

## RAE

**1. TIPO DE DOCUMENTO:** Proyecto de Desarrollo para obtener el título de Licenciado en Educación para la Primera Infancia.

**2. TÍTULO:** LITERAGIANDO, LITERAGIANDO NUESTROS CUENTOS VAMOS CONTANDO FASE II.

**3. AUTORES:** Mónica Vanessa Enciso Gambasica, Sandra Viviana Carvajal Avellaneda y Silvia Patricia Gonzáles Méndez.

**4. LUGAR:** Bogotá, D.C

**5. FECHA:** Junio de 2014.

**6. PALABRAS CLAVE:** Cuento, Cuento Interactivo, Literatura, Habilidades comunicativas, Escuchar, Hablar, Leer, Escribir, TIC, Educación virtual.

**7. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** El objetivo principal de este proyecto de desarrollo es el Diseño de una página web que contenga algunas de las producciones literarias recopiladas durante la primera fase del proyecto construidas por maestras en formación o Licenciadas, con el fin de crear un ciberespacio destinado a fortalecer las habilidades comunicativas, abriendo asimismo la posibilidad de utilizar las TIC como una herramienta valiosa para involucrar y utilizar en el campo educativo.

**8. LÍNEAS DE INVESTIGACION:** No aplica

**9. METODOLOGÍA:** No aplica. El proyecto de desarrollo es la implementación de un proyecto aplicado, cuyo propósito es resolver un problema de alto impacto en las comunidades y/o en las organizaciones, a través de la generación de estrategias de investigación acción y/o con proyectos de desarrollo social, tecnológico o de innovación (RESOLUCIÓN DE RECTORÍA No. R- 2012-014).

### **10. CONCLUSIONES:**

- Se diseñó la página web en un sitio gratuito denominado Wix, a partir de criterios y características analizadas en 12 páginas web, que determinaron el diseño se la página web llamada "Literagiando literagiando nuestros cuentos vamos contando" donde se publicó una de las producciones literarias realizada por la Licenciada Nubia Sastre.
- Se logró dar continuidad al proyecto de desarrollo propuesto en la Facultad de Educación y el programa de Licenciatura en Educación para la Primera Infancia con bases sólidas para dar continuidad a la III fase, cuyo objetivo principal es la construcción de la biblioteca itinerante.

**PROYECTO DE DESARROLLO**

**LITERAGIANDO, LITERAGIANDO NUESTROS CUENTOS VAMOS CONTANDO  
FASE II**

**ESTUDIANTES**

**MÓNICA VANESSA ENCISO GAMBASICA  
SANDRA VIVIANA CARVAJAL AVELLANEDA  
SILVIA PATRICIA GONZÁLEZ MÉNDEZ**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**BOGOTÁ**

**2014**

**PROYECTO DE DESARROLLO**

**LITERAGIANDO, LITERAGIANDO NUESTROS CUENTOS VAMOS CONTANDO  
FASE II**

**ESTUDIANTES**

**MÓNICA VANESSA ENCISO GAMBASICA  
SANDRA VIVIANA CARVAJAL AVELLANEDA  
SILVIA PATRICIA GONZÁLEZ MÉNDEZ**

**ASESORA**

**LILIANA BOHÓRQUEZ AGUDELO**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**BOGOTÁ**

**2014**

## **Tabla de contenido**

### **Introducción**

### **Antecedentes y contextualización de la fase II**

Interés personal

Interés contextual

Interés conceptual

### **Planteamiento y necesidades de la segunda fase**

### **Justificación**

### **Objetivos**

Objetivo general segunda fase

Objetivos específicos segunda fase

### **Marco conceptual**

Gráfica 1. Porcentaje de hogares con acceso a bienes y servicios relacionados con TIC a nivel nacional.

Gráfica 2. Caracterización, por rangos de edad, de personas que usaron computador.

Gráfica 3. Porcentaje de personas que uso internet según servicios – actividades.

El cuento interactivo

Las habilidades comunicativas

### **Procedimiento segunda fase**

### **Criterios de observación de las páginas web**

Figura 1. Elementos que deben contener las páginas web educativas.

Figura 2. El círculo cromático.

## Psicología del color en el diseño gráfico

### Tablas de análisis por categorías de cada página web

Tabla 1. Web analizada 1.

Tabla 2. Web analizada 2.

Tabla 3. Web analizada 3.

Tabla 4. Web analizada 4.

Tabla 5. Web analizada 5.

Tabla 6. Web analizada 6.

Tabla 7. Web analizada 7.

Tabla 8. Web analizada 8.

Tabla 9. Web analizada 9.

Tabla 10. Web analizada 10.

Tabla 11. Web analizada 11.

Tabla 12. Web analizada 12.

Tabla 13. Matriz general de todas las páginas web y categorías

### **Análisis de las categorías de observación de las páginas web**

Gráfica 4. Porcentajes de contenidos en las páginas web analizadas.

Gráfica 5. Tipos de actividades encontradas en las páginas web analizadas.

Gráfica 6. Tipos de sonidos utilizados en las páginas web analizadas.

Gráfica 7. Cantidad de texto usado en las páginas web analizadas.

Gráfica 8. Tamaño de letra empleado en las páginas web analizadas.

Gráfica 9. Tonalidades del color usado en las páginas web analizadas.

### **Conclusiones de las categorías de observación**

Figura 3. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 4. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 5. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 6. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 7. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 8. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 9. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 10. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 11. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 12. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 13. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 14. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

Figura 15. Captura de pantalla de la página web del proyecto.

### **Logros y alcances**

### **Conclusiones y recomendaciones**

## **Fuentes**

### **Anexos**

Anexo 1. Cuento: Annie sale a conocer el mundo.

Anexo 2. Cuento: No puedo dormir.

Anexo 3. Cuento: Paca la vaca.

Anexo 4. Cuento: Mi amigo mágico.

Anexo 5. Cuento: Daniel el mentiroso.

Anexo 6. Cuento: La mariposa que ayuda a Margarita.

Anexo 7. Presupuesto del proyecto.

## Introducción

El proyecto de desarrollo es la implementación de un proyecto aplicado, cuyo propósito es resolver un problema de alto impacto en las comunidades y/o en las organizaciones, a través de la generación de estrategias de investigación acción y/o con proyectos de desarrollo social, tecnológico o de innovación (RESOLUCIÓN DE RECTORÍA No. R- 2012-014).

Los Proyectos de Desarrollo reflejan una dimensión educativa que no se reduce tan sólo a la escolaridad o a un proceso propio de ciertas edades de la vida; por el contrario, es indispensable crear dichos proyectos para recuperar y fortalecer algún aspecto de la cotidianidad. En este sentido, el presente documento tiene como propósito dar a conocer el trabajo que se realizó en la segunda fase del proyecto de desarrollo: *Literagiando, literagiando nuestros cuentos vamos contando*, el cual ha sido creado para fortalecer las habilidades comunicativas a partir de la literatura desde la creación de un espacio interactivo, en este caso específico, una página web.

El proyecto se origina a partir de una necesidad que afronta el país con respecto al bajo nivel de lectura y la falta de desarrollo y fortalecimiento de las habilidades comunicativas que se dan en la escuela. Con base en lo anterior, y basadas en el interés de mejorar los procesos de lectura y escritura en La Primera Infancia, se creó el presente proyecto; una propuesta de trabajo en la cual docentes en formación de la Universidad de San Buenaventura de Bogotá realizan sus intervenciones pedagógicas en diferentes escenarios educativos o con la comunidad.

El proyecto se divide en tres momentos que a su vez se estructuran en tres etapas de desarrollo; es allí donde se evidencia la articulación de la práctica, la teoría y la indagación de avances en el campo de la lectura y la escritura.

El primer momento se enfocó en la recopilación de escritos, creados por maestras en formación de los años 2009 al 2013 de la Universidad de San Buenaventura, su edición, ilustración, publicación y posterior difusión en la emisora.



Durante la segunda etapa, denominada “el ciberespacio”, se planteó las metas a corto, mediano y largo plazo, el objetivo a seguir y se organizó un cronograma de acciones en el que se estableció funciones y tareas para cada uno de los participantes involucrados.

Este segundo momento corresponde a la creación y difusión de una página web que permita generar un conocimiento global del proyecto; para ello se realiza la estructuración y organización de una biblioteca interactiva y se da un diagnóstico de necesidades referentes a la creación de la página web. En un primer momento se especifican las tareas a realizar, los métodos y las técnicas a implementar y, a su vez, se realiza una determinación de los ajustes y recursos necesarios para llevar a cabo todo lo planteado. El segundo momento de esta fase contempla la planificación del cálculo de costos de ejecución, la elaboración de un presupuesto, la administración del proyecto, los indicadores de evaluación y el estudio de los factores externos o pre-requisitos necesarios para el logro de las metas propuesta en el proyecto. Por último, el tercer momento corresponde a la elaboración del segundo informe de avances del proyecto de desarrollo.

En la última fase del proyecto, se organizarán y estructurarán ambientes de lectura, entendidos como ambientes de aprendizaje en donde los niños y las niñas podrán explorar, indagar y conocer sobre su entorno, enfocándose en la lectura, la escucha y oralidad. Con la ejecución de esta fase se dará por culminado el proyecto en el año 2016.

Así pues, en el presente documento serán presentados los avances correspondientes a la segunda etapa del primer momento de desarrollo del proyecto, con su respectiva justificación, objetivos, antecedentes, marco conceptual, logros y alcances, conclusiones y recomendaciones.

## **Antecedentes y contextualización de la fase II**

### **Interés personal**

Este proyecto, en su primer momento, nace del interés personal de las estudiantes Diana Avellaneda y Yasmin Rodríguez con relación a algunas de las estrategias didácticas que se implementan en la educación para la Primera Infancia. De otro lado, en esta segunda fase el interés se inclina hacia el fortalecimiento de las habilidades comunicativas a través de un espacio virtual, buscando en él que los niños y niñas vean la internet como un lugar para indagar, explorar, conocer y aprender muchos aspectos de su entorno, en procura de que se sumerjan en un mundo lleno de imaginación a través de la navegación por diversas páginas web de cuentos interactivos.

En este orden de ideas, en las diferentes experiencias vividas en los escenarios de práctica, se observó una debilidad en cuanto al uso adecuado de las TIC. A ello obedece que se haya destacado en esta segunda fase la importancia e implementación de las TIC en la educación, ya que se parte de reconocer que hacen parte del aprendizaje autónomo y cooperativo.

Con base en lo anterior, para esta segunda fase se diseñó una página web enfocada en el campo de la literatura, la cual, maestras en formación, podrán utilizar en sus prácticas formativas y ser utilizada como una herramienta didáctica, favoreciendo así el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

### **Interés contextual**

Colombia es un país que se caracteriza por su bajo nivel de lectura; aun así, uno de los datos que más asombró a los colombianos fue el desarrollo de la lectura en Internet, puesto que fue la única que creció en el país. En sólo cinco años las cifras se doblaron y en las 13 principales ciudades se pasó del 5% al 11%. En Bogotá los resultados fueron todavía más abrumadores, ya que prácticamente se triplicaron. Pero lo más interesante del aumento es que éste sucedía mientras que

el promedio de lectura de libros en Colombia se desplomaba hacia el 33%, pasando de 2.4 libros leídos al año a 1.6. A partir de estos datos y cifras encontrados se fortaleció más el enfoque, propósito e interés frente a la creación de la página web, ya que, además, los niños tienen mayor interés frente al uso de las TIC, dado que por medio de ellas pueden aprender, explorar y comprender su entorno; por ello, es importante dejarlos jugar con las palabras, aprender que leer y escribir son actividades útiles y agradables. (Rey, 2012)

### **Interés conceptual**

Ante el panorama, un tanto desalentador, de las habilidades comunicativas en la escuela, vuelve a surgir la inquietud en torno a la forma como los niños entran hoy en contacto con la literatura. Basándonos en autores como Cassany, Rojas y Vygotsky, que apoyan la importancia e influencia de la lectura y la escritura para la Primera Infancia, determinamos que las maestras actualmente se deben interesar en buscar diferentes herramientas y estrategias didácticas que acerquen a los niños y niñas a la literatura, y que creen en ellos un gusto por ésta.

## **Planteamiento y necesidades de la segunda fase**

Luego del análisis de los antecedentes y la contextualización se encontró que la falta en el uso de las TIC en la educación aún es muy grande. Hay muchos maestros que hacen uso de éstas para mejorar su quehacer docente, los cuales a su vez se encuentran con una barrera de incompatibilidad frente al modelo pedagógico que ha regido durante años en la educación Colombiana, el cual es la educación tradicional.

Muchas instituciones han cambiado varios aspectos de dicha educación tradicional, buscando con ello que sus estudiantes mejoren en cuanto a habilidades comunicativas y relaciones personales, ya que estos dos aspectos son los que se ven más afectados en las diferentes evaluaciones a que son sometidos los educandos.

Es por ello que surge el propósito de crear un espacio virtual donde los niños y niñas tengan la oportunidad de fortalecer sus habilidades comunicativas y con éstas alcanzar el mejoramiento tanto de sus relaciones interpersonales como de los diferentes aspectos de su vida. También se busca que las maestras de la Universidad de San Buenaventura, y probablemente de otras instituciones, usen dicho espacio para innovar frente a sus planeaciones curriculares.

Actualmente, con el simple hecho de presentar un video a los niños y niñas, sobre el tema que se va a trabajar en la clase, se logra que ellos mismos opinen, saquen conclusiones e ideas y que de igual manera surjan preguntas del tema, ya que a través del estímulo de la imagen el niño puede adentrarse en la situación y sentirse participe en el momento.

Al crear una página web educativa enfocada en la literatura, más específicamente en las habilidades comunicativas, las maestras pueden fortalecer muchos procesos y permitir que el niño, a través de la exploración y navegación por otro espacio no convencional, en este caso el ciberespacio, potencialice ciertas habilidades y sea él mismo el protagonista activo de su aprendizaje, manejando

allí la autonomía y la toma de decisiones frente a los diferentes estímulos que se presentan en el ciberespacio.

## Justificación

*Literagiando, literagiando nuestros cuentos vamos contando* surge como una preocupación frente a la pérdida de interés hacia la lectura en los niños y niñas de nuestro país, más específicamente en la ciudad de Bogotá; por esta razón, en esta segunda fase se va a implementar el uso de las TIC como una estrategia metodológica.

El presente proyecto de grado está orientado a la creación de una página web educativa enfocada en la literatura, constituyendo, a su vez, una parte del proyecto de desarrollo “Literagiando, literagiando nuestros cuentos vamos contando” que tiene como finalidad incentivar a los niños de la Primera Infancia para que acojan en sus vidas un espacio y gusto por la lectura, procurando así mismo el desarrollo de sus habilidades comunicativas. Lo anterior abre la posibilidad de utilizar las TIC como una herramienta valiosa para involucrar y utilizar en el campo educativo, ya que, como es bien sabido, estamos actualmente viviendo en la era digital y desde dicha perspectiva los niños cuentan con muchas herramientas tecnológicas a las que pueden llegar a acceder, las cuales les permiten involucrarse en espacios de aprendizaje que pueden explorar e indagar.

Por todo lo anterior podemos afirmar que estas herramientas no sólo favorecen los procesos de enseñanza – aprendizaje, sino también las relaciones interpersonales, ya que, al estar inmersos en el ciberespacio, se dan momentos de interacción, investigación y análisis entre diferentes sujetos.

En la actualidad todos hacemos uso de estas tecnologías para llevar a cabo actividades de nuestro diario vivir; los niños y niñas están haciendo uso de ellas durante gran parte de su tiempo libre, por lo tanto, dichas herramientas, se convierten en un aspecto cotidiano en sus vidas, lo cual trae muchos beneficios a nivel cognitivo y social pero también ciertas desventajas como el encontrar información no adecuada en dichos espacios.

Éstas pueden llegar a convertirse en herramientas interactivas y eficaces para la enseñanza y el aprendizaje de diversos temas; específicamente, en el caso de este proyecto, por medio de cuentos interactivos que poco a poco los niños y las niñas irán conociendo, comprendiendo, interactuando, analizando hasta el punto de convertirse en los creadores de sus propias historias. Los niños y niñas que utilizan la informática a una edad temprana tienen la ventaja de crecer en contacto con la tecnología y usarla para beneficio propio a lo largo de sus vidas. No cabe duda que la tecnología del futuro será de más fácil acceso y más fácil de utilizar.

Los computadores se han convertido en un instrumento de aprendizaje global, una herramienta que ha permitido el acercamiento de diversas culturas en un sólo espacio; a su vez, el uso de estos permite a los niños y niñas aprender y descubrir su mundo de una manera no convencional: es un trabajo lúdico, motivador y estimulante, que provoca la curiosidad y favorece su propia experimentación y descubrimiento. De igual manera, es una herramienta muy valiosa para los maestros, ya que les ofrece diversas estrategias que pueden ser implementadas con los estudiantes para lograr aprendizajes más significativos.

Esta fase el proyecto de desarrollo busca que los niños y niñas accedan a la página web, exploren los contenidos que hay en ella, logren potencializar y fortalecer sus habilidades comunicativas, las cuales, al ser mejoradas, le van a ayudar a relacionarse de mejor modo con su entorno y a su vez ir adquiriendo poco a poco nuevos conocimientos en áreas o temas de interés; con esta página web se pretende que tanto padres de familia, maestros y niños encuentren una estrategia didáctica que de paso a un aprendizaje colaborativo, autónomo y cooperativo.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

- Diseñar una página web que contenga algunas de las producciones literarias recopiladas durante el desarrollo de la primera fase, con el fin de crear un ciberespacio destinado a fortalecer las habilidades comunicativas.

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer los antecedentes de diferentes páginas web que estén relacionadas con la temática “cuentos interactivos”.
- Elaborar una página web interactiva, que permita el fortalecimiento de las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer y escribir) en los niños y niñas.
- Innovar en la creación de la página web, no sólo en lo concerniente al diseño, sino, también, mediante el uso de diferentes cuentos interactivos de fácil acceso para los niños y las niñas.



## **Marco conceptual**

La literatura hace parte de nuestras vidas, el hábito de la lectura se cultiva desde casa y se va desarrollando poco a poco en la escuela. Es importante involucrar a los niños y niñas en las diferentes actividades de lectura, para que se sientan motivados a explorar, conocer, indagar, soñar, crear e imaginar; y todo ello es posible con solo observar un cuento.

El cuento en la educación infantil es un vehículo excelente para despertar la imaginación, aprender diversos conceptos culturales e involucrar de forma indirecta al niño en el mundo de la ciencia, la historia, la geografía, la naturaleza, el arte, entre otros; a su vez, permite estimular su lado sensible y crítico.

El cuento pertenece al género literario narrativo y por ello posee características que ayudan al lector a centrarse y contextualizarse en los eventos que éste describe. El cuento se compone de tres partes: el inicio, el nudo y el desenlace; hay varias clases de cuentos, como por ejemplo: cuento fantástico, cuento realista, cuento de ficción, cuento de terror, cuento policiaco, entre otros.

El primer contacto del niño con la literatura, y en general con su lengua materna, se da a través de las canciones de cuna; es decir, de la literatura oral. Más adelante, éstas se convierten en el cuento narrado por las personas a su alrededor; proceso que posteriormente continúa cuando el niño entra a un contexto escolar, donde el libro se transforma en una herramienta con la cual realiza lectura de imágenes e inicia más adelante con pequeñas asimilaciones de dichas imágenes con las palabras que representan; la culminación se evidencia en el momento que logra descifrar por sí mismo las primeras letras, descubriendo de esta manera el mundo fantástico de la lectura.

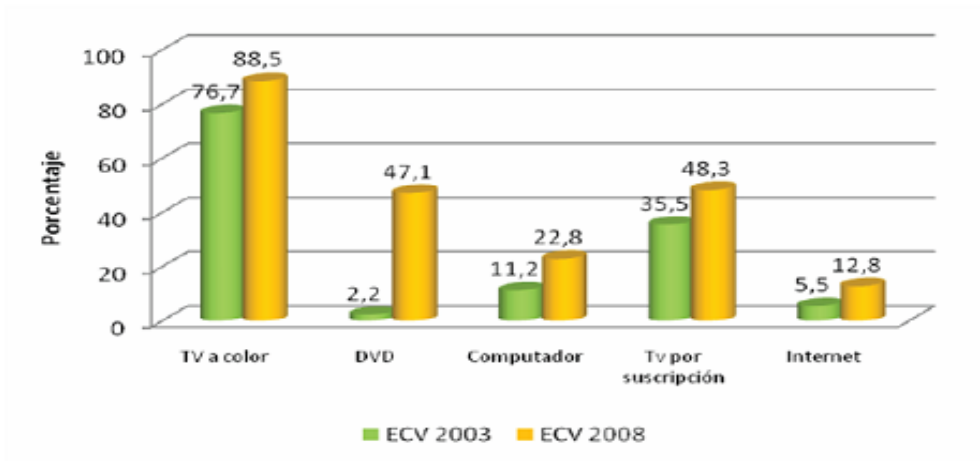
Es en esta etapa inicial donde los padres deberán aprovechar ese instante lúdico de descubrimiento para reforzar en el niño el hábito de la lectura. Para ello, los cuentos deberán ser cortos, con letras grandes, adornados de mucho color e ilustraciones sugerentes que aviven su imaginación. En palabras de Río (2009).

“Libros con sonidos, con música e interactivos, con los que puedan jugar y aprender jugando”.

En la actualidad, los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para proveer a sus estudiantes con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren para participar activamente en la vida cotidiana. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento y la información.

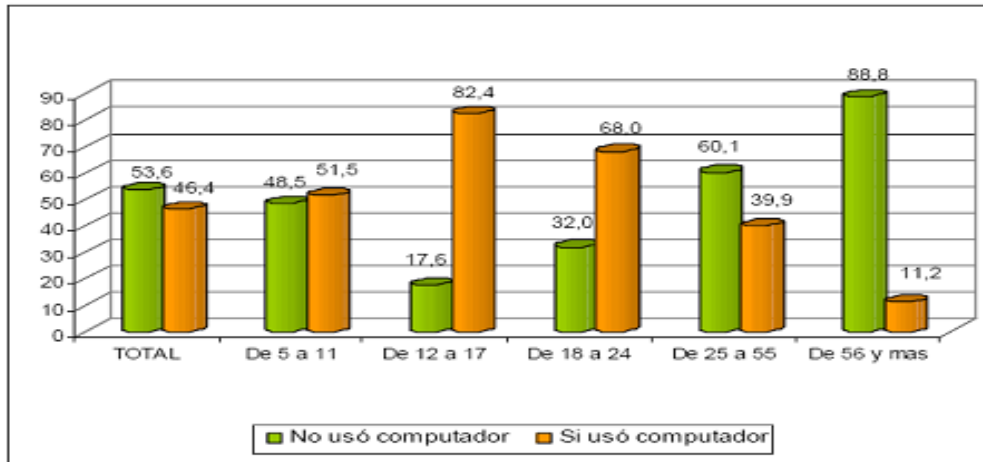
Al respecto, en el área educativa los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir. Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando de un enfoque centrado en el profesor que basa su oficio en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso hablado, a uno que enfoca sus clases hacia una formación centrada principalmente en el estudiante y dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

Con base en dicho informe, El DANE presentó en rueda de prensa los resultados de los Indicadores Básicos de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), producto de la Encuesta de Calidad de Vida 2008 (ECV) y "La Gran Encuesta Integrada de Hogares" (GEIH), realizada en 13.600 hogares entre julio y diciembre de 2008 para obtener información sobre tenencia de TIC, hábitos de consumo, medición en el uso y penetración de las TIC, entre otros.



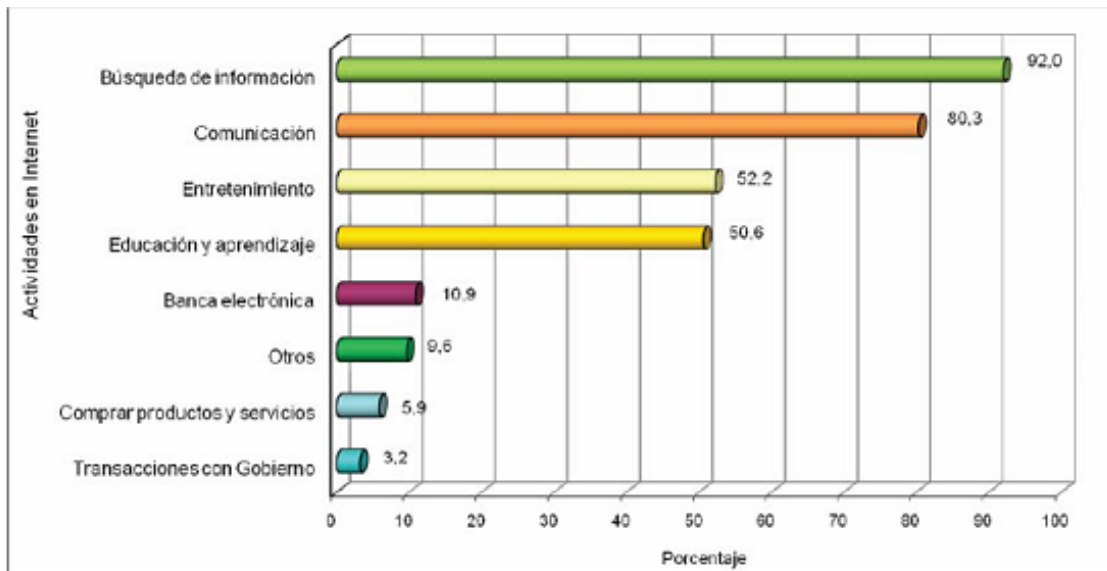
Fuente: DANE-Encuesta de Calidad de Vida 2003 y 2008

Gráfica 1. Porcentaje de hogares con acceso a bienes y servicios relacionados con TIC a nivel nacional.



Fuente: DANE - Gran Encuesta Integrada de Hogares

Gráfica 2. Caracterización, por rangos de edad, de personas que usaron computador.



\*Los porcentajes no suman 100%, ya que la pregunta es no excluyente.

Fuente: DANE – Gran Encuesta Integrada de Hogares



Gráfica 3. Porcentaje de personas que usó internet según servicios/actividades.

## El cuento interactivo

Los cuentos interactivos son narraciones digitalizadas y animadas que permiten la lectura no sólo de texto sino también de imágenes; éstos constituyen una poderosa herramienta para desarrollar contenidos educativos, ya que permiten adentrar a los niños a un nuevo mundo donde la imaginación, las narraciones infantiles y las actividades interactivas están presentes. (Kloster, 2013)

Al ser parte del ciberespacio, se puede acceder a ellos de forma gratuita desde cualquier parte del mundo; al interactuar con éstos, los niños encontrarán una herramienta de aprendizaje que propicia el fortalecimiento de intereses literarios y habilidades comunicativas.

EL cuento interactivo, en esencia, constituye un modo de captar la atención del niño, ya que éste tiene la opción de elegir entre múltiples cuentos, leerlos y escucharlos a la vez, lo cual le permite relacionar las palabras escritas con las narraciones escuchadas; a su vez le da la opción de completar los cuentos

mediante las diferentes actividades que allí se plantean. En resumen, los niños aparte de observar los cuentos iniciales tienen la oportunidad de crearlos, jugar con ellos, entre otros; es un medio que permite al participante conectarse con el mundo a través de un clic.

En un sentido amplio, los cuentos interactivos también permiten entretener y hacer un buen uso del tiempo libre; a la vez que mejoran la percepción visual gracias al contenido de videos e imágenes que proporcionan; agudizan, también, el sentido auditivo, ya que se durante las narraciones de los cuentos se escuchan diferentes tonalidades de voz; dan unos primeros inicios en la lectoescritura, puesto que los niños asimilarán más rápidamente las letras que se asocien con cada palabra; fortalecen las habilidades comunicativas y, finalmente, permiten hacer uso de las nuevas tecnologías, ya que los cuentos interactivos se pueden encontrar en cualquier rincón de la red. (Kloster, 2013)

Los cuentos interactivos permiten a los niños tener un acercamiento a la lectura y a su vez a la informática; aunque poseen algunas desventajas, su buen uso como herramienta de aprendizaje depende de la orientación el profesor pueda darles; Aun así, no se debe dejar de lado los libros, debido a que es allí donde el pensamiento se desarrolla y permite crear seres con capacidades analíticas mejor definidas.

Los cuentos interactivos permiten despertar el interés por la lectura en los niños desde la Primera Infancia; además, por ser interactivos, son muy llamativos, por lo tanto deben despertar en los infantes un mayor gusto por descubrir el maravilloso mundo de la Lectura.

Es en este punto donde entran a jugar un papel fundamental las TIC, ya que son éstas las que ofrecen la posibilidad real de desarrollar la interacción, permitiendo en el niño pasar de una actitud pasiva a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos.

El diseño e implementación de programas de capacitación docente que utilicen efectivamente las TIC son un elemento clave para lograr reformas educativas

profundas y de largo alcance. Las instituciones de formación docente deberán optar entre asumir un papel de liderazgo en la transformación de la educación, o bien quedar atrás en el continuo cambio tecnológico. Para que en la educación se puedan explotar los beneficios de las TIC en el proceso de aprendizaje es esencial que tanto los futuros docentes como los docentes en actividad sepan utilizar estas herramientas tecnológicas.

En este sentido, para poder lograr un serio avance es necesario capacitar y actualizar al personal docente, además de equipar los espacios escolares con el material tecnológico adecuado, como son televisores, videograbadoras, computadoras y conexión a la red.

El involucramiento de profesores, estudiantes, padres de familia y de la sociedad en general a este fenómeno implica un esfuerzo y un rompimiento de estructuras para adaptarse a una nueva forma de vida; así, la escuela se podría dedicar fundamentalmente a formar de manera integral a los individuos mediante prácticas escolares acordes al desarrollo humano.

Las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia, como por ejemplo: el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en el caso de Internet se puede utilizar buscadores); de igual manera, el acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, chat, foros, entre otros) que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa; procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas web, presentaciones multimedia; utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje (recursos en páginas web, visitas virtuales), entre otros.

Es importante destacar que el uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo, el trabajo en grupo, no sólo por el hecho de tener que compartir el material tecnológico con un compañero, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado. La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos que se disponen en

las aulas favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas concretos de aprendizaje. El trabajo colaborativo estimula a los miembros de los grupos a intercambiar ideas, discutir y decidir en común o razonar el porqué de un determinado punto de vista u opinión.

Así pues, las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

En la actualidad es normal considerar a las nuevas tecnologías como objetos de aprendizaje en sí mismos. Comúnmente, los estudiantes se familiarizan con el ordenador y adquieren las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua cuando sean adultos.

De otro lado, se considera que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando son tratadas como una herramienta al servicio de la formación a distancia o no presencial, es decir, cuando se habla de procesos de auto aprendizaje, ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, videoconferencias, programas de simulación o de ejercicios, entre otros. Este uso de las tecnologías se da generalmente dentro de la enseñanza tradicional como complemento o enriquecimiento de los contenidos presentados de manera presencial.

Pero, a diferencia de los dos usos anteriores, las nuevas tecnologías encuentran su verdadero valor en la enseñanza cuando son vistas como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

A pesar de que se de uso a las nuevas tecnologías se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se varía la postura pedagógica en la que el profesor tiene la respuesta y se pide al estudiante que la reproduzca. En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el estudiante sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a dichos cuestionamientos. En resumen, la integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

En vista de que la fase que se pretende desarrollar está relacionada con la creación de una *Web 2.0*, en este apartado vamos a definir de qué se trata, de dónde proviene el término y la idea de crear una página web interactiva.

El término *Web 2.0* comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Un sitio *Web 2.0* permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos.

La educación virtual encamina la utilización de las nuevas tecnologías hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de estudiantes de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de la docencia y el tiempo disponible para impartir conocimientos.

Esta definición de educación virtual nos habla no solamente de un cambio técnico o tecnológico, sino también metodológico, que es el resultado y a la vez el impulso de la corriente pedagógica que promueve la educación virtual. Una tendencia socializadora, que toma no sólo en cuenta lo que el estudiante aprende en el aula, sino también fuera de ésta. (Tintaya, 2002)



Hoy en día el aprendizaje se considera como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor o del libro de texto, ni exclusivamente en el aula; aprende también a partir de otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general, entre otros.

La creación y recolección de una inteligencia colectiva, otra de las características de la *Web 2.0*, nos ayudará a difundir más rápidamente la información sobre los diferentes métodos de educación en línea, así como las pruebas y resultados de evaluación que se realizan en todo el mundo. La comunicación educativa refuerza las enormes potencialidades comunicativas que ofrecen los entornos virtuales en cuanto a la socialización; lo paradójico es que su centralidad favorece la *desjerarquización* de las relaciones humanas; mientras su difusión fomenta la distribución, intercambio y circulación de información, ideas y conocimientos; su plasticidad, de otro lado, permite la aprehensión sensible de modelos conceptuales, proponiendo un enorme salto en el modo de abordar los objetos de conocimiento.

### **Habilidades comunicativas**

Si se trata de definir las habilidades comunicativas se puede decir que son los niveles de competencias y destrezas que adquieren los individuos por la sistematización de determinadas acciones a través de las experiencias y la educación que obtienen en el transcurso de sus vidas, que les permiten el desempeño y la regulación de la actividad comunicativa. Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana. Por ello, la escuela debe desarrollar propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas y potenciarlas desde un enfoque comunicativo (Cassany, Sanz, & Luna, 2007).

Escuchar: Es la capacidad de sentir, de percibir sensorialmente lo que transmite otra persona. Comprender el mensaje exige tomar conciencia de las posibilidades de tergiversación del mismo, permitiéndole a quien escucha evaluar la importancia de lo escuchado, respondiéndole acertadamente al interlocutor. La habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante. Escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tiene que construir significados inmediatos y para ello se requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de un discurso oral.

Escuchar implica comprender, puesto que el escuchar atento y comprensivo influye en los procesos de aprendizaje y el escuchar analítico se constituye en un paso importante para el desarrollo de un espíritu crítico y de la competencia argumentativa al momento de hablar, permitiéndole al individuo asumir diferentes posiciones en un determinado diálogo.

Hablar: Se denomina hablar a la capacidad de comunicarse, mediante sonidos articulados, que tiene el ser humano. Estos sonidos son producidos por el aparato fonador, que incluye lengua, velo del paladar, cuerdas vocales, dientes, entre otros. Esta propiedad es distintiva en el hombre, ya que si bien está presente en distintas especies del reino animal, es en la naturaleza del hombre en la que alcanza su más alta manifestación, en la medida que despliega un altísimo grado de complejidad y abstracción en lo referente al contenido.

La comunicación se presenta como un aspecto esencial ligado a la vida humana y como un instrumento para la construcción del tejido social. A lo largo de la historia la comunicación ha jugado un papel determinante en el desarrollo de la humanidad, mucho más en la época presente, la cual se podría denominar la “era de las comunicaciones”. Las relaciones humanas de cualquier índole toman como requisito una eficaz comunicación entre las personas inmersas en dicho círculo. La ciencia y la tecnología han llegado a poner al servicio de las comunidades medios

y sistemas increíblemente complejos y sofisticados que también permiten una comunicación eficaz (Rojas, 2003).

Comunicar es el acto de hacer circular, compartir o intercambiar, por algún medio, experiencias (conocimientos, opiniones, actitudes, emociones, deseos, requerimientos, etcétera) entre dos o más personas, con un propósito particular y en situaciones reales de la vida humana (Gómez, 2009).

Leer: La lectura permite el desarrollo de las habilidades restantes y competencias del ser humano. Como realización intelectual es un bien colectivo indispensable en cualquier contexto económico y social; como función cognitiva, permite el acceso a los avances tecnológicos, científicos y de la información; da la posibilidad de recrear y comprender mejor la realidad. Leer hoy, es ser capaz de dialogar críticamente con el texto, tomar una postura valorativa frente a él e integrarlo en el mundo mental propio.

El proceso de la lectura implica un conjunto de acciones que corresponden a la fase complementaria de la comunicación escrita. Esta habilidad no se reduce a la simple identificación de las letras y demás signos gráficos, sino que se trata de un proceso interpretativo en el que se implica lo más sublime y personal del lector, quien a través del mensaje escrito va en busca de la información y creación de propias historias y realidades.

Rojas (2003) menciona que leer implica:

- Pasar la mente por el contenido de los textos a partir de las palabras, frases, oraciones, párrafos y páginas enteras, para captarlo como un todo y determinar el tema y su desarrollo de los cuales debe dar cuenta.
- Aproximarse a lo que piensa y siente el autor en relación con el hombre y el mundo, a través del descubrimiento de los diversos significados.

- Valorar los contenidos identificados y asumir una posición crítica que permita desempeñar un rol más creativo, útil y responsable dentro de la sociedad.

Escribir: La expresión escrita representa el más alto nivel de aprendizaje lingüístico, por cuanto en ella se integran experiencias y aprendizajes relacionados con todas las habilidades comunicativas previas (escuchar, hablar y leer) y, a la vez, se ponen en funcionamiento todas las dimensiones del sistema lingüístico (fonológica, morfo-sintáctica, léxica-semántica y pragmática). El acto de escribir es visto como proceso de creación individual, como acto de comunicación interpersonal y como práctica cultural, ya que ésta es una de las habilidades donde se expresa lo que se siente, lo que se piensa y lo que se cree a través de las palabras. Cassany (2007) afirma que “escribir no es poner letras o signos en un papel blanco, sino elaborar un significado global y preciso sobre un tema y hacerlo comprensible para una audiencia, utilizando el código escrito”.

La escritura es una habilidad compleja que implica que el escritor tenga conocimientos, habilidades básicas, estrategias y capacidad para coordinar múltiples procesos.

La lectura y la escritura, igual que el habla y la escucha, se constituyen en herramientas mediadoras de las interacciones entre los actores que participan en los procesos de comunicación, a su vez son instrumentos para conocer el mundo y apropiarse de él. Por esta razón es tan importante lograr que los niños fortalezcan sus habilidades comunicativas, para que así puedan comprender el contexto que los rodea y poder interactuar significativamente en él.

## **Procedimiento segunda fase**

Al iniciar el proyecto la tutora y las estudiantes de la primera fase dieron a conocer una contextualización de lo que ellas habían desarrollado hasta el momento, lo que permitió dar inicio a la segunda fase del proyecto de desarrollo. Por medio de ese preámbulo se inició el desarrollo de la introducción, justificación y objetivos de la segunda fase, enfocados en las habilidades comunicativas. Se consolidó como objetivo general del proyecto de desarrollo: crear una biblioteca itinerante a partir de las producciones literarias, comprendidas entre los años 2009 y 2013, de las estudiantes de la Licenciatura en Educación Para La Primera Infancia de la Universidad de San Buenaventura.

Se da así inicio a la ejecución del proyecto con el primer momento, que consiste en la búsqueda de antecedentes sobre los temas centrales: cuentos, su importancia y el impacto que está causando la tecnología en la educación. Posteriormente, se inició la búsqueda de cuentos interactivos, la cual se realizó en la biblioteca de la Universidad de San Buenaventura y en la página web de la Biblioteca Luis Ángel Arango; en dicha búsqueda se encontró información concerniente a cuentos en general y cuentos infantiles. Al no encontrar resultados sobre la búsqueda concreta planteada, se decidió hacer una más minuciosa en la internet; en ella se encontró información con la cual se hizo un análisis y se empezó a estructurar la definición del término que fue presentada en el marco conceptual.

Con base en lo anterior, se establecieron tareas que cada integrante del grupo debió empezar a realizar de acuerdo a lo estipulado en el cronograma de actividades, el cual hace parte de las acciones y compromisos por efectuar durante la ejecución del proyecto, tales como: responsabilidades delegadas, fechas de entrega, avances, actividades y encuentros de trabajo.

A medida que se cumplía con el cronograma de actividades, se delega también a cada integrante la búsqueda de información sobre las TIC en la educación; de

dicha investigación se generó información valiosa para complementar la justificación, objetivos y marco conceptual de la segunda fase.

Como el propósito general del proyecto de desarrollo es fortalecer, desde la lúdica, las habilidades comunicativas a partir de la literatura, se buscó el fundamento de éstas, con el fin de saber cómo implementarlas y fortalecerlas desde la virtualidad. Posterior a esto surge una pregunta al interior del grupo: ¿Vamos a crear un blog o una página web?; para dar respuesta a este interrogante metodológico buscamos la asesoría del profesor Eliot Alexander Osorio Márquez y de la tutora del proyecto, la profesora Liliana Bohórquez Agudelo, quienes nos aconsejaron que resultaba más conveniente crear una página web, ya que ésta podía tener un impacto más significativo en la sociedad.

Para terminar el primer momento de este proyecto de desarrollo se realizó una reunión con la tutora y las estudiantes de la primera fase, con el fin de efectuar un empalme con la primera fase y hacer entrega del anteproyecto.

El segundo momento se inició con la búsqueda de medios o alternativas para la creación de la página web, así como el establecimiento del fundamento que iba a tener la misma. Para llegar a los antecedentes de las páginas web de cuentos interactivos se inició el rastreo de éstas en buscadores como Google, Bing y Yahoo, entre otros; las palabras claves de la búsqueda fueron: cuentos interactivos y páginas web de cuentos interactivos.

Esta indagación por la red demostró que al realizar la búsqueda con la palabra “cuentos interactivos” se encontraba varios blogs donde se presentaban cuentos pero sin animación ni actividades, motivo por el cual se decidió cambiar la palabra de búsqueda a “páginas web de cuentos interactivos”, ya que ése era el campo concreto en el que estaba enfocado el proyecto. A partir de este rastreo se empezó a establecer ciertas categorías de análisis como: contenidos, actividades, imágenes, animaciones, sonido, texto, letra y color; las cuales salieron de la búsqueda y observación de las páginas web consultadas.

Al inicio se realizó este análisis con 30 páginas web, proceso mediante el cual se analizaron las categorías establecidas en una matriz. A partir de dicho análisis se reconoció que muchas de estas páginas tenían los mismos contenidos y que algunas de éstas no cumplían con la mayoría de las categorías establecidas, motivo por el cual se hizo una selección de 12 páginas web para ser analizadas a profundidad y tomarlas como referencia para la creación de la página web.

De estas 12 páginas se elaboró una matriz general, en donde se evidencian las características que predominan en cada una de ellas; con dicha información esto se realizó un análisis descriptivo del cual surgen las características que se van a implementar en el diseño de la página web.

Para empezar con el diseño se escogió 10 cuentos creados por las Licenciadas en educación para la primera infancia de la Universidad de San Buenaventura (ver anexos). Estos cuentos fueron leídos y revisados para ser escogidos y publicados en la página web.

Partiendo de estas bases y de consultas a expertos en diseño de páginas web e ilustradores, se realiza una cotización de costos contemplando la posibilidad de crear la página web y ponerla en la red para conocimiento y utilización del público. Finalmente, tras el análisis pormenorizado de todas estas posibilidades, se llegó a la conclusión de iniciar dicha página por medio de un sitio gratuito de páginas web ([www.wix.com](http://www.wix.com)) que fácilmente nos permitiría el diseño de ella a partir de los resultados ya obtenidos en las matrices de análisis elaboradas.

Inicialmente, se escogió el cuento de “Paca la Vaca” para ser ilustrado y narrado en la página web, ya que se consideró que resultaba apropiado para la primera infancia y dejaba una muy buena enseñanza; el resto de los relatos aparece en la página web acompañados de una pequeña reseña.

Para la elaboración de este sitio web se contó con la guía de una comunicadora audiovisual de la Universidad de la Sabana, encargada de prestar una asesoría frente al diseño y la elaboración del sonido de la página; de igual modo, fue necesario buscar la ayuda de un diseñador gráfico encargado de la ilustración del

cuento "Paca la Vaca". Dicha página se complementó con información adicional del proyecto de desarrollo, dado que cuenta con fotos del equipo de trabajo, con datos de la oficina principal y con un artículo de interés.

Para finalizar, se realizó un último encuentro con la tutora del proyecto, la profesora Liliana Bohórquez Agudelo en el cual se presentó los últimos avances y estipuló los ajustes finales para su presentación.



## Criterios de observación de las páginas web

En este apartado se parte de entender la importancia de la literatura desde la primera infancia como una estrategia de pensar y aprender, que motiva y abre puertas al conocimiento a través de un mundo fantástico, lleno de imaginación y rodeado de moralejas, en donde los niños y las niñas pueden llegar a desarrollar sus habilidades comunicativas a partir de espacios no convencionales como lo son las Páginas web educativas.

A continuación se explica cada uno de los criterios escogidos para la observación de las páginas web, los cuales justifican el porqué es importante tener en cuenta estos ítems al crear un espacio virtual.

En este orden de ideas, la navegación por diversas páginas web de “cuentos interactivos para niños” permitió tener un conocimiento más cercano frente a las características que dichos sitios poseen; es por ello que se hizo un análisis de tales ítems, con la finalidad de tener una comprensión clara frente a lo que se desea implementar o podría llegar a caracterizar a la página web. Tales aspectos fueron:

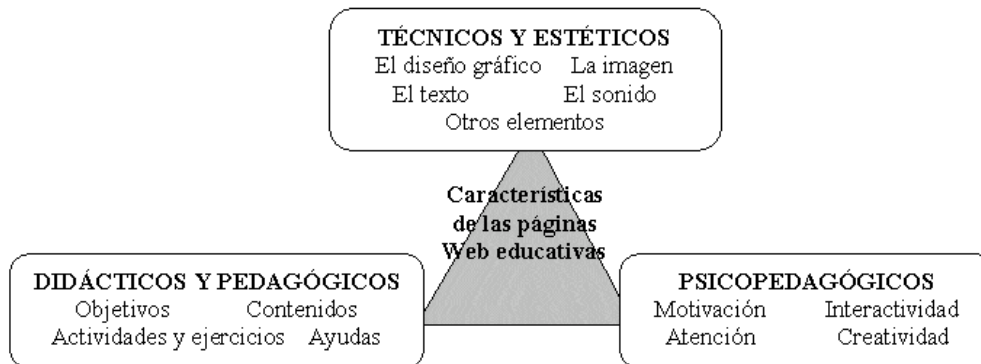


Figura 1. (Torres, 2005). Elementos que deben contener las páginas web educativas. Recuperada de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n25/n25art/art2508.htm>

En cuanto a los contenidos, los cuales se relacionan con los diferentes géneros literarios que se pueden encontrar en las páginas web, a partir del primer rastreo de las páginas web se encontró que en varias de ellas hay fábulas, poemas, cuentos infantiles, cuentos cortos, historietas y cuentos para dormir.

Calderón, (1996) hace una definición de estos géneros literarios, los define en pocas palabras pero rescata lo más importante de cada uno:

- **Fábulas:** es una composición literaria breve en la que los personajes son animales o cosas que casi siempre presentan características humanas como la de hablar. Estas historias concluyen con una enseñanza o moraleja de carácter instructivo, que suele figurar al final del texto.
- **Poema:** el poema es cualquier composición literaria que se concibe como expresión artística de la belleza por medio de la palabra, en especial aquella que está sujeta a medida y cadencia del verso. Trata casi siempre de sentimientos o vivencias del autor.
- **Cuentos infantiles:** El cuento infantil es el que se refiere o que va dirigido para los niños. Es importante establecer los conceptos vinculados con la definición, así como el modo en que se usan. Actualmente puede utilizarse la expresión “cuento infantil” para señalar o para referirse a los cuentos escritos por niños.
- **Cuentos Cortos:** Un cuento corto es una narración breve creada por uno o varios autores, basada en hechos reales o imaginarios, inspirada o no en anteriores escritos o leyendas, cuya trama es protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento relativamente sencillo y, por tanto, fácil de entender.
- **Historietas:** Se llama historieta o cómic a una ‘serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Son ilustraciones yuxtapuestas e imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.

Durante la indagación se evidenció que algunas páginas van acompañadas de actividades educativas, que son recursos utilizados para interactuar y valorar qué tantos conocimientos fueron adquiridos durante la navegación en cierto espacio virtual. Los recursos implicados en el proceso de interacción son los que hacen posible el intercambio de información entre los usuarios y el sistema, por lo cual se debe tener presente a la hora de diseñar la página las características psicofísicas de los usuarios a quienes van dirigidos los contenidos interactivos, es decir, cuáles van a ser los perfiles de los usuarios que la visitan; en resumen, el proceso cognitivo desarrollado y la capacidad de contestación frente a las distintas interacciones (Torres, 2005).

De acuerdo con la necesidad del proyecto de desarrollo es esencial ser coherente frente al contenido gráfico que se presente, puesto que éste es un elemento habitual y fundamental en las aplicaciones multimedia. Los elementos iconográficos permiten la representación de palabras, conceptos e ideas mediante dibujos o imágenes y favorecen la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir.

De igual manera, en algunas páginas hay imágenes que son un recurso de gran importancia puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, las cuales pueden ser videos o animaciones, en ocasiones se logra la simulación de eventos difíciles de conocer u observar de forma real. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita. (Ortí, 2011)

Otro de los temas de vital importancia que no se puede dejar atrás es el de la teoría del color, que de igual manera es fundamental en la creación de una página web. Las ruedas y herramientas de colores facilitan la elección del color. (Goethe, 1810) llegó a la conclusión de que la óptica fallaba en cuanto a la experiencia del color en la vida cotidiana y por esto propuso un círculo cromático.

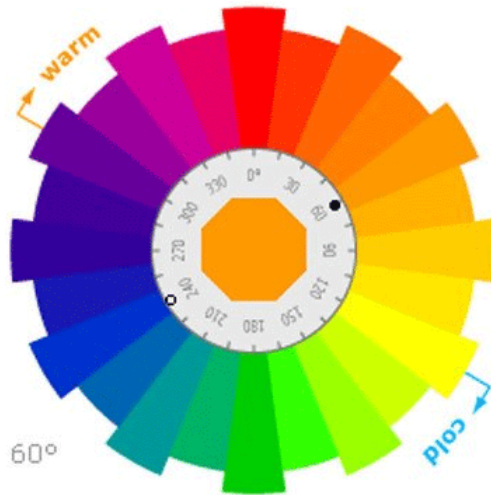


Figura 2. El círculo cromático (Goethe, 1810)

## Psicología del color en el diseño gráfico

Una comprensión fundamental de la percepción y la psicología del color en el diseño gráfico y diseño web, es crítico para crear paletas que evoquen las reacciones apropiadas en la audiencia. Es por esto que al crear una página web hay que mezclar bien los colores, ya que de esto depende el interés de la persona que está visitando este espacio. A continuación se encuentra una breve descripción de cada color y su uso en los espacios virtuales.

Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Según (Moreno Mora, 2005) los colores se pueden interpretar de la siguiente manera:

- Rojo: El color más ardiente y más dinámico, el rojo es activador, estimulador, apasionado, excitante, poderoso y en expansión. Se usa mínimamente en su forma más pura como un acento para llamar la atención en elementos críticos. Para representar diseños que ilustren poder y pasión.

- Naranja: No tan arrollador como el rojo, naranja es un color equilibrado que es vibrante y energético, como agradable y acogedor. Se usa para dar una impresión agradable y acogedora sin ser abrumadora. Para diseños que representan movimiento y energía, sin ser arrolladores.
- Amarillo: El más brillante y energizante de la mayoría de colores cálidos, el amarillo es alegre, cálido, estimulante y expansivo. Se usa para dar una impresión de felicidad y alegría. En su forma pura, puede ser usado para diseños relativos a los niños, mientras que los tonos más oscuros se pueden utilizar para dar una sensación de antigüedad.
- Verde: Este color secundario es tranquilizante, equilibrado y rejuvenecedor. El verde representa la estabilidad e inspira a la posibilidad. Se usa para representar balance y armonía en un diseño. Se emplean tonos más oscuros de éste para representar estabilidad y prosperidad.
- Azul: El azul representa la fiabilidad, confianza y seguridad. También se puede caracterizar con él la calma y espiritualidad. Los azules oscuros son excelentes para las empresas y diseños de negocios. Los tonos más claros se pueden utilizar para los sitios web sociales que representan la calma y amistad.
- Morado: El morado representa nobleza, abundancia, y dignidad, pero también puede comprender la creatividad y la imaginación. Los tonos más oscuros del morado caracterizan la riqueza y el lujo. Los tonos más suaves se pueden asociar con la primavera y el romance.
- Negro: Representa el poder, la elegancia y la modernidad, también puede caracterizar misterio.
- Gris: Simboliza la falta de energía, puede estar asociado con el diseño conservador.
- Blanco: Representa la claridad, limpieza, esperanza y apertura. Representa, también, naturalidad y calma.
- Crema: Representa tranquilidad, elegancia, pureza y conservatismo.
- Café: Es un color estable y puede ser asociado con experiencia y comodidad.

Otro de los elementos necesarios en las páginas web es el sonido. Es preciso reconocer que éste puede ser variado; puede haber reproducciones naturales, sonidos ambientales (ecos, voces manipuladas artificialmente), banda musical, onomatopeyas, voz en "off" y silencios. Sin embargo, es importante que se emplee sonido sólo cuando sea necesario, pues los archivos de audio tienen un gran tamaño.

Las normas básicas que se considera importantes para usar sonido en una página web son:

- Dejar que el usuario elija si desea o no escuchar el sonido, especialmente cuando éste no sea relevante para la información que mostramos. Para ello, debe aparecer un enlace para activarlo y desactivarlo.
- Los botones de enlace deben ser los de uso más frecuente para el usuario.
- El usuario debe estar informado antes de descargar un archivo de audio de las características de éste (Torres Barzabal, 2005).

Otro de los aspectos a tener en cuenta son las fuentes, también denominadas tipos de letra, las cuales se emplean para visualizar el texto, números, caracteres y otros símbolos. Conocidos como *glifos*, estos símbolos, letras y números se categorizan por familia, estilo variante, peso, estiramiento y tamaño. La tipografía, por otro lado, es la disposición y el aspecto del texto, de manera que está relacionada con el aspecto de los *glifos* y con cómo están dispuestos en la página (columnas, párrafos, alineación, etc.).

La manera más efectiva de controlar el aspecto de la tipografía en una página web es mediante las hojas de estilo, es por ello que es necesario decidir las fuentes que se usará en todo el sitio web. Por otra parte, una web que sólo utiliza un tipo de letra para todo puede parecer insulsa; es decir, es importante utilizar un tipo de letra para los encabezamientos y subtítulos y otro tipo de letra para el texto del cuerpo sin dejar un lado que los textos estén organizados en párrafos cortos. No obstante, se debe procurar no romper abruptamente los párrafos, ni interrumpir la

continuidad de las ideas que se exponen en ellos (Torres Barzabal, 2005).

También se puede utilizar títulos para marcar bloques de contenido, pues son recursos que anticipan y sintetizan los temas que se van a tratar. Asimismo, las sangrías, los saltos de línea y los interlineados, utilizados con consistencia, ayudan al lector a orientarse en la página.

Los distintos colores y diferentes tipos de letras aportan información por sí mismos, ya que pueden servir para diferenciar los títulos de otros tipos de enunciados o distinguir los menús de navegación del texto de las páginas. Aun así, es conveniente que no se presente al usuario una excesiva variedad de letras, de alineaciones y de colores en una misma página, pues estos recursos hacen que la lectura sea más complicada. Asimismo, el tamaño de los textos deberá ser adecuado para su correcta legibilidad.

El tipo de letra debe ser lo suficientemente grande para que se pueda leer en diferentes resoluciones de navegador. Los títulos deben ser realmente diferentes del texto central, para no confundir a la persona que está navegando en este espacio (Torres Barzabal, 2005).

## Tablas de análisis por criterios de cada página web

Después de la definición hecha de cada uno de los criterios de análisis de acuerdo a lo consultado, se realizó una tabla por cada página web consultada.

Tabla 1.

Web analizada 1.

<b>Pág. web</b>	<b><a href="http://rafaelpombo.co">http://rafaelpombo.co</a></b> <b>País: Colombia, Bogotá</b>
<b>Contenidos</b>	Fábulas y poemas de Rafael Pombo para niños y adultos.
<b>Actividades</b>	En esta página web no se encuentra ningún tipo de actividades referentes a las temáticas que se desarrollan en ella.
<b>Imágenes</b>	Son ilustraciones que se relacionan con cada fábula, permiten al lector adentrarse al poema y tener una idea global de lo que allí se está describiendo.
<b>Animaciones</b>	En referencia a las animaciones no existe algún movimiento de imagen en esta página pero a pesar de ello es agradable e interesante a la vista de las personas.
<b>Sonido</b>	Es propio en relación a cada fábula presente; cada una de las fábulas o poemas tiene su espacio de narración permitiendo tener una idea más amplia, dando paso a que no se dé sólo un tipo de lectura.
<b>Texto</b>	Es claro referente a la temática de la página web.
<b>Letra</b>	Apropiada a la exigencia de cada poema y fábula.
<b>Color</b>	Verde, beige, blanco; son colores con los cuales el lector no esforzará en gran medida su vista.



Tabla 2.

Web analizada 2.

<b>Pág. web</b>	<b><a href="http://biblioteca-digital.ilce.edu.mx/">http://biblioteca-digital.ilce.edu.mx/</a> País: México, México D.F</b>
<b>Contenidos</b>	Biblioteca virtual con gran variedad de cuentos en archivos PDF para cualquier tipo de lector, niños o adultos. También se encuentra información de relevancia de dicho país.
<b>Actividades</b>	Puesto que es una biblioteca virtual no hay rastro de ninguna actividad, ya que únicamente son textos en archivos PDF.
<b>Imágenes</b>	Son pocas y sólo presentes en algunos textos.
<b>Animaciones</b>	No tiene
<b>Sonido</b>	No Tiene
<b>Texto</b>	Son extensos, ya que son cuentos y libros digitalizados.
<b>Letra</b>	Puesto que son textos en formato PDF, el tipo de letra está predeterminado por el archivo.
<b>Color</b>	En base a la temática de esta página los colores son apropiados a ella, es un lugar de consulta que permite tener acceso a cualquier tipo de cuento.

Tabla 3.

Web analizada 3.

<b>Pág. web</b>	<b><a href="http://www.cuentoalavista.com/p/que-es-cuento-la-vista.html">http://www.cuentoalavista.com/p/que-es-cuento-la-vista.html</a> País: España</b>
<b>Contenidos</b>	Es un blog que al inicio cuenta una pequeña historia tratando de despertar interés en las personas que están detrás de la pantalla. Los textos que están en este sitio son cuentos infantiles basados en temáticas diarias que los niños vivencian, no sólo en la escuela sino también en su cotidianidad.
<b>Actividades</b>	Dentro de las actividades del blog se encuentran cuentos para

	colorear, los cuales los niños tendrán la posibilidad de imprimir y desarrollar de manera manual y no virtual; adicionalmente, existe una sección de manualidades, las cuales pueden ser consultadas por los padres de familia e implementarlas con sus hijos.
<b>Imágenes</b>	De acuerdo a los cuentos desarrollados, las ilustraciones plasmadas en cada uno de los relatos demuestran el interés de las creadoras por presentar un contenido atractivo, puesto que en ellas se evidencia un blog pensado para los niños, el cual pretender ser un sitio web agradable a la vista e interesante, ya que las imágenes representan una lectura visual relevante. Este blog a comparación de otras páginas web consultadas es pertinente.
<b>Animaciones</b>	No tiene
<b>Sonido</b>	Una de las partes interesantes del blog es que cuenta con audiolibros que van a permitir al niño no únicamente limitarse a un capo visual, sino también estimular la imaginación mediante la escucha de los cuentos. Con base a la narración de estos y el modo cómo se narra, cada uno de los niños puede crear su propio cuento.
<b>Texto</b>	No son cuentos largos, lo cual favorece la consulta de ellos, ya que como se introduce al inicio del blog son cuentos para dormir, para momentos libres, o la ocasión que se desee; son cuentos que enseñan a los niños a ver su cotidianidad desde una perspectiva diferente.
<b>Letra</b>	El tipo de letra que es utilizado en el blog facilita su comprensión, puesto que no cansa a los niños o a las personas que estén leyéndolos; además, este aspecto se ve reforzado con las ilustraciones de cada uno de los cuentos.
<b>Color</b>	Los colores que se implementan en la interfaz del sitio dan un toque de vida al blog, específicamente, colores pastel.

Tabla 4.

Web analizada 4.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.milcuentos.com/">http://www.milcuentos.com/</a> <b>País: España</b>
<b>Contenidos</b>	En esta página web se encuentran diferentes clases de cuentos infantiles, como lo son cuentos clásicos referentes a temáticas importantes dentro de su desarrollo.
<b>Actividades</b>	No tiene
<b>Imágenes</b>	Las ilustraciones que se evidencian en cada uno de los cuentos son apropiadas a las diferentes historias plasmadas en ellos; además, algunas de éstas son elaboradas por niños lo cual permite evidenciar que el sitio no es sólo trabajo una persona, sino que es un trabajo en equipo que le da importancia a los productos creados por los niños.
<b>Animaciones</b>	Esta página web es un sitio muy sencillo, el cual no cuenta con ninguna animación o sensación de movimiento para alguna imagen presente en ella.
<b>Sonido</b>	Cuenta con audios para cada cuento, los cuales están narrados por niños y niñas; este aspecto, que desde una perspectiva pedagógica y como se mencionó con anterioridad, demuestra la relevancia de cada ellos y la importancia e influencia que tuvieron para la creación de esta web.
<b>Texto</b>	El texto, al momento de leerlo, demuestra coherencia y relación con lo que se quiere dar a conocer y con las imágenes representadas en él.
<b>Letra</b>	La letra cumple un papel fundamental dentro de la lectura de los cuentos, pero en esta página web se evidencia que faltó atención en este aspecto del diseño, ya que el tamaño y forma no cumplen el papel de llamar la atención, al contrario cansa la visión.
<b>Color</b>	Referente a los colores que se implementan en esta página, llegan a ser muy fuertes y de alto impacto visual, lo cual ocasiona que en

	ocasiones se pueda llegar a perder el interés de los niños, padres de familia o personas que naveguen por el sitio.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 5.

Web analizada 5.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.pipoclub.com/cuentos-infantiles/index.html">http://www.pipoclub.com/cuentos-infantiles/index.html</a> <b>País: España</b>
<b>Contenidos</b>	En esta página se desarrolla un único cuento dividido en cuatro partes, las cuales tratan acerca de la importancia del mundo marino, lo que allí se encuentra, el cuidado y la contaminación que se está viviendo en la actualidad.
<b>Actividades</b>	Aunque el sitio no posee variedad de cuentos, esta página web cuenta con una amplia gama de actividades educativas para los niños, las cuales se pueden descargar en el ordenador o guardar en un CD-ROOM; el sitio cuenta también con varias aplicaciones para dispositivos móviles como Tablets o Smartphones, lo que permite no simplemente hacer uso de ella en casa sino en cualquier lugar.
<b>Imágenes</b>	Como ya se mencionó, la página presenta un cuento que trata sobre el cuidado y protección del medio ambiente; las ilustraciones que allí se muestran incitan a querer seguir con la historia, animan a los niños a continuar hasta llegar al final del relato.
<b>Animaciones</b>	En cada página del cuento se pueden observar varios animales del mar, así como partes importantes del mundo marino. Dentro del sitio, el niño tiene la posibilidad de señalar con el cursor del mouse y hacer clic en cada imagen y en cuestión de segundos aparecerá el nombre de la imagen y una voz diciendo de qué se trata; es decir, además de que se favorece en gran manera el reconocimiento de palabras, se evidencia movimiento en cada imagen lo cual le da vida y sentido a la historia.

<b>Sonido</b>	Como este cuento se desarrolla en un entorno marino, durante todo el proceso de navegación por el sitio se escucha sonidos de burbujas de agua que provienen del mar y una voz que indica el nombre del animal o el objeto señalado.
<b>Texto</b>	Ya que, básicamente, por medio de imágenes se realiza la lectura, el cuento no posee una gran cantidad de texto; ya que, por medio de las imágenes y los diálogos que se encuentran en él se desarrolla la historia.
<b>Letra</b>	El tamaño de la letra es bastante pequeño y se pierde dentro de las imágenes, además el color que tiene no favorece mucho a la lectura de éste.
<b>Color</b>	Posee colores relacionados con la temática del cuento, colores claros que se asimilan con los animales y objetos representados allí; esto permite dar una idea más amplia de la variedad de colores que se pueden encontrar en el lugar descrito en la historia.

Tabla 6.

Web analizada 6.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.truskylandia.com/">http://www.truskylandia.com/</a> País: España
<b>Contenidos</b>	Dentro de esta página web se encuentran cuentos infantiles escritos e ilustrados por el mismo autor de la página. Cada cuento describe las aventuras de "Trusky", un personaje creado por el autor, el cual cobra vida a través de las diferentes historias. Los cuentos recopilados en esta página desarrollan valores como la amistad, respeto, tolerancia, amor, entre otros. Todos estos temas son tratados a través del personaje principal de la página web.
<b>Actividades</b>	Las actividades presentes en el sitio se basan en los diferentes cuentos; también, el autor plantea, a partir del interés en procesos lecto-escritores en niños, actividades referentes a temas que pueden

	<p>llegar a fortalecer dichos procesos. Las actividades para desarrollar en esta página se encuentran en archivos de formato PDF, con el fin de tener no sólo un acceso virtual a ellas, sino garantizar que éstas puedan ser utilizadas en cualquier entorno.</p>
<b>Imágenes</b>	<p>Aunque esta página tiene cuentos interesantes y únicos no cuenta con ilustraciones pertinentes que atraigan a los lectores, en este caso a los niños, lo cual puede ocasionar una falta de interés o motivación durante el proceso de navegación.</p>
<b>Animaciones</b>	<p>Así mismo como se evidencia con las imágenes, no se encuentra ninguna animación que sea relevante a la vista de los niños o de aquellos que lleguen a consultar este lugar. Más bien, el autor pretende dar un toque de misterio, magia o de un mundo de fantasía, ya que partiendo del contexto de los cuentos, el nombre de la página y el fondo iluminado por algunas estrellas que titilan, se crea un aire de ilusión.</p>
<b>Sonido</b>	<p>No Tiene</p>
<b>Texto</b>	<p>Teniendo en cuenta el significado y la orientación que el autor le quiere dar a la página, el texto tiene sentido en referencia a las diferentes temáticas que se desarrollan, así como con la trama de las historias.</p>
<b>Letra</b>	<p>El tamaño y el color de la letra son pertinentes de acuerdo a la temática que trabaja el autor y en cuanto al diseño de la página.</p>
<b>Color</b>	<p>Uno de los factores por los cuales esta página web no es agradable tiene que ver con el color que se evidencia en ella; el negro puede llegar a ser un color importante pero, estéticamente hablando, si es aplicado en toda la página web no ayuda a llamar la atención dentro de la misma.</p>

Tabla 7.

Web analizada 7.

<b>Pág. web</b>	<b><a href="http://cuentosparadormir.com/cuentos-cortos">http://cuentosparadormir.com/cuentos-cortos</a></b> <b>País: España, Madrid</b>
<b>Contenidos</b>	El sitio posee una gran variedad de cuentos, específicamente, cuentos cortos que siempre al final de la historia desarrollan una enseñanza y un valor educativo; también, cuentos clásicos como caperucita roja, blanca nieves, entre otros; audio cuentos que permitan dar paso al desarrollo de la imaginación de los niños. La página cuenta, además, con un espacio para navegar por los contenidos en otra lengua, en este caso el inglés.
<b>Actividades</b>	No posee.
<b>Imágenes</b>	Las imágenes que presenta únicamente están disponibles para los cuentos cortos; cada imagen que allí se muestra está relacionada con la historia; el tamaño y el color de cada una de estas ilustraciones es pertinente a la vista del lector y apropiada en relación a la secuencia de las narraciones.
<b>Animaciones</b>	No se encuentra ningún tipo de animación, únicamente se evidencian las ilustraciones de los cuentos cortos.
<b>Sonido</b>	Tiene la opción de audio cuentos, lo cual constituye un aspecto favorable en el diseño de esta página web.
<b>Texto</b>	El texto allí plasmado es pertinente en su contenido y de fácil comprensión para los niños; además, cada una de las historias cuenta con enseñanzas que son aplicadas no sólo en la escuela, sino también en la cotidianidad.
<b>Letra</b>	La letra que se utiliza es pertinente en cuanto a las diferentes historias; la página muestra también palabras claves que se deben tener en cuenta durante la lectura.
<b>Color</b>	Utiliza diversos colores que permiten tener una perspectiva diferente

	al momento de ingresar y navegar dentro del portal.
--	-----------------------------------------------------

Tabla 8.

Web analizada 8.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.leemeuncuento.com.ar/Dona-Etelvina-cuento-infantil.html">http://www.leemeuncuento.com.ar/Dona-Etelvina-cuento-infantil.html</a> <b>País: Argentina</b>
<b>Contenidos</b>	A diferencia de otras páginas, ésta se centra en la consulta de cuentos para dormir, cuentos clásicos, historietas, poemas, rimas, obras de teatro infantiles y cuentos escritos por niños. Este sitio se presente como una buena herramienta didáctica para maestros o demás personas interesadas en esta clase de materiales. Como ya se mencionó, la página cuenta con una gran variedad de cuentos, lo cual va a permitir a los niños elegir de acuerdo a sus intereses. Así como en páginas anteriores, en este sitio se evidencia la importancia que tienen los valores éticos y morales, ya que son reflejados en cada uno de las narraciones.
<b>Actividades</b>	No Tiene
<b>Imágenes</b>	Las ilustraciones que se encuentran están divididas con base a los diferentes tipos de narraciones publicadas. Puesto que es poco el texto que se encuentra, las imágenes complementan la lectura de las historias; por el contrario, en el caso de los cuentos, poemas y rimas las imágenes que se plasman allí solo dan un aire o una pequeña muestra de lo que está escrito.
<b>Animaciones</b>	No Tiene
<b>Sonido</b>	No Tiene
<b>Texto</b>	El texto se presenta de una manera fácil de comprender y dada la variedad de cuentos e historias, éste resulta interesante para los niños. Las historias se desarrollan por medio del inicio, nudo y desenlace, lo



	cual permite no perderse en la lectura del cuento o al momento de escucharla; lo mismo sucede con las historietas, poemas y rimas que se encuentran en esta página web. En general, cada uno de los contenidos del sitio representa temas que están orientados a niños y adultos en general.
<b>Letra</b>	La letra elegida para este sitio web no está diseñada para una lectura continua, es decir, el tipo de letra y el tamaño de la misma ocasiona que durante una lectura prolongada de los textos el lector tienda a cansarse visualmente, lo cual obedece no a que la lectura realizada no sea llamativa, sino por la cantidad y el tamaño del texto que se visualiza en la pantalla del computador.
<b>Color</b>	Los colores son pertinentes y corresponden al estilo de diseño que se le quiso dar a esta página web; no son colores fuertes o muy suaves, son colores que atraen la atención.

Tabla 9.

Web analizada 9.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.bianfacuentos.com/index.php">http://www.bianfacuentos.com/index.php</a> <b>País: Argentina, Santa Fe</b>
<b>Contenidos</b>	Esta página web presenta cuentos infantiles con humor, ilustrados a todo color y narrados oralmente; para complementar los cuentos, cada uno tiene actividades sugeridas, ideales para que los maestros o padres de familia trabajen de manera original con estos textos.
<b>Actividades</b>	Las actividades planteadas en cada uno de los cuentos están basadas en ejercicios que los maestros pueden implementar y adaptar dependiendo del país de origen correspondiente. Así como los cuentos, las actividades pueden ser impresas por lo que pueden ser desarrolladas por lo niños en diferentes ambientes de aprendizaje como lo son el hogar o la escuela.

<b>Imágenes</b>	Las ilustraciones de cada uno de los cuentos permiten a los niños, maestros y padres de familia obtener una perspectiva diferente a los dibujos comunes que se realizan de los animales en otras historias; estas ilustraciones, además de ser originales estéticamente, complementan muy bien el contenido escrito de las narraciones.
<b>Animaciones</b>	No tiene
<b>Sonido</b>	Esta página web cuenta con una herramienta importante y es la opción de escuchar cada uno de los cuentos mientras se está leyendo; los audio libros permiten a los niños, mediante la imaginación y la ambientación sonora que en cada cuento se hace, viajar a un mundo diferente. La página también cuenta con video grabaciones de libros, las cuales son una importante opción para complementar el trabajo que se pueda hacer con el texto y los audios.
<b>Texto</b>	Los textos son son coherentes y fáciles de entender; lo que en ellos se plasma brinda una perspectiva diferente de la lectura de un cuento, son temas de interés basados en la naturaleza y la cotidianidad de los niños, los cuales pueden ser relacionados fácilmente con los diferentes entornos en que viven.
<b>Letra</b>	El tamaño de la letra, en consideración con el diseño de las imágenes, debe ser un poco más grande y llamativo; ya que el color ni el tamaño favorece la lectura de los cuentos.
<b>Color</b>	En todo sentido, tanto en las ilustraciones como en el diseño general de la página, las tonalidades de colores que se utilizan son pertinentes a la vista de los posibles usuarios del portal.

Tabla 10.

Web analizada 10.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.cuentosinteractivos.org/">http://www.cuentosinteractivos.org/</a> <b>País: España, Barcelona</b>
<b>Contenidos</b>	Esta página se divide en dos temáticas y cada una cuenta con diferentes cuentos relacionados al tema central. En los diferentes cuentos e historias se presenta ilustraciones y animaciones que, comparativamente con las otras páginas analizadas, resultan mucho más llamativos. En el transcurso de la narración los niños tienen la oportunidad de participar e interactuar continuamente con el cuento.
<b>Actividades</b>	Las actividades de los cuentos van transcurriendo cada vez que la historia va avanzando, permitiendo que la atención no se disperse.
<b>Imágenes</b>	Son imágenes de una gran calidad y pertinencia, relacionadas con cada uno de los cuentos que allí se desarrollan.
<b>Animaciones</b>	El cuento todo el tiempo está en movimiento. Los personajes, los textos y las imágenes son un conjunto visual que despierta el interés por el desarrollo de la historia.
<b>Sonido</b>	Cada uno de los cuentos escritos cuenta con un audio correspondiente a la narración del mismo. En estos audios es posible evidenciar aspectos como los cambios de voz y la musicalización.
<b>Texto</b>	El texto presente es muy corto pero a la vez concreto, ya que la lectura se complementa con la narración de los cuentos.
<b>Letra</b>	El tamaño, clase y color de la letra son adecuados en cada uno de los cuentos presentados en el sitio.
<b>Color</b>	La página web cuenta con una gran variedad de colores, los cuales presentan un ambiente diferente agradable a la vista del lector.

Tabla 11.

Web analizada 11.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.cincopatas.com/index.html">http://www.cincopatas.com/index.html</a> <b>País: España</b>
<b>Contenidos</b>	El portal cuenta con una gran variedad de cuentos escritos por los autores de la página, con el fin de dejar una enseñanza al final de cada uno de ellos.
<b>Actividades</b>	Las actividades que se observan en esta página web están dirigidas a los niños, en relación al pensamiento lógico y matemático, reconocimiento de los diferentes países del mundo y sus culturas; son actividades que permiten fortalecer diferentes habilidades en cada uno de los niños que visiten el sitio web.
<b>Imágenes</b>	Al llegar al inicio de la página nos encontramos con una gran variedad de imágenes y formas, lo que genera una gran carga visual que conlleva a que no se pueda establecer un orden en el sitio.
<b>Animaciones</b>	A pesar de la gran carga visual que se presenta, la página web cuenta con una animación continua, la cual se interrumpe en el momento en que se accede a los cuentos.
<b>Sonido</b>	No hay evidencia de audio libros ni sonido alguno en la lectura de los cuentos; a diferencia de lo anterior, todas las actividades cuentan con sonidos que permiten una animación completa de cada una de ellas.
<b>Texto</b>	El texto presentado en los cuentos no tiene mucha claridad en cuanto a la relación que debe tener con las imágenes que se presentan; por otro lado, las actividades propuestas carecen de un enunciado que especifique las instrucciones de cómo se debe desarrollar.
<b>Letra</b>	El tipo de letra elegido es pertinente para la lectura de los cuentos, el tamaño y el color resultan apropiados al momento de navegar por el sitio.
<b>Color</b>	Es importante que un sitio web no esté diseñado con infinitud de

	colores; lo normal es elegir una gama de colores con los que siempre se vaya a trabajar, por ello esta página web tiende a cansar visualmente a la persona que está navegando por el portal.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 12.

Web analizada 12.

<b>Pág. web</b>	<a href="http://www.educa.madrid.org/binary/866/files475/">http://www.educa.madrid.org/binary/866/files475/</a> País: <b>España, Madrid</b>
<b>Contenidos</b>	Es una página web muy sencilla que presenta dos cuentos clásicos: “Caperucita Roja” y “Los Tres Cerditos”; a partir de ellos se plantea actividades relacionadas con las historias y se realiza varias preguntas para conocer la capacidad de comprensión de los niños.
<b>Actividades</b>	Las actividades que allí se plantea son hechas a partir de la narración de los dos cuentos, específicamente, preguntas de comprensión, diferenciación, entre otras.
<b>Imágenes</b>	Las ilustraciones que se observan son demasiado sencillas, éstas no permiten obtener un interés mayor hacia esta página web.
<b>Animaciones</b>	No Tiene
<b>Sonido</b>	Cuenta con narraciones completas en audio de los dos cuentos mencionados, también con sonidos en las diferentes actividades planteadas.
<b>Texto</b>	No se encuentra algún tipo de texto escrito en los cuentos o en las actividades, ya que todo el contenido de la página se presenta de manera oral.
<b>Letra</b>	No tiene
<b>Color</b>	Los colores que allí se usan permiten navegar en el portal durante un tiempo prolongado, ya que el sitio no presenta cargas de colores o

imágenes que lleguen a cansar la visión.

Tabla 13.

MATRIZ GENERAL DE TODAS LAS PÁGINAS WEB Y CRITERIOS DE ANÁLISIS

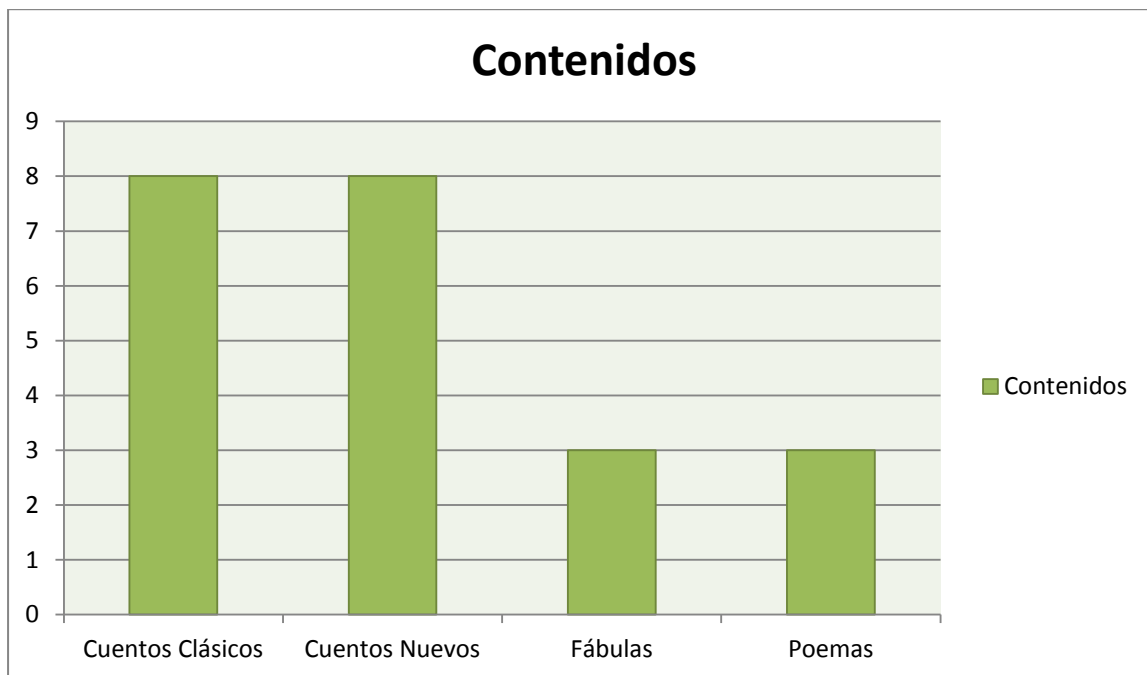
	Contenidos					Actividades				Imágenes			Animaciones		Sonido			Texto		Letra			Color	
	C.C	C.N	F.B	P.M	R.M	C.L	I.M/PDF	M.R	APPS	R	N.R	N.P	SI	NO	A.L	V.C	N.P	C.R	E.X	G	M	P	C.R	O.S
Tabla_1			X	X						X			X		X			X			X		X	X
Tabla_2	X	X	X	X	X					X				X			X	X	X	X	X	X	X	X
Tabla_3		X				X	X			X				X	X	X		X			X		X	
Tabla_4	X	X								X				X		X			X					X
Tabla_5	X							X	X	X			X			X		X				X	X	X
Tabla_6		X					X	X			X			X					X			X		X
Tabla_7	X	X								X			X		X	X		X			X		X	
Tabla_8	X	X	X	X	X					X				x				X	X			X	X	
Tabla_9	X	X					X	X		X				x		X		X				X	X	X
Tabla_10	X							X		X			X			X		X		X	X	X	X	X
Tabla_11		X				X	X	X		X			X			X		X	X		X		X	X
Tabla_12	X						X	X		X			X			X		X					X	X

<b>C.C:</b> cuentos clásicos
<b>C.N:</b> cuentos nuevos
<b>F.B:</b> fábulas
<b>P.M:</b> poemas
<b>R.M:</b> rimas
<b>C.L:</b> colorear
<b>I.M/PDF:</b> para imprimir y archivos PDF
<b>M.R:</b> memoria
<b>APPS:</b> aplicaciones para dispositivos móviles
<b>R:</b> relación
<b>N.R:</b> no relación
<b>N.P:</b> no presentan
<b>A.L:</b> audio libros
<b>V.C:</b> voces en el cuento
<b>C.R:</b> cortos
<b>E.X:</b> extensos
<b>G:</b> grande
<b>M:</b> mediana
<b>P:</b> pequeña
<b>C.R:</b> claros
<b>O.S:</b> oscuro

## Análisis de los criterios de observación de las páginas web

A partir de la evaluación realizada a cada una de las páginas web se construyó un análisis descriptivo, el cual, a partir de los diferentes autores consultados acerca de lo visto en cada página web, será la base para innovar en el diseño de la página web del proyecto.

La acción de la imaginación creadora resulta ser muy complicada y depende de toda una serie de los más diversos factores. Por eso, en cada periodo de desarrollo infantil, la imaginación creadora actúa de modo peculiar, de acuerdo con el escalón de desarrollo en que se encuentra el niño. La imaginación depende de la experiencia y la experiencia del niño se va acumulando y aumentando paulatinamente con otras peculiaridades que la diferencian de la experiencia de los adultos (Vigotsky, 2009).



Gráfica 4. Porcentajes de contenidos en las páginas web analizadas.

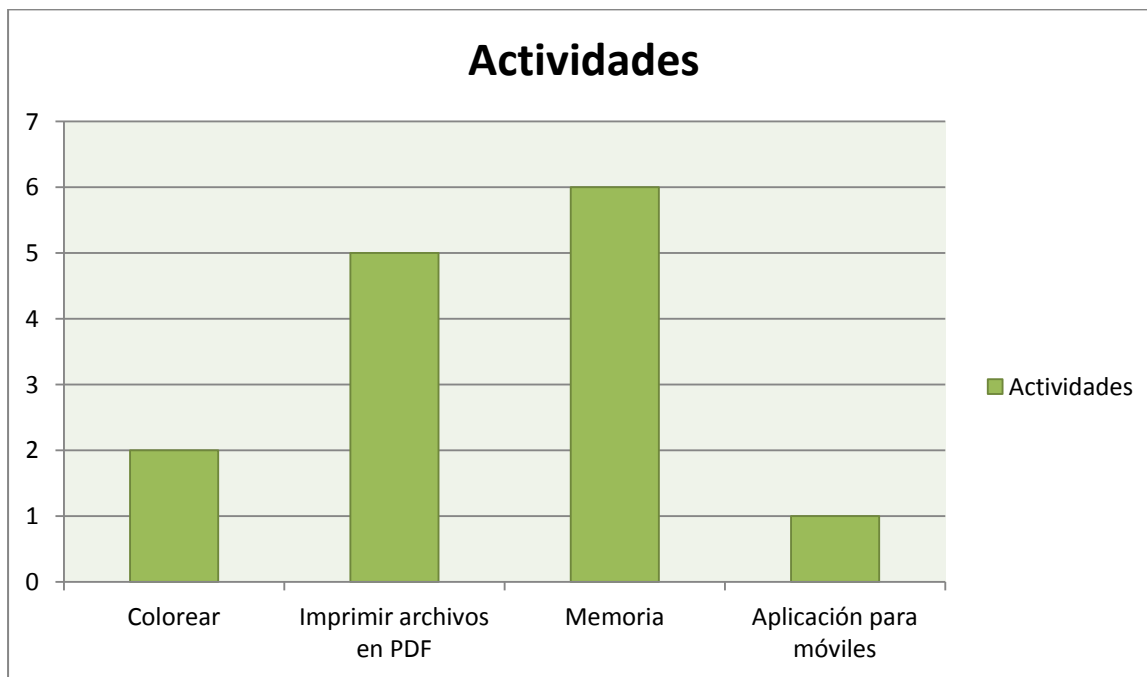
Durante el análisis en las diferentes páginas web se encontró que la mayoría de los contenidos presentados son producciones originales, creadas por algunos niños o por los propios autores de estas páginas. Es por ello que la página web del proyecto incorporará como innovación los cuentos creados por licenciadas y maestras en



formación de la Universidad de San Buenaventura, quienes se motivaron para imaginar y crear sus propias historias, partiendo de sus experiencias y buscando un fin: crear historias nuevas y diferentes para niños, las cuales les puedan servir en diferentes espacios y momentos de sus vidas.

También, la página web tendrá varios espacios donde el usuario será motivado a escribir sus propias historias, partiendo de imágenes o palabras clave; es decir que, dependiendo de sus intereses y su imaginación logrará la creación libre de historias y personajes.

Llamamos actividad creadora a toda realización humana de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano (Vigotsky, 2009).



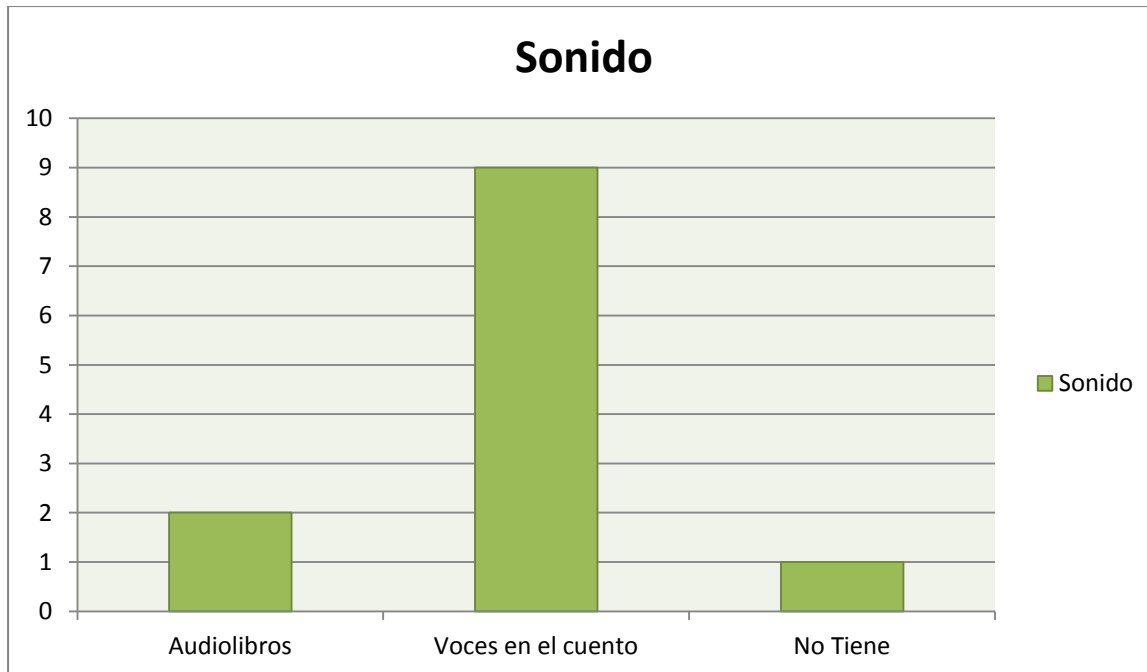
Gráfica 5. Tipos de actividades encontradas en las páginas web analizadas.

Algunas de las actividades de las páginas web rastreadas se enfocan exclusivamente en darle color a imágenes relacionadas con los cuentos; también se encontró

actividades de memoria o retención de información a partir de las lecturas o las narraciones de los cuentos, lo cual ayuda a facilitar la comprensión lectora de los niños; finalmente, se encontró las APPS (aplicaciones) dirigidas a dispositivos tecnológicos, que permiten desarrollar desde otras plataformas las actividades que ofrecen las páginas. Teniendo en cuenta esto las actividades que se plantean para la página web estarán enfocadas, específicamente, en el ámbito pedagógico y en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de las personas que visiten dicho espacio; lo que se propone es, por ejemplo, sopas de letras, construcción de los finales de las historias, organización de palabras a partir de consonantes y vocales, diseño y creación de las ilustraciones de las historias planteadas en la página web, entre otras. Varias de las páginas analizadas cuentan con animaciones pertinentes al contenido, razón por la cual buscamos que la página web cuente con un tipo de animación adecuado para los cuentos allí presentados.

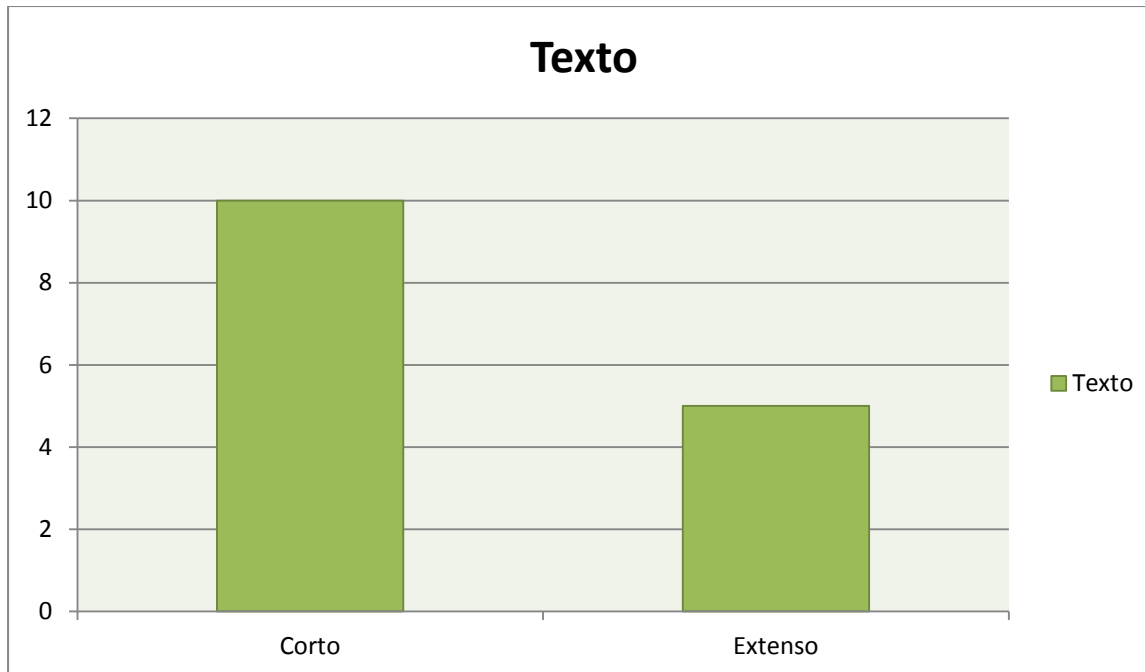
Los sonidos se incorporan en las aplicaciones multimedia principalmente para facilitar la comprensión de la información; el tipo de sonidos que se incorpora puede ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador al captar la atención del usuario. Asimismo, la inclusión de locuciones y sonidos favorece el refuerzo de la discriminación y la memoria auditiva.

En las páginas web analizadas se evidenció que el sonido es una parte relevante en las historias y en los efectos que puede desencadenar la misma en quien la lee o escucha. Durante la narración de dichas historias se reconocen varias entonaciones que permiten distinguir los personajes, las acciones y los ambientes. Desde esta perspectiva, nuestro objetivo es lograr que la página web no sólo cuente con efectos sonoros durante la navegación, sino que también presente varias voces y entonaciones al momento de la narración de las historias, ya que esto permite que la persona que está visitando dicha página fortalezca su habilidad comunicativa de la escucha y esté más motivado e interesado en lo que pueda pasar durante el desarrollo de la narración; lo cual, sin duda, es un factor determinante para que los usuarios vuelvan a visitar la página web.



Gráfica 6. Tipos de sonidos utilizados en las páginas web analizadas.

La inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite desarrollar la comprensión lectora, desarrolla la discriminación visual, fluidez verbal, mejora el vocabulario, entre otros aspectos. Éste tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciar y expandir el pensamiento a un nivel mayor, de acuerdo a lo que se aborda en los cuentos. En las aplicaciones multimedia, además, permite aclarar la información gráfica. Atendiendo al objetivo y usuarios a los que va destinada la aplicación multimedia, podemos reforzar el componente visual del texto mediante modificaciones en su formato, resaltando la información más relevante y añadiendo claridad al mensaje escrito.

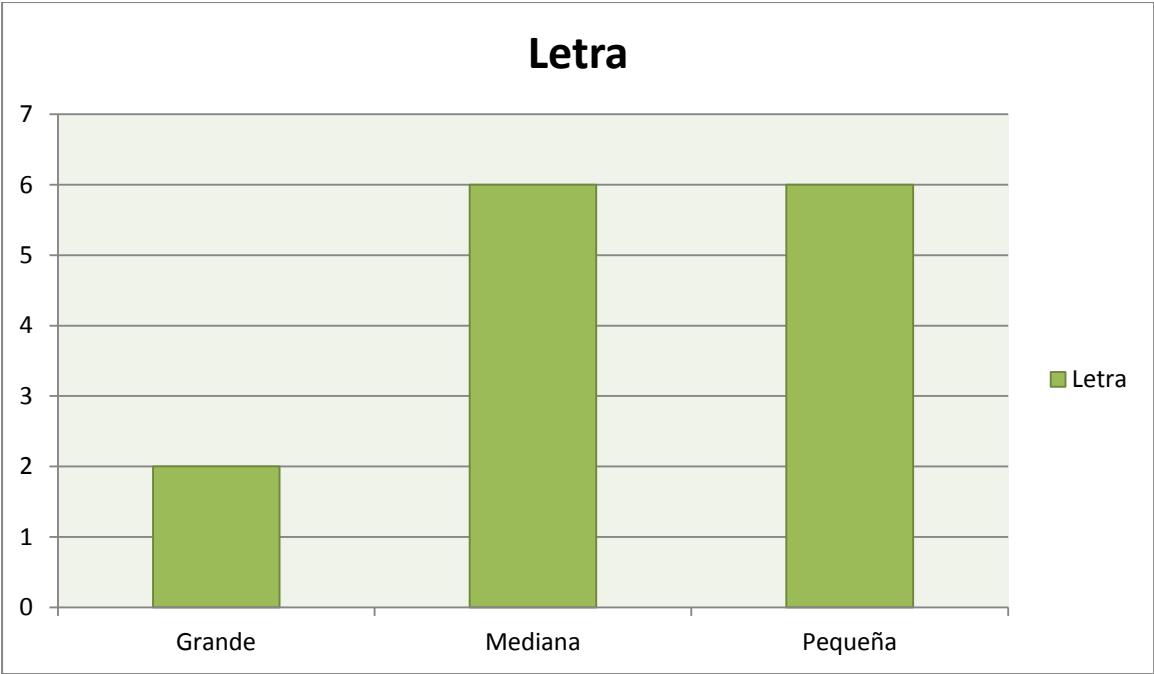


Gráfica 7. Cantidad de texto usado en las páginas web analizadas.

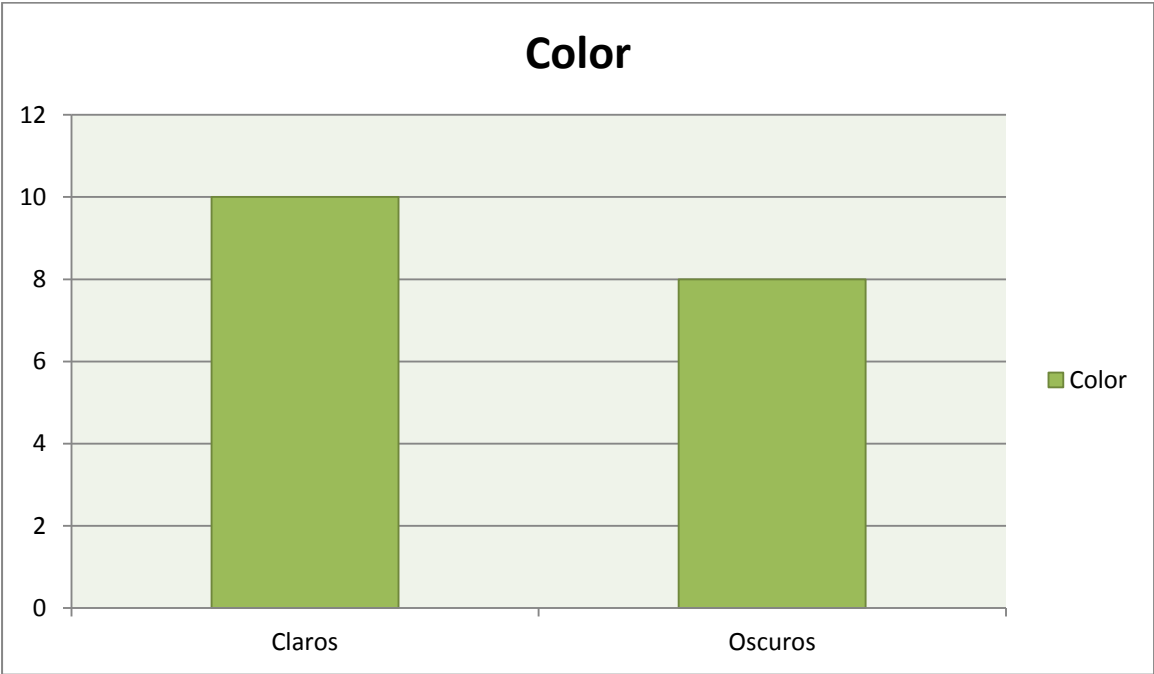
En el análisis hecho se observó que la mayoría de los cuentos de las páginas web son cortos, con un lenguaje acorde a cualquier usuario que visite dichas páginas. Estos cuentos, en muchas ocasiones, son el complemento entre la lectura que se hace de las imágenes y la que se hace del texto. Adicionalmente, algunas páginas tienen la opción de elegir una segunda lengua para ver los textos.

Lo ideal para la página web es que los textos no sean extensos y su escritura sea coherente frente a las imágenes que se presentan.

Se evidenció, durante el análisis, que la letra en los diferentes sitios web es de diferentes tamaños (variando entre mediana y pequeña), lo cual perjudica la navegación al lector-usuario de la página web. En virtud de dicho tamaño de letra, el lector tiende a presentar desinterés y cansancio visual. Es por todo lo anterior que la página web que se va a diseñar va a contar con dos tipos de letra: una de ellas empleada para los títulos y subtítulos y la otra para el contenido de los cuentos, ya que de este modo se permite un reconocimiento o jerarquización de la información contenida en la misma.



Gráfica 8. Tamaño de la letra empleado en las páginas web analizadas.



Gráfica 9. Tonalidades del color usado en las páginas web analizadas.

En el análisis se observó que al utilizar los colores no se tiene en cuenta el círculo cromático, como lo plantea Moreno Mora (2005), y por esto se utilizan indiscriminadamente tanto colores cálidos como fríos, sin tener en cuenta la combinación de los mismos para una mejor apreciación de la página. Desde la teoría del color es importante plasmar en la página web un contraste entre el fondo y el texto; un tipo de letra blanco o claro sobre un fondo negro para fragmentos grandes del texto central puede cansar la vista, en vez de esto se puede realizar un texto central oscuro sobre un fondo claro. Todo está en el saber emplear los colores, ya que siempre se debe iniciar por colores suaves para que el resultado obtenido se agradable a la vista y, ocasionalmente, emplear algunos fuertes para anunciar un contenido importante.

## **Conclusiones de los criterios de observación**

Todo este minucioso ejercicio de análisis realizado permitió reconocer que cada una de las categorías de análisis influyen en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, ya que cada una cumple una función específica y logra que la persona que está visitando la página web esté atenta, interesada en leer y escuchar los cuentos, socializarlos y motivada a realizar las diferentes actividades que se presentan allí. El niño vive en un mundo lleno de imaginación, donde con la ayuda de páginas web bien estructuradas y diseñadas se le puede motivar a soñar y siempre estar dispuesto a vivir y crear mundos diferentes, claro está, siempre a través del sano hábito de la lectura.

En términos generales, del análisis realizado a las trece páginas web se puede concluir que: varias páginas ofrecen temáticas nuevas en sus cuentos, algunas usan sonidos de fondo y voz narrada; adicionalmente, en algunas hay presencia de juegos y actividades relacionadas con el cuento, mientras en otras se evidencia actividades de diferentes áreas de desarrollo; en varias páginas la letra es adecuada y el texto es corto; finalmente, las imágenes en algunas páginas son animadas pero en la gran mayoría son planas.

Mediante el análisis de estas páginas web se pudo evidenciar, también, la variedad de temáticas presente en los cuentos, en los cuales no existe una uniformidad con respecto a los juegos o actividades que proponen. Fue común ver, en el aspecto gráfico, una recarga de imágenes, color e información en el diseño de las páginas; no obstante, en la presentación de los cuentos, tanto las imágenes como la letra y el color de la misma fue acorde en la mayoría de los casos.

No todos los links consultados corresponden a páginas web, ya que algunos de ellos son blogs muy bien elaborados; muchas de las páginas tienen habilitada la opción de acceso de los contenidos en una segunda lengua, puesto que la gran mayoría son páginas españolas y como estrategia implementan este medio por el cual no sólo personas hispanohablantes pueden acceder a ella.

A continuación se presenta el link y los pantallazos correspondientes al diseño de la página web del proyecto:



Figura 3. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>



Figura 4. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>



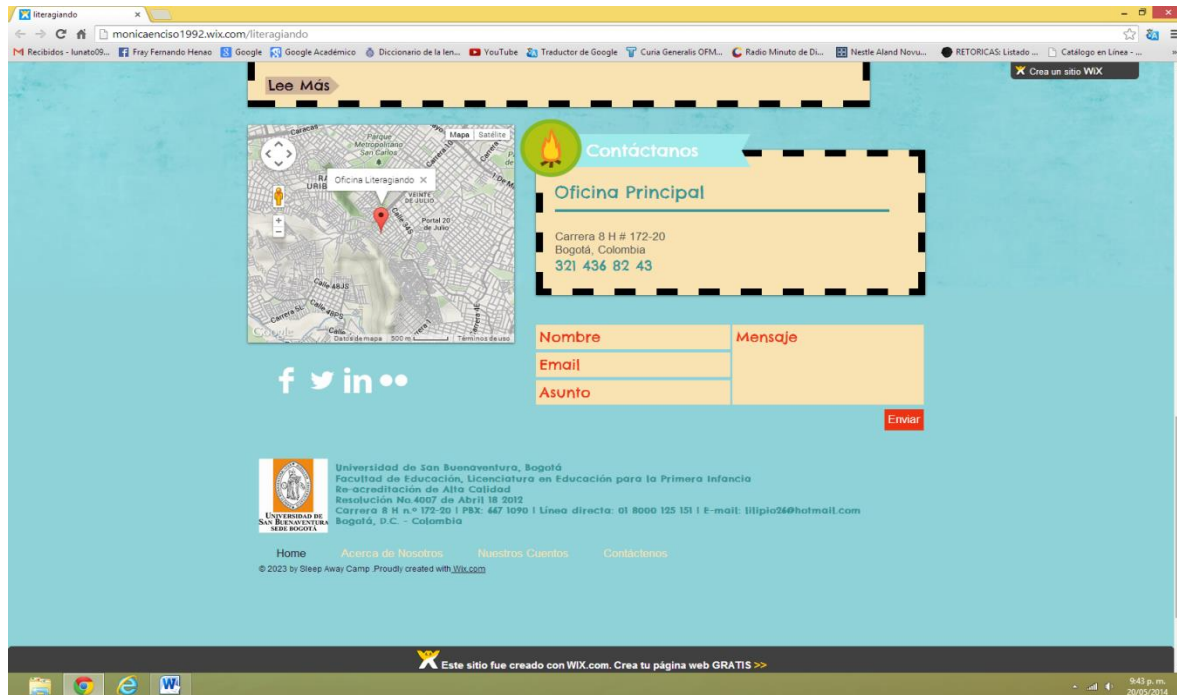


Figura 5. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>



Figura 6. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

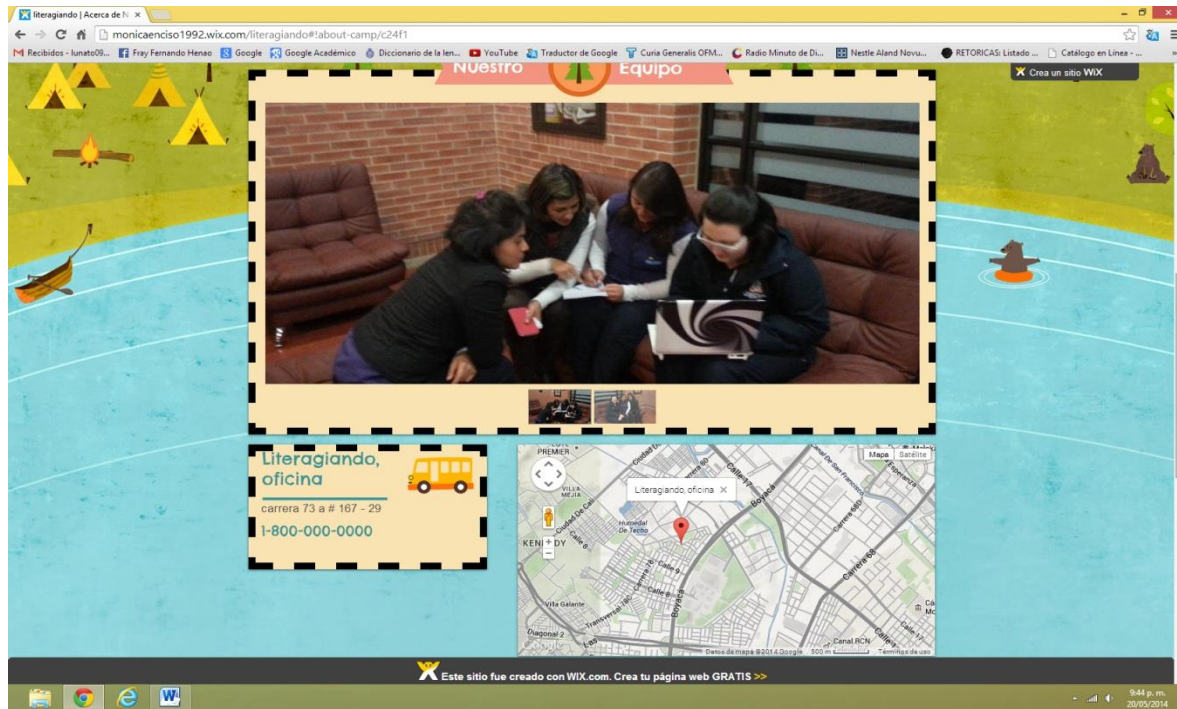


Figura 7. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>



Figura 8. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>





Figura 9. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

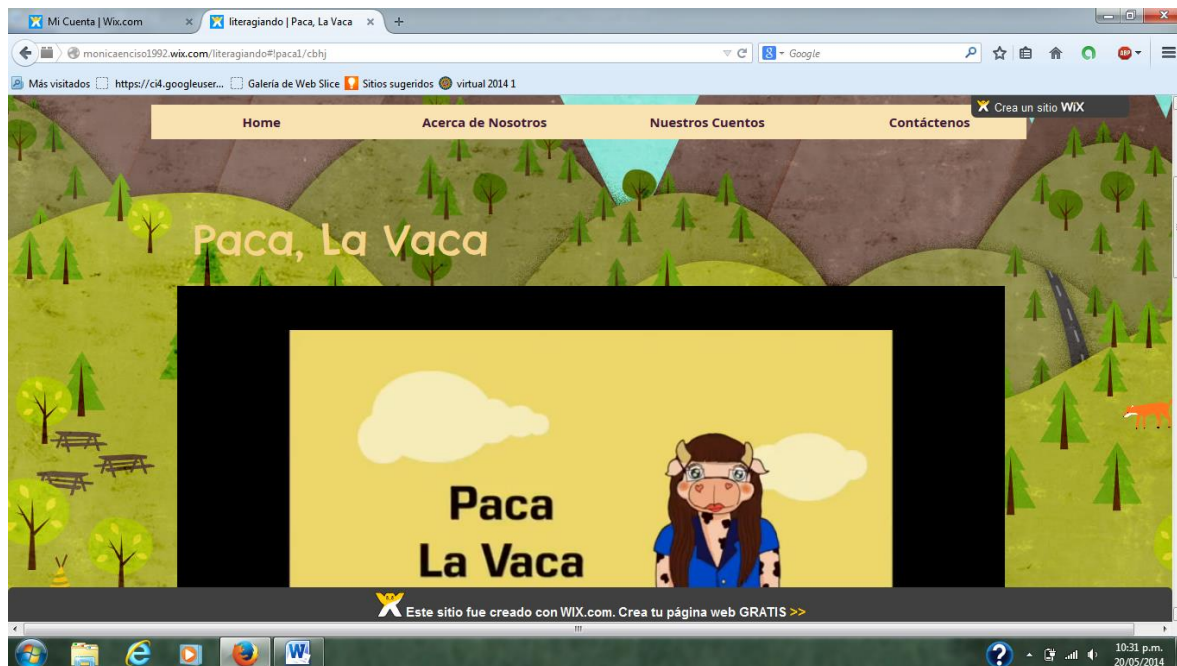


Figura 10. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

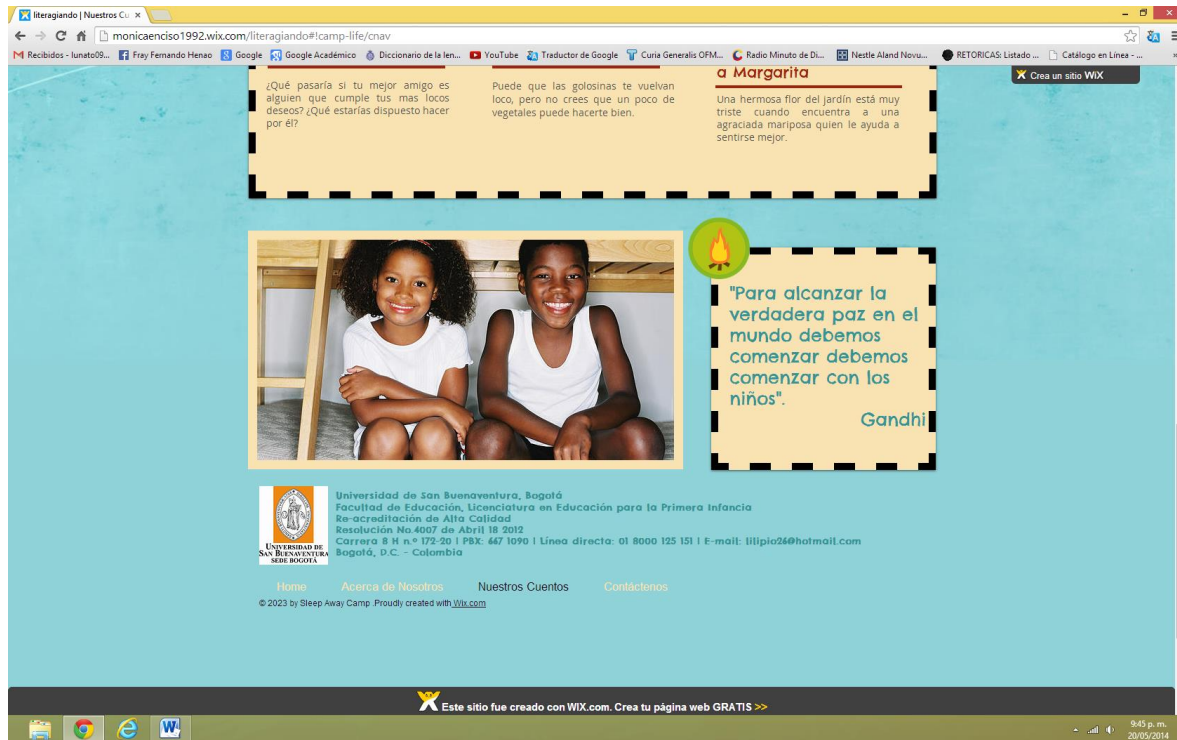


Figura 11. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

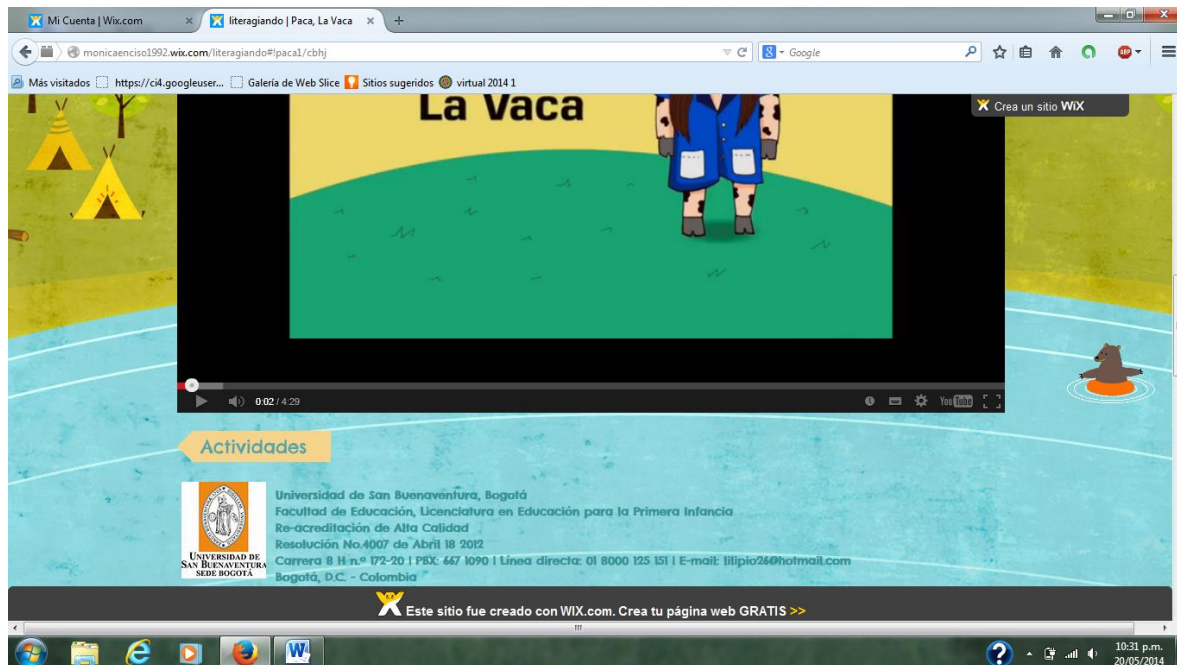


Figura 12. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>





Figura 13. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

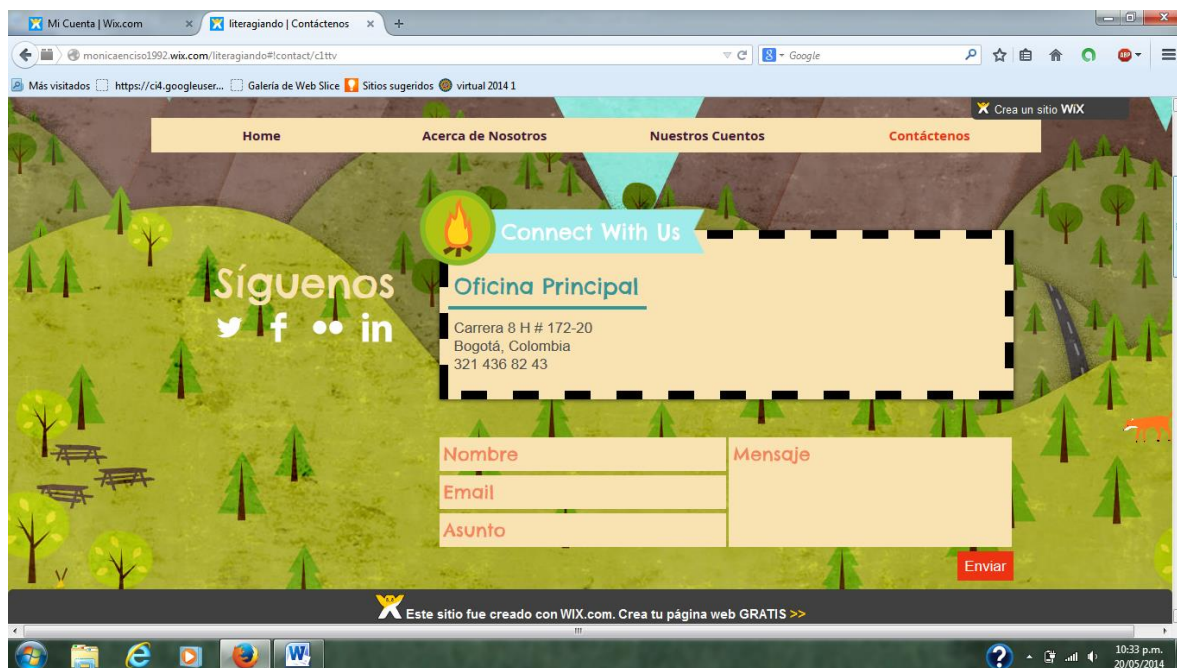


Figura 14. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>



Figura 15. Captura de pantalla de la página web del proyecto. Tomado de: <http://monicaenciso1992.wix.com/literagiando>

## **Logros y alcances**

- El proyecto de Desarrollo dejó como logros y alcances un informe de la segunda fase del proyecto, en el cual se describe el procedimiento que se siguió durante la misma; es decir, se consolidó la evidencia de un proceso metodológico.
- Se conoció los antecedentes relacionados con cuentos interactivos, TIC en educación y su importancia en la Primera Infancia.
- Se realizó una búsqueda acerca de las habilidades comunicativas, lo cual proporcionó bases teóricas encaminadas hacia la importancia y enfoque de la página web del proyecto.
- Se obtuvo una matriz con base en el análisis de varias categorías de observación en diferentes páginas web, enfocadas en la temática “cuentos interactivos”.
- Se alcanzó un mayor conocimiento sobre el tema de la creación de páginas web educativas, lo cual permitió, desde el sentido pedagógico, empezar a diseñar la página web del proyecto.
- Se logró crear el diseño de la página web en un sitio gratuito denominado WIX, donde se plasmó un esbozo de uno de los cuentos escogidos.
- Se logró dar continuidad al proyecto de desarrollo propuesto en la Facultad.
- Se planteó el posible diseño de una página web, con el fin de que las personas interesadas en continuar este proyecto puedan ampliarla y logren que dicha página tenga un acceso y difusión mayor en la red.

## Conclusiones y recomendaciones

- Se obtuvo la autorización por parte de las autoras de seis cuentos para ser publicados en la página web.
- Se informó que únicamente un cuento, de los seis escogidos, iba a ser ilustrado y narrado en la página web.
- Se dejó un informe de la segunda fase, que da cuenta del Proyecto de Desarrollo “*Literagiando, Literagiando nuestros cuentos vamos contando*”, para dar continuidad a la fase siguiente, cuyo objetivo principal es la construcción de la biblioteca itinerante.
- Se dejó un diseño de página web como producto final de la segunda fase.
- Se dio cumplimiento a lo estipulado en la segunda fase del proyecto propuesto por la Facultad de Educación en Licenciatura en educación para la Primera Infancia.
- Es importante que se siga implementando en la facultad Proyectos de Desarrollo que permitan a las estudiantes involucrarse y enfocarse en otro tipo de actividades.
- Se recomienda que en los diferentes saberes y campos de desarrollo del conocimiento, se motive a las estudiantes a escribir sus propias creaciones literarias y se busque hacer algo más con éstas, ya que pueden enriquecer el quehacer docente en diversos espacios.



## Fuentes

- Alfaro, S. (09 de 04 de 2012). *Habilidades Comunicativas*. Recuperado el 25 de 10 de 2013, de <http://ejerciciohabilidadescomunicativas.blogspot.com/2012/04/concepto-de-las-habilidades.html>
- Calderón, D. E. (1996). *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza.
- Cassany, D. C., Sanz, G. P., & Luna, M. S. (2007). *Enseñar Lengua*. España: Grao.
- Goethe, J. (1810). *Teoría de los colores*. Alemania: Courier Dover Publications.
- Gómez, H. M. (2009). De lugares y posiciones: la educación artística en la escuela. *Educación y Pedagogía*, 227.
- Kloster. (1 de Febrero de 2013). *Cuentos Interactivos*. Recuperado el 27 de Octubre de 2013, de [www.cuentosinteractivos.net](http://www.cuentosinteractivos.net)
- Moreno Mora, V. M. (2005). *Psicología del color y la forma*. Mexico: Planeta.
- Ortí, C. B. (2011). *Univerisad de Valencia*. Recuperado el 10 de Abril de 2014, de Universidad de Valencia: <http://www.uv.es/bellochc/pdf/pwtic3.pdf>
- Rey, G. (Mayo de 2012). *Ministerio de Educación Nacional*. Recuperado el 1 de Junio de 2014, de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-122248.html>
- Río, P. d. (10 de Septiembre de 2009). *Letras en el Tiempo*. Recuperado el 27 de Octubre de 2013, de Importancia del Cuento Interactivo en la Educación Infantil: <http://radio.rpp.com.pe/letraseneltiempo/importancia-del-cuento-interactivo-en-la-educacion-infantil/>
- Rojas, V. M. (2003). *Competencias en la comunicación. Hacia las prácticas del discurso*. Bogotá: Ecoe ediciones.
- Tintaya, E. (2002). *Desafíos y fundamentos de educación virtual*. Bolivia: El Cid Editor .
- Torres Barzabal, L. (2005). Elementos que deben contener las paginas web educativas. *Revista Pixel - Bit. Número 25*.
- Vigotsky, L. S. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid : Akal.

## **Anexos**

### **Cuentos de la página web**

#### **Anexo 1: Annie Sale a Conocer el Mundo**

Cuentan que una joven ardilla, llamada Annie, decidió salir a recorrer el mundo. Hasta ese momento se había quedado siempre en su cueva, recibiendo de sus padres todos los cuidados; pero había crecido, ya era hora de salir a explorar lo que había allá afuera, porque por más que le contaran tenía que verlo con sus propios ojos. Para empezar salió a recorrer los alrededores del bosque.

Cuando llegó a su casa, estaba muy atemorizada de lo que había visto en su recorrido, su mamá al verla así se preocupó; deseaba que no le hubiera sucedido nada malo. Para tranquilizarla, la sentó a su lado y le pidió que le contara todo, con pelos y señales, lo que había visto.

- Lo que más me impresionó, mamá, fueron dos animales. ¡No imaginaba que fuera así! Uno se veía manso y amigable; al otro no quisiera volverlo a ver en mi vida! – terminó gritando Annie, temerosa.

- ¿Y por qué te disgustó tanto ese animal? Descríbemelo hija; tal vez te podría ayudar para que no estés tan asustada.

Annie pasó saliva, se acomodó y levantó los ojos hacia arriba como si pensara un rato y después le contó:

- Ese animal era inquieto y gritón, tenía algo extraño de color rojo en su cabeza, y como patas, dos abanicos que abría y cerraba con fuerza; su cola era como un enorme plumero – describió la pequeña Annie.

Mamá se quedó pensativa.

Continúo Annie – El otro tenía piel suave y bella, pequeñas orejas y un caminar armonioso, qué dulce y tranquilo. Muy distinto al ruidoso monstruo con plumas que pasaba cerca de mí y me miraba con su enorme pico.

- Hija mía- explicó sabiamente su mamá -, eres joven y bien se ve que nunca antes habías salido a recorrer el bosque: el primer animal al que te refieres que vuela de un lado a otro, es un loro inquieto e inofensivo para nosotras las ardillas; el segundo, muy bello y armonioso, es un malvado zorro, que está siempre listo a dar un zarpazo y devorarnos – terminó su mamá acercándose a Annie. - Qué suerte que estás a salvo y me hablaste de tu aventura en el bosque. No siempre las apariencias nos hablan de la realidad de lo que hay en cada uno.

## **Anexo 2: No Puedo Dormir.**

Federico, un niño de 9 años, tímido, un poco callado, pero cariñoso, vivía en San Jacinto un pueblo cafetero pequeño y lleno de bosques que recorrían diariamente sus habitantes para llegar a sus escuelas y trabajos.

Federico vivía en una casa, era una casa grande rodeada de frutales y vegetación, allí vivía con su papá, su mamá y su abuela. Él todos los días iba a la escuela en la mañana, llegaba a su casa al medio día y almorzaba, y aprovechaba la tarde para jugar en los campos y hacer su tareas; su vida era perfecta hasta que un día en la noche se encontraba en su habitación con la luz apagada a punto de dormir, cuando escuchó un sonido que parecía salir bajo la cama, pero Federico no pensó mucho en esto y se durmió rápido.

Al día siguiente revisó debajo de su cama y no había nada, esto lo tranquilizó así que siguió normalmente; al finalizar el día volvió a su habitación y como todas las noches se acostó y apagó la luz, cuando estuvo a punto de dormirse empezó a escuchar los ruidos de la noche anterior, Federico se asustó mucho, quiso mirar lo que pasaba bajo su cama, pero fue incapaz de levantarse, así que trató de dormirse y finalmente lo consiguió, pero el susto y la zozobra fueron demasiados.

Al siguiente día, en la mañana revisó nuevamente y al igual que antes no había nada. Ese mismo día en la noche nuevamente escuchó estos raros sonidos incluso más fuertes, él no sabía qué hacer, llamó a sus padres pero no lo escucharon, se metió debajo de sus cobijas y finalmente se durmió.

Así continuó por varios días, cada vez los ruidos eran mayores y se escuchaban más cerca, la hora de dormir se había convertido en una tortura.

Federico pensó que esta situación debía terminar, pues se sentía cansado ya que cada vez dormía menos.

Cierto día Federico se preparó para averiguar lo que pasaba bajo su cama, cuando llegó la noche se quedó despierto, pero no pasaba nada, los ruidos no llegaban, el

sueño lo estaba venciendo, pero el aguantó, no se durmió hasta que empezó a escuchar lo mismo de todas las noches, aunque él tenía miedo se levantó lentamente, estaba realmente asustado, empezó a bajar su cabeza para mirar bajo su cama y no encontraba nada.

Todo se veía oscuro, ya no se escuchaba nada, había mucho silencio, cuando de pronto algo allí se movió; Federico estaba tan asustado que quedó quieto y a lo lejos contra la pared vio dos ojos que brillaban, esto fue impresionante para él; toda clase de cosas pasaban por su cabeza , él no tenía ni idea que podía ser lo que estaba viendo, en un momento de valentía se levantó y saltó hasta el interruptor de la luz y lo prendió, volvió corriendo y miró bajo la cama y vio al más tierno animal que había visto hasta el momento, era un pequeño gato que jugueteaba con una de sus medias y que todas las noches entraba por la ventana .

Federico emocionado lo alzó, lo llevó corriendo hasta la habitación de sus padres quienes lo acogieron felices y lo adoptaron como su nueva mascota.

### **Anexo 3: Paca la Vaca**

Paca es una vaca que cura todos los males de sus amigos los animales, famosa por que brinda ayuda y soluciona problemas sin esperar recompensa; cuida de jirafas, elefantes, gallinas, delfines, lobos, cebras, y su amiga Yolanda la osa panda.

Paca muy contenta se alistaba para ir a trabajar, lucia su linda bata, sus gafas y su morral, el que nunca olvidaba, porque lleva sus aparejos para poder colaborar.

Un día apareció Catalina la gallina para que le curara su alita que había enredado en una ramita. Paca la reviso rápidamente le puso algodón y agua caliente, Catalina sintió un gran alivio y paca la felicito por ser tan valiente, le recomendó pañitos de agua y mucho cuidado para evitar el dolor.

A Mafa la jirafa le dolía la garganta porque se la pasaba gritando y cantando, Paca le recomendó caramelitos de menta, leche con mucha miel y Mafa se fue contenta.

Piolín el delfín estaba un poco gordo y no podía nadar, Paca le sugirió una buena dieta y un poco de ejercicio para poderlo lograr, Piolín se fue feliz siguiendo lo recomendado y después de una semana volvió a empezar su nado.

Jacobo el lobo llego como un bobo pues le dolían las muelas, paca le dijo: deja a un lado la goma de mascar y empieza a cepillar tus dientes de atrás hazlo con frecuencia, no lo debes olvidar.

Tomate el elefante tenía un dolor de oído que fue causado por un largo baño en el río, Paca lo examino e inmediatamente gotitas de glicerina le aplico, Tomate se fue contento botando gritos al viento.

Debra la cebra ya no puede caminar se ha roto una patita de tanto trabajar, Paca le enyesa la pata y la manda a reposar; deberá ya no podrá trabajar y a su hija va a cuidar.

Yolanda su amiga la osa panda presentaba un dolor de panza, debido a la comilona que había tenido en su casa, Paca le recomendó un vaso de agua con limón, un poco

de bicarbonato y que esperara un rato. Yolanda se sintió mejor danzo y danzo hasta que perdió el dolor y su panza se alivió.

De regreso a casa Paca se sorprendió al ver a un leñador que un cigarrillo encendió, Paca respiró y ese humo se tragó, sus pulmones afectó y en el suelo se quedó. El leñador la recogió y a su casa la llevó, Paca ya no respiraba pues el aire le faltaba, el leñador se asustó y a todos los animales llamó.

Entre todos la ayudaban pues sus consejos recordaban, le daban aire, agua y una que otra medicina, mientras que Yolanda lloraba, Debra la cebra la consolaba. No te preocupes, cálmate que tu amiga Paca se salva.

En un momento recordó lo que su abuelo Andrés le dijo: “dale un poco de anís y ráscale la nariz” Yolanda corrió rápidamente y lo hizo inmediatamente. Paca reaccionó y a sus amigos agradeció y como consejo le dijo al leñador: “Ten cuidado con lo que haces pues a tus pulmones expones; también, puedes causar un gran daño al hogar de nuestros amores; pues este bosque que ves, es el hogar de todos los animales”.

Todos quedaron felices y la lección el leñador aprendió, gracias a los consejos que Paca les recitó.

#### **Anexo 4: Mi amigo mágico**

Oskorí era un niño de 10 años de edad, le encantaba jugar en las horas libres con sus amigos, cuando iban a la playa a hacer castillos de arena, a Él no le gustaba saber nada del estudio, odiaba ir a la biblioteca y a la clase de matemáticas, sus calificaciones eran pésimas.

Él vivía con sus padres que salían muy temprano a su trabajo y con su hermanita Lula y su abuela quien cuidaba todo el tiempo de ellos, lo que más anhelaba en la vida Oskorí era tener la bicicleta de sus sueños, pero sus padres se la regalarían si tenía buenos resultados en sus notas, Oskorí sabía que esto nunca sería posible.

Un día después de salir del colegio, Oskorí tomo otro camino para llegar a su casa, quería caminar un poco y de pronto vio a lo lejos un árbol de manzanos rojos y jugosos; él decidió ir a coger algunos, cuando de repente escuchó una vocecilla que le decía: “quiero que tú seas mi amo”, Oskorí un poco asustado pero a la vez sorprendido se quedó fijamente mirándolo sin parpadear y le preguntó : ¿Tú quién eres?, solo un gran amigo que te concederá los deseos más sorprendentes. Oskorí dijo: “no te creo nada de lo que dices es mejor que me vaya por que ya es demasiado tarde y mi abuela me espera en casa”.- No te vayas dime que deseo quieres mi amo-, Oskorí sonrió y dijo:- tengo mucha hambre y lo que quiero en este momento es un delicioso postre y helados- como digas mi amo-, dio un giro y comenzó a aparecer todo lo que Oskorí había pedido, ¡ohhh! Esto es sorprendente, que bien dijo Oskorí y comenzó a saborear estos manjares.

Oskorí se sentía muy feliz por tener un amigo así, y se lo llevó a casa. Al día siguiente cuando Oskorí despertó ¡encontró su cuarto ordenado! su maleta lista y su desayuno servido, dijo- que bien amigo eres genial, pero cómo te llamas, él dijo: amo el nombre que tú elijas para mí estará bien , entonces te llamaré Logi, y se fueron para el colegio, al llegar la maestra dijo saquen su lápiz y guarden todo, Oskorí había olvidado que había evaluación de matemáticas, solo pensó que su amigo mágico lo ayudaría y efectivamente fue así: Oskorí aprobó su evaluación, la llevo a casa y la mostro a sus



padres quienes estaban muy orgullosos de él y así consiguió lo que más quería su bicicleta.

Los días fueron pasando y cada vez Oskorí estaba tan sorprendido y feliz por todos los deseos concedidos, pasar la evaluaciones, tener las tareas perfectas, ganarle siempre en el juego de cartas a sus amigos y ser el primero en la clase de natación, se sentía muy feliz porque su maestra, padres y abuela cada vez lo elogiaban más, pero lo que no sabía Oskorí era que muy pronto todos se derrumbaría como una torre de cartas ante sus ojos.

Y así fue, Logi enfermó y no pudo concederle más deseos, Oskorí se enfadó bastante y le dijo: tú ya no eres útil para mí, quiero que desaparezcas, no quiero verte nunca, pasaron los días y Oskorí se sentía muy mal de cómo lo había tratado, decidió ir a buscarlo en el árbol de manzanos -Logi. Logi, Logi! perdóname amigo no quería ofenderte- haría lo que fuera para que volvieras y te recuperaras, Logi apareció mágicamente como la primera vez.

Hola amo te extrañe, yo también- dijo Oskorí ¿cómo te puedo ayudar? “mira son tantos deseos que te concedí que ya estoy agotado y puedo morir” ¡no! Nooo! no digas eso dijo: Oskorí yo te ayudaré dime ¿Cómo? Amo lo único que puedes hacer es realizar todo lo que hacías pero sin mí ayuda. Así fue Oskorí dio todo de sí para salvar la vida de su amigo. Logi se sintió muy orgulloso de él y dijo “Oskorí lo único que quería era darte una lección de valor del trabajo, dedicación y voluntad de triunfo”, Oskorí con lágrimas en los ojos le dio un fuerte abrazo a Logi y este con una gran sonrisa desapareció. Y nunca jamás Oskorí volvió a ver a su amigo solo sabe que lo lleva en su corazón.

## **Anexo 5: Daniel el mentiroso**

Había una vez una ciudad llamada pipiripao, y en esta existía una casa donde vivían 3 niños muy saludables. Sus nombres eran Juan, Camilo y Tomas. Siempre eran muy juiciosos y les hacían caso a sus padres en todo, les iba bien en el colegio y como pocos niños les encantaban las verduras y las frutas, nunca en su vida habían probado los dulces o golosinas, por lo cual siempre vivían sanos y fuertes.

Un día a pipiripao llegó a vivir una familia muy odiosa, no saludaban ni les gustaba hacer amistad con nadie. En esta familia había un niño bastante malcriado y mentiroso que se llamaba Daniel, y por el contrario de Juan, Camilo y Tomas, a este niño no le gustaba ni los vegetales ni las frutas solo comía comida chatarra, dulces, golosinas y toda clase de alimentos que no le hacían bien a su cuerpo.

Un día en el parque Daniel se encontró con Tomas y lo invitó a comer una rica chocolatina que él tenía, pero Tomas le dijo que no, que eso le iba hacer bastante daño a su estómago y que por eso nunca comía dulces. Pero como Daniel era mentiroso le dijo que no, que eso no era así que por el contrario si comía de esa chocolatina se pondría más fuerte y tendría súper poderes. De tanto insistir e insistir Daniel convenció a Tomas y este comió la chocolatina. Tomas al comerla quedó encantado con tan delicioso sabor el cual nunca había probado, tanto así que le pidió a Daniel que por favor le diera más y este le regaló muchas más. Ya en las horas de la tarde Tomas se sentía muy mal y muy cansado, pero él no sabía por qué.

Al otro día, ya cuando estaba un poco mejor Tomas llevó a sus hermanos a la tienda y les compró dulces, pero Camilo y Juan dijeron que no, que ellos no querían porque sus padres siempre les habían dicho que si comían alguna clase de dulce les iba a poner muy mal y se iban a enfermar, pero Tomas creyendo la mentira de Daniel les dijo que eso no era cierto, que por el contrario que si comían se iban a poner muy fuertes e iban a adquirir súper poderes. Ante esta explicación tan convincente Camilo y Juan aceptaron los dulces y comieron, los tres hermanitos comieron tantos dulces hasta quedar llenos, mientras tanto en su casa Daniel se reía porque hizo comer muchísimos dulces a Tomas, Camilo y Juan y los hizo odiar las verduras,.

Durante el paso de las semanas los padres de los tres hermanitos se extrañaban al ver como sus hijos cambiaron sus hábitos alimenticios y dejaron de comer verduras y frutas, pero lo que ellos ignoraban era que ahora comían golosinas y dulces, por eso su asco a los vegetales.

Después de varias semanas los niños empezaron a enfermar y bajar su rendimiento físico, los padres al verlos tan mal los llevaron al médico para ver qué era lo que sucedía, el médico al revisarlos se dio cuenta que su problema era la mala alimentación y se lo comento a sus padres. Los niños al sentirse arrepentidos le confesaron a sus papas que era lo que había pasado y su adicción por las golosinas, también le dijeron sobre la mentira que les había dicho Daniel.

Al día siguiente Tomas, Juan y Camilo volvieron a consumir frutas y verduras y se dieron cuenta del cambio tan enorme en sus cuerpos, podían saltar, jugar, correr todo el día sin cansarse. Entonces se decidieron ir a contarle a Daniel, para que él también cambiara sus hábitos alimenticios y se volviera un niño saludable. Pero al llegar a la casa de Daniel se dieron cuenta que ya era muy tarde, ya que al niño lo habían hospitalizado y estaba muy grave por culpa de tantas golosinas que había comido en su vida. De inmediato los hermanitos corrieron al hospital a visitarlo, al llegar allí lo vieron y Daniel les pidió perdón por tantas mentiras que les había dicho y también les pidió que le ayudaran a consumir muchas frutas y verduras para ser tan saludable como ellos. Al pasar los días, Daniel salió del hospital y se dio cuenta que con las verduras y frutas, si se volvía mucho más fuerte y tenía súper poderes tales como, correr mucho más rápido, no se cansaba, tenía una gran vista, su salud era perfecta y así se sentía tan fuerte para todo aquello que quería realizar.

## **Anexo 6: La mariposa que ayuda a Margarita**

En un hermoso jardín de un gran valle donde se encontraban diferentes tipos de flores. Había una que siempre estaba muy triste, todas las demás flores le preguntaban ¿porque siempre tienes esa cara de tristeza? si eres una hermosa margarita y todas te queremos.... Eres nuestra amiga compartimos cosas y disfrutamos mucho los atardeceres. Ella un día después de tanto pensar en esta pregunta y lo que le decían positivo sus amigas flores. Se dio cuenta lo que pasaba en su interior. Y les respondió: siento muy triste porque no puedo ir al colegio a aprender cosas como ustedes, pintar, dibujar y jugar. Las demás flores del jardín empezaron a contarle a su profesora Mariposa el caso de su amiga Margarita.

La profesora fue a visitar aquella hermosa flor y su familia para preguntarles por qué ella siendo una flor tan inteligente y especial no iba a estudiar.

El señor cartucho y la señora girasol muy orgullosos respondieron: que su margarita era muy inteligente y no necesitaba asistir a una escuela.

La profesora mariposa muy sensata les dice: es bueno que su florecita vaya al colegio, estudie, comparta, se divierta y aprenda; ya que ella se siente muy sola y necesita de un ambiente donde pueda compartir con las demás florecitas de su edad.

En vista de esto los padres de Margarita reflexionaron sobre lo que le dijo la profesora.

Por esto a la mañana siguiente se levantaron muy temprano para preguntarle a su Margarita si quería ir al jardín.

La florecita contenta y emocionada les dice varias veces: si, si, si yo quiero ir, ese sitio es muy bonito y hay muchas florecitas de mi edad con los cuales podré jugar y aprender... Vamos ya vamos yaaaaaa!!

Ya quiero que todos me vean con mi uniforme nuevo y la profesora mariposa me consienta.

Así fue, Margarita fue con sus padres al jardín, la profesora mariposa se puso muy contenta cuando la vio y la recibió en su casita con un fuerte abrazo. En seguida todas

las especies de flores salieron a recibirla ya que siempre habían querido que Margarita estuviera en el jardín.

Pasó el tiempo y Margarita aprendió muchas cosas, hizo muchos amiguitos y nunca más se volvió a sentir sola.

## Anexo 7: Presupuesto del proyecto

Resultado/producto esperado	Indicador	Beneficiario
<b>Proyecto de Desarrollo.</b>	Ilustración de un cuento para publicar en la página web.	Universidad de San Buenaventura de Bogotá, maestras en formación y escenarios de práctica.
<b>Proyecto de Desarrollo.</b>	Diseño de página web.	Universidad de San Buenaventura de Bogotá, maestras en formación y escenarios de práctica.

RUBROS	FUENTES		TOTAL
	De la Universidad de San Buenaventura	Estudiantes de proyecto de Desarrollo	
Personal	0	300.000 cada gestora	300.000
Diseño de la Pagina web	0	600.000	600.000
Elementos de papelería, aseo y cafetería.	0	400.000	400.000
Internet	0	80.000	80.000
Transporte (taxis y buses)	0	300.000	300.000
Ilustración del cuento y asesoría de comunicadora audiovisual.	0	600.000	600.000