



Fundación Universitaria

SAN MATEO

TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE DISEÑO

MULTIMEDIAL Y ANIMACIÓN



Fundación Universitaria
SAN MATEO

**FACULTAD DE INGENIERIAS Y AFINES
TECNOLOGÍA EN GESTIÓN DE DISEÑO MULTIMEDIAL Y ANIMACIÓN**

**DISEÑO DE UNA CARTILLA DE FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BÁSICOS E
INICIALES (EL PUNTO, LA LÍNEA, LA FORMA) ENFOCADOS A NIÑOS DE PRIMERA
INFANCIA.**

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO

ANTONIO JOSÉ PICO MATIZ

**DIRECTOR
JHON CARLOS VELANDIA**

BOGOTÁ D.C.

2018

NOTA DE SALVEDAD DE RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL

“La Fundación Universitaria San Mateo NO se hace responsable de los conceptos emitidos en el presente documento, el departamento de investigaciones velará por el rigor metodológico de la investigación”.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I 19

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO 19

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 19

JUSTIFICACIÓN 24

OBJETIVOS 28

Objetivo General..... 28

Objetivos Específicos 28

CAPITULO II 29

MARCO TEÓRICO 29

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 29

BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTOS CONCEPTUALES 35

Fundamentos del diseño..... 35

Ilustración 38

Tipografía 39

Diagramación 40

Color 41

Psicología del color 42

Imagen..... 43

Cartilla 44

Educación Inicial 45

Dimensión artística..... 45

BASES LEGALES DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
<i>Ley 98 de 22 diciembre de 1993</i>	48
<i>Decreto 1617, 2005</i>	49
<i>Ley 1032, 2006</i>	50
<i>Norma Técnica Colombiana NTC 4724</i>	50
<i>Educación preescolar</i>	51
<i>Lineamientos Curriculares Educación Inicial</i>	52
CAPITULO III	56
DISEÑO METODOLÓGICO.....	56
TIPO DE INVESTIGACIÓN	56
POBLACIÓN	57
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	58
CAPITULO III	60
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 1	60
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 2.....	64
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 3.....	64
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECÍFICO NO. 4.....	77
<i>Diseño del personaje y estilo de ilustración</i>	77
<i>Selección de la apariencia y nombre del personaje; paleta de color y dinámica de la cartilla</i>	88
<i>Diseño y desarrollo de la cartilla de lectura</i>	106
CAPÍTULO V.....	126
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	126

CON RESPECTO A LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y SELECCIÓN DE FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y RECURSOS HUMANOS.....	126
CON RESPECTO A LA INFORMACIÓN OBTENIDA Y RESULTADOS DEL PROYECTO	128
BIBLIOGRAFÍA	133
ANEXOS.....	137
TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS	137
<i>Anexo A. Entrevista 1.....</i>	<i>137</i>
<i>Anexo B. Entrevista 2.....</i>	<i>139</i>
<i>Anexo C. Entrevista 3.....</i>	<i>142</i>
<i>Anexo D. Entrevista 4</i>	<i>144</i>
<i>Anexo E. Entrevista 5.....</i>	<i>147</i>
<i>Anexo F. Entrevista 6.....</i>	<i>151</i>
SOPORTES Y REFERENCIAS GRÁFICAS	155
<i>Anexo G. Fotografía 1, vista externa sección infantil librería Panamericana</i>	<i>155</i>
<i>Anexo H. Fotografía 2, vista interna sección infantil librería Panamericana</i>	<i>156</i>
<i>Anexo I. Fotografía 3, variedad de formatos en textos infantiles</i>	<i>157</i>
<i>Anexo J. Fotografía 4, formatos cuadrados en textos infantiles</i>	<i>158</i>
<i>Anexo K. Fotografía 5, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles.....</i>	<i>159</i>
<i>Anexo L. Fotografía 6, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles</i>	<i>160</i>
<i>Anexo M. Fotografía 7, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles</i>	<i>161</i>
<i>Anexo N. Fotografía 8, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles</i>	<i>162</i>
<i>Anexo O. Fotografía 9, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles</i>	<i>163</i>
<i>Anexo P. Fotografía 10, material llamativo e interactivo para niños.....</i>	<i>164</i>
<i>Anexo R. Encuesta 1. Iniciando una nueva aventura</i>	<i>165</i>

<i>Anexo S. Encuesta 2. Diseño cartilla infantil</i>	<i>171</i>
<i>Anexo T. Guion de páginas</i>	<i>177</i>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.....	78
Ilustración 2.....	79
Ilustración 3.....	79
Ilustración 4.....	79
Ilustración 5.....	80
Ilustración 6.....	80
Ilustración 7.....	80
Ilustración 8.....	84
Ilustración 9.....	84
Ilustración 10.....	84
Ilustración 11.....	85
Ilustración 12.....	86
Ilustración 13.....	86
Ilustración 14.....	87
Ilustración 15.....	88
Ilustración 16.....	88
Ilustración 17.....	90
Ilustración 18.....	91
Ilustración 19.....	92
Ilustración 20.....	93

Ilustración 21	94
Ilustración 22.....	95
Ilustración 23.....	96
Ilustración 24.....	98
Ilustración 25.....	99
Ilustración 26.....	100
Ilustración 27	101
Ilustración 28.....	102
Ilustración 29.....	103
Ilustración 30.....	104
Ilustración 31	105
Ilustración 32.....	105
Ilustración 33.....	108
Ilustración 34.....	109
Ilustración 35.....	109
Ilustración 36.....	110
Ilustración 37	111
Ilustración 38.....	112
Ilustración 39.....	113
Ilustración 40.....	114
Ilustración 41	115
Ilustración 42.....	116

Ilustración 43.....	117
Ilustración 44.....	118
Ilustración 45.....	119
Ilustración 46.....	120
Ilustración 47.....	121
Ilustración 48.....	122
Ilustración 49.....	123
Ilustración 50.....	124
Ilustración 51.....	125
Ilustración 52.....	155
Ilustración 53.....	156
Ilustración 54.....	157
Ilustración 55.....	158
Ilustración 56.....	159
Ilustración 57.....	160
Ilustración 58.....	161
Ilustración 59.....	162
Ilustración 60.....	163
Ilustración 61.....	164

DEDICATORIA

El presente proyecto va directamente dedicado a mi familia, en especial a mis padres Nelcy Yaneth Matiz y Marco Tulio Pico, puesto ellos son los testigos y vigías de todo el proceso llevado a cabo desde que inicie mi etapa universitaria; conocen todos los altos y bajos que he tenido durante el proceso, pero siempre han sido mi apoyo tanto emocional como económico, son el soporte que hace que me mantenga firme a cumplir mis metas y sueños, como lo estoy logrando poco a poco culminando mis estudios en la carrera de diseño gráfico, cosa que en el pasado no se veía posible de lograr por diversas dificultades presentadas.

Mi ideal es crecer como persona, como profesional, como ser humano; el hacerlos sentir orgulloso con mis logros porque gracias a ellos soy lo que soy. El sentido de responsabilidad, de pertenecía y de disciplina es gracias a ellos que me los fortalecieron desde un principio. Por tanto, este es un logro impulsado por ellos, sostenido y apoyado por ellos, y claro está dedicado para ellos.

AGRADECIMIENTOS

En primera medida quiero agradecer a mi hermana Viviana Consuelo Pico, quien desde un inicio me ayudó a dar forma e idea del proyecto guiándome a tener las bases hacia lo que deseaba realizar colaborándome con sus conocimientos personales y profesionales.

Agradezco al plantel de docentes del programa de diseño gráfico de la Fundación Universitaria San Mateo con los que he tenido la posibilidad de tener clases o han intervenido con sugerencias y ayudas en mi proceso educativo, porque gracias a estos conocimientos que he ido adquirido a través de los semestres, se me ha facilitado el direccionamiento y articulación de lo aprendido en cada materia, con este proyecto que une mi título y conocimiento como docente normalista y lo que en este momento me apasiona, que es el diseño gráfico.

También quiero agradecer a mi prima Saudy Durley Lopez por colaborarme encontrando los contactos para obtener la información necesaria para cumplir con los objetivos propuestos; a las docentes y diseñadores entrevistados; a las personas que colaboraron en la recolección de información y todo aquel participe o que tuviera relación en el proceso llevado a cabo para la realización de este proyecto.

Gran gratitud hacia todos los autores, personas y familiares mencionados.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como finalidad contribuir al desarrollo y fortalecimiento de la dimensión artística en los niños entre edades de 4 - 6 años, que se encuentran en etapa de primera infancia. La no debida estimulación de esta dimensión perjudica de los procesos comunicativos, de transmisión de ideas y plasmar la realidad, cosa que afecta a futuro en las habilidades creativas y en ciertos casos comunicativas; esta contribución dada con el diseño de una cartilla de lectura de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) para niños de primera infancia, donde se trabaje la dimensión artística.

A través del estudio e investigación se determinan los principales aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños; se analiza cómo adecuar los fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) a niños de primera infancia; se establece y analiza el lenguaje gráfico adecuado a emplear en una cartilla enfocada para niños; y por último se desarrollan los elementos gráficos necesarios para presentar una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños de primera infancia como material de apoyo para trabajar la dimensión artística, vinculando la información obtenida en el desarrollo del proyecto, tomando como apoyo en ciertos aspectos la pedagogía.

PALABRAS CLAVE: Diseño editorial, dimensión artística, pedagogía.

ABSTRACT

The purpose of this project is to contribute to the lack of development and strengthening of the artistic dimension in early childhood between the ages of 4 - 6 years, which affects their communicative processes, transmit ideas and show reality, something that harms the future in their creative abilities and in certain communicative cases. This contribution is given with the design of a primer of basic and initial design foundations (the point, the line and the form) for early childhood, where the artistic dimension is worked.

Through the study and research, the main aspects to be taken into account when preparing a children's book are determined; it is analyzed how to adapt basic and initial design fundamentals (the point, the line, the plane, the shape, the measurement, the color, the psychology of the color, the texture) to children of early childhood; the appropriate graphic language to be used in a primer focused on children is established and analyzed; and finally, the necessary graphic elements are developed to present a primer of basic and initial design fundamentals for early childhood children as a support material to work on the artistic dimension, linking the information obtained in the development of the project.

KEY WORDS: Editorial design, artistic dimension, pedagogy.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está enfocada en la búsqueda y consulta de información sobre la adecuada línea gráfica a tomar para la elaboración de una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) para trabajar con niños que se encuentren en la etapa educativa de primera infancia, entre edades de 4 - 6 años.

El propósito de esta investigación consiste en la búsqueda, análisis y selección de los aspectos generales a trabajar en una línea gráfica dirigida hacia niños de primera infancia, aplicándolos en el diseño de una cartilla de lectura sobre los fundamentos básicos e iniciales del diseño gráfico siendo enfocados para niños como material de apoyo para fortalecer la dimensión artística, siguiendo lo establecido por estándares o normas para textos infantiles, opiniones e información recolectada de diseñadores gráficos y docentes de jardín, además de primera infancia.

Siendo ésta una propuesta de fortalecimiento a la estimulación de la dimensión artística en los niños en distintos contextos cercanos principalmente en el escolar, tomando como apoyo la pedagogía para la adecuación y diseño de los elementos gráficos necesarios para transmitir los fundamentos básicos e iniciales del diseño gráfico, siendo acordes a la población selecta.

La educación siempre ha sido un tema muy importante a fortalecer y potencializar a través de la historia, principalmente la educación de los niños. Psicólogos como Jean Piaget, Lev Vygotsky, Erick Erickson entre otros han estudiado el desarrollo de los niños en las distintas etapas de su vida con referencia en diversos aspectos como lo son el, cognitivo, el motriz, el social y el emocional; no obstante, esto lleva únicamente a un entendimiento del desarrollo de una persona desde sus inicios y crecimiento más no estipulando pautas claras para un proceso educativo en cada una de las dimensiones que se presentan en edades tempranas.

Teniendo en cuenta cada uno de los aportes y tomándolos como referencia para trabajar desde un ámbito dentro del diseño gráfico, con una perspectiva en el diseño educativo y el lenguaje gráfico de acuerdo a las edades que se manejen, en este caso de 4 - 6 años en una primera infancia. De aquí que nazca la necesidad y trabajo de diseñadores en la consulta, manejo, diseño, propuesta y aplicación de una línea gráfica empleada para niños, dentro de éstas el diseño tipográfico, la ilustración, la diagramación, manejo de colores, formatos y formas, para hacer una rama del diseño más atractiva para los niños que además facilite procesos educativos.

Esta cartilla de lectura se diseñará y presentará como propuesta de material de apoyo que se pueda implementar para fortalecer la dimensión artística,

buscando mejorar la estimulación de la misma en la primera etapa escolar de los niños y de esta manera prevenir dificultades en el desarrollo creativo, conceptual y visual en edades posteriores y corrigiendo errores cometidos en otros contextos cercanos a los niños.

Se decide tomar como temática de la cartilla los fundamentos básicos e iniciales del diseño gráfico: el punto, la línea y la forma; siendo estos los expuestos por el precursor del arte abstracto en pintura y teórico del arte, Vasili Kandinsky, en su obra *Punto y línea sobre plano* (Kandinsky, 2003), como los elementos básicos de la pintura abstraídos principalmente de la realidad y el contexto, funcionando estos como base para el diseño gráfico. A esto cabe agregar los aportes dados por el artista y teórico del arte chino, Wucius Wong, en su libro *Fundamentos del diseño* (Wong, 1991), con respecto a los elementos del diseño bidimensional, siendo más específicos son los conceptuales, que al igual que Kandinsky los enmarca en: el punto, la línea, la forma, también se incluye el volumen, pero siendo este un tema avanzado para la población, en este caso no se tendrá en cuenta ni se profundizará en este; siendo todos estos invisibles en la realidad, pero necesarios para la estructura y representación de nuestro entorno y contexto, siendo esto un factor a tratar por medio de la cartilla.

La metodología de la investigación consistirá en primera medida en la consulta de los fundamentos del diseño básicos que se puedan trabajar con los niños de primera infancia, teniendo en cuenta los fundamentos y conceptos expuestos por Kandinsky y Wong; y los aspectos a tener en cuenta para el diseño

de la cartilla con una línea gráfica adecuada trabajando la dimensión artística, consultando por medio de entrevistas a diseñadores y docentes de primera infancia, incluyendo a esto una visita a la librería y papelería Panamericana para tomar referentes u observar cartillas de lectura, su forma de contenido y estilo gráfico.

Seguido de esto se analizará la información obtenida seleccionando y clasificando los elementos más oportunos, coherentes y adecuados a trabajar; y de esta manera proseguir al diseño y elaboración de la cartilla enfocada al desarrollo y trabajo de la dimensión a tratar, convirtiendo esto en un proceso para el diseño y presentación de una cartilla de lectura como material de apoyo académico o personal.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Presentación del problema de investigación

En la enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia se plantea el artículo “Educación y cuidado en primera infancia” editado por John Bennett, M. Ed; en este se hace mención a la educación inicial y/o primera infancia como una de las etapas más importantes en el desarrollo del ser humano. Durante los primeros años de vida los niños y niñas adquieren habilidades sociales, comunicativas y conceptuales, cada una de estas forman las bases de conocimiento integral que permitirán un buen desarrollo evolutivo, por este motivo es de importancia la investigación y trabajo sobre la misma para asegurar calidad y buenos procesos dentro de la misma en el campo educativo y de desarrollo humano.

En caso de un desarrollo no adecuado en estos procesos se llegará en edades posteriores a tener dificultades en el desenvolvimiento comunicativo, motriz y creativo. Es por ello que hoy por hoy se evidencian niños, jóvenes y adultos con problemas en el desarrollo de actividades físicas e idealización de propuestas únicas y significativas para sus vidas.

Al dialogar y preguntar a la licenciada en pedagogía infantil Viviana Consuelo Pico Matiz, docente del Jardín Zapatitos rojos en Bogotá, sobre los principales aspectos que afectan los procesos educativos iniciales, da respuesta a que vienen arraigados a las primeras experiencias y estimulaciones que tienen

los niños y niñas en sus hogares y contexto familiar, entre estos encontramos las influencias tecnológicas; pérdida de actividades familiares y juegos tradicionales; y la educación tradicional .

- Influencias tecnológicas. El desarrollo de nuevas tecnologías ha permitido al ser humano facilitar sus labores en varios ámbitos de sus vidas, pero también se ha llegado a convertir en sus propias “niñeras” o “canguros” a la hora de cuidar a sus hijos, debido a que éstas las emplean como medio de distracción o entretenimiento mientras realizan otras labores, perdiendo así el contacto directo y mutuo entre padres e hijos, siendo este muy importante para un buen desarrollo. En esta problemática los diseñadores deben cumplir la tarea de crear, diseñar materiales que mantengan la atención de los niños y aparte de esto funcionen como elementos educativos, creando líneas gráficas acordes a los temas a tratar.
- Pérdida de actividades familiares y juegos tradicionales. Cada vez son más pocas las familias que juegan directamente con sus hijos, los llevan al parque o interactúan continuamente con ellos. A esto también se agrega el acercamiento muy temprano a dispositivos y aparatos electrónicos con los niños sin algún fin educativo o de aprendizaje, lo que hace perder el interés por las actividades físicas y dinámicas, las cuales

son importantes para el desarrollo motriz y creativo. Al ser los dispositivos y aparatos electrónicos empleados por los niños prematuramente, en el campo del diseño se debe aprovechar esto no para crear únicamente recursos de entretenimiento ante la población, no se debe caer en el error de desarrollar material solamente llamativo y direccionado si no se tiene un fin, se debe buscar en estos casos potenciar alguna habilidad y si es posible integrar a la familia en actividades como son la lectura de cuentos, cartillas de lecturas o académicas donde se llame a los padres a involucrarse en los procesos de los niños, a esto también influye diseños que sean a la vez llamativos y atractivos para ellos que en primera medida son los que adquieren el producto o material.

- Educación tradicional. Este es el factor más relevante y cómplice de un no adecuado desarrollo motriz y artístico de los niños. La educación tradicional ha traído con sí oportunidades para el desarrollo de metodologías y sistemas educativos y ha dado claros ejemplos de la importancia de desarrollo disciplinar y en algunos casos conductivos, pero, varios de estos métodos ya deberían quedar en el pasado puesto que la reproducción de conocimiento y el direccionamiento dado por el docente no da la oportunidad de estimulación libre de los estudiantes en la exploración de sus habilidades y destrezas, más aún cuando se habla de niños que se encuentran en una etapa de desarrollo de primera

infancia. Además de esto se deben actualizar, mejorar y rediseñar algunos contenidos y materiales de texto y apoyo para los procesos educativos. En este aspecto el diseño gráfico, más que todo el editorial, cumple un papel importante, puesto junto a los métodos educativos tradicionales los textos de apoyo han ido evolucionando. No se debe quedar en lo tradicional con respecto al diseño de textos, cuentos o cartillas, sino a su vez tomar referentes y tendencias actuales que puedan ser aún más involucrados con la realidad o gustos del nicho a quien se va dirigido el producto, así de esta manera los materiales de apoyo de texto no se convertirán en un método tradicional, sino como un material que trascienda y evolucione junto a la educación.

Se hace principalmente énfasis en el diseño de textos puesto este es el producto propuesta a diseñar y desarrollar por medio del presente proyecto, pero cabe agregar que como diseñadores gráficos también se puede dar aportes a estos problemas por medio del diseño multimedial, ya sea por medio de plataformas, animaciones, audios o videos, apoyando cada material entre sí fortaleciendo las falencias y el problema mencionado. Cabe agregar esto y especificar la dirección del proyecto.

Una de las partes fundamentales en el diseño gráfico, son los fundamentos del diseño, la teoría del color, el desarrollo de conceptos y lo más importante lograr plasmar visualmente las ideas logrando resolver problemas, y estableciendo procesos comunicativos. Varios de estos conocimientos fueron adquiridos en primera manera y simplificada en la etapa escolar, la noción del punto, concepción de los colores, formas y escritura de los primeros trazos se realizaron y adquirieron en esta. Por tanto, se posee nociones y conocimientos sobre el tema a tratar, pero se investigará aún más sobre los aspectos principales a tener en cuenta para la elaboración de una cartilla de lectura de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) para niños de primera infancia trabajando la dimensión artística como propuesta pedagógica en el trabajo en educación inicial, puesto que esta está ligada a las destrezas que poseen las personas para expresar, crear, apreciar, permitiendo interpretar y conocer el entorno propiciando una experiencia junto a la cartilla de lectura, puesto se deben presentar los temas de una manera llamativa al público permitiendo que el aprendizaje sea más fluido y fácil por medio de conceptos simplificados y actividades que permiten llegar a conocer en primera medida los fundamentos ya mencionados, siendo enfocados a niños entre 4- 6 años.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados con anterioridad con respecto a: la problemática descrita; la importancia del desarrollo dimensión artística, fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma)

enfocados para niños de primera infancia y una línea gráfica adecuada; se articula y establece la siguiente pregunta problema.

“¿Cuáles son los aspectos a tener en cuenta para diseñar una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma), para estudiantes de primera infancia donde se trabaje la dimensión artística?”

Justificación

Desde tiempos socráticos el arte y la educación han sido un tema del cual hablar y dar importancia, radicando en el hecho de que por medio de estos se logra una formación integral necesaria para el crecimiento de individuos (en la actualidad sujetos) para dirigir o llevar a cabo una labor o responsabilidad en su contexto social.

Hebert Read en su libro “Educación por el Arte” hace mención a una de las tesis que expuso Platón donde el arte debe ser la base de la educación. Para Read el aprendizaje de imágenes, formas, colores, sonidos, las distintas maneras de expresión como tal, son importantes para el desarrollo adecuado de un individuo. Cada uno de estos aspectos son tomados y llevados hasta el diseño gráfico como fundamentos para la carrera misma, puesto que por medio de este se puede llegar a la interpretación del medio, fortalecimiento de la estética y de esta manera desarrollar otros tipos de inteligencias o conocimientos

promoviendo una correcta comunicación en general. De la misma manera la pintura a través de la historia ha sido estudiada por artistas y teóricos del arte como lo son Vasili Kandinsky y Wucius Wong, logrando de esta manera comprender aún más los principios y funcionalidad de la misma. A partir de esto se logra una abstracción de sus elementos para establecer los elementos gráficos del diseño gráfico con respecto a la composición de los elementos en la realidad y por tanto en nuestro entorno para así mismo lograr un proceso comunicativo adecuado por medio de pinturas, obras y/o productos. A través de estos fundamentos contribuir, siendo concretos con la temática a tratar, a emplear estos fundamentos en el diseño de materiales educativos que promuevan o puedan ser empleados en los procesos académicos para transmitir la enseñanza del arte y a su vez la estimulación de la dimensión artística.

En Colombia en el año 2009 la secretaria de educación de Bogotá junto con la secretaría de integración social, establecieron y publicaron una serie de lineamientos curriculares para el trabajo en primera infancia, mencionando como pilares de aprendizaje juego, literatura, exploración y arte; dentro de estos, las cuatro principales dimensiones a trabajar incluyendo la dimensión artística. Dentro del presente documento se encuentran distintas sugerencias de técnicas y herramientas de trabajo, para un mejor desarrollo de las mismas.

A partir de estos lineamientos se han venido elaborando distintos textos y talleres de apoyo como material a implementar en las aulas de clase para el fácil desarrollo y cumplimiento de los objetivos dados para el nivel. Este material de

apoyo se viene a realizar teniendo en cuenta temas actuales, diseños y contenidos atractivos para los niños, esto no solo para llamar la atención de la población sino también generando internamente fácil asimilación y apropiación de los saberes impartidos a ellos.

El 19 de noviembre del año 2015, el periódico *El Tiempo* publicó el artículo "Desempeño académico mejora sustancialmente con uso del texto escolar", en este se habla sobre un estudio realizado por La Cámara Colombiana del Libro, donde se asegura que de los 500 colegios el 81% usa texto escolar mientras que de los 500 con deficiencia sólo el 2% lo utilizan.

La importancia de los textos escolares incluyendo los de literatura empleados en instituciones educativas, no sólo acoge al sistema educativo sino también al campo del diseño, puesto que gran gama de diseñadores se ha enfocado en distintas ramas del diseño como lo son la ilustración, la tipografía, colorimetría, diagramación entre otras áreas, para crear líneas gráficas que corroboren en el desarrollo de distintos materiales de textos realizados por las editoriales, y de esta manera mejorar los niveles educativos en los distintos colegios. En este caso en la educación en la primera infancia.

Los fundamentos del diseño son parte esencial en la carrera del Diseño gráfico, puesto que son las bases para el desarrollo de las distintas líneas gráficas propias de cada diseñador, en los fundamentos se incluyen la concepción del punto, la línea y la forma; conceptos que se manejan en la educación inicial

para empezar con un desarrollo motor con respecto a la realización de trazos y concepción del mundo plasmándolo a través de imágenes. De esta manera se articulará los fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma), con los conocimientos a trabajar en la dimensión artística enfocados a la educación inicial, creando así una cartilla de lectura como material de apoyo que incluya estos fundamentos y elementos esenciales y la línea gráfica necesaria para presentar dicho material, atendiendo de esta manera la problemática planteada, articulando información recolectada por medio de entrevistas y consulta a diseñadores gráficos, la población de niños entre 4 - 6 años y docentes de jardín y primera infancia.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una cartilla de lectura donde se involucren de fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) para estudiantes de primera infancia como material de apoyo para trabajar la dimensión artística.

Objetivos Específicos

Determinar cuáles son los principales aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños.

Analizar cómo adecuar los fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) a niños de primera infancia por medio de entrevistas a diseñadores y docentes.

Establecer y analizar el lenguaje gráfico adecuado a emplear en una cartilla enfocada para niños a través de encuestas, entrevistas a diseñadores, docentes y niños entre 4 - 6 años; y una visita a una librería.

Desarrollar los elementos gráficos necesarios para presentar una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños de primera infancia como material de apoyo para trabajar la dimensión artística, vinculando la información obtenida en el desarrollo del proyecto.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico surge de la lectura y análisis del tema central de la investigación, es la revisión de los conocimientos respecto al fenómeno y/o procesos que se estudiaron o trabajaron.

Este capítulo permite la constatación del estado actual del tema y sus perspectivas teóricas. Lo anterior se ve reflejado en la revisión seria y pertinente de fuentes como: libros, revistas, periódicos, tesis y/o otras fuentes documentales.

Antecedentes de la investigación

Para iniciar con los antecedentes de la investigación cabe mencionar aspectos y parte de la historia de la educación inicial en Colombia.

En el libro "Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito" (Bogotá), elaborado en conjunto por la secretaria de educación de Bogotá y la secretaría de integración social, en su primer capítulo se trata sobre la historia de la educación inicial ,mencionando en síntesis los siguientes apartados del contenido teniendo en cuenta a partir del establecimiento del nivel educativo como la elaboraciones de los primeros currículos (donde se encuentran los contenidos y por tanto material a tener en cuenta para realizar el material para el desarrollo de las actividades):

"Pero será en 1984, a través del Decreto 1002, que se crea un Plan de Estudios para todos los niveles, áreas y modalidades del sistema educativo. Dicho

decreto propuso que en la educación preescolar no se determinaran ni grados ni áreas y dio lineamientos para la realización de actividades integradas en términos de:

...aprovechar y convertir en ambiente educativo la realidad social en que vive el niño; utilizar los recursos y materiales propios de la comunidad; adecuar el contenido y duración de las actividades a los intereses de los niños de acuerdo con las características del desarrollo; utilizar el juego como actividad básica; propiciar el trabajo en grupo, el espíritu cooperativo y la amistad y el desarrollo de la autonomía del niño y además servir como aprestamiento para la educación básica primaria" (MEN, 1984).

En este mismo año, después de varios ajustes, se publica el currículo de preescolar (niños de 4 a 6 años), el cual se reeditaré posteriormente, en el año 1986. En él se proponían cuatro estrategias básicas de trabajo: El juego Libre, la Unidad Didáctica, el Trabajo en grupo y la Participación de la familia.

En el año de 1994 se establece la Ley general de educación, Ley 115. Definiendo la educación preescolar e inicial y se establecen los indicadores de logros para el conjunto de grados de nivel preescolar en 5 dimensiones: Dimensión corporal, Dimensión comunicativa, Dimensión cognitiva, Dimensión ética, actitudes y valores y Dimensión estética.

Durante y después del establecimiento de los lineamientos curriculares que rigen en la actualidad se han venido desarrollando por parte de distintas carreras y áreas del conocimiento distintos proyectos enfocados en la educación de niños de primera infancia e incluso estudiantes de esta etapa en condición de discapacidad, ya sea presentando propuestas metodológicas, materiales de apoyo, contenidos y líneas de trabajo. Entre estos se encuentran:

- Proyecto. Diseño gráfico e industrial enfocado a facilitar el aprendizaje de niños con problemas auditivos de entre 3 y 5 años de edad del Centro Experimental Nueva vida (CENVIDA), realizado por Carolina Rodríguez como trabajo de la Escuela de Diseño Gráfico e Industrial de la Universidad de las Américas, Ecuador en el año 2009.

Este proyecto fue realizado para niños con problemas educativos y de escasos recursos para realizar y trabajar en el diseño y elaboración de material didáctico enfocado a mejorar la enseñanza de CENVIDA.

El contenido del documento consta de 4 capítulos en los cuales se tratan los temas de diseño gráfico e industrial; el color; texturas; materiales; deficiencia auditiva; el oído; el aprendizaje con deficiencia auditiva; la institución; estructura curricular; y finalizando con los resultados del análisis de la investigación y una propuesta final.

Como resultado elaboraron varios productos, material gráfico y actividades para el uso de docentes como recurso de apoyo en la enseñanza.

Dentro de las conclusiones y recomendaciones planteadas se pueden tomar para la investigación las siguientes: los temas referentes al diseño pueden ser tomados fácilmente por cualquier niño sin importar su condición de discapacidad auditiva; el material didáctico en la institución educativa es esencial para apoyar el proceso educativo; el diseño gráfico e industrial es indispensable para la elaboración de material didáctico con respecto a la estética y línea gráfica para la población.

- Proyecto. El diseño gráfico en la elaboración de materiales didácticos interactivos para niños con síndrome de Down, realizado por Joanna Stefania Da Silva Suárez, realizado como trabajo en el programa de gestión gráfica publicitaria en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador en el año 2014. Este proyecto tenía como objetivo general elaborar material didáctico interactivo por medio de diseño gráfico, acorde a las capacidades intelectuales de los niños y niñas con Síndrome de Down para facilitar y optimizar el aprendizaje de la lecto-escritura.

En éste se presenta la enseñanza de pautas para la realización de una imagen corporativa, partiendo de los conceptos de tipos de logo, colorimetría, tipografía, diseño de interfaces y de personajes que se

emplearan para la aplicación del proyecto en la elaboración de material didáctico para lecto-escritura.

Por medio del proyecto llegaron a las siguientes conclusiones y recomendaciones que podrán ser tenidas en cuenta para la investigación: tener en cuenta los conceptos básicos de los niños para la elaboración del material para que sea de desarrollo intuitivo, manejando un lenguaje global; el material debe ser de fácil adquisición y manejo para la población.

- Proyecto. La técnica gráfico-plástica una estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva, realizado por Yanneth Alvarado Ruiz, Orilin Yamile Giraldo Figueroa y Elizabeth Grijalba como trabajo de grado para optar el título de Especialista en el Arte en los Procesos de Aprendizaje en la fundación Universitaria Los libertadores, Cauca, en el año 2015.

Este trabajo mencionado tiene como objetivo general diseñar y aplicar una cartilla guía para el docente, dirigida a la aplicación de la técnica gráfico-plástica; donde se desarrolle el modelado, pintado, recortado y rellenado, basada en la pedagogía activa".

El desarrollo del proyecto constaba en tres fases: sensibilización, presentación de la cartilla y la implementación de la cartilla, cada una de estas ante los docentes y los padres de familia.

Basados en la investigación se llegaría al diseño de una cartica con una serie de actividades con sus objetivos, mitología y evaluación los cuales los docentes podrán aplicar para el desarrollo de la dimensión cognitiva en niños de edad preescolar.

Dentro de las conclusiones dadas en el proyecto se puede tener en cuenta para la presente investigación las siguientes: es importante presentar a los estudiantes las herramientas necesarias para que cada uno de ellos tome el rumbo para su aprendizaje a través de la creatividad; por medio de la realización y aplicación de la técnica gráfico-plástica se puede trabajar las relaciones interpersonales además de promover la interactividad cercana de los docentes con sus estudiantes fortaleciendo los valores de la responsabilidad y liderazgo, tanto en el aula de clase como en la comunidad educativa; por medio de la aplicación de los talleres se rompe con el esquema de educación tradicional siendo el aprendizaje más atractivo para los estudiantes, ya que se puede crear situaciones inusuales, motivantes, de la imaginación creativa inmergiendo al estudiante más a fondo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bases teóricas o fundamentos conceptuales

En las bases teóricas del presente proyecto se hace mención a conceptos necesarios y relevantes para tener en cuenta en el desarrollo del proyecto por su relación con la población y el producto a diseñar, conceptos como lo son los fundamentos del diseño gráfico (básicos e iniciales); ilustración, tipografía, diagramación, color, psicología del color; imagen; cartilla; educación inicial y primera infancia.

Fundamentos del diseño

Realizando la lectura del documento *Conceptos Básicos de Diseño* realizado por Mdes Santiago Osnaya como unidad de aprendizaje de la Universidad Autónoma del Estado de México, Centro Universitario UAEM-ZUMPANGO se puede definir los fundamentos del diseño como las bases y conceptos básicos que debe conocer, apropiarse y aplicar los diseñadores gráficos en su labor, son la base para la creación del diseño.

Agregando a este concepto los aportes dados por Wucius Wong (1991) en su libro "Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional" donde el autor presenta los elementos que conforman los artificios visuales; se pueden establecer los fundamentos del diseño básicos e iniciales a trabajar en nuestro proyecto. Dentro de los fundamentos del diseño se encuentran: los elementos conceptuales (punto, línea, plano, volumen), elementos visuales (forma, medida, color, textura), elementos de relación (posición, dirección, espacio, gravedad).

Otro aporte para la conceptualización de los elementos básicos y fundamentales del diseño gráfico (el punto, la línea y el plano), se toma como referente el libro Punto y línea sobre plano (Kandinsky, 2003), edición traducida en Buenos Aires en el año 2003. Los conceptos expuestos son especificaciones de los dados originalmente teniendo en cuenta la profundidad que se va a tener en el contenido y la población electa.

Articulando los conceptos dados por Wucius y Kandinsky en los libros expuestos se puede definir los fundamentos básicos e iniciales del diseño gráfico de la siguiente manera.

El punto puede ser considerado como la unidad básica o mínima de la imagen, del diseño gráfico, a partir del desplazamiento de este se generan otros fundamentos del mismo diseño como lo son la línea y el plano. El punto no tiene un tamaño ni forma específica, esto partiendo que se forma del roce mínimo de un material de escritura o dibujo sobre una superficie.

Para Kandinsky existen varios tipos de punto como pueden ser el del dibujo, el ortográfico o incluso el geométrico, pero en esta ocasión se hablará del punto descrito para el diseño gráfico como fundamento, concepto obtenido a través

de la abstracción de la pintura. El punto expuesto como la unidad mínima de la imagen, que es adimensional, careciente de una magnitud compuesta específica (longitud, área, anchura, volumen). Por medio de este se marcan puntos de origen y fin en un espacio alguno.

La línea es el segundo elemento gráfico básico en el diseño gráfico, son dadas por el movimiento del punto a través del espacio. Según Kandinsky, la línea es una expresión gráfica unidimensional, ya que esta posee únicamente una longitud, una dirección y una posición. Las líneas a partir de su forma se pueden ser: rectas, curvas, quebradas o poligonal, mixtas, horizontal, vertical e inclinada o diagonal.

Ya en conceptos más profundos se puede hablar de las líneas según la relación que guardan entre sí, estas son las paralelas, perpendiculares, oblicuas, convergentes y divergentes. Estos no se emplearán en el producto del proyecto dado que son muy avanzados para la población selecta, pero cabe nombrar su existencia.

El siguiente elemento gráfico básico es el plano, está formado por el movimiento de la línea en el espacio en una dirección opuesta al recorrido que esta posee. El plano ya es un elemento bidimensional, ya posee una altura y una anchura, pero sin volumen, es decir, sin profundidad. En la obra de Kandinsky se

dice que el plano está formado por dos líneas horizontales y dos verticales, al unirse éstas en el espacio da vida a un plano, las longitudes y anchuras no son específicas y pueden variar.

A esto cabe agregar que existen distintos planos los cuales tienen menos de cuatro líneas como lo son los triángulos; y más de cuatro líneas sienten estos los pentágonos, hexágonos, heptágonos, entre otros.

Ya con la composición de varios planos se pueden dar origen a sólidos que son tridimensionales, ya poseen volumen. En estos no se profundizará puesto el nivel educativo de la población.

Ilustración

En el portal web *EcuRed* en la sección de ilustración en diseño gráfico, se hace referencia al siguiente concepto de ilustración: Se entiende por ilustración, cualquier obra trazada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo u otros materiales similares. La ilustración no debe ser confundida con el dibujo.

Se utilizó desde sus inicios con fines publicitarios, como en el caso de carteles, anuncios de productos, decoración de portadas de libros, cómics o para describir en imágenes las acciones de cuentos, fundamentales infantiles.

Tipografía

En el documento de introducción a la tipografía copilado por la Lic. Dalia Álvarez Juárez de la Universidad de Londres en las páginas 6 y 7 se referencia las siguientes definiciones de tipografía:

- La primera de ellas, referida al origen de la palabra tipografía se emplea para designar a la técnica de impresión con tipos móviles que; procedente de Asia, llegó a Europa a mediados del siglo XV;
- La segunda, impuesta por los avances tecnológicos, extiende los alcances de la primera definición y denomina tipografía a todas las modalidades de reproducción de palabras y textos de la actualidad;
- La tercera, aplicada en ámbitos académicos, denomina Tipografía a la materia en que se desarrollan los contenidos históricos, teóricos y prácticos referidos al elemento con que se representan visualmente las palabras y los textos.
- La cuarta acepción es la que más abarca, se emplea recientemente en el ámbito profesional del Diseño Gráfico y es la que más nos interesa: denomina Tipografía a la disciplina que dentro del Diseño Gráfico estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. La Tipografía tiene una dimensión técnica y funcional basada en el oficio de tipógrafos e impresores. Cuenta con sistemas de medición y cálculo que ayudan a organizar y racionalizar la comunicación visual. Pero tiene además una dimensión

humanística que se basa en la escritura, representación abstracta de objetos e ideas que hizo posible el registro de la cultura, la organización del pensamiento y el desarrollo intelectual del hombre. Entendida como disciplina, la Tipografía profundiza y enriquece en direcciones múltiples los alcances del Diseño Gráfico.

Diagramación

En el blog *Web Diseño gráfico*, en la sección de diagramación se encuentra la siguiente definición de diagramación: La maquetación, también llamada a veces diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Estrictamente, el acto de maquetar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados). Sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística se conoce por el término maquetación.

Color

En el blog Galerna Estudio se encuentra el siguiente artículo *“El color como elemento básico en diseño gráfico”* donde se hace referencia a la definición del color en el diseño gráfico como “la sensación originada en la acción de las radiaciones cromáticas de los cuerpos sobre los receptores fisiológicos y los centros cerebrales de la visión” pero también se conoce más comúnmente como la “percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético”.

El color por lo tanto es una experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de luz, reflejada por los objetos al incidir con una determinada intensidad. La intensidad de la luz viene definida por la longitud de onda y el brillo de la misma y de esta forma queda caracterizada en sus tres características principales:

La “tonalidad o matiz”

La “saturación o intensidad”

La “luminosidad o claridad”.

Psicología del color

La psicología del color comprende más allá del concepto del color ante la luz, ésta tiene relación sobre las sensaciones y estímulos que tienen las personas ante cada uno de los colores mediante su percepción visual.

Johann Wolfgang von Goethe en su investigación acerca del color en Teoría de los Colores (Goethe, 1810), presenta un significado ante estímulo del color ante la percepción visual, dando al color un significado más profundo e importante hoy en día para el diseño gráfico. A partir de esta investigación parte a manejar los colores en un ambiente gráfico empleándolos en los mismos diseños no solo como un aporte decorativo allí sino también psicológico.

Eva Heller (psicóloga y profesora de teoría de la comunicación y psicología de los colores) fue una de las personas que centro investigaciones a la psicología del color. En su libro "Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón", presenta la variedad de significados que pueden poseer los colores. En este caso nos centraremos en el significado puntual y general de los colores primarios y secundarios, puesto son lo que apunta a trabajar la cartilla a realizar.

Azul: Simpatía, armonía, fidelidad, frialdad, distancia, espiritualidad.

Rojo: Pasión, amor, peligro, alegría. Color de los reyes y el comunismo.

Amarillo: Optimismo, celos, diversión, entretenimiento, traición.

Verde: Fertilidad, esperanza, burguesía, sagrado, venenoso.

Naranja: Diversión, altruismo, exótico, llamativo, amistad, alegría.

Violeta: teología, magia, fantasía, feminismo, movimiento gay.

Imagen

En el portal web *Aprende en línea*, la docente Diana Patricia Ospina de la Universidad de Antioquia define la imagen gráfica como dibujos descriptivos que representan una idea visual de conceptos, comportamientos o procesos, con el fin de actuar como "ganchos visuales" que, a partir de la disposición coherente de elementos, ayudan a hacer más comprensivo el mensaje, permitiendo centrar la atención, evocar el tema, crear rutas de interacción para la búsqueda de información, sugerir conceptos e ideas asociadas, y claves para facilitar la comprensión y el análisis de la información, así como su retención y evocación a más largo plazo.

La representación puede lograrse mediante gráficos estadísticos o planos técnicos, si se trata de datos cuantitativos. En el caso de ideas y conceptos no cuantificables, se pueden mostrar las relaciones entre conceptos mediante esquemas y estructuras apropiadas, y elaborar un diseño gráfico que comunique el mensaje al receptor de una manera efectiva. La imagen visual debe cumplir con las funciones básicas: atraer la atención, mantener la atención, transmitir información, y hacer que la información se recuerde.

Cartilla

En el diccionario Spanish Oxford Living se encuentran las siguientes definiciones de cartilla:

- Tratado breve y elemental de un oficio o arte.

Cartilla del automovilista

- Calendario para los eclesiásticos que señala el rezo y oficio divino de todo el año.
- España Cuaderno pequeño e impreso con las letras del alfabeto y los primeros ejercicios para aprender a leer.
- España Cuaderno pequeño dispuesto para anotar determinados datos personales y oficiales o para utilizar sus hojas con cierto fin.

Cartilla de trabajo; cartilla de racionamiento; el grupo de mayor riesgo de contaminación contará con una cartilla de control radiológico

- España Cartilla de ahorro.

Además de esto las cartillas pueden ser no únicamente de actividades sino también de textos a manera de libro donde se fortalece la comprensión lectora y se transmiten conceptos necesarios para articular con el desarrollo de actividades pedagógicas.

Educación Inicial

En el libro Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, creado por la secretaria de educación y la secretaria de integración social de Bogotá, se asume a la Educación Inicial como aquella que se dirige a los niños y niñas en la primera infancia, acorde con los requerimientos y demandas del desarrollo del niño/niña por lo cual es válida en sí misma y no sólo como preparación para la educación formal. Se entiende, entonces, que la Educación Inicial obedece a un enfoque que busca garantizar los derechos y potenciar el desarrollo de niños y niñas.

Dimensión artística

En la página 123 del libro Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito, se hace mención a la dimensión artística como el desarrollo potencial expresivo, creativo, estético, comunicativo, cognitivo, perceptivo, sensible y socio-emocional, a partir de diferentes experiencias artísticas que le permiten al sujeto simbolizar, imaginar, inventar y transformar su realidad desde sus sentimientos, ideas y experiencias.

La apuesta por la dimensión artística en la Educación Inicial consiste en lograr que niños y niñas se apropien de distintos modos expresivos y creativos para simbolizar sus sentimientos, emociones, pensamientos, puntos de vista sobre la realidad y otros mundos posibles. Así, el trabajo pedagógico desde la dimensión artística se basa en brindar múltiples oportunidades para que los niños y niñas

realicen sus propias creaciones, expresen, observen, exploren y experimenten diversas sensaciones. *“Debemos recordar que la riqueza interna del individuo, el mundo imaginario, proviene de las experiencias directas y vitales que tiene el sujeto con el entorno (...) cuanto más rica sea la experiencia humana, tanto mayor sea el material del que dispone esa imaginación” (Vygotsky en Moreau y Brandt 1999, p30).*

Bases legales de la investigación

Las bases legales del presente proyecto se encuentran representadas en primer lugar por la normatividad referente al apoyo y reglamento para la producción de textos, que es el producto del presente proyecto, la cartilla; la violación de los derechos de autor, en referencia a las causas de penalización, cosas que se deben prevenir en el proceso de desarrollo del producto; la normatividad establecida por el ICONTEC en relación a la presentación de textos escolares para preescolar, nivel académico en el que se puede encasillar los niños de 4 - 6 años, que son la población electa. Agregando a esto como normatividad y concepto de apoyo se hace mención de los lineamientos curriculares para la educación de primera infancia.

Para la producción y distribución de libros, textos didácticos y revistas científicas y culturales, además de materiales audiovisuales el congreso de Colombia ha establecido diversidad de leyes donde se reglamenta los procesos adecuados para su elaboración, registro ante la Cámara Colombiana del Libro, y las normas a tener en cuenta para no cometer infracción alguna con los derechos de autor. A esto se incluye la normatividad de los impuestos a pagar para una debida exportación e importación.

Con respecto al proyecto a realizar los contenidos a tener en cuenta para la elaboración del contenido y cumplimiento de los objetivos son los siguientes:

Ley 98 de 22 diciembre de 1993

La Ley 98 22 de diciembre de 1993 presentada con el objetivo de lograr la plena democratización del libro y su uso más amplio como medio principal e insustituible de la difusión de la cultura, la transmisión del conocimiento, el fomento de la investigación social y científica, la conservación del patrimonio de la Nación y el mejoramiento de la calidad de vida de todos los colombianos, la estimulación de la producción intelectual de los escritores y autores colombianos tanto de obras científicas como culturales; Fomentar y apoyar la producción de libros, textos didácticos y revistas científicas y culturales, mediante el estímulo de su edición, producción y comercialización; entre otros (La ley 98 22, 1993). Por medio de la presente ley se da vigencia y apoyo presentado por el Estado para la creación de materiales escritos, en este caso cartilla, presentado como material de apoyo la población de niños entre 4 - 6 años.

En el documento también se hace mención de la normatividad referente a la Comercialización y Promoción; De los aspectos Fiscales e Impositivos; y los derechos de autor. (Ley 98 de 22 diciembre de 1993)

Decreto 1617, 2005

A la hora de crear cualquier documento o contenido a publicar o distribuir no infringir con la normatividad de derechos de autor es muy importante, en el caso de creación de cartillas infantiles no es la excepción. El desarrollo de materiales educativos es amplio por nuestro país por tal motivo el gobierno ha desarrollado leyes de derechos de autor en este campo. Es importante tenerlas en cuenta puesto si se llegan a infringir se podría llegar Incurrir a una prisión de dos (2) a cinco (5) años y multa de veinte (20) a doscientos (200) salarios mínimos legales mensuales por: publicación, total o parcialmente, sin autorización previa y expresa del titular del derecho; inscripción en el registro de autor con nombre de persona distinta del autor verdadero, o con título cambiado o suprimido, o con el texto alterado, deformado, modificado o mutilado, o mencionando falsamente el nombre del editor o productor de una obra; cualquier medio o procedimiento compendie, mutile o transforme, sin autorización previa o expresa de su titular, una obra, (Decreto 1617, 2005; art 270).

Ley 1032, 2006

Por violación a los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos también se podría incurrir a prisión de cuatro (4) a ocho (8) años y multa de veintiséis puntos sesenta y seis (26.66) a mil (1.000) salarios mínimos legales mensuales vigentes por en general buscar los medios para obtener información o contenidos de manera digital sin previo aviso y autorización de las entidades encargadas del almacenamiento y distribución del mismo, (Ley 1032, 2006; artículo 3).

Norma Técnica Colombiana NTC 4724

Con respecto al contenido, estructura y formato para la elaboración de libros escolares para niños entre 4 - 6 años normalmente se menciona que no hay reglas completas para la realización de estos, pero por medio de la consulta se puede encontrar la Norma Técnica Colombiana NTC 4725, donde se dan a conocer estándares para la presentación de libros de texto preescolar, con respecto a las características físicas que deben poseer para su presentación. Además de esto se definen conceptos claves a manejar al momento de desarrollar un producto de éstos; los requisitos generales (recubrimiento, papel, grapas); requisitos específicos (materiales, presentación de libro de texto, partes del libro de texto y partes complementarias); y los procesos de impresión sugeridos para la producción de textos escolares de preescolar (NTC 4725, 1999).

Educación preescolar

Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. ARTICULO 16. Son objetivos específicos del nivel preescolar: a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía; b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas; c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje; d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria; e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia; f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos; g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social; h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento; i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo

y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud (Ley N° 115, 1994).

Lineamientos Curriculares Educación Inicial

Las secretarías de educación distrital en trabajo conjunto con la secretaría de integración social han planteado los lineamientos curriculares donde se aborda el aprendizaje, currículo y metodologías a seguir para obtener una educación inicial de calidad. Estos lineamientos están publicados en el libro denominado *Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito*. En las páginas 9 y 10 del documento se encuentra su introducción donde se expresa la intención y objetivos de estos lineamientos de la siguiente manera:

(SED & SDIS, 2010)" El Distrito Capital presenta este documento de lineamiento pedagógico y curricular para la Educación Inicial producto de la construcción conjunta entre la Secretaría Distrital de Integración Social y la Secretaría de Educación del Distrito, partiendo de la concepción de la Educación Inicial como un proceso de desarrollo histórico y como una construcción colectiva, basada en la reflexión y sistematización de experiencias y con el aporte de los conocimientos que proporcionan la investigación, la teoría y la práctica.

Se asume la Educación Inicial como aquella que se dirige a los niños y niñas en la primera infancia, acorde con los requerimientos y demandas del desarrollo del niño/niña, por lo cual es válida en sí misma y no sólo como preparación para la educación formal. Se entiende, entonces, que la Educación Inicial obedece a un enfoque que busca garantizar los derechos y potenciar el desarrollo de niños y niñas. Esta perspectiva persigue objetivos fundamentales como:

- Reconocer las características y potencialidades de los niños y las niñas.
- Garantizar los derechos de cada uno de los niños y las niñas.
- Atender integralmente y brindar una educación de calidad a los niños y las niñas.
- Promover el desarrollo armónico e integral de los niños y las niñas, a través de actividades intencionalmente diseñadas para el efecto.
- Reconocer la importante labor y la enorme responsabilidad de los maestros y maestras en este nivel.
- Orientar y asesorar a los padres y madres de familia en los procesos que contribuyan al desarrollo armónico y adecuado de los niños y las niñas.
- Difundir entre la ciudadanía, el carácter vinculante del Código de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006.

(...) Este documento contempla en su primer capítulo los antecedentes e historia de la educación de los niños y niñas de 0 a 6 años, destacando que la Educación Inicial es un concepto desarrollado en la última década. En el segundo capítulo se presentan los conceptos de infancia, desarrollo humano y

desarrollo infantil, teniendo en cuenta que este lineamiento asume la Educación Inicial desde una perspectiva de derechos que tiene como fundamento la atención integral y el potenciamiento del desarrollo del niño y la niña. El tercer capítulo responde a la pregunta de por qué un lineamiento pedagógico y curricular para la Educación Inicial y presenta las funciones, los principios, los objetivos generales y los componentes estructurantes del lineamiento: pilares de la Educación Inicial, dimensiones del desarrollo, ejes de trabajo pedagógico y desarrollos por fortalecer. El cuarto capítulo desarrolla los pilares de la Educación Inicial: juego, literatura, arte y exploración del medio. El quinto capítulo lo constituyen las cinco dimensiones del desarrollo infantil: dimensión personal-social, dimensión corporal, dimensión comunicativa, dimensión artística y dimensión cognitiva; en cada dimensión se presentan los ejes de trabajo pedagógico y sus respectivos desarrollos por fortalecer. El sexto capítulo brinda orientaciones pedagógicas para la sala materna, teniendo en cuenta que la etapa de 0 a 1 año tiene unas características particulares. El séptimo capítulo expone algunas reflexiones en torno a la observación y valoración del desarrollo de los niños y niñas. El octavo capítulo ofrece algunas consideraciones sobre el papel de la maestra y el maestro en Educación Inicial y finalmente el capítulo noveno presenta algunas reflexiones sobre la relación entre familias y jardín infantil o colegio.

Se espera que este lineamiento pedagógico y curricular, que responde a una responsabilidad asumida por la administración distrital con los niños y niñas de la ciudad, se constituya en un aporte para la reflexión en torno a las prácticas pedagógicas de los jardines infantiles y colegios que atienden niños y niñas en la primera infancia y que aporte a la garantía del derecho a una Educación Inicial comprometida con la Atención Integral, en la que el cuidado calificado y el fortalecimiento del desarrollo son sus dos grandes y complementarios propósitos."

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

La metodología a emplear durante la investigación consiste en la aplicación de herramientas propias elaboradas y enfocada en la recolección de información necesaria sobre los aspectos fundamentales, específicos y necesarios para establecer una línea gráfica y aplicarla en la elaboración de la cartilla con contenidos de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños estudiantes de primera infancia.

Tipo de investigación

La investigación a realizar es de tipo argumentativa y formativa, puesto que en esta se aplicarán conocimientos adquiridos durante el proceso de aprendizaje del programa y se presentarán herramientas y propuestas dadas por autores, diseñadores y docentes con experiencia y/o conocimiento en material gráfico para la población infantil, en este caso de primera infancia, consultando y seleccionando las más adecuadas para manejar en un material educativo como lo es los fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma).

Al ser un proceso de recolección de información, análisis y selección de contenidos y referentes para el cumplimiento del objetivo general tendrá lugar como una investigación documental. Además de esto al ser un proceso no

directamente medible cuantitativamente, sino de un proceso de elaboración de una cartilla de lectura teniendo en cuenta la información recolecta entra entre el tipo de investigación cualitativa.

Este tipo de investigación se seleccionó para trabajar debido al alcance a tener en cuenta en el ciclo propedéutico tecnológico y a los conocimientos adquiridos durante el proceso de aprendizaje, llegando al punto de recolección de información y referentes aplicándolos en el diseño de la cartilla de lectura de los fundamentos del diseño básicos e iniciales (el punto, la línea, la forma) enfocados a niños de primera infancia.

Población

La población a manejar para esta investigación consta de la población infantil que se encuentra en etapa escolar de primera infancia, es decir, niños que se encuentran entre las edades de 4 – 6 años. Se ha seleccionado esta población, ya que está se encuentra como inicial y más importante, según la psicología y psicopedagogía, para el aprendizaje y adquisición de las bases de conocimiento propio, incluyendo que en esta etapa se potencia por parte del contexto educativo y familiar la creatividad y por consiguiente la dimensión artística, que se ha tomado como eje a potenciar con la realización de la cartilla.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como herramienta principal se empleará la entrevista dirigida a docentes de diseño y diseñadores gráficos con conocimiento en el área; y a docentes de jardín y primera infancia, quien son las que permanecen en contacto con la población elegida y a través de sus conocimientos y experiencias pueden expresar factores claves a tener en cuenta en del desarrollo del proyecto.

Las entrevistas tienen como objeto la recolección de información útil para el cumplimiento de cada objetivo específico, articulándose cada uno para obtener un resultado conjunto e informativo con respecto a lo que se quiere llevar a cabo.

Se visitará papelerías y librerías comerciales donde se pueden encontrar materiales, libros o documentos que pueden servir de inspiración o base para establecer un formato, temática y estilo gráfico.

Se realizará encuestas digitales donde se establecerán y presentarán elementos a tener en cuenta para el desarrollo de la cartilla como lo son la paleta de color (saturación de color); personaje principal, (nombre y apariencia); temática del libro. Además de esto se obtendrá información acerca de gustos que tengan niños de esta edad. Esta encuesta se compartirá a personas que tengan en su familia niños entre 3 - 6 años, se incluye la edad de 3 años únicamente dentro de la encuesta, esto para agregar a estos resultados gustos que pueden tener niños en edades cercanas a la población seleccionada

sirviendo como información para el desarrollo del proyecto. Esta encuesta se debe resolver bajo acompañamiento y direccionamiento de un familiar o acompañante, sin olvidar la completa opinión del niño a encuestar.

Esta herramienta también en una segunda sesión se implementará a algunos padres y docentes tanto de colegio como de universidad conociendo su opinión sobre los elementos a trabajar en la presente cartilla. Agregando algunas preguntas con relación a los temas a tratar en el contenido de la cartilla.

Posteriormente se realizará la tabulación de la información recolectada organizando los resultados obtenidos. Por medio de estas encuestas se seleccionará la apariencia del personaje principal, su nombre y sus colores; la paleta de color de la cartilla; la temática guía de la misma y los contenidos a tratar.

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados del objetivo específico no. 1

Para determinar los aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños se dialogó con el diseñador gráfico y docente de la Fundación Universitaria San Mateo, Jhon Velandia, con quien se definió que para poder realizar una cartilla de lectura para niños se debe establecer en primera medida un formato a trabajar y un estilo que sea llamativo para los niños, como emplear libros en formatos cuadrados que a su vez manejen colores llamativos y tipografías redondas y claras para facilidad de lectura y recordación de contenido; para esto se debe definir un estilo gráfico, es decir, una paleta o saturación de color, una tipografía y tal vez un personaje que guíe al lector en el contenido junto a una temática en general para toda la cartilla que a su vez llame la atención a la población elegida.

Los libros y cartillas tanto escolares como de texto vienen enfocados a distintas edades y por tanto a poblaciones, por tal motivo sus estilos y formatos son variados, pero en cada uno se mantiene los siguientes factores a tener en cuenta en el desarrollo de un documento de éstos.

Agregando como aporte a la recolección de información se revisó y analizó el proyecto “El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas” (2016),

realizado por Leonardo Guerrero estudiante de la Universidad Complutense de Madrid, donde se hace una investigación y estudio sobre los factores a tener en cuenta en el momento de querer realizar una publicación, un libro o una revista. El trabajo está enfocado en realizar una guía para el público en general donde pueda guiarse en la elaboración de un material que solicite diseño editorial.

Extrayendo la información relevante y de utilidad para el proyecto a realizar, se obtiene que los principales aspectos a tener en cuenta para la elaboración de la cartilla son: (1) el papel y el formato; la encuadernación; la retícula y estructura general, creándola en forma de plantilla para la inserción del contenido, que a su vez preferiblemente debe estar dividido en secciones, capítulos o en tal caso tomos para una mejor organización y manejo de la información a presentar; -(2) la tipografía o familia tipográfica, empleada da tanto para las aperturas, títulos, subtítulos, cuerpos del texto, citas, comentarios, pie de foto, encabezados y paginación; (3) los colores, que para una publicación empresa deben manejarse en formato de impresión, es decir, en CMYK, se sugiere emplear los colores para diferenciar las distintas secciones o capítulos de la cartilla; (4) elementos gráficos, deben ser empleadas como uso complementario al contenido presentado, por tal motivo debe tener una utilidad y orden lógico dentro del documento y los textos sin excederse en ellos, adicional a esto se deben manejar a proporción según lo que se quiera transmitir en cada apartado y manejar una misma línea gráfica, ya sean imágenes, iconos o símbolos, los formatos principales a manejar para la elaboración de materiales

impresos son: JPG, PSD, EPS, AI, PDF y TIFF; (5) emplear una retícula, donde se maneje un número de columnas y tamaño de medianil que haga el contenido más óptimo, entendible y atractivo al público electo para el documento, agregando a esto el manejo correcto de las características del texto y párrafo para que el contenido no se torne tan extenso, con vacíos o pesados para la visión, generando así un sensación de coherencia y orden.

A parte de lo mencionado no se debe olvidar que se debe diseñar una cubierta correspondiente al contenido y decidir el tipo de encuadernación que se empleará, puesto esto definirá si es necesario también diseñar un lomo. Esto es una parte muy importante puesta lo primero que observaran los lectores es la cubierta, que es la carta de presentación para dar interés hacia un libro, o en este caso cartilla.

Agregando a los datos encontrados en la fuente mencionada, para complementar y validar aún más lo información teniendo en cuenta las vivencias y experiencia de personal que ejerce o aplica su profesión en la creación de libros escolares, se entrevista vía WhatsApp a la diseñadora gráfica Milena Marmolejo, quien hace parte del área de diseño de la Editorial Norma, realizando preguntas con respecto a los elementos clave para tener en cuenta a aplicar en el desarrollo de la cartilla con respecto a: aspectos importantes a tener en cuenta en su diseño; los tipos de fuentes a manejar; los formatos más empleados y los colores a emplear (anexo A).

Muy puntualmente ella nos dio las siguientes respuestas a estas preguntas:

¿Cuáles son los principales aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños?

Al elaborar una cartilla para niños los principales aspectos a tener en cuenta son: dar una visualidad atractiva; emplear ilustraciones grandes sin mucho detalle; usar colores vivos; escoger una tipografía clara y legible; tener un orden de lectura adecuado y una jerarquía de títulos clara; los textos deben ser cortos; y las páginas aireadas.

¿Qué tipo de fuentes más recomendada para emplear en una cartilla para niños entre edades de 4 – 6 años?

Los tipos de fuentes recomendadas para este tipo de contenidos son fuentes Sans Serif como la Avant Garde que es legible, con trazos redondos que ayudan a los niños a identificarse con los primeros trazos de escritura. El tamaño de fuente para este tipo de cartillas no puede ser menor a 14 pts. Se buscan otras posibilidades de más tipos de fuentes funcionales.

¿Qué formato se debería manejar para una cartilla para niños pequeños?

Los formatos más recomendados para cartillas de niños son los cuadrados, por ejemplo, de 19 x 19 cm o 20 x 20 cm, ya que son fáciles de manipular y transportar.

¿Qué colores son recomendados para usar en el diseño de contenidos para niños entre edades de 4- 6 años?

Las cartillas para niños se caracterizan por ser muy coloridas, no hay una gama específica, pero si es importante usar colores vivos con alto contraste y que registren muy bien en la impresión dependiendo del papel usado, los libros impresos en bond tienden a oscurecer los colores porque la textura absorbe más tinta, en papeles como el propalcote o propalmate la fidelidad del color es más exacta.

Ya con esto se logran obtener los principales aspectos que se deben tener en cuenta para el diseño de la cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños de primera infancia.

Resultados del objetivo específico no. 2

Teniendo en cuenta que los fundamentos del diseño básicos e iniciales tienen relación o similitud con temas que pueden ser tratados o vistos en época escolar como lo son el jardín y primera infancia, de acuerdo con la población seleccionada se realizó una serie de entrevistas cortas y específicas a docentes capacitadas en el área y con experiencia al trabajar con niños entre las edades seleccionadas. Las docentes de transición Viviana Pico y Viviana Fugua; y a las docentes de primera infancia Sandra Orjuela y Esperanza Osorio (anexos C, D, E, F).

En estas encuestas se le realizaron preguntas referentes a la relación del plan de estudios con el diseño gráfico y dibujo; la manera de abordar temas o conceptos por medio de una cartilla; y los aspectos a tener en cuenta para elaborar una guía para niños que se encuentran en edades de primera infancia.

A través de esta encuesta se ha recolectó información y opiniones variadas que contribuyen a definir el camino que llevará la cartilla a realizar. A continuación, se resumen y concluyen por pregunta las respuestas dadas por las distintas docentes, teniendo en cuenta el punto central a tratar por medio de cada una de ellas.

¿Qué temas del plan de estudios que se manejan con estudiantes de jardín tienen relación con el diseño gráfico o dibujo?

Por medio de esta pregunta se obtuvo información donde se confirma que se varios de los temas de plan de estudio que se maneja en primera infancia y jardín pueden relacionarse o vincularse con el diseño gráfico, enfatizando que estos conceptos o temas son base esencial en su proceso educativo inicial. Entre estos están: los trazos o garabateo iniciales para presentar grafías iniciales y de esta manera empezar a transmitir ideas e intentar plasmar su contexto (estos los podríamos definir en conceptos de diseño gráfico como puntos y líneas); las formas y figuras, puesto por medio de éstas ya se empieza a dar cuerpo o forma a objetos o elementos que se encuentran a su alrededor, claro está plasmándola de forma escrita por medio del dibujo; los tamaños, teniendo en cuenta que para

iniciar a trabajar con niños se debe empezar con formatos grandes y a través del tiempo irlos dejando de menor tamaño, nace la necesidad de que los niños comprendan un poco más sobre tamaños, por esta razón entraría agregar a trabajar temas de grande y pequeño; los colores, son parte esencial en el proceso educativo del niño puesto por medio de estos su comunicación a través de dibujos será más llamativa y atractiva para ellos, por tanto se logrará un mayor trabajo con los mismos, además de esto se hace énfasis en los colores vivos y en que se trabajarían tanto los colores primarios, secundarios y complementarios, el color complementa la transmisión del niño sobre su realidad y contexto; la lateralidad, uno de los principales temas a tratar, como se menciona en las entrevistas, puesto los niños deben conocer el espacio en el que se encuentran y su alrededor, por tal motivo el tema de derecha - izquierda y arriba - abajo se vinculan en este plan de estudios; y por último las texturas , la sensorialidad y exploración del niño es un punto clave en su desarrollo e interacción con su medio, teniendo en cuenta que en el mundo físico nos cruzamos con diversidad de texturas y superficies que estimulan el sentido de la vista y el tacto, también se hace mención de los otros sentidos, pero los principales a relación y a tener en cuenta como vinculación al diseño gráfico en sus fundamentos son éstos.

Cabe aclarar que los temas mencionados no son los únicos que aparecen en un plan de estudio de educación en primera infancia ni todos los fundamentos del diseño existentes, pero cada uno de estos temas citados están articulados,

tal vez no directamente con el concepto central de fundamento en diseño, pero si como punto base o inicial para abordarlos, lo cual es la intención del presente proyecto. De todos estos temas se han escogido para el desarrollo de la propuesta los fundamentos básicos e iniciales del diseño gráfico del punto, la línea y la forma, siendo los otros temas mencionados en tal caso otros procesos a desarrollar en otros proyectos o propuestas.

El dibujo es un punto clave en el proceso de aprendizaje de estas edades, lo que lo hace un pilar entre este ciclo (agregando que el arte es uno de los pilares que se trabaja en primera infancia), puesto es la principal herramienta usada por los niños para comunicar y plasmar sus ideas, pensamientos, sentimientos, contexto y entornos tanto familiares como sociales. No solo se emplea el dibujo de forma en trazos sino también por medio de la pintura, el modelado, el collage.

La cartilla presentada puede ser articulada ante herramientas o estrategias usadas en la primera infancia como lo es los proyectos de aula, donde el principal objetivo es desarrollar la motricidad fina de los estudiantes involucrándolo en su contexto. Esto logra dar una funcionalidad a la cartilla que se busca presentar como resultado final.

¿Cuál es la mejor manera para abordar un tema o concepto con niños de jardín por medio de una cartilla?

Las cartillas tanto de lectura como de actividades se deben emplear como un material de apoyo a las actividades diarias o regulares desarrolladas en el proceso educativo, no ser la única herramienta para impartir conceptos. Por tal motivo el material a realizar debe ser llamativo, claro y conciso con respecto a los textos, contenidos o instrucciones dadas para que los estudiantes, docentes, cuidadores o padres de familia puedan comprender y de esta manera hacer un uso correcto de la cartilla.

Incluyendo a la información mencionada, también se logra concluir que el uso de formatos adecuados según las edades es importante para trabajar teniendo en cuenta si es una cartilla de actividades o de texto; los dibujos, gráficas, ilustración, colores vivos y llamativos son de gran ayuda para hacer atractivos los contenidos a los niños; se incluye y puntualiza que la temática generada en la cartilla debe tener algún tipo de conexión con el contexto o medio de los niños que se encuentran en estas edades, sea por lo que visualizan en la televisión, libros, historietas, internet (el cual ya hace parte en estas generaciones desde tempranas edades), para que los elementos presentados no sean desconocidos para ellos y los motive al trabajo con la cartilla, además de tratar de incluir conceptos de su contexto tanto tangibles como intangibles como lo son los valores y relaciones personales (familia, colegio, amistad, entre otros).

Es importante tomar y aplicar lo planteado puesto el material no debe ser atractivo y asequible (con respecto a contenido y costos) únicamente para los niños y estudiantes, sino también para los docentes y padres quienes son en realidad los que adquieren el material para abordarlo con sus hijos.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para elaborar una guía para niños en edades de primera infancia?

En los procesos de aprendizaje con primera infancia se trabajan las dimensiones y los pilares, en este caso el que tendría relación con el proyecto y el material a elaborar sería la dimensión artística y el pilar del arte.

Entre los aspectos a tener en cuenta nuevamente se hace énfasis en el uso de dibujos llamativos grandes, claros y entendibles que tengan relación con el medio y contexto de los estudiantes, que ayuden a complementar el contenido presentado y potenciar la imaginación y creatividad de los niños que es una de las principales fortalezas que poseen en estas edades y se debe sacar provecho.

En las cartillas donde se presentan actividades los contenidos deben ser claros; si se realizan actividades es importante máximo presentar dos por tema y que contengan máximo tres instrucciones a seguir. Además de esto si se presentan conceptos, ideas o temas deben ser escritos cortos y claros para mayor recordación, agregando a esto que pueden ser presentados por medio de historias, cuentos, dibujos que atrapen al niño y motiven a continuar leyendo y observando el material. En caso que se presente una historia debe ser

relacionada con algo que para los niños que se encuentren en las edades de la población seleccionada tengan conocimiento y pueda ser atractivo para ellos.

Sobre el formato se reitera el uso consecutivo de grande a pequeño para que los niños lleven un proceso de manejo de espacio, por tal motivo al emplear una cartilla este debería ser enfocada para trabajar en procesos finales o de evaluación en tiempos más adelante o previos a finalizar en el ciclo educativo. Esto, teniendo en cuenta bajo la recomendación que sea el material de uso complementario a actividades físicas o sensoriales y no empleado como trabajo único a desarrollar.

Con estos resultados obtenidos no sólo se puede confirmar y comprender la vinculación que se puede dar entre un plan de estudios de jardín y primera infancia con algunos fundamentos del diseño básicos e iniciales. Siendo el punto, la línea y la forma los fundamentos del diseño principales y básicos, su relación con los primeros aprendizajes e inicio del proceso educativo, serán los temas a impartir por medio de la cartilla de lectura con temática del espacio exterior.

Resultados del objetivo específico no. 3

Para llegar al cumplimiento y trabajo del tercer objetivo específico de se siguió la sugerencia del tutor del proyecto, el docente Jhon Velandia, de realizar una visita a una librería a observar material y libros para niños que sirvan como base de inspiración para la elección de un formato y lenguaje gráfico para el

diseño de la cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños de primera infancia, además de tomar información obtenida por medio de entrevistas a docentes de primera infancia y diseñadores gráficos.

En este caso se visitó una de las papelerías comerciales "*Panamericana*", siendo más exactos la que se encuentra dentro del centro comercial *Titán Plaza*, en la ciudad de Bogotá. Se escogió este tipo de librería y papelería comercial, puesto que en esta se encuentran libros y material de distintos títulos y editoriales para todo público, agrupando en un punto material de distintos autores, lo que da funcionalidad para el desarrollo del proyecto.

Al llegar al lugar se encontró con materiales para todo público, pero lo resaltante a tener en cuenta en el momento es el espacio donde se encuentra la sección para niños, desde este punto se logra observar la ambientación elaborada dirigida directamente a la población infantil, sin importar que quien hace compra del producto son los padres, que, en muchas ocasiones, claramente, van acompañados de sus hijos. La sección tiene una ambientación de castillo de varios colores (anexo G, H), en su totalidad llamativos y atractivos, dentro de este se encontraba por estantes los libros para niños ubicados por estilo y edades, es decir, agrupados según su diseño, formato y en algunos casos contenido.

Lo importante al observar los libros para niños para niños que se encontraban entre edades de 4 – 6 años, es que los aspectos establecidos para tener en cuenta para la elaboración de la cartilla se hacían presentes, dando

seguimiento al proceso llevado. Además de esto se logra comprender el lenguaje gráfico manejado en la mayoría de los libros, cartillas y documentos, presentándose nuevamente colores llamativos; tipografías interesantes, pero a su vez legibles y claras; se resalta la importancia de implementación de imágenes e ilustraciones animadas que complementan de manera gráfica el contenido del libro. Cabe agregar que únicamente no se estaba buscando ver materiales académicos o que contengan actividades pedagógicas, sino también libros texto, ya sean historias o cuentos o se den a conocer conceptos básicos dirigidos a la población. En estos casos se presenta personajes principales o que hacen su apareciendo desde la cubierta hasta partes del contenido.

Los libros se encuentran cubiertos, pero en algunos casos se encuentran algunos fuera del empaque lo que permite observarlos un poco de manera más detallada, o simplemente con los cubiertos se pueden dar nociones o impresiones de lo que puede tratar cada uno de ellos, siendo importante la simpleza del título y el diseño de sus cubiertas.

Con referente a los formatos se logran encontrar de todo tipo, claro está esto, para generar un mejor manejo de cada uno de los libros teniendo en cuenta la edad y aprovechando los espacios para hacer mayormente llamativos los contenidos (anexo I).

Los libros y cartillas se pueden encontrar en cualquier variedad de formatos, desde tamaños desde doble carta hasta media carta. El formato que se

mantenía y era tendencia a manejar, teniendo como público objetivo niños entre edades de 4 - 6 o incluso menores, era el formato cuadro entre unos 15cm² y los 25cm² aproximadamente (anexo J). Esto lo hace un formato llamativo y asequible por tendencia y por su forma geométrica conocida por los niños, logrando establecerse como formato a manejar en la cartilla uno cuadrado, agregando esto como se mencionó anteriormente en la entrevista realizada a la diseñadora de la editorial norma Milena Marmolejo, estos formatos son los que principalmente se usa debido a que son más fáciles de manejar y transportar.

Por medio de esto se logra establecer que dentro del lenguaje gráfico a manejar e incluir en el diseño de la cartilla, se debe tener en cuenta en primera medida los colores llamativos para los niños; personajes animados con apariencia amigable y simpática, sin tener formas complejas que puedan confundirlo o hacer demasiado complejo; uso de fuentes claras y legibles, no pesadas a la vista y que permitan la articulación de los niños con las primeras grafías que conocen y practican en su etapa escolar; los formatos eran muy variados, claro está, porque existían libros para diversidad de edades, lo que conlleva a buscar un formato intermedio que sea llamativo y flexible a trabajar con la población electa para el proyecto; y lo principal diseñar un personaje que sea el guía de los conceptos presentándose en situación que él enfrente, generar un mundo, con unidad gráfica, de donde haga parte éste, creando así un espacio o universo nuevo o interesante a conocer.

En la visita se pudo observar que en su totalidad los libros para niños tenían colores llamativos para niños, manejo de buenas y diversas paletas de colores, partiendo de colores pasteles incluso a colores brillantes y luminosos. Además, también se pudieron observar libros limpios, con fondos blancos, pero manejando un balance de color sin dejar de ser atractivos para los niños (anexo K, L, M, N, O).

Las tipografías para los títulos de cubierta suelen ser fuentes decorativas y artísticas llamativas para los niños dando una apariencia divertida, que es una de las sugerencias dadas por las docentes entrevistadas. Para los textos se emplean tipografías redondas y claras, donde las vocales como la "a" son las que comúnmente se enseña a los niños en su etapa escolar inicial, fuentes como lo son las de la familia "Futura" y "Century Gothic", no necesariamente éstas, pero con una apariencia muy similar, incluyendo a estas las fuentes ITC (International Typeface Corporation), que siguen un diseño tradicional, claro y atractivo (anexo J, K, L, M, N, O, P, Q)

A través de esta visita se logra obtener motivación de líneas gráficas, estilos de ilustración y tipografías para así generar una apariencia adecuada a nuestro producto sin alejarnos mucho de los materiales que comúnmente se encuentran en las librerías comerciales. Además de esto al conocer productos similares que

podrían en futuro competencia se puede dar a establecer que puntos fuertes o débiles podría tener la cartilla de lectura, y de esta manera hacer hincapié en estos mismos para diseñar algo creativo y acorde a la población selecta.

Articulando a esto la información obtenido por medio de las fuentes bibliográficas y las entrevistas realizadas a las docentes de jardín y primera infancia, y a los diseñadores gráficos se optó inicialmente por emplear la fuente tipográfica Avant Garde, puesto sigue las indicaciones y sugerencias dadas buscando los textos sean claros, legibles y lo más importante, que los niños puedan relacionarlo con su proceso académico, pero al tener un estilo demasiado de lectura y la población al ser de edades menores, se cambia a la tipografía Rimouski, dado que mantiene el estilo de fuente para textos escolares y a su vez es más amigable con un estilo más bold.

Después de la obtención de información por medio de la entrevista a docentes de diseño gráfico, jardín y primera infancia se optó por elaborar una cartilla de texto, puesto que la población elegida incluye niños que aún no manejan formatos de libro y es más óptimo para que quienes no tengan adquirida aún la habilidad de lectura pueda ser empleada como material de trabajo escolar guiado por docentes, cuidadores o padres de familia.

Para presentar los conceptos y la temática de los fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños en edades de primera infancia se llevará a cabo

una dinámica de cuento donde se articulará la historia con los temas escogidos para impartir en la cartilla, donde un personaje llamativo y amigable para los niños será el protagonista de la historia guiándolos a través de cada concepto. Esto fue decidido puesto por medio de un personaje se puede presentar un amigo para los niños lo que hará que sea más llamativo para él, además de esto al ser un cuento se llevará una línea progresiva entre los fundamentos del diseño básicos escogidos. Se incluye a esto, que por medio de la lectura del cuento el niño conocerá los conceptos y se promoverá los inicios de lectura, lectura guiada o escuchada, siento esto punto a favor para que los padres también se sientan interesados en la cartilla, recordando que éstos también tienen relación con la población como se ha mencionado anteriormente.

El formato elegido fue cuadrado entre una medida central de 20 cm², puesto como se ha mencionado es tendencia en libros de textos infantiles lo que da paso a que es llamativo para la población electa y adecuada para la elaboración del material.

Como se ha mencionado, los colores son un aspecto importante en la presentación del material, así mismo para establecer el lenguaje gráfico incluyendo en estas paletas de color atractivas que pueden ir desde los colores pasteles hasta colores brillantes, buscando que no sean opacos o de poca atención para los niños; tengan alto contraste y se registren bien a la hora de

imprimir. Para mantener los colores vivos y llamativos se opta por realizar la impresión en material propalcote en un alto gramaje, entre 150 y 200 gr, para hacerlo más resistente al manejo de los niños y rígido para poder emplear algunos elementos interactivos.

Resultados del objetivo específico no. 4

Ya teniendo escogido el lenguaje gráfico y la dinámica a emplear, se inicia la elaboración y desarrollo de los elementos gráficos a emplear en el diseño de la cartilla complementando y presentando los contenidos ya elegidos.

Diseño del personaje y estilo de ilustración

Articulando la información recolectada en el proceso de desarrollo de los anteriores objetivos se da inicio al diseño y desarrollo de la cartilla.

Primeramente, se opta por iniciar con el diseño del personaje protagonista de la cartilla. Se busca que este personaje no tenga un género específico, puesto se desea que cada niño se identifique con él/la protagonista imaginando su voz y movimiento a su manera. Seguido de esto inicia su bosquejo, primeramente, fue como una masa sin forma detallada con cuerpo humanoide, procurando mantener simpatía y una apariencia tierna, amigable y agradable para los niños obteniendo los sientes resultados.



Ilustración 1. "Primer boceto del personaje" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"

Después de esto se empezó a jugar con la forma inicial dando distintas texturas físicas y tamaños, pero manteniendo la idea inicial que fuera un personaje de apariencia amigable y sin un género definido.



Ilustración 2. "Bocetos secundarios del personaje, vista general" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 3. "Boceto secundario del personaje, cuerpo grande" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 4. "Boceto secundario del personaje, cuerpo delgado" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 5. "Boceto secundario del personaje, cuerpo humanoide" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 6. "Boceto secundario del personaje, cuerpo pequeño" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 7. "Bocetos secundarios del personaje, variantes cuerpo pequeño" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"

En este momento se empiezan a ver problemas con proporcionalidad en algunas extremidades y formas complejas que se presentan en el diseño, lo que dificulta sea un diseño completamente adecuado para la edad de la población elegida.

Por tal motivo se realizó una pausa en el proceso de diseño y se buscó asesoramiento de un ilustrador, que en este caso fue Armando Buitrago, diseñador industrial e ilustrador, docente del Instituto Técnico Ce-Art, quien fue entrevistado (anexo B), y dio las sugerencias para el diseño del personaje, dando como aspectos importantes a tener en cuenta en el diseño de un personaje para niños los siguientes: se deben tener en cuenta la morfología del personaje, la forma del cuerpo y sus proporciones, los colores y las texturas. Las formas deben ser fácilmente reconocibles sin tener una carga de detalles muy alta, para su fácil y rápido reconocimiento e identificación, las proporciones del cuerpo transmitirán en gran medida las cualidades y la forma de ser del personaje (perfil del personaje). Las formas orgánicas tendrán una mejor recepción entre el público infantil de este rango de edad, pues son asociadas con personajes más amigables y motivan una fácil identificación del niño con el personaje, formas redondeadas que den una apariencia de "gordito" al personaje transmiten la idea de personajes amables, buenos y confiables. El uso de colores y texturas suaves y texturas evocan en los niños recuerdos de juguetes y ajueres de sus primeros años de vida, por lo cual el personaje logra una mejor conexión psicológica y sentimiento de familiaridad con el personaje.

Al preguntarle sobre referencias de ilustradores para continuar y mejorar el diseño del personaje, y el notar que el personaje tenía apariencia de una especie de monstruo o criatura amigable, se sugirieron en contexto con literatura infantil y el cine artistas como lo son: Hayao Miyazaki, director de cine de animación, productor, animador, ilustrador, dibujante de mangas y productor de anime japonés, quien dirigió películas como "Mi vecino Totoro", "La princesa Mononoke", "El viaje de Chihiro", entre otras; Maurice Sendak, ilustrador y escritor de literatura infantil estadounidense, creador de la obra que ha marcado varias generaciones en EEUU y otros países del mundo, "Donde viven los monstruos"; Beatrix Potter, escritora, ilustradora, fabulista de literatura infantil, creadora del conocido personaje "Petter Rabbit"; Michael Kutsche, ilustrador y diseñador de personajes alemán, su trabajo y arte se basa en expresar realidades paralelas a la nuestra con el diseño y creación de criaturas, monstruos, deidades o personajes ficticios, uno de sus trabajos más reconocidos fue el que realizó para la película "Alicia en el país de las maravillas" de Tim Burton; y por último Juan Gedovius, narrador e ilustrador de libros para niños y jóvenes mexicano, entre sus trabajos se encuentra los títulos "Yipo", "Trucas", "Tintodonte", "Morado al cubo", entre otros.

Cada uno de estos artistas fueron sugeridos puesto han creado y diseñado personajes basados e inspirados en criaturas y monstruos, y lo más importante dirigidos hacia un público infantil, sin dejar éstos de ser atractivos, llamativos,

amigables, divertidos y memorables para la población, cosa que se busca en el diseño del personaje para la cartilla a realizar.

Tomando características de los personajes referenciados como lo son cuerpos grandes con panza, tomando como base un triángulo, dando piernas cortas y rostros amigables; ojos grandes y expresivos; sonrisas simpáticas; colores llamativos; el uso de texturas, brillos y sombras; agregar elementos complementarios que generen personalidad al personaje; e incluyendo la información ya recolectada se decide en primera medida que la apariencia del cuerpo para hacerla más amigable para los niños podría ser un poco más grande, redonda y con algo más de peso, puesto transmite a los niños un sentimiento de amistad y simpatía, tomando como ejemplo el personajes de "Totoro" de la película "Mi vecino Totoro" ; Carol, Judith y los demás monstruos del cuento americano "De donde vienen los monstruos"; "Baymax" de la película "Big Hero 6" de Disney.

Las extremidades deben tener algo que indique una separación ya sea teniendo un tamaño un poco más grande o agregando elementos que sugieran dedos, manos, pies, pesuñas o garras, de esta manera el personaje al encontrarse en otra visa se le diferencian la dirección de sus pies y por tanto su funcionalidad; los ojos deberían ser un poco más grandes dando un "efecto cachorro" lo que generaría aún más ternura y acercamiento con los niños. A partir de esto, manteniendo el diseño de la cabeza del personaje, se genera un nuevo boceto de la apariencia del cuerpo del personaje.



Ilustración 8. "Bocetos terciarios del personaje, forma del cuerpo" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 9. "Bocetos terciarios del personaje, forma del cuerpo 1.1" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"



Ilustración 10. "Bocetos terciarios del personaje, forma del cuerpo 1.2" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"

Posterior a esto se inició el proceso de vectorización del personaje, procurando emplear figuras geométricas y formas simples sin puntas, siguiendo la sugerencia de un cabello sin tantas formas y manteniendo la idea que el personaje no tuviera un género específico. (Se tomó el color amarillo como base, más no como color final).



Ilustración 11. “Primera vectorización del personaje” – Fuente: “Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla”

El diseño de los ojos tuvo sus variaciones buscando cuál le generaría la apariencia y personalidad buscada el personaje, seleccionando los ojos redondos sin tantas formas y aplicando los aportes obtenidos con la información recolectada.



Ilustración 12. "Proceso de diseño de ojos y rostro del personaje" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"

El cabello aún le daba una forma extraña al personaje que no concordaba con lo que se deseaba, por tal motivo se optó por omitir el cabello y agregar un elemento que lo complementario, que le diera un mayor aspecto a criatura (que estaba tomando), le generara personalidad, en este caso fueron un par de cuernos, dándole la apariencia de un monstruo amigable.



Ilustración 13. "Vectorización del personaje, apariencia monstruo amigable con cuernos" – Fuente: "Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"

Para finalizar se agregó una textura granulada al personaje lo que le daba una apariencia más caricaturesca y generaba la ilusión de un pelaje; además de esto se incluyeron sombras y brillos en formas de manchas dando como producto el personaje buscado como protagonista para la cartilla, teniendo en cuenta las sugerencias dadas por los diseñadores, docentes universitarios y docentes de jardín y primera infancia. Cabe aclarar y recordar que el color amarillo que se ve en los bocetos es un color base mas no el definitivo.



Ilustración 14. *"Vistas del personaje, forma final"* – Fuente: *"Diseño y boceto del personaje principal de la cartilla"*

Para elegir un estilo gráfico para la cartilla se bocetó la posible casa del personaje buscando no emplear figuras complejas, formas redondeadas y simples, posteriormente se bocetó buscando mantener coherencia con el diseño del personaje (los colores presentados en el boceto son de base mas no el definitivo).



Ilustración 15. "Boceto casa del personaje" –
Fuente: "Diseño y boceto de estilo gráfico en
las ilustraciones"



Ilustración 16. "Boceto casa del personaje" –
Fuente: "Diseño y boceto de estilo gráfico en
las ilustraciones"

Siguiendo las formas y estilo gráfico del personaje y la casa se desarrollarán las ilustraciones a emplear en el proceso de diseño del contenido de la cartilla.

Selección de la apariencia y nombre del personaje; paleta de color y dinámica de la cartilla

A partir de la información recolectada, el diseño de personaje y estilo de las ilustraciones que llevará la cartilla, se elaboró una encuesta digital, se hizo de esta manera por facilidad de aplicación y divulgación entre personas que tuvieran relación con la población elegida ya fueran padres, madres de familia o docentes que trabajaran con estas edades.

Esta encuesta estuvo dirigida directamente a niños entre edades de 3 – 6 años donde los padres o acompañantes serían únicamente guías, se emplearon imágenes claras y llamativas para cada pregunta, para así facilitar su diligenciamiento.

La encuesta tuvo cinco preguntas claves en las que se encontraba la edad del encuestado; su color favorito; propuestas para elegir con respecto a: nombre del personaje, apariencia, paleta de color (empleada en la casa del personaje) y la temática a emplear alrededor de la cartilla (anexo R).

Para obtener información referente a algunos gustos de los estudiantes con respecto a colores, formas y dinámicas se realizó esta encuesta digital a un grupo de 52 niños y niñas entre tres y seis años. Con la información recolectada se establecerá un color específico a emplear en el desarrollo y diseño de la cartilla; el nombre del personaje y su apariencia; la paleta de color en general y la dinámica o historia en la que se basará la cartilla para presentar los recursos.

Los resultados obtenidos por pregunta en las encuestas fueron los siguientes:

Pregunta 1, ¿Cuántos años tienes?

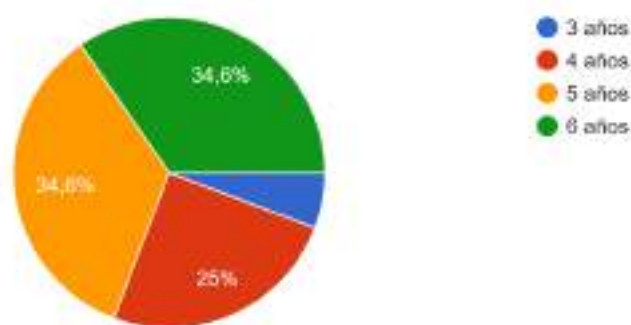


Ilustración 17. "Edades niños encuestados" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

Entre los niños encuestados el 5,8% (3 encuestados) tiene una edad de 3 años; el 25% (13 encuestados) 4 años; el 36,6% (18 encuestados) 5 años; y el 36,6% (18 encuestados) 6 años.

De esta manera se tiene claro que las respuestas obtenidas fueron dadas por niños y niñas entre las edades de la población elegida y a su vez una edad menor conociendo el proceso de sus gustos.

Pregunta 2, ¿Cuál es tu color favorito?

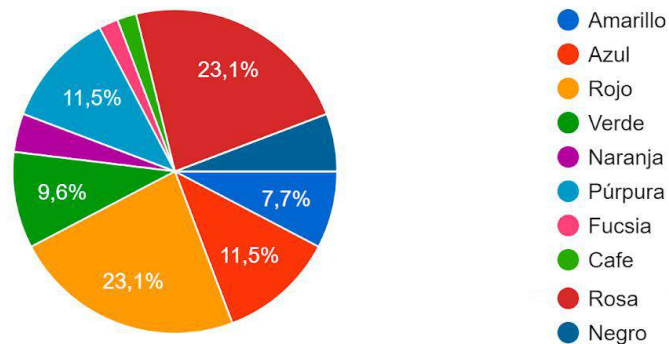


Ilustración 18. "Colores favoritos de los niños encuestados" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

El 7,3% (4 encuestados) de la población trabajada dice su color favorito el amarillo; el 11,5% (6 encuestados) el azul; el 23,1% (12 encuestados) rojo; el 9,6% (5 encuestados) verde; el 3,8% (2 encuestados) el naranja; el 11,5% (6 encuestados) el púrpura; el 1,9% (1 encuestados) el fucsia; el 1,9% (1 encuestados) el café; el 23,1% (12 encuestados) el rosa; y el 5,8% (3 encuestados) el color negro.

Dados los resultados se logra establecer que los colores preferidos en esta ocasión por la población encuestada es el azul y el rosa puesto fueron elegidos por su mayoría.

Pregunta 3, ¿Cuál debería ser mi nombre?

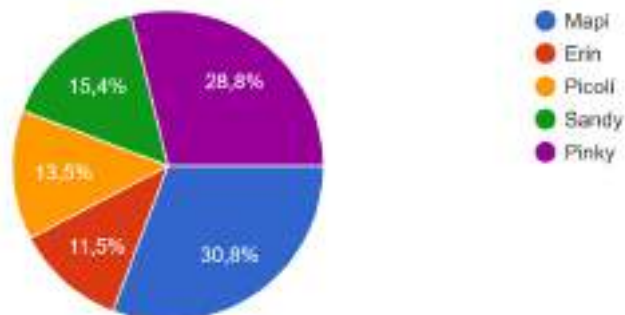


Ilustración 19. "Propuestas de nombre para personaje" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

De las propuestas de nombre dados para el personaje, el 30,8% (16 encuestados) escogieron "Mapi"; el 11,5% (6 encuestados) "Erin"; el 13,5% (7 encuestados) "Picolí"; el 15,4% (8 encuestados) "Sandy"; y el 28,8% (15 encuestados) "Pinky".

De esta manera se establece que el nombre elegido por los niños para el personaje elegido por los niños es "Mapi", cabe agregar que las propuestas dadas fueron unisex para que el personaje no fuera enfocado hacia ningún género.

Pregunta 4, ¿Cuál debería ser mi apariencia?

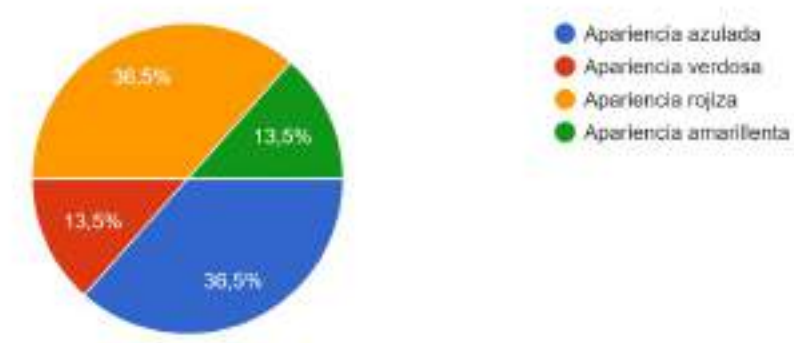


Ilustración 20. "Propuestas apariencia para personaje" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

De las 4 apariencias de personaje presentadas el 36,5% (19 encuestados) escogieron la azulada; el 13,5% (7 encuestados) escogieron la verdosa; el 36,5% (19 encuestados) escogieron la rojiza; y el 13,5% (7 encuestados) escogieron la amarillenta.

La apariencia a elegir ha quedado en un empate entre la apariencia azulada y la rojiza con 36,5%, de esta manera se elegirá uno de estos dos colores primarios para el personaje, puesto son colores más llamativos para los niños a trabajar en las edades electas en la población.

Pregunta 5, ¿Cuáles son los colores perfectos para mi casa?

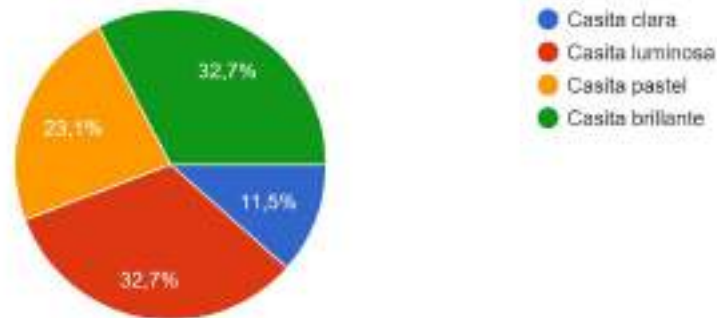


Ilustración 21. "Propuestas paleta de color" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

Se presentaron 4 propuestas de paletas de color aplicadas a la casa del personaje, de las cuales el 11,5% (6 encuestados) escogieron la casita clara; el 32,7% (17 encuestados) escogieron la casita luminosa; el 23,1% (12 encuestados) escogieron la casita pastel; y el 32,7% (17 encuestados) escogieron la casita brillante.

Los colores fuertes y brillantes fueron lo más elegidos por los niños quedando entre los más electos la casita luminosa y la casita brillante con un total de 17 votos, de esta manera se logra entender que los colores de este tipo son más llamativos y alegres por los niños entre las edades electas a trabajar.

Pregunta 6, ¿Qué clase de aventura debería realizar?

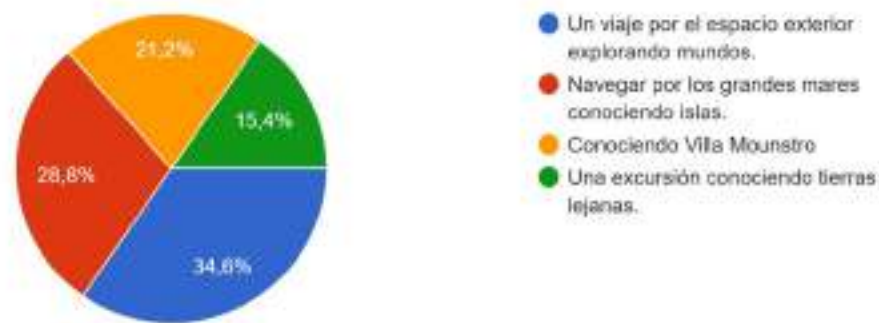


Ilustración 22. "Propuestas temática de la cartilla" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura"

Se presentaron 4 tipos de dinámicas argumentales para presentar los contenidos de la cartilla, de las cuales el 34,6% (18 encuestados) escogieron "un viaje por el espacio exterior explorando mundos"; el 28,8% (15 encuestados) escogieron "navegar por los grandes mares conociendo islas"; el 21,2% (11 encuestados) escogieron "Conociendo Villa Monstruo"; y el 15,4% (8 encuestados) escogieron "una excursión conociendo tierras lejanas".

Las temáticas mayor electas por los niños fueron "un viaje por el espacio exterior explorando mundos." y "navegar por los grandes mares conociendo islas", quedando electa la primera opción mencionada, cabe entender que esta es una temática que puede llegar a ser interesante tanto para niños como niñas y se presta para trabajar y articular los fundamentos del diseño básicos e iniciales en primera infancia.

Esta encuesta también se adecuó y aplicó a un público adulto para así obtener información y opinión referente a algunas preferencias de personas con carreras afines al diseño gráfico, educación básica primaria y/o primera infancia con respecto a las opciones presentadas a los niños encuestados con relación a colores, formas y dinámicas se realizó una encuesta digital a un grupo de 32 diseñadores y docentes. La información recolectada se relacionará con las respuestas dadas por el grupo de niños encuestados para establecer un color específico a emplear en el desarrollo y diseño de la cartilla; el nombre del personaje y su apariencia; la paleta de color en general y la dinámica o historia en la que se basará la cartilla para presentar los recursos (anexo S).

Los resultados obtenidos por pregunta fueron los siguientes:

Pregunta 1, Edad

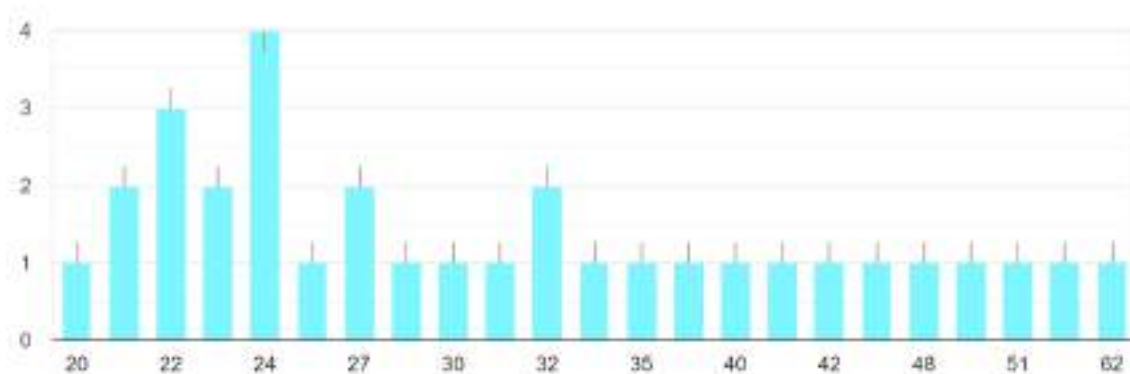


Ilustración 23. "Edades grupo encuestado" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

Del grupo de diseñadores y docentes el 3,1% (1 encuestado) tiene 20 años; el 6,3% (2 encuestados) 21 años; el 9,4% (3 encuestados) 22 años; el 6,3% (2 encuestados) 23 años; el 12,5% (4 encuestados) 24 años; el 6,3% (2 encuestados) 25 años; el 3,1% (1 encuestado) 27 años; el 3,1% (1 encuestado) 28 años; el 3,1% (1 encuestado) 30 años; el 3,1% (1 encuestado) 31 años; el 6,3% (2 encuestado) 32 años; el 3,1% (1 encuestado) 34 años; el 3,1% (1 encuestado) 35 años; el 3,1% (1 encuestado) 38 años; el 3,1% (1 encuestado) 40 años; el 6,3% (2 encuestados) 42 años; el 3,1% (1 encuestado) 45 años; el 3,1% (1 encuestado) 48 años; el 3,1% (1 encuestado) 49 años; el 3,1% (1 encuestado) 51 años; el 3,1% (1 encuestado) 54 años; y el 3,1% (1 encuestado) 62 años.

Se puede establecer que entre la información recolectada se encuentran puntos de vista y opiniones de personajes relacionadas con el área teniendo experiencia en distintas épocas y por tanto metodologías y claridad sobre la información a compartir y corroborar por medio de la presente encuesta.

Pregunta 2, Su profesión tiene afinidad con:

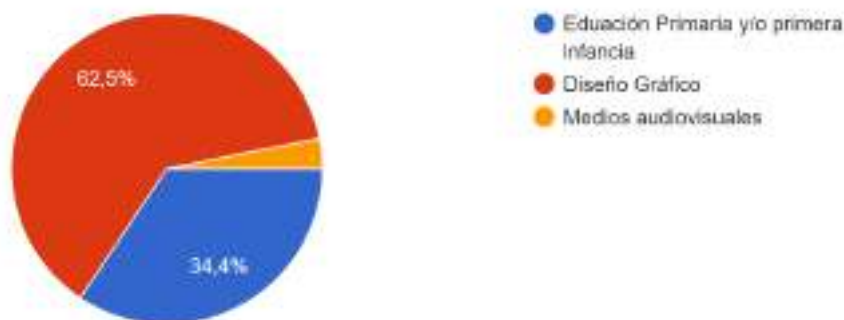


Ilustración 24. "Afinidad de profesión del grupo encuestado" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

El 34,4% (11 encuestados) de las personas que fueron encuestadas tiene una profesión relacionada con la educación en primaria y/o primera infancia; el 62,5% (20 encuestados) con diseño gráfico; y el 3,1% (1 encuestado) ha indicado que su profesión tiene relación o afinidad con medios audiovisuales.

La mayoría de las personas encuestadas poseen una carrera a fin con diseño gráfico, pero a su vez una buena parte de estos son docentes en básica primaria y/o primera infancia.

Pregunta 3, ¿Cuál es su color favorito?

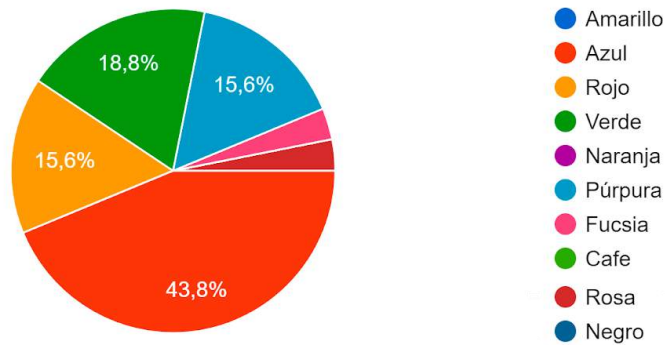


Ilustración 25. “Color favorito del grupo encuestado” – Fuente: “Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores”

El 43,8% de la población trabajada dice su color favorito el azul; el 11,5% (6 encuestados) el rojo; el 18,8% (6 encuestados) verde; el 15,6% (5 encuestados) púrpura; el 3,1% (1 encuestado) el fucsia; y el 11,5% (1 encuestado) el rosa. Ninguno ha indicado que su color favorito sea el amarillo, naranja, café o negro.

El color por preferencia entre los diseñadores y docentes encuestados es el azul, siendo este uno de los más elegidos también por los niños encuestados con anterioridad.

Pregunta 4, ¿Cuál sería el nombre para el personaje de la cartilla?

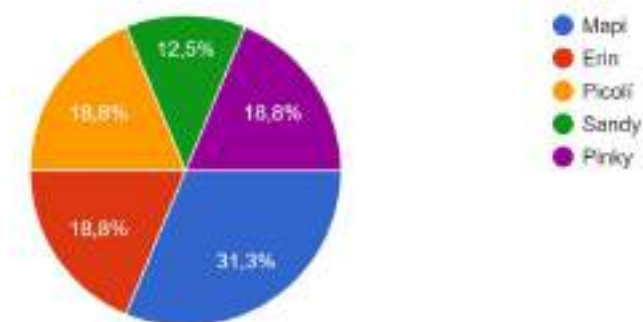


Ilustración 26. "Propuesta nombre del personaje" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

De las propuestas de nombre dados para el personaje, el 31,3% (10 encuestados) escogieron "Mapi"; el 18,8% (6 encuestados) "Erin"; el 18,8% (6 encuestados) "Picolí"; el 12,5% (4 encuestados) "Sandy"; y el 18,8% (6 encuestados) "Pinky".

El nombre por preferencia entre los diseñadores y docentes para el personaje de la cartilla es "Mapi", por lo que se ha definido este como el nombre oficial de éste en la cartilla

Pregunta 5, ¿Qué apariencia es mejor para el personaje?

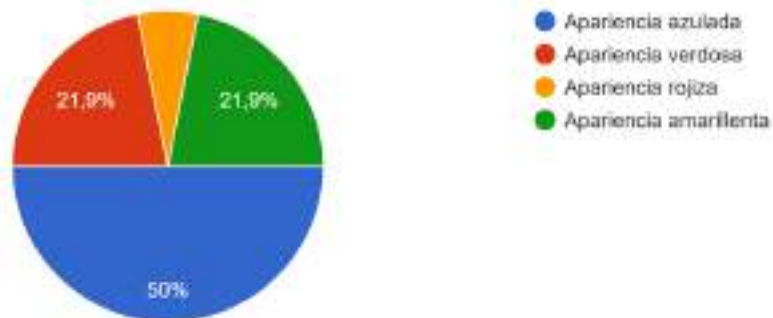


Ilustración 27. "Propuestas apariencia del personaje" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

De las 4 apariencias del personaje presentado el 50% (16 encuestados) escogieron la azulada; el 21,9% (7 encuestados) escogieron la verdosa; el 6,3% (2 encuestados) escogieron la rojiza; y el 21,9% (7 encuestados) escogieron la amarillenta.

La apariencia con mayor votación en este caso ha sido la azulada, siendo esta una de las más elegidas también por los niños, se ha decidido establecer la ésta como la apariencia en general del personaje principal de la cartilla.

Pregunta 6, ¿Cuál paleta de color se debería emplear en el diseño de la cartilla?

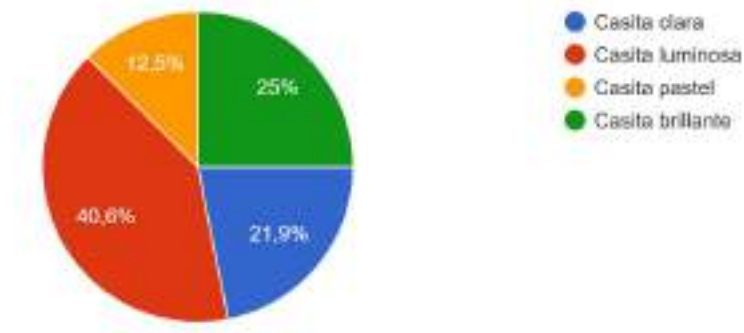


Ilustración 28. "Propuestas paleta de color" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

Se presentaron 4 propuestas de paletas de color aplicadas a la casa del personaje, de las cuales el 21,9% (7 encuestados) escogieron la casita clara; el 40,6% (13 encuestados) escogieron la casita luminosa el 12,5% (4 encuestados) escogieron la casita pastel; y el 25% (8 encuestados) escogieron la casita brillante.

La paleta de color por preferencia por el público encuestado ha sido la casita luminosa con 13 votos a favor y seguida de esta la casita brillante con 8 votos, teniendo en cuenta esto se ha seleccionado la paleta de color de la casita brillante para emplear en el diseño y desarrollo de la cartilla teniendo en cuenta la temática seleccionada, puesto con el tema del espacio los colores que presenta se pueden emplear de mejor manera.

Pregunta 7, ¿Qué temática se debería manejar en la cartilla?

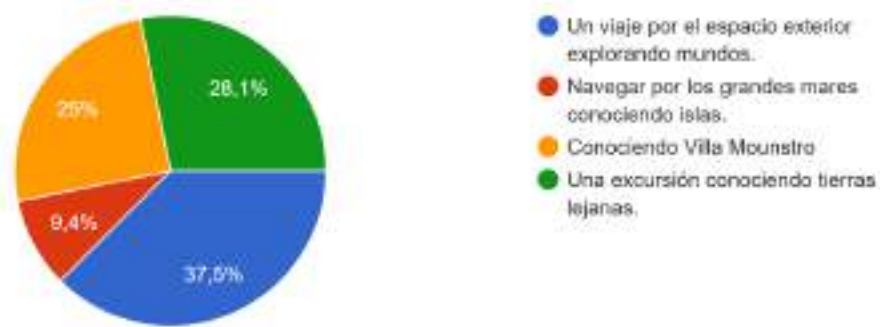


Ilustración 29. "Propuestas temática de la cartilla" – Fuente: "Encuesta: Iniciando una nueva aventura, docentes y diseñadores"

Se presentaron 4 tipos de dinámicas argumentales para presentar los contenidos de la cartilla, de las cuales el 37,5% (12 encuestados) escogieron "un viaje por el espacio exterior explorando mundos"; el 9,4% (3 encuestados) escogieron "navegar por los grandes mares conociendo islas"; el 25% (8 encuestados) escogieron "Conociendo Villa Monstruo"; y el 28,1% (9 encuestados) escogieron "una excursión conociendo tierras lejanas".

La temática electa por mayoría por los diseñadores y docentes para aplicar en el desarrollo del contenido de la cartilla ha sido "un viaje por el espacio exterior explorando mundos". Al ser esta también la electa por los niños se ha establecido que es la propuesta a tener en cuenta para el diseño, desarrollo y elaboración de la cartilla.

A partir de la información recolectada por medio de estas dos encuestas se ha tomado los siguientes y aspectos para elaborar la cartilla:

1. Se tendrá en cuenta el color azul y rojo para elementos de la cartilla, más no para la paleta de color en general, puesto han sido seleccionados como los de mayor gusto por los grupos de encuestados, y podrían adecuarse más fácilmente a la temática de la cartilla.
2. El nombre del personaje principal que guiará los contenidos por medio de la cartilla será "Mapi".
3. La apariencia del personaje será la azulada:



Ilustración 30. "Apariencia azulada" – Fuente: "Propuestas apariencia de personaje"

4. La paleta de color selecta, teniendo en cuenta la pertinencia con la temática a seleccionar será la que posee la casita brillante.



Ilustración 31. "Casita brillante" – Fuente: "Propuestas apariencia de personaje"

5. La temática en la que se abordará los contenidos de la cartilla será "un viaje por el espacio exterior explorando mundos".



Ilustración 32. "Un viaje por el espacio exterior explorando mundos" – Fuente: "Propuestas apariencia de personaje"

Diseño y desarrollo de la cartilla de lectura

Ya con toda la información recolectada desde el inicio del proceso con respecto a los aspectos principales a tener en cuenta en el diseño; la selección del estilo gráfico y del contenido de la cartilla; el diseño del personaje y selección del estilo de las ilustraciones; y con la selección del colores a tener en cuenta, nombre del personaje, apariencia, paleta de color y dinámica que tendrá la cartilla, inicia el diseño y creación del producto final aplicando lo ya mencionado, buscando cumplir el objetivo general del proyecto.

Para dar inicio al desarrollo de la cartilla se realiza previamente las notas del texto a impartir teniendo la información recolectada y ya seleccionados los fundamentos a conceptualizar en la cartilla de lectura.

Ya se ha visto la relación existente entre los fundamentos del diseño básicos e iniciales del diseño gráfico y el plan de estudios en educación de primera infancia, se adecua el contenido y simplifica para que no sea tan amplio ni complejo para la población selecta. Se han escogido los fundamentos, conceptos del punto, la línea y la forma, puesto son en primera medida los más básicos y principales a saber en primera medida en el arte y diseño según lo expuesto por Kandinsky y Wong, a esto se agrega que estos conceptos hacen parte de los primeros contenidos que se aprenden en educación inicial o primera infancia.

Al ser una cartilla de lectura el medio para dar a conocer estos fundamentos del diseño seleccionado, se elabora un cuento corto, teniendo en cuenta las sugerencias de las docentes de primera infancia, de ser corto y conciso, seguido a esto se acomoda el contenido en un guion de páginas (Anexo T) para organizar la estructura del libro y ver cuáles y cuantas son las ilustraciones a elaborar empleando el personaje y los demás aspectos seleccionados por medio de las encuestas.

El formato seleccionado para la cartilla ha sido uno cuadrado de 20cm * 20cm. Por tal motivo las ilustraciones a realizar tendrán un tamaño de 40 cm * 20 cm, puesto que se manejará ilustración completa doble página con espacios pequeños para los textos. Se da inicio a la realización de las ilustraciones siguiendo el guion de páginas.

De tal manera se acomoda la mesa de trabajo y retícula en indesign para iniciar con el diseño del producto. Esta posee 2cm de márgenes tanto superiores e inferiores como externas e interiores, esto para que los textos no queden tan internos y al borde de las páginas; se trabajara a dos columnas puesto los textos no son tan largos dado el público, además de dar espacios para jugar con los textos. La fuente a manejar para el contenido Rimouski de color que contraste con el fondo espacial a diseñar, color blanco, a un puntaje grande para facilitar la lectura sin excederse en tamaño, puntaje de 20 pt. El documento tendrá 5mm de sangrado.

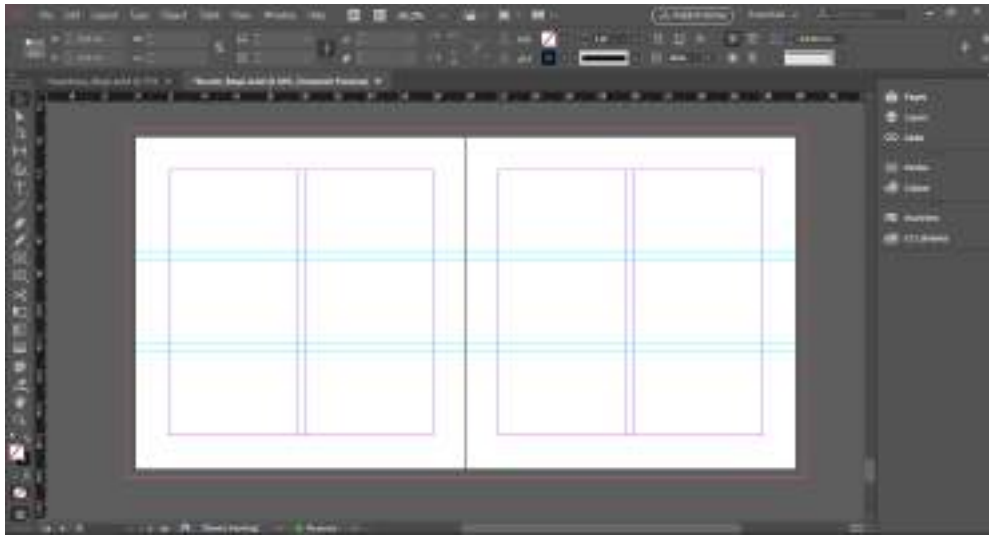


Ilustración 33. "Retícula páginas internas de la cartilla de lectura" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Al ser una temática espacial, se diseña una nave espacial para el personaje, a esta misma se emplea la saturación de colores elegida en la encuesta. En esta ocasión se adecua y modifica una nave espacial en vector descargado del banco de imágenes Shutterstock.

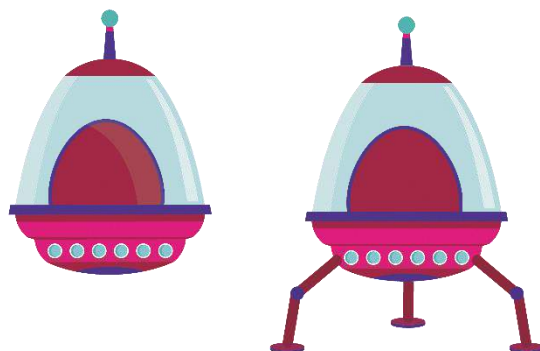


Ilustración 34. "Nave espacial Mapi" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se ubica al personaje dentro de la nave espacial en distintas vistas para dar variedad y movimiento del mismo dentro de la cartilla, además que al tenerlo ya en distintas vistas el trabajo de ilustrar será más rápido.

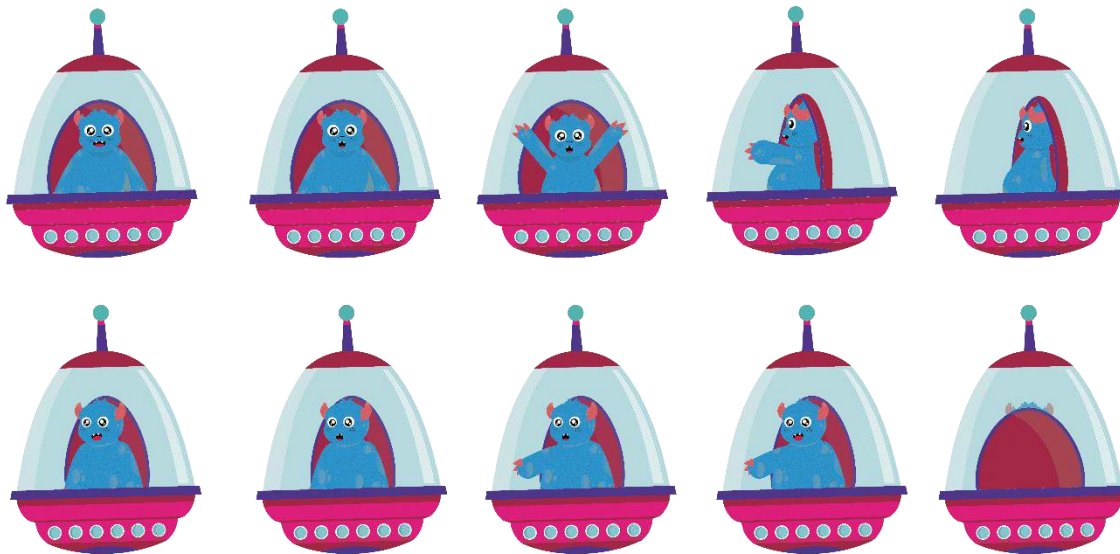


Ilustración 35. "Vistas de Mapi en su nave espacial" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Seguido de esto se adecuó y diseñó cinco fondos tomando como base un vector descargado del banco de imágenes Shutterstock, para manejarlos en las páginas de la cartilla donde se ubicará al personaje en sus aventuras, en este caso un espacio exterior. Estos fondos son similares, pero igual con formas distintas para generar variedad, pero manteniendo la unidad gráfica.

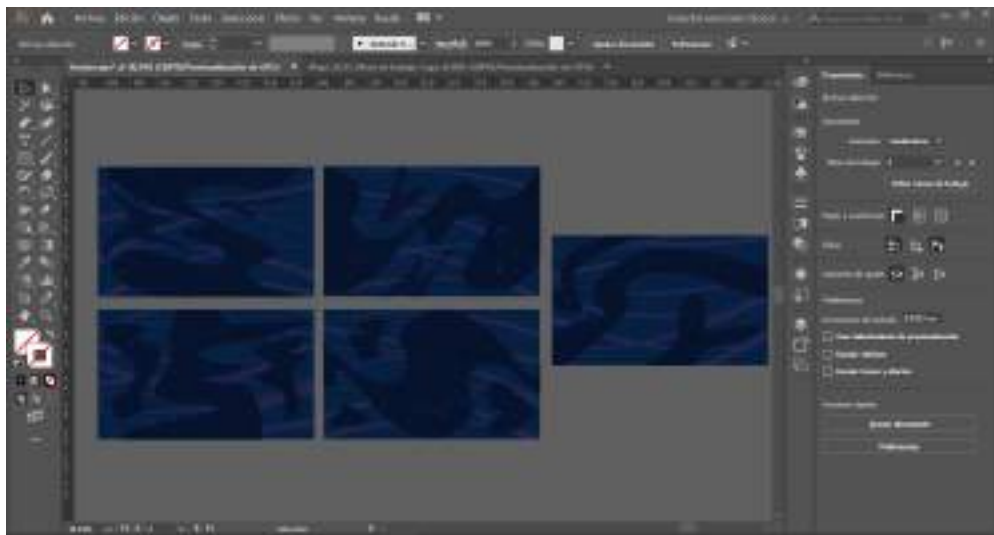


Ilustración 36. "Fondos para páginas internas de la cartilla de lectura" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

A partir de este punto se ilustra específicamente según el texto de las páginas para luego acomodar en el formato indesign donde se diagraman los textos.

La cubierta se diseñará cuando se haya completado el contenido.

Ilustración y diagramación, página 1

La página 1 contendrá la portadilla, esta irá de acuerdo a la imagen de cubierta a diseñar.

Ilustración y diagramación, página 2 - 3

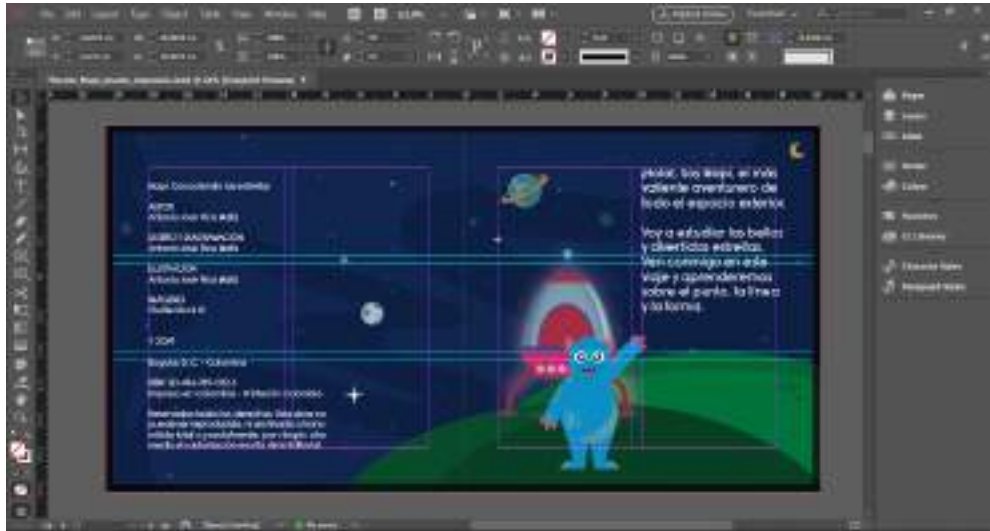


Ilustración 37. "Ilustración y diagramación páginas internas 2 y 3" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Para estas páginas se ha ilustrado al personaje en su planeta antes de iniciar su viaje, por tal motivo este estará fuera de su nave, presentándose previamente para que los niños o lectores lo conozcan y conozcan la temática del producto con su fin. En el espacio lateral izquierdo se deja un espacio óptimo donde van los textos legales del producto, el tamaño de fuente a manejar en esta parte es de 14 pt, con un color blanco contrastante con el fondo.

Ilustración y diagramación, página 4 – 5

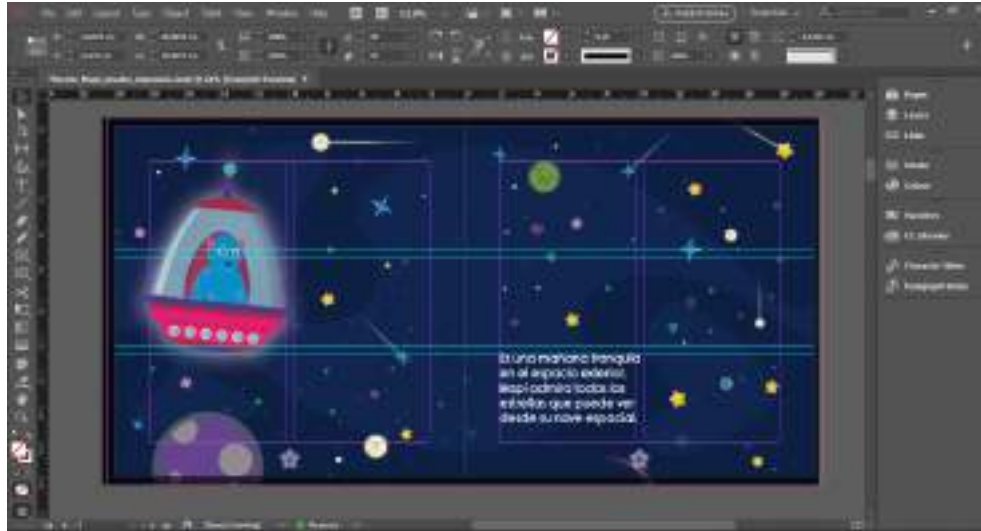


Ilustración 38. "Ilustración y diagramación páginas internas 4 y 5" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se da inicio a la aventura mostrando directamente al personaje en el contexto espacial observando las estrellas impresionado.

Ilustración y diagramación, página 6 – 7



Ilustración 39. "Ilustración y diagramación páginas internas 6 y 7" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

La secuencia a manejar en la historia para dar a conocer el concepto de punto, línea y forma, se explicarán por medio de las estrellas que está observando el personaje. Para las formas de las estrellas se tuvieron en cuenta las primeras formas que aprenden los niños que son el triángulo, el cuadrado y el círculo, agregando a estas estrellas para que no se pierda la idea de las mimas. Las estrellas dan a conocer el concepto de punto, al aplicar distintas formas de estrellas y tamaños se da a entender el concepto de que los puntos no tienen una forma específica ni tamaño.

Ilustración y diagramación, página 8 – 9

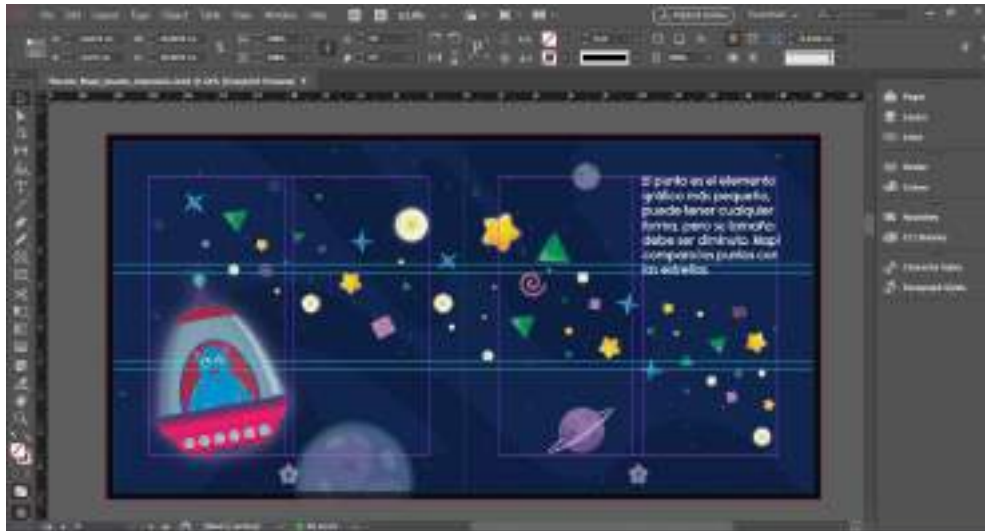


Ilustración 40. "Ilustración y diagramación páginas internas 8 y 9" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

En esta página se da un concepto de punto simplificado y claro. Se muestran varios tipos de estrellas que representan a los puntos.

Ilustración y diagramación, página 10 – 11



Ilustración 41. "Ilustración y diagramación páginas internas 10 y 11" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Para mostrar que el movimiento de los puntos en el espacio da origen a las líneas, se toman las estrellas fugaces como puntos en movimiento dejando un rastro que en este caso serían las líneas.

Ilustración y diagramación, página 12 – 13



Ilustración 42. "Ilustración y diagramación páginas internas 12 y 13" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

En esta página se da un concepto de línea simplificado y claro. Por esta razón se muestra en la ilustración distintos tipos de líneas que en esta ocasión serían estrellas fugaces.

Ilustración y diagramación, página 14 – 15



Ilustración 43. "Ilustración y diagramación páginas internas 14 y 15" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Para mostrar las formas como conjunto o cruce de líneas en el espacio, se muestran las estrellas en coreografía mostrando una especie de constelaciones que en este caso serán las formas básicas que se aprenden en este ciclo educativo.

Ilustración y diagramación, página 16 – 17

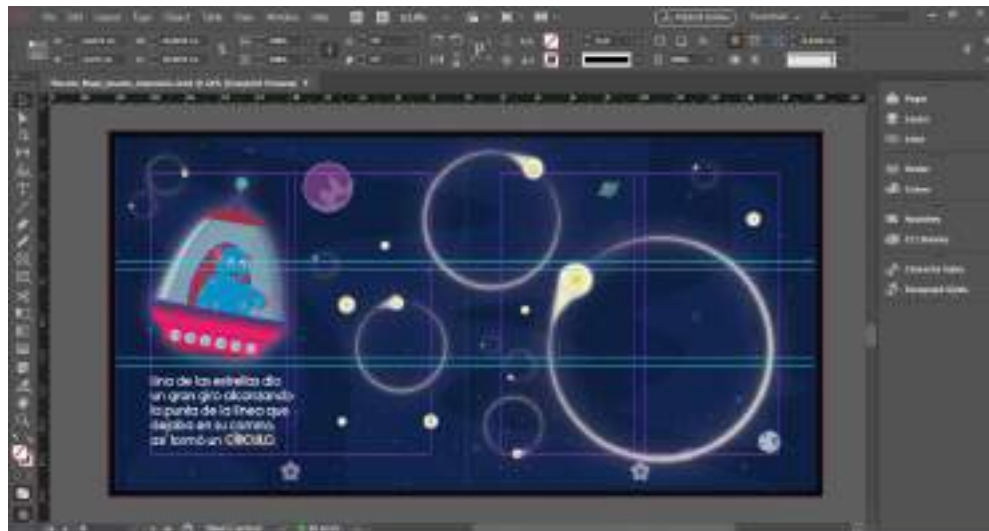


Ilustración 44. "Ilustración y diagramación páginas internas 16 y 17" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se muestra una estrella fugaz dando representación a un círculo.

Ilustración y diagramación, página 18 – 19

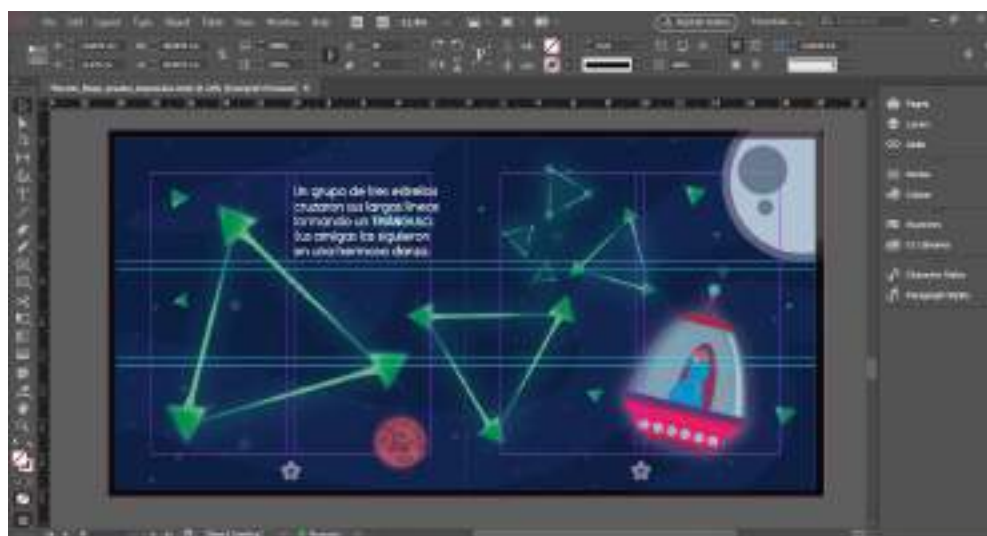


Ilustración 45. "Ilustración y diagramación páginas internas 18 y 19" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

El conjunto de tres estrellas fugaces hace la representación de un triángulo.

Ilustración y diagramación, página 20 – 21

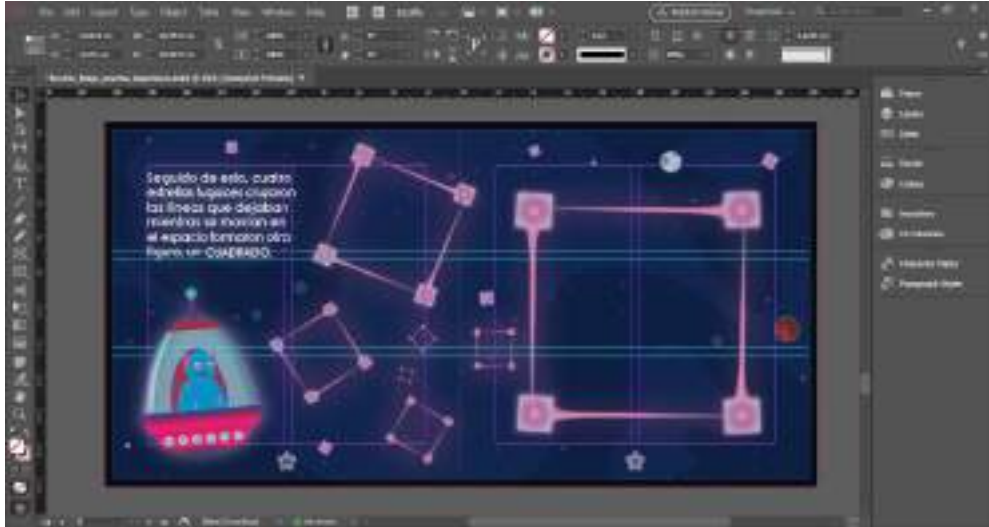


Ilustración 46. "Ilustración y diagramación páginas internas 20 y 21" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Por medio del conjunto de cuatro estrellas fugaces de longitud idéntica se hace la representación de un cuadrado.

Ilustración y diagramación, página 22 – 23

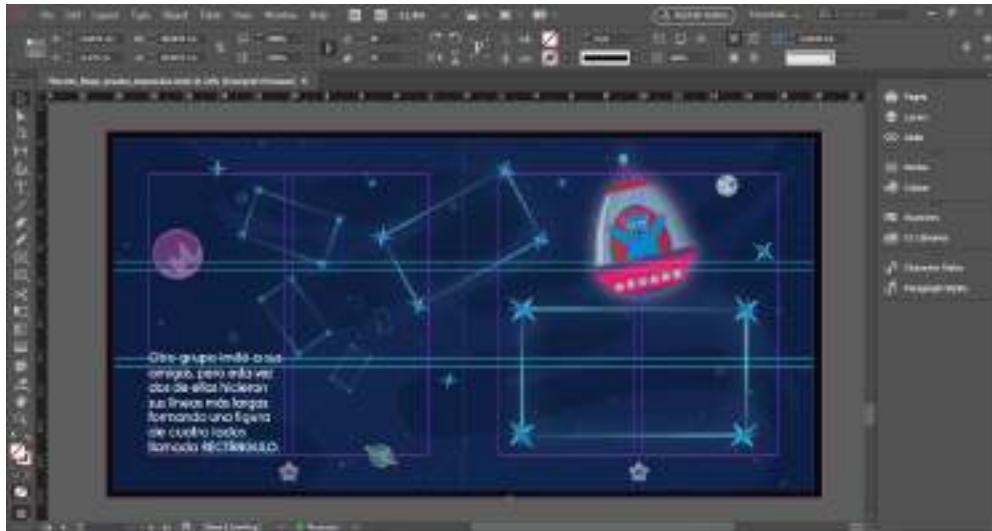


Ilustración 47. "Ilustración y diagramación páginas internas 22 y 23" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se toma la misma dinámica del cuadrado, pero con otras estrellas, en este caso se alargan dos de ellas dando representación al rectángulo.

Ilustración y diagramación, página 24 – 25

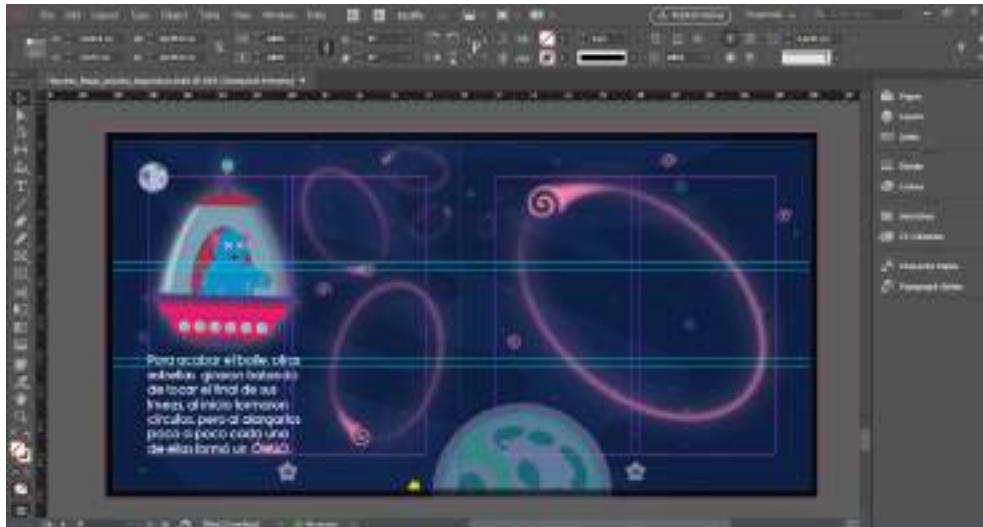


Ilustración 48. "Ilustración y diagramación páginas internas 24 y 25" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se toma la misma dinámica del círculo, pero con otra estrella en este caso se alargándolo representado al elipse u óvalo. Este se deja al final puesto comúnmente en la enseñanza se espera afianzar primero las figuras anteriores para posteriormente aprender esta.

Ilustración y diagramación, página 26 – 27



Ilustración 49. "Ilustración y diagramación páginas internas 26 y 27" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Se realiza la ilustración despidiéndose, dando final a la lectura.

Ilustración y diagramación, página 28

En esta página para dar mayor funcionalidad a la cartilla se dejarán unas sugerencias de actividades a realizar respondiendo a la temática del material y aplicación de los conocimientos aprendidos.

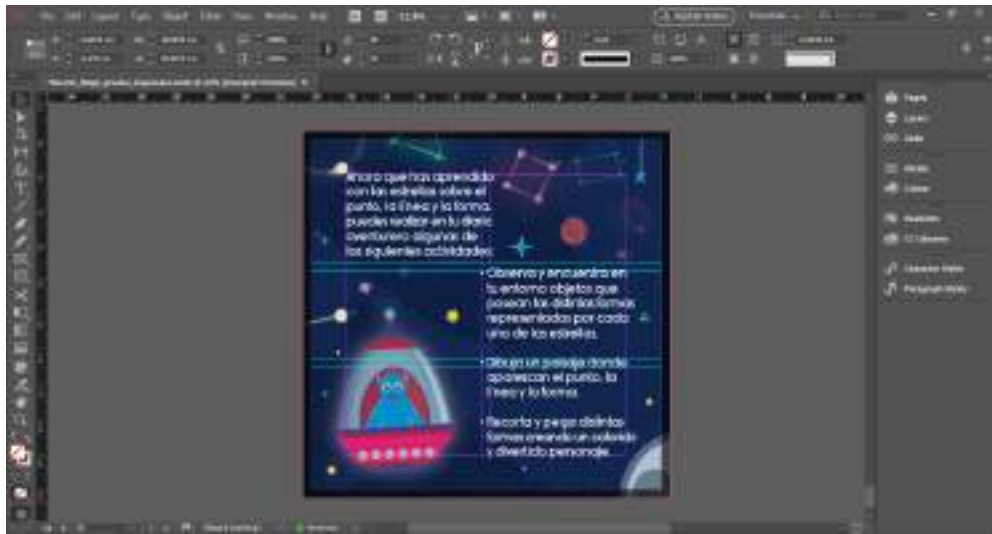


Ilustración 50. "Ilustración y diagramación página interna 28" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Después de haber completado las ilustraciones y diagramación de los textos, se sigue con el diseño de la cubierta donde se presenta en primera medida el título del cuento junto al personaje en el contexto de la historia, se sigue el diseño de las páginas interiores para que desde un inicio se logre el empático en el lector y continuidad con lo que se va a mostrar. El título seleccionado para la cartilla ha sido "Mapi, conociendo las estrellas". Para la cubierta se deja espacios de 2cm de reserva para cada lado para el momento de realizar la pasta dura, dando también opción de otro tipo de encuadernación.

El respaldo de la cartilla contendrá una pequeña sinopsis del contenido, sin tantas ilustraciones y el código de barras junto con el ISBN del producto.



Ilustración 51. "Cubiertas externas cartilla de lectura" – Fuente: "Diseño e ilustración de páginas internas de la cartilla de lectura"

Para la impresión del producto se ha decidido que para las páginas interiores se maneje un propalmate de 200 en gramaje, esto dado que la población seleccionada son niños pequeños, por tal motivo debe ser mayormente resistente y manejable. Por estas mismas razones la cubierta será pasta dura, siguiendo la tendencia a los libros y cartillas para esta misma población, por ser atractivo tanto para los niños y los padres que son quienes lo adquirirán, incluyendo a esto que lo hace más resistente.

La cantidad e páginas se ha dejado en par y múltiplo de 4 para que en tal motivo se llegue a imprimir a mayor escala, se pueda realizar este proceso por medio de impresión digital o gran escala. Para la muestra del producto se realizó impresión digital.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las conclusiones y recomendaciones a dar estarán divididas en dos partes, la primera con respecto a la recolección de información, sujetos o recursos humanos empleados como fuente de información; y la siguiente con respecto al proceso de selección, elaboración y aplicación de los principales elementos a tener en cuenta para el diseño de una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños de primera infancia, donde se trabaje la dimensión artística.

Con respecto a la recolección de información y selección de fuentes bibliográficas y recursos humanos

En internet, bibliotecas virtuales o físicas se puede encontrar variedad de información que puede corroborar al desarrollo del proyecto, pero no se debe permitir que esta información cambie estrictamente el rumbo del proyecto, al momento de encontrar información útil se debe recordar el objetivo que se ha planteado para el proyecto para así hacer que los recursos que encontremos funcionen a nuestro favor sin salirse de la línea que se visionó en el inicio, puede cambiar, pero no se debe perder por completo la idea inicial.

El uso de la entrevista como recurso para la recolección de información se recomienda, puesto que por medio de esta se logra extraer información directa de lo que se desea saber, además de esto se puede llevar a cabo de manera

práctica, ya sea presencial o por vía telefónica, siempre y cuando se respete y mantenga las opiniones dadas por los autores o profesionales al momento de transcribirlas y hacer uso de ellas en el cuerpo del proyecto.

Es muy necesario buscar referentes para el desarrollo del proyecto, no solamente los que tengan relación con la carrera, sino también con la población elegida. En este caso fuera de los diseñadores e ilustradores contactados para la recolección de información, fue de demasiada utilidad e importancia en contactar docentes de jardín y primera infancia, puesto que, a través de su experiencia, conocimientos profesionales y personales, se logró dar una articulación entre las dos disciplinas, incluso coincidiendo en varios apartados y sugerencias. Esto brindó un mejor cuerpo y dirección al proyecto, facilitando su desarrollo.

El emplear encuestas virtuales es de gran ayuda, puesto que amplía la posibilidad de tener mayor cantidad de colaboradores ampliando de esta manera la información recolectada necesaria para dar base al proyecto. Cabe agregar que cuando se trabaja con niños fue muy importante y necesario que la encuesta fuera corta y casi completamente realizada con imágenes y ambientando su fondo y diseño, esto generó una mayor motivación por parte de la población a diligenciar el formato.

Con respecto a la información obtenida y resultados del proyecto

Para el diseño y desarrollo de una cartilla para niños es muy importante desde un inicio conocer y establecer los aspectos necesarios a tener en cuenta para su desarrollo no sólo en contenido sino también en forma. Los aspectos más importantes son: papel y formato; retícula y estructura del contenido; tipografía y familia tipográfica; colores; elementos gráficos; agregando a esto el diseño de cubiertas, tipo de encuadernación y tipo de papel teniendo en cuenta el tipo de impresión para que no exista pérdida en calidad de las imágenes, es recomendable imprimir en un material propalcote o propalmate, en este caso de mayor gramaje puesto el producto va dirigido a niños pequeños.

Los formatos empleados por preferencia y por tendencia a textos y materiales como cartillas y libros dirigidos hacia niños son los cuadrados, puesto conservan una forma geométrica llamativa, son fáciles de manejar y transportar. Se manejan aproximadamente entre formatos de 10cm² hasta 25 - 30cm².

Con respecto a los textos, estos deben manejar una tipografía Sans Serif, con formas redondeadas similares a las que emplean y aprenden los niños en sus procesos académicos iniciales; no deben ser menores a 14 pts.; deben ser cortos, claros y concisos. Todo esto contribuye a una mejor comprensión de los contenidos que es lo ideal para hacer atractivo y funcional el producto.

Si se desea realizar una cartilla con actividades, estas deben tener como máximo dos actividades por tema y máximo tres instrucciones, si se hace lo contrario

pueda que el niño pierda motivación o no comprenda lo que debe realizar al ser demasiados procesos.

Para el proceso de diseño no se debe pensar en los gustos propios o el de los padres de familia, sino directamente en lo que probablemente sean atractivos hacia la población. Si se cumple con esto el material será más atractivo y exitoso, lo que promoverá a su implementación y uso.

El uso de imágenes en los materiales editoriales para niños es muy importante, puesto acompañan a la información, la dirigen y les aporta interés y porte. Las imágenes en este tipo de material deben ser grandes sin formas complejas, con colores vivos y llamativos que generen alto contraste y se mantengan en el proceso de impresión. En caso de emplear imágenes o ilustraciones con contorno, estos deben ser gruesos; el uso de texturas es muy empleado en textos infantiles. Al ser un público con poca edad y probablemente no posean aún la habilidad de decodificación de textos, el uso de imágenes e íconos son esenciales para que exista interés y cumpla con su funcionalidad el material. Cabe agregar que a través del contenido las imágenes deben ir acordes al diseño y temática de la cartilla, manteniendo una unidad gráfica.

Para una adecuada presentación de un contenido por medio de una cartilla o libro para niños es recomendable seguir una dinámica donde preferiblemente se presente un personaje principal, el cual se enfrentará a distintas situaciones que abren paso a conceptualización y adquisición de los temas brindados. Sin

importar la temática los personajes deben ser amigables y atractivos hacia los niños, relacionándolos con elementos que pueden vivenciar en su diario vivir, provenientes de su imaginación o conocidos por el niño a través de los medios de comunicación. La búsqueda de referentes que corroboren al diseño del personaje querido es necesario, ya que esto le da un mejor direccionamiento y cuerpo llegando de manera más adecuada y rápida a lo que la población pueda apreciar.

Es importante que antes de iniciar con el proceso de diseño y elaboración de una cartilla o libro para niños se les presente las ideas bases como lo son personajes, temáticas, colores, contenidos y demás aspectos relevantes, tanto a ellos como a probables públicos relacionados como lo son docentes y padres de familia. Con esto se abre la posibilidad que ellos seleccionen lo que les gustaría ver sin salirse de lo que se pretende realizar y se ha visualizado, más que de contenido, es en forma. Teniendo en cuenta la información recolectada en estos estudios se elabora un material que en mayor porcentaje será aprobado y bien recibido por la población o público objetivo.

Se debe tener en cuenta que las cartillas en el ámbito escolar son de uso complementario a las demás actividades del aula de clase, por este motivo no deben ser tan extensas tanto en conceptos y contenidos porque probablemente no se finalizará o se trabajará completamente. Este tipo de materia debe

presentar y facilitar herramientas para que los docentes fortalezcan conocimientos previos y nuevos.

Concluyendo por medio de la investigación se ha logrado consultar sobre el papel que podrían tener las cartillas de lectura y en tal caso de actividades en la educación de primera infancia, los testimonios e información brindada por las docentes del área revelan que emplear este material por medio de sus clases es un apoyo en el proceso educativo y ayuda a impartir de mejor forma los conocimientos. Al ver la problemática de la falta de estimulación de la dimensión artística en algunas instituciones educativas provocando dificultad de los niños en plasmar su contexto y realidad, se puede enfrentar dicha situación haciendo uso de este tipo de material el cual normalmente se emplea en los procesos educativos; al diseñar y diseñar una cartilla que pueda motivar a los niños o persuadirlos a aprender sobre el diseño para así en el futuro se les facilite expresarse ante el mundo, por tal motivo al empalmar temas del plan de estudios de primera infancia con los fundamentos del diseño básicos e iniciales enfocados a niños entre 4 – 6 años se puede dar las bases, la abstracción de temas básicos como lo son el punto, la línea y la forma, para que los niños empiecen a conocerlos y verlos que se pueden emplear en su contexto para plasmarlo. En este caso una de las mejores maneras de hacerlo es por medio de historias o cuentos cortos e ilustrados, por tal motivo se vincularon cada uno de estos conceptos por medio de la abstracción de los mismos a un plano llamativo para

la población, una temática elegida por una muestra de los mismos, aventuras en el espacio. Además de esto es importante aprovechar los contextos y elementos a la mano para ampliar el conocimiento, por ejemplo, en este caso, además de dar a conocer los conceptos de éstos fundamentos a su vez se muestran las estrellas, estrellas fugaces y constelaciones, que pueden ser identificadas y aprendidas por los niños ampliando su conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

Alvarado, Y., Giraldo, O., Grijalba, E. (2015). La técnica gráfico-plástica una estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva.

Recuperado en abril 08 2018. Disponible en:

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2> HYPERLINK

["http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2&isAllowed=y"](http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2&isAllowed=y)& HYPERLINK

["http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2&isAllowed=y"](http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/169/YannethAlvaradoRuiz.pdf?sequence=2&isAllowed=y)isAllowed=y

Álvarez, D. (s.f.). Introducción a la Tipografía. Recuperado en abril 10 2018.

Disponible en:

http://coreditec.com.co/libros/intoducccion_tipografia.pdf

Congreso de Colombia (8 de febrero de 1994). Ley General de Educación.

[Ley 115 de 1944]. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de Colombia (8 de febrero de 1994). Ley General de Educación.

[Ley 115 de 1944]. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de Colombia (3 de agosto de 1994). [Decreto 1860 de 1994].

Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Congreso de Colombia (2 de agosto de 2016). [Ley n° 1804 de 2016].

Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201804%20DEL%2002%200DE%20AGOSTO%20DE%202016.pdf>

Da Silva, J. (2014). El diseño gráfico en la elaboración de materiales didácticos interactivos para niños con síndrome de Down. Recuperado en abril 08 2018. Disponible en:

<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/2252/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-1.pdf>

EcuRed, Conocimiento con todos y para todos (s.f.). Ilustración (Diseño gráfico). Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

[https://www.ecured.cu/Ilustraci%C3%B3n_\(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico\)](https://www.ecured.cu/Ilustraci%C3%B3n_(Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))

Varios autores. (2010). Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el distrito. Bogotá.

Galerna Estudio (s.f.). El color como elemento básico en diseño gráfico. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

<https://galernaestudio.com/color-elemento-disenio-grafico/>

Guerrero, L. (2016). El diseño editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Recuperado en diciembre 05 2018. Disponible en:

<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

Heller, E. (2004). Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.

Kandinsky, V. (2003). Punto y línea sobre el plano. Buenos días. Editorial Paidós.

Osnaya, M. (s.f.). Conceptos Básicos de Diseño. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

<http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/32395/1/secme-36010.pdf>

Ospina, D. (s.f.). Imagen Gráfica. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

http://aprendeonline.udea.edu.co/banco/html/informacionyconocimiento/imagen_grafica.html

Oxford Living Dictionaries (s.f.). Cartilla. Recuperado en abril 10 2018. Disponible en:

<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/cartilla>

Rodríguez, C. (2009). Diseño Gráfico e Industrial enfocado a facilitar el aprendizaje de niños con problemas auditivos de entre 3 y 5 años de edad del Centro Experimental Nueva Vida (CENVIDA). Recuperado en abril 08 2018.

Disponible en:

<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/1950/1/UDLA-EC-TDGI-2009-08.pdf>

Wong, W. (1991). Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.

ANEXOS

Transcripción de entrevistas

Anexo A. Entrevista 1

Entrevista realizada a la diseñadora gráfica del área del diseño de la Editorial Norma, Milena Marmolejo. Esta entrevista se realizó por medio de chat vía WhatsApp (copia y pega tal cual las respuestas por mensaje escrito).

¿Cuáles son los principales aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños?

Los principales aspectos a tener en cuenta para elaborar una cartilla para niños son:

- Visualmente atractiva
- Ilustraciones grandes sin mucho detalle
- Colores vivos
- Tipografía clara y legible
- Orden de lectura adecuado
- Jerarquía de títulos clara
- Textos cortos
- Páginas aireadas

¿Qué tipo de fuente es más recomendada para emplear en una cartilla para niños entre edades de 4-6 años?

Las fuentes recomendadas a usar en este tipo de material son las fuentes *Sans Serif* como la *Avant Garde* que es legible, con trazos redondos que ayudan a los niños a identificarse con los primeros trazos de escritura. El tamaño de fuente para este tipo de cartillas no puede ser menor a 14 pts.

¿Qué formato se debería manejar para una cartilla para niños pequeños?

Los formatos más recomendados para cartillas de niños son los cuadrados, por ejemplo, de 19 x 19 cm, ya que son fáciles de manipular y transportar.

¿Qué colores son recomendados para usar en el diseño de contenidos para niños entre edades de 4- 6 años?

Las cartillas para niños se caracterizan por ser muy coloridas, no hay una gama específica, pero si es importante usar colores vivos con alto contraste y que registren muy bien en la impresión dependiendo del papel usado, los libros impresos en bond tienden a oscurecer los colores porque la textura absorbe más tinta, en papeles como el propalcote o propalmate la fidelidad del color es más exacta.

Anexo B. Entrevista 2

Entrevista realizada al diseñador industrial, ilustrador y docente del Instituto Técnico Ce-Art, Armando Buitrago.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta al momento de diseñar un personaje para niños entre 4-6 años?

Se deben tener en cuenta la morfología del personaje, la forma del cuerpo y sus proporciones, los colores y las texturas. Las formas deben ser fácilmente reconocibles sin tener una carga de detalles muy alta, para su fácil y rápido reconocimiento e identificación, las proporciones del cuerpo transmitirán en gran medida las cualidades y la forma de ser del personaje (perfil del personaje). Las formas orgánicas tendrán una mejor recepción entre el público infantil de este rango de edad, pues son asociadas con personajes más amigables y motivan una fácil identificación del niño con el personaje, formas redondeadas que den una apariencia de "gordito" al personaje transmiten la idea de personajes amables, buenos y confiables. El uso de colores y texturas suaves y texturas evocan en los niños recuerdos de juguetes y ajuares de sus primeros años de vida, por lo cual el personaje logra una mejor conexión psicológica y sentimiento de familiaridad con el personaje.

¿Qué ilustradores se pueden tomar como referentes para elaborar contenido para una cartilla dirigida niños entre edades de 4-6 años?

En el contexto de la literatura infantil y el cine existe muchos artistas que se pueden tomar como referente para el desarrollo del proyecto, entre ellos se pueden recomendar a:

- Hayao Miyazaki
- Maurice Sendak
- Beatrix Potter
- Michael Kutsche
- Juan Gedovius

¿Qué consejos o sugerencias puede dar para desarrollar ilustraciones y/o contenido para una cartilla infantil?

Realizar un análisis de referentes en la literatura infantil y álbum ilustrado, así como en producciones audiovisuales, para identificar los rasgos particulares que generan más aceptación en el público infantil.

Realizar un proceso de conceptualización sobre las características y perfil psicológico del personaje, antes de realizar la bocetación y exploración de la forma del personaje

Realizar una amplia exploración de bocetación hasta tener un pequeño número de opciones de personajes que puedan ser sometidas a retroalimentación para poder llegar a la opción definitiva de personaje.

En las cartillas se deben usar textos cortos, sencillos y de buen tamaño para facilitar la lectura y no perder la atención del niño

Los contenidos de la cartilla deben tener un hilo conductor logrado mediante la narración, un personaje o ilustraciones.

Anexo C. Entrevista 3

Entrevista realizada a la licenciada en pedagogía infantil y docente del Jardín Preescolar Zapatitos Rojos, Viviana Consuelo Pico Matiz.

¿Qué temas del plan de estudios que se manejan con estudiantes de jardín tienen relación con el diseño gráfico o dibujo?

Los temas del plan estudio que se manejan de jardín tienen relación diseño gráfico porque se ven los colores, todas las formas y figuras. Adicional a esto, en primera infancia uno maneja también muchos instrumentos y estrategias como el modelado, el dibujo, la pintura, el collage; todo esto ayuda a los niños para que potencien su creatividad y se acerquen más adelanten a desarrollar otro tipo de habilidades y destrezas.

¿Cuál es la mejor manera para abordar un tema o concepto con niños de jardín por medio de una cartilla?

Definitivamente la cartilla debe ser totalmente interactiva y diseñada teniendo en cuenta los desarrollos a fortalecer a los niños y su edad; debe ser colorida; que el niño pueda distinguir las actividades que tenga; tener personajes animados enfocados a ellos; con algún personaje animado que los motive a adquirir todos los conocimientos básicos a impartir.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para elaborar una guía para niños en edades de primera infancia?

Esto se complementa con la anterior pregunta, porque también se debe relacionar con los conocimientos previos que tengan los niños.

En la primera infancia se manejan los pilares y las dimensiones, para la elaboración de una cartilla se debería enfocar en uno de los pilares, que en este caso sería el arte, porque en el arte de los niños se desarrolla la creatividad, la imaginación, la sensibilidad, la sensorialidad, dependiendo las edades y los procesos de desarrollo.

Anexo D. Entrevista 4

Entrevista realizada a la licenciada en pedagogía infantil y docente de primera infancia en la I.E.D. Colegio Simón Bolívar, Sandra Orjuela.

¿Qué temas del plan de estudios que se manejan con estudiantes de jardín tienen relación con el diseño gráfico o dibujo?

"Dentro del plan de estudios nosotros trabajamos con temáticas que nos parecen fundamentales que los niños tengan de base para su proceso en el nivel de jardín. Sin embargo, estas temáticas se manejan a través de una estrategia, que es el proyecto de aula, donde a través de este proyecto se van integrando estos diversos temas".

"Digamos que los temas centrales que buscamos los niños fortalezcan durante el año son: el tema de lateralidad, su izquierda - derecha; nociones de arriba - abajo, adentro - afuera; colores, colores primarios, secundarios, terciarios; vocales; los números del 1 al 10".

"Sin embargo, en todos los temas van inmersos dibujos, pues, igual es su manera principal de expresarse de manera por escrito, ellos están en una etapa donde les encanta el dibujo, donde todas las actividades tratamos de enfocarnos hacia dibujos, que es la manera como ellos representan sus ideas, sus vivencias y además porque, digamos por ejemplo, el tema de las figuras les ayuda a direccionar su motricidad fina para que empiecen a seguir una direccionalidad

para hacer cada una de las figuras, eso básicamente, pero en todos los temas involucramos siempre el dibujo, es fundamental para esa etapa".

¿Cuál es la mejor manera para abordar un tema o concepto con niños de jardín por medio de una cartilla?

Bueno, en cuanto a la segunda pregunta, digamos que si es importante enfatizar en la parte escrita en la cartilla, pero antes de eso consideramos que ese es como el producto final, antes de empezar a abordar un tema en una cartilla lo que hacemos es trabajarlo de manera vivencial, es decir, por ejemplo si vamos a trabajar los colores, antes de enfocarnos en una cartilla trabajamos con canciones, videos, juegos, rondas; buscamos que ese tema ellos lo puedan interiorizar a través de su medio o su entorno más cercano, por ejemplo en su casa; o traer elementos de su casa de los colores primarios o buscar en el colegio elementos que tengan esos colores; cantamos canciones enfocadas a los colores; cantamos canciones enfocadas a los colores; buscamos, por ejemplo, si un el tema del proyecto de aula digo yo, sea animales, pues, buscamos animales que tengan ese color, los miramos en revistas. Y ya como producto final después de haber vivenciado o haber trabajado diferentes actividades, ya lo plasmamos en una cartilla, hoja o cuaderno, que ya ese sea el producto final. Sin embargo, pues nuestro énfasis realmente no es 100%.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para elaborar una guía para niños en edades de primera infancia?

Iniciando, por ejemplo, su etapa escolar, iniciando año, nosotros trabajamos en formatos amplios, pueden ser pliego, medio pliego, donde ellos ahí empiezan como a soltar toda la parte de motricidad, empiezan explorar elementos, empiezan a explorar materiales, texturas. Poco a poco se les va reduciendo el tamaño hasta llegar a un tamaño carta, pero eso ya es como al final.

Los dibujos inicialmente deben ser grandes, elementos como crayolas, pinturas, para ya ellos vayan poco a poco alcanzando su motricidad fina, vayan logrando disminuir tamaños y vayan afianzando un poco más el alcance de pinza.

Las guías tienen que ser muy sencillas, tienen que ser una o máximo dos actividades en una guía y muy sencilla donde tengan máximos dos o tres instrucciones. En cuanto a las guías tienen que ser los dibujos muy llamativos, grandes. Las instrucciones como tal ellos no las leen, también se pueden hacer a veces por medios de íconos o imágenes para que ellos interpreten que deben realizar en cada una de las guías.

Anexo E. Entrevista 5

Entrevista realizada a la licenciada en pedagogía infantil y docente de transición en la I.E.D. Colegio Simón Bolívar, Viviana Fagua.

¿Qué temas del plan de estudios que se manejan con estudiantes de jardín tienen relación con el diseño gráfico o dibujo?

Para mi es importante tener en cuenta el objetivo que tiene este nivel con los niños, pero antes que nada mirar lo que les gusta a los niños, lo que les atrae, no hacer programas o diseñar cosas que le interesen al maestro o a los padres, es más importante tener en cuenta los gustos del niño, tener en cuenta lo que a ellos les atraería, les atraparía.

Los temas pueden ser todos, los animales, las figuras geométricas, símbolos, la familia; cualquier tema se puede planear o diseñar manejando lo gráfico o el dibujo. Lo importante es que los niños se sientan atrapados en este programa, de pronto puede ser a través de personajes que les encantan a ellos, de las aventuras o cuentos que ellos ven, no olvidemos que los niños todavía manejan esa imaginación maravillosa, esa capacidad de admiración, todavía ellos se sorprenden, entonces hay que atrapar esa parte de la magia que tienen los niños, el sorprenderse.

Cualquier tema que queramos planear lo podemos mirar desde un plan de aula, puede ser un proyecto, una unidad, lo que maneje el docente, no interesa.

Lo importante, lo más importante es atrapar la atención del niño, no la de los adultos.

¿Cuál es la mejor manera para abordar un tema o concepto con niños de jardín por medio de una cartilla?

Para mí lo primordial es mirar la realidad de los niños, mirar a qué población va dirigida esa cartilla, libro o cuento. Para que un diseño de cartilla tenga éxito se debe conocer el medio en el cual se desenvuelven los niños, sus gustos, sus sueños, porque de esta los niños manera se identifican con las imágenes que se les proporciona, esto les da seguridad, familiaridad. También es complejo brindarles a los niños de pronto cosas con las que ellos no relacionan, porque esto genera un poco de rechazo, pues no lo conocen, no lo han visto, no saben cómo interactuar con ello, entonces es importante darles confianza con lo que se les brinda porque de inmediato cuando ellos conocen, identifican algo, les parece genial, ellos de inmediato se involucran y empiezan a participar, empiezan a crear.

También se debe tener en cuenta que sean divertidas las cartillas o los cuentos, los libros, atractivos. De todas maneras, pues aquí también juega un papel muy importante el docente y los padres de familia, porque en las compras de estos libros, siempre uno como docente o como padre va a mirar que el libro le proporcione al niño conocimiento, aprendizaje, cierto, vamos a mirar que no

corran ciertos peligros los niños mirando cierto tipo de libros o lecturas o imágenes, queremos que los niños estén seguros, que aprendan.

También se mira aquí el precio que sea asequible para los padres de familia, porque en últimas ellos son los que van a comprar y también los que en algún momento de la vida pues eligen.

A los cuatro años es importante mirar que los niños tienen sus propias iniciativas, por eso es importante brindarles espacios donde ellos puedan contar lo que a ellos les pasó, mostrarles cuentos, historietas donde el niño pueda participar, que digamos, por ejemplo, pueda cambiar el final del cuento o pueda cambiar el personaje; les encanta como los absurdos

En esta edad ellos están más centrados como en el presente, no tanto como en el pasado o en el futuro, están viviendo su presente, entonces hay que aprovechar todas estas características, hay que centrarse un poco más en eso y mirar todos esos aspectos para poder crear un libro que sea atractivo, que guste y que llegue a la población.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para elaborar una guía para niños en edades de primera infancia?

Crear de manera pues intencionada con nosotros los adultos esas cartillas, esos libros, esos cuentos, a través de los cuales los niños realicen acciones pedagógicas, allí pues van a vivenciar, ellos van a crear, van a participar, van a transformar, para que los niños se vuelvan creadores de conocimiento, que

atrapen ese conocimiento; que lo transformen; que sean capaces de ser autónomos; que tengan una autoestima alta. Hay que aprovechar esta edad de primera infancia para que los niños empiecen a manejar ya aspectos de su personalidad, de análisis, de síntesis, de puntos de vista, de manifestar sus emociones, sus sentimientos, de crear cosas y transformarlas. Entonces hay que tener en cuenta muchas, hay que de pronto empaparse un poco más de lo que va en cada edad de esta primera infancia, de los niños de 4, 5, 6 años, leer un poco de estos aspectos de las características de cada etapa, y lo había dicho anteriormente mirar a que población va dirigida, a que estrato va dirigida, para no involucrar aspectos o temas que de pronto para los niños no suenan atractivos, no son interesantes, no despiertan ni llaman la atención en ningún momento. Entonces es importante eso, conocer esa población.

De todas maneras, cuando se va a lanzar un libro pues se utilizan muchas cosas; se hacen estudios para mirar a qué población va dirigida y que es lo que voy a hacer, cuál es el interés, que es lo que yo quiero; también cómo voy a lograrlo, a través de qué voy a lograrlo.

Eso para mí sería lo que para mí sería importante.

Anexo F. Entrevista 6

Entrevista realizada a la licenciada en pedagogía infantil y docente de primera infancia en la I.E.D. Colegio Simón Bolívar, Esperanza Osorio.

¿Qué temas del plan de estudios que se manejan con estudiantes de jardín tienen relación con el diseño gráfico o dibujo?

Bueno, referente al plan de estudios y su relación al diseño gráfico, pues, en el grado de preescolar se trabaja mucho el garabateo; la construcción de los niños de sus propias grafías, de sus propios dibujos; se utiliza mucho el arte, la pintura, la expresión corporal, la exploración de diferentes materiales, en los que ellos crean sus propios conceptos del mundo que los rodea, de sus sentimientos, de sus emociones, de sus vivencias diarias, de un cuento, por decir que uno les lee, ellos lo expresan mediante estas diferentes situaciones.

Los planes de estudio se construyen teniendo en cuenta el contexto, teniendo en cuenta las necesidades y gustos del estudiante; el plan de estudios se articula con el diseño gráfico a partir de las creaciones que ellos mismo hacen, empezando por el conocimiento de su cuerpo y como expresan ellos sus sentimientos y emociones cuando se les lee un cuento, se canta o se les pregunta sus vivencias diarias y ellos pueden plasmar y expresar.

Esto es como lo principal en el plan de estudios en los grados de los niños pequeños, y a partir de ahí ellos van construyendo su propia realidad por medio de sus propias grafías, de sus propios escritos, de sus propios dibujos, y ellos

cuentan en cada uno de ellos qué están sintiendo, qué están pensando, qué vivieron en esa representación que ellos hacen.

¿Cuál es la mejor manera para abordar un tema o concepto con niños de jardín por medio de una cartilla?

Con referente a las cartillas, pues, lo más importante sería no usarlas, pero si se llegaran a usar tendría que ser cartillas muy grandes; con dibujos muy grandes, muy expresivos, de color negro o de color rojo preferiblemente, porque son colores que atrae mucho más su atención; con indicaciones muy claras y muy sencillas para que bien sea el maestro, el cuidador o el padre de familia que lo vaya a trabajar pueda darle al niño la indicación clara y precisa.

No debe ser un libro del mismo tamaño de un libro normal, deber ser un libro más grande, más amplio, que las hojas sean punteadas para poder sacarlas porque son libros pesados, entonces poder tener la posibilidad de arrancar las hojas y brindarle al niño un espacio donde pueda trabajarlo en el piso, en la pared, en cualquier lugar. Sería como lo más aconsejable, que tuvieran espacios no solo dirigidos, sino espacios que inviten al niño a crear libremente que en esta edad que en cualquier otra, diría yo, es muy importante porque es la forma de permitirle a ellos desarrollar la creatividad y expresar emociones, sentimientos y poder mostrar muchas cosas que hay en su interior. Es más recomendable que

darle las cosas ya hechas, entonces que haya ese espacio de la hoja en blanco donde el niño pueda crear y construir.

¿Qué aspectos se deben tener en cuenta para elaborar una guía para niños en edades de primera infancia?

Las guías deben también tienen que ser muy grandes, de dibujos también muy grandes, muy definidos con bordeados más grueso, preferiblemente rojo o bien negro, que la línea que bordea cada dibujo no sea la convencional delgadita sino más gruesa porque ellos hasta ahora están empezando a manejar espacio, entonces si le damos una hoja con un dibujo muy pequeño, con unas líneas súper delgadas, pues no va a hacer fácil trabajarlo para ellos porque ellos hasta ahora están ubicándose espacialmente. Entonces es importante que sea de hoja bien grande, dibujo muy grande e indicaciones muy claras. Y por ejemplo dependiendo el tema, es decir, si hoy leímos un cuento sobre el cuerpo o escuchamos una canción sobre el cuerpo, que en la cartilla que realicemos, en la guía que hagamos también haga ilusión a ese tema del cuerpo y que sea que tenga la posibilidad, si es de recortar que tenga de punteado; y como le digo para mí lo más importante es el tamaño, que no sea la hoja un octavo o que sea tamaño oficio, es un tamaño reducido, que sea doble carta o hay unos tamaños que son súper grandes; y digamos que estas guías sean para trabajar con niños de cuatro años a partir de mitad de año, porque en un inicio hay que hacerles un trabajo muy amplio de expresión, de garabateo y de ubicación

espacial para que ellos puedan llegar a una guía o un libro, hay un proceso muy importante y significativo antes de manejo de espacio, en el piso, en papel craft súper pegado en el piso o la pared. Entonces es importante tener en cuenta esto.

Soportes y referencias gráficas

Anexo G. Fotografía 1, vista externa sección infantil librería Panamericana



Ilustración 52. “Vista exterior sección infantil librería Panamericana” – Fuente: “Visita a librería comercial Panamericana”

Anexo H. Fotografía 2, vista interna sección infantil librería Panamericana



Ilustración 53. "Vista interna sección infantil librería Panamericana" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo I. Fotografía 3, variedad de formatos en textos infantiles



Ilustración 54. "Variedad de formatos en textos infantiles" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo J. Fotografía 4, formatos cuadrados en textos infantiles



Ilustración 55. "Formatos cuadrados en textos infantiles" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo K. Fotografía 5, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles



Ilustración 56. "Títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles 1" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo L. Fotografía 6, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles



Ilustración 57. "Títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles 2" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo M. Fotografía 7, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles



Ilustración 58. "Títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles 3" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo N. Fotografía 8, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles

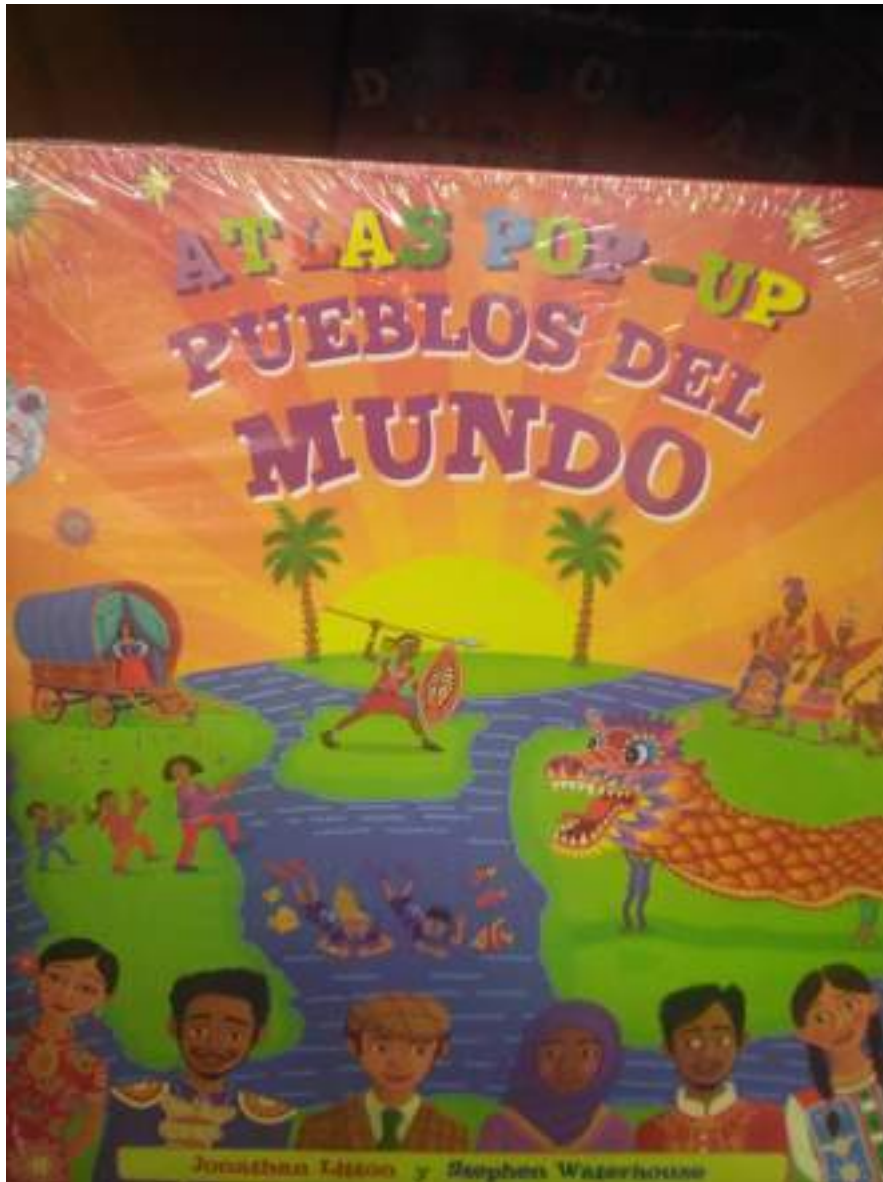


Ilustración 59. "Títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles 4" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo O. Fotografía 9, títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles



Ilustración 60. "Títulos y cubiertas llamativas en textos infantiles 5" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo P. Fotografía 10, material llamativo e interactivo para niños



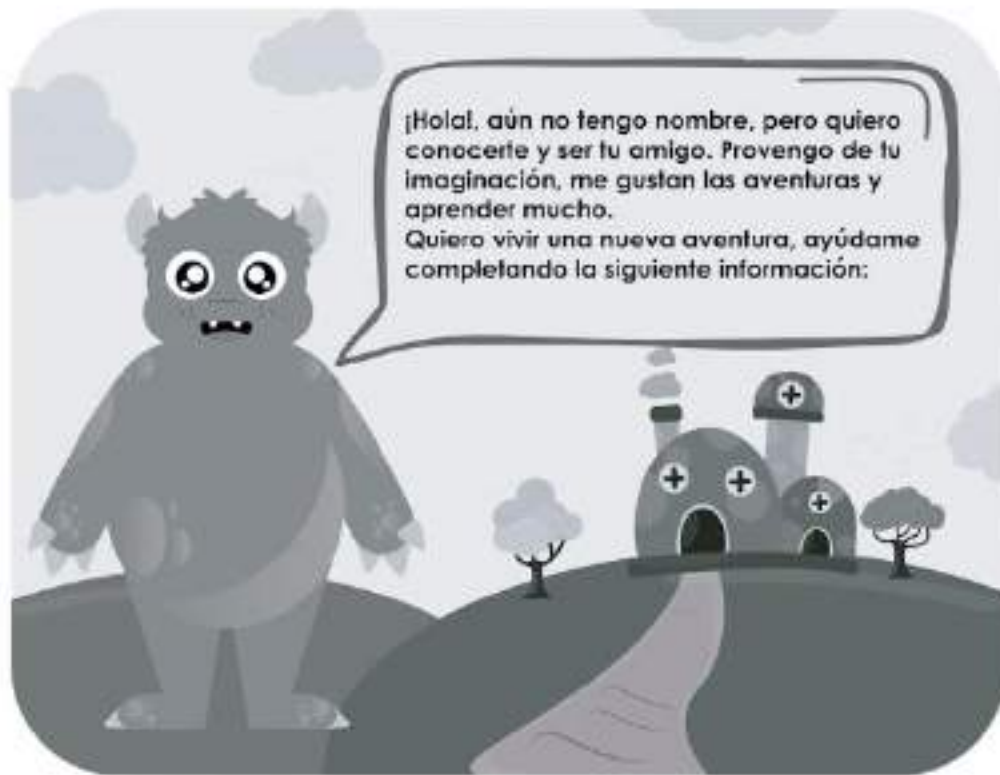
Ilustración 61. "Material llamativo e interactivo para niños" – Fuente: "Visita a librería comercial Panamericana"

Anexo R. Encuesta 1. Iniciando una nueva aventura

INICIANDO UNA NUEVA AVENTURA

Acompañante viajero, un gusto conocerte, ayuda a nuestro amiguito a completar la información que se presenta, es importante que únicamente lo guíes y las respuestas sean completamente su elección de acuerdo a sus gustos.

*Obligatorio



¿Cuántos años tienes? *

- 3 años
- 4 años
- 5 años
- 6 años

¿Cuál es tu color favorito? *



Amarillo



Azul



Rojo



Verde



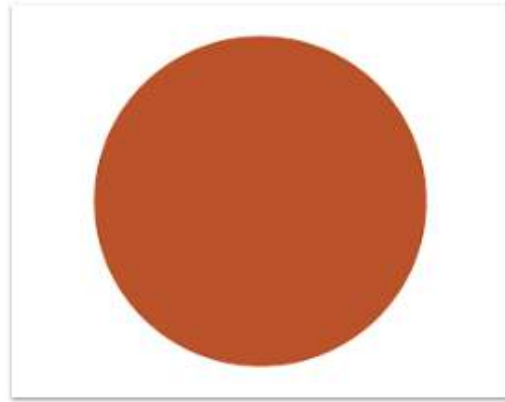
Naranja



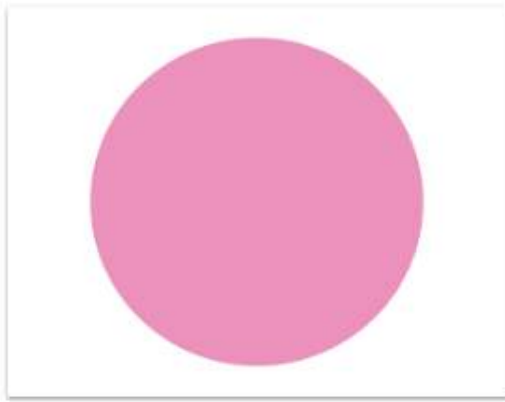
Púrpura



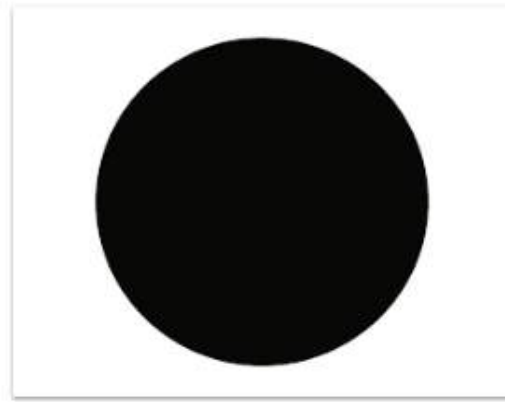
Fucsia



Cafe



Rosa



Negro

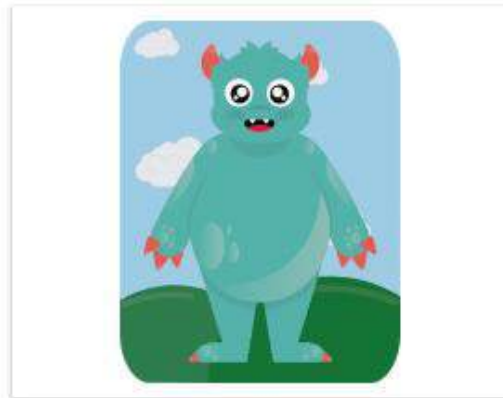
¿Cuál debería ser mi nombre? *

- Mapi
- Erin
- Pícolí
- Sandy
- Pinky

¿Cuál debería ser mi apariencia? *



Apariencia rojiza



Apariencia azulada



Apariencia amarillenta



Apariencia verdosa

¿Cuales son los colores perfectos para mi casa? *



Casita brillante



Casita clara



Casita luminosa



Casita pastel

¿Qué clase de aventura debería realizar? *



Una excursión conociendo tierras lejanas.



Conociendo Villa Mounstro



Un viaje por el espacio exterior explorando mundos.



Navegar por los grandes mares conociendo islas.

¡MUCHAS GRACIAS POR AYUDARME A INICIAR ESTA NUEVA AVENTURA Y PERMITIRME SER TU AMIGO!

Anexo S. Encuesta 2. Diseño cartilla infantil

ENCUESTA DISEÑO CARTILLA INFANTIL

*Obligatorio

La siguiente encuesta tiene como fin recolectar información para la realización y diseño de una cartilla de fundamentos del diseño básicos e iniciales para niños entre edades de 4 - 6 años, como proyecto de grado para el título en tecnología en gestión de diseño multimedial y animación. Tener en cuenta que las respuestas son dadas para diseñar y desarrollar el material dirigido hacia niños.

Nombre:

Tu respuesta

Edad: *

Tu respuesta

Su profesión tiene afinidad con: *

Educación Primaria y/o primera infancia

Diseño Gráfico

Otro: _____

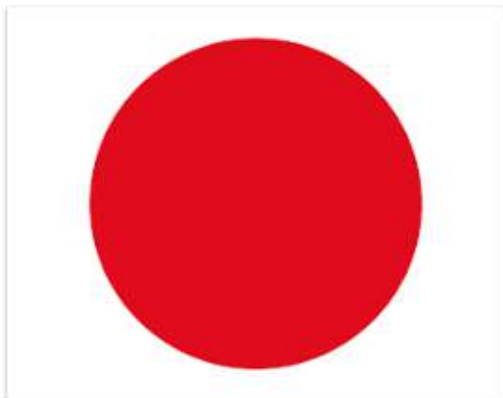
¿Cuál es tu color favorito? *



Amarillo



Azul



Rojo



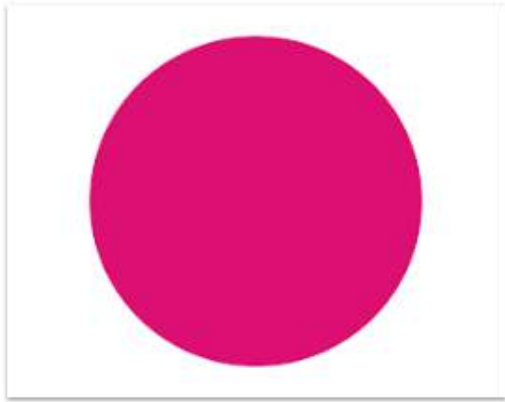
Verde



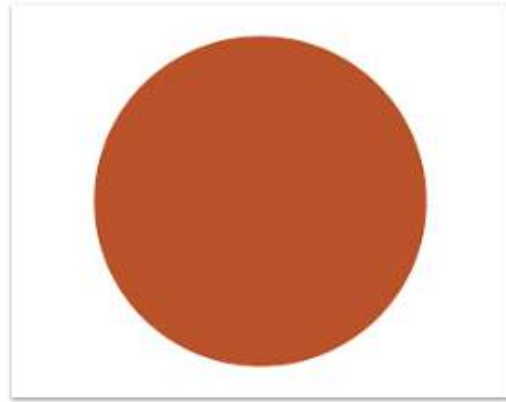
Naranja



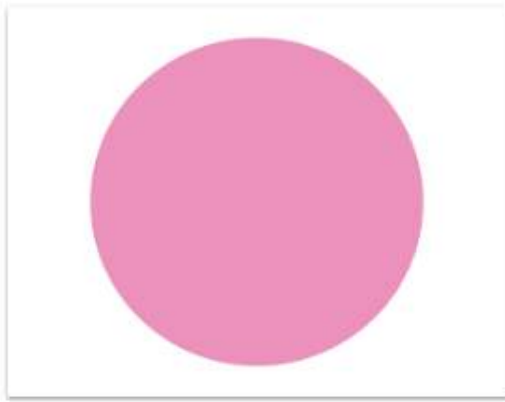
Púrpura



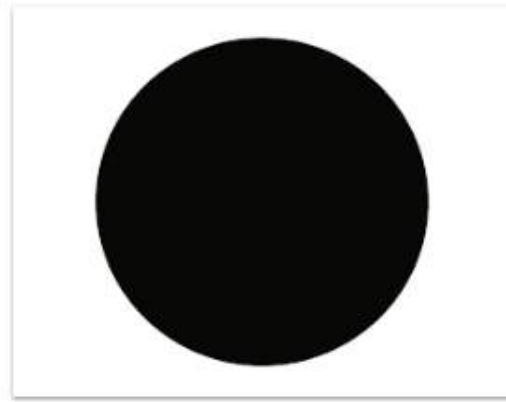
Fucsia



Cafe



Rosa



Negro

¿Cuál sería el nombre para el personaje de la cartilla? *

- Mapi
- Erin
- Pícolí
- Sandy
- Pinky

¿Qué apariencia es mejor para el personaje? *



Apariencia verdosa



Apariencia azulada



Apariencia rojiza

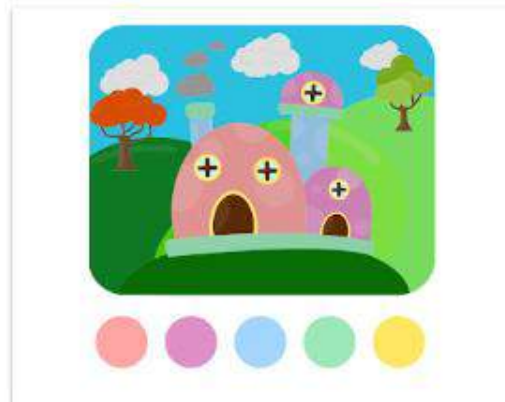


Apariencia amarillenta

¿Cuál paleta de color se debería emplear en el diseño de la cartilla? *



Casita brillante



Casita pastel

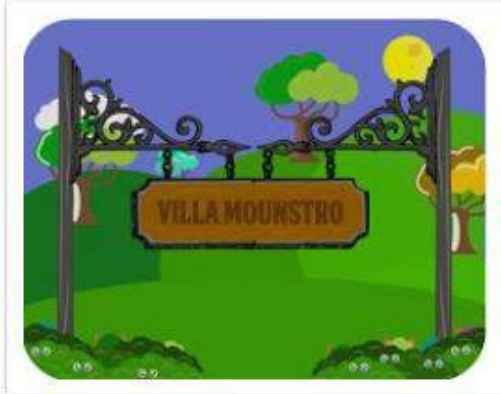


Casita clara



Casita luminosa

¿Qué temática se debería manejar en la cartilla? *



Conociendo Villa Mounstro



Navegar por los grandes mares conociendo islas.



Un viaje por el espacio exterior explorando mundos.



Una excursión conociendo tierras lejanas.

Anexo T. Guion de páginas

Página 1.

Esta página debe contener la portadilla coherente a la cubierta 1, se deben mostrar indicios de lo que se va a presentar en el contenido.

Páginas 2 – 3

En la página izquierda contenidos e información legal. Página derecha la introducción del personaje con el siguiente texto: “¡Hola!, Soy Mapi, el más valiente aventurero de todo el espacio exterior.

Voy a estudiar las bellas y divertidas estrellas. Ven conmigo en este viaje y aprendamos sobre el punto, la línea y la forma”.

Páginas 4 – 5

Contenido: “Es una mañana tranquila en el espacio exterior, Mapi admira todas las estrellas que puede ver desde su nave espacial”.

Páginas 6 – 7

Contenido: “Mapi estaba observando los pequeños puntos de distintas formas y colores que se encontraban flotando en el espacio. De pronto, una pregunta vino a su mente.

- ¿Qué es un punto?”.

Páginas 8 – 9

Contenido: “El punto es el elemento gráfico más pequeño, puede tener cualquier forma, pero su tamaño debe ser diminuto. Mapi compara los puntos con las estrellas”.

Páginas 10 – 11

Contenido: “De pronto, algunos puntos empezaron a moverse dibujando largas líneas que parecían ser infinitas.

- ¡Son estrellas fugaces!, exclamo Mapi, pensando en las bellas líneas que dejaban los puntos al moverse por el espacio”.

Páginas 12 – 13

Contenido: “La línea es el elemento gráfico que se forma si un punto se mueve por el espacio, pueden ir hacia cualquier lado y además ser infinitas. Algunas líneas son rectas, curvas o con divertidos recorridos, así como las líneas de las estrellas fugaces”.

Páginas 14 – 15

Contenido: “Las estrellas fugaces al ver a Mapi impresionado se animaron a bailar y hacer coreografías, por grupos fueron juntando las líneas que dejaban al moverse cruzándose entre ellas.

- ¡Qué bellas formas!, dijo Mapi emocionado”.

Páginas 16 – 17

Contenido: “Una de las estrellas dio un gran giro alcanzando la punta de la línea que dejaba en su camino, así formó un CÍRCULO”.

Páginas 18 – 19

Contenido: “Un grupo de tres estrellas cruzaron sus largas líneas formando un TRIÁNGULO. Sus amigas las siguieron en una hermosa danza.”

Páginas 20 – 21

Contenido: “Seguido de esto, cuatro estrellas fugaces cruzaron las líneas que dejaban mientras se movían en el espacio formaron otra figura, un CUADRADO”.

Páginas 22 – 23

Contenido: “Otro grupo imitó a sus amigas, pero esta vez dos de ellas hicieron sus líneas más largas formando una figura de cuatro lados llamada RECTÁNGULO”.

Páginas 24 – 25

Contenido: “Para acabar el baile, otras estrellas giraron tratando de tocar el final de sus líneas, al inicio formaron círculos, pero al alargarlos poco a poco cada una de ellas formó un ÓVALO”.

Páginas 26 – 27

Contenido: “Mapi muy contento por lo aprendido en el día de hoy se despide de sus amigos puntitos, las estrellas. Ya es hora de regresar a casa y escribir en su diario aventurero las nuevas enseñanzas que le ha dejado el espacio.”

Páginas 28

Página de sugerencia de actividades a realizar por docentes o padres de familia con los infantes.

Contenido: Ahora que has aprendido con las estrellas sobre el punto, la línea y la forma, puedes realizar en tu diario aventurero algunas de las siguientes actividades:

- Observa y encuentra en tu entorno objetos que posean las distintas formas representadas por cada una de las estrellas.
- Dibuja un paisaje donde aparezca el punto, la línea y la forma.
- Recorta y pega distintas formas creando un colorido y divertido personaje.