

## 1. EL PROYECTO VEREDA INFANTIL

### 1.1. Actividades previstas en el Proyecto



#### VEREDA - INVENA

(Venezuela Red de Arte - Red de Investigación Venezolana en Arte)

#### VEREDA INFANTIL

Diseño de Juegos Educativos, vinculados con el arte, orientados al desarrollo del lenguaje y la creatividad, en Formato Electrónico para la II Etapa de Educación Básica

#### TABLA DE CONTENIDO

- [Identificación.](#)
- [Resumen.](#)
- [Institución ejecutora.](#)
- [Justificación.](#)
- [Objetivos.](#)
- [Descripción del producto.](#)
- [Situación actual del proyecto.](#)
- [Metodología de desarrollo.](#)
- [Programa de trabajo.](#)
- [Aspectos organizacionales.](#)
- [Validación del producto.](#)
- [Recursos Necesarios.](#)
- [Bibliografía General.](#)



## **VEREDA INFANTIL.**

Diseño de Juegos Educativos, vinculados con el arte, orientados al desarrollo del lenguaje y la creatividad, en Formato Electrónico para la II Etapa de Educación Básica.

### IDENTIFICACION.

Título: VEREDA INFANTIL:

Proyecto de diseño de Juegos Educativos, vinculados con el arte, orientados al desarrollo del lenguaje y la creatividad, en formato electrónico para la II Etapa de Educación Básica.

Institución ejecutora: Universidad de Los Andes (ULA), Departamento de Historia del Arte: Proyecto VEREDA.

Dirección: Avenida Las Américas, Complejo Liria, Facultad de Humanidades, Edf. A. Departamento de Historia del Arte, Cubículo 7.

Responsable: Juan Manuel Astorga Junquera.

Duración prevista: 6 meses.

## **RESUMEN**

El Proyecto VEREDA INFANTIL es una iniciativa del Departamento de Historia del Arte de la ULA realizada a través del Proyecto VEREDA. Consiste en el diseño de Juegos Educativos, vinculados al arte, como forma de estimular el desarrollo del lenguaje y la creatividad, en niños de la II Etapa de Educación Básica. Se busca generar en el niño habilidades para la comprensión de formas de comunicación no convencionales (como es el caso de los objetos artísticos), además de estimular su creatividad, por medio de la integración de imágenes, textos, audio y video.

El resultado final serán seis juegos digitales, de contenidos didácticos, interactivos, desarrollados en formato Web, disponibles en línea a través de Internet y que además pueden usar el CD como soporte material.

Los juegos estarán dirigidos a niños de II Etapa de Educación Básica, se encontrarán divididos de acuerdo a los dos grupos de usuarios potenciales. Un primer grupo de niños entre 9 y 11 años, con esquemas de pensamiento operatorio de tipo concreto, capaces de realizar actividades de clasificación, seriación, conservación y compensación. Y un segundo grupo que abarca las edades comprendidas entre los 11 y 13 años, con pensamiento operatorio de tipo abstracto (operaciones formales) que son capaces de formular y evaluar hipótesis, construyen teorías sobre su entorno y pueden manejar postulados verbales como forma de pensamiento abstracto).

Las condiciones de uso de estos productos implican la existencia de una infraestructura mínima en las Escuelas como son los laboratorios de computación.

El proyecto se desarrollará en tres fases: la primera fase de diseño y elaboración de un prototipo, la segunda de concepción y elaboración de seis juegos con su correspondiente evaluación y validación, y una última fase de ajustes, rediseño, construcción final, colocación en línea y manuales de usuario. Este proyecto tiene un costo aproximado de 90 millones de Bolívares, de los cuales la Universidad de Los Andes proporciona un capital neto de 38 millones (sin incluir el valor agregado del proyecto VEREDA superior a los 100 millones de Bolívares), restando al MCT-CONICIT un aporte de 50 millones de Bolívares para completar los recursos necesarios para la ejecución del proyecto.

### **Objetivos generales:**

Elaborar un conjunto de herramientas educativas, asociadas a contenidos artísticos, que permitan mejorar las destrezas en las áreas de lenguaje y pensamiento lógico, en los Estudiantes de II Etapa de Educación Básica.

Desarrollar estrategias de transferencia tecnológica, en el campo de la teleinformación, tanto en la indagación sobre los formatos electrónicos como en las prácticas de estimulación de su uso, para los Estudiantes de II Etapa de Educación Básica.

### **Objetivos específicos:**

Elaborar en un lapso de seis meses un conjunto de 6 Juegos Educativos, vinculados al arte y desarrollados en formato Web, que permitan mejorar las habilidades de comprensión lectora y expresión escrita de los estudiantes de II Etapa de Educación Básica, apoyándose en el empleo de imágenes que son archivos fácilmente exportables en Internet.

Elaborar en un lapso de seis meses un conjunto de 6 Juegos Educativos, vinculados al arte y desarrollados en formato Web, que permitan desarrollar competencias de uso de tecnología teleinformática en los estudiantes de II Etapa de Educación.

Elaborar en un lapso de seis meses un conjunto de 6 Juegos Educativos vinculados con arte y desarrollados en formato Web, que permitan estimular la creatividad de los estudiantes de II Etapa de Educación.

### **1.2. Resultados estipulados.**

#### **DESCRIPCION DEL PRODUCTO**

Este Proyecto está orientado a los estudiantes de la II Etapa de Educación Básica, 4º, 5º y 6º grado; quienes deberían poseer un nivel de comprensión lectora que permita enriquecer y/o consolidar lo relativo a los siguientes ejes transversales del Curriculum Básico Nacional:

Lenguaje: se desarrollará un producto que integra formas de lenguaje verbales y no verbales es decir, no articuladas oralmente. Por ejemplo imágenes simbólicas y lenguaje iconográfico propio del arte. Todo esto permitirá a los estudiantes:

Desarrollar competencias para comprender las ya mencionadas formas de comunicación.

Aprender a rastrear, analizar, seleccionar, y relacionar la información que le facilitarán la realización de investigaciones vinculadas con sus inquietudes.

Aumentar su capacidad creativa, crítica y reflexiva.

Desarrollo del Pensamiento: La elaboración de hipótesis, así como la búsqueda de respuestas sobre las mismas, está íntimamente vinculada con

las características propias del pensamiento en cada edad de la vida del ser humano.

La calidad de los procesos lógicos del pensamiento se verá favorecida a partir de la participación de niños y jóvenes en actividades estructuradas, relacionadas con objetos y temas artísticos, y con el uso de la lengua y de las nuevas tecnologías. Esto permitirá estimular en los estudiantes aspectos tales como: la observación, descripción, clasificación, seriación, análisis, síntesis, y las nociones temporales y espaciales.

Por otra parte la exposición ante materia sensible como es el objeto de Arte, permitirá sensibilizar y desarrollar en el estudiante aptitudes que enfatizan aspectos cognitivos como: la creatividad, y la transferencia del aprendizaje y la metacognición.

La interacción con el medio digital (computacional) y en especial con la tecnología teleinformática, permitirá desarrollar por parte del estudiante, competencias básicas y manejo de herramientas de trabajo, propias del medio. De tal manera que el proyecto abarca también una estrategia de introducción al estudiante en el manejo de tecnologías digitales.

El producto final corresponde a la elaboración de un Web Site que contiene un conjunto de 6 juegos educativos, desarrollados bajo estándares teleinformáticos (HTML, java script, movie flash, real player, real audio, entre otros). Los usuarios de este producto deben ser estudiantes de II Etapa de Educación Básica (del cuarto al sexto grado), niños con edades comprendidas entre los 9 y los 13 años.

Las computadoras para las que se desarrolla el producto deben ser capaces de navegar en Internet, con las implicaciones de conectividad que esto conlleva, además deben poseer equipos multimedia (tarjeta de sonido, video, cornetas, unidad lectora de CD, scanner además de los plug-ins indicados en cada producto).

### **1.3. Prototipo**

Este es el prototipo presentado juntamente al proyecto, es una ejemplificación de lo que pensábamos que se podía hacer, que no imaginaba ni prefiguraba la complejidad y el nivel de desarrollo que hemos

alcanzado. Lo reproducimos gráficamente para ayudar al lector, al compararlo con los videojuegos definitivos a tener una idea del cambio de escala logrado.



Esta guía para niños te invita a conocer las maravillosas posibilidades que existen en Internet.

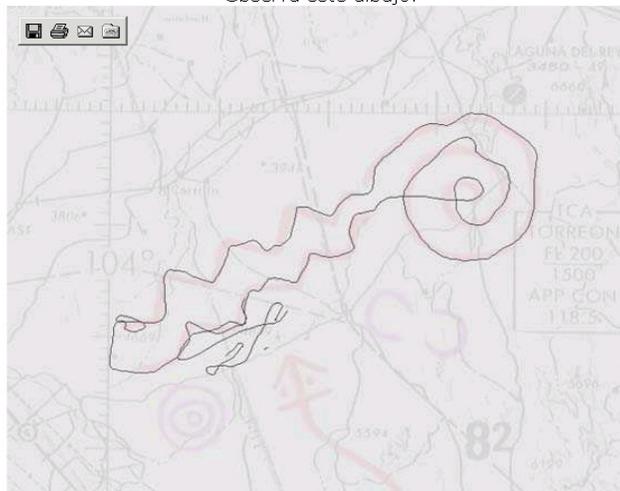
Al mismo tiempo puedes divertirte desarrollando juegos hechos especialmente para ti.



## Juega Viajando



Observa este dibujo:



¿Habías visto algo parecido?

¿Te gustaría saber cómo fue hecho?



VEREDA para Niños



## Juega Viajando

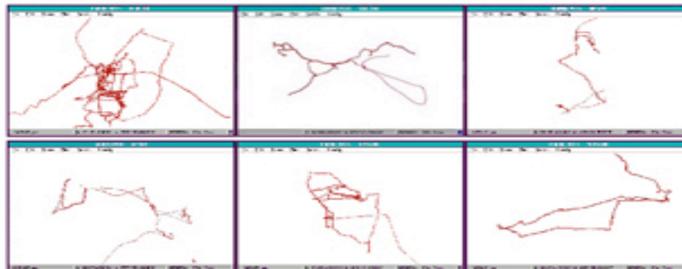




### Juega Viajando



Observa este grupo de imágenes:



Al igual que el primer dibujo que viste, estos trazos son realizados sobre superficies de tierra a través del desplazamiento en diversos medios de transporte: aviones, barcos, autos, y otros.

Pero esta idea de realizar grandes dibujos no es nada nueva. Observa las fotografías de abajo:



Estas fotografías son del [Valle de Nazca](#), un lugar que se encuentra en [Perú](#).

El tamaño de los dibujos que estás viendo sobre la tierra es de muchos kilómetros (como el tamaño de dos canchas de fútbol).

Estos trazos fueron realizados hace 1700 años (aproximadamente) cuando no existían los aviones, ni los autos; y por extraño que parezca para poder observarlos es necesario poseer un vehículo que pueda volar.

¿Puedes hallar la similitud entre los trazos de arriba y estos dibujos?

¿Cómo se relacionan estos con la idea de un viaje?



Más adelante observarás otros ejemplos que se parecen en algo a los trazos monumentales. También puedes regresar a observar el álbum de fotografías.



VEREDA para Niños

### Juega Viajando



Los álbumes de fotografía (como el que acabas de ver) son una de las formas más conocidas que existen para recordar y contar las cosas que suceden durante los viajes.

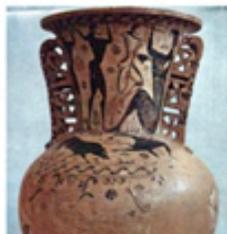
Seguramente alguna vez has visto las fotos de los viajes de un familiar o amigo, quizá tú hayas tomado fotos de un viaje hecho con tu familia. Pero también existen otras formas de contar un viaje con sus aventuras, inclusive algunas de ellas son muy antiguas.

Una de estas formas de narrar un viaje apareció hace muchos años atrás, cuando aún no habían inventado la fotografía.

Algunas de las costumbres e historias de los griegos de la antigüedad (que vivieron en la actual **Grecia** hace más de dos mil años), han llegado hasta nuestros días a través de relatos orales y escritos. También sobrevivieron gracias a la escultura y la cerámica.

Entre las más famosas se encuentran las narradas por un anciano poeta llamado **Homero**. El conjunto de estas historias se conocen bajo los nombres de **La Ilíada** y **La Odisea**.

Estos relatos están escritos en forma de poema, y en ellos se narran las hazañas de muchos héroes griegos, principalmente las de **Ulises** (quien fue un personaje legendario, mitad realidad y mitad imaginación).



En esta jarra se observan imágenes de Ulises, pintadas por los griegos para celebrar sus proezas.

(Ánfora Protocórica, Museo de Eleusis, Grecia).

**La Odisea** narra a través de la descripción de muchos viajes las historias de **Ulises**, sus hazañas y proezas, al igual que las guerras que libró.

Estas fueron muy importantes para los antiguos griegos: en ellas se encontraba la raíz de su identidad, su independencia y sus orígenes. Era la historia de cómo llegaron a ser el pueblo tan importante que eran.

**Ulises** era un héroe para los griegos, tenía virtudes que todos sus compatriotas admiraban y deseaban poseer. Además del poema que escribió **Homero**, también se pintó su figura en vasijas que estaban en las viviendas, se realizaron esculturas de él, y fue alabado por todos como un ejemplo a seguir.

Otro héroe por sus virtudes y sus hazañas fue **Herácles**, conocido también como **Hércules**.

En Venezuela tenemos nuestros propios héroes.

El más conocido es **Simón Bolívar**. Muchos venezolanos han contado la vida y las grandes proezas de nuestro Libertador. Se ha escrito mucho sobre los viajes que realizó por toda Latinoamérica para liberar países hermanos. A continuación conocerás una de las formas en las que se han narrado los viajes de **Bolívar**.



VEREDA para Niños

### Juega Viajando



[Simón Bolívar](#) desde su juventud realizó gran cantidad de viajes. Fue a **Europa** y también a **Norteamérica**. Sus luchas por la libertad de Suramérica lo llevaron a recorrer toda **Venezuela**; también viajó a países como **Jamaica, Colombia, Ecuador y Perú**.

Uno de los episodios más conocidos por los venezolanos fueron los viajes que realizó con su ejército para librar batallas.

El más asombroso de los que emprendió es el llamado "Paso de Los Andes". **Tito Salas**, un pintor venezolano, ilustra en la obra que observas a tu derecha uno de los momentos de este impresionante recorrido.



La imagen que ves a tu izquierda es la reproducción de otra pintura de **Tito Salas**, conocida como la "Emigración a Oriente".



En ella se muestra a **Bolívar** conduciendo al pueblo de **Caracas** hacia el oriente del país. Las tropas realistas de **Boyes** habían tomado la capital y la población huye atemorizada antes de caer en manos del ejército enemigo.

Ambas pinturas son muy realistas y muestran con gran detalle la forma en que se viajaba en esa época.

Ya has visto varias formas de contar una misma actividad, la de viajar.

Primero observaste los trazos realizados con un recorrido, que terminaban convirtiéndose en mapas de los trayectos hechos. Luego observaste fotografías de esos viajes, y después conociste la forma en que los antiguos griegos narraban los viajes que para ellos eran importantes. Y por último, estas dos pinturas de **Tito Salas** que narran a través de imágenes los viajes heroicos de **Simón Bolívar**.

¿Te gustaría contar un viaje realizado por ti y algunos amigos?



VEREDA para Niños

## Juega Viajando



Ahora queremos proponerte una actividad donde te divertirás mucho:

Primero reúne a un grupo de amigos. Junto con ellos programa un recorrido por un lugar que les guste cerca de la casa o la escuela. Divídanse en dos grupos: el primero se irá de paseo, el grupo restante se ubicará en un lugar desde el que pueda observar al primero. Allí, equipados con lápices de colores y papel, podrán realizar trazos del recorrido llevado a cabo por el grupo 1. También puedes dibujar a tus amiguitos realizando su paseo, y finalmente escribir las historias de lo que les sucedió en la actividad.

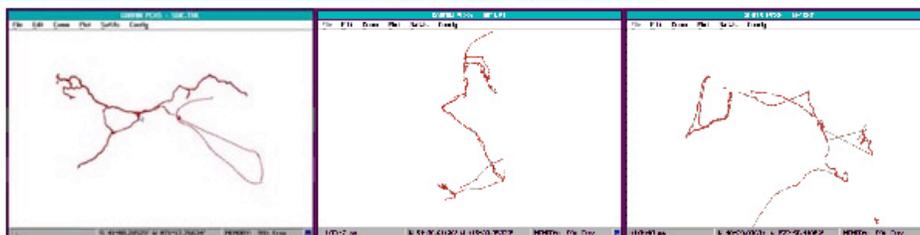
Todos estos trabajos los pueden pasar por un scanner y enviárnoslo a la siguiente dirección:  
[vereda2000@hotmail.com](mailto:vereda2000@hotmail.com) ,

*!nosotros los incluiremos en nuestra galería de arte!*



VEREDA para Niños

## Juega Viajando Galería



!Acompáñalos!!!...

## VEREDA para Niños