



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MONICA HERRERA**

BIBLIOTECA INFANTIL

Autor.-

Gislhaine Pamela Zambrano Rodríguez

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en Comunicación
Audiovisual y Multimedia

Guayaquil, Enero del 2015.



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MONICA HERRERA**

TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN APLICADA AL PROYECTO KAMUK

Autor.-

Gislhaine Pamela Zambrano Rodríguez

GUÍA

Marisabel Manrique

ASESOR

Enrique Rojas

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en Comunicación
Audiovisual y Multimedia

Guayaquil, Enero del 2015.

RESUMEN:

La clave para un proyecto educativo de entretenimiento exitoso es la presencia de una mentalidad de innovación y tecnología. La ola tecnológica en nuestra sociedad y en entornos educativos, nos obligan a estar ligados a la tecnología y la innovación. Los modelos de aprendizaje serán un nuevo reto para el sistema educativo, porque frente a los modelos tradicionales, la tecnología va un paso adelante, modificando un espacio arquitectónico, en la interacción instantánea en diferentes contextos espaciales.

En KAMUK queremos fomentar la premisa de que el aprendizaje, no es un momento, sino toda la vida. Estaremos en un ambiente de aprendizaje mas flexible en la que nuestro niños podrán experimentar otro forma de ser educados.

ABSTRACT:

The key to successful entertaining educational project is the presence of a culture of innovation and technology. The wave of technology in our society and in educational settings, force us to be linked to technology and innovation. Learning models will be a new challenge for the educational system, because compared to traditional models, technology goes one step further by modifying an architectural space, the instantaneous interaction in different spatial contexts.

Kamuk want to promote the premise that learning is not a momento, it's forever. We will be a more flexible learning environment in which our children can experience another way of being educated.

ÍNDICE

1. RESUMEN PROYECTO	5
2. INTRODUCCIÓN	12
3. RECURSOS TECNOLÓGICOS	15
3.1 TIPOS DE RECURSOS	15
3.2 CARACTERÍSTICAS DE RECURSOS	15
3.3 TECNOLÓGICOS	
3.4 USO DE RECURSOS	16
4. DIAGNÓSTICO DE VISITAS	16
5. SISTEMAS EDUCATIVOS INTERNACIONALES	20
6. PROPUESTA ESPACIO Y TECNOLOGÍA	22
6.1 LECTOR DIGITAL	24
6.2 COMPONENTES DE REALIDAD AUMENTADA	26
7. REFLEXION PERSONAL	29
8. BIBLIOGRAFÍA	30

1. RESUMEN

Kamuk nace como una idea de diseñar la primera biblioteca interactiva de Guayaquil, pues se diagnosticó que en esta ciudad existen pocos y pequeños espacios dedicados a la lectura para niños, los cuales son adaptaciones dentro de bibliotecas o librerías para adultos. Además, existen MUY POCOS espacios culturales, de entretenimiento y de fácil acceso que aporten al desarrollo de los niños dentro de Guayaquil.

Poco a poco, la propuesta del proyecto fue dando un giro y creciendo cada vez más, al punto de llegar a convertirse en la concepción de *un lugar único hasta ahora que permita acercar a los niños de una manera nueva a la lectura, conectarlos con la creación y el gozo de las historias y las palabras. Un espacio donde la lectura sea una experiencia lúdica e interactiva considerando el contexto tecnológico que marca las dinámicas de aprendizaje en el mundo de hoy. Un lugar que se convierta en la principal opción de visita de las familias, no solo de ciudades del país, sino de otros países. En resumen: el proyecto modelo del primer parque temático de la lectura interactiva.*

El objetivo general del proyecto es: *Concebir un espacio donde los niños se entusiasmen e interactúen con las historias.* Para lograr este gran objetivo, se ha realizado una investigación para conocer museos interactivos, BIBLIOTECAS INNOVADORAS, escuelas experimentales, lugares de entretenimiento de diferentes continentes y países, como Europa, Argentina, Brasil, Estados Unidos, entre otros. Estos fueron una guía para establecer y definir qué debe tener este nuevo lugar para lograr ser extraordinario y poder brindar sus beneficios a los niños de nuestro país, y de nuestra ciudad, sin la necesidad de realizar grandes gastos para ir a otro lado del mundo, pero

sobretudo, saber de qué forma se podía llevar de manera entretenida a los niños a conocer las historias que narran los libros.

A partir de este descubrimiento y análisis nace: Kamuk, vive tu propia historia; un parque temático de la lectura interactiva o mejor aún, ¡de las historias! Que junto con la tecnología, las historias, las palabras, las ideas y el conocimiento, el niño cree, imagine, se divierta a través de historias, que los dirijan a aprendizajes significativos. Esto ocurre de la siguiente manera: el niño necesita hacer propia una experiencia para que esta se transforme en aprendizaje, es de esta manera que la enseñanza perdura en él y no es información que retiene por un determinado tiempo y luego se olvida; es primordial que los niños exploren a través de los sentidos para adueñarse de una vivencia.

Para favorecer de mejor manera esta oportunidad importante en el desarrollo de los niños, este mundo mágico, no va solo dirigido a ellos. A pesar de que nuestro factor principal y en lo que nos enfocamos para establecer todo con lo que contará Kamuk, es importante tener presente e involucrar de manera directa a los padres, que estos participen de las experiencias que vivirán sus niños al visitar la biblioteca.

Este lugar está pensado para atender a niños de todos los niveles socioeconómicos, para que todos puedan tener la experiencia y acercamiento a la lectura, por lo que se trabajará con las escuelas, haciendo contacto con los más pequeños, y de esta manera sean ellos los que motiven a sus padres a acompañarlos a Kamuk en otros momentos fuera de clases. Es aquí donde entra la inclusión a la diversidad, pues las actividades serán pensadas en grupos considerando la diversidad, para que todos puedan interactuar entre sí. Además

se tendrá presente en la planificación de actividades a los niños de otras ciudades y países, pues Kamuk busca interesar e incluir a las familias de otros lugares del mundo.

Para garantizar la visita de familias a la biblioteca se ha decidido que el lugar debe abrir de martes a domingo en horario completo, es decir, de 08h00 a 20h00, con el propósito de atender a segmentos como las escuelas, instituciones educativas y fundaciones matutinas y vespertinas, y familias cuyos padres tienen obligaciones laborales, y por ende complicación de tiempo. Es necesario mantener un día libre para dar tiempo al personal para realizar diferentes tareas necesarias para llevar a cabo de manera adecuada las actividades que Kamuk propone, además del mantenimiento de la institución y del material de la misma.

La infraestructura y organización de espacio de Kamuk no será la tradicional, pues debe ser un lugar fuera de lo convencional, que interese al público desde el exterior y que, por cómo se ve, motive a los niños y sus familias a ser parte de nuestra familia Kamuk. La decoración será colorida, brindará calidez y tendrá diferentes texturas.

Para ingresar a este espacio interactivo, primero se atraviesa el área de información, donde se dará una pequeña introducción y explicación de lo que se encontrará en Kamuk, luego de esta área estará la estructura de la biblioteca, la cual tendrá forma de dona, contará con 5 áreas ubicadas una a continuación de la otra, cuyas entradas estarán en la parte exterior de la estructura y las salidas convergen en la plaza interior de la estructura; en el centro, punto de encuentro de cada salida, estará la zona de elección de libros, lectura y la cafetería.

Estos cinco espacios responden a diferentes temáticas. Cada sala o espacio temático está determinado por los LIBROS GUIA, es decir un libro fundamental de la lectura infantil que va marcando la pauta de la experiencia. Los libros guía de cada sección van cambiando cada 2 meses para dar la posibilidad de ser explorados en su totalidad: Sala Caja Artística: espacio en el que está involucrado el teatro, música y arte. El libro guía que marca la pauta es: El Flautista de Hamelin; Sala Mini Genios: donde se trabajarán experimentos y descubrimientos guiados por un libro al estilo de Las aventuras de Sherlock Holmes, Alicia en el País de las maravillas o Frankenstein; Sala Mini Piruetas, espacio dedicado a los niños de 0 a 2 años en donde se estimulará a los niños en todos los sentidos; y se trabajará con historias orales propias de esta edad; Sala Cápsula Espacial, lugar donde se podrá explorar el espacio y la ciencia ficción con libros guía al estilo de El Principito o De la Tierra a la Luna; Sala Vida Natural, área que abarca los diferentes ecosistemas y puede ser abordado con libros guía como El libro de la selva, El Jardín secreto, Viaje al Centro de la Tierra o La Isla del Tesoro.

Además, dentro de todas las salas, los niños dispondrán de dispositivos sonoros en algunos lugares con parlantes y en otros con audífonos escondidos en un árbol, en un túnel, en una cueva o en una vitrina de experimentos, donde se oye la narración del libro. También habrá tablets dispuestas por diferentes rincones con juegos interactivos sobre la historia. Para acceder a ciertos juegos de la sala o cosas más comunes como resbaladeras o túneles deben responder contraseñas que están basadas en preguntas del libro, como si fuera una trivia gigante de aprendizaje y diversión.

A la salida de cada área se encontrarán también pantallas que presentan

los libros relacionados al tema de dicho espacio, el niño puede elegir un libro físico que será descargado a través de un túnel. Dichos libros pueden ser leídos en la sala central común.

El propósito de todos estos espacios es que el niño tenga la oportunidad de conocer cada uno de ellos, y que al realizar todas las actividades de las áreas, se sienta motivado a buscar un libro que le dé más información acerca de la experiencia que tuvo. O, al contrario, al encontrar un libro interesante en la zona de lectura, lo incentive a visitar otra área de Kamuk para tener la experiencia de lo leído.

El Parque Temático de Lectura Interactiva debe provocar que el interés por leer trascienda la visita. Es por eso que se desarrollará un “Lector/Medidor Digital” que puede tomar la forma de muñequera, anillo o elemento tipo Spy Kids para que el niño lo lleve puesto sin interrumpir sus acciones. Este “Lector” es un dispositivo que registra las interacciones de cada niño/niña que entre al centro y genera una bitácora de la visita, de tal forma que identifica y graba con qué historias interactuó (y de cuáles leyó) el visitante; por ejemplo, interacción táctil con Viaje al Centro de la Tierra, experiencia sensorial con el Principito, etc. A la salida, este “lector” identifica las historias con las que hizo contacto el visitante y las presenta en un panel digital para que el chico seleccione una de las obras que le será enviada a la tablet o móvil de los padres para leer en la casa.

La ubicación de estas áreas dan como resultado un círculo en el centro, este espacio será el punto de salida en común de todas las áreas en donde todas ellas se unen en un solo lugar, donde se encontrarán sillas, cojines, puffs, entre

otros elementos, para la comodidad de los niños al momento de escoger un libro.

Afuera de la estructura estarán las zonas verdes: el jardín, el huerto, el parque, para que los niños estén en contacto con la naturaleza y puedan realizar actividades que de manera indirecta concientice en el cuidado y respeto al medio ambiente; en las áreas verdes también estará ubicado el Gift shop, donde los visitantes podrán adquirir recuerdos de esta gran experiencia.

Las fachadas de cada área serán llamativas, no solo estarán pintadas, también tendrán elementos que sobresalgan de la pared, con mini *happenings*, haciendo cada área interactiva y atractiva para los niños, por ejemplo: en el área Caja Artística estará una guitarra gigante que cada hora se tocará sola y las notas musicales a su lado se moverán; además, la entrada para el área será un teclado gigante, y al momento de que cada tecla sea pisada por los niños éstas sonarán (los adultos tendrán otro pasillo). Otro ejemplo es el área Mini Piruetas, la cual tendrá como entrada una piscina de pelotas, por la que deberán pasar tanto los niños como los adultos, y tendrá en la pared unos tubos grandes de colores por donde saldrán burbujas grandes hechas de glucosa y sabor, para que los niños puedan atrapar con la boca. Es decir que cada área tendrá su entrada llamativa y algún elemento que llame la atención del público.

Estas áreas contarán luces, texturas, olores, que estimulen a los niños de una manera multisensorial, brindando un aporte favorable al desarrollo de niños con alguna necesidad especial. De esta manera Kamuk se convierte en un espacio de aprendizaje infantil inclusivo. Las actividades de las diferentes áreas tendrán un profesional experto en el tema, este será el guía de la sala y llevará puesto un disfraz. Además será quien compartirá información y

provocará interés de los visitantes para conocer más acerca del tema, quien llevará a cabo y dirigirá las actividades, y más importante aún, será el responsable de vincular las actividades con las historias de los libros.

Con las diferentes actividades en las distintas áreas de este espacio interactivo se fomentará en los niños valores que los llevará a interiorizar de manera indirecta lo que es mantener una buena convivencia con los demás. Es importante enfatizar en lo cultural y la diversidad. Ser un buen ciudadano es ponerse en el lugar del otro, ser empático, respetar y convivir con las diferencias y particularidades de los demás individuos; conocer y respetar distintas culturas, quererse uno mismo para querer al otro; saber expresarse con las palabras adecuadas. Estar en contacto con la naturaleza, amarla para poder cuidarla y no dañarla; cuidar y respetar el entorno en el que se vive. Querer a su país y sentirse propio de él; respetar a la comunidad; ser entusiastas y participar activamente en actividades que realcen la comunidad en la que vivimos. Tener sentido de justicia y honestidad. Cumplir los deberes y derechos.

Kamuk tiene gran interés en fomentar el arte nacional, es por esto que existirán convenios con otros programas y personajes. Uno de estos será la invitación a escritores infantiles ecuatorianos, como Margarita Barriga o María Fernanda Heredia para tener una tarde de lectura; así como tener el museo de los títeres de Ana Von Buchwald dentro del establecimiento y contar con la aplicación, TitiriVon, que se encontrará en los dispositivos electrónicos que existen en la biblioteca; además de contar con organizaciones e instituciones que dicten talleres que fomenten el arte y la cultura, como por ejemplo la Fundación Narices Rojas.

2. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas del siglo XX ha traído consigo la “Revolución Digital”, revolución que ha propuesto cambios y transformaciones derivados de lo que hoy se llaman TIC – Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que se encuentra sumergida en todos los ámbitos de la sociedad actual. Las TIC en conjunto con Internet se van incorporando al estilo de vida actual de los ciudadanos, desarrollando así, nuevas formas de comunicarse, trabajar y divertirse. De esta revolución surge la “Sociedad de la Información” que se caracteriza por la posibilidad de acceder a gran cantidad de información y poder retroalimentarse de personas fuera de los límites del espacio y tiempo.

Ante esta nueva sociedad, la exigencia por la incorporación de las TIC en nuestras vidas diarias aumenta día a día. Pero, ¿le damos el mismo impacto tecnológico a nuestra educación? Existen razones por las que se ha producido un retraso en la implementación de las TIC en el campo de la educación, ya sea por la carencia de recursos financieros, la falta de apoyo institucional y dificultades de adaptación por parte de docentes pero, junto con un cambio de mentalidad y cultura, la implementación de nuevos proyectos basados en educación y tecnología traerá consigo el desarrollo de mentes brillantes. Mejorando la calidad de aprendizaje en los niños, ante un mundo lleno de nuevas exigencias y preguntas ante esta nueva sociedad de información (SI). Para Cabero (1996) las nuevas tecnologías se basan en las siguientes características:

- La inmaterialidad entendida desde una doble perspectiva: la consideración de que la materia prima es la información y la posibilidad de crear mensajes sin la existencia de un referente externo.
- La instantaneidad como ruptura de las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas.
- La innovación en cuanto que las nuevas tecnologías persiguen como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de las tecnologías predecesoras.
- La posesión de altos niveles de calidad y fiabilidad.
- La facilidad de manipulación y distribución de la información.
- Las altas posibilidades de interconexiones.
- La diversidad.

Escudero (1992) destaca los siguientes aspectos para el uso de las nuevas tecnologías en entornos educativos:

- El uso pedagógico de las nuevas tecnologías por parte de los profesores representa un pilar fundamental para promover y desarrollar las potencialidades que tienen los nuevos medios en orden a propiciar aprendizajes de más calidad.
- Los profesores son sujetos activos que tienen su propia forma de entender su práctica, y sus concepciones y habilidades profesionales conforman el tipo de uso que hacen de distintos programas y medios educativos.
- El uso pedagógico de medios requiere cuidar con esmero las estrategias de formación del profesorado. Dichas estrategias han de incluir

diversos tipos de formación propiamente tecnológica, que permita el dominio de los nuevos medios; específicamente educativa, que posibilite su integración en el currículum; y un tipo de formación que capacite para llevar a cabo este tipo de innovación en el contexto escolar.

- Para hacer un buen uso pedagógico de los medios es necesario comprometerse con el desarrollo en situaciones naturales de enseñanza, crear apoyos pedagógicos durante la puesta en práctica, tener disponibilidad de materiales, un trabajo reflexivo y crítico por parte del profesorado y el establecimiento de ciertas condiciones y procesos institucionales que reconozcan y potencien el uso pedagógico continuado.

Actualmente el sistema educativo del país, en el nivel de educación inicial específicamente, no disponen de las nuevas tendencias tecnológicas para el mejor aprendizaje de los niños, este recurso es innovador, práctico y útil dentro la labor educativa inicial.

La innovación tecnológica no es la clásica visión de un cuarto con computadores funcionando, sino una herramienta pedagógica que motivara a los niños a tener diferentes formas de pensar, obtener conocimientos y el resultado será una experiencia satisfactoria, porque no solo se divierten, sino que están en contacto con cada actividad que realicen, llevándolos a una reflexión personal, sobre qué y cómo vivió su estancia en Kamuk.

Para que Kamuk sea un proyecto de innovación tecnológica con éxito, debemos tener en cuenta las cualidades de los docentes. Es muy importante hallar docentes entusiastas que lideren este cambio, facilitándoles el acceso de

una formación inicial y adecuada para trabajar en el nuevo contexto de educación de Kamuk.

3. RECURSOS TECNOLÓGICOS

Nuestros recursos tecnológicos en la enseñanza, garantizan el mejoramiento del aprendizaje mediante estrategias pedagógicas, que contribuyen a los visitantes de Kamuk a la comprensión y reflexión conceptual de los cuentos en cada área, al mismo tiempo al desarrollo de capacidades y habilidades y construcción del conocimiento mediante la experiencia.

3.1 Tipos de recursos

La implementación didáctico-tecnológicos, tienen un gran potencial para la construcción del conocimiento, son los siguiente:

- Recursos sonoros: Grabaciones, reproducciones históricas
- Recursos audiovisuales de imágenes móviles: televisión, películas, videos, simulación 3D y aplicaciones. (Incluidos en juegos y trivias interactivas)
- Recursos visuales estáticos como diapositivas, fotografías y proyecciones.

3.2 Características de recursos tecnológicos

- Interfaz amigable, sencilla y eficiente.
- Reutilización de estructuras y contenidos.
- Evaluación de los visitantes y registro de lectura
- Ayuda a la toma de decisiones en el proceso educativo

3.3 Uso de los recursos

El correcto uso de los recursos permite el desarrollo de los niños/niñas resolviendo problemas, establecer relaciones entre los nuevos y viejos conceptos, relacionando lo que aprende en su vida cotidiana. De los docentes también dependerá que despierten el interés de aprender, interactuar y manejar la información proporcionada.

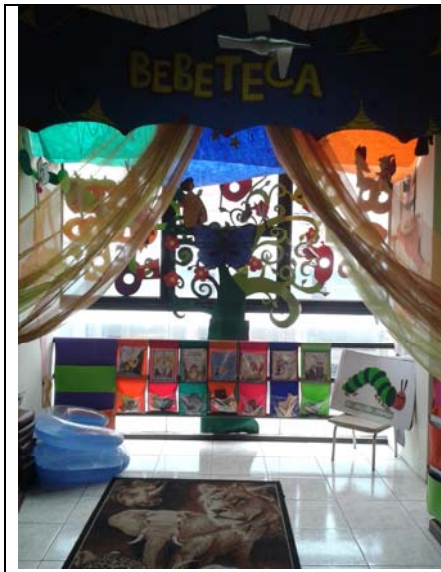
4. DIAGNÓSTICO DE VISITAS

En el siguiente cuadro podremos comparar la infraestructura y espacios de las diferentes bibliotecas que se visitaron.

Biblioteca “Joaquín Gallegos Lara”		Observaciones
		<p>La biblioteca cuenta con una correcta organización en cuanto a estanterías. Cuenta con espacio suficiente para recibir visitas y usuarios frecuentes. Pero la decoración en conjunto es un poco monótono y simple, carece de un diseño funcional y atractivo para niños. El mobiliario de niños es rígido y básico por parte del SINAB.</p>
		
		

Biblioteca Colegio IPAC		Observaciones
		<p>La biblioteca del IPAC cuenta con pocas estantería abiertas, la mayor parte de libros los presta el bibliotecario responsable. Los colores son fríos y una parte de su modular es antiguo, visualmente no es armonioso ni amigable para los niños. Contiene pocas opciones de juegos y accesorios para que los niños se diviertan.</p>
		
		

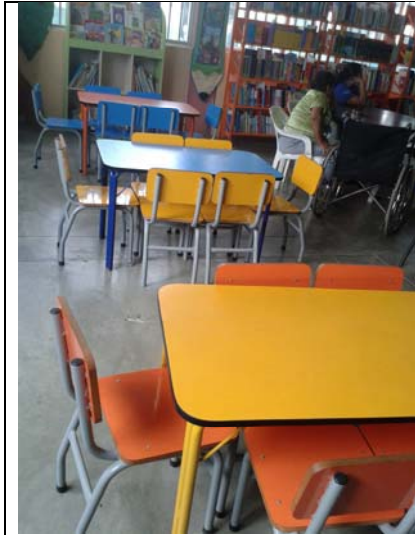
Biblioteca “Libros para Soñar”		Observaciones
		<p>Libros para Soñar nos recibe con una pared decorada con cartulina, con frases motivadoras. No cuenta con un área de lectura exclusiva, ya que el área de la biblioteca es un solo ambiente con diferentes divisiones. Sus estanterías son de diferente materiales y están un poco gastadas.</p>
		



El área de bebeteca no cuenta con una decoración armoniosa y adecuada para los bebes y su mobiliario es escaso. La sillas que usa con de plástico, son rígidas y poco cómodas para los niños.



Biblioteca "Luz Peñaranda"	Observaciones
	<p>La biblioteca no cuenta con baldosas, el piso es totalmente liso. (cemento). Es un solo espacio en donde no cuenta con áreas especifica, es</p>



decir no cuenta con un área exclusivamente de lectura o un área de arte para sus usuarios. Cuenta con el mobiliario necesario para la exposición de los libros. Su iluminación es un poco baja, dificultando la lectura de libros. Los juegos con que cuenta la biblioteca son antiguos y están gastados. No cuenta con una decoración armoniosa y amigable.



Después de las visitas a las diferentes bibliotecas, vemos que en ninguna de estas instalaciones contaban con mobiliarios acogedores y cómodos para sus visitantes, no cuentan con un área de tecnología donde los niños y niñas puedan interactuar con las nuevas exigencias de la sociedad de la información en la actualidad; contaban con tecnología básica que era, televisor, proyector y un rincón de computadoras para poder navegar en el sistema interno de la biblioteca, algunas con internet otras sin acceso alguno.

La entrada o fachada de todas las bibliotecas visitadas es común y corriente, para los niños esto no incentiva a entrar y explorar en el mundo de los libros que

acogen estas instituciones. El área de sus juegos eran limitadas, tenían juegos de mesa un poco desgastados y no estaban organizados por edades, todos los visitantes jugaban con todos los juegos que encontraban, sin llegar a un aporte o estimulación durante se estancia en la biblioteca. Las visitas que recibían estas instituciones eran programadas por sus encargados; de escuelas o colegios, para fomentar las visitas hacían prestamos de libros pero a visitantes frecuentes. Las actividades con la comunidad son desarrollados por estas instituciones como cursos de cocina, costura, recreación, entre otras; relacionando estas actividades con los libros. En muchas bibliotecas la entrada no era exclusiva para niños, sino para toda la comunidad en la que se encuentra ubicada la institución.

Es así como de estas necesidades nace Kamuk, la primera biblioteca interactiva en Guayaquil. Un lugar donde la lectura sea una experiencia lúdica e interactiva, considerándolo en un contexto didáctico-tecnológico que será el eje fundamental de todas las actividades a realizarse en Kamuk.

5. SISTEMAS EDUCATIVOS INTERNACIONALES

Estamos en un nueva era de aprendizaje, los centro educativos se han visto en la necesidad de innovar sus pirámides educativas a modelos actuales, incorporando dispositivos tecnológicos junto con entornos amenos y divertidos.

Una muestra de estos cambios se encuentra en el norte de Finlandia en Ritaharju School un colegio con un modelo educativo innovador implementando la tecnología a sus estudiantes con la ayuda del programa Microsoft Innovative Schools Program. Este programa facilita el aprendizaje

de muchos estudiantes en su etapa escolar, dándoles flexibilidad entre estudios y tiempo libre. Una de las claves de Ritaharju School, es su ambiente de aprendizaje acogedor, con un programa enfocado a integrar la tecnología. Kirkkojarvi School es otra institución educativa Finlandesa que apuesta por el diseño arquitectónico, combinando funcionalidad, ecología y comodidad. Estos dos centros educativos comparten algo en común y es el espacio de sus áreas, son amplias e iluminadas, ideal para el desarrollo y esparcimiento de los niños. En Alt School sus herramientas digitales cumplen tres objetivos principales: ayudar a sus guías a desarrollar nuevos métodos de enseñanza; integrar a los padres en el aprendizaje de sus hijos; formar personas autónomas en su enseñanza, fortaleciendo sus habilidades mediante el uso de herramientas digitales. Green School es un colegio cien por ciento ecológico, su estructura es de bambú, no existen las paredes de cemento y para crear electricidad utiliza paneles solares. El éxito de esta institución es la convicción o misión con la que fue creada, formar líderes con una conciencia ambiental. Si tenemos clara la consigna de nuestro proyecto, puede llegar a ser un ejemplo y uno de los mejores.

Todas las instituciones mencionadas anteriormente tienen algo en común, son centros educativos, con salones y un horario de clases a cumplir. Las principales características que hay que rescatar de este diagnóstico es llevar a los estudiantes a un nivel de desarrollo autónomo y capacitarlos para que puedan encontrar diferentes tipos de respuestas cuando se enfrenten a una situación. Algo que une a todas las instituciones es, su convicción de educar con herramientas tecnológicas, siempre y cuando encontrando el estímulo o motivación correcta para que el alumno siga explorando y conociendo.

Kamuk tiene como misión, incentivar la lectura en nuestros niños, mediante estrategias pedagógicas, tecnológicas y comunicacionales, convirtiéndose en uno de los primeros parques temáticos del país.

6. PROPUESTA ESPACIO Y TECNOLOGÍA

Un punto clave para el desarrollo de todas las actividades de Kamuk es el espacio y su interactividad. Centrándonos en el funcionamiento de las áreas, se busca crear un ambiente didáctico-tecnológico para cada espacio de aprendizaje, permitiendo establecer un vínculo de regreso con los usuarios de Kamuk, los niños y niñas se sentirán identificados en que cada espacio que visiten porque fue creado en base a su necesidades de aprendizaje e interacción.

La estructura de Kamuk es circular, alude a la interconexión entre las áreas, que tienen como eje principal, la sala de lectura, espacio dedicado a los libros con un ambiente menos ruidoso que el resto de las áreas, contará con un mobiliario personalizado en forma de panal. Los usuarios podrán escoger el libro que mas les gusto después de los recorridos de las áreas.

Le Trung, director de diseño OWP / P, describe la inspiración para la creación de espacios en el centro educativo de Cayman:

“Para el espacio de reflexión, nos hemos inspirado en la historia de Albert Ainstein. En 1905, año en que publicó su teoría de la relatividad, Einstein trabajaba en la Oficina Swiss Patent. Él quería trabajar allí porque el trabajo era fácil y, lo más importante, la oficina estaba en silencio, cosa que le dio la oportunidad de pensar a través de sus ideas. Incluso para aquellos de nosotros que no somos Einstein, el modo de

reflexión puede ser muy productivo, y muchos estudiantes trabajar bien de manera independiente. Para ello hemos diseñado un espacio tranquilo con mobiliario personalizado, la tecnología, y la iluminación. Es acústicamente privado, pero conectado visualmente con el espacio de colaboración, así que siempre hay una oportunidad para que los estudiantes vean lo que sus compañeros están haciendo.”

La sala de lectura contará con una aplicación desarrollada por Kamuk. La aplicación se llama “Kamuk, érase una vez”, esta app contiene toda la base de datos de los libros que posee Kamuk, tendrá 4 opciones, Caja Artística, Vida Natural, Mini Genios y Cápsula Espacial. En esta sección el dispositivo (Lector Digital) que se entrega a la entrada del parque temático, se sincronizará automáticamente con la aplicación y descargará toda la información del recorrido del niño.

Una vez leída la información en la pantalla saldrán los resultados de las trivias en las que participó y los libros relacionados a estas actividades con libros de interés. El niño o niña podrá visualizar las portadas de los libros y escoger cual quiere. Lo atractivo de esta aplicación es que al escoger el libro que quiere leer, se activará el túnel por el que bajará el libro seleccionado. Una vez con el libro en mano, el niño tendrá tres opciones, puede leer el libro en Kamuk, puede comprarlo ó descargarlo. El sistema de descarga de libros en digital funcionará por el periodo de 2 semanas, luego de este periodo el libro se borrará automáticamente del dispositivo.



Figura 1. Aplicación Digital

6.1 Lector Digital Kamuk

El Parque Temático de Lectura Interactiva debe provocar que el interés por leer trascienda la visita. Es por eso que se desarrollará un “Lector/Medidor Digital” que puede tomar la forma de muñequera/reloj para que el niño lo lleve puesto sin interrumpir sus acciones. Este “Lector” es un dispositivo que registra las interacciones de cada niño/niña a la entrada de cada área, al ir a la zona de lectura, genera una bitácora de la visita, de tal forma que identifica y graba con qué historias interactuó (y de cuáles leyó) el visitante; por ejemplo, interacción táctil con Viaje al Centro de la Tierra, experiencia sensorial con el Principito, etc. A la salida, este “lector” identifica las historias con las que hizo contacto el visitante y las presenta en un panel digital para que el chico seleccione una de las obras que le será enviada a la tablet o móvil de los padres para leer en la casa.



LECTOR DIGITAL KAMUK



Figura 2. Lector Digital

El área de vida natural, contempla los diferentes ecosistemas y estaciones en diferentes países. Este espacio contará con la tecnología de realidad aumentada, para poder visualizar la mayor diversidad de animales, ecosistemas y más.

La realidad aumentada, es un término para definir la visión a través de un dispositivo tecnológico.

6.2 Componentes de la realidad aumentada

- Monitor del computador: instrumento donde se vera reflejado la suma de lo real y lo virtual que conforman la realidad aumentada.
- Cámara Web: dispositivo que toma la información del mundo real y la transmite al software de realidad aumentada.
- Software: programa que toma los datos reales y los transforma en realidad aumentada.
- Marcadores: los marcadores básicamente son hojas de papel con símbolos que el software interpreta y de acuerdo a un marcador especifico realiza una respuesta especifica (mostrar una imagen 3D, hacerle cambios de movimiento al objeto 3D que ya este creado con un marcador).



Figura 3. Realidad Aumentada. Recuperado de:
<http://evemuseografia.files.wordpress.com/2013/10/augmented-realityguanodon.jpg>

Caja artística es el área donde se involucra música, teatro y arte. Desde la entrada a esta área los niños y niñas tendrán el primer acercamiento con los

instrumentos de gran tamaño de la entrada, creando curiosidad y explorar esta área. Nuestros usuarios no solo podrán pintar su cuadro favorito y exponerlo, sino que también tendrán la oportunidad de grabar sus propias melodías, en un mini estudio de grabación en el que podrán escuchar y escucharse. Al final podrán verse en las diferentes pantallas del lugar, interpretando sus canciones, con frases relacionadas al libro del mes. Llevando la temática del libro, se proyectaran trivias con relación al libro temático de ese mes.

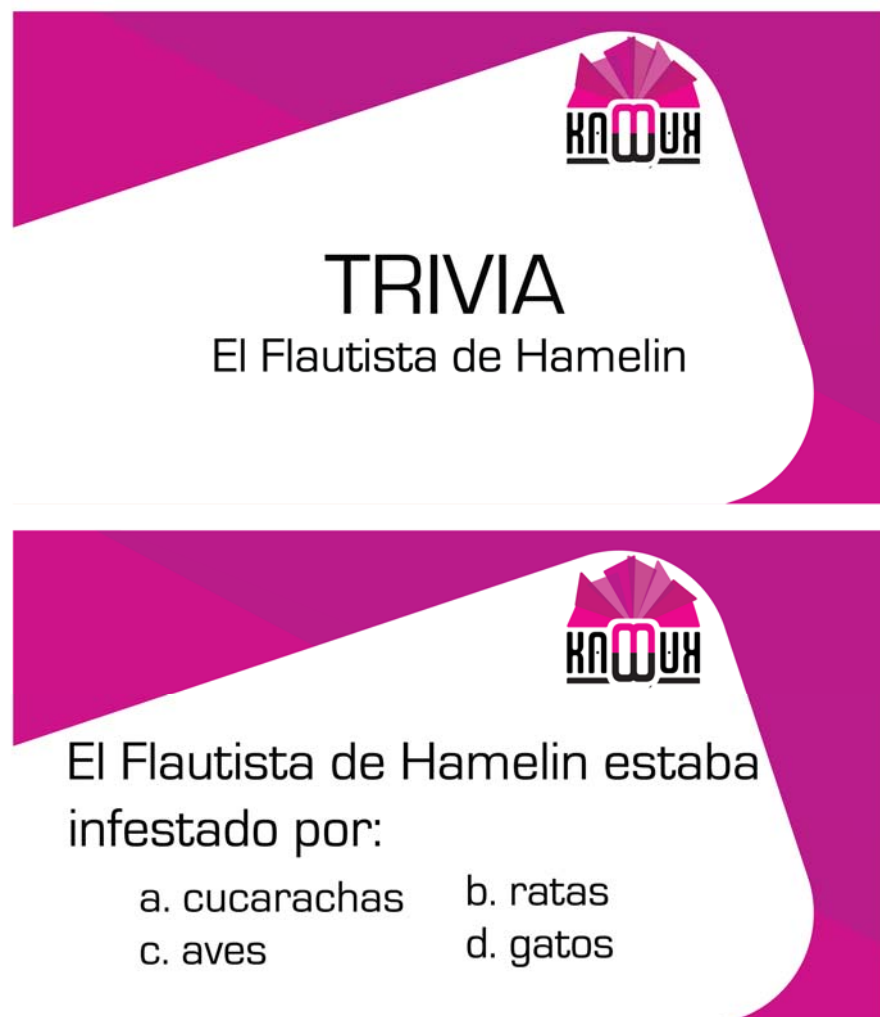


Figura 4. Trivia – Caja Artística

En todas las áreas habrán trivias, los usuarios podrán responder directamente desde sus lectores digitales y al final ver su puntaje, cuando

visiten el área de lectura.

Mini Genios es el área dedicado a los experimentos físicos, químicos y otros descubrimientos, siempre guiados por el tema del libro del mes. En esta área mas que un entretenimiento tecnológico, será un showroom de diferentes elementos del cuerpo humano, así como un cerebro en un frasco de cristal y puedan observarlo. La ciencia es mucho más de lo que se hace en los laboratorios. Comprender cómo funciona el mundo que nos rodea. En esta sección se realizarán varios experimentos sencillos y divertidos, explicando varios fenómenos cotidianos. No solo esto sino acercándonos más a la realidad y las sensaciones del espacio y la ciencia.

Cápsula espacial es el área destinada para el espacio y la ciencia ficción junto con el libro guía del mes y el docente encargado del área. Lo que hace especial esta área es el planetario cuenta con el cielo estrellado, donde los niños y niñas podrán comprar una y ver su estrella en el cielo del planetario. En la entrada estará ubicada una pantalla donde el niño al momento de mover sus manos aparecerá cometas, estrellas, planetas, entre otros; que se moverán en la misma dirección que la mano del niño.

Los nuevos modelos de aprendizaje tienen como base de impacto las nuevas tecnologías, el trabajo en equipo, la vivencia, la experiencia y la interacción con el entorno. En KAMUK queremos fomentar la premisa de que el aprendizaje, no es un momento, sino toda la vida. Estaremos en un ambiente de aprendizaje mas flexible en la que nuestro niños podrán experimentar otro forma de ser educados.

7. REFLEXION PERSONAL

Con la realización de Kamuk Biblioteca Infantil he tenido una serie de aprendizajes. Desde saber como es el desarrollo de niños y niñas en edades iniciales y como ellos reacciona antes nuestro estímulos. Lo importante que es fomentar la lectura desde que nacen, ya que desarrollan gran parte de sus habilidades y aptitudes a lo largo de su crecimiento. Tener predilección a la lectura no se enseña, se demuestra, mediante actividades, juegos y mas. Eso por la parte de educación. Tuvimos un acercamiento a la realidad en el tema de lectura en nuestro país, creo que este proyecto aportara mucho a los niños y la poca cultura lectora de nuestra población. También tuve la oportunidad de aprender acerca de espacios y arquitectura con la realización de los planos para la primera propuesta de la biblioteca infantil, supe que el mobiliario no va en un lugar porque si, que las infraestructura conlleva un análisis de entorno y a qué publico va dirigida la construcción. Aprendí sobre diseño de espacios para niños y que diseños son los mas cómodos para ellos, de acuerdo con su ergonomía y que actividad realiza en aquel espacio. Fue muy enriquecedor esta parte del proyecto porque me enfrente a un tema que no tenia conocimiento y fue un reto poder realizarlo, no se concluyó, pero me dejo muchos conocimientos. Mi aporte especifico en el proyecto fue indagar y diseñar nuevas tecnologías que pueden aplicarse a la serie de actividades que realizará Kamuk, complementando así, la vivencia, experiencia e interacción de los visitantes. Adicional a esto, desarrollar un sistema de interacción desde la entrada hasta la salida y que los niños no vayan perdiendo el interés a medida que conozcan las áreas, al contrario motivarlo a querer ingresar a otra área, ligados al sistema tecnológico de Kamuk.

8. BIBLIOGRAFÍA

The Third Teacher Paperback – April 1, 2010

by O'Donnell Wicklund Pigozzi and Peterson (Author), Bruce Mau (Author).

Recursos Tecnológicos Implementados en la Educación Inicial (2011). Recuperado de: <http://es.slideshare.net/romuloenrique/recursos-tecnologicos-implementados-en-la-educacin-inicial>

Nuevas Tecnologías. Hacia una nueva perspectiva en la formación de profesores. Recuperado: <http://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm>

La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación. Recuperado de:

http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2001_06_06.pdf

Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital (2010) Recuperado de:

<http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/latapi/docs/Dussel-Quevedo.pdf>

Nuevas tecnologías y educación. Recuperado de:

http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.html

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Microsoft Educator Network. Recuperado de:

<http://www.pil-network.com/schools>

Los 11 colegios más innovadores del mundo. Recuperado de:

<http://www.youngmarketing.co/los-11-colegios-mas-innovadores-del-mundo/>

Hjorring Central Library. Recuperado de:

<http://en.51arch.com/2012/06/rune-fjord-rosan-bosch-hjorring-central-library/>

Klimahaus Bremerhaven. Recuperado de:

http://www.klimahausbremerhaven.de/en/home/home.html?no_cache=1&cHash=f81f4684031216ba8d47b48740febd67