

“Zhile”: Aplicación como material multimedial e interactivo, complementario para el desarrollo de las áreas curriculares de Lenguaje y Comunicación y Educación Artística, para el Nivel de *6º año básico.

* Se tomará como referencia este curso, pues corresponde a la edad que presentan los personajes protagónicos del relato. Puede ser extendido a todas las edades dependiendo de la motivación del usuario y la creatividad para generar estrategias de acoplamiento en los estilos audiovisuales.

· **Motivación:** “Zhile” es un relato interactivo, multimedia y juego modalidad rol, que pretende validarse como apoyo para la comprensión de contenidos ligados a las áreas de Lenguaje, Comunicación y Artes, instaurando el juego dentro de las aulas de forma metódica, para así generar vínculos entre las cátedras, la cooperación mutua a través de lo lúdico y por cierto, las nuevas tecnologías; Esto resulta pertinente al considerar que, en la actualidad, los niños tienen a su disposición variados recursos aplicados a la cotidianidad, por lo que urge que ésta se vea integrada a la sala de clases.

De este modo, y considerando estos elementos, analizaremos las pautas educativas oficiales en el sistema escolar chileno, para identificar las áreas que espera desarrollar, homologándolas con las dinámicas y aplicaciones que ofrece la estructuración de un relato interactivo, como es “Zhile”.

· Áreas involucradas:

A- Lenguaje y Comunicación, Sexto Año Básico. Currículum establecido por el Ministerio de Educación de Chile:

-Objetivos Fundamentales (1):

1. **Interactuar oralmente con diferentes personas en variadas situaciones comunicativas que impliquen captar y relacionar los contenidos y mensajes generados por diversos interlocutores, como un modo de vincularse positivamente con su entorno.**
2. **Valorar la comunicación verbal, no verbal y paraverbal como medio para interactuar con otros y dar curso a inquietudes, posiciones e intereses.**
3. **Producir especialmente para expresarse y narrar, textos orales de intención literaria y no literaria, bien estructurada y coherente, utilizando un vocabulario variado y adecuado a la situación comunicativa.**
4. **Disfrutar de obras literarias significativas de diversos ámbitos, a través de lecturas personales y dirigidas, para ampliar la imaginación, su pensamiento y la visión del mundo.**
5. **Valorar con actitud crítica la lectura de textos literarios como una forma de acceder a representaciones de mundo, que permitan desarrollar el pensamiento, la creatividad y la mirada sobre la realidad.**
6. **Leer comprensivamente, con distintos propósitos, textos de estructuras variadas, con algunos elementos complejos, en soportes impresos y electrónicos, que aborden temas de diversos ámbitos.**
7. **Leer comprensivamente, extrayendo información explícita relevante, distinguiéndola de la accesoria, realizando inferencias para integrar detalles significativos del texto y comprender su sentido global.**
8. **Reconocer las funciones de informar, entretener y persuadir de los medios de comunicación y sus mensajes.**

(1) Ministerio de Educación de Chile, Sector Lenguaje y Comunicación, Educación Básica, Formación General. Página 57 – 59.

9. **Opinar sobre variados aspectos de los textos leídos, apoyándose en información explícita e implícita**, considerando sus conocimientos específicos sobre el tema.
10. **Producir, principalmente para expresarse, narrar, describir y exponer, en forma manuscrita y digital, textos de intención literaria y no literaria**, organizando varias ideas o informaciones sobre un tema central, apoyadas por algunas ideas complementarias.
11. **Utilizar adecuadamente en sus escritos, un vocabulario variado**, seleccionando algunas palabras y expresiones de acuerdo con el contenido.
12. **Escribir textos mediante el uso de frases, oraciones coordinadas y subordinadas, bien construidas**, respetando las concordancias y los principales tiempos y modos de conjugación, y las normas generales de la ortografía literal, acentual y puntual, para la construcción del sentido de lo escrito.
13. **Utilizar estrategias de planificación, revisión y reescritura de aspectos formales**, temáticos y de presentación según los requerimientos de la tarea.
14. **Valorar la escritura como una actividad creativa de expresión personal**, que permite aprender, organizar las ideas, interactuar con los demás y presentar información, como una oportunidad para expresar sus opiniones sobre diversos temas.

· Contenidos Mínimos (2):

Comunicación oral: participación en exposiciones, comentarios, entrevistas o debates sobre temas significativos, expresando ideas personales con claridad y respetando los planteamientos ajenos.

Dramatizaciones: desempeño de diversos roles, tales como creación, actuación o ambientación de obras teatrales sencillas o situaciones dialogadas diversas, surgidas de la vida cotidiana y de la imaginación personal o colectiva.

Comunicación escrita: Producción de textos escritos formales y literarios: planificación, redacción y reescritura, respetando los aspectos ortográficos, gramaticales y textuales propios del lenguaje escrito, para satisfacer distintas funciones lingüísticas y comunicativas.

Lectura de diversos tipos de textos: identificación de información relevante y desarrollo de habilidades para contrastar, inferir, sintetizar, relacionar, emitir juicios críticos, valorar información.

Estrategias de comprensión lectora que favorezcan la comprensión y retención de la información.

Literatura: Lectura personal de cuentos, poemas, obras dramáticas, crónicas y, al menos, tres novelas de mediana complejidad, elegidos libremente y de acuerdo con necesidades e intereses personales.

B- Educación Artística, Sexto Año Básico. Currículum establecido por el Ministerio de Educación de Chile:

· Objetivos Fundamentales (3):

- **Expresarse por medio del color empleando diversas técnicas**, soportes y materiales, a partir de la percepción de realidades propias del entorno cultural.

(2) Ministerio de Educación de Chile, Marco Curricular de Educación Básica, Sector Lenguaje y Comunicación, páginas 64 – 65.

(3) Ministerio de Educación de Chile, Marco Curricular de Educación Básica, Sector Educación Artística, páginas 160 – 161.

- **Apreciar y reconocer los componentes propios de diversas culturas** en las manifestaciones de las Artes Visuales.
 - **Expresarse por medio de la voz e instrumentos, principalmente en torno a los repertorios étnico y folclórico nacionales y latinoamericanos**, empleando recursos y elementos de construcción musical y de graficación convencional.
 - **Discriminar auditivamente obras tradicionales chilenas y latinoamericanas de los distintos géneros** (vocal, instrumental y mixto), identificando algunas influencias del contexto cultural sobre su desarrollo.
- **Contenidos Mínimos:**

Apreciación de obras significativas de la pintura, escultura y arquitectura colonial en Chile.

Expresión artística, preferentemente por medio del color, empleando diversos materiales y técnicas: tierras, tintas, pastel, acuarela y otros recursos que ofrezca el medio.

Elementos fundamentales de la Teoría del Color. Ejemplificación a partir de movimientos pictóricos del siglo XIX.

Apreciación del entorno cultural en obras de arte y expresión artística en relación al tema.

Conocimiento y valoración de las expresiones musicales tradicionales chilenas y latinoamericanas, a través de la interpretación, audición y observación de algunas de sus manifestaciones cantadas, instrumentales y de danza.

Discriminación auditiva de algunas raíces musicales significativas de la música tradicional del continente americano (tales como las indígenas, africanas, europeas y otras), considerando su influencia en la evolución de estos repertorios.

Discriminación auditiva de grandes secciones en la canción de diferentes repertorios: repeticiones y contrastes (AA/AB); uso expresivo del silencio; dominio melódico y rítmico (audición y notación) en compases binarios y ternarios, en el modo mayor y la pentafonía.

Canto a una y dos voces, a capela y con acompañamiento instrumental; ejecución de un instrumento melódico, aplicando los conocimientos de lecto-escritura y de los elementos de la música correspondientes al nivel; experimentación e improvisación sonora con materiales de diversa procedencia; interpretación de algunas danzas tradicionales de las zonas estudiadas y creación de coreografías en relación con los elementos del lenguaje musical aprendidos.

· Estimaciones:

Teniendo en cuenta los planes educativos en las áreas de Lenguaje, Comunicación y Artes, decretados por el Ministerio de Educación para el curso de Sexto año básico, podemos señalar que se espera que los niños y niñas desarrollen aptitudes como: **Interacción oral, capacidad de debate, comprensión lectora y desarrollo de la expresión escrita**, con respecto a Lenguaje y Comunicación; **Expresión por medio del color, la materialidad y los sonidos y reconocimiento y apreciación de la propia cultura**, en lo que refiere a la educación artística. Frente a este panorama, se presenta a “Zhile” como un recurso válido para el incremento o apropiación de estas capacidades, por los factores que mencionaremos a continuación:

Primeramente, debemos mencionar que “Zhile” es una historia interactiva y de construcción social, en la que se narra la historia de “Luka” y “Lora”, dos niños que cursan el sexto año básico y que han sobrevivido a un desastre nuclear ocurrido en Santiago. Sin más que su creatividad, ingenio, y valoración del trabajo en equipo, comienzan su lucha por sobrevivir y combatir a la horda de zombis que han surgido producto del desastre.

Con este escenario como punto de partida, son los jugadores quienes tendrán que comenzar a imaginar y describir cuáles serán las aventuras que vivirán “Luka” y “Lora”; Posteriormente, deberán enviar sus propuestas a los medios digitales asociados al juego (perfil en Facebook, Blog, entre otros), siendo los mismos usuarios quienes debatirán y escogerán la opción que les parezca más atractiva y/o interesante.

En este proceso, se ven involucradas capacidades que los niños y niñas entre 10 y 12 años necesitan desarrollar a través de la práctica, como son el debate oral, la expresión escrita de textos literarios y no literarios, el reconocimiento de su cultura, contexto y entorno, etc. Todo esto, extrapolado hacia un juego que cobra vida a través de la incorporación de la tecnología y los nuevos medios de comunicación social, herramientas que son utilizadas por los alumnos como formas de esparcimiento, pero que tienen un tremendo potencial como aplicaciones insertas en la vida cotidiana, que refuerzan y amplían los conocimientos específicos que un único interlocutor – en este caso, el profesor- entrega y que pueden ser compartidos y discutidos con pares de otras comunidades, culturas o creencias, gracias a la interconectividad que ofrecen los medios digitales.

En tanto, y con respecto a las habilidades artísticas que se espera impulsar en niños de esta edad, eventualmente, al ser un juego realizado con ilustraciones, fotografías, videos, animaciones, música y sonidos, es decir, múltiples medios, se están entregando recursos que provienen de referentes culturales reconocibles – por ejemplo, las ilustraciones que dan vida a los personajes de “Zhile” están basadas en el estilo gráfico desarrollado por Coré- incorporando así, implícitamente, elementos ligados a la cultura visual local, que puede ser objeto de interpretación, discusión y análisis; Igualmente, y siguiendo esta tendencia, esto puede impulsar a los jugadores a desarrollar sus propias creaciones pictóricas, musicales, etc. Llegando incluso, a la gestión de herramientas combinadas, como por ejemplo, storyboards, cinemáticas, cómics, entre otros.

En tanto, un punto no menos relevante de considerar es el desarrollo del trabajo cooperativo, mediante el juego: a través de la generación de un escenario en el que se presenta un dilema, los alumnos deberán, necesariamente, crear estrategias, compartir contenidos, discutir situaciones conflictivas e interactuar conjuntamente con tal de superar las dificultades y avanzar hacia una o varias soluciones. Esto puede ser ejecutado de la mejor manera a través de los recursos digitales que tenemos a disposición actualmente: Las redes sociales, los blogs, los canales interactivos, entre otras herramientas están puestas a disposición para reforzar la entrega tradicional de contenidos: no los reemplazan, pero son un estupendo medio, que actualmente, no se aprovechan en toda su potencialidad, pues los procesos educativos no han sido re-pensados plenamente bajo el nuevo paradigma en el que se han insertado las NTics (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación): éstas agrupan los elementos y técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones (4).

"Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua".

Kofi Annan, Secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003.

(4) Tecnologías de la Información y de la Comunicación:
http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

De este modo, y para concluir, tenemos las cartas sobre la mesa: Por una parte, mallas curriculares oficiales, con objetivos específicos que deben ser cumplidos; Por la otra, nuevas tecnologías de información y comunicación que se han masificado, pero que aún no se posicionan completamente como recursos educativos. En el centro, está "Zhile", una propuesta lúdica, que a través de las NTics expone los contenidos curriculares que los estudiantes de sexto básico requieren desarrollar, internalizar, compartir y aprender. La ecuación, así, parece sencilla: solo falta la disposición del "factor humano": padres, estudiantes, profesores, comunidades, etc. Para comenzar a jugar y adentrarse en nuevas formas y perspectivas de extrapolar la vida, la creatividad y la cooperación mutua.

Bibliografía citada:

(1) *Ministerio de Educación de Chile, Sector Lenguaje y Comunicación, Educación Básica, Formación General. Página 57 – 59.*

(2) *Ministerio de Educación de Chile, Marco Curricular de Educación Básica, Sector Lenguaje y Comunicación, páginas 64 – 65.*

(3) *Ministerio de Educación de Chile, Marco Curricular de Educación Básica, Sector Educación Artística, páginas 160 – 161.*

(4) *Tecnologías de la Información y de la Comunicación:*

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

Catalina Tonacca, Directora de Contenidos y Difusión en SoulBattery.

*Documento encargado por Francisco Pino Sáez, CEO, Fundador y Director de Proyectos en SoulBattery;
Director y Senior Game Designer del proyecto "Zhile".*