

Las nuevas tecnologías han ampliado las posibilidades de juego y aprendizaje que podemos ofrecer hoy a las nuevas generaciones. Por ello, Mediúscula. mitjans educatius quiere sumarse al esfuerzo compartido de desarrollar proyectos educativos de calidad que incluyan las nuevas tecnologías como medio de enseñanza y aprendizaje.

Mediúscula. mitjans educatius presenta el proyecto Topos, que integra los medios tradicionales y tecnológicos con el objetivo de promover la creatividad de los niños y niñas.

Este primer título de la colección Idea pretende romper con los estereotipos que identifican los materiales multimedia interactivos con actividades mecánicas y reiterativas que generan la pasividad y el aislamiento. Para ello, pone al servicio de la imaginación infantil una serie de recursos variados y entretenidos de alto valor educativo, orientados a fomentar la actividad y la comunicación.

Nuestro deseo es cubrir las expectativas de jóvenes y adultos en la actual sociedad de la comunicación y la información, y ofrecer una gran variedad de recursos para animar a las nuevas generaciones a leer, pensar, jugar, crear y cantar.

Destinatarios

El proyecto Topos se dirige a niños y niñas de entre seis y doce años. Se puede utilizar tanto en el contexto familiar como en el escolar.

No necesita instalación, ni requiere experiencia previa en el uso de ordenadores. La navegación es clara e intuitiva, y se ofrecen pautas para la acción a lo largo de los distintos procesos.

Está diseñado de modo que permite una diferente lectura y utilización de los recursos que ofrece según el nivel madurativo y de conocimientos de cada niño o niña. Las actividades que requieren un tratamiento educativo diferenciado se presentan según tres niveles de dificultad creciente.

En casa, los niños y las niñas podrán explorar, junto a sus familiares, las distintas posibilidades que ofrece el proyecto. En la guía imprimible de recursos, los padres encontrarán pautas para la acción conjunta.



En la escuela, los alumnos podrán compartir experiencias y actividades. Los profesores encontrarán, en la guía imprimible, orientaciones metodológicas para la aplicación del proyecto en las aulas.

● Lenguas

El proyecto Topos se edita en castellano, catalán e inglés.

● Objetivos

- Promover el gusto por la lectura, la escritura y la escenificación de cuentos.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante juegos y canciones.
- Favorecer la reflexión filosófica y el intercambio de ideas.
- Fomentar la comunicación entre los niños, y entre niños y adultos.
- Introducir el uso del ordenador y de programas de edición de textos e imágenes básicos.



● Características del cuento

El proyecto Topos se desarrolla sobre el eje de una narración que tiene al pequeño topo Platón

como personaje central. Se trata de una pequeña cría de topo que vive en su madriguera junto a sus padres. Se caracteriza por su talante inquieto, curioso y reflexivo. La luz que penetra por el agujero de su caverna ejerce una gran atracción y fascinación sobre él, hasta el punto que, desafiando los consejos y advertencias de su familia, decide salir al mundo exterior para descubrir lo que hay en éste.



La historia se inspira en el mito de la caverna del filósofo griego Platón y es la base sobre la que se invita al niño a desarrollar su capacidad de creación, imaginación y reflexión.



Estilo y diseño gráfico del proyecto

El proyecto Topos se distingue por su atractivo, coherencia, equilibrio y rigor gráfico. Sus componentes se han diseñado de modo que muestran una clara unidad visual, y se caracterizan por su simplicidad y sobriedad.

Las ilustraciones son sugerentes, cálidas y expresivas. Están repletas de guiños poéticos que despiertan la imaginación de los niños y las niñas.



La versión digital del cuento aporta una gran cantidad de información visual, organizada y estructurada en tres subpantallas de modo que genera el interés, la curiosidad infantil y la actividad mental de los usuarios. La trama se desarrolla en paralelo en estos tres escenarios. El ir y venir de los distintos personajes que transitan por ellos facilita la comprensión de la historia y son un interesante ejercicio de lectura de la imagen adecuado a las edades a las que se dirige el proyecto.

Componentes

Los distintos componentes del proyecto Topos se presentan en un paquete que incluye un libro, un CD-ROM y un teatrillo con sus correspondientes escenarios y títeres. Todos ellos se relacionan entre sí de modo que conforman un conjunto sólido y estructurado. Están pensados para fomentar la actividad de los jóvenes y requieren el intercambio comunicativo con las personas de su entorno.

- El libro presenta un relato ilustrado con trasfondo poético y filosófico que recrea un mundo abierto a la imaginación y la reflexión. Cuenta la historia del pequeño topo Platón, una narración llena de magia y misterio que requiere una intensa actividad intelectual por parte de sus lectores.



- El CD-ROM muestra el cuento animado, que incluye juegos y canciones. La navegación es intuitiva y clara. Las opciones lúdicas que propone el CD-ROM se organizan según los bloques "Editor", "Teatro" y "Música".

El bloque "Editor" permite a los niños y niñas inventar y redactar sus propias historias haciendo uso de un tratador de textos e imágenes adaptado a principiantes. Se iniciarán así en el uso de las funciones básicas de este tipo de programas de un modo pautado, progresivo y ameno. Es fácil de usar y está diseñado de modo que los niños se sientan acompañados y guiados en todo momento. Es un instrumento abierto y flexible que se adapta a los distintos niveles madurativos de sus usuarios.



El bloque "Teatro" les ofrece la posibilidad de recrear sus propias historias, elaborando los elementos necesarios para el desarrollo de sus representaciones teatrales. Podrán encontrar sugerencias y pautas para la acción accediendo a las distintas propuestas del menú: "Encuentra la inspiración", "Conoce a los personajes",

"Diseña los escenarios" y "Promociona tu obra".



El bloque "Música" les permite cantar las canciones de forma individual o colectiva sobre la base de una película de animación. Un programa básico de karaoke, que les ofrece la letra de las canciones a interpretar y les brinda la posibilidad de cantar solos o acompañados a través de las opciones "Tú y yo", "Tú o yo" y "Tú".





• El teatrillo ofrece múltiples posibilidades lúdicas, comunicativas y colaboradoras. En el bloque "Teatro" del CD-ROM los niños y niñas

encontrarán los recursos necesarios para el desarrollo de su obra y la aplicación de los elementos escénicos que habrán construido.

- Los escenarios y los títeres que se encuentran en el interior del paquete permiten recrear los distintos ambientes y personajes.

El conjunto de recursos que ofrece el proyecto Topos proporciona a los niños y niñas un material adecuado para descubrir el placer por la lectura, la escritura y la representación de sus propias historias. A los adultos, les ofrece pautas para acompañarlos en su proceso creativo.

Estructura

CUENTO	LIBRO Cuento ilustrado	CD-ROM Cuento animado	
JUEGOS	EDITOR Un único autor Varios autores Cuento incompleto Cuento loco	TEATRO Encuentra la inspiración Conoce a los personajes Diseña los escenarios Promociona tu obra	MÚSICA Tú y yo Tú o yo Tú
IMPRIMIBLES	PARA NIÑOS Nivel A (de 6 a 8 años) Nivel B (de 8 a 10 años) Nivel C (de 10 a 12 años)	PARA ADULTOS Presentación del proyecto Orientaciones para padres y profesores Ayudas para la navegación	
TEATRO	ESCENARIOS Cueva de Platón Exterior de noche Exterior de día	TÍTERES Platón Madre de Platón Padre de Platón Alfa, Beta y Gamma	

Ficha técnica

El libro y el CD-ROM se presentan dentro de una caja de cartón que, al desplegarse, conforma un teatrillo. En el interior de la caja se encuentran también los escenarios y los personajes para recrear la historia. En el reverso del embalaje se ofrece información gráfica y textual acerca de las prestaciones del producto.



Características técnicas del CD-ROM:

El CD-ROM es autoejecutable. No necesita instalación previa.

La navegación es sencilla, controlada, intuitiva y flexible. Se accede a las distintas prestaciones del proyecto a través de una página principal.

- Es sencilla: el usuario tiene que dar pocos pasos para acceder a la información que busca y sabe en todo momento cómo salir del programa.
- Es controlada: el usuario sabe siempre dónde está, en que parte del proyecto se encuentra en relación con el todo.
- Es intuitiva: no necesita ayudas

complementarias para navegar por el programa.

- Es flexible: el usuario puede tomar atajos para ir directamente a buscar la información que le interesa.

Requerimientos mínimos:

- Sistema operativo Windows (Versiones 98, ME, 2000, XP +)
Internet Explorer 6.0+
Plug-in-Flash
Adobe Acrobat Reader
- Sistema operativo Linux
Distribución LinEx GNU/Linux y Guadalinex-edu
Debian, Motzilla o compatible
Plug-in-Flash Player 7.0 para Linux
Advanced Linux Sound Architecture (ALSA)
Kernel Sources 2.4 x
Adobe Acrobat Reader
- Requerimientos hardware:
Procesador Pentium III a 1000 MHz o superior
256 Mb de RAM
CD-Rom 48x
Tarjeta de sonido