

# PROYECTO LITE 2013

## SUB-PROYECTO 1.2

### "20 UNIDADES INTERACTIVAS PARA EDUCACIÓN BÁSICA PREESCOLAR: EBP\_20"

#### **Objetivo:**

"Conceptualización, diseño, desarrollo y producción de 20 unidades interactivas para nivel preescolar de educación básica, educativas, amenas y funcionales, que se ejecuten en navegadores de computadoras de escritorio y dispositivos móviles con soporte al nuevo estándar HTML5

#### **DISEÑO INSTRUCCIONAL**

##### **Contenidos educativos:**

Los contenidos educativos están basados en el "Programa de estudios" y la "Guía para la educadora" de Educación Básica Preescolar 2011, de la Secretaría de Educación Pública.

##### **Usuarios finales:**

Niños de 3 a 6 años de edad.

##### **Modalidad de uso:**

Directa, no asistida o asistida.

##### **Momentos:**

El diseño instruccional está estructurado en tres principales momentos que son inicio, desarrollo y cierre.

**Inicio:** Se induce brevemente al niño al tema a tratar.

**Desarrollo:** En este momento se construye el conocimiento por medio de dos sub momentos, el aprendizaje formal y el refuerzo de aprendizaje.

**Aprendizaje formal:** En este momento se le aporta al niño la información del tema de una forma secuencial, sintética y amena, que favorezca la retención de la misma.

**Refuerzo de aprendizaje:** Por medio de una actividad interactiva lúdica (juego) se promueve la interrelación con el conocimiento previo y se fomenta la fijación y uso del nuevo conocimiento.

**Cierre:** Se le aportan al niño algunas conclusiones y se le invita a la reflexión de lo aprendido.

##### **Metáfora:**

Los temas están desarrollados dentro de una metáfora que resulta funcional al tema y atractiva para el niño (significativa). Por medio de la metáfora y la mnemotecnia se refuerzan las relaciones cognitivas entre el conocimiento previo y el nuevo conocimiento de forma lúdica.

**Retos y objetivos:**

Por medio de retos y objetivos se motiva al niño para la interacción con el producto educativo. Los retos se presentan por medio de actividades lúdicas (juegos) que promueven su desarrollo psicomotriz y la construcción del nuevo conocimiento. En ningún momento se evalúa o se reprocha negativamente al niño por su desempeño pero si se le retroalimenta acústica y visualmente cuando los retos u objetivos han sido alcanzados.

**Diseño de interfaz gráfica:**

Interfaz gráfica minimalista y no profusa de fácil uso, con las funciones y elementos mínimos necesarios para la ejecución de los productos. Este tipo de interfaz evita la confusión del usuario y permite una interacción intuitiva con una mínima curva de aprendizaje.

**Navegación e interacción:**

Los productos cuentan con una navegación lineal e interacción amigable para el usuario que permite la rápida adopción del uso del producto reforzando la atención en el contenido educativo. Se utilizan mecánicas de interacción básicas.

**Duración:**

Los productos tienen una duración de uso promedio de entre 2 y 6 minutos favoreciendo con esto la máxima atención del usuario al que están dirigidos, evitando su abandono por distracción o monotonía.

**Narración:**

La narración de los contenidos es fundamental en productos educativos para el usuario preescolar, este tipo de usuario empieza a familiarizarse con el lenguaje escrito y resulta obligada la descripción, narración y guía.

**Equidad de género:**

En todos los productos fue procurada la equidad de género promoviendo la identificación de los usuarios y la instauración de valores sociales.

## **PRODUCTOS**

**EBP\_20\_01: ¡Vamos al zoológico!**  
**EBP\_20\_02: Mounstruo ciudad**  
**EBP\_20\_03: El semáforo**  
**EBP\_20\_04: Las partes del cuerpo**  
**EBP\_20\_05: Las figuras geométricas**  
**EBP\_20\_06: El viaje de Romildo**  
**EBP\_20\_07: Las estaciones del año**  
**EBP\_20\_08: La familia de Santiago**  
**EBP\_20\_09: Cuando seas grande**  
**EBP\_20\_10: Pastel de manzana**  
**EBP\_20\_11: Los cangrejos que se vengaron del mono**  
**EBP\_20\_12: El regalo mágico del conejito pobre**  
**EBP\_20\_13: El gran palacio de la mentira**  
**EBP\_20\_14: Carlos y el caballo**  
**EBP\_20\_15: La cola de león**  
**EBP\_20\_16: La estrella diminuta**  
**EBP\_20\_17: La llave mágica**  
**EBP\_20\_18: El hada y la sombra**  
**EBP\_20\_19: Música para las nubes**  
**EBP\_20\_20: Nunca te burles de un rinoceronte**

### **Características principales:**

Aplicaciones Web Universales  
Desarrolladas totalmente dentro del estándar HTML5 (HTML5, Javascript, CSS3)  
2D Canvas Rendering  
Soporte para dispositivos con pantallas Retina y HiDPI  
Video y audio HTML5 nativo  
Soporte para computadoras de escritorio y dispositivos móviles  
Audio en todas las plataformas de visualización  
Atlas gráficos para descargas rápidas y gran desempeño en dispositivos móviles  
Soporte para múltiples entradas de interacción (pantallas Touch, Ratores, etc.)  
Animaciones basadas en tiempo (time-based)  
Adaptación a cualquier proporción de pantalla  
Una misma aplicación para múltiples dispositivos  
Responsive Web Design  
Tecnologías de uso libre (que no generen regalías)

### **Frameworks:**

PIXI (2D Canvas Rendering)  
GSAP (Tweening animations)

## **Plataformas de visualización probadas**

### **Sistemas operativos:**

Microsoft Windows (7 y 8)  
Apple MacOS (10.7, 10.8 y 10.9)  
Apple iOS (6 y 7)  
Android (4.3 y 4.4)  
Ubuntu (Linux) (12 y 13)

### **Navegadores Web:**

Microsoft Internet Explorer (9, 10 y 11)  
Google Chrome (29, 30 y 31)  
Mozilla Firefox (23, 24 y 25)  
Apple Safari (6 y 7) (MacOS)  
Apple Safari (6 y 7) (iOS)  
Opera Software Opera (16, 17 y 18)  
Android Browser (4.3 y 4.4)

### **Dispositivos móviles:**

iPad (2, 3, 4, 5 Air, mini y mini retina)  
iPhone (4, 4s, 5, 5s y 5c)  
Nexus 7 (con Android 4.3 y 4.4)  
Asus Transformer Pad infinity (Android 4.3)

### **Computadoras de escritorio y portátiles:**

Apple MacBook Pro con pantalla Retina (Windows y MacOS)  
Apple MacBook Pro (MacOS)  
Apple Air (MacOS)  
Dell Inspiron One (Windows)  
Dell Precision (Windows)  
Dell Latitud (Windows y Ubuntu)  
Sony VAIO (Windows)  
Otras

### **Navegadores con soporte para visualización en local (sin conexión a Internet) en computadoras de escritorio:**

Microsoft Internet Explorer (9 y 10)  
Mozilla Firefox (23, 24 y 25)

## **PRODUCCIÓN DIGITAL**

Para la producción de las 20 unidades educativas se realizaron las siguientes actividades:

Conceptualización  
Diseño de producción  
Administración de proyecto  
Dirección de producción  
Dirección de arte  
Diseño instruccional  
Diseño de interacción  
Diseño grafico  
Ilustración  
Programación Web Multimedia  
Edición y post producción de audio  
Edición y post producción de video  
Locución profesional  
Corrección de estilo  
Integración  
Pruebas de uso  
Servicios financieros y contables  
Documentación

### **Tiempo de producción:**

16 semanas

### **Equipo de trabajo:**

Lic. David Najjar  
Lic. Diana R. Araiza  
Lic. Salvador Najjar  
Lic. Jonathan Nava  
Lic. Ruth Araiza  
Lic. Francisco Arellano