



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR/A CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO CON TÉCNICAS
DE MOTRICIDAD FINA EN ACTIVIDADES LÚDICAS,
PARA DESARROLLAR HABILIDADES Y DESTREZAS EN
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”

NOMBRE (S)

MELBA CAROLINA HERRERA RAMÍREZ

DIRECTOR/A: MGS. DIEGO CHICAIZA

Quito, 2011

INDICE

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS	3
------------------------	----------

1. ANTECEDENTES

1.1 PROBLEMÁTICA.....	5
1.2 HACIA QUIEN VA DIRIGIDO	7
1.3 DESARROLLO DEL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD	9
1.4 MATERIAL EXISTENTE	12
1.5 NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN, LA REALIZACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DESDE EL DISEÑO GRÁFICO	12
1.6 EL CONTENIDO EDUCATIVO A PARTIR DEL DISEÑO GRÁFICO.....	13
1.7 REFERENCIAS DE DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO.....	14

2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1 METODOLOGÍA PROYECTUAL.....	17
2.1.1 PROBLEMA	17
2.1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	17
2.1.3 ELEMENTOS DEL PROBLEMA.	17
2.1.4 RECOPIACIÓN DE DATOS.....	18
2.1.5 ANÁLISIS DE DATOS.....	18
2.1.6 CREATIVIDAD.	18
2.1.7 MATERIALES TECNOLOGÍA.	18
2.1.8 EXPERIMENTACIÓN.....	18
2.1.9 MODELOS.	18
2.1.10 VERIFICACIÓN.....	18
2.1.11 DIBUJOS CONSTRUCTIVOS Y SOLUCIÓN.	18



3. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

3.1 PEDAGOGÍA.....	21
3.1.1 EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	21
3.1.2 HABILIDADES Y DESTREZAS.....	22
3.1.3 PROBLEMA ACTUAL FRENTE A LAS HABILIDADES Y DESTREZAS.....	.. 22
3.1.4 PSICOMOTRICIDAD.....	22
3.1.5 MOTRICIDAD.....	23
3.1.5.1 MOTRICIDAD FINA.....	23
3.2 DISEÑO GRÁFICO	30
3.2.1 EL DISEÑO GRÁFICO EN LA EDUCACIÓN	30
3.2.2 EL CONTENIDO EDUCATIVO A PARTIR DEL DISEÑO GRÁFICO.....	31
3.2.3 DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO	31
3.2.4 EL LIBRO COMO MATERIAL DIDÁCTICO.....	32
3.2.5 ELEMENTOS DE DISEÑO BÁSICO	33
3.2.5.1 FIGURAS Y FORMAS.....	34
3.2.5.2 EL COLOR.....	36
3.2.5.3 TIPOGRAFÍA.....	40
3.2.5.4 BOCETOS E ILUSTRACIONES.....	42

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 ESTRATEGIA DE DISEÑO.....	47
4.1.1 MARCA.....	49
4.1.2 APLICACIÓN DEL COLOR	50
4.1.2.1 MANUAL DE USO	51
4.1.3 LIBROS.....	56
4.1.3.1 TAMAÑO	58
4.1.3.2 MATERIALES	58



4.1.3.3 FORMAS	59
4.1.3.4 REFERENTE, DESCRIPCIÓN, CARACTERÍSTICAS, CROMÁTICA Y GEOMETRIZACIÓN	68
4.1.4 PIZARRONES DIDÁCTICOS	124
4.1.5 EMBALAJE	128
4.1.5.1 PARTES	128
4.1.5.2 ARMADO	129
4.1.5.3 TROQUEL, GUÍAS DE CORTE Y ARMADO	130
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	131
BIBLIOGRAFÍA.....	134
ANEXOS.....	136



AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios quien me ha dado la paciencia, persistencia y salud necesaria para llevar a cabo este trabajo.

Gracias a mis padres por el apoyo, esfuerzo para salir adelante y los constantes consejos en el transcurso de mi vida diaria.

A mis primas, hermanos, profesores y compañeros de trabajo por ser el refuerzo para continuar mejorando como elemento humano y profesional de nuestro país.

Muchas gracias a Diego por ser mi guía y haberme brindado su profesionalismo, amistad, dedicación y ayuda dejando a un lado otras responsabilidades tanto personales como profesionales.

Agradezco a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador por haberme dado la oportunidad de recibir a través de sus maestros, conocimientos y valores para cada día crecer como profesional y persona, así algún día poder impartir lo aprendido a quienes lo necesiten.

Carol H.



DEDICATORIA

El tiempo, la paciencia y el esfuerzo a lo largo de mi carrera quiero dedicar con todo el amor a mis padres y abuelitos quienes han sido fieles y constantes seguidores de mi desarrollo como mujer y profesional desde mis primeros días de estudio.

Ahora que he avanzado un paso más quiero recompensarles a través de este trabajo ya que la educación y su ejemplo es la mejor herencia que me han podido brindar.

Carol H.



INTRODUCCIÓN

“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO CON TÉCNICAS DE MOTRICIDAD FINA EN ACTIVIDADES LÚDICAS, PARA DESARROLLAR HABILIDADES Y DESTREZAS EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”

El ingreso del niño a la educación básica requiere de una pre capacitación para el buen desarrollo de sus habilidades en el período educativo; lastimosamente en el Ecuador no todos los niños tienen la oportunidad de ingresar a una educación pre escolar; esto se da especialmente en el medio rural; agravándose esta situación debido a bajos recursos económicos del padre de familia; lo cual conlleva a que los niños y niñas al ingresar a los centros educativos básicos tengan problemas de adaptación por la falta de preparación en sus habilidades y destrezas.

El desarrollo de la inteligencia es un proceso mediante el cual se interrelaciona el medio que nos circunda, nuestra realidad crítica y de análisis en función del desarrollo de actividades.

El desarrollo del pensamiento y la creatividad en los niños se da en base a juegos infantiles, por lo que es conveniente prestar la ayuda necesaria a través de diversos instrumentos que nos permitan desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas de 4 a 5 años.

Este problema social ha motivado, que con esta especialidad se investigue y aporte con soluciones contribuyentes a mejorar el proceso educativo en la formación del niño, poniendo a disposición actividades que ayuden al desarrollo de la motricidad fina que es parte del desarrollo de la inteligencia, habilidades y destrezas, enseñándole también a utilizar de mejor manera el tiempo libre.

La parte teórica y conceptual de este trabajo de fin de carrera contiene información científica para un proceso de investigación dirigido hacia el desarrollo de habilidades y destrezas que nos ayudará a determinar el problema, el porque del problema, las soluciones del mismo y a concluir con el cumplimiento de los objetivos de diseño propuestos a través de conceptos y elementos esenciales que se debe tomar en cuenta para un desarrollo adecuado del trabajo.



Dentro de la parte metodológica de este trabajo están los pasos a seguir para el desarrollo investigativo con el fin de dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

Esta propuesta presenta un diseño de actividades y material didáctico con conceptos basados en el juego y contiene actividades, indicaciones, imágenes sencillas y de fácil uso y comprensión tanto para adultos como para niños y niñas de 4 a 5 años de edad.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Configurar un sistema de material didáctico con técnicas de motricidad fina en actividades lúdicas para facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *Destacar a través del diseño gráfico las características de las actividades del desarrollo de motricidad fina para crear actividades que permitan la educación lúdica.*
- *Identificar las técnicas más adecuadas de diseño, para crear material didáctico acorde a las necesidades que presenta un niño de 4 a 5 años.*
- *Buscar e implementar elementos adecuados para la realización de material didáctico resaltando sus diferentes características.*
- *Incentivar al desarrollo de la inteligencia del niño de 4 a 5 años, a nivel del pensamiento creativo, práctico y teórico.*



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES



ANTECEDENTES

1.1 PROBLEMÁTICA

En el Ecuador en la actualidad gran cantidad de niños de 4 a 5 años de edad no ingresan a preescolar “a penas el 24% de niñas y niños menores de 5 años acceden a servicios educativos en el país”¹ por varios agentes como: la falta de motivación, problemas económicos, problemas culturales, sociales, entre otros; lo cual con el tiempo va generando problemas de desarrollo de habilidades y destrezas que son evidentes cuando ingresan a primer año de básica.

Para este trabajo de fin de carrera es muy importante considerar que la educación ecuatoriana debe cimentarse en la formación de valores y actitudes dados por la educación, familia, cultura y sociedad en el desarrollo del pensamiento y la creatividad como instrumentos del conocimiento, y en la práctica como estrategia de capacitación operativa frente a la realidad. El ingreso del niño a la educación básica requiere de una pre capacitación para el buen desarrollo de sus habilidades en el período educativo la cual hoy en día no es obligatoria, “una permanente crítica por parte de todos los sectores de la sociedad al no constituirse en la piedra angular para el desarrollo del país. A más de lo expuesto el sistema educativo es altamente estratificado debido a que la calidad de la enseñanza está supeditada a la situación socioeconómica familiar y del entorno, constituyendo la escuela una institución reproductora de diferencias e inequidades sociales.”²

La edad preescolar se caracteriza por la nueva situación social del niño y en esta edad la principal actividad es el juego, “la actividad lúdica contribuye al desarrollo de la atención y la memoria voluntaria”³

Se observa que en las escuelas fiscales hay mayor número de niños (as) que no han asistido al preescolar, notándose que a estas instituciones van infantes de clase media y baja, especialmente en las escuelas ubicadas en el sector rural. Por lo tanto este trabajo va dirigido hacia niños de esta clase que no pueden ingresar

¹ EDUCACIÓN INICIAL. <http://www.slideshare.net/vdelpilar2242/educacion-inicial-1706666>, (28/02/2011)

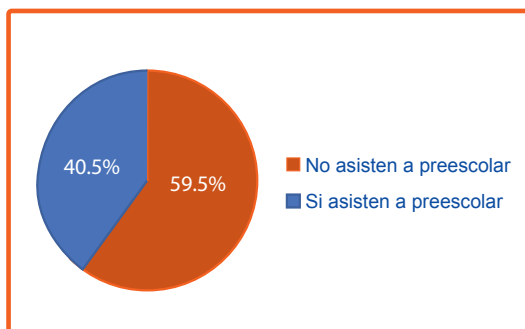
² Plan Plurianual del Gobierno del Presidente Constitucional Rafael Correa Delgado

³ PETROVSKY, A. V., “*Psicología Pedagógica y de las edades*”, Playa Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación, Primera Edición 1978. Pág. 72



a ninguna institución preescolar, a padres de familia y profesores de guarderías y orfanatos.

Estos resultados se observan en encuestas realizadas en el año 2004, que “de cada 10 niños de cuatro y cinco años, 6 no reciben educación preescolar”⁴



“Cerca de 57.000 niños de cinco años cumplidos no asisten al preescolar (Según datos de La Encuesta Nacional de Hogares del 2004). Esto significa que al 22% de los niños en esta edad (casi a una cuarta parte) se les niega el derecho al preescolar.”⁵

Basado en estos antecedentes, se ha tomado como referencia las siguientes instituciones educativas para realizar encuestas de investigación aplicadas a madres de familia y maestras.

Nombre de la Institución	Ubicación
Escuela Fiscal Manuela María Sánchez	Urbanización Los Laureles
Escuela Fiscal Mis Primeras Letras	Puembo
Albergue la Dolorosa	San Antonio de Pichincha

El presente estudio es de tipo descriptivo, por que se realizó una investigación acerca del material didáctico con el que cuentan las escuelas antes mencionadas; también se conoció el criterio de los padres de familia en cuanto se refiere a los materiales didácticos que disponen los niños antes de ingresar a la educación

⁴ Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia. Estado de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia en el Ecuador 2005. Abril 2006

⁵ www.contratosocialecuador.org.ec

preescolar y a la vez observar el desarrollo de destrezas y habilidades alcanzadas por los niños en este período.

Por lo que se concluye que no todos los niños de 4 a 5 años asisten a preescolar y en sus hogares o guarderías no cuentan con material didáctico suficiente para realizar actividades para el desarrollo de habilidades y destrezas, por lo tanto se considera necesario diseñar material pedagógico dirigido hacia niños con este inconveniente.

Este análisis ha motivado, que, desde el diseño, gráfico se aporte de mejor manera al proceso educativo en la formación del niño, poniendo a disposición actividades que ayuden al desarrollo de la motricidad fina que es parte del desarrollo de la inteligencia, habilidades y destrezas, enseñándole también a utilizar de mejor manera el tiempo libre. (Anexo 1)

1.2 HACIA QUIEN VA DIRIGIDO

“Las destrezas de razonamiento y de pensamiento de los niños emergen cuando los adultos y los niños buscan juntos respuestas a preguntas y problemas. El énfasis debe estar en el proceso antes que en el producto. Se debe escuchar con atención las preguntas de los niños y pensar en formas en las que ellos pueden descubrir sus propias respuestas.”⁶

Se deduce de lo anotado anteriormente que las soluciones de los niños se desarrollan de manera gradual y de manera espontánea en respuesta a sus inquietudes y preguntas. Ellos en lugar de sólo contar sus ideas, quieren mostrarlas, para ello hacen un dibujo o un modelo de plastilina, y como adultos se les debe reforzar usando acercamientos más tradicionales, como es el ofrecer hechos o describir la manera en que una cosa funciona. Pero lo más importante que se puede enseñar a los niños, sin importar la edad, es que son valorados. Cuando los niños sienten que son valorados, es más probable que se sientan capaces, competentes y en dominio de la situación.

⁶ BLÁZQUEZ, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. España. Editorial Cincel. 2004.



Este trabajo va dirigido a infantes de 4 a 5 años de edad ya que en esta edad “su movilidad y deseo de novedades motiva que el trabajo con ellos sea de una gran variedad”⁷. Este trabajo contendrá textos e indicaciones básicas para el desarrollo de las actividades y ejercicios.

Se ha escogido a niños de esta edad ya que de acuerdo a encuestas realizadas en ciertas instituciones de la ciudad de Quito se observa que no hay una asistencia total de los niños al preescolar, lo que dificulta el aprender de igual manera que los niños que si asistieron.

⁷ CASTILLO, Cebrian Cristina y otros “Educación Preescolar Métodos Técnicas y organización”, Pág. 67, Ediciones CEAC, S.A., Perú. 1999.



1.3 DESARROLLO DEL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD

MEMORIA

- Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
- Repite poemas conocidos para él.
- Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.

HÁBITOS

- Dice el momento del día en relación a las actividades, por ejemplo: hora de merendar, hora de la salida, etc.

PERCEPCIÓN

- Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.
- Identifica y nombra colores primarios y secundarios.
- El dibujo típico del hombre lo representa con una cabeza con dos apéndices como piernas, ojos, nariz y boca (alrededor de los 4 años), observándose una mejor estructuración en la representación de la figura humana alrededor de los 5 años.
- Agrupa elementos
- Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.
- Comienza la noción de lo estético (expresiones de alegría o rechazo al presentarle objetos bonitos o feos).

RAZONAMIENTO

- Establece semejanzas y diferencias entre objetos, referidas a los elementos tales como forma, color y tamaño.
- Nombra la primera, la del medio y la última posición.
- Da nombre a lo que dibujo o construye, y la intención precede a su ejecución.
- Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.
- Sus ¿por qué? Obedecen más a un sentido finalista que a uno causal.
- Puede seriar de tres a cinco elementos.
- Responde a la pregunta "¿por qué?" con un "porque si" o "porque no". Posteriormente, cerca de los 5 años sus explicaciones son más referidas a las características concretas de los objetos. Por ejemplo; ¿por qué son iguales?, ¿por qué los dos son rojos?

Fuente: Carolina Herrera R.



CONCLUSIONES

- *El niño de esta edad clasifica objetos por tamaño y forma.*
- *Hojea el libro hasta el final del cuento.*
- *Arma rompecabezas de 24 piezas o más.*
- *Imita lo que ve.*

1.4 “ACTIVIDADES GENERALES DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR”⁸.

“Las actividades a realizar por los niños de párvulos y jardín de infancia estarán organizadas de acuerdo con el interés del niño y sus necesidades”⁹.

Las actividades que se proponen para una planificación de enseñanza a niños de preescolar es manejable de acuerdo a la necesidad y tomando en cuenta las propuestas del niño, esto es muy importante ya que el niño vera su tarea dinámica y a la vez lúdica.

Las actividades pedagógicas tiene diferentes alcances de conocimientos y están dadas según la edad de cada infante, se distribuyen en algunas áreas entre ellas tenemos:

- *Lenguaje*
- *Observación de la naturaleza*
- *Juego*
- *Pintura*
- *Trabajos manuales*

⁸ CASTILLO, Cristina y otros, “Educación Preescolar Métodos, técnicas y organización”. Pág. 55-205, Ediciones CEAC, S.A., Perú, 1999.

⁹ Ibid Pág. 55.



1.5 ALCANCES DEL NIÑO QUE ASISTE A PREESCOLAR

ÁREAS	ALCANCES
LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Monólogos ▪ Hablar correctamente ▪ Expresarse ▪ Enriquecer vocabulario
OBSERVACIÓN NATURAL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vida Animal <ul style="list-style-type: none"> El hombre Animales Salvajes Animales Domésticos Animales Serviciales ▪ Vida Vegetal <ul style="list-style-type: none"> Partes de las plantas Vocabulario de los elementos de la naturaleza ▪ Fuerzas Naturales <ul style="list-style-type: none"> Día y noche Sol y luna Lluvia Nieve Estaciones del Año ▪ La vida en la ciudad ▪ La vida en el campo
JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa en actividades dentro del juego ▪ Desarrollo psicológico general (El niño crea un juego dentro de un juego)
PINTURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocimiento de colores ▪ Manipulación de elementos para pintar
TRABAJOS MANUALES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usar tijeras (punta roma) ▪ Ejercicios de carpintería ▪ Pegar y despegar objetos independientes ▪ Forma mosaicos

Fuente: Carolina Herrera R.

1.6 MATERIAL EXISTENTE

Según el Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia. “La educación formal en nuestro país, ha tenido variaciones relacionadas con las características de los modelos de desarrollo económico implementado en las últimas décadas, es decir, se puede considerar que la educación en nuestro medio ha tenido un crecimiento solamente cuantitativo y sus políticas se han caracterizado por su marcada orientación hacia el funcionalismo del sistema educativo.”¹⁰

De los resultados obtenidos en las encuestas realizadas en las escuelas de prueba se evidencia que no hay material didáctico suficiente, ni acertada para la edad de los niños, también se pudo observar que el material existente en las escuelas no es adecuado a las necesidades y expectativas de los docentes y padres de familia (ANEXO 1).

Basándose en los resultados anteriores, las docentes y padres de familia encuestados creen que si es necesario el diseño y elaboración de material didáctico que ayude al desarrollo de destrezas y habilidades de manera satisfactoria en los niños que no asisten a preescolar, para que los mismos no tengan luego problemas de aprendizaje y rendimiento.

1.7 “NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN, LA REALIZACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO DESDE EL DISEÑO GRÁFICO”¹¹

La realización de material educativo desde el diseño gráfico ha sido una de las tendencias más seguidas.

Durante la década de los noventa la realización de material educativo desde el diseño gráfico cobró una importancia insospechada hasta entonces. El gran cambio principal fue la masificación que hubo de los computadores con acceso a redes virtuales de información. Tratar de desarrollar la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pensado tanto a nivel material como virtual. Esta dualidad de opciones agigantó los campos donde podía incursionar la educación a modo de

¹⁰ Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia. Estado de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia en el Ecuador. Abril 2006

¹¹ COSTA, J.: La imagen y el impacto psico-visual, Editorial Zeus, Barcelona, 2001.



hacer más efectivos los mensajes que le da a las personas que están aprendiendo. Con este crecimiento también se le incorporó una especificidad de campos y posibilidades, dependiendo de las personas que usen este tipo de material. Esta diversificación implicó la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pero catalogando de manera específica en campos enmarcados y fijados según los cambios que la vida misma que las personas tenían. Fue así como muchos se dedicaron a diseñar para niños, jóvenes, adultos, profesionales, etc.

De lo anotado se concluye que la realización de material educativo desde el diseño gráfico tiene que saber conjugar los resultados en un producto, ya que su responsabilidad va mucho más allá del diseño.

1.8 EL CONTENIDO EDUCATIVO A PARTIR DEL DISEÑO GRÁFICO.

“El contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. No corresponde que sea este último el encargado de enseñar, no obstante, de su estructura siempre se desprenden elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color”¹².

Lamentablemente sucede que la realización de material educativo desde el diseño gráfico muchas veces se deja seducir por la gran cantidad de opciones que otorga el diseño y la tecnología, pero se olvida que el valor educativo va mucho más allá de las formas. Si bien resultan llamativos en principio, pronto se devela el poco aporte que se le otorga a la educación en su sustento.

Las razones por este interés son bastante simples. Básicamente porque aprender en conjunto con el soporte del diseño es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin el. Los diseñadores están halagados con esta condición de acción que los lleva al centro de la educación, un campo de tan noble desarrollo. El contenido del material educativo desde el diseño gráfico está muy consciente de la popularidad que han logrado, pero también saben que su calidad innovadora es la mejor.

¹² COSTA, J.: La imagen y el impacto psico-visual, Editorial Zeus, Barcelona, 2001.



1.9 REFERENCIAS DE DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO

Nombre del Libro	Jimmy ¡esta nevando!	Libro de la Educadora	¡Soy Genial! Divertido 5 años	Jugamos con: Los Números Los Colores El Calendario	Lectura Inicial "Coquito"
Tamaño	23 x 23	19.5 x 26.5	28 x 21	22 x 22	21 x 29.7
Forma	cuadrada 	rectangular 	rectangular 	cuadrada 	rectangular 
Páginas	16	800	440	14	128
Tipografía	script	palo seco	palo seco	palo seco script	palo seco
Colores	fríos, cálidos, planos	fríos, cálidos, planos, degradados	fríos, cálidos	planos, fríos, cálidos	fríos, cálidos, planos.
Tipo de encuadernación	Cocido y engomado	Cocido y engomado	Engomado	Anillado	Anillado
Contenido	Cuento Infantil	Evolución, poema, adivinanzas, trabalenguas, manualidades, matemáticas, cuentos, fábulas, leyendas, canciones, etc.	Personal – social Comunicación Integral Lógico - matemática Ciencia – ambiente Formación religiosa Calendario – cívico	Lógica matemáticas Manualidades Razonamiento	Actividades: Corporales Orales Manuales Prácticas
Año	1997	2002	Varias ediciones	2004	Varias ediciones
País	Colombia	México	Ecuador	España (Madrid)	Ecuador
Características Individuales	Imágenes móviles a través de lengüetas	Actividades manuales, material lingüístico, perfeccionamiento de conceptos, interés en la concentración.	Actividades manuales	Hojas gruesas, troquelados, poco texto, más dibujos e ilustraciones.	Más cantidad de ilustraciones que de textos
Material usado	cartón cuoche acetato	cartón cartulina papel bond	papel bond cartón	cartón	papel bond
Conocimientos Generales	El invierno y el atuendo adecuado	Cuerpo humano, animales, plantas, figuras geométricas, colores, medios de transporte, el barrio, la escuelas, medios de comunicación, fechas cívicas, cuerpo humano	Números Religión Fechas cívicas Medios de Comunicación El hogar, la escuela, el barrio.	Los números, los colores, el calendario, los meses del año	Las vocales, letras, rimas, objetos.

Fuente: Carolina Herrera R.



A través de este cuadro podemos observar algunas de las características que tienen los libros dirigidos a niños de 4 a 5 años de edad.

Esto permite darnos cuenta que la insuficiencia de material didáctico idóneo para el desarrollo de motricidad fina para los niños que no asisten a preescolar la podemos satisfacer a través del diseño gráfico, creando e innovando nuevo material que ayude a mejorar y a la vez facilitar la capacitación de los padres hacia sus hijos.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN



METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1 METODOLOGÍA PROYECTUAL

La metodología proyectual propuesta por Bruno Munari “consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia”¹³, para el desarrollo de esta metodología es muy importante tomar en cuenta que durante el proceso pueden aparecer nuevos objetivos que ayudan a mejorar este proceso.

Esta metodología necesita los siguientes pasos:

2.1.1 Problema

Este punto citará el tema que se va a tratar en el TFC, algunos subtemas influyentes que ayudarán a ver con más profundidad la problemática que contiene y a generar soluciones óptimas.

“MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS”

2.1.2 Definición del problema.

Este es un punto clave ya que contiene detalladamente que se hará y hacia quien va dirigida la solución que se encuentre luego de realizar análisis y pruebas de que los elementos que contenga el producto final aporte de manera correcta al usuario.

“MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS QUE NO ASISTEN A PREESCOLAR”

2.1.3 Elementos del problema.

Dentro de esta parte se analizará elementos existentes para que con los puntos funcionales se puedan aportar a la solución de este problema.

¹³ MUNARI, Bruno, “¿Cómo nacen los Objetos?”, Editorial Gustavo Gili. S.A., Barcelona 1983, Pág. 18.

2.1.4 Recopilación de datos.

En la recopilación de datos se recolectará toda la información necesaria relacionada con los niños de 4 a 5 años edad.

2.1.5 Análisis de datos.

ENCUESTAS, ANÁLISIS DE CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.

2.1.6 Creatividad.

MATERIALES ADECUADOS, ELEMENTOS DE DISEÑO APTOS PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS (FORMA, COLOR, TIPOGRAFÍA, TAMAÑOS)

2.1.7 Materiales tecnología.

MATERIALES: PVC, PAPEL ADHESIVO, GOMA ESCARCHADA, PAPEL BRILLANTE
TECNOLOGÍA: ILUSTRADOR CS3, IMPRESORAS LÁSER, LAMINADORA DE PVC.

2.1.8 Experimentación.

MAYOR DURABILIDAD, FLEXIBILIDAD, MANIPULACIÓN.

2.1.9 Modelos.

LIBROS EN FORMAS DE FIGURAS GEOMÉTRICAS (TRIÁNGULO, RECTÁNGULO, CÍRCULO, ÓVALO, PENTÁGONO, CUADRADO)

2.1.10 Verificación.

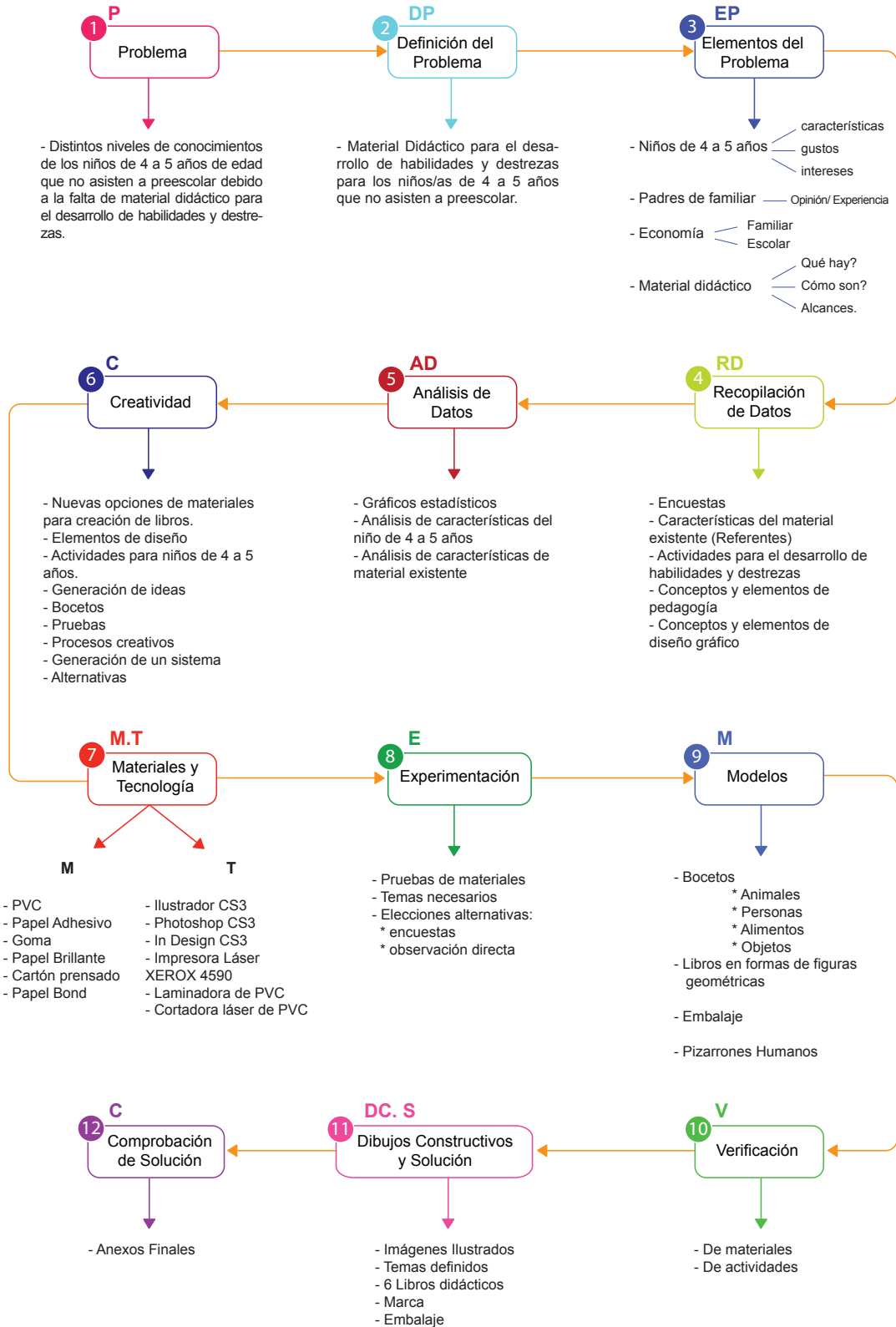
ANEXOS

2.1.11 Dibujos constructivos y solución.

IMÁGENES, LIBROS, EMBALAJE



Metodología Projectual (Bruno Munari)



CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL



MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de este capítulo es necesario citar algunos términos pedagógicos, los cuales serán de gran importancia para involucrarlos en diseños que realizados con diferentes técnicas de creación y persuasión ayuden al desarrollo de habilidades y destrezas en niños y niñas que no asisten a preescolar; ya que las destrezas son fundamentalmente capacidades que manifiesta la imaginación y se expresan a través de sensaciones interpretadas de acuerdo a la capacidad de cada individuo.

La dimensión integral que se propone, en donde se le da al niño un espacio de interacción; en el que mediante actividades propuestas desarrolladas con técnicas de diseño gráfico y aplicadas en un ambiente lúdico tiene posibilidades de integrarse, dominar destrezas y habilidades, que le darán la capacidad de conocerse, descubrir y expresarse, preparándose para conformar una identidad saludable y fuerte que se proyecta a su entorno. Con el desarrollo técnico de la informática, el diseño y aplicando los conceptos recopilados desde el campo pedagógico, serán utilizados para desarrollar de una manera apropiada los resultados gráficos del trabajo final, se considera que se puede aportar de gran manera en mejorar e innovar ciertas actividades; como también crear algo nuevo para de esta manera fomentar el desarrollo de la creatividad, razonamiento y habilidad en el párvulo.

3.1 PEDAGOGÍA

3.1.1 Educación Preescolar

“El concepto de educación, en este caso, viene determinado por el adjetivo preescolar. Si atendemos el prefijo de que se compone esta palabra, le añadimos el significado de <<antes de>>. Así, educación preescolar significa educación impartida o recibida antes de la escolar”.¹⁴

¹⁴ RODANO, Yubero Florencio, “La Educación Preescolar, Hoy”. Barcelona - España, Ediciones CEAC, 7ª edición Junio 1985. Pág. 7.



Haciendo referencia a nuestro país la educación preescolar inicia con el pre kinder donde asisten niños de los cuatro años y luego con el primer año de básica al que asisten niños/as de 5 años de edad.

3.1.2 Habilidades y Destrezas

“Las Habilidades; son entendidas como las operaciones intelectuales, constantes y predecibles que utiliza el sujeto para enfrentar la resolución de problemas”.¹⁵

Es decir, la forma de interpretar y asimilar nuevos conocimientos para luego manifestarlos a través de trabajos manuales, estéticos con características propias.

3.1.3 Problema Actual Frente a las Habilidades y Destrezas.

“Las destrezas de razonamiento y de pensamiento de los niños emergen cuando los adultos y los niños buscan juntos respuestas a preguntas y problemas. El énfasis debe estar en el proceso antes que en el producto. Se debe escuchar con atención las preguntas de los niños y pensar en formas en las que ellos pueden descubrir sus propias respuestas”¹⁶.

Se deduce de lo anotado anteriormente que las soluciones de los niños se desarrollan de manera gradual y de manera espontánea en respuesta a sus inquietudes y preguntas. Ellos en lugar de sólo contar sus ideas, quieren mostrarlas, para ello hacen un dibujo o un modelo, y como adultos se les debe aclarar y reforzar sus inquietudes, por medio de hechos o descripciones del porque de acuerdo a la realidad.

3.1.4 Psicomotricidad

Constituye un proceso que integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriomotrices, dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción y de innovación. Es decir, la capacidad de ser y de expresarse.

¹⁵ CHANCE, Paúl. Aprendizaje y conducta, “aprendizaje por observación” Cap.4, México, DF. 2003.

¹⁶ BLÁZQUEZ, Domingo y Emilio Ortega. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. España. Editorial Cincel. 2004.



3.1.5 Motricidad

3.1.5.1 Motricidad Fina

Es la movilidad de los dedos, por ello es posible que la persona realice varias actividades que requieren motricidad fina, los movimientos finos son pequeños, precisos, también hacen referencia a la integración de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para hacer movimientos coordinados (como señalar de manera precisa un objeto pequeño con un dedo en lugar de mover un brazo hacia el área en general).

a. Estimulación para el desarrollo de motricidad fina

Para llevar a cabo esta estimulación se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- *Coordinación Viso-Manual;*
- *Motricidad Facial;*
- *Motricidad Fonética;*

- **Coordinación Viso-Manual**

La coordinación viso-manual conducirá al niño al dominio de la mano, interviniendo principalmente la mano, la muñeca, el ante brazo y el brazo.

- **Coordinación Facial**

La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.



El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevarán a poder exteriorizar sentimientos, emociones y la manera de relacionarnos con el mundo que nos rodea.

- **Coordinación Fonética**

Es un aspecto de la motricidad fina muy importante a estimular y a seguir de cerca el buen dominio de la misma.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno. Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos. Estos juegos motrices tendrán que continuar sobre todo para que el niño vaya adquiriendo un nivel de conciencia más elevado.

b. Propuesta práctica de la motricidad fina

Las técnicas destinadas al desarrollo de la eficiencia motriz fina, en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura, se clasifican en:

- **Técnicas Gráficas**

Se pueden utilizar para desarrollar la motricidad fina que es una parte muy necesaria para aprender a escribir, existen algunas técnicas gráficas tales como:

- ***Pintura y dibujo libre con formato e instrumentos libres***¹⁷

El niño puede pintar o dibujar lo que le guste; él puede elegir material. El valor emocional de esta expresión libre, permite establecer un buen contacto con el niño, resolver ciertas tensiones afectivas, y estimular su creatividad. Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor el pintar en formato grande con gestos amplios

¹⁷ aulapt.files.wordpress.com/.../coordinacion_dinamica_manual.doc, 24/11/2010



puede ser utilizado para mejorar la estabilidad general del cuerpo y la posición adecuada para la escritura.

- **Trazos**¹⁸

Trazos son arabescos continuos que no representan un objeto determinado, facilitan la distensión motriz, el mejoramiento de la postura y las reestructuraciones tónicas. Entre algunos tipos de trazos tenemos:

Trazos simples con pincel. Se le pide al niño que llene la hoja con líneas continuas, levantando la mano el mínimo posible y adoptando las posiciones indicadas anteriormente. Se puede cambiar de color tres veces.

Trazos con matices con pincel. Se le pide al niño que haga variar los tonos de colores y luego el espesor del trazo.

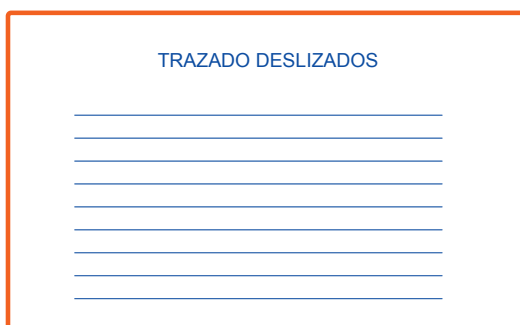
Trazos con lápices de colores. El niño debe deslizar la mano sobre el papel realizando libremente sus movimientos.

• **Técnicas Escripográficas**¹⁹

Su objetivo es mejorar la ubicación y los movimientos al realizar gráficos, esto no quiere decir que va directamente a empezar a desenvolverse en la escritura. Entre los tipos de técnicas escripográficas tenemos:

- **Trazados deslizados**

Constituyen trazos continuos con deslizamiento de todo el antebrazo y de la mano sobre la mesa. Se realizan con un lápiz grueso para facilitar el gesto. Se le entrega al niño una hoja más o menos grande y un lápiz grueso; se le pide que trate de hacer un trazo suave, no cargado y oscuro.



Fuente: Carolina Herrera R.

¹⁸ aulapt.files.wordpress.com/.../coordinacion_dinamica_manual.doc, 24/11/2010

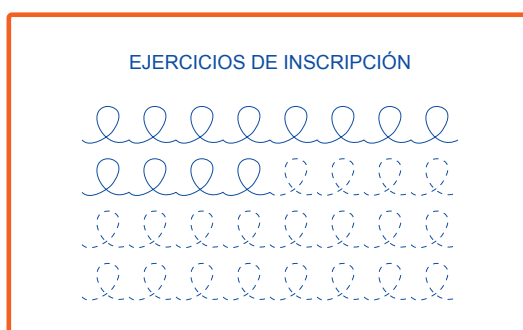
¹⁹ aulapt.files.wordpress.com/.../coordinacion_dinamica_manual.doc., 24/11/2010

- **Ejercicios de inscripción**

Por ser los dedos el principal agente de la inscripción, es decir, del movimiento requerido para registrar las letras en la superficie, conviene desarrollar su actividad.

Para realizar los ejercicios de inscripción hay que desarrollar la motricidad fina de los dedos en trazos sencillos. Se utilizan para esto ejercicios de progresión grande y pequeña.

Se propone para que el niño ejecute: las guirnaldas ovaladas, ligeramente inclinadas, unidas y con curvas ligeras.



Fuente: Carolina Herrera R.

- **Programa de Preescritura²⁰**

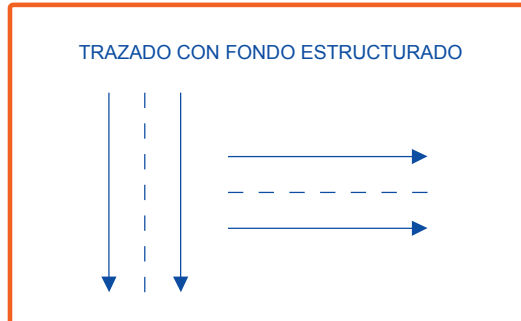
Estas actividades previas a la escritura tienen como objetivo desarrollar en el niño destrezas en efectuar círculos, semicírculos, rectas horizontales, verticales, oblicuas, como también guirnaldas de diferentes modalidades para desarrollar la unión entre las letras. Así, el niño logrará un aprestamiento, ya sea para enfrentar el aprendizaje de la letra script o cursiva.

- **Líneas Rectas**

Para la realización de estos ejercicios, es necesario efectuar el trazo de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo en las líneas horizontales y verticales respectivamente.

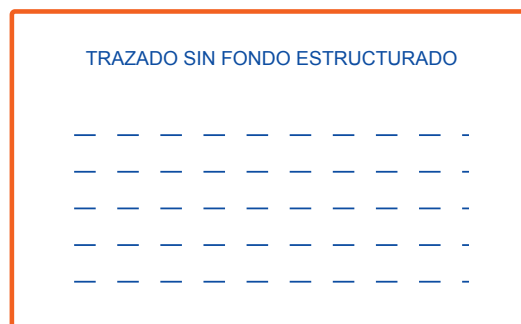
²⁰ aulapt.files.wordpress.com/.../coordinacion_dinamica_manual.doc, 28/11/2010

Trazado siguiendo líneas punteadas sobre un fondo estructurado entre paralelas horizontales o verticales. El grosor irá disminuyendo progresivamente.



Fuente: Carolina Herrera R.

Trazado siguiendo líneas punteadas sin utilización de fondo estructurado.



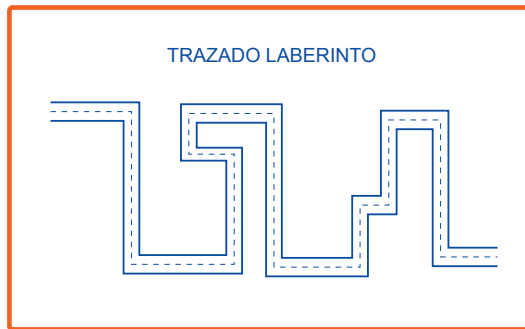
Fuente: Carolina Herrera R.

Trazado de líneas horizontales o verticales en que el apoyo esta dado por el punto de partida y un ejemplo. El niño tendrá que repasar el ejemplo y completar el ejercicio.



Fuente: Carolina Herrera R.

Sobre la base de combinar líneas horizontales y verticales se pueden combinar modelos de laberintos como los siguientes.

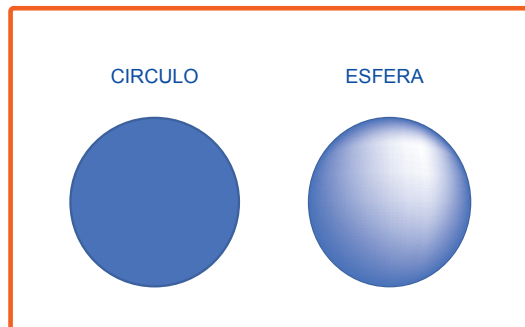


Fuente: Carolina Herrera R.

- **Círculos y Semicírculos**

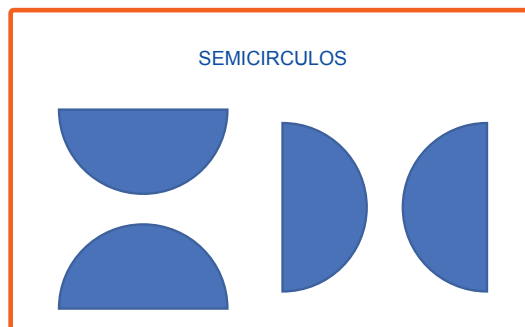
Para realizar ejercicios basados en círculos se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- *Enseñar al niño la diferencia entre un círculo y una esfera, para lo cual se puede utilizar una moneda, un disco, en contraste con una pelota, una bolita etc.*



Fuente: Carolina Herrera R.

Para la ejecución de los semicírculos se utiliza la misma dada para los círculos. El semicírculo debe ubicarse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha.



Fuente: Carolina Herrera R.



- **Técnicas de aprendizaje**

En el desarrollo de este trabajo se utilizará las siguientes técnicas de aprendizaje:

- ***Modelamiento o Imitación.***

Esta técnica de aprendizaje consiste en que por medio de la observación se produzca una conducta modelada, su característica fundamental es tener un modelo como ejemplo para ser imitado.

Según “Albert Bandura Psicólogo nacido el 4 de diciembre de 1925”²¹, se consideran cuatro pasos en el aprendizaje por imitación:

- *Prestar atención y percibir las características relevantes del comportamiento de otro individuo.*
- *Memorizar el comportamiento observado.*
- *Repetir la acción observada.*
- *Estar motivado para aprender y ejecutar el comportamiento.*

- ***Aprendizaje Significativo.***

Según “Ausubel, Psicólogo nacido en Nueva York el 25 de octubre de 1918”²², “Es el aprendizaje a través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las que el niño vive y otras situaciones que se presenten a futuro”²³.

Por lo tanto, para que este método de aprendizaje se refleje en el material propuesto, debe ser significativo en su estructura lógica y disciplinaria; permitiendo que los niños y niñas logren aprender a aprender; ya que el aprendizaje significativo supone una intensa actividad por parte del niño o la niña, para relacionarse con el nuevo contenido y los esquemas de conocimientos ya existentes.

²¹ <http://webspaceship.edu/cgboer/banduraesp.html>

²² http://es.wikipedia.org/wiki/David_Ausubel#Biograf.C3.ADA

²³ AUSUBEL, D. P. Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Ed. Paidós. Barcelona. 2002.

3.2 DISEÑO GRÁFICO

3.2.1 El Diseño Gráfico en la educación

No hay muchos escritos acerca de este tema, esto se ha constatado en la búsqueda de material, que sin embargo tiene aplicaciones apreciables cotidianamente y una enorme incidencia en el aprendizaje de los niños, pues interviene en varios aspectos de la experiencia escolar, tales como la manera en que la materia es presentada, comprendida y asimilada y el entorno escolar en sí, el contexto en que se realizan ejercicios y tareas, todos estos ámbitos se ven afectados por el diseño gráfico o su ausencia.

Es suficiente con visitar una aula de escuela primaria para darse cuenta que sus paredes están cubiertas de apoyos visuales, letras, números, días de la semana y otras temáticas que se encuentran en afiches colgados.

“El diseño tiene la facultad de amenizar o dificultar el aprendizaje, de hacer atractiva a una tarea ardua, o al contrario, oscurecer una materia sencilla. El diseño es el ropaje en el cual se viste la información. Dentro del marco de una comunicación ética, se reconoce al otro, el receptor de la información (en este caso niños) como sujeto, y no como objeto. Al hacer esto reconocemos en él una persona independiente y pensante, con una manera específica de entender, evaluar e integrar experiencia e información. Se establece entre el productor y el intérprete una relación de horizontalidad y no de jerarquía”. (COSTA J., 2001)

Por lo tanto a través de la variedad de elementos, conceptos, opciones de diseño y una composición gráfica adecuada es posible realizar material propicio para que sea utilizado de manera productiva y así lograr que el objetivo sea cumplido de la mejor manera.

“El mal diseño, en el ámbito de los servicios básicos, de la educación, de la publicidad, etc., crea inválidos. Una tipografía demasiado pequeña, una diagramación ineficiente, un gráfico confuso, imposibilitan la comprensión, nublan el mensaje, hacen inaccesible lo que debería ser transparente. Un buen diseño tiene el efecto contrario, efecto que adquiere especial importancia cuando se considera desde el punto de vista de la educación, y en concreto de la educación preescolar, ya que los niños necesitan la mayor claridad posible en la exposición de las materias, para poder alcanzar su

máximo potencial sin que este sea minado por materiales pobremente producidos”.
(COSTA J., 2001)

3.2.2 El contenido educativo a partir del Diseño Gráfico

“El contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. No corresponde que sea este último el encargado de enseñar, no obstante, de su estructura siempre se desprenden elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color”²⁴.

Desde el diseño se ha venido realizando gran cantidad de material didáctico, que muchas veces han perdido el valor educativo y se han centralizado solo en un diseño atractivo, que con el paso de tiempo se va deteriorando.

Dentro del diseño gráfico se puede encontrar gran cantidad de opciones, para la elaboración de este material, tanto en tecnología como utilizando elementos del medio sin dejar atrás que estos productos deben ser a mas de atractivos e interesantes, aporten a la educación del usuario.

Las razones por este interés son bastante simples. Básicamente porque aprender en conjunto con el soporte del diseño es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin él. El contenido del material educativo desde el diseño gráfico está muy consciente de la popularidad que han logrado y que su calidad innovadora es la mejor.

3.2.3 Diseño de Material Didáctico

La etapa infantil presenta características propias y están vinculadas al desarrollo posterior de los niños (as). Ella constituye las bases para el desarrollo físico y espiritual; además asimilan conocimientos, habilidades, se forman capacidades, cualidades, que en el pasado se consideraban asequibles solo a los niños de edades mayores. El presente trabajo aborda la motricidad fina en actividades lúdicas, para desarrollar habilidades y destrezas en niños de 4 a 5 años que no asisten a preescolar, en la misma se enriquece el accionar de movimientos que los pequeños ejecutan en su desarrollo por los diferentes años de vida. Sin pretender

²⁴ COSTA, J.: La imagen y el impacto psico-visual, Editorial Zeus, Barcelona, 2001

dar fórmulas mediante este trabajo se expone un conjunto de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en nuestros niños y niñas que son producto de la experiencia adquirida a partir del trabajo con estas edades. Mediante estas actividades llamamos la atención a los padres de familia y al personal docente que trabaja con esta edad infantil para que lo utilicen en vías de mejorar las actividades o tareas a desarrollar con los niños (as).

Desde el punto de vista del diseño gráfico, se deben generar habilidades de pensamiento estético que conduzcan a pensar cada vez mejor, es decir de una manera crítica y creativa, conduciendo la mayor autonomía, sensibilización y comprensión del entorno, basado en que el diseño gráfico es la disciplina dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, evocativas, de persuasión, tecnológicas, de producción y de innovación, los cuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

La diversidad de opiniones responde a que unos consideran producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que se surgen como resultado de la aplicación del modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido “proyectadas” contemplando un cúmulo de necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas y contextuales.

Es decir, con el diseño gráfico se conduce al niño a organizar, transformar, representar y reproducir información mediante un conjunto de acciones que permiten poco a poco pasar de lo más simple a lo más complejo. El papel de generar experiencias donde la imaginación y la creatividad dinamicen procesos simbólicos mediante el uso de varios elementos de diseño.

3.2.4 El Libro como material Didáctico.

El libro con diferentes temas didácticos tiene el objetivo de que el niño capte y aprenda a través de colores, dibujos, formas e imágenes concretas de fácil retención, estas características ayudarán a poner en práctica la estrategia de persuasión que consiste “en el juego retórico apelando sobre todo a la sorpresa, la sensación (impacto) y a la sensualidad perceptiva (fascinación, hiperrealismo) y su aliada, la



sensibilidad estética, que es en conjunto la estrategia fundamental de la publicidad: la convicción por la seducción”²⁵, particularidades que actúan sobre el impacto visual del usuario.

Para el diseño de libros infantiles es necesario cubrir las páginas con imágenes coloridas ya que en este caso la imagen es la encargada de mostrarlo y explicarlo todo, dentro de esta composición gráfica es de vital importancia el tratamiento del color, deben ser vivos y brillantes pero siempre manteniendo la sutileza ya que van dirigidos hacia niños que están empezando a experimentar su entorno, a todos estos elementos y actividades es necesario incluir un personaje con el que el niño se va a identificar, para poder seguir la narración; “sucesivamente, a medida que el niño desarrolla su capacidad de percepción, el libro infantil incorpora “escenas” y, poco a poco, introduce la secuencia de las acciones representadas en imágenes, y del discurso escrito”²⁶.

Los libros infantiles están compuestos de una página guía por medio de la cual el niño observa elementos y acciones y la otra página sirve de complemento para aplicar lo observado en donde el lector interactúa con lo visto anteriormente.

Los materiales didácticos deben ser de material no tóxico, resistente (cartón, plástico) y acabados duraderos (plastificados), ya que van a ser manipulados por manos no hábiles. Tiene un fin didáctico pero al estar dirigido hacia niños de 4 a 5 años de edad no debe dejar a un lado y conservar el concepto de material lúdico.

Entendiéndose como material lúdico a “los elementos o implementos que se utilizan para mantener la atención del niño, por lo general son juguetes con los que ellos se divierten jugando”²⁷.

3.2.5 Elementos de Diseño Básico

“La gráfica didáctica se esfuerza en hacer comprensible (comprender y aprender al mismo tiempo) las cosas complejas y abstractas, las cosas ocultas o impenetrables

²⁵ COSTA, Joan/ Abraham Moles, Enciclopedia de Diseño, “Imagen Didáctica”, Barcelona (España). CEAC. Pág. 49

²⁶ MOLES, Abraham/Luc Janiszewski. Enciclopedia de Diseño “Grafismo Funcional”. Barcelona (España), CEAC, Pág.198.

²⁷ <http://www.buenastareas.com/ensayos/Glosario-De-Ludica/189418.html>, 10/03/2011

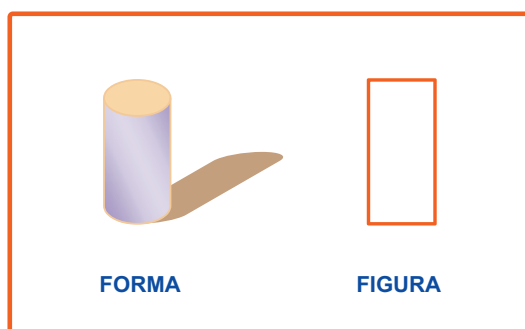
por nuestros sentidos, los procesos temporales que no podemos imaginar de una sola vez, los fenómenos de lo infinitamente grande y de lo infinitamente pequeño”²⁸.

Para el diseño de este trabajo con fines didácticos los elementos básicos de diseño vienen a constituir un papel importante ya que las diversas opciones de composición entre ellos dan resultados óptimos para expresar conceptos y conocimientos hacia el niño, entre los elementos a utilizar tenemos: figuras y formas (geométricas, regulares e irregulares), colores planos, ilustraciones y tipografías que faciliten la retención, aprendizaje y comprensión del mensaje.

Este tipo de composiciones de elementos ayuda a que el niño participe directamente con ellos y asimile el conocimiento que estos expresan, conceptos que al ser observados, procesados y asimilados empiezan a formar parte de su convivir diario.

3.2.5.1 Figuras y Formas

Estos términos son usados como similares pero en realidad tiene significados muy diferentes. La figura es un área que está delimitada por líneas y cuando esta adquiere un volumen se convierte en forma la cual se la puede mostrar en diferentes vistas ya que tiene profundidad, es decir que tiene tridimensionalidad. En cambio las figuras son formas compuestas por ángulos y tamaños determinados.



Fuente: Carolina Herrera R.

El diseño contiene elementos conceptuales que no son visibles, pero cuando estos ya pueden ser observados como algunos elementos gráficos (como el punto, la línea), se convierten en planos.

²⁸ COSTA, Joan/ Abraham Moles, Enciclopedia de Diseño, “Imagen Didáctica”, Barcelona (España). CEAC. Pág. 57

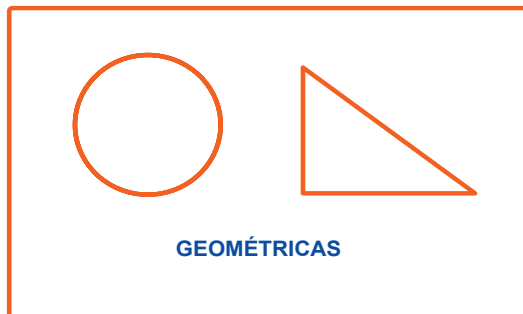
Tipos de Figuras

CALIGRÁFICAS.- Para realizar estas figuras tiene mucho que ver el movimiento de la mano, la habilidad como se desenvuelvan los dedos, el material donde se escribe, la superficie donde se apoye el material, y así se podrá obtener resultados óptimos.



Fuente: Carolina Herrera R.

GEOMÉTRICAS.- Estos dibujos son figuras construidas por medio de materiales mecánicos para obtener curvas y ángulos con exactitud como es el compás, regla, curvigrafos y las escuadras.



Fuente: Carolina Herrera R.

ORGÁNICAS.- Son similares a las figuras caligráficas ya que se usa lápiz, pincel, pluma. Los cuales dan formas y curvas que fluyen naturalmente.



Fuente: Carolina Herrera R.



3.2.5.2 El Color

El color dentro del diseño gráfico cumple un papel muy importante ya que este elemento es capaz de transmitir estados de ánimo o sensaciones y como diseñadores estamos encargados de explotar el poder que ellos tienen, sin olvidar que existen normas que hacen que el uso del color sea armonioso o discordante.

Colores Armoniosos. - Dentro de este grupo están los colores que aparecen cerca en el círculo de colores y que esto les hace verse agradables.

Colores Discordantes. - Son los colores que se encuentran opuestos en el círculo de colores.

El color es considerado como un medio subjetivo que se lo usó para reforzar y expresar información visual pero también se lo considera como un medio de expresión; dentro de la comunicación visual “sirve para transferir mensajes y comunicados y es importante en cuanto al objeto de orientación, conocimiento y desarrollo humano”²⁹.

El color tiene diferentes significados y estos han sido dados dependiendo del contexto histórico o cultural donde se los observa, pero en si su origen es el mismo en todos los lugares donde se lo utiliza.

La luz se considera un tipo de energía que es captado por el ojo e interpretado por nuestro cerebro como color.

- **CARACTERÍSTICAS DEL COLOR**

Los colores tienen características importantes y únicas que los hacen verse hermosos y funcionales al ojo humano; las características son:

- **TONO**

²⁹ QUINTANA, Rafael, Universidad de Londres, “Taller de Diseño Gráfico Color”, Pág. 6



- VALOR
- SATURACIÓN.

TONO.- Es una propiedad que permite clasificar los colores.

a) Colores Cálidos

Como cremas y rosas, sugieren delicadeza, amabilidad, hospitalidad y regocijo y en los matices oscuros con predominio de rojo, vitalidad, poder, riqueza y estabilidad. Por asociación la luz solar y el fuego al rojo-anaranjado, al amarillo, etc.

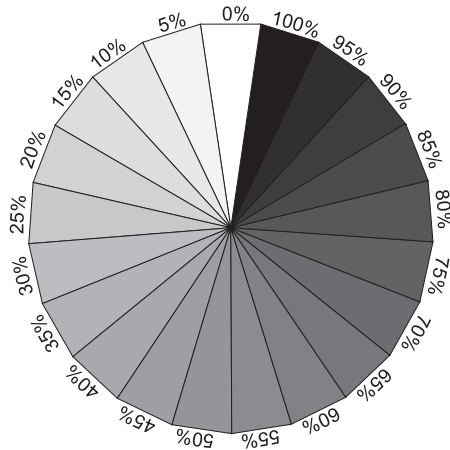


b) Colores Fríos

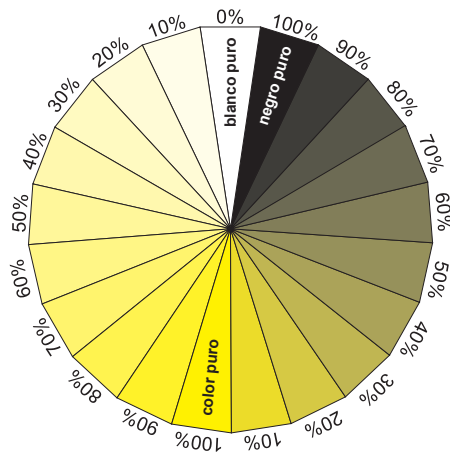
Se los considera por asociación con el agua al azul, violeta y verdoso; Los colores fríos en matices claros expresan delicadeza, frescura, expansión, descanso, soledad, esperanza y paz y en los matices oscuros con predominio de azul, reserva, misterio y pesadez.



VALOR.- Es la segunda dimensión del color es el grado de claridad u oscuridad de un color. A los colores con alto valor se les denomina claros y las que tienen bajo color se les denomina oscuros.



SATURACIÓN.- O también denominada intensidad se refiere al grado de pureza del color, es la fuerza, brillo o distancia psicológica que separa al color gris del neutro de igual valor³⁰.



Los colores recomendados para este trabajo son los colores luminosos, porque para los diseños e ilustraciones que se utilizarán en este libro se usará colores con matices claros. Tanto colores cálidos como colores fríos, porque son colores reales que atraen la atención de las personas, que nunca pasan inadvertidas, que son estimulantes y alegres.

³⁰ QUINTANA, Rafael, Universidad de Londres, "Taller de Diseño Gráfico Color", Pág. 12



• SIMBOLISMO Y PSICOLOGÍA DEL COLOR

El significado que tiene cada uno de los colores esta definido por la cultural y forma de vida de las personas, es decir de acuerdo al contexto donde es aplicado u observado.

Los colores desde el punto de vista psicológico, tienen algunas expresiones. En la psicología de los colores, están basadas ciertas relaciones de éstos con formas geométricas y símbolos³¹.

A continuación una referencia de las características simbólicas y psicológicas de los colores primarios y secundarios:

COLORES	SIMBOLISMO	PSICOLOGÍA
 Amarillo	Intelecto, inteligencia, concentración, introsión, aprendizaje, optimismo, imaginación, persuasión, confianza, encantos, alegría, esperanza, filosofía.	Es sol, poder, alegría, buen humor y voluntad; se le considera como estimulante de los centros nerviosos.
 Azul	Símbolo de la Inspiración, tranquilidad, paz, entendimiento, paciencia, de naturaleza armoniosa y artística, sabiduría, limpieza, orden.	Es inteligencia, verdad, sabiduría.
 Rojo	Símbolo de la energía, vigor, entusiasmo, liderazgo, independencia, magnetismo, deseo, velocidad, peligro, sacrificio, amor, protección.	Significa sangre, fuego, violencia, actividad, impulso y acción, es el más adecuado para personas retraídas y con reflejos lentos.
 Naranja	Símbolo de la Energía, suerte, éxito, estimulación, auto-control, receptividad, organización, creatividad, extroversión, motivación, nacimiento de una idea.	Es entusiasmo, euforia.
 Verde	Símbolo de la Armonía, juventud, sanación, empleo, auto-suficiencia, independencia, generosidad, balance, cooperación, éxito, ambición, equilibrio.	Es reposo, esperanza, primavera, juventud, equilibra las sensaciones.
 Violeta	Símbolo de la Espiritualidad, dignidad, idealismo, servicio, propósito, generosidad, creatividad.	Es profundidad, misterio, melancolía, es un color delicado, fresco y de acción algo sedante.

Fuente: Carolina Herrera R.

³¹ QUINTANA, Rafael "Taller de Diseño Gráfico Color", Pág 25.



3.2.5.3 Tipografía

Desde hace muchos años atrás el hombre ha buscado varias formas de comunicarse según sus necesidades vitales, desde sonidos, señales hasta la interpretación de sus ideas y sentimientos de manera escrita.

La tipografía se la toma en cuenta como signo, texto y como imagen.

Tipografía como signo: “El lenguaje se compone de signos percibidos por los sentidos, que siempre hay que considerar y entender bajo tres aspectos: manifiestan la situación o la intención del emisor (expresión, síntoma), influye en el receptor (apelación, señal) y transmiten información sobre objetos y hechos (representación, símbolo)”³². Por lo tanto hay que tomar en cuenta todas estas características que transmite la tipografía como signo, para así llegar de manera adecuada al lector.

Tipografía como texto: Hay variedad de tipografías que puede ser usadas en diferentes temas tomando en cuenta donde van a ser aplicadas y hacia quien van dirigidas, estas tienen características propias que resaltan si están siendo usadas en el tema adecuado. La letra de texto “es aquella que sirve para componer líneas, párrafos y libros enteros. No cualquier letra sirve para esto. “Una letra para texto debe poseer un mínimo “ruido” y un máximo de claridad, estabilidad y comprensibilidad (algunos dirían: legibilidad), para poder comunicar el contenido. Una letra de texto, por decirlo así, es una letra de trabajo”³³.

“La legibilidad se refiere principalmente a la forma del tipo, al grado de facilidad de reconocer un carácter o alfabeto cuando se presenta en una fuente particular. La facilidad de lectura de un texto se refiere tanto a la forma del carácter como a su organización”³⁴.

Tipografía como imagen: “La tipografía y la estética están muy relacionadas”³⁵. Es muy importante saber como transmitir ideas o sentimientos a través de la imagen ya que nuestra cultura esta formada por gente que le atrae lo visual es por eso que el tema imagen, tipografía debe ser bien pensado para aplicarlo al diseño.

³² ALVAREZ, Dalia, Universidad de Londres, “Taller de Tipografía Avanzada”, Pág. 73

³³ Ibid Pág. 76

³⁴ Phil Baines y Andrew Haslam, Tipografía: Función, Forma y Diseño, México 2002, Ediciones GG, p.105

³⁵ ALVAREZ, Dalia, Universidad de Londres, “Taller de Tipografía Avanzada”, Pág. 77

El texto que se usa en este tipo de libros que van dirigidos hacia niños debe ser bien pensados y seleccionados ya que debe ser una tipografía que tenga relación con el estilo de las ilustraciones porque conjuntamente forman una composición que expone el mensaje a ser captado.

3.2.5.4 La Marca

La marca es un signo de comunicación de identidad de un servicio, persona o institución; la marca tiene como objetivo “distinguir o diferenciar, hacer reconocer y memorizar así como dar un mensaje del producto, servicio o ideología”³⁶ es decir que esta deberá ser diferenciada por el distintivo de su composición (nombre, imagen y slogan) y que sus cualidades estéticas serán estrategia de identificación.

Desde el punto de vista grafico la marca se clasifica en:

- **Logotipo**

El logotipo es considerado como la firma de una marca es decir que puede ser definido como “la versión gráfica estable del nombre de marca”³⁷. Según el punto de vista gráfico, el logotipo viene de la clasificación de la marca.

Logotipo es la “Marca en la cual la palabra funciona como imagen”³⁸.

- **Imagotipo**

El imagotipo esta formado de un logotipo más un signo no verbal que no necesariamente debe ser leído para identificar el mensaje; las imágenes que componen el imagotipo deben ser fáciles de memorizar y diferenciar para esto se deben analizar rasgos únicos y característicos a través de iconos, figuras abstractas, mascotas o personajes u objetos representativos.

Desde el punto de vista de denominación (nombre de la marca) se clasifica en:

³⁶ QUINTANA, Orozco Rafael, “Diseño y Desarrollo de Marcas”, Universidad de Londres, Pág. 6

³⁷ ALBARRAN, Guillermo, “Diseño de Identidad Corporativa”, Universidad de Londres, Pág. 7

³⁸ QUINTANA, Orozco Rafael, “Diseño y Desarrollo de Marcas”, Universidad de Londres, Pág. 20



- ***Nombres descriptivos***

En este caso el nombre es el que se encarga de describir el servicio o producto que se ofrece al usuario.

- ***Denominación simbólica***

Para este tipo de marca el nombre esta complementado con una imagen o símbolo que puede tener o no relación con el servicio o producto a promocionar.

Es importante tomar en cuenta estas características y clasificaciones para la creación de una marca ya que por medio de esta se obtendrá el éxito en el lanzamiento del producto para dejar plasmado en la retentiva del usuario.

3.2.5.5 Bocetos e Ilustraciones

Según el Diccionario del Arte la definición de boceto es: término de origen Italiano “bozzetto” - bloque de piedra sin desbastar- dentro de pintura y escultura se conoce como el estudio previo, muchas veces en tamaño más pequeño. “El boceto, es también, el campo de pruebas para el uso de la línea, valores tonales, masas, textura, formas y color - elementos de composición - que después pueden ser traducidos a otros medios pictóricos y que asimismo pueden formar la base para proyectos mucho más ambiciosos”³⁹.

Dibujar es un arte que poseemos todas las personas en diferente grado de habilidad pero la tenemos todos el momento de crear algo y esto es gracias a nuestro cerebro; nuestro cerebro esta formado por dos hemisferios que son conocidos como hemisferio derecho y hemisferio izquierdo, se conoce que el hemisferio derecho se encarga de manejar nuestra motricidad en la mano izquierda y el hemisferio izquierdo la motricidad de nuestra mano derecha. La parte derecha del cerebro es la que percibe y procesa la información visual y para crear un objeto no es necesario mirar una muestra, mientras el lado izquierdo no lo hace. El hemisferio izquierdo se dedica al análisis, a creación de procedimientos trabaja de una manera analítica, verbal, calculadora, lineal y objetiva.

³⁹ SALOMA, Margarita, Universidad de Londres, “Técnicas de Bocetaje” (Compilación), Pág. 3



3.2.5.6 Gráfica Didáctica

Para el rendimiento y asimilación de un concepto didáctico, es necesario tomar en cuenta con que tipo de imágenes se va a trabajar; en este caso son adecuadas las imágenes esquemáticas que son “aquellas representaciones visuales que tienen la capacidad de sintetizar y contener un número elevado de ideas - tantas como sean posibles en función del sujeto - por medio de un mínimo número de grafemas (es la unidad mínima de un sistema escrito), con el fin de ser trasladadas por la vía del razonamiento, al cerebro del individuo receptor”⁴⁰.

3.2.5.7 Elementos de Post Prensa

Este trabajo va dirigido hacia niños que están empezando a socializarse con el texto por lo que es necesario trabajar con este tipo de gráfica didáctica, en donde las actividades y contenidos estarán estructurados en base a pocas letras, palabras, frases y varios dibujos con el fin de llegar hacia el usuario a través de la visualización, tomando en cuenta lo importante de las características de este tipo de gráfica (imagen, texto) los niños adoptaran una autoeducación por medio del didactismo (“didactismo es mas próximo a “aprendizaje” que a “enseñanza”⁴¹). Por lo que vale tomar en cuenta que la enseñanza es importante para el aprendizaje pero también se puede aprender sin recibir enseñanza formal.

Para el desarrollo de este material didáctico a más de los términos anteriores es necesario conocer algunos elementos gráficos aplicados en post prensa conocidos también como acabados del producto, entre ellos tenemos los siguientes:

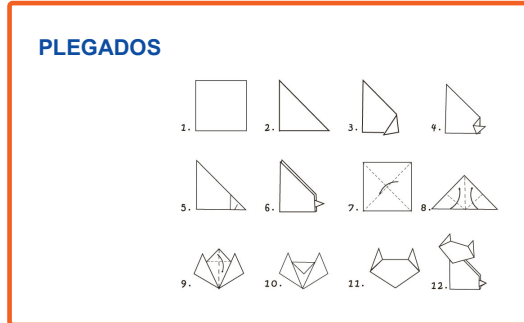
- *Plegados.*
- *Troquelados.*
- *Cortes*

⁴⁰ COSTA, Joan y Abraham Moles. Imagen Didáctica, Barcelona, España. Editorial CEAC, Pág. 41

⁴¹ Ibid, Pág. 41



Plegados.- Es el arte de doblar papel y a través de esto crear actividades dinámicas que influyen en el lector, facilitando la asimilación del material creado más que del material impreso en una hoja de papel plano.



Fuente: Carolina Herrera R.

Troquelados.- Es la acción que ejecuta un molde con cuchillas de acero “TROQUEL” (perforación completa) “SEMITROQUEL” (perforación parcial) el cual al ser presionado contra un material mediante una prensa forma variedades de diseños que llaman la atención del lector.



Fuente: Carolina Herrera R.

Cortes.- Los cortes sirven para crear múltiples efectos en una hoja de papel, cuyo trabajo al ser iniciado crea en el lector un interés por terminar la tarea con perfección sin desanimarse ante las dificultades además produce un sentimiento de confianza en las propias posibilidades.



Fuente: Carolina Herrera R.

Siendo el juego un recurso central en el trabajo con los niños y niñas donde se articula lo recreativo con la intencionalidad pedagógica, los materiales constituyen un instrumento didáctico con el cual los niños interactúan, pudiéndose generar en esta relación diferentes aprendizajes.

Estos materiales didácticos son elementos esenciales para aplicar estrategias destinadas a promover el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas. Ellos aprenden mejor cuando interactúan y se involucran en los procesos de manera activa; los materiales didácticos son recursos metodológicos que posibilitan que este proceso se dé adecuadamente, pues ofrecen una gama amplia de posibilidades de interacción, de exploración, de creación y lo que es más importante, de integración de las experiencias y conocimientos previos de los niños en las situaciones de aprendizajes para generar nuevos conocimientos.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA DE DISEÑO



PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Estrategia de Diseño

La siguiente propuesta está constituida por tres ciclos compuestos por elementos gráficos los cuales forman un sistema de diseño, que tiene como fin dar a conocer los beneficios que brinda un grupo de seis libros con actividades para el desarrollo de habilidades y destrezas dirigidos hacia niños de 4 a 5 años de edad y dos pizarrones didácticos con los que se pretenden observar los conocimientos adquiridos en las actividades de los libros mencionados, el sistema de diseño planteado es un modelo abierto que deja la iniciativa para propuestas futuras con objetivos similares pero dirigidos hacia otros grupos de usuarios y que contengan diferentes temáticas según la necesidad a resolver.

El servicio “Propuesta de Autoeducación” se basa en facilitar el material didáctico al usuario, con el aporte y la complementación entre algunos recursos (humanos, físicos y económicos) se han planteado las siguientes etapas a ejecutarse:

ETAPA 1

Es la parte en la cual se crea y se lanza la marca del servicio -LUDEGO- a través del talento humano (diseñadores, pedagogos, psicólogos educativos, publicistas, choferes) y de una campaña con material publicitario que difundirá los objetivos y características del proyecto durante el ciclo escolar.

ETAPA 2

En esta etapa luego de haber plasmado la marca, a través de hojas de inscripción se identificará a los usuarios que estén interesados en este servicio y se proporcionará detalladamente por medio de manuales el contenido de cada libro, el porque de los pizarrones, su forma de uso y los alcances educativos que tiene cada uno de estos materiales.



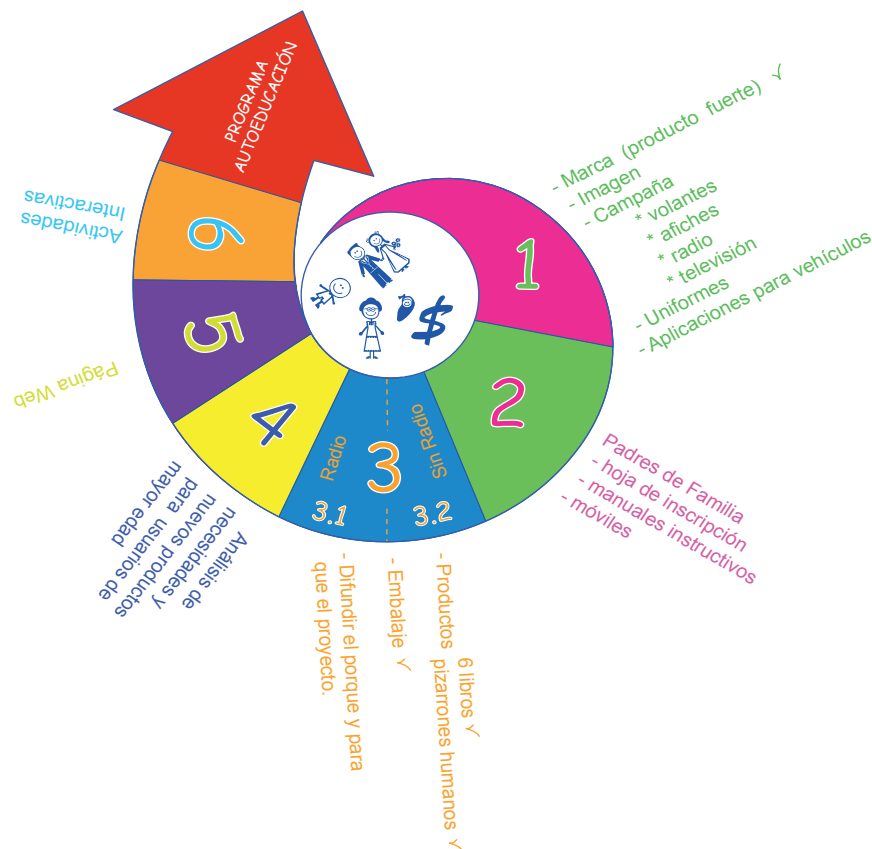
ETAPA 3

En la etapa tres cuando estén identificados grupos de personas relacionadas con este producto, se entregará un KIT de seis libros con diferentes temáticas, dos pizarrones con diferentes contextos donde se evaluará los conocimientos adquiridos por el niño o niña en las actividades de cada libro y las fichas o piezas para desarrollar las actividades; se difundirá a través de radio, televisión, páginas Web acerca de los beneficios y satisfacciones que brinda el producto.

El objetivo de esta parte es dar inicio a más etapas dentro del sistema, se puede aplicar a niños y niñas de diferentes edades por lo tanto la temática también irá avanzando acorde a las necesidades que estos requieran.

Las aplicaciones pedagógicas dentro de este sistema se podrán ir innovando y acoplando a los sectores y requerimientos educativos de nuestro país.

Programa de Autoeducación



Los Vistos (✓) son los productos a desarrollarse en esta propuesta



Dentro de este capítulo están los objetos y detalles de cada uno, los cuales son elementos fundamentales para cumplir con los objetivos planteados.

Esta propuesta es un sistema que consta de algunos elementos gráficos que son :

- *Marca*
- *Libros*
- *Pizarrones*
- *Embalaje*

4.1.1 Marca.

La marca a usarse en este producto se determinó por la cantidad de aceptación de un grupo de niños que observaron algunas propuestas. (Anexo 2)

La marca que va a representar este producto es un imagotipo estructurado por letras mayúsculas dentro de seis figuras geométricas que forman la palabra “LUDEGO” escrita en tipografía Century Gothic Bold de 17 pts; ésta palabra viene de la unión de partes de la palabra LÚDICO que *“es un derivado por etimología popular del sustantivo latino ludus (que significa “juego” entre otras muchas acepciones). Lúdico se formo por analogía con muchas palabras que empleaban sufijo - ico. El adjetivo correcto de origen latino es en realidad “lúdicro” ”⁴² y JUEGO que a parte de ser una acción o resultado de jugar, también significa “conjunto de piezas o elementos que sirven para jugar”⁴³; de ahí su nombre. Este imagotipo en su composición contiene la abstracción de la forma de un niño/a sin edad específica ya que este sistema esta proyectado para niños de 4 a 9 años de edad, en esta etapa enfocando hacia niños de 4 a 5 años, en la parte inferior esta el slogan “tu libro juego” que da fuerza a lo que quiere expresar la composición de estos elementos, escrito con tipografía Century Gothic Regular de 9 pts; y por tales características esta marca viene a ser parte del grupo de marcas descriptivas en donde “el producto o servicio esta descrito por la marca verbal en si mismo”.⁴⁴ (Anexo 3)*

42 <http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>

43 <http://www.wordreference.com/definicion/juego>

44 QUINTANA, Orozco Rafael, “Diseño y Desarrollo de Marcas”, Universidad de Londres, Pág. 21

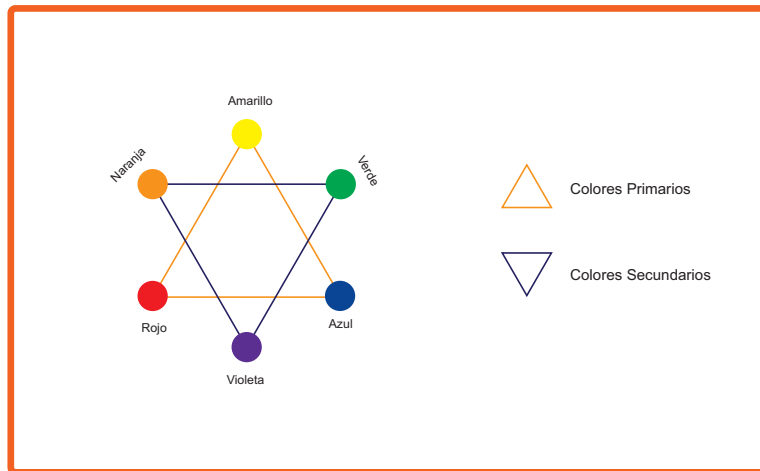


Composición



4.1.2 Aplicación del Color

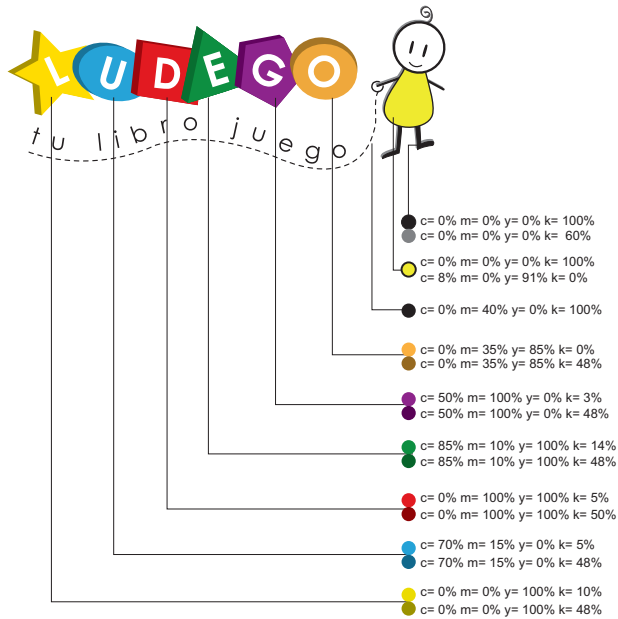
Los colores asignados al logotipo de este producto son colores básicos y secundarios. Dentro de estos seis colores básicos



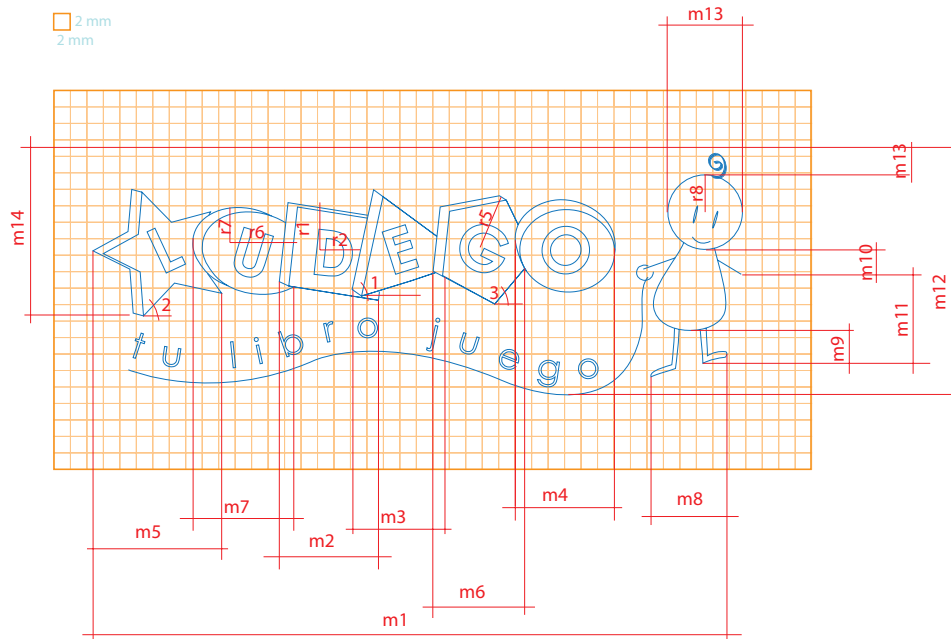
4.1.2.1 Manual de Uso

Cromática

100%



Geometrización



m1 = 8 cm	m8 = 1 cm	r1 = 0.5 cm	∠ 1 = 30°
m2 = 1.2 cm	m9 = 0.5 cm	r2 = 0.5 cm	∠ 2 = 45°
m3 = 1.2 cm	m10 = 0.4 cm	r3 = 0.4 cm	∠ 3 = 45°
m4 = 1 cm	m11 = 1.2 cm	r4 = 0.2 cm	
m5 = 1.5 cm	m12 = 3 cm	r5 = 0.7 cm	
m6 = 1 cm	m13 = 0.3 cm	r6 = 0.7 cm	
m7 = 1.3 cm	m14 = 2.1 cm	r7 = 0.5 cm	
		r8 = 0.5 cm	



Escala

50%
Tamaño mínimo



100%



150%



200%



Opciones de Composición

TIPOGRAFÍA "LUDEGO"	Century Gothic Bold 16 pt Regular
TIPOGRAFÍA "SLOGAN"	Century Gothic 9 pt Regular



Estructura



Uso del Color

Correcto

Escala de Grises



Blanco y Negro



Duotono



Negativo



Uso del Logotipo

Lo que **NO** se debe hacer:

- Girar a 45°, 90°, 270°
- Usar doble línea negra para engrosar el logotipo
- Usar el logotipo sin la palabra LUDEGO
- Usar el slogan sólo
- Usar el logotipo como monotonó
- Usar varios logotipos en una sola superficie
- Cambiar de ubicación la composición de los elementos
- Cambiar de tamaño la palabra LUDEGO
- Inclinar y deformar el logotipo



4.1.3 Libros.

Los libros que forman parte del sistema propuesto están diseñados con el fin de que, a partir de la forma y las actividades que contienen cada uno ayuden al aprendizaje y desarrollo de habilidades y destrezas a través de la manipulación e interacción del niño con cada uno de ellos, cada libro tiene como característica física la forma de una figura geométrica distinta y otra es que son libros plegables, por lo que para observar las actividades el niño necesita abrirlos, girarlos o cerrarlos para esto es necesario el uso y desenvolvimiento de los dedos, manos y brazos que son elementos principales de la motricidad fina.

Algunas de las actividades que contienen los libros son: seguir líneas punteadas, ubicar en sitios específicos laminas para colorear elementos de la naturaleza, subir y bajar solapas para descubrir y aprender nuevas palabras, girar ruletas y emparejar objetos que están en estas, ubicar elementos sobre una base de imán y formar composiciones según la observación e imaginación del niño, pegar sobre una base determinada una foto de identificación del infante, espacio vacíos para ser llenados con letras que formen palabras de acuerdo a un patrón de observación objeto - palabra (crucigramas - sopa de letras); todas estas actividades van a ser desarrolladas directamente con la coordinación de ojos, dedos y manos.

Los textos que aparecerán en este trabajo de fin de carrera están con tipografías simbólicas, textuales y gráficas porque su fin es gráfico-educativo, a través de la tipografía se logrará que los niños se vayan adaptando con los contenidos y relacionando con los gráficos.

Las tipografías a utilizar en la elaboración de textos y enunciados para este trabajo son:

Los títulos que va contener este libro serán escritos con tipografía AR CHRISTY en colores según el tema que corresponda.

- *Tipografía AR CHRISTY, pertenecen a la familia de las Decorativas y son Sin Serif, son apropiadas y recomendadas para seguir una lectura de los contenidos lo que hace que llame la atención del lector (niños, padres de familia, etc.).*

Para el texto en general como palabras o frases cortas que contienen los libros se utilizará la tipografía Century Gothic.

Century Gothic será utilizada exclusivamente en textos de lectura, como por ejemplo para nombres de objetos, animales, colores y números, se usa esta tipografía ya que tiene rasgos redondeados y fáciles de imitar pertenece a la familia de palo seco.

AR CHRISTY

Números:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Signos:

! " . \$ % & / () = ? ¿ ç * ^ " _ : ; ` + Ç ´ , . -

Letras Mayúsculas:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Letras Minúsculas:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

Century Gothic (Bold)

Números:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Signos:

! " . \$ % & / () = ? ¿ ç * ^ " _ : ; ` + Ç ´ , . -

Letras Mayúsculas:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Letras Minúsculas:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3
4 5 6 7 8 9 0



Esta parte consta del diseño de seis libros, cada uno en forma de figura geométrica, los libros contienen temas y actividades diferentes que ayudarán al niño a conocer personajes, actividades y objetos que irá encontrando en el transcurrir de su vida diaria.

4.1.3.1 Tamaño

17.5 cm x 17.5 cm

4.1.3.2 Materiales

Estos libros tienen una base de PVC y recubierto con papel JAC ECO PLUS (donde están impresos los diseños)

Después de realizar pruebas en algunos materiales, se observó que el más adecuado es el PVC por las siguientes características. (Anexo 4)

características materiales	DURABILIDAD	FLEXIBILIDAD	PESO	ESTÉTICA	MANIPULACIÓN	BIODEGRADABLE
PVC (biodegradable)	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PAPEL BOND		✓	✓		✓	✓
CARTÓN PRENSADO	✓				✓	✓

- **PVC**
- Tamaño: 60 x 52
- Espesor: 330 micrones cada capa (libros de 3 capas)
- Temperatura de laminación: 140°
- Temperatura de ablandamiento: 80°
- Tiempo de durabilidad: expuesto al ambiente 3 a 4 años (en caso de estar impreso).
- Forma de cortado: Con un pantógrafo de corte



4.1.3.3 Formas

Cuadrado.- Medios de transporte, aquí el niño podrá visualizar los medios de transporte y los lugares por donde se moviliza cada uno de ellos.

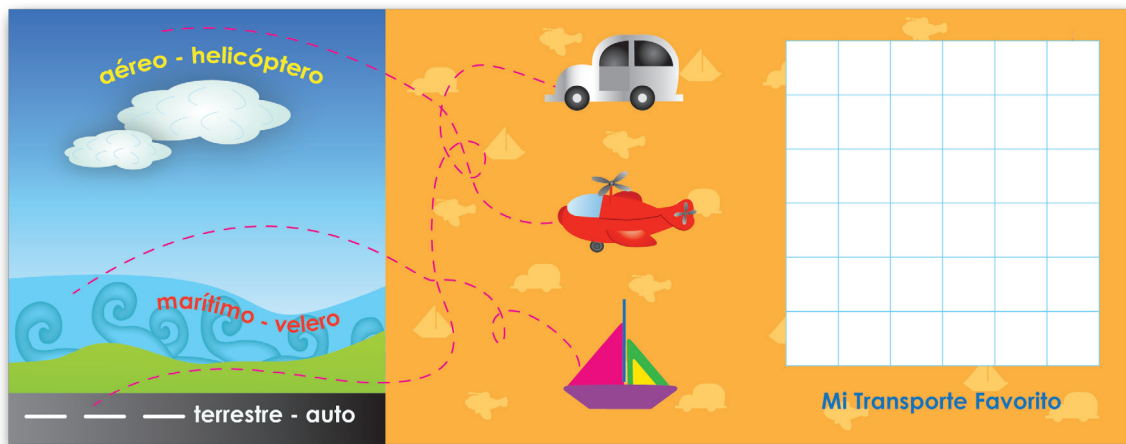
Tiro

Es esta parte del libro el niño podrá identificar por donde circula cada medio de transporte y sus características.



Retiro

En el retiro del libro de forma cuadrada el niño podrá interactuar con las imágenes y así comprobar si esta asimilando lo que observó anteriormente, la cuadrícula de la parte derecha esta destinada para que el usuario dibuje el medio de transporte con el que se identifica.



Rectángulo.- Profesiones, a través de imágenes el usuario podrá identificar uniformes y materiales de uso de algunas de las profesiones que existen en nuestro medio.

Tiro

En la parte frontal de este libro se observan algunas de las profesiones de nuestro medio y el lugar donde se desempeñan laboralmente.



Retiro

En el retiro se observan las profesiones de la parte frontal del libro incluyendo otras y cada una con su respectivo material de trabajo, abajo de cada profesional están una pestañas que al ser levantadas se podrá identificar los medios de transporte que les identifican para movilizarse a sus lugares de trabajo.



Triángulo.- Animales, en este libro el niño podrá identificar entre animales domésticos, serviciales y salvajes, el hábitat donde se desarrollan, sus características y diferencias.

Tiro

En el tiro del libro en forma de triángulo están algunos animales, tanto como domésticos, salvajes y serviciales; cada uno de estos en su respectivo hábitat.



Retiro

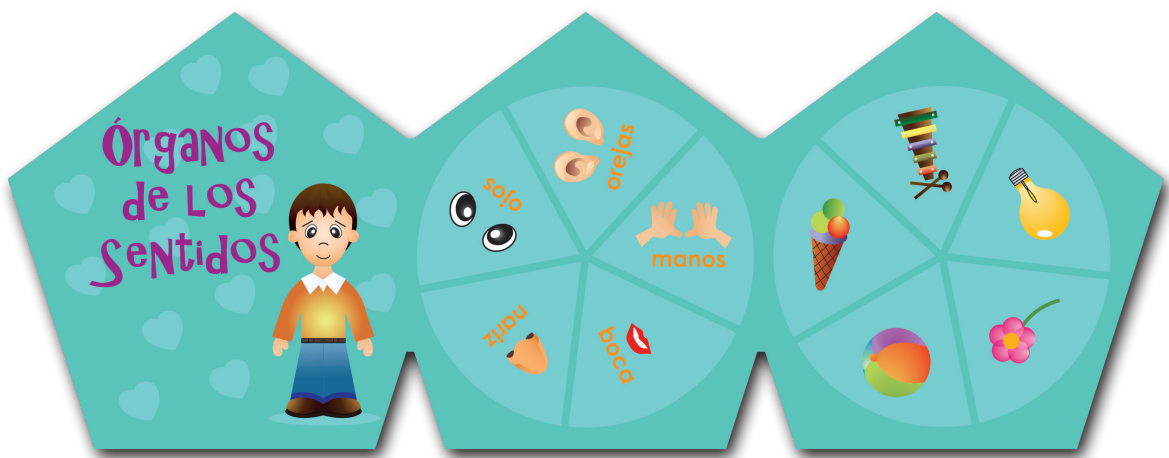
En el anverso del libro el niño puede identificar cada alimento que producen los animales serviciales de igual manera algunos colores que los identifican y en la parte derecha sobre el triángulo de color sólido (verde) sirve para ubicar láminas de dibujos de los animales para colorear.



Pentágono.- Partes del cuerpo humano, por medio de las actividades que constan en el pentágono el infante podrá reconocer las partes del cuerpo humano, identificar género masculino y femenino, los órganos de los sentidos y para que sirve cada uno de ellos.

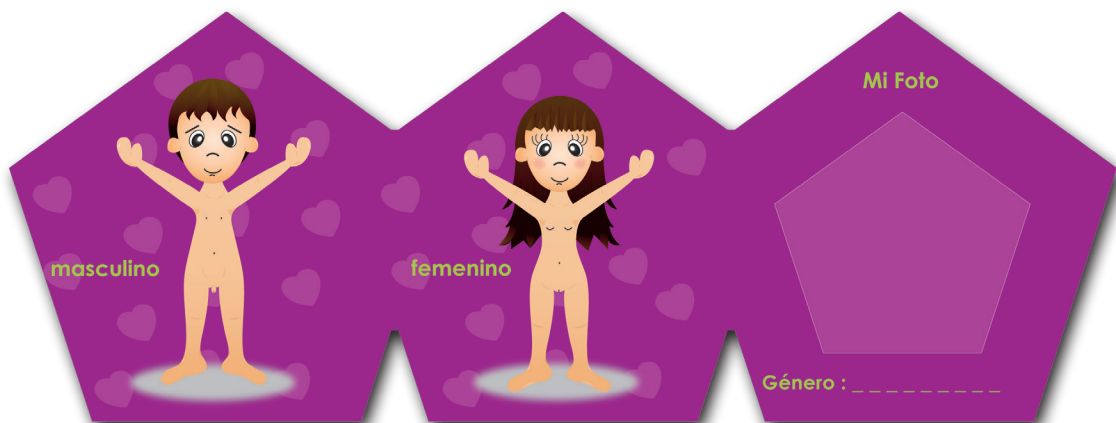
Tiro

En el anverso del este libro hay dos ruedas que contiene objetos para ser empatados como correspondan, la que esta ubicada al lado derecho contiene algunos objetos y la que se encuentra en el lado izquierdo tiene los órganos de los sentidos.



Retiro

En el reverso del libro en forma de pentágono están una niña y un niño donde se pueden identificar las partes del cuerpo humano y las diferencias entre masculino y femenino, en esta actividad el niño podrá reconocer las partes del cuerpo e identificar a que género pertenece, el pentágono vacío del lado derecho es para ubicar una fotografía.



Círculo.- El ciclo vital, en este libro se encuentran imágenes claras de como es el desarrollo de un ser vivo, que servirá de apoyo para identificar cada paso que contiene este ciclo.

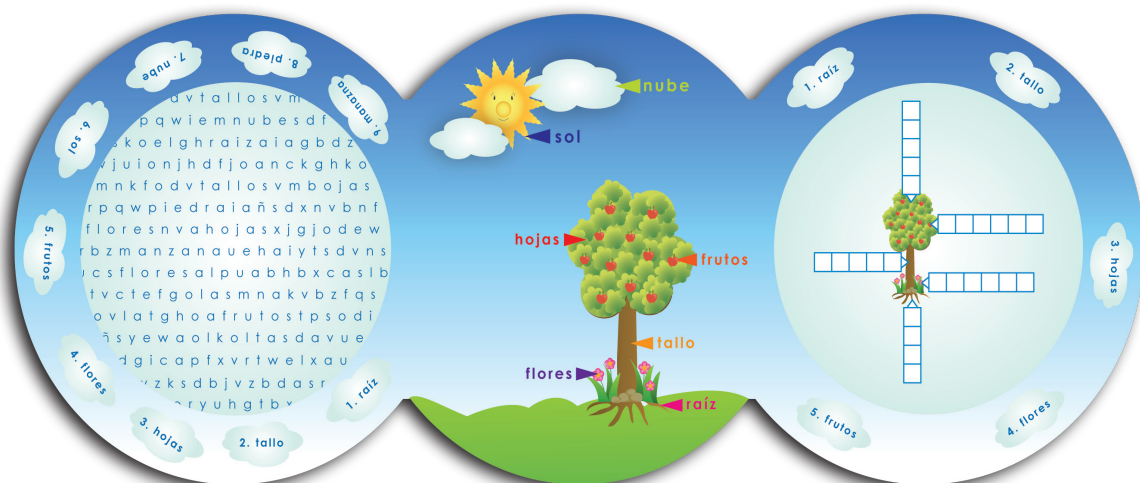
Tiro

En este libro circular observamos el ciclo vital que cumplen los seres humanos y algunos de los elementos que se encuentran en la naturaleza.



Retiro

En el retiro de este libro en la parte izquierda están unas nubes que contienen palabras, las cuales se deben encontrar en la sopa de letras; en la parte central esta un árbol con sus partes y nombres correspondientes que servirán para rellenar los cuadrados vacios que se encuentran en diferentes direcciones en el lado derecho del libro.



Óvalo.- Estaciones del Año, las imágenes que contiene esta parte tiene características específicas que ayudarán al niño a identificar y diferenciar cada estación del año con elementos y atuendos respectivos para cada etapa.

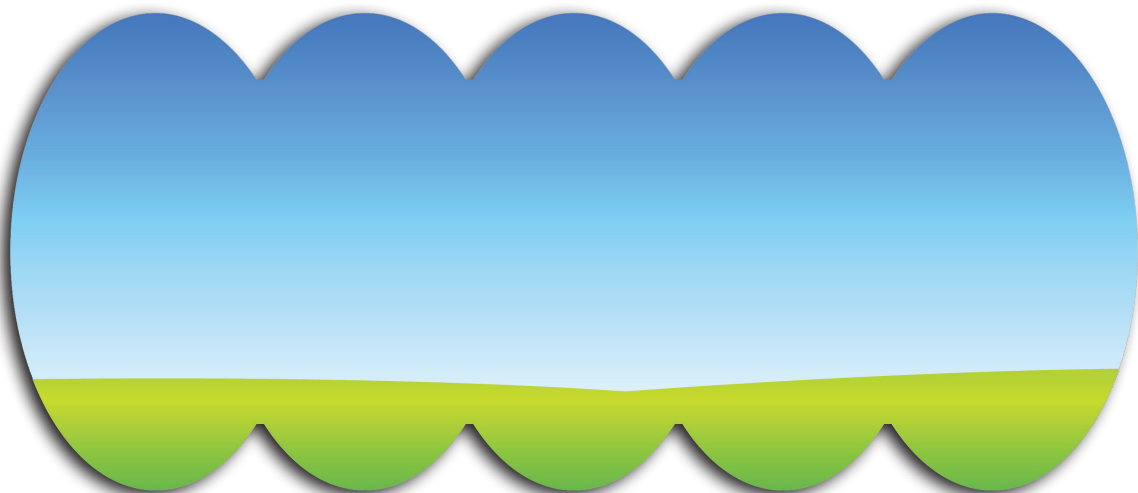
Tiro

En el tiro se observa las estaciones del año y elementos característicos de cada una de ellas, el amanecer y anochecer y algunas actividades que se pueden realizar en estas épocas.



Retiro

El retiro es una base de imán en donde se podrá realizar varias composiciones de las estaciones de acuerdo a lo observado por el niño/a, para esto se incluyen piezas adheribles de todos los elementos que constan en el tiro de este libro.

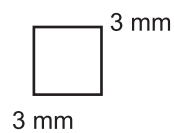


Las actividades en general a desarrollarse en este grupo de libros son para que los niños se familiaricen con palabras, acciones, actividades, colores y elementos que va a encontrar en su vida diaria y a través de la imaginación y retención de ideas e imágenes, aplique lo aprendido en otros elementos (pizarrones didácticos) que forman parte de este sistema.

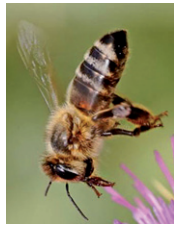
4.1.3.4 Referente, descripción, características, cromática y geometrización

A continuación se encuentran las imágenes que constan en cada uno de los libros, a través de su composición y estructura lograrán captar la atención del usuario y así plasmar el mensaje educativo de cada uno de ellos. (Anexo 5)

Unidad de referencia de la cuadrícula



Referente



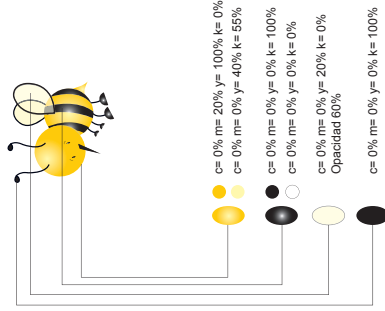
Fuente: Internet

Descripción

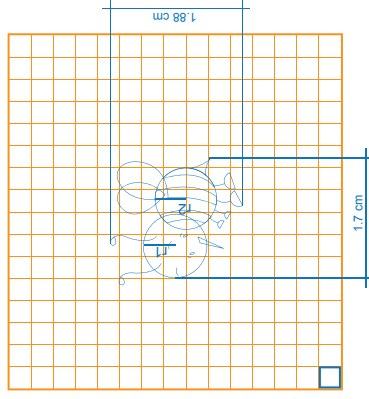
La abeja es un animal que pertenece al grupo de los insectos y se reproduce en colmenas, el ser humano cría abejas porque estas proporcionan miel para el consumo diario de las personas, tiene cabeza, alas, patas, ojos; es un animal servicial.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010", Colombia 1ª Edición

Cromática

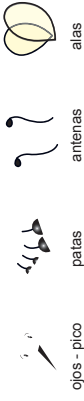


Geometrización



r1 = 0.44 cm
r2 = 0.43 cm

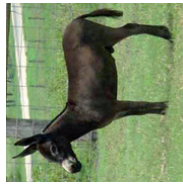
Características



abeja



Referente

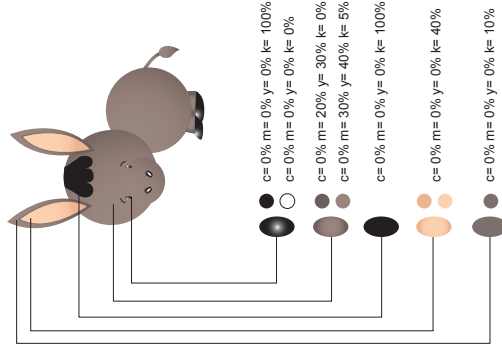


Fuente internet

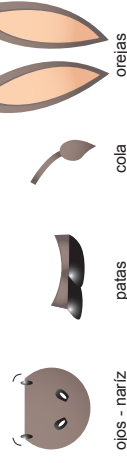
Descripción

El burro es un mamífero parecido al caballo, pero más pequeño sirve para animal de carga tiene orejas largas, cola, cuatro patas son de varios colores como gris, café, blanco, negro.

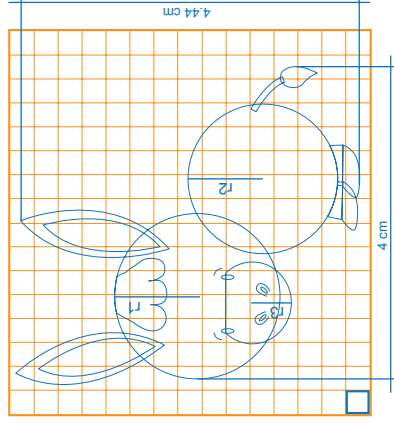
Cromática



Características



Geometrización



r1 = 1.12 cm
r2 = 0.98 cm
r3 = 0.52 cm

burro



Referente



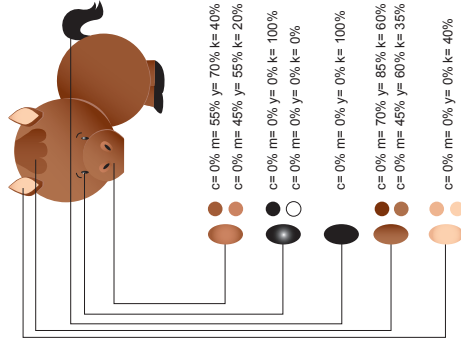
Fuente internet

Descripción

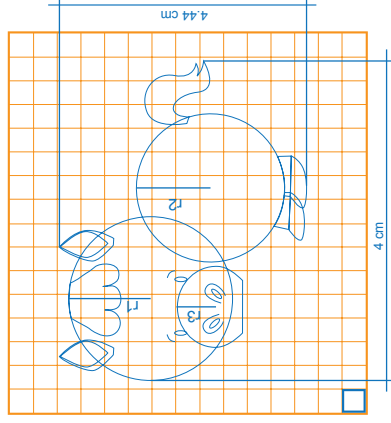
Caballo: animal perteneciente al grupo de los mamíferos tiene cuello alargado, cuatro patas largas, cola, dos orejas, ojos, nariz, boca y pelo en la piel.

DICCIONARIO 'EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010', Colombia 16 Edición

Cromática

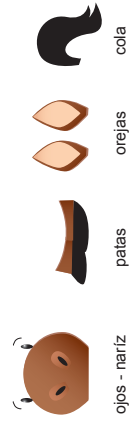


Geometrización



r1 = 1.08 cm
r2 = 0.98 cm
r3 = 0.52 cm

Características



caballo



Referente



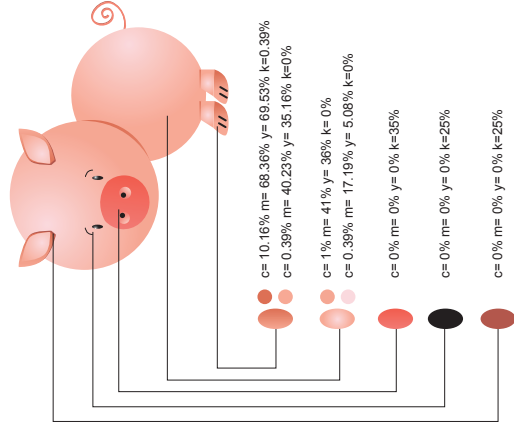
Fuente: Internet

Descripción

El cerdo es un animal mamífero, doméstico, de cuerpo grueso, patas cortas, orejas y cola corta, proporciona carne por eso es parte de los animales seviciales.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010",
6ª Edición

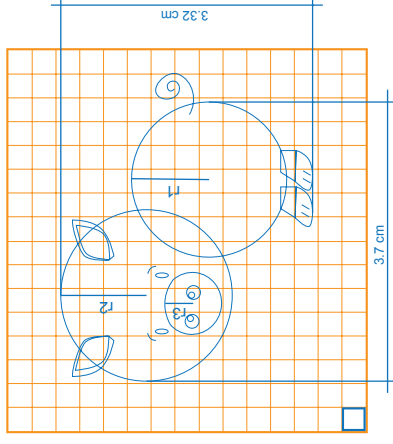
Cromática



Características



Geometrización

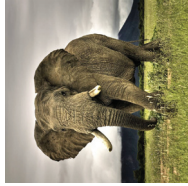


$r1 = 1.02$ cm
 $r2 = 1.13$ cm
 $r3 = 0.37$ cm

cerdo
cerdo



Referente

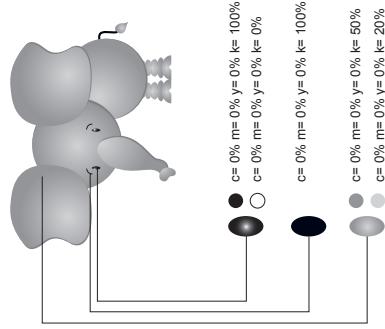


Fuente internet

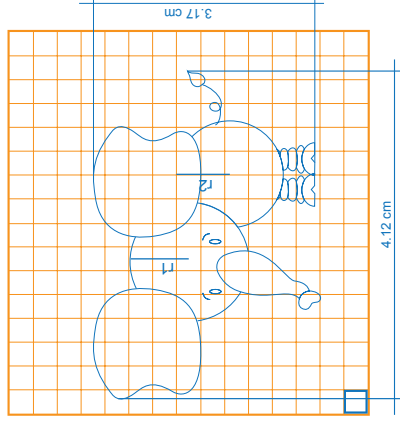
Descripción

El elefante es un animal mamífero, herbívoro de gran tamaño que vive en la selva, tiene una piel muy gruesa, colmillos largos que usa como defensa, trompa que constituye la nariz, orejas grandes, ojos y cola.

Cromática

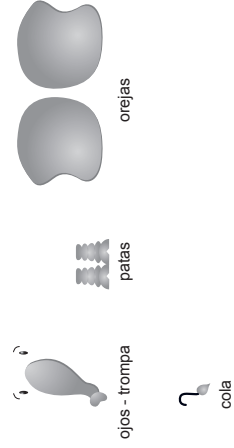


Geometrización



r1 = 0.76 cm
r2 = 0.70 cm

Características



DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia, 16 Edición



elefante

Referente



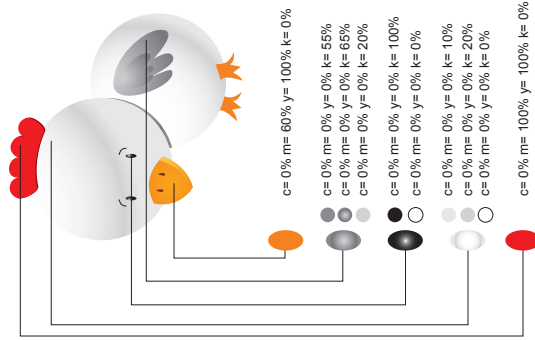
Fuente: internet

Descripción

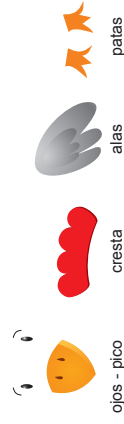
La gallina es un animal que pertenece al grupo de los ovíparos, hembra del gallo, también es un animal servicial porque pone huevos y su carne es alimenticia.

DICCIONARIO EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010[®], Colombia 18 Edición

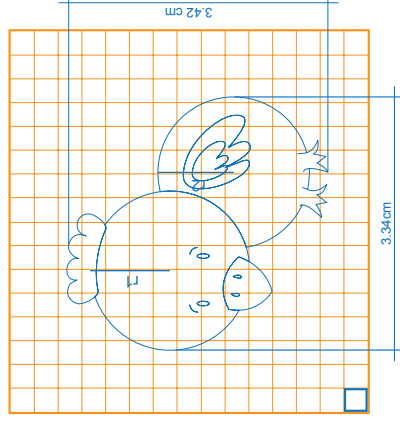
Cromática



Características



Geometrización

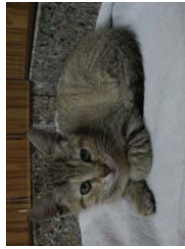


r1 = 1.05 cm
r2 = 1 cm

gallina



Referente



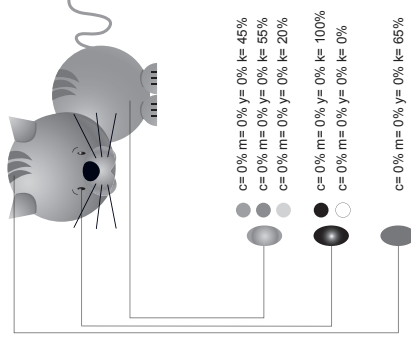
Fuente internet

Descripción

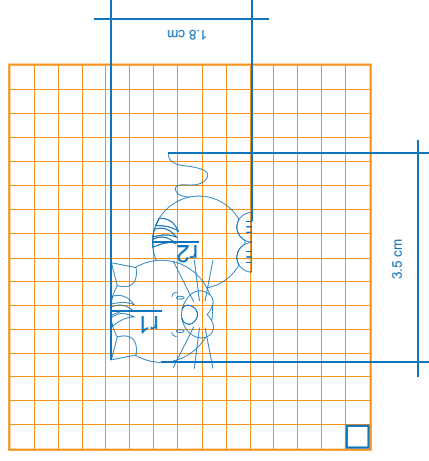
El gato es un animal mamífero, carnívoro, doméstico de tamaño bajo con cuatro patas, garras, orejas, cola, bigote, se alimenta de leche, queso y le gusta cazar ratones.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia, 16 Edición

Cromática



Geometrización



r1 = 0.88 cm
r2 = 0.8 cm

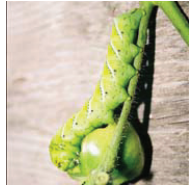
Características



gato



Referente



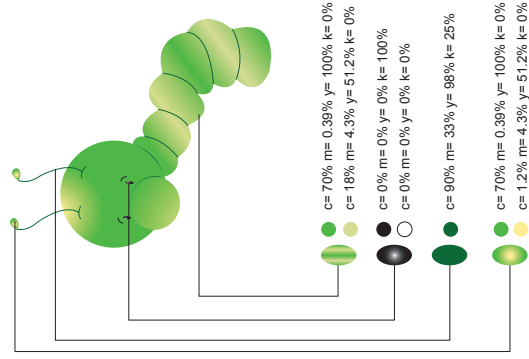
Fuente Internet

Descripción

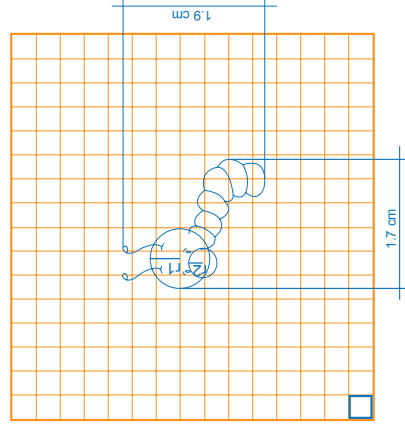
El gusano es un animal de cuerpo blando y alargado, sin patas, son de diferentes colores y formas.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010".
Colombia 16 Edición

Cromática

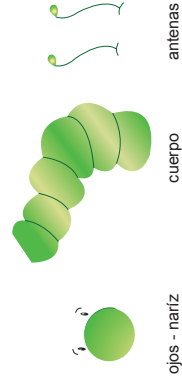


Geometrización



r1 = 0.4 cm
r2 = 0.18 cm

Características



gusano



Referente

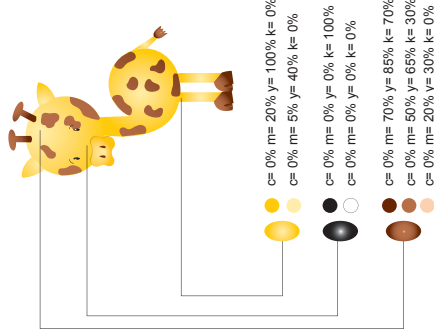


Fuente internet

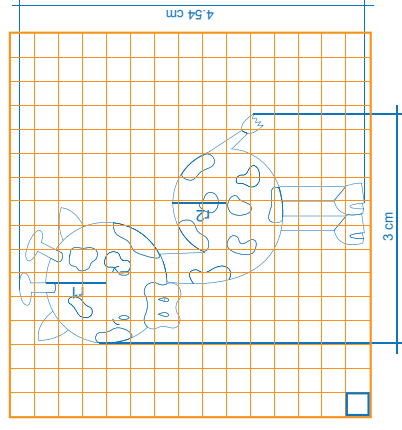
Descripción

La jirafa es un animal mamífero procedente de África tiene un cuello muy largo, cabeza con cuernos, ojos, boca, vive en la selva y se alimenta de las hojas de los árboles muy altos.

Cromática

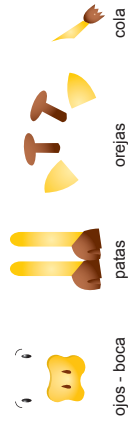


Geometrización



r1 = 0.80 cm
r2 = 0.71 cm

Características



jirafa



Referente



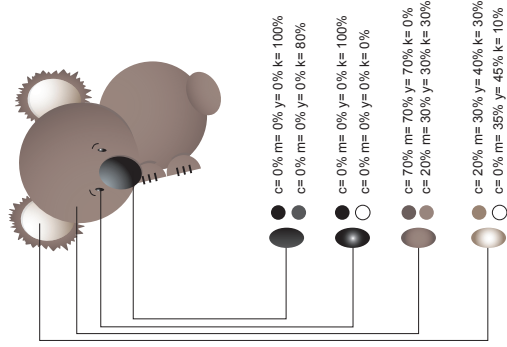
Fuente Internet

Descripción

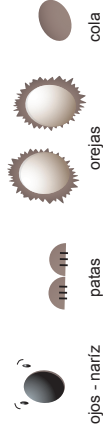
El koala es un animal mamífero que tiene pelo gris, orejas redondas y hocico corto, duerme en los árboles

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010", Colombia: 16 Edición

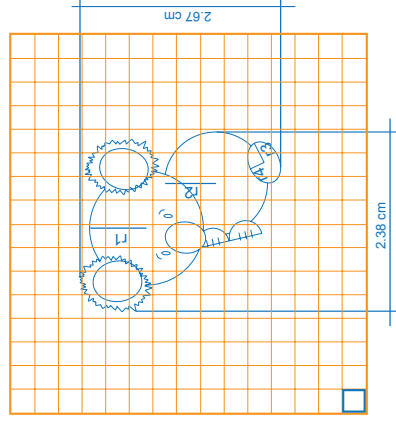
Cromática



Características



Geometrización



r1 = 0.75 cm
r2 = 0.66 cm
r3 = 0.28 cm
r4 = 0.20 cm

koala
KOALAS



Referente



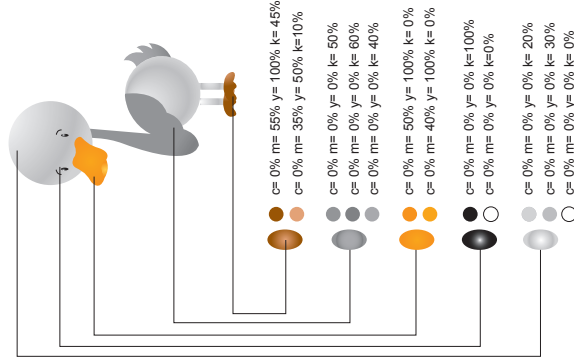
Fuente internet

Descripción

Nandú, ave parecida a la avestruz pero de menor tamaño tiene plumaje pardo, tres dedos de cuello y patas largas.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2007.
Colección 1ª Edición

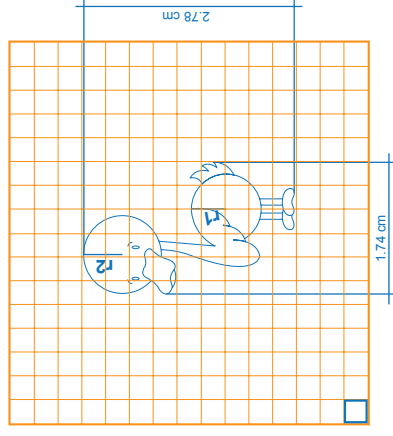
Cromática



Características



Geometrización

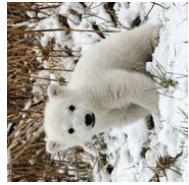


r1 = 0.46 cm
r2 = 0.51 cm

Ñandú



Referente



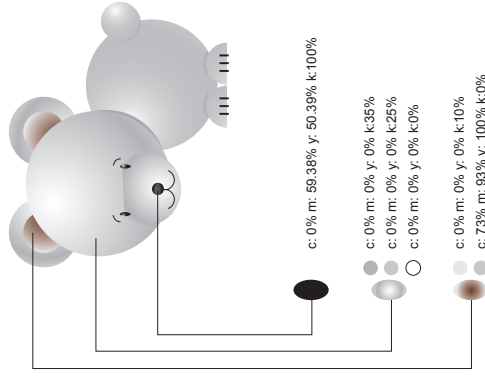
Fuente internet

Descripción

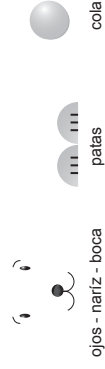
El oso es un animal mamífero, carnívoro, de cuerpo macizo, pelo tupido, uñas largas y cola reducida, vive en las montañas o bosques de los alrededores de las ciudades o pueblos.

DICCIONARIO DEL REQUERIDO LAROUSSE ILUSTRADO 2010^o, Colombia 16 Edición

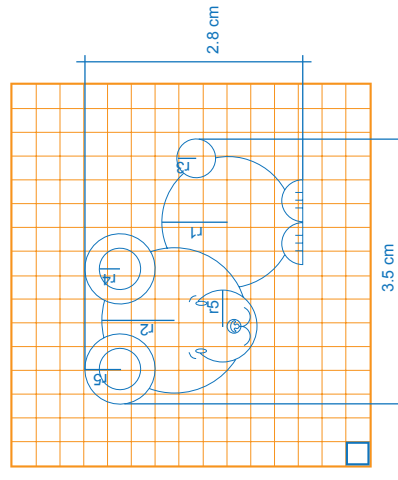
Cromática



Características



Geometrización



r1 = 0.87 cm
r2 = 0.96 cm
r3 = 0.24 cm
r4 = 0.27 cm
r5 = 0.47 cm

OSO



Referente



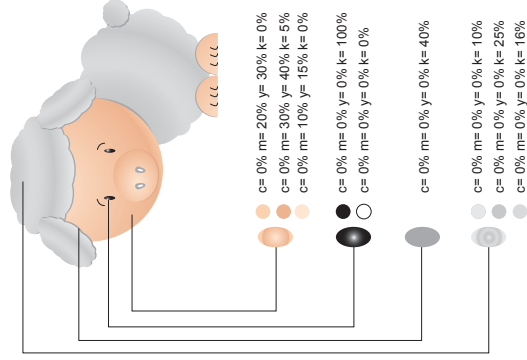
Fuente internet

Descripción

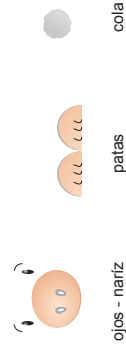
Oveja es la hembra del camero, cubierta su piel por lana.

DICCIONARIO 'EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010', Colombia 16 Edición

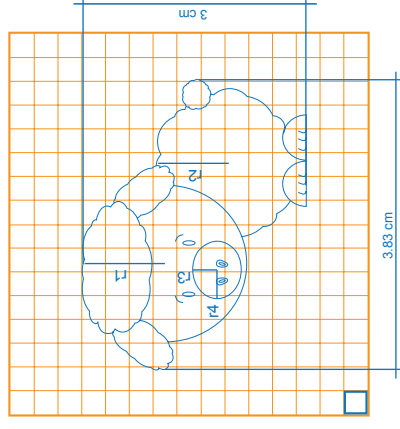
Cromática



Características



Geometrización

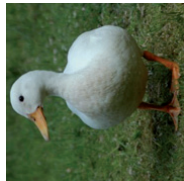


r1 = 1.06 cm
r2 = 0.93 cm
r3 = 0.32 cm
r4 = 0.38 cm

oveja



Referente



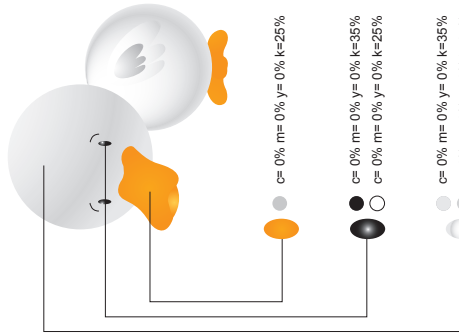
Fuente internet

Descripción

El pato es un ave de pico ancho, patas cortas y puede nadar.

DICCIONARIO DEL REQUERIDO LAROUSSE ILUSTRADO 2010.
Colombia 16 Edición

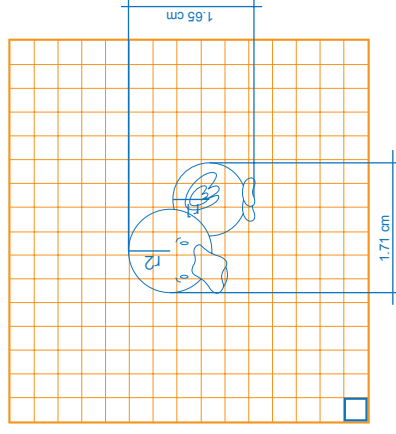
Cromática



Características



Geometrización



$r1 = 0.48 \text{ cm}$
 $r2 = 0.55 \text{ cm}$

pato



Referente



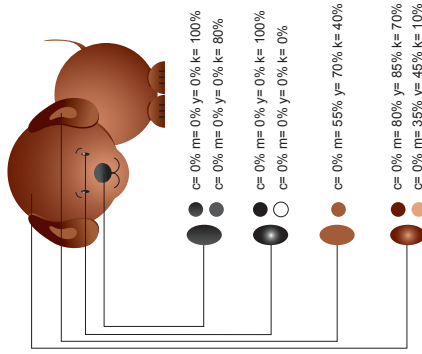
Fuente internet

Descripción

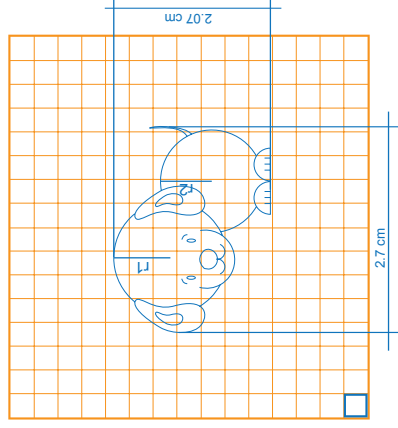
El perro es un animal mamífero, doméstico, carnívoro, que se caracteriza por tener un oído y olfato muy fino.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010,
6.ª Edición

Cromática

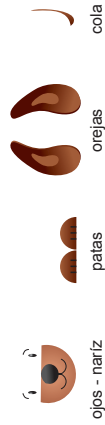


Geometrización



r1 = 0.75 cm
r2 = 0.68 cm

Características



perro



Referente

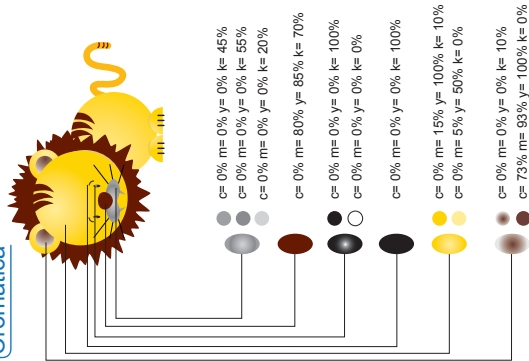


Fuente internet

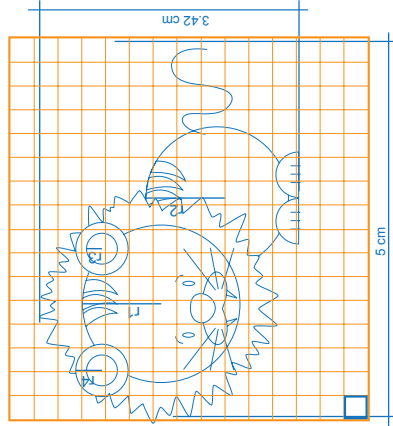
Descripción

El León es un mamífero, carnívoro de pelaje pardo ocráceo y cola larga que termina en un penacho de pelos, vive en la selva por ser un animal salvaje.

Cromática

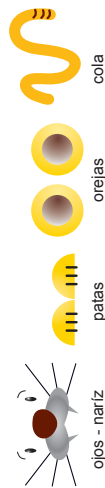


Geometrización



$r1 = 1.04$ cm
 $r2 = 1.05$ cm
 $r3 = 0.20$ cm
 $r4 = 0.34$ cm

Características



león



Referente

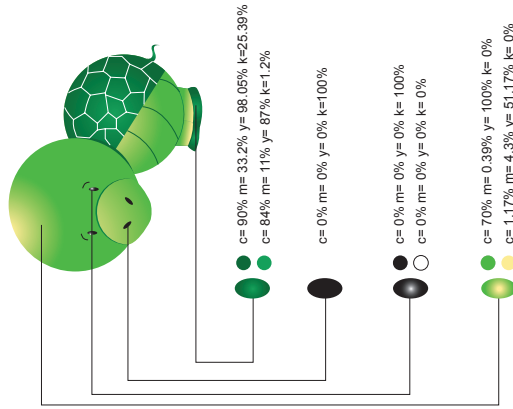


Fuente internet

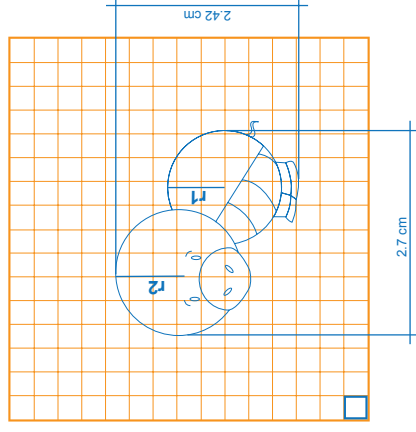
Descripción

La tortuga es un reptil de cuerpo protegido por un caparazón y cabeza con pico sin dientes, tiene la capacidad de vivir en el agua o en la tierra, sus patas son muy hábiles para nadar, existen de tamaños muy pequeños hasta muy grandes.

Cromática

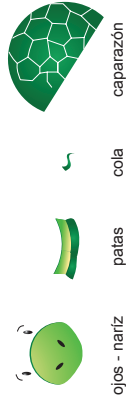


Geometrización



r1 = 0.75 cm
r2 = 0.90 cm

Características



tortuga

DICCIONARIO 'EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010',
Colombia 16 Edición



Referente



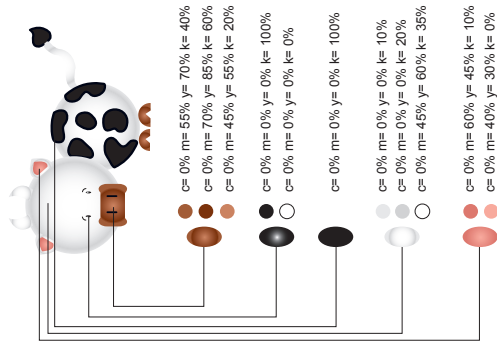
Fuente internet

Descripción

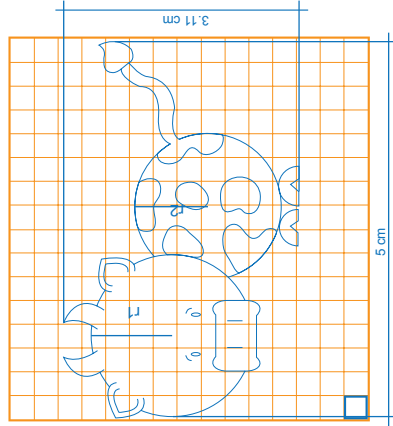
La vaca es la hembra adulta del toro, es un mamífero por lo tanto produce leche y en algunos casos también son productoras de carne, lo que le convierte en un animal servicial.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia 16 Edición

Cromática

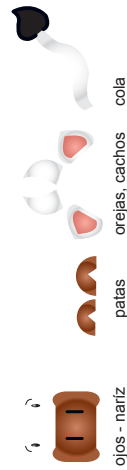


Geometrización



r1 = 1.08 cm
r2 = 0.98 cm

Características



vaca
vaca



Referente



Fuente internet

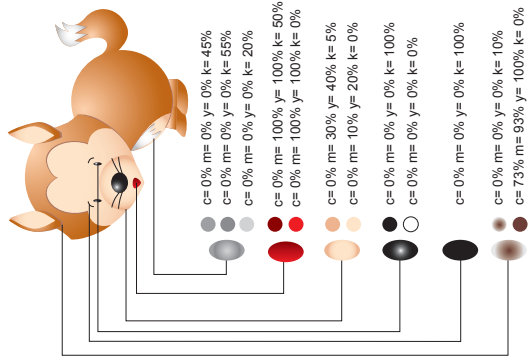
Descripción

El zorro es el macho de la zorra es un animal mamífero carnívoro, de cola larga, tupida, hocico puntiagudo se alimenta de aves y pequeños mamíferos.

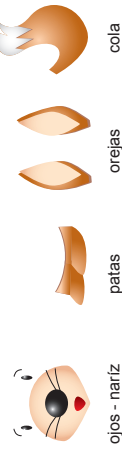
Vive en lugares alejados de la población como bosques y selvas.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010", Colombia 16 Edición.

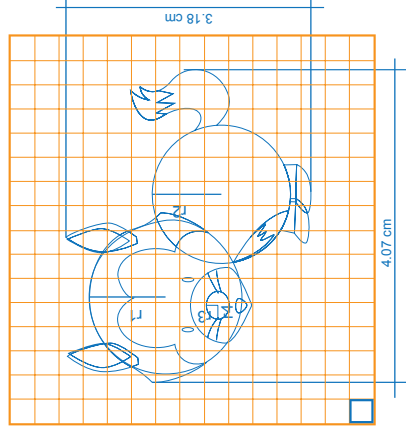
Cromática



Características



Geometrización



$r1 = 0.98$ cm
 $r2 = 0.90$ cm
 $r3 = 0.14$ cm
 $r4 = 0.19$ cm

Zorro



Referente



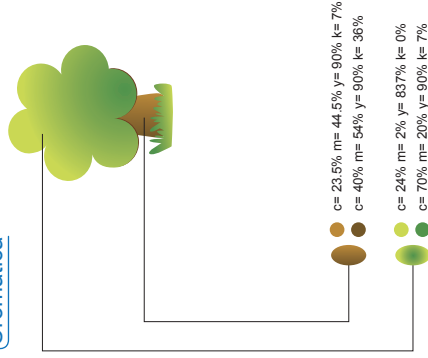
Fuente internet

Descripción

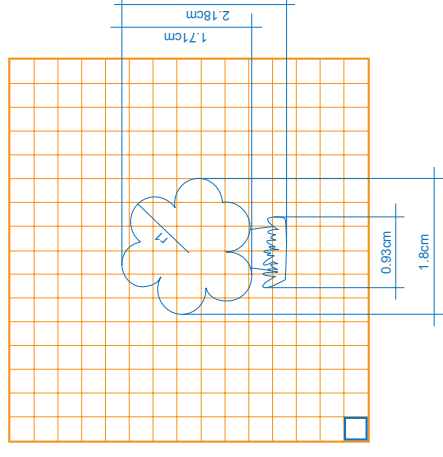
Arbol, es una planta de tallo o tronco, de pequeño o gran tamaño, su copa constituida por la agrupación de varias hojas.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010.
Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



r1 = 0.94

árbol



Referente



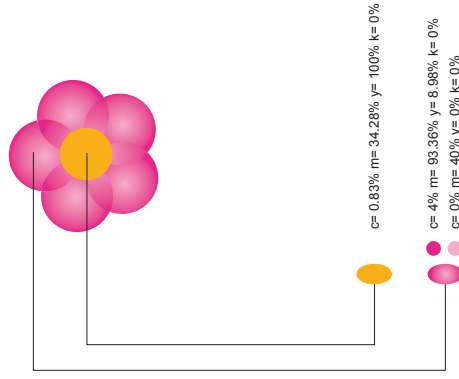
Fuente internet

Descripción

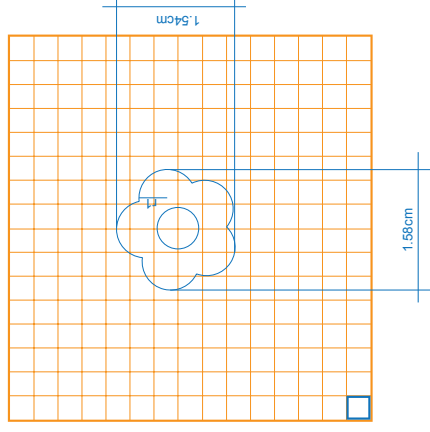
La flor es el órgano reproductor de las plantas, de formas y colores llamativos. Es una parte de la planta que produce miel y aromas atractivos tanto al ser humano como animal.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Compañía 1ª Edición

Cromática



Geometrización



$r^1 = 0.37$

flor



Referente



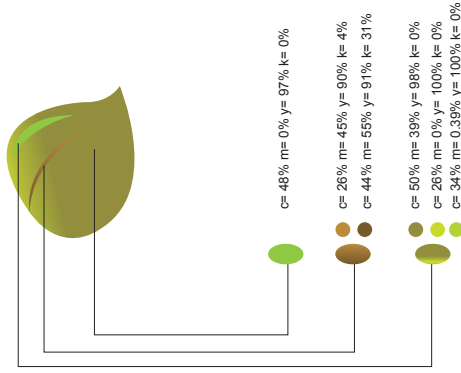
Fuente internet

Descripción

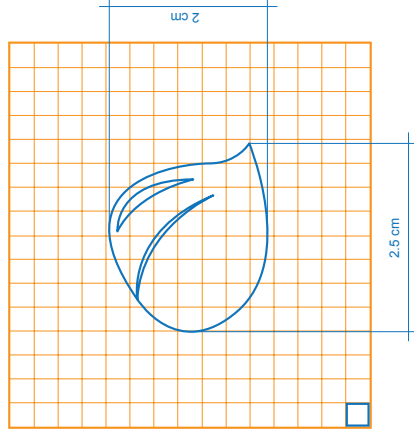
Las hojas son el órgano de las plantas que sirven para respirar, son de color verde de diferentes tonos.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010".
Columba 16 Edición

Cromática



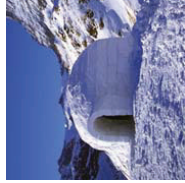
Geometrización



hojas



Referente



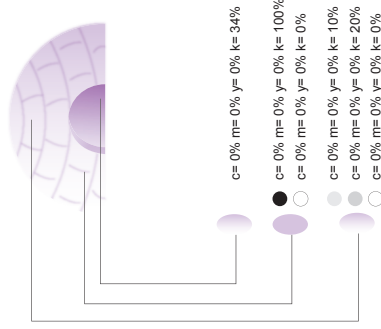
Fuente internet

Descripción

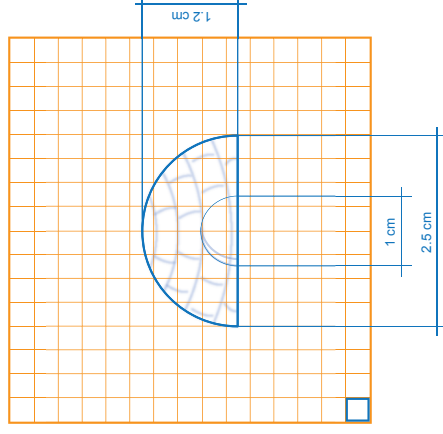
Iglú es una construcción de hielo que sirve para pasar el invierno o vivir, esta ubicado en lugares muy fríos.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010".
Columba 16 Edición

Cromática



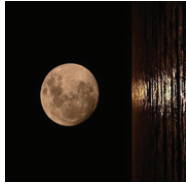
Geometrización



iglú



Referente

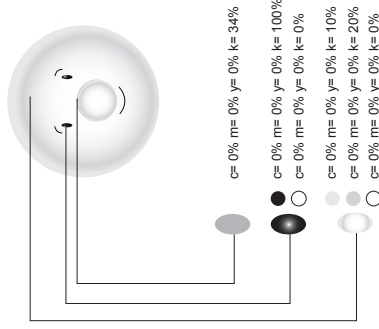


Fuente Internet

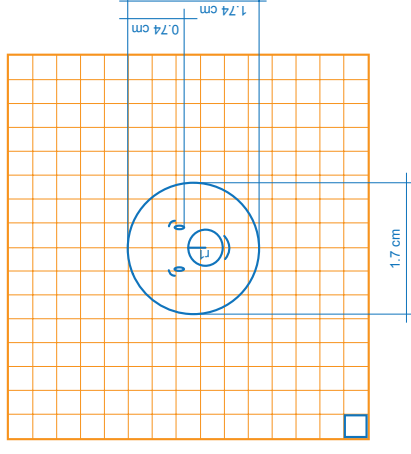
Descripción

La luna es un satélite natural de la tierra, que aparece en las noches, tiene diferentes formas según su etapa o ciclo lunar.

Cromática



Geometrización



$r_1 = 0.22 \text{ cm}$

luna



Referente



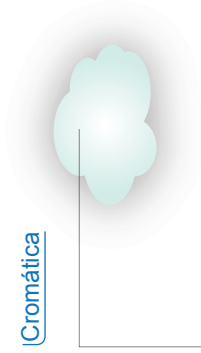
Fuente Internet

Descripción

Nube, conjunto de finas partículas de agua, líquidas o sólidas, se encuentra en el cielo.

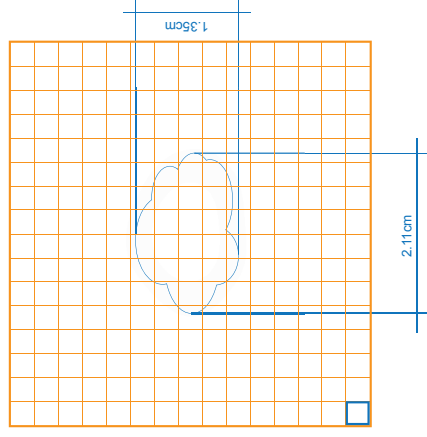
DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010.
Colombia 16 Edición

Cromática



● c= 16.8% m= 0% y= 9.7% k= 0%
○ c= 4.3% m= 0% y= 7.1% k= 0%

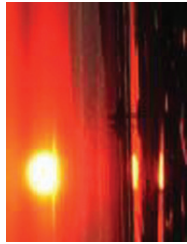
Geometrización



nube
unpe



Referente



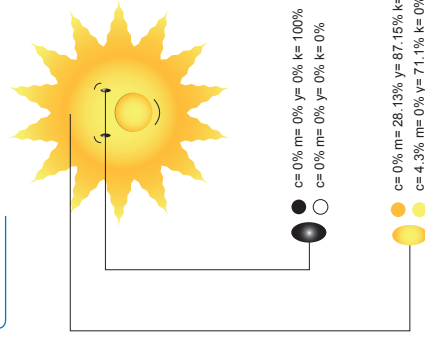
Fuente internet

Descripción

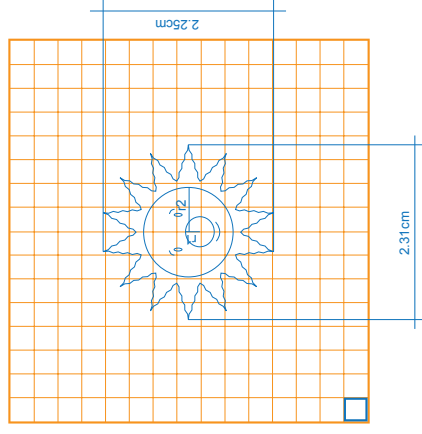
El sol es una estrella luminosa, es un astro considerado como el centro de un sistema planetario. Aparece sólo en el día

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010.
Colección 1ª Edición

Cromática



Geometrización



r1 = 0.19
r2 = 0.58

los



Referente



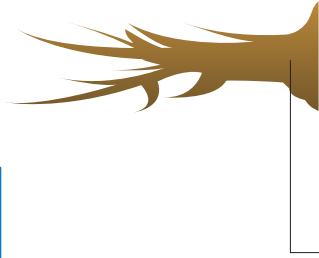
Fuente internet

Descripción

El tronco es una de las partes principales de la planta. El tronco viene a ser el tallo principal de un árbol, con ramificaciones extensas de donde salen las hojas.

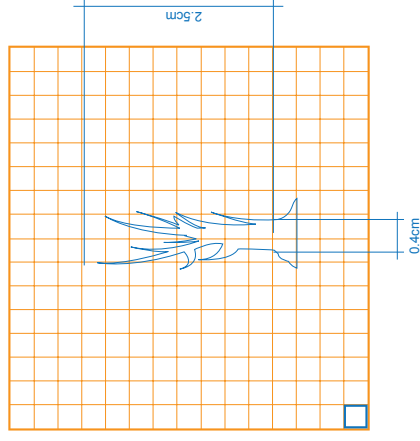
DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia, 16.ª Edición

Cromática



c= 23% m= 44% y= 90% k= 6%
c= 40% m= 54% y= 90% k= 36%

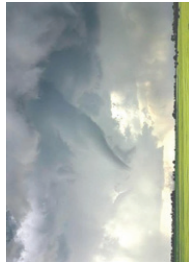
Geometrización



tronco



Referente



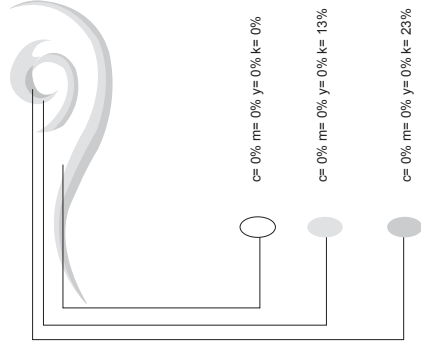
Fuente internet

Descripción

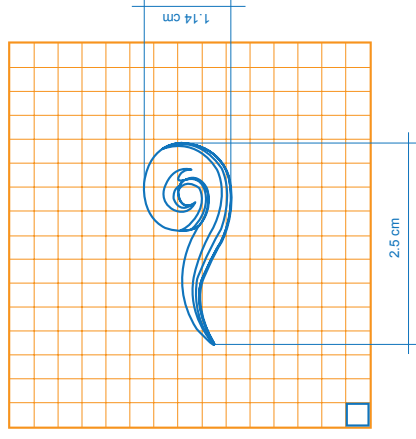
El viento es un movimiento del aire que va de un lado a otro, este proviene desde las zonas altas a las bajas.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Comenius 1ª Edición

Cromática



Geometrización



viento



Referente



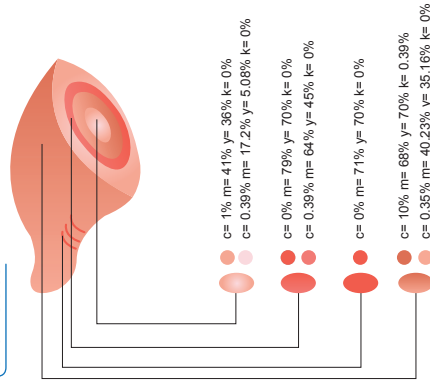
Fuente internet

Descripción

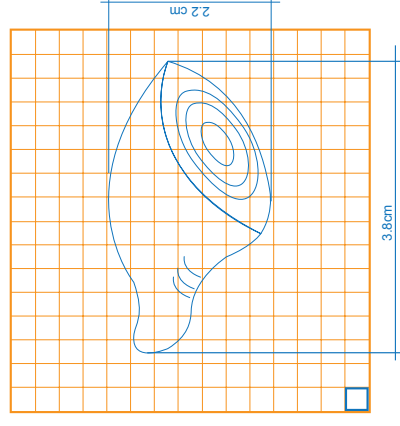
Carne: Parte fibrosa del cuerpo de los seres humanos y animales; la carne de los animales es de consumo humano.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia 1ª Edición

Cromática



Geometrización



carne



Referente



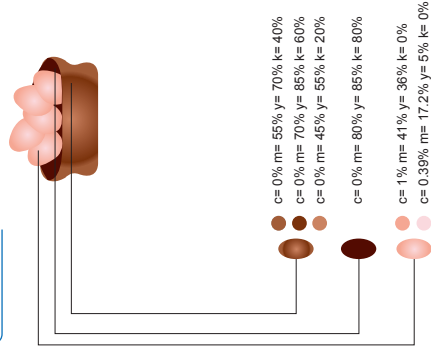
Fuente internet

Descripción

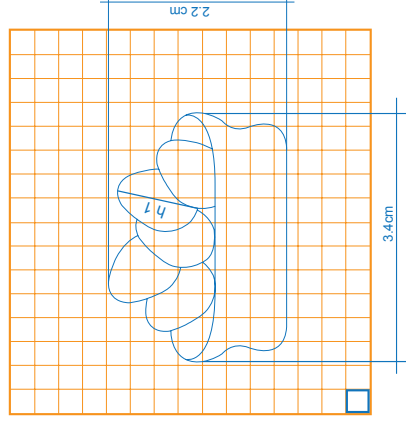
El huevo es un cuerpo en forma ovalada que ponen las aves, los reptiles, peces, etc. los huevos de las aves son comestibles.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010",
Colección 16 Edición

Cromática



Geometrización



h1 = 1,5 cm

hUEVOS



Referente

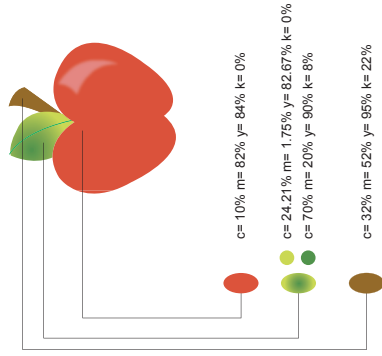


Fuente internet

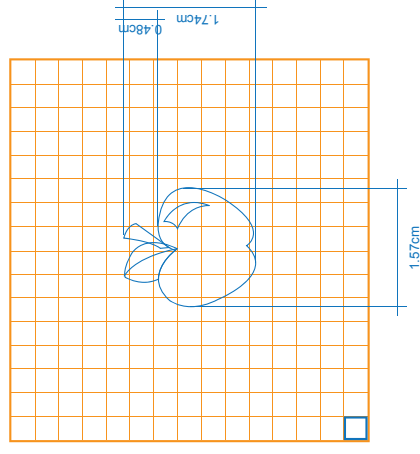
Descripción

Manzana, es una fruta comestible que nace del manzano, tiene la forma redonda y hundida en los extremos.

Cromática



Geometrización



manzana



Referente



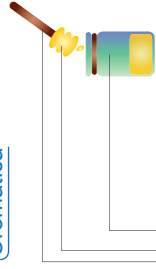
Fuente Internet

Descripción

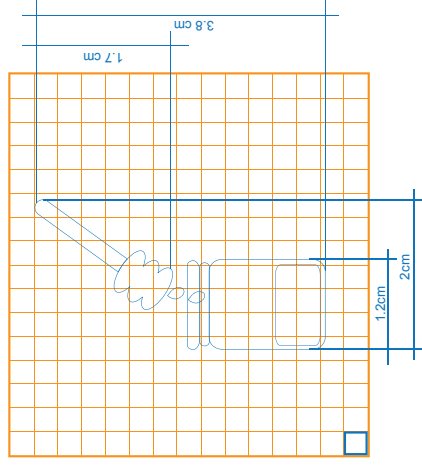
La miel es una sustancia dulce que elaboran las abejas a partir del néctar de las flores.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010", Colombia 16. Edición

Cromática



Geometrización



miel



Referente



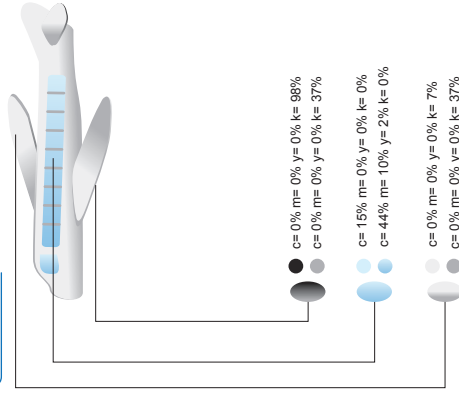
Fuente Internet

Descripción

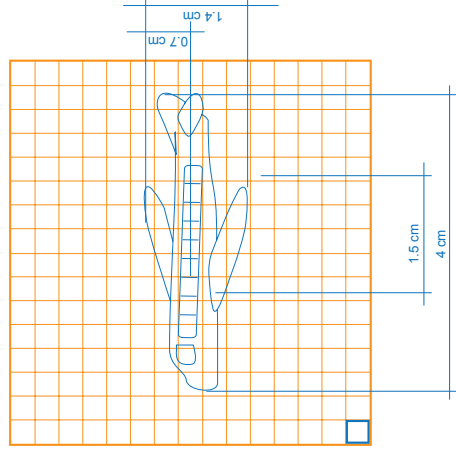
Avión, es un medio de transporte aéreo, sirve para trasladar personas o cargamentos.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010.
Colección 10 Edición

Cromática



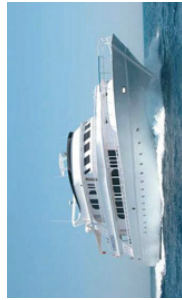
Geometrización



avión



Referente



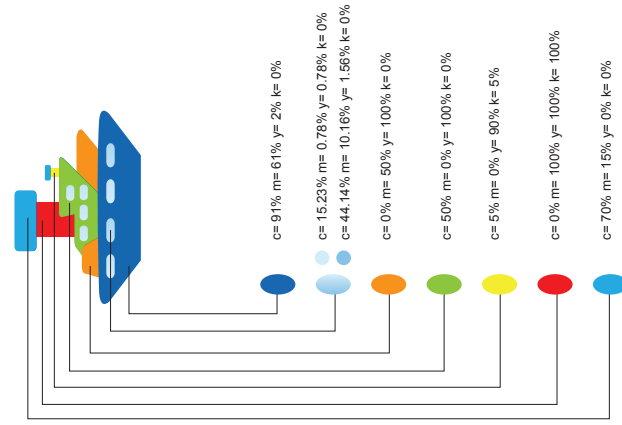
Fuente internet

Descripción

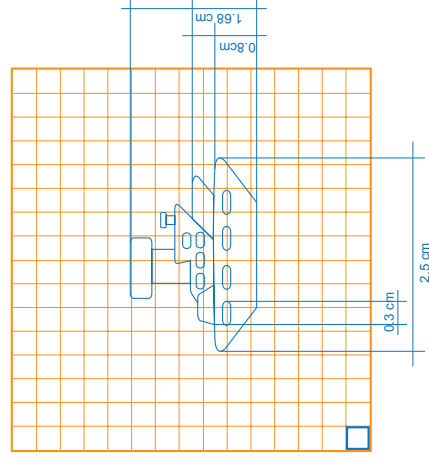
El barco es un medio de transporte de gran tamaño que se traslada por el mar.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010", Colombia 16 Edición

Cromática



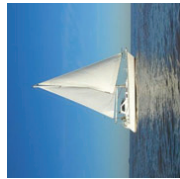
Geometrización



barco



Referente



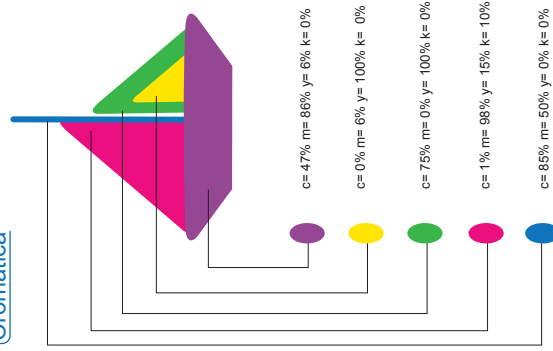
Fuente internet

Descripción

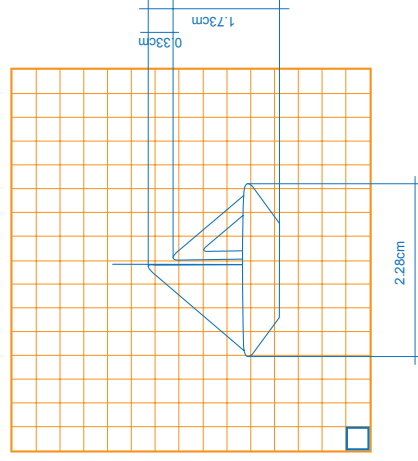
El velero es un medio de transporte marítimo, es una embarcación muy ligera.

DICCIONARIO 'EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010',
Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



velero



Referente



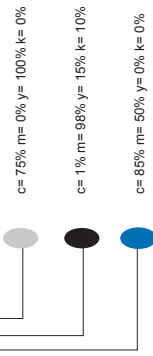
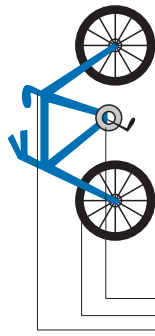
Fuente internet

Descripción

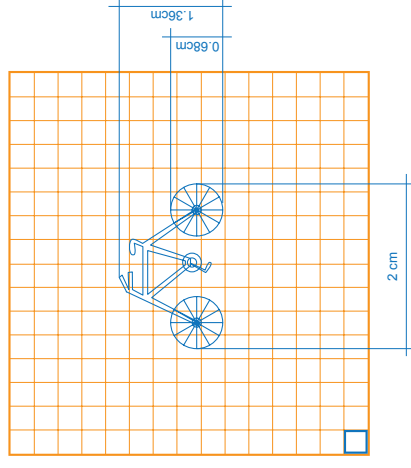
La bicicleta es un medio de transporte de dos ruedas.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2007.
Colombia 16 Edición.

Cromática



Geometrización



bicicleta



Referente



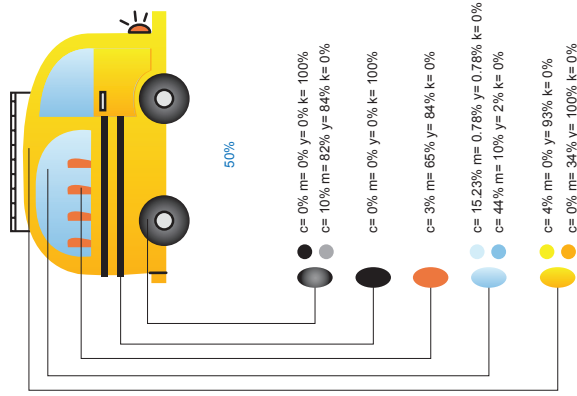
Fuente: Internet

Descripción

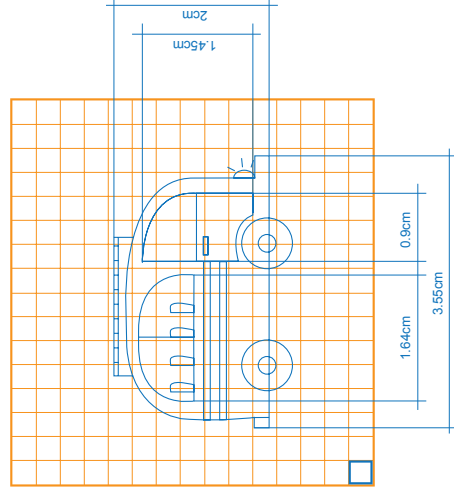
Bus, medio de transporte que traslada a personas de un lugar a otro, tanto dentro como fuera de la ciudad.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010.
Colombia 18. Edición

Cromática



Geometrización



bus
pns



Referente



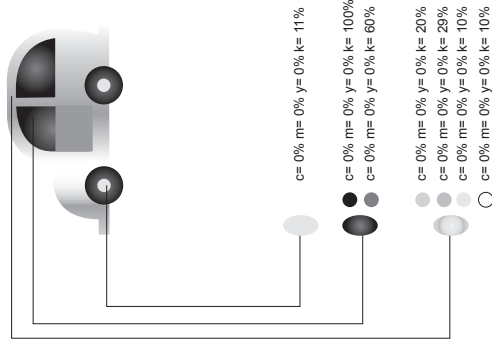
Fuente Internet

Descripción

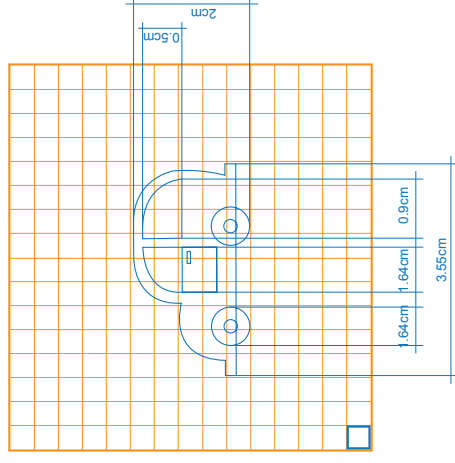
Carro, medio de transporte formado por puertas, llantas y ventanas, de diferentes tamaños, colores, características y precios, transitan por tierra a través de sus llantas.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010",
Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



carro



Referente



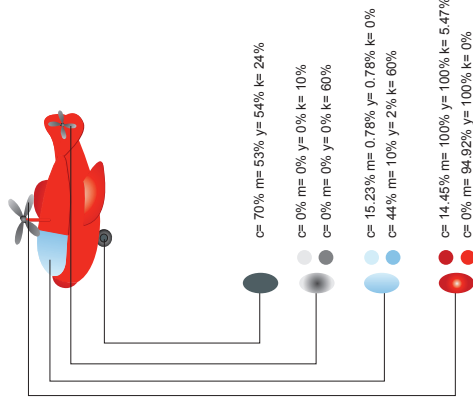
Fuente internet

Descripción

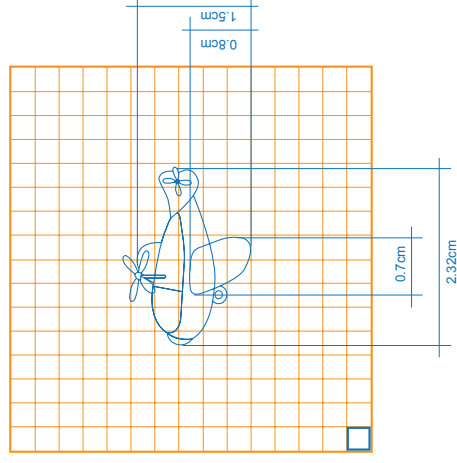
Helicóptero, es un medio de transporte que transita en el cielo.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010",
Colombia, 16 Edición

Cromática



Geometrización



helicóptero



Referente



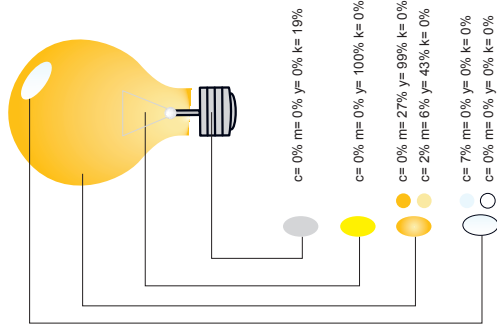
Fuente internet

Descripción

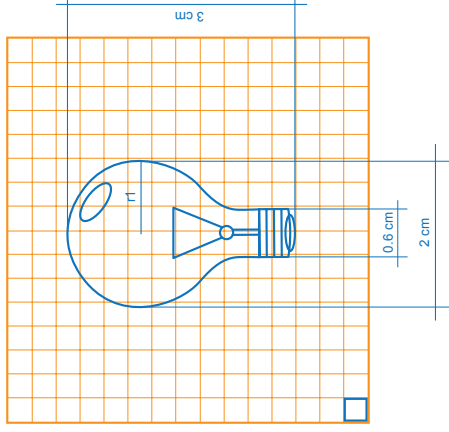
El foco es un objeto que emite una luz radiante.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



$r=1\text{cm}$

foco
foco



Referente



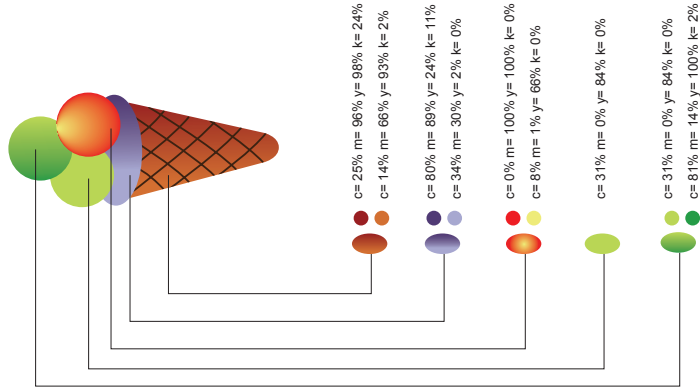
Fuente internet

Descripción

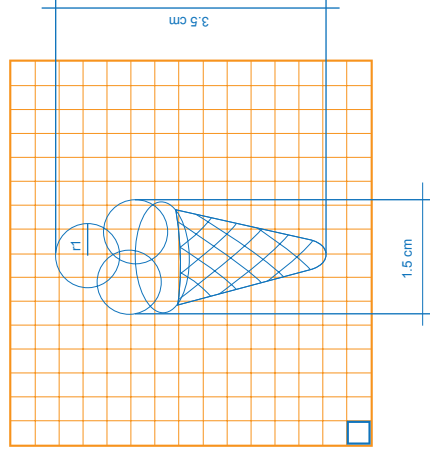
Helado, golosina o postre de colores, presentaciones llamativas y sabores variados, se puede servir en diferentes recipientes.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010*,
Comenius 1ª Edición

Cromática



Geometrización



r1= 0,4 cm

helado



Referente



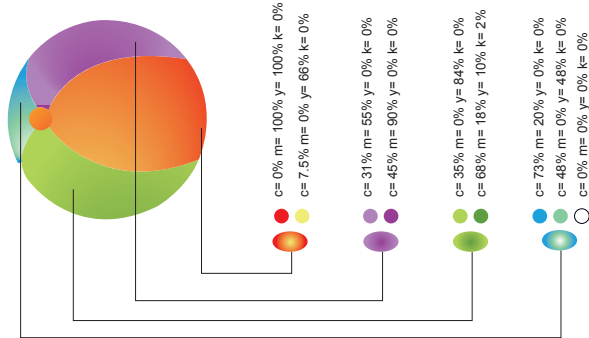
Fuente internet

Descripción

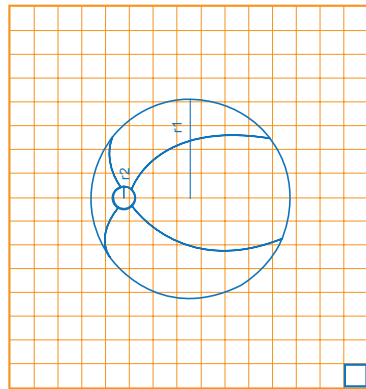
La pelota tiene forma de bola o esfera de material blanco que sirve para practicar algunos deportes, de diferentes tamaños, y colores.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Columbia 16 Edición

Cromática



Geometrización



$r1=1.3\text{ cm}$
 $r2=0.15\text{ cm}$

pelota



Referente



Fuente internet

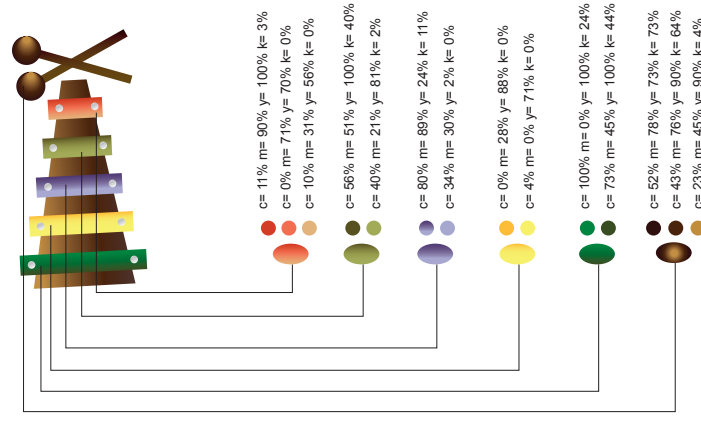
Descripción

El xilófono es instrumento musical de percusión con un conjunto de láminas o tubos que se golpean con dos baquetas, el momento de topar producen diferentes sonidos atractivos al oído.

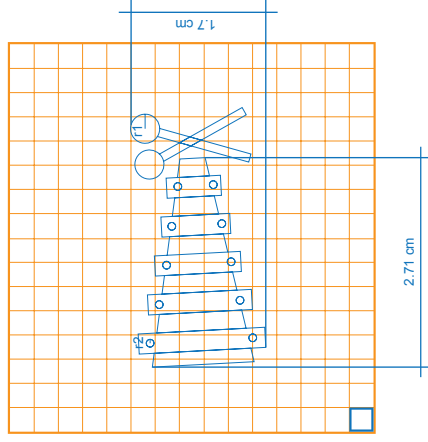
Existen diferentes materiales y colores.

DICCIONARIO EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010*.
Colección 16 Edición

Cromática



Geometrización



$r1 = 0.19 \text{ cm}$
 $r1 = 0.05 \text{ cm}$

xilófono



Referente



Fuente internet

Descripción

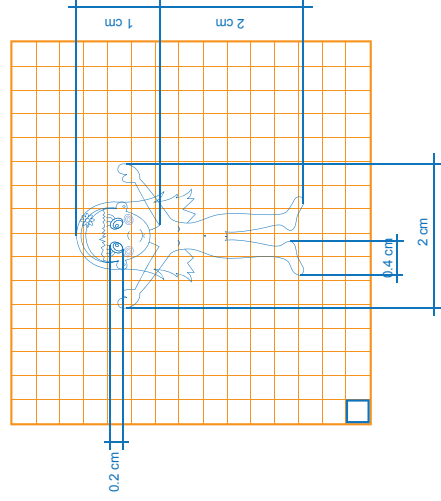
Niña/o: persona en la etapa de la niñez.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010", Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



niña



Referente



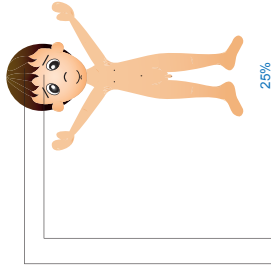
Fuente Internet

Descripción

Niño/o: persona en la etapa de la niñez.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010", Colombia 16 Edición

Cromática

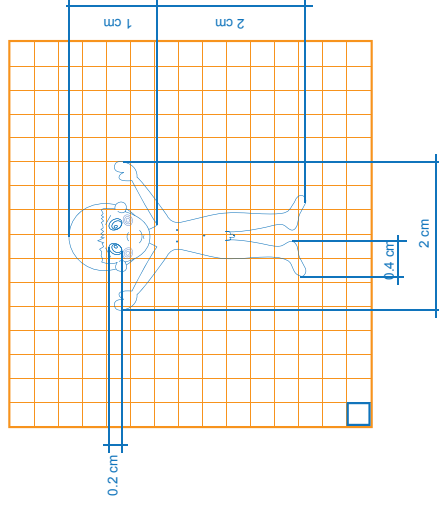


25%

c= 0% m= 55% y= 57% k= 0%
c= 0% m= 18% y= 26% k= 0%
c= 0% m= 11% y= 17% k= 0%

c= 53% m= 78% y= 71% k= 90%
c= 43% m= 88% y= 80% k= 70%
c= 36% m= 55% y= 100% k= 50%

Geometrización



niño



Referente



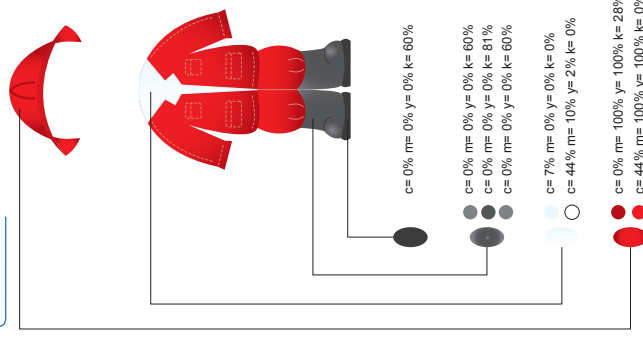
Fuente: Internet

Descripción

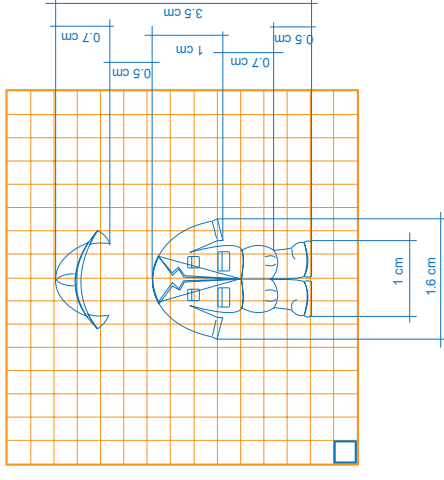
Bombero, es la persona que tiene como oficio apagar incendios.

DICCIONARIO DEL REQUERNO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010¹.
Colombia 16 Edición.

Cromática



Geometrización



traje bombero



Referente



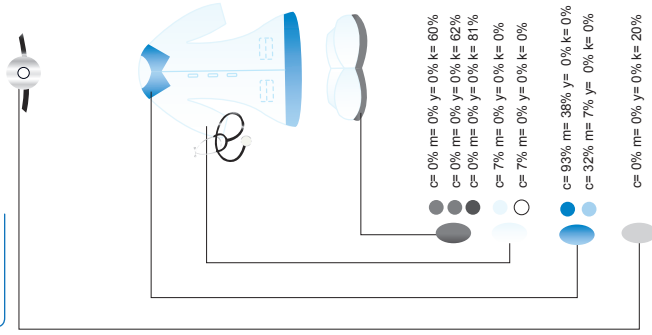
Fuente: internet

Descripción

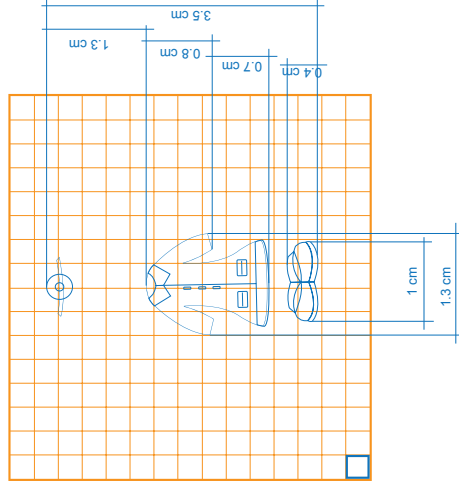
Doctora es la persona que se dedica a curar a las personas que tienen alguna enfermedad.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010", Colombia, 16 Edición

Cromática



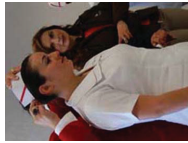
Geometrización



traje doctora



Referente



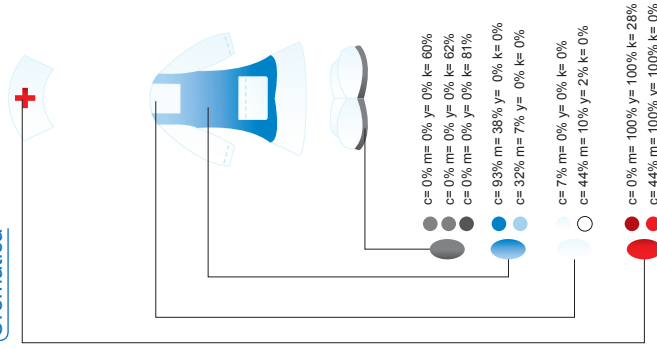
Fuente internet

Descripción

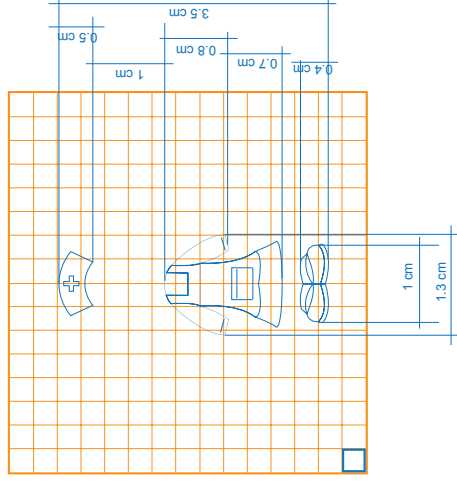
Enfermera es la persona que se dedica a cuidar y atender a los enfermos

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010".
Colombia 1ª Edición

Cromática



Geometrización



traje enfermera



Referente



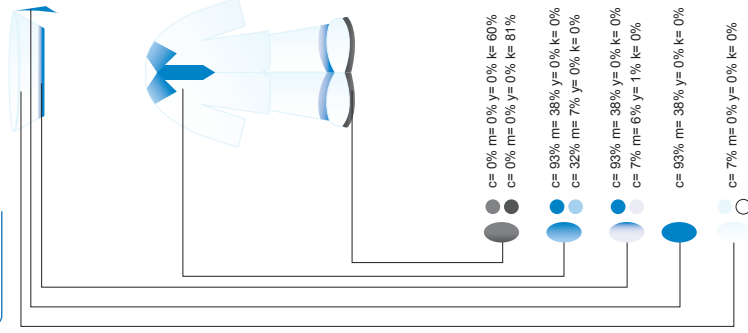
Fuente internet

Descripción

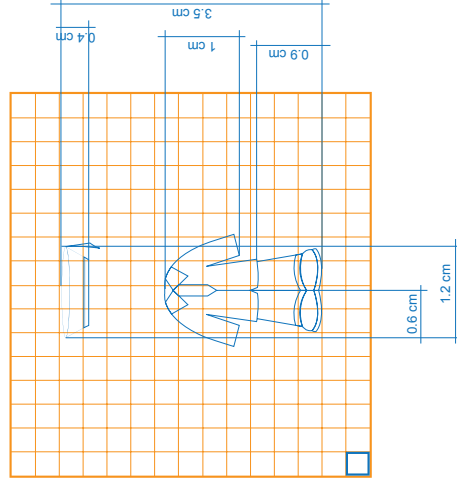
Marinero, hombre de mar que conoce las maniobras de un barco.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010",
Colombia, 16 Edición

Cromática



Geometrización



traje marino
traje marino



Referente



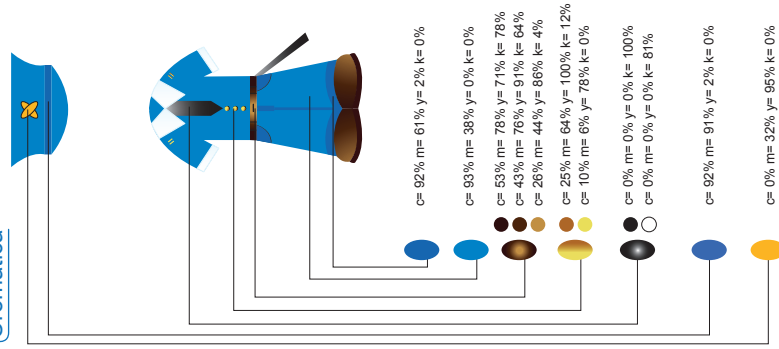
Fuente internet

Descripción

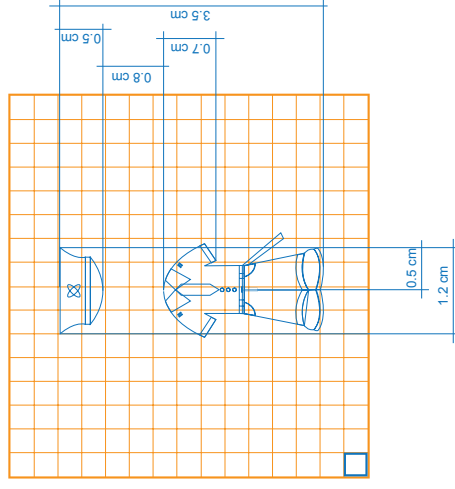
El policía es una persona que pertenece a la fuerza pública encargada de hacer cumplir las leyes y reglamentos de la nación.

DICCIONARIO YEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010,
Colombia 10ª Edición

Cromática



Geometrización



traje policía



Referente



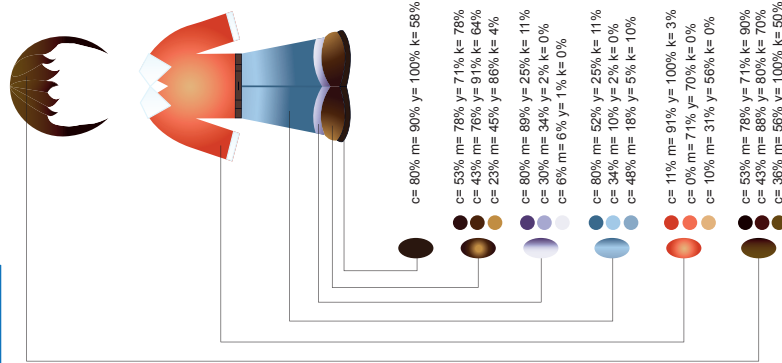
Fuente internet

Descripción

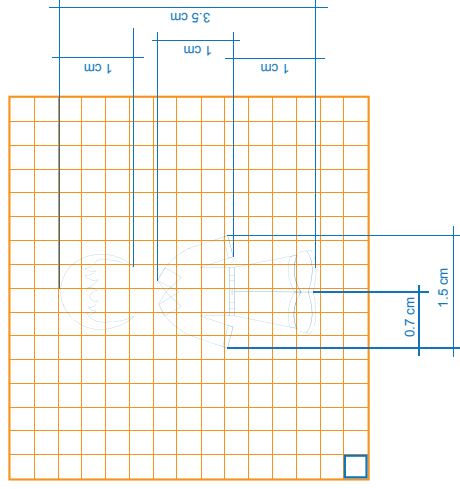
Profesor es la persona que se dedica a formar a las personas, educar y enseñar una ciencia.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010",
Colombia 16 Edición

Cromática



Geometrización



traje profesor



Referente



Fuente internet

Descripción

Manguera, objeto para conducir agua de un lugar a otro.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010.
Colombia: 16 Edición.

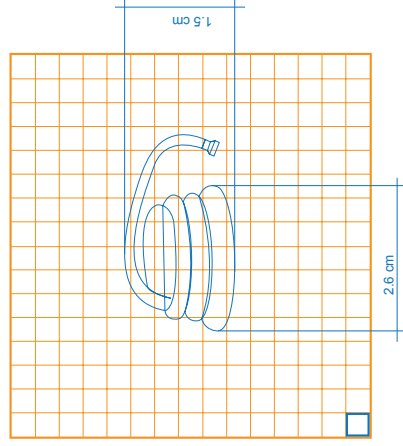
Cromática



c= 0% m= 0% y= 0% k= 100%
c= 0% m= 0% y= 0% k= 60%

c= 0% m= 0% y= 0% k= 50%
c= 0% m= 0% y= 0% k= 60%
c= 0% m= 0% y= 0% k= 40%

Geometrización



manguera



Referente



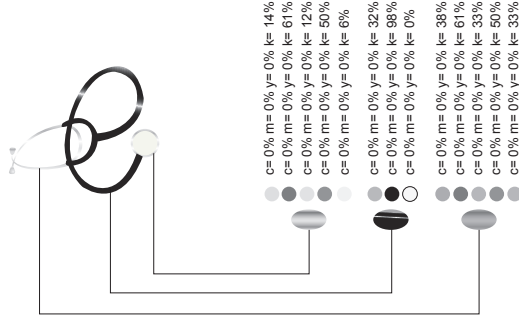
Fuente internet

Descripción

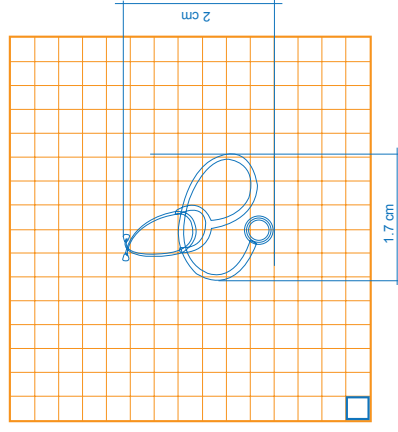
El estetoscopio es un instrumento de uso médico, formado por un disco pequeño de metal unido a un tubo que se une a dos auriculares, por el cual se escuchan varios sonidos para detectar problemas de salud.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010".
Colombia: 16 Edición

Cromática



Geometrización



estetoscopio



Referente



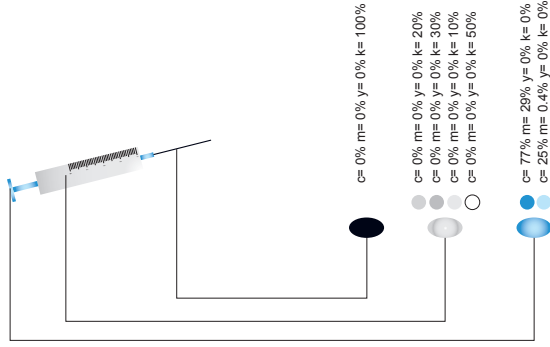
Fuente: internet

Descripción

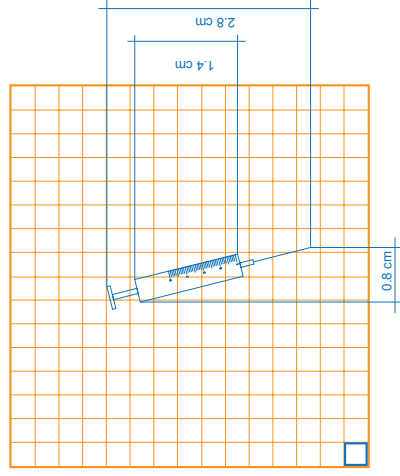
Jeringa, instrumento para inyectar líquidos dentro de un cuerpo u objeto.

DICCIONARIO "EL PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO 2010".
Columbina 18 Edición

Cromática



Geometrización



jeri
jeringa



Referente



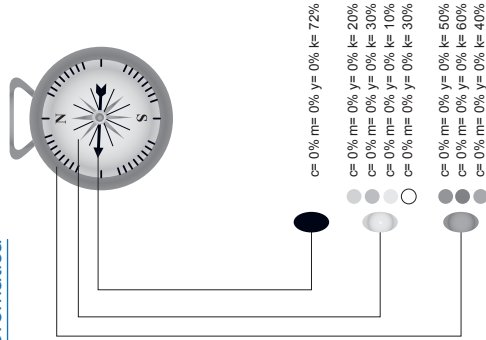
Fuente Internet

Descripción

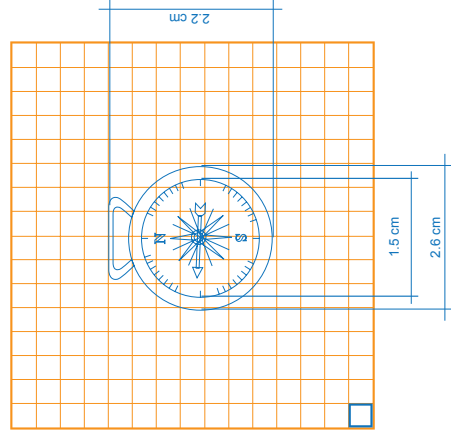
Brújula, es un instrumento para orientarse que tiene una aguja que gira sobre un eje.

DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010.
Colombia 18. Edición

Cromática



Geometrización



brújula



Referente



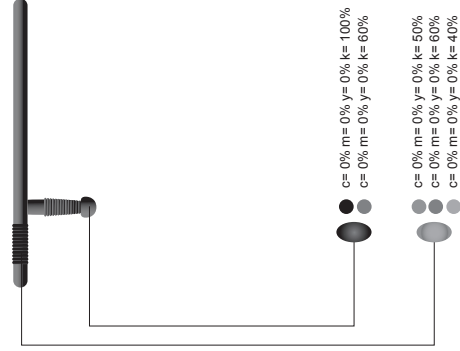
Fuente internet

Descripción

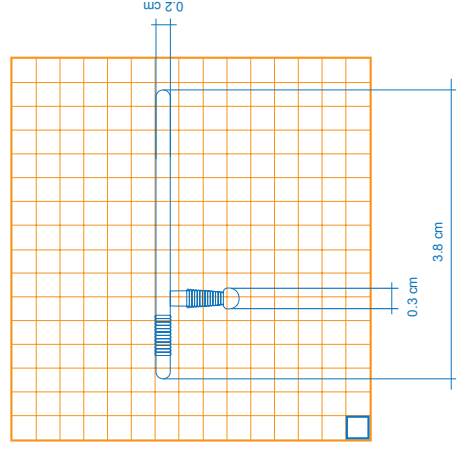
El tolete es un objeto de defensa ligera.

DICCIONARIO 'EL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010',
Colombia 1ª Edición

Cromática



Geometrización



tolete
tolete



Referente



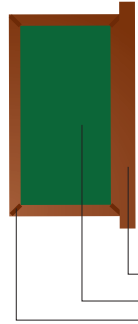
Fuente: internet

Descripción

Pizarrón es una tabla para escribir o dibujar con tiza, se encuentra en los centros educativos.

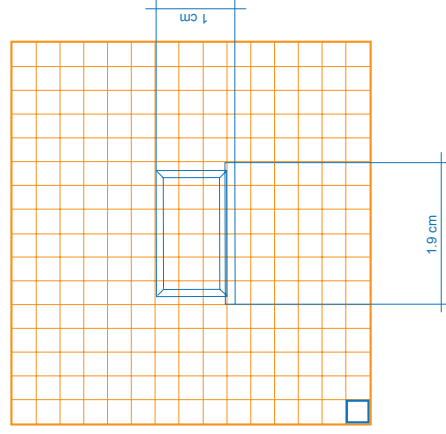
DICCIONARIO DEL PEQUEÑO LAROUSSE ILLUSTRADO 2010*,
Colección 16 Edición

Cromática



- $c=0\%$ $m=70\%$ $y=85\%$ $k=60\%$
- $c=0\%$ $m=55\%$ $y=70\%$ $k=44\%$
- $c=90\%$ $m=30\%$ $y=95\%$ $k=30\%$
- $c=0\%$ $m=70\%$ $y=85\%$ $k=68\%$

Geometrización



pizarrón



4.1.4 Pizarrones Didácticos

Los pizarrones didácticos son un producto que sirve para evaluar el aprendizaje que adquirió el niño al observar los contenidos del grupo de libros mencionados anteriormente, actuando él como actor principal quien demuestra los conocimientos aprendidos.

El producto consta de dos pizarrones de 51 cm x 58 cm impresos en PVC y abajo de este pegado una lámina de IMÁN, estos pizarrones llevan impresos al anverso y reverso imágenes sobre la ciudad en el día y la noche y el campo de la misma manera.

Contiene piezas de imán (animales, plantas, personas, objetos, medios de transporte), las cuales facilitan al niño ubicarlas, deslizarlas e inclusive sobreponerlas si fuese necesario y de esta manera crear sus propias escenas e historias.

El fin de este juego con piezas adicionales es para que el niño manipule y ubique correctamente las fichas y por medio de esta actividad contribuya al desarrollo de motricidad fina ya que hace uso de los dedos, manos, brazo, ante brazo y hombro.

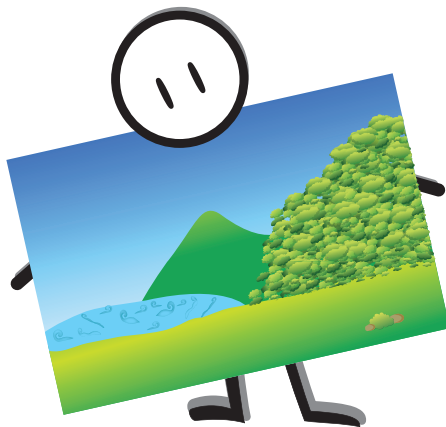
El diseño de estos pizarrones está compuesto por el personaje del logotipo del producto el cual con sus características y material ayudará para que el pizarrón sea colocado con facilidad en cualquier lugar y altura para que así el niño trabaje satisfactoriamente (Anexo 5).

• PIZARRONES

Ciudad día y noche



Campo día y noche



- **PIEZAS ADHERIBLES**

- **PARA LA CIUDAD**



• PARA LA GRANJA



4.1.5 Embalaje

4.1.5.1 Partes

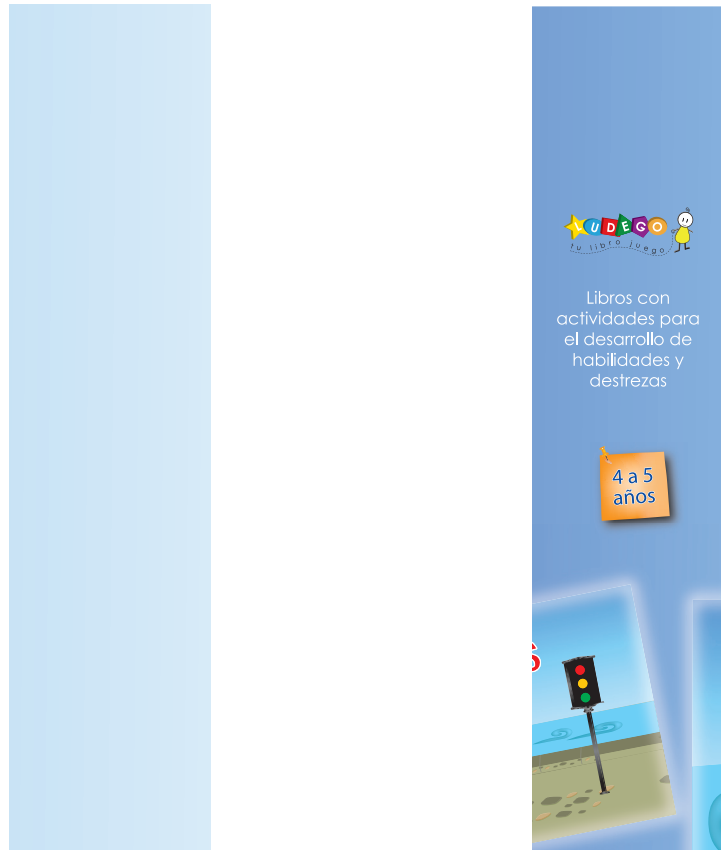
Frontal y trasera



Tapa y base



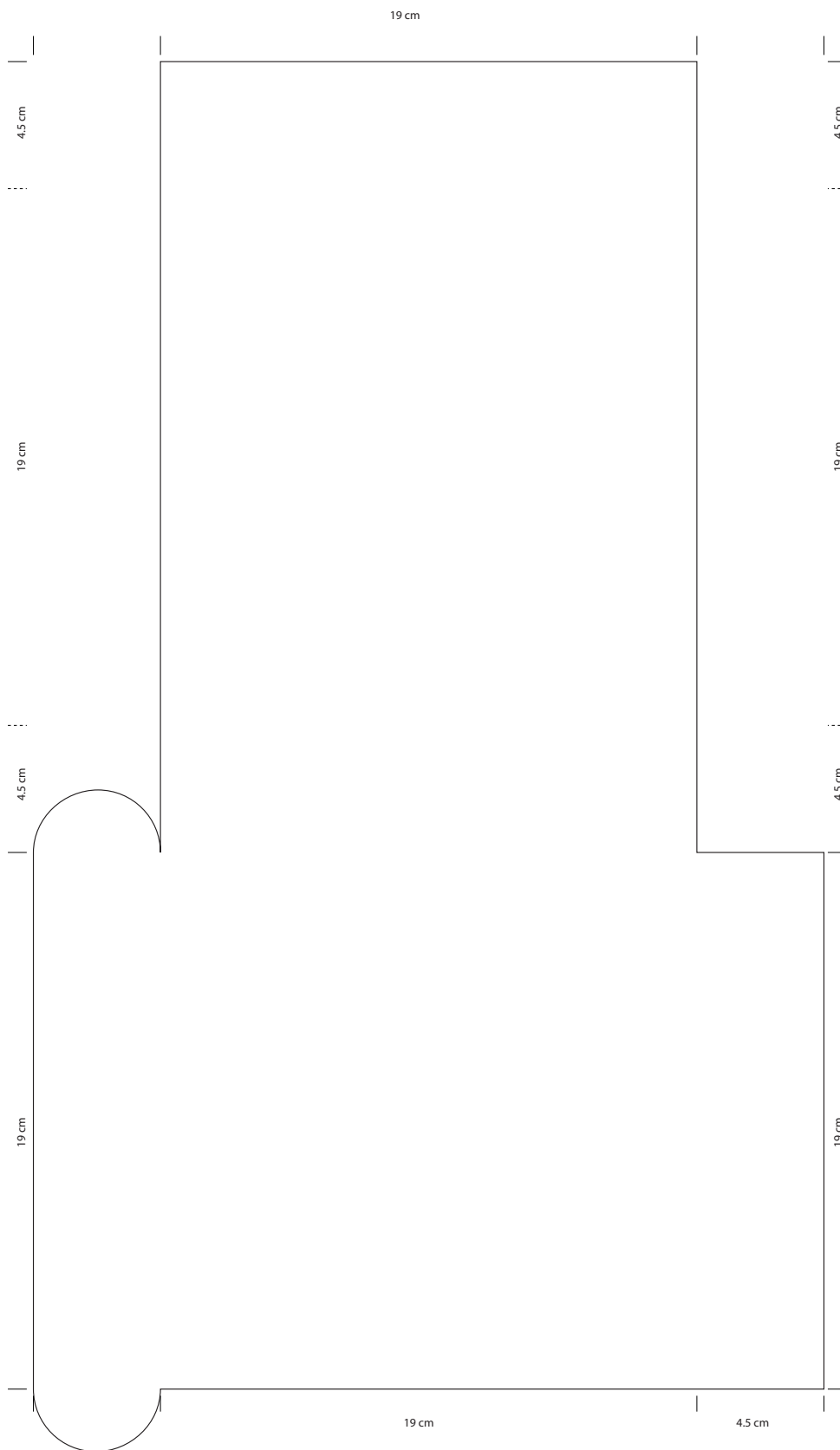
Lateral Derecho e Izquierdo



4.1.5.2 Armado



4.1.5.3 Troquel, guías de corte y grafado



CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



CONCLUSIONES

- *Los niños y niñas de 4 a 5 años de edad tienen una aceptación al material lúdico, por lo que es beneficioso aplicar estos libros como herramienta para el desarrollo de motricidad fina, habilidades y destrezas. (Anexo 6)*
- *Los padres de familia conocen la importancia del juego en el desarrollo de los niños; sin embargo no tiene conocimientos pedagógicos para que sus hijos desarrollen habilidades y destrezas a través de estos.*
- *Es necesario la creación de un producto con actividades para el desarrollo de habilidades y destrezas aplicando elementos relevantes del diseño gráfico para los niños que no asisten a preescolar.*
- *Dentro del diseño se encuentran material gráfico y conceptos muy importantes para aplicar y lograr un resultado satisfactorio que ayude a que el niño que no asiste a preescolar tenga los conocimientos que se adquieren en el mismo.*
- *La variedad de productos gráficos dan origen a un sistema abierto para seguir integrando propuestas según la necesidad que se va a satisfacer, sea de tipo social, educación, salud y también dependiendo de los usuarios, entornos y escenarios que encontremos en nuestro medio.*
- *La realización de material educativo desde el diseño gráfico, debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de llegar a educar a través del diseño gráfico, situación que será trascendental a la hora de evaluar los logros obtenidos.*

RECOMENDACIONES

Estas recomendaciones están dirigidas a diseñadores de material didáctico usuarios como maestros, padres de familia y encargados de la educación de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad que no asisten a preescolar.

- *Utilizar al juego como una herramienta estratégica para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y destrezas en hogares, orfanatos, guarderías.*
- *Elaborar material de trabajo para adquirir habilidades y destrezas con actividades que aporten al desarrollo de la motricidad fina y que estén basadas en el juego.*
- *Estructurar material con conocimientos de aprendizaje progresivos y elementos de diseño acorde con la edad y la necesidad del usuario.*
- *Los orfanatos, guarderías y hogares donde hayan niños que no asisten a preescolar deben contar con material didáctico lúdico propuesto en este trabajo de fin de carrera para que al momento de ingresar a la escuela tengan conocimientos sobre temas que se adquieren en preescolar.*
- *Hacer que los contenidos aprendidos sean evaluados y así constatar que el niño (a) esta observando, asimilando y poniendo en práctica el mensaje o conocimiento impreso.*

BIBLIOGRAFÍA

- APARICI, R.; GARCÍA, A.). *“El material didáctico de la UNED”*. Madrid: ICE-UNED. 1999.
- AQUINO, Francisco y Oscar A. Zapata. *“La educación del movimiento”*. México. Editorial Lithomex. S. A. 1999.
- ALVAREZ, Dalia, Universidad de Londres, *“Taller de Tipografía Avanzada”*.
- AUSUBEL, D. P. *“Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva”*. Ed. Paidós. Barcelona. 2002.
- BALLESTA, Javier. (coord.) (1995). *“Función didáctica de los materiales curriculares”*. Pixel Bit. Revista de Medios y Educación, 5, pp.29-46”
- BLÁZQUEZ, Domingo y Emilio Ortega. *“La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años”*. España. Editorial Cincel. 2004.
- CABERO, Julio *Tecnología educativa. “Diseño y utilización de medios de enseñanza”*. Barcelona: Paidós. 2001.
- CASTILLO, Cristina y otros, *“Educación Preescolar Métodos, técnicas y organización”*, Ediciones CEAC, S.A., Perú, 1999.
- COSTA, J.: *“La imagen y el impacto psico-visual”*, Editorial Zeus, Barcelona, 2001.
- COSTA, Joan/ Abraham Moles, *Enciclopedia de Diseño, “Imagen Didáctica”*, Barcelona (España). CEAC.
- CHANCE, Paúl. *“Aprendizaje y conducta, Aprendizaje por Observación”* Cap.4, México, DF. 2003.
- FERRARI, A. *“El maravilloso mundo del juego”*. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja. 2004.
- FONSECA, V. Da. *“Reflexiones sobre el desarrollo psicobiológico del niño. Infancia y aprendizaje”*. 1999.



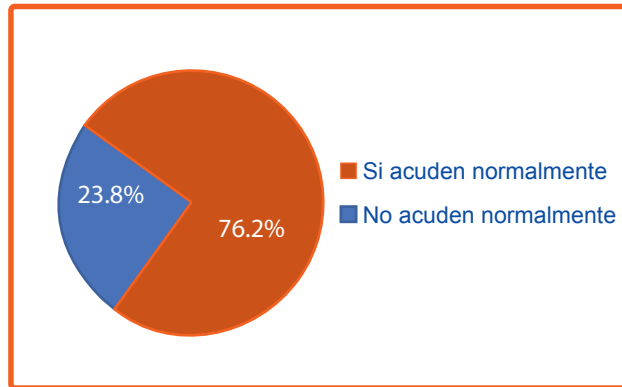
- GERMANO-FABRIS: "Fundamentos del proyecto gráfico", Ediciones Don Bosco, Barcelona, 2003.
- LE BOULCH, J. L. "Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años". Doñate. Madrid. 2001.
- MOLES, Abraham/Luc Janiszewski. "Enciclopedia de Diseño "Grafismo Funcional"". Barcelona (España), CEAC.
- MUNARI, Bruno, "¿Cómo nacen los Objetos?", Editorial Gustavo Gili. S.A., Barcelona 1983.
- MUTZENBECHER, Nora "La magia de aprender". Ed. Ediciones Numancia, México, DF. 2003.
- PÉREZ, Adolfinia (2002). "Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje". Revista Pixel-Bit, 19, pp. 49-61"
- PETROVSKY, A. V, Psicología Pedagógica y de las edades. Primera Edición 1978.
- QUINTANA, Orozco Rafael, "Diseño y Desarrollo de Marcas", Universidad de Londres.
- QUINTANA, Rafael, "Taller de Diseño Gráfico Color", Universidad de Londres.
- RAZDIN E. Alan (1978). "Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas, Ed. Manual moderno", México, DF.
- RODANO, Yubero Florencio, "La Educación Preescolar, Hoy". Barcelona - España, Ediciones CEAC, 7ª edición Junio 1985.
- SALOMA, Margarita, Universidad de Londres, "Técnicas de Bocetaje" (Compilación).
- SANTOS GUERRA, M.A.. "¿Cómo evaluar los materiales?". Cuadernos de Pedagogía, núm. 194" Barcelona. 2001.
- VANDYKE, S.: "De la línea al Diseño, Comunicación-Diseño, Grafismo", Gustavo Gili, México, 2004.



ANEXO 1. RESULTADOS DE ENCUESTAS

PREGUNTA 1

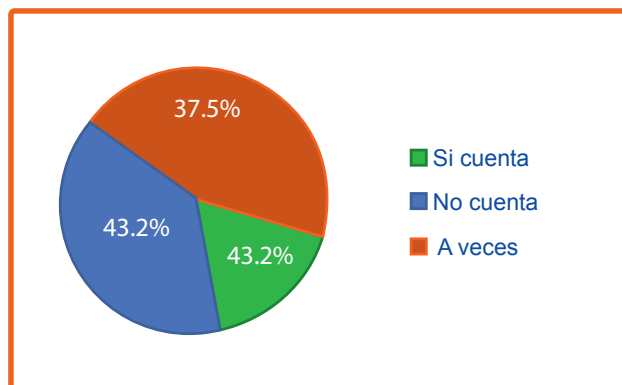
¿Su niño acude normalmente a preescolar?



Al preguntar a los padres de familia y encargados de las instituciones antes mencionadas sobre si sus niños acuden normalmente a preescolar se obtuvo los resultado expuestos y los que no acuden es por enfermedad, o falta de interés, etc.

PREGUNTA 2

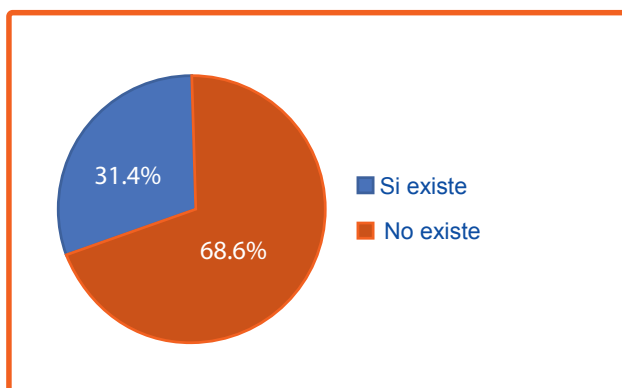
¿Considera usted que los niños que no asisten a preescolar, cuentan con material didáctico suficiente para desarrollar destrezas y habilidades de manera satisfactoria?



En el cuadro de arriba podemos ver que la mayoría de niños que no asisten a preescolar no tienen material didáctico suficiente para su preparación en los hogares.

PREGUNTA 3

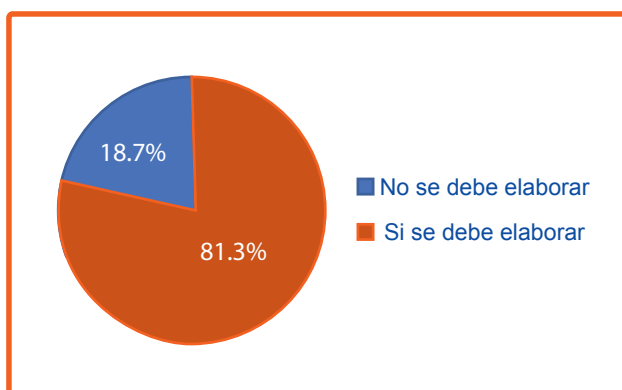
¿Existe suficiente material didáctico en su escuela?



Según las respuestas dadas por las maestras en esta pregunta podemos concluir que en los centros educativos tomados en cuenta no existe suficiente material didáctico.

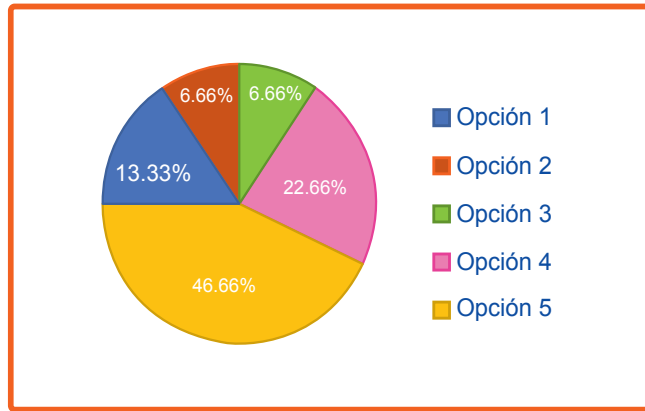
PREGUNTA 4

¿Cree usted que es necesario el diseño y elaboración de material didáctico que ayude al desarrollo de habilidades y destrezas de manera satisfactoria en los niños que no asiste a preescolar?



Con los resultados obtenidos en esta pregunta podemos observar que la elaboración de material didáctico para el desarrollo de habilidades y destrezas para los niños que no asisten a preescolar es necesaria en nuestro medio.

ANEXO 2. ELECCIÓN DE LOGOTIPO



Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4



Opción 5



Juego Trabajo aprendo LUDICO.

* TRAJENDO ✓
* JUBRO.
* JUESO.

* jueno
* jregj.
* nigo.

UBRO 160

62
44
78
66
50
79

UBRO

JU @ GO
TRA @ A JO
A @ REN DO

A

* LUDEGO

LUDFSGO

"Utilizando las Ciencias Geoespaciales para la planificación del Ecuador y su Proyección en el Mundo."

A collection of logos and designs for 'LUDICO' and 'LUDEGO'. The logos feature stylized text and icons, often with a house-like shape or a person. Some logos include the phrase 'tu libro juego'. The designs are arranged in a grid-like fashion, with some larger, more detailed versions interspersed among smaller ones.

Juego Trabajo aprendo LUDICO.

* TRAJENDO ✓
* JUBRO.
* JUESO.

* jueno
* jregj.
* nigo.

UBRO 160

62
44
78
66
50
79

UBRO

JU @ GO
TRA @ A JO
A @ REN DO

A

* LUDEGO

LUDFSGO

"Utilizando las Ciencias Geoespaciales para la planificación del Ecuador y su Proyección en el Mundo."

A collection of logos and designs for 'LUDICO' and 'LUDEGO'. The logos feature stylized text and icons, often with a house-like shape or a person. Some logos include the phrase 'tu libro juego'. The designs are arranged in a grid-like fashion, with some larger, more detailed versions interspersed among smaller ones.

ANEXO 4. PRUEBAS DE MATERIALES

CARTULINA



CARTÓN PENSADO



CARTULINA Y PERCALINA



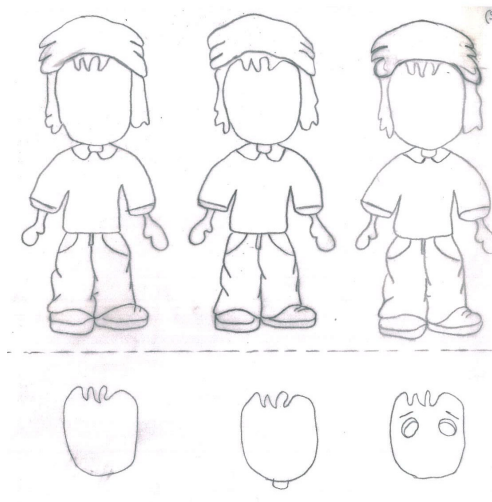
ANEXO 5. PIZARRONES



BOCETOS

Bocetos para creación de personas y materiales de trabajo

Cuerpo



Profesiones

PROFESIONES



BOMBERO



ENFERMERA



MARINERO



POLICIA



DOCTORA



PILOTO

Aspirante y Alcaide

Aspirante y Alcaide

Instrumentos de trabajo



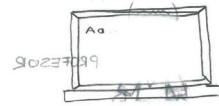
MARINERO



ENFERMERA



BOMBERO



PROFESOR



DOCTORA

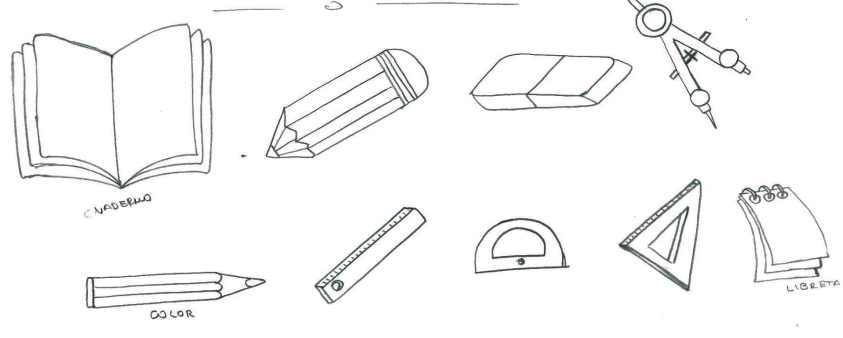
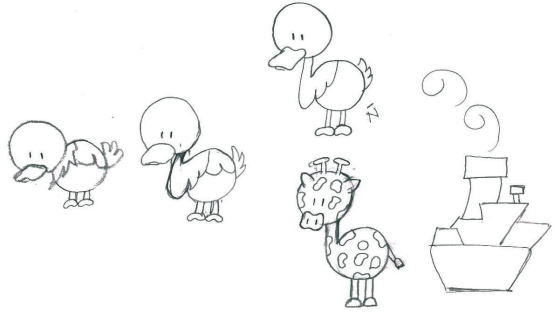
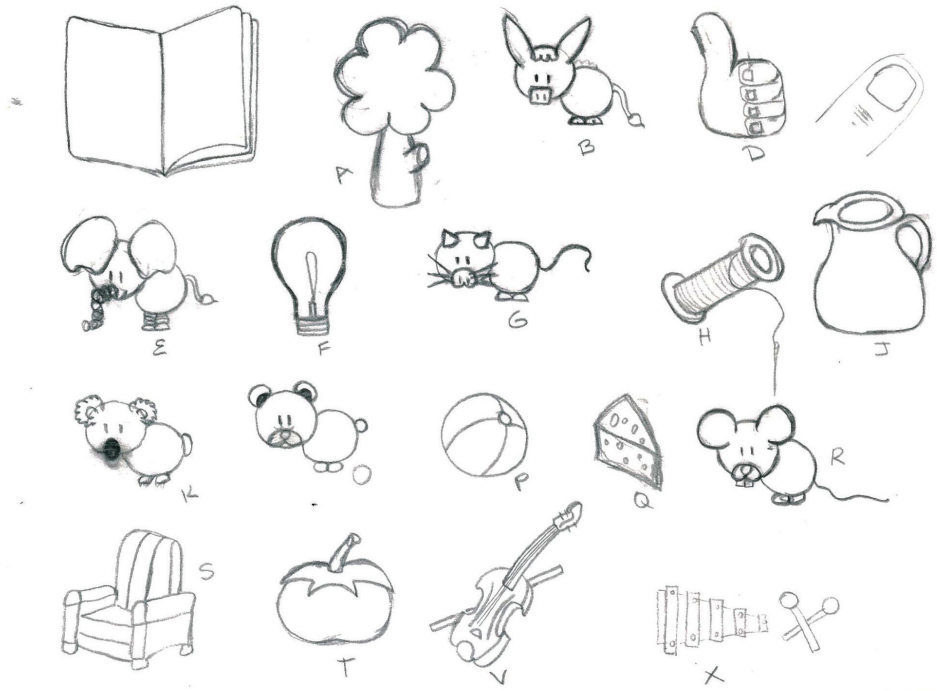


POLICIA



Bocetos para creación de animales, medios de transporte y alimentos

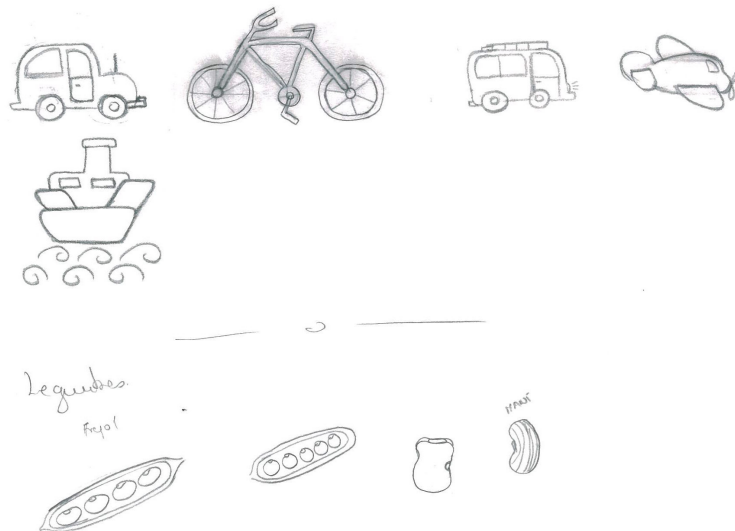
Animales y Objetos



Animales y alimentos



Medios de transporte



ANEXO 6. NIÑOS USANDO LOS LIBROS

