

CAPITULO IV.- Dora la Exploradora



4.1. Inicios de Nickelodeon

Lanzada en 1979 en los Estados Unidos sobre el Cable. Nickelodeon, fue la primera cadena temática destinada a los niños. Comenzó a emitirse en 1979 bajo el nombre de Pinwheel luego fue rebautizado Nickelodeon en 1981, a menudo abreviado, Nick, debe su nombre actual a las primeras salas de cine americanas, Níkel mientras que Odeon: como cinema y Nickel el precio del billete y una moneda de 50 centavos. Al principio, Nickelodeon hacia parte de Warner Amex Satellite ⁸⁶

Enterteiment una alianza entre American Express y la división de televisión por cable de Warner Bros. Hoy en día es editada por MTV Networks, una sociedad del grupo Viacom (video Audio Communication, conglomerado americano cubriendo casi todos los segmentos de la industria de los medios). Nickelodeon y todos los nombres, logos, y personajes despojados de Viancom International.

Nickelodeon comenzó a producir sus propias series televisadas, los Nicktoons, en 1991. Los tres primeros fueron: Nicktoons, Doug. Rugrats y Ren and Stimpy, debutaron este mismo año. De ahora en adelante, Nickelodeon se afirma como la cadena juvenil dirigiéndose principalmente a los menores de 6-12 años pero de

⁸⁵ www.tvguide.com

⁸⁶ www.nickjr.com

igualmente a mas edades o a mas jóvenes, la cadena dedica un gran lugar a la animación. En efecto, la rejilla compone el 65% (con los personajes emblemáticamente tal como Bob Esponja, los rugrats o Dora, pero también el 25%, de series y ficciones y el 10% de emisiones de revistas.

Por otro lado, la programación de la cadena esta segmentada por fracciones de horarios según el blanco:

- La mañana corresponde a los programas para los menores de 2 a 5 años.
- En la tarde corresponde más bien a los 6-10 años
- Programación Nocturna con el club Nickel para los de 14 años.

Nickelodeon se inclino por los personajes de los niños de 2 a 16 años, se afirma como la marca de diversión para los niños no.1 en los Estados Unidos

Habiendo adaptado una estrategia diversa y global el grupo se compone de una cadena de televisión, de estudio de producción por todas partes en el mundo y posee un servicio de productos derivados, un sitio de Internet, libros de revistas, y de coproducciones de películas. En los estados unidos la cadena nickelodeon obtuvo la mas fuerte taza de audiencia, durante cinco años consecutivo. Por otra parte es presentado en 81 países del mundo, recibió por mas de noventa millones de hogares, es la cadena juvenil mas vista, por todos los operadores y existen 24 cadenas nickelodeon a través del mundo.

Así, gracias a la asociación de recursos financieros importantes de saber hacer además de 25 años en materia de creación y nuevas estrategias para los jóvenes

y además de un catálogo de tres mil horas de series de animación y de ficción de alta calidad, nickelodeon se colocó así, como el líder mundial sobre el mercado de programas televisivos para la juventud.

En Francia la cadena se difundió en noviembre del 2005, con los diseños animados BOB esponja, Dora la exploradora y populares Rugrats, los productos nickelodeon ya habían sido conocidos en Francia ya que se difundieron desde hace años sobre el canal TF1 y sobre las cadenas de cable y de satélite, Nickelodeon fue distribuida desde su lanzamiento, a 2.2 millones de hogares.

4.2. Dora la exploradora = Nickelodeon

Creada por Valeria Walsh, Erik Weiner y Chris Gifford, Dora la exploradora se difundió desde el 14 de agosto del 2000 sobre la red nickelodeon, distinguiéndose por el uso del idioma español incluyendo su lado educativo y de aprendizaje la serie es igualmente creativa; en efecto, hace participar, se compromete físicamente con los niños y utiliza igualmente las diferentes formas de aprendizaje y de inteligencia, como lógica, movimiento, música etc. Un extracto de los creadores de la caricatura, ilustra bien su posicionamiento ya que el objetivo de los creadores es el de crear un espectáculo donde se enseñe a los niños, los métodos de resolución de problemas.⁸⁷

La caricatura responde a diversos objetivos como:

- Iniciar al niño a los valores de multiculturalismo, de apertura sobre el otro y de tolerancia (doble nacionalidad de la heroína) Estimular la curiosidad y la adquisición de competencia del niño por el juego

⁸⁷ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratice un Nooveau Concep d'Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad traducción: L.C.I. Carlos Agruel Robles. Docencia en Universidad Versailles Paris Francia

- Desarrollar las habilidades lingüísticas del niño. (La introducción de un lenguaje extranjero antes de los 6 y 7 años, permite de facilitar el aprendizaje y de asimilar más rápido: Dora juega el papel de educadora).
- Desarrollar la estima del niño mismo, invitándolo a resolver los acertijos.
- Promover al niño la actividad física.
- Reconocer las cifras, los colores y las formas.

Además, el personaje principal de la serie Dora es un modelo para los niños, que resuelve los problemas cuando se enfrenta los obstáculos, es una amiga muy protectora, siempre presta ayuda a sus amigos y es una gran aventurera, por su curiosidad y personalidad, que la empujan y animan a explorar el mundo, podemos observar aquí que Dora encarna perfectamente el principio arreglado por Nickelodeon mediante personajes positivas a los cuales los niños pueden identificarse.

En fin, la serie beneficia de una prevención de profesionales que aporta una cierta credibilidad en las ganas de esta cadena de televisión de realizar los programas adaptados al desarrollo cognitivo del niño. Así, para efectuar los diferentes episodios de Dora la exploradora, los productores benefician los consejos de los investigadores y de los enseñantes, estos últimos aportan sus ideas y sus opiniones sobre los enigmas que puedan estar presentados o sobre los juegos, puestos emitidos en el lugar. Además todos los episodios de probados por un gran panel de niños. De este hecho los programas desarrollados, son de calidad y cuidadosos del buen desarrollo del niño.

Se presenta desde casi mas seis años Dora la exploradora ya anuncia un buen éxito. Primero, fue el primer personaje de nick junior en ser presentado sobre Internet y luego sobre la cadena de televisión. Este lanzamiento sobre ciberespacio genero un tráfico importante de 50 mil usuarios y rápidamente supo capturar la atención de los niños. Fuerte de este éxito el micrositio internet de Dora la exploradora continúa de ser uno de los más populares de www.nickjr.com. La serie cuenta con un centenar de episodios. Los 26 primeros episodios alcanzan los record de audiencia; es la serie animada de la cadena nickelodeon quien conoció el mas fuerte desempeño con una media de 1.1 millones de teleespectadores desde los primero episodios. Alcanzo las tazas de audiencia histórica desde su lanzamiento con 11.22 de parte del mercado.

Desde ahora en adelante dora la exploradora conoce un éxito inmenso en los estados unidos y es la serie líder sobre lo 2 y 5 años alrededor de todas las redes de cadenas quien la difunde, con mas de 21 millones de teleespectadores por mes, difundida alrededor del mundo entero, gracias a los socios importantes que ayudan a difundir nickelodeon. En el Reino Unido Dora alcanza el tercer lugar de las series preescolares, en Francia la serie es numero uno de su horario quebrado, grabado 55.5 de partes del mercado sobre los 4 y 10 años y se afirma como uno de los programas lideres de la cadena TF1. Conviene de precisar que además de representar, perfectamente el posicionamiento de nickelodeon, la serie permitió desarrollar una licencia con fuerte potencial; beneficiando de una gran notoriedad y de una imagen de personaje afectivo, Dora y Bob esponja son los dos héroes de la cadena declinados sobre un gran nombre de productos derivados En tres años las ventas de productos derivados bajo la licencia de

Dora, son pasadas de 400 millones de dólares a un millar. La licencia de esta se convirtió en una de las propiedades líderes en el mercado. La empresa Mattel, hizo una de sus grandes prioridades para los años a venir, para el grupo el concepto de aprendizaje de la lengua inglesa, ofrece un potencial interesante. A un cuando conviene precisar que las diferentes gamas de productos derivados, ya que el autor de la licencia Dora la exploradora, respeta todas las líneas conceptuales desarrolladas en la serie de animación. Esta unidad temática y de noción participa al reforzamiento, de potencial de la licencia.⁸⁸

Más allá de su modelo educativo, podemos analizar como se recopila para los autores su posicionamiento de la cadena de Nickelodeon ya que al pensar en el dibujo animado se piensa también en su televisora creadora, a pesar de que su personaje no ha llegado a formar parte de las películas las cuales tiene esta cadena de televisión, de mayor audiencia en el mundo entero por niños y jóvenes ha alcanzado las mas altas ventas de su productos de esta.

⁸⁸ www.nickjr.com

4.3. ¿Quién es Dora la Exploradora?

Dora es el ídolo de los niños del siglo XXI es una niña de siete años americana de origen hispano. Fuerte de esta doble nacionalidad, Dora es bilingüe y comparte esta riqueza con sus telespectadores. Así, en la versión original ella habla inglés y pronuncia sus frases de español, y en la versión en español enseña algunas expresiones en inglés.⁸⁹

En lo genérico de pie se ve un cuarto de niño con una computadora y la cámara hace un plan apretado sobre el para finalmente atraerlo. La niña vive en una pantalla de computadora, de otro modo la flecha del ratón aparece de vez en cuando, este, medio ambiente permite antes que nada el concepto de interactividad que desarrollaremos mas adelante, a Dora también le gusta viajar e invita a los niños a seguirla y ayudarla a resolver los problemas que ella encuentra en la ruta en su viaje. En cada episodio ella debe mostrar lo obstáculos que ella encuentra sobre su camino: ella debe encontrar su camino en un laberinto, resolver un enigma, y encontrar solución a todos los problemas que vaya enfrentar. Pero a pesar que esas aventuras diferentes en cada episodio, siempre son construidos sobre el mismo modelo, con la misma progresión. Los niños encuentran siempre sus marcas (productos) y se familiarizan mas con los códigos del diseño, la niña siempre es acompañada de su mejor amigo el monito distinguido por sus botas rojas llamado Boots, (Botas), de su mochila que su padres le regalaron, para que ella pueda acomodar todo lo que necesite, del mapa y otros personajes que a veces aparecen, por otra parte advierte a los niños

⁸⁹ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratrice un Nooveau Concep d'Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad traducción: L.C.I. Carlos Agruel Robles. Docencia en Universidad Versailles Paris Francia

cada vez que el Zorro ratero llegue cerca de ella y decir “ Zorro, no te lleves, zorro no te lo lleves”, también aparece su abuela, su primo Diego, y su amigo Beny, el toro, tico la ardilla y mister el tucán.

Personajes de Dora la Exploradora



90

Dora:

Es una niña de siete años, bilingüe, con una serie de aventuras, ella es latina, quien vive dentro de una computadora. Determinada, positiva, apoyo y de servicio, Dora siempre esta lista para una aventura. Ella esta llena con un sentido de maravilla, ella explora su mundo con su mochila, mapa, y su mejor amigo Boots.⁹¹



92

Boots:

El mejor amigo de Boots es un peludo, borroso y un mono de 5 años y medio quien habla ingles. El es un dulce y servidor y le gusta agarrar la mano de dora, siguiéndola mientras ella explora. También le gusta hacer reír sorprendiéndola.

⁹⁰ heather-erbe.blogspot.com

⁹¹ www.nickjunior.com. Traducion a español. Lic. Carlos Agruel Robles

⁹² IBID

Siempre que Botas. Si por ejemplo esta sintiéndose mal y se maneja para saltar atrás con su triple mortal.



Mochila:

Obsequiada por los papas de Dora, Mochila es un gran amigo quien viaja con Dora donde sea su exploración. Una real vaya el comprador con un poder-hacer actitud. Mochila siempre provee siempre algo a Dora que podría necesitar de su cuestión. Mochila también puede hablar en inglés y español solo como Dora.



Mapa:

Mapa es un Divertido. Un amigo saltador enrollado viviendo en una mochila a lado del bolsillo. El es un increíblemente usual ayudador porque siempre sabe a donde ir y la mejor manera para llegar. Si hay un lugar que tu necesite ir, yo puedo llegar la apuesta de Mapa siempre esta cantando.

⁹³ Extraída de película “Dora y los Huevos”.

⁹⁴ IBID



Zorro

Zorro es un veloz, escurridizo*, quien trata de golpear cosas que Dora necesita para completar su búsqueda. Zorro habla en inglés y puede ser detenido por llamar Swiper, no swiping, en la versión en inglés y en español, Zorro no te lo lleves, zorro no te lo lleves.



Diego:

El encuentro del primo de Dora, Diego, el es un gran compañero de Dora en su aventura, El ayuda a sus padres en el centro de Rescate animal e incluso puede hacer ruidos de animales hablar con animales salvajes, puedes contar con Diego para correr, nadar y brincar para el rescate de cualquier animal en problemas.

⁹⁵: i-love-cartoons.com

* Escurridizo: Def. Tan rápido que no hay quien lo atrape.

Algunas de las preguntas y respuestas de los padres de familia hacia los creadores del programa.

¿Dónde vive Dora en la serie animada?⁹⁶

Dora vive en una casa con su mamá y su papá, aunque a menudo visita a su abuela.

¿Cuál enseñanza tiene en mi hijo en Dora la exploradora?

Dora enseña a los niños las palabras de español básico y frases como las matemáticas, las habilidades de música, coordinación física. Los niños también aprenden como observar situaciones y resolver problemas

¿Cómo enseña español Dora la exploradora?

En cada episodio Dora resuelve un problema, basados en palabras específicas y español conversacional, en el cual los estudiantes de preescolar aprenden como resolver los problemas en lo Dora se enfrentan. Algunas de las palabras y frases incluyen una variedad de sustantivos básicos, adjetivos, pronombres tales como "azul" for "blue", and "cuidado", cuando dicen "watch out".

Los niños estadounidenses que no sabían hablar las palabras básicas como lo hicimos o vamos, las utilizan ya que son de la frases que mas usa el personaje. Y es una manera de aprender más fácil otro lenguaje.

Los Creadores de Dora son: Chris Gifford, Valerie Walsh y Eric Weiner toman su tiempo libre para contestar algunas preguntas y otras con el fin de encontrar el porque el show de Dora la Exploradora , y porque están locos por Dora y Botas.

¿Cómo surgió la idea de Dora la exploradora? CRIS (Chris Gifford)

⁹⁶ Texto extraído de entrevistas a madres en Estados Unidos sobre el canal nickjr y su experiencia con Dora la Exploradora.

Los creadores de la caricatura querían crear un show que enseñe a los pequeños, habilidades para resolver problemas, los niños de preescolar son ciudadanos con mucho potencial de aprendizaje, aunque no tenga las habilidades como para prender una estufa o servirse leche en el cereal, ya que aún no tiene la madurez de lo malo y bueno, ellos se enfrentan con los obstáculos a cada día, lo que hace que se sientan desanimados, la estrategias de resolver problemas, como dejar de pensar, preguntar por ayuda y usar lo formado en cada cuento.

¿Cuál es la diferencia de Dora con otros programas de niños? VAL

(Valeri Walsh)

Una de las cosas que hace que yo quiero mucho del cuento y algo que lo hace único es que los observadores han preguntado a los participantes activos no solamente por contestar preguntas sino dejar de mover sus cuerpos. Los papas nos dicen que saben hacer cuando Dora interactúa con los niños porque ellos verán y escucharán a sus niños jugar con el juego de Dora donde podrán aprender a contar, hablar en español, brincar, aplaudir, cantar, etc.

Probablemente lo más obvio es el hecho de que nosotros enseñemos vocabulario en español en cada episodio y que Dora es una latina . Otro aspecto del show es lo que comienza una pequeña como una aventura. La manera que nosotros incorporamos nuestro curriculum dentro del show es diferente.⁹⁷

¿Puedes hablar de la interactividad de en el Programa de Dora la Exploradora?

Esto es probablemente el aspecto más importante del show y la cosa que los niños disfrutaban más. Los padres siempre pueden decir cuando sus niños están

⁹⁷ www.nickjr.com

viendo Dora como escucharlos hablar a través de la pantalla. También estamos extremadamente orgullosos del éxito que nosotros hemos estado estimulando a nuestros niños

Al mismo tiempo, cada episodio de Dora es probado por nuestro departamento de investigación con grandes números de estudiantes de preescolar y aprendemos una increíble cantidad cada vez. Algunas veces yo descubro que una historia de niños me aseguro será tremendamente e históricamente divertido se trabajo solamente cuando es diciéndolo a su propio hijo. ⁹⁸

⁹⁸ Texto extraído de entrevistas a madres en Estados Unidos sobre el canal nickjr y su experiencia con Dora la Exploradora.

A continuación una entrevista a madres e familia estadounidenses y su experiencia con Dora la exploradora.⁹⁹

¿Qué tanto tiempo se toma para realizar un episodio?

Chris: Se toma alrededor de un año de una idea de una historia inicial hasta anexar música y efectos de sonido.

¿Cual es el currículo de la presentación?

Chris: Esto esta basado en las ideas de Howard Gardner's acerca de inteligencias múltiples. En cada episodio incorporamos 7 diferentes aprendizajes de inteligencia tales como lógica-Matemáticas, musical y auditoria, en persona a persona. Transcribimos la presentación a bebes activamente se usa cada inteligencia para ayudar a Dora y Boots. Me encanto para conseguir un reporte del kinder de mi hijo y ver las múltiples inteligencias que habías sido usadas para evaluar su progreso (lo hizo muy bien, de cualquier manera)

¿Cuál es el modelo que hace en el papel de Dora?

Val: Dora es un solucionador de problemas quien no se da por vencido cuando se enfrenta con obstáculos. Esta sirviendo a amigos siempre lista para y ayudar a alguien en necesidad. Ella es una aventura a quien su curiosidad y espíritu la guía para explorar el mundo. El modelo del papel de Dora no solamente es para niños sino para adultos también.

⁹⁹*Texto extraido de entrevistas a madres en Estados Unidos sobre el canal nickjr y su experiencia con Dora la Exploradora.
www.nickjr.com

¿Cómo los padres pueden educarlos lo que sus niños aprenden del Show?

Chris: Yo encontré que los planes de Dora de su viaje han sido de ayuda para mí en estructurar algunos de los planes de fin de semana para mis hijos. Además, pienso que podemos aprender todo para parar y pensar un poco más.

¿Por qué es usado el español en la presentación?

Val. Los educadores creen que introduciendo un segundo lenguaje para un niño antes de los 6 y 7 años de edad es un factor importante en su habilidad de obtener fluidez. Para muchos de nuestros observadores de preescolar. Dora es su primer encuentro con un lenguaje extranjero. Tales como, la presentación les podría enseñar un poco de español y hacerlos mas curiosos e interesados en aprender mas y simplemente hacerlos concientes y cómodos de un lenguaje extranjero. Para nuestros maestros de preescolar de español, les da orgullo de como sus niños son bilingües

Primeramente preguntamos en definición quien es Dora, sus características, como ha llegado a ser la heroína del siglo 21 de los niños menores de 6 años, y mediante entrevistas que hicieron algunos padres de familia a los autores de dicha caricatura, donde ellos explican en que tipo de inteligencia y aprendizaje se basan para hacer de esta serie animada un éxito. Al igual que identificar cada uno de los personajes principales de esta programa infantil. ¹⁰⁰.

¹⁰⁰ Texto extraído de entrevistas a madres en Estados Unidos sobre el canal nickjr y su experiencia con Dora la Exploradora.

4.2. Dora: Una caricatura Ludo-educativo

Dora toma vida en una caricatura difundida cotidianamente en los canales Nick Junior, Nick elodeon y Canal 5 en televisión, en la mañana a las 7 de la mañana, reencuentra un éxito rotundo en los niños de 2 a 5 años. Desde noviembre del 2005, la serie también pasa sobre Nickelodeon. Su contenido esta basado sobre un principio educativo y tiene por vocación de despertar a los más pequeños, distrayéndolos. El concepto Dora, funciona con diferentes características que tienen todos los objetivos ludo-educativos.¹⁰¹

Dora hace participar al niño efectuando preguntas e inculcándole por la misma ocasión los aprendizajes fundamentales que enseña mama ; tales como: el reconocimiento de cifras, los colores, las formas, las habilidades especiales, en cada episodio, esta hace preguntas a los niños, y el como ayudar a identificar los colores y lo números, al igual que mediante figuras geométricas diferencien los tamaños y hagan encadenamientos lógicos, el contenido de la caricatura es basada pues sobre los aprendizajes fundamentales que se adquieren por medio de la mama. Ellos reenvían ese concepto de manera divertida, en compañía del personaje de Dora, quien juega más un papel de amiga, que de profesor.

A fin de permitir a los niños de retener lo conceptos que les enseñe Dora, el método de la repetición es utilizado. Asimismo la niña marca varias veces una misma palabra, una misma pregunta a fin de facilitar la memorización el niño. La Heroína pregunta demarcar en voz alta, después de que el público (los niños) lo retoman activamente. Esta característica hace que la caricatura pueda ser

¹⁰¹ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia.

percibida como lenta y aburrida para los adultos, pero adaptada al objetivo ludo educativo.

Además Dora pregunta a los niños con el objetivo de que le ayuden a resolver los problemas, a los cuales ella es confrontada. Ellos deben de reflexionar a las proposiciones que ella les hace para responder justamente las preguntas, Dora les muestra que siempre tienen que tomar el tiempo para pensar, a la manera de resolver el problema. Los niños teleespectadores, miran la serie reflexionando; a continuación veremos esta relación.

Después de que lo niños dan las respuestas a ella les agradece que le hayan ayudado, y los incluye en su logro. Eso contribuye a desarrollar la estima del niño y con ello adquieren seguridad y los anima a no abandonar a no dejar de pensar, y los prueba que ellos son capaces de hacer muchas cosas. Los valores de entrenamiento y de confianza, están también presentes en la caricatura Dora la exploradora, otra particularidad de la serie, es que ella despierta a los niños al multiculturalismo, a la abertura sobre el otro y a la tolerancia por el hecho que esta sea emitida a una minoridad étnica. El hecho que una niña hispana sea la héroe de una caricatura es un éxito, es un gran orgullo para esta comunidad Hispana en los Estados Unidos. Esta faceta de la personalidad de Dora inculca los niños los valores de respeto, a su vez hacia los niños de origen diferente aceptar a los otros También es lo que le permite abrirse a los niños en lenguas extranjeras, la niña marca sus frases de expresión en inglés que ella a menudo repite relativamente para que los niños se acuerden como por ejemplo; Lest go, vamonos, también les hace contar y decir los colores en inglés. La introducción de una lengua extranjera en un programa destinado a los niños de esta edad, es una oportunidad, bilingüe.

Por ello el personaje de Dora también tiene por objetivo abrir a los niños sobre el mundo, demostrarles, la diversidad de las culturas, en fin ella invita a los niños a levantarse, a moverse, a saltar, a bailar. A no quedarse inactivos delante de la pantalla de televisión, lo que constituye una verdadera novedad en la manera de mirar la televisión. Dora los invita a participar en sus aventuras saltando para ayudar a recoger una estrella o bailando para festejar sus logros.

Los grafismos de la caricatura son simples, bastante redondos y suaves, que los hace simpáticos y agradables para los niños. Dora tiene un rostro redondo y sin demasiados detalles, lo que la vuelve fácil a diseñar y a retenerla y asimilarla. Los creadores de Dora^{*} se incluyen en el contenido narrativo del diseño animado de nombradas características que hacen de la niña a imponerse naturalmente como una amiga profesora, quien propone a los niños los valores, de descubrimientos, de respeto, de confianza en si, y de los conocimientos adaptados a su nivel. Ella les hace pasar esos conocimientos, volviéndolos activos frente al programa y adoptando el método de la repetición elementos que se distinguen en la Neurolingüística y el Constructivismo. El concepto del diseño animado de Dora es relativamente nuevo, porque mas allá de su lado ludo educativo, pone en lugar una nueva manera de mirar la televisión, mucho más comunicativa. Pues vamos a ver como se pone en lugar esta relación ente la heroína y los niños gracias a la interactividad, la simulación sensorial motriz y el trabajo de memorización.

^{*} Nos Referimos a Chips Gifford, Valeri Walsh y Eric Weiner creadores de los relatos y dibujos de Dora la exploradora.

4.3. Dora la Exploradora Un proyecto Interactivo

La caricatura de Dora comporta otra particularidad, sus productores reivindican su lado interactivo, es gracias a esta interactividad que ellos construyen una relación sólida entre Dora y los niños, también es así que ellos tratan de volver, a los teleespectadores activos.

En efecto, la niña vive en una pantalla de computadora, así la flecha del ratón y el click aparece regularmente. El programa pues párese en un juego de video educativo, gracias al cual los niños aprenden jugando a encontrar las soluciones de los problemas. Pues recuerda a los niños los universos de multimedia que ellos ya conocen. Sin embargo, ellos están acostumbrados a dirigir las computadoras mientras que su relación con la televisión es diferente. Esas marcas les permiten pues de aceptar mas fácilmente, esta posición de influencia sobre el rodaje de la serie, esta interactividad quien les propuso.¹⁰²

Además Dora pone en escena las interacciones con su publico, a través de la pantalla de televisión, Dora pregunta regularmente la participación de niños para ayudarla a encontrar un objeto, a llamar aun amigo o todavía a prevenirla si ellos ven un peligro. Ella les pregunta muy a menudo de repetir después, en francés o en inglés. Dora se dirige a los niños de frente hablando claramente y explicando, bien lo que ellos deben de hacer. Entra pues en un dialogo habiendo como un interlocutor el niño quien la mira a traves de la pantalla de televisión.

Ella deja enseguida un tiempo de respuesta al niño, durante el cual ella reitera su

¹⁰² Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia

pregunta y la invita de nuevo a responder. Ese tiempo durante el cual Dora espera la respuesta es esencial: El permite al niño de expresarse de responder a su interlocutora, reenviándole un mensaje.

Dora agradece al niño de sus ayuda y reflexiona según la respuesta buena. Ella hace como si ella hubiera tendió una vuelta de su parte. Tomando en cuenta su mensaje ella le da la impresión de actuar sobre sus acciones. El niño piensa y decide las acciones de esta.

Además al final de cada episodio. La niña pregunta cual fue su momento preferido de nuestra aventura de hoy, ella espera la respuesta de los niños y ella dice “yo también, justo es el momento que yo preferí.” Los autores de la caricatura reivindican ese concepto de interactividad como único. Es según ellos uno de los principales factores claves del éxito de Dora la exploradora. El niño se invierte en las aventuras de la niña, el crea una relación fuerte con ella y los otros personajes. El adopta un comportamiento diferente frente a los diseños animados tradicionales, así los padres dicen que cuando ellos escuchan su niños hablar, o que ellos los ven saltar o bailar, ellos saben que es la hora de Dora. Dora se reivindica como la primera caricatura interactiva muy activa.¹⁰³

Los productos nombrados bajo la esencia de Dora también ponen antes que nada la interactiva de este concepto.

¹⁰³ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia

4.3.1. Una noción de Interactividad en matizar según los medios.

La cadena de televisión nickelodeon defiende haber creado un nuevo concepto de diseño animado interactivo con la aparición de Dora la exploradora, sobre las pantallas. Por otro lado, esta interactividad es igualmente puesta antes sobre todos los productos derivados, de la marca tales como la revista, los CD-room, el leap pad, etc. Sin embargo podemos interrogarnos sobre la definición misma de esta noción. En efecto, podemos preguntarnos si el formato de las series animadas, puede permitir la interactividad y en cual medida ella puede por el contrario aplicarse en otros medios. Por eso intentaremos de aprende las múltiples facetas, del termino y de explicar lo que el puede descubrir, luego veremos en que esta interactividad es viable sobre los diferente productos de la marca Dora la exploradora.

1. Hacia una definición de la Interactividad.

De nombrados autores son atraídos en la noción de interactividad, y propusieron una definición o al menos una aproximación. Así, la interactividad es un concepto complejo y estudiado según diferentes puntos de vista. Pues intentaremos de sintetizar, esas ultimas a fin de determinar la mas precisa, posible, el sentido del termino interactividad.

Parece que la palabra interactividad data desde 1982. Entonces es definido como una actividad de dialogo entre un individuo y una información que proviene de una maquina. Por otro lado interactivo, quien párese ligeramente anterior es definido como un término, del dominio de la informática, quien permite de utilizar la moda conversacional. En los diccionarios mas recientes tales como Larousse de 1996 se encuentra ya la palabra interactividad en dos sentidos: 1. facultad de intercambio

entre el utilizador de un sistemas informática y la maquina. Por el intermediario de un termina dotado de una pantalla de visualización. 2. Carácter un medio interactivo mientras que interactivo tiene 3. 1. Se dice de fenómenos que reaccionan los uno sobre los otros. 2. Es una interactividad conversacional. 3. Se dice de un apoyo de comunicación favoreciendo un intercambio con el público, emisión, exposición y libros interactivos.¹⁰⁴ Así la interactividad e interactivo son las palabras recientes con una etimología claramente ligada a la informática pero que evaluó para incluir las connotaciones concernientes, los intercambios limitando más al dominio informático. Esas connotaciones, provienen de un o otro termino, mucho mas viejo pero aparentado, el termino interacción, se definió entre otro como una influencia reciproca de dos fenómenos de dos personas.

Por otro lado podemos constatar que todos esos términos poseen el prefijo Inter. Que significa que el existe una actualidad. En un sistema interactivo intervienen fuertemente dos partes, dos polos, que lo podemos desde entonces definir en términos de receptor y de emisor. De ese hecho un sistema interactivo no es unidireccional. La interactividad ofrece la posibilidad de intervenir en un programa, de orden audiovisual y permite así, de reforzar la impresión de realidad dada, por la combinación de la imagen y del sonido. La interactividad es pues ante todo, la propiedad de lo que permite un intercambio, una actividad de dialogo establecida entre una máquina y un utilizador por el intermediario de una pantalla de visualización. Por lo tanto esta definición parece incompleta, ya que hay que

¹⁰⁴ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia

igualmente considerar que este intercambio bidireccional entrena las modificaciones de comportamiento recíproco, así, la definición retenida por L'AFNOR y su diccionario del multimedia, entiende por interactividad un tipo de relación entre dos sistemas, que hace que el comportamiento de uno modifica el comportamiento del otro. Retomamos principalmente que una aplicación es interactiva, cuando el utilizador puede, actuar, sobre el rodaje del programa escogiendo un encaminamiento personal.

Además la enciclopedia wikipedia, retoma esas ideas pero agrega la noción de feedback, es decir retroalimentación. En efecto podemos leer allá que la interactividad es a menudo asociada, a las tecnologías, permitiendo los intercambios hombre maquina. Sin embargo ella es presentada en todas las formas de comunicación y de intercambio, donde la conduce y la conlleva de la situación, son ligadas en los procesos de retracción, de colaboración, de cooperación entre los actores quien produce ahí un contenido, realizan un objetivo, o más simplemente modifican y adaptan su comportamiento. Ella distingue una comunicación interactiva, quien se opondría a una comunicación con sentido único, sin reacción del destinatario, sin retroalimentación. En resumen podemos afirmar que hay interactividad, cuando hay un verdadero intercambio bidireccional entre el hombre y la maquina un dialogo que les permite de modificar su comportamiento para el hombre y su contenido para la maquina. Además, ese proceso de intercambio es cíclico: la acción del uno genera un trato con el otro que actúa según las reglas, arregladas por la persona que hace el concepto por el otro, y quien por el otro, reacciona según sus conocimientos y sus motivaciones sin embargo un debate resurge de la definición misma de la interactividad, ya que

ciertos afirman que la verdadera interactividad, reside en la modificación no prevista, del desarrollo de un proceso por otro y o en la modificación, prevista y determinada, de ese proceso. La interacción constatada en el dominio de la informática, no sería pues interactividad pues ella dirigió y previó. Entonces es preferible de hablar de interacción y no de interactividad. Sin embargo una manera general podemos considerar que la democratización del término interactividad, hace que su utilización es indispensable para definir toda comunicación entre el hombre y la máquina.

Además existen diferentes grados de interactividad, dependiendo del apoyo utilizado (radio, televisión, periódico) del emisor del mensaje y de su intención. Si una conversación o un libro también pueden ser interactivos, es hoy más bien en el dominio del multimedia y de los apoyos electrónicos como el término es lo más común utilizado. En un CD-room por ejemplo, el usuario puede navegar según su selección, saltar las etapas, regresar sobre sus pasos, o preguntar por ayuda. El programa puede entonces sugerir o incluso imponer un espectador el proceso de la narración, es en la interactividad que reside el carácter revolucionario de los nuevos medios: pasando de una simple función-herramienta, esos medios vuelven verdaderos compañeros del usuario humano, con quien ellos hacen un diálogo, en fin conviene agregar, que esta comunicación recíproca, puede ser clasificada en varios niveles, según las posibilidades de intervención, de interacción, ofrecidas al usuario.

Un estudio de Vicente Mabilot inspirándose de las teorías de Jean-Pierre Balpe,

declina tres principales niveles de interactividad.¹⁰⁵

Nivel 1 La interactividad reflejada: se resume en la función simple del botón es decir, es el resultado de un dispositivo de navegación permitiendo de acceder en la información. Dos utilizadores pueden mejorar el mismo camino; su acción es limitada, una acción procede a una respuesta.

Nivel 2: Interactividad relativa: En un estado superior, la acción del utilizador es interpretada por la maquina que en función de acontecimientos determinados, va permitir crear un sistema menos cerrado. Es decir en una acción del utilizador son asociadas varias respuestas posibles. Ese tipo de interactividad concierne esencialmente a los juegos de video. En un mismo momento dos jugadores pueden llegar en un mismo estado del juego, salvo que el primero habiendo tomado un itinerario diferente al principio, no tendrá las mismas ventajas que el segundo. Sin embargo esta interactividad queda victima de su nombre limitado de respuestas, aquel implicando la imposibilidad de una evolución del sistema.

Nivel 3 La interactividad generativa: Es la posibilidad por el sistema de poder analizar, comparar, memorizar las selecciones efectuadas por el utilizador, afín de crear un proceso evolutivo, permitiendo una respuesta de la maquina única y adaptada a las preguntas del utilizador. Ese nivel es algo poco utópico, el sistema estando casi apoyado sin tomar una inteligencia humana.

Por otro lado, Cartier estableció, en cuanto a una escala de interactividad viendo de lo débil a lo fuerte y distinguiendo tres tipos de interactividad:

- Reactiva, cuando el utilizador no intervienen, más que es sobre la proposición del

¹⁰⁵ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia

programa.

- Selectiva, cuando las relaciones acción-consecuencia son todas previstas por el programa en un nombre determinado. El usuario soporta la situación.

- Activa, quien integra la acción del usuario en la unión de datos a definir un nuevo concepto.

La iniciativa de dejar al usuario, todas las acciones que él ejecuta influirán sobre la próxima situación.

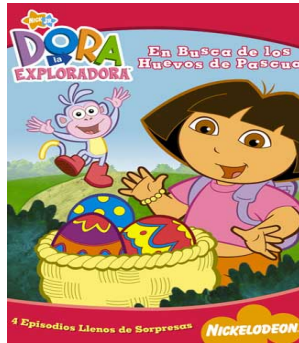
También se puede calificar esta última interactividad activa, de interactividad incidente porque ella modifica el contenido de la aplicación por oposición con la interactividad no incidente que no provoca ninguna modificación de lógica. En el momento de una interactividad incidente, la información propone recorrer directamente de la unión de las acciones que el usuario ejecuta sobre el programa mientras que la interactividad no es incidente, el resultado hace seguida a la última acción tomada por el usuario, cuando la naturaleza de las decisiones tomadas por el usuario tratadas sobre la evolución del juego en una computadora educativa, se hablara de interactividad incidente. También conviene denotar que una aplicación puede contener diferentes grados de interactividad, a veces de incidente o a veces no, siguiendo el contexto. Pero en general, las computadoras culturales son más bien orientadas, hacia una interactividad de tipo no incidente, mientras que las aplicaciones educativas son más inclinadas a integrar la interactividad incidente.

4.4. La declinación del concepto de Dora sobre diferentes medios.

¿Una interactividad posibles?

Después de haber esclarecido la noción de interactividad y de haberlo matizado por diferentes niveles, nos es posible de juzgar del nivel de interactividad, de la declinación del concepto Dora sobre diferentes medios. Así escogimos de analizar cuatro productos-pantallas utilizando el concepto Dora a fin de notar su nivel de interactividad, y de poner antes los apoyos o los soportes a los más adoptados al concepto son: la televisión, la computadora, un libro electrónico, el Leap Pad y la revista oficial de Dora.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia



a) **El diseño animado.** Como nosotros lo hemos visto la primera parte, los creadores del diseño animado Dora, ponen antes la interactividad, quien caracteriza a este. Tienen por ambición revolucionar la manera, en el cual los niños miran la televisión, ellos desean que esta actividad sea realmente activa, que los teleespectadores, reflexionen y se muevan, y se animen. Después de haber descrito la manera en el cual esta interactividad se expresa en el dibujo animado, nos aparece claramente que esta, no es completa. La relación entre una persona y la televisión, parecen muy limitadas. El telespectador dirige la televisión con control remoto y la televisión puede enviar los mensajes visuales, o sonoros al telespectador, sin embargo, en el caso del diseño animado Dora, ninguna acción no requiere el uso del control remoto.

Dora envía un mensaje al niño y el lo recibe. Pues hay un intercambio en ese sentido. El mensaje enviado por el personaje, a través de la máquina modifica el comportamiento del niño, sin embargo el mensaje que envía el niño, de regreso no es recibido por la máquina y pues todavía menos por Dora, no hay intercambio en ese sentido, el niño no puede cambiar, el comportamiento del personaje de la manera que el desea. No hay intercambio bidireccional, como lo exige la definición para poder calificar una relación de interactividad.

El diseño animado no es interactivo, la reacción que Dora pone acción en seguida a la respuesta de los niños nos permite deducir que la interactividad es simulada en el diseño animado, pero que ella no existe. El concepto expuesto por los creadores no es real.

El diseño animado podría ser interactivo si el niño pueda tener una influencia real sobre el desarrollo del episodio, utilizando el control remoto, pero el formato televisado no es adaptado a este tipo de tecnología.

Sin embargo podemos preguntar si el diseño animado transferido sobre otros soportes podría desarrollarse, de manera realmente interactiva, con una relación bidireccional, gracias al control remoto. Varios episodio inéditos del dibujo animado también son editados en dvd, pero ellos toman la misma forma lineal, del desarrollo de la historia. El niño no tiene la elección de modificar el curso del diseño animado por esas selecciones.

El dvd tampoco es utilizado para crear una relación real interactiva entre Dora y el niño, sin embargo, se encuentran algunos juegos además de los episodios. En esos juegos, el niño debe hacer las selecciones, con la ayuda del control remoto, pues hay un intercambio bidireccional porque este, propone las elecciones con el niño y este responde por el control remoto. Los juegos son entonces interactivos, sin embargo, estos quedan muy sencillos, por ejemplo en el dvd casa de halloween, un juego es propuesto con las imágenes estadísticas en las cuales hay que encontrar ciertos objetos. Simplemente se realiza con las imágenes impuestas por la película pero no va más allá. Podemos concluir que el formato de diseño animado, no permite la interactividad y que ella, que es reivindicada por los creadores de Dora la exploradora, no es simuladas.



b) El Cd-room

El concepto Dora la Exploradora, también es declinada, en juego sobre los cd-rooms, este soporte siendo mas desempeñando, es interesante de ver si permite la interactividad, y a que nivel. Después de haber descrito, el juego en el cd-room, nos lo confrontaremos con la definición de la interactividad. Los cd-rooms de Dora son editados por atari para los niños de dos años en adelante. En esas aventuras sobre la computadora, Dora lleva con su changuito Boots y pregunta a los niños de participar activamente con sus aventuras. Los cd-rooms respetan el universo de la serie encontrando los personajes y las mismas voces, existen tres niveles de dificultades:

- 1.- Explorador Junior
- 2.- Explorador
- 3.- Súper explorador.

Antes de comenzar a jugar los niños deben crearse una consola y una personalidad con un color, un nombre y un animal, eso les permite de implicarse todavía mas en el juego, también hay un panel stop (alto) para detener el juego.

Un bote de basura y Dora agarrada de una cuerda con su amigo Botas y la palabra lest go (Vamonos) para iniciar la partida.

En un primer tiempo Dora y Boots explican al menor lo que hay que hacer, los

jugadores pueden utilizar el mapa para marcarse antes de comenzar la partida, esta presenta los diferentes lugares en los cuales, habría que llevar con bien una misión. En cada etapa, el jugador debe recuperar un cierto número de objetos necesarios, para lograr la misión principal, el niño puede decidir cuando desea abrir la bolsa para mirar los objetos, que él recogió, y los cuenta sea en inglés o español.

Existen 4 títulos: “Dora la exploradora en el país de los cuentos de Hadas,” en el cual Boots fue dormido por el hechizo de una bruja y Dora debe transformarse en princesa para salvarlo, “Dora la exploradora las aventuras de la ciudad perdida”, en el cual ella deberá encontrar su oso de peluche, “Dora la exploradora las aventuras de Zakado”, en el cual Dora y Boots deben llevar los libros a la biblioteca, en cada uno de los lugares a visitar en el juego, “Dora la exploradora los animales de la selva” en este episodio se trata de descubrir los animales, como ellos se desplazan, lo que ellos comen, donde viven, donde debe llevar a los pequeños con sus madres, también ella debe alimentar esos animales o salvarlos cuando está frente al peligro. Los niños descubren un tema en cada uno de los diferentes juegos siguiendo a la niña.

Gracias al disco compacto, el niño también puede escuchar las canciones aplastando click sobre una nota de música, así como un globo para crear un hábitat, para los animales con las fotos tomadas durante el juego, como en la caricatura, las actividades desarrollan el análisis visual, la lógica, las suposiciones, la relación, la inteligencia espacial, el clasificar, los nombres. Los niños utilizan las nociones aprendidas en la escuela para lograr la misión dada por Dora. Todas las características de la dimensión educativa, del concepto Dora, son

tomadas en el juego.

El cd-room, retoma la carta grafica del diseño animado, presenta las imágenes coloreadas con bellas decoraciones, además presenta una gran facilidad de utilización para permitir a los niños aun más jóvenes de navegar fluidamente en el juego.

El juego se desarrolla en los universos propios de Dora. Pero esta vez es el niño quien dirige al personaje. El decide totalmente de sus acciones. Dora propone las actividades con el niño, y el escogió con el Mouse. Pues hay esta vez una relación bidireccional, la actividad propuesta por el cd-room es incontestablemente interactiva. Sin embargo existen diferentes niveles de interactividad, según la definición de Vincent Mabillot, el que corresponde a la actividad propuesta en el cd-room es la interactividad relativa, en el nivel dos. En ese nivel, la acción del utilizador es asociada a varias respuestas posibles. Es un sistema que ofrece más posibilidades, como los juegos presentes sobre el dvd.

Pues podemos hablar para ese producto de una real interactividad del concepto Dora. Sin embargo el cd-room implica un comportamiento muy diferente del adaptado frente a la televisión, la interactividad no puede ser mas puesta antes sobre el soporte porque ella es propia en todos los títulos.



c) El LeapPad

El libro interactivo de Dora la Exploradora funciona con mi primer LeapPad. Distribuido por la sociedad Leap-Frog, ese juego se dirige a los niños de 3 a 5 años y se reivindica como un sistema de aprendizaje permitiendo a los más jóvenes de descubrir las nociones de base a través de actividades lúdicas. Notablemente diseñado para hacer de la lectura y del aprendizaje un placer y una recreación. Funciona con diferentes cartuchos de juegos en el cual la de Dora la Exploradora. Entonces podemos hacer notar que el juego de Dora sobre mi LeapPad corresponde bien a los valores ludos educativos observados en la serie animada y que el nombre mismo del libro interactivo responde a la declinación del concepto de interactividad del diseño animado sobre otro producto de pantalla.

El libro interactivo de Dora se titula al rescate, despierta el interés de el niño gracias a una lectura en dos sentidos. Así, de un lado se encuentra una historia divertida donde el niño esta convenida a ayudar Dora y su amigo Botas salvar al pajarito azul. Cada página contiene una grande ilustración, no mas de dos líneas de texto, un juego y a veces una canción. Del otro lado del libro al total de de una historia, de 20 juegos y de nueve canciones.

Gracias al libro interactivo de Dora, el niño ayuda su heroína preferida en el buen desarrollo de sus aventuras y se instruye divirtiéndose. El aprende con la comprensión escrita, el carácter de los personajes, del vocabulario inglés y español, la resolución de problemas, los buenos modales pero igualmente aprende a contar y en discernir las formas geométricas y los colores.

Mi primer LeapPad, funciona gracias a una pluma que permite al niño de interactuar con el objeto. En efecto el responde a las preguntas que le pone la maquina apuntando las imágenes con la ayuda de su pluma. Por otro lado, el debe tocar una pastilla en cada cambio de pagina afín de salpicar la emisión de la próxima historia o del nuevo juego.

Entonces podemos afirmar que existe una real interactividad entre el niño y la maquina en el sentido donde se instala un dialogo, un intercambio bidireccional por el intermediario de una pantalla:¹⁰⁷

1- La máquina se dirige al niño y lo invita a jugar con ella.

Expresión: Toca la pastilla básica con tu pluma y diviértete bien; ayuda botas, toca todas la frutas amarillas.

2.- El niño se dirige a la máquina tocando el libro de la punta de su pluma.

Por otro lado, esta actividad de dialogo es cíclica y entrena una modificación de comportamiento o del contenido mismo en las dos partidas. Podemos decir que hay una retroalimentación. Así, cuando el LeapPad invita al niño a efectuar una actividad, el engendra el hecho que este toma su pluma y responde, esta respuesta compromete una declaración, una animación, una felicitación o una

¹⁰⁷ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia

nueva pregunto que de nueva llama al niño a actuar.

Además, la interactividad de mi primer LeapPad, parece relativamente poco elevada. En efecto, según la jerarquización definida por Vincent Mabillot, ella parece corresponder al primer nivel de interactividad. Ella aparece sin embargo mediante un complejo que una interactividad reflejada de base que no concibe que la navegación hiperligada pero no puede pretender ser relativa porque una acción sucede una respuesta. No existen varias respuestas posibles por una misma acción. La máquina hace sin embargo prueba de una cierta inteligencia ya que ella graba las acciones del utilizador.

Ilustremos esas afinaciones con la ayuda de un ejemplo concreto de aplicación:¹⁰⁸

-el LeapPad dice -ayuda Boots, toca las frutas amarillas.

-Cuando el niño toca las frutas amarillas no importa que orden, la máquina cuenta 1, 2, 3, etc.

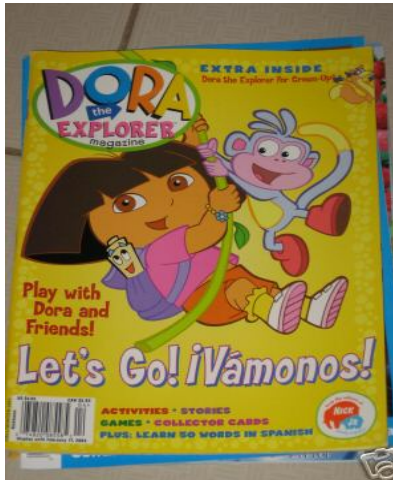
- Cuando el niño apunta a una misma fruta por la segunda vez---tu ya la tocantes.

- Si el se equivoca ---tu tocaste una fruta naranja.

- Cuando el toca todas las frutas amarillas---tu tocaste todas las frutas amarillas, súper.

Sin embargo, esta interactividad parece no incidente porque ella no provoca ninguna modificación de la computadora., las decisiones tomadas por el utilizador no trata sobre la evolución de los juegos de la historia.

¹⁰⁸ Adele Van Colen –Elodie Menet Dora Exploratoce, un novee concept d Interactivite. Dora un nuevo Concepto de Interactividad. Traducción. LC.I. Carlos Agruel Robles Docente Universidad de Versailles, Paris Francia



d) La Revista

También existe una revista de Dora la Exploradora editada por A.L.M. prensa la portada reivindica una vez de más interactividad por la frase, tu primera revista interactiva. Ocho números estuvieron puestos en venta hasta hoy. Sobre la portada de la revista son representadas Dora y su amigo Boots en una situación que resume la historia del episodio, también encontramos el logo de Dora y de Nickelodeon. La revista de 36 paginas compuesta de una historia principal de Dora, de preguntas sobre la historia, de una historia de un personaje extranjero en el universo de Dora, de una coloreada y de un juego de lógica, la historia principal de Dora se extiende sobre 21 páginas. Sobre cada pagina se encuentra una gran imagen resumiendo la situación y alrededor de 5 líneas de texto. Un encuadrado bajo la página propuesta sea la explicación de una palabra en inglés por el tucán con su significación y su pronunciación o bien una misión para los lectores como por ejemplo, ayudar a Dora y a Boots a encontrar la estrella, la narración también implica a los lectores, Dora les habla, les incita a repetir después de ella, a prevenirle de la presencia de Zorro, con cantar las canciones del diseño animados los jueguitos también son incluidos en el interior de la historia

a fin de poder hacer avanza a Dora en su misión. Al final de la historia una página ayuda pausar las preguntas sobre el contenido con las imágenes y pregunta, como en la caricatura, cual fue el momento preferido del niño.

El retoma los mismos ingredientes que el diseño animado para crear un conecte entre los dos soportes. Las publicidades presentes en la revista promueven todos los productos bajo licencia Dora.

En la narración, Dora emplea ciertas expresiones en inglés que son explicadas debajo de la página por el tucán y los valores familiares (en este episodio es la abuela de Dora, quien le da una misión a completar, de entrada (ella ayuda las estrellas a reencontrarse todas unidas) o todavía de amistad (con el Principito quien era antes su rival para la recuperación de las estrellas). Los fundamentos educativos del diseño animado son bien tomados en la revista.

La revista anuncia sobre la portada “tu primera revista interactiva”.revindica esta característica que se sirve como un argumento de venta, sin embargo, si retomamos la definición de la interactividad, volvemos a contar que la revista no es interactiva, las preguntas de ayuda son escritas en la revista. Pues hay un mensaje de envió por la revista. Pero podemos remarcar que el niño no lo recibe como cuando el esta delante de la tele. El es menos reactivo, es menos fácil para el de ponerse a saltar mientras que el esta leyendo. En otro sentido, no hay ninguna posibilidad de regreso. La relación pues es unidireccional. Además, el niño ve el texto escrito sobre las páginas y sane que su acción no cambia nada. la noción de interacción es todavía mas dificil a hacer pasar una revista.

4.5. Dora y la enseñanza Bilingüe

Los padres hispanos ya no tienen que preocuparse de que sus hijos pierdan su afinidad con el idioma español cuando van a la escuela o ven programas de televisión en inglés. Ahora los pequeños están acercándose cada vez más a la lengua española gracias a la popular protagonista de la serie de Nick Jr. Dora la Exploradora. Junto a sus mejores amigos, Botas, Mochila y Mapa, Dora, la heroína hispana de siete años, atrae a niños de diferentes edades, etnias y procedencias. En poco tiempo, ha ayudado a mostrar a los niños el poder y el orgullo de su propia cultura e idioma¹⁰⁹

En la actualidad, Dora la Exploradora ocupa el primer lugar entre los programas de televisión comercial para niños de edad preescolar, Dora se ha convertido en un personaje hispano e innovador, que representa lo mejor del estilo de vida bilingüe y bicultural de Estados Unidos y ayuda a aprender, entreteniéndolos al mismo tiempo.

Mediante la repetición y las indicaciones verbales se anima a los pequeños televidentes a jugar y explorar junto con Dora, pronunciando palabras en voz alta, tanto en español como en inglés. El programa ayuda a los niños angloparlantes a aprender un nuevo idioma, mientras refuerza el uso de dos idiomas

¹⁰⁹ <http://www.hispanicprwire.com/pic.php?id=3525>



En la página de Nick Junior aparece donde Dora dice aprender español con Dora, donde por medio de juegos como la memoria, el colorear libros, se aprenderán palabras en español relacionado a un vocabulario, pero haciéndolo mas divertido, no solo de aprender un idiomas, se agregan recetas de platillos latinoamericanos.*



* Se pueden Observar de manera mas clara en la pagina www.nickjr.com

Dora la Exploradora: Say it two ways



Mira y Aprende:

Estos videos ofrecen las actividades fáciles para enseñar a preescolares los nombres del español para el alimento, la familia, y las piezas de cuerpo.



Food: Comida

Say Apple

Digan Manzana

Say Orange

Digan Naranja

Say Strawberry

Digan Fresa

Say Carrot

Digan Zanahoria



La Familia:

Say Mother & Father

Digan Mamá y Papá

Say Brother & Sister

Digan hermano y hermana

Say Cousin

Digan Primo

Say Aunt & Uncle

Digan Tía/tío



Las partes del Cuerpo:

Say Arms Digan Brazo

Say Feet Digan Pie

Say Head Digan cabeza

Say Legs Digan pierna.

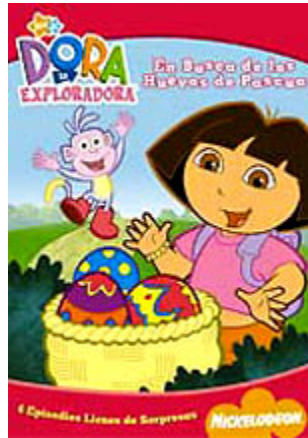


Primer se va centrar que aprendan como se dicen los alimentos en español, mediante dibujos, donde se utiliza el clásico juego de la memoria solo, que una es inglés y español donde se centra en observación y visualización.

Al igual que en el juego de la familia ya que es donde más se centra un menor de 5 años y terminado con las partes del cuerpo donde dan a tiempo del juego una torcedura bilingüe, y utilizan estos videos para enseñar al niño palabras en español mientras que mueven su cuerpo.

De esta manera Dora motiva a los niños a hablar español a través de juegos divertidos como crucigramas, música, figuras a memorizar y libros de colores.

Es lo que hace mas motivante esta serie al igual que la pagina de Internet, donde juegan cantan, bailan y sobre todo el aprendizaje de otra lengua de una manera original.



En busca de los huevos de Pascua*

Dora Saluda al publico, y Boots, explica que irán a buscar huevos que tienen premios adentro, Dora les pide ayuda, ya que su mamá y su papi fueron quien escondió los 12 huevos, y si ven un huevo, digan huevo, Dora pregunta en todo momento si se vio un huevo, el primer premio es un oso, y si ven otro huevo digan huevo (Se denota el fenómeno de repetición), el segundo premio son gafas de sol, y en el otro un carro de carrera de juguete, Boots dice que son buenos premios. Necesitan buscar mas huevos, lo cual le pedirán ayuda a mapa, tienen que decir mapa, para que el aparezca, el mapa canta Soy el mapa, soy el mapa, el explicará con orden a donde deben de ir primero, Dora y Boots deben de saber a donde ir, primero al estanque de los patos, después buscar la granja y después buscarán la casa de la abuela ya que ahí es donde encontraran el Huevo amarillo, estanque, granja, casa de la abuela (Repetición) Dora vuelve a repetir estanque, granja y casa de la abuela, ella pregunta a donde vamos primero, te aparece el estanque y con el cursor se da click, Dora y Boots cantan Estanque, granja, casa

* Se preciso realizar la presentación de los Capítulos de forma Narrativa y no como Guión. Nota: Acotada por mi Director de Tesis.

de la abuela, ven vamos, a donde vamos casa de la abuela,(Se denota que la canción es repetitiva).

Se ve que es un hermoso día donde las aves cantan, las abejas zumban y los huevos se esconden, si ve un huevo decir huevo, Dora vuelve a preguntar si ven un huevo, (Repetición), de nuevo siguen caminando y encuentran otro huevo, pasa una rana y sale el otro huevo en uno hay un silbato, en el otro hay un yoyo Dora exclama premios divertidos, Deben de estar atentos por si aparece zorro, ya que este siempre intenta llevarse las cosas, aparece un conejo de pascua con una gran cola anaranjada, se duda que sea un conejo, Dora pregunta quien esta en ese disfraz de conejo, Dora exclama zorro no te lo lleves, zorro no te lo llevas, el exclama Oh rayos, y se va, brincan de gusto porque detuvieron a zorro, pasan los patos, y encontraron el huevo que esta dentro del estanque, Dora buscará en su mochila algo que puedan usar para tomar el huevo, deben de decir mochila, sale mochila cantando, mochila, mochila si, esta les ayudará dando opciones para que encuentren la red, el cascaron es abierto y tiene calcamonías, a donde irán ahora Dora dice estanque, granja, casa de la abuela, aparece la granja, se dirigen hacia la granja y aparece otro huevo , se abre y aparecen burbujas, Dora empieza a hacer burbuja, de nuevo aparece un huevo pero arriba de un árbol donde duerme el perezoso soñoliento, lo despiertan diciéndole en inglés Good Morning, se despierta y le da el huevo, en el cual aparece una pelota , encuentran la granja donde aparece Tiko la ardilla el cual habla en ingles en la versión en español, tiko en ingles es dice que hay un cascaron en lo animales que dicen coing coing, que son los cerdos, donde aparece un huevo, Tiko en inglés le dice que hay otro en los animales que dicen muuu, muuu que son las vacas y aparece un huevo junto a los

terneritos, el otro esta en donde están los animales que dicen miau más, que son los gatos , en el de los cerditos hay lápices de colores, en el de los terneritos hay una linterna y en el de los gatos hay un tren . Boots dice que le encanta los premios se oyen los sonidos de los animales mencionado, y ahora vamos ahora, estanque que ya buscaron y buscaron en la granja a donde vamos a ahora, Dora responde a la casa de la abuela, donde encontraran el gran huevo amarillo, Dora pregunta ustedes ven la gran casa de la abuela, nos ayudaran a buscar el gran huevo amarillo, Dora pregunta donde esta el gran huevo amarillo, pero no se equivoca el, primero es un gato amarillo, el segundo es una mariposa amarilla, pero por fin encontraron ya el huevo amarillo, en eso llega Benny diciendo que encontró otro huevo un huevo muy extraño, el cual es zorro, Donde todos dicen zorro no te lo lleves, zorro no te lo lleves, Dora dice gracias por ayudarnos a detener a zorro, todos los cascarones tenían premio, la abuela muy emocionada dice encontraron los 12 cascarones, contarán en inglés los cascarones.

Encontramos los doce cascarones, dice Dora y la abraza toda su familia, al abrirlo esta lleno de golosinas, serpentinas, se ponen a bailar la canción lo hicimos, Lo hicimos , lo hicimos, si, we did t mochila y mapa (Cantan lo hicimos) Todos juntos lo buscamos doce huevos encontramos, lo hicimos, lo hicimos muy bien, con todos los amigos, cascarones descubrimos y lo hicimos, lo hicimos, lo hicimos; Cuando cada huevo abrimos, caramelos y pelotas, muchas cosas deliciosas, si lo hicimos (brincan) Uh muy bien.

Dora pregunta, cual fue la parte mas favorita del viaje, espera que el teleespectador piense y diga su parte favorita, Dora contesta si, a mí también me gusto. Boots dice, mi parte favorita fue cuando encontramos cada uno de los doce

huevos, La parte favorita de Dora fue decirle Good Morning al perezoso
soñoliento.



Dora el día de las madres

Hola yo soy Dora y ella es mi mamá la abraza y dice si, La vuelve a abrazar, Dora les pregunta, les gustan las fiestas, pregunta, dice que habrá una fiesta galletitas y muchos regalos, Dora le tiene una sorpresa a su mamá con ayuda de su papá, El padre de Dora le llama, el se encuentra en la cocina donde le dice, necesito tres ingredientes , Dora dice yo conseguiré los ingredientes especiales, aunque tenga que esforzarme , el papá contesta en inglés, very good, se utilizan los números al señalar los ingredientes especiales, empieza a contar 10 bananas, 6 nueces y un chocolate. Dora pregunta quien le pedimos ayuda cuando no sabemos a donde ir, a mapa correcto, quiere preguntar a mapa donde podemos encontrar, bananas, nueces y chocolates. Aparece mapa cantando soy el mapa, soy el mapa soy el mapa. Mapa dice Dora necesita encontrar ingredientes especiales, primero deberán de ir a las bananas, luego al bosque de nueces, luego al árbol del chocolate, este habla inglés, mapa dice repitan conmigo: bananas, nueces, árbol de chocolate (Se repiten 4 veces).

Dora dice a donde vamos para encontrar los ingredientes especiales para el pastel de mamá (Aparecen las 3 opciones)

Primero bananas, luego atravesamos el bosque de nueces y luego árbol de chocolate.

Dora pregunta ustedes ven las bananas, vamos a ver las bananas, en eso se escucha alguien que esta silbando, es bota haciendo un dibujo para regarlo a su mamá, Dora le dice que es muy bonito y brinca, Dora le dice que hace un pastel de chocolate nueces y bananas, Botas le ayudara a Dora ambos cantan:

Bananas. Nueces árbol de chocolate (Se repite 4 veces)

Come on vamos todos allá, vamos a la obra en una sola maniobra

Que vamos hacer Pastel de mamá (Se repite 5 veces)

Salen corriendo emocionados y encuentran las bananas, en donde se van a necesitar 10.

Se empiezan a contar las bananas (Aparecen 3 árboles con bananas y se cuenta cada una)

En un árbol aparecen 5 y en el otro 2, se cuentan los primeros 5 y después 3, Dora dice que necesita 2 banana más, Por último se van a contar todas, se tienen las 10 bananas, se necesita guardar las 10 bananas, mochila ayudara al tener donde guardarlas, pone varias opciones, para elegir cual s necesita, el televidente o teleespectador debe ayudar acomodar la bananas en la cesta.

Ahora Dora pregunta a donde van, se dirigen al bosque de nueces donde se encuentran con Benny que lleva un cencerro, Dora advierte que si ven que se acerca zorro griten zorro, llega zorro y le quita el cencerro a Benny y lo tira, Dora y Botas le piden que les ayuden al televidente, se empieza a buscar en los arbustos, en las piedras en el árbol, que es el lugar donde aparece, Dora dice al público gracias por su ayuda.

Ambos van felices caminando en eso llega Tiko con un brazalete muy bello que el hizo para su mamá, el les ayudará a recolectar las nueces, sacude el árbol y empiezan a caer las nueces rodando, Tiko solo habla inglés así que deben de decir jump (Saltar), al saltar evitan caerse y de esa manera, Dora consigue las nueces.

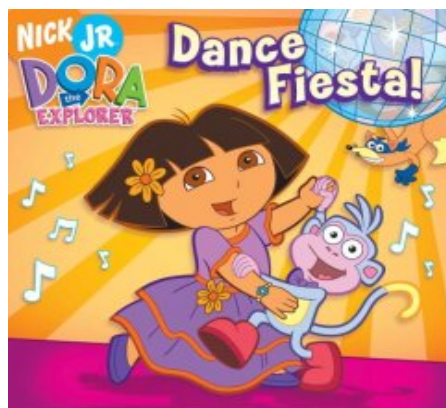
A donde vamos ahora pregunta Dora, aparecen las opciones en recuadro, las bananas, nueces, árbol de chocolate.

Dora pregunta ven el árbol de chocolate, si allí está el árbol de chocolate, al dirigirse se encuentra a Issa con unas flores, nuevamente aparece zorro, ustedes ven a zorro, todos gritan, zorro no te lo lleves, zorro no te lo lleves, él dice oh rayos, Dora e Issa dan las gracias por ayudar a detener a zorro, en eso se escucha algo y es el árbol de chocolate, El árbol adivina lo que quiere Dora, ella pregunta cuántos trozos de chocolate se necesita y es solo uno, solo que en el suelo no hay ningún trozo de chocolate, y el trozo que hay está en el árbol y muy alto, Dora les dice que levanten su mano hacia arriba para alcanzar el chocolate, lo logran alcanzar y ahora tienen todos los ingredientes especiales para el pastel de mamá de Dora. Llega Dora y le entrega los ingredientes especiales a su papá, el papá mezcla los ingredientes con la ayuda de Dora, se mete en el horno y sale un rico pastel.

Todos se encuentran en la casa de Dora, Botas y su mamá, Benny y su abuela y Issa y Tiko con sus mamás celebrando el día de las madres, todas las mamás felices con sus regalos y en especial la madre de Dora, el pastel quedó delicioso, ese pastel se lo hacía a su mamá y la abuela dice que también se lo hacía a su madre, todos dicen qué quedó delicioso y empiezan a cantar lo hicimos, lo hicimos

s we did't, conseguimos las bananas y nueces también lo hicimos, lo hicimos, y también el chocolate lo pudimos conseguir lo hicimos, hicimos, si, los ingredientes especiales son para el pastel, feliz día de las madres, happy mothers day, feliz día de las madres se vuelve a repetir.

Dora dice que fue un día muy emocionante y pregunta cual fue su parte favorita de viaje, se queda callada esperando la respuesta del público y dice a mi también me gusto, para Botas su parte favorita fue decir Jump al saltar y para Dora entregarle y hacerle el pastel a su mamá ya que estaba muy feliz, Dora dice gracias por su ayuda, hasta luego.



Dora y la música

Hola soy Dora les gusta la música, a mi también me gusta tocar mi flauta, se empieza escuchar alguien que dice chaca chaca, quien dijo eso, es su amigo Botas el mono que toca las maracas, y le encanta la música, Llega Mr Tucan, con el periódico, avisa que la gente del pueblo tocaba sus instrumentos, pero el señor Shhhi (Silencio) con su pañuelo mágico se lleva todos los instrumentos y se guardan en la caja mágica, que solo se puede abrir con la música, pero no se puede abrir, porque nadie en el pueblo tiene los instrumentos, Oh no (Dice dora) Que podemos hacer, pero Dora y Botas tienen instrumentos, y si hacen su parranda se podrá abrir la caja, nos ayudan a abrir la caja de música (Interactuando dice Dora), A quien le pedimos ayuda cuando no sabemos a donde ir pregunta Dora a mapa, digan mapa, digan mapa.

Aparece mapa cantando, Si a un lugar quieren llegar a mi deben consultar, soy el mapa, soy el mapa soy el mapa, soy el mapa,.

Mapa dice: primero deben cruzar el puente del piano, luego por la puerta cantarina y por último a la caja de música.

Puente

Puerta

Caja de Música

Se repite 4 veces.

Dora dice como llegamos a la caja de música: (Aparecen las 3 imágenes)

Puente, Puerta Cantarina, Caja de música, primero pasamos por el puente de piano, después, puerta cantarina y por ultimo caja de música.. (Se escucha música)..

Dora exclama, ven Botas vamos a tocar nuestros instrumentos, para abrir la caja de música, Dora dice quieren tocar y cantar los instrumentos con nosotros.

Cantan la canción Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, Dora dice yo toco la flauta tititiriti, tu tocas la flauta tititiriti, yo toco las maracas (Botas), Chiquichiquichiquicha, tu tocas las maracas Chiquichiquichiquicha, un gran músico soy y buen ritmo tengo yo , very good.

En ese instante ven a Benny pasary le dicen si quiere cantar con ellos, pero Benny no tiene instrumentos, Dora para ayudarlo les dice a los televidentes digan mochila, digan mochila, aparece Mochila dice Hello music Champ, Dora necesita encontrar un instrumento y se ponen diferentes opciones, para que el publico vea que instrumento necesita Benny, aparece un Banano, se señala con la flecha del mouse, y pregunta esto es un instrumento, si este es un tambor conga, buscaron muy bien delicioso (Eso siempre dice al final mochila).

De nuevo vuelven a cantar: Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, Dora dice yo toco la flauta tititiriti, tu tocas la flauta tititiriti, yo toco las maracas (Botas), Chiquichiquichiquicha, tu tocas las maracas Chiquichiquichiquicha, Yo toco el tambor bumbumburunbo, tu tocas el tambor bumbumburunbo, Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, cantaron muy bien. Vamos a tocar nuestros instrumentos

para abrir la caja de música. Encuentran el puente solo que le faltan las piezas, Dora les dice, el Sr Tucán habla inglés, así que si necesitamos una pieza larga diremos long, digan long, digan Long (Repetición), si necesitamos una pieza corta digan short, digan short, tienen que decirle a Mr. Tucán que pieza encajara en el hoyo del puente. El pregunta en inglés long one, short one, la respuesta correcta es long one, en el siguiente que pieza va, el pregunta short one, long one , la respuesta es short one, eligieron la pieza corta, y por ultimo repite la misma pregunta, eligieron la pieza long one (Larga), el puente queda arreglado y pasan por él, le dicen thank you (Gracias) Mr tucán contesta Your welcome (De nada). Salen los insectos (La ranita, grillo y caracol) festejando.

Dora pregunta a donde vamos ahora aparece el puente, la puerta y la caja de música, y dice ya hemos cruzado el puente continua la puerta cantarina, ustedes ven una puerta, y en eso van a tocar sus instrumentos, Isa aparece con su trombón, cantemos para que Isa se una a nuestra parranda un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, Dora dice yo toco la flauta tititiriti, tu tocas la flauta tititiriti, yo toco las maracas (Botas), Chiquichiquichiquicha, tu tocas las maracas Chiquichiquichiquicha, Yo toco el tambor bumbumburunbo, tu tocas el tambor bumbumburunbo, (Isa) Yo toco el trombón bumbaumbab, tu tocas el trombón bumbabumbabumba, Un gran músico soy y buen ritmo. Llegan a la puerta cantarina y tratan de abrirla, pero la puerta les dice que no, si quieren que abrirla deben de adivinar la canción y empieza cantar y afinar, están jalando mi nariz (Dice eso cantando), deben de adivinar la canción que cantare y tarariare, el viejo matón tenia una granja donde la respuesta es: El viejo matón tenia una granja, Cielos son buenos (Exclama la puerta ya que adivinaron la canción).

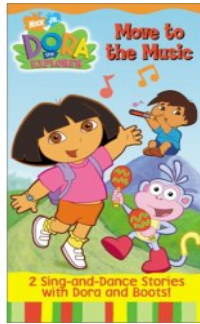
Ahora cual es esta canción empieza a cantar vamos a remar por el ancho mar, y dora contesta Dice rema tu nombre, la puerta dice cantando muy bien ahora pueden pasar, Dora dice ya cruzamos el puente de piano, pasamos la puerta Cantarina ahora sigue la caja de música, ustedes ven la caja de música, si allá esta, en eso se une Tiko, y dice Hello my friends, Tiko le dicen quieres tocar en nuestra parranda, se une a la parranda, Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, Dora dice yo toco la flauta tititiriti, tu tocas la flauta tititiriti, yo toco las maracas (Botas), Chiquichiquichiquicha, tu tocas las maracas Chiquichiquichiquicha, Yo toco el tambor bumbumburunbo, tu tocas el tambor bumbumburunbo, (Isa) Yo toco el trombón bumbaumbab, tu tocas el trombón bumbabumbabumba, Im play the armónica, yo play the armónica. Un gran músico soy y buen ritmo. En eso aparece zorro, se ve un piano pero en esos les quita los instrumentos, zorro se lleva los cinco instrumentos, OH no dice Dora si no los encuentran no podrá salvar la música, pero el público ayudará a encontrar los instrumentos, se encuentran y emocionada Dora le agradece al telespectador y dice gracias por ayudar a encontrar todos los instrumentos y llegar al pueblo. En eso llegan al pueblo y aparece el señor Shhhi (Silencio) y Dora dice ustedes creen que pueden cantar lo suficiente le dice Dora a la audiencia, empiezan a cantar: Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, Dora dice yo toco la flauta tititiriti, tu tocas la flauta tititiriti, yo toco las maracas (Botas), Chiquichiquichiquicha, tu tocas las maracas Chiquichiquichiquicha, Yo toco el tambor bumbumburunbo, tu tocas el tambor bumbumburunbo, (Isa) Yo toco el trombón bumbaumbab, tu tocas el trombón bumbabumbabumba, Un gran músico soy y buen ritmo tengo yo, se empieza abrir la caja de música, el pañuelo mágico sale volando, y todo los

instrumentos van a su dueño, una niña emocionada dice mis castañuelas, un señor dice my guitar, una niña dice mis trombones, el señor Shhhi (Silencio) se trata de esconder y Dora le pregunta si se quiere unir a la parranda, y le entregan los zúmbalos, se pone a cantar, yo toco los zúmbalos cracha cracha, un gran músico soy y buen ritmo tengo yo.

Empiezan todos a brincar y decir lo hicimos, lo hicimos bien we did it, el puente atravesamos por la puerta pasamos, lo hicimos, lo hicimos, lo hicimos muy bien, instrumentos todos juntos cantamos y lo hicimos, lo hicimos, zorro en un momento se llevo los instrumentos pero los encontramos y estamos muy contentos, si lo hicimos, si lo hicimos muy bien, si .

Dora pregunta cual fue su parte favorita del viaje musical, se queda callada y dice a mi también me gusto, Botas dice que su parte favorita fue cuando los instrumentos volaron y la parte favorita de Dora fue cuando dijeron Long y Short para arreglar el puente.

Se despiden diciendo hasta luego.



Dora el cuento de la Flauta mágica

Dora dice tengo un libro sobre una flauta mágica digan mochil, digan mochila aparece mochila cantando : Mochila, mochila, mochila, llena con todas tu cosas todo lo traigo aquí, todo lo que necesites, siempre lo traigo aquí, (aparecen varios libros, uno de guitarra (Se escucha el sonido de la guitarra) y uno de cencerro y se escucha el sonido de la flauta, la flauta de Pablo la historia de un niño que vivía en una granja, solo que a las plantas les costaba mucho crecer, los animales que estaban en la rocosa granja, estaban triste, el abuelo fabrico una flauta la cual primero tenia un agujero, y Pablo empezó a contarla en ingles diciendo one, two, three, four, five y empezó a tocarla y todo empezaba a florecer, las gallinas ponían huevos, el maíz crecía, los animales engordaban, solo que vino una fuerte tormenta y la flauta se perdió entonces, maíz dejo de crecer, las gallinas ya no ponían huevos, las flores se marchitaron, los animales se ponían tristes. La opción de Dora es ayudarle a Pablo es preguntarles si ven la flauta de Pablo en donde aparecen varias opciones, primero una oruga con los colores de la flauta, luego una sombrilla del mismo color hasta, que aparece la flauta y Dora agradece la ayuda, Dora dice a quien le pedimos ayuda cuando no sabemos a donde ir a mapa, digan mapa, digan mapa (Canción de mapa)

Primero llegamos al Puente ventoso después al Bosque triste y por último la Montaña de Pablo. Se repite varias veces puente, bosque montaña de pablo (4 veces).

Dora empieza a cantar la canción ven vamonos añadir la canción

Al terminar de cantar la canción sale zorro, Dora advierte si ven a zorro griten, zorro no te lo lleves, zorro no te lo lleves, zorro tira la flauta y la parte en pedazos, Dora pregunta quieren ayudar a encontrar la flauta mágica, cuenten: one, two, three, four, five, los pedazos deben de unirse en orden correcto, que pedazo va primero digan one, que pedazo va ahorita digan two, que pedazo va ahora digan three, y ahora que pedazo va ahora digan four y por último que pedazo va digan five, recuperaron y armaron la flauta y pasaron el puente ventoso, ahora sigue el bosque triste, Dora pregunta ustedes ven el bosque triste, si hay un bosque, el bosque triste, se ponen a cantar la canción vamonos, ven veámonos añadir la canción).

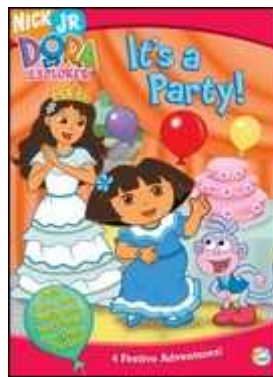
Esta Mr tucan y dice watch up, watch up, dice que tenga cuidado, tienen que tener cuidado con los lobos y murciélagos, la lechuza amable los llevara a través del bosque triste, aparece un camino verde uno rojo y otro amarillo, mediante los sonidos descubren el color del camino que deben de cruzar, aparecen los insectos celebrando.

Dora pregunta a donde vamos ahora puente, bosque triste montaña de pablo, Dora pregunta cual montaña es la montaña de pablo, pero deben escalar un acantilado, ustedes ven algo que nos haga cruzar el acantilado, aparece una soga y la escalan y suben y lo logran, Dora dice gracias por ayudarnos, párese que

zorro esta llegando a molestar, zorro no te lo lleves, zorro no te lo lleves y se va diciendo oh rayos.

Llegaron con Pablo y entregan su flauta, las flores crecen, los cocos, las papayas, el maíz , las vacas engordan, las gallinas ponen muchos huevos, play your music Pablo, lo hicimos, lo hicimos empiezan a cantar: Los hicimos si lo hicimos we did it, pasamos por el puente y atravesamos el bosque lo hicimos, lo hicimos , buscamos a pablo en su montaña y le trajimos su flauta, lo hicimos, lo hicimos si, la flauta se hizo pedazos, pero la nueva quedo, Pablo toco su música y todo creció, si muy bien lo hicimos.

Dora dice hoy tuvimos un viaje muy emocionante cual fue su parte favorita del viaje, la botas cuando zorro cayo volando, la parte favorita de Dora cuando Pablo toco su flauta y todo creció.



Dora la Quinceañera de su prima

Se escucha la canción mambo, mambo, hola soy dora la bailadora mambo mambo, hola soy botas el bailarín, me encanta bailar, Ustedes quieren bailar – me encanta bailar dice botas, vamos a aprender el baile del mambo dance, mi prima Daisy celebra sus quince años, una fiesta donde habrá muchos invitados y todos bailaremos, Dora canta mambo mambo, vamos a bailar mambo, quieren a

aprender a bailar mambo, muy bien, tienen que levantarse a bailar arriba todos, marchando, moviendo las caderas, menos en la espalda y moviendo las manos tu bailas mambo, ahora estamos listo para bailar en la fiesta de Daisy, dice botas, suena el teléfono, dora contesta, y dice al publico, hola ella es mi prima Daysi, hola dora it's dais, hola prima feliz cumpleaños, Daisy contesta, ya practicaron el baile del mambo- dora contesta – ya practicamos fantástico dice Daisy, no olviden mi corona y zapatos, vayan de prisa para que me traigan la corona y zapatas, dora dice tenemos que llevarle la corona y zapatos, no podemos llegar a la fiesta sin ellos, pero tenemos que tener cuidado con zorro, se escuchan las campanas y dora dice , ya casi empieza la fiesta, ya no tenemos mucho tiempo, y no puede empezar la fiesta sin nosotros, tenemos que encontrar un camino mas lapido para llegar, pero no conocemos el camino mas rápido para llegar – a quien le pedimos ayuda cuando no tenemos a donde ir, ustedes diga Mapa, Soy el Mapa. (Canción del Mapa añadirla) Mapa dice, dora y botas necesitan llegar el camino más rápido para llegar a la quinceañera ya que ellos le darán un regalo especial. Primero pasan por la granja, después la selva y al final la quinceañera de Daisy, recuerden. Granja, selva y quinceañera de Daisy (se repite 5 veces). Díganle a dora que primero tienen que legar a la granja, - a donde iremos primero- contesta , a la granja, Primero tenemos que encontrar la granja, ya esta la granja, tenemos que entregar eL regalo de Daisy, no puede empezar la fiesta, bailan mambo (canción de mambo), aparece un pato cantando, y es zorro disfrazado, les quita el regalo y lo tira a una fabrica, dora preocupada, pregunta, nos ayudaran a encontrar el regalo de Daisy, vamos a elegir vamos a escoger, si el regalo va por el círculo decimos círculo, si va por el triangulo decimos triángulo, va por el

triángulo, es la respuesta, el regalo va a caer en un charco de lodo con cerditos, Dora le dice al televidente que ponga la manos arriba , ya que todos ponen las manos arriba el regalo se salva, (pasan los insectos festejando). Digan Mapa. Mapa dice que el siguiente lugar es a selva, vamos a la selva de ahí a la fiesta de Daisy, bailen mambo (se repite la canción), la campana suena, dora se encuentra una bicicleta la cual la toma para llegar mas rápido a la fiesta, el regalo sale volando y dora vuelve a perder el regalo, Dora pregunta ustedes ven el regalo de Daisy- aparecen varias opciones. En que árbol esta el regalo de Daisy, en el segundo árbol, se encuentra el regalo y Botas escala y Botas va por el, da la gracias a la audiencia en ese instante oh no, una nube fuerte y empieza a llover, Dora dice, digan mochila, mochila. Dora necesita un paraguas, y toma el paraguas para protegerse de la lluvia, en eso, al ir caminando se encuentra a su primo Diego, se ponen a cantar la canción mambo, mambo. En ese momento se unen con ellos un camello, chicos el camello es para clima de desierto, el camello pertenece el desierto y no al clima tropical. Diego lo confirma con su computadora, que lo camellos solo pertenecen al desierto, ya que el camello es un disfraz del zorro. Lo corren diciendo zorro no te lo lleves, en eso las campanas dicen que la fiesta están Diego le llama al cóndor quien lo llevará a la fiesta, llegan y la fiesta esta lleno de regalos, globos y un pastel grande, Daisy felicidades lo hicimos, tienes mi corona y mis zapatos, son hermosos, ahora puede empezar la fiesta, los padres de Daisy le ponen la corona y los zapatos y empiezan a bailar el vals, la gente empieza a aplaudir y a bailar mambo. Se ven fuegos artificiales WE DID IT.