



Universidad del Azuay



Facultad de Diseño

Escuela de Diseño



Manual Ilustrado de Apoyo para la educación temprana en las zonas rurales del Azuay

*Trabajo de graduación previo a la obtención del título de
Diseñador Gráfico*

Autor: Xavier Andrade V.

Director: Dis. Rafael Estrella T.

“La curiosidad es una de las más permanentes y seguras características de una vigorosa inteligencia.”

Samuel Jonson

DEDICATORIA

Los niños son una fuente inagotable de curiosidad, es gracias a su sencillez, su forma tan natural de ser, su gracia y perspicacia lo que ha contribuido para que este trabajo sea posible.

Es por aquellos pequeñines y en especial a mi sobrina a quien le dedico este trabajo, esperando sea uno de los tantos apoyos a la educación temprana, al desarrollo de valores y la superación personal.

Estimados amigos espero que sus desinteresados conocimientos los pongan no solo al servicio de la niñez.

Como dijo un hombre hace mas de 2000 años: “Aquel que no vuelva a ser como un niño no entrará en el reino de los cielos”, yo los invito a ser niños grandes y sepan que esta dedicatoria también es para todos aquellos que nos sentimos niños sin importar nuestra edad, nuestra raza o posición social.

“No niegues lo que has aprendido, ser egoísta solo te conduce a la decepción espiritual.”

AGRADECIMIENTOS

Existe una larga e inmensa lista de las personas a quienes debo agradecer por haberme ayudado y apoyado para que este trabajo haya sido posible.

Puedo empezar a citar a todos y tal vez escriba una guía solo de nombres y de tanto escribir puedo olvidar a alguien y ofenderlo sin ser esa mi intención.

Pero creo necesario mencionar y agradecer a mi familia por la oportunidad que me dieron al ayudarme a obtener este título.

A mis profesores de la facultad y aquellos que no están directamente ligados a ella.

A mis tutores de tesis en especial a mi director.

A mi novia y su familia.

Al programa ORI y sus técnicos.

A la Academia Bell y su directora.

También quiero agradecer a todos los pequeñines, que conociéndolos o no, han sido fuente de inspiración de este pequeño trabajo.

Si olvido a alguien, como lo dije anteriormente, no se resientan porque los tendré siempre presente en mi corazón.

Y por cierto, gracias a Dios, que si no fuera por su inmensa bondad nada de esto hubiera sido posible y tal vez no estaría aquí diciéndoles a todos ustedes: GRACIAS

Índice de Contenidos

Dedicatoria	i
Agradecimientos	ii
Índice de contenidos	iii
Resumen	v
Abstract	vi
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo 1 DIAGNÓSTICO	3
1.1 [INVESTIGACIÓN DE CAMPO	6
1.1.1 [Observación de centros de la zona urbana (cuenca)	5
1.1.2 [Observación de centros de la zona rural	7
1.1.3 [Análisis de programas de estudio	8
• Ministerio de Bienestar Social - Programa ORI	8
• Centro Educativo Planeta Juego - Planificación Anual	8
• Academia Bell	8
1.1.4 [Informe de la entrevista	8
1.1.5 [El manual ilustrado	9
1.2 [ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS	10
• Productos de educación infantil	10
• Homólogos indirectos: los juegos de video.	11
1.3 [LA IDENTIDAD CULTURAL	12
• ¿Que es la identidad cultural?	12
• ¿Rescate o preservación cultural?	13
• ¿Por qué estas culturas y no otras?	13
1.4 [LA EDUCACIÓN EN NUESTRO MEDIO	14
• Finalidad del sistema educativo ecuatoriano	14
1.5 [LA PSICOLOGÍA INFANTIL ACTUAL	15
EN CUANTO AL DISEÑO GRÁFICO	17
1.6 [LA RETÍCULA	17
1.6.1 [¿por qué el uso de la retícula?	17
TIPS	18
1.7 [LA TIPOGRAFÍA	19
1.8 [LA ILUSTRACIÓN	21
1.9 [CONOCER EL COLOR ANTES DE UTILIZARLO	22
• El significado de los colores	23
Conclusiones del Capítulo 1	24

Capítulo 2 PROGRAMACIÓN	25
Un Buen Consejo: Realiza una lluvia de ideas...	27
Mapa conceptual para el desarrollo de la programación	28
Declaración de Principios	29
2.1[FUNCIÓN	30
2.1.1 [Formatos sugeridos	30
2.1.2[Soportes gráficos aplicables	30
2.2[FORMA / EXPRESIÓN	31
2.2.1 [Operatorias de diseño para generación de figuras formas	31
2.2.2[Aplicación de gráfica autóctona de nuestro país	31
2.2.3 [Ilustración infantil	32
2.2.4 [Color / blanco y negro	32
2.2.5 [Diseño editorial	32
2.3 [TECNOLOGÍA	32
2.3.1 [Formatos para presentación digital	32
2.3.2 [Formatos impresos: Optimizar los recursos y bajar los costos de producción	34
2.3.3 [Gráficos realizados a mano y digitalizados	34
2.4 [EMBALAJES	35
2.4.1[Sugerencias para transportar	35
Conclusiones del Capítulo 2	36
Capítulo 3 PROPUESTA	37
3.1[BOCETAJE PREVIO	40
3.1.1[Ideas y sugerencias	40
3.1.2[Digitalización de bocetos finales	48
3.1.3 [Presentación	54
Conclusiones del Capítulo 3	55
COCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES	57
BIBLIOGRAFIA	59

Resumen

El objetivo de este trabajo es aportar al proceso de aprendizaje en la educación temprana de los niños de las zonas rurales del Azuay.

Con una investigación previa sobre el usuario y el beneficiario, se procedió a diseñar un sistema gráfico aplicable a soportes de material de apoyo para la educadora en el proceso parvulario del niño comprendido entre los 2 a 5 años de edad.

Para optimizar los recursos y bajar los costos del material de apoyo se realizó un manual ilustrado donde encontrará varios gráficos y actividades basado en las planificaciones de enseñanza – aprendizaje para niños de pre primaria.



Abstract

The objective of this work is to contribute to the learning process in early education of children in the rural areas of Azuay.

Starting with a previous investigation of the user and the beneficiary, we designed a graphic system applicable to support material for teachers in the teaching process of children between 2 and 5 years old.

In order to optimize resources and lower the cost of back-up material, we have made an illustrated manual with a variety of graphics and activities based on the teaching plans for pre-kinder children.



[INTRODUCCIÓN

El apoyo del diseñador en el ámbito educativo está tomando fuerza con el paso del tiempo por lo cual su participación para elaboración de programas educativos es muy importante y necesario.

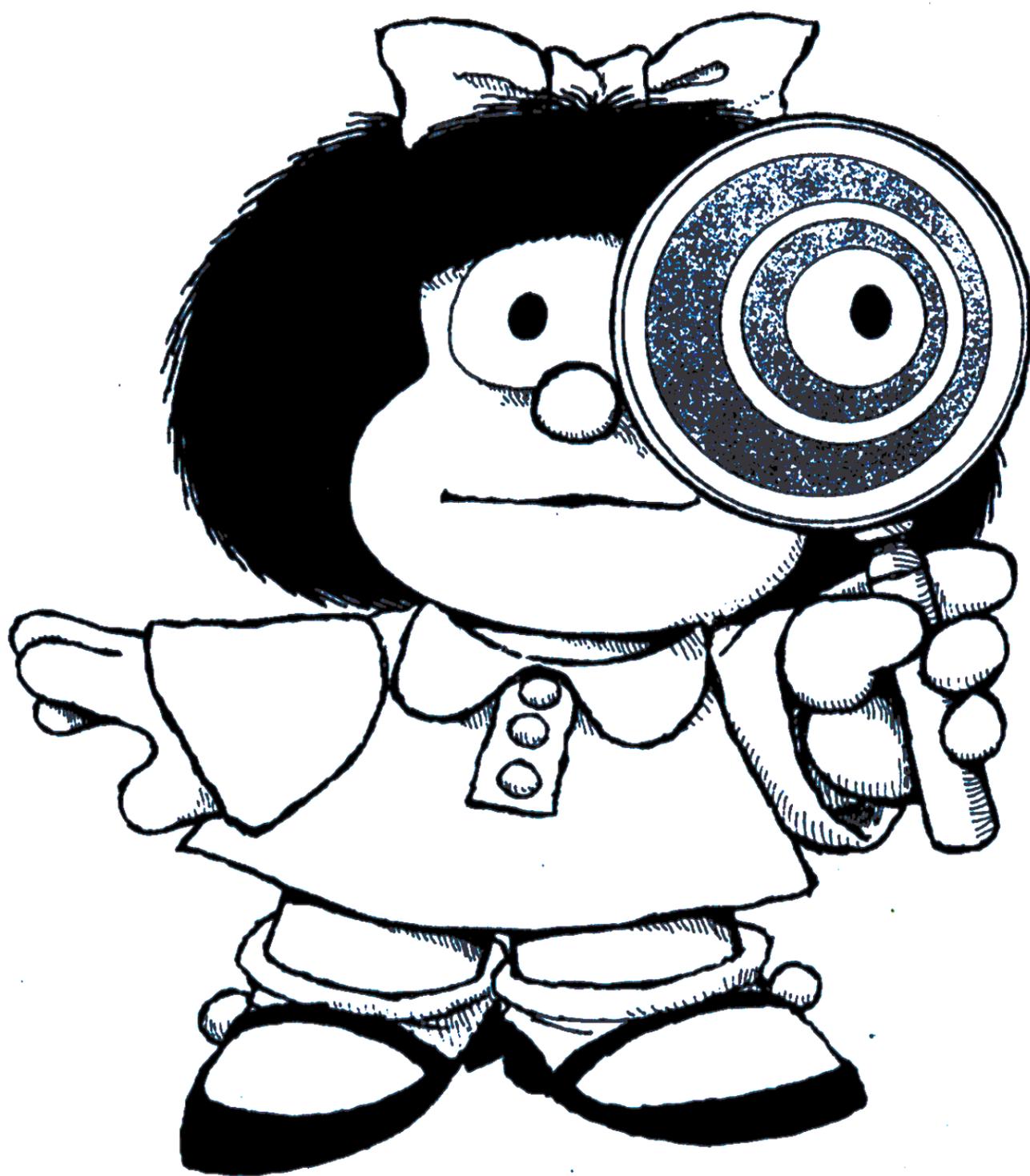
El diseño en la educación se encuentra cada vez más presente en el contexto social y pedagógico.

El presente trabajo pretende llegar a ser un apoyo a la educación temprana en las zonas rurales de la Provincia del Azuay.

Se pretende realizar un material didáctico comprensible y sencillo dirigido a las madres comunitarias (Voluntarias de los centros ORI del Ministerio de Bienestar Social).

Un manual de trabajo práctico con modelos gráficos o ilustraciones sencillas basadas en modelos precolombinos.

Los diferentes tipos de objetos gráficos contendrán actividades que la madre comunitaria planteará a los niños de acuerdo a las necesidades de enseñanza.



CAPÍTULO 1

DIAGNÓSTICO

3

“Madre es el nombre de Dios en la boca de los niños”

El presente capítulo recoge información acerca de los niños y su relación con el mundo en edad temprana.

Varios ejemplos de Centros de Desarrollo Infantil y sus programas de trabajo para con los pequeños.

Los centros privados de la zona urbana (Cuenca específicamente) y la zona rural (en la provincia del Azuay) son los modelos y los casos de estudio para elaborar el presente trabajo.

Tomando en cuenta que este manual está dirigido a las madres comunitarias (voluntarias que trabajan en los centros ORI de la zona rural de la provincia del Azuay) tendrán la decisión en sus manos de que tipo de objeto o gráfico utilizar para educar a los niños.

Gracias al apoyo de los estudiantes de la UDA de las cátedras de Psicología Educativa, Terapéutica, del desarrollo y estimulación temprana, quienes capacitan a las madres comunitarias.

La mayoría de las voluntarias de la zona rural ni siquiera han terminado su bachillerato y sin embargo están muy preocupadas que sus hijos no corran esa suerte.

En este documento encontrará temas referentes a la psicología del niño, la educación, la identidad cultural, el uso y la aplicación de la retícula, el color, sobre la tipografía y la ilustración, como ejemplos y modelos en el proceso de enseñanza aprendizaje y su influencia en el medio.

¿Por qué enlazar varios temas? Por una simple razón, la educación temprana de un niño lo prepara para afrontar el reto de la educación primaria y secundaria.

Quiero enfatizar sobre el tema de identidad cultural, ya que aplicando elementos gráficos de una o varias culturas de lo que fue el Ecuador hace 1000 o 1500 años antes de Cristo, se puede lograr combinaciones que ilustren personajes, animales o cosas para que el apoyo educativo sea más divertido.

A más de esto, la memoria visual del niño se va llenando con la belleza de las formas autóctonas interpretadas de una manera abstracta y con combinaciones que las vuelvan tan agradables como las ilustraciones extranjeras que han ido incursionando en nuestro medio a través del marketing comercial.

Aprender Jugando, un reto para este trabajo que se debería aplicar no solo en maternal, sino también en pre básica y básica, entonces porque no decirlo en la educación secundaria y universitaria.

1.1 [Investigación de campo

1.1.1 [OBSERVACIÓN DE CENTROS DE LA ZONA URBANA (CUENCA)

En primera instancia he realizado una observación de Centros de Desarrollo Infantil (CDI) de la zona urbana de la ciudad de Cuenca, para entender mejor el trabajo que realizan las maestras parvularias con niños de pre escolar.

De acuerdo a esto he encontrado varios centros con una gran diversificación en los métodos de educación pre escolar y parvularia.

El primer centro que visité fue el **CENTRO EDUCATIVO PLANETA JUEGO**, el cual separa a los niños de acuerdo a las edades y cada nivel tiene su aula de desarrollo infantil.

Las maestras desarrollan sus propuestas de trabajo para con los niños, solicitando el material al centro.

Las ilustraciones o gráficos los realizan las mismas maestras de cada nivel, ya sea copiando modelos de libros, revistas u otras alternativas gráficas.

Se basan en la planificación anual que el centro les brinda, pero esta planificación no cuenta con modelos ilustrados. Tan solo constan instrucciones para que la maestra desarrolle y aplique a los niños diariamente.



CDI: Planeta Juego



Academia Bell

La **ACADEMIA BELL**, otro centro que brinda el servicio de educación pre escolar, en un ambiente casi único donde los niños comparten por igual sin aulas que los dividan por edades. En el área de estimulación temprana están niños cuyas edades oscilan entre el 1 año hasta los 4 años

Posee modelos de trabajos realizados con anterioridad y son aplicados con un sistema educativo más flexible, esto es, la parte educativa es más personalizada, no sigue un plan académico rígido.

Los gráficos son resueltos por las maestras que también pueden servir para niños sobre los 5 años de edad.

Los valores culturales que se aplican en estos modelos gráficos son mínimos, pero aplica en cierto modo.

Otro CDI; **VIRGEN DE LAS MERCEDES**.

Este es un centro ORI que gracias al apoyo del fuerte Militar Calderón los niños cuentan con espacio físico propio y de excelente calidad.

De la misma manera que los anteriores centros visitados, no cuentan con un material que contenga identidad cultural.

El material con que trabajan, más allá de ser atractivo, no es propio de nuestra cultura ecuatoriana.

Cabe rescatar que se puede mejorar el desarrollo de la gráfica aplicada con motivos más culturales.



CDI: Virgen de las Mercedes

1.1.2 [OBSERVACIÓN DE CENTROS DE LA ZONA RURAL

Apoyar a la educación de los sectores más necesitados de la provincia del Azuay es la función que aspiro a cumplir con este trabajo, es por ello que con el apoyo del programa Organización de Rescate Infantil (ORI) del Ministerio de Bienestar Social, realicé una visita a dos centros de la zona rural de la Provincia, en el sector de Taguan en Sigsig y El Verde en Quinjeo.

En estos centros, encontré muchas similitudes como:

- Las voluntarias de la zona rural no tienen una educación universitaria, medianamente han cursado hasta el ciclo básico de educación secundaria
- Las casas donde funcionan como CDI son prestadas o arrendadas para que las voluntarias eduquen y compartan con los niños.
- Las paredes desnudas de gráfica, o escasa gráfica propia de nuestra región y los pisos son de madera muy deteriorado.
- Poco material didáctico, deteriorado por el uso o por que muchas veces este material es de segunda mano donado de personas o instituciones.
- No cuentan con bibliografía gráfica variada.

Los técnicos mencionaron que este tipo de casos no solo se da en estos centros, sino que en muchos a los que ellos asisten con el programa ORI.

También me indicaron que las voluntarias reciben una capacitación por parte de los estudiantes universitarios.

Con estos referentes se elaborará un plan de trabajo apoyando a la educación temprana de los niños, sobre todo de los más necesitados, de acuerdo a los recursos con los que cuentan los centros.



Sector Taguan (Sigsig - Provincia del Azuay)



Sector El Verde (Quinjeo - Provincia del Azuay)

Aprovechando la capacitación que reciben las voluntarias por parte de los estudiantes de la UDA que cursan los ciclos superiores en Psicología Clínica y Terapéutica, Estimulación Temprana y Psicología del Desarrollo, podrán utilizar el material a desarrollar de una manera más fácil y adecuada para el momento y la necesidad que requieran aplicar en los niños.

Gracias al apoyo del programa ORI, ellos serán quienes se apersonen y distribuyan este material gratuitamente a los centros que mantienen.

1.1.3 | ANALISIS DE PROGRAMAS DE ESTUDIO

Ministerio de Bienestar Social - Programa ORI

Programa desarrollado en base a objetivos específicos y de aprendizaje de acuerdo a la edad del niño.

En este caso el programa es entregado a las Madres Comunitarias (Voluntarias), ya capacitadas previamente sobre el uso de este tipo de programaciones.

En esta programación se especifica:

- Expresión de aprendizaje
- Tiempo
- Recursos materiales
- Como superar las actividades programadas para la semana.

NUCLEO GENERAL: "LA COMETA AZUL VUELA CON LOS PAJAROS EN EL CIELO"		MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL PROGRAMA OPERACION RESCATE INFANTIL COORDINACION OR-AZUL MICROPLANIFICACION	
FECHA TERCERA SEMANA	EDAD: 4 A 5 AÑOS	DIAS	INDICACIONES DE LOGROS
1.1.1	1.1.1.1	1.1.1.1	1.1.1.1
1.1.2	1.1.2.1	1.1.2.1	1.1.2.1
1.1.3	1.1.3.1	1.1.3.1	1.1.3.1
1.1.4	1.1.4.1	1.1.4.1	1.1.4.1
1.1.5	1.1.5.1	1.1.5.1	1.1.5.1
1.1.6	1.1.6.1	1.1.6.1	1.1.6.1
1.1.7	1.1.7.1	1.1.7.1	1.1.7.1
1.1.8	1.1.8.1	1.1.8.1	1.1.8.1
1.1.9	1.1.9.1	1.1.9.1	1.1.9.1
1.1.10	1.1.10.1	1.1.10.1	1.1.10.1
1.1.11	1.1.11.1	1.1.11.1	1.1.11.1
1.1.12	1.1.12.1	1.1.12.1	1.1.12.1
1.1.13	1.1.13.1	1.1.13.1	1.1.13.1
1.1.14	1.1.14.1	1.1.14.1	1.1.14.1
1.1.15	1.1.15.1	1.1.15.1	1.1.15.1
1.1.16	1.1.16.1	1.1.16.1	1.1.16.1
1.1.17	1.1.17.1	1.1.17.1	1.1.17.1
1.1.18	1.1.18.1	1.1.18.1	1.1.18.1
1.1.19	1.1.19.1	1.1.19.1	1.1.19.1
1.1.20	1.1.20.1	1.1.20.1	1.1.20.1
1.1.21	1.1.21.1	1.1.21.1	1.1.21.1
1.1.22	1.1.22.1	1.1.22.1	1.1.22.1
1.1.23	1.1.23.1	1.1.23.1	1.1.23.1
1.1.24	1.1.24.1	1.1.24.1	1.1.24.1
1.1.25	1.1.25.1	1.1.25.1	1.1.25.1
1.1.26	1.1.26.1	1.1.26.1	1.1.26.1
1.1.27	1.1.27.1	1.1.27.1	1.1.27.1
1.1.28	1.1.28.1	1.1.28.1	1.1.28.1
1.1.29	1.1.29.1	1.1.29.1	1.1.29.1
1.1.30	1.1.30.1	1.1.30.1	1.1.30.1
1.1.31	1.1.31.1	1.1.31.1	1.1.31.1
1.1.32	1.1.32.1	1.1.32.1	1.1.32.1
1.1.33	1.1.33.1	1.1.33.1	1.1.33.1
1.1.34	1.1.34.1	1.1.34.1	1.1.34.1
1.1.35	1.1.35.1	1.1.35.1	1.1.35.1
1.1.36	1.1.36.1	1.1.36.1	1.1.36.1
1.1.37	1.1.37.1	1.1.37.1	1.1.37.1
1.1.38	1.1.38.1	1.1.38.1	1.1.38.1
1.1.39	1.1.39.1	1.1.39.1	1.1.39.1
1.1.40	1.1.40.1	1.1.40.1	1.1.40.1
1.1.41	1.1.41.1	1.1.41.1	1.1.41.1
1.1.42	1.1.42.1	1.1.42.1	1.1.42.1
1.1.43	1.1.43.1	1.1.43.1	1.1.43.1
1.1.44	1.1.44.1	1.1.44.1	1.1.44.1
1.1.45	1.1.45.1	1.1.45.1	1.1.45.1
1.1.46	1.1.46.1	1.1.46.1	1.1.46.1
1.1.47	1.1.47.1	1.1.47.1	1.1.47.1
1.1.48	1.1.48.1	1.1.48.1	1.1.48.1
1.1.49	1.1.49.1	1.1.49.1	1.1.49.1
1.1.50	1.1.50.1	1.1.50.1	1.1.50.1
1.1.51	1.1.51.1	1.1.51.1	1.1.51.1
1.1.52	1.1.52.1	1.1.52.1	1.1.52.1
1.1.53	1.1.53.1	1.1.53.1	1.1.53.1
1.1.54	1.1.54.1	1.1.54.1	1.1.54.1
1.1.55	1.1.55.1	1.1.55.1	1.1.55.1
1.1.56	1.1.56.1	1.1.56.1	1.1.56.1
1.1.57	1.1.57.1	1.1.57.1	1.1.57.1
1.1.58	1.1.58.1	1.1.58.1	1.1.58.1
1.1.59	1.1.59.1	1.1.59.1	1.1.59.1
1.1.60	1.1.60.1	1.1.60.1	1.1.60.1
1.1.61	1.1.61.1	1.1.61.1	1.1.61.1
1.1.62	1.1.62.1	1.1.62.1	1.1.62.1
1.1.63	1.1.63.1	1.1.63.1	1.1.63.1
1.1.64	1.1.64.1	1.1.64.1	1.1.64.1
1.1.65	1.1.65.1	1.1.65.1	1.1.65.1
1.1.66	1.1.66.1	1.1.66.1	1.1.66.1
1.1.67	1.1.67.1	1.1.67.1	1.1.67.1
1.1.68	1.1.68.1	1.1.68.1	1.1.68.1
1.1.69	1.1.69.1	1.1.69.1	1.1.69.1
1.1.70	1.1.70.1	1.1.70.1	1.1.70.1
1.1.71	1.1.71.1	1.1.71.1	1.1.71.1
1.1.72	1.1.72.1	1.1.72.1	1.1.72.1
1.1.73	1.1.73.1	1.1.73.1	1.1.73.1
1.1.74	1.1.74.1	1.1.74.1	1.1.74.1
1.1.75	1.1.75.1	1.1.75.1	1.1.75.1
1.1.76	1.1.76.1	1.1.76.1	1.1.76.1
1.1.77	1.1.77.1	1.1.77.1	1.1.77.1
1.1.78	1.1.78.1	1.1.78.1	1.1.78.1
1.1.79	1.1.79.1	1.1.79.1	1.1.79.1
1.1.80	1.1.80.1	1.1.80.1	1.1.80.1
1.1.81	1.1.81.1	1.1.81.1	1.1.81.1
1.1.82	1.1.82.1	1.1.82.1	1.1.82.1
1.1.83	1.1.83.1	1.1.83.1	1.1.83.1
1.1.84	1.1.84.1	1.1.84.1	1.1.84.1
1.1.85	1.1.85.1	1.1.85.1	1.1.85.1
1.1.86	1.1.86.1	1.1.86.1	1.1.86.1
1.1.87	1.1.87.1	1.1.87.1	1.1.87.1
1.1.88	1.1.88.1	1.1.88.1	1.1.88.1
1.1.89	1.1.89.1	1.1.89.1	1.1.89.1
1.1.90	1.1.90.1	1.1.90.1	1.1.90.1
1.1.91	1.1.91.1	1.1.91.1	1.1.91.1
1.1.92	1.1.92.1	1.1.92.1	1.1.92.1
1.1.93	1.1.93.1	1.1.93.1	1.1.93.1
1.1.94	1.1.94.1	1.1.94.1	1.1.94.1
1.1.95	1.1.95.1	1.1.95.1	1.1.95.1
1.1.96	1.1.96.1	1.1.96.1	1.1.96.1
1.1.97	1.1.97.1	1.1.97.1	1.1.97.1
1.1.98	1.1.98.1	1.1.98.1	1.1.98.1
1.1.99	1.1.99.1	1.1.99.1	1.1.99.1
1.1.100	1.1.100.1	1.1.100.1	1.1.100.1

Esta programación la realizan los técnicos del ORI y lo distribuyen en las comunidades en las cuales funcionan los centros.

PLAN ANUAL		PLAN ANUAL	
1. DATOS GENERALES		1. DATOS GENERALES	
1.1	1.1.1	1.1	1.1.1
1.1	1.1.2	1.1	1.1.2
1.1	1.1.3	1.1	1.1.3
1.1	1.1.4	1.1	1.1.4
1.1	1.1.5	1.1	1.1.5
1.1	1.1.6	1.1	1.1.6
1.1	1.1.7	1.1	1.1.7
1.1	1.1.8	1.1	1.1.8
1.1	1.1.9	1.1	1.1.9
1.1	1.1.10	1.1	1.1.10
1.1	1.1.11	1.1	1.1.11
1.1	1.1.12	1.1	1.1.12
1.1	1.1.13	1.1	1.1.13
1.1	1.1.14	1.1	1.1.14
1.1	1.1.15	1.1	1.1.15
1.1	1.1.16	1.1	1.1.16
1.1	1.1.17	1.1	1.1.17
1.1	1.1.18	1.1	1.1.18
1.1	1.1.19	1.1	1.1.19
1.1	1.1.20	1.1	1.1.20
1.1	1.1.21	1.1	1.1.21
1.1	1.1.22	1.1	1.1.22
1.1	1.1.23	1.1	1.1.23
1.1	1.1.24	1.1	1.1.24
1.1	1.1.25	1.1	1.1.25
1.1	1.1.26	1.1	1.1.26
1.1	1.1.27	1.1	1.1.27
1.1	1.1.28	1.1	1.1.28
1.1	1.1.29	1.1	1.1.29
1.1	1.1.30	1.1	1.1.30
1.1	1.1.31	1.1	1.1.31
1.1	1.1.32	1.1	1.1.32
1.1	1.1.33	1.1	1.1.33
1.1	1.1.34	1.1	1.1.34
1.1	1.1.35	1.1	1.1.35
1.1	1.1.36	1.1	1.1.36
1.1	1.1.37	1.1	1.1.37
1.1	1.1.38	1.1	1.1.38
1.1	1.1.39	1.1	1.1.39
1.1	1.1.40	1.1	1.1.40
1.1	1.1.41	1.1	1.1.41
1.1	1.1.42	1.1	1.1.42
1.1	1.1.43	1.1	1.1.43
1.1	1.1.44	1.1	1.1.44
1.1	1.1.45	1.1	1.1.45
1.1	1.1.46	1.1	1.1.46
1.1	1.1.47	1.1	1.1.47
1.1	1.1.48	1.1	1.1.48
1.1	1.1.49	1.1	1.1.49
1.1	1.1.50	1.1	1.1.50
1.1	1.1.51	1.1	1.1.51
1.1	1.1.52	1.1	1.1.52
1.1	1.1.53	1.1	1.1.53
1.1	1.1.54	1.1	1.1.54
1.1	1.1.55	1.1	1.1.55
1.1	1.1.56	1.1	1.1.56
1.1	1.1.57	1.1	1.1.57
1.1	1.1.58	1.1	1.1.58
1.1	1.1.59	1.1	1.1.59
1.1	1.1.60	1.1	1.1.60
1.1	1.1.61	1.1	1.1.61
1.1	1.1.62	1.1	1.1.62
1.1	1.1.63	1.1	1.1.63
1.1	1.1.64	1.1	1.1.64
1.1	1.1.65	1.1	1.1.65
1.1	1.1.66	1.1	1.1.66
1.1	1.1.67	1.1	1.1.67
1.1	1.1.68	1.1	1.1.68
1.1	1.1.69	1.1	1.1.69
1.1	1.1.70	1.1	1.1.70
1.1	1.1.71	1.1	1.1.71
1.1	1.1.72	1.1	1.1.72
1.1	1.1.73	1.1	1.1.73
1.1	1.1.74	1.1	1.1.74
1.1	1.1.75	1.1	1.1.75
1.1	1.1.76	1.1	1.1.76
1.1	1.1.77	1.1	1.1.77
1.1	1.1.78	1.1	1.1.78
1.1	1.1.79	1.1	1.1.79
1.1	1.1.80	1.1	1.1.80
1.1	1.1.81	1.1	1.1.81
1.1	1.1.82	1.1	1.1.82
1.1	1.1.83	1.1	1.1.83
1.1	1.1.84	1.1	1.1.84
1.1	1.1.85	1.1	1.1.85
1.1	1.1.86	1.1	1.1.86
1.1	1.1.87	1.1	1.1.87
1.1	1.1.88	1.1	1.1.88
1.1	1.1.89	1.1	1.1.89
1.1	1.1.90	1.1	1.1.90
1.1	1.1.91	1.1	1.1.91
1.1	1.1.92	1.1	1.1.92
1.1	1.1.93	1.1	1.1.93
1.1	1.1.94	1.1	1.1.94
1.1	1.1.95	1.1	1.1.95
1.1	1.1.96	1.1	1.1.96
1.1	1.1.97	1.1	1.1.97
1.1	1.1.98	1.1	1.1.98
1.1	1.1.99	1.1	1.1.99
1.1	1.1.100	1.1	1.1.100

Centro Educativo Planeta Juego Planificación Anual

Este tipo de planificación esta realizada para el personal del centro que son personas con una educación superior relacionadas con la educación temprana y parvularia.

En esta planificación se plantea el desarrollo de destrezas en:

- Area de lenguaje.
- Area de motricidad
- Area social
- Area de auto ayuda

Esta planificación es elaborada por las profesoras del centro quienes solicitan los recursos materiales para la actividad con los pequeños.

Academia Bell

No se rigen por una planificación, -"ya que la enseñanza es personalizada, cada niño es un ser al cual se le debe enseñar de acuerdo a su capacidad y predisposición, no se lo debe obligar a hacer algo sino motivarlo a aprender."

- Patricia Serrano de Bell, directora de la academia.

1.1.4 | INFORME DE LA ENTREVISTA

El aporte gráfico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje constituye una herramienta indispensable, puesto que ayudan a desarrollar las diferentes destrezas que se desarrollan en las diferentes áreas psicosociales.

Es por ello que, como en cualquiera aspecto de la vida, se empieza por lo básico a lo avanzado, de lo concreto a lo abstracto.

1.1.5 [EL MANUAL ILUSTRADO

Manual Ilustrado: Referencia que va acompañada de un gráfico, ilustración o fotografía.

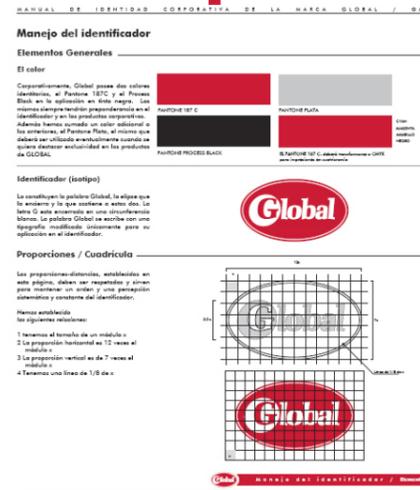
El manual ilustrado o guía de uso se incluye de preferencia en productos eléctricos, electrónicos o en los productos que el fabricante crea conveniente incluir.

Los manuales generalmente contienen las instrucciones de uso, mantenimiento y operatoria de los productos que acompaña.

Existen varios tipos de manuales como aquellos que contienen ilustraciones o gráficos para precisar las partes o el contenido de un producto.

Existen otros que solamente incluyen un compendio de texto con las explicaciones del producto.

Otro tipo de manual es el de uso de imagen de marca, el cual contiene gráficos y textos explicativos de como usar correctamente en diferentes casos la marca a la cual se hace referencia.



Manual de uso de imagen

Guía del Usuario (SONY PS2)



Salsa de Vainilla

- 3 oz (75 gr) de azúcar
 - 1 1/2 oz (37 gr) de maicena
 - 1/4 oz (20 gr) de mantequilla o margarina
 - 1 cda. (1x15 ml) de esencia de vainilla
 - 1/4 pinta (450 ml) de leche
1. En un recipiente de vidrio, revuelva el azúcar con la maicena. Gradualmente agregue suficiente leche para formar una pasta lisa. Agregue el resto de la leche. Microhórnee a Nivel 8 de 5 a 7 minutos hasta que la salsa espese y bulla, revolviendo 2 veces.
 2. Incorpore la mantequilla y la vainilla. Sirva tibio o frío sobre un dulce o frutas.

Salsa para Espaguetis

- 1 cebolla pequeña finamente picada
 - 2 cda. (2x15 ml) de aceite, preferiblemente de olive
 - 2 latas de 8 oz (225 gr) de puré de tomates
 - 3 a 4 dientes de ajo machacados o finamente picados
 - 1 1/2 cda. (1 1/2 x 5 ml) de basilico o orégano
 - 1/2 cda. (1/2 x 5 ml) de sal
 - 1/4 cda. (1/4 x 5 ml) de pimienta
1. Combine la cebolla y el aceite en un recipiente. Microhórnee, sin tapar, a Nivel 10 de 3 a 5 minutos o hasta que la cebolla esté suave.
 2. Agregue el resto de los ingredientes. Cubra. Pase al microondas Nivel 8 por 10 minutos. Revuelva 3 veces.

Recetario (Cocina para Microondas)

El catálogo de productos pueden ser considerado como un manual o guía donde se puede encontrar fotografías de los diferentes tipos de productos que una marca lanza al mercado, incluyendo también características y modelos de estos productos.

Los recetarios de cocina son otra forma de manuales ya que en ellos se incluye los ingredientes y como debe prepararse los diferentes platillos, con la característica de que el usuario tiene la libertad de escoger o cambiar uno o algunos ingredientes a su elección y la cantidad de los mismos

Catálogo de productos (Samsung)

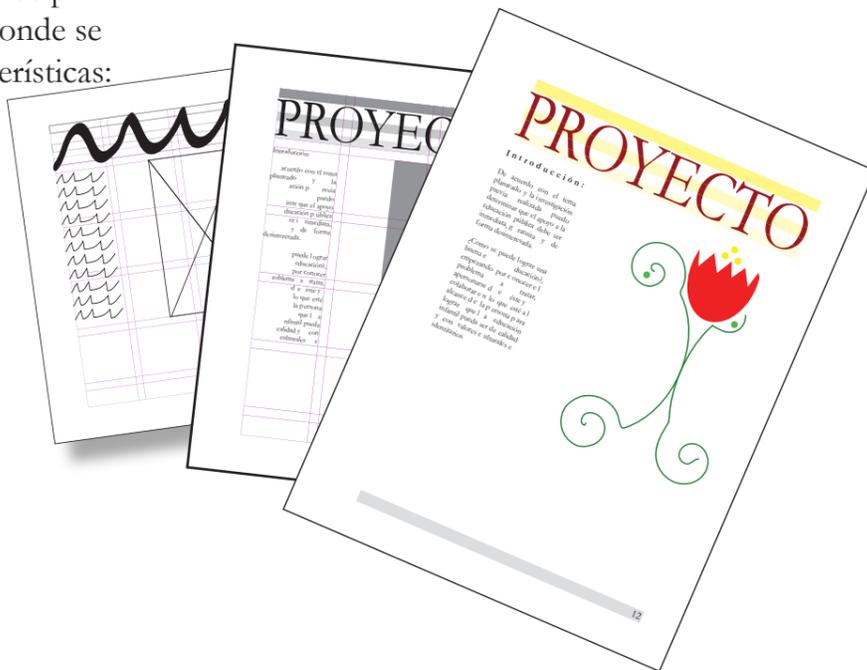


1.2 [Análisis de Homólogos

Productos de educación infantil

Dentro de los productos gráficos para niños se analizarán modelos donde se observará las siguientes características:

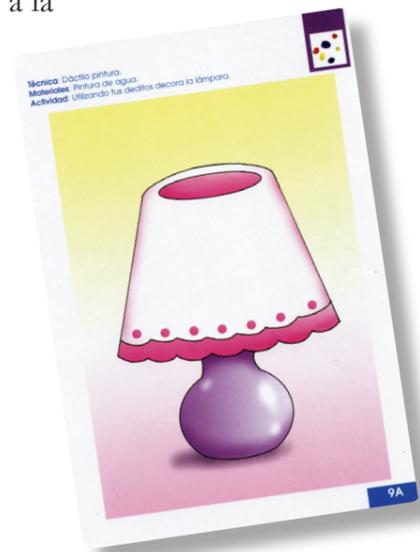
- * Retículas
- * Tipografía
- * Uso del color
- * Formatos
- * Funcionalidad
- * Tecnología



Hojas de Actividades

Editorial LNS:

- Formato tamaño A4.
- funcional en la medida del formato, se puede archivar con facilidad.
- Retícula de una sola columna de 17cm x 22cm.
- Márgenes 1,5cm izquierda; 2cm derecha; 3,5 superior; 2,5cm inferior.
- Mancha gráfica desde la parte superior a la inferior.
- Numeración de las páginas, inferior derecha.
- Hojas de papel bond, 75gr.
- Hojas sueltas.
- Colores variados y tonos degradados.
- Gráficas de animales y personas en estilo comic.
- Formas simples, tienden a ser repetitivas.
- Forma delimitada por la retícula.
- Poco aporte cultural.
- Familia tipográfica similar a Century Gothic Regular y Bold.



Según la actividad y la orden que indique la maestra, el niño respeta y se mantiene dentro de los márgenes de la hoja de trabajo.

Disfrutan aprendiendo los colores y tratan de pintar una hoja colorida “imitando” los colores que ven.

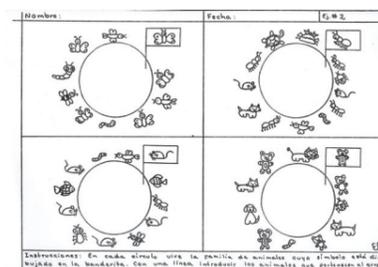
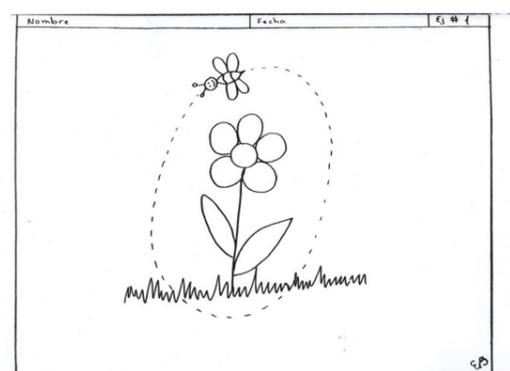
Este tipo de material se encuentra en el mercado al alcance de padres de familia y maestros.

Cuadernillo de trabajo

Autora Psicóloga Clínica Evelyn Brachetti de Areco.

Manual de estimulación temprana.
Gráfica y texto a blanco y negro.
Formas variadas y semi abstractas.
Formato A4.
Retícula de una sola columna de 18cm x 28,5cm.
Margenes Superior 1,5cm; inferior 1cm; izquierdo 1,5cm; derecho 0,5cm.
Mancha gráfica en margen superior e inferior.
Hojas anilladas.
Cubiertas plásticas.
Papel bond de 75gr.
Tipografía elaborada a mano.

Segun la actividad la maestra entrega al niño una hoja donde la gráfica es a blanco y negro, dando instrucciones de pintar, pegar, recortar o dibujar.



Para un niño no existe algo mejor que una hoja donde pueda expresar su arte plástico creativo.

Homólogos indirectos: los juegos de video.

Considero un homólogo indirecto por su gráfica “tridimensional” y la aplicación de color.

En este tipo de video juegos se puede encontrar para todas las edades.

He escogido dos títulos que va desde los 3 años de edad en adelante.

En estos video juegos en los cuales el colorido, las formas, la facilidad de maniobrar los personajes y su variedad de niveles hacen de estos un atractivo para los más pequeños.

Pacman: personaje de color amarillo y redondo parecido a una pizza que le falta un pedazo, que come unas pastillas blancas y es perseguido por 4 fantasmas de color diferente.

Star Wars: se encuentran varios personajes, que tienen en común ser modulares característica de la marca LEGO.

Sus escenarios coloridos se asemejan a la saga de las películas de Star Wars del conocido director George Lucas.



Estos modelos tienen la característica de ser tridimensionales, coloridos, divertidos y no ser violentos.

PlayStation®2

1.3 [La identidad Cultural

¿Que es la identidad cultural?

“El contexto social y educativo no es ni geográfico ni histórico, es cultural. Migraciones, influencias, parámetros, temperamentos raciales, evolución histórica, idiomas, costumbres, ideales y valores, contribuyen a la definición de los contextos sociales y educativos que operamos. Estos contextos derivan de la cultura de un lugar y también, junto a otros factores, la construyen.”¹

Nuestra forma de hablar, el medio en que vivimos, la religión que profesamos, nuestro medio social, etc., son parte de nuestra cultura y estos rasgos son los que definen nuestra identidad como ecuatorianos.

Con la variedad de etnias y sociedades en nuestro país es difícil hablar sobre identidad pura, existe una variedad de costumbres, vocablos, vestimentas, lenguas, situaciones geográficas, arquitectura, regiones climáticas, etc., que han logrado que tengamos una variada pluriculturalidad.

“**Cultura:** Definiremos como un proceso histórico mediante el cual los hombres se representan al mundo, lo interpretan, lo construyen, lo reproducen y / o lo transforman.

Lengua: Elemento básico de la cultura en cuanto instrumento de la comunicación, imagen de los referentes del entorno natural como otros de carácter socio económico, político, ideológico de los pueblos, imagen que se explicitará luego en signos.

Todo estímulo deja una huella en la mente. Estas huellas son las imágenes de las cosas.

Todavía para los estudiosos es muy difícil concebir un concepto sobre identidad cultural, ya que los factores que presiden a estos conceptos son varios y diversos.”²

A un niño podemos compararlo con una esponja que absorbe información por montones diariamente.

Una correcta formación de valores, de observar el entorno donde vive, las buenas costumbres, la vestimenta, su lugar de origen, promueven a conservar y preservar la imagen de quien es y quienes son sus antepasados.

En estos casos la tradición oral dibuja en la mente del pequeño un mundo de fantasía y realidad que la vive diariamente.

¹ Cátedra Fontana, Pensamiento Tipográfico, p10-11

² María Rosa Crespo, Estudios, Crónicas y Relatos de nuestra tierra p46 - 47



¿Rescate o preservación cultural?

El rescate cultural lo han logrado los museos no solo del Ecuador, sino aquellos alrededor del mundo que conservan objetos de algunas de las culturas de nuestro país.

Un ejemplo claro de rescate cultural es la tradición oral de los padres a los hijos o de los abuelos a sus nietos.

Otro rescate cultural es el tradicional pase del niño o la romería al Santuario de la Virgen del Cisne.

Existen varios tipos de rescate cultural, pero lo que planteo como rescate, es el de abstraer y aplicar concreciones morfológicas de motivos gráficos de las culturas como: Tolita, Valdivia y Narrio, que tienen una inmensa riqueza cultural en cuanto a la aplicación gráfica en y para sus objetos.

La concreción morfológica que aplican se puede rescatar en nuevas formas y esta combinación dará como resultado una versatilidad de “rescate cultural” el cual pretendo aplicar para el desarrollo de este trabajo.

¿Por qué estas culturas y no otras?

- Porque copiar formas o concretar morfológicamente es un recurso.
- Porque elaborar nuevas formas con aplicación gráfica abstraída de estas culturas es otro recurso y una forma de aportar a la preservación cultural.
- Por su belleza en el arte y la expresión gráfica.



Figura Antropomorfa



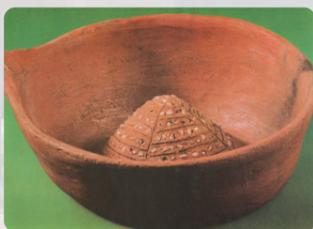
Personaje con disfraz tipo felínico



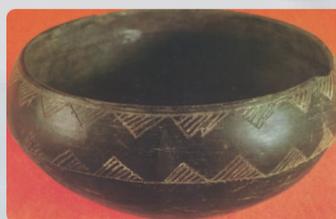
Asiento de cerámica



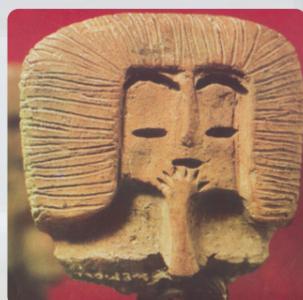
Trípodes de cerámica



Rallo o exprimidor



Cuenco de cerámica



Venus bifronte

1.4 [La educación en nuestro medio

Desde que la tecnología en computación, la Internet, la digitalización de la información y los teléfonos celulares se volvieron ya no una moda, sino una herramienta de trabajo, la educación en nuestro medio a desarrollado una larga y dura carrera contra el tiempo para lograr llegar a más comunidades de los confines mas recónditos no solo del Ecuador sino del mundo entero.

La demanda cada vez más fuerte por parte del pueblo ecuatoriano al gobierno son precisamente la salud y la educación. Siendo esta última un caso ya con miras a ser ejecutado tan pronto como el plan decenal que plantea el Ministerio de Educación y Cultura reciba la venia del Congreso Nacional del Ecuador.

El plan decenal propuesto por el MEC, indica las deficiencias que tiene el sistema educativo ecuatoriano, así como también las soluciones a estos problemas.



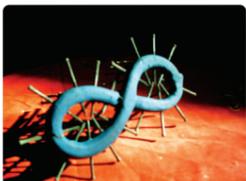
FINALIDAD DEL SISTEMA EDUCATIVO ECUATORIANO ³

“Formar ciudadanos, hombres y mujeres creativos, críticos, solidarios y profundamente comprometidos con el cambio social; que se sienta orgullosa de su identidad nacional, que contribuya en la construcción del Estado pluricultural, multiétnico, que preserve su soberanía territorial y sus recursos naturales; que garantice el desarrollo de todas las lenguas ancestrales; que desarrollen sus valores cívicos y morales; que tengan capacidad de auto gestión y de generar trabajo productivo; que participen activamente en las transformaciones que el país requiere para su desarrollo y para su inserción en la comunidad internacional; y, que aporten a la consolidación de una democracia no dependiente, en la cual imperen la paz, la equidad de género, la justicia social y el respeto a los derechos humanos y colectivos.”

Nosotros hombres y mujeres, niños y niñas, jóvenes y adultos; estamos llamados a ser fuentes de desarrollo creativo.

EDUCACIÓN un compromiso de todos para cambiar la historia

El incentivar en la conservación de nuestra identidad, de nuestras costumbres, de nuestro legado, no depende solo de las instituciones educativas, sino también de nuestro orgullo de sentirnos ecuatorianos.



El apoyo a la conservación cultural no solo debe quedar en los museos, sino ser compartida a las escuelas y colegios.

Que las instituciones educativas empiecen a mejorar su calidad de enseñanza, con técnica y tecnología, no es un impedimento para no enseñar valores, tradiciones y aspectos que manifiesta la variada pluriculturalidad de nuestro país.

Dejemos de lado la frase: “Los niños son el futuro de la patria” mas bien empecemos con “ Los niños son el presente que tiene la patria” sino se los educa con valores tradicionales se perderán los valores culturales que nos identifican como ecuatorianos.

³ Plan decenal del MEC, <http://www.mec.gov.ec/inicio/documentos/plandecenal.ppt#335,20,Diapositiva 8> ; Ingreso 10 - X - 06

1.5 [La psicología infantil actual

Dentro de las características evolutivas de los niños parvularios comprendidos entre los 3 a 5 años de edad se puede notar que:

“Reconocen formas de cuadrado, círculo, cruz, etc..

Tienen una mayor capacidad de observar, identificar, comparar visualmente.

Realiza las primeras abstracciones.

Clasifica por un atributo: tamaño, forma.

Copia formas básicas.

Mayor dominio del lápiz.

Respeto el límite de la hoja.”⁴



“Tal vez esto sea un poco complejo de leer y más de comprender, pues lo mismo les sucede a los niños que no han tenido contacto con formas, letras, el lenguaje y sus significados.

El desarrollo del lenguaje y la comprensión están estrechamente relacionados con el desarrollo del cerebro del niño.

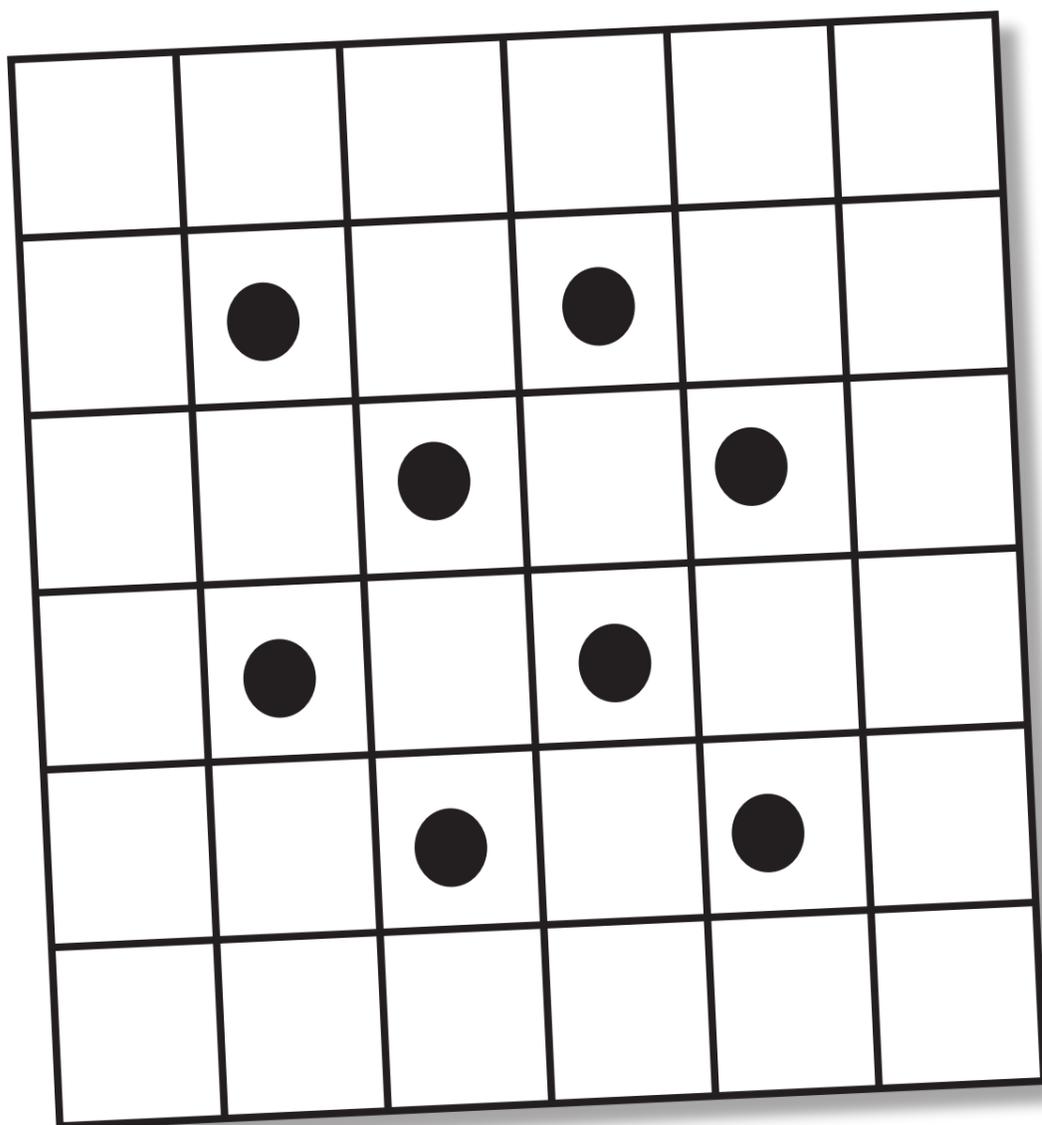
El 50% del desarrollo de la inteligencia humana se lleva a cabo antes de los 4 años de edad.

Otro 30% a partir de los 4 a los 8 años de edad.



⁴ MBS; *Guía para el desarrollo integral de los niños de 0 - 5 años* p58, 59, 63

⁵ *Los padres son maestros; Guía práctica para la correcta formación de sus hijos.*



La capacidad sensomotriz en el niño, es la capacidad para efectuar un movimiento que esté determinado por un sentido, ya sea la vista o el oído, esta capacidad se la estimula a partir de los 4 años propiamente.

Están centrados en analizar la relación movimiento - vista como por ejemplo: lanzar una pelota a un blanco, marcar un punto dentro de los cuadrados en una hoja cuadriculada, detener un objeto antes de que lleguen al suelo, etc..⁶

Con este tipo de pruebas se puede observar que los niños demuestran más habilidad en una mano que en la otra.

Este proceso se llama lateralización, aunque es posible que en ciertos casos particulares se pueda dar, este proceso, en niños de 3 años.

Investigaciones realizadas en muchas universidades y centros médicos señalan la importancia del desarrollo mental temprano en los niños menores de 5 años y como se relaciona el aprendizaje inicial en el desarrollo mental posterior”⁵

“No hostigue al niño con preguntas o lo sature de deberes que al final lo terminarán fastidiando y odiando lo que en un principio le llamaba la atención, el proceso de aprendizaje requiere de mucha paciencia”

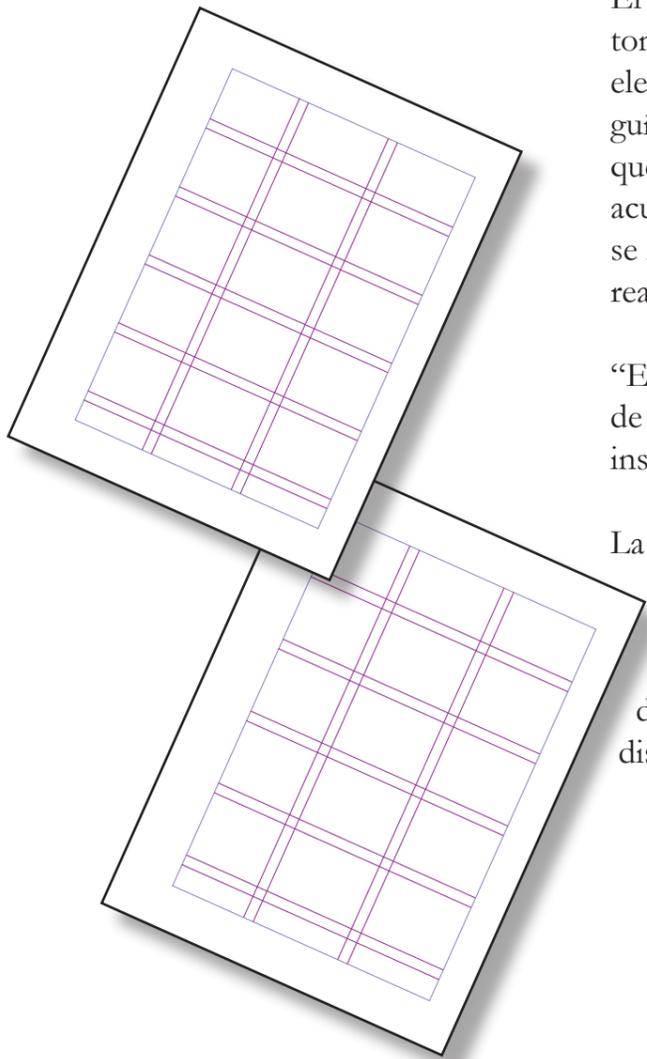
Lcda. Marcela Alvarez, profesora del centro educativo Planeta Juego.

⁶ Biblioteca práctica para padres y educadores; Pedagogía y psicología infantil. La primera Infancia. p135 - 137

En cuanto al diseño gráfico

1.6 [La retícula

1.6.1 [¿por qué el uso de la retícula?

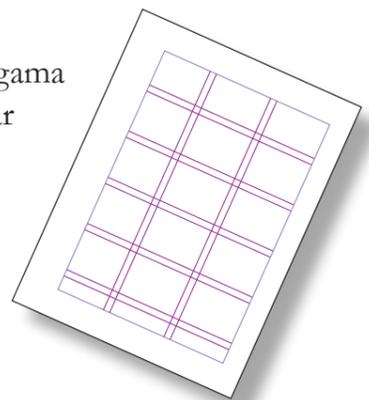


El diseño editorial en nuestro medio a tomado gran fuerza, más que como un elemento estético, como un elemento guía, el cual contiene elementos y reglas que el diseñador editorial las maneja de acuerdo a constantes y variables que se impone dependiendo del trabajo a realizar.

“El primer peldaño en el proceso de diseño esta en establecer las instrucciones iniciales.

La primera decisión debe ser el formato de la retícula. Establezca una serie de composiciones esquemáticas que muestren variedad de disposiciones de retícula de distintas formas.

Cuando disponga de una gama de retículas puede empezar a recopilar la información gráfica que se vaya a incorporar en el diseño.

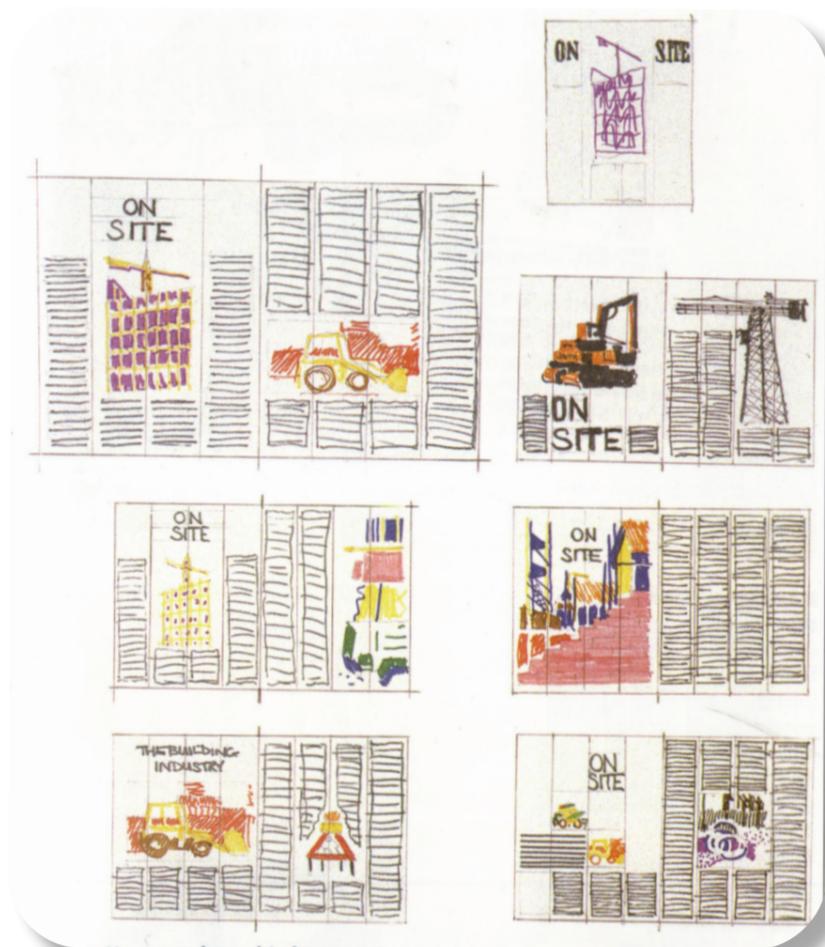


Si existe abundancia de espacio tendrá que tomar en consideración el estudiar como encajar el texto.

Si no tiene experiencia, dibuje la hoja a escala real para establecer el espacio del texto.

Para una presentación del boceto final debe tener la máxima semejanza posible con la lámina final como si fuese impresa y con el tamaño casi definitivo.

Claro que la retícula habrá ya desaparecido, dejando al descubierto solo las imágenes gráficas.”⁷



⁷ Alan Swan. Reticulas. p 48

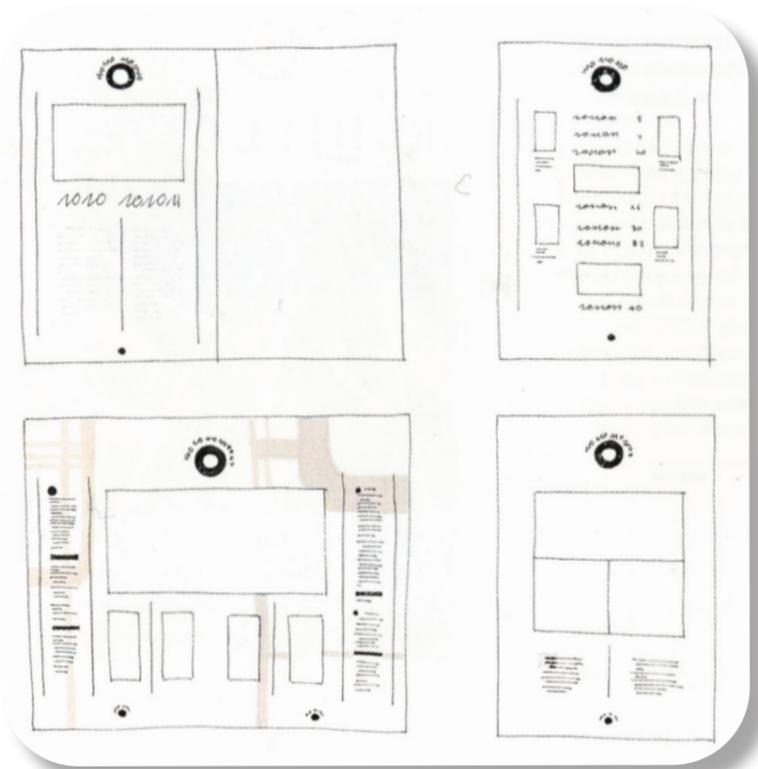
“Utilice herramientas que le permitan borrar la retícula con facilidad, pues le ayudará a preparar la presentación con mayor facilidad.

Algunos proyectos comienzan cuando el diseñador crea su propia retícula, que es su opción personal y fuente de inspiración para su diseño.

Muchos diseños se han realizado adaptándose a una retícula pre establecida.

Si se tuviera que trabajar, por ejemplo, en una revista ya existente, pues es más que seguro que habrá una retícula ya existente.

Pero si se partiera de un nuevo punto de salida para un nuevo producto editorial, se empezaría por diseñar la retícula compositiva que iniciaría el proyecto.”⁸



El uso de una retícula en productos gráficos para la educación temprana es importante, ya que gracias a estos métodos la maestra parvularia tiene un mayor control de ubicación, formato y límites para aplicar en las instrucciones que ella indica.

Existen muchas formas de aplicaciones reticulares en productos gráficos, siendo los más convenientes para los más pequeños el de una sola columna, que no necesariamente debe ser limitado por la línea o el plano.

T I P S

- “La forma más sencilla de cuadrícula es una sola columna.
- Esta se puede subdividir en columnas más pequeñas, creando de esta manera una estructura más flexible.
- Los tipos están sujetos a la moda, aunque para el enmaquetado editorial los tipos más populares y legibles siguen siendo los tipos con serif.
- Las fotografías se pueden difuminar, montar o reconstruir de varias formas en la búsqueda de una fórmula gráfica para su diseño.
- La manera más fácil de dar con el planteamiento correcto es empezar a expresar las ideas en bocetos, pero con las mismas proporciones de las formas que usted planea emplear en el tamaño definitivo.”⁹



⁸ Alan Swan. *Reticulas*. p 58

⁹ Alan Swan. *Diseño Gráfico*. p 139 - 142

1.7 [La tipografía

“La tipografía es la probidad del diseño, un medio para experimentar metodologías y procesos.”¹⁰

“En la actualidad existen un sin número de tipos de letras, las cuales el diseñador tiene a su disposición.

Con el desarrollo de la tecnología, se puede encontrar en el mercado varios tipos de letras o variantes de las ya existentes.

De acuerdo a la sensibilidad del diseñador, éste puede escoger buenos o malos caracteres para sus diferentes trabajos.

El conocer las cualidades de los tipos de letras, sus efectos funcionales, estéticos y psicológicos es de gran importancia.

Los espacios entre las letras, el interlineage y la longitud de las líneas favorecen a una buena legibilidad.

Si las letras pierden entre ellas el blanco adecuado dificultan la legibilidad.

Estudiando los tipos clásicos Garamond, Caslon, Bodoni, Walbum y otros, el diseñador se familiarizará con las normas permanentemente válidas para los tipos fácilmente legibles, distinguidos y artísticos.

También los tipos de plomo Berthold, Helvética, Folio y Univers muestran composiciones correctas y fácilmente legibles.

Todo diseñador que trabaje en el campo de la tipografía debiera tomarse la molestia de diseñar a mano las palabras y las frases cuando traza el esbozo de soluciones gráficas.”¹¹



La enseñanza de la escritura a una persona adulta o de infante empieza por darle a conocer formas básicas como el círculo, el cuadrado, el triángulo.

Las mejores formas tipográficas son los tipos de palo seco o san serif, conocidos como letra de imprenta, ya que su característica gráfica es la de asemejarse a las formas geométricas.

¹⁰ Cátedra Fontana. *Pensamiento Tipográfico*. p 22 - 23

¹¹ *Sistema de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Editorial Gustavo Gili. p 19.



1.8 [La ilustración

Debido al uso indiscriminado de la tecnología, la aparición de la fotografía y la digitalización, la ilustración fue perdiendo su valor como principal elemento del diseño gráfico.

“Con el ordenador, en un buen número de medios impresos, la mano del ilustrador se sustituyó por el trabajo digital.

Con el apoyo del ordenador, los software de ilustración y retoque fotográfico y la mano creativa del diseñador se puede lograr rescatar y digitalizar las ilustraciones realizadas a mano.”¹²

“Para lograr una ilustración creativa se puede aplicar varios métodos o técnicas.

Las que aplican un solo material o pigmento llamadas **PURAS**, que se subdividen de acuerdo al material que utilizan.

Los llamados **PROCEDIMIENTOS SECOS**, ya que utilizan lápices comunes, lápices de colores, crayones, sanguinas, carboncillos, ceras de color, grafito, bolígrafos, rotuladores, pintura pastel, etc..

Los **PROCEDIMIENTOS LÍQUIDOS**, los cuales utilizan, solventes líquidos aplicados a través de herramientas como pinceles, brochas, esponjas, plumillas, en spray etc..

Dentro de estos procedimientos líquidos tenemos la acuarela, la tinta, el óleo, el acrílico, y el gouache o aguada.

También está la **TÉCNICA MIXTA** que utiliza diversos materiales como el collage, las instalaciones y la fotografía.

En cuanto a la **TÉCNICA DIGITAL** es aquella que se puede realizar mediante el ordenador, ya sea con la ayuda del scanner, el lápiz óptico, la paleta de dibujo digital o cualquier dispositivo que facilite la digitalización de las ilustraciones.”¹³

Esta última será un recurso muy apropiado para facilitar la elaboración del presente proyecto y lograr la mayor calidad en cuanto a presentación.

“Un niño de 2 años no dibuja como uno de tres. A cada edad le corresponde un tipo específico. Los dibujos de los niños pasan por una serie de fases que siguen muy de cerca el desarrollo de su inteligencia”¹⁴

En el proceso de estimulación temprana, la educadora debe conocer que el niño debe experimentar el trazado con diferentes recursos o técnicas para su desarrollo psicomotriz.

¹² Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Raquel Pelta. p 115

¹³ Animaciones educativas para niños en edad pre escolar. Tesis previa a la obtención del título de Diseñador Gráfico. Gabriela Vázquez V. p 38

¹⁴ Descubre a sus hijos a través de sus dibujos. Roseline Davido. p 17

1.9 [Conocer el color antes de utilizarlo

“El color desempeña una parte importante en la toma de decisiones gráficas.

Es importante que el diseñador conozca cómo se mezclan los colores entre sí para producir otros colores.

Todos los colores están formados por tres componentes básicos: rojo, amarillo y azul.

Mezclando cada dos de los colores básicos se consiguen los llamados secundarios básicos.

Una mezcla posterior de colores secundarios en proporciones distintas produce una gama intermedia.

Y los colores terciarios se logran mezclando distintos porcentajes de los 3 primarios.

Además de mezclar colores se puede añadir blanco para aclarar y negro para oscurecer.

Al resultado de estas combinaciones se los conoce como tintes de color añadiendo blanco y sombras de color añadiendo negro.

Otra de las propiedades del color son: el tono, el valor y la saturación.

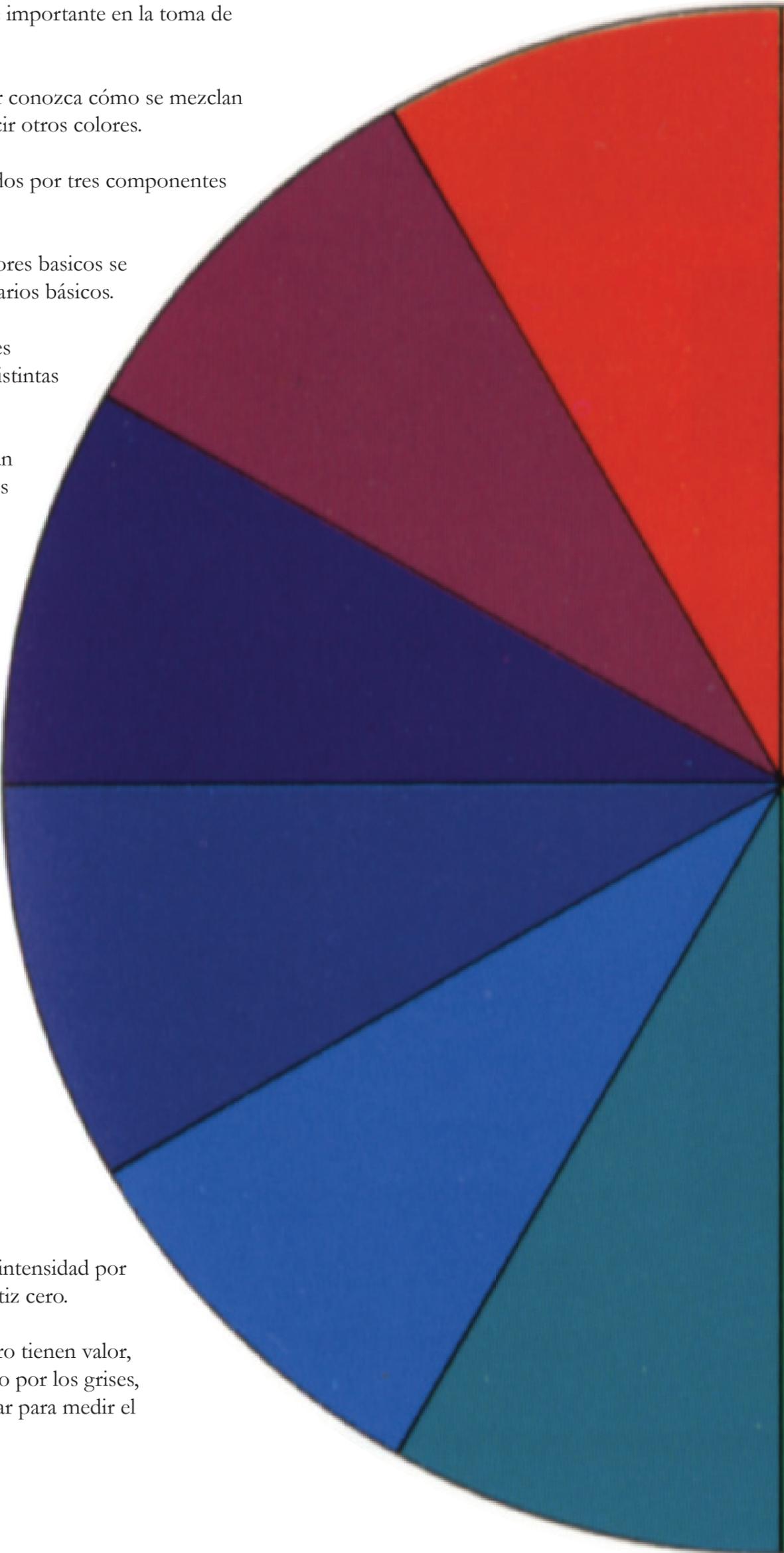
TONO o matiz: es lo que distingue a un color de otro.

VALOR: es la cantidad de luz u oscuridad en un color.

SATURACIÓN o intensidad: es el equivalente al brillo.

El negro y el blanco no tienen intensidad por lo que se los clasifica como matiz cero.

Sin embargo el blanco y el negro tienen valor, esto es, desde el blanco pasando por los grises, hasta el negro, se pueden utilizar para medir el valor de los matices.”¹⁵



Colores Primarios



Colores secundarios



Colores Intermedios



Colores terciarios



¹⁵ Alan Swan. Diseño Gráfico. p 24 - 27

El significado de los colores

Los colores mas utilizados por el niño pre escolar son:

“El rojo: lo utiliza el niño con frecuencia antes de los 6 años de edad. Su tonalidad disminuye si el niño está enfermo. Pasado los 6 años indica cierta tendencia a la agresividad, una falta de control emocional.

El azul: es utilizado por los niños incluso los menores de 5 años. Tienden a tener un comportamiento mas controlado que aquellos que utilizan el rojo. Corresponde una buena adaptación. Puede significar un auto control demasiado grande.

El verde: refleja las relaciones sociales.

El amarillo: asociado al rojo o solo revela gran dependencia del niño con respecto del adulto.

El marrón: mala adaptación familiar y social, diversos conflictos del niño. Tonalidades “regresivas” propias de los niños “tercos”.

El violeta: es símbolo de inquietud. A menudo acompaña al azul y refleja cierta ansiedad. Se emplea sobre todo en procesos de difícil adaptación; su empleo se ve a veces reforzado por el verde.

El Negro: puede ser utilizado a cualquier edad y refleja angustia. A veces es testigo de una riqueza interior. Simbolismo particular en la pubertad, época en la que revelaría sobre todo la reserva y el pudor de los sentimientos.”¹⁶

Conocer como el color afecta en la psicología del niño ayuda para que la aplicación de la gráfica en color sea adecuada y precisa.

En la combinación de colores se puede crear armonía y belleza y ayudarlo en cuanto se detecte alguna anomalía en su personalidad.

El usuario siempre estará en libertad de combinar sus propios colores no tiene porque regirse a un código, pero se le puede facilitar una ayuda en cuanto a teoría del color se refiere como un apoyo extra.

¹⁶ Roseline Davido. Descubra a su hijo a través de sus dibujos. p 40-41

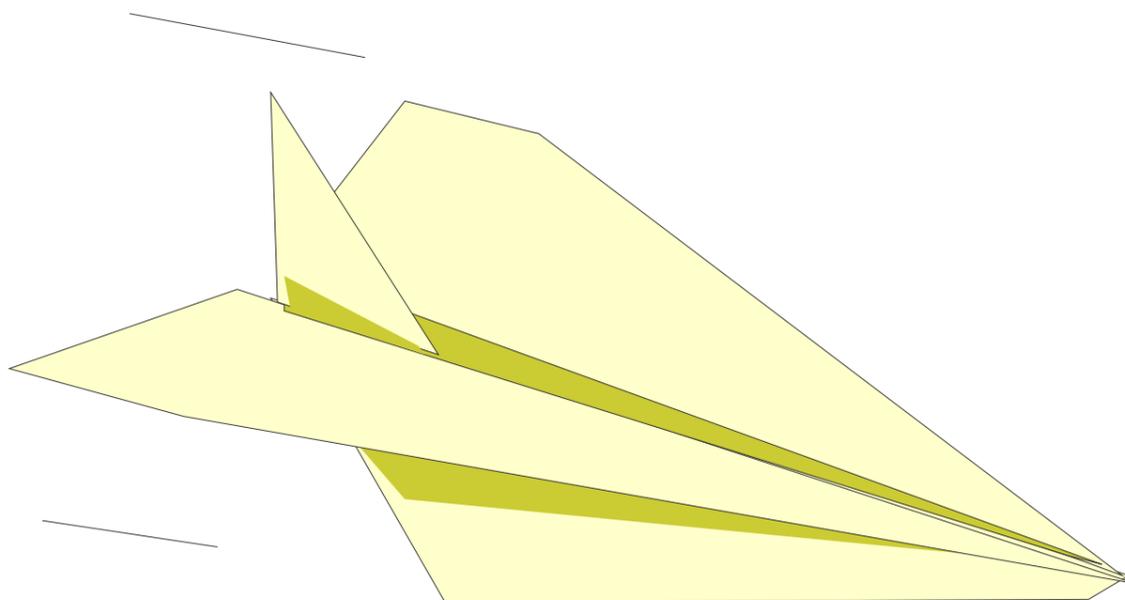
Conclusiones del Capítulo 1

Sin causa no hay efecto, por lo cual me atreveré a indicar a continuación una pequeña lista que me ayudará a programar una toma de decisiones en cuanto al efecto que causa lo diagnosticado en esta investigación:

- El usuario final serán las madres comunitarias, quienes con su capacitación previa se encuentran en capacidad de tomar decisiones en cuanto al tratamiento educativo de los pequeños en los centros ORI.
- El beneficiario final, o sea los niños serán los que trabajen en lo que las madres comunitarias les indiquen, elaborando para ellos también un material gráfico aplicado a objetos para su manipulación.
- El conocer al beneficiario final logrará un trabajo de mayor calidad tanto para el educando como para el educador.
- La aplicación de motivos rediseñados o reelaborados con características y concreciones morfológicas de culturas preincásicas me dará la posibilidad de preservar el “rescate cultural” el cual menciono en el presente diagnóstico.
- La aplicación de la ilustración digital logrará que los motivos, ya sean estos de personajes, animales u objetos, se vean animados o parecidos a la realidad.
- La aplicación reticular de una sola columna proveerá la versatilidad de espacio, ubicación y estética en los soportes gráficos.
- El uso de la tipografía servirá para instrucciones o mensajes cortos, también ayudará para la aplicación de enseñanza escritura de los pequeños.
- El color será aplicado a la gráfica de los objetos, en cuanto al manual de trabajo será elaborado a blanco y negro, la imaginación y la creatividad del usuario es muy importante.

Si no se le recuerda al adulto que fue también niño, será muy difícil elaborar productos que vayan a ser usados por niños. Tomando en cuenta también que hay que pensar como adulto ya que es él quien enseñará al niño.

Tomar ciertas precauciones al momento de desarrollar un producto que terminarán utilizado personas adultas y niños es un poco complejo pero no difícil, ya que la belleza de las animaciones infantiles siempre gusta a grandes y chicos.



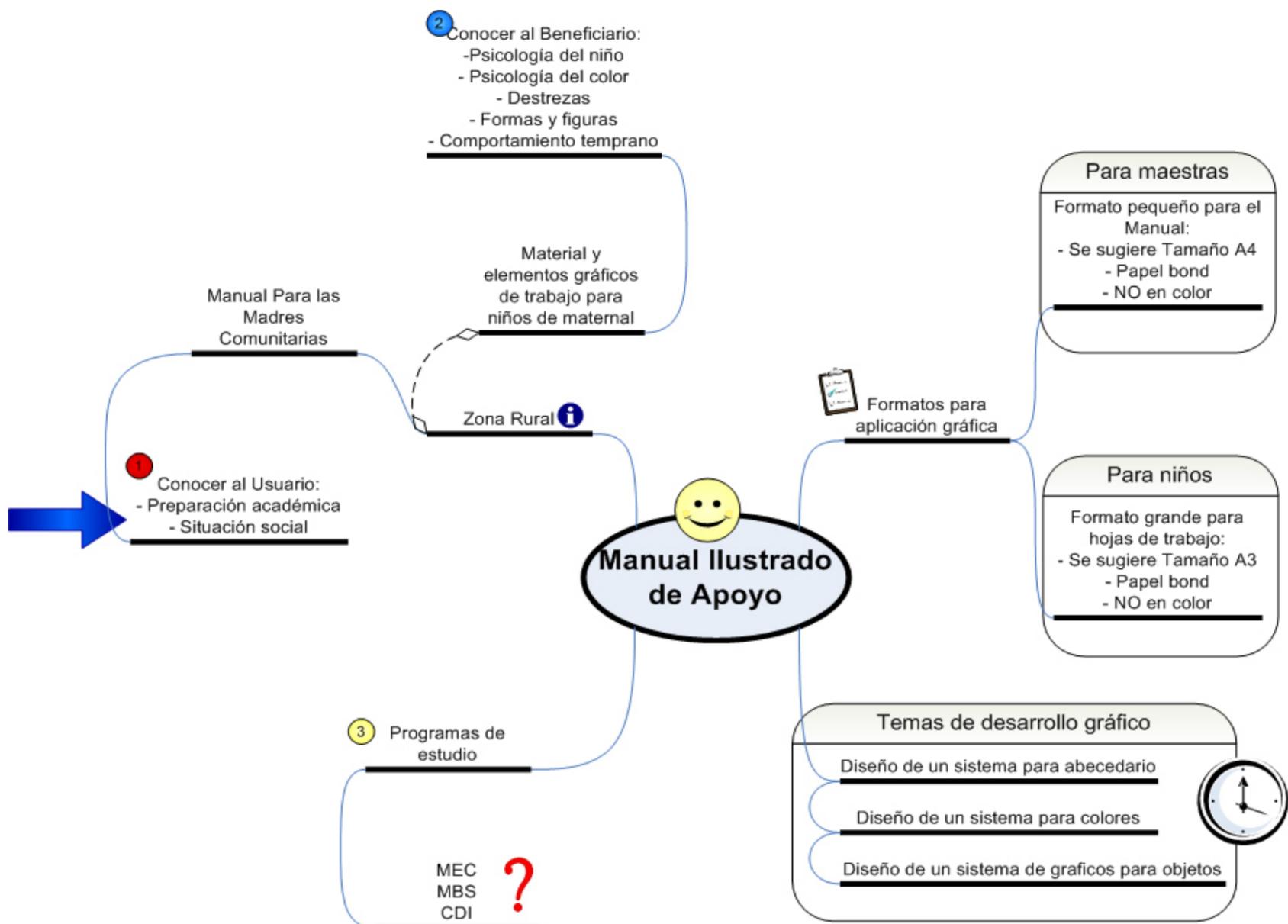


CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

25

Un Buen Consejo:

Realiza una lluvia de ideas...

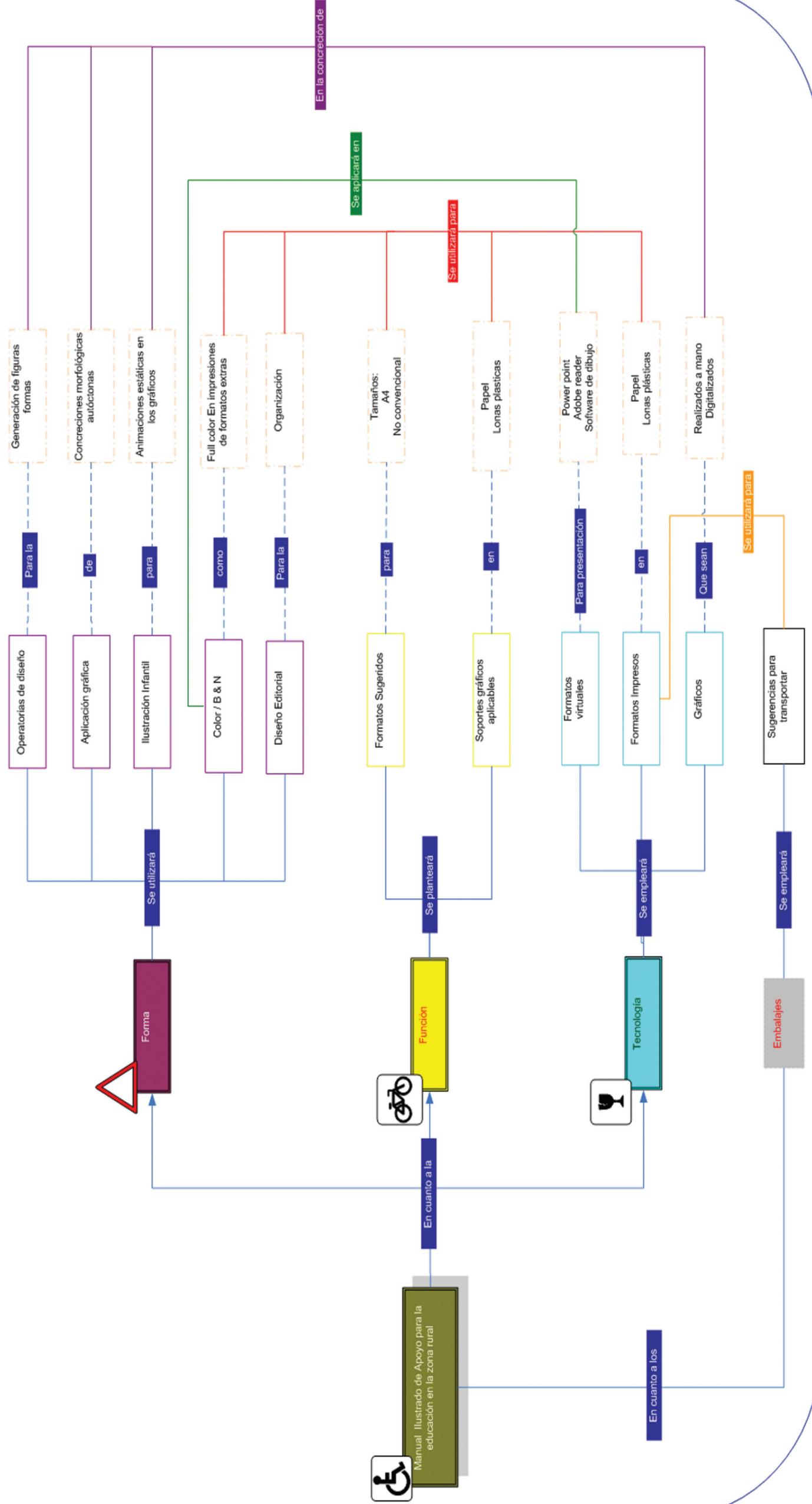


Un buen consejo que me dio mi director de tesis y profesor de diseño fue antes de empezar a programar un trabajo “realiza una lluvia de ideas”.

Siguiendo este valioso consejo, a continuación presentaré una programación en base a lo diagnosticado en el capítulo anterior.

Aquí encontrará lo que refiere a la forma, la función y con que tecnologías trabajaré en el desarrollo mismo del proyecto, que va dirigido a las madres campesinas voluntarias y maestras de los centros ORI y a través de ellas a los niños, quienes se beneficiarán también del material de apoyo.

Mapa conceptual para el desarrollo de la Programación



“Aquel que tiene imaginación, pero carece de conocimientos, tiene alas, pero no tiene pies.”
Joseph Joubert

Declaración de Principios

El presente trabajo pretende ser un apoyo a la educación temprana.

Será elaborado en base a la denuncia de tesis presentada con anterioridad, la cual pretenderá ser una guía para la maestra con el propósito educativo de los niños.

La intención de este trabajo es la de buscar la economía , ya que será destinado para la zona rural de la provincia del Azuay.

Por las condicionantes económicas el manual será impreso a blanco y negro en un formato estandar.

Por ser un material no solo de consulta sino de uso continuo se propondrá un embalaje adecuado para su conservación y traslado.

El material de apoyo propuesto contendrá también formatos no estandarizados, esta propuesta contiene uso de color.

Las instrucciones y recomendaciones se basarán en las planificaciones que el programa ORI entrega a sus centros.

Así mismo se incluirá temáticas que proponen las planificaciones de centros de desarrollo infantil privados de la ciudad.

La innovación de este trabajo es el de ser multifuncional lo que permite un aporte educativo significativo.

2.1 [Función

2.1.1 [Formatos sugeridos

Los formatos sugeridos pueden variar, sobre todo para enseñar al niño las diferencias, la obediencia y el razonamiento.

Por ello se planteará para el desarrollo de este trabajo la aplicación de formatos sugeridos como el A4, por la condicionante económica.

Este material será manejado por las madres comunitarias, ya que son ellas las encargadas de preparar cada “clase” para sus niños.

El material esta dirigido a ellas que por su intermedio aplicarán a los niños.

Basándome en los programas de educación y en coordinación con la psicóloga tutora, se planteará un sistema de rescate, apoyo y educación mediante el juego.

Por ello se pretende aplicar gráfica a gran escala en formatos no convencionales para juegos de piso.

2.1.2 [Soportes gráficos aplicables

Los soportes gráficos a utilizar deben brindar economía, perdurabilidad y multifuncionalidad.

Para que esto sea posible, se pretende aplicar lonas plásticas para juegos en el piso o en alfombra, que a su vez sean desprendibles para decorar las paredes.

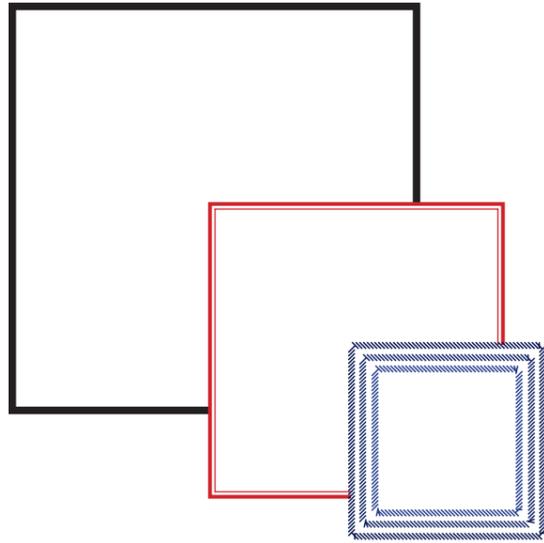
El uso de cartulinas o esponja Eva conocida como foamy o fomix, para la elaboración de material de apoyo.

Además del papel bond grueso para la impresión del manual.

Estos soportes gráficos existen en el mercado y gracias al apoyo de la empresa pública y privada, se logrará elaborar este proyecto ya sea con los remanentes de los diferentes materiales o con la reutilización del material reciclado, aumentando la producción y eliminando costos innecesarios.

2.2 [Forma / Expresión

2.2.1 [Operatorias de diseño para generación de figuras formas



Dentro de las operatorias de diseño para generar figuras formas, plantearé las siguientes:

- Asociación de figuras
Principios de contactación
Segmentación de figuras
- Operaciones de movimiento
Adición y / o sustracción de figuras
Concreción morfológica de las figuras
- Generación de superformas
Organización de figuras
Organizaciones simétricas
Organizaciones libres

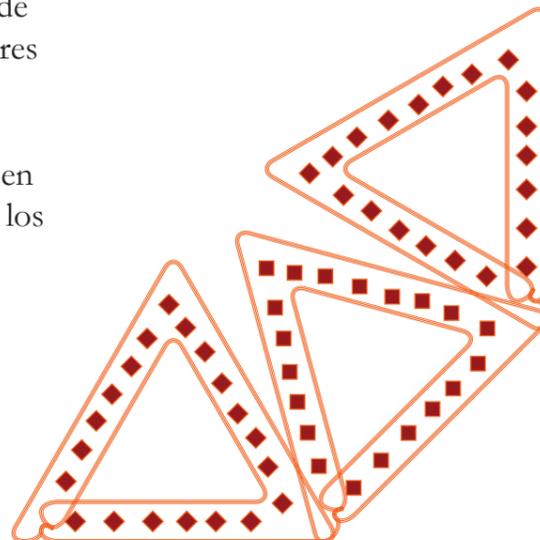
2.2.2 [Aplicación de gráfica autóctona de nuestro país

Como modelos se tomarán las culturas Nariño, Valdivia y Tolita.

¿Por qué estas culturas? Por ser pueblos que tuvieron una dedicación al arte más que a la agricultura, dando como resultado formas y figuras variadas, al igual que su concreción morfológica gráfica.

Es por ello que he optado por abstraer sus rasgos tipológicos, su morfología y su gráfica, afines entre una y otra cultura, que se conservan hasta nuestra época, dando fe de que existieron grandes artistas y diseñadores antes que nosotros.

Esta abstracción servirá como aplicación en el sistema y la concreción morfológica de los elementos a diseñar.



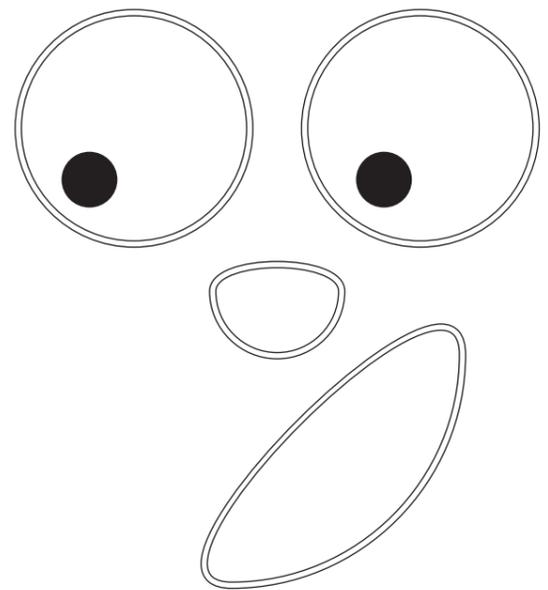
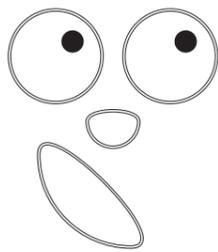
2.2.3 [Ilustración infantil

Gracias a los ordenadores, hoy en día es tan fácil construir un mundo virtual el cual puede ser plasmado en una hoja de papel y lograr que las hábiles y pequeñas manos de un infante logren hacer de su imaginación una fiel compañera.

El reto es obtener un nuevo producto, mejorando las propuestas que existen en el mercado local.

Apoyándome en la tecnología en software de digitalización, se puede lograr que un boceto elaborado e ilustrado a mano tenga varias aplicaciones y modificaciones para ser aplicado en la educación temprana del niño.

Entonces el niño, con su habilidad innata puede lograr hacer de una simple ilustración un mundo de sueño, al darle color, al intentar imitar o simplemente al imaginar lo que su pequeño pero ansioso cerebro busca descubrir.



Las madres comunitarias juegan un papel importante en este espacio, ya que ellas serán las encargadas de lograr que los niños jueguen con estas ilustraciones.

Ellas tienen todo y libre derecho de interpretar las ilustraciones o redibujarlas, si el caso amerita para aplicar en la enseñanza de los más pequeños.

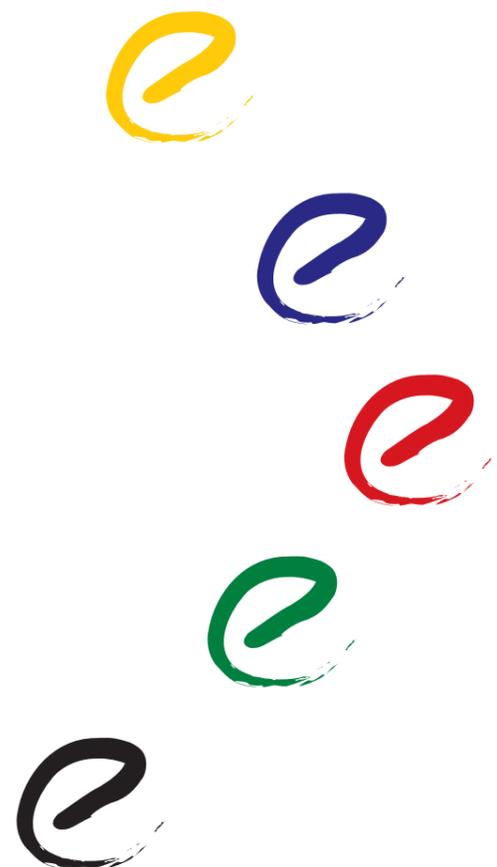
2.2.4 [Color / blanco y negro

En el manual ilustrado se plantea realizar gráficas e ilustraciones a blanco y negro, por economía y por su multifuncionalidad.

Para la mamá comunitaria es una herramienta con la cual ella puede guiar a los niños.

El color de acuerdo con la psicología del niño se tomará de la paleta de los colores primarios, secundarios y terciarios, y será aplicado en los soportes no convencionales

El color es fundamental en la educación temprana de un niño, un mundo sin color sería como una casa sin ventanas, triste, oscura, vacía...



2.2.5 [Diseño editorial

La aplicación del diseño editorial en productos de educación infantil ha dado como resultado un desempeño más organizado por parte del usuario.

Los conocimientos empíricos de la mamá comunitaria lograrán de una manera inconsciente un uso consiente de la retícula base que, aunque no va impresa se delimitará por la gráfica aplicada o de acuerdo al evento a desarrollarse en la clase del día.

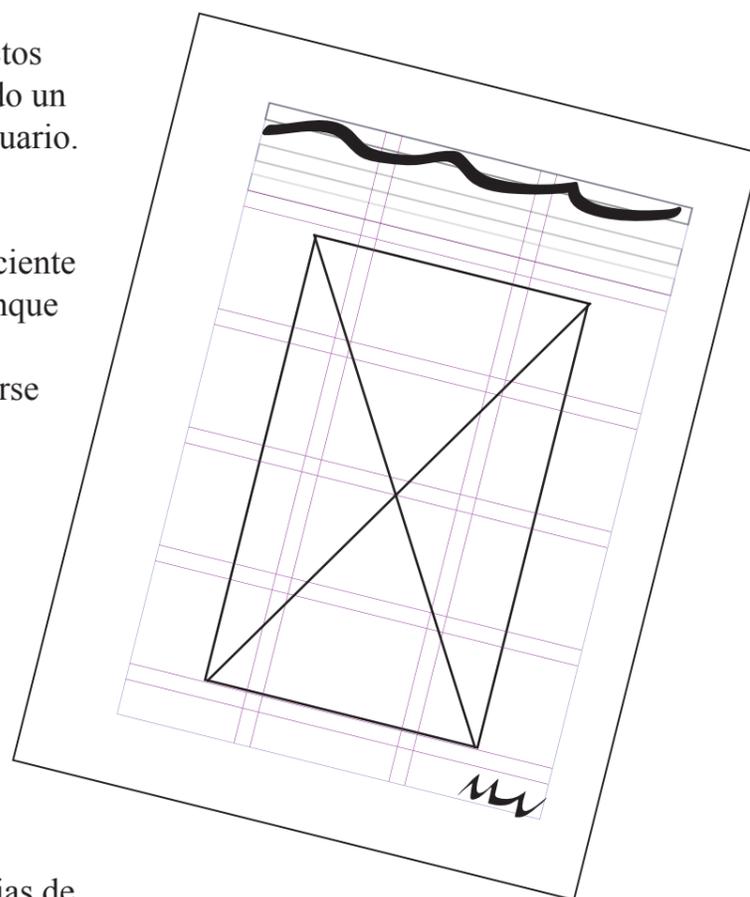
Se utilizará una retícula de 6 columnas para elaborar el manual.

El gráfico se ubicará en una página, ocupando casi toda la superficie,

Las hojas irán numeradas, empezando en la hoja siguiente a la portada

Se utilizarán íconos de acciones para las hojas de actividades.

Los textos descriptivos irán a continuación en una página nueva.

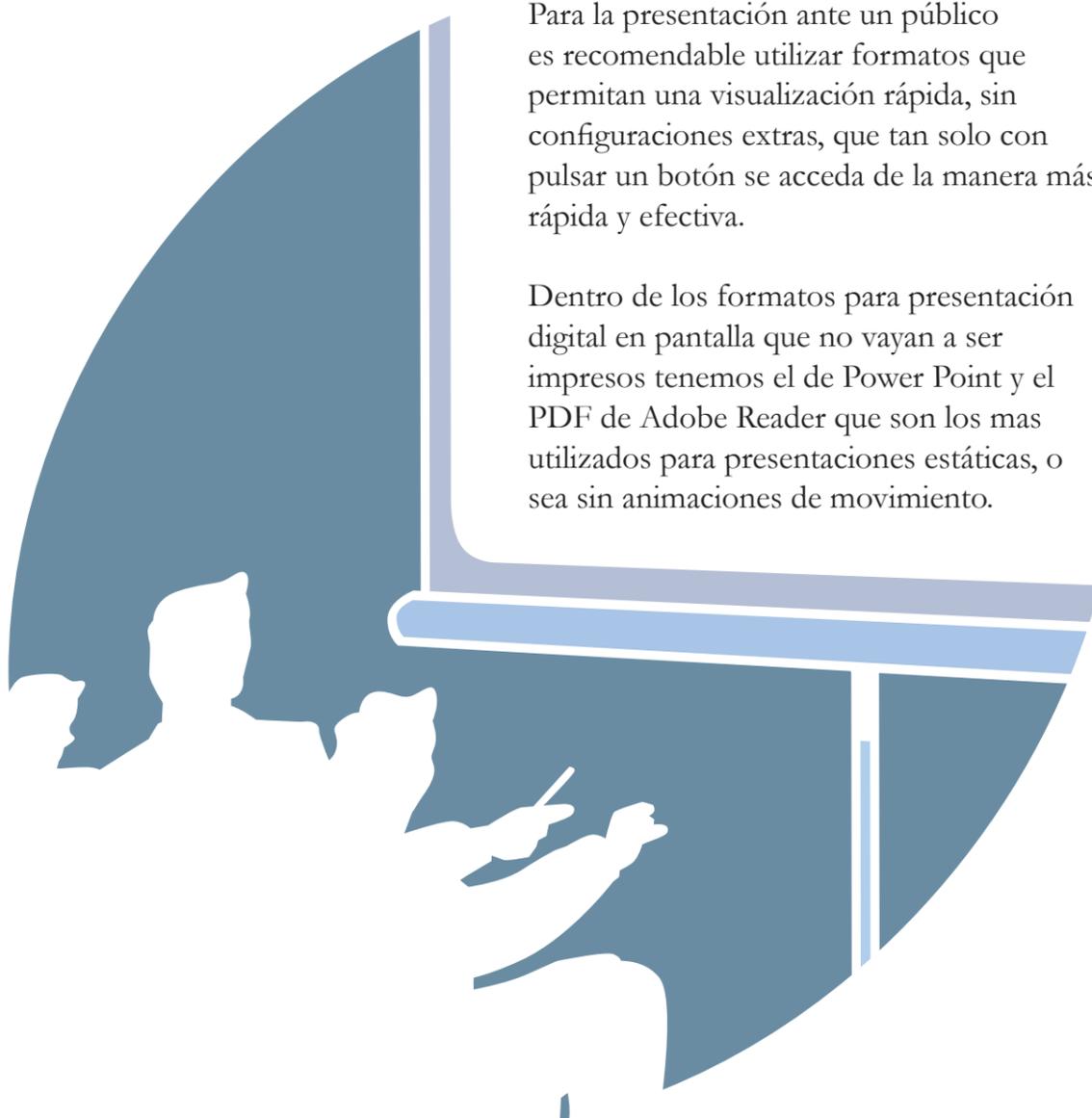


2.3 [Tecnología

2.3.1 [Formatos para presentación digital

Para la presentación ante un público es recomendable utilizar formatos que permitan una visualización rápida, sin configuraciones extras, que tan solo con pulsar un botón se acceda de la manera más rápida y efectiva.

Dentro de los formatos para presentación digital en pantalla que no vayan a ser impresos tenemos el de Power Point y el PDF de Adobe Reader que son los mas utilizados para presentaciones estáticas, o sea sin animaciones de movimiento.



2.3.2 [Formatos impresos: Optimizar los recursos y bajar los costos de producción



Para la presentación para impresión, se utilizará los formatos: PDF, Illustrator e InDesing, ya que son formatos que se utilizan en imprentas.

Para economizar costos, una de las condiciones que aconsejan las imprentas es el de realizar tirajes grandes, esto es, si se imprimen 10 ejemplares su costo puede sobrepasar el costo del material que se utiliza, mientras que si se imprimieran 100 ejemplares los costos disminuirían considerablemente.

El color es otro factor importante, por lo cual éste será aplicado a los formatos no convencionales.

El tipo y tamaño de papel también afecta el momento de las impresiones.

C

Las impresiones en lona plástica se realizará en color, este material será utilizado para adornar las paredes de los centros, para jugar en el piso y se podrá utilizar pegando dibujos o con tiza líquida.

M

En el caso de las lonas sus costos tienen casi las mismas características que las impresiones en papel, a mayor volumen costos más reducidos.

Y

K



2.3.3 [Gráficos realizados a mano y digitalizados

Para obtener una base o una idea del producto a realizar, se empieza por realizar las ilustraciones a mano, con un tamaño medio o muy similar al que se va a concretar.

Luego pasarán a ser digitalizados con el uso del escaner y de programas como el Photoshop y el Illustrator para su elaboración a gran escala.

Gracias a la tecnología se pueden mejorar las distintas ilustraciones por lo cual también ésta será una herramienta de gran utilidad para lograr variaciones en los modelos elaborados.

Otra característica de este trabajo es que las madres comunitarias también pueden copiar o reelaborar sus propios gráficos tomando como modelos los presentados en su manual.

Adobe **Illustrator**

Adobe **Photoshop**

Adobe **InDesign**

2.4 [Embalajes

2.4.1 [Sugerencias para transportar

Las hojas del manual serán perforadas y colocadas en un folder de doble anillo.

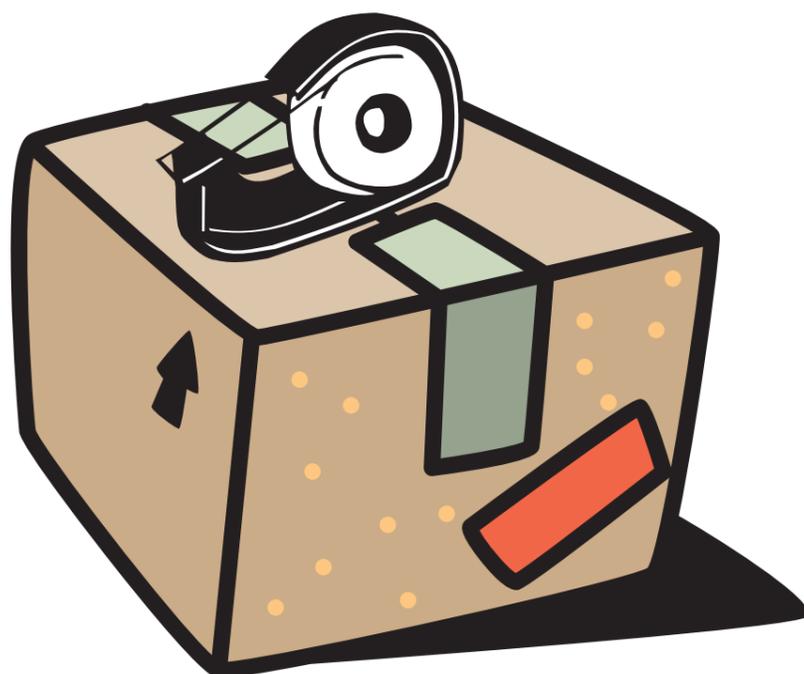
El folder que servirá de embalaje del manual, será de cartón grueso o cartón piedra con recubierto plástico

Sugiero una funda plástica deslustrada semi gruesa donde se colocará el manual.

Las fundas plásticas se podrán conseguir en un centro de distribución de plásticos.

Las aplicaciones de formatos grandes al poder enrollarlos podrán ser colocados en tubos de cartón, igual o muy parecidos a los que se encuentran en las bobinas de papel de gran tamaño.

Ya que las bobinas de papel tienen sus extremos abiertos se podrá colocar tapas de cartón selladas con cinta adhesiva.



Conclusiones del Capítulo 2

Una vez que se delimita lo que se pretende realizar, como hacerlo y que utilizar se puede decir que se tiene un idea base de lo que voy a construir.

Para el siguiente paso que es la ejecución misma del proyecto se deberá tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Usuario final: en este caso las madres comunitarias.
- Beneficiarios: los niños de las comunidades y el programa ORI.
- Unidades y reglas a aplicar: Partidos de diseño.
- Soportes gráficos.
- Color
- Formas y figuras basados en concreciones morfológicas preincásicas

Temáticas a desarrollar: Abecedario, Juegos de mesa y de piso, Números, colores.

El sistema se basará en los programas de estudio de los CDI



CAPÍTULO 3

PROPUESTA

En el presente capítulo presentaré el desarrollo de la propuesta, desde sus inicios hasta como debería ser utilizado.

Este tema demanda 2 concreciones tales como el diseño editorial y el diseño de ilustraciones.

Se presentará el desarrollo de las ideas desde la bocetación hasta la digitalización de los mismos previos a la impresión en diferentes formatos propuestos.

“Realiza lo grande partiendo de donde aún es pequeño.”

**Lao-tse
39**



3.1 [Bocetaje previo

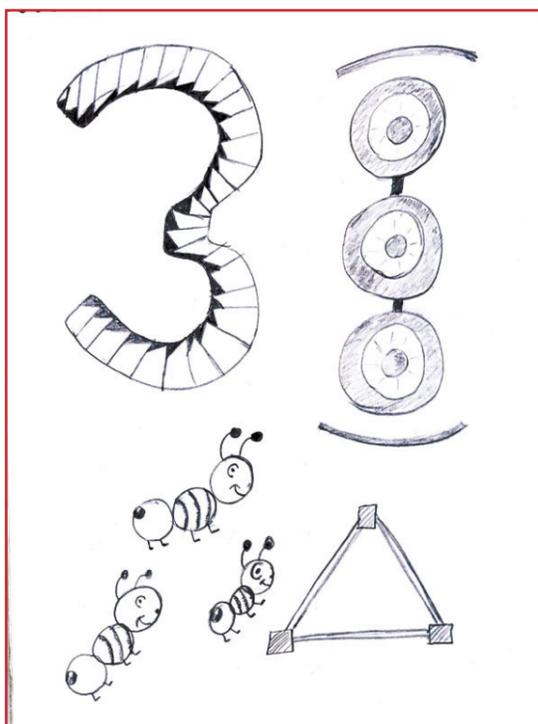
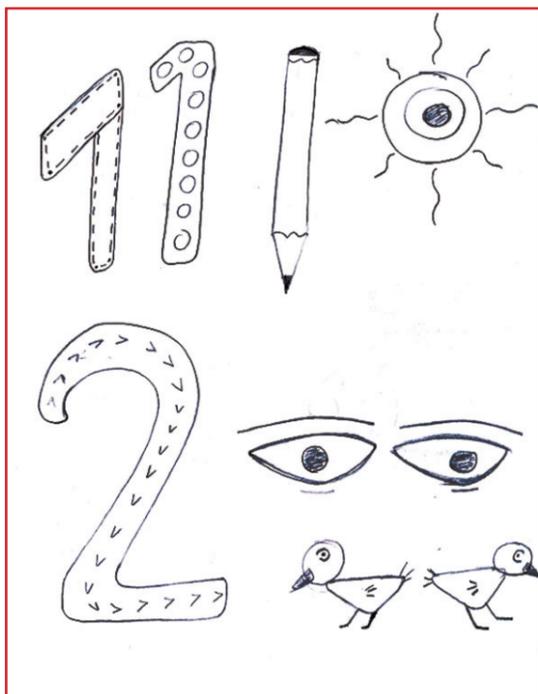
3.1.1 [Ideas y sugerencias

La aplicación de la morfología pre colombina se puede apreciar a continuación en la simpleza de las ilustraciones en los bocetos previos a ser digitalizados.

PRIMERO: deben cumplir ciertas reglas o parámetros que he propuesto, como indicaré a continuación:

- Interpretación de los programas de educación temprana.
- Uso de operatorias de diseño en la conformación de figuras formas.
- Aplicación de elementos o morfología abstraída de figuras autóctonas precolombinas.
- Propuestas en Blanco y negro.

- Uso del punto, línea y plano.
- Uso de figuras geométricas básicas y creadas.
- Uso de la organicidad, simetría y asimetría



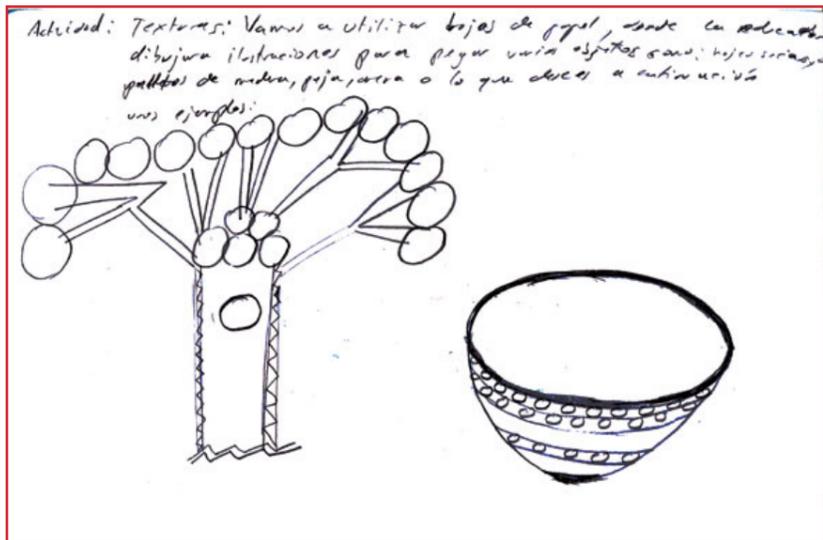
IMPORTANTE

Aplicación de la teoría Gestáltica:

Cada persona ve lo que quiere ver, la percepción de cada individuo depende de lo que ha aprendido y va aprendiendo a través de su vida.

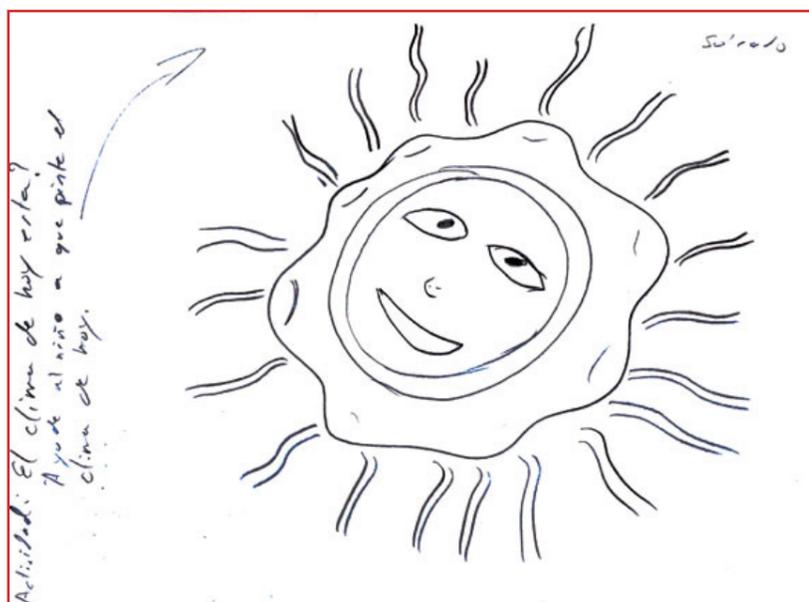
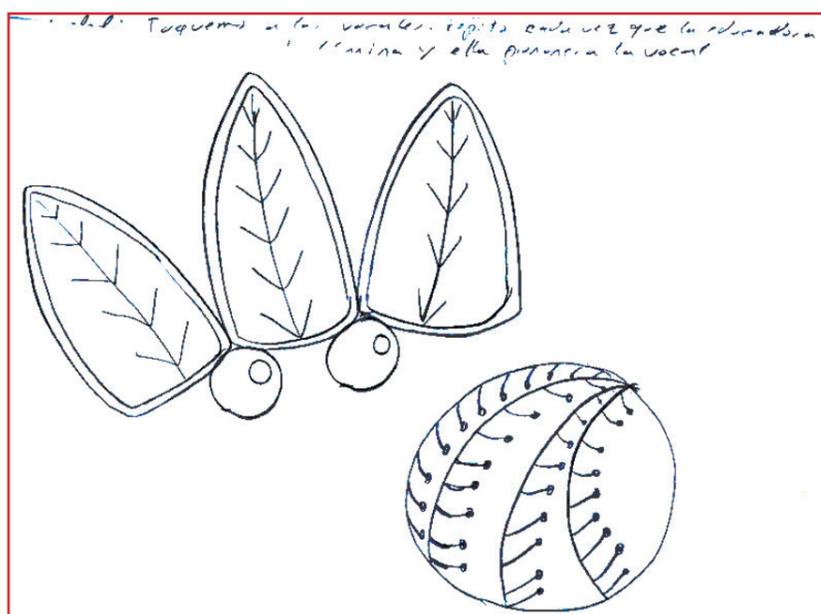
El trabajo de ilustración se definió de acuerdo a los parámetros expuestos anteriormente.

Se empezó un bocetaje de las ideas de acuerdo a la planificación de educación temprana.



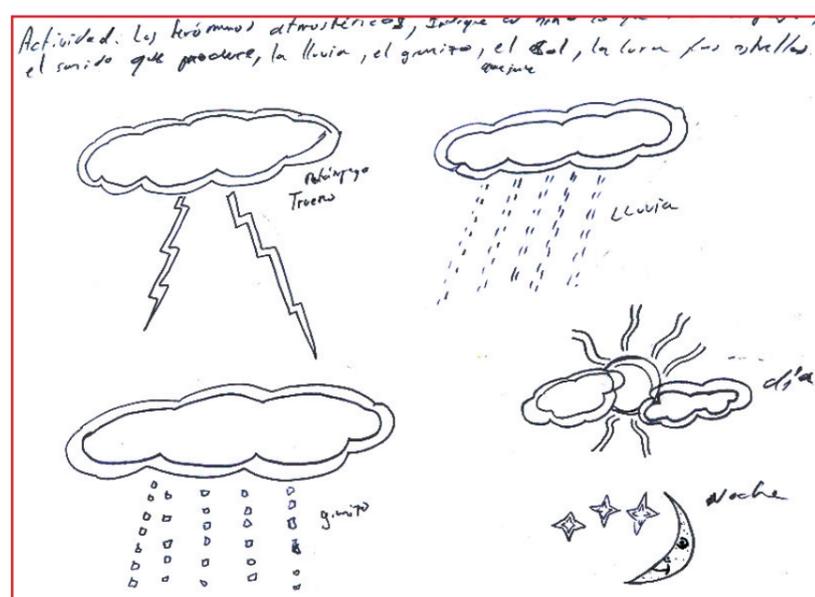
La aplicación de formas básicas y morfología simple dan una mayor belleza a las formas.

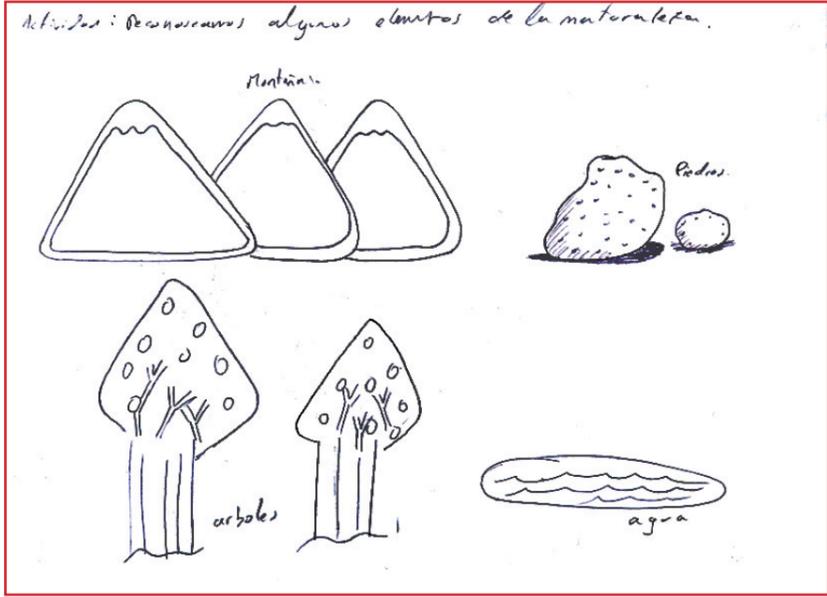
Gracias a la teoría gestáltica se puede crear muchas y variadas formas que la creatividad imagine.



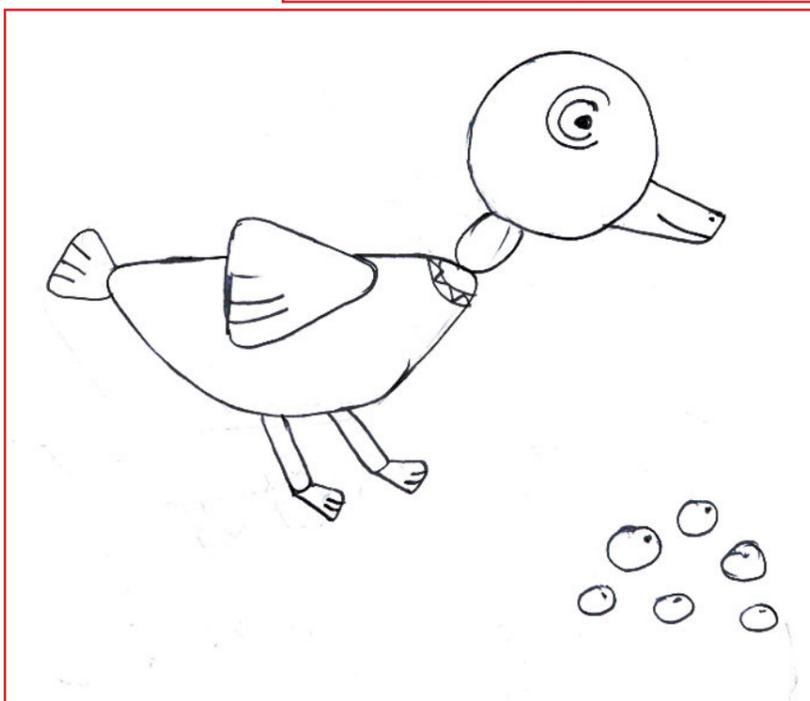
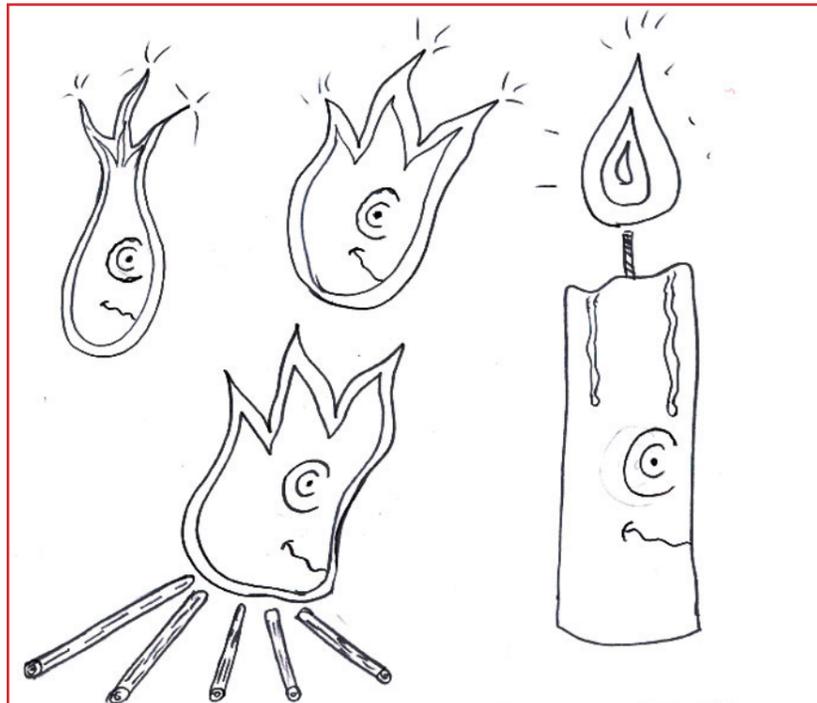
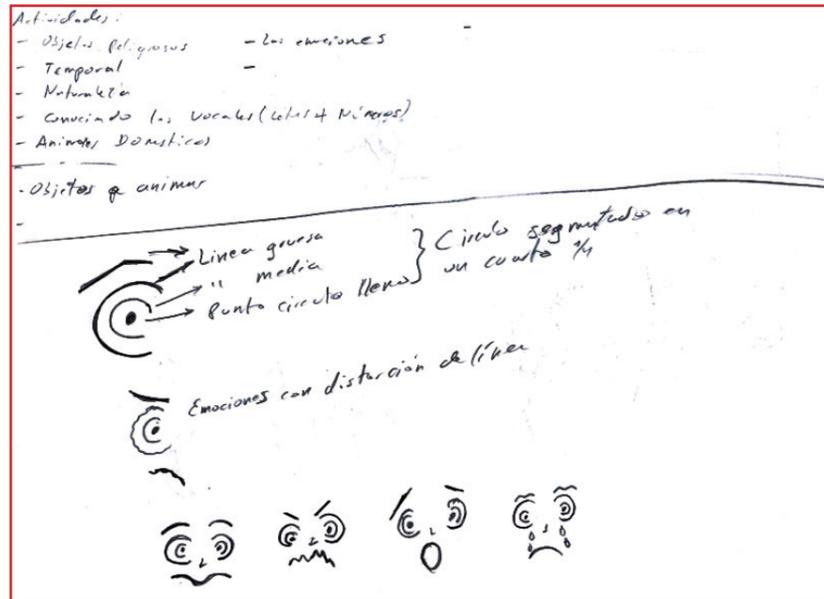
Los variados gráficos no deben ser fiel copia de la realidad.

La topología de los gráficos lograrán crear un sistema de fácil aplicación.

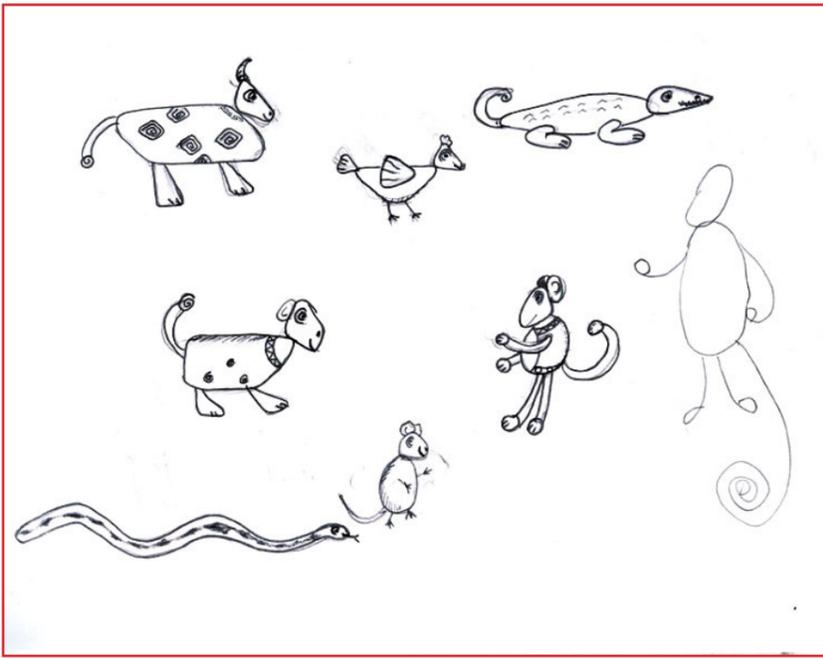




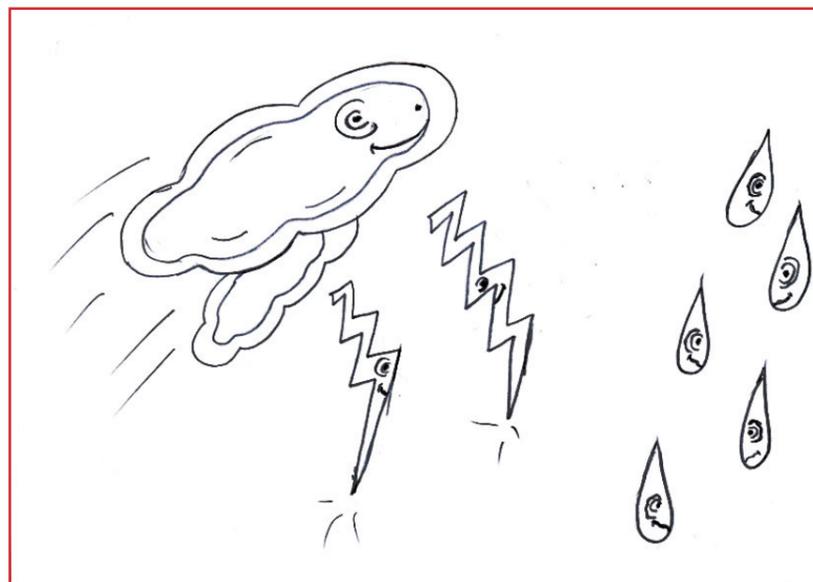
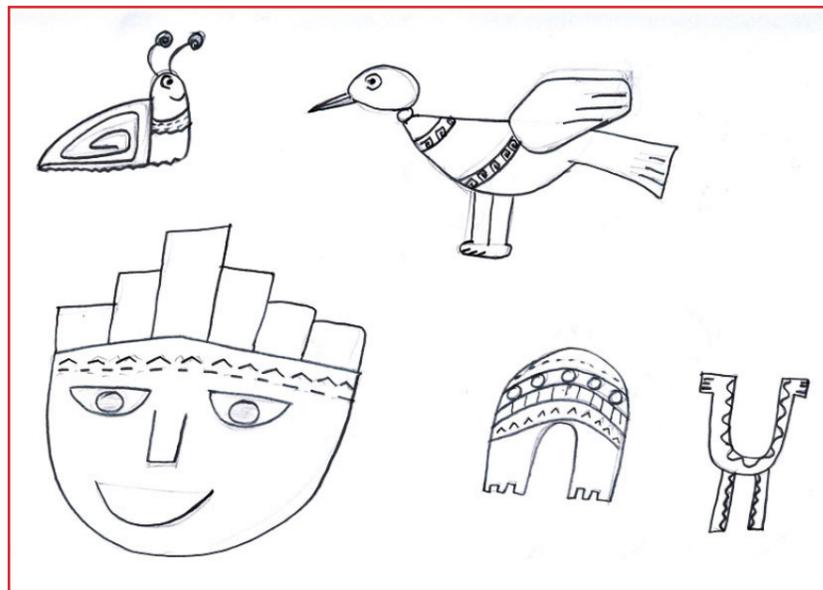
Una condición simple es la de “animar estáticamente” los diferentes objetos.



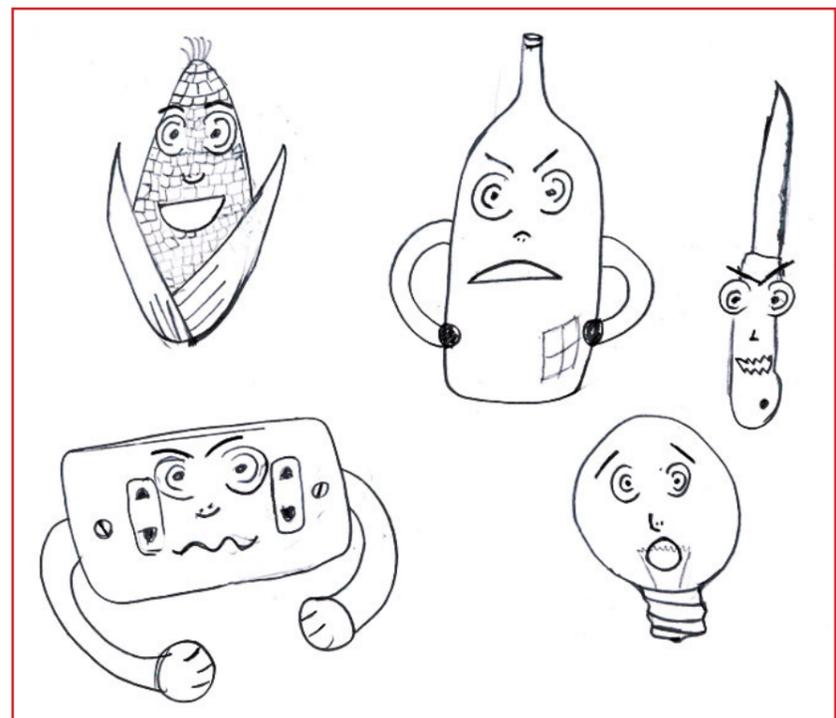
Aunque parezca infantil, al darle características animadas y emociones se logra una mayor aceptación del público.



El uso de las figuras simples pueden dar una característica de ser desarmables, así se puede crear variedad de formas y aplicaciones varias en diferentes materiales



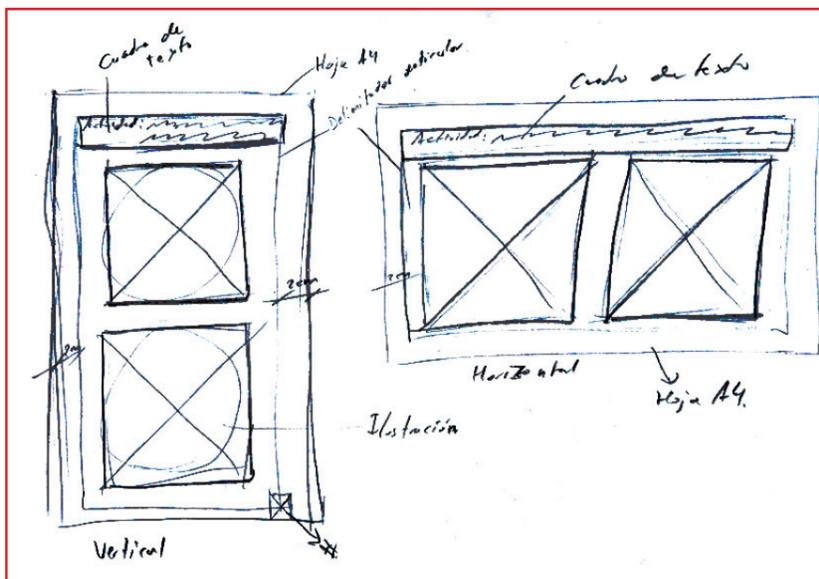
Los rasgos de innovación de estos gráficos es precisamente el ser rearmables, multifuncionales y económicos.



SEGUNDO: las ideas y los gráficos no son una simple inspiración, aunque a veces lo fueran tienen un razón de ser, esto es la mezcla de lo empírico y el razonamiento consciente, por ejemplo las siguientes fotografías mostrarán el desarrollo de las primeras ideas sobre el diseño editorial de la propuesta.

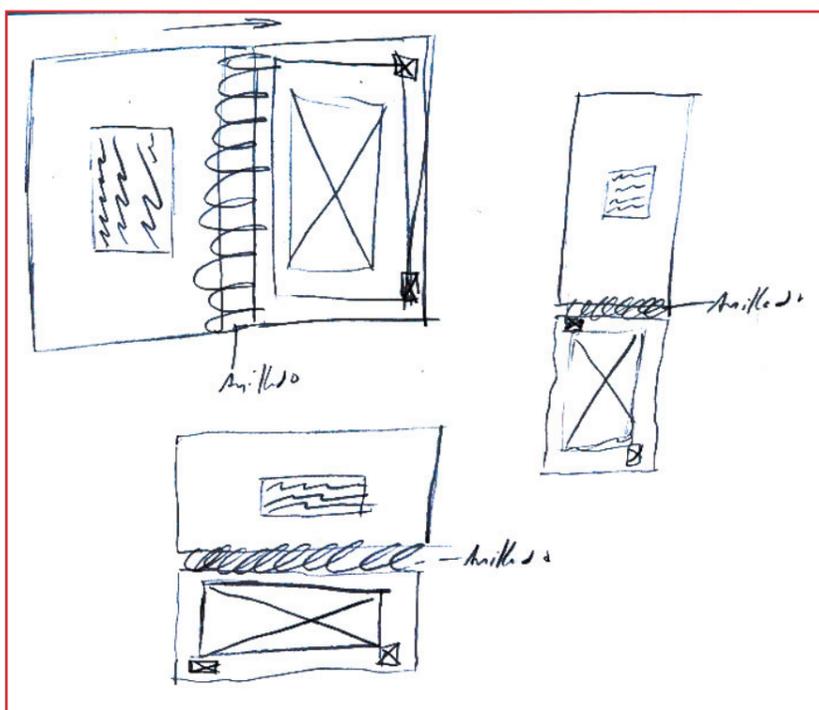
Encontraremos:

- Maquetas estáticas y semiflexibles
- Ubicación de gráficos y cajas de texto
- Posición de las hojas
- Detalles constructivos

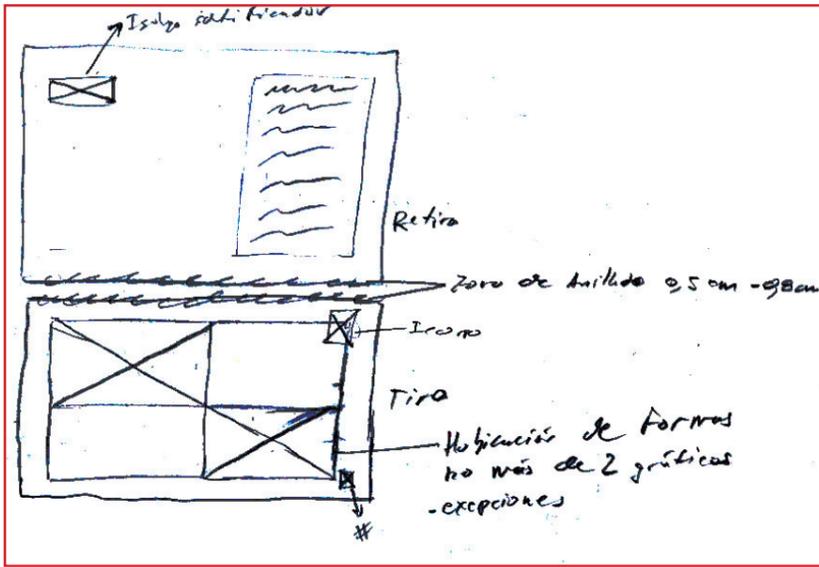


Siempre las primeras ideas nos da un panorama de como podría ser nuestro material.

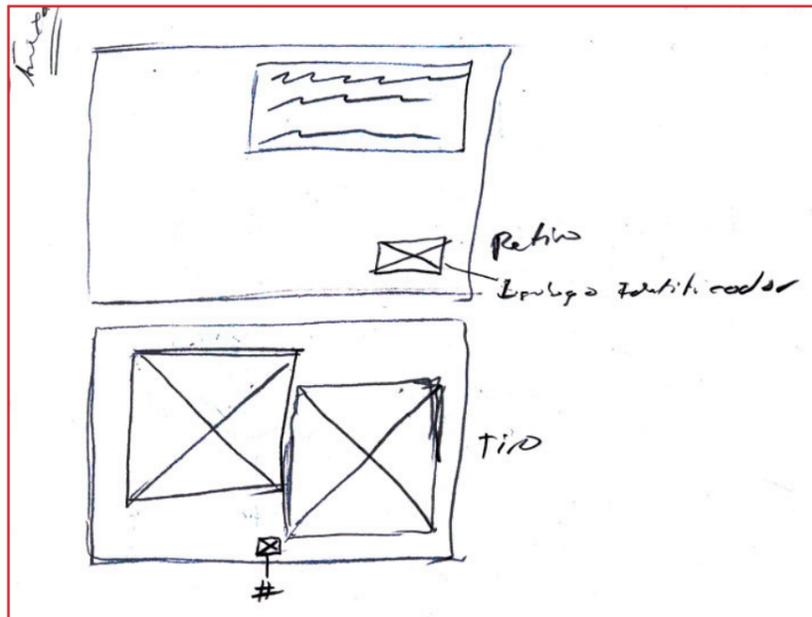
En esta idea se puede observar como surgió la idea de la hoja del manual



Para lograr una mayor comprensión del armado, se simulo en gráfico una de las ideas de como economizar en el armado, no obstante no era la única.

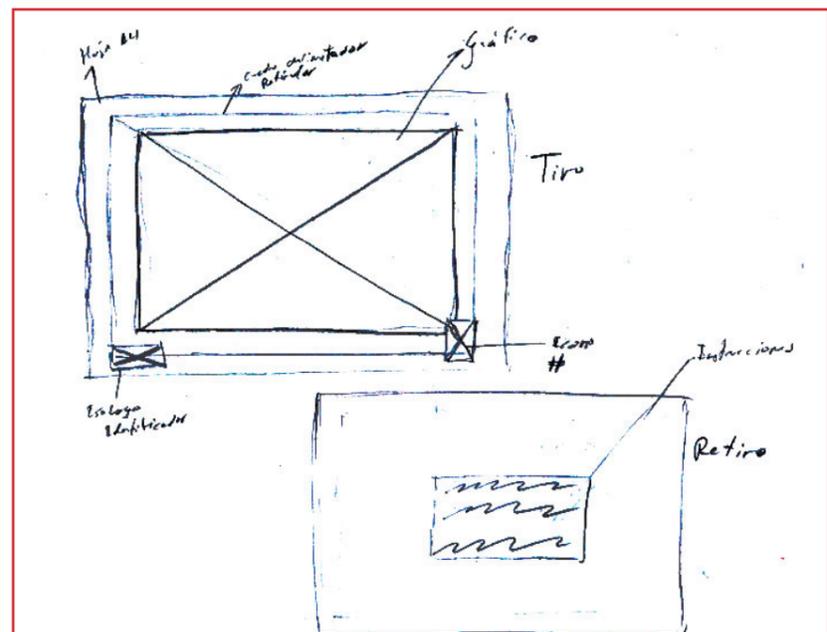


Se propuso el uso de dos gráficos por hoja en la parte anterior o Tiro y en el retiro la caja de texto.



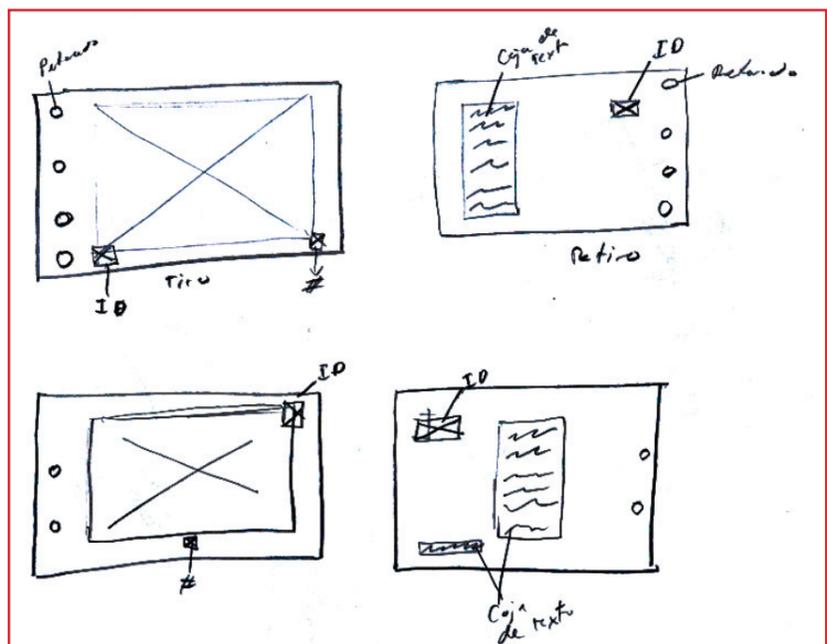
La intención era la de observar y mejorar la ubicación de textos y gráficos, una idea bastante aceptable, ya que me permite tener una hoja más limpia para el uso que brindará.

Sin duda esta idea se tomó como una opción acertada, ahora queda comprobarla en el computador.



Quedan todavía más ideas y sugerencias por definir, tal es el caso de como sera el armado final.

Si la funcionalidad es de poder seguir adhiriendo mas hojas al trabajo terminado se podría solucionar como se presenta en la idea.

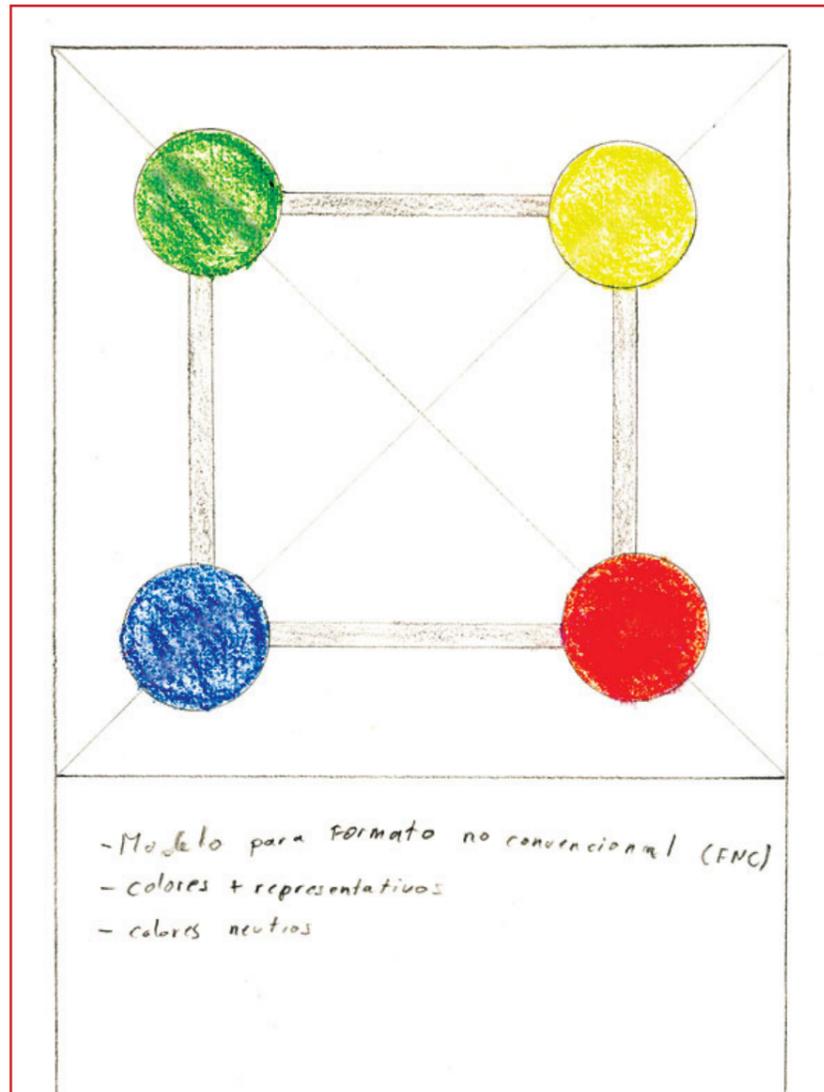


TERCERO: La propuesta en color opcional, trata sobre un sistema de juego y decoración.

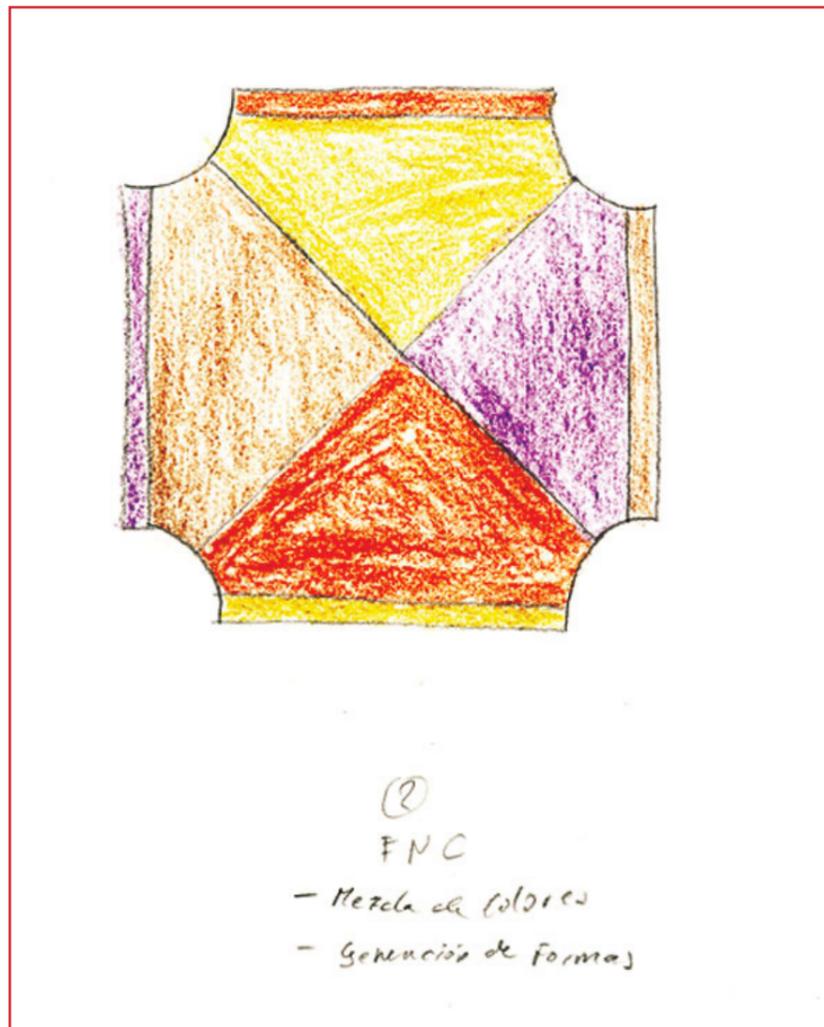
La idea es la de lograr a través de los gráficos realizados aplicarlos a gran escala y en color para que adornen las aulas y sirvan a su vez para juegos de piso.

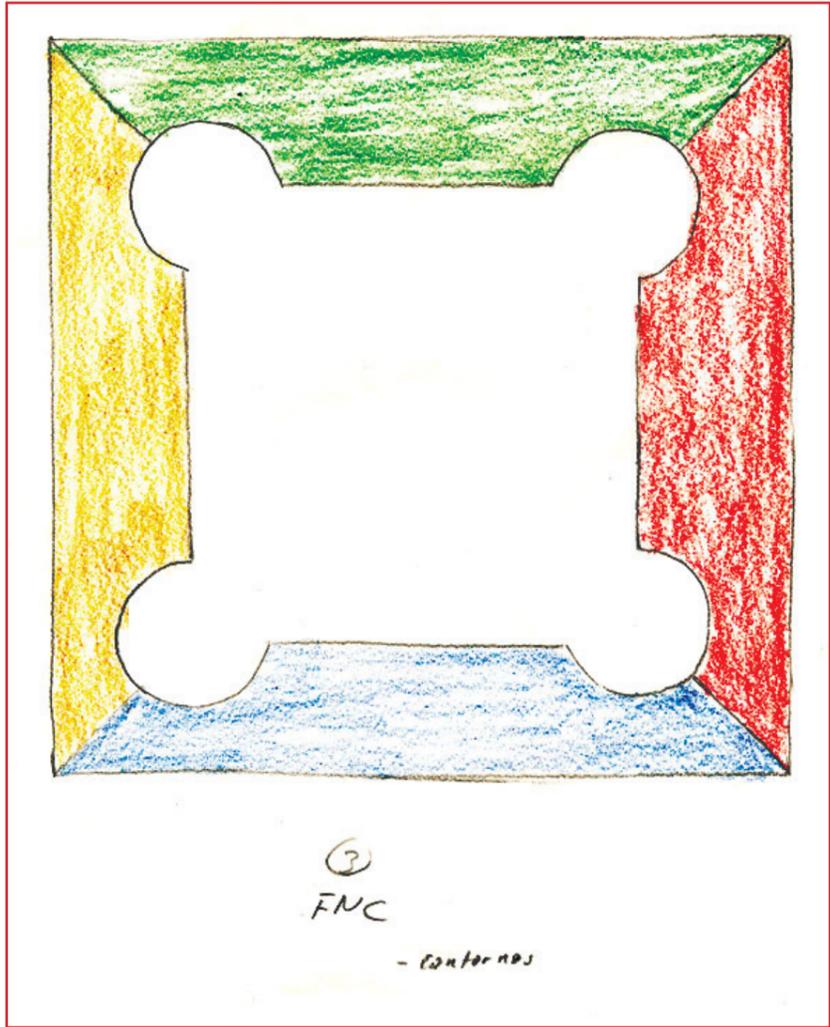
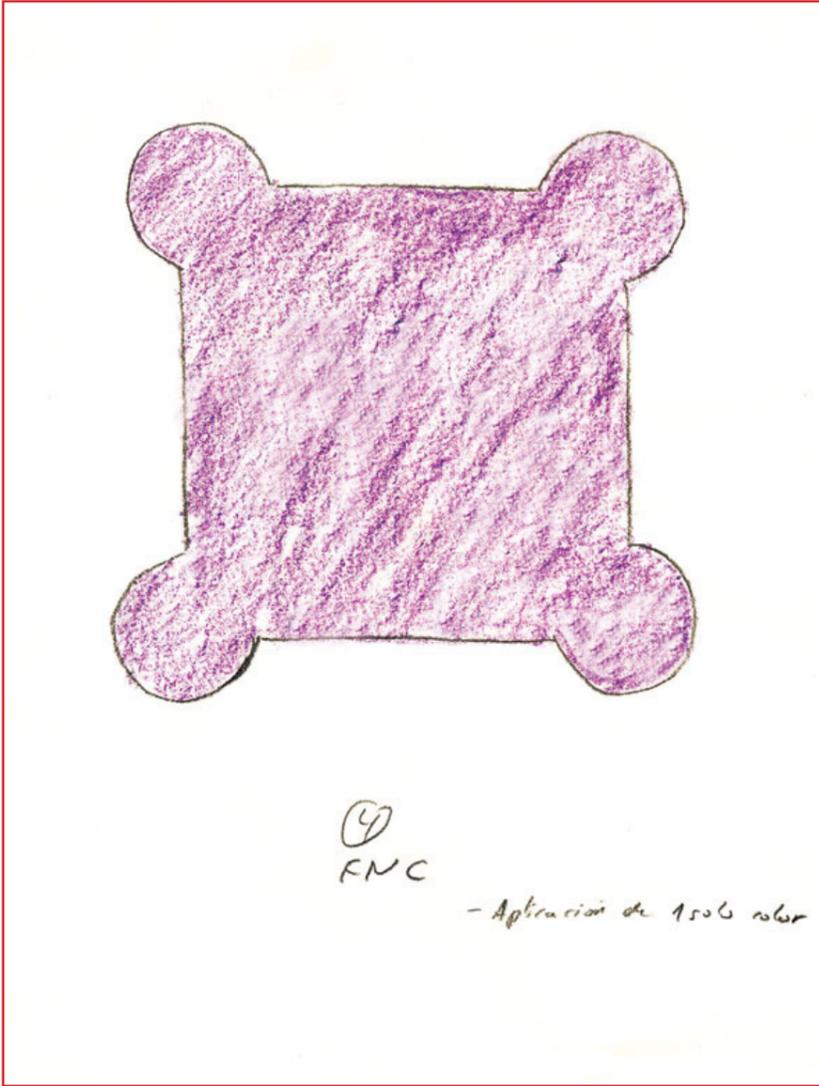
Generación de figuras formas

Segmentación

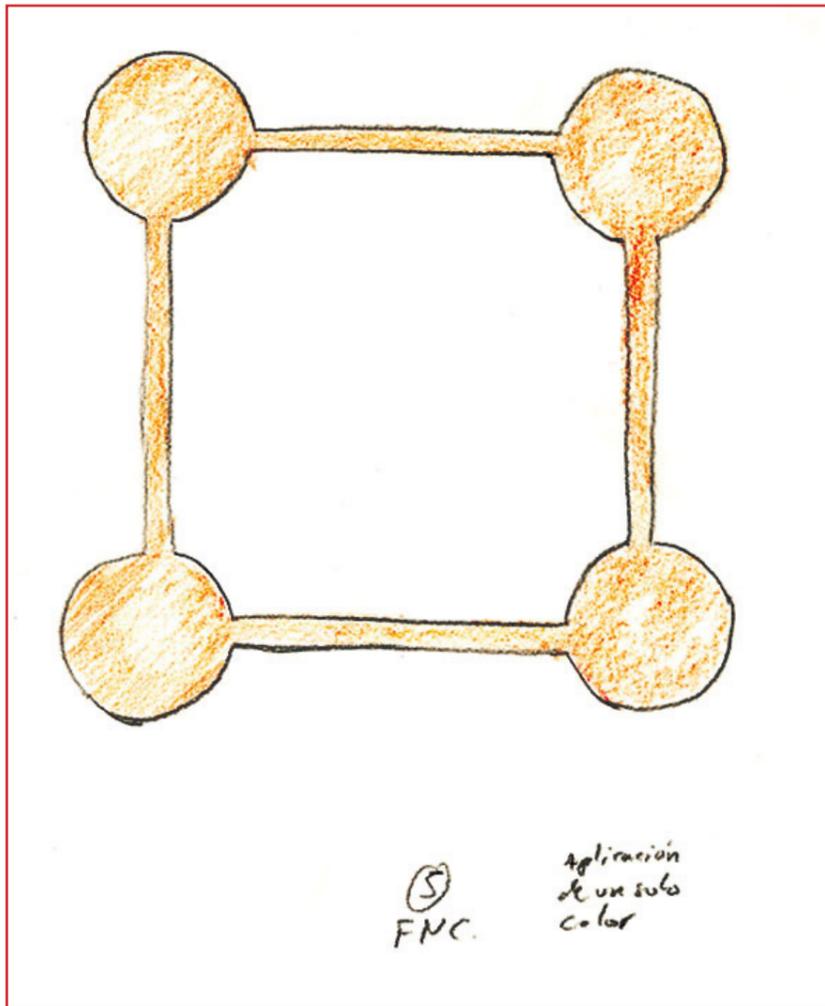


Adición y sustracción





Concreción morfológica



3.1.2 [Digitalización de bocetos finales

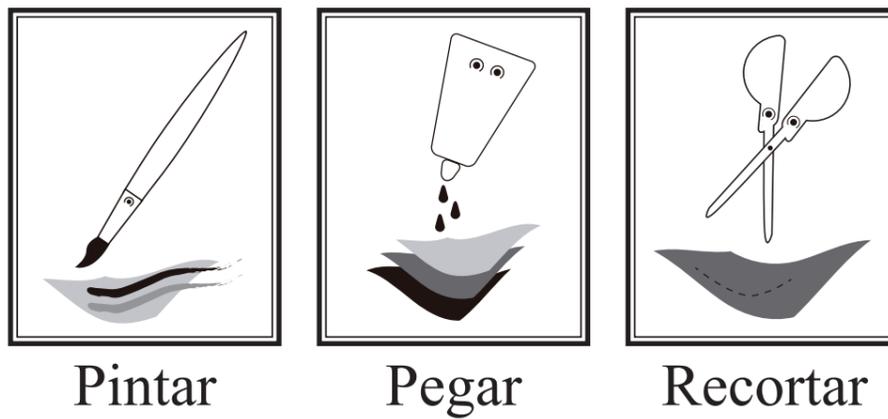
Las diferentes ilustraciones fueron digitalizadas y retocadas con la ayuda del computador.

En la muestra que se presenta a continuación se puede dar cuenta que se realizó una variedad de gráficos.

Para una revisión completa puede consultar el CD del manual digital.

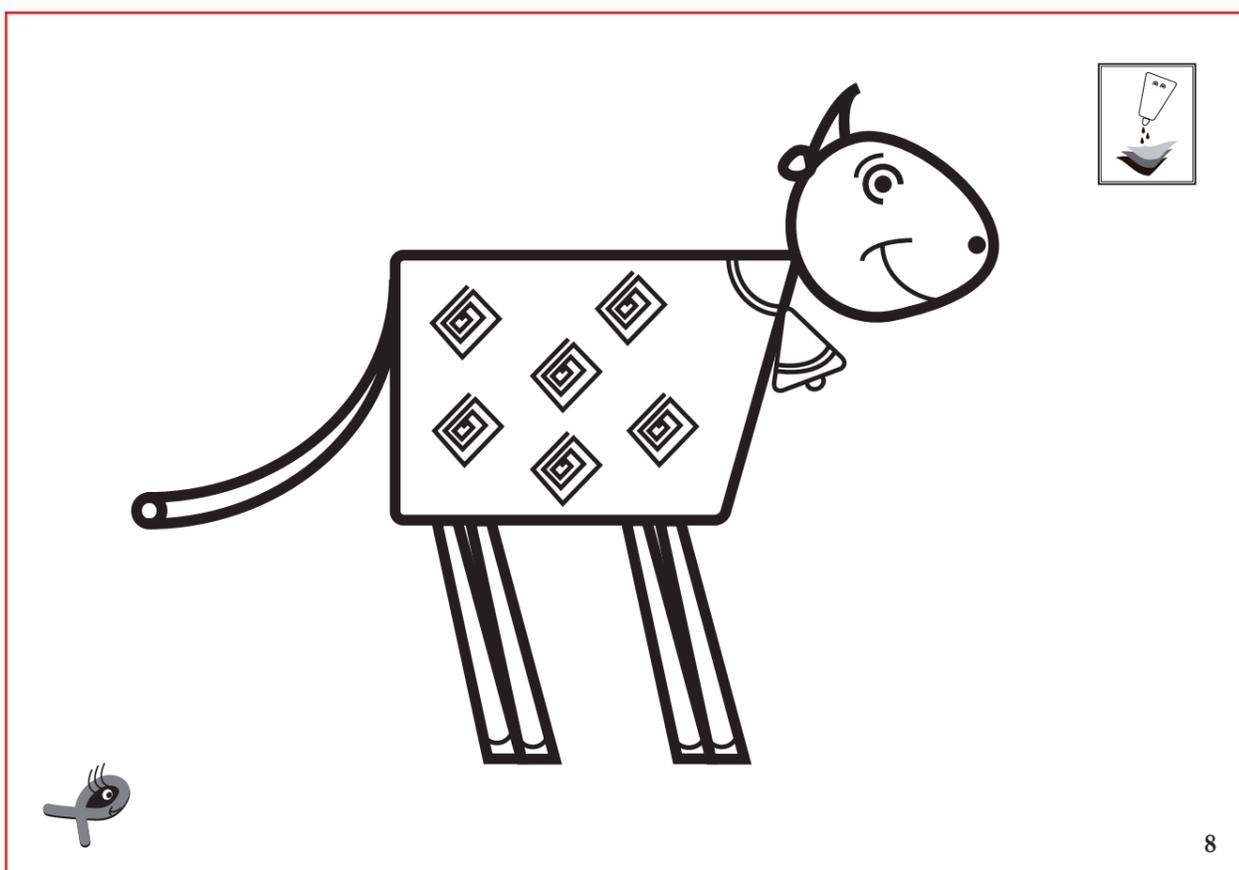
Los íconos de ayuda visual

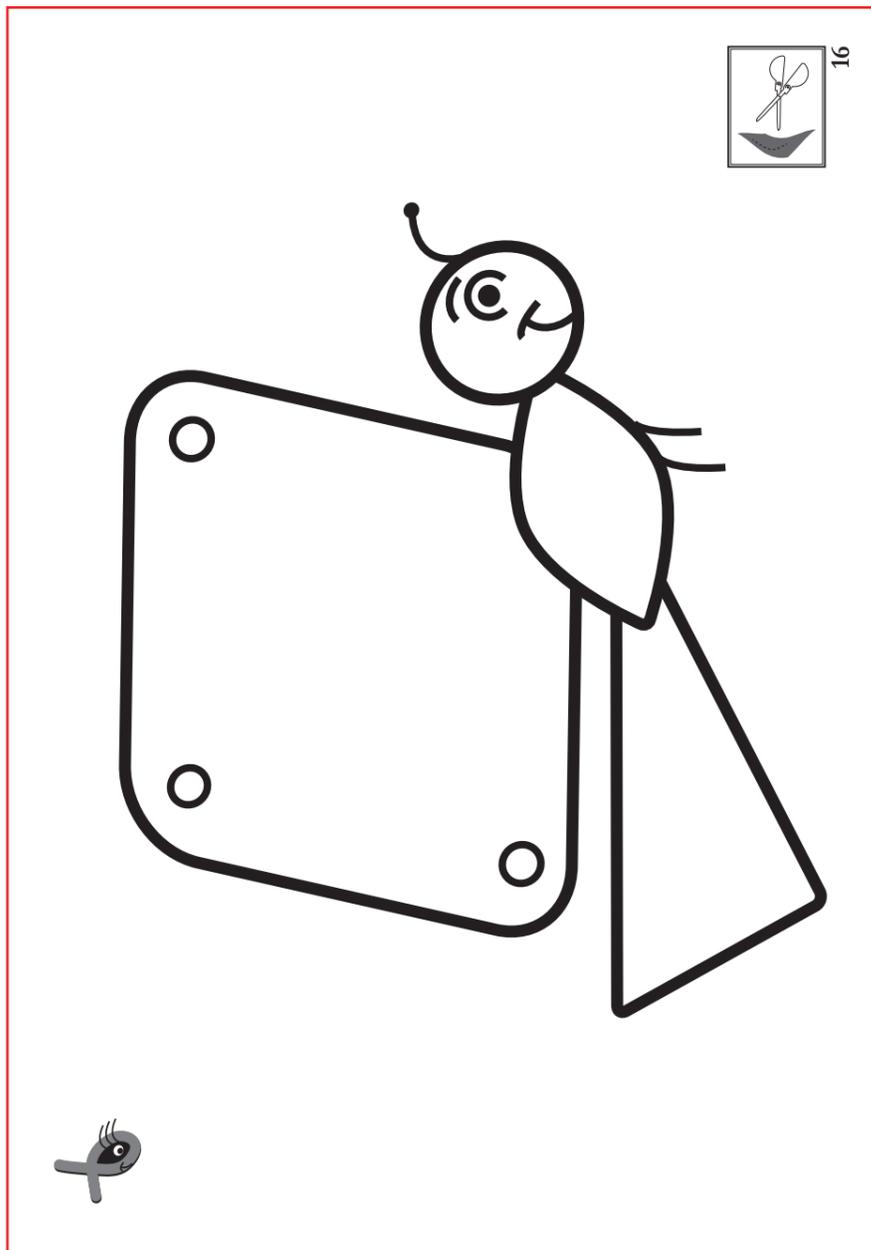
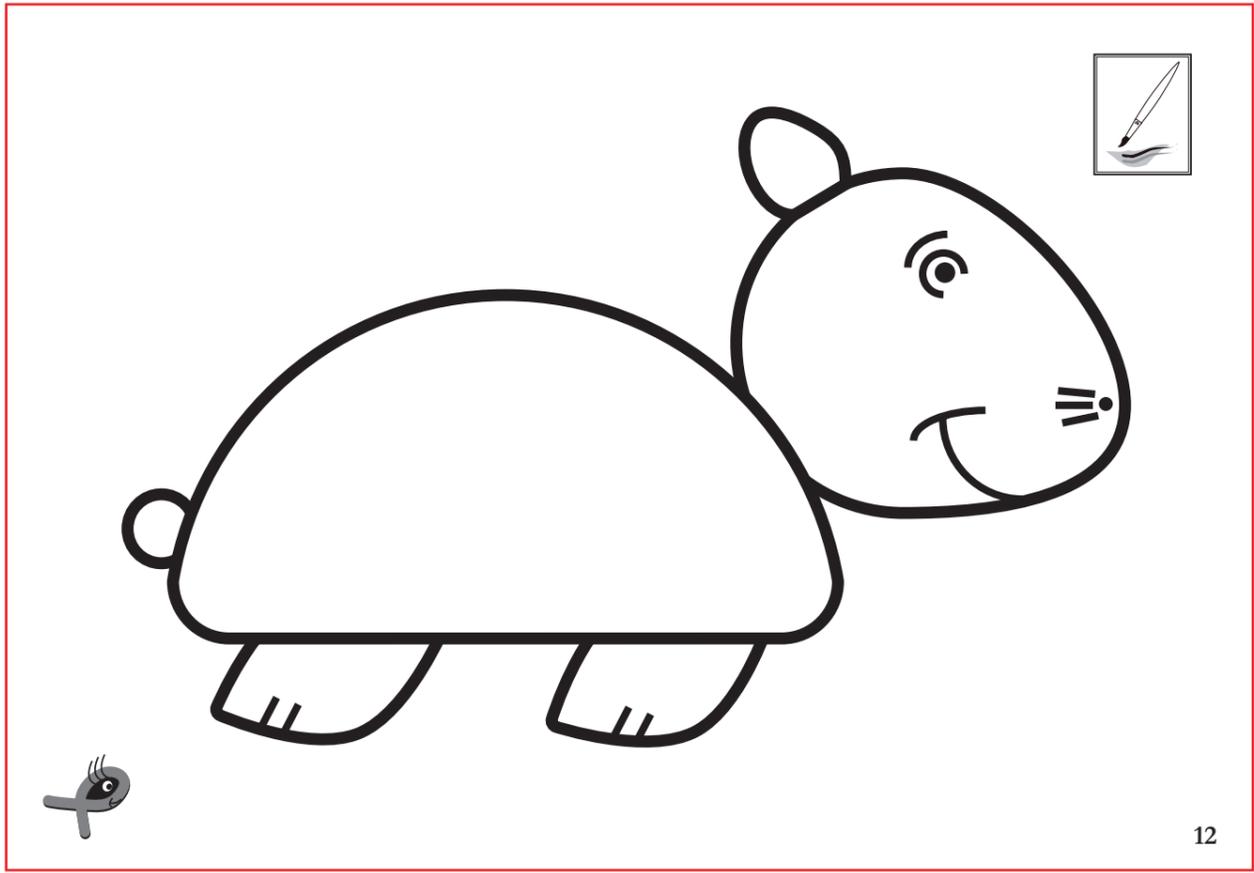
Se realizó unos iconos que indican la actividad principal.

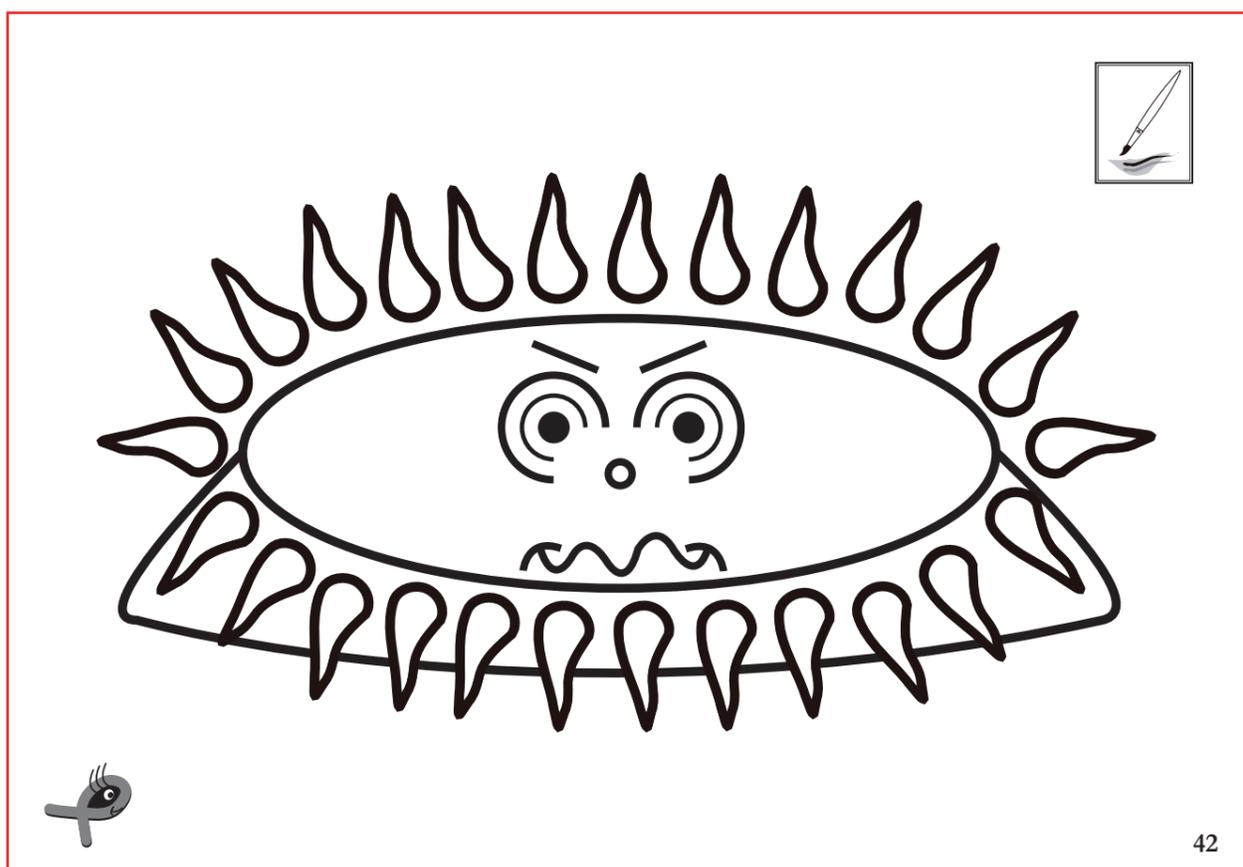
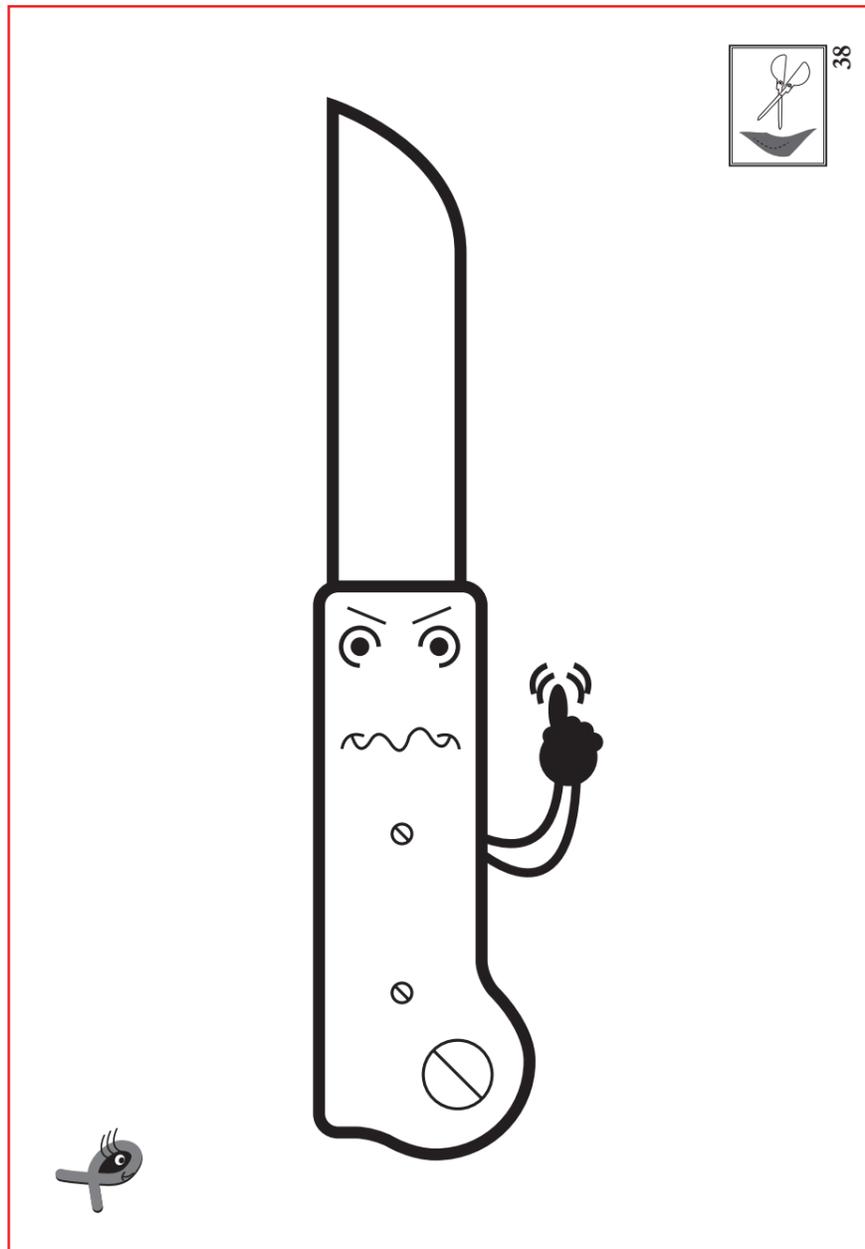


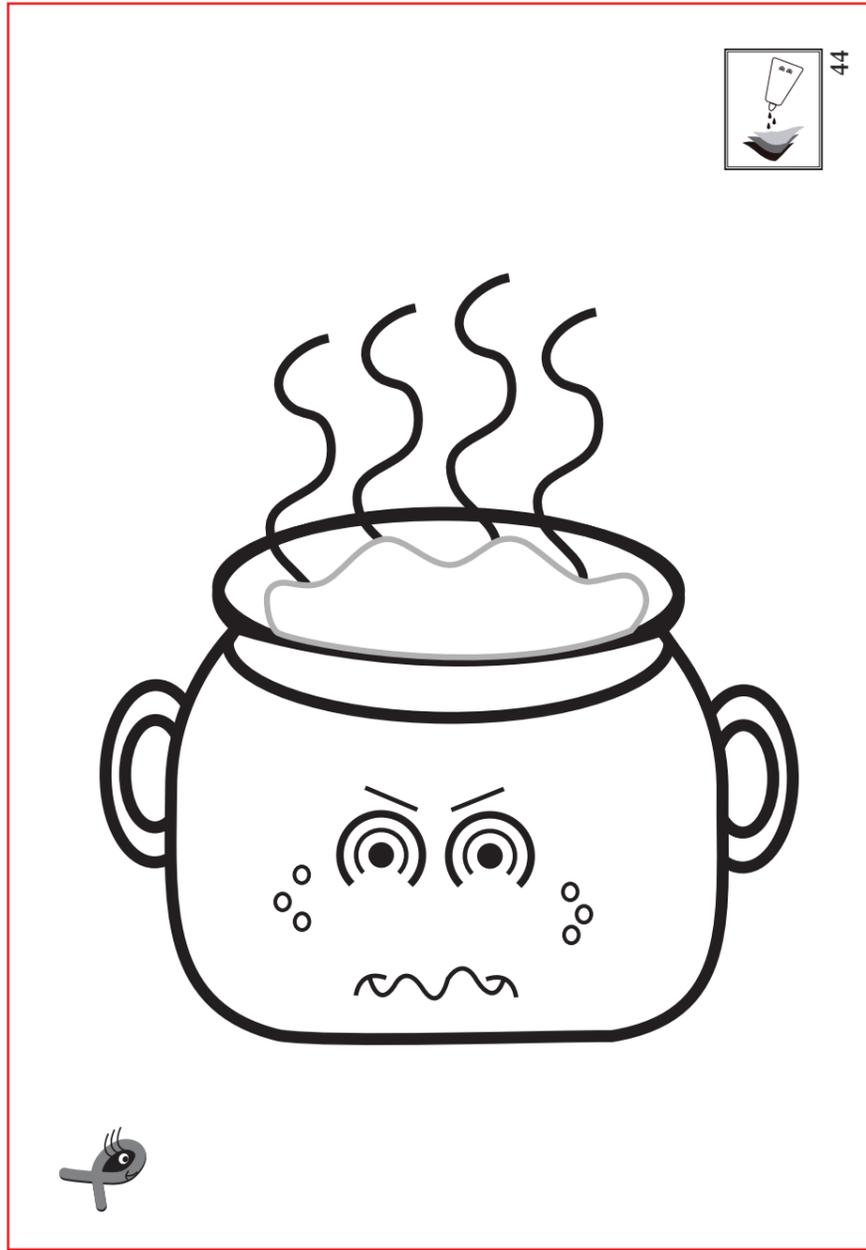
El manual se dividió en varias actividades como:

Animales e Insectos

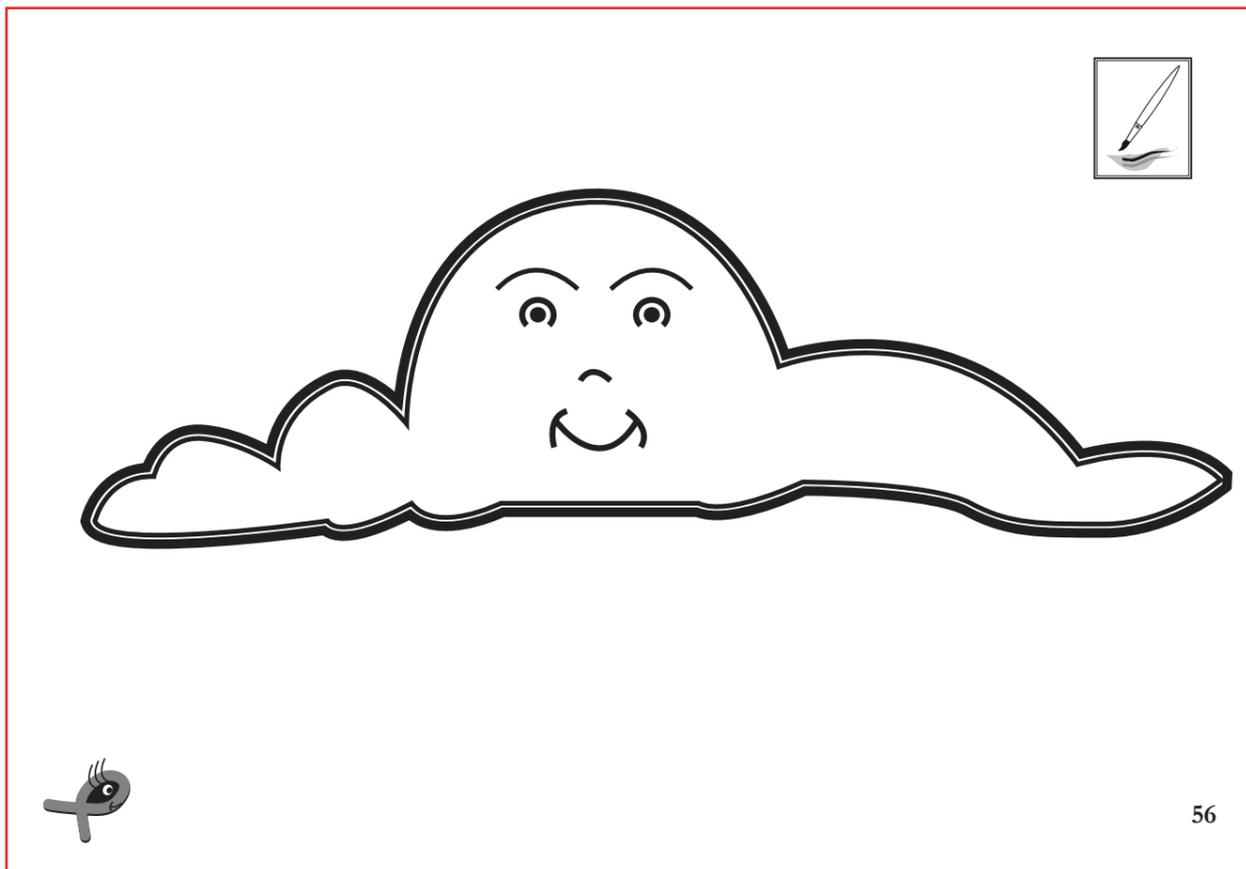


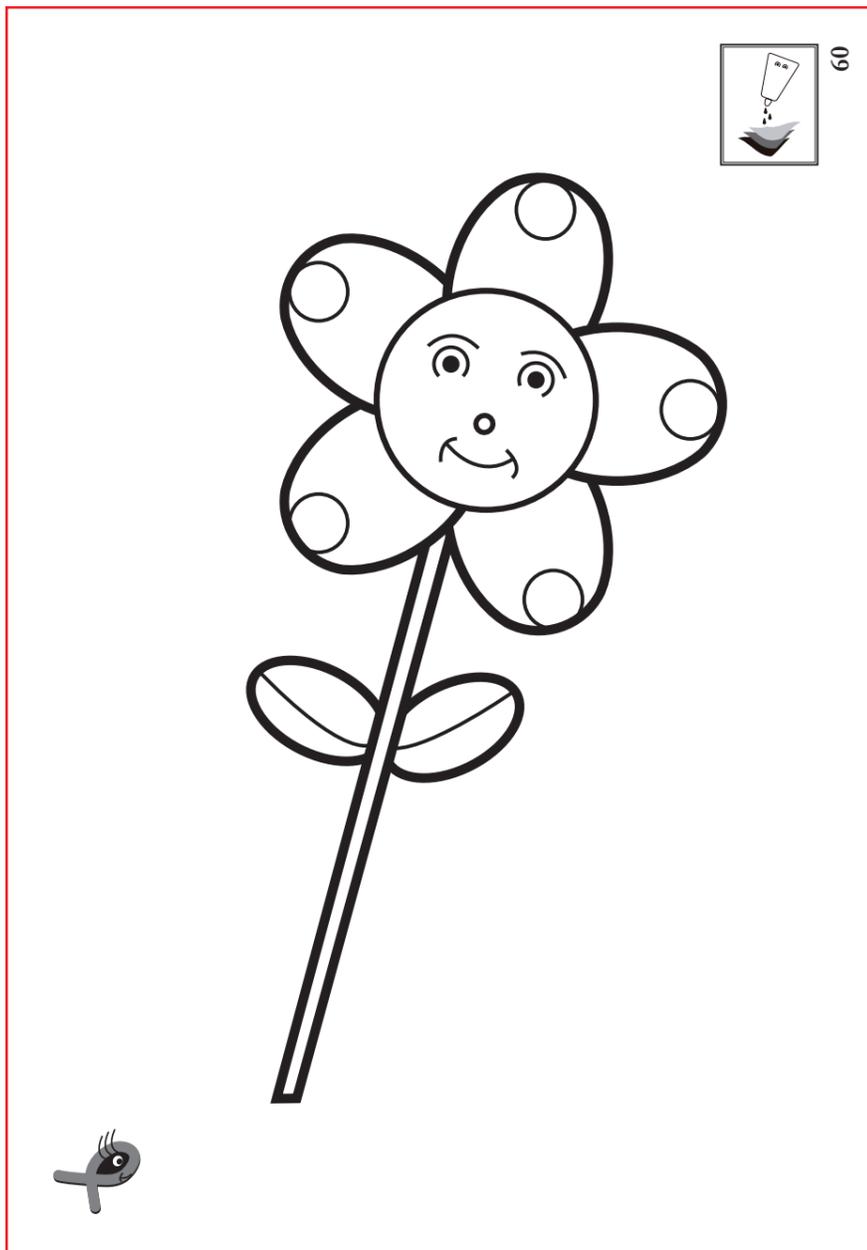
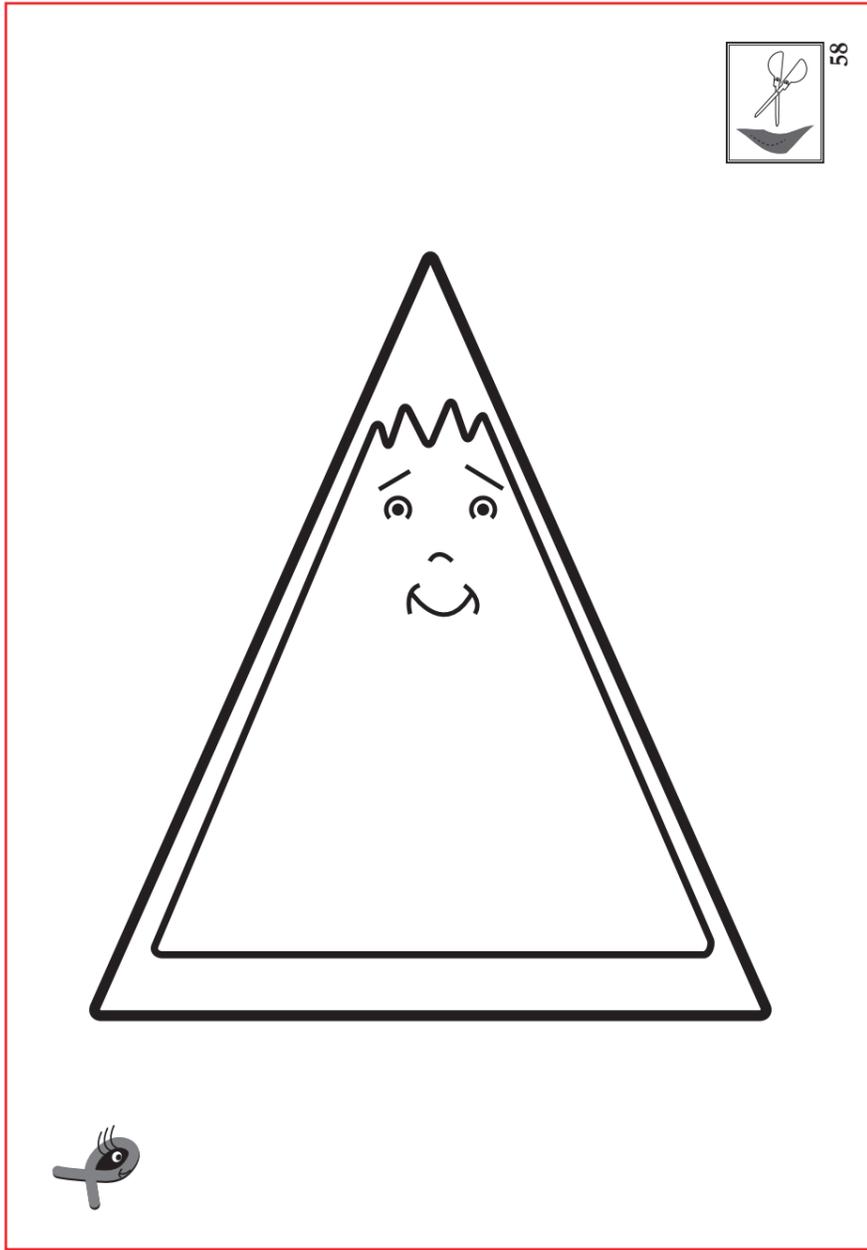




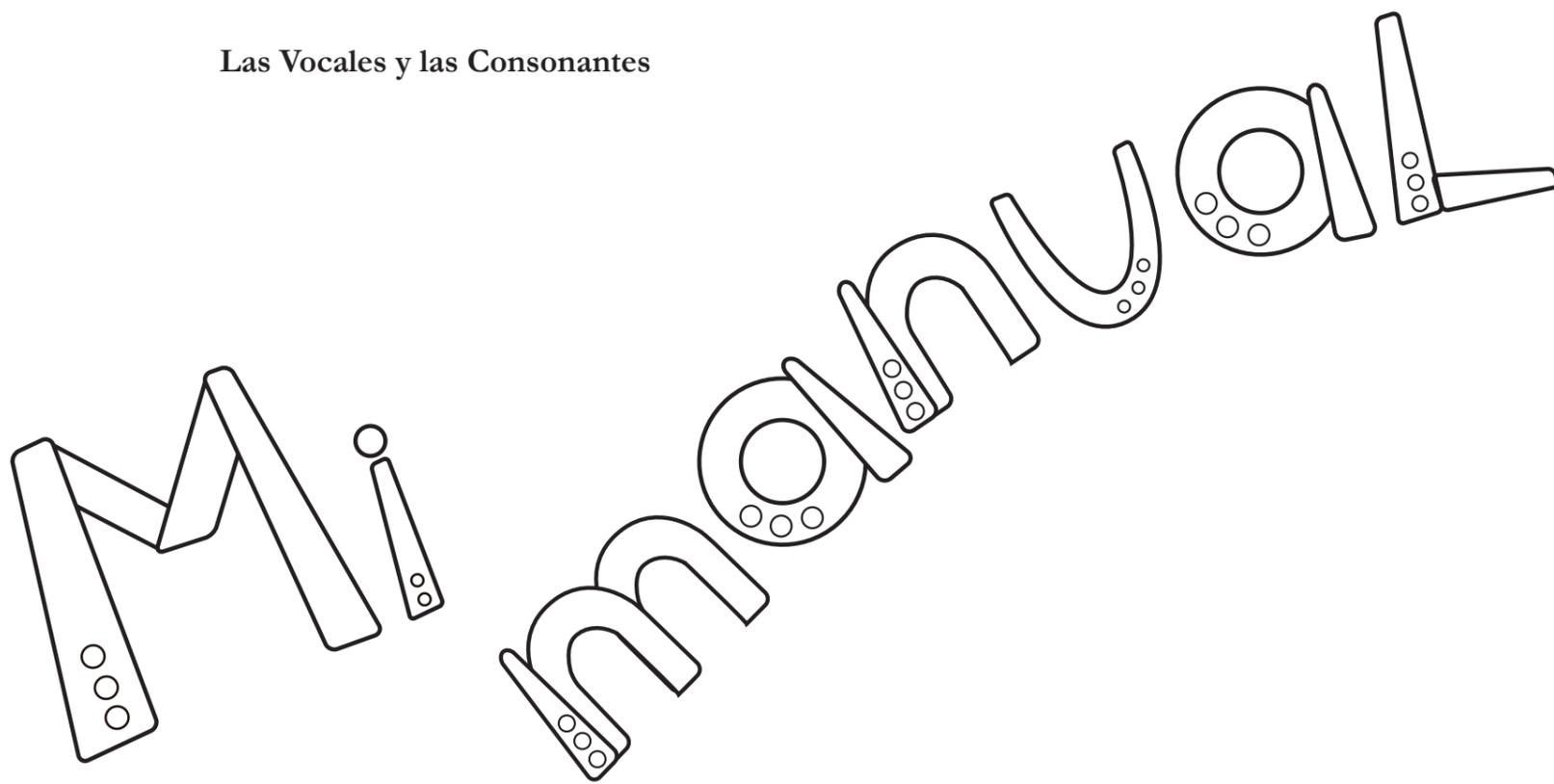


La Naturaleza: Elementos y Clima

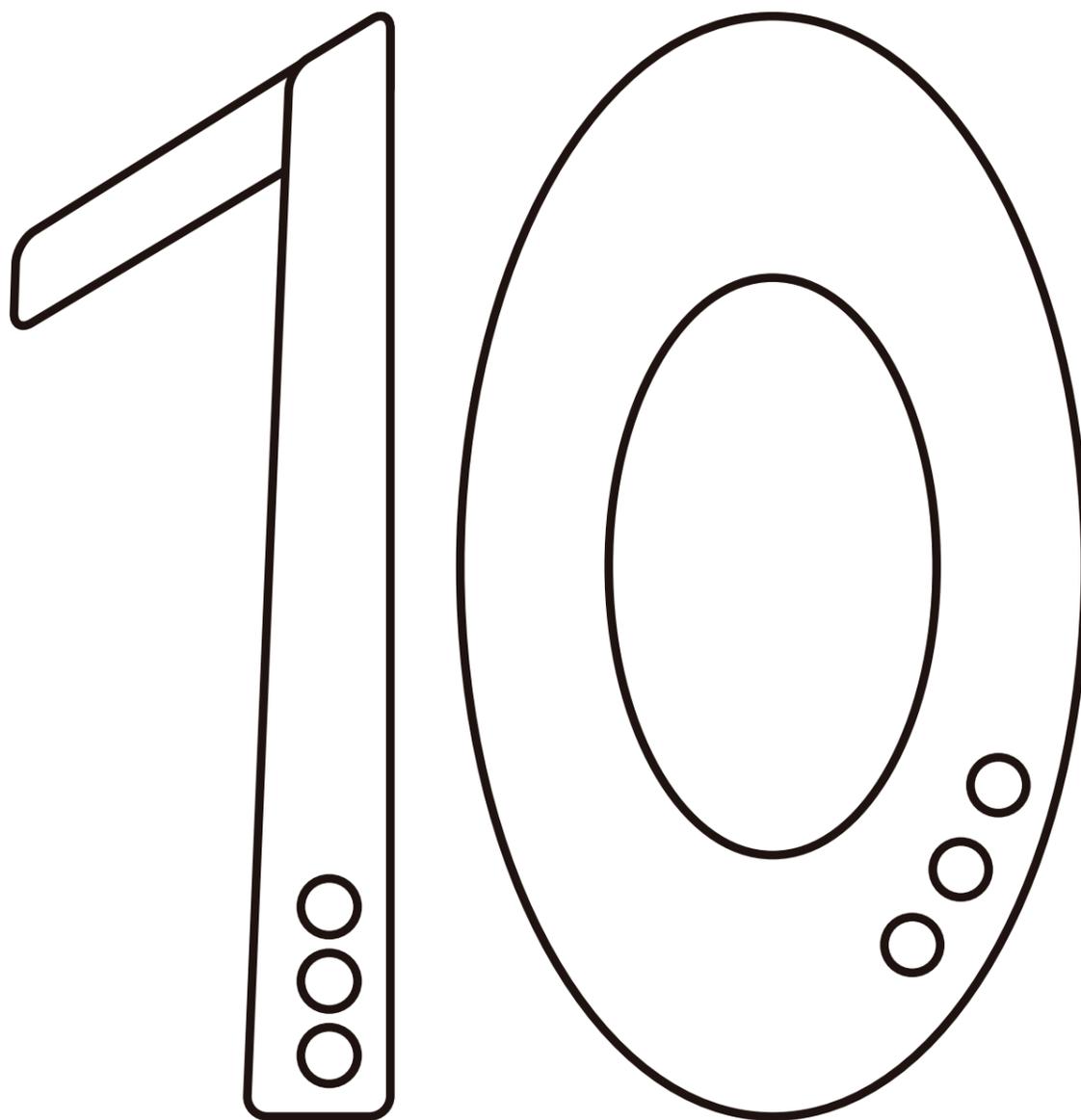




Las Vocales y las Consonantes



Los Números



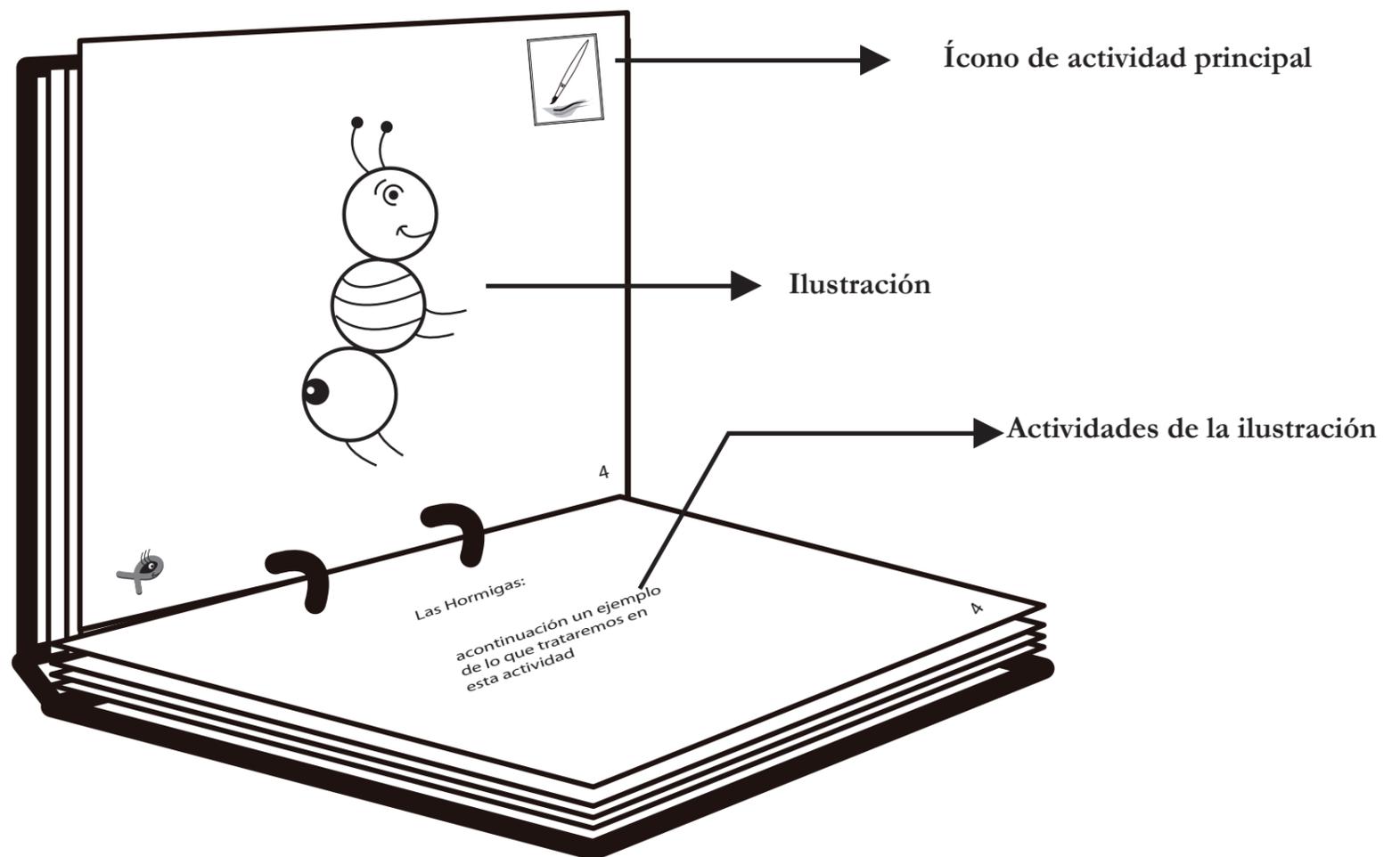
Las diferentes ilustraciones contienen sus respectivas actividades explicadas como realizar.

Las actividades pueden ser combinadas de acuerdo a las necesidades de la maestra.

3.1.3 Presentación

Para la presentación final de este trabajo, se ha tomado como soporte el CD que se podrá visualizar en la computadora.

- El software de apoyo será el power point o el formato PDF.
- Al momento de enviar a imprenta se utilizará el Indesign y el ilustrador.
- Se utilizará hojas de papel bond gruesas sobre los 150gm. para su impresión.
- Una vez impresas las hojas del manual se colocarán en un folder de doble anillo para una mejor presentación.



Conclusiones del Capítulo 3

Cuando las ideas son descritas en forma de bocetos y el sistema empieza a tomar forma entonces se procede a finalizar las ideas con la ayuda del computador.

Cuando las artes se encuentran listas, revisadas y aprobadas pasan a una fase de creación o impresión, dependiendo de la propuesta.

El diseño de este trabajo apoya a la educación temprana.

Cumple un sistema sencillo y práctico.

Su innovación se encuentra en la multifuncionalidad que presta.

Además resuelve el problema de la economía en su producción.



[CONCLUSIONES

En la elaboración de este trabajo pude determinar que el escribir las ideas ayuda a recordar con facilidad lo que se desea hacer en un futuro cercano.

Lo más importante es realizar varios bocetos de las ideas, obteniendo resultados varios antes de tomar la decisión de utilizar el computador.

Es importante también conocer el público al que va dirigido el trabajo.

En este caso en particular va dirigido a la maestra campesina de la Provincia del Azuay, la cual no ha podido cursar el nivel superior de educación.

Este manual le ayudará en el proceso de educación temprana de sus hijos.

Además como un aporte a la educación, este trabajo me ayudó a comprender que con un poco de imaginación y creatividad se puede lograr ilustraciones simples y comprensibles para niños y adultos.

Una aplicación simple de gráfica preincásica logra que las ilustraciones tomen vida y sean fácilmente reproducibles.

Como un aporte extra se planteó unos juegos para piso o pared, que al mismo tiempo pueden decorar las paredes de los centros de desarrollo infantil, aplicables a los de las zonas rurales y urbanas.

Todo esto no hubiera sido posible sin el apoyo y la colaboración del Programa ORI.

El aporte de los profesionales de la educación y sus consejos han hecho de este trabajo una herramienta para enseñar.

Espero que en un futuro no muy lejano se pueda realizar una edición más amplia y con páginas a color.

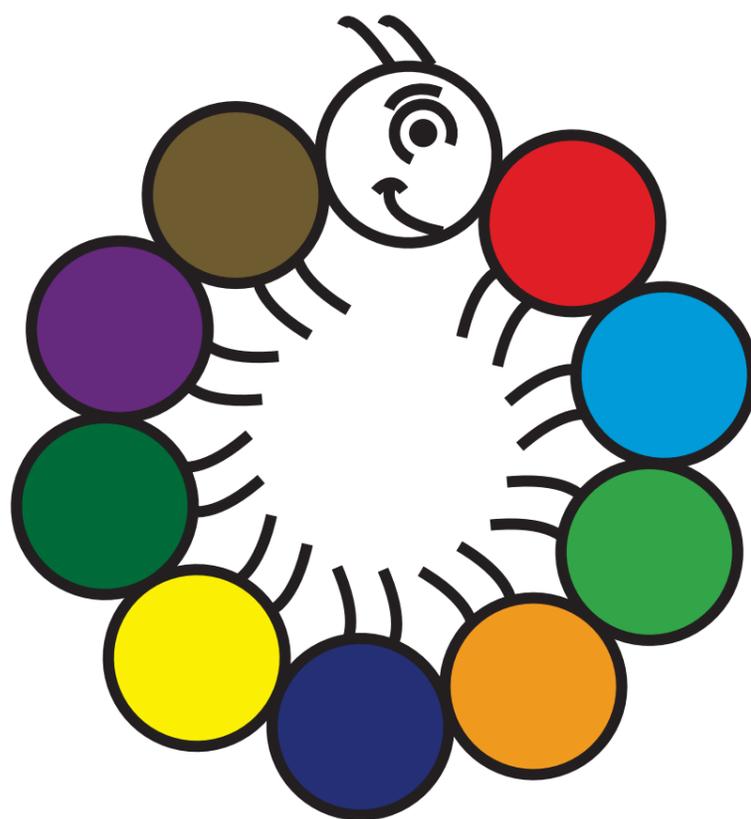
[RECOMENDACIONES

El manual en cuestión puede ser reeditado, pero siempre tomando en cuenta la simplicidad y el aporte educativo que debe brindar.

No lo complique, las educadoras parvularias profesionales me han indicado que pueden demorar hasta una o dos semanas en una actividad.

Sea concreto y claro con las palabras, el rebuscar terminos confunden en el proceso de la actividad.

Si una mejor tecnología brinda mejores resultados con costos reducidos no dude en ponerlos a prueba.



[BIBLIOGRAFIA

- © BIBLIOTECA PRÁCTICA PARA LOS PADRES Y EDUCADORES; Pedagogía y psicología infantil. La primera infancia; Editorial THEMA, Buenos Aires, 1989, tomo 2, Tercera edición.
- © PROAÑO, Margarita; Apuntes de Psicomotricidad, Cuenca, 2002
- © MARÍN, Ricardo; Didáctica de la educación artística;
- © PEARSON BLUMA, Susan, SHEARER, Marsha, FROHMAN, Alma, HILLARD, Jean; Guía Portage de Educación. Preescolar
- © OAKLANDER, Violet; Ventanas a nuestros niños; Editorial Cuatro Vientos; Santiago de Chile 1992.
- © DAVIDO, Roseline; Descubra a su hijo a través de sus dibujos; Editorial Sirio S.A. Buenos Aires 1998
- © CONDEMARÍN, Mabel; Hurganito, ejercicios de lectura y escritura; Editorial Universitaria.
- © MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL; Guía para el Desarrollo Integral de los niños de 0 a 5 años. SE.
- © MARTI Y GARBAYO, Monica, Arte: creativas para la educación infantil/ Manitas artísticas; Parramón. Barcelona. 1 ed. 2003. 48 p. Ilus. fot. gráf.
- © LOOMIS, Andrew. Ilustración creadora / Librería Hachette. Buenos Aires. 7 ed. 1980. 300 p. ilus.
- © COSTA, Joan; MOLES, Abraham, DIREC; Imagen didáctica / Enciclopedia del diseño; CEAC. Barcelona. 1991. 272 p. Ilus.
- © NAKANISHI MOTOO, Ed. Corporate design systems: identity through graphics / T. 2. PBC, International, INC. New York. 1985. 124 p. ilus. En. tomo 2.
- © BOWDOIN, Ruth. CAVAGNIS, Maria Esther. BETANCUR, Maria Cecilia. CAMACHO, Clara Patricia. Los padres son maestros. Guia practica para la correcta formación de sus hijos. Educar cultural recreativa. Bogotá 1984. Fascículos, 4,6,10,16,19,26
- © PLANETA JUEGO, Centro Educativo (Guardería). Planificación anual para niños de cero a cinco años / SE.

- © COLECCIÓN DIDÁCTICA. Didáctica de la Educación Artística / Editorial Marín, SE
- © SWANN, Alan. Reticulas / SE
- © CATEDRA Fontana; Pensamiento Tipográfico. Edicial. Buenos Aires 1996. Primera edición 173 p.
- © SWANN Alan. Diseño Gráfico. Naturart, S.A. Barcelona 1992. 192 p.
- © VÁSQUEZ V., Gabriela. Animaciones para niños en edad preescolar. Tesis previa a la obtención del título de diseñador gráfico. S.E. /Cuenca 2006. 79 p.
- © SALVAT Editores, Historia del Arte Ecuatoriano, Tomo 1, Gráficas Estella S.A. Navarra España 1977. 260p