



Universidad del Azuay
MAESTRIA EN DISEÑO MULTIMEDIA

TEMA: Diseño de un Periódico Online Multimedia enfocado a los niños de edad comprendida entre los 7-10 años (Página Web)”

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de
MAGISTER EN DISEÑO MULTIMEDIA

Autora: Gabriela Vásquez
Directora: Ximena Vélez

Cuenca - Ecuador
2012





Universidad del Azuay
MAESTRIA EN DISEÑO MULTIMEDIA

TEMA:

“Diseño de un Periódico Online Multimedia enfocado a los niños de edad comprendida entre los 7-10 años (Página Web)”

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de
MAGISTER EN DISEÑO MULTIMEDIA

Autora: Gabriela Vásquez

Directora: Ximena Vélez

Cuenca - Ecuador

2012

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a mi familia por su apoyo e inmenso amor que me han ofrecido a lo largo de mi vida, a Luis que durante este proceso se convirtió en mi esposo y desde ese momento me ha apoyado para concluir con éxito esta etapa de mi vida.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad del Azuay, en especial a la Directora de mi trabajo de fin de carrera Mgs. Ximena Vélez, quien con su tutela supo encaminar con acierto esta investigación. A todos los que me apoyaron y direccionaron en cada parte del proceso.

INDICE

DEDICATORIA	II
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1	4
1. COMUNICACIÓN EDUCATIVA	5
1.1. EL USUARIO	5
1.1.1. LOS NIÑOS EN SU ENTORNO	5
1.1.2. LA ESCUELA PRIMARIA Y EL INTERNET	7
1.1.3. LOS PADRES Y SU CONTRIBUCIÓN A LA EDUCACIÓN	9
2. LA INFORMACIÓN	13
2.1. ¿QUÉ ES INFORMACIÓN?	13
2.2. COMUNICACIÓN	14
2.2.1. TIPOS DE INFORMACIÓN	14
2.2.2. CARACTERÍSTICAS DE LA INFORMACIÓN	14
2.2.3. ¿QUÉ INFORMACIÓN OFRECE EL ENTORNO?	15
2.2.4. TIPOS DE PRENSA	16
2.2.5. LOS MEDIOS COMUNICATIVOS	17
2.2.6. BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL PERIÓDICO ECUATORIANO	19
2.2.7. LA PRENSA INFANTIL	23
2.2.8. SUPLEMENTOS INFANTILES	24
2.3. LA WEB COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN	26
2.3.1. ESTADÍSTICAS.- INTERNET EN EL ECUADOR	27
2.3.2. LA PRENSA EN LA WEB	27
2.3.3. LA WEB Y SU EVOLUCIÓN	30
2.3.4. ¿QUÉ ES UN PERIÓDICO VIRTUAL?	30
2.3.5. EL PERIÓDICO VIRTUAL DIRIGIDO A NIÑOS	32
2.4. INFORMACIÓN EN LA WEB	32
2.4.1. PREFERENCIAS DE LOS NIÑOS EN LA WEB	32
2.4.2. ¿QUÉ ESTÁN VISITANDO?	33
2.4.3. CÓMO ESCOGER LA INFORMACIÓN PARA LOS NIÑOS	34
2.4.4. CÓMO REDACTAR ESTA INFORMACIÓN	36

CAPÍTULO 3	38
3. INVESTIGACIÓN DE CAMPO	40
CAPÍTULO 4	42
4. ANÁLISIS DE PRODUCTOS HOMÓLOGOS	43
4.1. PRENSA ESCRITA	43
4.1.1. MERCURITO	43
4.1.2. FUNCIÓN	44
4.1.3. TECNOLOGÍA	45
4.2. ANÁLISIS DE PRODUCTOS HOMÓLOGOS 2	45
4.2.1. WEB	45
4.3. CONCLUSIONES	48
CAPÍTULO 5	49
5. CONTENIDOS DEL PERIÓDICO VIRTUAL	50
5.1. ¿POR QUÉ ESTOS CONTENIDOS?	50
5.2. PARTICIPANTES EN EL PERIODISMO VIRTUAL	50
5.3. MEDIOS ALTERNATIVOS PARA REFORZAR LA RETENCIÓN DE LOS NIÑOS	52
5.4. FUNCIONALIDAD DEL PERIÓDICO VIRTUAL	52
5.4.1. NOMBRE DEL SITIO	55
5.4.2. CREACIÓN DE LOS PERSONAJES	56
5.4.3. CREACIÓN DEL ENTORNO E INTERFAZ	56
5.4.4. TECNOLOGÍA APLICADA	60
5.4.5. PROGRAMACIÓN APLICADA EN LA WEB	62
5.4.5.1. PROGRAMACIÓN DEL SITIO	62
5.4.5.2. PROGRAMACIÓN DE JUEGOS	65
5.4.5.1 PROGRAMACIÓN DE MÚSICA	68
5.4.5.1 PROGRAMACIÓN DE COMUNIDAD	69
5.4.5.1 PROGRAMACIÓN DE COMPRAS	69
5.4.5.1 PROGRAMACIÓN DE REGISTRO	71
5.4.5.1 PROGRAMACIÓN DE AYUDA	71
5.5. CONCLUSIONES	73

CAPÍTULO 6	49
6. CAMPAÑA DE PUBLICIDAD DIFUSION DEL SITIO	75
6.1. CONCEPTO DE CAMPAÑA	75
6.2. OBJETIVOS DE CAMPAÑA	75
6.3. ACTIVACIONES DE MARCA	75
6.4. PUBLICIDAD IMPRESA	76
6.5. PUBLICIDAD MASIVA	76
6.6. PUBLICIDAD IMPRESA	76
6.2. CONCLUSIONES	77

Resumen

Este trabajo de investigación consiste en la implementación de un Sitio Web dirigido a niños en edad escolar de 7 a 10 años, que tiene como objetivo principal informar las noticias más relevantes del entorno local, así mismo, contiene medios alternativos de diversión y aprendizaje para el público al que va dirigido.

El proyecto da a conocer una investigación sobre los niños de esta edad y sus gustos y preferencias, así como de los medios que podemos usar para dicha implementación.

Abstract

This research involves the implementation of a Web site aimed at school children 7 to 10 years, whose main objective reporting important news of the local environment, so it contains alternative means of fun and learning for the public it is addressed.

The project unveils research on children of this age and their tastes and preferences, as well as the means we use for such implementation.

INTRODUCCIÓN

El proyecto tiene como principal objetivo presentar una alternativa de diseño Web enfocado en los niños en edad escolar, al mismo tiempo que comprende la creación de un periódico virtual local a través del cual los niños pueden encontrar información segura, confiable y de interés actual, información que podrá ser leída conjuntamente con los padres, a la vez que analizada, comprendida y asimilada para su buen uso.

En relación a las partes que comprenden el proyecto, se las detalla a continuación: En primer lugar, se ha incluido como antecedente a la presente investigación una aproximación a lo que se entiende por “Comunicación educativa”, esto con el fin de darle un sustento teórico al proyecto. En segundo lugar, al ser un sitio Web que contiene un periódico para niños, se realiza un acercamiento al empleo que se ha hecho del mismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Una tercera parte comprende el análisis de los productos homólogos, y, por último, se desarrolla de una forma breve una visión histórica de los suplementos infantiles locales. A su vez, vale señalar que la investigación contiene el análisis que se realizó a los niños de edad escolar de 7 a 10 años. En este sentido conviene agregar que toda esta investigación condujo al desarrollo del diseño de la Web para que su usabilidad, interfaz, e interactividad, estén correctamente elaboradas.

Este proyecto se fundamenta en el interés de incentivar la lectura sin que ello signifique dejar de lado las nuevas tecnologías; esto se sustenta en el hecho que varias investigaciones han demostrado que los niños aprenden sus hábitos de lectura en casa. En este sentido, tanto los niños como los padres, pueden tener una herramienta de lectura actualizada. El periódico virtual contiene un lenguaje comprensivo de acuerdo a la edad, además de que estaría complementado con cierto tipo de diversión, la misma que reforzaría la retención de la información. En base a todo lo expuesto se puede llegar a concebir a este periódico virtual como - una vez que los niños comienzan a ir a la escuela-, un mecanismo para que el hábito de la lectura sea una actividad desarrollada en familia.

Además, es muy importante que los padres provean un espacio y tiempo para que sus hijos lean y aprendan con las nuevas tecnologías a las que se enfrentan diariamente, tal como ocurre con la web.

A continuación se describirá toda a tecnología utilizada para el desarrollo del sitio, el diseño Web, información implementada y características del mismo

CAPÍTULO 1



1. Comunicación Educativa

A continuación se presenta la investigación sobre el público al que está dirigido el proyecto, su edad, su educación, su entorno, cómo interactúan con el internet y la contribución de los padres en su educación. Con esta investigación se pretende conocer a dicho público con el fin de encaminar el diseño de acuerdo a estos parámetros; al ser un público muy activo se pretende cautivar su atención con el proyecto por lo que es de suma importancia conocer su mente, sus gustos y cómo reforzar su educación. En el presente capítulo se abordarán aspectos como el usuario a quien se dirigirá nuestra propuesta multimedia, para lo cual se hará una aproximación teórica a la manera cómo los más pequeños se desenvuelven en su entorno y a los mecanismos que los adultos pueden aprovechar para potencializar las propias capacidades de los niños. A su vez, se realizará una aproximación a la estrecha relación que en los tiempos actuales se está dando entre la escuela primaria, la educación impartida y el internet. En esta aproximación se hará una reflexión sobre los aspectos positivos y negativos de dicha relación y las consecuencias a las que un seguimiento por parte de los padres de familia puede llevar, o, en su defecto, a los problemas que se pueden derivar de la falta de control parental. Finalmente, se presenta una selección de alternativas con que los padres cuentan al momento de asegurar que sus hijos estén debidamente protegidos durante el uso de las páginas en internet, todo esto debidamente reflexionado por la investigadora.

1.1. El Usuario

1.1.1. Los Niños en su entorno

Los niños durante la etapa de su educación están expuestos a muchos cambios en su entorno, estos cambios les resultan tan nuevos que sienten curiosidad por descubrirlos, por lo que en la escuela, y en especial el aula de clases, se convierten en los medios propicios para que el niño experimente dicha curiosidad; por ejemplo, estudiar a la hormiga le puede enseñar lo que es el trabajo y descubrirlo con varias actividades que le darán pie para que sus hábitos sean considerados con un valor adicional.

Este conocimiento a través de la curiosidad se puede apoyar con la observación directa y vivencial, por medio de actividades escolares o a través de salidas a su entorno, como pueden ser los paseos a las montañas, a la playa, la observación de plantas, de animales, así como averiguando todo sobre ellos: sus características morfológicas, cómo se adaptan al medio, etc.

Otra forma de apoyar este conocimiento es con la observación indirecta y esto es a través de fotografías, libros, explicaciones, videos, y otros medios multimedia. Vale señalar que esa información adquirida no se queda ahí en su cabeza, sino que los niños expresan las ideas que tienen, observan, preguntan y reciben nuevas informaciones. A través del diálogo ordenan y estructuran lo que saben, y así de dicha manera van formando sus propios conocimientos.

Por otra parte, el niño no sólo tiene que aprender de las cosas que le rodean, sino también de la gente que le rodea. Los niños crecen en un país, en una ciudad, en un barrio, en una familia y día a día van descubriendo algo más, lo que sólo se logra a través de la comunicación con este entorno social, es así que por los medios de comunicación pueden conocer otras realidades que no necesariamente resultan físicamente cercanas.

Las personas adultas que rodean a los niños tienen la responsabilidad de enseñarles este entorno, es decir, ayudarlos y guiarlos a interpretar el mundo que está a su alrededor. Los niños empezarán revelando o exteriorizando la información que ya tienen los adultos, los mismos que pueden ser sus padres, sus maestros, etc., quienes la deberán organizar a través del diálogo, interactuando para ello con preguntas y respuestas que les harán profundizar y ampliar sus conocimientos.

Los padres, al estar en constante interacción con sus hijos, tienen la oportunidad de ser los formadores del entorno correcto para estos, estando con ellos, observándolos, conversando, escuchándolos, es decir, controlando que no haya información filtrada que no ayude a su desarrollo correcto. Si bien es cierto que los adultos se preocupan por el entorno de los niños, muchas veces lo que hacen es simplemente especular o deducir que estos ya son felices sólo por el hecho de ser niños, pero pocas veces analizan a profundidad con respecto a los problemas que los rodean. Así, el propio hogar se convierte en un lugar lleno de angustias o peligros para los niños, no hay armonía en su vida y, por lo tanto, no tienen un ejemplo de donde puedan sacar ideas correctas de su entorno, con lo cual su futuro se verá afectado. Es aquí donde el proyecto entra en acción, esto es,

en un contexto donde la televisión nacional no ofrece programación adecuada, donde el periódico en su mayoría no nos da buenas noticias y donde el internet tiene que tener un control estricto de lo que el niño puede ver; finalmente, en un entorno comunicacional donde el objetivo de la gran mayoría de los medios es vender y no educar.

Una cita que sintetiza lo analizado hasta aquí es la que presenta el profesor Martínez:

Son pocos los niños que pasan una infancia verdaderamente feliz, y protegidos de tantos problemas que los acechan. Somos los padres los que debemos percatarnos de lo frágiles que son los niños física y psicológicamente, somos los únicos que podemos brindarles afecto, cuidado y protección, sólo nosotros podemos ser garantes de su felicidad. (Martínez, 2001)

1.1.2. La escuela Primaria y el Internet

La educación primaria, también conocida como la educación elemental, es



la primera etapa que comprende los seis años establecidos y estructurados por los estamentos educativos, se produce a partir de la edad de cinco o seis años hasta los, aproximadamente, 12 años de edad. La mayoría de los países exige que

los niños reciban educación primaria.

Normalmente, la enseñanza primaria se imparte en aquellas escuelas que se ubican dentro de los barrios de las comunidades de todo el mundo. Los alumnos de primaria, por lo general, comienzan en jardín de infantes a la edad de cinco a seis años. Esta es la primera etapa de educación primaria y es aquí donde los estudiantes aprenden a interactuar con su entorno, comienzan a leer y escribir, aprender el abecedario, así como otras habilidades cognitivas de aprendizaje.

La educación en nuestro país comienza con el Jardín de Infantes o Kindergarten, en donde los niños pueden tener una idea e irse acostumbrando a los

años que tendrán que pasar en la escuela. Algunas opiniones señalan a esta etapa nada más como un "tiempo de juego" para los niños.

La educación primaria en nuestro país sigue a través de los grados 1ro, 2do, 3ro, 4to, 5to, 6to, 7mo de básica. Los cursos que se ofrecen en la educación primaria van aumentando con cada nivel de grado, y en los cuales los estudiantes deberán exponer el grado de aprendizaje antes de su siguiente nivel.

La educación primaria, por lo general, se enseña a los estudiantes por medio de un profesor que imparte todos los cursos. Puede haber profesores especializados para cursos más específicos como música, educación física, arte, o computación. Los estudiantes comúnmente permanecen en un aula, con la excepción de educación física y otras materias específicas. Esta característica es uno de los fundamentos de la enseñanza primaria, se enseña al estudiante a tener estrechos lazos con sus maestros, a través de lo cual ganan un nivel de confianza y respeto y alcanzan una estrecha amistad con sus compañeros de clase, todo lo cual les enseña acerca de la estructura social.

En la educación primaria actual es indispensable el uso de la computadora y a su vez, el acceso a Internet, mediante el cual los niños tienen apertura a una cantidad infinita de información, así como la oportunidad para la interacción. Sin embargo, puede haber riesgos reales y peligros para aquel niño que no cuenta con el control de una supervisión adulta.

Hace pocos años atrás se pensaba que las computadoras eran una fuente de información exacta y confiable, pero el número creciente de servicios y el acceso al Internet le ha añadido una nueva dimensión al uso de la computadora moderna y ya no sólo es una fuente de información confiable sino que sin un uso adecuado se puede encontrar información tergiversada que podría desinformar o dañar la mente de los niños.

Por otro lado, varios de los servicios de Internet les proporcionan a los niños recursos tales como enciclopedias, noticieros, acceso a bibliotecas y otros materiales de valor. Aspecto este último que hay considerar para nuestro proyecto, en el sentido que nos habla de la necesidad de informar a los niños de su entorno todo con el fin de irlos preparando para la sociedad de una manera culta.

Pero los niños suelen usar la computadora fundamentalmente para

comunicarse con sus amigos y para jugar, por eso el presente proyecto pretende darle al niño un espacio en donde pueda encontrar temas de interés actual, diversión e información para su enriquecimiento intelectual y cognitivo. Además, hay que señalar que la capacidad de ir de un lado a otro con un solo "clic" le conduce a la impulsividad, a la curiosidad y a la necesidad de gratificación inmediata o realimentación que tiene el niño y es ahí donde hace su aparición el diseño llamativo de la Web y sus componentes.

Por otra parte, varios son los elementos que contribuyen con la educación de los niños, por una parte, algo simple como son el papel y el lápiz o algo tan complicado como es el computador; por consiguiente, el Internet también se esta convirtiendo en un elemento de suma importancia en las aulas alrededor del mundo. Ahora, aunque este impacto aún no es totalmente generalizado en nuestro medio, tal vez por la falta de recursos en las escuelas locales, no obstante, el impacto del Internet crece paulatinamente y no será lejano el día en que el avance tecnológico cubra todas las áreas de la sociedad ecuatoriana, incluida la educación primaria.

En este sentido, una reflexión podría llevar a considerar que el Internet, al contener tanta información global e internacional, se puede concebir como la herramienta ideal para que los profesores desarrollen sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Así, simplemente con escribir una palabra en el buscador web se puede hallar un sinnúmero de información, desde datos sobre la insignificante letra "A" del alfabeto hasta avanzada información médica sobre la "enfermedad del cáncer", todo esto con opiniones vertidas en todo el mundo y en todos los idiomas. En este sentido el internet parecería ser la solución a todos nuestros problemas, pero en realidad es un reto para el usuario, ya que se tiene que clasificar toda esta información como verdadera, y no podemos alcanzar a leer todo los resultados que arroja la "simple" investigación, por lo tanto nuestra educación se limita a lo que alcancemos a recorrer en la Web. Ello no es tarea fácil, por lo cual se debe emplear bien el sistema de recolección de información para que la información finalmente sea la necesaria y nuestro aprendizaje sea serio. Todo ello deviene en la utilización de los recursos online de la manera más óptima.

1.1.3. Los padres y su contribución a la educación

Un punto que se debe mencionar (puesto que el sitio Web es concebido como una alternativa para los padres), deriva de que la mayoría de los padres

suelen aconsejar a sus hijos en varios temas, uno de ellos es con respecto a la información que comparte con la gente a su alrededor. En este sentido, muchos padres se preocupan por cómo se desenvuelven los niños al interior de aquellas situaciones en las que ellos no pueden ser parte, y por lo tanto, recomiendan a sus hijos no hablar con personas extrañas, o abrirle la puerta a un desconocido si están solos en la casa o no dar información alguna a cualquiera que llame por teléfono. La mayoría de los padres también controlan dónde van a jugar sus hijos, cuáles programas de televisión deben de ver y los libros y revistas que ellos leen; sin embargo, muchos padres no se dan cuenta que un mismo nivel de supervisión y orientación se debe de desempeñar para el uso del Internet.

Al dedicar tiempo para ayudar al niño a explorar los servicios de Internet, participando periódicamente con él mientras usa el Internet, tendrá la oportunidad de supervisar y encaminar el uso que hace su hijo de la computadora. Así, ambos tendrán la oportunidad de aprender juntos.

Fernando Astudillo (2011), columnista de Diario El Universo, en el artículo publicado en el suplemento “la Revista” y denominado “Internet seguro, tarea de padres”, nos dice que un estudio realizado por la empresa Symantec asegura que lo que los niños buscan en Internet son las palabras: YouTube, Google, Facebook, MySpace, porno y sexo. A través del servicio online “OnlineFamily.Norton” se analizaron 3.5 millones de búsquedas para encontrar las 100 palabras más buscadas en la red, al menos en los Estados Unidos, siendo las respuestas anteriormente detalladas las esperadas por los expertos, lo que deja una duda muy grande de cómo los padres están enfrentando el fenómeno del Internet, el mismo que, aunque teniendo mil cosas buenas, también posee evidentes riesgos familiares. El columnista hace varias interrogantes, las que deberían, a su vez, ser asumidas por los padres: ¿Cómo capacitarse mejor sobre el Internet en el proceso de crecimiento de los niños?, ¿Cómo controlar a un menor que en simples dos pasos ingresa al navegador y escribe la palabra sexo para entrar en el mundo de la pornografía?, ¿Cómo establecer un diálogo con el niño para saber con quién chatea y para inculcarles el no dar fácilmente información sensible por la red, o para hacerles entender que el que está amparado en el anonimato no siempre es quien dice ser?.

En otros países, los anteriores ya son temas de interés que se están tratando con urgencia y con el consiguiente análisis, todo con el fin de encontrar vías de escape al problema. Está preocupación por el material que ven los niños en

el Internet, ya está teniendo sus primeros resultados y manifestando grandes avances. Por ejemplo, en la Unión Europea se decidió este año adoptar en sus 27 estados miembros un nuevo plan llamado “Safer Internet” (Europe's information society, 2011), el mismo que sería aplicado hasta el 2013 y que se espera ayude en la concienciación y freno de actividades ilegales.

También se ha creado software para el control de lo que los niños ven en Internet, filtrando la información, restringiendo páginas o controlar accesos; uno de ellos es el ya nombrado “Online Family Norton”, el cual es un monitor en donde el padre puede tener el control total de lo que su hijo hace en internet.

Son varios los consejos que se pueden dar a los padres para el buen uso del Internet, entre los principales controlar los tiempos de uso, colocar las computadoras en lugares visibles, utilizar las opciones de control paterno en los navegadores, antivirus, etc. pero la mejor sugerencia que se puede ofrecer es que exista una buena comunicación, a través de la cual se siembre una real conciencia en los niños y se consolide una relación de confianza. En este sentido, de nada serviría controlar el uso del internet en el hogar, o llegar al extremo de prohibirlo, si fuera de ella el niño siente la necesidad de visitar las páginas que se le han prohibido. Lo mejor es acompañar al niño en la visita de ciertas páginas.

En conclusión, el correcto uso del internet es una fuente inmensurable de conocimientos e información, que bien encaminados y supervisados por los padres de los niños pueden contribuir enormemente a su educación. Al respecto, existen muchas herramientas que los padres pueden usar para el control de los niños durante su navegación por el internet, la idea es justamente que el proyecto objeto de esta investigación sea parte de una de estas herramientas para que los padres se sientan seguros.

CAPÍTULO 2



2. La información

La información es de suma importancia en el proyecto por lo que se investiga su concepto, sus características, qué información nos ofrece al entorno en el que nos rodeamos y cómo esta información podrá desglosarse para el público al que nos dirigimos, también se recopila una lista sobre los periódicos que existen en nuestro país, si estos disponen de página web y de qué ciudades son; todo esto nos ayuda a tener una mejor idea de cuán innovador es el proyecto y cómo podemos introducirlo de manera creativa para que llegue a nuestro objetivo. También se analizan los medios comunicativos en los cuales se basa el proyecto, fundamentalmente, la prensa escrita, categoría dentro de la cual está incluida la prensa infantil. Finalmente se aborda la web y sus inicios y lo que los niños están buscando en la web. Lo que hay que destacar de este capítulo es que la aproximación teórica e investigativa que se realizó se la hizo siempre teniendo como horizonte las necesidades de nuestro proyecto, razón por la cual la mayoría de los temas son enfocados desde una visión relacionada fundamentalmente con el internet y con las necesidades, gustos y particularidades de los más pequeños, público objetivo de nuestra propuesta.

2.1. ¿Qué es información?

La información es un conjunto de datos acerca de algún suceso, hecho, fenómeno o situación, que organizados en un contexto determinado tienen su significado, cuyo propósito puede ser el de reducir la incertidumbre o incrementar el conocimiento acerca de algo (definición.de 2012)

La información es un conjunto organizado de datos, que constituye un mensaje sobre un cierto fenómeno o ente. La información permite resolver problemas y tomar decisiones, ya que su uso racional es la base del conocimiento. (Real Academia Española de la Lengua, 2012)

Finalmente, información es la comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada. (Real Academia Española de la Lengua, 2012)

2.2. Comunicación

Gráfico N° 1



Elaborado por: Gabriela Vásquez

- *Emisor*: genera la información, quiere transmitirla.
- *Mensaje*: la información que llegará al receptor.
- *Canal*: medio por el cual se dará a conocer la información.
- *Receptor*: recibe la información.

2.2.1. Tipos de Información

- **Información de interés interno o externo**

La primera clasificación está en función del destinatario, y es la que diferencia entre aquella que tiene un interés externo y la que tiene un interés exclusivamente interno. Y esta primera clasificación obedece a que es preciso difundirla a través de canales diferenciados.

2.2.2. Características de la Información

- La información contiene un Significado (semántica): ¿Qué quiere decir?
- La información tiene Importancia (relativa al receptor): ¿Es importante para algún receptor?
- La información tiene Vigencia (en la dimensión espacio-tiempo): ¿Es actual o desfasada?

- La información tiene Validez (relativa al emisor): ¿El emisor es fiable o puede proporcionar información no válida (falsa)?

➤ **Otras características**

- La Información es **Intelectual**, es decir, debe crear las ideas en su entorno, participar esas ideas a la mente para crear el conocimiento.
- La Información es **Novedosa** debe ser una primicia, es decir debe proporcionar lo que aún no es de conocimiento público, no sirve si ya es conocida por el investigador.
- La Información **Facilita la actividad humana** cuando la obtenemos, esta nos facilita el tomar decisiones, ya que al tener el panorama abierto no dudamos al tomar dichas decisiones.
- La Información **Social** es proporcionada por otros, la que obtiene por uno mismo en este caso no es válida en esta si se basa en esta característica.
- La Información **Plural**, cuando hay más actores que nos proporcionan ideas u opiniones sobre lo que se investiga.
- La Información **es un Sistema** porque está formada por varios elementos que al actuar entre ellos forman un conjunto que buscan un objetivo común. (Sierra Bravo, 1999, pág. 12)

En tal caso, puesto que estamos rodeados por un océano de información, habrá que enfocarse en la clase de información que se requiera para este proyecto, particularmente la información de la prensa y esta qué nos ofrece.

2.2.3. ¿Qué información ofrece el entorno?

Como se vio anteriormente, nuestro entorno está rodeado de tecnología y la información debe muchas veces ser comprobada en su veracidad, al respecto, la prensa es el medio comunicacional en el que la mayoría de personas confía; ésta puede ser escrita, televisiva, radial, etc. La prensa ha alcanzado ya la reputación de ser imparcial, efectiva, veraz, y a tiempo, aunque estos atributos no se cumplan muchas veces en su totalidad. No obstante, se podría asegurar que una gran parte

de la gente sí confía en ella, pero existen muchos factores que influyen en la calidad de la noticia, entre los más importantes:

1. **Novedad:** la noticia debe contener información nueva, y no repetir la ya conocida
2. **Proximidad:** cuanto más próximo del lector ocurra el evento, más interés genera la noticia, porque implica más directamente la vida del lector
3. **Tamaño:** tanto lo grande como lo pequeño atrae la atención del público
4. **Relevancia:** la noticia debe ser importante, o, por lo menos, significativa. Acontecimientos vanos generalmente no interesan al público.
5. **Periodicidad**
6. **Factor Humano**
7. **Importancia de los Implicados**

2.2.4. Tipos de prensa

La prensa, a su vez, tiene una clasificación para hacer más fácil la comprensión y así poder escoger los temas acordes a nuestro público objetivo: los niños y decidir el tema que se hablará en cada edición, así tendríamos:

- **Noticias Políticas.-** Se refiere al análisis y a la información relacionada a las actividades relacionadas con la política (tanto nacional como internacional), el Parlamento, asamblea, los partidos y todos los componentes del poder formal en la sociedad. Ejerciendo en su mayoría la independencia frente a cualquier inclinación política.
- **Noticias Financieras.-** Es una rama del periodismo enfocada a informar sobre los hechos relacionados con la economía, incluyendo temas sobre finanzas, banca o el mercado bursátil. Además, muestra cómo analizar, interpretar y redactar la información. Trata de dar a conocer el estado económico del país, el estado de la inflación.
- **Noticias Científicas.-** El objetivo principal es transformar a la ciencia en un saber general con carácter informativo y educativo.
- **Noticias Deportivas.-** Las noticias deportivas brindan la información sobre los acontecimientos deportivos locales, nacionales y/o internacionales; muestra las novedades que se relacionan con las diferentes disciplinas deportivas. Las que más se destacan en nuestro país son: en primer lugar las relacionadas al fútbol, pasando a un segundo plano los demás deportes

como el tenis, béisbol, baloncesto, automovilismo, atletismo, boxeo, golf, los que acaparan toda la atención de los aficionados por el deporte. El periodismo deportivo, debe manejar una ética, pues es muy peligroso no ser imparcial a la hora de dar las noticias, esta profesión se debe manejar con talento pues quienes la practican tienden a ponerse la camisa de ciertos equipos, a no tener equilibrio informativo, a bajar y subir el prestigio de un jugador o de un equipo en cuestión de segundos. Es de mucha responsabilidad este medio periodístico, al igual que en los otros ámbitos y más en nuestro proyecto ya que los niños tienen menos posibilidades de análisis y crítica que un adulto y siempre creerán lo que se les dice.

- **Noticias Farándula.**- Es información acerca de lo que pasa en el mundo de los “famosos”, muchas veces empezadas por rumores que luego serán comprobadas, se puede hablar sobre gente, sobre actividades, tragedias, etc. pero todo relacionado con el mundo de los famosos, este será un ámbito que los niños estarán muy interesados porque se hablara de las personas que ellos admiran o están de moda, por lo que no le daremos mayor importancia.
- **Noticias Crónica Roja.**- Es información enfocada a sucesos de carácter violento, inseguridad, muertes, que se refuerzan con imágenes fuertes y narrativas detalladas sobre el tema tratado. Este tema hay que manejarlo con el mayor de los cuidados, el público al que nos dirigimos no es el adecuado para recibir este tipo de noticia, el objetivo será recopilar las noticias relevantes en este tema y mostrarlas de la manera más adecuada, sin imágenes fuertes ni sensacionalismo.
- **Entrevistas.**- Una entrevista es un diálogo entre dos personas, una de ellas funciona como entrevistador y otra como entrevistado, la conversación es a base de preguntas en donde el entrevistador aborda sobre algún tema y donde el entrevistado contesta. Aquí tenemos una herramienta importante para el proyecto, pues los niños podrán elaborar las preguntas a los personajes invitados, muchos de ellos serán personas que conocen, como sus maestros, o personajes destacados tanto públicos o famosos.

2.2.5. Los medios Comunicativos

➤ La Prensa escrita en la actualidad

Se conoce como “prensa escrita” a una publicación escrita impresa editada con

periodicidad, que puede ser diaria (en cuyo caso suele llamarse diario), semanal (semanario o revista), mensual (caso de muchas revistas especializadas) o anual (anuario) (Wikipedia, 2011), existen desde la aparición de la imprenta, siendo el primer medio de comunicación de masas y los vehículos originales del periodismo.

Aunque la información sea su función más destacada, la prensa periódica posee, como todo medio de comunicación, las funciones de informar, persuadir, promover, formar, opinión, educar y entretener. Específicamente, el periódico es la publicación periódica que presenta noticias (crónicas y reportajes) y artículos de opinión o literarios. Los artículos no firmados se consideran la opinión del editor (o artículo editorial). Además, suele proporcionar información diversa a sus lectores: meteorológica, bursátil, de ocio o cultural (como programación de cine y teatro), de servicios públicos (como farmacias de guardia, horarios y líneas de transporte o cuestiones similares), y a veces incluye tiras cómicas y diversos tipos de pasatiempos. Las ediciones dominicales suelen incluir diversos tipos de suplementos. En ocasiones, se incluyen regalos o diversos tipos de promociones comerciales para incentivar su compra.

En casi todos los casos y en diferente medida, sus ingresos económicos, además del precio por ejemplar que cobran a sus lectores y de la suscripción de los lectores que reciben el periódico en su domicilio, se basan en la inserción de publicidad. Algunos (la prensa gratuita), dependen económicamente únicamente por ella.

Se distribuyen y venden en los quioscos y en otros lugares propios para ello; a veces se *vocean* o reparten de forma ambulante.

La posibilidad de recibir información *en directo*, primero a través de radio y televisión, y desde finales del siglo XX por Internet (periodismo digital), ha terminado suprimiendo la diferencia que existía entre la prensa matutina y la prensa vespertina, que se vendía por la mañana y por la tarde respectivamente.

La mayoría de los periódicos están destinados al público en general por lo cual su estilo es claro y conciso, y su contenido muy variado; estos se suelen dividir en dos secciones: información y opinión, que se dividen a su vez en: información nacional, internacional, local, sociedad, cultura, ciencia, salud, economía, deportes, agenda, anuncios, etcétera y, en el caso de la opinión, en: editorial, artículos de fondo, cartas al director, columnas, críticas (taurina, cinematográfica, televisiva, deportiva, teatral, musical), crónicas, humor gráfico, etc.

Los periódicos muchas veces en su contenido se enfocan en alguna sección en particular y gracias a esto adquieren fama, ya sea que la sección sea destacada a comparación de otros periódicos, o que ésta tenga algún distintivo peculiar; por ejemplo, un periódico en una sociedad de publicación de varios periódicos puede atraer más clientela porque su sección de "anuncios clasificados" goza de fama de ser mucho más completa.

Algunos periódicos pueden estar más enfocados a temas específicos como, por ejemplo, las finanzas, la política, la información, los sucesos, los acontecimientos sociales, etc., en cuyo caso se habla de *periódicos especializados*. En ocasiones se la designa por colores: prensa amarilla o sensacionalista, prensa salmón o económica (por el color del papel en que se imprimen algunos prestigiosos periódicos financieros), prensa del corazón o *rosa* (la que trata sobre la vida de personas famosas).

Las experiencias del uso del periódico como recurso para el aprendizaje comienzan en Europa y Estados Unidos de América, en donde se cambia la manera de impartir la educación buscando un alumno que no repita los conocimientos del pasado sino que aprenda a buscarlos teniendo contacto con la realidad del presente. En América Latina el fenómeno inicia con la experiencia argentina de 1986. Organismos Internacionales como la UNESCO y, dentro de ésta, la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC); la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura y, el Consejo de Europa, se han interesado en establecer programas Prensa-Escuela en los países de habla hispana, para que los alumnos sean capaces de responder de manera adecuada ante el constante bombardeo de información que a diario reciben. (Aguirre, 1992) (Aguirre, FUNDACIÓN CENTRO GUMILLA, 2000)

La educación es una mejora continua y no la hay sin la comunicación, existen medios para encaminar la información con fines educativos, hay nuevos medios para la enseñanza, el Internet en este caso, el cual ayudará a la formación de un pensamiento crítico y a la autonomía de los niños, educándolos como consumidores de la cultura de su entorno, creando contenidos de educación formando sus actitudes y adquiriendo valores para adaptarlos a la sociedad, para una culturización tecnológica y volverlos una nueva organización social.

2.2.6. Breve Reseña histórica del Periódico Ecuatoriano

La historia del periodismo ecuatoriano se remonta al año 1792, cuando

circuló el primer ejemplar de “Primicias de la Cultura de Quito”, en él se hacían importantes reflexiones morales, disquisiciones filosóficas y consejos de salubridad, higiene, buenas costumbres, etc., dejando entrever en su lectura ideas de justicia y libertad.

Diario “El Telégrafo”, que circula hasta hoy y es “El Decano de la Prensa nacional”, hizo su aparición el 16 de febrero de 1884 bajo la inspiración de su fundador Don Juan Murillo Miró. En la actualidad es un diario de propiedad de la AGD, es decir, es de administración estatal.

Así tenemos en nuestro país los siguientes diarios:

QUITO (PICHINCHA)		
LA HORA	www.lahora.com.ec	
EL COMERCIO	www.elcomercio.com	
HOY	www.hoy.com.ec	
ÚLTIMAS NOTICIAS	www.ultimasnoticias.com	
METRO HOY	www.metrohoy.com.ec	
SUPER	www.super.com.ec	
EL POPULAR	www.elpopular.com.ec	
CUENCA (AZUAY)		
EL MERCURIO	www.elmercurio.com.ec	EL diario el mercurio tiene el suplemento MERCURITO que antes era llamado BINBANBUM
EL TIEMPO	www.eltiempo.com.ec	El Tiempo edita la revista PANAS
LA TARDE	www.latarde.com.ec	
CAÑAR		

PORTADA	www.diarioportada.com
CHIMBORAZO	
LA PRENSA	www.laprensa.com.ec
LOS ANDES	www.diariolosandes.com.ec
EL ESPECTADOR	Sin sitio Web conocido.
COTOPAXI	
LA GACETA	www.lagaceta.com.ec
CARCHI	
LA NACIÓN	Sin sitio web conocido
EL ORO	
CORREO	www.diariocorreo.com.ec
LA OPINIÓN	www.diariopinion.com
EL PAÍS	www.diarioelpais.net
EL NACIONAL	Sin sitio Web conocido.
ESMERALDAS	
LA VERDAD	Sin sitio Web conocido
GALÁPAGOS	
EL COLONO	www.elcolono.com
EL UNIVERSO	www.eluniverso.com
EXPRESO	www.expreso.ec
EXTRA	www.extra.ec
EL TELEGRAFO	www.telegrafo.com.ec

MERIDIANO	Sin sitio Web conocido.
LA CALLE	www.lacalle.com.ec
METROQUIL	www.metroquil.ec
LA SEGUNDA DEL MERIDIANO	www.prensalaverdad.com
PRENSA LA VERDAD	Sin sitio Web conocido.
IMBABURA	
DIARIO DEL NORTE	www.diarioelnorte.ec
LA VERDAD	www.laverdad.com.ec
LOJA	
EL SIGLO	Sin sitio Web conocido.
CRONICA DE LA TARDE	www.cronica.com.ec
LOS RÍOS	
EL CLARIN	www.elclarin-ec.com
EL PLANETA	Sin sitio Web conocido.
ECOS	Sin sitio Web conocido.
MANABÍ	
EL DIARIO	www.eldiario.com.ec
EL MERCURIO	www.mercuriomanta.com
LA MAREA	Sin sitio Web conocido.
MORONA SANTIAGO	
EL OBSERVADOR	Sin sitio web conocido

LA PRENSA DE PASTAZA	Sin sitio Web conocido.
EL PERIÓDICO COLORADO	Sin sitio Web conocido
TUNGURAHUA	
EL HERALDO	www.elheraldo.com.ec

Elaborado por: Gabriela Vásquez

2.2.7. La Prensa Infantil

Sobre la prensa infantil se puede decir que en nuestro país es escasa o casi nula; muy pocos medios dedican un tiempo para enfocarse a los niños y si lo hacen, no lo hacen con la frecuencia de un diario para adultos y eso se da porque lo realizan los propios adultos, con información que ellos escogen para los niños arriesgando a que esa información sea la que capte el interés de los niños o no.

De lo anterior se podrían recalcar dos aspectos: primero, la prensa infantil es dirigida para los niños y, segundo, es realizada por adultos; lo ideal sería que los niños fueran quienes construyeran su propia prensa, eligiendo los temas de su mayor interés, sin embargo, puesto que esto no es posible en la prensa escrita, en este proyecto podemos beneficiar el mismo medio para pedir opiniones a los niños sobre sus necesidades o intereses de información del público objetivo.

Ahora, si analizamos lo que existe en nuestro entorno habrá que enfocarse en lo que se da en llamar “suplementos infantiles”. Estos se llaman así porque suelen ser publicados en días específicos, por ejemplo los domingos. En tal caso, Preciado & otros definen al “suplemento infantil” como la “edición especial que lanza un diario circulante en determinado lugar con una periodicidad específica, dirigida a los niños. Dicho suplemento debe contener elementos escritos y visuales, que motiven a los niños a ser asiduos a la lectura periodística” (Preciado, León, & Fuentes, 2000, pág. 10).

Como se pudo observar en el cuadro anterior, existen varios periódicos en el Ecuador, la mayoría de ellos poseen página Web, pero muy pocos suplementos informativos para niños.

En Ecuador también han existido varios suplementos infantiles que han evolucionado a través de los tiempos, por ejemplo tenemos el caso de “El

Mercurito”, muy utilizado en las tareas escolares, antes llamado “Binbanbum”. Este suplemento se dirige al público escolar, ayudando a reforzar la enseñanza de los maestros y dirigiendo la atención de los niños hacia la importancia de la prensa.

El suplemento de diario el Tiempo “Panas”, aunque reciente, comparte con el suplemento anterior el objetivo de reforzar el conocimiento de los niños. Este suplemento se enfoca en situaciones importantes del Ecuador, dándole un lenguaje particular así como actividades acordes al tema de que se está tratando. Más adelante se analizarán ambos suplementos en el apartado correspondiente a productos homólogos.

Ahora bien, una vez se procede a analizar los 43 periódicos señalados, se observa que el interés que se le otorga a los niños ocupa un porcentaje muy bajo; sólo tres periódicos dan importancia a las ediciones para niños, además que estas ediciones son sólo semanales. Al parecer los niños no son lucrativos en este medio, y con ello se olvida que educarlos y guiarlos es una inversión que los hará prosperar en un futuro no muy lejano; sin embargo, la falta de interés mostrada por los empresarios de los diarios por elaborar estas publicaciones infantiles llevará posiblemente a su desaparición, ello porque no la consideran una fuente de ganancia, ya que por lo general consideran que el niño no resulta un consumidor directo.

Es lamentable que la mayoría de nuestros empresarios periodísticos piensen que es una pérdida de tiempo el apoyar este tipo de publicaciones. Es frente a esta situación que se presenta como una buena alternativa la creación de un periódico infantil por internet, en razón de que no necesitaría de auspiciantes o inversiones gigantescas que pongan en riesgo los intereses o necesidades comunicativas de los niños y se pueda informar de manera libre y con la periodicidad que se desee creando un hábito en los niños de lectura constructiva.

Por otro lado, si bien la mayoría de los diarios nacionales tiene una página Web donde obtener la información para los adultos, ni siquiera en dichos medios se destina un espacio donde los niños puedan acudir a una información acorde a sus edades e intereses.

2.2.8. Suplementos infantiles

Como se mencionó anteriormente, en el Ecuador poco se sabe de los

suplementos infantiles, en tal razón puede considerarse como ejemplo a la ciudad de México, donde en 1838 aparece por primera vez un periódico para los niños llamado “Diario de los Niños”, siguiéndole cronológicamente otras publicaciones dirigidas al mismo público como “El Correo para Niños”; “El Ángel de los Niños” y “El Niño Mexicano”, todos ellos semanarios sabatinos o dominicales que no tuvieron continuidad en sus publicaciones.

Otros ejemplos extraídos en base a nuestra investigación son:

- “Pulgarcito”, periódico infantil Mexicano de El Nacional, surgido en 1916 y renovado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) en 1925: estimulaba las actividades artísticas de los niños:
- “Aladino” era una publicación independiente de 1933 que destacaba entre sus temas el deporte infantil así como las actividades de los boys scouts y tenía una sección de correspondencia.
- “Mi Mundo” era un suplemento norteamericano de *The New York Times*, tenía el objetivo de convertirse en una lectura fácil de asimilar por los niños, contenía temas escolares, información cultural, deportiva, excursionismo, aerodelismo e incluía clases de inglés. Su carácter era meramente educativo, desapareciendo en 1976 por falta de publicidad.
- “El Heraldito Infantil”, de México surge después de efectuada una encuesta entre los niños de 8 y 12 años de edad en el Distrito Federal. Los resultados demostraron que el 44% de los niños sí estaban interesados en los periódicos y por ello se consideró apropiado lanzar un suplemento especializado. Dicho suplemento manejó espectáculos, lugares de diversión, pasatiempos, historietas, reportajes, entre otros, pero tampoco centró su actividad en el aspecto informativo.
- “El Sol y los Niños” tenía una edición reducida y su contenido se mantenía enfocado al aspecto literario y enciclopédico. Estableció una relación directa con los niños a través de “Asteroideos”, que nació a principios de 1980; este último varió su estructura, presentó además de las notas literarias, reportajes sobre sucesos infantiles, pero también sucumbió.
- En México “Mi Periodiquito de Novedades” existió ocho años ininterrumpidos. Fue hasta 1983 que el diario que lo elaboraba decidió

retirarlo de circulación debido a los problemas derivados de la crisis económica que influyó en los costos del papel.

2.3. La Web como medio de comunicación

En primer lugar se puede definir a un sitio web como un documento situado en una red informática, al que se accede mediante enlaces de hipertexto. (Real Academia de la Lengua Española, 2004, pág. 234)

Una página web es un documento HTML/XHTML accesible generalmente mediante el protocolo HTTP de Internet. Todos los sitios web públicamente accesibles constituyen una enorme "World Wide Web" de información, pero cada sitio contiene una página de inicio que es lo primero que ve el usuario al entrar en el sitio. Vale agregar que cada sitio es gestionado por una persona, empresa u organización, siempre con diferentes finalidades.

Como es un medio en el cual se intercomunican los receptores con los creadores de los documentos, se convierte, por lo tanto, en un medio de comunicación y la única diferencia con los medios tradicionales como la televisión, la radio, la prensa, es que el sitio web interactúa con el receptor de manera que el usuario puede comprar, buscar información en todo el mundo, enviar mensajes a todo el mundo, empleando para ello sólo unos pocos segundos.

Ahora, con respecto al ámbito relacionado a esta investigación que es el periodístico, habrá que señalar que muchos creían que los computadores reemplazarían a los humanos en varias tareas dentro del campo de la comunicación, afirmación que resultó errada ya que las computadoras, aunque capaces de ordenar, seleccionar y hasta distribuir la información noticiosa, carecen a su vez, y por obvias razones, de sentido común, lo que conlleva a que el ser humano sea siempre necesario, y a que siempre la comunicación esté bajo el control de los comunicadores. Lo anterior conlleva a la necesidad de crear equipos humanos que utilicen estas herramientas en forma colaborativa, con profesionales de distintos campos (informática, redacción, diseño gráfico, administración, etc.), lo que a su vez ha llevado a que se cambie el denominativo "creación de sitios Web" por el de "desarrollo de sitios Web"; esto en el sentido que esta actividad tiene que pasar por varias etapas y distintos procesos para que lo que desee comunicarse se presente correctamente redactado, orientado y desarrollado de acuerdo a los objetivos y metas hacia donde nos dirigimos, pasando por lo tanto de un

pensamiento visual a un pensamiento de gestión de contenidos y basándonos desde el principio en las necesidades y requerimientos de los usuarios.

2.3.1. Estadísticas.- Internet en el Ecuador

Según las estadísticas que nos proporciona el INEC se ha determinado que el 41% de los ecuatorianos ha ocupado computadoras alguna vez en su vida, 51% del área urbana y 20,9% de la rural, según datos de la última encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicaciones TIC'S realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). Esta encuesta fue hecha a 20.220 hogares ecuatorianos, 11.328 viviendas urbanas y 8.892 rurales, y a personas de cinco años en adelante.

Otros resultados arrojados por el estudio dicen que el 25,3% de la gente ha utilizado Internet alguna vez en su vida, el 38,9% lo ha hecho en centros de acceso público como cibercafés, mientras el 21,6% en el hogar y el 14,4% en el trabajo. El 45,5% de las veces los encuestados se conectan para actividades de educación y aprendizaje, y el 7,3% lo hace por razones de trabajo. Así el 40,1% utiliza la Internet por lo menos una vez a la semana, mientras el 37,3% lo hace una vez al día. De los hogares encuestados, el 7% tiene acceso a Internet, el 43,4% lo tiene a través de módem o teléfono, el 52,3% por cable o banda ancha y el 3,4% posee Internet inalámbrico. Finalmente, el 93% de los hogares posee televisión a color y el 50% línea telefónica. El INEC presenta este estudio a la ciudadanía, en el cual se puede acceder a los principales resultados, al formulario que se utilizó y a la base de datos, todo en el marco de democratización de la información del Instituto (INEC, 2012).

2.3.2. La prensa en la Web

➤ Ventajas sobre lo Tradicional

El objetivo de la prensa en la Web es llegar masivamente con la información diaria de las noticias recopiladas, lo que, a diferencia de la prensa tradicional, se hace a través de un medio diferente, pero cada vez más usado, el Internet. En este punto es donde se convierte en periodismo digital. Ahora, decimos digital ya que esta información llega al computador por medio de bytes y no por medio del papel, a través de redes telemáticas. La ventaja más visible es que los costos de producción son considerablemente menores, a diferencia del medio tradicional; a su vez es accesible desde cualquier lugar que cuente con un computador e Internet y

en cualquier momento. Una ventaja extra es el ahorro del papel que su uso significa, razón por la cual algunos le dan una connotación ecológica.

Algo por recalcar es que mientras se vaya mejorando la tecnología es factible imaginarse que la noticia llegará al usuario al mismo tiempo que se genera y las imágenes se convertirán en pequeños videos de la situación que se ha presentado. Por otra parte, un ejemplo actual de lo que es reemplazar el papel, es el IPAD, una de cuyas principales funciones es la presentación de libros en la pantalla.

La diferencia del periódico digital con respecto al tradicional está en que el acceso a los textos no es secuencial. En este sentido vale recordar los aportes de la profesora Navarro:

El acceso a los textos, imágenes fijas o en movimiento, y sonidos no es secuencial, como tampoco lo es el pensamiento humano. El periódico electrónico se acerca más a la forma de pensamiento, las estructuras de las ideas no son lineales. (Navarro, 1999, pág. 4)

La prensa en la Web tiene la ventaja de ser mundial, es decir que el acceso a estas noticias puede ser desde cualquier parte del mundo.

A diferencia del periódico de papel, el electrónico no se ve obligado a esperar a la siguiente edición para poner a disposición de los lectores las últimas noticias o los aspectos más novedosos de dichas informaciones. Esta característica equipara en la práctica al nuevo medio con la radio y la televisión". (Navarro, 1999, pág. 4)

La información del periodismo digital es actualizable, es decir la noticia una vez se genera inmediatamente está en la Web y si pocas horas después de la misma noticia se generan nuevas circunstancias, la noticia se actualiza enseguida. De esta manera actúan servicios como *CNN Interactive*, el *San José Mercury Center* o los servicios informativos de la empresa *Dow Jones*, los mismos que ofrecen a sus usuarios la oportunidad de consultar información permanentemente actualizada. Alguien podrá decir: "igual que en la radio o la televisión", pero en este caso se trata de información escrita, con las ventajas de seguridad y posibilidad de profundidad que ello ofrece.

El medio de comunicación que se está aplicando en el presente proyecto tiene otra ventaja notable: la interactividad, es decir, la retroalimentación con el usuario. Se sabe que la comunicación está compuesta de tres factores el emisor, el mensaje, el receptor, pero al ser nosotros los comunicadores necesitamos saber si

el mensaje está llegando de la manera más adecuada y de la forma que se planeó, para esto tenemos la interactividad, por medio de esto vamos a pedirle al receptor realice actividades como opiniones, encuestas, etc., las que a nosotros como emisores nos darán las pautas para saber que el mensaje que proporcionamos es correcto, además que todo esto es casi inmediato. El medio tradicional no logra esta interactividad, al menos no de manera tan inmediata, pero gracias al Internet nuestro proyecto podrá tener las opiniones, sugerencias y comentarios en el mismo instante en que se generó la noticia.

Para profundizar en lo anterior vale recordar las reflexiones del profesor Martínez Vega:

El periódico electrónico amplía la relación que la prensa escrita tiene con el receptor: no sólo le permite gestionar la información a su medida -lo contrario de lo que sucede con los medios audiovisuales-, sino que además hace posible establecer una relación interactiva con el lector. Esta es una forma de hacer que el lector se identifique aún más con el periódico. Y, al mismo tiempo, los responsables de la publicación podrán saber mejor cuáles son los gustos y las preferencias de sus lectores. Esta comunicación interactiva, prácticamente inexistente, por imposible, en un medio escrito tradicional, puede revolucionar el mundo de los medios de comunicación". (Martínez, 1998, pág. 90)

En este sentido, mientras el proyecto vaya evolucionando se podrán incrementar nuevas posibilidades, pues, a medida que exista una retroalimentación se evaluará si lo que se está ofreciendo llena las expectativas de los lectores. Asimismo, se pueden conocer las necesidades del público al que se dirige nuestro periódico.

A su vez, otra ventaja es la mezcla de los tres medios masivos de comunicación: radio, televisión y prensa escrita, lo que le convierte en un producto multimedia, ello en el sentido que se le añadiría la voz, la imagen, el video, la música, la infografía y algo que se presenta como lo más avanzado: el 3D.

En un periódico digital, virtual u online, es muy importante la disposición de la información, es decir la diagramación. En este medio los nombres se transforman, por ejemplo, a las páginas se las procede a llamar "secciones"; las secciones estarán comprendidas en una jerarquía por importancia, la noticia más importante podrá ocupar una parte relevante de la sección, con un título llamativo y reforzado con las imágenes, usando la tipografía más vivaz, colores, etc. ya que esto no

elevará el costo.

Por otra parte, el proyecto está dirigido a niños y deberá tener una gran flexibilidad del formato: los textos, imágenes, sonidos y video se interrelacionan dando al niño la máxima capacidad de navegación. Utilizando al máximo los colores y los elementos como teclas, botones, imágenes, iconos, mapas, entre otros.

2.3.3. La Web y su evolución

- **¿Desde cuándo existe la WWW?**

La web existe desde los 70, pero se popularizó en los 90 gracias a Tim Berners Lee, luego fue popularizada por la internet comercial. En España, a partir de 1995, el crecimiento ha sido exponencial, hoy en día cualquiera puede tener dominios y múltiples sitios webs propios.

La Web es un medio de difusión y comunicación que se caracteriza por estar compuesta de un conjunto de elementos variados que cada vez cambian, por lo que el análisis se hace complejo y describirlo en su totalidad se vuelve casi imposible: La variedad de la web hace que el análisis se divida en subconjuntos, por lo que para comenzar se deberá mencionar a los buscadores. La evolución de la web ha sido tan dramática que hace pocos años no existía Google, el buscador más utilizado en el mundo y cuya omnipresencia hace que mucha gente se pregunte si podría realizar sus labores en la web de la misma forma sin su utilización. Con respecto a las características de este buscador, fundamentalmente lo que hace este sitio es buscar en fracciones de segundos las palabras que el usuario inserte al interior de toda la red.

En este sentido, al ser el objetivo de un buscador encontrar lo que el usuario necesita, será necesario que en la creación de nuestro periódico multimedia se considere un correcto nombre del dominio, es decir, que sea fácil de recordar, cosa que el público pueda acceder instantáneamente con sólo teclear ciertas palabras relacionadas, tales como “noticias para niños”, “periodismo infantil”, etc. En este caso, puesto que este es un proyecto novedoso y vanguardista será de suponer que las palabras escogidas serán claves para que el interesado acceda inmediatamente al medio.

2.3.4. ¿Qué es un periódico virtual?

El periódico electrónico o virtual, es un sitio interactivo y multimedia que

integra diferentes recursos como el texto, la imagen, el video y el sonido; asimismo, moderniza los conceptos básicos del periodismo impreso.

Por otra parte, vale recalcar que el periodismo digital no sólo se clasifica en un sitio de lectura que tiene noticias sino también incluye los conceptos de televisión online, radio online y portales de noticias donde se puede hablar y opinar de la información generada. La información es transmitida en estos nuevos medios con la ventaja que los periodistas obtienen las noticias de sus colegas desde cualquier parte del mundo y con sus respectivas autorizaciones pueden usar imágenes, videos, sonidos, que sus colegas han recopilado.

2.3.5. Algunos Periódicos Online Influyentes

Cuadro N° 1

LIBERTAD DIGITAL
LA LINTERNA
ESTRELLA DIGITAL
GOOGLE NEWS
CNN EN ESPAÑOL
LA RAZON
ABC
EL CONFIDENCIAL
20 MINUTOS
EL PERIÓDICO
LA VANGUARDIA
EL CORREO
IBL NEWS
EL CONFIDENCIAL
HISPANIDAD
EL PAIS
EL MUNDO
HOY

Elaborado por: Gabriela Vásquez

Cuadro N° 2 Periódicos Deportivos

DIARIO AS
DIARIO SPORT
INFODEPORTE
MARCA

Elaborado por: Gabriela Vásquez

Cuadro N°3 Periódicos en español de América Latina

ABC COLOR ASUNCION PARAGUAY
EL COMERCIO - QUITO - ECUADOR
EL UNIVERSO - GUAYAQUIL - ECUADOR
EL MERCURIO - CUENCA - ECUADOR

EL NACIONAL DE SANTO DOMINGO
EL UNIVERSAL DE MEXICO
EL CLARIN DE ARGENTINA
LA RAZON ARGENTINA
EL COMERCIO DE PERU
GLOBOVISION DE VENEZUELA
EL UNIVERSAL DE VENEZUELA
EL NACIONAL DE VENEZUELA
EL TIEMPO DE COLOMBIA
EL MERCURIO DE CHILE
LA NACION de COSTA RICA
EL SALVADOR
PRENSA LIBRE de GUATEMALA

Elaborado por: Gabriela Vásquez

2.3.6. El periódico virtual dirigido a niños

Es un medio para informar a los niños por medio del Internet, informar entendido como acercarlos a la realidad del día a día en su propio idioma. El periódico virtual en el presente proyecto vendría a ser: información diaria focalizada en resumir los acontecimientos y redactarlos para que los niños entiendan lo que esta pasando a su alrededor.

2.4. Información en la Web

2.4.1. Preferencias de los niños en la Web

Como se mencionó anteriormente, los niños en la actualidad tienen acceso a Internet en porcentajes muy altos. Aunque en nuestro país las cifras parecen bajas, se puede constatar que cada día un niño necesita más del Internet, por lo que nuestra investigación deberá basarse justamente en los gustos y preferencias de los niños para así captar su atención.

Una investigación de Fundación Telefónica en países de Latinoamérica nos muestran cifras alarmantes con respecto a los niños y su relación con la Internet, así se obtiene que un 80% tiene acceso a Internet ya sea en sus escuelas, en sus barrios o en sus casas; de ese porcentaje el 60% sólo lo utiliza para navegar sin compañía en la red, destacándose un resultado alarmante y es que el 9% accede o recibe alguna información sexual o pornográfica. Sin embargo, frente a estos resultados no se debe responder con la simple restricción sino que habrá que acompañar a los niños en su recorrido por las páginas de internet, aconsejándoles sobre los riesgos a los que se exponen y sobre las páginas más acordes a sus intereses, gustos y edades.

Existe una gran responsabilidad en crear nuevas elecciones para que los niños puedan acceder y quedarse navegando en páginas innovadoras, educativas, etc., y es ahí donde entra este proyecto. (Álvarez-Pallete, Echánove Pasquín, 2008)

2.4.2. ¿Qué están visitando?

Las páginas más visitadas a nivel mundial son las siguientes:

1.- GOOGLE: es un buscador que se caracteriza por su interfaz muy sencillo pero poderos, el mismo que realiza búsquedas en Internet de sitios, imágenes, videos, noticias. Esta página está vigente desde el 15 de septiembre de 1997, hasta la fecha Google recibe el 24% de las visitas de todo el planeta. Es el sitio más visitado.

2.- Facebook: Es una red social que nos ayuda a encontrar personas tanto conocidas como nuevas, nació en el 2004 y fue desarrollado por un estudiante de Harvard, Mark Zuckberger, y con el objetivo que los estudiantes universitarios estén en contacto con sus amigos, ex compañeros, etc. Facebook es la red social más popular en la Web con un registro de más de 1.191 millones de visitas al mes.

3.- YOUTUBE: YouTube es un sitio donde se pueden compartir videos de forma rápida y sencilla, además ofrece rankings de los videos más vistos, cuántas personas han tal o cual video, y de manera rápida se puede ver el contenido de videos de cualquier índole. Los videos son subidos por los miembros en cualquier otro sitio o en la misma página. Es uno de los sitios mas visitados del mundo.

4.- Yahoo.com: Este conocido website, en su ámbito, es el que recibe mayores visitas en todo el planeta, Yahoo es un portal que ofrece contenido personalizado y muchas opciones de búsqueda, ofrece también, chat, email, clubs, juegos, mapas, compras online, es un sitio en donde la gente al utilizarlo como mail, recibe las ventajas antes mencionadas.

5.-Windows Live: es el buscador de Microsoft, actualmente conocido como MSN search, también tiene servicio de mail y variedades para sus visitantes.

6.- WIKIPEDIA: Es una enciclopedia gratuita de acceso libre, se puede crear, solicitar, escribir artículos de todo tipo, actualmente posee 7 millones de artículos en más de 200 idiomas. (Ranken, 2012)

2.4.3. Cómo escoger la información para los niños

Al adentrarnos ya en el proyecto en sí, y de acuerdo con la investigación de campo, se puede comenzar señalando que la información que reciba el niño será primordial para el éxito del mismo.

Para escoger la información adecuada para los niños en el proyecto de periodismo digital habrá que considerarse su edad; En este sentido, los niños de 7 a 10 años están en una etapa de exploración de sus nuevos conocimientos, es decir, lo que aprenden necesitan comprobarlo, eso en cuanto a la información que ingresa en su cerebro, pero por otro lado, su expresividad se caracteriza por la sinceridad, por lo que la sofisticación que normalmente se utiliza en el periodismo deberá en el caso del presente proyecto ser descartada, ya que si el niño se cansa en la lectura o en la dinámica de un juego o actividad, rápidamente abandonará la actividad y consiguientemente cambiará de página; para esto se diseñará un espacio en donde los niños permanecerán porque realmente les agrada y no porque han accedido bajo las presiones tanto de padres como maestros.

Ahora, vale trazarse ciertas directrices para ganar al navegador infantil, para lo cual se puede tomar como ejemplo los que los escritores infantiles han hecho en sus obras impresas.

Según Márquez (1995), todo *software* educativo debería reunir cinco condiciones básicas:

1. Se trata de programas elaborados con una finalidad didáctica.
2. El computador es el soporte en que los niños realizan las actividades propuestas.
3. Tienen que ser interactivos y, por lo tanto, exigen una respuesta activa por parte del niño.
4. Deben permitir la individualización del trabajo, y adaptarse a las respuestas de cada niño.
5. Deben ser sencillos de utilizar, no requiriéndose conocimientos especializados ni sofisticados.

Esto nos dice que para que el proyecto tenga éxito debe ayudarse al niño a entender problemas, situaciones de su entorno, todo por medio de la web, a la que se considera la mayor herramienta para ganar conocimiento en los aspectos que nos rodean. La web ayudará a llegar a un gran número de niños de Cuenca y el Ecuador

Ahora bien, para llegar a este público habrá que adaptarse a su edad, a sus gustos y a cómo responde a ciertas acciones que normalmente son direccionadas, elaboradas y creadas para adultos.

En tal caso, frente a la pregunta: ¿Ahora cómo escribo o redacto para ellos?... habrá que intentar una respuesta, la que parece sencilla pero no lo es; Máximo Gorki decía que para los niños se escribe igual que para los adultos, pero mejor; y Michael Tournier hablaba de que existen libros completos (accesibles para todos) e incompletos (accesibles sólo para algunos).

En tal razón, desde esta perspectiva, la escritura infantil sería mucho más completa que todas las demás; exigiría más detalle, mayor énfasis en ciertos temas, apoyo visual, etc. y fue por eso por lo que Tournier, autor de varios libros infantiles, asumiría la realización de sus obras como una búsqueda por alcanzar dicha completitud.

Obviamente, Máximo Gorki hablaba como lector porque nunca escribió nada para niños, y Tournier, aunque escribiera algunos libros infantiles muy buenos, es mucho más conocido entre el público mayor.

Por otra parte, para cualquier niño, adulto o anciano, se puede escribir por múltiples razones y sólo unas pocas de ellas son válidas. Y por ello, es totalmente efectivo escribir para divertir, o para enseñar, o para expresar propios sentimientos, o, en casos excepcionales y felices, contar una verdad ignorada y necesitada por los demás.

Natalia Pickouch, profesora de la Universidad de Antioquia, especialista en literatura infantil, en su ensayo “Escribir para niños” dice:

Toda la literatura infantil, y me refiero tanto a las cosas escritas para niños como a las leídas por ellos, a mi modo de ver se divide precisamente en dos grandes categorías: por un lado, todo lo que divierte, enseña, expresa sentimientos íntimos; y, por el otro, todo lo que expresa una verdad ignorada y necesitada, me atrevo a decir anhelada por los niños, y que a la vez enseñe, divierta y exprese.

El análisis de esta cita lleva a concluir que el niño necesita que las verdades de su entorno sean alcanzables para su mundo inalcanzable, es decir que toda aquella información dirigida comúnmente hacia los adultos, incomprensible para los niños, sea re-direccionada hacia los niños con el fin que los divierta, enseñe y ayude a expresar lo que necesitan saber.

Asimismo, lo que los niños lean debe contener información actual, en este sentido, puede ser lo mismo que sus padres lean, pero redactada de la manera más adecuada para su edad, eso no quiere decir que los niños sean tontos, sino todo lo contrario.

Con respecto a esto, vale recurrir a un ejemplo que es analizado en la página web: www.premura.com, donde se dice:

En el cuento titulado “La bola mágica” unos trolls abandonan una bola maravillosa en el exterior de su cueva para que lo encuentren los pitufos. Es una trampa. Ya que el que la toca será trasladado al interior de la cueva, pero cuando uno de ellos encuentra la bola mágica la traslada al poblado y se la presta a otro, que está enfermo. Curiosamente, cuando el enfermo ve reflejados sus más profundos deseos en ella y toca la bola, traslada al pitufo directamente al interior de la cueva donde viven los trolls, que aprovechan la ocasión para esclavizarle. Poco a poco, todos los pitufos irán viendo su sueño y a su vez irán tocando la bola. Hasta que alguien consiga descubrir una manera de destrozar esa bola que traslada los pitufos a la cueva. Aparentemente una simple historia fantástica. Pero... ¿Por qué el primer pitufo en tocar la bola no fue trasladado hasta el interior de la cueva? Porque si no, la historia es imposible.- el autor del artículo se pregunta si no es mejor esforzarse un poco más y descubrir una manera para que el primer pitufo pudiera trasladar la bola sin tocarla. A patadas por ejemplo. O con un palo y haciéndola rodar. Pero, ¿Para qué molestarse? Total, sólo la leerán niños que jamás caerán en esta paradoja. ¿O sí? Los niños son astutos lectores y encuentran fallos. Sobre todo a medida que crecen. Y perdonan menos que los adultos.

2.4.4. Cómo redactar esta información

➤ Lo útil y lo inútil

En nuestro mundo la información sobre el ámbito que nos rodea es pasajera y volátil, un momento lo informado puede ser lo más importante y al siguiente, pasar a segundo plano, ello porque se generan a cada momento mil historias, situaciones y problemas de toda índole; de ahí se deriva la pregunta sobre qué noticias pueden interesarles a los niños de esta edad. Los niños son curiosos, pero eso que les llama la atención son aquellas lecturas dinámicas, recreativas y que sean muchas veces producto de la imaginación. Todo lo cual nos lleva a considerar que las lecturas incluidas en nuestro proyecto podrán contener redacciones fantasiosas, pero enmarcadas en situaciones reales, así como obras no ficcionales como

abecedarios, lecturas de conceptos, actividades de contar, biografías de personalidades importantes de la cultura local. Asimismo, puede redactarse poesía infantil, hablar sobre tradiciones populares, entre otras actividades que le interesen al niño, y que le ayudarán además en sus actividades escolares, con lo cual podría generarse un conocimiento que posiblemente compartirá con sus compañeros.

A su vez, hay que señalar que para redactar para la Web no existen nuevos conceptos o terminología exclusiva de esta era digital, lo importante es simplemente la forma de pensar y trabajar del redactor.

En la Web el tiempo es fundamental, en este sentido, para proporcionar la información de última hora se requerirán de las mejores herramientas multimedia para que la historia llegue inmediatamente luego de haber ocurrido.

Se sugiere que cuando se escriba para la Web y puntualmente para los niños, el redactor no piense en todas las “escenas” de la noticia sino en “tomas”. En este sentido, la primera “toma” puede ser el titular que sería la forma de contar a la gente lo que está pasando, sin embargo, debe evitarse la presión cuando se escribe, con el fin de que la redacción fluya según los hechos.

Escribir para la Web significa hacerlo de manera oportuna y relevante, escribir vívidamente y con un lenguaje que los niños puedan entender, a la vez que se evita perder el tiempo, es decir, una redacción simple y compacta, pero sin dejar de ser culta, todo lo cual mantendrá mejor la atención de los pequeños lectores.

Como recomiendan ciertos autores:

Esfuércese por la prosa vívida, apóyese en verbos fuertes y los sustantivos bien definidos. Inyecte a su escritura una voz distintiva para ayudar a diferenciarla de la multitud de contenido en la Web. Use humor. Trate de escribir en un estilo despreocupado o con actitud. Los estilos conversacionales trabajan particularmente bien en la Web. Las audiencias en línea están aceptando más los estilos de escritura no convencionales. El último párrafo podría sorprenderlo, pero es un buen consejo. Las reglas para este juego están hasta ahora siendo escritas. Se promueve experimentar y desafiar el statu quo. Incluso si la historia aparece como un ladrillo de 60 centímetros en el periódico del día siguiente, la primera versión en línea no debería. Esta necesita ser rápida, concisa y (si es posible) divertida. (Briggs, 2008, pág. 12)

CAPÍTULO 3



3. Investigación de Campo

La siguiente investigación realizada en la escuela CEDFI de la ciudad de Cuenca a 30 alumnos de las edades entre 7 y 11 años ha arrojado los siguientes resultados con respecto a las preferencias de los niños de nuestra ciudad en un nivel socio económico medio – medio alto.

Pregunta 1: ¿Tienes Internet en casa?

Gráfico N° 2



Pregunta 2: ¿Utilizas Internet para los deberes que te mandan tus profesores?

Gráfico N° 3



Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia usas el internet?

Gráfico N° 4



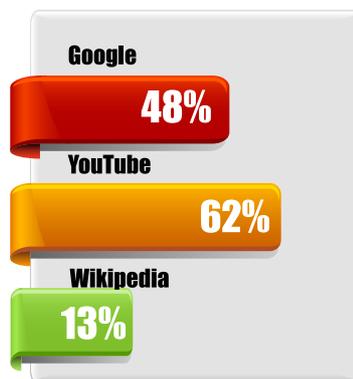
Pregunta 4: ¿Tus papis te ayudan a buscar los temas que necesitas cuando estás en Internet?

Gráfico N° 5



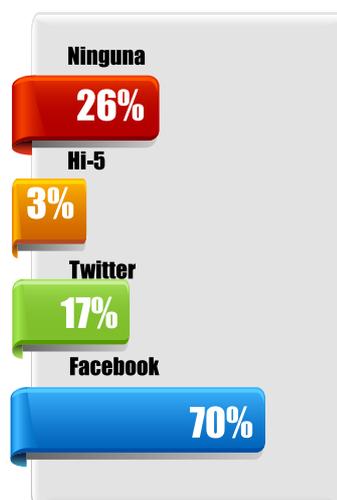
Pregunta 5: ¿Visitas algunas de estas páginas con frecuencia?

Gráfico N° 6



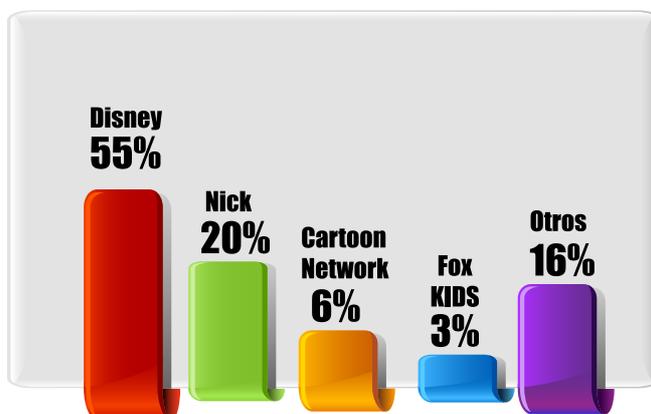
Pregunta 6: ¿Eres miembro de alguna de estas redes sociales

Gráfico N° 7



Pregunta 7: ¿Cuál de las siguientes páginas te parece la mejor? Escoge sólo una.

Gráfico N° 8



Pregunta 8: Te interesan las cosas que pasan en la ciudad, por ejemplo, un accidente de tránsito, un robo, lo que hace el Presidente, las actividades que hay en la ciudad.

Gráfico N° 9



CAPÍTULO 4

4. Análisis de Productos Homólogos

En razón de contar con una información que le dé un sustento a nuestra propuesta se hace una aproximación a todos aquellos productos con características similares o cercanas a las nuestras. Ello no implica que al final nuestro producto sea una simple recreación de experiencias similares, sino más bien que, en base a la observación de los hallazgos acertados de otros periódicos o páginas web infantiles, así como de las deficiencias presentadas, establecer una propuesta original y propia. En tal caso, para analizar los productos homólogos utilizaremos los parámetros de forma, función y tecnología.

4.1. Prensa Escrita

4.1.1. Mercurito

En la pregunta número 9 de nuestra investigación de campo se inquirió a los niños si conocían los suplementos infantiles de nuestra ciudad y el 100% de los niños conocían “Mercurito”, suplemento que circula con uno de los diarios más vendidos de nuestra ciudad.

Entonces el análisis en primera instancia será para sacar lo mejor que tiene este suplemento.

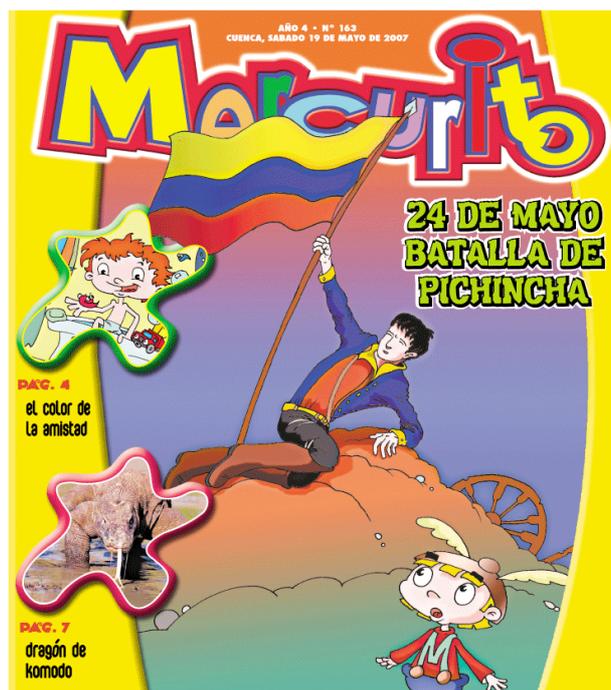


Imagen N° 1

- **Forma.-** El Periódico Mercurio de la ciudad de Cuenca tiene un suplemento semanal para niños llamado “Mercurito” tiene una dimensión de 42x35 cm con 8 páginas full color, ha creado personajes para posicionarse en la mente de los lectores que interactúan con las situaciones que se tratan en el suplemento, normalmente la portada contiene los temas a tratar en el

interior y el evento principal es ilustrado para darle mayor realce, la parte interna tiene temas fijos como:

- Máquina del Tiempo
- De-Mente
- Duendes y Hadas
- Amenidades
- Club Mercurito
- Explorando
- Taller

Estas secciones se han creado para que la mente de los niños se vaya ejercitando y llenando de conocimientos.

- **Color.-** El color tiene un papel fundamental en este suplemento, la niñez está relacionada con el colorido con fiesta y alegría, El Mercurito tiene una gran variedad de colores en todas sus secciones.
- **Tipografía.-** El Mercurito utiliza varios tipos de letras, la mayoría clasificadas como cómics, porque son gruesos, muy legibles, sin serif, esto con el objetivo de que los niños tengan una correcta lectura, puesto que muchos de ellos están recién aprendiendo a leer y necesitan identificar claramente cada letra.
- **Gráficos.-** Se encuentra una mezcla entre dibujos hechos por los ilustradores y fotografía, esto llama mucho la atención de los niños que se ven identificados en los personajes que salen a semana a semana y poco a poco se van posicionando en su mente.

4.1.2. Función

El Mercurito cumple con la función de darle al niño un tiempo de lectura, además de ciertas actividades y diversión.

Tenemos así las secciones, cada una de las cuales tiene una función específica

- **Máquina del Tiempo:** Se redacta una historia, un acontecimiento importante o hechos que se han desarrollado en nuestro mundo, dando

prioridad a los hechos relevantes nacionales, como fiestas patrias, fechas especiales, navidad, carnaval, día del Escudo, etc.

- **De-Mente:** Actividades que el niño realiza después de su primera lectura, como colorear, o dibujar, y divertirse con adivinanzas o chistes, esta sección tiene la función de descansar la mente del niño después de la lectura.
- **Duendes y Hadas:** Esta sección se compone de un cuento de corte fantástico que ayuda al niño a ejercitar su imaginación reforzando la retención del niño con preguntas sencillas sobre el cuento.
- **Amenidades:** Una vez más al terminar una lectura se insertan actividades para que el niño siga interesado en el suplemento.
- **Club Mercurito:** El periódico ha propuesto la creación de un Club en donde cualquier niño puede ingresar para formar parte de las actividades que realicen, así como poder salir en una de las páginas para que el público lector pueda verlos.
- **Explorando:** Es una sección con temas sobre curiosidades de los niños, tratando de satisfacer las inquietudes de estos.
- **Taller:** Aquí los niños trabajan con sus manos, recortando, pegando, doblando, y demás actividades, todo con el fin de obtener un objeto que terminarán utilizando como juguete.

4.1.3. Tecnología

Tema difícil de ahondar ya que se trata de un periódico impreso por lo que la tecnología está simplemente relacionada con la tecnología exclusiva de la imprenta.

4.2. Análisis de productos homólogos 2

4.2.1. WEB

- **Club Penguin**

En la investigación de campo se adquirió una información muy importante, esto al momento de establecer que los niños de nuestro público objetivo estarían prefiriendo el Club Penguin entre las páginas infantiles de la web.

Imagen N° 2



Tomada de: Disney Club Penguin

➤ Forma

El Club Penguin es una página Web dirigida a niños de todas las edades, su forma está dada por su nombre "Penguin", un mundo de pingüinos en su hábitat natural, todo esto en un ambiente ilustrado por sus creadores Disney, se puede decir que es un solo personaje, un pingüino que ha tomado varias formas y colores, por lo tanto se ha convertido en muchos personajes, además de contar con amigos secundarios que también han tomado fuerza en la mente de los niños.

La forma de la web es bidimensional, aunque en varias ocasiones, por la perspectiva del dibujo pueda encontrarse profundidad y actividad fuera del primer plano que se mira.

➤ **Color**

Como se había mencionado anteriormente, el color para los niños es algo muy importante y en este sentido esta página no es la excepción, pues emplea de manera adecuada los colores y sus combinaciones siempre con un gran esplendor. No hay restricción para utilizar toda la gama de colores.

Los colores fuertes ayudan a que el niño pueda distinguir cada parte de la ilustración y a que retengan las imágenes en su mente. Utilizan el azul en la mayor parte de sus pantallas, color que evoca tranquilidad por lo que no se limitan con los demás colores, el azul pone el toque de equilibrio para que la página no se vea demasiado cargada.

➤ **Tipografía:**

La tipografía utilizada es muy sencilla nada de serif, más bien muy legible, se utilizan las fuentes tipo Arial en color blanco, en el fondo azul este color se vuelve muy legible.

➤ **Gráficos:**

Toda la página está ilustrada, se han creado personajes basados en los pingüinos, y amigos pequeños llamados puffs; los backgrounds simulan el hábitat de estos animalitos, la vestimenta que utilizan y las diferentes caracterizaciones con trazos uniformes en las formas tanto de los pingüinos, como de los objetos y fondos. Con cierta simplicidad, los ilustradores no dejan de lado los detalles, preocupándose hasta por la bufanda, que por el frío del polo sur o norte debe usar el pingüino, por lo tanto el público de estas ilustraciones la asimilará con facilidad ya que representa un mundo simple y descomplicado.

➤ **Función**

Club Penguin es desarrollada por la gran compañía Disney, esta compañía mundialmente conocida por inventar diversión sin fin para los niños, ha creado esta web como una alternativa a las redes sociales (que no están exclusivamente dirigidas a los niños), para que en ella encuentren diversión y sientan que pertenecen a un club exclusivo en donde comparten con el mundo sus mismos gustos.

Una función importante de esta página es el control que los padres pueden tener sobre lo que están visitando sus hijos, pues compran la membresía de sus hijos y así ellos pueden acceder a los beneficios de visitar a los pingüinos.

La interactividad del Club Penguin, es muy sencilla, utiliza símbolos muy conocidos para sus botones, a la vez que el sonido y la tipografía que acompañan a cada acción resultan acordes a las edades del público al que va dirigido.

4.3. Conclusiones

Una vez se han analizado estos dos productos homólogos se podría concluir que los niños están muy interesados en estos dos mundos, tanto en el impreso como en la Web, es por tal razón que en el proyecto se fusionarán estas dos ideas, todo con el fin de crear una página en donde los niños puedan encontrar lo mejor de estos productos.

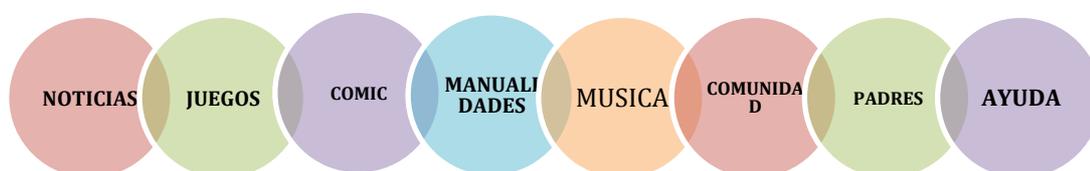
Los colores fuertes, la tipografía legible, las ilustraciones; en estos elementos habrá que centrarse para sacar el mejor provecho a la imaginación de nuestros niños.

CAPÍTULO 5

5. Contenidos del periódico virtual

Los contenidos de este periódico virtual serán los mismos que ofrecen los periódicos para los adultos, pero con la innovación que significa el enfocarlo como un sitio de diversión y sumamente entretenido, dejando de lado aquel paradigma que entiende al periódico tradicional como un objeto aburrido, para lo cual hay que reforzarlo con elementos novedosos acordes para su edad. Los temarios o secciones que comprenderán el periódico son:

Gráfico N° 10



Elaborado por: Gabriela Vásquez

5.1. ¿Por qué estos contenidos?

Los niños no están interesados en leer el periódico para adultos, porque relacionan la información que van a leer con el medio donde se incluye, pero si estos mismos contenidos los encuentran en la web y dirigidos para ellos y considerando sus gustos, seguramente se sentirán involucrados hacia un mundo y una realidad que antes les resultaban aburridos.

5.2. Participantes en el periodismo virtual

El proyecto tiene varios participantes que se dividen en dos grupos, el primero serán quienes proporcionen la información, y el segundo, los que reciben la información que el primer grupo proporciona. A continuación se detallan las funciones de cada uno de los participantes:

- **Cazador de Noticias.**- Este participante tiene el trabajo de traer la noticia adulta. Así, sabiendo que el periodista tiene un rol muy importante pues sin él no habría noticias, se puede afirmar que su función es hasta cierto punto arriesgada al estar expuesto a situaciones muchas veces peligrosas todo

con el fin de llegar a la información. Asimismo, tiene el periodista tiene la responsabilidad de que la información presentada sea veraz y relevante principalmente para el público al que está dirigido. Esta información la hará llegar a tiempo, momento en el cual se la convertirá en noticia infantil sin que por ello pierda su seriedad ni su importancia. El cazador de noticias tiene la responsabilidad de escoger la noticia y ésta tiene que ser tan interesante para captar la atención de nuestro público, pero también habrá que recordar que será la misma que verá su padre.

- **Redactor de Noticias.-** De acuerdo a lo que nuestro cazador de noticias nos proporcione serán las funciones a desempeñar de este participante. Éste tiene, de cierta manera, la parte más difícil de todo el proyecto, pues su trabajo es tomar la noticia y escribirla, algo que parece sencillo, pero que realizarla conlleva una gran responsabilidad, pues de su buena ejecución depende que la noticia llegue al público con el lenguaje adecuado, accesible y jovial; en resumen, que el lenguaje sea acorde a la etapa intelectual en que se encuentra el niño, pero cuidando que a despecho de la sencillez no se pierda el nivel de importancia y trascendencia que toda noticia debe tener. En este sentido, el redactor usará las palabras más sencillas para que el niño entienda la noticia y la pueda comentar sin temor a equivocarse. Una de las tareas más importantes para el redactor de noticias, junto con el jefe de prensa, será la jerarquización de la información. Es necesario considerar que si el Internet es una red abierta a la que puede acceder cualquier usuario y desde cualquier parte del mundo, el orden del contenido y la selección de estos mismos serán establecidos obedeciendo a una visión global, pero siempre periodística.
- **Ilustrador de Noticias.-** Si bien el proyecto conlleva el uso de fotografías, en el apartado de noticias pasarán a un segundo plano, en este sentido lo que se va a priorizar es la ilustración. Vale explicar las razones: las noticias de los adultos tienen fotos que refuerzan la noticia, pero en nuestro caso, los niños, al caracterizarse por ser muy imaginativos, tendrán la oportunidad en este sitio de ver lo que está pasando en su presente y cerca de su casa en dibujos ilustrados por el ilustrados, quien tendrá la tarea de plasmar con colores el entorno que nos rodea. Por otra parte, es evidente que su función estará muy ligada a la del redactor ya que lo escrito deberá encontrar una representación adecuada en las ilustraciones, pero asimismo el cazador de

noticias también se relacionará con el ilustrador pues el primero comunicará las actividades que tuvo que pasar para recopilar la información.

- **Diseñador del espacio gráfico.**- La página tendrá diseñado un sistema en el cual estará alojado todo lo anterior, en este sentido, el cuarto participante vendría a ser lo que en el periódico para adultos sería el diagramador. Será el encargado de la distribución adecuada de lo redactado y se preocupará que la ilustración no sea monótona ni aburrida; su tarea será ordenar lo que los dos participantes anteriores le proporcionen, acoplando todo de manera que no se pierdan detalles de ambas partes.
- **Ingenioso en la Web.**- Se trata de la persona que conoce el mundo de la Web y cómo hacer que esta información esté lista para llegar a los cientos de hogares sin errores y a tiempo; se encargará de actualizar diariamente las noticias y los contenidos del proyecto. Una vez que los participantes hayan culminado sus tareas las colocará por sí solo en la Web.

Gráfico N° 11



Elaborado por: Gabriela Vásquez

5.3. Medios Alternativos para reforzar la retención de los niños

El proyecto tiene como objetivo informar, pero al estar direccionado a un público menor, se tendrá que reforzar lo que se informa con una variedad de

recursos que el medio multimedia ofrece, así tenemos, noticias con gráficos ilustrados, juegos interactivos, manualidades, historia sobre el personaje (comic o revista) , música, imágenes, comunidad, tienda, etc. esto es una conjugación entre lo divertido y lo importante, siendo lo más importante informar, pero sin dejar de lado que el niño se sienta parte de una red en donde pueda compartir la información obtenida mediante la interactividad con el mismo sitio, para eso puede tener:

- **Juegos Interactivos.-** Gracias a la tecnología se pueden combinar los contenidos educativos con la diversión. Como se conoce, los juegos son un medio eficiente para que los niños se identifiquen con lo que está pasando en su entorno, utilizamos fechas especiales, personajes históricos, personajes actuales, y situaciones especiales para elaborar actividades en donde los niños puedan interactuar e identificar los elementos principales del proyecto. Los juegos interactivos son utilizados como métodos de educación, pues son la mejor manera de que los niños se diviertan aprendiendo, interactuando con los elementos mencionados; sin embargo, no podemos enfocarnos sólo en la diversión los niños ya que el objetivo principal que guía este proyecto es el aprendizaje de los niños, aunque un aprendizaje divertido. Con respecto a este punto habrá que destacar que los juegos deberán poseer una mecánica simple y fácil de desarrollar, todo con el fin que el niño no pierda el interés en ellos. A su vez, parte importante de los juegos son las ilustraciones, los personajes y las animaciones, las mismas que deben ser creativas e innovadoras, sin alejarse mucho de la seriedad de todo contenido informativo; esta combinación nos dará como resultado que los niños interactúen de forma más directa en su aprendizaje.

- **Comunidad.-** El auge de las redes sociales no puede pasar desapercibido, los niños necesitan sentirse parte de su entorno en un lugar seguro y controlado, los niños tienen un espacio para hablar con niños de su misma edad sobre temas preestablecidos para controlar lo que se está hablando y así introducirlos al mundo de las redes sociales que está cambiando al mundo.

- **Manualidades.-** Podemos ayudar a la retención del niño con recursos descargables o con instructivos para que los realice con la ayuda de sus padres proyectos manuales y divertidos.

- **Visitas Guiadas.-** Las nuevas tecnologías nos permiten realizar un acercamiento muy real a lugares a los que normalmente no tendríamos acceso, es decir museos, ruinas arqueológicas, fábricas importantes de la zona, ferias, excursiones, etc. Para esto utilizamos fotografías panorámicas que serán actualizables y que permitirán que se desarrollen visitas virtuales enriquecedoras de los conocimientos de los niños.
- **Música.-** La música dirigida para los niños actualmente está siendo reemplazada por los artistas jóvenes, quienes hacen gala de mensajes y temáticas muy diferentes a las de hace algunos años. Pocos años antes la música que se escuchaba tenía letras sencillas que ayudaban al niño con su aprendizaje, existían canciones sobre el abecedario, los números o sonidos de animales, pero en la actualidad la música tiene otro concepto, los niños se interesan por los artistas de turno y de moda, y éstas letras si bien no tienen necesariamente mensajes negativos, hablan sobre temas como el amor o el desengaño, por ejemplo, es decir, letras que no están de acuerdo a la edad del niño, pero que gracias a la fuerza comunicativa y publicitaria que las acompañan terminan convirtiendo a los niños en sus principales consumidores, con ello muchas veces los niños saltándose etapas de su vida y teniendo pensamientos fuera de su edad. Es por todo lo expuesto que se creará un espacio donde la música sea reforzada con animaciones, personajes actuales, colores, letras en la pantalla, es decir toda una fusión, la que, sin dejar de lado la nuevas tendencias, ayudará a que la percepción de lo que los niños ven sea actual sin ser perjudicial para su formación.
- **Mini Enciclopedia.-** Al momento que el niño visita nuestra página tenemos la oportunidad de ofrecerle información importante para sus tareas escolares, la actualización de esta información puede basarse en la necesidad del niño, para lo cual se investigará sobre los temas que se tratan en la escuela en estos años escolares, para luego seguir alimentando la enciclopedia con temas más profundos y más variedad en las materias, el proyecto a lo largo de su desarrollo obtendrá los diferentes recursos para realizar la enciclopedia con información veraz actual y especializada.
- **Láminas Educativas.-** El apoyo y los recursos que podemos ofrecer a los niños es muy variado, entre los que habrá que destacar las láminas educativas, las que resultan un complemento de la mini enciclopedia. Las

tareas escolares siempre van acompañadas de materiales de apoyo que complementan la investigación que realiza el niño para la tarea escolar, en este sentido las láminas son imágenes sobre el tema que se está tratando. Pongamos el caso de la fotosíntesis, siempre se necesitará de un gráfico que la represente adecuadamente, a su vez, los profesores se apoyan en las láminas educativas disponibles en las papelerías o librerías, pero que, en muchas ocasiones, resultan difíciles de conseguir, razón por la cual las tareas quedan incompletas. En tal caso, se puede cambiar tales situaciones proveyendo de una librería virtual que permita a los niños el acceder a las láminas o gráficos necesarios para la correcta comprensión del tema, todo esto sin costo alguno y en el momento requerido.

Gráfico N° 12



Elaborado por: Gabriela Vásquez

5.4. Funcionalidad del Periódico

5.4.1. Nombre del sitio:

El sitio se llamará NOTIGUAU!, nombre que ha sido escogido luego de una lluvia de ideas. El mismo se divide en dos partes: "NOTI" de noticias, ya que es un

periódico, y “GUAU”, que es una expresión comúnmente utilizada y que denota admiración, al mismo tiempo que su pronunciación simula el ladrido de perro, animalito que será el personaje principal de nuestra propuesta en la web.

5.4.2. Creación de los personajes:

Imagen N° 3



Imagen N° 4



Elaborado por: Gabriela Vásquez

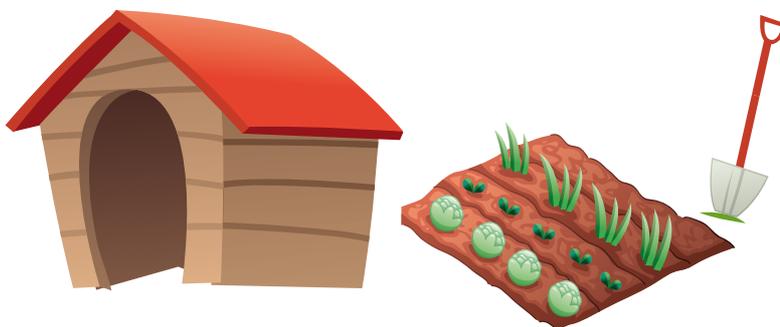
Tomado de: www.shutterstock.com (imagen libre de derechos)

WOW: Nuestro personaje se llama WOW. Se sabe la compatibilidad que tienen los niños con los animales y más con el denominado “mejor amigo del hombre”, razón por la cual nuestro personaje es un perro, quien a su vez asume el papel de periodista y de varios personajes más, según lo amerite el caso. Donde ocurra un hecho relevante ahí se encontrará nuestro amigo WOW

NARRADORA.- Un personaje para nuestro proyecto es la narradora, siempre con aspecto elegante y serio y con una cierta similitud a la maestra ideal. Ella nos ayudará a explicar aquellas situaciones en las que nuestro personaje principal esté participando.

OBJETOS ANIMADOS.- Los personajes actúan en un entorno que se crea según las necesidades de las actualizaciones y situaciones del personaje, si vive en una casa, se crea la casa, si es periodista tendrá un periódico, si juega, tendrá juguetes, todos estos siguiendo la forma y tipología de los personajes, así mismo se crean más personajes para que vayan interactuando con el personaje principal, para el comic en su primera edición por ejemplo se creó a la familia de WOW!

Imagen N° 5



Elaborado por: Gabriela Vásquez

5.4.3. Creación del entorno e interfaz

HOME: Puesto que el colorido es un elemento fundamental para nuestros usuarios, se vio la necesidad de crear un ambiente pintoresco, es decir, un tipo de ilustración donde se conjugan varios elementos que, juntos, forman el lugar donde actúa WOW. Éste es su hogar, ahí existen árboles, nubes, una casa, la casa de WOW, además de césped, montañas, etc.

Varios de estos elementos tienen la función de botón, es decir, los botones están incluidos en el ambiente. Al respecto, se detallan a continuación cada uno de los botones que se incluirán:

- *Botón Música.*- Representado por un nido de pájaros que cantan.
- *Botón Juegos.*- Representado por un aro de básquetbol.
- *Botón Manualidades.*- Representado por un sembrío.
- *Botón Noticias.*- Representada por un rollo de un periódico.
- *Botón Comic.*- Representado por la casa de WOW ya que el comic trata de sus aventuras
- *Botón Enciclopedia.*- Representado por el signo de pregunta sobre la cabeza de nuestro personaje

Además, tenemos en el Home un menú constante que se mantendrá en todas las pantallas, y está compuesto por:

- **Padres:** Este botón nos lleva a la pantalla en donde los padres podrán suscribir a sus niños con políticas de seguridad para que se sientan seguros de su navegación. Al momento de suscribirse ellos sabrán la clave con que sus niños accederán al contenido de la página.

- **Comunidad:** Puesto que las redes sociales están en un auge, muchas veces resultan un peligro para los niños, quienes se ven amenazados por amistades que no son de provecho para su edad, su mente o su corazón, por lo que al crear este espacio los niños tendrán un ambiente donde puedan hablar de temas interesantes para su edad; en este sentido, se tienen categorías como: Música, Deportes, Juguetes, y la original “Llena tu álbum”.
 - En “Música” hablarán de sus artistas favoritos y temas, pero de tal modo que puedan analizar junto con sus padres el contenido de las letras de las canciones y compartirlas con sus nuevos amigos.

 - En “Deportes” podrán hablar de su equipo de fútbol preferido y los resultados de los partidos locales, así como de sus gustos y preferencias sobre el deporte.

 - “Juguetes”, este novedoso tema puede ayudar a los niños a opinar sobre sus juguetes favoritos, por ejemplo, si a su amigo le gustó su nuevo juguete, o sobre qué juguetes están de moda, o hasta opinar sobre la publicidad de los mismos, si ésta les gustó o no.

 - “Llena tu álbum”, tema que se relaciona con la opinión que los niños viertan sobre este espacio. En tal razón, cada vez que opinen sobre algo se les obsequiará un cromó virtual, el cual podrán imprimir, coleccionar o intercambiar con los amigos de la comunidad.

- **Club:** Aquí podrán comprar accesorios de nuestra Web, como peluches de WOW, camisetas, jarros, lápices de colores, llaveros, gorras con nuestra imagen, etc.

- **Ayuda:** Ya que siempre existirán dudas sobre el funcionamiento de la web o de algún producto, tanto de padres como de los niños, aquí los niños podrán

preguntar o comentar sobre algún tema que despeje sus inquietudes mediante un mail.

- **Noticias:** La redacción es lo más importante en esta parte, los niños tienen que entender las noticias que suceden en el mundo de las personas adultas, por lo que se redactará las noticias relevantes del día como un resumen que además tendrá dibujos o ilustraciones en el cual podrán observar con colores, personajes, locaciones, fácilmente identificables por los niños como parte de su vida, la noticia que estamos publicando.
- **Música:** A la música la trataremos de dos formas. Anteriormente se habló del refuerzo que pretende dársele a la educación de los niños y, al respecto, la música resulta un medio infalible, ya que los niños se memorizan sus letras y pueden aprender de ellas, sin embargo, no puede dejarse de lado la diversión y el hecho que los niños están muy al corriente de lo que ocurre en el mundo musical, por lo que habrá que dividir este contenido en dos opciones: “Aprende cantando” y “Nos divertimos cantando”.

Imagen N° 5



Elaborado por: Gabriela Vásque

- **Juegos:** A medida que crezca el gusto de los niños por el sitio y se retroalimente con las preferencias de los niños, se podrán implementar varios juegos, pero por ahora, para comenzar, se elaboraron tres juegos:

“**Macatetas**” juego popular compuesto por una bola y varias piezas en forma de cruz, tiene el objetivo de recolectar la mayor cantidad de piezas mientras la bola está rebotando.

“**Paintball**” este juego tiene como objetivo disparar bolas de pintura a los objetos que el niños cree que no son correctos, se le sumará 5 puntos por cada acierto y se restará por cada equivocación. Reforzara sus reflejos y su atención el momento que este listo para disparar.

“**Carrera de carros**” este juego es simple en donde el niño tiene el control de uno de los carros que su objetivo es llegar primero pero recolectando objetos que así mismo son correctos o incorrectos y dependiendo de eso podrá ganar o repetir el juego.

- **Comic.-** La creación del personaje conlleva a un mundo de posibilidades para llevar al niño a identificarse con el sitio, se inventa una historia sobre el personaje desde su nacimiento y la historia de su vida, sus aventuras y situaciones que se puedan comparar a las situaciones que viven los niños y como solucionarlos, contendrá capítulos con una secuencia semanal que quedará en la parte más emocionante de la historia y los niños se quedarán en expectativa y así aseguraremos la próxima visita.

Gráfico N° 13



Elaborado por: Gabriela Vásquez

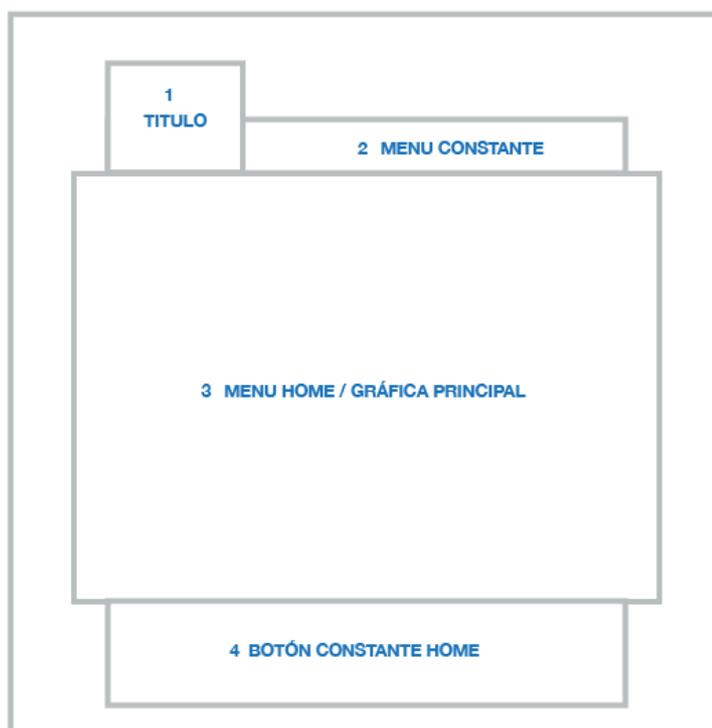
5.4.4 Tecnología Aplicada

Para la elaboración del sitio Web se usaron varias tecnologías que en conjunto forman el Sitio que a los niños llega como gráficos y letras, colores llamativos y diversión, tomando en cuenta esto usamos los siguientes programas:

- **Adobe Ilustrador.**- Nos sirve para ilustrar las diferentes gráficas de forma rápida, podemos exportarlas directamente al programa Flash en donde se convierten en los movimientos animados que el niño observa.
- **Adobe Flash.**- Programa en donde se realiza la web a través de su código actionscript que en este caso es la versión 2.
- **Adobe Dreamweaver.**- Tenemos la diagramación y el manejo del contenido de nuestra web se hace a través de este programa que tiene 100% de compatibilidad con los anteriores mencionados.

Ya anotados los programas a utilizar, los contenidos de la Web se presentan en el siguiente esqueleto de acuerdo a la jerarquización de la información y a los parámetros de gustos de los niños investigados.

Gráfico N° 14



Elaborado por: Gabriela Vásquez

- 1. Título.-** Es nuestra identidad y con lo que el niño va a tener relación, esta ubicado en la parte izquierda superior para que el ojo del niño la ubique en la misma forma en la que empieza a leer un texto de izquierda a derecha.
- 2. Menú.-** Siguiendo con el ritmo de lectura, el niño lo siguiente que verá es este menú en donde se encuentra la seguridad para los padres, la comunidad social controlada por temas, la ayuda, y la compra de artículos del club, que en todo momento estarán presentes
- 3. Menú Interactivo / Gráficos .-** Los ojos de los niños estarán siempre fijos en el centro de la pantalla por lo que aquí se encuentra la parte importante del sitio, en forma de botones los links que los llevará a la parte divertida, colorida en donde el niño encuentra la información y sus intereses creados para el y su edad.

4. Botón Home.- No nos preocuparemos que el niño se pierda o quiera cambiar de actividad ya que este botón le llevará a la pantalla principal donde podrá comenzar de nuevo su navegación.

5.4.5 Programación aplicada en la Web

El sitio web Notiguau fue desarrollado con herramientas de diseño y desarrollo tales como Adobe Flash CS5 con su lenguaje nativo que es ActionScript 2.

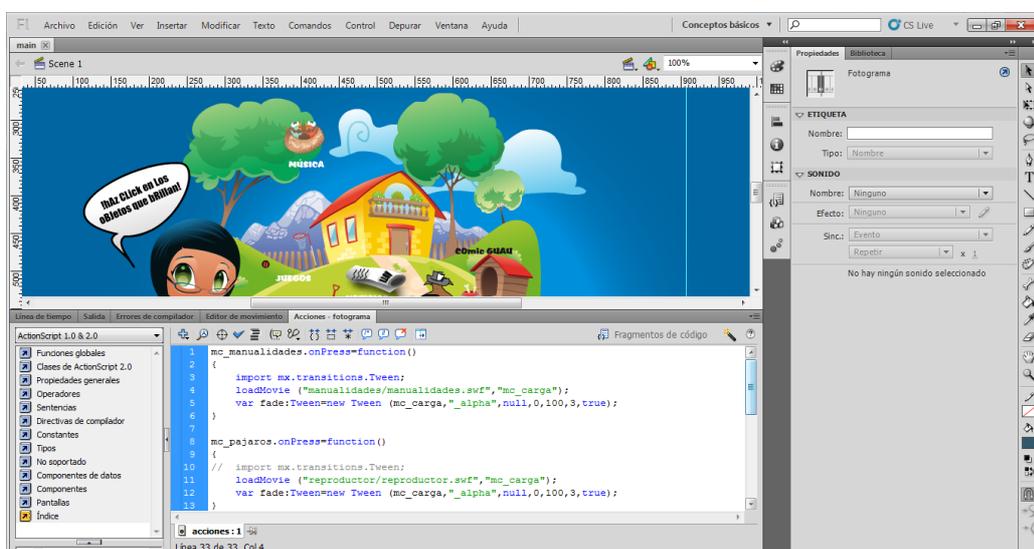
5.4.5.1 Programación en General

Es el lenguaje de programación de la Plataforma Adobe Flash. Originalmente desarrollado como una forma para que los desarrolladores programen de forma más interactiva, puesto que nos permite mucha más eficiencia en las aplicaciones para construir animaciones de todo tipo, desde simples a complejas.

Se conoce como tal a partir de la versión 5 de Flash y a partir de esta es cuando los diseñadores se vieron en la necesidad de volverse programadores y tuvieron que entrar al código pues las características que brindaba esta herramienta eran muy productivas. La versión más reciente de Actionscript es la 3.0.

Aquí observamos en la siguiente figura la parte donde se lleva a cabo la programación en actionscript 2 la cual es en el panel de acciones en Flash CS5.

Imagen N° 5



Elaborado por: Gabriela Vásquez

A continuación detallaremos ciertas funcionalidades del mencionado lenguaje de desarrollo con varios ejemplos y descripciones muy puntuales de su uso incorporadas al proyecto en específico.

OBJETOS

- **MOVIECLIPS.-** Son clips de película u objetos que poseen su propio comportamiento y línea de tiempo de varios fotogramas, independientes de la línea de tiempo principal. Pueden ser programados independientes del resto de objetos
- **BOTONES.-** Son objetos similares a botones de otros lenguajes de programación pero con la gran diferencia que estos poseen eventos tales como Reposo, Sobre, Presionado, Zona activa. Estos eventos pueden ser personalizados a placer pudiendo por ejemplo hacer funciones como cuando uno pase el mouse por el botón este cambie de color, forma, tamaño, etc.
 - **Eventos de los objetos.-** Los objetos movieclips y botones usados en el proyecto tienen un amplio número de eventos los cuales se activan o disparan de acuerdo a como se los programe. A continuación indicamos algunos eventos usados.

```
on (press) {  
} Se ejecuta al presionar el objeto.  
on (keyPress "<Left>") {  
} Detecta cuando presionó la tecla flecha izquierda  
on (keyPress "<Right>") {  
} Detecta cuando presionó la tecla flecha derecha  
on (keyPress "<Up>") {  
} Detecta cuando presionó la tecla flecha arriba  
on (keyPress "<Down>") {  
} Detecta cuando presionó la tecla flecha abajo  
on (rollOver) {  
} Detecta cuando pasó el mouse por cierta zona interactiva definida.  
on (rollOut) {
```

} Detecta cuando quitó el mouse por cierta zona interactiva definida.

Ejemplo:

Aqui tenemos el evento onPress cuya función es enviarnos al siguiente fotograma.

```
on (press) {  
    gotoAndPlay(nextFrame);  
}
```

- **Propiedades de los Objetos.-** Los objetos disponen de varias propiedades tales como poder ocultar, mostrar, habilitar, escalar, etc.

._visible: Especifica la visibilidad del objeto en el escenario.

._enabled: Especifica si el objeto está activo para ser presionado o manipulado de cualquier forma.

._x , ._y: Indican las coordenadas en X y Y de los objetos en el escenario de trabajo.

._xscale, ._yscale: El tamaño en X y Y del objeto.

Ejemplos:

mc_personaje._enabled=false; (Se está indicando que el movie clip “mc_personaje” está deshabilitado por lo tanto no se puede hacer click ni ninguna otra acción con el.

mc_personaje._visible=false; Indicamos que el movie clip mc_personaje no estará visible en el escenario, para mostrarlo debemos cambiar a true la propiedad visible.

• FUNCIONES

Debido a que Flash es un lenguaje de script, esto quiere decir que no hará falta crear un programa completo para conseguir resultados, normalmente la aplicación de fragmentos de código ActionScript a los objetos existentes en nuestras películas nos permiten alcanzar nuestros objetivos. La sintaxis de flash es como antes se menciona un script, aquí detallamos la manera de crear funciones con o sin parámetros.

Sintaxis:

```
function nombrefuncion (){\n  instrucciones de la función\n  ...\n}
```

5.4.5.2 Programación Juegos

- **Juego de Macatetas**, tenemos una función que lleva como nombre “`detiene_pelota`”, y su objetivo es detener el movimiento de la pelota y mostrar una mano que la sujeta, en este caso la mano es un objeto movie clip llamado `mc_mano` el cual se lo hace visible en ese instante.

Ejemplo

```
function detiene_pelota()\n{\n\n  delete mc_pelota.onEnterFrame;\n\n  mc_mano._x=posx_mano;\n\n  mc_mano._visible=true;\n\n  valida_juego();\n\n  //rebotes=0;\n\n}
```

- **Juego de Carrera** de carros, tenemos que los carros tienen que seguir el control de el teclado del computador para poder atrapar los obstáculos positivos y negativos esto genera un puntaje que determinará el ganador o perdedor, para eso se crean funciones, por ejemplo para mover el carro el computador, o para determinar el tiempo que dura la carrera, calcular con un aleatorio controlado y hace aparecer un objeto, crear a un nuevo objeto y mandar la orden de movimiento.

Ejemplo

```

function mueve_carro()
{
    //trace(car2._width)
    radio = (mc_car2._width) / 2;
    //trace(radio);
    mc_car2._x = mc_car2._x + velocidad_compx;
    mc_car2._y = mc_car2._y + velocidad_compy;
    //trace(lim_sup);

    if ((mc_car2._x + radio + velocidad_compx) >= lim_sup)
    {
        velocidad_compx = -velocidad_compx;
    }
    if ((mc_car2._x - radio - 45) <= 0)
    {
        velocidad_compx = -velocidad_compx;
    }
    if ((mc_car2._y + radio + velocidad_compy) >= lim_inf)
    {
        velocidad_compy = -velocidad_compy;
    }
    if ((mc_car2._y - radio) <= 0)
    {
        velocidad_compy = -velocidad_compy;
    }
}

```

Entre las funciones también se crean variables que determinan por ejemplo las coordenadas de límites de colisiones, o determinan la probabilidad de que aparezca o no un objeto como obstáculo puede ser positivo que suma puntos o negativo que resta puntos.

Ejemplo

```

var velocidad_compx:Number = random(71) + 1;
var velocidad_compy:Number = random(71) + 1;

```

```

/*trace("random x"+velocidad_compx);
trace("random y"+velocidad_compy);
var radio_comp:Number = 0;
var lim_izq_x:Number = lim_izq1._x;
var lim_der_x:Number = lim_der1._x;
var lim_sup:Number = lim_sup1._x;
var lim_inf:Number = lim_inf1._y;
var segundos:Number = 0;
var escala = 60;
txt_sumgas.text = 30;
txt_sumllan.text = 30;
txt_sumgascomp.text = 30;
txt_sumllancomp.text = 30;

```

- **Juego Paintball**, se usa funciones para controlar cuando aparecen los objetivos que tienen un determinado puntaje y así el jugador gana una medalla de oro, plata o bronce, como en este caso estamos eliminando lo negativo se dispara pintura a los personajes negativos, pero si por error se dispara al personaje positivo se restan puntos del mayor puntaje, los personajes aparecen randomicamente en la pantalla para eso se crea una función con valores al azar que ubicará posiciones, apariciones y tamaño de los personajes en la pantalla.

Ejemplo

```

function inicia_obs1()
{
    posx_mc_obs1=random(800);
    posy_mc_obs1=random(350);
    mc_obs1.gotoAndPlay(1);
    mc_obs1._x = posx_mc_obs1;
    mc_obs1._y = posy_mc_obs1;
}

```

las balas de la pintura se terminan y el jugador la tiene que recargar

Ejemplo

```
var controla_recarga:Number=1;
```

si se controla con el botón

```
btn_recarga.onPress=function()
```

```
{
```

```
    if (controla_recarga==1)
```

```
    {
```

Los juegos en nuestro sitio se actualizarán constantemente por lo que la elaboración de los mismos es un resumen de lo que se puede usar en la creación de los juegos .

5.4.5.3 Programación Música

Para crear el reproductor de música necesitamos de los botones controladores de la música:

Botón Play = btn_play

Botón Pause = btn_pause

Botón Stop = btn_stop

Botón Volumen = btn_volmenos / btn_volmas

También tenemos las canciones en una lista con sus nombres, al seleccionar alguna de ellas estaremos llamando a la función del botón play y si seleccionamos el botón de volumen estaremos llamando a la condición_if para darle mayor o menor valor del volumen a la canción seleccionada, así mismo el botón Pause o el botón Stop que también controlan como el usuario quiere escuchar su selección.

Ejemplo

```
btn_play.onPress=function()
```

```
{
```

```
    trace("reproduce volumen "+volumen)
```

```
    trace("reproduce "+num_cancion);
```

```
    if (num_cancion==1)
```

```
    {
```

```
        if (pos==0)
```

```
        {
```

```
            trace("volumen 1"+volumen)
```

```
            stopAllSounds();
```

```

sonido.start(pos/1000);
sonido.loadSound("Never.mp3",true);
sonido.setVolume(volumen);
sonido.onSoundComplete=function(){
    sonido.start(0,1);
    sonido.stop();
    trace("reproduce can 1")
}
} else
{
    sonido.start(pos / 1000);
}

```

5.4.5.4 Programación Comunidad

En el proyecto se tiene contemplado una comunidad o red social en donde se crearán cuartos de chat según el tema de interés de los usuarios esto se realiza mediante una conjugación entre código action script, php, mysql, xml.

Esta parte del proyecto será creada y administrada por el ingenioso en la web.

5.4.4.5 Programación Compras en el Club

Para mejorar el sitio web se implementará un Club en donde los usuarios registrados podrán comprar los accesorios que se venderán para esto se necesita una programación más compleja con conocimientos solidos en los lenguajes de programación y base de datos de la cual también se encargará el ingenioso en la Web, pero hablaremos en resumen de lo que se trata esta parte del sitio.

Carrito de compras.- Es una tienda virtual o venta de productos en el sitio en donde se ofrecen productos con toda la información posible, esta información esta almacenada en una base de datos, las ventajas son varias como por ejemplo el no tener que salir de casa para adquirir un producto, y obtener el producto con rapidez, el usuario puede escoger entre cantidades, colores, tallas, códigos y pagarla mediante tarjetas de crédito de forma segura y actualizada.



Se puede dividir esta tienda virtual en categorías para poder programarlas

- Productos
- Clientes
- Categorías
- Compras

Productos.- Es importante en una venta que el comprador sepa que va a comprar por lo tanto la categoría productos controla todo lo relacionado con el producto ya que este tendrá nombre, descripción, precio.

Clientes.- Si no hay cliente no hay venta por lo que necesitamos administrar a los clientes, sus datos y lo que nos compran.

Ventas.- El cliente vio su producto, le gusta, analiza, está registrado con sus datos y por consiguiente concreta la compra, es decir la venta para el sitio, esto es el proceso final que contiene al cliente y al artículo, aquí se necesita toda la seguridad posible y que el usuario o cliente se sienta seguro de confiar en nuestro portal para dar su dinero.

Categorías.- Si tenemos una amplia gama de productos de diferente tipo aquí funciona las categorías, con esto mostramos un orden y el cliente encuentra el producto con su entera satisfacción, y nosotros mantenemos un control más eficaz de nuestra Base de datos que estará igualmente dividida en 4 tablas primarias por las mismas categorías anteriormente mencionadas.

En el caso de nuestro sitio, a medida que se va conociendo se implementaremos mayor cantidad de productos y poder acceder a las compras el usuario tendrá que estar registrado en el sitio.

5.4.5.7 Programación Ayuda

El link ayuda es un correo que enviará el usuario con sus necesidades o sugerencias para mejorar el sitio, para esto en flash se necesita un archivo hecho en lenguaje PHP que envía el mail al administrador que se encargará de responder.

Formulario de contacto en PHP

Necesitamos 4 campos de texto con la propiedad "introducción de texto" donde captaremos las variables del mensaje, un símbolo botón para ejecutar el envío y otro botón para borrar los campos:

```
$nombre: nombre_txt  
$emailusuario:  
emailusuario_txt  
$asunto: asunto_txt  
$cuerpo: cuerpo_txt  
enviar_btn  
borrar_btn
```



The image shows a contact form on a light blue background. It contains four input fields: 'Su nombre:', 'Su email:', 'Asunto:', and 'Mensaje:'. The 'Mensaje:' field is a larger text area. Below the fields, there is a note: '* Debe completar todos los campos para poder enviar el mensaje'. At the bottom right, there are two buttons: 'Enviar' and 'Borrar'.

Imagen N° 6

Elaborado por: Gabriela Vásquez

Creamos un archivo php llamado email.php con el siguiente código:

```
<?php  
$nombre = $_REQUEST["nombre"];  
$destino = "micorreo@micorreo.com";  
$remitente = "wembaster@micorreo.com";  
$asunto = $_REQUEST["asunto"];  
$cuerpo = $_REQUEST["cuerpo"];  
$emailusuario = $_REQUEST["emailusuario"];  
  
$headers = "MIME-Version: 1.0\r\n";  
$headers .= "Content-type: text/html; charset=iso-8859-1\r\n";  
$headers .= "From: Título de Mi Sitio <$remitente>\r\n";  
$headers .= "Reply-To: $remitente\r\n";  
$headers .= "Return-path: $remitente\r\n";  
  
$contenidoemail ='  
<html>  
<head>  
<title>Mi sitio</title>  
</head>  
<body>
```

```

Nombre: '.$nombre.'  
<br>
Correo del usuario: '.$emailusuario.'  
<br>
Mensaje: '.$cuerpo.'
</body>
</html>
';
mail($destino, $asunto, $contenidoemail, $ headers);
?>

```

Ejecutamos finalmente el botón enviar con el siguiente código el cual envía la información digitada por el usuario al archivo email.php.

```

var enviar_lv:LoadVars=new LoadVars();
enviar_btn.onRelease= function(){

enviar_lv.nombre=nombre_txt.text;
enviar_lv.asunto=asunto_txt.text;
enviar_lv.emailusuario=emailusuario_txt.text;
enviar_lv.cuerpo=nombre_txt.text;

enviar_lv.sendAndLoad("email.php", enviar_lv, "POST");
}

```

Insertamos el código actionscript en el botón borrar:

```

on (release) {
nombre_txt.text = "";
emailusuario_txt.text = "";
asunto_txt.text = "";
cuerpo_txt.text = "";
}

```

5.4.6 Conclusiones

Una vez resumido como esta realizado el sitio tanto en la programación como en la interfaz del usuario se concluye que, la página esta destinada a un crecimiento tanto gráficamente como en programación, se pueden realizar infinidad de alternativas para los niños y a medida que se obtenga la atención de los niños, se puede actualizar los contenidos para mantener siempre el interés en los niños.

El conocimiento en programación tiene que ser de un nivel muy alto para realizar este tipo de contenidos, los lenguajes como Actionscript, PHP, HTML, MySQL, etc, son de vital importancia a la hora de mostrar un sitio novedoso y creativo que tenga todas las seguridades para quienes lo visitan en este caso los niños y sus padres.

CAPÍTULO 6

6. Campaña de publicidad para dar a conocer el Sitio

Dado que este es un proyecto de carácter local, aunque pueda llegar al mundo entero, sin embargo, se debe realizar una campaña publicitaria para dar a conocer el proyecto en las escuelas y hogares de la ciudad de Cuenca y de la provincia.

6.1. Concepto de la Campaña

El concepto de la campaña se basará en una comparación de la actividad que realizan los padres con el producto tradicional y cómo ahora la pueden realizar los niños, es decir, el niño, a través de las nuevas tecnologías, encontró la manera de revisar las noticias, lo que le da la facultad de sentirse alguien importante en el hogar, y con ello, pudiendo entablar conversaciones con sus padres, realizar sus tareas, investigar, divertirse, todo en nuestro sitio web.

6.2. Objetivos de la Campaña

- Dar a conocer masivamente el sitio web.
- Crear un espacio en donde los niños puedan opinar acerca del sitio y puedan retroalimentar la página con sus preferencias.
- Medios
- Daremos a conocer nuestro sitio web mediante:
 - Activaciones de Marca
 - Publicidad Impresa
 - Publicidad Masiva, Buses, Radio
 - Publicidad Web
 - Promocionales

6.3. Las activaciones de marca

Las activaciones de marca para nuestro sitio web contarán con la participación de nuestro personaje principal WOW, quien estará visitando las escuelas, y regalando promocionales, realizando concursos, y llevando a los niños a las aulas de computación para guiarlos en la visita a la página. Esto incrementará

el nivel de conciencia en los niños, y los acercará a la existencia de nuestro proyecto.

6.4. Publicidad impresa

La Publicidad Impresa nos ayudará para llegar a los padres, se los repartirán en los centros comerciales, eventos de la ciudad, sitios públicos, los padres recibirán una opción para aconsejarle a los niños que visitar.

6.5. Publicidad masiva

La Publicidad masiva será utilizada a través de los medios públicos, como los buses, estos llegan a toda la ciudad. Para ello habrá que crear una imagen diferente y creativa que llame la atención de los niños al momento de ver pasar el medio de transporte.

La radio es un medio también importante para dar a conocer nuestro proyecto, en tal razón se creará una cuña publicitaria de radio cuyo objetivo será el mismo que el de todo anuncio: impactar en el oyente para que recuerde el proyecto en el momento que lo necesite. Los factores principales para conseguir un buen anuncio de radio serán: La idea, la locución (locutor), la música, los efectos de sonido. Si se consigue la armonía entre estos componentes, se obtendrá el éxito ansiado por nuestra cuña publicitaria.

A su vez, se debe crear un jingle en donde la música se quede en la cabeza del niño y pueda identificar el sitio en donde la vea, siempre cantando o tarareando la melodía que creemos. La eficacia de nuestro *jingle* es esencial porque tiene que imprimirse en la memoria tanto de padres como de niños. Por esa razón tiene que ser claro, corto y fácilmente identificable.

Con respecto a la Publicidad Web, se cuenta con un sitio muy visitado y cuya eficacia en la publicidad es comprobable, nos referimos al Facebook. Los padres jóvenes tienen su propia página, por lo que podemos escoger un target que seleccione aquellos posibles padres de niños entre las edades de nuestro público objetivo, y así mostrarles la publicidad sobre nuestro proyecto.

Conclusiones y Recomendaciones

El proyecto esta basado en una investigación sobre los niños de 7 a 10 años, este publico objetivo esta en una etapa en donde se preparan para conocer su entorno de una manera más profunda, los niños pueden estar expuestos a una información dañina o incompleta, por lo que el proyecto pretende ser una opción eficaz para que la información llegue de una manera que los niños entiendan y se sientan parte de su entorno, la investigación dio como resultado la necesidad de un espacio en la Web que se enfoque en divertir, enseñar, informar, y que el niño sea el actor principal.

La investigación de campo arrojó resultados que no nos sorprenden en nuestra sociedad, tenemos así que los niños están muy involucrados con el Internet, no sólo en la escuela como medio aprendizaje, sino en su hogar como una forma de entretenimiento, haciéndolo parte de su vida diaria, tienen acceso a las redes sociales y visitan páginas de moda, muchas veces infantiles, y otras no, simplemente los niños quieren conocer más y los padres se involucran la mayoría de las veces, por lo que el proyecto tiene un nicho de mercado en la parte informativa ya que la mayoría de estas paginas se enfocan en la diversión y el proyecto quiere informar a los niños con un lenguaje apto para su edad con un acceso gratuito pero controlado por los padres.

El análisis de productos homólogos nos dio pautas para conjugar dos aspectos muy diferentes como es la Web y el periódico que ya ha sido probada en muchos medios comunicativos, pero no con los niños como el público objetivo, es por eso que es otra parte a favor para que Notiguau crezca y se de a conocer enfocarnos en nuestros niños.

Los niños podrán sentirse involucrados en los temas que los padres muchas veces no comparten con ellos, la inteligencia de los niños los niños tendrán un espacio donde comunicarse con niños de su misma edad y comentar lo que han leído o lo que les ha pasado, podrán jugar, y pedir ayuda sobre sus deberes o información que necesiten y según sus necesidades y sugerencias se podrá actualizar la página para que siempre estén bien informados.

Notiguau tiene gran potencial para su crecimiento y versatilidad, como se mencionó en el documento se necesita de un equipo de trabajo para que cada

parte de la página sea realizada con la profesionalidad y el estudio que los niños necesitan, si bien es un modelo que ya se puede implementar se recomienda continuar con las investigaciones que el mundo tecnológico cambia constantemente y necesitamos que la página este actualizada con los gustos y preferencias de los niños que igualmente son cambiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Alvarez -Pallete J., Alierta C., Echánove Pasquín M. (2008). LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMÉRICA Niños y adolescentes ante las pantallas. Recuperado el 2012, de <http://es.scribd.com/doc/9305291/Generaciones-Interactivas-en-Iberoamerica-Ninos-y-adolescentes-ante-las-pantallas>

Aguirre, M. (1992). El Uso del periódico en la Educación. *El Uso del periódico en la Educación*.

Aguirre, M. (2000). FUNDACIÓN CENTRO GUMILLA. Recuperado el 2012, de http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM199280_60-76.pdf

Astudillo, F. (febrero de 2011). Internet seguro, tarea de padres. *La Revista. Diario El Universo*.

Briggs, M. (2008). Cómo reportar noticias para la Web. *Sala Redacción*, 12 - 14.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua. (2010). Obtenido de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=web

Europe's information society. (12 de diciembre de 2011). *Safer Internet Programme: Empowering and Protecting Children Online*. Recuperado el 15 de Febrero de 2012, de http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/index_en.htm

INEC. (2012). *Ecuador en Cifras*. Recuperado el 2012, de <http://www.ecuadorencifras.com/cifras-inec/main.html>

Liz, N. Z. (1998). *Los Periódicos Online* (1a edición ed.). San Luis de Potosí, México, México: Editorial Universitaria Potosina.

Martínez, J. (1998). *El periódico electrónico: un nuevo medio de comunicación para el tercer milenio*. Madrid: Departamento de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad Europea.

Martinez, J. (Junio de 2001). El Oscuro Entorno de los Niños. *La Prensa*.

Moreno L. (Marzo de 2004) *La organización guía al usuario en la contemplación de una página web*. Recuperado el 15 de febrero de 2012 de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1426.php>

- Navarro, L. (1999). *Los periódicos On Line*. Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.
- Pickouch N. (1998) *Escribir para niños*. Revista Universidad de Antioquia, No. 254.
- Preciado, V., León, G., & Fuentes, H. (2000). *RAZÓN Y PALABRA*. Recuperado el 2012, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n36/prensa.html#vp>
- Ramón M., Paniagua P., Sanmarti M.J., (2001) *Las noticias de última hora en los periódicos digitales*, Estudios sobre el Mensaje Periodístico, Universidad Europea-CEES (Madrid).
- Ranken. (2012). *Ranken*. Recuperado el 2012, de http://www.rankeen.com/Rankings/rank_sitios_visitados.php
- Real Academia de la Lengua Española. (2004). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Real Academia de la Lengua Española.
- Real Academia Española de la Lengua. (2012). *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*. Recuperado el 13 de Febrero de 2012, de <http://www.rae.es/rae.html>
- Sierra Bravo, R. (1999). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica; metodología general de su elaboración y documentación*. Madrid: Paraninfo.
- tercer, E. p. (1998). *MARTÍNEZ Vega, José Antonio*. Madrid, España: Departamento de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad Europea.
- Vanessa Preciado, G. L. (s.f.). *Comunicación Educativa en la Prensa: Suplementos Infantiles en México*. Recuperado el 13 de Junio de 2011, de Razón y Palabra: www.razonypalabra.org.mx
- Urbina R. Santos (Noviembre de 2000). *Algunas consideraciones en torno al software para Educación Infantil*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa No.13. Universitat de les Illes Balears. España.
- Urbina R. Santos (2002) *Programas multimedia para niños. ¿Cuáles escoger?* Universitat de les Illes Balears. España.
- Wikipedia. (2011). *Wikipedia*. Recuperado el 2012, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Escritura>

