

**“AVENTURA EN EL REINO MALTRATO”
ESTRATEGIA COMUNICATIVA**



**Trabajo de grado
Modalidad Proyecto de Diseño**

YUBAR DEIBI PORTILLA BENITEZ

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
Facultad de Artes
Departamento de Diseño Grafico
Popayán
2016**

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. Planteamiento del Problema	3
2. Objetivos	6
2.1. Objetivo General	6
2.2. Objetivos Específicos	6
3. Justificación	7
4. El papel del diseño gráfico en el ámbito social.	8
4.1. La responsabilidad del diseñador en la difusión de información en beneficio de la sociedad.	9
4.2. El diseñador como solucionador de problemas.	14
5. Estado del Arte	15
6. Aproximación Conceptual	21
6.1. Los derechos del niño	21
6.1.1. Maltrato Infantil	28
6.1.1.1. Tipos de maltrato infantil	30
6.1.1.2. Las causas del maltrato infantil	31
6.1.1.3. Consecuencias del maltrato infantil	32
6.1.1.4. Prevención del maltrato infantil	33
6.1.1.5. Características de un niño maltratado	33
6.1.1.6. Estadísticas de la situación actual de la niñez en Colombia	34
6.2. La comunicación y el aprendizaje	37
6.3. Los textos narrativos para niños	39
6.3.1. Adecuación de los textos a la edad de los niños y niñas	42
6.3.2. Caracteres sobresalientes de los textos para niños	43
6.4. El cuento	44
6.4.1. El cuento como instrumento para la transmisión de conocimientos	46
6.4.2 La fantasía en la literatura infantil	49
6.4.3. Los manuscritos iluminados	54
6.5. La Narrativa Multimedia	56
6.5.1. Acercamiento al Aprendizaje Multimedia	57
6.6. El Juego	62
6.6.1. Juegos de Mesa	63
6.6.2. La importancia del juego en el aprendizaje	65
6.6.3. El Juego como estrategia de aprendizaje	67

6.6.4. Algunas investigaciones realizadas con el juego	68
7. Metodología	72
7.1. Características del grupo focal	75
7.2. Planteamiento de talleres	79
7.3. Realización de Talleres	82
7.4. Esquema de la Historia	90
7.4.1. Temática y elementos significativos de la historia	104
8. Estrategia Comunicativa	107
8.1. Concepto Gráfico	108
8.2. Planteamiento de los contenidos	110
8.2.1. Cuento Impreso	110
8.2.1.1. Objetivos del Cuento impreso	111
8.2.1.2. Características del Cuento impreso	111
8.2.2. Cuento virtual multimedia	137
8.2.2.1. Objetivos del cuento Multimedia	139
8.2.2.2. Descripción Multimedia	139
8.2.2.3. Características del Cuento Multimedia	143
8.2.3. Juego de mesa	144
8.2.3.1. Objetivos del Juego de Mesa	145
8.2.3.2. Características del Juego de Mesa	145
8.2.4. Sitio Web	154
8.2.4.1. Objetivos del Sitio Web	155
8.2.4.2. Descripción Sitio Web	155
8.2.4.3. Características del Sitio Web	157
CONCLUSIONES	158
BIBLIOGRAFÍA	160

INTRODUCCIÓN

Desde un inicio, el trabajo investigativo se vio orientado a la ciudad de Popayán como contexto local. A raíz de las experiencias investigativas en la ciudad, en las que he participado a lo largo de la carrera, se ha encontrado a Popayán como un espacio ávido de iniciativas y proyectos que favorezcan el desarrollo, no solo tecnológico y económico, sino también el desarrollo a nivel humano, social y comunicativo, ya sea como promotor o como participante activo en los procesos que para tal fin se siguieran, se estructuraran estrategias con la firme intención de lograr un impacto social en la ciudad desde sus habitantes orientado especialmente a la población infantil, favorecer la generación de sentido de pertenencia y respeto hacia los derechos de la niñez, facilitar la apertura de espacios de comunicación e interacción en y por la niñez payanesa, donde sea posible “generar conocimientos contextualizados con nuestra realidad singular y concreta”¹

Es por ello que este trabajo se enfoca en los derechos de la niñez, especialmente en el buen trato, pues como es bien sabido el anti derecho del maltrato en Colombia ha despertado hace algunos años, lo cual no significa que no hubiera existido, si no que por el contrario había estado invisibilizado por el temor, la represión, sumisión e indefensión de los niños frente los mayores, sus principales agresores, impulsados por una cultura violenta y marginal en nuestro país. Por esta razón se pretende visibilizar entre los niños el maltrato infantil como una violación a sus derechos, informándolos y dándoles herramientas para que puedan identificarla, prevenirla y combatirla sin miedo, represión o indefensión.

El repentino despertar del maltrato se ha debido en gran parte al cambio de mentalidad que ha puesto en evidencia toda la tragedia a la que había estado expuesta la familia gracias a nuestra cultura represiva y violenta. En efecto la pérdida de ese miedo, la concientización y el apoyo del gobierno a través de sus instituciones y leyes de ayuda a la infancia y adolescencia, han dejado ver los abusos y el maltrato de que es víctima este sector de la población.

Ante este panorama, se han tomado varias medidas frente al maltrato infantil, creando programas de educación para la prevención y atención de este problema, así como voces de alerta para despertar a la ciudadanía para que colabore con la erradicación del maltrato.

Sin embargo este camino es largo y aún hay mucho por hacer al respecto, es por ello que este trabajo tiene como objetivo principal diseñar una estrategia comunicativa cuya función sea convertirse en un vehículo que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños de edades entre los 9 – 11 en torno al maltrato infantil, y que

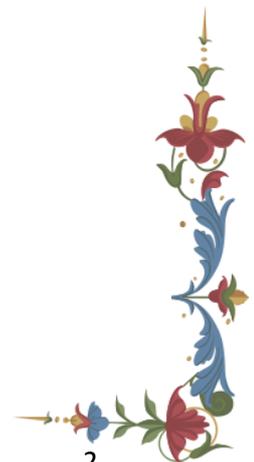
¹ CORDERO MUÑOZ, Lidia Inés, Docente Proyecto Etnoeducativo Cátedra Pasto, I Congreso Nacional de Educación y ciudadanía, Popayán, Noviembre de 2007.

La Aventura en el Reino Maltrato

además permita combatir activamente el maltrato desde la población infantil y mayor.

La informática educativa como la ciencia que estudia las formas y maneras de utilizar el computador y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en educación, da al docente herramientas imprescindibles que le permiten aprovechar estos avances tecnológicos.

Actualmente, es casi un consenso entre los educadores que el estudiante debe construir su propio conocimiento, por ello esta estrategia pretende convertirse en instrumento que facilite y mejore la educación, diseñando nuevos ambientes educacionales, donde los profesores encuentren un aliado en la prosecución de actividades que permitan a un grupo de alumnos mejorar el proceso educativo, de tal manera que logre ser un ciudadano próspero, respetuoso de los derechos y valioso para el país.



1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Teniendo claro que la intención inicial para la realización del trabajo de grado debía tener carácter educativo y local, y ante la necesidad de especificar y delimitar el tema que se abordaría en el proyecto, se definió el interés por indagar sobre el concepto de ciudad ideal que los niños tenían; se definió que el grupo objetivo para este trabajo serían los niños de la ciudad de Popayán, entre los nueve y los doce años de edad, estudiantes de básica primaria. La definición de este target estuvo, en gran medida, sustentada por la teoría del psicólogo suizo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las etapas de desarrollo intelectual, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual, pero también por la firme intención de trabajar con los niños y que ellos experimenten el ser tenidos en cuenta a través de su participación en este tipo de iniciativas, conocer su opinión, lo que perciben de su entorno próximo y como ello afecta de manera positiva o negativa sus procesos de formación y desarrollo; además se identificó que este rango de edades correspondía a un punto central dentro del rango de edad que abarca la infancia (comprendido entre el momento del nacimiento y los 11 años, aproximadamente). Posteriormente se presentó la posibilidad de que los niños fueran de tres diferentes colegios de la ciudad (estratos 0-1 zona sur; 2-3 zona centro; 4-6 zona norte).

Aunque se pudieron encontrar muchas iniciativas que se habían propuesto el mismo fin, y con las cuales hubiera sido posible unir esfuerzos, muchas de ellas, pese a las buenas intenciones, no iban más allá de ser propuestas limitantes, encadenadas a conceptos que no representaban la ciudad, con planteamientos todavía ambiguos, y otras eran repetitivas, con escasos aportes para Popayán y para los niños de hoy, lo cual no significa que estas propuestas no gustaran o funcionaran, pero, el hecho de ejercer como Diseñador Gráfico y participar en un proyecto interdisciplinario de tales características, no se limita solamente a elaborar el material o la propuesta gráfica, la labor del Diseñador va mucho más allá, está en plena capacidad de participar en la fase investigativa, de participar en el planteamiento de la estrategia y de participar en el desarrollo social de la misma, son muchos y muy valiosos los aportes que desde la profesión se pueden hacer a este tipo de situaciones que, como Diseñadores nos competen y como Payaneses nos tocan.

Entonces, saliéndose de todo encasillamiento, se optó por plantear una propuesta desde el Diseño, contando con el respaldo y la asesoría de expertos en diferentes áreas: psicopedagogos, docentes, trabajadores sociales, defensores de familia, comunicadores, abogados, psicólogos, expertos en trabajo con niños, padres de familia y muchos más, que desde su conocimiento y experiencia hicieron grandes aportes que fueron de gran ayuda a lo largo del proceso, además se contó con una ayuda invaluable, los niños de 4° grado del Colegio Metropolitano María Occidente, ellos hicieron posible que la propuesta fuera pensada para y desarrollada con los

La Aventura en el Reino Maltrato

niños, principal característica de este proyecto, pues por recomendación de los docentes se planteó que los niños tuvieran un nivel de conocimiento relativamente semejante, y que sería más productivo el trabajo con los niños de 4to.grado, ya que para el desarrollo de los talleres, ellos tienen mayor facilidad para utilizar la expresión oral y escrita, además en muchos de los colegios de la ciudad, se empieza a trabajar el tema de los derechos desde 3er.grado en la asignatura de Ciencias Sociales, de manera que cuando llegan a 4to. ya tienen noción sobre la temática, aunque este trabajo en realidad ha sido mínimo (se ha limitado al simple conocimiento de los derechos y nada más).

Al analizar detenidamente la temática que desde un inicio se planteó, se encontró que, además de ser un tema demasiado extenso se prestaba a muchas ambigüedades, debido a que aún no había una delimitación clara y precisa, el hecho de abordar la ciudad desde la concepción de los niños podría hacerse desde diferentes miradas: arquitectónica, cultural, social, religiosa, histórica o económica, entre otras; pero, volviendo al punto de partida, la intención se centra primordialmente en favorecer la concepción de los mismos niños y niñas como una parte importante de la población y de la ciudad, COMO CIUDADANOS.

El hecho de pensar la ciudad desde la ciudadanía, marcó el derrotero para la delimitación de la temática, el punto específico sobre el cual se centraría toda la fase investigativa y de desarrollo del trabajo investigativo.

Anteriormente se había hablado de facultades y de requisitos, de mecanismos y de herramientas, como componentes importantes dentro de la concepción de ciudadano y ciudadanía, al hablar del “Ejercicio de la Ciudadanía” estas nociones toman forma y se puede empezar a hablar de deberes y derechos.

Aunque muchas de las fuentes consultadas durante la investigación, se refieren a los derechos y los deberes desde la definición misma de ciudadano, y esto es algo que no se pretende contradecir, se consideró que es a partir del ejercicio de la ciudadanía donde los derechos y deberes dejan de ser solo conceptos “virtuales” y son concebidos como beneficios reales, inviolables y perfectamente practicables, presentes en la relación entre el Estado y el ciudadano, donde las dos partes recíprocamente dan y recíprocamente también reciben.

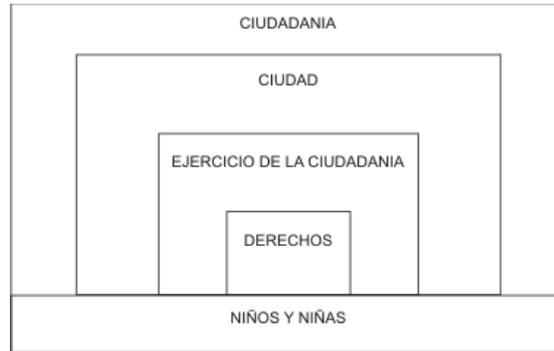
En este punto de la investigación fue necesario simplificar esta dicotomía (Deberes y Derechos), pues no hacerlo implicaba que el desarrollo de la propuesta fuera muy general, demasiado extenso y complejo, debido a la gran cantidad de información existente, entonces se hacía necesario seguir delimitando el tema sobre el que finalmente se trabajaría sobre Los Derechos de la niñez.

Esta nueva categoría de definición de la muestra respondió a la necesidad de analizar el imaginario de entorno que tienen los niños de Popayán en relación con las

La Aventura en el Reino Maltrato

condiciones de vida que tenían. Estas apreciaciones fueron compartidas con algunos docentes de básica primaria, quienes aportaron, desde su conocimiento y experiencia, datos importantes para realizar algunos ajustes.

El siguiente cuadro muestra los planteamientos generales obtenidos en esta primera instancia.



Teniendo ya una base de donde partir, se hizo necesario establecer una metodología a seguir, no solamente para el desarrollo del proceso sino también para realizar las correcciones y ajustes necesarios a los planteamientos generales anteriormente expuestos.

Al tener claramente definida la temática, fue más clara la elección de la pregunta pues, ahora mi interés se centró sobre un punto concreto, la percepción de los niños de Popayán sobre sus derechos, la opinión y la percepción de los niños en relación con su situación de derechos en cada uno de los escenarios que hacen parte de su cotidianidad, sea la casa, la escuela, el barrio, todos al interior de la ciudad, más exactamente nos interesa indagar sobre la vulneración que se da a sus derechos como ciudadanos en su entorno más inmediato. Entonces la pregunta sobre la que se basó la investigación es: ¿Cuál es la categoría de derechos más vulnerada en la ciudad según la percepción de los niños y niñas de Popayán, estudiantes de 4to. grado de primaria del Colegio Metropolitano María Occidente y como a partir de ello puede plantearse una iniciativa comunicativa visual desde el diseño para su enseñanza, aprendizaje y posterior prevención, ya que los niños desconocen en su mayoría sus derechos?



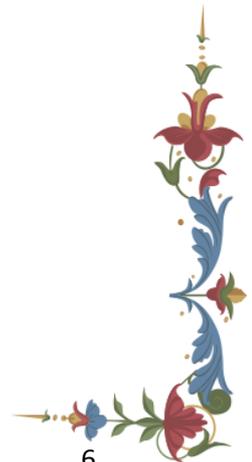
2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una estrategia comunicativa dirigida a niños y niñas entre los 9 y 11 años, cuya función sea convertirse en un vehículo que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje del maltrato infantil.

2.2.OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Realizar talleres que permitan determinar de qué forma se facilita o dificulta el cumplimiento de los derechos de los niños entre los 9 y 11 años en la ciudad de Popayán, del colegio Metropolitano María Occidente.
- Determinar cual es el derecho más vulnerado según los niños de Popayán, del colegio Metropolitano María Occidente, al igual que su opinión y percepción en relación con su situación de derechos en cada uno de los escenarios que hacen parte de su vida cotidiana.
- Visibilizar entre los niños el maltrato infantil como una violación a sus derechos, informándolos y dándoles herramientas para que puedan identificarlo, prevenirlo y combatirlo sin miedo, represión o indefensión.
- Plantear iniciativas desde el Diseño, que contribuyan a generar un desarrollo de tipo humano y social en los niños y niñas entre los 9 – 11 años de edad, que fomenten el respeto de los derechos de la niñez, a través de la enseñanza y el aprendizaje del maltrato infantil,



3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo surge como resultado de diversos intereses, experiencias personales y trabajos en diseño web y multimedia realizados en los últimos años de mi formación profesional, que me permitieron tener una visión panorámica de la problemática social de la comunidad infantil en Popayán, entre la que encontramos desconocimiento de los derechos de la niñez, sus categorías y formas de prevenirlo.

Dicha problemática se podría explicar, en tanto que en las escuelas de la ciudad se carece de programas y acciones comunicativas, tendientes a prevenir e informar a los niños sobre una serie de derechos que a nivel internacional y nacional se les han otorgado desde hace muchos años atrás. Debido a ello me surgió la necesidad de diseñar una estrategia comunicativa encaminada a incidir e impactar en los niños y niñas payaneses entre los 9 y 11 años de edad, para que estos desarrollen su capacidad de prevención y de respuesta oportuna y efectiva ante posibles situaciones que pudieran surgir frente al maltrato infantil.

Este trabajo parte de la importancia de la formación de la identidad personal como ciudadano activo en estas edades y por ello se entiende el valor que tiene la contribución que a dicho propósito provee tener la noción de que hay otros que le rodean, y que esos otros también son poseedores de las mismas capacidades, lo cual implica también el respeto y la aceptación a ese otro, la ciudadanía entonces, se podría ver como el resultado de la relación y la conciliación por parte del sujeto con otros miembros de la sociedad, y también como resultado del proceso de participación en la comunidad, generando así su desarrollo personal en un ambiente óptimo e ideal. Dentro de ciudadanía, encontramos el ejercicio de la ciudadanía, representado básicamente en el cumplimiento de deberes y derechos por parte de los ciudadanos, suponiendo la participación a nivel social, político, ambiental o del entorno, cultural (entre otras) del individuo, el empoderamiento de todos aquellos beneficios que su condición de ciudadano le otorga, asumir con compromiso los deberes, para contribuir al bien común, para garantizar el ejercicio de sus derechos y el de todos los individuos que componen la comunidad a la que pertenecen.

Dentro de esta "definición" de ejercicio de la ciudadanía, la categoría de los derechos, además de despertar mayor interés en mi, abrió un espacio interesante para abordar en la investigación, pues es algo más concreto, que se ajusta a mi interés de plantear iniciativas desde el Diseño, que, aunque pueda llegar a sonar utópico, contribuyan a generar un desarrollo de tipo humano (de actitud) y social, al hacer parte de ese proceso fomentador de sentido de pertenencia y respeto por los derechos de la niñez, de los niños y niñas con relación a su ciudad, esto, sumado a que uno de los objetivos fundamentales de la enseñanza primaria, es la formación ética del estudiante mediante el conocimiento de sus derechos y deberes, así como la práctica de valores en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrante de una nación.



4. EL PAPEL DEL DISEÑO GRÁFICO EN EL ÁMBITO SOCIAL.

“El diseño se concibe como una rama de las artes visuales. Sin duda alguna, tiene terreno en común en el uso de técnicas visuales, y también es cierto que muchos diseñadores se inspiran en las artes visuales. Sin embargo, hay muchas otras fuentes de inspiración disponibles, como la música, la naturaleza, la gente, la economía y la política.”²

El diseño gráfico responde a las necesidades de una sociedad. Depende de numerosas disciplinas como el arte, la arquitectura, la filosofía, la política, la ética, la literatura, el idioma, y la economía. El diseño gráfico está en todas partes, en todo lo que hacemos, todo lo que vemos, y todo lo que compramos, lo podemos ver en las revistas, en los periódicos, en el tren, en la estación del metro, en el camión, en los websites, en la televisión, en los boletos del cine, en las actas de nacimiento, en la caja de aspirinas, en las carreteras, en las calles, en las tiendas, en la ropa etc. Es una combinación de palabras, tipografía, de imágenes, de fotos, y de colores. El diseñador gráfico es un maestro de orquesta que ordena y le da ritmo a todos estos elementos para poder comunicar algo. El diseño gráfico es arte popular, arte práctico, artes aplicadas a la comunicación de información.³

La imagen es inseparable de toda civilización. Las huellas más antiguas de la humanidad, ofrecen a nuestros ojos precisamente imágenes, es decir objetos simbólicos. Las vasijas, los collares, las esfinges colocadas en las tumbas, las figuras de personajes sagrados, etc. Han estado siempre ahí como un reflejo del más allá o como testigos de la vida terrestre y de su historia, una imagen cualquiera que sea su forma, soporte, o formato nunca es puramente material, pues propone un significado más allá de un objeto. La imagen es siempre un símbolo en efecto la imagen desde su orígenes más lejanos, ha conocido a sus carceleros, puesto que ha estado siempre ligada a lo misterioso y lo sagrado, recordemos que el icono no estaba hecho para ser mirado si no para ser contemplado; según un antigua costumbre, éste debía ser colocado en lo más alto de la pared, contra el techo, para atraer la mirada del creyente hacia el cielo. La imagen ofrece igualmente un carácter irracional y mágico, otra faceta en definitiva de lo sagrado. Los vencidos, las minorías, los marginados, también tienen sus emblemas sus signos de reconocimiento.

La relación que existe entre la memoria humana y las imágenes, no puede ser pasar desapercibida, la formación actual de la imágenes en si es un proceso fascinante e impredecible, formado de sensaciones, asociaciones, expectativas, sentimientos, observaciones y reacciones de la mente y la memoria humanas. Una imagen es inicialmente percibida y después recordada. La imagen recordada es archivada en la mente como un chip después la mente la reconstruye, y la convierte en la más eficiente espacialmente comprensible y emocionalmente resonante forma. Cuando uno ve una simple imagen en realidad estamos viendo una representación llena de condiciones, y experiencias que nos quieren comunicar algo, dentro de cada mente

² MIJKSENAAR, Paul. “Una Introducción al Diseño de información”, México D.F. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V. 2000. p. 43

³ HELFAND, Jessica “Screen” Essays on Graphic Desing, New Media, and Visual Culture. New York U.S. Princeton Arquitectural Press, 2001. p. 137

que ve una imagen esta sucediendo todo un complejo sistema de asimilación que se va a relacionar con todos los conceptos y experiencias que se han presentado en la vida de cada individuo para convertir esa imagen en todo un símbolo.⁴

Cuando un diseñador crea una imagen, lo hace con el objeto de poder conectar esta imagen a la vida, memoria, experiencia, individualidad y conciencia, para poder crear un concepto nuevo en el espectador y así transmitir un mensaje que no sólo sea recordado, si no que produzca una reacción esperada por el diseñador en el espectador, la imagen debe ser lo suficientemente fuerte y atractiva para la audiencia a la que esta dirigida, pero el mensaje debe estar organizado, para que sea claramente leído y codificado de tal manera que la imagen y el mensaje se conviertan en un símbolo.⁵

El diseño es una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. La motivación para la creación de una comunicación visual y el cumplimiento de su propósito se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada. Esta realidad no ésta constituida por formas gráficas, sino por personas. Para que las comunicaciones puedan afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, deben ser detectables, atractivas, comprensibles y convincentes para el público. Deben ser construidas sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual de la psicología del conocimiento y la conducta, considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen.

4.1. LA RESPONSABILIDAD DEL DISEÑADOR EN LA DIFUSIÓN DE INFORMACIÓN EN BENEFICIO DE LA SOCIEDAD.

El diseño gráfico se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. El diseñador es responsable por el desarrollo de una estrategia de comunicación, por la creación de elementos visuales para implementarla y por contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a alcanzar los objetivos, propuestos, es decir esa realidad deseada.

Es indispensable un estudio cuidadoso del público, en particular cuando se intenta generar cambios en sus actitudes y comportamientos. La evaluación de la efectividad de la campaña debe formar parte del proceso de diseño y sirve para ajustar los componentes y mejorar los efectos de la campaña comunicacional.⁶ Las comunicaciones visuales deben ser vistas como un medio, como la creación de un

⁴ HELFAND, Jessica "Screen" Essays on Graphic Desing, New Media, and Visual Culture. New York U.S. Princeton Arquitectural Press, 2001. p. 141

⁵ HELFAND, Jessica "Screen" Essays on Graphic Desing, New Media, and Visual Culture. New York U.S. Princeton Arquitectural Press, 2001. p. 131

⁶ FRASCARA, Jorge. "Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de Masa y cambio social". Buenos Aires Argentina, Ediciones Infinito, 1997. P. 19-23



La Aventura en el Reino Maltrato

punto de interacción entre las situaciones existentes, las situaciones deseadas y la gente afectada. “Una característica esencial del trabajo del diseñador está dada por la necesidad de mantener la atención constante sobre una serie de niveles de variables interrelacionadas. Estos niveles pueden esquematizarse en 5 categorías: comunicación, forma, economía, tecnología y logística.”⁷ La comunicación, es el área que da, razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y objetivo de todo trabajo. Toda percepción es un acto de búsqueda de significado y en este sentido es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación. La percepción en general fue desarrollada para interpretar los datos de los sentidos en función de construir contextos significantes. Teniendo esto en cuenta y considerando que el hombre es fundamentalmente visual, es fácil entender la fuerza que los mensajes visuales pueden tener, aunque su contenido no sea importante; es el canal lo que concede la potencia.

La función significativa de la percepción es esencial e inmediata en el proceso perceptivo. La falta de satisfacción de esta función significativa, a veces más racional y objetiva, a veces más emotiva, siempre actúa. Toda forma genera una respuesta, sea ésta cognitiva o emocional. De aquí la importancia del control que ejerza el diseñador sobre el aspecto significativo de los componentes que selecciona para sus diseños, (no sólo en lo estético) y sobre las configuraciones que usa para organizar esos componentes.” La percepción implica búsqueda de sentido y organización de estímulos en una configuración significativa. Este es un proceso de interpretación ya que percibir es actuar. Percibir no es recibir información visual, pasivamente, percibir implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar.

Las comunicaciones visuales genéricas, que intentan llegar a todos, llegan solo a unos pocos, particularmente cuando se intenta afectar las actitudes y el comportamiento de la gente. La experiencia muestra que al no enfocar una comunicación visual a un público específico, carecen de resultados mensurables. Hoy es usual comenzar todo estudio de mercado con la elaboración e implementación de criterios de segmentación.

Los parámetros de segmentación varían, pero es común hablar de criterios geográficos que dividen al mercado en áreas físicas y diferencian entre poblaciones urbanas y rurales, en tantas subcategorías como sea necesario. La segmentación demográfica considera el sexo, la edad, la raza, la nacionalidad, la religión, el estado civil y cualquier otra dimensión pertinente a calificadores nativos o adquiridos que afectan la tipificación del individuo y de la familia. La segmentación socioeconómica divide al público de acuerdo con salarios, ocupación y educación, en general, clase social. Otras dimensiones menos cuantitativas u objetivas usadas en las técnicas de segmentación del mercado incluyen características psicológicas y culturales, tales como temperamentos, valores culturales, apetitos y expectativas. Por último, el problema específico que se va a tratar en una campaña puede crear su propia segmentación de mercado.

⁷ FRASCARA, Jorge “Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de Masa y cambio social”. Buenos Aires Argentina, Ediciones Infinito, 1997. P. 23

Más allá de estas técnicas de segmentación, para que una campaña sea eficaz su público debe ser sustancial, alcanzable, reactivo y medible. Debe ser sustancial, para que el esfuerzo se justifique en términos de recursos materiales y humanos dirigidos a la solución de un problema mediante una campaña comunicacional, debe ser alcanzable.

Una vez determinado que el grupo que se desea alcanzar es sustancial, y que en consecuencia justifica el uso de medios masivos, se hace necesaria una selección adecuada de estos medios, para asegurar que el grupo en cuestión sea realmente alcanzado.

Una vez que se llega a un público, para que la comunicación sea efectiva, el público debe ser potencialmente reactivo al mensaje, es decir, debe ser posible un cambio en sus conocimientos, sus actitudes o sus conductas en relación con el tema en cuestión y en la dirección deseada. El público debe ser medible. Si el objetivo de una campaña es afectar a la gente, será necesario verificar si éste público ha sido en realidad afectado, quiénes lo han sido, qué aspectos de la campaña han tenido el mejor efecto y cuales deben ser modificados.⁸

Los diseñadores siempre deben de tratar de basar sus decisiones, tanto como sea posible, en información confiable y explicable, pero el proceso de dar forma siempre requiere de una serie de recomendaciones hasta la creación de una forma visual; el proceso de dar forma requiere intuición como complemento de la razón. No intuición en el sentido de usar lo primero que pasa por la mente, si no intuición como uso educado de las habilidades adquiridas a través de un esfuerzo sostenido de formación profesional, lo que resulta en la posibilidad de ejecutar velozmente decisiones y acciones cuyos pasos no siempre pueden ser seguidos en forma conciente.

El acto de dar forma incluye al menos cuatro áreas distintas de responsabilidad:

- a) **Responsabilidad profesional:** La responsabilidad del diseñador frente al público de crear un mensaje que sea detectable, discriminable, atractivo, y convincente.
- b) **Responsabilidad ética:** La creación de mensajes que apoyen valores humanos básicos.
- c) **Responsabilidad social:** La producción de mensajes que hagan una contribución positiva a la sociedad o al menos, que no importen a una contribución negativa.
- d) **Responsabilidad cultural:** La creación de objetos visuales que contribuyan al desarrollo cultural más allá de los objetivos operativos del proyecto.

Responsabilidad Profesional:

Un mensaje debe ser atractivo. La noción de hacer que los mensajes visuales sean atractivos ha sido parte del pensamiento del diseñador gráfico durante mucho tiempo, es posiblemente la preocupación fundamental de muchos diseñadores, y de los clientes que los contratan.

⁸ FRASCARA, Jorge "Diseño Gráfico y Comunicación" Buenos Aires, Argentina, ediciones Infinito, 2002. p.127.

La Aventura en el Reino Maltrato

En muchos trabajos se confunde este término de atractivo y se diseñan comunicaciones visuales, basadas en el gusto del cliente, en elementos estéticos o de moda y en estilos propios del diseñador, en lugar de darle prioridad a las necesidades del público al que está dirigido el mensaje. Un mensaje tiene que ser comprensible. Está claro que una de las mas grandes responsabilidades del diseñador hacia el público es hacer que un mensaje sea claro y que sea percibido con facilidad, esto no quiere decir que el diseño gráfico sea fácil, es decir que el diseño de una comunicación visual debe estar pensada de tal manera que el público que va a recibir esta información la perciba de manera clara y reciba el significado real del mensaje y el objetivo que este mensaje tenia desde un principio.

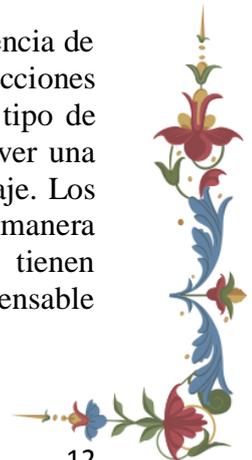
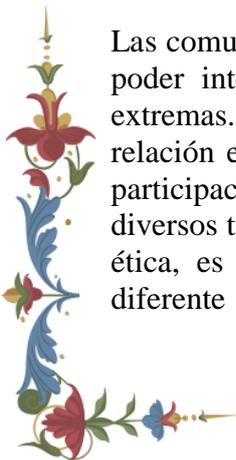
Un mensaje debe ser convincente; toda comunicación tiene un componente persuasivo, algo que convence al observador de que el mensaje vale la pena y es confiable. Todo mensaje crea su propio contexto o se inserta en un contexto que le confiere credibilidad. La credibilidad de un mensaje es afectada por la relación entre los valores culturales de la audiencia y los que ésta percibe en el mensaje y en el medio en que aparece. Existen claros conflictos culturales cuando no se toman en cuenta las diferencias entre los valores del mensaje y los valores de la audiencia, porque corre el riesgo de no ser comprendida o ser rechazada. Por supuesto no sólo la información contenida en un mensaje es lo que va lograr que el público actúe de manera dada. El que un mensaje sea tomado en cuenta por la audiencia requerida, es una combinación de credibilidad de la fuente y de relación entre valores tanto de la audiencia, como del mensaje.

Responsabilidad ética

Toda situación humana de comunicación cae en el campo de la ética. Una comunicación puede ser ética o no ética, pero no puede ser a-ética. El principio fundamental de lo ético en la comunicación es el reconocimiento del otro. El receptor de la comunicación como sujeto (una persona) y no como un objeto. Reconociendo al otro como sujeto uno reconoce al otro como persona pensante e independiente, con una manera específica de entender, evaluar e integrar experiencia e información.

En las comunicaciones éticas el productor debe tratar de comunicar, debe recordar que la gente puede comprender sólo aquello que se relaciona con algo que ya comprende. Si no se usa el lenguaje de la audiencia, tanto en términos de su estilo como de su experiencia, no es posible comunicarse. Por eso la manera ideal de comunicación humana es el dialogo, donde la interacción permite intercambios y ajustes, la construcción y expansión de un terreno común.

Las comunicaciones que no ofrecen espacio y libertad de decisión en la audiencia de poder interpretar y decidir las posibles respuestas individuales crean reacciones extremas. La dimensión ética de las comunicaciones visuales aparece en el tipo de relación establecida entre el intérprete y el diseño visual. Éste puede promover una participación más o menos activa del intérprete en la construcción del mensaje. Los diversos tipos son necesarios, sin embargo, relacionarse con el público de una manera ética, es decir reconocerlo como un grupo de personas individuales que tienen diferente forma de entender, sentir, actuar y pensar. Esto no sólo es indispensable



para la creación de comunicación ética si no también efectivas: es importantísimo tener al público como socio en todo el proceso de cambio que lo afecte.

La imposición no se puede mantener a largo plazo. Mientras las conductas pueden ser hasta cierto punto afectadas mediante comunicaciones, presión, miedo, legislación, si no existe una asociación entre productores e intérpretes en relación con objetivos deseables, las actitudes no cambian. Cuando las actitudes no cambian, crece constantemente la necesidad de comunicaciones represivas, legislación, lo que lleva por fin al colapso del esfuerzo. Las comunicaciones éticas que reconocen la complejidad de la gente y las dificultades involucradas en la generación de cambios de actitud originados en un centro de autoridad, son el único enfoque prometedor cuando se persiguen cambios importantes. Mientras que la responsabilidad del diseñador frente al público demanda trabajar en una asociación, tanto con el público y el cliente. Pierre Bernard habla de trabajar con el cliente y no para el cliente, trabajar en asociación es donde las relaciones se hacen éticas, donde los mejores talentos rinden sus frutos, donde se pueden realizar proyectos complejos y ambiciosos y donde diseñadores pueden desempeñar el papel de catalizadores y colaboradores en la creación de un ambiente cultural y conceptual en constante desarrollo.

Responsabilidad Social.

El diseño gráfico, en gran medida, está movido por el mercado, y existe el peligro de que la economía de mercado destruya el hábitat humano. Este proceso no se detendrá si la industria y el diseño continúan siendo actividades exclusivamente reactivas, movidas por el mercado. Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en las que trabajan y en las que contribuyen, tomar posiciones consientes para definir el futuro de la profesión. Para que esto suceda, deberán en cierto modo cambiar su rol, desarrollar nuevas herramientas, integrarse en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, generar este proceso extenderá la base de conocimientos de la profesión y permitirá que más diseñadores se ocupen de proyectos socialmente importantes. Como resultado se puede esperar un fortalecimiento de la importancia de la profesión para la sociedad, una apertura de nuevas oportunidades de trabajo y un alza de valor percibido de la profesión.⁹

Responsabilidad cultural

La responsabilidad del diseñador frente a esta cultura, hablando específicamente al área de la vida social humana que cae fuera de la supervivencia del mercado masivo, ha sido bajo la presión de las necesidades de los clientes y los costos de producción, pero en algunos casos se han logrado infiltrar los valores estéticos, también han tratado de producir soluciones inteligentes cuyo goce ha sido más allá de los requerimientos del proyecto y que han constituido un regalo al público, contribuyendo así a un mayor goce de la vida, a través de la experiencia de lo bello y lo inteligente.

⁹ FRASCARA, Jorge "Diseño Gráfico y Comunicación" Buenos Aires, Argentina, ediciones Infinito, 2002. p.140

Los diseñadores gráficos tenemos que entender que el diseño está basado en una plataforma técnica y artística, pero con un propósito cultural general que va más allá de una simple forma de discurso operativo. En consecuencia, para nosotros, el objetivo más allá del mensaje.

Otra de las mayores responsabilidades culturales del diseñador es la de producir comunicaciones que realmente comuniquen o aporten algo. Sin comunicación no hay cultura, pero la cantidad de comunicaciones sin información que llenan el espacio de hoy crea en la gente la sensación de pertenecer al edad de la información mientras que, en general, lo que nos rodea son signos sin información. El periodismo contribuye en gran medida: la presión comercial que resulta en la publicación de diarios todos los días crea cantidades enormes de redundancia. En este contexto, es oportuno reafirmar la necesidad de promover la capacidad del lenguaje para comunicar realmente información y la capacidad de la gente para entender realmente nueva información, es decir la capacidad de la gente para aprender y comprender nuevos conceptos. Los medios masivos, y en particular la televisión, al acostumbrar a la gente a lo redundante, destruyen al mismo tiempo su capacidad de distinguir entre información y ruido, y sobre todo destruyen su posibilidad de juzgar críticamente los mensajes enfrentados. La información es indispensable para el desarrollo del lenguaje y de la experiencia, para la creación del ciclo positivo que crea la ecuación: la información nueva crea nuevas experiencias, que a su vez requieren nuevas expresiones del lenguaje para ser expresadas, proceso que su vez crea nueva información.

4.2. EL DISEÑADOR COMO SOLUCIONADOR DE PROBLEMAS.

Según Jorge Frascara, Tradicionalmente se ha definido al diseñador como un gestor de la información. Esta definición tiene dos inconvenientes: primero, el diseñador no es realmente un solucionador de problemas, si no una persona que responde a un problema con una acción, no con una solución, ya que un problema de diseño puede aceptar diversas respuestas eficaces. Un problema matemático puede ser resuelto; frente a un problema de diseño solo se puede dar una respuesta. En segundo lugar, en la mayoría de los casos la contribución del diseñador está enmarcada dentro de intereses económicos y políticos que dejan poco espacio para actuar frente a los problemas confrontados.

Podría decirse que no hay nadie mejor que los diseñadores de comunicación visual para entender el poder y las posibilidades de la comunicación visual, es necesario que no sólo actúe en respuesta a pedidos que normalmente llegan cuando los paradigmas han sido establecidos, si no que establezcan ellos mismos los paradigmas de sus actividades en donde la comunicación visual pueda ser una contribución importante a la sociedad. Así debe entender la responsabilidad social como un elemento activo, no solo reactivo, en el ejercicio de la profesión. El diseño, para ser relevante, siempre debe comenzar con el reconocimiento de una necesidad, en el caso concreto la necesidad de informar y enseñar a los niños entre los 9 y 11 años sobre sus derechos y el maltrato infantil.

Un diseñador no es sólo responde con eficacia a los requerimientos del cliente, sino el que además también responde a las necesidades sociales del público. El diseñador debe ser activo en la definición de su propio trabajo y de los paradigmas dentro de los cuales éste se ubica. Hay un número suficiente de diseñadores trabajando en la activación de la economía de mercado, pero también hay quienes nos centramos en el trabajo social. Por ello se prende demostrar con este trabajo que el diseño también puede desarrollarse en beneficio tanto de la humanidad cómo de la economía, mediante la creación de estrategias creativas y capaces de transmitir información que contribuya con el desarrollo inteligente, sano y productivo de la sociedad.

El ámbito social como campo de trabajo para un diseñador gráfico, debería ser tomado en cuenta desde un principio como una responsabilidad, pues como expertos en comunicación visual, y como seres humanos miembros de una sociedad, todos los problemas que se presenten dentro de ésta nos incumben no sólo como desarrollo profesional y personal si no como miembros de la sociedad. Los diseñadores gráficos tenemos la oportunidad de aportar algo mas a nuestra sociedad, ya sea cambiar actitudes, crear conciencia o informar.

5. ESTADO DEL ARTE

En este aparte esta consignada la referencia de trabajos anteriores o similares a lo que se pretendió desarrollar con el tema de investigación abordado y que me permitieron tener información de cómo ha sido tratado, cómo se encuentra en el momento de realizar la propuesta de investigación y cuáles son las tendencias.

¡UN, DOS, TRES POR MÍ!



¡Un, dos, tres por mí! es un libro ilustrado realizada por el Gobierno del Estado de Jalisco (México), a través de la Secretaría de Desarrollo Humano en 2006, de la versión adaptada de la Convención sobre los derechos del Niño, allí se encuentran los derechos de los niños y las niñas que están contenidos en un tratado internacional que ha sido firmado por casi todos los países del mundo. Su objetivo es dar a conocer todos lo derechos de los niños y los de las demás personas, así como las responsabilidades que tienen los niños con los otros niños y con la gente mayor.

El libro ilustrado ofrece una herramienta útil para la enseñanza de los derechos de los niños, puesto que explica gráficamente de manera sencilla y fácil cada uno de los derechos, por ello considero que es útil como referencia para el diseño de las piezas gráficas que incluye la estrategia comunicativa dirigida a la enseñanza e información del maltrato infantil.

La Aventura en el Reino Maltrato

¡ESTOS SON TUS DERECHOS!

El material realizado en 2009 en Suecia, por Save the Children Suecia, se llama “¡Estos son tus derechos!”. El libro ilustrado se trata de los diez artículos más importantes de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, el cual contiene un personaje principal “El Dragón de los Niños” que a lo largo de la lectura explica a los niños cada uno de sus derechos.

Su principal propósito fue difundir más la Convención y que todos los niños pudieran conocer y comprender sus derechos, además de trabajar con los niños en clase, dando la oportunidad al docente de conversar sobre temas como que todos los niños valen igual, o el respeto y la tolerancia. ¿Cómo podemos darles a los niños la oportunidad de expresar lo que sienten e influir sobre los temas que los afectan? ¿Qué podemos hacer para evitar la violencia, la intimidación y la discriminación y qué podemos incorporar los derechos humanos y la democracia a nuestras vidas cotidianas?



Este libro diseñado para los niños con el objetivo de enseñarles sus derechos, fue un referente importante para la elaboración del trabajo investigativo, ya que al ser diseñado para trabajar en el aula, le permite al docente tener una herramienta útil y llamativa que facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje.

CUENTO “HISTORIA DE LUCAS”:

La “Historia de Lucas” es un cuento infantil realizado en 2005, por la Unidad de Implantes Cocleares de Aragón Departamento de Salud y Consumo del Gobierno de Aragón en España, cuyo objetivo fue analizar diferentes situaciones que pueden sucederle a un niño implantado: averías, necesidad de entrenamiento auditivo, expectativas del IC, acceso a una biimplantación, etc.

CUENTO PREIMPLANTE



A través del personaje principal, Lucas, un niño de seis años que en el primer título accede a un Implante Coclear, irá mostrando sus vivencias de forma sencilla, secuenciada y fácil de entender. La presentación del cuento, se realizó conjuntamente en versión multimedia y en versión impresa.

Con el formato multimedia se ofrece al niño un cuento que le permite acercarse a las vivencias del protagonista de una forma mucho más cercana y motivadora. A través de las animaciones, Lucas le va a ir contando sus propias experiencias rodeado por su entorno más cercano: familia, colegio, equipo médico... Además, el niño puede interactuar con el computador y responder a modo de juego a diversas situaciones que pueden plantearse en un futuro como usuario del Implante Coclear.

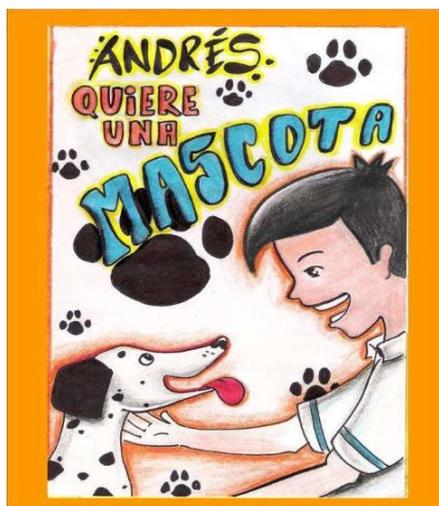
salud
servicio protegido
de salud

GOBIERNO
DE ARAGON
Departamento de Salud y Consumo

La versión impresa del cuento, esta realizada con dibujos a color y en un formato sencillo y manejable, que permite al niño acceder al cuento de una manera más directa y cotidiana.

Además de la labor informativa que ofrece este cuento, también enseña al niño sobre un tema determinado, por ello considero que este trabajo fue útil para mi proyecto ya que dentro de la estrategia comunicativa se propone la realización de un cuento impreso y un cuento multimedia con el fin de enseñar e informar a los niños de 9 a 11 años de edad sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez.

ANDRÉS QUIERE UNA MASCOTA: LIBRO ELECTRÓNICO MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO



Este libro electrónico multimedia realizado en Caracas –Venezuela, esta basado en estrategias de aprendizaje que facilitan el proceso de lectura y escritura en niños entre seis y siete años cursantes del primer grado de Educación Básica. Vincula a la tecnología con el desarrollo de estrategias para el aprendizaje de la lectura y escritura, permitiendo el desarrollo de un aprendizaje multimodal a través de la interacción con el libro electrónico, para proporcionar al niño aprendizajes significativos, construidos en relación con sus pares, padres y maestros. Con este trabajo se logró realizar un aporte referencial concreto al trabajo de investigación planteado,

pues al igual que este tiene un propósito educativo para contribuir al proceso de enseñanza- aprendizaje sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez, impulsando al niño o niña a acercarse a estos procesos fundamentales para el desarrollo humano.

Descripción de la Aplicación:

El prototipo inicia con un sitio web diseñado para ser utilizado en compañía de un adulto en espacios presenciales, en salones con computadoras y conexión a Internet. En éste se presenta el libro electrónico multimedia (objetivos, características esenciales y aprendizajes), está el acceso a un manual para el uso de Lektor, se explican brevemente las instrucciones pedagógicas y finalmente una sección donde se puede descargar el recurso tecnológico. En la siguiente dirección <http://contenido.aldeae.com/milagros/index.htm> se encuentra el libro electrónico “Andrés quiere una mascota” es un libro electrónico multimedia para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primer grado. Consiste en una aplicación informática, creada con el programa Lektor, en la cual el niño puede leer y escuchar un cuento, además de realizar un grupo de estrategias pedagógicas para el refuerzo de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales propuestos en el Currículo

La Aventura en el Reino Maltrato

Básico nacional. Al final del libro se encuentra un enlace a las estrategias de evaluación diseñadas con la herramienta Ardora.

La navegación del cuento es lineal para permitir a la audiencia un recorrido secuenciado y que facilite la comprensión del mensaje instruccional. A lo largo del texto hay marcas relacionadas con imágenes, sonidos, textos que refuerzan el mensaje instruccional u orientan la navegación en el libro. Todas ellas abren ventanas dentro de la misma aplicación, ninguna tiene enlace a otro sitio en la Web.

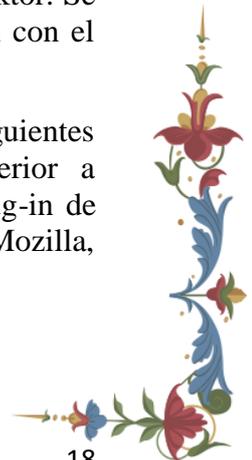
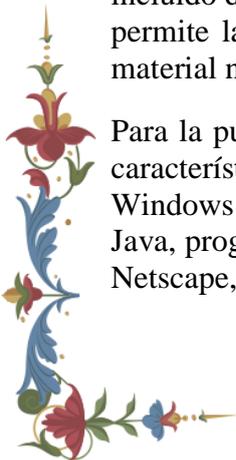
La última página del libro presenta un enlace a la red que contiene el módulo de evaluación, es decir, las estrategias diseñadas con la herramienta Ardora. En el libro aparecen preguntas claves que pretenden ayudar al niño a anticiparse, a discutir sus ideas con el adulto que lo acompaña. Éstas son un canal para motivar a los niños a expresar sentimientos, emociones, revisarse a si mismos. Las preguntas de tipo abierta cumplen con un propósito definido: permitir la libre expresión del niño. Se hace uso de imágenes debido a la necesidad de niños entre seis y siete años de observar lo que ocurre en el cuento. Las imágenes representan un modo de lectura para el niño, a través de ellas puede descifrar los códigos escritos. Adicional a las imágenes vinculadas con las marcas en el texto, cada página tiene una ilustración que representa lo escrito en la hoja. El audio permite a los niños mantener la atención, además de realizar correspondencia entre la palabra escrita y el lenguaje oral. Algunas instrucciones se realizan de modo oral, para contribuir al desarrollo auditivo de los usuarios. Al final de cada página hay un icono en forma de libro, al hacer clic sobre éste se puede escuchar la narración de la página. La narración del cuento es realizada por diversas personas (una para cada personaje), esto con la finalidad de mantener la atención del niño a la largo del relato.

Cuando hay un sonido o imagen previa a la página, se observa un doble espacio, para representar el puesto que ocupa el audio o la imagen dentro del contenido del texto. Esto evidencia la integración de los medios con el texto. Los medios visuales o auditivos vinculados al texto, han sido incorporados de forma coherente para que contribuyan a la transmisión de un aprendizaje significativo que responda a los diferentes estilos de aprendizaje.

Las palabras o frases que tienen el enlace con una imagen se resaltan con el color verde, las relacionadas con la ampliación del vocabulario tienen un color azul y las vinculadas con la realización de una estrategia se destacan con el color rojo.

Las estrategias pedagógicas son desarrolladas a través del módulo Scola, el cual está incluido dentro del formato del libro electrónico diseñado con el programa Lektor. Se permite la edición del cuento, por tanto los niños y adultos que interactúan con el material no requieren clave de acceso para emplear las opciones de autor.

Para la puesta en funcionamiento del prototipo, el equipo debe reunir las siguientes características: ordenador basado en Windows (cualquier versión posterior a Windows 95), 256M de memoria RAM, espacio libre en el disco duro, Plug-in de Java, programa QuickTime y navegador de uso corriente (Internet Explorer, Mozilla, Netscape, entre otros).



La Aventura en el Reino Maltrato

EL MUNDO DE DINA

El mundo de Dina, es un software multimedia interactivo elaborado por Save the Children Suecia para niños de 7 a 13 años que explica la Convención sobre los Derechos del Niño de manera comprensible y atractiva. Contiene juegos interactivos, historietas explicativas de cada derecho y un diccionario con audio que permite a los niños tener información precisa y clara sobre sus derechos e incluye una zona de maestros, donde se establecen unas guías de trabajo con los niños y niñas en el salón de clases.



Dado que la primera versión se produjo en Sueco, la oficina Regional de Save the Children Suecia para América Latina y el Caribe realizó su adaptación al español con la finalidad de ponerla al alcance de toda la comunidad latinoamericana.

Para los fines que persiguió el presente trabajo investigativo, el desarrollo de esta aplicación multimedia constituyó un referente importante para la realización del cuento multimedia que propone la estrategia comunicativa, pues tiene un propósito educativo para la comunidad infantil, cuyo fin es contribuir al proceso enseñanza-aprendizaje.

MANUELA CON LOS NIÑOS



Manuela La Oveja Negra se constituyó en parte de la familia de la Asociación Afecto en el año 2000 con la presentación de la Filósofa y Artista, Adriana González (creadora de Manuela) en el VIII Congreso Colombiano de Prevención y Atención al Maltrato Infantil.

Manuela parte de la base del amor propio y la afirmación de sí misma con el mundo y la naturaleza, por eso en lugar de comerse las flores como lo hace el resto del rebaño prefiere deshojar las margaritas recordando a quien ama o mirar las estrellas con un telescopio en medio de la noche mientras las otras ovejas duermen plácidamente.

Manuela nos permite Iniciarnos en una cultura basada en el respeto hacia los niños que les permita ser reconocidos como sujetos de derecho y como personas valiosas para la familia y la comunidad.

Este personaje, contribuyó al diseño de la estrategia comunicativa, ya que al igual que este proyecto investigativo tiene el fin de prevenir todas las formas posibles de maltrato en los niños, niñas s, sensibilizando a la población en general sobre esta problemática.

DERECHOMETRO

Dentro de las estrategias formuladas por FUNLIBRE para abrir espacios de participación y expresión infantil durante la realización del proyecto Oasis de Paz del año 2002, se implementó la del Derechómetro, que es una metodología que abre espacios de participación y expresión a los niños y niñas para opinar sobre su situación de derechos y los mecanismos a partir de los cuales harán demandas, denuncias y exigencias para que los mismos sean cumplidos.

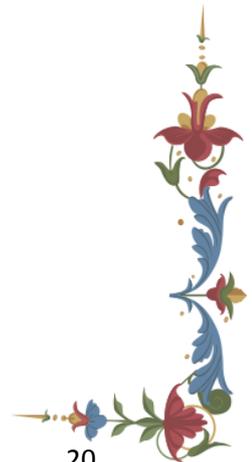


El proceso que se dinamiza abre espacios para que los niños y las niñas se informen, reflexionen y elaboren propuestas desde ellos y para ellos.

Adicionalmente, es una herramienta de registro sobre el estado de derechos de niños y niñas, ellos votan por el grupo de derechos que consideran más vulnerado o respetado. Esta votación se realiza al finalizar cada actividad propuesta, constituyéndose en una herramienta de diagnóstico de la situación de derechos y de análisis de la apropiación que sobre el tema tiene la población infantil determinada.

Igualmente aporta a los procesos de participación y educación democrática en tanto promueve la generación de escenarios de expresión y toma de decisiones a partir de las situaciones y vivencias particulares, en donde el voto cobra especial relevancia.

Esta metodología fue de gran ayuda para abordar de manera práctica el tema de investigación, pues fijó las pautas para desarrollar con los niños de 4° grado del colegio Metropolitano María Occidente un primer taller que permitiera saber de manera directa cual es el derecho que ellos más consideraban vulnerado y a partir de ello realizar una estrategia comunicativa que permitiera informar, enseñar y prevenir el maltrato infantil.



6. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

Para ayudar a la comprensión y el desarrollo del problema de investigación es necesario hacer una aproximación conceptual como punto inicial de la revisión bibliográfica y el análisis de los debates más sobresalientes que desde el diseño y la narrativa se han promovido en los últimos años, en relación con los conceptos de los derechos de los niños, el maltrato infantil, métodos de aprendizaje como el juego y el cuento, multimedia, entre otros que se presentaran más adelante. De esta manera, éste capítulo se propone presentar las principales tendencias y las consideraciones sobre lo que ocurre en el desarrollo de estas nociones para abordar el campo de análisis de investigación.

Esta aproximación teórica es el resultado de la revisión documental relacionada con el diseño de una estrategia comunicativa que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de niños de edades entre los 9 – 11 en torno al maltrato infantil. Se hace referencia a los antecedentes de la investigación, en los cuales se mencionan un grupo de conceptos generales fundamentales y necesarios para el desarrollo de la estrategia propuesta.

Otro elemento a destacar dentro de este capítulo es la presentación de la tendencia en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica primaria y la conceptualización de los libros electrónicos multimedia, estableciendo su vinculación con las teorías del aprendizaje y el aporte que realizan para la enseñanza de los derechos de la niñez. Estos son los componentes que sirvieron de sustento teórico para el diseño de la estrategia comunicativa.

6.1. LOS DERECHOS DEL NIÑO

Los derechos pueden ser considerados como las facultades que todos los seres humanos, sin distinción alguna, poseen. Estas facultades son otorgadas y reconocidas por la comunidad a la cual pertenecen y procuran el beneficio integral del individuo.

Así mismo, el cumplimiento de los deberes, que son las acciones o conductas que debe adoptar un ciudadano para contribuir al bien común y para garantizar el ejercicio de sus derechos y el de todos los individuos que componen la comunidad a la que pertenecen. Todos los derechos (y los Deberes) de los ciudadanos se encuentran contenidos en la Constitución Nacional.

Aspectos Históricos

La palabra infante (infans) significa “el/la que no tiene voz”.

En Europa, la idea de que los niños tienen (o deberían tener) sus propios derechos, nace en el siglo XVIII de las filosofías de la Ilustración (especialmente Jean Jacques Rousseau). Posteriormente, durante

La Revolución Francesa, la Declaración de los Derechos Humanos y Ciudadanos (1789) formuló el principio de que toda persona posee derechos incondicionales e

La Aventura en el Reino Maltrato

inalienables, como, por ejemplo, el derecho a la dignidad – también si éstos (todavía) no estaban establecidos legalmente.¹⁰

Hasta comienzos del siglo XX, en muchas culturas, los niños, ante la incertidumbre de sus padres y de la comunidad acerca de su sobrevivencia, no recibían nombre hasta la edad de cinco años, hecho por el cual no podían ser reconocidos como sujetos de derechos.

Durante mucho tiempo los intereses del niño estuvieron sujetos a y regidos por diferentes figuras de autoridad que no proporcionaban al menor el reconocimiento como ser social durante su infancia.

Esto se puede observar en el proceso evolutivo que ha llevado a replantear la concepción de niño: Inicialmente se concebía al niño sometido a la autoridad paterna absoluta y se le consideraba como un ser pasivo ante las decisiones adultas; en una segunda etapa se considera al niño en función de su situación de necesidad o dificultad en la que el legislador interviene para proteger al menor de la explotación y, en una tercera fase, se presenta al niño como titular de derechos propios, concepción que exige al mundo adulto su reconocimiento no solo en la norma, sino en su papel como sujeto en condición de desarrollo capaz de asumir su propia vida y exigir el cumplimiento de sus derechos.¹¹

Durante la Quinta Asamblea de la Sociedad de Naciones¹², el 26 de septiembre de 1924 en Ginebra, Suiza, se elabora la primera Declaración sobre los Derechos del Niño, llamada la Declaración de Ginebra, la cual estaba fundamentada en la iniciativa de Eglantyne Jebb, quien había sido voluntaria años atrás durante la guerra de Macedonia y durante la I Guerra Mundial, quien para ese entonces era Presidenta de la fundación británica Save the Children Fund, la cual había creado con su hermana.

La Declaración planteaba la necesidad de proporcionar a los niños y a las niñas una protección integral y especial; constaba, para ese entonces, de cinco puntos, redactados de manera muy general, a pesar de eso, fue reconocida en la Declaración Universal de los Derechos Humanos. “Este documento estableció el derecho de los niños y las niñas a desarrollarse de un modo normal, material y espiritualmente.”¹³

Para 1948 la Declaración se amplía a siete puntos, la cual es aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas.¹⁴

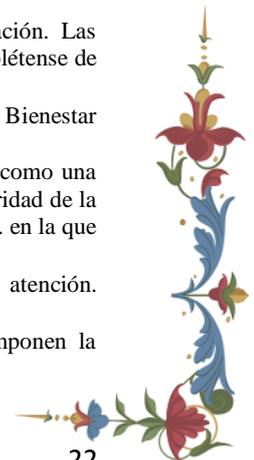
¹⁰ LIEBEL, Manfred. Derechos de la infancia y políticas sociales. Entre protección y Emancipación. Las Monografías del Experto. Serie Teoría. Facultad de Ciencias Políticas Y Sociología. Universidad Complétnense de Madrid. 2006.

¹¹ Ministerio de Relaciones Exteriores, Ministerio de la Protección Social, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Tercer Informe de Colombia al Comité de los Derechos del Niño 1998 - 2003.

¹² La Sociedad de Naciones, con sede en Ginebra. Suiza, fundada en 1919 tras la I Guerra Mundial como una organización intergubernamental. conformada por 63 Estados, cuyo objetivo era lograr la paz y la seguridad de la sociedad internacional a través de la cooperación. Concluyó en la sesión celebrada el 8 de abril de 1946. en la que transfirió su legado a la recién fundada Organización de las Naciones Unidas (ONU).

¹³ ORTIZ PINILLA, Nelson. los derechos de la niñez. Una visión integral en los procesos de atención. Fundación Antonio Restrepo Barco. UNICEF Colombia. Mayo de 1997.

¹⁴ La Asamblea General de las Naciones Unidas, es uno de los seis órganos principales que componen la Organización de las Naciones Unidas (ONU)



La Aventura en el Reino Maltrato

La Asamblea General de las Naciones Unidas reconoce, el 20 de noviembre de 1959, la Declaración de los Derechos del Niño dentro de la más amplia Declaración Universal de Derechos y en las disposiciones de las organizaciones internacionales interesadas en el niño y en su bienestar, así como por los gobiernos de los Estados, aunque todavía no contaba con el carácter de compromiso legal, en el preámbulo de la Declaración se insiste en la necesidad, no solo de reconocer, sino también de desarrollar mecanismos legales que permitan el cumplimiento necesario de lo convenido en la Declaración, que para ese entonces contaba con 10 principios generales, entre los que se encontraban el de protección y bienestar, bases de la Convención.

En 1978, el gobierno polaco insiste en la necesidad de una Convención Internacional sobre los Derechos del Niño.

El año de 1979 es declarado como el año internacional del niño. En ese mismo año representantes de 43 países inician el trabajo de redacción de la Convención.

En 1989, y gracias al trabajo realizado por UNICEF¹⁵, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Convención sobre los Derechos del Niño, que, como lo define Nelson Ortiz, se constituye en un instrumento jurídico internacional (que ubica las necesidades de la infancia en el terreno de los derechos), a través del cual los Estados firmantes contraen la obligación de velar y controlar el cumplimiento de las disposiciones contenidas en la misma. Este documento marca un hito en la historia de la humanidad, ya que por primera vez se concibe al niño y a la niña como ciudadanos con libertad y derecho de expresión, de asociación, de participación y acceso a la información.¹⁶ A partir de este momento los niños y las niñas dejan de ser solo objetos y empiezan a ser considerados como sujetos de derechos, “hablar de sujeto de derechos es evocar el concepto jurídico de autodeterminación, y es, en consecuencia, entender a la persona como sujeto de ley, es decir, como opuesto de ser sujeto de una voluntad discrecional”.¹⁷

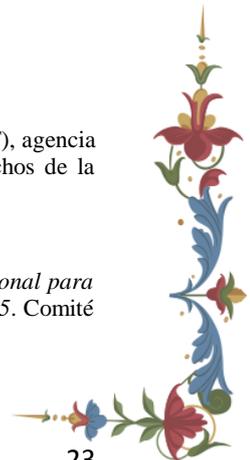
En 1990 se lleva a cabo en la sede de las Naciones Unidas, en la ciudad de Nueva York, la Cumbre Mundial a favor de la Infancia. Reunión histórica en la cual se aprueba y suscribe la Declaración sobre la Supervivencia, la Protección y el Desarrollo del Niño, y el plan de Acción correspondiente, el cual enmarca el compromiso de todos los Estados de mejorar las condiciones de vida de la niñez en el decenio.

En el año de 1991 Colombia ratifica la Convención de los Derechos de l Niño, mediante la Ley 12 de enero de 1991.

¹⁵ Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (en inglés, United Nations Children's Fund. UNICEF), agencia especializada de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) dedicada a la defensa de los derechos de la infancia.

¹⁶ ORTIZ PINILLA, Nelson. los derechos de la niñez. Una visión integral en los procesos de atención. Fundación Antonio Restrepo Barco. UNICEF Colombia. Mayo de 1997.

¹⁷ GARCIA MENDEZ, Emilio. El Derecho a la Ciudadanía de los Niños. 1998. En: *Estrategia Nacional para Prevenir y Erradicar las Peores Formas de Trabajo Infantil y Proteger al Joven Trabajador 2008-2015*. Comité Interinstitucional Nacional de Erradicación del Trabajo Infantil y Protección del Joven Trabajador.



La Asamblea Nacional Constituyente consagra los Derechos de la Niñez en la Nueva Carta Política Colombiana.

Los Principios:

Los Derechos de los Niños están sustentados en una serie de principios que constituyen un marco general esencial para su comprensión y aplicación, la mayor parte de ellos están incorporados a la Convención. Entre estos principios están:

Igualdad-Universalidad-No Discriminación

Estos 3 principios están intrínsecamente relacionados. Como en todos los instrumentos de Derechos Humanos, se establece una titularidad universal, lo que quiere decir que todo sujeto en desarrollo (niño o niña) por el solo hecho de existir y desde el momento de su nacimiento, en cualquier lugar del mundo donde se encuentre, es titular de todos los derechos establecidos. Se prohíbe expresamente la discriminación por cualquier causa o característica tanto del niño como de sus padres, tutores o familiares; como la raza, el sexo, la condición social o económica, el credo, la ideología, la lengua o el origen nacional.

Todos los niños y adolescentes son iguales en su calidad de personas titulares de los Derechos y en su ejercicio y restablecimiento. Todos son igualmente dignos y así mismo tienen las mismas responsabilidades y el mismo derecho a la libertad y a la autonomía progresiva.

El planteamiento de los Derechos de los niños y las niñas busca además romper una discriminación histórica, la que se da por causa de la edad que ha hecho que los más jóvenes sean de los grupos menos aventajados y no se les reconozcan los derechos establecidos para todas las personas, que en la práctica son generalmente asumidos como derechos de los adultos.

La exigibilidad de los Derechos es igualmente universal: Todos y cada uno de los derechos son exigibles, sin ninguna discriminación, tanto por parte de los niños como del resto de la sociedad. Ahora, la no discriminación exige una igualitaria protección de los derechos de la niñez, atendiendo sus particularidades, lo que lleva a que deben desarrollarse estrategias de protección y compensación para los niños que se encuentran en mayor vulnerabilidad, con el fin de asegurar la igualdad de oportunidades en el acceso a los derechos.

Interés Superior del niño

Autonomía

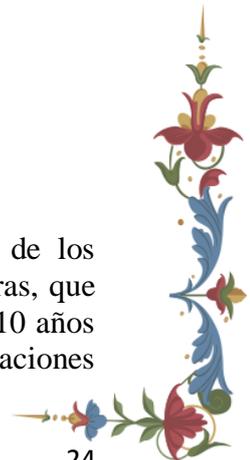
Participación

Corresponsabilidad

Integralidad

Prevalencia

Posteriormente viene un largo proceso de discusión con la colaboración de los representantes de todas las sociedades, todas las religiones y todas las culturas, que se esperaba culminara en 1979, Año Internacional del Niño, pero que tardó 10 años más. Hasta que el 20 de Noviembre de 1989 la Asamblea General de Naciones



La Aventura en el Reino Maltrato

Unidas aprueba unánimemente el texto de la Convención, la cual tiene un peso jurídico y ético para los estados que lo firman que va mucho más allá del que establece una declaración de principios, como lo eran las anteriores. Hasta el momento, la Convención ha sido ratificada por todos los países, con excepción de Somalia y los Estados Unidos, cobijando al 96% de los niños del mundo. Convirtiéndose en el tratado de derechos humanos más ampliamente ratificado, a pesar de diferencias étnicas, políticas, culturales y religiosas entre los países firmantes. Si bien este no es el final del camino y el mundo tendrá que seguir avanzando en construir cada vez un mejor marco de principios y compromisos con los niños, si es un hito histórico fundamental.

El Estado colombiano asume el compromiso de garantizar la efectividad de los derechos de la niñez consagrados en los tratados internacionales, y lo ratifica en la Constitución Política y en otras normas jurídicas, así mismo, inicia una nueva conceptualización referente a la protección integral de la niñez, a través de entidades como el ICBF, quien adopta la doctrina de Protección Integral, fundamentada en considerar a la niñez como sujeto de derechos lo cual posibilita a los niños y a las niñas el ejercicio de las acciones necesarias para hacer exigibles de la familia, la sociedad y el Estado, sus derechos y garantías. Asumir la niñez como sujeto de derechos, donde niños, niñas son personas en proceso de formación, personas activas en ejercicio de derechos, implica:

- La formación de la niñez hacia la autonomía y la libertad.
- La niñez como eje del desarrollo social, cultural y político del país.
- La interpretación internacional de la Convención de los Derechos del Niño ha agrupado los derechos de la niñez en cuatro (4) categorías de derechos:

Supervivencia: Derecho A la vida, A la salud y nutrición, A la vivienda.

Desarrollo: Derecho a tener una familia, Al buen trato, A tener acceso a la información que promueva el bienestar, A la educación, A la recreación, A un medio ambiente sano, A una vida cultural propia, A tener acceso a la cultura, Al respeto por la vida privada.

Participación: A no ser discriminados, A un nombre y una nacionalidad, A ser protegidos contra cualquier tipo de explotación, A ser protegidos del conflicto armado.

Protección: A expresar libremente opiniones y ser tenidos en cuenta, Libertad de pensamiento, conciencia y religión, A buscar, expresar y difundir información, A asociarse y celebrar reuniones pacíficas.

Los derechos de los niños y las niñas son¹⁸:

1. A tener derechos sin ser discriminado: El niño disfrutará de todos los derechos enunciados en esta declaración. Estos derechos serán reconocidos a todos los niños sin excepción alguna ni distinción o discriminación por motivos de raza, color, sexo,

¹⁸ UNICEF. Convención sobre los Derechos del Niño. Disponible en: <http://www.unicef.org/crc/>. Consultado el 12 de junio de 2009.

idioma, religión, ideas políticas o de otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento u otra condición, ya seas del propio niño o de su familia.

2. A gozar de una seguridad social: El niño gozará de una protección integral y dispondrá de oportunidades y servicios, todo ello proporcionado por la ley y por otros medios, para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable y normal, así como en condiciones de libertad y dignidad.

3. A tener un nombre y una nacionalidad: El niño tiene derecho desde su nacimiento a un nombre y a una nacionalidad.

4. A disfrutar de alimentación, vivienda, recreo, y servicios médicos adecuados: El niño debe gozar de los beneficios de la seguridad social. Tendrá derecho a crecer y desarrollarse en buena salud; con este fin deberán proporcionarse, tanto a él como a su madre cuidados especiales, incluso atención prenatal y postnatal. El niño tendrá derecho a disfrutar de alimentación, vivienda, recreo y servicios médicos adecuados.

5. A recibir atención y cuidados especiales cuando el niño sufra algún impedimento físico, mental o social: El niño física o mentalmente impedido o que sufra algún impedimento social, debe recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especiales que requiere su caso particular.

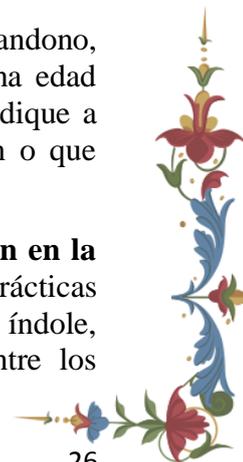
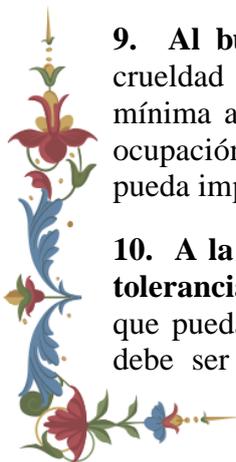
6. Al amor y a la familia: El niño, para el pleno y armonioso desarrollo de su personalidad, necesita amor y comprensión. Siempre que sea posible, deberá crecer al amparo y bajo la responsabilidad de sus padres, y en todo caso, en un ambiente de afecto y de seguridad moral y material, salvo circunstancias excepcionales, no deberá separarse al niño de corta edad de su madre. La sociedad y las autoridades públicas tendrán la obligación de cuidar especialmente a los niños sin familia o que carezcan de medios adecuados de subsistencia.

7. A la educación: El niño tiene derecho a la educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales, se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

8. A ser los primeros en recibir atención en situaciones de emergencia: El niño debe, en todas las circunstancias, figurar entre los primeros que reciban atención y socorro.

9. Al buen trato: El niño debe ser protegido contra toda forma de abandono, crueldad y explotación. No deberá permitirse al niño trabajar antes de una edad mínima adecuada; en ningún caso se le dedicará ni se permitirá que se dedique a ocupación o empleo alguno que pueda perjudicar su salud o su educación o que pueda impedir su desarrollo físico, mental o moral.

10. A la protección contra todo tipo de discriminación y en la educación en la tolerancia frente a las diferencias: El niño debe ser protegido contra las prácticas que puedan fomentar la discriminación racial, religiosa o de cualquier otra índole, debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los



La Aventura en el Reino Maltrato

pueblos, paz y fraternidad universal y con una plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes.

- ¿Quiénes deben garantizar los derechos de la niñez?

La Familia, la Sociedad y el Estado, cada uno desde su hacer y desde su propio espacio, son quienes deben garantizar los derechos del niño. La perspectiva de derechos invita a la familia, sociedad y al Estado para lograr una construcción colectiva de la cultura en favor de la infancia.

La Familia, como ese nicho que acoge al niño desde su concepción y que va tejiendo en su interior esa red de relaciones tan significativas y decisorias en la formación del niño como persona, como ser humano, como ciudadano y por tanto como niño sujeto de derechos. Para ejercer la familia su función, requiere de ciertas condiciones sociales para estar bien y ser la constructora de valores éticos que caracterizan la democracia: responsabilidad, tolerancia, obligación moral hacia otros y el respeto por los derechos.

La Sociedad, como elemento fundamental donde se mueven los niños, es el espacio amplio donde los niños ejercen sus derechos y viven su niñez a través de la interacción con su medio. Por esta razón, se requiere de una sociedad que posibilite condiciones de vida que aseguren al niño su crecimiento y desarrollo humano en un ambiente de bienestar común, donde prevalezca el niño como interés superior.

El Estado, a través de acciones concretas tendientes a mejorar las condiciones de vida del núcleo familiar, las condiciones sociales, garantizando la permanencia de las acciones emprendidas y la transformación de su realidad. El ICBF, como integrante y representante del Estado y en cumplimiento de la misión institucional, considera fundamental, como aporte en la construcción de un proyecto cultural en favor de la infancia, promover, fomentar y proteger el cumplimiento de los derechos de la niñez, así como propiciar y gestionar acciones de apoyo al bienestar familiar, a nivel nacional, departamental y municipal y en los ámbitos familiares y comunitarios.

El ICBF como coordinador e integrador del Sistema Nacional de Bienestar Familiar (SNBF), juega un papel fundamental en las tres instancias, Estado, sociedad y familia, puesto que aglutina a quienes contribuyan o estén llamadas a contribuir, directa o indirectamente, en la garantía de los derechos de los niños:

- Representantes del Estado como Entidades Territoriales, Ministerios e Instituciones.
- Sociedad organizada, organizaciones comunitarias y empresa privada. A la familia.

Para este fin, desarrolla procesos que buscan favorecer una acción eficaz en la familia, la sociedad y el Estado, en cuanto a su responsabilidad y corresponsabilidad en la protección de la niñez y, por consiguiente, de la familia, lo que implica apropiarse totalmente del paradigma de LA PROTECCIÓN INTEGRAL DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ, tanto en su conceptualización como en su gestión, para garantizar el ejercicio de estos derechos, como principios éticos y jurídicos, con el



concurso de las entidades que conforman el SNBF, desde los espacios locales, municipales y departamentales.

6.1.1. MALTRATO INFANTIL

Para hablar de Maltrato Infantil, es necesario referirse al concepto de violencia que, puede ser entendida como un comportamiento deliberado, que resulta o puede resultar en daños físicos o psicológicos a otros seres y que presenta diversas modalidades: física, psicológica, sexual, abandono parcial o negligencia, exposición a peligros físicos o morales¹⁹, es decir, el daño ocurre ya sea por acción o por omisión; “la violencia es la amenaza o uso intencional de la fuerza, la coerción o el poder, bien sea físico, psicológico o sexual, contra otra persona, grupo o comunidad, o contra si mismo, y produce, o tiene alta probabilidad de producir, daño en la integridad física, psíquica, sexual, en la personalidad y aún en la libertad de movimientos de la víctima.”²⁰

La violencia;

La violencia se puede clasificar en:

- Violencia externa psicosocial

- Violencia intrafamiliar (VIF): La familia es un organismo que modifica constantemente su estructura a fin de acoplarse a otros sistemas, si una familia no logra la adaptación a los cambios sufre perturbaciones destructivas.

La expresión violencia familiar alude a todas las formas de abuso que se presentan en las relaciones entre los miembros de la familia y corresponde a la ruptura del equilibrio de la misma. La relación de abuso es aquella en la que una de las partes presenta un desbordamiento de agresividad que sobrepasa los mecanismos destinados a controlarla: uno o varios miembros del grupo familiar, más fuertes ya sea físicamente, intelectualmente o en autoridad ocasionan daño, ya sea físico y/o psicológico a uno o varios miembros, más débiles, en un contexto de desequilibrio del poder.

Para definir una situación de violencia al interior de la familia como un caso de abuso, se deben tener en cuenta factores como la cronicidad o antigüedad del problema, la frecuencia con la que ocurre y su permanencia o la resistencia que determinada situación presente a cualquier alternativa de solución o disminución del o los impactos negativos que tenga en todos y cada uno de los miembros del grupo familiar.

Dada la dimensión y la prevalencia de las situaciones de violencia intrafamiliar, ha llegado a ser concebida como un asunto de salud pública.

¹⁹ ICBF. Plan Nacional de Construcción de Paz y Convivencia Familiar Haz Paz 2005-2015.

²⁰ Rosemberg y Fenley (1991)

Maltrato Infantil

El maltrato infantil puede ser considerado como una forma de violencia intrafamiliar, pues los adultos que cometen tales acciones son, generalmente, los padres, familiares o cualquier persona cercana a los niños y las niñas, aprovechándose de su situación de superioridad y de la dependencia del menor. Esto determina que, en general, el niño se encuentra en una situación psicológica más difícil, pues tiene un vínculo afectivo con quien lo maltrata²¹.



Gráfico 1. Categorización del maltrato infantil

Existen muchas definiciones de maltrato infantil, elaboradas por diversos autores a partir de diferentes enfoques, cada una de estas definiciones variará de acuerdo a los diferentes factores que sean tomados en cuenta como las leyes de cada país, la cultura, el grado de desarrollo, el enfoque, la intención entre otros.

El primer autor en acercarse a una definición formal sobre el maltrato infantil fue el pediatra estadounidense Henry Kempe (Síndrome del Niño Golpeado), quien aseguró que maltrato infantil suponía la existencia de un niño golpeado y aunque no existiera la relación entre causa y efecto, era posible estudiar el maltrato a partir de las acciones de los adultos que estuvieran a cargo²².

El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), define maltrato infantil como "toda forma de agresión física y psicológica, abandono, descuido, explotación, incluidos el acoso y el abuso sexual, recibida generalmente de personas muy cercanas a los niños y niñas, como padres, miembros del grupo familiar, maestros o cuidadores, dificultando su sano y adecuado desarrollo integral".

En el Código de la Infancia y la Adolescencia (artículo 18), maltrato infantil es definido como toda forma de perjuicio, castigo, humillación, o abuso físico o psicológico, descuido, omisión o trato negligente, malos tratos, incluidos los actos sexuales abusivos y la violación y en general toda forma de violencia o agresión sobre el niño, la niña o el adolescente por parte de sus padres, representantes legales o cualquier otra persona.

El Código Penal (Ley 559) considera que todo mayor de 18 años, es maltratado cuando su salud física o mental o su seguridad están en peligro, ya sea por acciones

²¹ MILLAR, A. Por tu propio bien. New York: Farrar. Straus. Giroux

²² Monografía Factores asociados al maltrato en niños y adolescentes de una institución de Protección en Bogotá.

u omisiones llevadas a cabo por la madre o el padre u otras personas responsables de su cuidado.

La Procuraduría General de la República lo define como “Toda acción u omisión que vulnera un derecho de un menor”

Dentro de la investigación, se revisaron todas las definiciones de maltrato infantil posibles, pero se tomaron en aquellas que han sido adoptadas o redefinidas por organismos y/o entidades en Colombia, pues dada la finalidad del proyecto, estas ofrecían una referencia más contextualizada y cercana

El maltrato infantil es entendido como toda acción u omisión que entorpece el desarrollo integral del nonato, niño o adolescente lesionando sus derechos, donde quiera que ocurra, desde de los círculos más particulares e íntimos de la familia, hasta el contexto general de la sociedad.

Se indica como maltrato infantil el poner a un menor en peligro, esto incluye crear un riesgo sustancial para la salud o la seguridad del mismo, no respetando el deber de cuidarlo, mantenerlo o protegerlo. Esto incluye la tortura o el abuso cruel, los castigos excesivos, o la sujeción que crea un peligro sustancial de daño físico para el menor. También constituyen abuso contra menores las medidas disciplinarias, repetidas e injustificadas que ponen en peligro su salud o desarrollo mentales, o la muerte que no es causada por castigo físico admitido.

6.1.1.1. TIPOS DE MALTRATO INFANTIL

El maltrato infantil comprende diferentes categorías, formas que presentan sus características específicas. Las formas de maltrato más significativas son el maltrato físico, psicológico, abuso sexual, negligencia o descuido y maltrato social entre otros.²³

Maltrato Físico. Es toda forma de agresión infligida al menor por sus padres, responsables o adultos, producida por el uso de la fuerza física no accidental. Sus consecuencias pueden ser transitorias o permanentes, incluyendo la muerte. Su gravedad y época de ocurrencia se gradúa de acuerdo con lo establecido por Medicina Legal: leve, moderado o grave y antigua, reciente o recurrente.

Maltrato Psicológico. Es aquel que se genera por carencia, exceso, alteración o combinación de las anteriores, en las relaciones que inicialmente se dan en los niños a través de los padres o cuidadores y se van extendiendo a lo largo de la vida, produciendo alteraciones en su desarrollo psicoafectivo. Motor, del lenguaje, de socialización y de adaptación.

Estas alteraciones se pueden presentar por la ausencia de los padres, por la sobreprotección o por la incapacidad del adulto para relacionarse con el niño, al no tomar en cuenta su ritmo de desarrollo individual.

²³ HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Eduardo R. Psicología online. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/infantil/maltrato.shtml>. consultado el 10 de julio de 2009.

Las podemos clasificar en:

- **Leve**, aquellas que son reparables en corto tiempo de tratamiento. - Moderada, que requiere una intervención prolongada al niño y a su familia.

- **Grave**, aquellas que no tienen retroceso y sus secuelas acompañan a la víctima toda la vida.

Abuso Sexual. Contactos o interacciones entre un niño y uno o varios adultos, cuando el primero se utiliza para estimulación sexual del segundo o de otra persona, mediante engaño o fuerza física. Se distinguen como abuso sexual las siguientes modalidades:

Acceso carnal (con penetración), actos sexuales (todo acto diferente al acceso carnal, como: tocamientos, exhibicionismo, manipulación), corrupción (actos en presencia del niño o que le induzca a prácticas sexuales), inducción o constreñimiento a la prostitución.

Negligencia o Descuido. Entendido como la privación de las necesidades básicas cuando se puedan brindar, alimentación, educación, salud, cuidado, para garantizar al niño un desarrollo biopsicoafectivo. (Artículo 44 Constitución Nacional. Derechos Fundamentales del Niño). Su gravedad está dada por las posibilidades o no de recuperación.

6.1.1.2. LAS CAUSAS DEL MALTRATO INFANTIL

Según datos de ICBF, Los estudiosos del tema del maltrato infantil han tratado de explicar su aparición y mantenimiento utilizando diversos modelos, así tenemos:

-El modelo sociológico, que considera que el abandono físico es consecuencia de situaciones de carencia económica o de situaciones de aislamiento social.

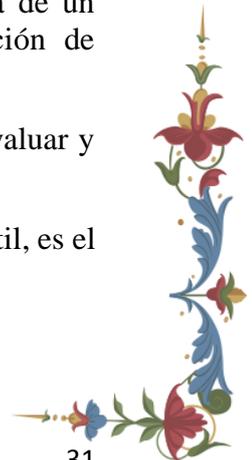
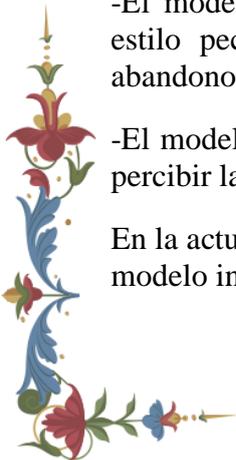
-El modelo cognitivo, que lo entiende como una situación de desprotección que se produce como consecuencia de distorsiones cognitivas, expectativas y percepciones inadecuadas de los progenitores/cuidadores en relación a los menores a su cargo.

- El modelo psiquiátrico, que considera que el maltrato infantil es consecuencia de la existencia de psicopatología en los padres.

-El modelo del procesamiento de la información, que plantea la existencia de un estilo peculiar de procesamiento en las familias con menores en situación de abandono físico o negligencia infantil.

-El modelo de afrontamiento del estrés, que hace referencia a la forma de evaluar y percibir las situaciones y/o sucesos estresantes por parte de estas familias.

En la actualidad el modelo etiopatogénico que mejor explica el maltrato infantil, es el modelo integral del maltrato infantil.



La Aventura en el Reino Maltrato

Este modelo considera la existencia de diferentes niveles ecológicos que están encajados unos dentro de otros interactuando en una dimensión temporal. Existen en este modelo factores compensatorios que actuarían según un modelo de afrontamiento, impidiendo que los factores estresores que se producen en las familias desencadenen una respuesta agresiva hacia sus miembros.

La progresiva disminución de los factores compensatorios podría explicar la espiral de violencia intrafamiliar que se produce en el fenómeno del maltrato infantil. Entre los factores compensatorios se señalan: armonía marital, planificación familiar, satisfacción personal, escasos sucesos vitales estresantes, intervenciones terapéuticas familiares, apego materno/paterno al hijo, apoyo social, buena condición financiera, acceso a programas sanitarios adecuados, etc.

Entre los factores estresores se cuentan: historia familiar de abuso, desarmonía familiar, baja autoestima, trastornos físicos y psíquicos en los padres, farmacodependencia, hijos no deseados, padre no biológico, madre no protectora, ausencia de control prenatal, desempleo, bajo nivel social y económico, promiscuidad, etc.

6.1.1.3. CONSECUENCIAS DEL MALTRATO INFANTIL

Independientemente de las secuelas físicas que desencadena directamente la agresión producida por el abuso físico o sexual, todos los tipos de maltrato infantil dan lugar a trastornos conductuales, emocionales y sociales. La importancia, severidad y cronicidad de las estas secuelas depende de:²⁴

- Intensidad y frecuencia del maltrato.
- Características del niño (edad, sexo, susceptibilidad, temperamento, habilidades sociales, etc.).
- El uso o no de la violencia física.
- Relación del niño con el agresor.
- Apoyo intrafamiliar a la víctima infantil.
- Acceso y competencia de los servicios de ayuda médica, psicológica y social.
- En los primeros momentos del desarrollo evolutivo se observan repercusiones negativas en las capacidades relacionales de apego y en la autoestima del niño. Así como pesadillas y problemas del sueño, cambios de hábitos de comida, pérdidas del control de esfínteres, deficiencias psicomotoras, trastornos psicosomáticos.
- En escolares y adolescentes encontramos: fugas del hogar, conductas autolesivas, hiperactividad o aislamiento, bajo rendimiento académico, deficiencias intelectuales, fracaso escolar, trastorno disociativo de identidad, delincuencia juvenil, consumo de

²⁴ HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Eduardo R. Psicología online. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/infantil/maltrato.shtml>. consultado el 10 de julio de 2009.

drogas y alcohol, miedo generalizado, depresión, rechazo al propio cuerpo, culpa y vergüenza, agresividad, problemas de relación interpersonal.

6.1.1.4. PREVENCIÓN DEL MALTRATO INFANTIL

La ecuación del buen trato es el sumatorio de los recursos comunitarios, la resiliencia y las competencias parentales en relación a las necesidades infantiles.

Resiliencia o resistencia al daño se denomina a los recursos naturales de los niños, para asegurarse un desarrollo sano; a la capacidad de todo ser vivo, para mantenerse vivo y a la toma de conciencia de la realidad.

Los factores que aumentan la resiliencia en el niño son:²⁵

- Apego seguro en los primeros 6 meses de vida.
- Tener conciencia de la realidad individual, familiar y social. Cuanto antes se de cuenta de su realidad, más facilidad tendrá para desarrollar estrategias alternativas.
- Apoyo social: relaciones informales.
- La escuela y los procesos educativos extrafamiliares.
- Compromiso religioso, social y político

La ecuación del maltrato es el resultado de pocos recursos comunitarios, pocas competencias parentales en relación a grandes necesidades infantiles y trastorno de la resiliencia.

Una familia y su entorno social pueden considerarse sanos cuando son capaces de:

- Asegurar el bienestar en todos sus miembros y sus socializaciones (aprendizaje de una cultura de vida).
- Ofrecer a sus miembros los bienes materiales, psicológicos y sociales que necesitan, en cantidad y calidad suficientes.

6.1.1.5. CARACTERÍSTICAS DE UN NIÑO MALTRATADO

Un niño que está siendo víctima de maltrato puede presentar las siguientes características:²⁶

1. Marcas en el cuerpo como hematomas, quemaduras, cortadas, heridas.
2. Múltiples lesiones en diferente estado de cicatrización.
3. fracturas en brazos o piernas.

²⁵ DE MIGUEL, M. y FERNÁNDEZ, M.A. Detección precoz del maltrato infantil. Programa piloto de trabajo en red Early detection of child abuse. Pilot work program in the net. Disponible en: <http://www.cfnavarra.es/salud/anales/textos/vol25/sup2/suple4a.html> Consultado el 10 de julio de 2009.

²⁶ CHASERSORES.NET. Maltrato Infantil. Disponible en: <http://www.chasesores.net/maltrato.htm>. Consultado el 10 de julio de 2009.

4. Dolores de cabeza frecuentes como producto de los golpes.
5. Higiene inadecuada.
6. Desnutrición.
7. Fatiga y cansancio.
8. Retraimiento social (se aísla, no comparte con otros niños).
9. Episodios frecuentes de llanto.
10. irritabilidad.
11. Tristeza.
12. Comportamientos agresivos hacia otros niños.
13. Desobediencia.
14. Hiperactividad o por el contrario pasividad.
15. Miedo cuando un adulto alza el tono de voz.
16. miedo de llegar a la casa.
17. pocos deseos de jugar.
18. Búsqueda constante de aprobación y aceptación.
19. Bajo rendimiento escolar.
20. Problemas para dormir.
21. No hable espontáneamente.
22. Se sienten culpables.
23. Expresan deseos de morir.
24. Los niños abusados sexualmente pueden presentar comportamientos sexualizados (tienen comportamientos sexuales en contextos y situaciones inapropiadas).

6.1.1.6. ESTADÍSTICAS DE LA SITUACIÓN ACTUAL DE LA NIÑEZ EN COLOMBIA

Según datos aportados por la Directora General del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Elvira Forero Hernández, las estadísticas muestran que en Colombia, el número de denuncias por maltrato infantil continúa en aumento. Entre enero y octubre de 2009, se presentó un incremento superior al 20% con relación al mismo período del 2008 al pasar de 29.226 a 36.259 denuncias. De las 36.259 denuncias recibidas, 2.861 corresponden a maltrato psicológico, 17.004 a maltrato físico y 16.108 a maltrato por negligencia. Quejas formuladas por concepto de maltrato al niño en gestación registran 286 denuncias.

El mayor número de denuncias se dan en Bogotá con 8.613 casos, seguidas de los departamentos de Valle con 3.332, Cundinamarca con 2.630, Tolima con 2.293 y Atlántico con 1.658 denuncias registradas.

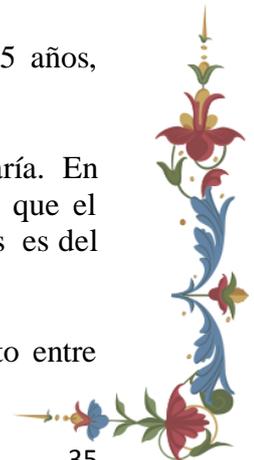
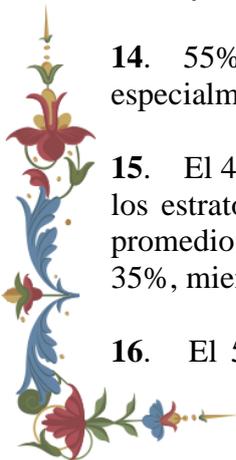
Según el censo del DANE y Encuesta Nacional de Demografía y Salud. 61.000 Niños y niñas se encontraban a Febrero del 2009 en poder del ICBF. Por abandono de sus padres niños completamente olvidados, huérfanos, por que sus padres no les suministraban los cuidados necesarios para su desarrollo.

1. La violencia cobra al año la vida de 745 niños por homicidio y 161 niños se suicidaron en el 2009.
2. Se reportaron 7.564 casos de maltrato infantil, que solo representan el 5% de lo

La Aventura en el Reino Maltrato

que ocurre realmente.

3. La tasa nacional de mortalidad infantil es de 26 por mil nacidos vivos, y en el Choco asciende a 90. (lo que rectifica que en las zonas donde radica la pobreza, grupos étnicos... es donde más se presenta esta clase de decesos).
4. El Instituto de Medicina Legal registró el año anterior 64.979 casos de violencia intrafamiliar de los cuales 10.337 fueron cometidos contra personas menores de 18 años.
5. 10.808 casos de violencia sexual en donde la víctima es un menor de edad, sin embargo según proyecciones de IML esta cifra tan solo corresponde al 5% de los delitos sexuales ocurridos.
6. 11.000 menores hacen parte de las filas de la guerrilla
7. 56.000 menores son atendidos al año por el ICBF por encontrarse en situación de abandono o peligro, de los cuales 4.500 son declarados en abandono, pero tan solo son logrados dar en adopción 2.700
8. 60.000 denuncias al año atiende la Fiscalía General de la Nación por el delito de Inasistencia alimentaría.
9. El 19% de las adolescentes en las zonas urbanas entre 15 y 19 años han tenido un embarazo, porcentaje que asciende al 30% en las zonas rurales.
10. 1.568.000 millones de niños se encuentran en el mercado laboral con o sin remuneración.
11. La anterior cifra se aumenta a 2.300.000 millones de niños si se suma a aquellos que realizan oficios de hogar.
12. En los últimos 15 años han sido desplazados más de 1.000.000 de menores de 18 años.
13. En la modalidad de maltrato en gestación, el ICBF ha recibido 177 denuncias en 2008. Así mismo reporta 1.743 casos de maltrato psicológico, 9.605 de maltrato físico y 7.561 de negligencia.
14. 55% de la población es menor de 25 años y 30 % es menor de 15 años, especialmente la que vive en la parte empobrecida.
15. El 40 % de la población se considera vulnerable a insuficiencia alimentaría. En los estratos mas pobres l mortalidad infantil es de 42 mil, 23% mas grave que el promedio nacional. La desnutrición crónica infantil en las áreas de los PDA´s es del 35%, mientras que los datos del país reportan el 11% y el PMA el 13,6%.
16. El 51% del maltrato infantil recae sobre niños, y el 59% del maltrato entre



familiares lo reciben las mujeres.

La Cruda Realidad de los niños Huérfanos:

- 845.410: Viven en situación de orfandad.
- 14.887: Son empleados domésticos entre los 5 años a los 15 años acaban siendo des escolarizados y ganándose la vida como empleados domésticos.
- 104.679: Están casados o tienen pareja.
- 44.595: Son cabezas de Familia.
- 792.000: Viven sin sus padres, aunque estén vivos.
- 296.466 menores de edad viven en un hogar donde el jefe ni siquiera es un pariente.
- 76.278 adolescentes que se convirtieron en cónyuges de los jefes del hogar de los cuales 3.147 tienen menos de 14 años.

698 Denuncias por abuso sexual en el 2009.

Motivo de denuncia	Rango edad (0 a 6 años)	Total de edad (0 a 18 años)
Falta de responsables	715	2311
Expósito abandono	44	72
Abuso sexual	698	3291
Explotación sexual (prostitución infantil)	8	254
Explotación sexual (pornografía infantil)	5	32
Explotación sexual (turismo sexual infantil)	0	12
Maltrato psicológico	354	1535
Maltrato físico	2635	9392
Explotación laboral	31	534
Amenazado	20	240
Niño, niña o adolescente de la calle	44	506
Discapacitado	56	203
consumo de sustancias psicoactivas	20	1987

Según reportes de Medicina legal, en Bogotá se presentan más de cuatro mil denuncias al año, sólo por violencia sexual, es decir, 10 casos por día, principalmente de menores de edad.

Fuentes:

- Visión Mundial www.visionmundial.org.co
- Estado mundial de la infancia 2009 (UNICEF),
- La niñez colombiana en cifras
- Defensoría del pueblo
- Informes sobre derechos humanos
- ICBF



6.2. LA COMUNICACIÓN Y EL APRENDIZAJE

Como diseñadores somos capaces de pensar visualmente, de conceptualizar, transformar pensamientos, ideas e información en diferentes materiales visuales y así proveer a los educadores de herramientas visuales las cuales tienen como finalidad generar a través de sus formas, colores, tipografía, composición, texturas, legibilidad y representación un aprendizaje entre los estudiantes.

Como diseñador gráfico me di a la tarea de recolectar información acerca de este problema tan específico, como el maltrato infantil, comprenderlo para así generar acciones de diseño, crear objetos e información que faciliten la realización de acciones deseadas. Existe un problema dado y las posibilidades de facilitarlo o desalentarlo a través del diseño.

Prevalece en nuestra sociedad una preocupación ante derechos de la niñez y ante la necesidad de tomar medidas adecuadas para su prevención. La educación es el medio por el cual se puede instruir para emprender acciones en contra del maltrato infantil. La mayoría de la sociedad considera a la educación como el vehículo para llevar acabo mejoras y cambios. En las materias que comúnmente se imparten en las escuelas los alumnos estudian haciendo uso de “herramientas intelectuales” como por ejemplo lo es el lenguaje; para expresarse y las matemáticas; para medir. Como ya he mencionado anteriormente, la estrategia comunicativa pretende formar aptitudes e informar a los niños y niñas para resolver las situaciones que se puedan presentar frente al maltrato infantil.

La base del diseño según Wildbur es la conjunción de diversos elementos en una misma área con el objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinado. El mensaje puede comunicar e incluso modificarse mediante una cuidadosa manipulación visual de los elementos que van a ser utilizados dentro del área del diseño. Esencialmente, esos elementos serán piezas gráficas, combinadas con una fuerza controladora basada en el estilo medieval.

Estudio sobre el lector:

Desde que el niño nace, la mayoría de su aprendizaje lo realiza a través de la vista (Wilman²⁷³). Reunimos la mayor cantidad de información a través de nuestros ojos. Los demás sentidos como lo son el oído, el tacto, el gusto y el olfato también colaboran con el proceso de aprendizaje. De esta manera el estudiante puede recibir la información de diversas formas y así interpretar el conocimiento. Transmitir un conocimiento no es una tarea fácil ya que los estudiantes llegan con distintos conocimientos, experiencias y propósitos.

Percepción:

“La percepción que en el campo del diseño se relaciona tradicionalmente con la estructura de la forma, es básicamente una herramienta para sobrevivir. No

²⁷ WILMAN, Raymond. Traducción Brash, Jorge. Materiales Didácticos, ideas prácticas para su desarrollo, México, Editorial Trillas, 1973.

percibimos al mundo para gozarlo sino para entenderlo. Y necesitamos entenderlo en función de la supervivencia. La percepción está orientada a un fin que es encontrar el significado. Dada la conexión entre percepción, significado y supervivencia, es fácil comprender que tengamos una necesidad emocional de entender lo que vemos. Vemos para entender. Necesitamos entender para poder reaccionar” (Frascara²⁸). Si bien todo diseño de comunicación visual tiene como propósito que la gente adquiera cierto conocimiento, en ciertas áreas, tales como material didáctico, libros multimedia, gráficos, mapas, tablas, señales, símbolos y letras, el diseño está enfocado sobre todo en el área cognitiva y en que la información presentada debe de ser comprensible.

Los elementos visuales en el aprendizaje:

Los elementos visuales son usados en distintos ámbitos enfocados a lograr un aprendizaje por parte de los estudiantes entre ellos: los salones de clase tradicionales, la educación satelital, los museos, los videos y los materiales de texto impresos.

Los elementos visuales pueden ser usados para enseñar: procesos, conceptos, datos, direcciones o hechos que son por lo general complejos. En la escuela los elementos visuales de los cursos, lecciones y presentaciones juegan un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos elementos ayudan a entender y retener la información. Los objetivos del aprendizaje pueden facilitarse a través de la visualización.

Ralph E. Wileman²⁹ sugiere que las imágenes visuales ofrecen varias ventajas frente a la comunicación verbal (escrita u oral) ya que pueden:

- 1.- Presentar más información en una cantidad de espacio dado.
- 2.- Simplificar conceptos complejos
- 3.- Aclarar partes de un concepto abstracto
- 4.- Servir como organizadores avanzados de información
- 5.- La más importante, investigaciones sugieren que las imágenes visuales incrementan la retención del lo aprendido.

Muy comúnmente los objetos, procesos, datos, conceptos, teorías, sentimientos; componentes que constituyen nuestra experiencia son descritos de manera hablada o escrita, sin embargo también podemos comunicar nuestras experiencias de una manera visual, no obstante estamos más familiarizados expresándonos de manera verbal ya sea hablando o escribiendo, que de manera visual. La razón es quizá que estamos entrenados para usar la parte verbal desde el inicio de nuestro desarrollo. Las escuelas primarias comúnmente se enfocan más a desarrollar habilidades de tipo verbal o de escritura las cuales constituyen gran parte de los objetivos de aprendizaje y que sirven para que el estudiante aprenda cualquier materia. Pero no sólo nos podemos comunicar verbalmente. El hecho es que vemos más nuestro mundo de lo que podemos hablarlo o escribirlo. Se nos enseña a expresar nuestras experiencias visuales de manera verbal o escrita dando como resultado que nuestro uso de elementos visuales sea limitado.

²⁸ FRASCARA, Jorge, Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio Social, Argentina, Ediciones Infinito, 1997.

²⁹ WILEMAN, Ralph E., Visual Communicating, Estados Unidos de América, Editorial Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Pub, 1993.

Ralph E. Wileman propone tres razones principales para usar la visualización para comunicar información:

- 1.- Un mensaje visual puede atraer la atención de la audiencia y hay que reconocer que obtener la atención de un público es el primer paso para comunicar.
- 2.- Un mensaje visual puede ser eficiente así mismo puede comunicar rápidamente y por consiguiente lograr la comprensión del mensaje.
- 3.- Un mensaje visual puede ser efectivo y tiene la capacidad de producir el resultado deseado. Si el comunicador (maestro) quiere que la audiencia (estudiante) se concentre en el aspecto particular de la comprensión del mensaje, el elemento visual presentado puede estar diseñado con este objetivo específico en mente. Los elementos visuales ayudan a la gente a recordar el mensaje.

Toda comunicación requiere de un mensaje y de alguien que reciba dicho mensaje. Esto se puede definir como productor e intérprete. Los mensajes visuales pueden ser usados para representar diversos objetivos educativos entre ellos:

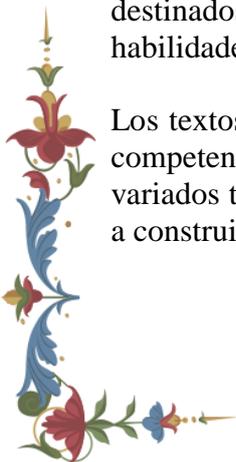
- 1.- Hechos concretos
- 2.- Instrucciones
- 3.- Procesos
- 4.- Datos
- 5.- Datos comparativos
- 6.- Datos o sucesos cronológicos
- 7.- Una estructura organizacional
- 8.- Lugares
- 9.- Teorías
- 10.- Sentimientos y Actitudes

Wileman define al aprendizaje como una modificación de la conducta a través de la experiencia, de manera que quien aprende se conduce de modo diferente después que dicho cambio ha tenido lugar; es decir después de que ha habido una comunicación entre maestro y alumno. El proceso de aprendizaje es efectivo en la medida en la que el alumno ha comprendido las ideas que el maestro quiso transmitir.

6.3. LOS TEXTOS NARRATIVOS PARA NIÑOS

Un factor que puede convertirse en principio nuclear y disciplinar central para los materiales didácticos son los textos para niños. Desde el enfoque de la transdisciplinariedad, el fundamento nuclear puede ser un grupo de cuentos destinados a la lectura recreativa, instruccional y pedagógica. Con ello, las habilidades básicas: hablar, escuchar, leer y escribir se ejercitarán permanentemente.

Los textos de calidad integran las posibilidades de que los niños y niñas desarrollen competencias comunicativas y lingüísticas, así como también aprendan sobre los más variados temas de su interés, como lo son sus derechos, que los ayuden a ser fuertes, a construir su propia realidad y a convivir en armonía.



La Aventura en el Reino Maltrato

Navas,³⁰ afirma que: entre los libros para niños se encuentran algunos que sin que pueda considerárseles como Literatura Infantil cumplen funciones importantes como informar o acercar al lector a ciertos aspectos del conocimiento, persuadir al lector hacia un cambio de conducta. Si están bien escritos, bien editados y comunican unos contenidos que no distorsionan los conocimientos científicos está muy bien seleccionarlos, o darlos a leer a los niños.

Los cuentos, relatos o historias pueden estructurarse en versos, respetando la superestructura clásica de la narración: inicio de las acciones, conflicto, nudo y desenlace.³¹ Significa que una historia puede contarse mediante un poema narrativo, lo que no cambia su condición semántica de relato. La estructura versificada responde a la estructura enunciativa de la narración y a la configuración de los poemas épicos, los poemas cultos y didácticos de finales de la Edad Media y de los poemas heroicos en general. Asimismo, las fábulas y apólogos se construyen como narraciones en versos con la intención de que se pueda aprender fácilmente la historia a causa del ritmo, la rima y la sonoridad.

El poema narrativo puede ser mucho más condensado por la propia naturaleza de la organización textual versificada; además puede tener, según Kohan,³² personajes autodefinidos (se describen a sí mismos), descritos por un narrador o contemplados por otro personaje; puede contar un episodio completo o un fragmento, contener diálogos o puede ser una narración de conjunto. Es así como mediante un texto en verso se puede presentar el discurso mimético de la narración propia de un cuento y es posible observar personajes que actúan y se mueven a través de la voz de un narrador. Pacheco,³³ afirma que los cuentos, bastante difíciles de definir en principio, se caracterizan primordialmente por siete categorías de base:

1. La narratividad: condición que le confiere al relato su especificidad de relato: “todo cuento debe dar cuenta de una secuencia de acciones realizadas por personajes en un ámbito de tiempo y espacio”

2. La brevedad: el cuento es breve por lo intenso, para poder consumirse en una sola sesión, es decir, “sólo puede producir el efecto deseado cuando -por ser breve- su recepción puede darse en una sola sesión”

3. Tanto el momento de la concepción como el de la recepción se caracterizan por la **unicidad**. El autor concibe el cuento de manera concentrada y detallista, y el lector recibe la historia del cuento de forma atenta, concentrada, intensa y de una sola vez.

4. La intensidad del efecto depende de la brevedad y de la recepción en un momento único. Esto sólo es posible cuando responde a la calidad del trabajo

³⁰ NAVAS, G. Investigación y literatura infantil ¿necesidad de fundamentos para la acción? 1997, *LETRAS*, p. 230-231

³¹ TODOROV, T. *¿Qué es el estructuralismo? Poética*. Buenos Aires: Losada. 1975.

³² KOHAN, S. *Cómo se escribe poesía*. Barcelona, España: Plaza y Janés. 1998. P. 162-170.

³³ PACHECO, C. Criterios para una conceptualización del cuento. En C. Pacheco, y L. Barrera Linares (Comp.), *Del cuento y sus alrededores. Aproximaciones a una teoría del cuento*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1998. p. 16-27

lingüístico, a la intencionalidad literaria, a la excelencia técnica y el trabajo depurado.

5. Por último, Pacheco agrupa **la economía, la condensación y el rigor**. Debe hacerse una labor a favor de la brevedad intensa mediante la virtud de la economía. La condensación se da por la lección de una historia que sea sencilla e interesante y el acertado manejo de los recursos retóricos y el rigor, por su precisión.

En la misma línea de trabajo, Barrera Linares³⁴ expone los problemas que conciernen a la definición del cuento y a sus características. En principio, define el cuento como: Una clase de mensaje narrativo breve, elaborado con la intención muy específica de generar un efecto o impresión momentánea e impactante en el destinatario y cuya composición lingüística pareciera restringida por la escogencia focalizadora de un solo tema narrado a partir de una serie de macroproposiciones únicas no vinculadas semánticamente con ningún otro texto narrativo adherente o coexistente lo que a su vez lo reviste de una relativa autonomía semántica y formal.

Barrera Linares, al mismo tiempo, desde el enfoque de la semántica, la lingüística y la pragmática refiere una serie de elementos esenciales para la comprensión del cuento como tipología textual. Con respecto a la estructura textual hace énfasis en las reglas de lo breve. 1. La brevedad es resultado de la confluencia de elementos reunidos coherentemente: un hecho central; la intensidad debe ser parte del propósito principal.

2. El productor o cuentista debe manejar las técnicas del contar brevemente: planifica, desarrolla y expresa un mensaje semánticamente unívoco desde la dimensión del emisor.

3. Con respecto al destinatario, desde la perspectiva de la recepción el cuento puede proponer una visión unívoca pero la memoria semántica del lector y su competencia comunicativa determinan que “la recepción puede distar considerablemente de la proposición monosémica del productor”

4. El contexto suele ser sobrepasado por el buen cuento: el momento histórico y la situación espacial se dirigen a un lector universal cuya recepción opera por acercamiento e identificación con lo narrado.

Barrera Linares concluye que el cuento debe ser puntual y que deben analizarse el receptor real, el contexto socio-cultural y los referentes. En lo que respecta a la aplicación pedagógica de la lectura, Rodríguez³⁵ utiliza el texto literario para “incentivar la lectura interpretativa de textos; desarrollar hábitos de escritura objetiva y creativa; desarrollar estructuras de pensamiento a partir de la lectura y de la escritura; incrementar el vocabulario y desarrollar la capacidad de argumentación.” Este grupo de objetivos según Rodríguez pueden alcanzarse a través del uso del texto literario en el aula debido a sus caracteres particulares:

³⁴ BARRERA LINARES, L. Apuntes para una teoría del cuento. En C. Pacheco y L. Barrera Linares (Comps.), *Del cuento y sus alrededores. Aproximaciones a una teoría del cuento*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana. 1998. p.34

³⁵ RODRÍGUEZ, L. Estrategias para el buen uso del texto literario en el aula. *LETRAS*, 1997. p.54-55, 249-261.

1. Jugar y fingir son características comunes del lenguaje literario y del lenguaje infantil: ambos son subjetivos, multívocos, plurisignificativos y connotativos.
2. Los niños y niñas descubren que en el texto literario el lenguaje es una poderosa herramienta para inventar otra realidad.
3. El lenguaje literario es por excelencia creativo.
4. La interpretación literaria le permite al niño comprender lo que significa pasar del desconocimiento al entendimiento.
5. La literatura incentiva la reflexión.
6. El texto literario estimula su capacidad de elección.
7. La literatura le proporciona un mundo que acoge sus fantasías.
8. El texto literario es un modelo de calidad de lenguaje y requiere mayor elaboración.

La ley del escalonamiento se refiere a proporcionar lecturas a los niños y niñas de manera gradual de acuerdo con los niveles de complejidad, adaptados a su edad. Sin embargo, la perspicacia y el tino son los únicos que dictan cuáles son los textos que deben leer los niños, siempre y cuando no lesionen su desarrollo moral y psico-social. Los niños y niñas tienen el derecho de decidir si quieren leer otro tipo de textos (ciencia, historia, textos sobre música, arte, etc.).

6.3.1. ADECUACIÓN DE LOS TEXTOS A LA EDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS

Los cambios que sufren los niños y niñas también deben tomarse en cuenta debido a que los textos podrían ser más efectivos (en cuanto a valoración y disfrute) si se adecúan a sus edades. Ponce (citado por Jesualdo³⁶) divide las etapas en cuatro: maduración, que se extiende hasta los 18 meses; técnica: el niño utiliza herramientas y descubre los poderes que reposan en el control de sus manos (hasta los 3 años); egocéntrica: dialoga consigo mismo y reafirma su existencia con palabras (hasta los 7 años), y la Etapa del Pensamiento Racional en donde juegan un papel importante los símbolos y la búsqueda del dominio de los conceptos.

Los cambios experimentados en la técnica y en la sociedad aseveran que los niños de hace 30 años no tenían el control sobre realidades personales y virtuales como ahora. Igualmente, debe tomarse en cuenta el nivel socio-cultural debido a que muchos niños no tienen la oportunidad de jugar o ir a la escuela y no aceptan ninguna de estas clasificaciones.

Jesualdo construye una clasificación en la que llama a los primeros años: Primera etapa de imaginismo, caracterizada por la entrega a la fantasía, las hadas, los ritmos y juegos, las fábulas y los mitos; la Segunda etapa de robinsonismo (por Robinson Crusoe), entre los 7 y los 11 años, distinguida por el gusto hacia los relatos de aventuras, las historias plenas de héroes y hazañas; la tercera etapa del pensamiento racional: el joven (ya mayor de 11 años) gusta de lo más verosímil, aun cuando siga

³⁶ JESUALDO. *La Literatura Infantil*. Buenos Aires: Losada, 1978. p 65-66.

deleitándose con historias de aventuras; la ciencia y los relatos amorosos. Elisa Garay,³⁷ distingue cuatro etapas para elegir los libros:

- La edad rítmica, entre los 3 y 6 años. Convienen historias cuyos personajes sean niños, perros, gatos y otros animales conocidos y sucesos que sean parte de su mundo.
- La edad imaginativa se extiende desde los 6 hasta los 8 años. Los cuentos folclóricos y de hadas, las historias de bosques encantados, princesas, héroes y cualquier otro personaje universal son apropiados. Suele aparecer el castigo al egoísmo y el premio a la virtud, así como la diferencia entre buenos y malos.
- La edad heroica, de los **8 a los 11 años**, es el momento en el que “la literatura puede lograr sus más perdurables y mejores efectos”. Es la edad para identificarse con héroes reales o fantásticos: “es el momento de darles a conocer las epopeyas nacionales, los héroes positivos que ha tenido el país”
- En la edad romántica, a partir de los 12 años, gustan de libros románticos, caballerescos y sentimentales. Siguen apreciando las biografías por lo que “es la oportunidad de ofrecerles las vidas ejemplares de hombres y mujeres que han transformado a la humanidad por medio de las ideas y sentimientos”

6.3.2. CARACTERES SOBRESALIENTES DE LOS TEXTOS PARA NIÑOS

Seleccionar textos para niños debe incluir parte de su realidad social. Cerda³⁸ expresa que “la literatura infantil con sus obras es la herramienta creativa y cultural que más gravita en el seno de la familia y de la escuela”.

Los niños aprecian textos con personajes que disfrutan de una vida feliz y sin restricciones; les gusta el dramatismo y sentirse felices o tristes con las acciones de los protagonistas; por esto Jesualdo afirma que “invención y drama son, pues, los dos pilares esenciales de toda la literatura que sirve a los intereses del niño”. Dentro de los valores estéticos que poseen los textos para niños lo afectivo juega un papel fundamental: “La máxima virtud de una literatura infantil está en que actúe sobre los sentimientos”³⁹ Asimismo, las fábulas, la poesía épica, los cantos en donde se cuenta la historia picaresca, melodiosa, activa, son los preferidos de los niños. La presencia de los versos apoya el conocimiento para ser representado. Tedesco,⁴⁰ distingue una serie de elementos caracterizadores de la literatura para niños además de una visión esclarecedora de las relaciones que se establecen con otros códigos como la mitología y la literatura indígena:

- La literatura infantil se nutre de aportes de la mitología, de la alteración de los patrones del tiempo y el espacio. Se alternan lo real y lo fantástico sin que sea apenas perceptible o importante. No hay sujeción al tiempo real.

³⁷ ELISA GARAY, A. M. *En torno a la literatura infantil*. La Habana: Unión de escritores y artistas de Cuba, 1975. p. 27-43.

³⁸ CERDA, H. (1975). El niño y las clases sociales. En *Literatura Infantil y Clases Sociales*. Bogotá: Cruz del Sur, 1975. p. 70

³⁹ JESUALDO. *La Literatura Infantil*. Buenos Aires: Losada, 1978. p 105.

⁴⁰ TEDESCO, I. (1997). Para una teoría de la literatura infantil. En *TOPOI. Revista del Departamento de Castellano, Literatura y latín del IPC*. 1997. p. 21-40

- El viaje mítico interesa a los niños: un personaje se desplaza por lugares inhóspitos y vence una serie de obstáculos hasta llegar a su meta.
- Los animales, las cosas y las plantas toman caracteres humanos y pueden llegar a interactuar en un solo espacio. El protagonismo animal es uno de los subsistemas de la literatura infantil, predilecta de los niños y niñas.
- El gigantismo y el enanismo “se documentan en otros relatos en los que los personajes no guardan las dimensiones exigidas por la normalidad”
- Más allá de lo estrictamente lingüístico se puede hablar de un sistema semiótico complejo en el que participan las ilustraciones, el color, el movimiento, la teatralidad, el sonido, e incluso la música y la danza.

Por su parte, Prieto Figueroa,⁴¹ consideraba que cada tiempo tiene sus libros, por lo que deben tomarse los temas más cercanos a la realidad del niño. Sostiene que los cuentos deben estimular su imaginación y su interés para hacerles pensar, por lo que deben tener la capacidad de llenar de ilusión pero a la vez de conocimientos.

6.4. EL CUENTO

El cuento es una forma literaria definida como una forma breve de narración, ya sea expresada en forma oral o escrita. Posee ciertas características que permiten definirlo a grandes rasgos. Dentro de estas características nos encontramos con que se trata siempre de una narración, del acto de contar algo en forma breve, en un corto espacio de tiempo. Un cuento es una narración ficticia que puede ser completamente creación del autor, o bien, puede basarse en hechos de la vida real, que podrían incluso ser parte de la vida del autor.

Un cuento siempre posee ciertos elementos esenciales que forman su estructura. El primero de ellos guarda relación con el hecho o suceso narrado, desde donde se desarrolla el tema central del cuento. En segundo lugar, el contenido, el que le aporta al cuento lo novedoso, lo que le permite ser una interpretación particular de la realidad, aunque esta sea ficticia. Finalmente, la expresión, ya sea lingüística o escrita, es lo que permite objetivar un cuento, pudiendo así poseer un receptor, un lector o auditor, que al escuchar o leer permiten que el cuento adquiera significado y vida.

Así como en la mayoría de las narraciones, los personajes son un elemento fundamental en los cuentos. Ellos pueden estar constituidos por animales, personas o cosas que participan e interactúan entre sí en la historia que se está narrando. Existen ciertos personajes que son más importantes que otros, pudiendo así realizar la división entre protagonistas y personajes secundarios. Muchas veces quien cuenta la historia, también participa de ella, de este modo, el narrador forma parte de los personajes.

Se distinguen entre los cuentos a aquellos de autor anónimo, transmitidos de generación en generación vía la tradición oral; este tipo de cuento se denomina el cuento popular. Por otro lado está aquel que es transmitido usando la tradición

⁴¹ PRIETO FIGUEROA, L. B. (1982). *La magia de los libros*. Caracas: Monte Ávila, 1982. p. 34

La Aventura en el Reino Maltrato

escrita, que cuenta por lo general con un autor determinado, lo que se denomina el cuento literario; a esta última categoría pertenece la famosa colección de cuentos de origen oriental, "Las mil y una noches."

Partes del cuento

El cuento cuenta con tres partes.

- **Planteamiento:** Es la parte inicial de la historia, donde se presenta a los personajes y sus propósitos.
- **Nudo:** Parte en donde surge el conflicto, la historia toma forma y suceden los hechos más importantes.
- **Desenlace o final:** Parte donde se da solución a la historia y finaliza la narración.

Características del cuento

El cuento presenta varias características que lo diferencian de otros géneros narrativos.

Ficción: aunque en algunos casos puede basarse en hechos reales o ser una ficción de un marcado realismo, un cuento debe, para funcionar, recortarse de la realidad.

Argumental: tiene una estructura de hechos entrelazados (acción – consecuencias) en un formato de: introducción – nudo – desenlace.

Única línea argumental: a diferencia de la novela, en el cuento todos los hechos se encadenan en una sola sucesión de hechos.

Estructura centripeta: todos los elementos que se mencionan en la narración del cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento.

Un solo personaje principal: aunque puede haber otros personajes, la historia hablará de uno en particular, que es a quien le ocurren los hechos.

Unidad de efecto: comparte esta característica con la poesía: está escrito para ser leído de corrido de principio a fin. Si uno corta la lectura, es muy probable que se pierda el efecto narrativo. La estructura de la novela permite leerla por partes.

Brevidad: por y para cumplir con todas las demás características, el cuento debe ser breve.

Fuentes:

PASCUAL AUQUE, Patricia. Oralidad y escrituras. Del primitivismo a la modernidad.

CORRALES, Manuela. Los cuentos y el desarrollo de la imaginación

NEIRA FERNANDEZ, Carmenza. Teoría literaria. Usta, Bogotá, 1992.



6.4.1. EL CUENTO COMO INSTRUMENTO PARA LA TRANSMISIÓN DE CONOCIMIENTOS

El cuento es la forma habitual en que un grupo social relata un acontecimiento. Se trata del relato corto de un hecho, con unas reglas sencillas y un ritmo fácil que permita la comprensión por un público amplio. Las civilizaciones antiguas se basaban en la comunicación oral-gestual, para la transmisión de cuentos de las más diversas enseñanzas y concentraban en él la memoria histórica del grupo.

En las sociedades que no conocían la escritura, la memoria del pasado era confiada por la comunidad a personas hábiles en la memorización de larguísima relatos. Cuando estas personas llegaban a la ancianidad se convertían, a su vez, en maestros que entrenaban a discípulos particularmente dotados para conservar la memoria del grupo. Se guardaban en la memoria aquellos que se consideraban fundamentales para el destino de la comunidad. Algunos de ellos pasaron a dibujarse en paredes o tallarse en piedra, formando signos abstractos para la memorización que formaban parte de complicados métodos nemotécnicos y que dieron origen a la escritura. Es el caso de los quipus incas, tejidos formados por nudos que, aún hoy, no han sido descifrados.

Estas historias, inventadas en su momento por creadores anónimos, recreadas por generaciones y generaciones, verdaderas genealogías milenarias de cuentistas, se convierten con el paso del tiempo en «piedras preciosas» de la construcción textual: han sufrido el tallado de generaciones de creadores para ofrecerse puras y perfectas, han comprobado el éxito de su argumento durante miles de años.

De la narración oral al relato polifónico:

Esta creación, oral y anónima, no obsta la creación particular de cada cuentista a la hora de interpretar de nuevo su relato, momento en que se adapta a su público, al que observa como buen psicólogo y al que dedica cada una de sus actuaciones. Cada vez que el relator de cuentos rememora una historia, como decía Roland Barthes, se trata de una creación única e irrepetible: La historia oral nunca es igual, aunque responda siempre a una tradición comprobada de milenios. La historia grupal más famosa y que ha bebido de la tradición de un arco de pueblos que van desde Indonesia hasta el Magreb es la famosa recopilación conocida como «Las mil y una noches», verdadera enciclopedia del relato corto y donde todos los géneros del mismo se encuentran expuestos.

En todas las civilizaciones, las historias que contaron estos relatores orales son el origen de la gran historia que contamos hoy día, del mismo modo que son el origen de los cuentos actuales. Todos los relatos provienen de la misma fuente. En estas sociedades no había separación entre ficción y realidad, entre el mito y la historia. La frontera se alzó en la Grecia clásica cuando Clío, musa de la historia, expulsó a su hermana Melpómene, musa de la tragedia, del recinto de la racionalidad.

Los relatos siguieron y alimentaron la historia real dotándola de guiones verosímiles y seductores. Muchas de las anécdotas que se contaban de los héroes, los grandes reyes y después de los santos, estaban sacadas directamente de la tradición oral. La

clasificación de Aarne-Thompson o AT (realizada por los lingüistas suecos Antti Aarne y Stith Thompson en *The Types of the Folktale*) es la sistematización más exhaustiva de todos los cuentos de la tradición occidental. Agrupados en modelos temáticos con variantes y respondiendo a una codificación estructural formal ya practicada en la escuela rusa de Vladimir Propp, han tenido continuidad en todos los análisis de las literaturas de los diferentes países europeos. En España destacan los estudios sobre el cuento folclórico de Máxime Chevalier –en el Siglo de Oro– y de Antonio Rodríguez Almodóvar para el cuento popular.

Potencial educativo, rapidez de difusión del cuento:

Los cuentos abarcan todos los problemas humanos. Todo problema posible de tipo psicológico estaba tratado en las diferentes formas de las fábulas: Los cuentos eran una medicina para cualquier mal. Servían para advertir de posibles peligros y para superar el miedo a los acontecimientos futuros.⁴² El cuentista, en las veladas nocturnas, sabía lo que debía ofrecer a su público, se tratara de un alegre relato erótico o un terrible episodio de terror. «Cenicienta» y «Caperucita roja» son dos relatos emblemáticos que tienen milenios de existencia y miles de creadores los han recreado, reinventándolos, reimaginándolos, ante los públicos más diversos. Bruno Bettelheim analizó este valor curativo y paradigmático de los cuentos que supera al propio relator para convertirse en propiedad del oyente, transformándolo, transfigurándolo, convirtiéndolo en creador de su propio cuento, que interpreta y escenifica convirtiendo ciertos cuentos en sus preferidos al ser las llaves secretas de sus problemas personales.

Desde antiguos, literatos y publicistas del poder, se dieron cuenta de este valor superior del cuento y lo trasladaron a los héroes que deseaban magnificar. Las historias de Hércules son una recopilación de cuentos, la divinización de Augusto como César pasa por la utilización de relatos populares. Sin embargo, los grandes especialistas en la recopilación de cuentos orales para la magnificación de la religión católica fueron los monjes de los monasterios y de las órdenes mendicantes a la hora de contarnos la historia de sus santos fundadores. Las historias de milagros se acercan poderosamente a los cuentos de objetos mágicos y las historias del «Purgatorio», tan bien descritas por el historiador Jacques Le Goff, a los mejores cuentos de terror de la historia universal. Las Hagiografías de la leyenda dorada de Jacobo de la Vorágine son, por tanto, una creación que ha bebido de la fuente eterna del relato cuentístico occidental antes de ser la base de toda la iconografía religiosa moderna y de todo el arte religioso hasta el siglo XIX.

Al final de la Edad Media, una serie de relatores se lanzaron a recopilaciones de cuentos populares con fines no religiosos, y los situaron en un escenario concreto para la diversión de un público ciudadano que aún no sabía leer pero que disfrutaba con la lectura en voz alta de los letrados. Eran cuentos de matiz erótico en su mayoría y, abandonando el carácter mágico tradicional, presentaban un nuevo héroe, el anónimo y vivaz protagonista que supera con astucia las dificultades. Los «cuentos

⁴² PERCEVAL VERDE, José María y TEJEDOR CALVO, Santiago. *El Cuento Multimedia Interactivo. Comunicar*, marzo, número 026 Grupo Comunicar Huelva, España, 2006. pp. 178

de Canterbury» de Chaucer, y los cuentos del «Decameron» de Bocaccio forman dos recopilaciones de esta época de transición.

Nuevos medios y nuevos cuentos

El cuento sufrió una revolución que transformó su larga existencia con la aparición de la imprenta: por un lado, gracias al nuevo instrumento de reproducción técnica de lo escrito podemos conocer cuentos que hubieran quedado olvidados. La demanda popular hizo que los autores buscaran en todas las fuentes, historias para un público ávido de nuevas lecturas no religiosas. Pero, por otra parte, la imprenta se convirtió en una «cárcel» del cuento que acabó con el largo recorrido del cuento fijándolo en una estructura determinada mirrada y poco maleable como era la tradición oral. Desde ese momento, el cuento sufrió un ataque más duro por parte de los humanistas que eliminaban el relato de la educación para sustituirlo por la exposición razonada que llevaría al pensamiento científico.

El cuento fue relegado al mundo infantil y tildado de producto femenino que sólo era contado por viejas amas a niños y niñas crédulos. La imaginación y la intuición quedaron expulsadas de la academia. Sólo la fábula moralizadora, que tenía una larga tradición desde Esopo, fue permitida por los escritores ilustrados. Sólo en el siglo XIX, el cuento tuvo una revalorización como expresión del sentimiento del pueblo y del nacionalismo romántico, como es el caso de los hermanos Grimm. El cuento, acogido a su historia milenaria, se convertía en la fuente más preciosa del saber popular.

Luego llegó el cine y, más tarde, la televisión. Los cuentos, con la imprenta y las versiones audiovisuales edulcoradas, perdieron su originalidad y sencillez, su ironía y su movilidad. El cuento se refugió de nuevo en el relato oral siendo la base del chiste y de los relatos cómicos, mientras los viejos relatos seguían siendo la base de relatos y novelas. Lo fantástico, como dice Daniel Ferreras, impregna cualquier guión cinematográfico.⁴³

El cuento y las nuevas tecnologías de la información:

El cuento fue recuperando su valor pedagógico como una herramienta para desarrollar la imaginación del escolar. Las aportaciones de Gianni Rodari abrieron el camino de la academia a una cierta aceptación del relato libre de tipo experimental. El cuento educativo dejaba de ser una encorsetada narración moralizante para transformarse en un elemento liberador del aula.

Las nuevas tecnologías de la información han ayudado a la creación de cuentos que superan el relato escrito para transformarse en un producto audiovisual con diversas herramientas multimedia y con la posibilidad de interacción con el oyente que puede incluso alterar el relato que escucha.

⁴³ PERCEVAL VERDE, José María y TEJEDOR CALVO, Santiago. El Cuento Multimedia Interactivo. *Comunicar*, marzo, número 026 Grupo Comunicar Huelva, España, 2006. pp. 179

Las posibilidades ofrecidas por Internet permiten romper la cárcel impuesta al relato oral por la imprenta y la academia. El relato polifónico vuelve a ser una posibilidad en el inmenso río de documentos que la red puede ofrecer y canalizar. Se recupera la libertad de creación y cada receptor se convierte en propietario y artesano del cuento que recibe.

El cuento multimedia interactivo recupera su identidad esencial, su base primigenia y creadora, en un lugar sin lugar (un no lugar tan mágico como su propio relato) donde se pierde el nombre del escritor concreto para recuperar el anonimato de la fantástica creación múltiple.

6.4 2. LA FANTASÍA EN LA LITERATURA INFANTIL

La fantasía ocupa un lugar privilegiado dentro de la literatura infantil. Si entendemos esta forma literaria como un tipo de literatura, paralela a la literatura de adultos por el carácter específico de su público, formas y propósito, la fantasía es otro modo que la hace distinta. Un acercamiento al género literario de la literatura infantil es la fantasía como subgénero, que es quizá la forma más conocida y apreciada por los lectores de todas las edades. Por ello con este aparte sobre la fantasía pretendo tomarla como un elemento importante dentro del desarrollo del cuento que plantea la estrategia comunicativa, para bajo el supuesto de que describe lo propio del género fantástico dentro de la literatura, es decir, la creación de un mundo alternativo al real, que, sin embargo, proporciona modelos de comprensión y comportamiento, por ser un mundo caracterizado fundamentalmente por las grandes posibilidades de aprendizaje y realización personal.

En general, los libros de fantasía presentan lo que se denomina un «mundo secundario», independiente y distinto pero relacionado con el mundo real, donde habitan seres de la mitología o de la imaginación que se rigen por otras leyes temporales. La crítica distingue habitualmente dos tipos de fantasía en la literatura: la que se denomina «fantasía doméstica» y la «alta fantasía». Aunque las dos comparten características, la diferencia fundamental estriba en la forma en que el autor presenta el mundo secundario. Asimismo, ambas comparten rasgos comunes a gran parte de la literatura infantil en general. La doble finalidad de enseñar y deleitar, fomentando la imaginación está presente de modo singular. Por analogía, la creación de un mundo de fantasía ofrece ideas sobre la construcción de nuestras sociedades, y permite al niño conocer otros puntos de vista, o ver su mundo desde otra perspectiva. Además, en la fantasía, la característica principal de los niños es que poseen una gran independencia: son huérfanos o, por lo menos durante el tiempo de la narración, están apartados o separados de sus padres o adultos, quienes en algún momento podrían limitar las posibilidades del niño de adentrarse en la aventura, aportando una visión demasiado pragmática de las situaciones y evitando cualquier posible peligro.

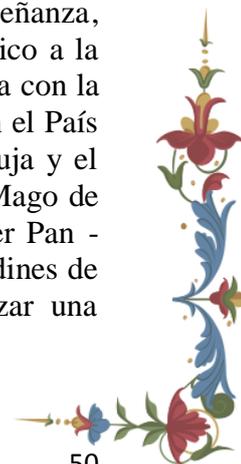
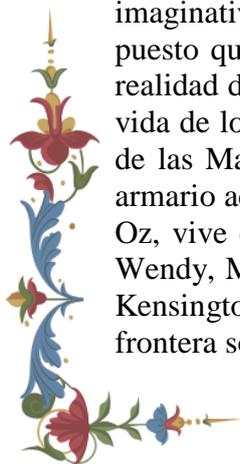
La fantasía doméstica comienza con una representación realista de nuestro mundo; tiene sus raíces en un mundo reconocible como propio del niño. Los niños protagonistas viven en una casa normal, con una configuración familiar concreta. A partir de aquí, hay dos formas de introducir la fantasía: uniéndola con la realidad haciendo que elementos de la fantasía entren en el mundo real o haciendo que los

La Aventura en el Reino Maltrato

niños entren en un mundo secundario. Dos obras importantes de la literatura infantil ejemplifican el primer caso: *Mary Poppins* de P.L. Travers y *Matilda* de Roald Dahl. La primera novela está situada en Londres a principios de siglo, con un contexto económico y social en profundo cambio. El problema familiar es un recurso frecuente: la; padres buscan una niñera para cuidar a sus hijos. Aparece Mary Poppins sin referencias, porque dice que ya no están de moda y la contratan. Inmediatamente comienzan a ocurrir cosas fuera de lo normal: ella llega empujada por el viento, sube la escalera sentada en la baranda, saca todo tipo de objetos de un maletín y reparte medicinas de distintos sabores de la misma botella. Cada vez que salen de paseo, ocurre algo extraordinario. Lo fantástico sucede cuando están los niños con Mary Poppins o con alguno de sus amigos; los padres, por supuesto, no comparten esta experiencia. Lo interesante de este personaje es que Mary Poppins, después de cualquier aventura, niega que haya ocurrido algo extraordinario. Esto puede deberse al fin didáctico de este tipo de literatura. Los niños son conscientes de los poderes especiales de Mary Poppins, mientras que los padres sólo perciben que ella es una manera ordenada y responsable. Aquí, el humor otorga una característica interesante a la fantasía, a la vez que crea una complicidad entre el niño lector y el narrador, puesto que los adultos son ajenos a los aspectos fantásticos que se introducen en lo cotidiano. En *Matilda*, una niña precoz es capaz de hacer que ocurran cosas extrañas a la gente que la maltrata. Ante situaciones de injusticia, los elementos de la fantasía actúan a su favor. Por el contrario, cuando la situación se normaliza, y Matilda encuentra su lugar en el colegio, su poder desaparece.

La segunda forma de fantasía doméstica consiste en que un niño o grupo de niños viajan de un mundo real a uno de fantasía; el mundo fantástico está enmarcado en el mundo real. En estos casos, existe una frontera clara entre nuestro mundo y el fantástico; dicha frontera debe cruzarse mediante algún recurso narrativo, ya sea un ciclón, un armario, una madriguera de conejo, o volando, "hacia la segunda estrella a la derecha y recto a la mañana». A partir de la entrada en ese otro mundo, el autor crea lo que es propiamente el mundo secundario, con sus propias reglas y formas.

Esta entrada o escape hacia un mundo fantástico desde el mundo real tiene sus razones dentro de las leyes de la narrativa infantil. Tratándose de una literatura donde la función de educar a la sociedad está al mismo nivel que la de deleitar, la presentación de otro mundo es un técnica para conseguir esto fácilmente. El recurso a la fantasía se puede emplear para solucionar problemas reales de forma imaginativa, ofrecer una vía de escape, o enfrentar al niño con situaciones que requieren valor e inteligencia. Además, aparte de ser una forma de liberación imaginativa para el niño, la fantasía puede ser un eficaz vehículo para la enseñanza, puesto que la acción se hace más relevante por la proximidad de lo fantástico a la realidad del personaje-niño. Así, este tipo de fantasía generalmente comienza con la vida de los personajes-niños en un mundo reconocible y civilizado: Alicia en el País de las Maravillas comienza en un jardín inglés; los niños de *El león, la bruja y el armario* acaban de llegar a la casa de campo de un profesor; Dorothy, en *El Mago de Oz*, vive en una granja en Kansas con sus tíos, y los niños Darling en *Peter Pan* - Wendy, Michael y John- viven en su mansión inglesa situada junto a los jardines de Kensington. El desplazamiento al mundo fantástico también implica cruzar una frontera social.



La Aventura en el Reino Maltrato

Una vez en ese mundo, deben conocer sus leyes, luchar contra el mal, y, de este modo, aprenden sobre su propio mundo, adquiriendo así la necesaria madurez. Las novelas concluyen con la vuelta al mundo real, pero lo importante es que el personaje niño ha sufrido un cambio, ha adquirido virtudes, ha conocido la forma de actuar de los adultos, o ha tomado decisiones importantes.

Un aspecto clave en la representación de la fantasía doméstica es el tratamiento del tiempo. En general, y siguiendo las estrategias tradicionales de la representación del tiempo en un mundo secundario, el paso del tiempo en el mundo fantástico se rige por leyes de la naturaleza o por un tiempo psicológico. De este modo, no se suelen medir las horas o los minutos, sino que la acción gira alrededor de las estaciones o momentos simbólicos del día, situándose en una época indefinida. Gran parte del efecto de fantasía se logra por una hábil manipulación del movimiento temporal por parte del autor, en concreto, en la relación de los acontecimientos del mundo real con los del mundo fantástico. Hay varias formas de plasmar esto. En Alicia y El Mago de Oz, las niñas que viajan al otro mundo viven allí un tiempo indefinido, pero, sin embargo, en la realidad sólo han estado dormidas unas horas. En El león, la bruja y el armario, el tiempo real se paraliza cuando los niños están en Narnia; pueden pasar días o años en Narnia pero cuando los niños vuelven a Inglaterra a través del armario, se encuentran en el mismo momento en que entraron. El tiempo en Narnia se rige por las estaciones y sus celebraciones propias: por ejemplo, el fauno Tumnus describe el país bajo el dominio de la bruja como un lugar donde siempre es invierno pero donde nunca llega la Navidad. La llegada de Papá Noel en trineo se convierte en símbolo de la destrucción del poder de la bruja. En Peter Pan, James Barrie introduce otra peculiaridad en la representación del tiempo: el tiempo en el mundo real transcurre normalmente, mientras que en el País de Nunca Jamás transcurren solamente las estaciones. En aquel mundo los niños crecen; en éste, sus habitantes - Peter Pan y los Niños Perdidos permanecen niños para siempre. Todos los años Peter Pan vuelve a casa de Wendy y se la lleva para que organice la limpieza de primavera, hasta que ésta es demasiado mayor. Años más tarde, será la hija de Wendy quien acompañe a Peter. Esta forma de manipular el tiempo en la fantasía doméstica hace que se dé más énfasis al mundo primario.

Aunque el lector-niño puede meterse en el mundo fantástico, la vuelta a un mundo regido por las leyes temporales que él conoce subordina la ficción a lo real. En ocasiones, el recuerdo del mundo fantástico, una vez en el mundo real, se puede reducir al recuerdo de un sueño (como ocurre con El Mago de Oz o Alicia). Este manejo del tiempo indica que en este tipo de literatura lo importante es el mundo real, y lo que quiere transmitir a sus jóvenes lectores se basa siempre en una distinción clara entre la fantasía y la realidad cotidiana de sus vidas. La fantasía recoge el mundo imaginativo del niño, dándole una forma, unos personajes y una acción, sin embargo, no pretende nunca que esa parte se confunda con la realidad, pues siempre hay una vuelta y una enseñanza clara o moraleja que ha justificado ese mundo imaginativo.

Cuando el mundo secundario es el único mundo representado en la obra, el género se denomina «alta fantasía». En este sentido, una diferencia importante entre lo que es

La Aventura en el Reino Maltrato

«alta fantasía» y el género que se denomina «ciencia ficción», es que los dos, efectivamente, crean un mundo secundario; pero, la ciencia ficción se aparta de la realidad contemporánea extrapolarando esa realidad al futuro más o menos cercano donde el mundo que conocemos sufre modificaciones sustanciales por los descubrimientos, invenciones y el desarrollo técnico; mientras que la alta fantasía crea un mundo paralelo donde se sitúa la acción.

El mundo secundario de la fantasía se sitúa en un lugar que se podría calificar de atemporal: no se suele identificar la época en que se desarrolla la acción, aunque las características de ese otro mundo frecuentemente recuerdan a una *Europa medieval*. Por lo que respecta al tiempo, la descripción de un tiempo psicológico, un tiempo simbólico de estaciones, la repetición del tiempo o el tiempo mítico de acontecimientos legendarios, es lo más característico. Y, como no se compara con un tiempo «real», como en la fantasía doméstica, la forma en que se desarrolla el tiempo en estas narrativas es realista.

En general, escritores de alta fantasía se inspiran en la epopeya antigua, y Tolkien reconoce que aprendió la verdad sobre la fantasía del estudio de la filología antigua, en especial de obras como Beowulf. De hecho, *las raíces de la alta fantasía se encuentran en la literatura medieval y antigua*, ya sea por los nombres que emplean, por los personajes que aparecen (humanos, animales, figuras de leyenda o mitología como magos o dragones), la ambientación que eligen, la plasmación de un tiempo simbólico o por la manera en que se desarrolla la acción. Se comprende que el mundo de una obra de alta fantasía no pueda ser totalmente inventado, porque si es así, el lector no lo reconocería. Debe tener elementos que el lector reconozca, o que formen parte de una tradición ya conocida. Los escritores de fantasía toman esos elementos de base de las tradiciones literarias antiguas, de la mitología y de las leyendas.

En realidad, algunos de los aspectos más imaginarios de la alta fantasía surgen directamente de las historias más antiguas y el héroe contemporáneo mira hacia atrás a través de un conjunto de cuentos folclóricos y de héroes legendarios, hacia los héroes épicos como Beowulf, Aquiles y Ulises. Asimismo, la sociedad representada en libros de alta fantasía suele estar basada en el romance medieval: los personajes viven en castillos, el transporte se limita, por tierra, a caballo y, por mar, al barco de vela; la tecnología es parecida a lo que existía en la Europa medieval, exceptuando el caso de la magia y los ideales suelen ser una versión de la tradición artúrica. Aunque el personaje principal no sea de clase alta, siempre existe la posibilidad de que el huérfano, por su valor y espíritu de lucha, llegue a formar parte de esa élite.

Para ejemplificar esta categoría de fantasía, referencio brevemente la obra de los dos escritores ingleses muy influyentes es este género. El primero, T.H. White, retomó las leyendas artúricas para crear un clásico para niños; y el segundo, J.R.R. Tolkien, creó el mundo conocido como «Middle-Earth», transformando así la alta fantasía y convirtiéndose en el padre de este género contemporáneo. La obra maestra de T.H. White, *The Once and Future King* (1939), contiene una primera parte, *The Sword in the Stone*, que fue publicada originalmente como obra de alta fantasía para niños. En esta novela, White cuenta la historia de la niñez del huérfano Arturo, hasta el

La Aventura en el Reino Maltrato

momento en que saca la espada de la piedra y es proclamado rey de Inglaterra. White nos sitúa en el mundo fantástico de la Inglaterra medieval, donde el mago Merlín se encarga de educar a Arturo de una forma original, convirtiéndole en diversos animales para que aprenda de ellos ciertas verdades que le ayudarán a gobernar con justicia y sabiduría; por ejemplo, entiende que las fronteras son artificiales, creaciones humanas, o que no siempre el más fuerte tiene la razón. White introduce un detalle interesante, que multiplica los niveles de significado de la obra: lo que es el mundo fantástico para el lector es el mundo ordinario para Arturo; sin embargo, ambos, Arturo y el lector, descubren juntos la existencia de lo imposible. Merlín realiza su papel de mago y preceptor de Arturo, a la vez que sirve de guía en ese mundo que Arturo y el lector van descubriendo. Al final de la novela, después del proceso de su educación, Arturo es capaz de asumir el papel de rey. La idea de White de retomar el tema artúrico además de las leyendas, una de sus fuentes principales fue *La Mort D 'Arthur* de Mallory- ofreció al género de la alta fantasía una nueva configuración. White presenta una renovada forma de entender y adaptar el cuento medieval: puesto que existen pocos datos reales sobre Arturo, el autor inventa la historia de la educación del rey partiendo de los Bildungsroman de todos los héroes conocidos. Además, la incorporación del humor hace que el resultado sea una obra atractiva para los niños.

Pero fue Tolkien el más reconocido en la alta fantasía. *El Hobbit* cuenta una historia caracterizada por su humor, peligro y magia. El logro principal de Tolkien fue la creación del mundo secundario: Bilbo hace un viaje por una tierra llamada Middle Earth donde habitan magos, duendes, trolls, gigantes y dragones que él mismo no conocía al comenzar la acción. Tolkien, gracias a su interés por la filología antigua, sobre todo por los aspectos lingüísticos de las culturas nórdicas, consigue crear un mundo coherente.

Por esto se entiende que el estilo elevado y formal del romance medieval se considera muy apropiado para la acción de la fantasía: esta forma literaria es cronológicamente más reciente que el mito y la épica, y muchos críticos la consideran, en su forma externa, la influencia más importante de la alta fantasía.⁴⁴

Un aspecto muy significativo del género fantástico dentro de la literatura infantil es que nos ofrece una literatura caracterizada por la apertura de posibilidades: abre la puerta a mundos paralelos, invitando a los lectores a imaginarse otras formas de vivir y de pensar. Es una literatura de realización personal, en cuanto que permite a los lectores manifestarse en el mundo y comprender su lugar dentro del mismo. La lectura de obras de fantasía por los niños fomenta su imaginación, a la vez que los educa acerca de sí mismos. Las aventuras y la magia son los elementos que proporcionan la capacidad de creer en un mundo lleno de posibilidades y de ejercitarse en virtudes para luego trasladar al mundo real lo vivido y aprendido en la imaginación.

⁴⁴ SULLIVAN, C.W., «High Pantasy», p. 306.

6.4.3. LOS MANUSCRITOS ILUMINADOS

Un manuscrito iluminado o manuscrito ilustrado es un manuscrito en el que el texto es complementado con la adición de decoración, tal como letras capitales decoradas, bordes y miniaturas. En la definición más estricta del término, un manuscrito ilustrado es únicamente aquél que ha sido decorado con oro o plata. Sin embargo, el concepto abarca ahora a cualquier manuscrito con ilustraciones o decoración de las tradiciones occidentales e islámicas.⁴⁵

Orígenes

La importancia de estas obras está no sólo en su valor artístico e histórico, sino también en el mantenimiento del complicado alfabetismo medieval. De no haber sido por los escritos de la Antigüedad tardía, el contenido entero heredado de la literatura occidental, de Grecia y Roma, habría desaparecido. La existencia de los manuscritos ilustrados como una forma de dar importancia y conmemoración a los documentos antiguos pudo haber sido, en gran parte, una necesidad de preservación en una época en la que las hordas bárbaras habían arrasado la Europa continental.

La mayoría de los manuscritos sobrevivientes son de la Edad Media, aunque muchos manuscritos ilustrados sobrevivieron del renacentista siglo XV, y un número muy limitado de la Antigüedad tardía. La mayoría de estos manuscritos son de carácter religioso. Sin embargo, especialmente del siglo XIII en adelante, fueron incrementándose cada siglo los textos ilustrados. La mayoría de ellos fueron creados a la manera de los códices, aunque muchos se concibieron enrollados o no pasaron de simples pliegos. Unos muy pocos fragmentos de manuscritos ilustrados sobrevivieron en papiro. La mayoría de los manuscritos medievales, ilustrados o no, fueron escritos sobre pergamino, aunque los manuscritos ilustrados suficientemente importantes fueron escritos sobre los de mejor calidad, llamados papel vitela, tradicionalmente hecho con piel de becerro, aunque a veces otros pergaminos de alta calidad de otras pieles también eran llamados con este término. A principios de la Baja Edad Media los manuscritos comenzaron a ser producidos en papel. Los primeros libros impresos fueron a veces producidos dejando espacios para miniaturas, o letras capitales decoradas, o decoraciones en el margen, pero la introducción de la imprenta implementó la rápida declinación de la ilustración. Los manuscritos ilustrados continuaron produciéndose a principios del siglo XVI, ya en una cantidad mucho más reducida, sobre todo para los más ricos.

Los manuscritos ilustrados son los artículos sobrevivientes más comunes de la Edad Media. Ellos son también los mejores especímenes sobrevivientes de pintura, y los mejores preservados. De hecho, en muchos lugares y por mucho tiempo, fueron los únicos ejemplos de pintura sobrevivientes.

⁴⁵ Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Manuscrito_ilustrado, consultado el 10 de enero de 2010.

Técnicas

La ilustración fue un complejo y frecuentemente costoso proceso. Fue usualmente reservada para libros especiales: una Biblia de altar, por ejemplo. La gente rica a menudo tenía maravillosos "Libros de Horas" ilustrados, que contenían plegarias apropiadas para distintos momentos del día litúrgico.

A principios de la Edad Media, la mayoría de los libros eran producidos en monasterios, para uso propio o para regalo. Sin embargo, el comercio de los textos comenzó a crecer en las grandes ciudades, especialmente en París, Italia y los Países Bajos, y para finales del Siglo XIV había una significativa industria que producía estos manuscritos, con detalles de la heráldica del comprador, etcétera. Sobre el final de este período, muchos de los manuscritos ilustrados eran pintados por mujeres, principalmente en París.

Imágenes

Cuando el texto estaba completo, el ilustrador ponía manos a la obra. Diseños complejos eran planeados, probablemente sobre tablas de cera, que era el bloc de bosquejos de la época. El diseño era entonces trazado o dibujado sobre el papel vitela (posiblemente con la ayuda de alfileres u otras marcas, como en el caso de los Evangelios de Lindisfarne). Muchos manuscritos incompletos sobrevivientes de la mayoría de los períodos, nos dan una idea de cuáles eran los métodos que se usaban para producirlos.

En otros tiempos, la mayoría de los manuscritos no tenían imágenes. En los principios de la Edad Media, los manuscritos tendían a ser libros con mucha ilustración, o manuscritos para estudiar con la mayor parte de sus iniciales decoradas. Para el período Románico había muchos manuscritos decorados o iniciales historiadas, y manuscritos esencialmente para estudio que a menudo contenían algunas imágenes, pero casi nunca en color. Esta tendencia intensificada en el período gótico, cuando la mayoría de los manuscritos tenían al menos algunas decoraciones, y una proporción mucho más grande tenía imágenes de algún tipo. Los libros del período gótico en particular tenían muchos bordes elaboradamente decorados, una página gótica debía contener importantes áreas y tipos de decoración: una miniatura en el enmarcado, una inicial historiada comenzando un pasaje del texto, un fino enmarcado. A menudo distintos artistas trabajaron en distintas partes de la decoración de un mismo libro.

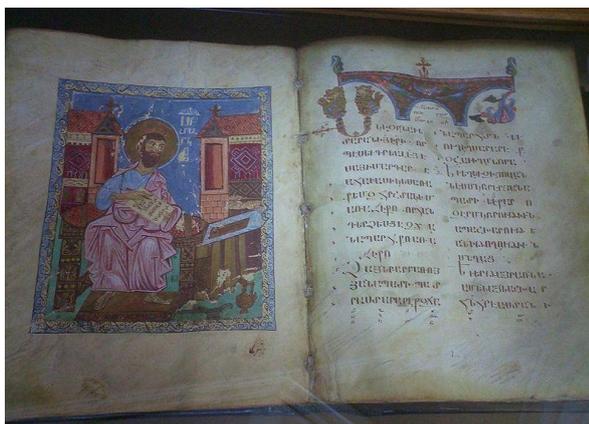
Pinturas

La paleta del artista medieval era sorprendentemente amplia:

Color	Fuente(s)
Rojo	Sulfuro de Mercurio(II) (HgS), usualmente llamado cinabrio o vermellón, en su forma mineral natural o sintetizado; Tetróxido de Plomo, llamado "minio" (Pb3O4); colores hechos a base de insectos tales como cochinilla, laca, etcétera; ferrín Óxido de Hierro (Fe2O3)
Amarillo	Colores hechos a base de plantas, tales como reseda, Curcuma longa o azafrán; colores amarillo tierra (ocre); oropimente, trisulfuro de

La Aventura en el Reino Maltrato

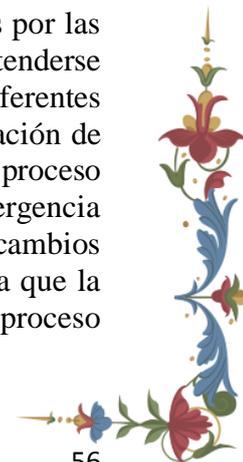
	Arsénico, (As ₂ S ₃).
Verde	Compuestos a base de plantas tales como bayas de frangula; compuestos de cobre tales como cardenillo (también conocido como verdigris) y malaquita.
Azul	Azul marino (hecho del mineral lapislázuli); azurita; sustancias hechas a base de plantas tales como añil.
Blanco	Plomo blanco (también llamado "escama blanca", carbonato de Plomo (PbCO ₃)); tiza.
Negro	Carbono, de fuentes tales como ollín, carbón vegetal, huesos o marfil quemado.
Dorado	Oro, en forma de láminas (extremadamente finas) o pulverizado y esparcido en goma arábiga o huevo (llamado "oro de caracola").
Plateado	Plata, también en forma de láminas o pulverizado, así como con el oro; láminas de estaño.



Manuscrito armenio de 1053. Obra de Johannes.

6.5. NARRATIVA MULTIMEDIA

En el caso de la narrativa multimedia, al igual que en el relato audiovisual, la suma de partes constituye el «todo». Sin embargo, el producto final difiere en cada acto de lectura o visionado en la medida en que el usuario tiene la posibilidad de decidir el orden y estructuración de los diferentes bloques. Existe una multiplicidad de caminos o itinerarios a seguir en el proceso de hiperlectura que vienen condicionados por las decisiones del usuario. La narrativa multimedia abre una etapa que podría entenderse como el resultado de un proceso acumulativo en el que convergen diferentes modalidades, esquemas organizativos, estructuras de jerarquización u ordenación de la información, y diferentes sistemas narrativos que, más allá de generar un proceso de hibridación en los productos informativos, deben dar paso a una convergencia mediática o multimediática que favorezca la eficacia en los intercambios comunicativos. En este sentido, la investigadora Nuria Vouillamoz considera que la cultura electrónica presenta modelos culturales alternativos integrados en un proceso de superposición.



«Lo que significa que el planteamiento correcto de los hechos no debe ser qué sustituye a qué, sino qué aporta el entorno digital respecto al entorno impreso, es decir, una aproximación a su valor diferencial: qué desplazamientos suscita, qué ideas matiza o pone en crisis...⁴⁶».

Xavier Berenguer hace referencia a cinco modelos válidos para la construcción de estructuras narrativas interactivas. Estos patrones, a su vez, pueden combinarse entre sí dando lugar a nuevas estructuras narrativas. La clasificación de Berenguer es de gran interés para el estudio de los relatos que presentan los productos multimedia, en la medida que permite discernir la línea argumental básica en torno a la cual se articula la historia. Los cinco modelos señalados por Berenguer son los siguientes:

- Descubrimiento de la historia: la historia es un enigma que se ha de ir desvelando superando diferentes obstáculos.
- Secuencias alternativas: el sistema ofrece en diferentes puntos de la trama argumentos alternativos que obligan al usuario a seleccionar uno de los itinerarios posibles.
- Representación de roles: la historia se desarrolla a partir de una serie de herramientas o cualidades que se encuentran bajo el control del espectador.
- Multiplicidad de versiones: la historia presenta diferentes puntos de vista que posibilitan la comprensión global de la misma.
- Construcción de la trama: la historia evoluciona a partir de unos determinados puntos de partida (Berenguer, 1998).

Los diferentes modelos que plantea Berenguer sobre la narrativa interactiva representan un acercamiento al amplio abanico de posibilidades de estructurar la narración que ofrecen los soportes digitales. A ello se une la amplia cantidad de información que pueden almacenar y gestionar, así como la convergencia de materiales de diferentes morfologías (imagen, texto, audio). El multimedia interactivo presenta una serie de características que, tanto de forma separada como en conjunto, lo convierten en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria. Básicamente, se pueden señalar cuatro características esenciales de estos entornos digitales: son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. La interactividad viene dada por las dos primeras características relacionadas a estos entornos; mientras que el carácter inmersivo, que es la apariencia de estos entornos como elementos «explorables» y «extensibles», viene dada por su faceta espacial y enciclopédica.⁴⁷

6.5.1. ACERCAMIENTO AL APRENDIZAJE MULTIMEDIA

El interés por comprender como la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación contribuye en los procesos de aprendizaje hace

⁴⁶ VOUELLAMOZ, N. *Literatura e hipermèdia. La irrupció de la literatura interactiva: precedents i crítica*. Barcelona, 2000. Paidós; p. 187.

⁴⁷ MURRAY, J.H. *Hamlet en la holocubieta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós, Barcelona, 1997.

necesario conocer como se procesa la información en la mente humana y de que manera la información debe ser presentada al estudiante para lograr su objetivo.

Existen tres posibles resultados de la intervención educativa:

- Que no haya aprendizaje: no hay buena retención ni transferencia de la información. El Estudiante no puede recordar la información ni aplicarla en otras situaciones.
- Que el aprendizaje sea memorístico: Sucede cuando el aprendiz construye un conocimiento fragmentado, lo que resulta en una buena retención, pero en una deficiente transferencia de la información. Tiene un conocimiento que puede recordar, pero que no puede utilizar en situaciones nuevas.
- Que el aprendizaje sea significativo. El aprendiz construye conocimiento organizado e integrado, lo que da una buena retención y transferencia.

El Aprendizaje significativo ocurre, según Díaz-Barriga,⁴⁸ cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra. Para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje.

Mayer⁴⁹ plantea que hay dos propósitos principales en el aprendizaje: recordar y entender. Recordar es la habilidad de reproducir o reconocer el material presentado (retención de la información). Entender es la habilidad de utilizar el material presentado en situaciones nuevas (transferencia de la información). Es decir, es la habilidad de construir una representación mental coherente del material presentado.

El aprendizaje multimedia es aquel en el que un sujeto logra la construcción de representaciones mentales ante una presentación multimedia, es decir, logra construir conocimiento (Mayer, 2005).

Cuando escuchamos el término multimedia, pensamos en imágenes que se nos presentan de manera secuenciada y en sonidos a través de bocinas que acompañan a esas imágenes. Quizás visualizamos una sala como la de un museo o imaginamos una pantalla del computador. Su origen etimológico latino “multi” (numeroso) y “media” , plural de médium (medios o intermediarios), nos da una idea de su significado. Mayer⁵⁰ define el termino multimedia como: “la presentación de material verbal y pictórico; en donde el material verbal se refiere a las palabras, como texto impreso o texto hablado y el material pictórico que abarca imágenes

⁴⁸ DIAZ BARRIGA y HERNANDEZ, G. Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista, Segunda edición, México, McGraw Hill, 2005. p. 428.

⁴⁹ MAYER, R. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, USA.: Cambridge University Press.

⁵⁰ MAYER, R. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, USA.: Cambridge University Press. p. 2

estáticas (ilustraciones, graficas, diagramas, mapas, fotografías) y también imágenes dinámicas (animaciones, simulaciones o video)” .

Wolfgang Schnotz⁵¹ explica que el término multimedia tiene diferentes significados. En un nivel tecnológico, significa el uso de múltiples medios para entregar la información, como puede ser la computadora, la pantalla y las bocinas. En el nivel de formatos de presentación, se entiende como el uso de diferentes formas de representación, como el texto o las imágenes, mientras que en el nivel de las modalidades sensoriales significa el uso de múltiples sentidos, como el ojo o el oído.

El concepto de los canales de procesamiento de información separados no es nuevo para la psicología cognoscitiva. Existen dos maneras de acercarse a este concepto, con base en:

a) El modo de la presentación: Se concentra en como es presentado el estímulo al aprendiz. Se identifica más con la teoría de la Codificación Dual de Paivio. Un canal es verbal y procesa el material verbal (narraciones o texto impreso). El otro canal es no verbal y procesa material visual y sonidos no verbales (como imágenes, video, animación o sonidos de fondo).

b) Las modalidades sensoriales: Se enfoca en la manera en que el aprendiz procesa inicialmente los materiales presentados. Si es a través de los ojos (imágenes, animación, video y texto impreso) o a través del oído (narraciones o sonidos de fondo). Un canal para el material visual y un canal para el material auditivo.

Este enfoque es más cercano al modelo de Baddeley.⁵² La diferencia entre ambos, con relación al aprendizaje multimedia, es la manera de procesar las palabras impresas (como el texto en pantalla) y los sonidos de fondo. En el primero (modo de la presentación), el texto en pantalla se procesa primero en el canal verbal y los sonidos en el no verbal; mientras que en el segundo (modalidades sensoriales), las palabras impresas se procesan primero en el canal visual y los sonidos de fondo en el canal auditivo (Mayer, 2005).

La siguiente tabla resume estos dos acercamientos y sus diferencias.

Tabla 1. Los acercamientos a la Codificación Dual.

	Canales	Información procesada
Modo de la Presentación (Paivio) (cómo se presenta el estímulo)	Verbal (material verbal)	Narración. Texto impreso
	No verbal (material no verbal y sonidos no verbales)	Material visual (imágenes, videos, animación) sonidos de fondo
Modo de la Presentación (Paivio) (cómo se presenta el estímulo)	Auditivo (a través del oído)	Narración y sonidos de fondo
	Visual (a través de los ojos)	Texto impreso, imágenes, video, animación

Mayer (2005) incorpora algunos elementos de las teorías clásicas del procesamiento de información como la codificación dual de Paivio, la limitación en la capacidad de procesamiento del modelo de Baddeley y el organigrama para representar la memoria

⁵¹ SCHNOTZ, W. An Integrated Model of Text and Picture Comprehension. In R.E. Mayer (Ed.), Cambridge Handbook of Multimedia Learning, 2005. p. 49.

⁵² BADDELEY, A. D. Working memory. Oxford, England: Oxford University Press.1986.

y los procesos cognitivos de Atkinson y Shiffrin, para proponer la Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia.

A través de su historia, dicha teoría ha recibido diferentes nombres, como por ejemplo: “Modelo del aprendizaje significativo,” “Condiciones cognoscitivas para las ilustraciones eficaces” ,”Modelo de la codificación dual” , “Modelo de procesamiento dual del aprendizaje multimedia” o”Teoría generativa del aprendizaje multimedia.” ⁵³

La Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia implica:

- a) Dos canales para procesar la información: uno verbal y uno visual.
- b) Cada canal tiene una capacidad limitada de procesamiento.
- c) La existencia de tres tipos de almacenaje en la memoria: memoria sensorial (recibe los estímulos sensoriales externos y almacena brevemente la información que llega por nuestros sentidos), memoria de trabajo (retiene información por intervalos de tiempo muy cortos, aunque puede almacenar varios elementos, opera con dos o cuatro de ellos) y memoria de largo plazo (es parte de toda la actividad cognoscitiva, tiene capacidad de retención enorme ya que puede retener información por toda la vida).
- d) Cinco tipos de procesos cognitivos, que no necesariamente se dan en forma lineal (tabla 2):

Tabla 2. Cinco procesos cognoscitivos de la teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia

Proceso	Descripción
Selección de palabras	Aprendiz pone atención a palabras relevantes del mensaje multimedia para crear sonidos en la memoria de trabajo
Selección de imágenes	Aprendiz pone atención a imágenes relevantes del mensaje multimedia para crear imágenes en la memoria de trabajo
Organización de palabras	Aprendiz construye conexiones entre las palabras seleccionadas para crear un modelo verbal coherente en la memoria de trabajo.
Organización de imágenes	Aprendiz construye conexiones entre las imágenes seleccionadas para crear un modelo pictórico coherente en la memoria de trabajo.
Integración	Aprendiz construye conexiones entre los modelos verbal y pictórico, y con el conocimiento previo.

Cada uno de estos cinco procesos se da varias veces durante la presentación multimedia, ya que se aplican por segmentos y no al mensaje completo como una totalidad (Mayer 2005).

- e) Cinco tipos de representaciones para las palabras y las imágenes que reflejan su estado de procesamiento: 1) palabras e imágenes de la presentación multimedia, que es el estímulo que se le presenta al estudiante; 2) sonidos e imágenes en la memoria sensorial (representaciones acústicas e icónicas de la memoria sensorial); 3) sonidos e imágenes seleccionados en la memoria de trabajo; 4) modelos verbal y pictórico en la memoria de trabajo; 5) conocimiento previo de la memoria de largo plazo. La tabla 3 muestra esas representaciones:

⁵³ MAYER, R. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, USA.: Cambridge University Press. p. 44

Tabla 3. Tipos de representaciones para palabras e imágenes según su estado de procesamiento.

Tipo de conocimiento	Ubicación	Ejemplo
Palabras e Imágenes (estímulo que se le presenta al estudiante)	Presentación Multimedia	Ondas de sonido de las bocinas de la computadora
Representaciones acústicas e icónicas	Memoria sensorial	Sonidos recibidos en los oídos del aprendiz
Sonidos e imágenes	Memoria de trabajo	Palabras seleccionadas
Modelos verbal y pictórico	Memoria de trabajo	Modelo mental
Conocimiento previo	Memoria de largo plazo	Esquema

La información llega al usuario a través de la presentación multimedia, entra a la memoria sensorial por los ojos y los oídos. Las palabras pueden entrar por el oído cuando es una narración o a través de los ojos cuando es texto impreso, mientras que las imágenes lo hacen por los ojos.

En la memoria de trabajo se realiza la mayor parte del trabajo del aprendizaje multimedia. A la memoria de trabajo solo llega la información que el usuario logra retener al concentrarse activamente en ella. Sonidos e Imágenes (en la memoria de trabajo) se conectan cuando hay una conversión mental de sonidos a imágenes mentales (por ejemplo, la palabra mesa origina la imagen de una mesa en la mente), o la conversión mental de una imagen visual en un sonido (cuando miramos la imagen de un perro escuchamos en la mente la palabra “perro”).

El conocimiento construido en la memoria de trabajo esta en los modelos verbal y pictórico (este ultimo incluye a las representaciones espaciales). La memoria de largo plazo trae a la memoria de trabajo el conocimiento previo para lograr la integración. Al presentar demasiados elementos a un ritmo muy rápido la capacidad cognoscitiva del sistema de procesamiento de la información se sobrecarga y esto puede afectar la comprensión.⁵⁴

El procesamiento esencial es el procesamiento cognoscitivo (como seleccionar palabras e imágenes relevantes, organizarlas e integrarlas) necesario para darle sentido al material esencial. Si el procesamiento esencial excede la capacidad cognoscitiva del aprendiz se da la sobrecarga esencial.

El procesamiento externo es el procesamiento cognoscitivo requerido cuando un mensaje instruccional contiene demasiados detalles, adornos o información adicional, o cuando la disposición del material es confusa (Mayer 2005).

Mayer define el material esencial como las palabras e imágenes necesarias para lograr el objetivo instruccional (Mayer, 2005, p.180). Y define el material externo

⁵⁴ MAYER, R. (2005). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, USA.: Cambridge University Press. p. 170

como las palabras e imágenes que no son relevantes para lograr el objetivo instruccional.⁵⁵

De esta manera, el diseñador se convierte en el responsable de la adecuación de los contenidos a las nuevas tecnologías, de la planeación y el tratamiento que se le da a la información, a los elementos visuales y auditivos, y en ocasiones hasta de la creación de actividades que soporten los objetivos de la presentación multimedia.

La aplicación multimedia reflejara la perspectiva que el diseñador tenga de la manera en que aprendemos. De ahí la importancia de entender la forma en que se procesa la información en la mente del individuo para lograr el aprendizaje y las causas de un procesamiento inadecuado de información.

6.6. EL JUEGO

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupala, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa.

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual. Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, “El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego”⁵⁶ En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiriera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

⁵⁵ MAYER, R. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York, USA.: Cambridge University Press. p. 198

⁵⁶ LOMELLI ROSARIO, A. *Lecciones de Historia Universal*. Maracaibo-Venezuela, Hermanos Belloso Rosell, 1933. p. 143

El juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces,⁵⁷ por eso: ‘‘ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz. ’’⁵⁸ De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos.

6.6.1. JUEGOS DE MESA

Un juego de mesa es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.

Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma.

Categorías

Los juegos de mesa se agrupan generalmente en categorías, según características especiales que los distinguen. A continuación se muestran algunas de ellas.

Juegos de dados: Son juegos en los que se usan dados o equivalentes a ellos, tales como el backgammon, el parchís, el parqués, el Ludo y similares, el Senet, entre otros.

Juegos de fichas: Son juegos en los que se usan fichas marcadas como el dominó, el mahjong, y similares.

Juegos de cartas: Entre ellos están los juegos de naipes tradicionales que también pertenecen a la categoría de juegos de mesa, bien sean con baraja francesa o española con sus numerosas formas de juegos; o juegos de cartas como el Hanafuda que es tradicional en Japón. Una variante moderna y comercial de los juegos de cartas son los juegos de cartas coleccionables, como Magic: el encuentro, Cazaurio, Yu-Gi-Oh! o Mitos y Leyendas. Existen igualmente juegos que combinan los naipes de los juegos de cartas y la estrategia de los juegos de mesa modernos (sin miniaturas ni dados). Por ejemplo, el juego Nabuko Generales y Conquistadores.

⁵⁷ GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A. *Tractatus Ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona- España. Anthropos, 1993. p. 151.

⁵⁸ GONZÁLEZ ALCANTUD, J. A. *Tractatus Ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona- España. Anthropos, 1993. p. 186.

Juegos de tablero tradicionales

Son los juegos que se juegan sobre un tablero, como los juegos de la familia del ajedrez (el ajedrez occidental, el Xiangqi o «ajedrez chino», el Shogi o «ajedrez japonés», el Janggi o «ajedrez coreano» o el makruk, también llamado «ajedrez tailandés»), las damas, las damas chinas, el go (juego oriental originario de China), el Hnefatafl (familia de juegos de mesa germánicos), el Mancala (familia de juegos de tablero fundamentalmente africanos y también asiáticos), el Surakarta.

Juegos de Tablero Contemporáneos

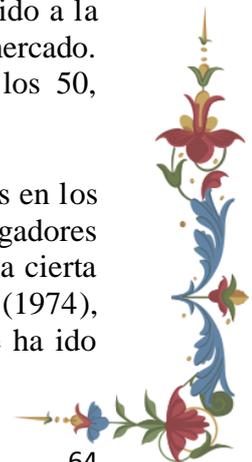
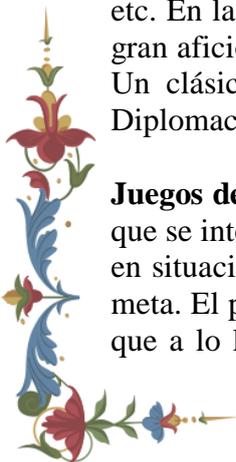
Juegos de guerra: Aunque haya que diferenciarlos claramente de los llamados «juegos de tablero», a estos juegos también se les llama así, pues en la inmensa mayor parte de los casos utilizan un tablero para el desarrollo de sus partidas. En realidad el mundo hispanohablante los designa popularmente con el anglicismo wargames, del que el término «juegos de guerra» es una traducción literal. Ejemplos de esta clase de juegos son el Risk (o su versión argentina el TEG), BattleTech, Wings of War etc. Sobre el tablero se desplazan fichas, figuras troqueladas o incluso miniaturas que en general representan unidades de combate (tropas) aunque también hay juegos de tablero de esta categoría que representan individuos, como por ejemplo HeroQuest o BattleTech. El objetivo de estos juegos puede ser, por ejemplo, el de conquistar una determinada zona del mapa o mundo o destruir a un determinado jugador, aunque en la mayor parte de los casos los juegos de guerra dividen los bandos participantes en dos, representando los bandos de batallas históricas y llevando el juego hasta la victoria de una de las dos partes.

Juegos de miniaturas: Son una subcategoría de los juegos de guerra. La diferencia es que la mayor parte de los juegos de guerra utilizan un tablero sobre el que fichas o figuras avanzan mediante casillas mientras que la mayor parte de juegos de miniaturas utilizan exclusivamente miniaturas situadas sobre maquetas que representan el relieve e incluso cursos de agua, arquitectura o vegetación. Las figuras, al no estar situadas sobre un tablero dividido en casillas, avanzan mediante distancias establecidas en centímetros. Los juegos de miniaturas más conocidos son los producidos por la editorial Games Workshop para su universo Warhammer Fantasy: Warhammer Fantasy Battle y Warhammer 40.000.

Juegos temáticos

También se les llama juegos comerciales. Han cosechado gran popularidad durante el siglo XX. Algunos ejemplos de estos juegos son el Monopoly, la Oca, el Pictionary, el Trivial Pursuit, el Scrabble, el Scattergories, Los Colonos de Catán, Machiavelli etc. En la actualidad hay un gran número de juegos comerciales nuevos, debido a la gran afición por este tipo de entretenimiento que ha provocado un auge del mercado. Un clásico de este tipo de juegos es, aunque se editó en la década de los 50, Diplomacy.

Juegos de rol: Fueron creados a mediados de la década de los 70. Son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde, en general, se pone a los jugadores en situaciones específicas que les permitan superar pruebas hasta llegar a una cierta meta. El primer juego de rol en ser comercializado fue Dungeons & Dragons (1974), que a lo largo de sus sucesivas ediciones (la actual edición es la cuarta) se ha ido



modificando, sobre todo en sus primeros años cuando acabó por dejar al uso de tablero como una opción prescindible del juego. Efectivamente la característica propia de los juegos de rol es la interpretación de roles y no el uso de un tablero. Dungeons & Dragons es un juego de rol del género llamado fantasía heroica pero en cuanto salió al mercado inspiró la aparición de otros juegos de rol pertenecientes a muchos otros géneros, como el western, el género de capa y espada, la ciencia ficción, el space opera, el terror gótico, el humor, el espionaje, la piratería etc.

6.6.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional. En la primera etapa sobre todo en primero y segundo grados es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo. Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar, para orientar, el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario.⁵⁹

⁵⁹ LEIF, J. y BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires, Kapelusz, 1978.p. 80

La Aventura en el Reino Maltrato

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica.⁶⁰ Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan. El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno.

En ese orden de ideas las estrategias tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución.⁶¹ Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

⁶⁰ DÁVILA , R. J.. *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA, 1987. p. 31

⁶¹ CHARRÍA DE ALONSO, M.E. y GONZÁLEZ, A. *Hacia una nueva Pedagogía de la lectura*. Bogotá, Procultura-Cerlalc, 1993. p. 67-74

6.6.3. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. En ese sentido los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par quizá de la ciencia y la tecnología. El juego es estimulante y favorecedor de cualidades morales en los niños y en las niñas como son la honradez, el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa como se acostumbra decir, y la solidaridad con los amigos, con el grupo. El juego, visto de esta manera sirve para canalizar las tensiones, llegando poco a poco a diferenciar qué cosa es juego y qué no lo es.

El papel de la educación consiste en conseguir que el niño y la niña lleguen a adquirir la noción del límite entre lo que es juego y lo que no lo es. Si entiende esta diferencia, entonces es capaz de reconocer al juego como parte importante dentro de su trabajo y sólo así puede llegar a considerarse un ciudadano responsable con deberes y derechos en la sociedad a la cual pertenece. El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo que debe ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta.

Se aprovecha la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias acordes con las áreas educativas. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad. Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego y/o unos juguetes también particulares, no sólo del estadio sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza del juego estriba en la naturaleza de los juegos.⁶²

En atención a lo expuesto se planteó como objetivo Diseñar una estrategia comunicativa donde el cuento y el juego sean el elemento fundamental, que busquen que el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas.

⁶² LEIF, J. y BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires, Kapelusz, 1978.p. 11

6.6.4. ALGUNAS INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON EL JUEGO

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es el hombre cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece. Con el apoyo que la psicología educativa ofrece al proceso llamado enseñanza-aprendizaje, a través de las teorías y hallazgos entre los cuales se encuentra la concepción constructivista del aprendizaje, según la cual, crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto cognoscente, tomando de su ambiente los elementos que su estructura cognitiva es capaz de asimilar para plasmarlo en forma oral o escrita, de manera tal que se observe que sí hubo aprendizaje significativo.⁶³

La concepción constructivista sirve de base al nuevo diseño curricular. Esta concepción está estructurada sobre los aportes de la psicología cognitiva, el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos manejados por Goodman⁶⁴ y Smith⁶⁵ en cuanto al proceso de aprendizaje de la lectura, la teoría sociocultural de Vigotsky y otros. Todos tienen como criterio común el proceso constructivista del aprendizaje, donde:

- Se toma en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. La concepción se acopla al aspecto afectivo porque las interacciones que realiza el estudiante con el entorno, principalmente con las personas, van consolidando los procesos sociales, morales e intelectuales mediatizados por la cultura.
- Se ajustan a esa personalidad las áreas de los programas para propiciar un aprendizaje significativo.
- Se atiende al individuo – sin descuidar al grupo- en sus aspectos intelectuales, sociales y afectivos.
- Se buscan estrategias que faciliten el proceso de aprendizaje como una forma de hacerlo significativo y duradero.
- Se busca asimismo relacionar el aprendizaje con el entorno del estudiante.
- Se hace énfasis en el qué, cómo, por qué y para qué aprende.

Los acuerdos entre investigadores no han tenido un canal de criterios comunes. Existen enfoques diferentes, por ejemplo Spencer –Hall y Gross se inclinan por las teorías clásicas que se encargan de la revalorización del juego como variable dependiente de la personalidad.

⁶³ PARCERISA ARAN, A. *El constructivismo en la práctica*. Barcelona –España, Cotás, S.L, 2000. p. 11-30

⁶⁴ GOODMAN, K. “*El proceso de lectura. Consideraciones a través de la lengua y el desarrollo*”. En: *Lectoescritura. Lectura*. UPEL. Caracas, 1989.

⁶⁵ SMITH, F. *Comprensión de la lectura*. México, Trillas, 1983.

La Aventura en el Reino Maltrato

Buhler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971) con posturas un poco más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil. Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos.

Huizinga con su *Homo Ludens*, trata específicamente el juego en forma sistemática. En él menciona su definición del juego y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un período agonal, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un período post agonal, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida. Huizinga manifiesta que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida. Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

Otro estudioso del juego sistemático es Callois (1958), cuyos planteamientos nacen del *Homo Ludens* de Huizinga, al crear no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego. Plantea que: “La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto... El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra...”⁶⁶

El juego se considera como el rasgo dominante de este mundo. Al adolescente le encanta actuar aunque muchas veces no coincida interiormente con su acción. Mistifica y se mistifica, pasando y repasando las fronteras de lo real y lo imaginario. Se identifica con todos los papeles - es decir, representa realmente todos los personajes -, hasta podría decirse que acaricia con cierto deleite su angustia, se compromete por entero sabiendo de forma ambigua que sus compromisos son ficticios, que sus gestos carecen de peso, porque se parecen a los de los niños.

Todo esto hace que Sartre los califique de edad inauténtica. Subraya “Sus acciones son humo... Confunden sin dificultad el capitalismo y los grandes personajes; esperan alcanzar un mundo prometido a las grandes metamorfosis, pero desean sobre

⁶⁶ CAÑEQUE, H. *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1993. p. 3

La Aventura en el Reino Maltrato

todo causar algunos trastornos a sus padres...”⁶⁷ Según esto, el adolescente es un buen actor. Representa todos los papeles que se le presenten, hasta el de molestar a sus progenitores. Desde ese punto de vista, Freud señala que: “Entre las particularidades del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer; b) logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.”⁶⁸

El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. El individuo en crecimiento cesa de jugar, hace aparentemente una renuncia al placer que lograba con el juego. Aunque ese cese o renuncia no lo llevan u obligan a no revivir sus fantasías. Conocida la vida anímica del hombre se sobreentiende que nada es más difícil que renunciar al placer una vez que se ha saboreado. No puede pensarse entonces en la renuncia, lo que hace el ser humano es sustituir una cosa por otra. De allí que cuando cesa de jugar lo que hace simplemente es prescindir del apoyo que mantenía en los objetos reales y en lugar de jugar se recrea con la fantasía.⁶⁹

Otro estudioso del tema es Klein,⁷⁰ quien destaca “... la labor asociativa del juego” porque el juego es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños. El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.

También Erikson⁷¹ se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta:

- El juego y el dominio de la realidad.
- El juego es para el niño una tarea interminable.
- El juego como prefiguración.

El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y

⁶⁷ STOETZELI, J. (1975). El adolescente. Cormary. “*La pedagogía*”. En *Diccionarios del Saber Moderno*. España, Mensajero, 1975. p. 14-15

⁶⁸ CAÑEQUE, H. *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1993. p. 5

⁶⁹ CAÑEQUE, H. *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1993. p. 344

⁷⁰ KLEIN, M. *La personificación en el juego de los niños*. Buenos Aires, 1929. Hormé, s. a. p. 28

⁷¹ ERIKSON, E. “Juego y actualidad”. En Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona, Grijalbo, 1972. p. 32

La Aventura en el Reino Maltrato

comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos”⁷²

Por este motivo, las reglas del juego se establecen de común acuerdo entre los jugadores, no son impuestas por los adultos. Se mantienen o se modifican a conciencia del grupo y no de otros miembros ajenos a él.

Durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano. De allí que unos sean más dados a la participación activa que otros. Más adelante agrega que: “El jugar tiene un lugar y un tiempo, No se encuentra “adentro” tampoco está “afuera”... Jugar es hacer... Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia... En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores.”⁷³

El juego no le interesó a Freud como tal; no obstante, en los trabajos de Erikson y Winnicott el juego se impone como problema, con un lugar exclusivo para él. Otro contraste se observa en el hecho de que aunque Freud consideró el juego como fenómeno onírico, como ensoñación y poesía, no le importó en absoluto su incidencia en los aspectos psicogenéticos que trató al estudiar la sexualidad infantil. Este aspecto sí le interesó a Klein porque el juego aporta el material básico del trabajo interpretativo en el psicoanálisis de los niños. Erikson lo incorpora a su modelo epigenético para descubrir su incidencia en los procesos de crecimiento y socialización.

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitirle vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. “En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es.”⁷⁴ Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

El juego de reglas, según Piaget es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes”. Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipuladas por generaciones - infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Para Piaget, el juego de las reglas “marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado.” Para Piaget (1945: 475) las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes:

- Juegos de ejercicio

⁷² ERIKSON, E. “Juego y actualidad”. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo, 1972. p. 94-95

⁷³ CAÑEQUE, H. *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1993. p. 4-5

⁷⁴ PIAGET, J. *Le jeu en la formation du symbole chez l'enfant*. París, Delachaux et Niestlé, 1945.p. 198

- Juegos simbólicos
- Juegos de reglas
- Juegos de construcción

Según este autor también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. En ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón”⁷⁵

Nace así el juego educativo, aplicado desde preescolar y nace también la concepción del material educativo moderno, basados en estas teorías.

7. METODOLOGÍA

La modalidad de investigación es de tipo documental, definida en gran parte por el estudio del problema con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos. El nivel de la investigación documental es de tipo exploratorio, como lo expresa Méndez, es “el primer nivel de conocimiento. Permite al investigador familiarizarse con el fenómeno que se investiga. Es el punto de partida de la formulación de otras investigaciones con mayor nivel de profundidad.”⁷⁶

La investigación documental de este trabajo, consistió en una revisión relacionada con la narrativa, lectoescritura, procesos cognitivos, teorías del aprendizaje, libros electrónicos. Este estudio incluyó libros de textos, trabajos de investigación, artículos de revistas, fue extensa investigación de la cual se seleccionaron aquellos materiales con información completa y acorde con la propuesta de investigación.

El abordaje del tema de investigación fue en gran medida interdisciplinario, permitiendo dar cuenta de una respuesta viable a una expectativa que admitió diversas soluciones a partir de temas disciplinares posibles y confiables. En el caso de las piezas gráficas se intentó establecer relaciones y un diálogo entre las teorías del aprendizaje, la psicología y el diseño, con las que se indagó y analizó el desarrollo de la estrategia comunicativa sobre el maltrato infantil, permitiendo también dar cuenta de una visión bastante compleja del diseño. Es así como cada uno de los diferentes campos disciplinares mencionados, aportaron al diseño conceptos determinantes que reflejan una situación en la que intervinieron numerosas y cambiantes variables.

Se tomaron aspectos de lo lúdico y lo didáctico, al igual que aspectos de la psicología, el aprendizaje y el desarrollo, desplegados como actividad bajo unos

⁷⁵ CAÑEQUE, H. *Juego y vida*. Buenos Aires, El Ateneo, 1993. p. 6

⁷⁶ MÉNDEZ, C. *Metodología. Diseño y Desarrollo del Proceso de Investigación* (3a ed.). Colombia: Mc Graw Hill, 2001, p. 134.

La Aventura en el Reino Maltrato

objetivos a partir de la mediación del objeto de investigación, permitiendo que los niños y niñas a quienes esta dirigida la estrategia sean estimulados a través del uso de las piezas.

Se utilizo también la metodología del diseño narrativo para la construcción de la historia como eje central de la estrategia comunicativa, debido a que, la imagen se lleva usando como herramienta narrativa desde la prehistoria, y posee grandes cualidades en este campo que en muchas ocasiones, mejoran de manera apreciable la comunicación visual.

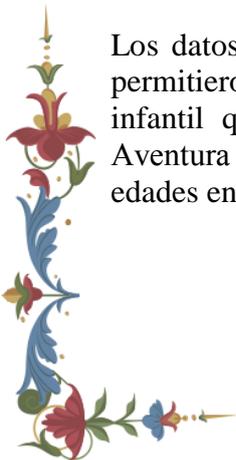
La narración es un cambio en el tiempo, y puede aplicarse a todo tipo de hechos y fenómenos, por ello, cuando se habla de un diseño narrativo para una aplicación educativa como la que pretende este trabajo de investigación, se hace referencia al tipo de estrategias utilizadas para motivar y poner en circulación los conocimientos y la información necesaria para el aprendizaje de los derechos de la niñez y el maltrato infantil. Regularmente en la educación se ha utilizado como estrategia de motivación para hacer evidente la importancia que tiene para el niño o niña acceder a los conocimientos propuestos para su formación académica. Pero se ha utilizado con menos frecuencia para la narración de historias, el juego y la lúdica como métodos de enseñanza.

De este modo el trabajo investigativo se centró en desarrollar las dos grandes vertientes existentes a partir de las cuales se plantea el diseño narrativo. Una de ellas que viene del lenguaje audiovisual (creación de historias, desarrollo de personajes y situaciones) y la otra estrategia viene del juego, que es muy efectiva para procesos de evaluación y manejo de información que pretende dar a conocer este trabajo. También se plateó otra alternativa, la cual consiste en desarrollar un hilo conductor que permita dar continuidad y unidad al sitio web.

El diseño narrativo, es entonces un esquema de investigación, en el cual se recolectan datos sobre las experiencias e historias de un grupo focal, para describirlas, analizarlas y procesarlas, con el objetivo de crear o recrear una historia a partir de ello.

De esta manera, se procedió primero a observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos), pensar (analizar e interpretar) y actuar (plantear una estrategia), las cuales se dieron de forma cíclica, una y otra vez, hasta que se logro obtener la suficiente información.

Los datos se obtuvieron de documentos, entrevistas y talleres grupales, los cuales permitieron identificar categorías y temas emergentes desde el tópico del maltrato infantil que fueron determinantes para la posterior creación de la historia ‘La Aventura en el Reino Maltrato’ con fines educativos dirigida a los niños y niñas de edades entre los 9 y 11 años.



La Aventura en el Reino Maltrato

Así, el diseño narrativo plantea unas pautas para crear una historia, entre las cuales se destacan:⁷⁷

-**La estructura:** selección de acontecimientos extraídos de los datos y elementos dados por el grupo focal, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo.

-**Un acontecimiento narrativo:** crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de valor. Los acontecimientos narrativos producen cambios cargados de significado en la situación de vida de un personaje, se expresan y experimentan en términos de valor y se alcanzan a través del conflicto.

- **Los valores narrativos:** son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro.

- **Una escena:** acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo.

- **Una secuencia:** una serie de escenas -habitualmente de dos a cinco- que culminan con un mayor impacto que el de cualquier escena previa.

- **Un acto:** una serie de secuencias que alcanza su punto más importante en una escena de clímax y que provoca un gran cambio de valor, más poderoso en su impacto que cualquier secuencia o escena anterior.

- **Clímax Narrativo:** Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible.

Para la creación de la historia sobre el maltrato infantil, se tomo como referencia el Diseño Clásico que implica una historia construida alrededor de unos o un protagonista activo que lucha principalmente contra fuerzas externas antagonistas en la persecución de tu deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible.

Este tipo de diseño es llamado arquitrama, que ofrece un final cerrado donde se responde a todas las preguntas planteadas por la historia; se satisfacen todas las emociones evocadas, es decir, que no quede nada dudoso o sin aclarar. Así por ejemplo, un clímax narrativo que ofrezca un cambio total e irreversible, responda a todas las preguntas planteadas por la narración y satisfaga todas las emociones del

⁷⁷ Ver. McKEE, Robert. El guión. Editorial Alba. España, 2002.

público tendrá un final cerrado, que precisamente el que se busco crear en esta historia concreta.

La arquitecra comienza en un momento dado del tiempo, se mueve de manera elíptica a lo largo de un tiempo más o menos continuo, y termina en una fecha posterior, de tal manera que el público pueda ubicar los acontecimientos de la historia dentro de su orden temporal.

Partiendo de ello, resultó importante plantear una la estrategia comunicativa desde el diseño narrativo, que estuviera al servicio del diseño educativo, pues plantea una opción más coherente con la naturaleza de la mediación a través de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando iniciativas desde la narrativa y no sólo la descripción textual de discursos magistrales, puesto que su función es básicamente guiar al niño o niña en el proceso de educación, manteniendo su atención y motivación.

De este modo, la selección de la temática del cuento se fundamento en el diseño narrativo, para lo cual se realizaron una serie de talleres con los niños y niñas de 4° grado del Colegio Metropolitano María Oriente, con el propósito de darle vida al cuento, a través de la experiencia compartida con ellos y los datos obtenidos.

Finalmente se procedió al establecimiento de la estrategia comunicativa, la cual abarca la creación y diseño del cuento impreso, el juego de mesa, el cuento multimedia y el sitio web, siguiendo los requerimientos técnicos y el guión instruccional.

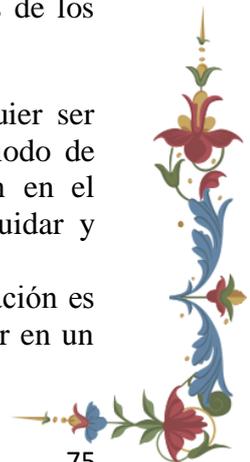
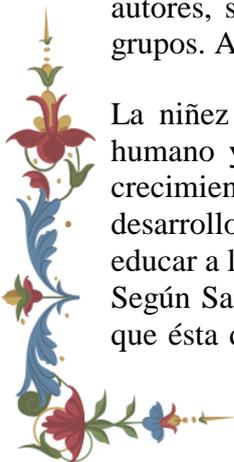
El proyecto de investigación, como se menciono anteriormente, se desarrolló dentro del contexto de una escuela pública primaria; del Colegio Metropolitano María Occidente en la ciudad de Popayán, ubicado al sur de la ciudad, con niños de cuarto grado, entre los 9 y 11 años de edad. A continuación se muestran las características propias de este grupo focal:

7.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL GRUPO FOCAL

Para generar el material de apoyo a la enseñanza más adecuado a los niños de 4o de primaria fue necesario conocer las características generales y específicas que se presentan en estas edades. Para lo cual se consultaron libros de texto, diversos autores, se realizó una entrevista con la psicóloga del ICBF y los docentes de los grupos. Así mismo se llevaron a cabo varias visitas de observación.

La niñez es una etapa única y muy importante en el desarrollo de cualquier ser humano ya que constituye la base para la vida adulta. Es también un periodo de crecimiento y cambios. Debido a la importancia que tiene la educación en el desarrollo de todo individuo la sociedad invierte muchos recursos para cuidar y educar a los niños.

Según Santrock, John: “Un concepto importante en el desarrollo de la educación es que ésta debe ser de acorde a la edad. Esto es, la enseñanza debe tener lugar en un



nivel que no sea ni estresante para el niño, ni tampoco demasiado fácil ni aburrido” (Canova⁷⁸).

Desarrollo Cognitivo

Piaget clasificó en diversas etapas al desarrollo cognitivo de los niños. A la primera etapa la llamó Sensorio motriz y ocurre desde el nacimiento hasta los dos años. En esta etapa el infante se vuelve capaz de organizar actividades en relación con el ambiente a través de la actividad sensorial y motriz.

La etapa pre operacional va de los dos a los siete años en ella el niño desarrolla un sistema de representación y usa símbolos para representar personas, lugares y eventos. El lenguaje y el juego imaginativo son manifestaciones importantes en esta etapa.

La etapa de operaciones concretas comprende el periodo de los siete a los doce años. El niño puede solucionar problemas lógicamente pero no puede pensar en forma abstracta, es capaz de distinguir entre fantasía y realidad.

Por último la etapa de las Operaciones Formales que inicia alrededor de los doce años hasta la edad adulta. En ella la persona puede pensar en forma abstracta, manejar situaciones hipotéticas y pensar acerca de las posibilidades.

La etapa que a mi me interesa comprender para fines de este trabajo de tesis es la etapa de operaciones concretas que es la tercera etapa del desarrollo cognitivo según Piaget, la cual va de los 9 a los 11 años de edad aproximadamente (Papalia⁷⁹).

Algunos aspectos cognitivos que en esta etapa ya se desarrollan son:

- 1.- Distinguir entre fantasía y realidad
- 2.- Clasificación: que consiste en la capacidad de organizar en categorías como por ejemplo: forma, color, tamaño
- 3.- Razonamiento inductivo y deductivo: es decir puede pensar en forma lógica. Partiendo de una premisa puede llegar a hacer conclusiones, acerca de lo particular o bien partiendo de un enunciado general llegar a conclusiones sobre datos particulares.
- 4.- Causa y efecto: capacidad de encontrar explicaciones a acerca de la causa y efecto de hechos.
- 5.- Seriación: consiste en la habilidad de ordenar elementos según una dimensión. Es decir los niños pueden por ejemplo: ordenar objetos de lo más ligero a lo más pesado en orden creciente o viceversa.
- 6.- Inferencia Transitiva: el niño es capaz de reconocer la relación que existe entre dos objetos partiendo de la relación que existe con un tercero, y así llegar a una conclusión. Por ejemplo si a un niño se le presentan tres objetos de diferentes colores A, B, C y observa que A, es más ancha que B y que B es más ancha que C, si compara físicamente los objetos puede concluir que C es más ancha que A.
- 7.- Razonamiento espacial: los niños pueden entender mejor, visualizar y usar las relaciones espaciales. Con la edad los niños son capaces de hacer uso de mapas y hacer recorridos mentales por lugares, como una casa.

⁷⁸ CANOVA, Francisco, *Sicología evolutiva del niño (6 a 12 años)* Colombia, Ediciones Paulinas, 5ta edición, 1988.

⁷⁹ PAPALIA, Diane E, Wendkos Olds, Sally, Duskin Feldman, Ruth, *Psicología del Desarrollo*, Colombia, Editorial Mc Graw Hill, Octava Edición, 2001.

8.- Conservación: el niño puede reconocer que un objeto tiene la misma cantidad aunque al material se le de otra forma. Las pruebas sobre conservación manejan propiedades como número, sustancia, longitud, área, peso y volumen.

9.- Números y Matemáticas: los niños son capaces de hacer operaciones aritméticas como sumas y restas. Su mayor capacidad cognoscitiva para manipular símbolos, entender la inclusión de clase y seriación y entender conceptos como reversibilidad les permiten hacer cálculos.

La vida mental

De los 9 a los 11 años el modo de comportarse, de hablar, de entender del niño, experimenta un cambio significativo. Antes de los diez años el niño por muy inteligente que sea es incapaz de dar una conclusión lógica a una historia que se le estaba contando si es que ésta es interrumpida en su mejor parte. De igual manera es raro que antes de los nueve años se dé cuenta de las tres dimensiones del espacio y que pueda leer un mapa pequeño (Canova⁸⁰).

Durante este periodo la mente logra la capacidad de pensar abstractamente. De ahora en adelante el niño se capacita no solamente para afrontar situaciones simplemente pensadas e imaginadas y por tanto en cierto sentido imprevistas. Ese sentido de previsión es el que hace de un niño un adulto”. Puede construir un mundo mental suyo. Es capaz de definir conceptos abstractos aunque sea aproximadamente, como qué es la justicia, el respeto, la honestidad, la esperanza entre otros.

Se debe aprovechar el punto máximo en el que se halla la memoria mecánica y la disponibilidad del niño para incrementar el número y la calidad de los conocimientos en materias como matemáticas, ciencias naturales, geografía así como incrementar su vocabulario.

El niño ya no colecciona por coleccionar sino que selecciona contados objetos si no que restringe el campo de su búsqueda a pocos objetos como por ejemplo: estampillas o fósiles. Es oportuno ayudarle a estudiar la historia de cuanto va acumulando; este puede ser el principio de investigaciones metódicas que luego podrán trasladarse a temas de interés científico. Es el tiempo más apropiado para enriquecer la mente del niño con instrumentos de los que luego pueda hacer uso.

Su capacidad de atención se encuentra considerablemente aumentada, y por tanto puede seguir con relativa facilidad las lecciones, sobre todo si entre una y otra hay un conveniente intervalo de reposo y recreación.

Sus padres dejan de ser para ellos personas perfectas que nunca se equivocan. Les gusta llevarles la contraria que los que sus padres quisieran o esperan; desean salir de su casa sin pedir permiso, protestan si se les ponen horarios de estudio y si se les recomienda algo o se les reprocha alguna actitud contestan con descaro y dan respuestas fuertes lo que les da a pensar a sus padres que están perdiendo el cariño de sus hijos.

⁸⁰ CANOVA, Francisco, *Sicología evolutiva del niño (6 a 12 años)* Colombia, Ediciones Paulinas, 5ta edición, 1988.

La Aventura en el Reino Maltrato

Al niño de nueve a once años le gustan los juegos de en equipo así como los que puede poner a prueba su agilidad y vigor físico. Se muestra interesado por los juguetes mecánicos tales como: los trenes, aeromodelos, rompecabezas, los libros de aventuras y viajes también siguen atrayendo su atención pero este interés se va centrando cada vez más en las historietas, a los niños les gustan por que representan menos esfuerzo mental que un libro, la acción no cesa desde el inicio y eso lo mantiene interesado.

Los niños de los 9 a los 11 años

Según Arnold Gesell⁸¹, estas edades marcan el comienzo de la adolescencia. “El niño (a) de esta edad es inquieto, investigador, no le molesta el reposo pero le gusta andar siempre de un lado a otro. Tiene un hambre constante. Cada vez formula más preguntas sobre los adultos. No le gusta estar solo y trata de explorar las relaciones interpersonales entre sus padres y hermanos. Les encanta discutir. Experimenta impulsos y estados de ánimo que nunca había sentido antes. Suele tener mejor comportamiento fuera de casa que en su propia casa. Debido a que se encuentra cerca de la adolescencia sus estructuras deben de pasar por un proceso de crecimiento y maduración. Tiene inexperiencia en áreas emocionales de la conducta interpersonal.”

Manifiesta estados de ánimo variables; que vienen y se van rápidamente. El mal humor aparece cuando hay demasiado que hacer y poco tiempo para jugar o dormir. Se encuentran en una edad donde pueden tener constante irritación. Se fatiga con facilidad le gusta contradecir, importunar, es negativo, objetivo, minucioso, serio, sencillo y amistoso. Es inquieto y le gusta explorar su medio físico. Su cuerpo hace movimientos constante es lo que lo hace parecer dinámico. Tiene sentimientos de apego y lealtad a su familia; les gusta pertenecer a ella. Da alegría y risa a la familia. Prefiere contradecir a responder. Le gusta tener intercambio de opiniones con otras personas. En esta edad los niños ven a sus padres como individuos independientes cuya personalidad se refleja en la conducta y miran críticamente el comportamiento de los padres. (Gesell⁸²).

La disciplina en la madurez infantil (9 a 11 años) según Francisco Alonso Marrero⁸³

Todo esto trae unas consecuencias en la conducta de los alumnos que es importante tener en cuenta para conseguir un nivel disciplinario.

- 1.- Comienza, si no a rechazar, sí, a “olvidar” o no “atender” a los consejos de los padres y a cuestionar las normas de la escuela si no coinciden con las del grupo.
- 2.- Es capaz de autocrítica y puede comprender el razonamiento de los otros.
- 3.- La seguridad ya no la busca en la familia, ni en el educador; la encuentra en el grupo. Por tanto el profesor ha de tener en cuenta el grupo como un medio de preparación social y programar actividades juntamente con él, asignarle

⁸¹ GESELL, Arnold. El niño de 11 y 12 años, México, Editorial Paidós, 1992.

⁸² GESELL, Arnold. El niño de 11 y 12 años, México, Editorial Paidós, 1992.

⁸³ Disponible en: <http://www.educa.rcanaria.es/Usr/Adporta/orientad/secundaria.html>

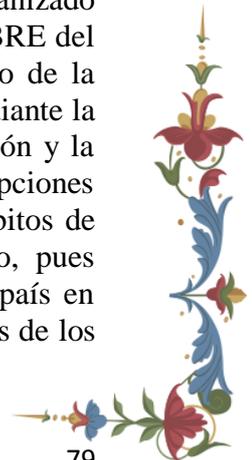
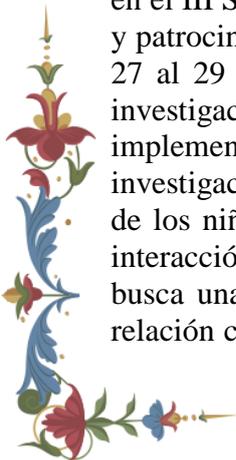
responsabilidades y estimularle a formular compromisos, sin dejar de valorar a cada uno de sus miembros como persona única.

4.- Adaptarse o no a una disciplina dependerá del grupo, de las buenas relaciones de éste con el tutor y del auto concepto positivo que este sepa alentar, mantener o iniciar en los alumnos. Desde pequeño el niño se ve en los otros, se refleja como en un espejo y acaba acomodándose a lo que las otras personas dicen, afirman, esperan o niegan de él. Si lo que le profetizamos es un fracaso, sus esfuerzos serán mínimos, y entonces la profecía se cumple. Es tarea del tutor averiguar si muchas de las actitudes que se consideran indisciplinarias no tienen su origen en un auto concepto negativo provocado desde fuera. La confianza en las propias posibilidades ante una actividad o hecho depende, no de la situación real y objetiva, sino de cómo lo ve él mismo. Ofrecerle confianza y la posibilidad de cambiar es ponerle en camino de conseguir una autoimagen positiva que repercutirá en la disciplina del aula de clases.

Para llegar a desarrollar el proyecto gráfico es necesario considerar los aspectos y las características específicas de los niños y niñas de 9 a 11 años, a continuación se mencionan las más importantes. Su capacidad de razonamiento inductivo y deductivo, capacidad de encontrar explicaciones a cerca de las causas y efectos de hechos, su capacidad de llegar a conclusiones lógicas y definir conceptos abstractos, la disponibilidad para incrementar el número y calidad de conocimientos, el aumento en su capacidad de atención, les gusta discutir, son dinámicos, sus ganas por competir y ganar recompensa, su participación en las actividades grupales, su distracción constante con objetos, su confusión por explicaciones imprecisas por parte de los educadores. Considerando estas características se van a desarrollar acciones y productos de diseño que se adecuen específicamente a estos dos grupos de estudiantes y que serán explicadas más adelante.

7.2. PLANTEAMIENTO DE TALLERES

La finalidad de los talleres fue recopilar información directamente de la fuente. Dentro de la fase 2 de investigación y como parte de los talleres se hizo uso de la herramienta pedagógica llamada DERECHOMETRO: Percepción de la situación de derechos de los niños y las niñas, desarrollada en una investigación realizada por FUNLIBRE para el ICBF, cuyo equipo de investigación estuvo conformado por: Esperanza Osorio (Directora) , Nisme Pineda y Consuelo Suárez y que tuvo origen en el III Simposio Nacional de Investigación y Formación en Recreación, organizado y patrocinado por la Vicepresidencia de la República, Coldeportes y FUNLIBRE del 27 al 29 de Noviembre de 2003 en la ciudad de Bucaramanga. El objetivo de la investigación fue el de abrir un espacio de participación infantil genuino mediante la implementación de una estrategia que combinara la información, la formación y la investigación, como elementos para la cualificación de las opiniones y percepciones de los niños en relación con su situación de derechos en los diferentes ámbitos de interacción. La investigación tuvo un carácter eminentemente exploratorio, pues busca una primera aproximación a la percepción de los niños y niñas del país en relación con su situación de derechos. En este sentido, combina las estrategias de los



La Aventura en el Reino Maltrato

enfoques cualitativo y cuantitativo, para la primera de ellas, a través de los elementos tanto discursivos como de expresión gráfica, de las manifestaciones a lo largo de la jornada lúdica. Por su parte, el componente cuantitativo apuntó a describir las características socio demográficas de los y las participantes, así como de las tendencias de sus elecciones en relación con su percepción de categorías de derechos más vulneradas.

Por el tipo de estudio en el que se inscribió, los resultados de la investigación no tuvieron la pretensión de generalización a todos los niños y niñas del país. Participaron un total de 2.980 niños y niñas de las 32 ciudades capitales de los departamentos y el Distrito Capital, pertenecientes a escuelas públicas de estratos 1 a 3 y con un promedio de edad de 9,5 años. Se trató de una muestra intencional sin pretensión de generalización a la población infantil nacional. El enfoque de la investigación, fue de carácter eminentemente exploratorio, la metodología dentro de la cual se inscribe el estudio combinó las técnicas de la investigación cuantitativa y cualitativa y se dinamizó a través de la herramienta pedagógica DERECHOMETRO. Para la recolección de la información en el componente cualitativo se diseñó una estrategia lúdico- pedagógica a través de la cual se hizo el registro de textos tanto verbales como gráficos de los y las participantes, sobre lo cual se realizó análisis de contenido. Los resultados arrojados mostraron que la categoría de derecho que se percibe por un mayor número de niños y niñas como vulnerado es la de desarrollo, seguido por la categoría de participación. Para las categorías de protección y supervivencia se encontró un menor porcentaje de percepción de vulneración. El abandono, el maltrato y la carencia de afecto fueron las situaciones más representadas por el grupo de participantes.

En relación con los derechos más identificados por los niños y las niñas se encontraron los de tener una familia, el juego y la recreación, así como la salud. Los agentes identificados por los niños de manera general fueron los padres y los maestros. El contexto comunitario aparece muy poco como marco de referencia de la situación de derechos de los niños y niñas participantes. Los resultados de la investigación sugieren por una parte, la necesidad de continuar procesos de investigación que permitan una mayor comprensión de la situación de derechos de la niñez colombiana, a través de la combinación de estrategias metodológicas y de estudios más robustos que puedan ser generalizados a todo este segmento poblacional.

Por otra parte, el Derechómetro se perfiló como una herramienta lúdica que facilita la expresión de los niños y las niñas en torno a su situación de derechos, que dada su flexibilidad, puede contribuir en diferentes procesos. El Derechómetro constituye una primera aproximación a un modelo de participación real, que se inscribe en un proyecto más amplio que involucra otros medios, instancias y posibilidades de construir con los niños y las niñas un mundo apropiado para ellos y desde ellos, sin que esto implique obviar el conocimiento y aportes de las otras generaciones.

Para llevar a cabo los talleres de la fase 2, se trabajo con la misma metodología propuesta por FUNLIBRE, que incluye la herramienta lúdica Derechómetro, por ser una metodología desarrollada por expertos y por ser una investigación que ya se ha

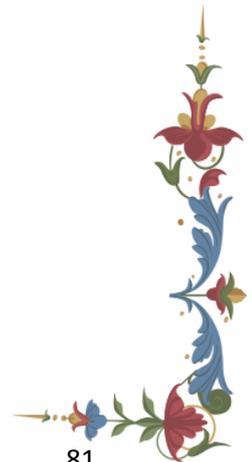
La Aventura en el Reino Maltrato

aplicado con excelentes resultados de participación infantil y de obtención de información con respecto a vulneración de derechos de infancia.

DESDE LA PRÁCTICA

La intención de este trabajo de investigación, fue plantear una estrategia visual desde el diseño narrativo, sobre la vulneración de los derechos (una categoría en particular) de los niños en la ciudad de Popayán, y directamente desde la práctica se pretendió captar la percepción de los mismos niños en relación a su situación de derechos en la ciudad, claro que también se contó con la colaboración de docentes, padres de familia y demás, pero en el caso concreto, primaron en importancia los niños y las niñas.

Al indagar en la cotidianidad de los niños, se hace necesario indagar en el contexto, el niño está inmerso en él, al conocer cuál es el imaginario de los niños sobre su entorno tendremos mayores posibilidades de entender cuáles son los mecanismos que permiten o favorecen el auto reconocimiento de los niños y niñas como sujetos de derechos, se hace necesario también indagar en la percepción que los niños tienen sobre los agentes que hacen parte de su cotidianidad y que tienen relación con su situación de derechos, sea como benefactores o como vulneradores (familia, profesores, vecinos, etc.)



7.3. REALIZACIÓN DE TALLERES

Grupo de participantes

Los participantes de la investigación fueron niños y niñas de la ciudad de Popayán. De manera inicial se establecieron como criterios de inclusión los siguientes:

1. Nivel de escolaridad 4°.
2. Pertenecientes al colegio de carácter público "Metropolitano María Occidente".
3. Niños y niñas entre los 9 y los 11 años.
4. Igual participación por género (10 niñas y 10 niños).
5. De voluntaria participación en la jornada lúdica.

El criterio de nivel de escolaridad 4° prevaleció sobre el criterio de edad, ya que se prevé que en un colegio ubicado en un sector popular de la ciudad y de carácter público es posible encontrar un amplio rango de edades entre los niños de un mismo curso, además se hacía pertinente que la muestra presentara homogeneidad en sus conocimientos y destrezas; en total se contó con un total de 20 niños de grado 4° del Colegio metropolitano María Occidente.

Se analizaron las cuatro categorías de derechos establecidas por la Convención de Derechos de la Niñez. Categorías a priori para el análisis.

Categoría: Supervivencia

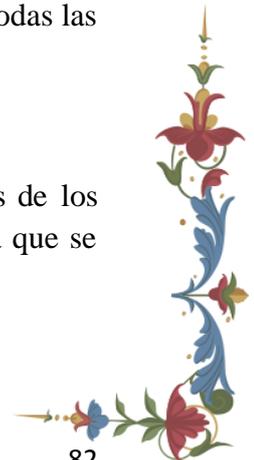
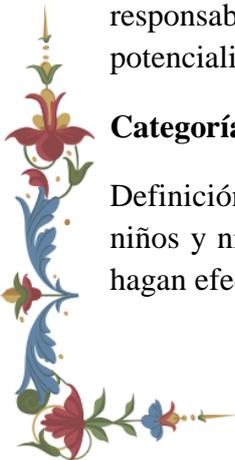
Definición: Derecho a la vida al más alto nivel de salud y nutrición, aun examen periódico, a la seguridad social y aun nivel adecuado para el desarrollo fundamental, espiritual, moral y social.

Categoría: Desarrollo

Definición: No ser separado de los padres, a mantener relación y contacto directo con ambos padres, al acceso a la información y material que promueva el bienestar social, espiritual, moral salud física y mental, a que ambos padres asuman la responsabilidad de la crianza y el desarrollo, a una educación que desarrolle todas las potencialidades, a tener una vida propia, a jugar y a tener acceso a la cultura.

Categoría: Protección

Definición: Contempla el derecho a no ser discriminado, a que los intereses de los niños y niñas sean los primeros en todas las medidas concernientes a ello, a que se hagan efectivos y ejerzan todos los derechos reconocidos en la convención.



Categoría: Participación

Definición: Derecho a expresar la opinión en los asuntos que les afectan y a que se sean tenidos en cuenta, a la libertad de expresión y a buscar, recibir y difundir información, a la libertad de pensamiento, conciencia y religión y a la libertad de asociación y a celebrar reuniones pacíficas.

TALLER 1: DERECHÓMETRO, descripción de la propuesta metodológica

El Derechómetro es una propuesta metodológica de carácter lúdico pedagógico, orientada a promover la participación de los niños y niñas del país, para opinar sobre su situación de derechos y generar mecanismos a partir de los cuales harán demandas, denuncias y exigencias para su protección. El proceso que se dinamiza, abre espacios para que esta población se informe, reflexione y elabore propuestas desde ella y para ella.

Descripción de la metodología: El desarrollo de la jornada lúdica de Derechómetro planteó dos momentos:

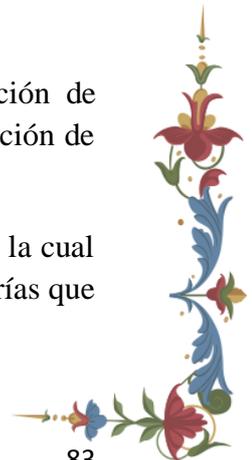
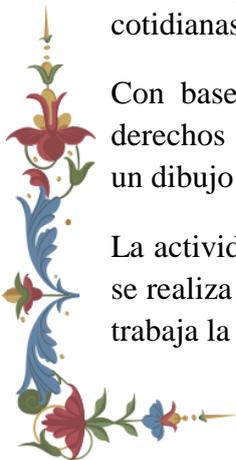
Primer momento: De diagnóstico. Recogió las percepciones que tanto niños como niñas tienen acerca de sus derechos, sin previa conceptualización ni intervención directa sobre las mismas por parte de quien dinamiza la jornada. De esta manera, a través de una actividad de dibujo los participantes expresaron libre y abiertamente sus conocimientos, opiniones y percepciones en torno a cómo entienden los derechos.

Se desarrolló de igual manera para todos los participantes sin distinción de edad y concluyó con una primera votación en el Derechómetro, como una herramienta de registro sobre el estado de derechos de niños y niñas, en la cual ellos votaron por el grupo de derechos que consideran más vulnerable.

Segundo momento: De información y reflexión. Se desarrolla un conversatorio con los niños y niñas participantes, brindándoles información acerca del significado de los DERECHOS y su clasificación, haciendo énfasis en los AGENTES (quienes vulneran o respetan los derechos) y CONTEXTO en el cual se vulnera o respeta el derecho, profundizando la apropiación conceptual a través del análisis de situaciones cotidianas de niños y niñas asistentes.

Con base en esta reflexión los participantes pasaron a expresar su situación de derechos a través de una actividad de expresión gráfica, basada en la elaboración de un dibujo y una idea o ejemplo sobre cada derecho.

La actividad terminó con la segunda votación en el Derechómetro, al final de la cual se realiza nuevamente el conteo de los votos en cada una de las cuatro categorías que trabaja la investigación.



Instrumentos:

Para la distribución y recolección de la información se emplearon formatos que contenían una parte gráfica (mayormente) y otra escrita, que no contenía una compleja información, por ejemplo tarjetones para el ejercicio de las votaciones, pequeños carteles, además de videos sobre los derechos de los niños (proporcionados por Unicef) y formatos de audio que de manera sencilla explican cada uno de los derechos.

Se desarrollaron estas actividades en un espacio de 90 minutos (2 horas escolares), así mismo se consigno en formato digital estas sesiones.

En qué medida recibo mis derechos:

Esta actividad también enmarcada dentro del Derechometro, realizada a los niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio de carácter público "Metropolitano María Occidente", fue una propuesta metodológica orientada a promover la participación de los niños y niñas en el diseño de la estrategia visual, planteada en este proyecto, para opinar sobre su situación de derechos y generar mecanismos, mediante la observación de imágenes y mensajes que contienen sus derechos según los establecidos por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1959, a partir de los cuales cuantificarán sus derechos marcando las opciones: mucho o nada.

Con ello se pretendió obtener la percepción y la visión del panorama actual en el cual se encuentran estos niños, la medida en que según ellos reciben por parte de los mayores atenciones, cuidado y respeto de sus derechos.

Resultados: el análisis de los resultados de este taller arrojaron datos bastante importantes en la medida en que se obtuvo una respuesta negativa de los niños respecto de sus derechos, pues en gran parte se observó que los niños no pudieron expresar la cantidad o medida en que reciben sus derechos, ya que ignoran o desconocen el significado y representación de sus derechos, es por ello que el 90% de los niños no marcaron alguna o muchas de las casillas consignadas en el taller.

TALLER 2: Como defino y represento mis derechos

Este taller fue realizado a los niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio de carácter público "Metropolitano María Occidente" tuvo como finalidad recoger y analizar la percepción directa que tienen los niños a cerca de los derechos consignados en la Asamblea General de las

Naciones Unidas en 1959, para lo cual se les pidió explicar y definir cada uno de los derechos mediante un gráfico y una breve definición personal.

Resultados: Los datos obtenidos después de la realización de este taller permitió observar que el nivel de percepción y conocimiento de los derechos de los niños no es muy buena, en la medida en que definen y representan de manera muy vaga y poco clara sus derechos, o en su defecto su percepción es contraria o confusa, por lo tanto este análisis nos lleva a pensar que hay que reforzar y hallar nuevas estrategias educativas que le permitan a los niños aprender y comprender sus derechos, puesto que al parecer no es suficiente y clara la información que pueden tener al respecto.

TALLER 3: ¿Cuanto sé de mi derecho al buen trato?

Este taller consistió en la realización de un cuestionario de 15 preguntas referentes al derecho del buen trato, realizado a los niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio de carácter público "Metropolitano María Occidente", dirigido a obtener información y datos que permitieran visibilizar el nivel de conocimiento que los niños tenían a cerca del derecho al buen trato, todas su categorías y definiciones.

Resultados: Aunque los niños en su mayoría reconocen con más facilidad el derecho al buen trato, los datos arrojados después de la realización de este taller mostraron que los niños tienden a confundir las definiciones y las categorías en que se divide el maltrato, solo acertaron con bastante precisión las preguntas referentes al maltrato físico, pero no ocurrió lo mismo con el resto, por ello podría concluirse que los niños al parecer ignoran, desconocen o se les dificulta reconocer las demás categorías del maltrato y sus definiciones.

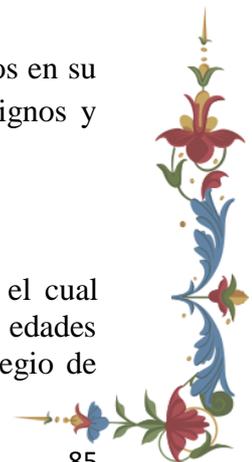
TALLER 4: ¡Charlemos sobre tu derecho al buen trato!

En la realización de este taller se hizo una charla explicativa a los niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio de carácter público "Metropolitano María Occidente", sobre el derecho del buen trato. Para ello se uso material grafico, ejemplos sencillos y preguntas, con el propósito de evaluar y reforzar lo aprendido con esta actividad e informar de manera clara en que consiste y como puede prevenirse el maltrato desde sus hogares y escuelas.

Resultados: Luego de escuchar y participar de la charla explicativa, los niños en su gran mayoría fueron capaces de identificar y definir cada de uno de los signos y categorías en que se divide en el maltrato infantil.

TALLER 5: ¿Como te gustaría aprender los derechos de los niños?

Basado en los métodos de enseñanza-aprendizaje, se desarrollo este taller el cual consistió en la realización de una pregunta de opinión hecha a 20 niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio de



carácter público "Metropolitano María Occidente", dirigida a obtener información y datos que permitieran visibilizar la preferencia de los niños respecto de aprendizaje de los derechos de la niñez y en especial del maltrato infantil. Para ello se les dio a escoger entre las siguientes opciones:

- A través del juego
- A través de una clase con mis profesores (as)
- A través de una cartilla o manual
- A través de un cuento o historia

Estas opciones fueron sugeridas y concertadas con el docente del área de español y literatura del colegio "Metropolitano María Occidente", y la psicóloga Ximena Andrea Rojas, funcionaria del ICBF, quienes manifestaron que desde las metodologías de aprendizaje y procesos de enseñanza utilizados en la institución, eran los más usados y practicados en el proceso educativo de los niños.

Resultados: Después de realizar el taller, los resultados obtenidos a partir de la opinión y preferencia de los niños del colegio Metropolitano María Occidente de 4^a grado, a cerca de cómo prefieren aprender sus derechos, se confirmó la idea inicial propuesta en el proyecto de investigación, de realizar un cuento y un juego de mesa, puesto que los niños y niñas se inclinaron mayoritariamente por el cuento y el juego, como metodologías de aprendizaje.



TALLER 6: ¡Hagamos una lluvia de ideas para crear un cuento!

Siguiendo la metodología del diseño narrativo y las aproximaciones teóricas sobre los elementos del cuento y sus contenidos, este taller consistió en la realización de una lluvia de ideas en el salón de clase de los 20 niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4^o nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio "Metropolitano María Occidente" para obtener datos y elementos de su agrado y preferencia que pudieran ser abordados e implementados en un cuento o historia que quisieran para su aprendizaje sobre los derechos de la niñez.

Los datos se recogieron de la siguiente manera: se reunieron a los niños y niñas participantes en el salón de clase, durante una jornada escolar y en el tablero de clase, se escribieron todos aquellos elementos sugeridos por los niños que según ellos debían estar insertos dentro del cuento, los cuales se categorizaron siguiendo los parámetros de la elaboración de un cuento, y fueron los siguientes:

La Aventura en el Reino Maltrato

- a. Los personajes o protagonistas de un cuento:** es necesario que dentro del relato haya información sobre las características o rasgos físicos y psicológicos de los personajes, para que el lector los conozca bien y pueda entenderlos.

En todo cuento hay personajes principales y personajes secundarios; en los relatos más elementales, por lo general los personajes principales están claramente definidos como “buenos”, y en ese caso se llaman protagonistas; y los “malos” como antagonistas.

- b. El ambiente:** incluye el lugar físico y el tiempo donde se desarrolla la acción, es decir, corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven; generalmente, en el cuento, el ambiente es reducido, se esboza en líneas generales.
- c. Subgéneros del cuento:** corresponde a la categoría y modo narrativo del cuento, Algunos de los subgéneros más populares del cuento son: Cuento policiaco, el cuento de ciencia-ficción, el cuento fantástico, el cuento de hadas y el cuento de terror.

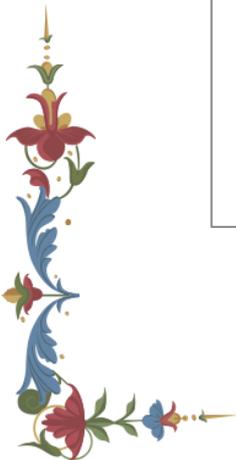
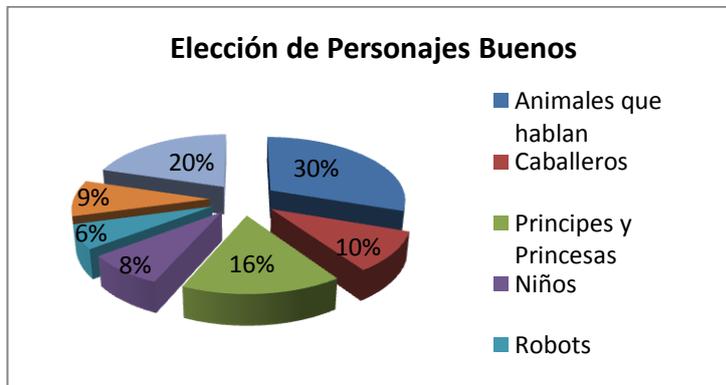
Fuentes:

- Técnica literaria Estructura y desarrollo del cuento. Disponible en: <http://www.TECNICALITERARIA.COM/modules.php?name=News&file=article&sid=1057>
- Robert MacKee. El Guión. Escritor y el arte de narrar historias.

Resultados: Luego de realizar la lluvia de ideas con los niños y niñas del colegio Metropolitano María Occidente, se obtuvieron los siguientes resultados:

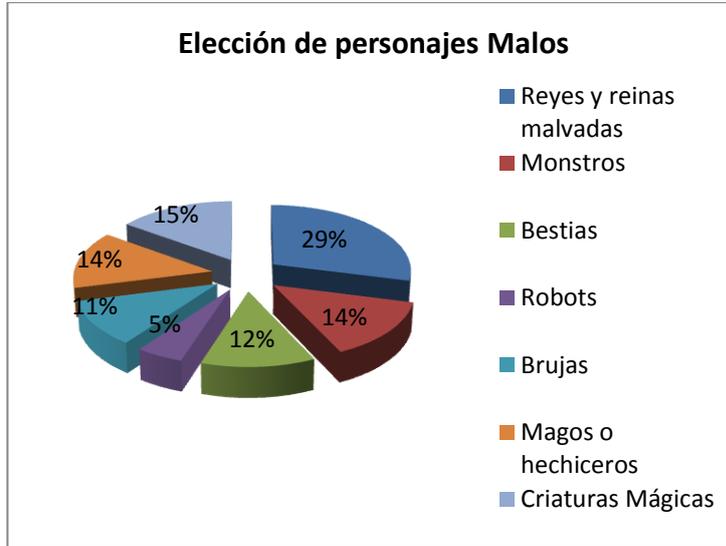
a. Personajes:

- Personajes buenos (protagonistas):



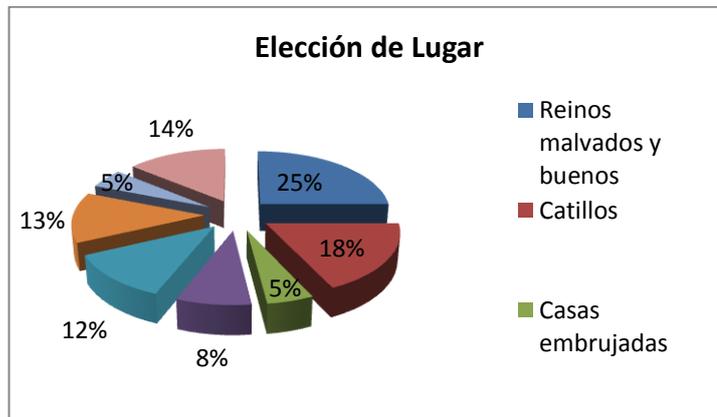
La Aventura en el Reino Maltrato

- Personajes Malos (antagonistas):

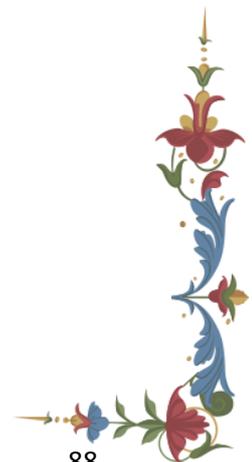
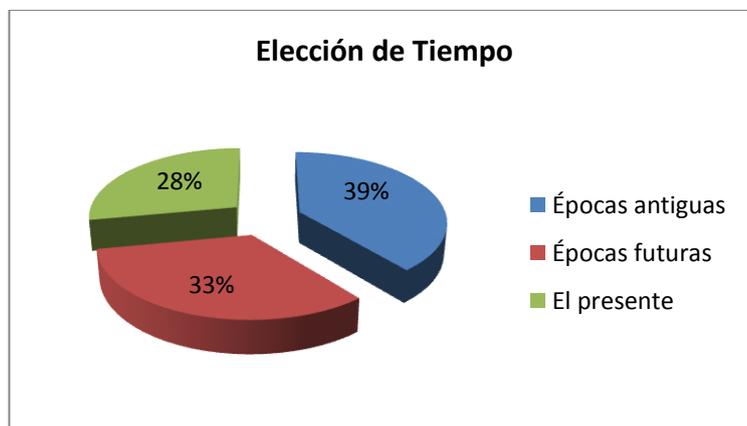


b. Ambiente:

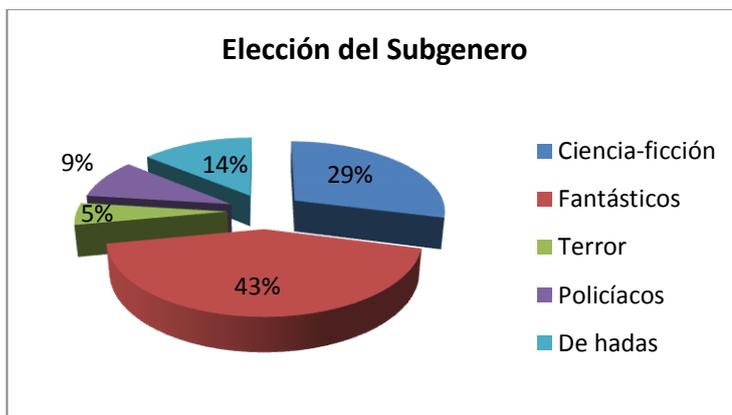
Lugar:



Tiempo:



Subgéneros:



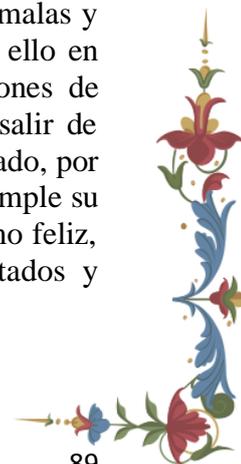
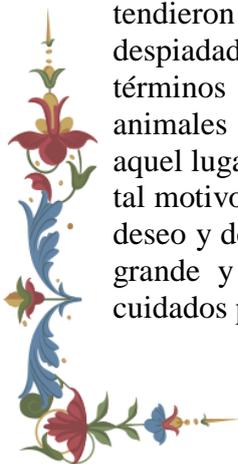
Según los datos recolectados y la observación de las gráficas anteriores, se obtuvo como resultado que la gran mayoría de niños y niñas se inclinaron por los cuentos fantásticos, la personificación de animales, las historias de épocas pasadas, las princesas, los reyes y reinas, como villanos que debían ser derrotados, y las criaturas mágicas.

TALLER 7: ¡Construyamos un cuento sobre el maltrato!

En la realización de este taller se les pidió a 20 niños en edades entre los 9 y los 11 años, de 4° nivel de escolaridad, pertenecientes al colegio "Metropolitano María Occidente", que imaginarán y escribieran un cuento basado en el maltrato y su categorías, para ello se les dieron unas pautas basadas en los elementos recogidos en el taller 6 y en el diseño narrativo, y se les pidió representar el maltrato como un reino del cual debían salir para llegar al reino del Buen trato donde los derechos de los niños son respetados y cumplidos por todos. Con ello se buscó principalmente que de la creatividad e imaginación de los niños, surgieran ideas para la realización de la estrategia visual, desde el diseño narrativo que fuese de su gusto, agrado y aceptación.

Luego de que los niños escribieran sus historias, con la colaboración del docente se procedió a leer cada una de ellas en el salón de clase y posteriormente eligieron dos de las cuales por votación fueron consideradas por los niños las más llamativas, divertidas, y con las que se sintieron más a gusto.

Resultados: como primera observación se tiene que los niños en su mayoría tendieron a relacionar e imaginar a las personas maltratadoras con personas malas y despiadadas que les hacían mucho daño y no les permitían ser felices, por ello en términos generales, los niños caracterizaron personajes, con personificaciones de animales que representaban a los niños maltratados cuyo fin y deseo era salir de aquel lugar de maltrato el cual describieron como horrible, gris, triste y desolado, por tal motivo un Dragón mágico que viene desde el Reino del Buen Trato les cumple su deseo y decide sacarlos de allí para llevarlos a un lugar que describieron como feliz, grande y lleno de niños sonriendo, un lugar donde son queridos, respetados y cuidados por todos.



La Aventura en el Reino Maltrato

Basado en los resultados arrojados de este taller, los anteriores talleres metodológicos y las pautas del diseño narrativo, se decide entonces tomar estos datos y elementos para diseñar una historia educativa dirigida a los niños y niñas entre los 9 y 11 años, como punto de partida de una estrategia comunicativa que refuerce y facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje del maltrato infantil.

7.3. ESQUEMA DE LA HISTORIA:

Antes de abordar la descripción y esquema del cuento, es necesario hacer una reflexión sobre la importancia de la literatura infantil (fundamentalmente los cuentos) en el desarrollo de los niños y niñas, sin olvidar el papel fundamental que desarrollan los educadores, que junto a la familia son los encargados de acompañar al niño en el proceso de aprendizaje.

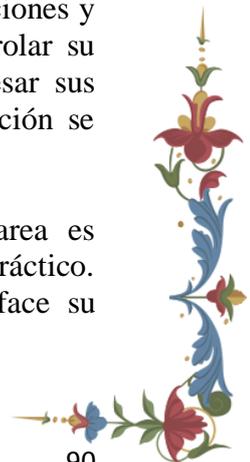
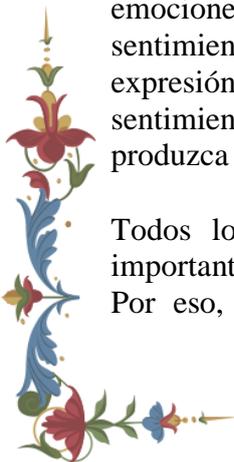
Aprender es un proceso que dura toda la vida, proceso interno de autodescubrimiento y también de actividad cooperativa, aprendo con los otros y de los otros. Albert Einstein decía: *"Nunca enseñé a mis estudiantes sólo les brindo las condiciones con las cuales pueden aprender"*

No podemos olvidar la importancia de una buena estimulación en los niños y niñas ya que según dicen los neurólogos, durante los primeros años de vida existen unos " periodos críticos" o momentos óptimos, para iniciarse en un aprendizaje: lenguaje, idiomas, lectura, convivencia, sociabilidad, amor... Es en estos años cuando los aprendizajes van a ser más efectivos ya que permanecen estables y son difíciles de borrar a lo largo de la vida. Cuanto más distanciados nos encontramos de estos periodos del desarrollo individual, más dificultoso va a resultar la posibilidad de que tal aprendizaje tenga lugar.

La etapa de los 9 a los 11 años según lo establecido en apartes anteriores resulta crucial para establecer los cimientos de la inteligencia emocional. Peter Salovey y John Mayer la definen como: " Subconjunto de la inteligencia social que comprende la capacidad de controlar los sentimientos y las emociones propias así como las de los demás, de discernir entre ellos y utilizar esa información para guiar el pensamiento y nuestras acciones".

Para cuidar su mundo emocional debemos enseñar al niño a poner nombre a las emociones, que sepa expresarlas correctamente, que sepa interpretar las emociones y sentimientos de los demás a la vez que respetarlas y que aprenda a controlar su expresión cuando sea necesario. Para ello se debe acostumbrarlo a expresar sus sentimientos dentro de un entorno seguro y estimulante donde su maduración se produzca atendiendo a su ritmo individual de desarrollo.

Todos los niños aprenden más rápidamente cuando perciben que la tarea es importante para ellos. Un aprendizaje emocionante es un aprendizaje vivo, práctico. Por eso, cuando el material estimula su inteligencia y despierta y satisface su



La Aventura en el Reino Maltrato

curiosidad, se automotivan. Los cuentos son un instrumento fundamental para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Cuando el hecho de aprender es agradable crea motivación y la motivación hace que ese aprendizaje sea eficiente.

Los niños de estas edades viven en un mundo de fantasía en el que todo tiene vida propia, identificándose con los personajes fantásticos, descubriendo mundos inimaginables, proyectando su realidad con la fantasía para liberar al subconsciente de frustraciones ansiedades y miedos, estimulando su creatividad.

Todo esto se trabaja a través de los cuentos teniendo en cuenta que los niños a estas edades son fácilmente influenciados. Siendo fundamental el papel del adulto (educadores, padres abuelos...) como transmisor de todos estos valores, pues con nuestras lecturas y nuestras palabras somos el texto que descifran los niños en estas edades.

El momento del cuento en la escuela debe ser un tiempo para compartir sintiéndonos importantes y únicos tanto el que lo cuenta como el que lo escucha, teniendo una connotación muy importante el entorno donde se cuenta.

La Literatura Infantil: Literatura Infantil es aquella literatura que, sin perder la condición de tal, interesa de un modo especial al niño.

Sin excluir su carácter recreativo o lúdico, la literatura infantil tiene por objeto el desarrollo de la sensibilidad estética en el niño. Para ello propicia encuentros de éste con la belleza verbal (la elaborada con palabras fonéticamente articuladas o con los signos gráficos que las representan) y con la belleza de las artes plásticas (la expresada en el lenguaje icónico de las imágenes secuenciadas), lo que consigue con la interpretación de mensajes por parte del niño y en la elaboración de respuestas a los mismos, por tanto:

- Se trata de una auténtica literatura, ya que por medio del lenguaje es transmisora de belleza en la medida en que ésta puede ser captada por el niño.
- Su carácter es más bien recreativo que instructivo, por más que toda literatura infantil se propone directa o indirectamente el desarrollo humano y el aprendizaje lector.
- La literatura infantil no deja pasivo al receptor de sus mensajes, antes bien estimula su creatividad, su fantasía.

La literatura infantil escrita puede estar expresada en prosa o en verso, como ocurre en el caso concreto de esta estrategia comunicativa. La literatura infantil en verso, comprende las elocuciones dotadas de ritmo y rima, tanto las de carácter narrativo, descriptivo y lírico, como las de mero juego de palabras e incluso de combinaciones de meros sonidos carentes de significado.

La Aventura en el Reino Maltrato

La literatura creada para los niños, está escrita directamente para ellos, bajo la forma de cuentos, poemas, teatro. En este tipo de literatura, se tiene en cuenta, según los cánones del momento, las características del niño.

El Cuento: Es una obra literaria de poca extensión y de asunto sencillo, que se cuenta a los niños con carácter lúdico y de entretenimiento.

Su esquema es sencillo, concebido para ser contado, de acción reducida y perfectamente trabada, trata aspectos de la vida, el argumento es tratado sin intervalos de espacio o tiempo, su final es imprevisible, pero adecuado.

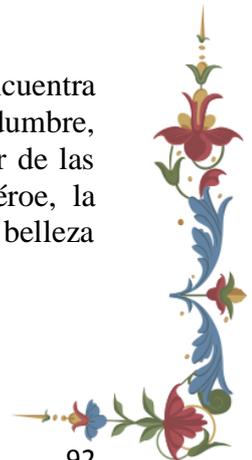
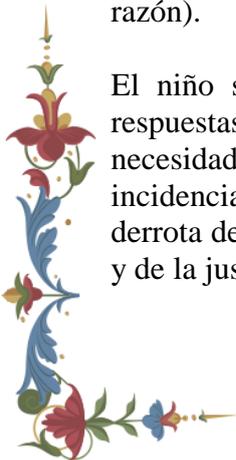
Los Cuentos Maravillosos o Mágicos: Estos cuentos, tienen su origen en la más remota antigüedad, los primeros fueron relacionados con enseñanzas religiosas. Son relatos de sucesos extraordinarios, como la transformación de animales en personas o hechizos que hacen dormir a una persona durante años. Siguen vivos en la memoria de la gente y se transmiten de boca en boca.

Los cuentos maravillosos, los que nos contaron en nuestra niñez, los que leímos cuando empezamos a deletrear las primeras palabras, siguen perdurando a través del tiempo. Y siguen siendo el entretenimiento de los más pequeños cuando piden a padres, abuelos y profesores que les cuenten una historia de esas que todos guardan entre sus recuerdos de la infancia.

Los personajes de los cuentos maravillosos han tenido siempre la particularidad de que la aventura se presenta en su vida quieran o no. Generalmente el protagonista actúa en función de elementos externos que le presenta el mundo cuando sale de su hogar familiar. Es la aventura de crecer. Aunque todos estos cuentos tienen anécdotas y personajes diferentes, en ellos hay profundas coincidencias que la cultura ha hecho que se vayan transmitiendo de generación en generación.

Tanto los personajes como los sucesos son fantásticos, mágicos e irreales, sucediéndose con naturalidad; situaciones extraordinarias con gigantes, brujas, enanos, magos, animales que hablan; talismanes y objetos mágicos; todos tan importantes, que incluso se ha llegado a afirmar que sin ellos no hay cuento maravilloso. Dichos personajes no poseen un carácter definido, sino que son estereotipos carentes de profundidad que actúan y se agotan en función de la trama, al contrario de lo que sucede en los mitos y en las leyendas (que la actuación de los personajes por ejemplo de los dioses explica aquello que no puede entenderse por la razón).

El niño se siente integrado en esas narraciones, puesto que en ellas encuentra respuestas a sus interrogantes existenciales: soledad, temores, incertidumbre, necesidad de atenciones y de cariño; que se le irán ahormando en el devenir de las incidencias y especialmente en los finales, felices, con la victoria del héroe, la derrota de las fuerzas del mal y el triunfo de los representantes del bien, de la belleza y de la justicia.



De los muchos valores que encarnan los cuentos maravillosos destacaríamos en lugar relevante el hecho de que su frecuentación es calificada como estímulo para el despliegue y el cultivo de la imaginación, fuente esta y motor de toda creatividad.

Bruno Bettelheim,⁸⁴ opina que los cuentos fantásticos ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo. Este autor realizó un amplio estudio experimental financiado por la Fundación Spencer y llevada a cabo con rigor científico, con el cual zanjó la polémica suscitada hoy en contra de los cuentos de hadas. Sus resultados los publicó en su libro *“Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas”*.

Según él, los cuentos de hadas dan una justa representación del contenido del inconsciente de cada uno. Los gigantes, los dragones, ogros y brujas muestran a los niños imágenes caóticas que, como héroe del cuento, él debe conquistar. El cuento le dice, que otros han pasado angustias semejantes a las suyas y que las han superado y, por tanto, debe estar seguro de que él también las superará. “Los cuentos de hadas” afirma Bettelheim “dan seguridad a los niños enseñándoles que, al final, ellos podrían ser más fuertes que los gigantes o dragones, es decir, que ellos crecerán y así podrán ser iguales a ellos y alcanzar sus mismos poderes”.

El cuento fantástico es como un baúl lleno de ideas sobre el mundo, los personajes hacen lo que deben hacer, porque si no es así, arrastrarán peligros no previstos que les saldrán al paso. De esta manera, personajes y hechos propician el aprendizaje existencial, y lo hacen de forma que el niño imagine como puede aplicar así mismo lo que la historia le revela sobre la vida y la naturaleza humana.

Situación o personaje inicial

Se hace una breve descripción de la situación inicial de alta pasividad por parte de los personajes, es decir que, se describe en cada escena la situación o la categoría del maltrato infantil en la que se halla cada personaje.

Momento de ruptura

Todo lo presentado en la situación inicial se rompe repentinamente, producto de una situación dinámica o activa que traerá consecuencias, explicaciones y nuevos momentos de ruptura. La pasividad del relato se termina con la llegada del Dragón Mágico al reino del maltrato, como su héroe o salvador.

Situación final

Se lleva a una situación de máxima tensión la cual será resuelta, llevando al desenlace para lo cual lo protagonistas con ayuda del Dragón mágico lograr sortear los obstáculos y llegan al reino del Buen trato donde son tratados con respeto y cariño.

⁸⁴ BETTELHEIM, B. “Psicoanálisis de los cuentos de hadas”. Crítica. Barcelona 1977. “Aprender a leer”. Crítica. Barcelona 1982.

La Aventura en el Reino Maltrato

El cuento que es la base para el desarrollo de la estrategia comunicativa es el siguiente:

LA AVENTURA EN EL REINO MALTRATO

Maltrato Infantil (General)

Erase una vez un reino lejano, muy lejano
tan lejano que nadie parecía ser feliz,
las calles siempre tenebrosas, los campos sombríos,
los árboles y flores marchitos, el cielo siempre gris
y nadie, nadie era feliz.

En ese reino había un castillo grande, muy grande
y en él vivía un Rey que estaba Loco, muy loco,
alrededor del castillo habían aldeas,
cuatro frías aldeas donde vivían los sirvientes del Rey
que estaban locos, tan locos
que siempre hacían cosas malas, muy malas y muy feas
a los niños que vivían prisioneros en aquel lugar
que ya no podían reír, tampoco jugar ni mucho menos soñar

Introducción

Maltrato Físico (Violencia contra el cuerpo)

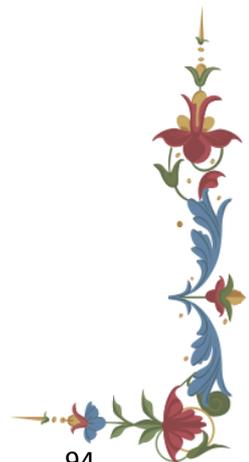
Golpeado, muy golpeado siempre está Juaco Rasguño
su cuerpo duele mucho, su cuerpo es lastimado
por los locos sirvientes del Rey Loco, muy Loco
que hace unos instantes de nuevo le han pegado

Golpeado, muy golpeado
como los otros niños
que han vivido en la aldea
“Golpeado muy Golpeado”
así se llama esta aldea

- ¿Será mi voz muy débil? ¿O tal vez mis manos muy pequeñas?
¿O será que siempre he sido yo el culpable,
el motivo de su enojo, de su odio, de sus quejas?
¿Será tal vez que mi dolor es lo que calma su locura?
Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?-

Maltrato Psicológico (Violencia contra el alma, la mente, las emociones)

Triste, muy triste siempre está Mati Rehazo
lo que siente y lo que piensa no parece importarles
a los locos sirvientes del Rey Loco, muy Loco
sólo se burlan, por eso ya nada quiere contarles



Triste, muy triste
como los otros niños
que han vivido en la aldea
“Triste muy Triste”
así se llama esta aldea

- ¿Será mi voz muy débil? ¿O tal vez mis manos muy pequeñas?
¿O será que nunca he valido lo que creo,
ni tampoco resplandezco como las estrellas?
¿Será tal vez que mi pena es lo que calma su locura?
Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?-

Abuso Sexual (Violencia –Física o Representada*- en el área sexual)
Violentado**, muy violentada siempre está Pili abusos
le asustan los ojos y la mano atrevida
de los locos sirvientes del Rey Loco, muy Loco
que han tocado su pureza y la han dejado herida

Violentada, muy violentada
como los otros niños
que han vivido en la aldea
“Violentado muy Violentado”
así se llama esta aldea.

- ¿Será mi voz muy débil? ¿O tal vez mis manos muy pequeñas?
¿O será que nunca he merecido respeto,
porque para defenderme yo no tengo tantas fuerzas?
¿Será tal vez que mi ultraje**** es lo que calma su locura?
Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?-

*Representada: Figura, imagen o idea que sustituye a la realidad.

** Violentado: Aplicar medios violentos a cosas o personas para vencer su resistencia. || Que se hace bruscamente, con ímpetu e intensidad extraordinarias. || Que se hace contra el gusto de uno mismo, por ciertos respetos y consideraciones.

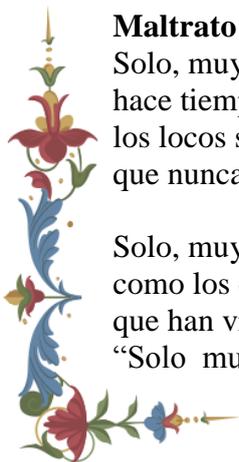
*** Manosear: Tocar repetidamente algo, a veces ajándolo o desluciendo. || Tocar repetidamente a alguien con las manos, generalmente con intención erótica.

****Ultrajar: Maltratar, manosear, arrugar, marchitar. || Tratar mal de palabra a alguien para humillarle. || Hacer que pierda su lozanía alguien o algo?

Maltrato por Negligencia (Descuido)

Solo, muy solo siempre está Tito Olvidos
hace tiempo que no lo cuidan, hace tiempo que no lo notan
los locos sirvientes del Rey Loco, muy Loco
que nunca saben si tiene hambre o si tiene una pierna rota

Solo, muy solo
como los otros niños
que han vivido en la aldea
“Solo muy Solo”



así se llama esta aldea

- ¿Será mi voz muy débil? ¿O tal vez mis manos muy pequeñas?
¿O será que siempre he de sentirme invisible
o tan frágil y lejano como en el cielo las cometas?
¿Será tal vez que mi ausencia es lo que calma su locura?
Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?-

Transición (Nudo)

Sucedió que un día, un maravilloso día
llegó a aquel Reino tan lejano
un Mágico Dragón, realmente Mágico
con grandes alas y enorme tamaño .
este Dragón venía de otro Reino, lejano también,
parece que busca a alguien, pero, ¿a quién?

Sucede que este Mágico Dragón
quiere pedir permiso para entrar,
al Reino del Rey Loco, muy Loco
pero no encuentra a nadie y no quiere esperar,
pues tiene prisa por andar
y muchos caminos recorrer,
millones de aventuras enfrentar
y muchos amigos conocer

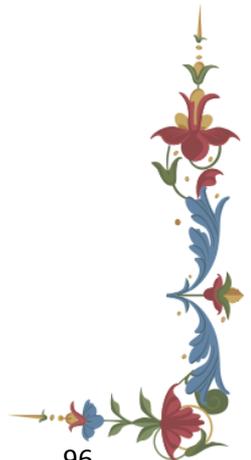
Maltrato Físico

Por fin llega a la aldea “Golpeado muy Golpeado”
que nombre tan raro, que lugar tan confuso
Juaco Rasguño es golpeado, los adultos tienen cara de disgusto

Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:
-¿Por qué le pegan? ¿Por qué lo hieren?
¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que lo quieren? -
Pero nadie dice nada y tampoco le responden,
el Mágico Dragón tiene ganas de llorar,
Juaco Rasguño, el niño golpeado, que cerca de él está
al ver al Mágico Dragón tan triste
decide su ayuda solicitar:

- De este loco reino yo quiero salir,
pero no sé cómo y muchos problemas podrían surgir.
Si tú, Mágico Dragón me quieres ayudar,
en medio de tus alas me podrías llevar,
adonde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé -

Mágico Dragón decide:
este niño a otro Reino llevar,
donde alguien con amor y ternura lo pueda curar



La Aventura en el Reino Maltrato

Se abren sus alas,
Juaco Rasguño se alegra con su corazón
El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va
llevándose a Juaco Rasguño de aquel doloroso lugar

Algo en el camino les impide continuar
hay un gran obstáculo que deben sortear:
el Volcán de la Ira ha hecho erupción,
causando a su paso total destrucción
con humo, lava y piedras el paso quiere impedir,
a Juaco Rasguño de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es Mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro del volcán
y ahora que nuevamente seguros están,
deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues podrían haber más niños
que de este Loco Reino se quieran marchar

**Escarpada: Dicho de una altura: que no tiene subida ni bajada transitable o la tiene muy áspera y peligrosa.*

***Relieve:*

Montaña: Dificultad o problema de muy difícil resolución

Llanura: Campo o terreno igual y dilatado, sin altos ni bajos

Meseta: Planicie extensa situada a considerable altura sobre el nivel del mar

***Valle:** Llanura de tierra entre montes o alturas; de lágrimas. m. Este mundo, aludiendo a las penalidades que se pasan en él.

Cordillera: Serie de montañas enlazadas entre sí

***Río:** Corriente de agua continua y más o menos caudalosa que va a desembocar en otra, en un lago o en el mar || Gran abundancia de una cosa líquida, y, por ext., de cualquier otra. Correr ríos de tinta || Afluencia de personas || a ~ revuelto. loc. adv. En la confusión, turbación y desorden. || de perdidos al ~. expr. coloq. U. para expresar que una vez empezada una acción hay que aceptar todas las consecuencias y procurar llevarla a término.

Glaciar: Masa de hielo acumulada en las zonas de las cordilleras por encima del límite de las nieves perpetuas y cuya parte inferior se desliza muy lentamente, como si fuese un río de hielo

Bosque: Sitio poblado de árboles y matas || Abundancia desordenada de algo, confusión, cuestión intrincada.

Selva: Terreno extenso, inculto y muy poblado de árboles || Abundancia desordenada de algo || Confusión, cuestión intrincada.

Páramo: Terreno inhabitado, raso y desabrigado || Lugar sumamente frío y desamparado.

***Volcán:** Abertura en la tierra, y más comúnmente en una montaña, por donde salen de tiempo en tiempo humo, llamas y materias encendidas o derretidas || El mucho fuego, o la violencia del ardor || Pasión ardiente; p. ej., el amor o la ira.

Colina: Elevación natural de terreno, menor que una montaña

Cueva: Caverna subterránea más o menos extensa, ya natural, ya construida artificialmente || ~ de ladrones. f. Casa donde se acoge gente de mal vivir.

Cerro: Elevación de tierra aislada y de menor altura que el monte o la montaña. || Geogr. Relieve de forma de cono o pirámide truncados, a consecuencia de la mayor resistencia del estrato superior, residuo de la erosión de materiales de origen sedimentario. || loc. adv. coloq. Por sitio o lugar muy remoto y fuera de camino. U. para dar a entender que lo que se dice es incongruente o fuera de propósito, o que alguien divaga o se extravía en el raciocinio o discurso

Dunas: Colina de arena movediza que en los desiertos y en las playas forma y empuja el viento

Oasis: Sitio con vegetación y a veces con manantiales, que se encuentra aislado en los desiertos arenosos de África y Asia || Tregua, descanso, refugio en las penalidades o contratiempos de la vida.

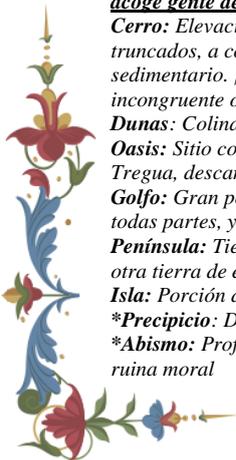
Golfo: Gran porción de mar que se interna en la tierra entre dos cabos || Gran extensión de mar que dista mucho de tierra por todas partes, y en la cual no se encuentran islas

Península: Tierra cercada por el agua, y que solo por una parte relativamente estrecha está unida y tiene comunicación con otra tierra de extensión mayor

Isla: Porción de tierra rodeada de agua por todas partes.

***Precipicio:** Despeñadero o derrumbadero por cuya proximidad no se puede andar sin riesgo de caer

***Abismo:** Profundidad grande, imponente y peligrosa || Cosa inmensa, insondable o incomprensible || Nic. Maldad, perdición, ruina moral



La Aventura en el Reino Maltrato

**Camino: Tierra hollada por donde se transita habitualmente // Vía que se construye para transitar // Jornada de un lugar a otro // Dirección que ha de seguirse para llegar a algún lugar*

**Sendero: camino // Procedimiento o medio para hacer o lograr algo*

**Ruta: Itinerario para un viaje // Camino o dirección que se toma para un propósito*

Maltrato Psicológico

Ahora llegan a la aldea “Triste muy Triste”
que nombre tan raro, que lugar tan confuso
Mati Rechazo es despreciado, los adultos dicen palabras de insulto

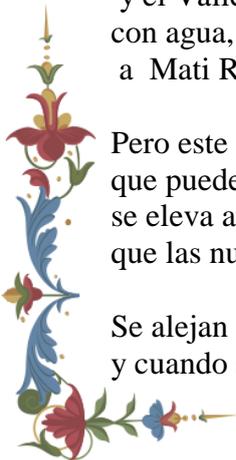
Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:
-¿Por qué la gritan? ¿Por qué la ofenden?
¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que la quieren?
Pero nadie dice nada y tampoco le responden,
Entonces Lapo, habla con Mati Rehazo, el niño humillado:
-Hace poco de mi aldea yo salí,
pues fue mucho lo que allí sufrí,
este Mágico Dragón nos puede ayudar,
si tú conmigo te quieres marchar-
Mati Rehazo responde:
- De este Loco Reino yo quiero salir,
yo también quiero un mejor lugar para vivir,
Mágico Dragón que nos quieres ayudar,
En medio de tus alas me podrías llevar,
A donde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé -

El Mágico Dragón decide:
también a este niño a otro Reino llevar,
donde alguien con amor y ternura lo pueda consolar
Mati Rehazo se alegra con su corazón
El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va
llevándose a los niños de aquel desdichado lugar

Algo en el camino les impide continuar
hay un gran obstáculo que deben sortear:
el Río del Rechazo* se ha desbordado
y el Valle de la Estima por completo ha inundado,
con agua, barro y piedras el paso quiere impedir,
a Mati Rehazo de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro de la inundación
y cuando seguros están de no necesitar la natación,



La Aventura en el Reino Maltrato

deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues podrían haber más niños
que de este Loco Reino se quieran marchar

*Rechazo: Mostrar oposición o desprecio a una persona, un grupo o una comunidad

Abuso Sexual

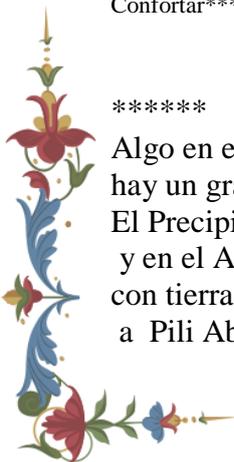
Luego llegan a la aldea “Violentado* muy Violentado”
que nombre tan raro, que lugar tan confuso
Pili Abusos es tocada, los adultos tienen la moral en desuso

Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:
-¿Por qué se aprovechan? ¿Por qué la pervierten?
¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que la quieren?
Pero nadie dice nada y tampoco le responden,
entonces Juaco Rasguño y Mati Rechazo
hablan con Pili Abusos, la niña abusada:
-Hace poco de nuestras aldeas salimos,
pues fue mucho lo que allí sufrimos,
este Mágico Dragón nos puede ayudar,
si tú con nosotros te quieres marchar-
Pili Abusos responde:
- De este Loco Reino yo quiero salir,
yo también quiero un mejor lugar para vivir,
Mágico Dragón que nos quieres ayudar,
en medio de tus alas me podrías llevar,
adonde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé -

El Mágico Dragón decide:
También a este niño a otro Reino llevar,
donde alguien con amor y ternura lo pueda animar confortar****
Pili Abusos se alegra en corazón
El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va,
llevándose a los niños de aquel perverso lugar

Violentado*: ver relato abuso sexual introducción
Restaurar***: Reparar, renovar o volver a poner algo en el estado o estimación que antes tenía.
Confortar****: Animar, alentar, consolar al afligido.

Algo en el camino les impide continuar
hay un gran obstáculo que deben sortear:
El Precipicio de la Amenaza se está derrumbando
y en el Abismo del Silencio todo está arrojando,
con tierra, escombros y piedras el paso quiere impedir,
a Pili Abusos de esta aldea no quiere dejar salir



Pero este Dragón es mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro del derrumbe
y cuando seguros están de que no hay nada que los tumbe,
deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues podrían haber más niños
que de este Loco Reino se quieran marchar

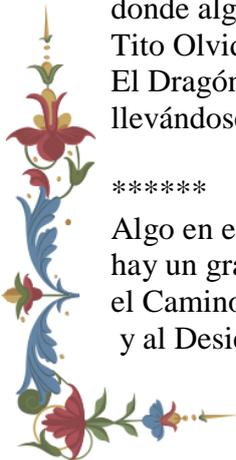
Maltrato por Negligencia

Por último llegan a la aldea “Solo muy Solo”
que nombre tan raro, que lugar tan confuso
Tito olvido es ignorado, los adultos dicen: no me preocupó

Muy preocupado el Mágico Tren pregunta:
-¿Por qué lo olvidan? ¿Por qué lo desatienden?
¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que lo quieren?
Pero nadie dice nada y tampoco le responden,
Entonces Juaco Rasguño, Mati Rechazo y Pili Abusos
hablan con Tito Olvido , el niño rechazado:
-Hace poco de nuestras aldeas salimos,
pues fue mucho lo que allí sufrimos,
este Mágico Dragón nos puede ayudar,
si tú con nosotros te quieres marchar-
Tito Olvido responde:
- De este Loco Reino yo quiero salir,
yo también quiero un mejor lugar para vivir,
Mágico Dragón que nos quieres ayudar,
en medio de tus alas me podrías llevar,
a donde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé -

El Mágico Dragón decide:
también a este niño a otro Reino llevar,
donde alguien con amor y ternura lo pueda cuidar
Tito Olvido se alegra con su corazón
El Dragón ya se marcha, el dragón ya se va,
llevándose a los niños de aquel descuidado lugar

Algo en el camino les impide continuar
hay un gran obstáculo que deben sortear:
el Camino/Sendero/la Ruta del Desamparo* muy árido(a) está
y al Desierto del Abandono los acaba de llevar,



La Aventura en el Reino Maltrato

con arena, sequía y dunas** el paso quiere impedir,
a Tito Olvido de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es Mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro del desierto
y cuando seguros están de que su camino no es incierto*** ,
deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues deben buscar el camino
que de este Loco Reino los pueda sacar

*Desamparo: Abandonar, dejar sin apoyo ni protección a alguien o algo que lo pide o necesita
** Dunas: Colina de arena movediza que en los desiertos y en las playas forma y empuja el viento
***Incierto: Inconstante, no seguro, no fijo || Desconocido, no sabido, ignorado

Atrás va quedando aquel oscuro y lejano Reino,
también atrás quedaron el Rey Loco, muy Loco
sus locos sirvientes, y también aquellos peligros
que junto Mágico Dragón sortearon* los niños,
ahora ellos están contentos, y también están felices
dejando también atrás sus vidas apagadas y tristes

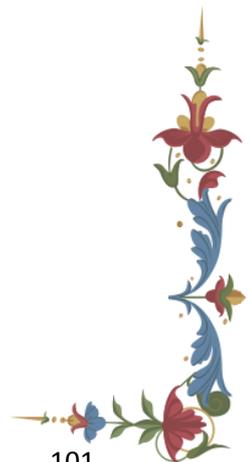
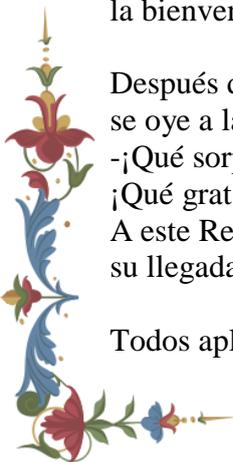
*Sortear(on): Evitar o eludir un compromiso, conflicto, riesgo o dificultad

Final (Llegada al Reino del Buen Trato)

Ahora el Mágico Dragón
recorre un camino que conoce bien,
lleva a sus pequeños amigos
a una tierra donde aman a los niños,
una Reina Dulce, muy Dulce vive allá
pero los niños de su Reino
han crecido y se han marchado ya
pero la Reina y sus sirvientes tienen todavía
mucho amor para dar,
por eso la Reina Dulce, muy Dulce
al ver el Mágico Dragón llegar
la bienvenida se apresura a dar.

Después de saludarse y un rato conversar,
se oye a la Reina muy emocionada exclamar:
-¡Qué sorpresa y que alegría!
¡Qué grata visita tenemos este día!
A este Reino, bienvenidos son,
su llegada ha alegrado nuestro corazón!

Todos aplauden, todos se alegran



La Aventura en el Reino Maltrato

en este lejano Reino todos celebran,
los pequeños también ríen y hasta cantan,
están felices porque aquí no los maltratan,
en este Reino, por siempre, se quieren quedar
están seguros que muy bien los van a tratar

La Reina Dulce, muy Dulce
tiene un Reino, también muy lejano
de calles limpias y tranquilas, de campos reverdecidos
de árboles frondosos, de un cielo siempre azul
y donde todos expresan alegría y gratitud

En ese Reino también hay un castillo grande, muy grande
donde vive la Reina Dulce, muy Dulce,
alrededor del castillo también hay aldeas
cuatro cálidas aldeas donde viven los sirvientes de la Reina
que son dulces, tan dulces
que siempre hacen cosas buenas, muy buenas y muy bellas
por los niños que viven alegremente en aquel lugar
para que puedan reír, libremente jugar y todas las noches soñar

Buen Trato - Físico

Ahora Juaco Rasguño ya no es golpeado,
su cara y sus manos son tiernamente acariciados
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy Dulce
que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Juaco Caricia
y vive en una gran aldea
la aldea “Acaricia sin Malicia”
donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran noticia:
“Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato”
por eso los adultos a los niños no deben golpear,
y amor expresado en caricias siempre les deben dar

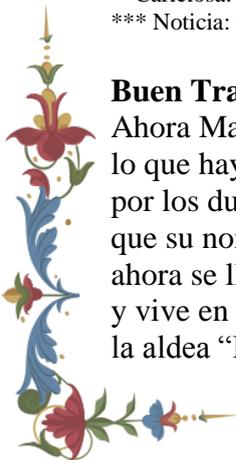
*: Nombre de personaje

**Cariciosa: (de caricia), adj. cariñoso

*** Noticia: Contenido de una comunicación antes desconocida

Buen Trato - Psicológico

Ahora Mati Rechazo ya no es despreciado,
lo que hay en su corazón es grandemente valorado
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy Dulce
que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Mati Alegría
y vive en una gran aldea
la aldea “Honra y Grandeza”



La Aventura en el Reino Maltrato

donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran noticia:
“Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato”
por eso los adultos a los niños no deben despreciar,
y amor expresado en palabras siempre les deben dar

Buen Trato - Sexual

Ahora Pili Abusos ya no es morbosamente tocada,
lo íntimo de su cuerpo es dignamente** respetado
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy Dulce
que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Pili Pureza
y vive en una gran aldea
la aldea “Respeto y amor”
donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran noticia:
“Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato”
por eso los adultos a los niños no deben manosear,
y amor expresado en honra*** siempre les deben dar

** Dignamente: Merecidamente, con justicia, como debe ser

***Honra: Demostración de aprecio que se hace de alguien por su virtud y mérito

Buen Trato - Negligencia

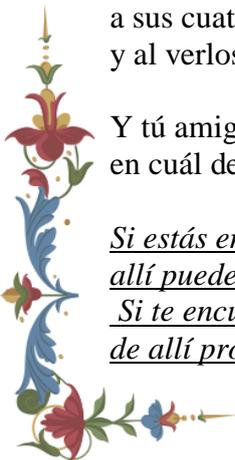
Ahora Tito Olvidos ya no es ignorado,
todos los días es amorosamente cuidado
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy Dulce
que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Tito Cuidado
vive en una gran aldea
la aldea “Atención y Cuidados”
donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran noticia:
“Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato”
por eso los adultos a los niños no deben abandonar,
y amor expresado en cuidado siempre les deben dar

El Mágico Dragón los caminos continúa recorriendo
buscando niños que por el maltrato estén sufriendo,
a sus cuatro pequeños amigos visita frecuentemente,
y al verlos crecer felices se alegra enormemente.

Y tú amiguito lector
en cuál de estos dos Reinos quieres vivir?

Si estás en el Reino de la Reina Dulce, muy Dulce
allí puedes seguir.

Si te encuentras en el Reino del Rey Loco, muy Loco
de allí prontamente debes salir



7.4.1. TEMÁTICA Y ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA HISTORIA:

La historia se desarrolla en una época medieval y por tal razón los castillos y las aldeas características de esta misma, se usaron como cada uno de los lugares o estaciones donde cada una de las categorías del maltrato se manifestaría y donde habitaría cada uno de los personajes representando los signos y consecuencias de esta misma, con el fin de que a través de que lo que le sucede a cada personaje en las aldeas sirva para que el niño o niña aprenda e identifique las categorías, adicionalmente en cada escena tanto de libro impreso como del multimedia, habrán unas pestañas con información ampliada y definiciones, para brindar al niño lector un mayor entendimiento y comprensión.

En un primer momento a manera de inicio, se hace una presentación de cada una de las aldeas (Maltrato Físico, Maltrato Psicológico, Abuso Sexual y Maltrato por Negligencia o descuido) y una descripción de la situación en la que vive el personaje en cada una de ellas, así como sus sentimientos y señales de maltrato.

Cada una de las aldeas tiene un nombre que refiere al tipo de maltrato al que hace alusión, de la siguiente manera:

- Golpeado muy golpeado: maltrato físico
- Triste muy Triste: maltrato psicológico
- Violentada, muy violentada: abuso sexual
- Solo muy Solo: maltrato por negligencia o descuido

Del mismo modo, el nombre de cada uno de los personajes fue puesto pensando en la aldea en la que vive y que fuese de fácil recordación para los niños, así:

- Maltrato Físico: Juaco Rasguño
- Maltrato Psicológico: Matí Rechazo
- Abuso Sexual: Pili Abusos
- Maltrato por Negligencia: Tito Olvido

En cada una de las aldeas representadas en las escenas, aparecerá una imagen de cada niño en compañía de su maltratador (que generalmente son sus padres o familiares), caso para el cual, serán encarnadas por figuras sombrías y en silueta, quienes actuaran como sirvientes del Rey Loco muy Loco, que gobierna el Reino Maltrato.

Posteriormente como momento de acontecimiento o ruptura, aparece el Dragón mágico el personaje que llega a cada aldea en busca de los niños maltratados con el fin de rescatarlos y llevarlos al Reino del Buen Trato, allí entabla un dialogo con cada uno de los niños y les explica de que manera deberían ser tratados, y ellos por su parte le piden que los saque de ese lugar y los lleve donde los traten con respeto y cariño. De esta manera el Dragón hace un recorrido por todo el Reino Maltrato de aldea en aldea llevándose a los niños maltratados y cruzando varios obstáculos que se presentan en el camino.

Los obstáculos, fueron puestos con el propósito de hacer una analogía a la situación y las dificultades a las que deben enfrentarse aquellos niños que sufren el maltrato infantil, pues si bien es cierto que existen mecanismos para su protección y cuidado, no es tan fácil acceder a ellos, debido al miedo, el rechazo, las amenazas y los castigos entre otros. Bajo esta razón, se incluyeron en la historia los obstáculos de: el

La Aventura en el Reino Maltrato

Volcán de la Ira, el Río del Rechazo, El Precipicio de la Amenaza y Desierto del Abandono, en cada una de las aldeas respectivamente.

Finalmente, como desenlace El Dragón junto con los niños luego de sortear los obstáculos, llega al Reino del Buen Trato, donde son recibidos por la reina Dulce muy Dulce, quien les da la bienvenida y les muestra cuatro aldeas donde los niños en cada una de ellas contrariamente al Reino Maltrato, recibe unas atenciones especiales.

De esta manera, las aldeas cambian significativamente su nombre y sus características, indicándole al niño lector, el estado ideal o correcto en que deben ser tratados por los adultos y mayores responsables, al igual que le sucede a los niños, pues al llegar al Reino del Buen trato, la Reina Dulce muy dulce, les asigna a cada uno simbólicamente un nuevo nombre acorde a la forma como deben ser tratados en su respectiva aldea:

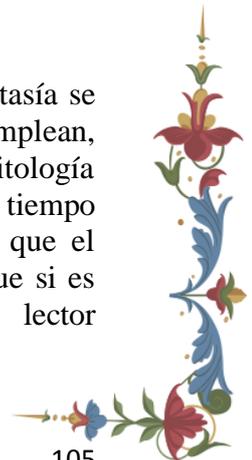
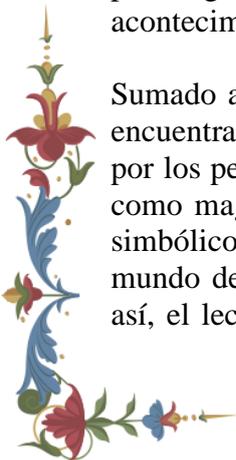
- Caricia sin Malicia: Juaco caricia
- Respeto y Grandeza: Matí alegría
- Cuerpo Seguro: Pili Pureza
- Atención y Cuidado: Tito Cuidado

Al llegar cada niño a su aldea, es recibido por adultos y mayores responsables quienes se encargan de cuidar, respetar y brindar todos los cuidados y atenciones que los niños deben recibir por mandato constitucional y por disposiciones legales internacionales.

7.4.2. DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES Y OTROS ELEMENTOS:

Época: partiendo de la elección que hicieron los niños y niñas del colegio Metropolitano María Occidente sobre época antigua en la querían se desarrollarla la historia, se decidió usar la época medieval para enmarcar la historia, puesto que en general, los libros de fantasía presentan lo que se denomina un «mundo secundario», independiente y distinto pero relacionado con el mundo real, donde habitan seres de la mitología o de la imaginación que se rigen por otras leyes temporales. De este modo, el mundo secundario de la fantasía se sitúa en un lugar que se podría calificar de atemporal, es decir, que no se suele identificar la época en que se desarrolla la acción, aunque las características de ese otro mundo frecuentemente recuerdan a una Europa medieval, por lo que respecta al tiempo, la descripción de un tiempo psicológico, un tiempo simbólico de estaciones y aldeas, el tiempo mítico de acontecimientos y criaturas legendarias, es lo más característico.

Sumado a ello, a través de la investigación se halló que las raíces de la fantasía se encuentran en la literatura medieval y antigua, ya sea por los nombres que emplean, por los personajes que aparecen (humanos, animales, figuras de leyenda o mitología como magos o dragones), la ambientación que eligen, la plasmación de un tiempo simbólico o por la manera en que se desarrolla la acción. Se comprende que el mundo de una historia de fantasía no pueda ser totalmente inventado, porque si es así, el lector no lo reconocería, así que también se usaron elementos que el lector



La Aventura en el Reino Maltrato

reconozca fácilmente, o que formen parte de una tradición ya conocida, por ello también las escogencia de los personajes.

Nombre del cuento: Se eligió como nombre ‘*La Aventura en el Reino Maltrato*’, debido a que el significado de la palabra ‘aventura’ se adecuaba muy bien a la trama de la historia, pues los personajes deben pasar por una serie de sucesos, obstáculos o peligros para lograr su objetivo de llegar al Reino Buen Trato. Así, una aventura es una serie de sucesos que implican la exposición a uno o varios peligros. Puede constar de tareas arriesgadas, encuentros con personas, cosas o situaciones impactantes, la realización de metas importantes en la vida de un individuo, o un riesgoso proyecto de negocios.

La experimentación de una aventura puede crear estimulación física y psicológica en el individuo, que puede ser considerada contraproducente (por ejemplo, el miedo) o beneficiosa (incremento en la autoestima) dependiendo del desenlace de dicha aventura.⁸⁵ De esta manera la aventura es un elemento clave en la narrativa literaria, el drama y el entretenimiento.

Personajes: Debido a las cuatro categorías de maltrato infantil que existen y basado en la escogencia que los niños y niñas del colegio Metropolitano María Occidente hicieron de los animales como personajes de su preferencia, se diseñó un personaje para cada tipo de maltrato, generando un contraste entre cada uno de los tipos de maltrato y las cualidades de cada uno de los animales. Además de que el protagonismo animal es uno de los subsistemas de la literatura infantil, predilecta de los niños y niñas.

Maltrato Físico: para este tipo de maltrato se tomó como referencia un Burro, debido a la forma en que se trata y se concibe a estos animales en la sociedad, pues son considerados animales de trabajo y son agredidos constantemente.

Maltrato Psicológico: la Oveja, este animal fue usado para este tipo de maltrato debido a que se caracteriza por su quietud, timidez y nobleza, generalmente no son agresivos, son muy dóciles.

Abuso Sexual: para este tipo de maltrato y debido a que se presenta con más frecuencia en las niñas que en los niños, se quiso usar un animal como la Vaca, que fuese identificable con el género femenino.

Negligencia o descuido: el Pájaro, fue escogido para esta categoría de maltrato debido a que al contrario de los demás personajes es un animal que no es doméstico, se lo puede hallar solo y no es tan útil para el hombre, así que muchas veces puede pasar desapercibido o no le es tan llamativo a las personas.

Dragón Mágico: basado en la escogencia de los niños sobre una criatura mágica, se diseñó un dragón como el personaje que hace realidad la idea que los niños maltratados tienen de poder alejarse de esta situación y a su destino o estado ideal, de cuidado y afecto.

⁸⁵ Wikipedia, la enciclopedia libre. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Aventura>. consultado el 13 de noviembre de 2009.

El Dragón se eligió como personaje característico de la época medieval, y por que debido al rango de edad de los niños, es muy apropiado pues este rango es denominado la edad heroica, considerada como el momento en el que “la literatura puede lograr sus más perdurables y mejores efectos.” Es la edad para identificarse con héroes reales o fantásticos.

El diseño de los personajes se realizó en relación con los elementos anteriores, y junto con los entornos se realizaron a través de ilustración digital con formas básicas y simplificadas, debido al rango de edad al que va dirigido, con el fin de que el uso de los colores planos e imágenes captaran el interés de los niños y niñas.

Teniendo trazados estos elementos la propuesta gráfica se desarrolló con la estética de la época medieval, reflejada en las texturas, el vestuario de los personajes, algunos elementos gráficos, tipografías, se utilizaron los manuscritos iluminados y las características de estos, como lo son: la tipografía gótica, letras capitales y los bordes iluminados.

8. ESTRATEGIA COMUNICATIVA

La comunicación existe porque queremos transformar una realidad existente en una realidad deseada, y en términos de este trabajo, es que los niños y niñas tengan información de sus derechos y el maltrato infantil con el fin de que lo identifiquen y puedan prevenirlo.

“Las comunicaciones visuales deben ser vistas como el punto en el que convergen las situaciones existentes, las situaciones deseadas y la gente afectada” Frascara.⁸⁶

Como diseñador gráfico pretendí desarrollar una estrategia comunicativa que consiste en la producción final del material gráfico. A partir de la selección de un público objetivo se determinó el tipo de piezas visuales a usar, (que más adelante serán explicadas) con el propósito de hacer más óptima la tarea educativa y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de edades entre los 9 y 11 años, en torno al maltrato infantil y los derechos de la niñez.

El material gráfico elaborado complementa y reafirma la información que hasta ahora ha sido emitida por distintos medios de comunicación e instituciones. Sin duda, la información es completa y cuidadosamente seleccionada, además que de cada imagen fue diseñada procurando tener un grado óptimo de confiabilidad y originalidad.

Como se ha podido observar a lo largo del trabajo investigativo, muchas de las comunicaciones visuales conciernen a aspectos relativos al aprendizaje. Además del área específica del diseño de materiales didácticos, muchas otras comunicaciones visuales incluyen componentes educacionales, como por ejemplo la prevención de accidentes, la planificación familiar y cualquier otra campaña de interés público dirigido a proveer a la gente de una mejor base para la toma de decisiones. Para que

⁸⁶ FRASCARA, Jorge, Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio Social, Argentina, Ediciones Infinito, 1997.

la comunicación sea efectiva el público debe ser potencialmente reactivo al mensaje es decir, deber ser posible un cambio en sus conocimientos, sus actitudes o sus conductas en relación al tema en cuestión y en la dirección deseada.⁸⁷

Partiendo de lo anterior, decidí apoyar a los docentes a través del diseño gráfico de material visual dirigido a estudiantes de entre 9 y 11 años de edad, dada la importancia que representa el maltrato infantil como problema social, basándome en la experiencia que tuve en el colegio Metropolitano María Occidente y observando las características específicas de los niños dentro de este rango de edades. Además de la importancia que tienen los materiales lúdicos como recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, para proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

8.1. CONCEPTO GRAFICO

Para la realización de las aplicaciones graficas de la estrategia comunicativa, debido la época escogida en que se desarrollaba la historia, el concepto grafico que se mantuvo como unidad en cada una de las piezas graficas realizadas fue: los manuscritos iluminados e imágenes medievales, los cuales se reflejaron en algunos elementos como la tipografía, la letras capitales decoradas, bordes, texturas y miniaturas, aunque también se utilizaron técnicas como la ilustración digital vectorial para establecer un contraste marcado entre los personajes y escenarios con los fondos característicos de esta época medieval.

Tipografía: Se manejaron cuatro tipografías diferentes en las piezas graficas, teniendo en cuenta el concepto grafico medieval, **Cardinal**, **Libra BT** y **Decadentia** y sus diferentes tamaños para la aplicación en los diferentes medios. Y también la legibilidad de estas que es caso de la **verdana** que se utilizo en el sitio web en los cuerpos de texto.

Cardinal

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " \$ % & ' () = & ? ! ! ' . , ~

⁸⁷ FRASCARA, Jorge, Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masas y cambio Social, Argentina, Ediciones Infinito, 1997.

estilo que se manejaban en la época, conservando relación en los colores característicos de ella.

Las ilustraciones contienen un color de relleno y uno de contorno en una tonalidad más oscura para demarcar las imágenes y darles más volumen.

Los fondos: son texturas características de los libros medievales, que le dan más profundidad y contraste con la ilustración digital. Son fondos envejecidos y con texturas desgastadas y antiguas que le dieron el estilo característico de los libros medievales.

8.2. PLANTEAMIENTO DE LOS CONTENIDOS

8.2.1. EL CUENTO IMPRESO

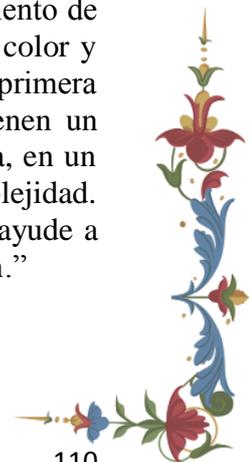
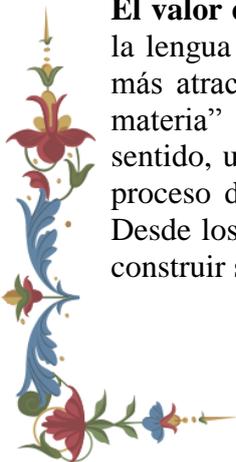
Para el desarrollo de la estrategia comunicativa se elaboro una metáfora plasmada en una historia fantástica en un tiempo medieval donde los niños se identificaran con unos personajes que realizaran una travesía desde el reino del maltrato hacia el reino del buen trato, a través de una criatura mágica que los transporta, un Dragón, se utilizo el recurso literario del verso propio de las historias medievales, para ofrecer un lenguaje más apto para los niños y de la manera más sencilla.

Importancia del Cuento Impreso:

Ayuda al niño a su incorporación al sistema de actitudes, valores y normas sobre sus derechos:

- Favorece el aprendizaje sobre el maltrato infantil
- Liberarse de los miedos inconscientes
- Desarrollar se comprensión oral
- Desarrolla la dimensión relacional
- Desarrolla el gusto estético y literario
- Desarrolla la capacidad de atención
- Favorece la adquisición personal de la información propuesta
- Ayuda a adquirir conceptos de causalidad y consecuencia del maltrato infantil
- Estimula la lógica
- Estimula la fantasía

El valor educativo de los cuentos: Para Gianni Rodari “El primer conocimiento de la lengua escrita no ha encontrado ningún itinerario más rico, mas lleno de color y más atractivo que el de un libro de cuentos. Los cuentos son todavía la “primera materia” para los primeros coloquios entre madre e hijo. Sus palabras tienen un sentido, un peso, una fuerza inigualable porque han estado fijadas una a una, en un proceso de creación colectiva, única en el mundo por su duración y complejidad. Desde los primeros años de vida, el niño ha de tener un instrumento que le ayude a construir sólidas estructuras a su fantasía, a reforzar capacidad de imaginación.”



La Aventura en el Reino Maltrato

El cuento introduce a los niños, mediante un juego simbólico creativo, en el mundo conceptual distante y, por tanto más complejo que el que se produce en una conversación relacionada con temas tangibles, como el maltrato infantil en Colombia. Y esto por medio de un lenguaje integrado en un código elaborado, literario, que les amplía notablemente la capacidad de aprendizaje del tema propuesto en la estrategia.

Por todo ello, el cuento o relato dentro de la estrategia comunicativa es una actividad didáctica llena de sentido que pretende ser una herramienta útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje del maltrato infantil, sus categorías y los derechos de la niñez.

El cuento tiene un objeto, a la vez lúdico, educativo y afectivo.

Como objeto lúdico - objeto de manipulación - pone en funcionamiento al cuerpo, al gesto, al movimiento tanto como a los sentidos; es por consiguiente un objeto sensorial.

Como objeto afectivo - el material flexible, permite al libro no ser percibido como un objeto extraño o agresivo, su diseño y color resultan atractivos para los niños y niñas.

Como objeto educativo – se convierte en una herramienta útil que facilita al docente la labor de enseñanza sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez.

8.2.1.1. OBJETIVOS DEL CUENTO IMPRESO:

- Estimular y desarrollar su educación sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez en la escuela, a través de la lectura.
- Estimular y desarrollar su sentimiento y respeto a los derechos de la niñez.
- Facilitar a los niños y niñas entre los 9 y 11 años la comunicación e información y, por ende, la socialización del maltrato infantil.
- Ayudarle en la adquisición de conocimiento del maltrato infantil por medio de un lenguaje claro y entretenido.

8.2.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO IMPRESO

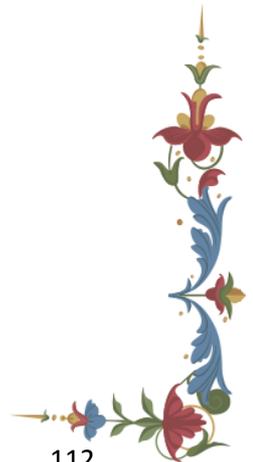
- En el cuento se encuentra la historia del reino del maltrato, consta de 25 hojas, se realizó con unas piezas gráficas movibles en las cuales se encuentra información de definición de conceptos de maltrato infantil.
- Se encuentran ilustraciones a doble página con líneas de texto, en el cual se representan lo escrito en las hojas.
- Tamaño de 20 cms ancho x 27 cms alto.
- Fuentes utilizadas:
Letra capital: Decadentia 3 líneas
- Cuerpo de Texto: Cardinal 18 puntos
- Interlineado: 21 puntos



La Aventura en el Reino Maltrato

Imágenes del Cuento: en las imágenes se representarán solo sus rasgos principales con colores planos y sin muchos matices, contrastando la figura con el fondo.

Los protagonistas se repiten en cada página, enlazando secuencialmente las escenas. Las figuras o pestañas incorporadas al libro contienen de acuerdo a cada escena información complementaria del maltrato infantil sus categorías.



La
Aventura
en el Reino
Maltrato



La
Aventura
en el Reino
Maltrato



rase una vez un reino lejano, muy lejano, muy lejano, muy lejano que nadie parecía ser feliz, las calles siempre tepebrosas, los campos sombríos, los árboles y flores marchitos, el cielo siempre gris y nadie, nadie era feliz.

En ese reino había un castillo grande, muy grande y en él vivía un Rey que estaba loco, muy loco, alrededor del castillo habían aldeas, cuatro frías aldeas donde vivían los sirvientes del Rey que estaban locos, los locos que siempre hacían cosas malas, muy malas y muy feas a los niños que vivían prisioneros en aquel lugar que ya no podían reír, tampoco jugar ni mucho menos soñar.



Golpeado, muy golpeado siempre está Juaco
Resacaño su cuerpo duele mucho, su cuerpo es
lastimado por los locos sirvientes del Rey
Loco, muy Loco que hace unos instantes de nuevo le han
pegado

Golpeado, muy golpeado
como los otros niños
que han vivido en la aldea
"Golpeado muy Golpeado"
así se llama esta aldea.

- ¿Será mi voz muy débil?

¡O tal vez mis manos muy pequeñas?

¡O será que siempre he sido yo el culpable,

el motivo de su enojo, de su odio, de sus quejas?

¿Será tal vez que mi dolor es lo que calma su locura?

Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?.



Triste, muy triste siempre está Mati Rechapolo que siempre y lo que piensa no parece importarle a los locos sirvientes del Rey Loco, muy Loco sólo se burlan, por eso ya nada quiere copiarles.

Triste, muy triste como los otros niños que han vivido en la aldea "Triste muy Triste así se llama esta aldea.

- ¿Será mi voz muy débil?

¿O tal vez mis manos muy pequeñas?

¿O será que nunca he valido lo que creo,

ni tampoco respaldado como las estrellas?

¿Será tal vez que mi papa es lo que calma su locura?

Y de ser así ¿Lo habrá para este mal alguna otra cura?.



 ioleplada, muy violaplada siempre está Elii
abusos le asustan los ojos y la mano atrevida
de los locos sirvientes del Rey Loco, muy
Loco que han locado su pureza y la han dejado herida.

Violaplada, muy violaplada
como los otros niños
que han vivido en la aldea
"Violaplado muy Violaplado"
así se llama esta aldea.

- ¿Será mi voz muy débil?
¿O tal vez mis manos muy pequeñas?
¿O será que nunca he merecido respeto,
porque para darme yo no tengo tantas fuerzas?
¿Será tal vez que mi ultraje es lo que calma su locura?
Y de ser así ¿Lo habrá para este mal alguna otra cura?.



Solo, muy sólo siempre está. Títo Olvidos
hace tiempo que no lo cuidan, hace tiempo que
no lo polcan los locos sirvientes del Rey.
Loco, muy Loco
que nunca saben si tiene hambre o si tiene una piedra rola

Solo, muy sólo
como los otros niños
que han vivido en la aldea
"Solo muy Soló
así se llama esta aldea

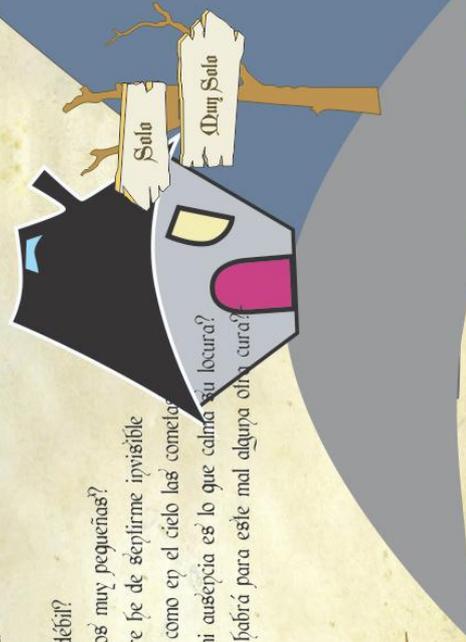
- ¿Será mi voz muy débil?

¿O tal vez mis manos muy pequeñas?

¿O será que siempre he de serirme invisible
o tan frágil y lejano como en el cielo las cometas?

¿Será tal vez que mi ausencia es lo que calma su locura?

Y de ser así ¿No habrá para este mal alguna otra cura?



Sucedió que un día, un maravilloso día llegó a aquel Reino tan lejano un Mágico Dragón, realmente Mágico con grandes alas y enorme tamaño. Este Dragón venía de otro Reino, lejano también, parece que busca a alguien, pero, ¿a quién?

Sucede que este Mágico Dragón quiere pedir permiso para entrar al Reino del Rey Loco, muy Loco pero no encuentra a nadie y no quiere esperar, pues tiene prisa por andar y muchos caminos recorrer, millores de aventuras explorar y muchos amigos conocer.



or luj llega a la aldea "Golpeado muy Golpeado"
que pombre lan raro, que lugar lan copliuso Juaco
Rasquño es golpeado, los adultos tienen cara de
disgusto

Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:

- ¿Por qué le pegan? ¿Por qué lo hieren?

¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que lo quieren?

Pero nadie dice nada y tampoco le responden,

el Mágico Dragón tiene ganas de llorar.

Juaco Rasquño, el niño golpeado, que cerca de él está

al ver al Mágico Dragón lan triste
decide su ayuda solicitar:

- De este loco reino yo quiero salir,

pero no sé cómo y muchos problemas podrían surgir:

Si tú, Mágico Dragón me quieres ayudar,

en medio de tus alas me podrías llevar,

adonde iremos, aún no lo sé,

pero de estar aquí, yo ya me cansé.

Mágico Dragón decide:
este niño a otro Reino llevar
dónde alguien con amor y ternura lo pueda curar
Juaco Rasquño se alegra en su corazón
El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va
llevándose a Juaco Rasquño de aquel doloroso lugar.



Alto en el camino les impide conlupnar
hoy un gran obstáculo que deben sortear:
el Volcán de la Ira ha hecho erupción,
causando a su paso total destrucción
con humo, lava y piedras el paso quiere impedir.
a Juoco Rasquino de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es Mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro del volcán
y ahora que nuevamente seguros están,
deciden deterrajar y por tierra firme conlupnar
pues podrían haber más niños
que de este loco Reino se quieran marchar



Hora llegan a la aldea "Triste muy Triste" que nombre tan raro, que lugar tan confuso. Mali Rechazo es despreciado, los adultos dicen palabras de insulto.

Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:

- ¿Por qué la grilan? ¿Por qué la oledan?

¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que la quieren?

Pero nadie dice nada y tampoco le responden.

Emploves Lapa, habla con Mali Rechazo, el niño humillado:

- Hace poco de mi aldea yo salí,

pues fue mucho lo que allí sufrí,

este Mágico Dragón nos puede ayudar,

si tú conmigo te quieres marchar.

Mali Rechazo responde:

- De este Loco Reino yo quiero salir,

yo también quiero un mejor lugar para vivir,

Mágico Dragón que nos quieres ayudar,

En medio de tus alas me podrías llevar,

A donde iremos, aún no lo sé,

pero de estar aquí, yo ya me cansé.

El Mágico Dragón decide:

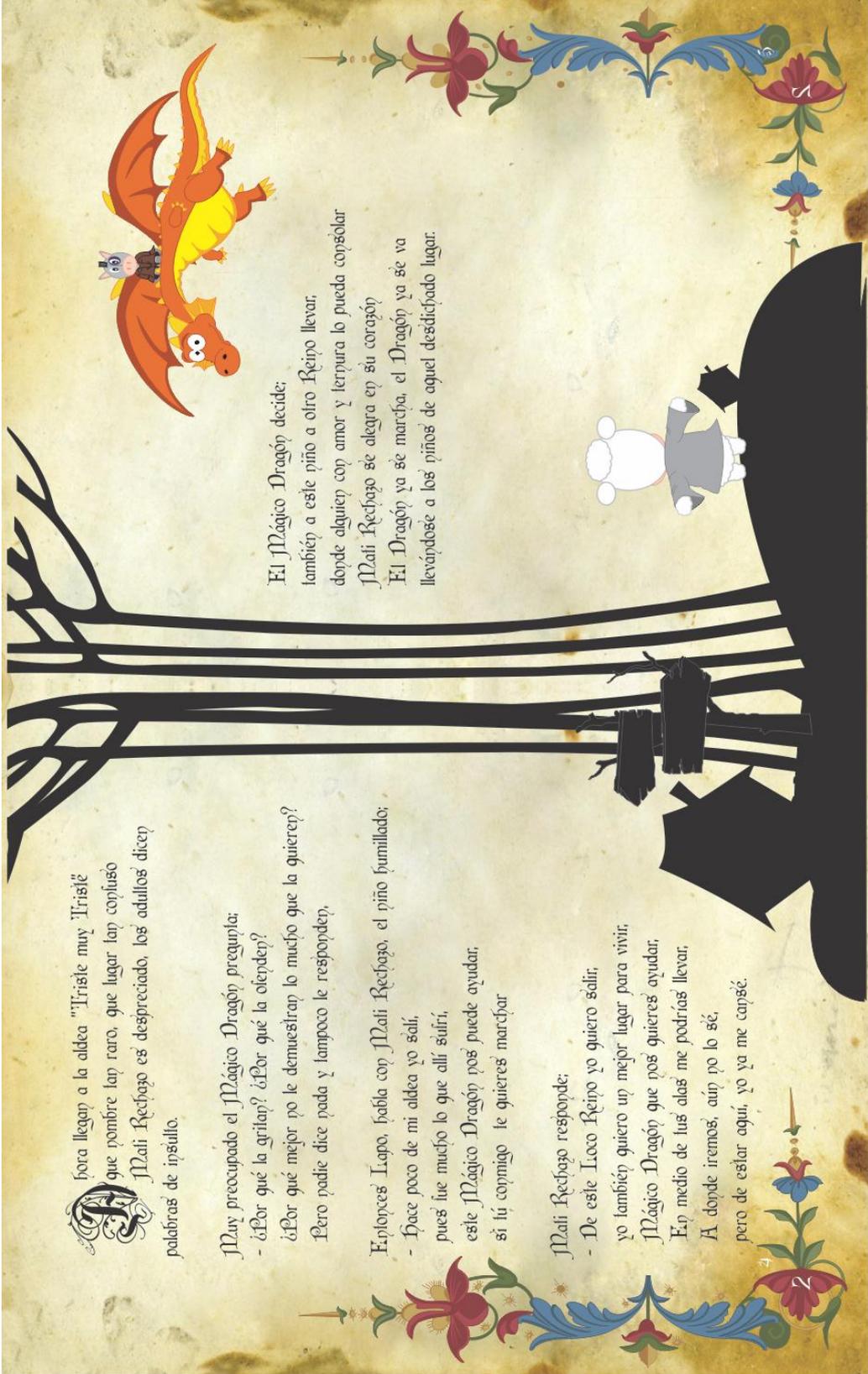
también a este niño a otro Reino llevar,

donde alguien con amor y ternura lo pueda consolar

Mali Rechazo se alegra en su corazón

El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va

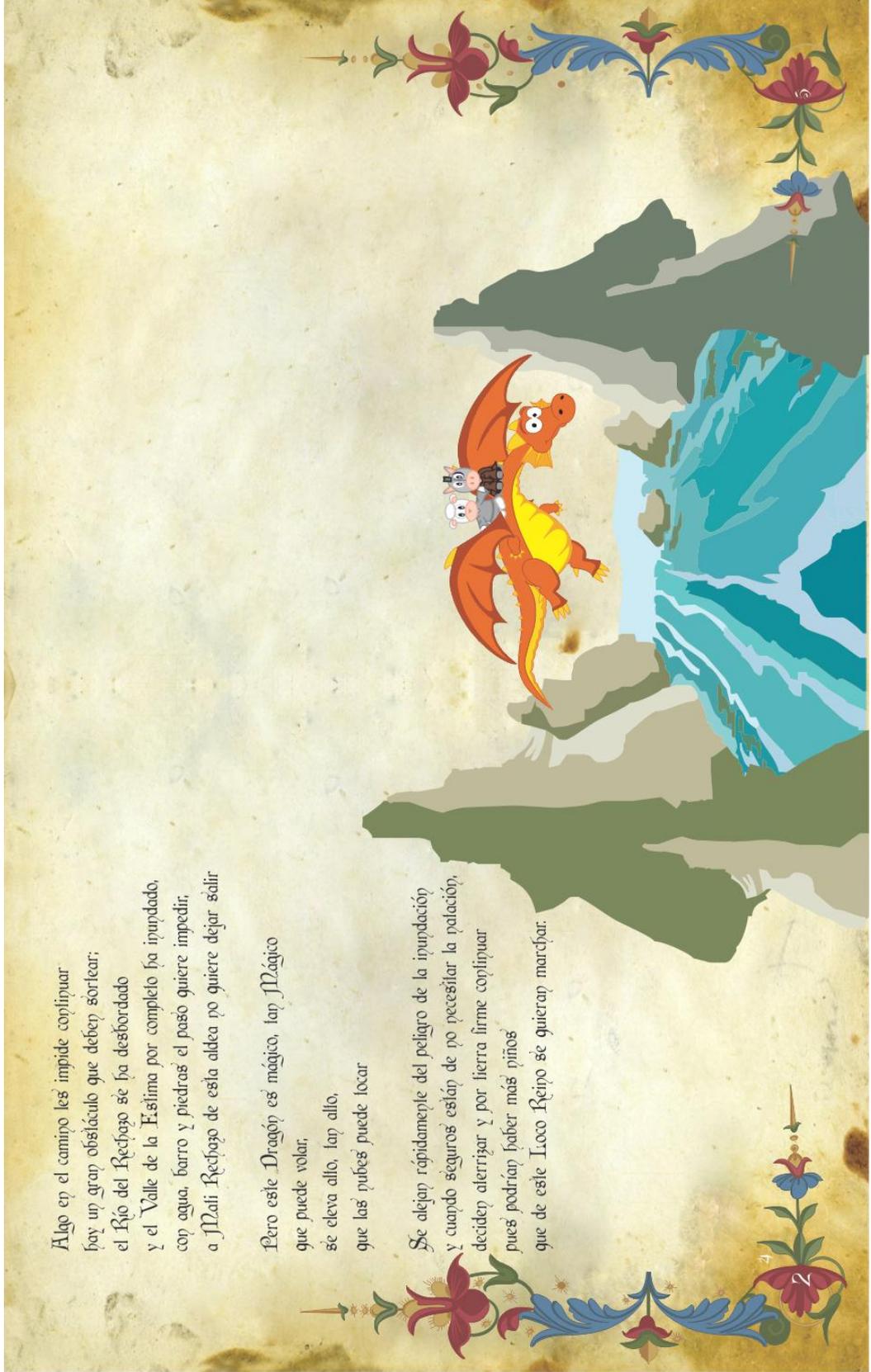
llevándose a los niños de aquel desdichado lugar.



Algo en el camino les impide continuar
hay un gran obstáculo que deben sortear:
el Río del Rechazo se ha desbordado
y el Valle de la Estima por completo ha inundado,
con agua, barro y piedras el paso quiere impedir,
a Mati Rechazo de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro de la inundación
y cuando seguros están de no necesitar la palación,
deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues podrían haber más niños
que de este Loco Reino se quieran marchar.



uego llegan a la aldea "Violentado muy
Violentado que hombre tan raro, que lugar tan
confuso Pili Abusos es tocada,
los adultos tienen la moral en desuso

Muy preocupado el Mágico Dragón pregunta:

- ¿Por qué se aprovechan? ¿Por qué la perverten?

¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que la quieren?
Pero nadie dice nada y tampoco le responden,

Estopes Juaco Rasquino y Mali Rechazo
hablan con Pili Abusos, la niña abusada;

- Hace poco de vuestras aldeas salimos,
pues fue mucho lo que allí sufrimos,
este Mágico Dragón nos puede ayudar,
si tú con nosotros le quieres marchar.

Pili Abusos responde;

- De este loco Reino yo quiero salir,
yo también quiero un mejor lugar para vivir,
Mágico Dragón que nos quieres ayudar,
en medio de tus alas me podrías llevar,
adonde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé.

El Mágico Dragón decide;

También a esta niña a otro Reino llevar,
donde alguien con amor y ternura la pueda consolar

Pili Abusos se alegra en su corazón
El Dragón ya se marcha, el Dragón ya se va,
llevándose a los niños de aquel perverso lugar.



La Aventura en el Reino Maltrato

Algo en el camino les impide cumplir
hay un gran obstáculo que deben sortear:
El Precipicio de la Amepaza se está derrumbando
y en el Abismo del Silencio todo está arrojando,
con tierra, escombros y piedras el paso quiere impedir;
a Pili Abusos de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las púbes puede locar

Se alejan rápidamente del peligro del derrumbe
y cuando seguros están de que no hay nada que los lumbre,
deciden aterrizar y por tierra firme cumplir
pues podrían haber más niños
que de este Loco Reino se quieran marchar.



Por último llegan a la aldea "Solo muy Solo" que
pobre tan raro, que lugar tan confuso. Tilo
olvido es ignorado, los adultos dicen: no me
preocupo

Muy preocupado el Mágico Tren pregunta:

-¿Por qué lo olvidan? ¿Por qué lo desatenden?
¿Por qué mejor no le demuestran lo mucho que lo quieren?
Pero nadie dice nada y tampoco le respaldan

Entonces Juaco Resacaño, Mati Rechazo y Pili Abusos
hablan con Tilo Olvido, el niño rechazado:

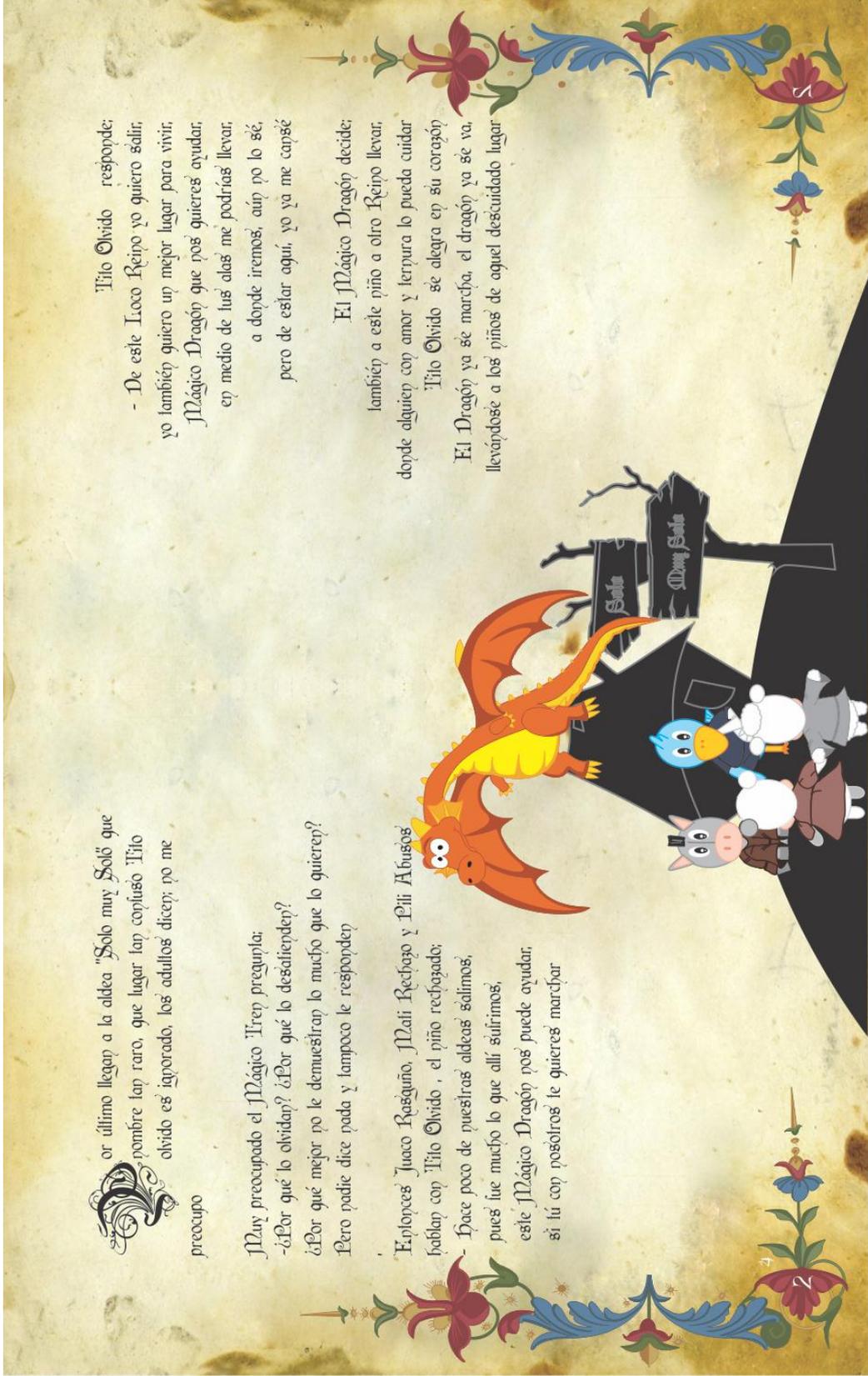
- Hace poco de nuestras aldeas salimos,
pues fue mucho lo que allí sufrimos,
este Mágico Dragón nos puede ayudar,
si tú con nosotros le quieres marchar

Tilo Olvido responde:

- De este Loco Reino yo quiero salir,
yo también quiero un mejor lugar para vivir,
Mágico Dragón que nos quieres ayudar,
en medio de tus alas me podrías llevar,
a donde iremos, aún no lo sé,
pero de estar aquí, yo ya me cansé

El Mágico Dragón decide:
también a este niño a otro Reino llevar,
donde alquien con amor y ternura lo pueda cuidar

Tilo Olvido se alegra en su corazón
El Dragón ya se marcha, el dragón ya se va,
llevándose a los niños de aquel descuidado lugar



Algo en el camino les impide continuar
Hay un gran obstáculo que deben sortear:
el Sendero del Desamparo muy árido está y al
Desierto del Abandono los acaba de llevar,
con arena, sequía y dunas el paso quiere impedir,
a Tito Olvido de esta aldea no quiere dejar salir

Pero este Dragón es Mágico, tan Mágico
que puede volar,
se eleva alto, tan alto,
que las nubes puede tocar

Se alejan rápidamente del peligro del desierto
y cuando seguros están de que su camino no es incierto***,
deciden aterrizar y por tierra firme continuar
pues deben buscar el camino



Atrás va quedando aquel oscuro y lejano Reino,
también atrás quedaron el Rey Loco muy Loco
sus locos sirvientes, y también aquellos peligrosos
que junto Mágico Dragón sortearon los niños,
ahora ellos están contentos, y también están felices
dejando también atrás sus vidas apagadas y tristes.



Hora el Mágico Dragón recorre un camino que conoce bien, lleva a sus pequeños amigos a una tierra donde aman a los niños, una Reina Dulce, muy Dulce vive allí pero los niños de su Reino han crecido y se han marchado ya pero la Reina y sus sirvientes tienen todavía mucho amor para dar, por eso la Reina Dulce, muy Dulce al ver el Mágico Dragón llegar la bienvenida se apresura a dar

Después de saludarse y un rato conversar, se oye a la Reina muy emocionada exclamar:
- Qué sorpresa y que alegría!
Qué grata visita tenemos este día!
A este Reino, bienvenidos son, su llegada ha alegrado nuestro corazón!

Todos aplauden, todos se alegran en este lejano Reino todos celebran, los pequeños también ríen y hasta cantan, están felices porque aquí no los maltratan, en este Reino, por siempre, se quieren quedar están seguros que muy bien los van a tratar

La Reina Dulce, muy Dulce tiene un Reino, también muy lejano de calles limpias y tranquilas, de campos reverdecidos de árboles frondosos, de un cielo siempre azul y donde todos expresan alegría y gratitud

En este Reino también hay un castillo grande, muy grande donde vive la Reina Dulce, muy Dulce, alrededor del castillo también hay aldeas cuatro cálidas aldeas donde viven los sirvientes de la Reina que son dulces, tan dulces que siempre hacen cosas buenas, muy buenas y muy bellas por los niños que viven alegremente en aquel lugar para que puedan reír, libremente jugar y todas las noches,

sonar



Ahora Juaco Rasguño ya no es golpeado,
su cara y sus mapos son tiernamente acariciados
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy
Dulce que su nombre también le han cambiado ahora se llama

Juaco Caricia y vive en una gran aldea
la aldea "Acaricia sin Malticia"
donde todos sopriep a cada rato,
son felices con esta gran policía;

"Todos los pínos tieper Derecho al Buen Trató
por eso los adultos a los pínos no debep golpear,
y amor expresado en caricias siempre les debep dar.

Ahora Mali Rechazo ya no es despreciado,
lo que hay en su corazón es grandemente valorado
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy

Dulce

que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Mali Alegría
y vive en una gran aldea
la aldea "Hoopa y Grandezá
donde todos sonrían a cada rato,
son felices con esta gran policía;

"Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato
por eso los adultos a los niños no deben despreciar,
y amor expresado en palabras siempre les deben dar.



Ahora Pili Abusos ya no es morbosamente
locado, lo último de su cuerpo es dignamente
respetado por los dulces sirvientes de la Reina
Dulce muy Dulce que su nombre también le hay cambiado
ahora se llama Pili Pureza
y vive en una gran aldea
la aldea "Respeto y amor"
donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran noticia:

"Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato
por eso los adultos a los niños no deben manosear,
y amor expresado en forma siempre les deben dar."



Ahora Tío Olvidos ya no es ignorado,
por los días es amorosamente cuidado
por los dulces sirvientes de la Reina Dulce muy
Dulce que su nombre también le han cambiado
ahora se llama Tío Cuidado
vive en una gran aldea
la aldea "Alección y Cuidados"
donde todos sonríen a cada rato,
son felices con esta gran policía;

"Todos los niños tienen Derecho al Buen Trato
por eso los adultos a los niños no deben abandonar,
y amor expresado en cuidado siempre les deben dar



El Mágico Dragón los caminos copliñía recorriendo
buscando piños que por el maltrato estén súfriendo,
a sus cuatro pequeños amigos visita frecuentemente,
y al verlos crecer felices se alegra enormemente

Y tú amiquito lector
en cuál de estos dos Reinos quieres vivir?

Si estás en el Reino de la Reina Dulce, muy Dulce
allí puedes seguir.

Si te encuentras en el Reino del Rey Loco, muy Loco



Fin

Los Derechos del Niño

Todos los niños y niñas tienen derecho a:

1. Tener derechos sin ser discriminados
2. A gozar de una seguridad social
3. A tener un nombre y una nacionalidad
4. A disfrutar de vivienda, alimentación, recreo y servicios
5. médicos adecuados.
6. A recibir atención y cuidados especiales cuando el niño sufre
un impedimento físico, mental o social.
Al amor y a la familia
7. A la educación
8. A ser los primeros en recibir atención en situaciones de
emergencia.
Al buen trato
10. A la protección de cualquier tipo de discriminación y a la
educación en la tolerancia frente a las diferencias.

A donde acudir

1. Para Atención Y Protección;
 - Hospitales.
 - Centros Zonales del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar más cercanos a su residencia.
 - Comisarías de Familia (para pedir protección).
2. Para Denuncias;
 - Fiscalía.
 - Casas de Justicia.
 - Policía Nacional.

8.2.2. CUENTO VIRTUAL MULTIMEDIA

En la era de la información, el conocimiento no es solamente el conjunto de datos explícitos que se generan a través de una organización temática de contenidos, sino que se añaden los propios códigos de transmisión. De tal manera que el conocimiento tiene una doble vertiente: los datos sumados al contacto con la herramienta informática y sus inmensas posibilidades de transferencia de la información.

Está visto que el mundo de la informática y de la tecnología obliga a la educación a repensar su relación con el mundo tecnológico y a transformar no sólo su enfoque con respecto a las relaciones sociedad–educación–tecnología sino su propia actuación.

En este sentido, el aprendizaje multimedia es aquel instrumento en el que un sujeto logra la construcción de representaciones mentales ante una presentación multimedia, es decir, logra construir conocimiento.⁸⁸

Mayer⁸⁹ define el termino multimedia como: “la presentación de material verbal y pictórico; en donde el material verbal se refiere a las palabras, como texto impreso o texto hablado y el material pictórico que abarca imágenes estáticas (ilustraciones, graficas, diagramas, mapas, fotografías) y también imágenes dinámicas (animaciones, simulaciones o video).”

Los diferentes modelos que plantea la narrativa multimedia representan un acercamiento al amplio abanico de posibilidades de estructurar la narración que ofrecen los soportes digitales. A ello se une la amplia cantidad de información que pueden almacenar y gestionar, así como la convergencia de materiales de diferentes morfologías (imagen, texto, audio). El multimedia interactivo presenta una serie de características que, tanto de forma separada como en conjunto, lo convierten en un instrumento con amplias posibilidades en el terreno de la creación literaria. Básicamente, se pueden señalar cuatro características esenciales de estos entornos digitales: son sucesivos, participativos, espaciales y educativos. La interactividad viene dada por las dos primeras características relacionadas a estos entornos; mientras que el carácter inmersivo, que es la apariencia de estos entornos como elementos «explorables» y «extensibles», viene dada por su faceta espacial y educativa.

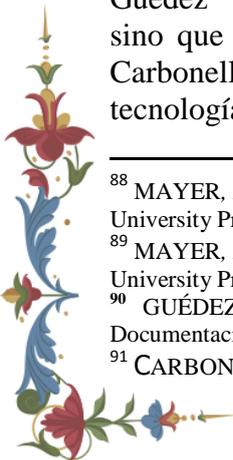
Guédez⁹⁰ opina que no debe verse la tecnología “desde la perspectiva de la educación sino que hay que ver la educación desde la perspectiva tecnológica”. Sobre esto, Carbonell⁹¹ comenta las modificaciones del espacio total bajo el influjo de la tecnología, debido a que la educación debe manejar las distintas herramientas

⁸⁸ MAYER, R. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York, USA.: Cambridge University Press. p. 2

⁸⁹ MAYER, R. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York, USA.: Cambridge University Press.

⁹⁰ GUÉDEZ, Víctor. *La educación, la ciencia y la tecnología por y para la participación*. Centro de Información, Documentación y Análisis Latinoamericano, Caracas, 2000. p. 11

⁹¹ CARBONELL, J. *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid: Morata, 2001. p. 78



tecnológicas para dominar parte del discurso social. No sólo es el “qué” se enseña sino el “cómo”, porque el propio modo es una manera de comprender el mundo.

La escuela debe sumar a sus propósitos las tecnologías. Inclusive, Cassany⁹² considera que deben tomarse en cuenta dos tipos de alfabetización “la alfabetización funcional y la alfabetización digital” debido a las “capacidades que se deben desarrollar para manejarse con una escritura digital absorbente y avasallante.”

Las nuevas tecnologías de la información han ayudado a la creación de cuentos que superan el relato escrito para transformarse en un producto audiovisual con diversas herramientas multimedia y con la posibilidad de interacción con el oyente que puede incluso alterar el relato que escucha.

Por estas razones, la estrategia comunicativa también comprende la realización de un cuento virtual multimedia, como herramienta tecnológica del proceso enseñanza-aprendizaje, que contiene animaciones de los personajes, con el contenido del cuento escrito y en audio. El libro multimedia cuenta con 24 escenas en la que se incluye actividades con la escena, en la cual además del contenido del cuento hay información adicional de definiciones y datos de interés sobre el maltrato infantil.

Importancia del Cuento Multimedia:

Ayuda al niño o niña a su incorporación al sistema de actitudes, valores y normas sobre sus derechos a través del acceso a la tecnología:

- Relacionarse con una herramienta computacional
- Explorar nuevos medios de aprendizaje.
- Desarrollar se comprensión oral y auditiva, ya que el sonido de la narración permite a los niños y niñas aprender la entonación, el ritmo y las pausas en la lectura.
- Favorece aprendizajes sobre el maltrato infantil
- Favorece la adquisición personal de la información propuesta, pues los niños y niñas desearan profundizar en la información encontrada.
- Ayuda a adquirir conceptos de causalidad y consecuencia del maltrato infantil.
- El cuento multimedia es sumamente amigable y los niños y niñas lo pueden operar de manera sencilla.
- Es de amplia y fácil difusión, y por tanto mas accesible para las instituciones educativas y estudiantes.

El cuento multimedia dentro de la estrategia comunicativa es una actividad didáctica llena de sentido que pretende ser una herramienta tecnológica útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje del maltrato infantil, sus categorías y los derechos de la niñez.

Como objeto lúdico – es una herramienta de manipulación y exploración - pone en funcionamiento a los sentidos; es por consiguiente un objeto sensorial.

Como objeto afectivo – el cuento multimedia es llamativo para los niños y niñas, su diseño y color resultan atractivos para los niños y niñas.

⁹² CASSANY, D. "De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición", *Lectura y Vida*, 2000. ISSN 0325-8637. p. 13.

Como objeto educativo – se convierte en una herramienta tecnológica útil que facilita al docente la labor de enseñanza sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez.

8.2.2.1. OBJETIVOS DEL CUENTO MULTIMEDIA

- Estimular e impulsar el proceso de enseñanza- aprendizaje de niños entre los 9 y 11 años de edad, sobre el maltrato infantil con las nuevas tecnologías, como una herramienta que permita el verdadero acercamiento a nuevos materiales didácticos.
- Ayudarle en la adquisición de conocimiento del maltrato infantil por medio de un cuento multimedia educativo, entretenido y de fácil acceso.
- Facilitar a los niños y niñas entre los 9 y 11 años la comunicación e información y, por ende, la socialización.

8.2.2.2. DESCRIPCIÓN MULTIMEDIA

El cuento multimedia consiste en una aplicación, en la cual el niño puede leer y escuchar el cuento en la voz de un narrador, y también la cual a parte del contenido del cuento se da a conocer la información de definición de conceptos de maltrato infantil.

La narración del cuento es lineal para permitir a los niños un recorrido secuenciado y facilite la comprensión del mensaje.

A lo largo del cuento multimedia el niño se encuentra con imágenes, en movimiento, con animaciones muy sencillas para darle fluidez y dinamismo a la historia.

Se utilizan imágenes debido a la necesidad de los niños de observar lo que ocurre en el cuento, las imágenes representan un modo de lectura para el niño. a través de ellas puede descifrar los códigos escritos, cada página contiene una ilustración que representa lo escrito en la hija.

El audio en la voz del narrador permite a los niños mantener la atención, además de realizar la correspondencia entre la palabra escrita y el lenguaje oral, y contiene la música incidental que es una canción representativa de esta época lo cual le da la ambientación medieval que se pretende.



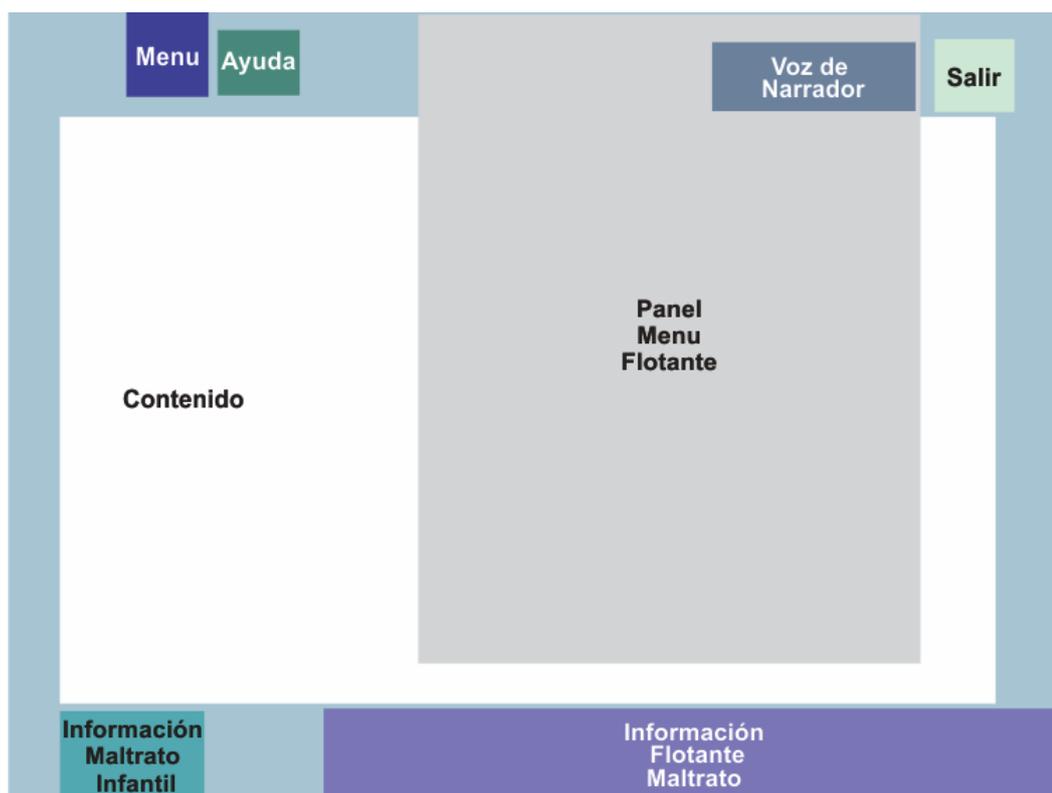
La Aventura en el Reino Maltrato

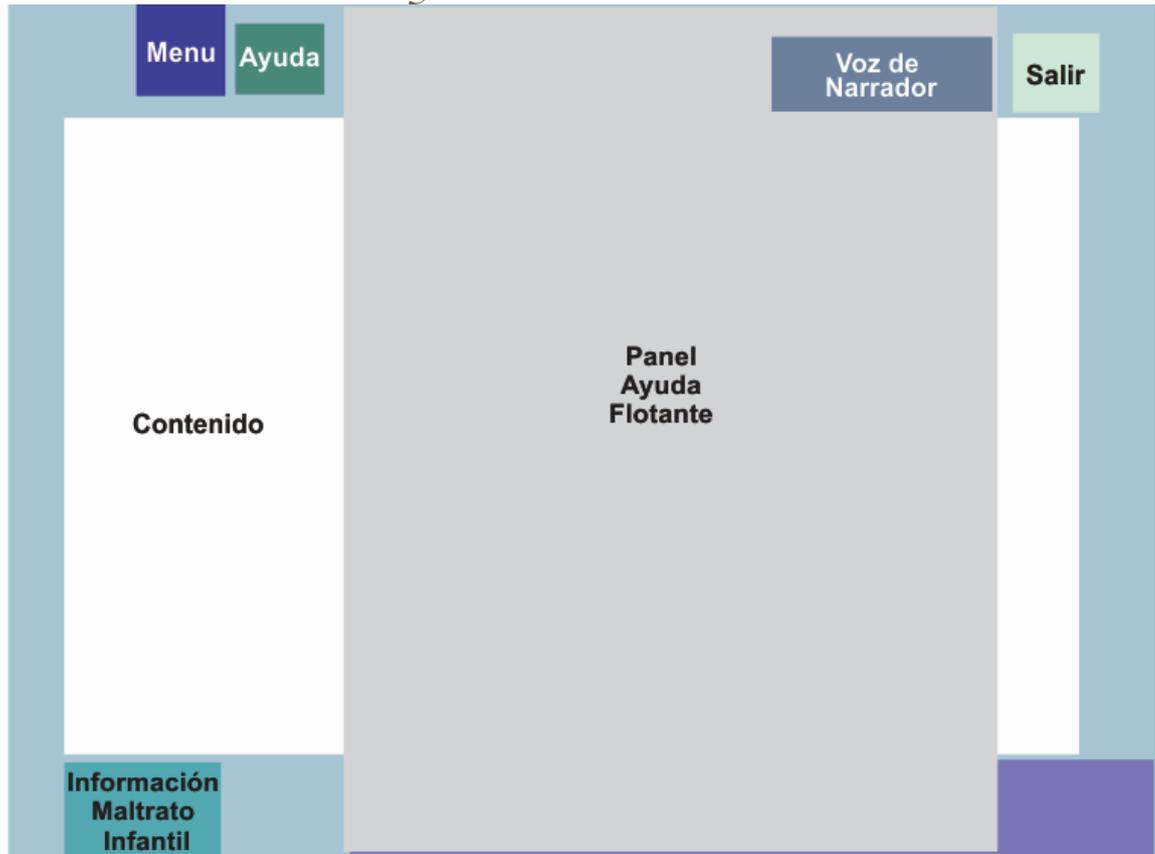


Wireframes

El wireframe es una representación esquemática de una interfaz gráfica sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las páginas. También se pueden utilizar para comprobar la usabilidad de un sitio web.

La principal ventaja que ofrece es que ofrece una perspectiva basada solamente en la arquitectura del contenido, obviando el diseño y evitando elementos accidentales que puedan distraer (colores, tipografías, imágenes, textos, etc).





El software cuenta con una interfaz grafica que consiste en:

Menú: Aquí se encuentra una vista en miniatura de las páginas totales del cuento, en un panel flotante que se carga encima de las hojas actuales, a la cual se puede acceder dando click sobre de ella, de tal forma que muestra la pagina al colocar el click el numero de pagina al que desea acceder.

Ayuda: Se despliega en un panel flotante, en esta opción se encuentra la forma en que se puede interactuar con el multimedia

Página siguiente: Despliega la próxima página de la historia

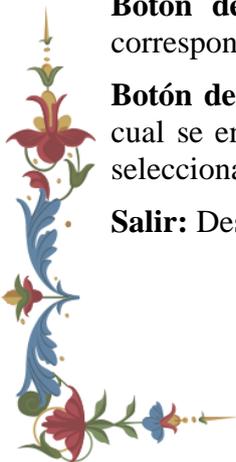
Página anterior: Despliega la anterior página de la historia

Contenido: Se muestra la información del contenido del software que consiste en ilustraciones, animaciones y sonidos.

Botón de Narrador: En esta opción se puede reproducir y detener el audio correspondiente en cada una de las hojas.

Botón de información: Este botón tiene la forma de la cabeza de un dragón, en el cual se encuentra información específica sobre el maltrato infantil acorde a la hoja seleccionada.

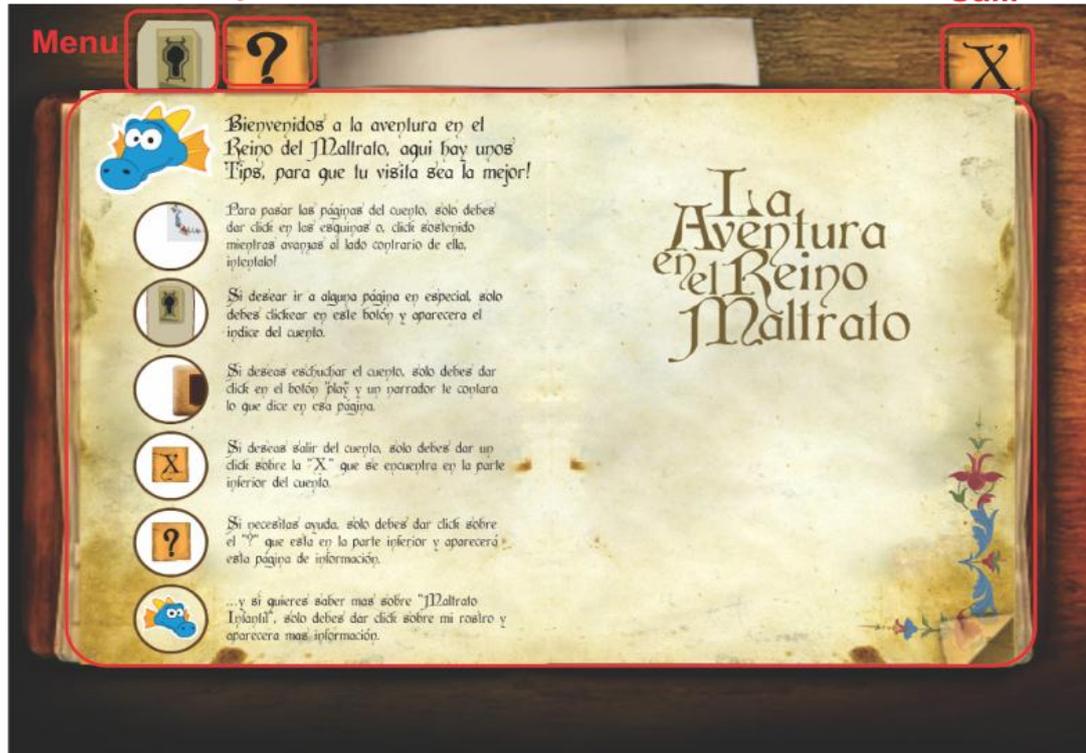
Salir: Desde este botón se puede salir de la aplicación.



La Aventura en el Reino Maltrato

Ayuda

Salir



Ayuda

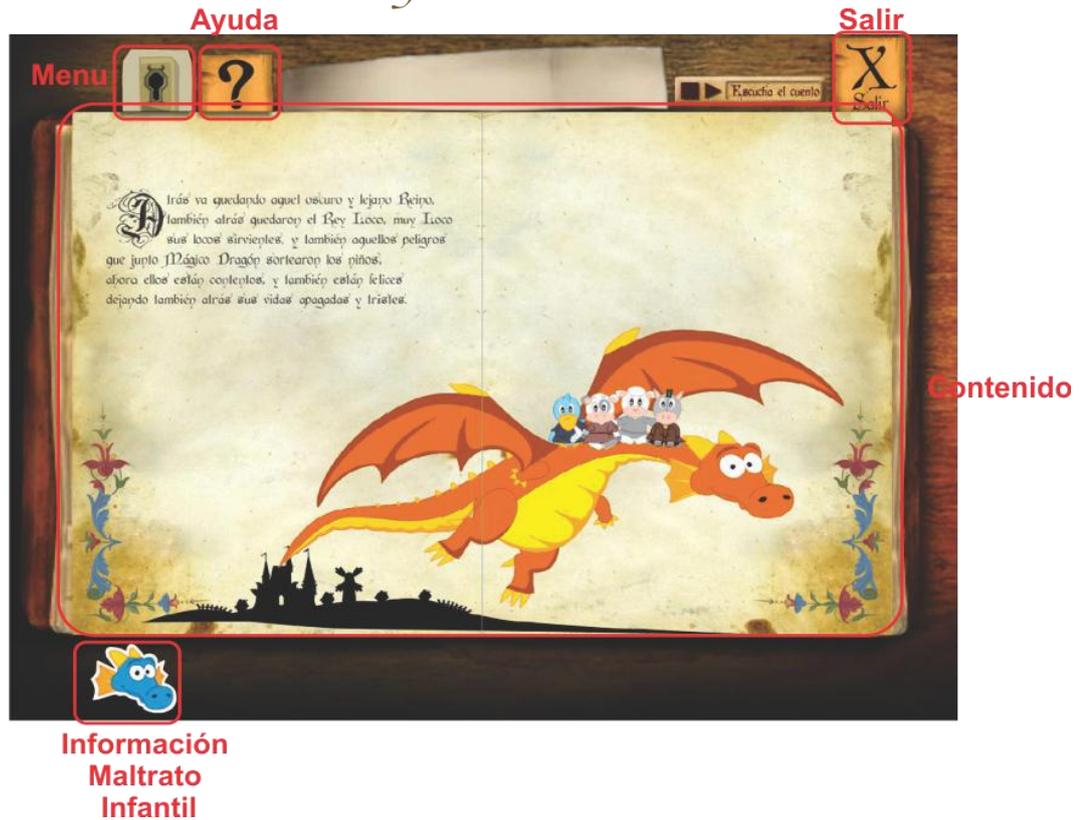
Salir



Información Maltrato Infantil

Información Flotante Maltrato

La Aventura en el Reino Maltrato



8.2. CARACTERÍSTICAS DEL CUENTO MULTIMEDIA

- Medida: 1024 px ancho x 768 alto px
- Fuentes utilizadas:
- Letra capital: Decadentia 3 líneas
- Cuerpo de Texto: Cardinal 24 puntos
- Interlineado: 27 puntos

Requerimientos

Para la puesta en funcionamiento del prototipo, el equipo debe reunir las siguientes características: computador basado en Windows (cualquier versión posterior a Windows

98), 256M de memoria RAM, Directx 6, navegador de uso corriente (Internet Explorer, Firefox, Opera, Google Chrome, entre otros).



8.2.3. JUEGO DE MESA

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"
George Bernard Shaw

El juego, como elemento importante incluido en la estrategia comunicativa facilita el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos (los valores) facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos e información sobre el maltrato infantil, de manera significativa.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

El juego, dentro esta estrategia es considerado como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante. Permite orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente cuenta con un juego que se acopla a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al aprendizaje sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez.

El niño o la niña, generalmente no esta preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa en muchas ocasiones apegado método tradicional de la clase magistral. En la educación básica, los juegos de los niños y niñas como elemento educativo, deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien nuevos conocimientos y los interioricen, por ese motivo deben ser atractivos y divertidos para captar su interés y deseo de aprender.

El juego dentro de la estrategia comunicativa benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar, para orientar, el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. Como elemento evaluador, también le permite al docente conocer el nivel de aprendizaje de cada niño, quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. En fin, esas manifestaciones espontáneas que propicia el juego sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas desde el ámbito académico.

Importancia del Juego:

Ayuda al niño o niña a su incorporación al sistema de actitudes, valores y normas sobre sus derechos a través del juego:

- Explorar nuevos medios de aprendizaje.
- Desarrolla el gusto e interés por aprender.

La Aventura en el Reino Maltrato

- Favorece el aprendizaje sobre el maltrato infantil
- Desarrolla la capacidad de atención y acción grupal.
- Favorece la adquisición personal y grupal de la información propuesta, pues los niños y niñas a través del juego desearan profundizar en la información encontrada.
- Ayuda a adquirir conceptos de causalidad y consecuencia del maltrato infantil.
- Permite evaluar al docente el aprendizaje de los niños y niñas sobre el maltrato infantil y sus distintas categorías.

El juego dentro de la estrategia comunicativa es una actividad lúdica y divertida que pretende ser una herramienta útil para el proceso de evaluación del aprendizaje del maltrato infantil, sus categorías y los derechos de la niñez.

Como objeto lúdico – es una herramienta de manipulación, exploración y educación - pone en funcionamiento a los sentidos; es por consiguiente un objeto sensorial y atractivo para el aprendizaje significativo.

Como objeto afectivo – el juego como estrategia de aprendizaje, es llamativo para los niños y niñas, su contenido, diseño y actividades resultan atractivos para los niños y niñas y permite la socialización.

Como objeto educativo – se convierte en una herramienta de aprendizaje útil que facilita al docente evaluar la labor de enseñanza sobre el maltrato infantil y los derechos de la niñez.

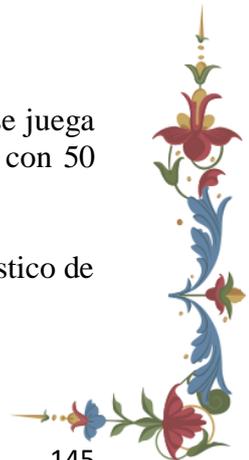
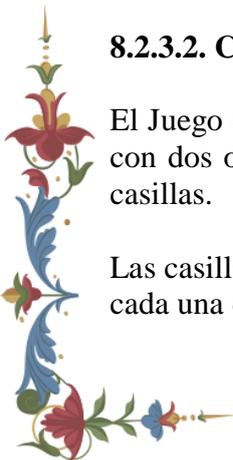
8.2.3.1.OBJETIVOS DEL JUEGO DE MESA

- Hacer del juego y una herramienta útil que permita al docente evaluar el aprendizaje de los niños y niñas sobre el maltrato infantil y sus distintas categorías.
- Estimular e impulsar el proceso de enseñanza- aprendizaje de niños entre los 9 y 11 años de edad, sobre el maltrato infantil por medio del juego, como una herramienta que permita un acercamiento a los materiales didácticos.
- Ayudar a los niños y niñas de 9 a 11 años de edad, en la adquisición y refuerzo de conocimientos sobre el maltrato infantil por medio de un juego educativo, entretenido y divertido.

8.2.3.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE MESA

El Juego del camino hacia el reino del Buen Trato es un juego de mesa que se juega con dos o más jugadores. Cada uno de ellos avanza su ficha por un tablero con 50 casillas.

Las casillas están numeradas del 1 al 50 y en cada una hay un dibujo característico de cada una de las aldeas del maltrato.



La Aventura en el Reino Maltrato

Cuenta con 40 tarjetas con preguntas de opción múltiple sobre el maltrato infantil.

Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede lograr avanzar o por el contrario retroceder y en algunas de ellas está indicado un obstáculo que deberá sortear el jugador.

Si cae en una de las casillas pregunta y responde correctamente podrá avanzar de lo contrario deberá esperar el siguiente turno para volver a tirar y responder correctamente.

En su turno cada jugador tira el dado que le indica el número de casillas que hay que avanzar para llegar al reino del buen trato infantil.

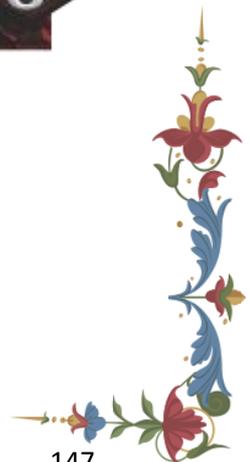
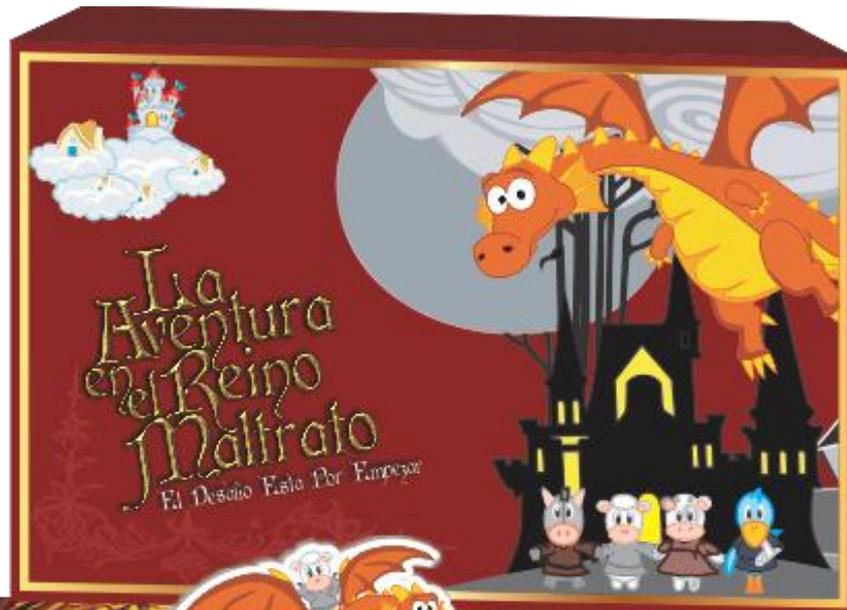
Medidas:

45 cms x 60 cms

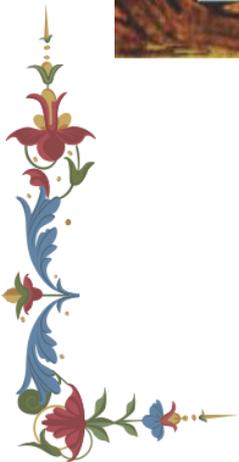
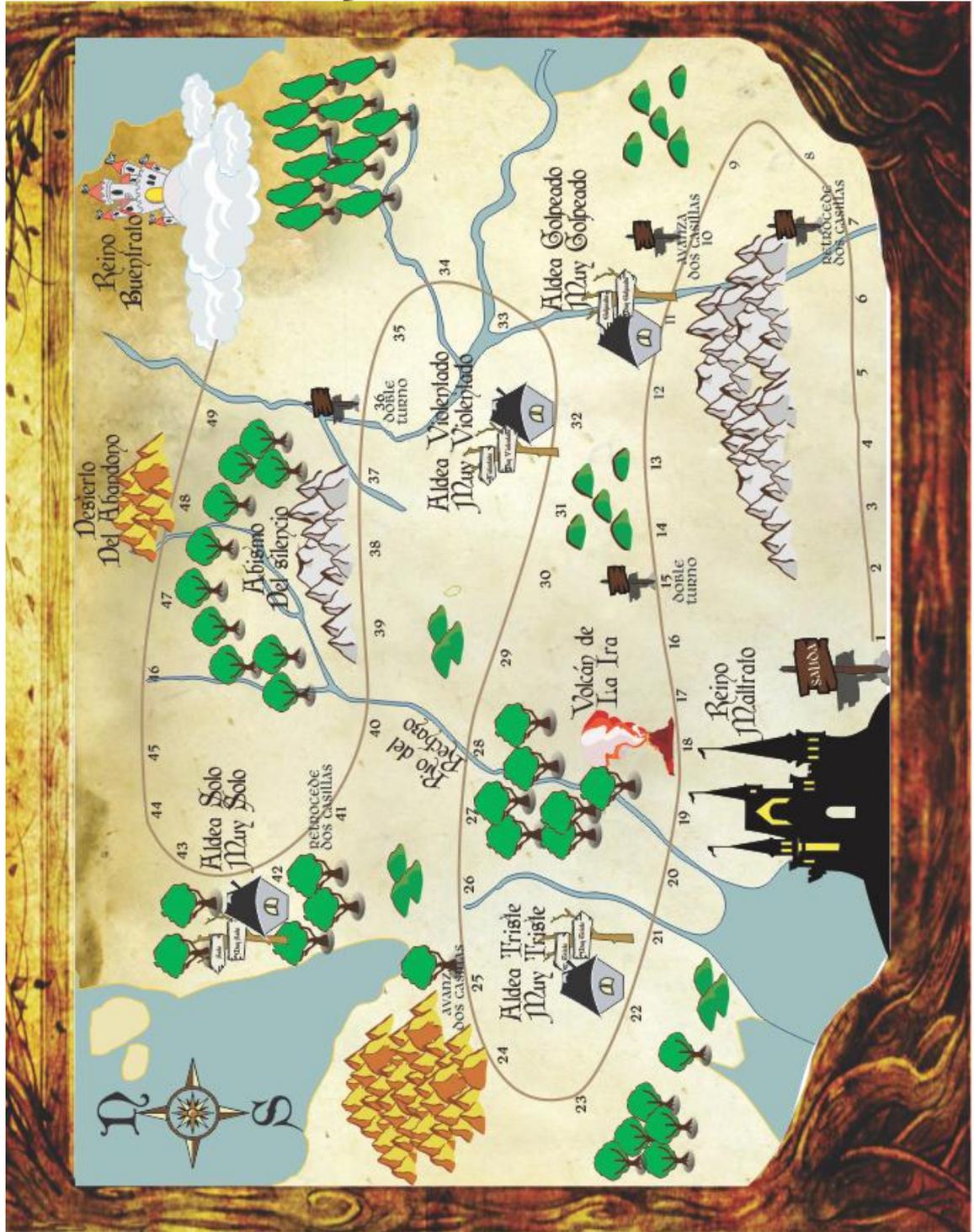
Cartas 8,5 x 6 cms.



La Aventura en el Reino Maltrato



Lia Aventura en el Reino Maltrato



REGLAS DEL JUEGO

CASILLAS:

1. SALIDA

2. El maltrato infantil es entendido como:

- a. Toda acción que proteja de los peligros a los niños y niñas
- b. toda acción que brinde bienestar a todos los niños y niñas
- c. Toda acción u omisión que entorpece el desarrollo integral del niño o niña lesionando sus derechos
- d. ninguna de las anteriores

3. Los derechos de los niños y niñas están consagrados en:

- a. en las escuelas
- b. en la constitución, leyes y tratados internacionales
- c. en los lugares públicos
- d. En ninguna parte

4. El maltrato infantil implica que los padres o responsables no:

- a. Respeten el deber de cuidar, mantener y proteger a los niños y niñas
- b. Lleven a los niños y niñas al parque
- c. Den regalos a los niños y niñas
- d. Todas las anteriores

5. son formas de maltrato infantil:

- a. el maltrato físico, psicológico y las caricias
- b. el maltrato físico, psicológico, al abuso sexual y el descuido o negligencia
- c. el abuso sexual, los regaños y los golpes
- d. ninguna de las anteriores

6. Puede ser maltrato infantil:

- a. Tortura o abuso cruel
- b. Castigos excesivos o peligro de daño físico
- c. Abuso de medidas disciplinarias repetidas y sin causa.
- d. Todas las anteriores

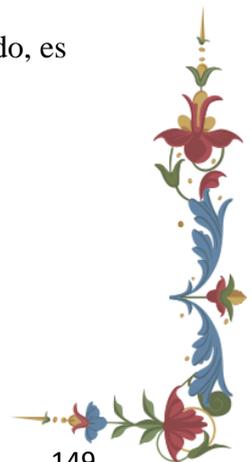
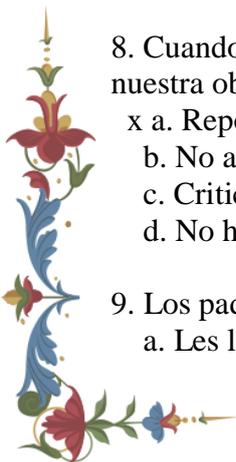
7. retrocede dos casillas

8. Cuando conocemos o sospechamos que un niño o niña está siendo maltratado, es nuestra obligación:

- a. Reportar esta situación a las autoridades competentes
- b. No avisar a nadie
- c. Criticar a los padres o responsables del niño o niña
- d. No hacer nada

9. Los padres que tratan bien a sus hijos:

- a. Les llaman la atención sin herir su dignidad y los respetan



La Aventura en el Reino Maltrato

- b. Los escuchan, comprenden y les ayudan a ser independientes y autónomos
- c. Les demuestran amor con palabras y caricias
- x d. Todas las anteriores

10. AVANZA DOS CASILLAS

11. Los padres que maltratan a sus hijos:
- a. No respetan su intimidad y bruscos y agresivos en su trato
 - b. Cuidan menos de ellos y comparten pocas actividades de recreación y juego.
 - c. Castigan a sus hijos con golpes, cachetadas, gritos e insultos
 - x d. Todas las anteriores

11. ALDEA 1 (maltrato físico)

13. El maltrato físico es:
- a. caricias hacia los niños y niñas
 - b. cualquier tipo de llamado de atención a los niños y niñas
 - x c. Toda forma de agresión hacia los niños o niñas por su padres, responsables o adultos producida por el uso de la fuerza intencional.
 - d. todas las anteriores

14. Pueden ser señales de maltrato físico:
- a. marcas, hematomas y quemaduras
 - b. desnutrición y retraso en el crecimiento
 - c. herida y lesiones físicas
 - x d. Todas las anteriores

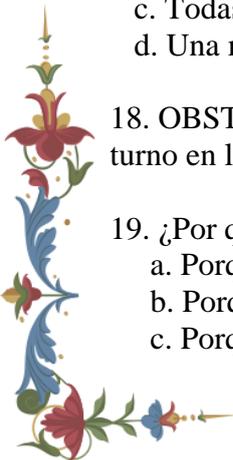
15. DOBLE TURNO

16. No es cierto que:
- a. los niños y niñas tienen derecho al buen trato
 - x b. Los padres tienen derecho a castigar a sus hijos
 - c. los niños y niñas deben ser amados y respetados
 - d. Los padres tienen el deber de cuidar y proteger a sus hijos

17. los derechos del niño se pueden entender como:
- a. Una fábula para niños
 - x b. Todos los beneficios que los niños pueden disfrutar para crecer sanos y felices
 - c. Todas cosas a que están obligados los niños y niñas
 - d. Una materia muy difícil

18. OBSTACULO VOLCÁN DE LA IRA (al llegar a esta casilla se suspende un turno en la siguiente ronda)

19. ¿Por qué el maltrato infantil es considerado como un grave problema?
- a. Porque es imposible solucionar
 - b. Porque son las heridas que nos causan accidentalmente las demás personas
 - c. Porque todos se dan cuenta



La Aventura en el Reino Maltrato

d. Porque causa mucho daño, lastima a los niños y niñas y no les permite disfrutar de su infancia

20. Qué deberían hacer los niños y niñas respecto a sus derechos?

- a. Aprovecharse y vengarse si alguien me hace algo malo
- b. Escribirlos en un cuaderno y guardarlos
- c. Conocerlos y pedirle a los padres y adultos responsables que les ayuden a disfrutarlos
- d. Maltratar a otros niños

21. No es cierto que:

- a. Los niños y niñas son insoportables y hay que castigarlos para educarlos.
- b. los niños y niñas deben ser respetados y tratados con dignidad
- c. los derechos de los niños y niñas están por encima de los demás derechos
- d. Todos estamos en la obligación de hacer cumplir los derechos de los niños y niñas

22. ALDEA 2 (maltrato psicológico)

23. El maltrato psicológico se relaciona con:

- a. con aquellas situaciones en las que el adulto responsable del niño no satisface las necesidades de afecto y atención necesarias para el buen desarrollo de su autoestima.
- b. con todos los halagos, regalos y exaltaciones
- c. con golpes, patadas y moretones
- d. ninguna de las anteriores

24. El maltrato psicológico puede ser de las siguientes formas:

- a. golpes e insultos
- b. insultos, agresiones verbales, rechazo, desprecio, burla, crítica y amenazas.
- c. descuido y rechazo
- d. todas las anteriores

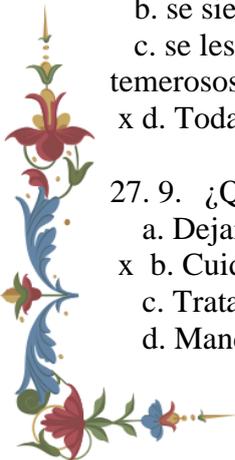
25. AVANZA DOS CASILLAS

26. Pueden ser señales de maltrato psicológico pueden ser niños y niñas que:

- a. Confían poco en sus propias capacidades y consideran que no merecen ser queridos.
- b. se sienten incapaces de tomar decisiones y esperan que los otros les hagan daño.
- c. se les dificulta sentir alegría y se deprimen con facilidad, se muestran ansiosos y temerosos.
- d. Todas las anteriores

27. 9. ¿Qué deben hacer los adultos con los niños para que crezcan sanos y felices?

- a. Dejarlos al cuidado de la niñera
- b. Cuidarlos y amarlos, respetar sus derechos y velar por su bienestar
- c. Tratarlos mal aprovechando que son más grandes y más fuertes
- d. Mandarlos de viaje



28. OBSTACULO RÍO DEL RECHAZO (al llegar a esta casilla se suspende un turno en la siguiente ronda)

29. ¿En que lugares se deben respetar los derechos de los niño?

- x a. En todo lugar a donde el niño o niña se encuentre
- b. En los hospitales
- c. Solamente en el colegio y en la casa
- d. en ningún lugar

30. No es cierto que:

- x a. El maltrato infantil sólo ocurre en las familias de escasos recursos y sin educación.
- b. El maltrato infantil puede ocurrir en cualquier familia
- c. No solo los padres maltratan a los niños y niñas
- d. El maltrato infantil también puede ocurrir fuera de casa

31. Los derechos de los niños:

- a. Son diferentes a los derechos de las niñas
- X b. Son iguales a los de las niñas
- c. No existen
- d. Ninguna de las anteriores

32. ALDEA 3 (abuso sexual)

33. El abuso sexual Involucra estos comportamientos:

- a. tocar, acariciar y penetrar a cualquier cavidad del cuerpo,
- b. mostrar material pornográfico o producirlo con el niño o niña
- c. tener relaciones sexuales en presencia de los niñas o niñas.
- x d. todas las anteriores

34. No es cierto que:

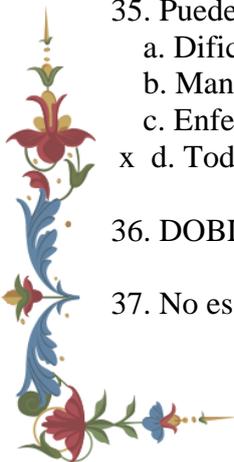
- a. A los niños y niñas abusados sexualmente debe protegerseles
- b. Es importante supervisar a los niños y niñas para evitar abusos sexuales
- x c. Las mujeres nunca abusan sexualmente de los niños y de las niñas.
- d. El cuidado y el bienestar de los niños y niñas es un deber de los padres y responsables

35. Pueden ser señales de abuso sexual:

- a. Dificultad para caminar o sentarse o dolor en los genitales
- b. Manchas de sangre o flujo en la ropa interior
- c. Enfermedades de transmisión sexual
- x d. Todas las anteriores

36. DOBLE TURNO

37. No es cierto que:



La Aventura en el Reino Maltrato

- x a. Es común que el abusador sexual sea siempre un extraño y no alguien a quien el niño o niña conoce
- b. Ante un caso de abuso sexual se debe buscar ayuda y protección
- c. Todos los niños y niñas tienen derecho a que su cuerpo sea respetado
- d. El buen trato infantil no solo se exige de los padres sino de todas las personas

38. OBSTACULO PRECIPICIO DE LA AMENAZA (al llegar a esta casilla se suspende un turno en la siguiente ronda)

39. No es cierto que:

- a. El cuerpo y la intimidad de los niños y niñas deben ser respetados
- x b. Las niñas y los niños son abusados sexualmente porque se lo buscan
- c. el cuerpo de los niños y niñas deber ser tratado con dignidad
- d. todas las personas pueden exigir que se respeten y cumplan los derechos de los niños y niñas

40. Que harías si algún adulto quiere obligarte a hacer algo que tú consideras está mal:

- a. Lo permitirías y no le dirías a nadie
- X b. No se lo permites y se lo cuentas a una persona en la que confíes
- c. Haces todo lo que te diga sin importar que este mal
- d. Lloras y te sientes mal

41. RETROCEDE DOS CASILLAS

42. ALDEA 4 (Negligencia o Descuido)

43. La negligencia o descuido es:

- a. Falta de cariño y respeto
- b. Exceso de cuidados y atenciones a los niños y niñas
- x c. Falta de atención o incapacidad de los adultos responsables del niño o niña, para satisfacer sus necesidades básicas de alimentación, higiene, vestido, educación, atención médica y emocionales como afecto, apoyo, protección.
- d. ninguna de las anteriores

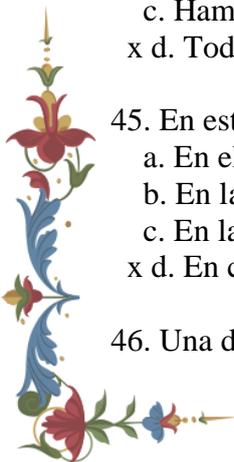
44. Pueden ser señales de negligencia o descuido:

- a. Higiene personal inadecuada
- b. Ausencia de cuidados médicos
- c. Hambre permanente y vestidos inadecuados para su edad y tamaño
- x d. Todas las anteriores

45. En estos lugares en que puede presentarse maltrato infantil:

- a. En el hogar
- b. En la clínica o guardería
- c. En la escuela
- x d. En cualquiera de los anteriores

46. Una de las maneras de interrumpir el maltrato infantil es:



La Aventura en el Reino Maltrato

- x a. dando a conocer los derechos de los niños y niñas y respetándolos
 - b. maltratando más a los niños y niñas
 - c. leyendo los derechos de los niños y las niñas
 - d. huyendo de la casa
47. Cuando alguien lastima mis sentimientos o mis emociones:
- a. Me maltrata por descuido o negligencia
 - x b. Me maltrata psicológicamente
 - C. Abusa sexualmente de mí
 - d. Me maltrata físicamente
48. OBSTACULO RUTA DEL DESAMPARO (al llegar a esta casilla se suspende un turno en la siguiente ronda)
49. Ante un caso de maltrato infantil todas las medidas que se deben tomar deben buscar:
- x a. La protección del niño o niña y su cuidado físico, psicológico y emocional
 - b. Proteger al adulto o responsable maltratador
 - c. Castigar a los niños o niñas
 - d. ninguna de las anteriores
50. LLEGADA (El primer jugador que llegue a esta casilla será el ganador del juego y habrá superado el reino del maltrato)

8.2.4. SITIO WEB

La realización de un sitio web, dentro de la estrategia comunicativa tiene una función principalmente informativa, ya que permite a los niños, niñas y adultos encontrar información ampliada y detallada sobre el maltrato infantil, como identificarlo, prevenirlo y los lugares donde se puede acudir en caso de ser víctimas, además de que permite descargar el cuento multimedia. Por ello, su interactividad, su flexibilidad para adaptar los contenidos web en tiempo real, su capacidad para facilitar una rápida comunicación de persona a persona y su bajo costo en comparación con los medios fuera de línea (libro impreso y el juego de mesa), ofrecen posibilidades inéditas para su comunicación y difusión. El relato polifónico en la red es una verdadera opción en el inmenso río de documentos que la red puede ofrecer y canalizar.

Importancia del sitio web:

Ayuda al niño o niña a su incorporación al sistema de actitudes, valores y normas sobre sus derechos a través del internet:

- Favorece la adquisición personal de la información propuesta, pues los niños y niñas a través del internet podrán profundizar en el tema.
- Explorar nuevos medios de aprendizaje e información, por fuera de los ambientes escolares.

- Permite descargar el cuento multimedia, ofreciendo a los niños y niñas un producto llamativo, divertido educativo.
- Permite una difusión muy rápida de la información.
- Funciona 365 días al año y 24 horas al día.

8.2.4.1. OBJETIVOS DEL SITIO WEB

- Ofrecer a los niños, niñas y adultos, una herramienta de información ampliada sobre el maltrato infantil.
- Difundir el cuento multimedia a través del internet y hacerlo más accesible para todos los niños y niñas a quienes esta dirigido.
- Aportar a los niños y niñas una herramienta informativa y educativa por fuera de los ambientes escolares.

8.2.4.2. DESCRIPCIÓN SITO WEB

El sitio web maneja el mismo estilo grafico del la estrategia comunicativa, la interface grafica del sitio web en su contenido ofrece un libro abierto en el cual en cada una de sus hojas se visualiza la información del sitio, la cual simula poder pasar las hijas del libro.

La estructura del sitio web es Estructura de árbol o jerárquica: A partir de una página de bienvenida o portal (raíz) se abren unas secciones (ramas) que a su vez contienen múltiples páginas web (hojas).

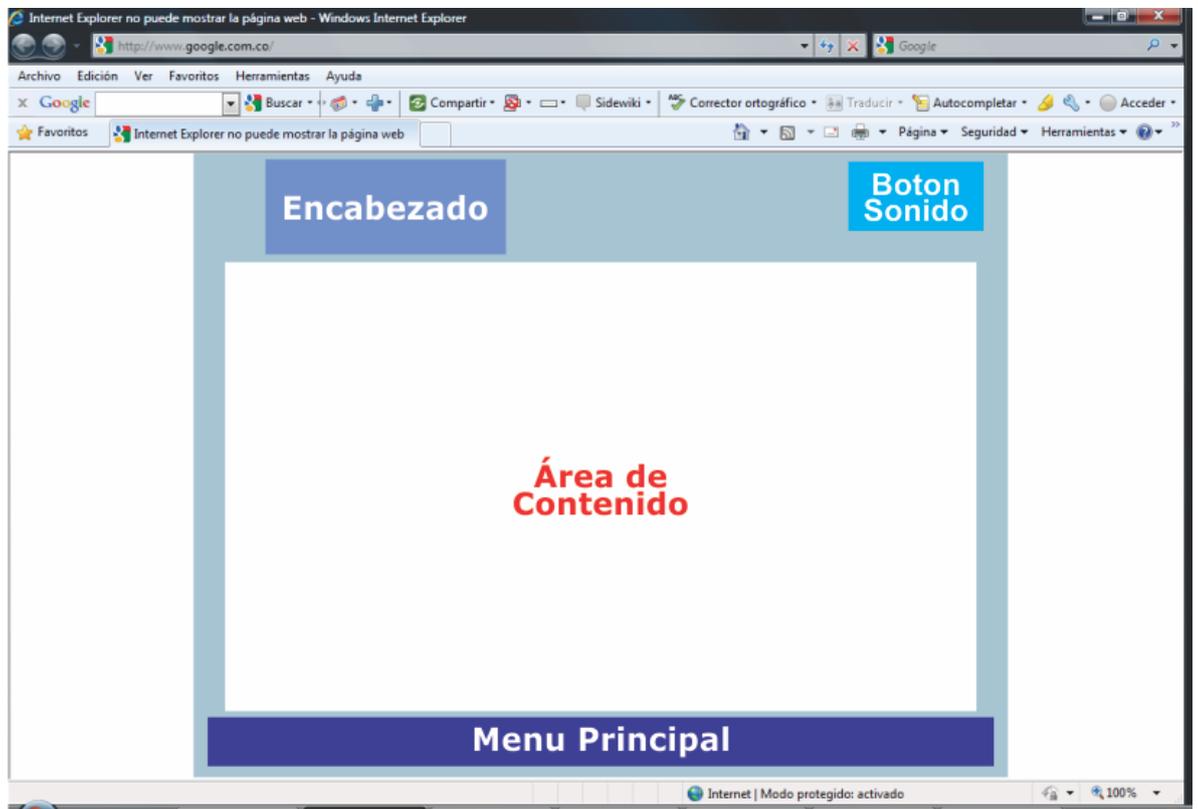


Wireframes

EL wireframe es una representación esquemática de una internase grafica sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las páginas. También se pueden utilizar para comprobar la usabilidad de un sitio web.

La Aventura en el Reino Maltrato

La principal ventaja que ofrece es que ofrece una perspectiva basada solamente en la arquitectura del contenido, obviando el diseño y evitando elementos accidentales que puedan distraer (colores, tipografías, imágenes, textos, etc).



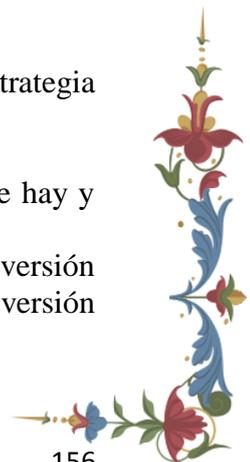
El sitio web esta dividido

Cabezote: la etiqueta en su cabecera en donde ofrece el nombre del sitio web “la aventura en el reino maltrato” la cual cambia y muestra el titulo de cada una de las secciones cuando se da click en el botón correspondiente.

Contenido del sitio: Es un libro abierto se puede encontrar la información, consta de un titulo y su contenido correspondiente. Su desplazamiento puede ser a través de las esquinas del libro

Botonera: Se encuentra en la parte inferior y contiene las diferentes secciones del sitio web

- **Estrategia comunicativa:** Se encuentra una introducción a la estrategia comunicativa y el objetivo planteado.
- **Maltrato Infantil:** Se encuentran la definición de maltrato infantil.
- **Tipos de Maltrato:** Se encuentra los diferentes tipos de maltrato que hay y sus correspondientes definiciones.
- **Zona de Descargas:** En esta sección se encuentra el cuento en su versión digital (pdf), el cuento multimedia y el juego y sus elementos en su versión

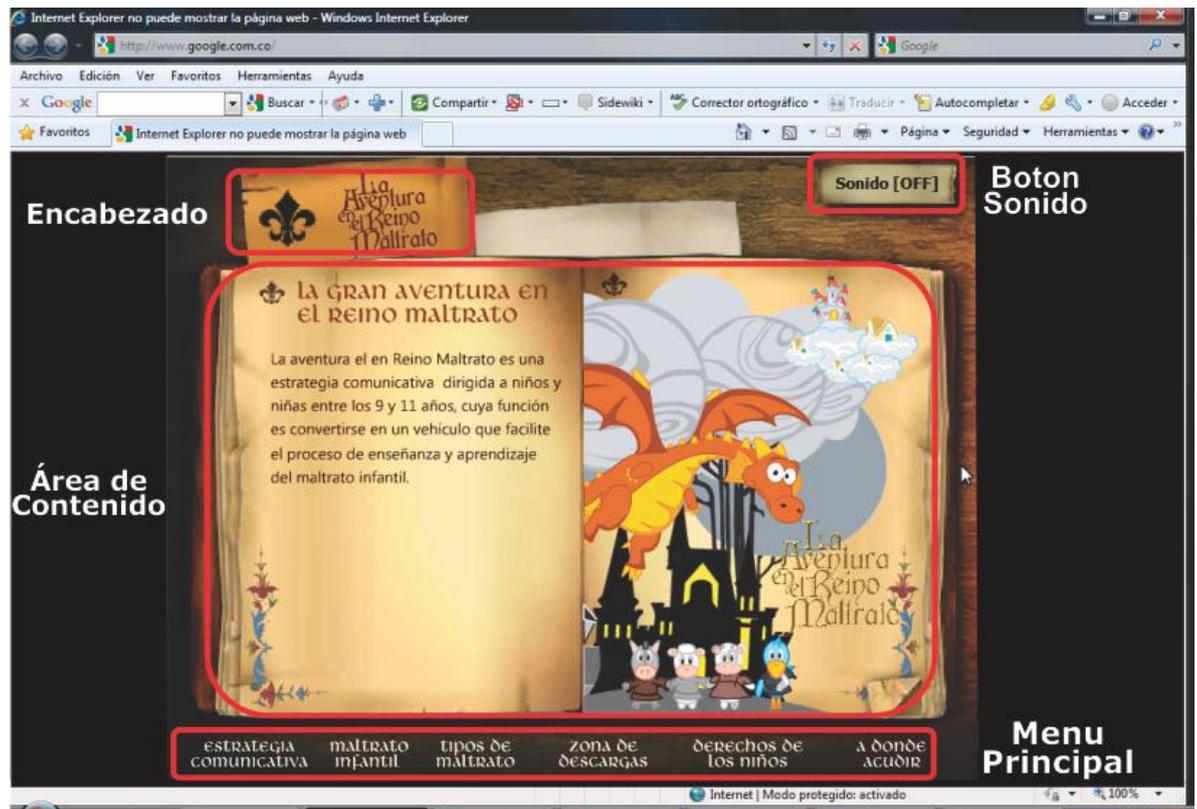


La Aventura en el Reino Maltrato

digital (pdf), el niño puede acceder a descargar o imprimir cualquiera de los elementos antes mencionados.

- **Derechos de los niños:** Se realiza una lista de todos los derechos del niño
- **Donde Acudir:** Se encuentra información de dónde acudir y los links correspondientes a entidades que pueden ayudar a los niños.

Sonido: Desde aquí se puede silenciar o reanudar la música incidental que se escucha en el sitio.



8.2.4.3. CARACTERÍSTICAS DEL SITIO WEB

Medida:

776 px ancho x 600 alto px

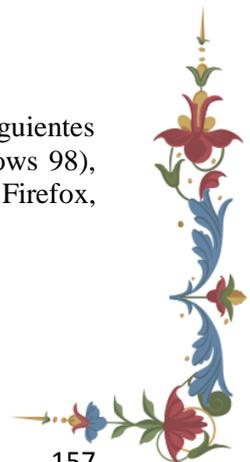
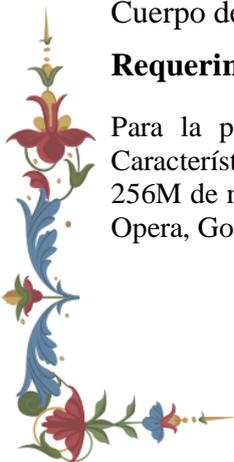
Fuentes Utilizadas:

Títulos: Cardinal 18 puntos

Cuerpo de texto: Verdana 10 puntos

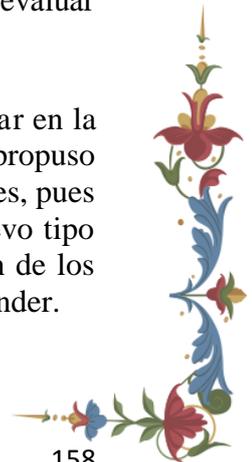
Requerimientos

Para la puesta en funcionamiento del prototipo, el equipo debe reunir las siguientes Características: ordenador basado en Windows (cualquier versión posterior a Windows 98), 256M de memoria RAM, Directx 6 , navegador de uso corriente (Internet Explorer, Firefox, Opera, Google Chrome, entre otros).



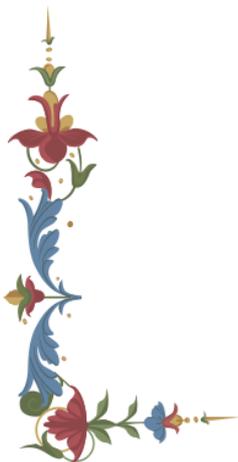
CONCLUSIONES

- La labor del diseñador debe ir más allá de la elaboración de elementos gráficos, sino que debe actuar conforme a los valores que lo mueven en la comunidad, siempre a favor de la sociedad en la que se desenvuelve y vive.
- Después de toda la investigación y el trabajo, que se realizó, para el desarrollo de esta estrategia comunicativa, he llegado a la conclusión de que el maltrato infantil no sólo es un problema social, sino también es un problema ideológico, cultural, lo cual no permite que se pueda exterminar en su totalidad, por ello es importante que tanto niños como adultos se percaten de sus efectos y puedan prevenirlo.
- Se considera que el objetivo general del trabajo de investigación ha sido alcanzado, ya que se logró proponer desde el diseño una estrategia comunicativa dirigida a los niños entre los 9 y 11 años, donde se formularon e integraron diversas estrategias pedagógicas que refuerzan el proceso aprendizaje de los derechos de la niñez y el maltrato infantil .
- El propósito de la estrategia comunicativa, fue concretamente pensado a través de la incorporación de actividades gráficas a las aulas de clase, que permitieran una mayor atracción e interés de parte de los niños y niñas, en asimilar la información que contiene cada pieza diseñada.
- En el diseño de la estrategia comunicativa se promueven las relaciones estudiante-material, estudiantes-docentes, estudiantes-estudiantes permitiendo innovar en un método de enseñanza que pretende atender a las capacidades multimodales de aprendizaje.
- El cuento como método de aprendizaje del maltrato infantil, es una propuesta metodológica bastante llamativa y útil para el docente, ya que incentiva a los niños y niñas a practicar la lectura y hallar en ésta una motivación para aprender.
- Aprender jugando fue otro de los objetivos propuestos en la estrategia comunicativa, ya que el juego de mesa usado en el aula de clase brinda a los estudiantes un método lúdico y entretenido que les permite aprender de manera divertida y al docente un elemento que le facilita y le permite evaluar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas.
- La interactividad aplicada al cuento multimedia, no sólo busco penetrar en la mayor cantidad de niños y niñas, sino que por su esencia misma, propuso desde el comienzo una buena llegada de la información a los estudiantes, pues se dio la posibilidad de asimilar los conocimientos a partir de un nuevo tipo de actividades, que no sólo garantizan el aprendizaje y la asimilación de los mismos, sino que generan un interés único y una motivación para aprender.



La Aventura en el Reino Maltrato

- Fue importante y necesario que la estrategia comunicativa contara con un sitio web en donde el público (niños y niñas, especialmente) tengan acceso a información complementaria y conocimiento de las actividades que el multimedia propone para el aprendizaje. Y es desde ahí, otro espacio en donde se promueve y se da conocimiento acerca de las posibilidades interactivas que se ofrecen.
- El diseñador gráfico debe comprender que en su rol, en el desarrollo de piezas gráficas con propósitos educativos, tiene que asumir una visión transdisciplinar y responsable que enseñen contenidos adecuados para los niños y niñas, basados en los métodos de enseñanza y aprendizaje, que además de divertir contribuyan a potenciar sus habilidades y conocimientos.



BIBLIOGRAFÍA

BARAJAS, M., 1 994, "Multimedia en la escuela. ¿Para qué y cómo?", en Cuadernos de Pedagogía, n°. 230, Diciembre, pp. 25-39

BARTOLOMÉ, A., 1 999, "El diseño y la producción de medios para la enseñanza", en Julio

BATTRO, Antonio y ELLIS, Eduardo J. *La imagen de la ciudad en los niños.*

BECCARÍA, Luis P. - Rey, Patricio E. (1 999). *la inserción de la Informática en la Educación y sus efectos en la reconversión laboral.* Buenos Aires, Argentina. Instituto de Formación Docente -SEPA-.

CABERO (ed.), *Tecnología educativa*, Madrid: Síntesis, pp. 71-85

CARIÓLA, Patricio. (1999). *La Educación en América Latina.* México: Limusa_Noriega Editores.

CATALDI Zulma, LAGE Fernando, PESSACO Raúl y GARCÍA MARTÍNEZ Ramón. "Metodología extendida para la creación de software educativo desde una visión integradora" Revista latinoamericana de tecnología educativa Volumen 2. Número 1.

CATALDI, Zulma (2000). *Una metodología para el diseño, desarrollo y evaluación de software educativo.* Disponible en: [http://sedjci.unlp.edu.ar/search/search.php?frase=1 &expresion=Cataldi,%20OZulma&idiomaexpresion=1 &tipometadato=1](http://sedjci.unlp.edu.ar/search/search.php?frase=1&expresion=Cataldi,%20Zulma&idiomaexpresion=1&tipometadato=1)
Ciudadanía: Entre el debate crítico, la lucha política y la utopía, Viña del Mar, Marzo del 2001.

Decreto No. 0011 del 22 de enero de 2007 "Creación Cátedra Popayán con énfasis en Identidades Culturales y Construcción de Ciudadanía". Alcaldía Mayor del Municipio de Popayán. Secretaria de Educación, Cultura y Deportes Municipal.

Documento "Educación, Identidades y Ciudadanía en Popayán" Cátedra Popayán. Febrero de 2006. Alcaldía Mayor del Municipio de Popayán. Secretaria de Educación, Cultura y Deportes Municipal.

Documento Derechómetro: percepción de la situación de derechos de los niños y las niñas, Funlibre para El ICBF, 2003.

FRASCARA, Jorge. *Diseño gráfico para la gente.* Comunicaciones de masas y cambio Social, Argentina, Ediciones Infinito, 1997

GALVIS PANQUEVA, Alvaro. *Micromundos Lúdicos interactivos: aspectos críticos en su Diseño y Desarrollo.* Santafé de Bogotá DC, Colombia: UNIANDES-LIDIE.

HELG, Aliñe. *La Educación en Colombia 1918-1957, una historia social, económica y política*. Fondo Editorial CEREC.

HERNÁNDEZ FUENTES, Gerónimo. El criterio de especialistas y su aplicación en las investigaciones pedagógicas. -Camagüey: 2000.

HURTADO, Olga. -Zúñiga, Meyer Teresita. (2006). Popayán, pasado y *presente, ciencias Sociales, Básica primaria*. Popayán, Colombia.

LA EDUCACIÓN ENCIERRA UN TESORO, Jacques Delors, Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. Construyendo ciudadanía, Luciana Perelló,

LOS JUEGOS DE MESA http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_mesa. [Consulta: 6 junio, 2009].

LYNCH, Kevin. *La imagen de la ciudad*.

MARQUÉS, Pere. (1 995). *Guía de Uso y Metodología de Diseño*. Barcelona, España: Editorial Estel.

NEGRET, Alvaro J. (1989). *Guía Turística Popayán 1989*. Popayán, Colombia. Editorial Unicauca.

Niños Maltratados. Juan casados Flores, José A. Díaz Huertas, Carmen Martínez González.

ORTEGA, Diana P. - Rivera, Julián A. (1992). *El Cauca, Patrimonio Turístico*. Santafé de Bogotá. Corporación Nacional de Turismo.

PERE MARQUÉS, Características de los buenos programas educativos multimedia. <<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>>. [Consulta: 30 marzo, 2007].

PERE MARQUÉS. El software educativo. Revista Inmediaciones, Diciembre de 2001. *Imaginarios Urbanos*, Armando Silva. Álbum de familia. Armando Silva.

ROMERO, Marco Tulio. (2003). *El Popayán de oro y de hoy*. Faro Escolar, Volumen 17. Popayán, Colombia.

SOLAZAR, Roselis. *Una metodología para el desarrollo de Aplicaciones Multimedia de carácter Educativo*. Universidad de Oriente, Núcleo Sucre, Colombia.

TOBÓN, Rogelio. (2004). *Estrategias Comunicativas en la Educación, hacia un modelo semiótico - pedagógico*. Antioquia, Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.

