



# FACULTAD DE DISEÑO ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

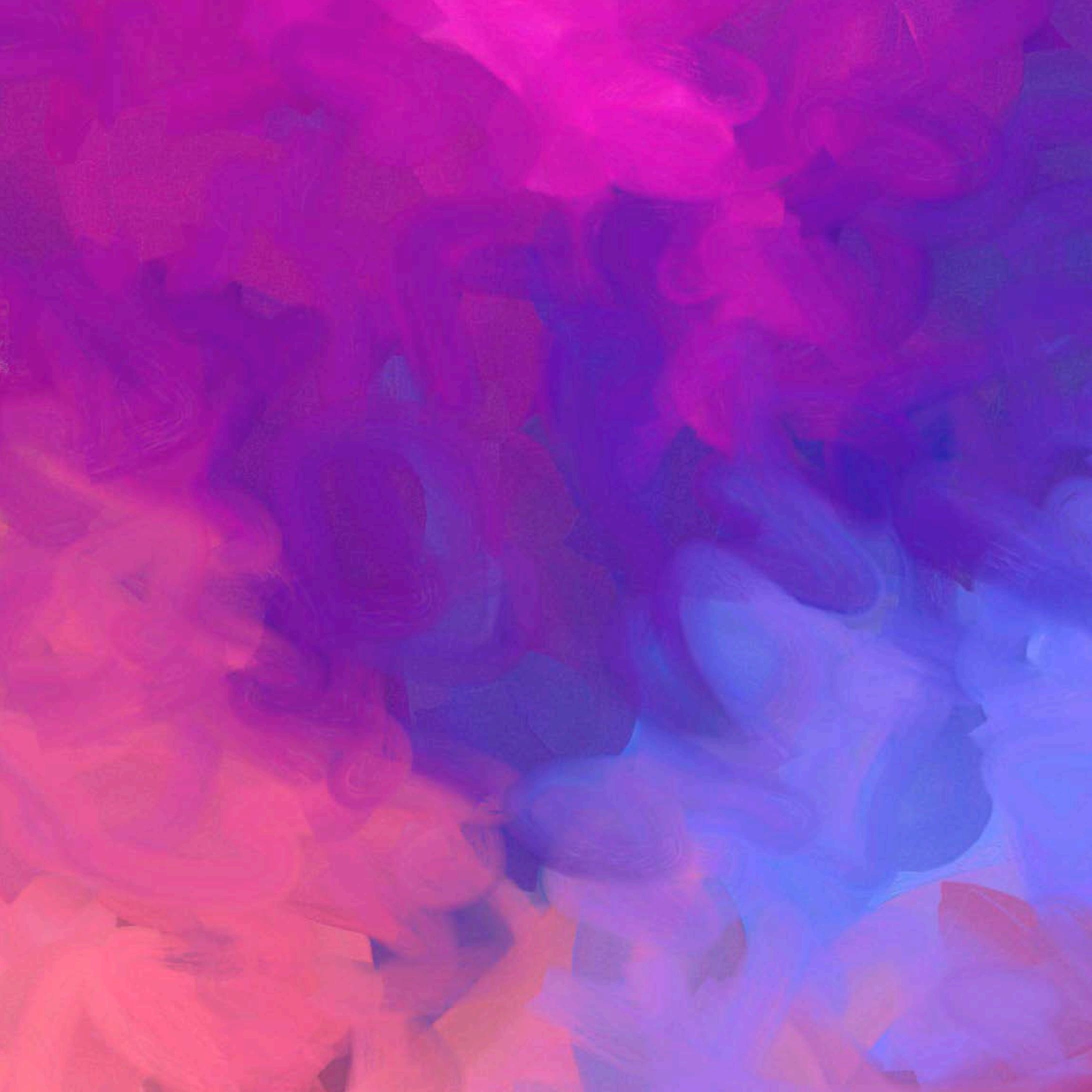
TRABAJO DE GRADUACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE DISEÑADOR  
GRÁFICO

TEMA:  
El diseño gráfico como apoyo en  
la creación de material didáctico

TÍTULO:  
Diseño gráfico de material  
didáctico para el descubrimiento de  
talentos artísticos a temprana edad

Director:  
Mst. Catalina Serrano

Autora:  
María Elisa Vintimilla J.



*Facultad de Diseño*  
Escuela de Diseño Gráfico

*Tema:*

Diseño gráfico como apoyo en la creación de material didáctico

*Título:*

Diseño gráfico de material didáctico para el descubrimiento de talentos artísticos a temprana edad

*Director:*

Mst. Catalina Serrano

*Autora:*

María Elisa Vintimilla J.

*Año 2016*



## 🎵 Agradecimiento

Quiero agradecer a mis tutores: Catalina Serrano, Diego Larriva y Juan Lazo por sus consejos, guía y buena energía en todo este proceso.

A Ernesto Santisteban por su ayuda en las animaciones, voz de personajes y composición de letra y canción del jingle.

A mi madre por hacer la voz de Blanquita y contagiarme de positivismo.

A Tito Bravo de Slam Studio por su ayuda en la producción musical del jingle en las animaciones.

## 🎵 Dedicatoria

A Ernesto que a estado incondicionalmente ayudandome en cada paso de este proyecto, brindandome su amor, apoyo y sobretodo paciencia, gracias por ser mi fuerza y mi luz.

A mis padres y hermana que me han dado su apoyo, ánimos y consejos en este proceso.

## Resumen

La educación de los niños dentro de los centros educativos han establecido un sistema de enseñanza en el cual no necesariamente se detecta a tiempo el talento artístico que tienen. Esta falta de observación hace que solo se brinden generalmente prácticas de música y pintura dejando a un lado toda una variedad de artes que podrían repercutir positivamente en la creatividad y sensibilidad del niño. Queremos presentar por medio de este proyecto, una herramienta didáctica que facilite el descubrimiento del talento artístico a temprana edad en un marco de complementación al sistema educativo, a la función formativa de los profesores apoyándonos en el diseño como un eje de comunicación.

## 🎵 Problemática

Durante el período de la niñez, etapa clave del aprendizaje y la formación del ser, nos enseñan en la escuela temas que van orientados mayormente a nuestras capacidades cognitivas como ciencia naturales, matemáticas, historia entre otras materias. Este sistema de enseñanza garantiza principalmente la capacidad progresiva del intelecto, pero no necesariamente garantiza e incentiva el talento artístico como una facultad humana a descubrir. Es imprescindible el rescate y la proyección de las habilidades de un niño para un mejor desarrollo en sus facultades creativas, que le acompañarán durante las etapas de la adolescencia-juventud según la sensibilidad que quiera desarrollar por medio de un arte. El problema radica que en la etapa de la niñez no se brinda mucho material didáctico orientado hacia este propósito y la poca observación durante este período por parte de los profesores no permiten saber e incentivar que tipo de participación artística podrían tener los niños a futuro. La pedagogía infantil reafirma que la didáctica apoyada principalmente en el arte es funcional, porque es un lenguaje efectivo para comunicarse y formar al niño en determinadas áreas. Es por ello que el diseño gráfico nos permitiría junto a un profundo estudio, brindar una herramienta que atienda dicha necesidad en un contexto educativo.

## 🎵 Objetivos Generales

Aportar al desarrollo integral de los niños, mediante el diseño de material didáctico que ayude a profesores a descubrir sus talentos artísticos desde temprana edad.

## 🎵 Objetivos Específicos

Diseñar material didáctico para fomentar en el niño un espíritu de identificación de su talento.

Abstract

**GRAPHIC DESIGN OF DIDACTIC MATERIALS FOR THE DISCOVERY OF  
ARTISTIC TALENT AT AN EARLY AGE**

**ABSTRACT**

Children's traditional education has established an educational system without detecting the artistic talent they have in other areas. Only music and painting practices are provided, leaving aside other arts that could have a positive impact on creativity. According to UNESCO, creativity is part of the core of human beings nature; for these reasons an educational support material for teachers was produced. This included four videos in which graphic design, animation, and didactics were used, proposing different activities that allow children to learn, experience, and discover their artistic skills.

**Keywords:** Art, Children, Primary Education, Skills, Painting, Sculpture, Dance, Music, Children's Videos, Animation.

60652 VINTIMILLA JARAMILLO MARÍA ELISA

**Author**

SERRANO CATALINA

**Director**



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

Índice de contenidos

# ÍNDICE

Dedicatoria y agradecimientos	5
Resumen	6
Problemática	7
Objetivos Generales y específicos	7
Abstract	9
Índice de contenidos	11
Introducción	12

## Capítulo 1

### 1 Marco Teórico

#### 1.1. El Talento

1.1.1 El arte y su función social	14
1.1.2 El talento	17
1.1.3 La inteligencia y la creatividad	17
1.1.4 Las múltiples inteligencias:	18
1.1.4.1 Inteligencia musical	19
1.1.4.2 Inteligencia espacial	20
1.1.4.3 Inteligencia cinestésico-corporal	21

#### 1.2 Los Niños

1.2.1 Psicología del desarrollo	23
1.2.2 Factores sociales	24
1.2.3 Cuenca como contexto cultural	25

#### 1.3 Métodos de enseñanza

1.3.1 Educación artística	26
1.3.2 Material didáctico	27
1.3.3 La lúdica	28
1.3.4 Material audiovisual en la educación	29
1.3.5 Video educativos	30

#### 1.4 Diseño gráfico audiovisual

1.4.1 Comunicación visual:	31
1.4.1.2 Técnicas de la comunicación visual	32
1.4.1.3 Teorías de la gesticulación	33
1.4.1.4 La Función del diseñador gráfico	34
1.4.2 El Color	35
1.4.3 Ilustración para niños	38
1.4.4 Producción audiovisual:	39
1.4.4.1 Guión	40
1.4.4.2 Animación	40
1.4.4.3 Audio y locución	42
1.4.4.4 Edición	42

#### 1.5 Investigación de Campo

1.5.1 Entrevistas	44
-------------------	----

#### 1.6 Análisis de Homólogos

1.6.1 homólogo 1	48
1.6.2 homólogo 2	49
1.6.2 homólogo 3	50

## Capítulo 2

### 2.1 Programación

2.1.1 Definición del usuario (target)	52
2.1.2 Segmentación	53
2.1.3 Persona Design	54
2.1.4 Partidos de Diseño:	
2.1.4.1 Forma	56
2.1.4.2 Función	57
2.1.4.3 Tecnología	58

### 2.2 Plan de Negocios

2.2.1 Producto	59
2.2.2 Plaza	60
2.2.3 Precio	60
2.2.4 Promoción	61

## Capítulo 3

### 3.1 Diseño

3.1.2 Ideas Creativas	
3.1.2.1 Constantes	64
3.1.2.2 Variables	68
3.1.3 Selección Idea Final	73
3.1.4 Desarrolla de personajes	74
3.1.5 Guión	80
3.1.6 Story Board	88
3.1.7 Propuestas logotipo	98
3.1.7.1 Propuesta final logotipo	99
3.1.8 Animación	100
3.1.9 Propuesta final producto	102

#### 3.2 Validación

#### 3.3 Testimonios

#### 3.4 Conclusión

#### 3.5 Bibliografía

#### 3.6 Bibliografía imágenes

# Introducción

La experiencia del aprendizaje considera etapas de constante interacción, siendo el del educador y estudiante uno de los estados humanos que unen la razón y la emoción mediante enseñar y aprender. Si nos apoyamos en la idea del equilibrio cómo una finalidad de vida desde niños, sabremos descubrir rápidamente la importancia del arte, pues saca nuestro lado más subjetivo, emocional y creativo con el cual podemos usar o compensar otro tipo de herramientas más cognitivas. De esta manera consideré la didáctica como un papel fundamental para que esta experiencia fluya en nuestra búsqueda del talento, en este caso y como un pilar de nuestro derecho a la sensibilidad, del talento artístico.

Tras realizar la presente investigación, corregir conceptos y poder entender que estamos sujetos a etapas tecnológicas y creativas donde el arte cumple un papel comunicacional imprescindible, he plasmado las etapas de aprendizaje recibidas en la carrera de Diseño Gráfico mediante un proyecto que permita a una clase de arte en edad temprana, considerar la omnipresencia de la estética en todo lo que nos rodea, empezando en nosotros mismos al descubrirla.

Todos somos una constante creación y una obra nos hace acuerdo de ello.

## Primera Etapa

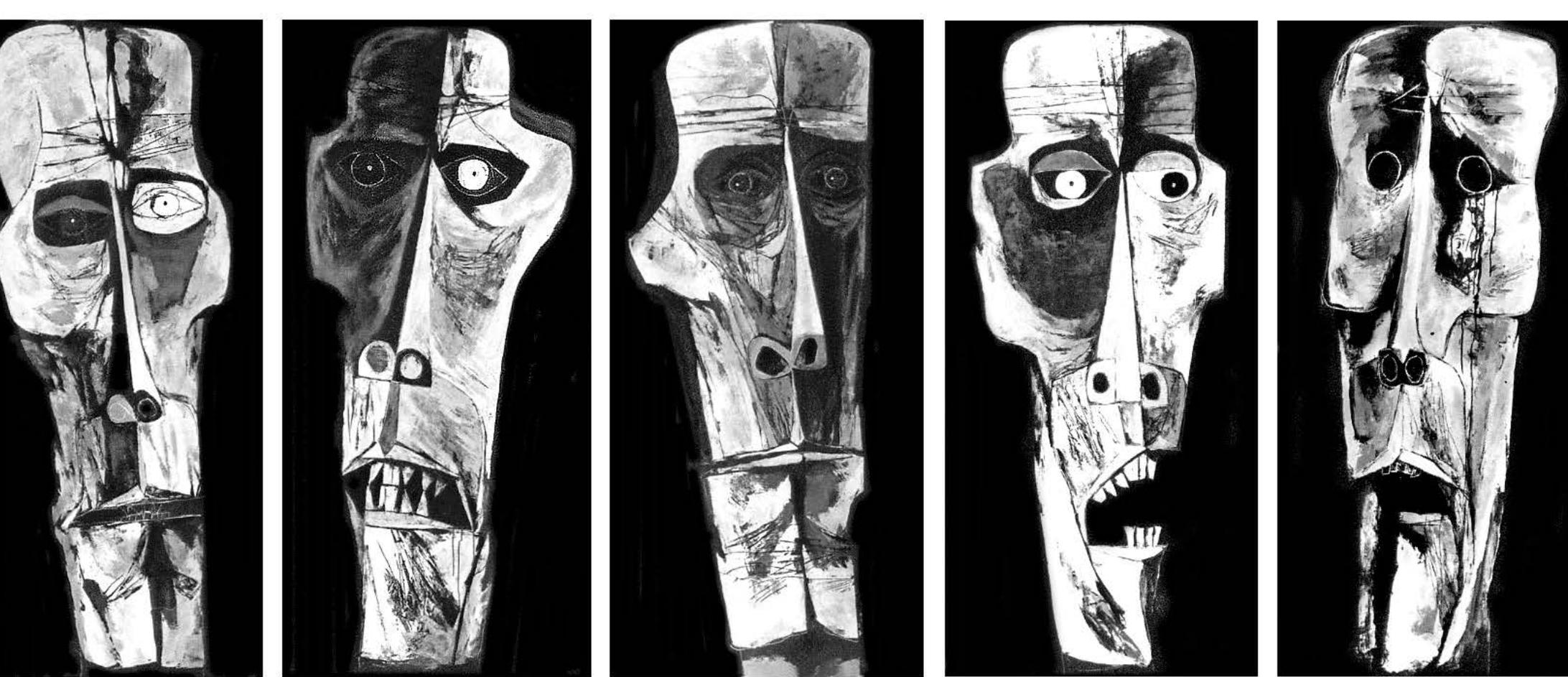
Para el desarrollo de esta tesis se hizo un estudio previo de diferentes marcos conceptuales que están relacionados con la problemática elegida y con el desarrollo del material didáctico, estos temas se dividen en cuatro partes; el primer tema abarca todo lo que tiene que ver con la inteligencia, el talento y la creatividad para poder ampliar nuestros conocimientos en cuanto a estos términos. El segundo tema trata acerca de los niños, aquí se toma en cuenta los factores sociales, culturales y cognitivos que afectan o influyen en el desarrollo de los niños en todas sus etapas del crecimiento. El tercer tema trata acerca de los métodos de enseñanza que se deben aplicar en relación al arte y que material didáctico debería ser el adecuado para este tipo de propuesta. El cuarto punto a tratar es acerca del diseño gráfico aplicado en producción audiovisual para poder realizar un material didáctico óptimo y que se pueda aplicar en niños de primaria.

## Segunda Etapa

En esta etapa se realiza la investigación de campo, esto quiere decir que entrevistamos a diferentes especialistas y docentes que tienen mucha experiencia y conocimiento en cuanto al arte, los niños y su psicología, también se realizó un análisis de homólogo esto quiere decir que estudiamos, observamos y tomamos como ejemplo productos semejantes a lo que queremos hacer con este material didáctico, para esto se analizan 3 parámetros: la forma (estética), función (manera en la que se va a usar el producto) y tecnología (soporte)

# Capítulo 1

## Diagnóstico



# 1. Marco Teórico

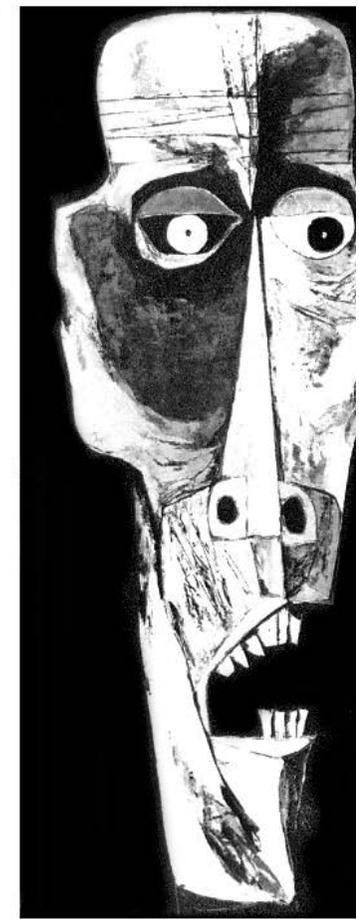
## 1.1 EL talento

### 1.1.1 El arte y su función social

El arte parte entre muchas cosas, de un fenómeno en el cual la conciencia individual en profundidad pertenecen a la conciencia colectiva, de esta manera el signo y significación es de suma importancia ya que la fuerza psicológica que se proyecte desde la individualidad cobrará un carácter colectivo comunicacional.

Una obra de arte no puede ser identificada solo con el estado de ánimo del autor o del espectador, cada estado subjetivo de la conciencia tiene algo individual y momentáneo que se manifestará según la época y el tipo de obra artística. Esto podemos notarlo en el estado de ánimo subjetivo de cualquier individuo frente a una pintura impresionista a diferencia de una pintura cubista, la cantidad de ideas y sentimientos es mayor según el tipo de obra, como en el caso de la poética surrealista que deja al lector la iniciativa de imaginar el contexto de un tema a diferencia de un poema clásico que por la precisión de expresión elimina las asociaciones subjetivas.

La realidad de una obra de arte cumple un fenómeno social como la filosofía, la política, la religión, la economía, etc. Esta es la razón por el cual el arte más que cualquier otro fenómeno social es capaz de representar una "época", por eso durante mucho tiempo la historia del arte se confundía directamente con la historia de la cultura y a la vez la historia universal delimita sus períodos mediante la historia del arte.



## Obras de arte

Existen artes en que la función comunicativa esta presente como en la poesía, pintura y escultura, mientras que en otras parece estar oculta como el baile o invisible como la música, en ambos casos existe un significado comunicativo y un mensaje fácil o complejo que descifrar.

Para nosotros es importante hacer del arte una función vital puesto que hace de nuestra individualidad una herencia colectiva y una instauración cultural de nuestro presente, el arte debe considerarse en toda su historia como: a) Una obra: cosa que contiene un mensaje simbólico b) Objeto estético: que corresponde al significado de dicho simbolismo en la consciencia colectiva c) La relación entre ambas naturalezas que proporciona una reflexión unida a otras ciencias como la política, religión, filosofía, economía etc.



# SOY UN ARTISTA



marta altés



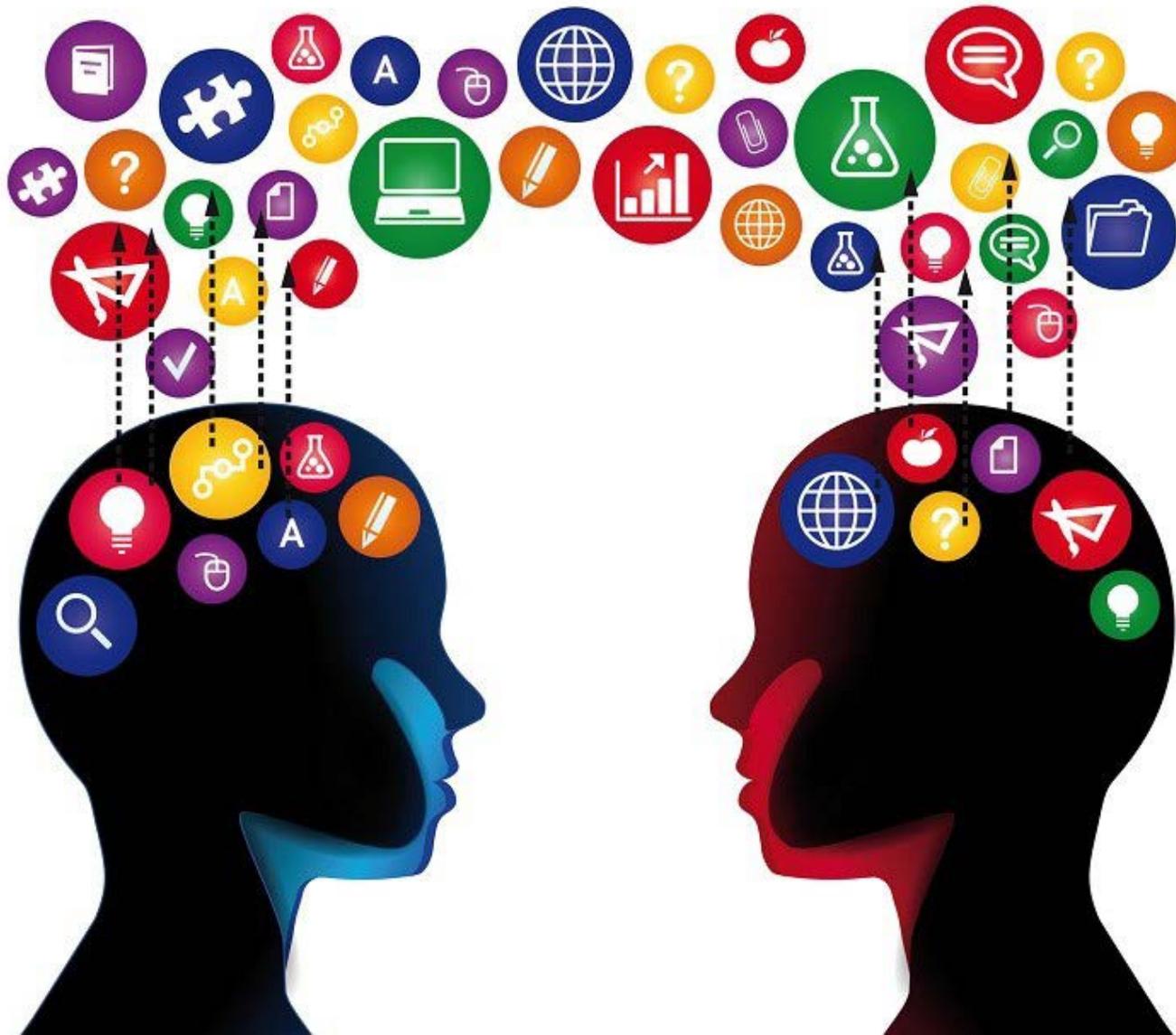
## 1.1.2 El talento

“El vocablo talento proviene del latín “talentum” que denomina a una moneda antigua de los griegos. En el sentido figurado y familiar, en nuestro idioma, significa aptitud natural para hacer algunas cosas, entendimiento o inteligencia. En la actualidad, se utilizan muchos vocablos como sinónimos de él, entre ellos se encuentran excelencia, excepcional, superdotación, aprendizaje rápido, superior, brillante, dotado, sobre dotado, mejor dotado, superiormente dotado, entre otros.” (García Lorenzo, 2005)

## 1.1.3 La inteligencia y la creatividad

Según Howard Gardner, psicólogo estadounidense reconocido en el campo del análisis de las capacidades cognitivas define a la inteligencia como “ la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales.” (Gardner, 1993)

Tomando en cuenta la creatividad y su relación con la inteligencia Gardner sostiene que “La creatividad no depende nada más de la inteligencia: implica factores de personalidad relacionados con aspectos del individuo, del ámbito y del campo presentes en la sociedad en general.” (Gardner, 1993)



## 1.1.4 Las múltiples inteligencias

La inteligencia se puede reconocer según el ambiente social y cultural donde uno se desenvuelve y Gardner afirma que “la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupa diferentes capacidades específicas, sino actúa como una red de conjuntos autónomos, interrelacionados.”

Él propone 8 tipos de inteligencias múltiples: 1) lógico matemático; 2) visual espacial; 3) musical; 4) corporal cinestésica; 5) lingüístico verbal; 6) naturalista-ecológico; 7) intrapersonal; 8) interpersonal; pero en este caso rescataremos solo 3 de ellas ya que tiene una relación directa con el campo de arte.

### 1.1.4.1 Inteligencia musical

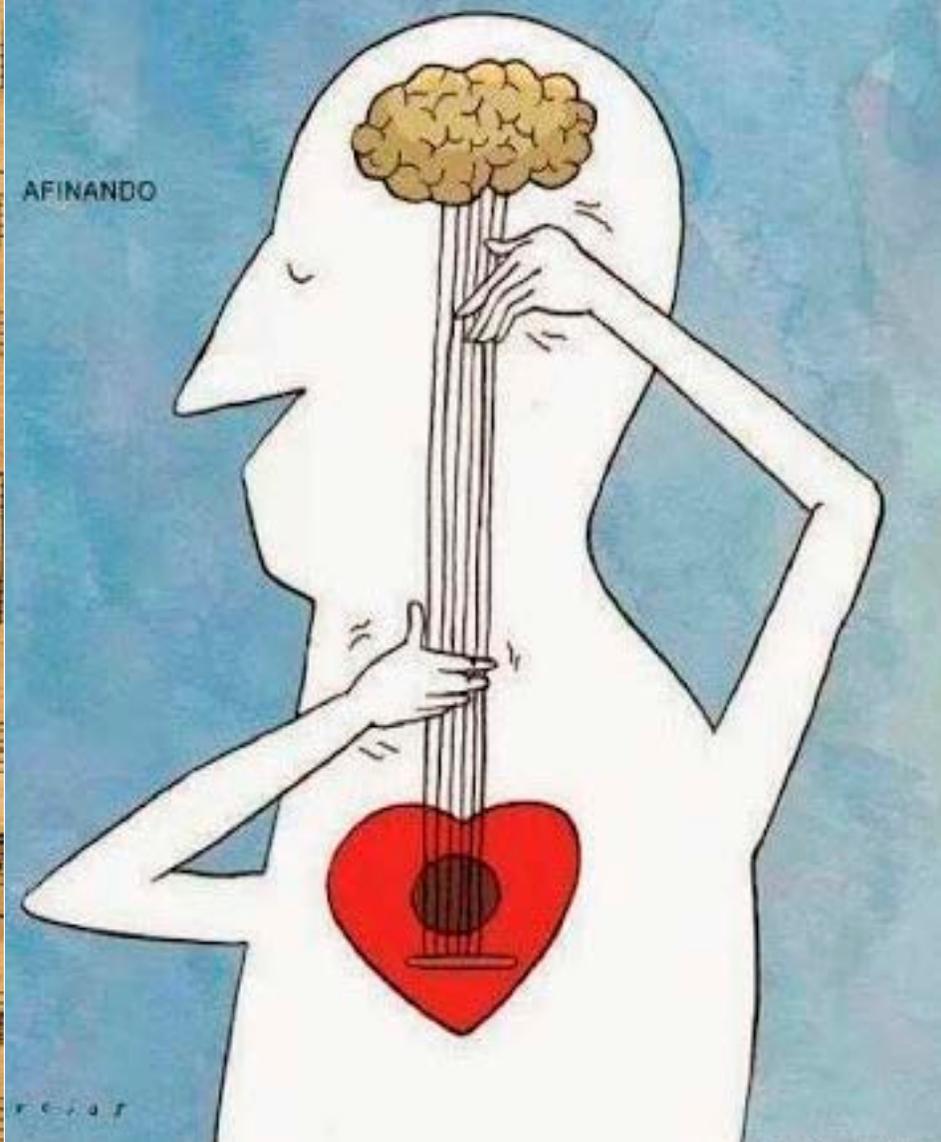
Relacionada directamente al manejo del tono y el ritmo, cuya experiencia inicial proviene del acento de cada cultura, nos permite desarrollar el sentido auditivo el cual parte de una organización rítmica.

Gardner habla acerca de los aspectos afectivos de la música y cita a Schoenberg que define a la música de la siguiente manera: “La música es una sucesión de tonos y combinaciones de éstos, organizada de tal manera que produzca una impresión agradable en el oído, y es comprensible su impresión en la inteligencia... Estas impresiones tienen el poder de influir en las partes ocultas de nuestra alma y de nuestras esferas sentimentales y... esta influencia nos hace vivir en el país del ensueño de deseos cumplidos o en un infierno soñado” (Gardner, 1993, pp. 92)

La música se hace presente desde la infancia cuando a los dos meses el niño es capaz de llegar a llevar el tono, volumen y melodía a las canciones de la mamá, siendo inclusive más sensibles a las propiedades modulares del habla. Al año y medio desarrollan una construcción de melodía y tiempos hasta el cuarto año de vida donde la cultura dominante le propone un patrón musical a seguir, momento en que generalmente se pierde la producción de canciones espontáneas y del juego sonoro exploratorio.

La educación musical se da aproximadamente tras los primeros años de la escuela y su estudio puede permitir analizar algunos casos de niños que han pasado la barrera de la dominancia cultural, donde las inclinaciones musicales apuntan a lo que solo escuchan, en este sen-





tido se considera que existe actualmente un analfabetismo musical. Sin embargo hay culturas cuyas tradiciones han permitido al niño involucrarse en la música desde las segunda semana de nacido como en el caso de la tribu Anag en Nigeria, en este caso implica una disciplina y es lo que encontrará el menor que desee integrarse a su estudio, se da una etapa crucial donde inclusive sacrifica sus amistades y tiempo libre para cultivarse.

### 1.1.4.1. Relaciones con la música:

**El Lenguaje.** Aunque se pretende relacionar el lenguaje y la música, cabe recalcar que en el caso de las habilidades lingüísticas están lateralizadas en el hemisferio izquierdo del cerebro, mientras que las habilidades musicales en el hemisferio derecho.

**La Danza:** Mas bien, si se puede observar una estrecha relación con la danza, esto se observa desde la etapa de la niñez cuando el niño al cantar acompaña su experiencia con aplausos o movimientos del cuerpo. Igualmente en el ballet cuyo desarrollo es una analogía al movimiento musical de la pieza a ejecutar.

**Los Sentimientos:** La música puede servir como una manera de captar sentimientos, conocer acerca de ellos o de sus formas, da la relación entre el autor y el oyente atento.

**Las matemáticas:** Para apreciar la operación de ritmos en una obra musical es necesario que el individuo posea cierta competencia musical básica.

# El lápiz

PAULA BÓSSIO



Autor: Loly y Bernardilla

## 1.1.4.2 Inteligencia espacial

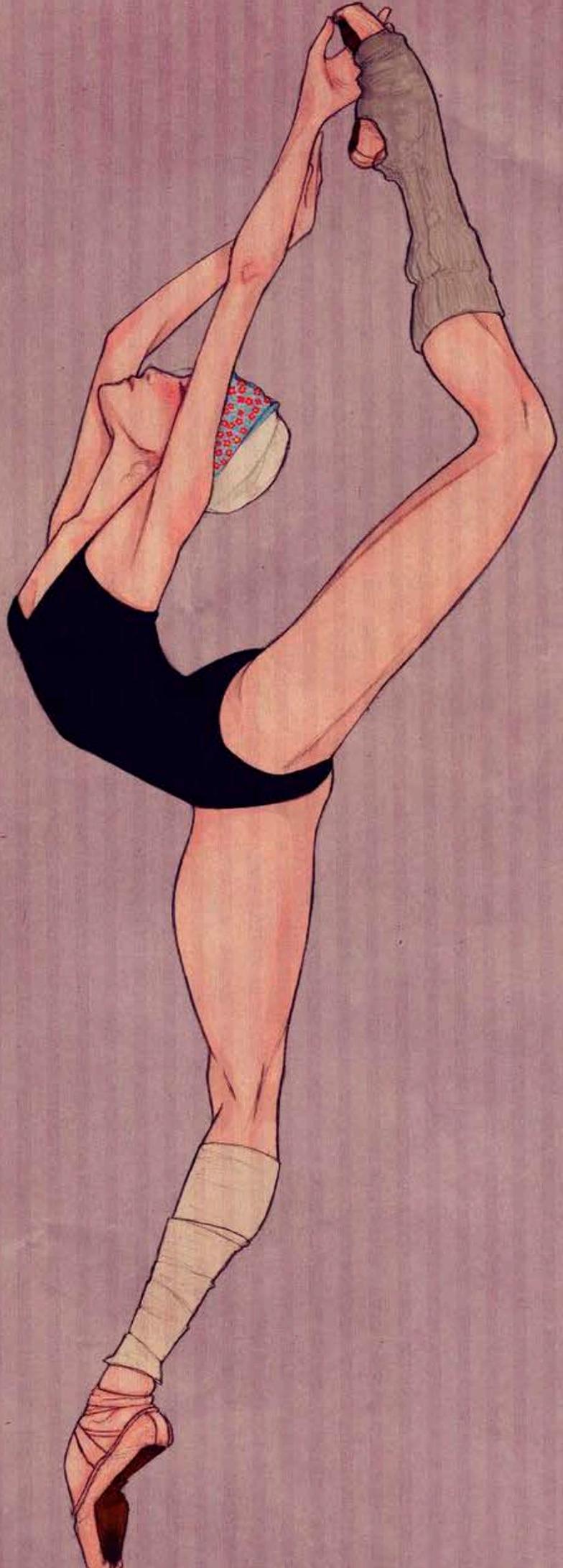
Se refiere a la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Este tipo de inteligencia la podemos observar en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros. Está en los alumnos que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros y les gusta hacer mapas conceptuales y mentales entendiendo muy bien planos y croquis.

La experiencia en este tipo de inteligencia permite conservar en la memoria la imagen o identificación de lo observado tanto en tamaño y color, independientemente del escenario donde fue captado. También se pueden recrear distintos lugares en donde ubicar dichos elemento, pudiendo ser expresados en descripciones gráficas mediante versiones bi y tridimensionales del mundo real.

Esta inteligencia se desarrolla en el hemisferio derecho del cerebro al igual que la inteligencia visual, pudiendo en ocasiones, donde se ha dado un deterioro o accidente en dicha área cerebral, tener dificultades en el desarrollo de tareas y poca atención. Desde la antigüedad se ha relacionado con la capacidad de dirigir grupos humanos en un sentido de ubicación (primates, tribus) donde ir de recolección o carcería implicaba reconocer un lugar para regresar al hogar.

Dentro de las diferentes habilidades que desarrollan las personas que poseen esta inteligencia podemos encontrar a pintores, dibujantes, arquitectos, escultores, marinos, topógrafos, ingenieros entre otros.

La relación con el tacto para identificar un espacio también se asocia a esta inteligencia, esto se puede comprobar en personas no videntes o experimentos realizados en personas con vendaje en los ojos, donde los dedos y la mano le permiten ir relacionando las distancias donde se va desarrollando el individuo.



### 1.1.4.3 Inteligencia cinestésico corporal

Permite utilizar el cuerpo en formas muy hábiles y diferenciadas para propósitos expresivos o metas. Están relacionadas a dos capacidades, el adiestramiento para tomar objetos y el control de movimientos corporales propios.

Estos comportamientos podemos observar en las bailarinas y nadadores que desarrollan el dominio del cuerpo. Los artesanos, jugadores de pelota e instrumentistas, manipulan los objetos con finura pero también hay que considerar a otros individuos en quienes es primordial el uso del cuerpo como los actores o inventores.

Es interesante cómo se relaciona esta inteligencia a la lingüística y la música cobrando un papel cultural donde se explota más de una inteligencia. Recordemos que dentro de las culturas donde ha prevalecido esta inteligencia están los griegos mediante sus actividades artísticas y atléticas.

En este caso, el predominio cerebral de esta inteligencia se ubica en el hemisferio izquierdo junto al lenguaje, esta actividad motora tiene su origen en la genética, por ejemplo en el caso de los zurdos.

La danza es un claro ejemplo de esta inteligencia y aunque muchos piensan que está dissociada a otras artes como la música ó narrativa, estas se entrelazan y proyectan un efecto, en este caso como dice Mijail Barishnikov: “La danza es como muchos nuevos lenguajes, todos los cuales expanden la flexibilidad y alcance de uno. Igual que el erudito de los lenguajes, el bailarín necesita el mayor número de lenguajes posible; jamás hay suficientes.” Pero también los seres humanos se destacan por cualidades atléticas y de invención a los cuales se atribuye esta inteligencia, poniendo en evidencia una vez más que se relaciona con otras áreas de desarrollo inclinadas hacia las medidas lógico matemáticas.

# 1.2 LOS NIÑOS

## 1.2.1 Psicología del desarrollo

En el transcurso del tiempo han existido personas interesadas en estudiar al hombre y cómo este adquiere, mantiene y desarrolla el conocimiento, para esto vamos a hablar acerca del enfoque de Jean Piaget sobre las etapas del desarrollo cognitivo en los niños.

Piaget declara que el organismo humano tiene una organización interna característica y esta es responsable del modo único del funcionamiento del organismo, el cual es invariante. Sin embargo la capacidad cognitiva y la inteligencia están estrechamente ligadas al medio físico y social, en el caso de los niños le dan sentido a las cosas, especialmente por medio de la información recibida de los objetos y el entorno.

### 1. Etapa sensoriomotora:

Etapa que se desarrolla de 0-1 a casi 2 años: El niño aprende a partir de la experiencia corporal, en un principio con su cuerpo y después con el medio que le rodea.

### 2. Etapa pre-operacional:

De los 2-4 y 4-7 es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. Se divide en dos sub estadios:

#### Período pre-conceptual:

Etapa de los 2 a los 4 años. El niño actúa en el nivel de la representación simbólica, así se puede ver en la imitación y memoria manifiestas en dibujos, lenguaje, sueños y simulaciones. Piensa que el mundo es tal cual el lo percibe, no entiende de otros puntos de vista y tiene un pensamiento egocéntrico.

#### Período intuitivo:

Etapa de los 4 a los 7 años. Se manifiesta el pensamiento pre-lógico. El ensayo y error puede hacerle descubrir intuitivamente las relaciones correctas, pero no es capaz de considerar más de una característica al mismo tiempo





### Período intuitivo:

Etapa de los 4 a los 7 años. Se manifiesta el pensamiento pre-lógico. El ensayo y error puede hacerle descubrir intuitivamente las relaciones correctas, pero no es capaz de considerar más de una característica al mismo tiempo

## Etapas del desarrollo cognitivo

### 3. Etapa de las operaciones concretas:

Etapa de los 7 a los 11 años: En esta etapa los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.

### 4. Etapa de las operaciones formales:

Etapa de los 11 años en adelante: En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

6-10  
años



11-14  
años



15-18  
años





## 1.2.2 Factores sociales

Los factores sociales es todo lo que rodea al niño fuera de su propia autonomía pero que influirá en ella previendo aprendizaje y reglas de conducta colectiva. Se consideran tres factores que desarrollan el aprendizaje social del niño: El aprendizaje social, normatividad ético-social y relaciones interpersonales (colegio, familia y grupos de igualdad).

1) El aprendizaje social es el factor más importante de conducta social, sobre todo en la etapa escolar dentro del cual podemos destacar:  
-La motivación y los logros mediante la competencia en los deportes y estudios, siendo considerados como una primera etapa de autoafirmación por parte de la premiación de los padres.

-La imitación para el auto refuerzo en el cual el niño escoge un modelo a seguir, principalmente copiado de los padres y profesores. En esta experiencia de sociabilizar se da un período niño-adulto mediante la imitación, es normal que el niño lo haga con personas que ejercen poder o tienen posiciones elevadas.

-El aplazamiento de la premiación, que permite no satisfacer inmediatamente todo impulso de satisfacción, sino tener una idea de la valoración en periodos donde se demuestre la búsqueda del logro. Esto socialmente permite que el niño sea más responsable para esperar recompensas y no tenga propensión a la delincuencia.

2) Normatividad Ético-Social es lo que tomará conscientemente el niño para delimitar la moral que se depositará en cada acción. Para esto Piaget no da un gran aporte que define en dos partes dicha moral:

-La moral de la obediencia que produce el respeto a la autoridad parental o del adulto y en el cual no hay una reciprocidad al niño.

-La moral en la reciprocidad que se da en las relaciones con otros niños y a diferencia de la moral de obediencia en el cual hay una sola norma hacia la autoridad, en esta el niño saca un propio juicio de dignidad y respeto mediante las experiencias de igual a igual estado de consciencia. Es una etapa donde no solo toma en cuenta las acciones permitidas o prohibidas de los padres sino una noción de maldad y bondad.

3. Relaciones interpersonales es todo el mundo de relaciones que el niño tiene y comprende tres ambientes:

-La Familia, que es el principal medio de relaciones entre varios miembros que darán una idea de interacción social. En este ambiente se desarrolla el plano intelectual, sensorial y emocional. Como resultado de este medio el niño irá ejerciendo aptitudes, aprobaciones, lecciones de convivencia y hábitos de vida.

-La Escuela que ofrece un entorno diferente al del hogar en cuanto independizarse de dichas autoridades y solicitar una en otro adulto. Se genera una búsqueda de la calidad intelectual y de trabajo en un ambiente de relación más amplia con niños de su edad. También es un periodo de experiencia con una población definida y donde el profesor es el primer adulto ajeno a la familia que ejerce una autoridad mediante las respuestas intelectuales que demande.

-Grupos igualitarios, es el ambiente creado con niños de su misma edad entre los cuales se darán experiencias de soluciones grupales ante los problemas y donde la conducta determinará si es o no aceptado por el propio entorno. Es una dura etapa para el niño que debe pasar de ser el centro de atención en el hogar a las realidades competitivas y afectivas del grupo de amigos, siendo un anhelo el pertenecer al mismo y para ello desarrollara nuevos tipos de logros a alcanzar socialmente.

Es muy importante este ambiente en un niño, pues con la familia sabe que los logros y límites están ya establecidos, pero en un grupo fuera de este, se proyectaran los reales logros personales y de ambiciones sobre su propia vida.



### 1.2.3 Factores culturales de la ciudad de Cuenca

La delimitación de estos factores será en cuanto la cultura popular que nos rodea y el principal eje artístico que nos representa.

#### Cultura popular

No es fácil definir en exactitud debido a que entre la cultura popular y elitista, hay una búsqueda mutua de encontrarse; la elitización de la popularidad y la popularización del elitismo, depende de la percepción que se tenga de esto, sobre todo si hay la idea preconcebida que popular es inferior a elitista.

Se podría decir que la cultura Popular es el resultado del mestizaje de varios troncos raciales y culturales y no necesariamente considera al campesino indígena que se ha mantenido con sus tradiciones fuera de la ciudad. De esta manera y escapando de la comparación de la vida urbana frente a la rural, mas bien a conservado sus tradiciones y denominado como Vernacular.

El idioma vernacular considerará uno propio según la etnia a la cual pertenezca y otro para poder comunicarse a la cultura global. De esta manera y junto a sus vestimentas, podrán entablar una relación en el mundo urbano sin perder su identidad, mundo que hasta hace poco los desmerecía por suponer que pertenecían al mundo rural. También los valores que definen la identidad cultural no impiden el progreso tecnológico, siendo actualmente el uso de computadoras o automotores herramientas de progreso de dicha identidad.

Frente a un temor de desaparecer las diferencias de las identidades humanas por la globalización, el tener identidades culturales es un motivo de orgullo y de no agotar la idea de originalidad. Nuestra cultura se reafirma actualmente en no copiar necesariamente, sino en encontrar originalidad y es ahí donde vamos al rescate de nuestra identidad cultural gracias a una herencia vernacular.

De esta manera nuestra cultura popular es diferente a los patrones sociales y es importante su valoración sin menosprecio.

#### Medio ambiente de nuestra cultura popular

El medio ambiente de esta cultural popular en Cuenca se destaca con mayor demanda en los últimos años por medio de la actividad turística que nos propone la revaloración de monumentos históricos y áreas naturales. De esta manera nos ofrece paisajes culturales presentes en el desarrollo social de los mismo habitantes: Una catedral o la orilla del río, un mercado o un museo, una procesión religiosa o una manifestación política, una galería de arte o una plaza, todos estos son el reflejo de creencias religiosas, políticas, movimientos culturales, tendencias artísticas.

#### Representación artística de nuestra cultura popular

En la ciudad de Cuenca tenemos como principal eje artístico y patrimonio cultural la Artesanía. En ella hay una huella de identidad en el proceso y en la obra misma que rescata una tradición que nos respalda. Esta ha buscado la integración al mundo global y no escapa de nuevas propuestas competitivas, logrando salir del mundo rural donde era mal llamado del campesinado o indígena, para ubicarse en el mundo urbano e internacional y finalmente ser un referente de orgullo cultural popular.

Las fiestas tradicionales también forman parte de este espectro artístico que representa a la cultura popular de Cuenca. Entre ellos los actos litúrgicos y la fiesta en sí, en donde los castillos, globos, curi-kingas, vacas locas, el indio Lorenzo, la india Jacinta, los cohetes y luces artificiales, junto con la banda del pueblo, los disfraces, las contradanzas, las escaramuzas son elementos indispensables que no pueden faltar.

# 1.3 MÉTODOS DE ENSEÑANZA

## 1.3.1 Educación artística

La escuela es el lugar donde se genera la principal etapa de aprendizaje del niño, por lo tanto es una etapa clave para el desarrollo del pensamiento creativo como un derecho universal y factor fundamental del desarrollo humano. En este período se desarrollan los recursos expresivos mediante sistemas simbólicos culturales como los son la música, danza, teatro y artes plásticas.

El arte en el proceso educativo cumple para muchos un papel secundario o complementario a otros saberes de contenido más académico, sin embargo la educación artística es una forma de desarrollo de la sensibilidad que involucra un concepto amplio de la cultura ya que estimula las capacidades del niño y de su grupo social para desarrollar sus potencialidades creadoras, permitiendo reconocer una verdad más humana.

De esta manera el arte se ha ido involucrando más por ejemplo con los métodos pedagógicos en cuanto que un hecho con un tinte emocional se recuerda más sólida, firme y prolongadamente. En cuanto a la enseñanza del arte como tal se considerará los contextos sociales e históricos en que se ha desarrollado y fundamentalmente la explicación de los procesos de apropiación de su aprendizaje.

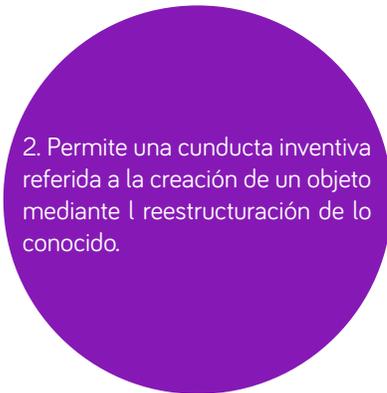
Estas conductas se dan en un marco donde el niño puede sentir un respeto a sus expresiones a diferencia de ser sometidas a una continua evaluación característico en el sistema de enseñanza escolar, el arte aporta un proceso afectivo y cognitivo teniendo una repercusión en los diseños curriculares, principalmente el desarrollo de la creatividad.

La experiencia de enseñanza del arte en la educación se ha limitado a la interpretación externa de una creación, sin embargo cada vez más va tomando un papel más protagónico en el cual sobre pasa las experiencias en el aula, toma un carácter de mayor responsabilidad social basados en la historia, también permite la colectivización y las pruebas de convivencia que propone una obra en conjunto, finalmente en esta experiencia, el error no es sanción sino aprendizaje.

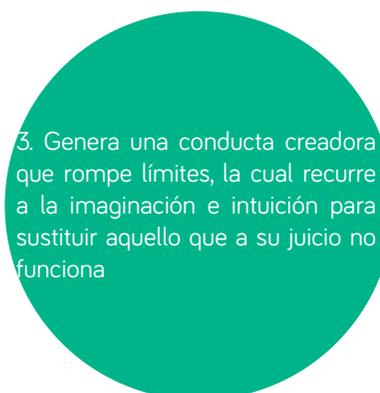
En el desarrollo de la educación artística podemos destacar cuatro tipo de conductas creadoras:



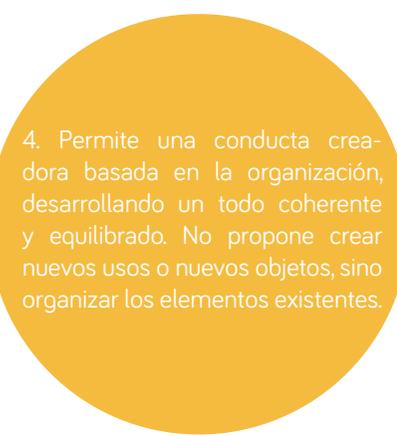
1. Amplia los límites impuestos por la cultura de cada comunidad



2. Permite una conducta inventiva referida a la creación de un objeto mediante la reestructuración de lo conocido.



3. Genera una conducta creadora que rompe límites, la cual recurre a la imaginación e intuición para sustituir aquello que a su juicio no funciona



4. Permite una conducta creadora basada en la organización, desarrollando un todo coherente y equilibrado. No propone crear nuevos usos o nuevos objetos, sino organizar los elementos existentes.



<http://www.tesagonzalez.com/>

### 1.3.2 Material didáctico

El material didáctico surge como una herramienta desde la antigüedad para poder apoyar la enseñanza tradicional en métodos de entendimiento más amplios. En los últimos años estos se han ido enriqueciendo cada vez más, siendo considerados inclusive los objetos o elementos fuera de un contexto metodológico de enseñanza como parte de él.

El concepto curricular propone brindar a los educadores pautas y criterios de enseñanza a los alumnos, pero este se ha ido rodeando de otros conceptos que proponen que sea complementado con materiales u objetos con propios medios al momento de enseñar bajo el concepto de “recursos”. Una definición clásica la encontramos en Mattos (1963) para el que recursos didácticos son: “Los medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje de los alumnos.”

“Los medios didácticos podríamos definirlos como el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento; y, finalmente, los materiales didácticos serían los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje.” (Herrera, 2004, p. 3)

### 1.3.3 La lúdica

La práctica docente requiere de un análisis de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. Es importante que el alumno aprenda a resolver problemas analizando críticamente la realidad, aprendiendo conceptos y a conocerse a si mismo para poder descubrir el conocimiento de una manera interesante, amena y motivadora, por lo tanto es importante que el aprendizaje sea activo dentro del aula, para así elevar la calidad de la enseñanza.

Para esto se debe tomar en cuenta el aprendizaje por medio de la lúdica, cuando hablamos de los aspectos metodológicos y teóricos relacionados con la lúdica hablamos de las estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional, estas son dirigidas por medio del profesor para motivar a los estudiante a que sean mas sociables y creativos proporcionando su formación tecnológica, científica y social, incrementar su autoconfianza. la lúdica es instructiva y no se le debe interpretar como un juego únicamente.

La clase lúdica consiste en un espacio destinado para el aprendizaje, pues estas actividades ayudan al desarrollo de las habilidades y capacidades del alumno, por este motivo el salón se vuelve un lugar en donde se realizan actividades didácticas, animación y pedagogía activa. Originalmente estos espacios fueron diseñados para que el aprendizaje se desarrolle sin tensiones y con mayor eficacia, utilizando elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón.

**“El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.”**  
(González, 2008)



### 1.3.4 El Material audiovisual en la educación

En el presente cuadro podemos comprender el modelo tradicional de la escuela en el cual la producción audiovisual cumple un papel como canal de comunicación.

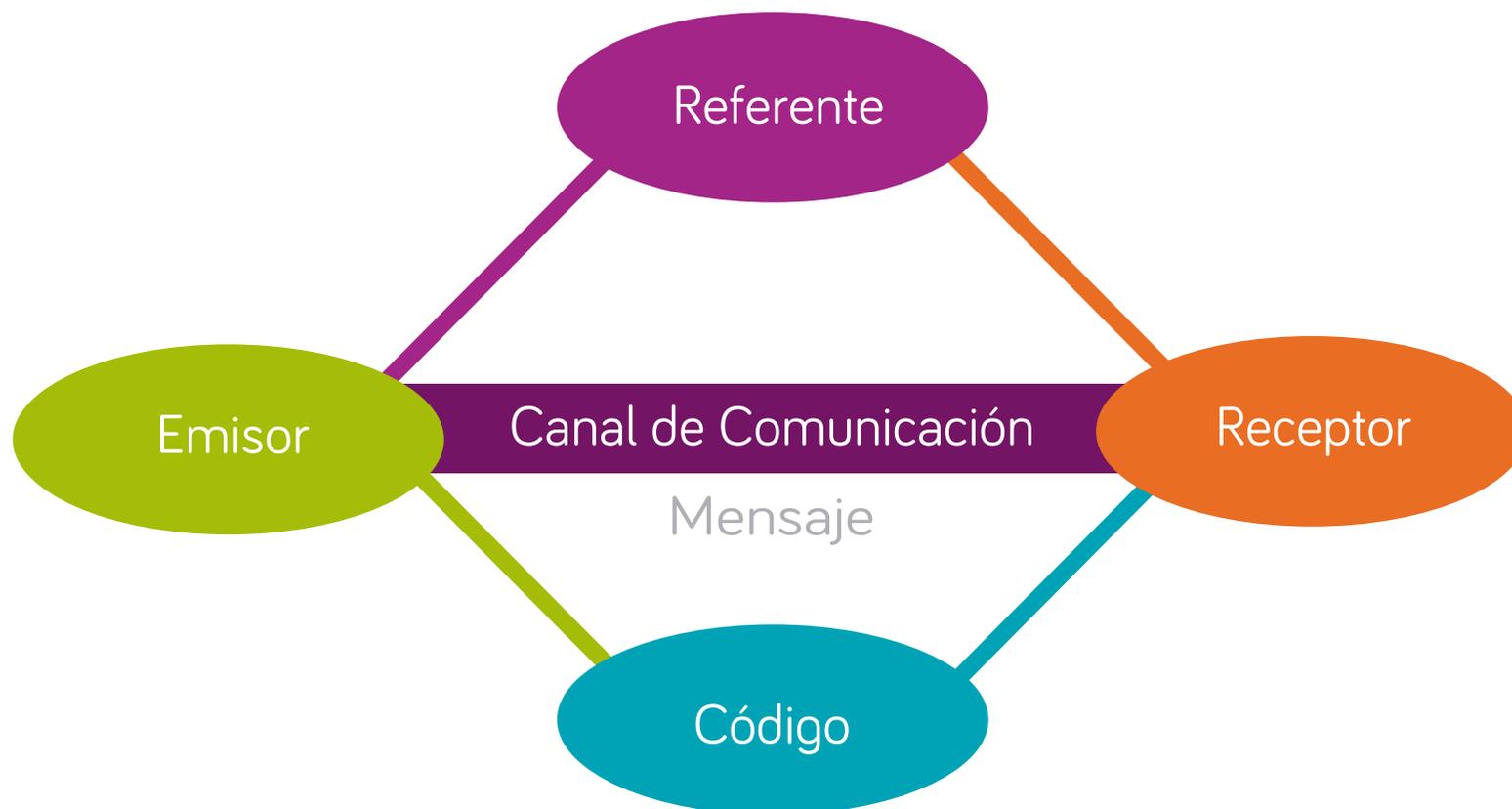
El referente vendría a ser la clase, el código el lenguaje bajo el cual todos entienden el mensaje, el emisor el profesor, el receptor el alumno, el canal de comunicación en este caso el video y el mensaje el contenido que brindará dicho material.

Durante la clase el alumno adopta dos posturas frente a la proyección audiovisual: de pasividad o de crítica activa, esto significa que el estudiante mira la pantalla sin prestar atención al contenido o reflexiona y exterioriza las sensaciones y comentarios sobre lo que acaba de ver, los documentos audiovisuales ayudan al espectador a que desarrolle la imaginación, la creatividad etc.

En el material audiovisual se puede interactuar a varios niveles tanto físico, emocional, cognitivo o social, el poder manipular las imágenes esta al alcance de cualquier usuario. El objetivo de utilizar un documento audiovisual es llevar a los alumnos a relacionarse consigo mismos, con el saber transmitido y educador.

En el presente cuadro podemos comprender el modelo tradicional Hay que tomar en cuenta que es mejor delegar al alumno la ubicación de la pantalla, pues es él quien vivencia como espectador desde su ubicación la comodidad de observación. También el tiempo del material audiovisual debe contemplar el tiempo oficial que dicta el estado de una clase, menos el tiempo muerto, de manera que obtenemos un tiempo real, en este tiempo real se debe considerar el proceso de: Mostrar el material, interactuar y la repetición del material para reafirmar lo aprendido.

El material didáctico en la actualidad consta de material tecnológico y audiovisual, cada vez más estos toman presencia por su funcionalidad y los currículos educativos se van adaptando a dicha realidad.





### 1.3.5 Videos educativos

El video educativo es un medio tecnológico que gracias a sus posibilidades expresivas puede alcanzar un alto grado de motivación. Su empleo se puede enfocar desde varios contextos como complemente curricular, aprendizaje autónomo, capacitación laboral, educación a distancia y divulgación en general.

Según Cebrián existen 4 tipos de videos. Los de tipo *curricular*, que se adaptan a la programación de la asignatura; de *divulgación cultural* cuyo objetivo es presentar a una audiencia dispersa aspectos relacionados con determinadas formas culturales; *de carácter científico-técnico* donde se exponen contenidos relacionados con el avance de la ciencia y la tecnología o se explica el comportamiento de fenómenos de carácter físico, químico o biológico entre otros; *los videos educativos*, que son aquellos que, obedeciendo a una determinada intencionalidad didáctica, son utilizados como recursos didácticos y que no han sido específicamente realizados con la idea de enseñar.

El video como recurso didáctico presenta una serie de características, tales como su bajo coste o su facilidad de manejo, que le permiten estar presente en distintos momentos del proceso educativo: como Medio de Observación, como Medio de expresión, como Medio de Autoaprendizaje y como Medio de Ayuda a la Enseñanza.

Según M. Schmidt (1987) existen cinco tipos básicos de videos educativos En este caso, en función de los objetivos didácticos que pueden alcanzarse con su empleo.

- **Instructivo.**- A través de los cuales el alumno recibe una cantidad de información que debe dominar y retener. La forma más común es el video lección.
- **De conocimiento.**- Aportan información complementaria del contenido curricular. No debe ser dominada por el alumno.
- **Motivador.**- Su objetivo básico consiste en captar la atención del alumno. Se dirige a la emotividad y es gratificante.
- **Modelizador.**- Presenta un modelo que el alumno debe imitar. Debe adoptar el punto de vista del espectador y colocarse en su lugar.
- **Lúdico o expresivo.**- El alumno lo utiliza como medio de expresión, a través del manejo de los elementos expresivos; y de conocimiento, al necesitar un estudio previo para la confección del guión.

(Bravo Ramos, 1996)



## 1.4 Diseño gráfico audiovisual

El diseño gráfico está estrechamente vinculado a los medios audiovisuales, la unión de estos dos crea lo que se conoce como diseño audiovisual.

El propósito del diseño audiovisual es el de comunicar y transmitir mensajes de carácter gráfico-sonoros y de movimiento, producidos por medios tecnológicos. Gracias a esta actividad podemos comunicar gráficamente ideas, hechos, valores etc.

El mensaje gráfico audiovisual se compone de concepto y de forma, incorporando distintos elementos comunicacionales que son:

- Elementos gráficos
- Elementos lingüístico
- Elementos auditivos
- Elementos de animación y video (audiovisuales)
- Elementos compuestos como son la fotografía y la ilustración.

Para la composición de un mensaje gráfico audiovisual debemos aplicar las diferentes leyes, principios y técnicas de la comunicación visual y para lograr que el mensaje llegue al receptor de manera automática e inconsciente hay que tomar en cuenta 4 principios básicos: la estética, jerarquía, armonía y ritmo.



## 1.4.1.2 Comunicación visual

“El diseño de comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente” (Frascara, 2000, p. 2)

“Lo estético es una de las funciones del diseño. Contribuye a hacer que el mensaje sea atractivo para cierta audiencia, ayuda a seleccionar la audiencia y contribuye a intensificar la recepción del mensaje.” (Frascara, 2000, p. 21)

### Técnicas de comunicación visual

Según D.A. Dondis las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido y entre estas técnicas podemos rescatar las siguientes

#### Equilibrio – inestabilidad:

El equilibrio es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos y la inestabilidad es la ausencia de equilibrio y da lugar a formulaciones visuales muy provocadoras e inquietantes.



#### Simetría- asimetría:

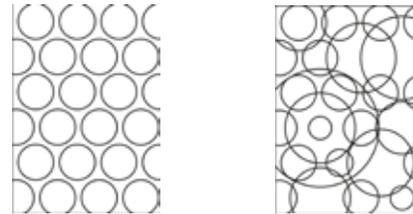
La simetría es el equilibrio axial. Estamos entonces ante formulaciones visuales totalmente resueltas en las que cada unidad situada a lado de la línea central corresponde exactamente otra en el otro lado. EL equilibrio en la asimetría se puede conseguir variando los elementos y posiciones de manera que se equilibren los pesos, este tipo de equilibrio visual requiere el ajuste de muchas fuerzas pero resulta interesante y rico en su variedad.



#### Regularidad- Irregularidad:

La regularidad consiste en favorecer la uniformidad de elementos, es un orden basado en algún principio o método.

La irregularidad en cambio realza lo inesperado y lo insólito, sin ajustarse a ningún plan descifrable.



#### Simplicidad – Complejidad:

La simplicidad es una técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones.

La complejidad presenta numerosas unidades y fuerzas elementales, que da lugar a una difícil organización de significados.



#### Unidad-Fragmentación:

La unidad es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente.

La fragmentación es la descomposición de elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que se relacionen entre si, pero conserven su carácter individual



#### Sutileza - Audacia:

La sutileza indica una aproximación visual de gran delicadeza y refinamiento mientras que la audacia trata de conseguir una visibilidad óptima.



(Dondis, pp. 131,147)



Semejanza

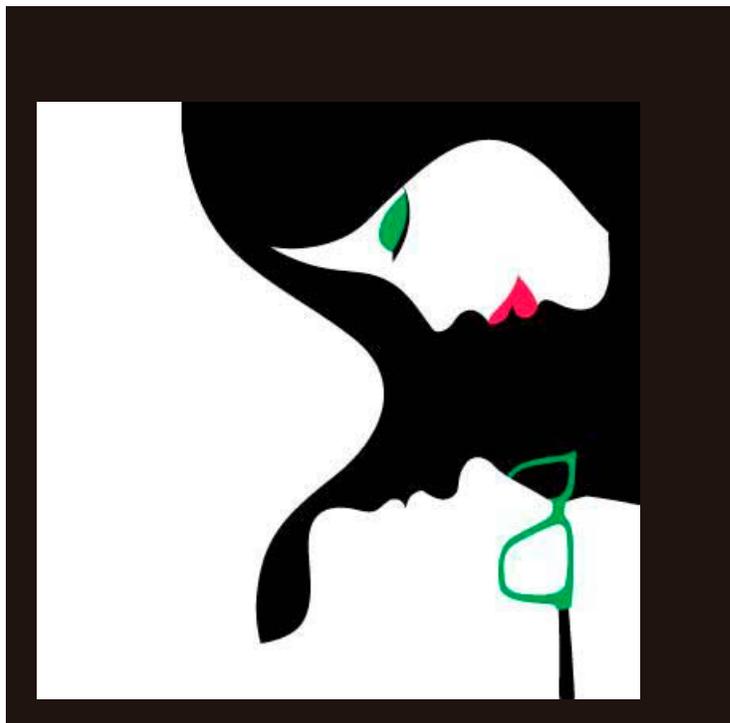


Figura fondo

### 1.4.1.3 Teoría de la Gestalt

Estos principios parten de la configuración de la mente que a través de canales sensoriales (percepción) o de la memoria, ponen énfasis en las vivencias subjetivas de la persona mediante la idea de que las imágenes que percibimos nos pueden llevar a algo más viendo todos sus elementos como un todo.

*Información sacada de MindMatic*

#### Leyes de la Gestalt

1 Ley general de la figura y fondo: La encontramos en el mecanismo básico de identificar un objeto o un determinado grupo de objetos destacándolo en medio de un escenario.

2. Ley de la buena forma: También conocido como pregnancia es un principio de organización de elementos que permite disminuir los efectos distorsionadores permitiéndonos ver los elementos .

3. Ley de cierre: Se da cuando nuestra mente termina de proyectar la forma de una figura como parte de nuestra capacidad de percibir un objeto.

4. Ley de continuidad: Este efecto se da mediante la atención hacia una continuidad que va a una misma dirección del objeto o del estímulo.

5. Ley de semejanza: Podemos observar esta ley cuando nuestra mente agrupa elementos similares según su forma, tamaño o color.

6. Ley de la Simetría: Se perciben como iguales las imágenes simétricas.

7. Ley de la Experiencia: Percibimos algo en función de lo que conocemos y de nuestro aprendizaje.

8 Ley de la Proximidad: Los elementos que están más cercanos tienden a percibirse como un grupo.

### 1.4.1.4 La función del diseñador gráfico

Como indica Jorge Frascara “El diseño gráfico, visto como una actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (1988, p. 19)

El diseñador tomará elementos visuales cercanos al arte como una herramienta expresiva en la comunicación, incluyendo aspectos y códigos de la comunicación interpersonal y combinará a todos estos elementos mediante un proceso creativo para poder interpretarlos, ordenarlos y plasmarlos en un mensaje visual. El diseñador se nutre del arte pero a diferencia del artista, él no es la fuente de los mensajes que comunica, sino es su interprete, la función del arte es hacer preguntas y la del diseño resolver problemas.

Jorge Frascara en su libro Diseño Gráfico y Comunicación dice que la sensibilidad de un diseñador al plasmar una forma debe ser paralela a su sensibilidad para plasmar el contenido, esto quiere decir que mas allá de la cosmética, el diseño tiene que ver con la planificación y estructuración de las comunicaciones, con su producción y finalmente su evaluación.



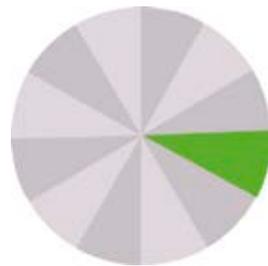
## 1.4.2 El Color

“EL color en el diseño gráfico es una poderosa herramienta de comunicación ya que llama la atención, orienta y dirige al observador, además de informar el tipo de reacción que debe tener ante la información” (Ambrose & Harris, 2006, p. 10)

### Círculo Cromático

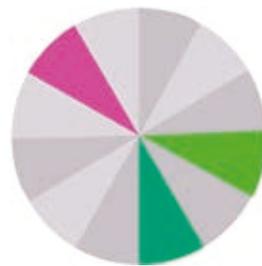
Nos sirve para observar la organización básica y la interrelación de los colores. También lo podemos emplear como forma para hacer la selección de color que nos parezca adecuada a nuestro diseño.

Un mismo color puede tener innumerables lecturas, un tono contrastado con diferentes fondos de distintos colores hace parecer que cambia su tono y su valor. El color también se le puede observar en relación con su entorno para esto vamos a observar la interrelación de los colores del círculo cromático en cuanto a armonía y contraste.



#### Monocromo:

Es cualquier color individual del círculo cromático.



#### Complementario:

Colores que se encuentran frente a frente en el círculo cromático, estos colores proporcionan un fuerte contraste y por lo tanto un diseño más vivo.



#### Complementarios divididos:

Comprenden 3 colores el color seleccionado y dos colores adyacentes a su opuesto dentro del círculo cromático.



#### Tríadas:

Comprende de 3 colores cualesquiera equidistantes en el círculo cromático, ya que los tres colores contrastan entre sí crea una tensión al observador, los colores principales y secundarios son tríadas.



#### Análogos:

Consisten prácticamente en el segmento de tres colores consecutivos dentro del círculo cromático, la combinación de estos colores proporcionan una mezcla armoniosa y natural.



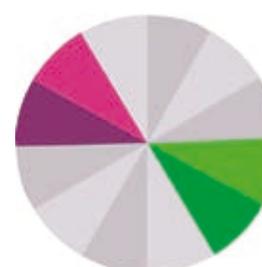
#### Complementarios mutuos:

Esta combinación comprende una tríada de colores equidistantes y el complementario del color central.



#### Complementarios cercanos:

Es el color adyacente al color complementario del color principal seleccionado dentro del círculo cromático.



#### Dobles complementarios:

Son dos colores adyacentes y sus dos complementarios adyacentes situados frente a frente en el círculo cromático.

(Ambrose & Harris, 2006, pp. 19,20)



En este sentido el color en la educación no es algo que se aplique al azar por lo tanto al momento de aplicar el color en el material didáctico, se considerará la repercusión psicológica y fisiológica del color en el niño.

Diversas investigaciones respaldan el efecto que tiene el color en el organismo humano. Por ejemplo se ha comprobado que el amarillo es un estimulante visual y de los nervios que provoca una excitación relevante en estos órganos. Por ello las señales de tránsito, el semáforo, contienen colores amarillos. En el caso de los insectos, estos son atraídos por ejemplo más a la luz incandescente que a la luz fría. En el caso del color verde baja la presión sanguínea y dilata los capilares, es un color muy sedante por lo que resulta adecuado en áreas de reposo. Así el rojo aumenta la tensión muscular, la presión sanguínea. Sin embargo no necesariamente debe haber una relación fisiológica en todos los casos, pero sí una estrecha repercusión en el funcionamiento psicológico.

Los efectos psicológicos pueden ser directos o secundarios. Los directos hacen que un ambiente u objeto parezca alegre o triste, ligero o pesado, caliente o frío, amplio o estrecho. Los secundarios tienen su origen en las asociaciones objetivas o subjetivas del individuo dadas por la relación afectiva del color. El efecto de los colores claros y oscuros tiene un efecto activo y pasivo, de alegría o depresión. De esta manera abarcamos el campo de la Cromoterapia.

El color se encuentra en casi todas las actividades del ser humano según Ambrose y Harris los colores tienen diferentes significados implícitos que influyen sobre los estados de ánimo y las emociones de la gente y por lo tanto nuestra reacción ante ellas depende del contexto cultural, edad, moda y preferencias personales. (p. 10, 11)

# SIGNIFICADO DE LOS COLORES



Es un color que invita a simpatizar entre las personas, transmitir armonía y espiritualidad.



Es el color de todas las pasiones desde el amor hasta el odio, de la alegría, la vida, la agresividad y el peligro.



Es el color de la esperanza, de la fertilidad y de la naturaleza. También se asocia a la juventud y es un color tranquilizante.



Es el color de la diversión y de lo llamativo. Invita a ser sociable y relacionarse a una naturaleza más espiritual.



Es el color de la magia, de la liturgia y lo femenino.



Es el color de la diversión, del entendimiento y el optimismo. Nos da una idea de energía y vitalidad.



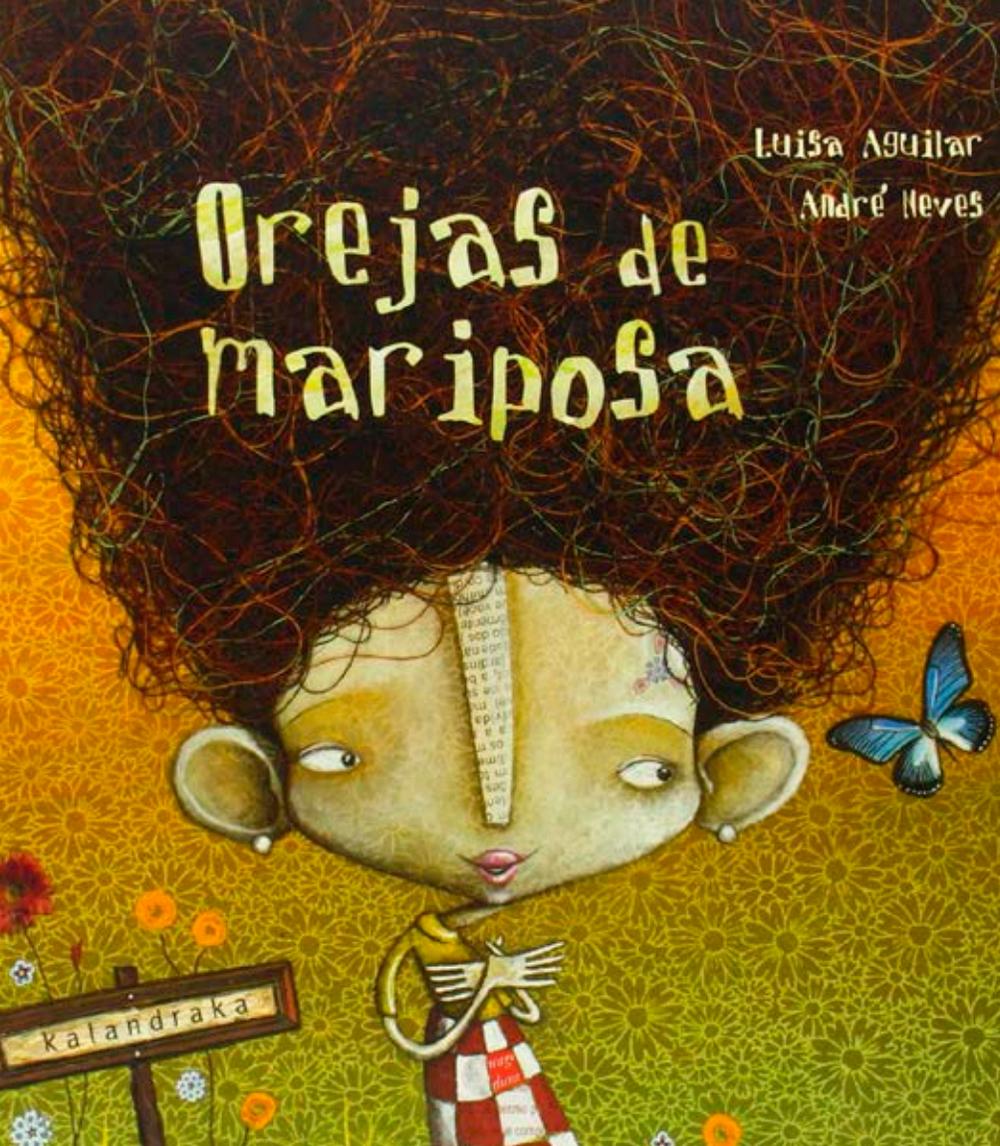
Es el color del poder y la negación, es elegante y favorece al diseño.



Es un color delicado, nos trae una idea de dulzura, cortesía e ilusión.



Es el color del bien, de la inocencia, de la limpieza y pureza.



### 1.4.3 Ilustración para niños

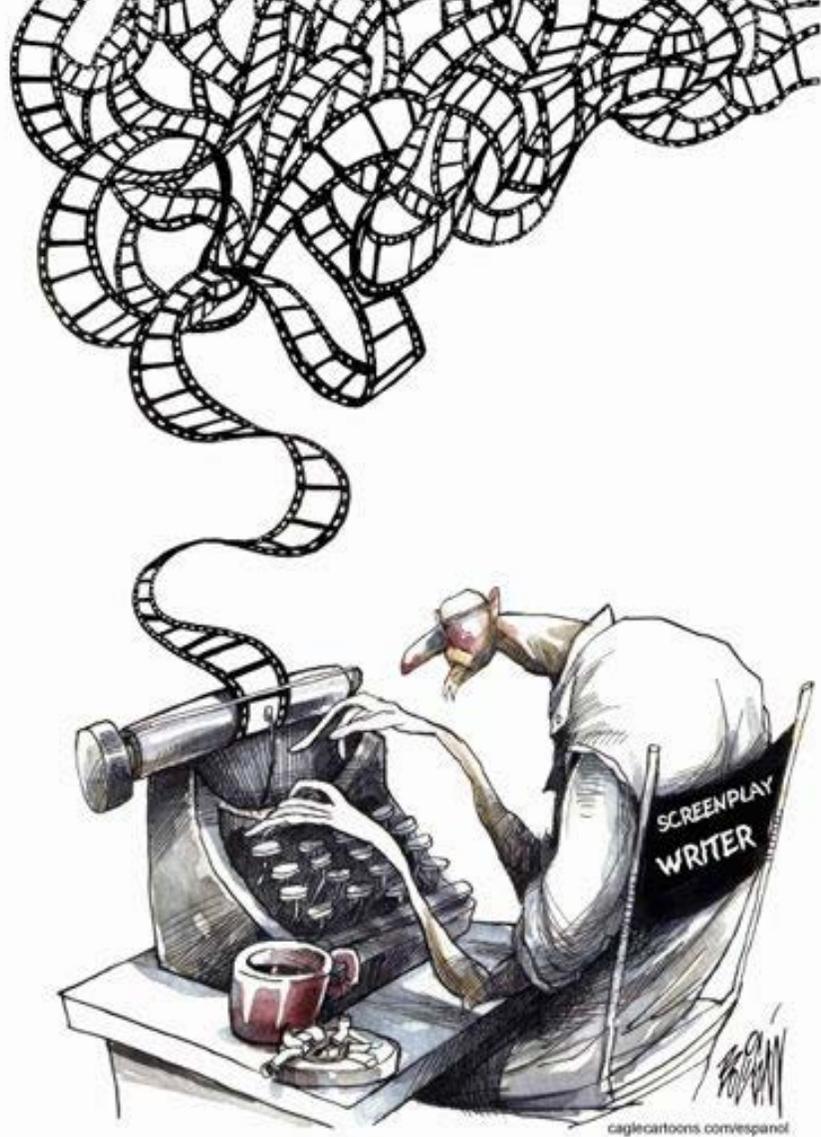
Existe una diferencia entre escribir un cuento con líneas y palabras y que se llama “Literatura” y el otro mediante una sucesión de imágenes llamado “El cuento en imágenes”.

El cuento en imágenes ha ejercido siempre una gran atracción, más que el de literatura, pues mucha gente sin manejar un mismo idioma ha logrado entender una historia de manera más atractiva, principalmente los niños. De esta manera la ilustración al servicio de narrativas para niños ha tomado cada vez más auge y es respetada en un sin número de vertientes comunicacionales.

El proceso de Ilustración comprende:

1. El ilustrador, quien plasmará a través de arte y diseño un lenguaje que le permita dirigir una historia, recurrirá muchas veces a sus experiencias personales de niño para poder lograr un grado de sensibilidad que comunique mejor el contenido.
2. El efecto en el niño, el cual sentirá placer, atracción, la fantasía por lo nuevo y diferente y a su vez sus capacidades intelectuales y artísticas se verán estimuladas.
3. La técnica a utilizar, que evocará una diversidad de emociones y lenguajes visuales según el material a usar entre ellos el grafito, pastel, pluma, tinta,
4. Ambiente y personaje, donde ambos toman un papel importante, pues uno se identificará y podrá relacionar o modificar su entorno según el mensaje que se quiera transmitir.
5. El color, que es un resultado de la observación, este podrá representar un estado determinado de ánimo tras una configuración de imágenes por parte del diseñador.





## 1.4.4 Producción audiovisual

La producción audiovisual es un trabajo que permite unir la imagen en movimiento con el sonido. Entre este tipo de producciones encontramos, entrevistas, reportajes, videoclips, videos institucionales, comerciales, videos animados, cortometrajes, largometrajes etc. Un equipo de producción audiovisual generalmente esta conformado por un director, un guionista, una casa realizadora y un productor ejecutivo.

### 1.4.4.1 Guión

La concepción visual y creativa partirá del guión que a su vez nos servirá como referencia para las imágenes que irán apareciendo durante todo el video. El guión contendrá:

#### 1. La exposición

En esta parte mostramos al personaje que dirigirá los objetivos que deseamos alcanzar.

#### 2. El desarrollo

El personaje se enfrenta a hechos, situaciones, problemas y posibles soluciones alrededor de dichos objetivos.

#### 3. Nudo

Conforme se va dando el desarrollo anterior, nos vamos acercando a la parte esencial donde se busca propiamente la solución.

#### 4. Desenlace

En esta parte se da respuesta a las interrogantes, se concluye el tema y los objetivos quedan claros.

Una vez que tengamos claro la conducción de nuestro guión, éste se plasmará tomando en cuenta:

#### 1. Imagen

En el cual se indicará que imagen, acción y tipo de plano deseamos en cada escena señalada en sus respectivos tiempos de duración.

#### 2. Sonido

Igualmente se ira indicando según la imagen, la música, sonido y locución en of para dar vida a la parte anímica del personaje e historia.



## 1.4.4.2 La animación

La animación es el movimiento que se genera digitalmente o de algún objeto frente a una cámara de algún personaje o elemento en intervalos de 24 a 30 cuadros por segundo, el mismo que se basará en la teoría de la persistencia retiniana, un fenómeno visual que consiste en la retención en nuestra mente de toda imagen durante un cortísimo momento después de visualizarla.

El trabajo de animación se caracteriza por la colectivización del proceso lo cual dará una mayor calidad al resultado.

Entre ellas se pueden obtener: Cortometrajes, Largometrajes, Videoclip y Series.

Para este material didáctico se escogió la técnica de la animación 2D y la técnica de motion graphics ya que por ser un material de tipo audiovisual, en donde se busca combinar la didáctica, el juego y la información, esta técnica nos va a permitir utilizar diferentes elementos como son el video la fotografía, la ilustración, las gráficas y la animación.

### Animación 2D

Es considerada una técnica tradicional, en donde se emplea el dibujo manual para después realizar la edición y ejecución por un medio digital. Esta técnica podemos apreciarla en muchas producciones iniciales de Walt Disney y del Studio Ghibli del director Hayao Miyazaki o actualmente en series de TV como Batman, Digimon, Juniper Lee, etc.

### Motion graphics

Quiere decir gráficos en movimiento y se trata de una animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el vídeo o el audio con el fin de comunicar un mensaje. El motion graphics es un género que está en constante evolución y se fusiona con otras disciplinas, por lo tanto se vuelve difícil establecer una clasificación, sin embargo existen diferentes tipos de motion graphics que son los más utilizados actualmente.

### Técnica del Motion Graphics

Para este tipo de material didáctico escogimos la técnica kinetics/ Motion Graphics que es la combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música. Es de las técnicas más extendidas ahora mismo. La clave es un diseño seductor y una buena combinación de los elementos, esta técnica la vamos a combinar con imagen real, así el motion graphics va a interactuar con la imagen real creando un efecto impactante.

### Clasificación según su aplicación

Podemos encontrar una clasificación del motion graphics según su aplicación, estas aplicaciones pueden ser corporativa (dar a conocer un producto o servicio o presentar una empresa) de logo animado (videos con presentación del logo de la empresa usado en videoclips, títulos de crédito, presentaciones, anuncios) y por ultimo tenemos el educativo/ explicativo que vamos a utilizar para este material didáctico ya que vamos a poder explicar conceptos de forma sencilla apoyados por infografías y texto. Por eso no es de extrañar que sean muy usados para explicar datos, ideas, teorías, historias, etc.

Sacado de Planet Motion Graphics y de Slideshare documento de la Universidad Latina de Panamá- Escuela Nacional de Caricatura.



## Movimientos y planos

Hay que considerar el objetivo de una determinada producción y para ello en el proceso podemos apoyarnos en el uso de la principal herramienta audiovisual que es la cámara. Podemos emplearla ante lo que deseamos capturar tomando en cuenta algunas reglas visuales :

### Planos:

-Plano General.\_ Es un plano donde se captura casi todo lo que en ese momento vemos, se logra generalmente con un lente gran angular y en él podemos capturar un paisaje abierto con personajes o elementos de cuerpo entero.

-Plano Entero.\_ En un plano donde el referente es una persona y se delimita a los pies y cabeza.

-Plano Americano.\_ es un plano que captura al personaje desde la rodilla hasta la cabeza.

-Plano Medio.\_ Presenta al personaje de la cintura para arriba.

-Primer Plano.\_ Ayuda a capturar la expresión del personaje y se realiza en la zona del rostro.

-Plano Detalle.\_ Muestra en un acercamiento algún detalle que deseamos resaltar. Por ejemplo unas llaves.

### Movimientos:

-Horizontales.\_ Generalmente registran la estabilidad o desenvolvimiento de un personaje hacia una dirección.

-Verticales.\_ Permite centrar la atención hacia un mismo punto de vigilancia.

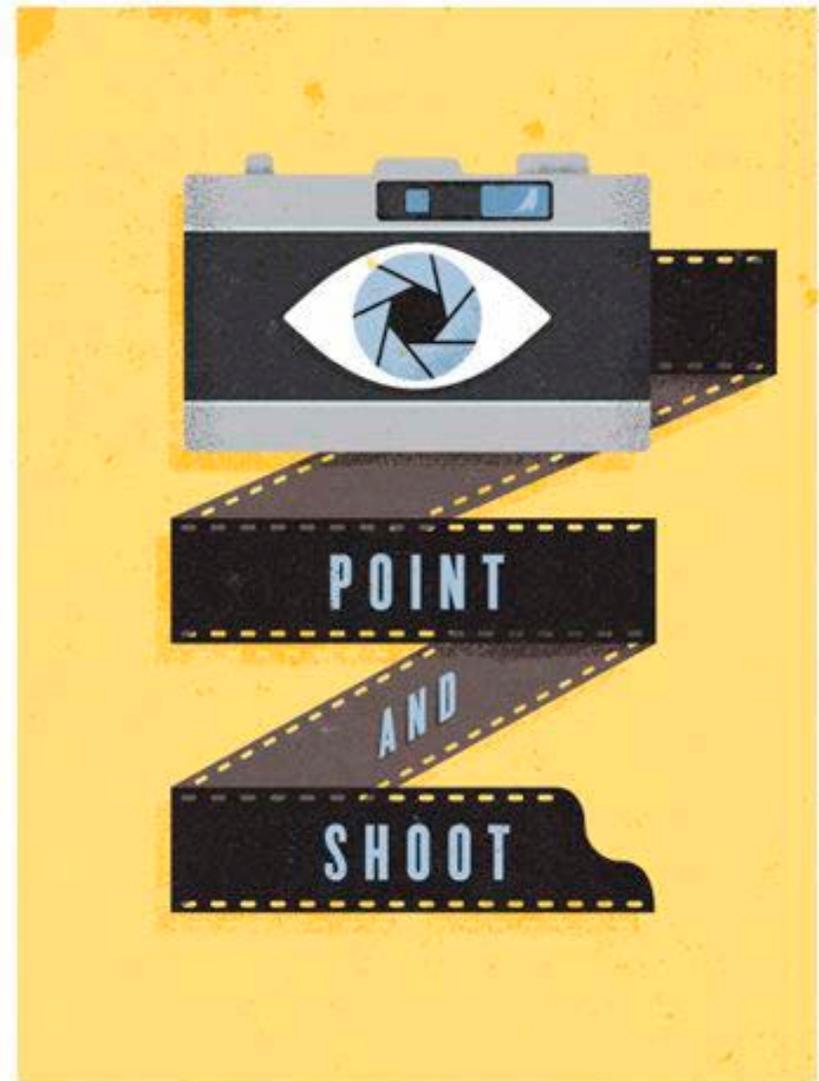
-Inclinadas y Curvas.\_ Producen siempre una dinámica en cualquier estado anímico.

-Dolly In.\_ Se utiliza de manera frontal al personaje y siguiendo el movimiento de su andar.

En el empleo de estas técnicas hay que considerar siempre que dependiendo de nuestro plano sobre todo los más cercanos, se puede generar un desenfoque, es decir una nitidez de los primeros elementos cercanos y una textura borrosa con el fondo según la lejanía. También tomar en cuenta en nuestras grabaciones que debe haber una continuidad en el momento de editar, es decir cuidar los detalles de acciones entre toma y toma para que siga una secuencia.

También el uso de la iluminación que puede ser cálida o fría, esto debe considerarse al momento de editar, puesto que es el resultado final el que podemos prever según la sensación que deseemos plasmar. Por ejemplo: una escena romántica en un cabaña considerará luz cálida. Mientras que una escena de robots, donde hay que resaltar texturas metálicas y colores, usará luz fría.

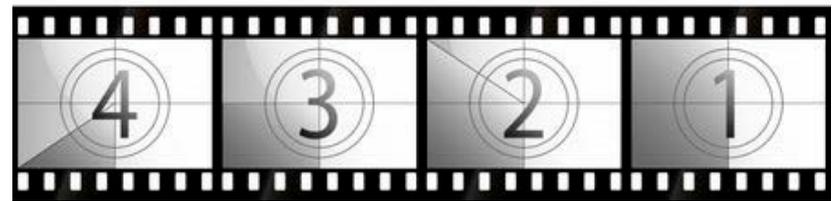
Finalmente en la construcción de escenas hay que considerar la música o sonido, esto a la hora de editar nos permite darle mayor movimiento auditivo a lo visual y así mismo la edición de color la cual es análoga al sentimiento evocado en las tomas y el audio.



### 1.4.4.3 Audio y locución

Para este producto dirigido a niños tomaremos en cuenta que lo que los seduce y capta mayormente su atención es el timbre de la voz, el sonido de animales, la voz de otro niño, la relación entre un sonido con la escena y sobre todo el énfasis sonoro que pueda escuchar antes que el texto en sí.

En el caso del personaje, el locutor en off debe depositar una personalidad y estado emocional según el guión, entre los cuales destacamos que sea: alegre, racional, estable, sorprendido, inteligente, dominante, sensitivo, sumiso, temeroso y maduro.



### 1.4.4.4 Edición:

En esta parte empezaremos a ubicar las escenas animadas, las imágenes y textos según las indicaciones del guión, esto nos permitirá unir la imagen y el sonido en un solo canal mediante el programa Adobe Premier CC en un formato de video full HD de 1920 x 1080 24fps (fotograma por segundo) 48hks stereo (frecuencia de sonido) ,exportable en formato .mov para poder utilizarlo mediante respectivos codecs de video como dvix y mp4 ideal para grabar en dvd y subir en formato web.

## Conclusión

El niño en edad escolar desarrolla habilidades y talentos mediante el conocimiento adquirido y la experiencia. La experiencia es clave porque implica el recibir y expresar dicha enseñanza, siendo el material didáctico muy importante para su autoafirmación psico-emocional. El arte en la enseñanza educativa, escapa de una evaluación tradicional permitiendo en el alumno tener la confianza necesaria para descubrir un patrimonio autónomo desde el cual podrá descubrir un determinado talento. El Profesor puede aplicar un material audiovisual que le ayude a lograr este proceso en el niño, el cual genere la atención para descubrir diferentes estados del arte donde pueda involucrarse y proyectar su naturaleza.

# 1.5 Investigación de campo

## 1.5.1 Entrevistas



Ma. Gabriela Vintimilla C. PSICÓLOGA CLÍNICA  
Especialista en Psicoterapia de niños y adolescentes

1) ¿Qué hemisferio desarrolla el niño cuando se involucra en el arte que repercusiones tiene intelectual y emocionalmente?

¿En qué aspectos integrales influye el arte durante la etapa del crecimiento del niño?

A través del involucramiento con el arte, el niño desarrolla su hemisferio derecho, que es el “especializado” en sensaciones, sentimientos y emociones, así como habilidades visuales y sonoras, como el arte y la música; es decir lo relacionado con la imaginación y creatividad. Son muchos los beneficios del arte para el desarrollo y bienestar intelectual y emocional del niño, pues se refuerza la capacidad para captar y expresar emociones, algo que es básico para la estabilidad emocional del niño y su desarrollo a futuro, así como la capacidad para controlar y captar aspectos no verbales de la comunicación, lo que directamente se relaciona con un buen manejo de las habilidades sociales. Por otra parte, hay una relación con la intuición y el recuerdo (lo que puede resultar muy terapéutico). Actividades como dibujar, “soñar despiertos”, la meditación, la lectura, el ejercicio físico, son actividades que se vuelven placenteras para el niño, ayudándolo a tener equilibrio mental y emocional.

En el plano intelectual, esto tiene repercusiones muy beneficiosas en el desarrollo de la percepción y orientación espacial; las personas con

un involucramiento artístico tienden a estudiar y recordar de manera visual y auditiva, favoreciendo la interiorización de conocimientos; por tanto, puede favorecer en las técnicas de estudio, e impedir procesos de memorización. El desarrollo artístico refuerza mucho las habilidades involucradas en los procesos de lecto-escritura, y posteriormente en todo lo relacionado con razonamiento. El arte favorece la atención, tanto al detalle como al conjunto, y habilidades relacionadas con la planificación.

Por otra parte, hay estudios muy interesantes que combinan arte y neurociencias, demostrando que durante el proceso creativo y artístico, los hemisferios derecho e izquierdo del cerebro se conectan e integran, con lo que se favorece al crecimiento de nuevas células cerebrales y a una mayor plasticidad.

2) ¿Cuales serian las consecuencias de la ausencia del arte a edad temprana?

Un entorno poco creativo indiscutiblemente reprime al niño en su expresión, imaginación y creatividad, características claves e importantes para el equilibrio y bienestar psícoemocional del niño.

3) ¿Qué tipo de personalidad se desarrolla a la edad de un niño de 7 años?

Según la psicología del desarrollo, los 6-7 años marcan el inicio de la niñez intermedia, dentro del ciclo evolutivo. Más que una personalidad como tal, que es única en cada individuo, podríamos hablar de rasgos característicos, tanto emocionales como cognitivos, refiriéndonos a una etapa del desarrollo de las operaciones concretas, siguiendo con la psicología de Piaget.

Empieza a desarrollar su autoconcepto, y a identificar sus propios sentimientos y emociones.

El niño empieza a tener la capacidad de poder representar mentalmente los hechos (manejarlos, clasificarlos); en contraste con un predominio físico, empieza a tener la capacidad de utilizar símbolos para realizar operaciones, y empieza un razonamiento más sofisticado.

Es una edad donde la espontaneidad es clave. Para el niño, el desarrollo de las operaciones mentales está ligado al presente y a eso con lo que él ha experimentado (cosas manipulables, concretas, tangibles). Todavía no puede hacer hipótesis. Va desprendiéndose del carácter egocéntrico que se ve en los niños más pequeños, y es muy importante lo social, y la interacción con otros niños de su misma edad y adultos.

4) ¿Cómo repercute la presencia del arte en un niño cuando ya es adulto, en que le beneficia a lo largo de su vida?

Podría relacionarse con lo analizado anteriormente. Un niño espontáneo y libre, al que se le han brindado las herramientas y oportunidades para desarrollar su talento artístico, sin duda será un adulto mucho más equilibrado, y seguro de sí mismo, con menos problemas de estrés; un adulto más conectado con su ser interior (niño interior) y por tanto con sus emociones. Podrá empatizar de mejor manera con las emociones y necesidades de los otros, y podrá tener esa capacidad intuitiva “de ver más allá”, entre otros muchos beneficios. El arte lo hará un adulto más calmado y observador, y tendrá una influencia muy positiva en el desarrollo de habilidades para resolución de problemas. En definitiva, ayuda a fortalecer el autoestima y proporciona una sensación de autorrealización; además es un recurso al que se puede recurrir siempre, de forma terapéutica y catártica sin necesidad de ir a un psicólogo. Además le ayudara a conservar sus capacidades cognitivas y de memoria, que decrecen a lo largo de los años.

Desde siempre desde que es pequeño y empieza a tener mayor conciencia de ser diferenciado de su madre, es decir los primeros años de vida son claves para este primer contacto. Sin embargo, la edad entre los 6y7 años es muy importante para fortalecer y reforzar el desarrollo de este talento, por lo descrito anteriormente en relación al desarrollo de su personalidad y pensamiento.

6) ¿Por qué generalmente se busca una respuesta interna del niño a través de un dibujo?

En psicología se habla mucho de las técnicas proyectivas, es decir del uso del dibujo y expresiones artísticas como manera de llegar al interior del niño, tanto para evaluaciones como procesos terapéuticos como tales. Y esto se debe a que al utilizar estas técnicas, el inconsciente es libre de expresarse, sin represiones que están ya mediadas por lo cognitivo. Se provocan respuestas subjetivas, y se favorece un ambiente adecuado, más seguro y espontáneo, para que el niño sin exprese, sin sentirse “evaluado” con la presión que todo examen o valoración conlleva.

7) ¿Qué papel cumple la didáctica o el juego al momento de enseñar a un niño?

Lo lúdico desde el punto de vista didáctico es fundamental para el proceso del aprendizaje del niño, pues es la manera natural en la que el aprende y se conecta de forma positiva con lo que se le intenta enseñar. En el juego se involucran todos los sentidos; por tanto, lo

el hielo al inicio de procesos terapéuticos y de evaluación, y con esto que el niño “experimenta”, lo vive y lo realiza por sí mismo, y luego ve los resultados, compara y comprueba, será mucho más fácil de ser captado y aprendido.

8) En tu experiencia como psicóloga infantil, ¿qué tanto incluyes actividades relacionadas al arte y qué resultados has observado?

Muchísimo, a pesar de no ser artista. Pero el juego, dibujo, arte, expresiones corporales son el medio natural para relacionarse con el niño; por tanto, como terapeuta, es el mejor lenguaje para acercarse a ellos, ponerse a su nivel, hablar su idioma y entrar en su vida y en su mundo. Por un lado, su efecto es muy positivo para romper

ir consolidando una buena relación terapéutica.

Posteriormente, utilizado como un recurso en terapia, los efectos son muy beneficiosos, porque mientras el niño está siendo atendido y se trabajan sus temores, miedos, problemas y preocupaciones, el niño habla su propio lenguaje, disfruta, se distrae y se relaja, y hay una adherencia mucho mayor al tratamiento. Hay técnicas como la “externalización del síntoma”, donde por ejemplo para trabajar y vencer temores, se “personifica” al mismo (un súper héroe que ataca y vence al “monstruo” que sería el temor o conducta a trabajar), a través de juegos y técnicas y con esto, el niño siente que es el quien lo ha vencido, con esto ganamos en términos de autoestima y reforzamiento de un auto concepto positivo y seguridad personal.



## 1.5.1 Entrevistas



Entrevista a Abel Rojas Arévalo  
Pianista Compositor egresado del Conservatorio “Carlos Valderrama” de Trujillo Perú. Actualmente docente en la Escuela de Música de la Fundación ELIC -Sede Trujillo.

1) ¿En qué aspectos integrales influye el arte durante la etapa de crecimiento del niño?

En el aspecto neural-cerebral, psicológico, social, físico, sentido de la armonía y orden de las cosas y el saber que puede registrar y transmitir un mensaje con el arte.

2) ¿De qué depende que un niño se incline hacia determinado tipo de arte (música, pintura, danza, teatro, escultura )?

De la primera impresión que recibe de los padres (sobretudo auditiva) y una segunda impresión de los que le rodean (tipo visual). Pero posteriormente puede surgir la búsqueda personal o acumulación de varias áreas.

3) ¿Cuales serian las consecuencias de la ausencia del arte a edad temprana?

Un perdida de sensibilidad de la vida y retraso del desarrollo cerebral, es muy serio el efecto si se ignora al arte.

5) Qué papel cumple la didáctica o el juego al momento de enseñar arte, es necesario?

Cumple con ser un método valioso para despertar interés sin imposi

ción, si es necesario hasta que se active el interés para luego cambiar la metodología.

6) Quisiera que el niño pueda descubrir su talento artístico, ¿qué recomendación podríamos tomar en cuenta para lograr esto?

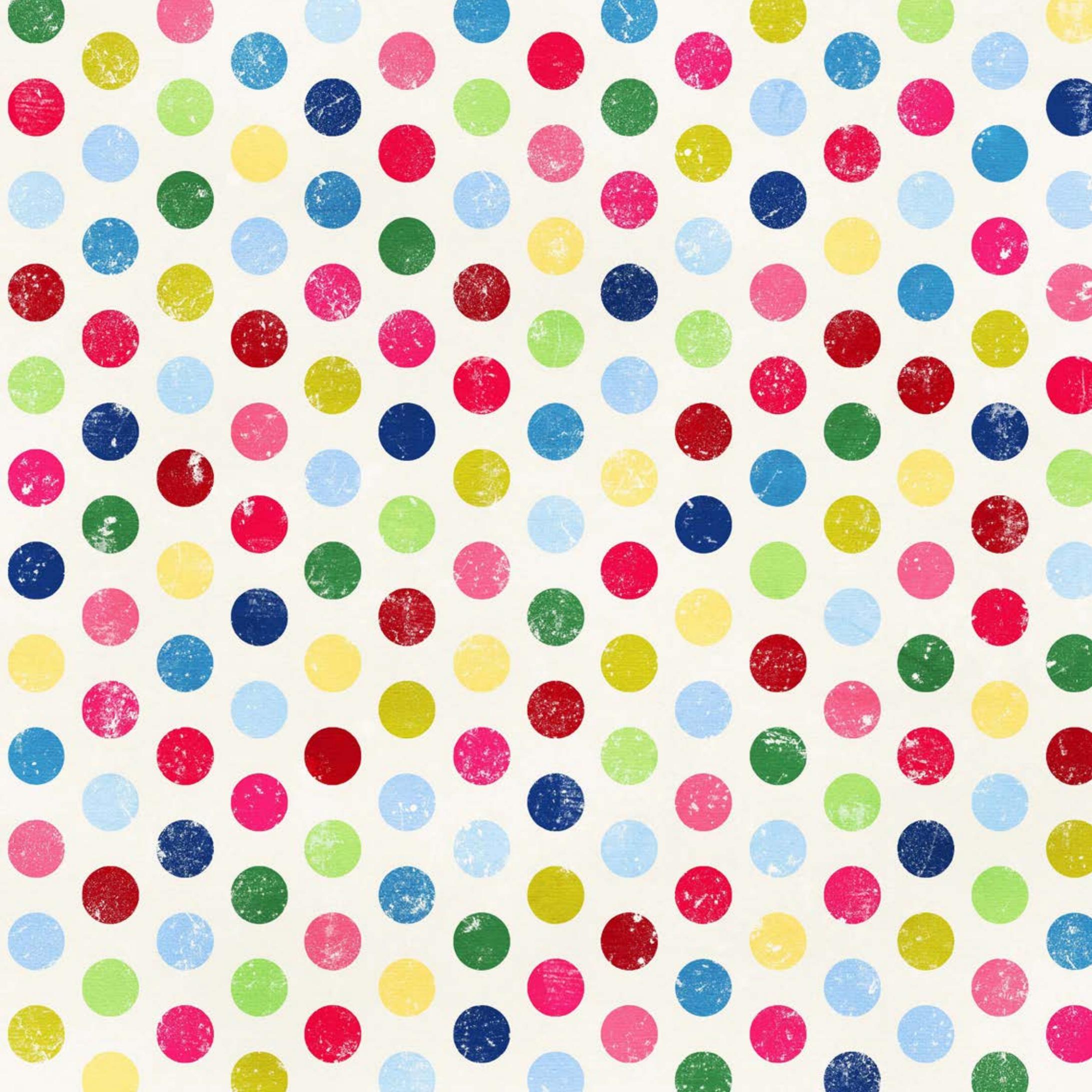
Siempre hay un área artística que tienen que descubrir los padres y luego conjuntamente con el docente, como descubrir que plato de comida le gusta más.

7) En tu experiencia como profesor de música, ¿qué recomendaciones les das comúnmente a los padres de familia?

Que den el valor al arte como parte de los pilares del saber no sólo por que se pueda ver bonito sino por ser necesidad en el desarrollo del espíritu. Esto en realidad va más allá de sólo dominar o expresar algo. El arte es integrador y muy poderoso como por ejemplo un himno nacional que recuerda la identidad de una nación. Todos somos artistas.

## Conclusión entrevistas

Gracias a estas entrevistas pudimos tener una idea más clara de las repercusiones psicológicas del arte en el desarrollo de los niños a temprana edad e inclusive posteriormente en su edad adulta, también pudimos definir la edad adecuada para poder aplicar este material didáctico, esta edad sería con niños de entre 6 a 8 años de edad.





## 1.6 HOMÓLOGOS

### 1.6.1 Maguaré

Autor: La Dirección de Primera Infancia del Ministerio de Cultura de Colombia bajo la dirección de artes y comunicación se asocia junto con el Centro Ático de la Universidad Pontificia.

Tecnológico

Portal virtual totalmente interactivo.

Función (interactivo)

Universo virtual que incluye diversas actividades relacionadas a las expresiones artísticas y culturales como cuentos, cantos, rondas, poemas, juegos, arrullos, trabalenguas, expresiones musicales, paisajes sonoros”

Forma

Se recurre a la ilustración digital en donde podemos observar un buen uso de la estética en cuanto personaje y escenarios, la cromática es vibrante y transmite mucha alegría y buenos ánimos al usuario.



## 1.6.2 Dora la Exploradora

Año 2015

### Función

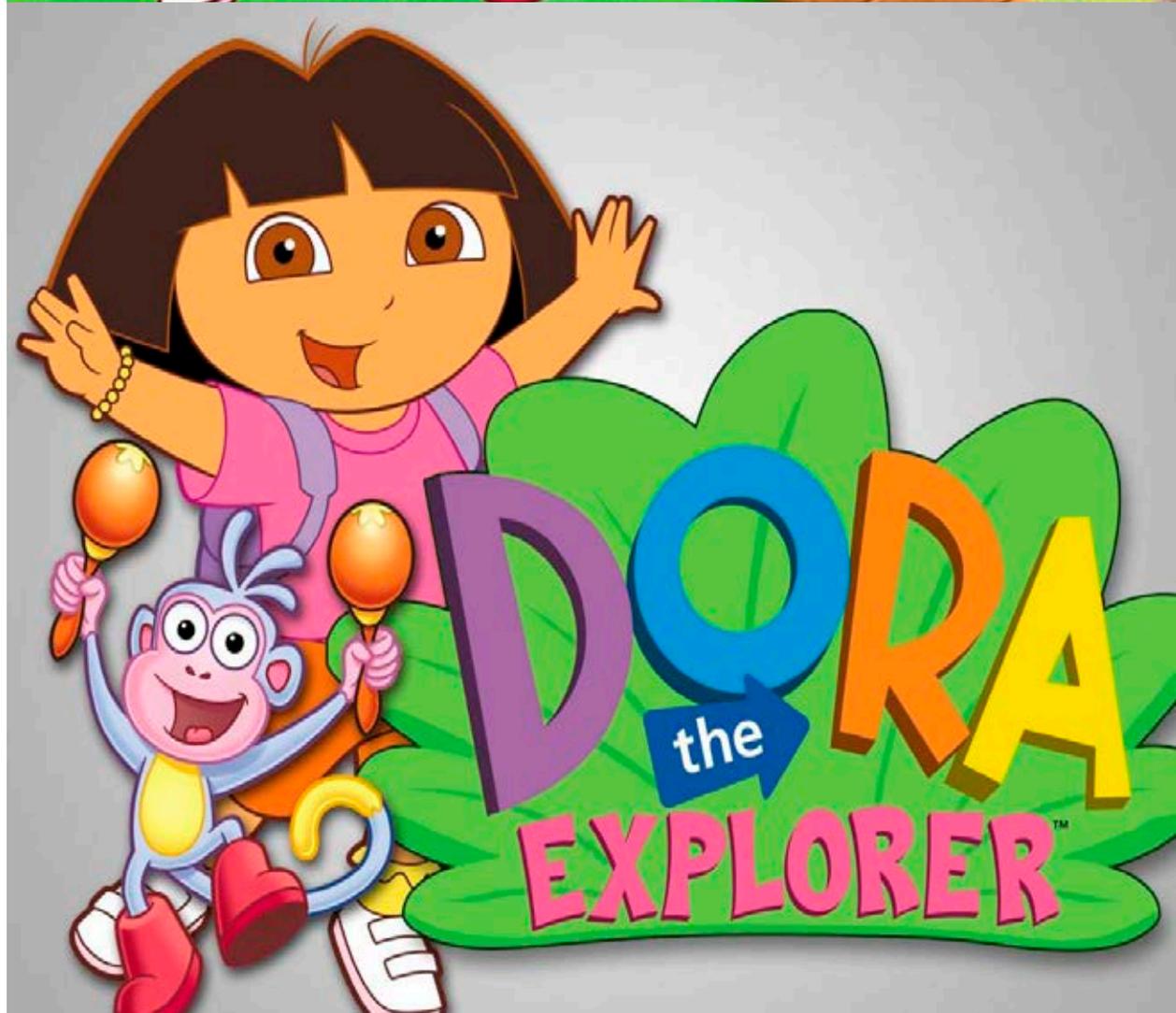
Dora Márquez, es una niña de 7 años que, junto a su amigo Botas (un mono de 5 años) emprende en cada episodio un viaje en el que se propone buscar algo que perdió o ayudar a Botas a cumplir con alguna misión. Siguiendo un formato que en parte recuerda el de un juego interactivo para computadora, en cada episodio Dora pide a sus amigos televidentes que le ayuden a encontrar nuevos lugares utilizando a Mapa, que de hecho es otro personaje, y le ayuden a solucionar las dificultades que Dora se encuentre en el camino.

### Forma

Recursos de ilustración infantil digitalizada, utilización de línea, colores alegres.

### Tecnología

Video animado.





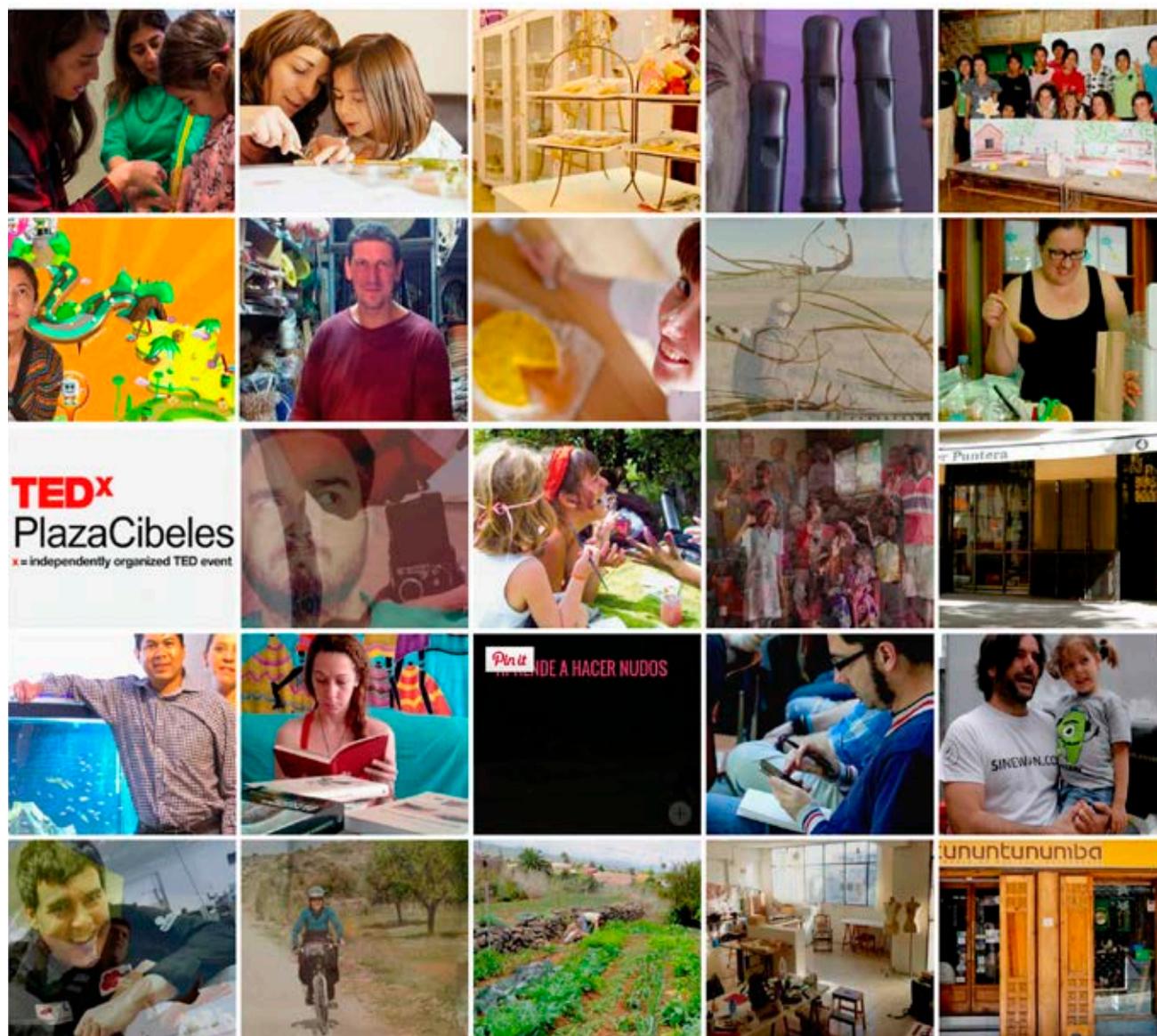
MÁS TALENTOS ▾ BLOG SOBRE NOSOTROS PARTICIPA VALORACIÓN PRENSA COLABORA CONTACTO



SHARE YOUR PASSION WITH A KID. YOU MAY GIVE HIM A FUTURE.

LL BARCELONA BILBAO BUENOS AIRES LONDON LONG DISTANCE LUGO MADRID MAE SOT MILÁN MOZAMBIQUE SALAMANCA

JAN SEBASTIÁN SEVILLA TENERIFE VIGO



## 1.6.3 Teach a Talent

### Función

Niños de todas partes del mundo pueden descubrir sus talentos por medio de diferentes actividades.

La misión de Teach a Talent es conectar adultos dispuestos a compartir sus pasiones, con niños llenos de ganas de explorar mundos nuevos.

### Forma

Portal web en donde podrás aprender por medio de videos tutoriales.

### Tecnología

Página web.

## Conclusión Homólogos

Por medio de estos homólogos pudimos tener una idea más clara de como va a ser la forma, función y tecnología del material didáctico que estamos proponiendo.

Por ejemplo en Dora la Exploradora utilizan mucho la animación audiovisual y si bien sus aventuras no tienen relación con el arte, el personaje logra interactuar con los niños y les incentiva a que desarrollen un espíritu investigativo y curioso, en cuanto a Maguaré y Teach a Talent (descubre tu talento) son portales que podemos encontrar en la web y lo interesante de estos dos proyectos es que incentivan justamente el desarrollo y descubrimientos de talentos en los niños pequeños.

## Tercera Etapa

En esta etapa se definen el target al cual va dirigido este producto y se hace un análisis de la segmentación con respecto a los diferentes perfiles de los usuarios que son: demográfico, psicográficos, conductuales y estilo de vida. En esta etapa a diferencia del análisis de los homólogos se define con exactitud la forma, función y tecnología del producto para poder pasar a la siguiente etapa y como ultimo punto se realiza un plan de negocios en donde se va a definir el producto, precio, plaza y promoción de este proyecto.

*Capítulo 2*  
*Programación*

# 2.1 Programación

## 2.1.1 target

A continuación detallamos la segmentación del mercado objetivo al cual va dirigido el producto. Se ha considerado el uso dentro del ambiente educativo en el cual encontramos dos perfiles principales:

### 2.1.3 Segmentación

#### 1. Publico docente y/o Profesor

##### a) Perfil Demográfico:

- Edad: 25 a 45 años
- Sexo: Femenino-Masculino
- Nivel Socioeconómico: Mediano – Alto
- Ocupación: Profesor Docente, Lic. Artes
- Nacionalidad: Ecuatoriano, Extranjero

##### b) Perfil Psicográfico:

- Necesidades: Vivienda, seguridad personal y familiar
- Personalidad: Formativa, conductiva, ilustrativa
- Percepción: Metodológica, sistemática, didáctica
- Actitudes: Positiva, comunicativa, responsable



##### c) Perfil Conductual:

- La persona tiene una disciplina diaria de vida en cuanto a tiempos, se relaciona con el personal docente y gran parte del tiempo con los alumnos en edad escolar. Ejerce una autoridad como educador e interactúa con la información y métodos didácticos que le permiten conocer más su clase en aprendizaje. Es formativo en el hogar y soluciona los problemas con razonamiento y tranquilidad.
- Tiene expectativas en cuanto al rendimiento de sus alumnos y reconocimiento de las autoridades educativas. También en llevar un sustento al hogar.
- Ejerce valores del cual hacerse respetar con sus alumnos en cuanto a hábitos, recomendaciones para sus actitudes sociales y familiares. Proyecta en los niños posibilidades profesionales a futuro durante la clase.
- Sus creencias personales no son dogmáticas, pudiendo tener inclinación a una determinada religión o fé, en su mayoría católica por ser predominante en esta región.

##### d) Perfil Estilo de Vida:

- La persona lleva generalmente una vida rutinaria, donde pasa tiempo con sus hijos esposa, vivita los fines de semana a la familia. También se conecta a internet para estar enterado sobre noticias, material relacionado a su profesión, busca divertirse en sus tiempos libres con amistades.
- Programa viajes, excursiones.
- Tiene interés en poder enriquecer su didáctica actualizándose o dialogando con la familia. También ayudar a sus alumnos en medida de sus posibilidad, escuchándolos o manteniendo comunicación con algunos padres fuera de horarios. Se inclina a deportes accesibles como salir a correr o caminar en las mañanas o tardes, jugar futbol.

## 2. Alumnado y/o Estudiante

### a) Perfil Demográfico:

- Edad: 6 a 8 años
- Sexo: femenino- masculino
- Nivel socioeconómico: Medio-alto
- Ocupación: Estudiante
- Nacionalidad: Ecuatoriano

### b) Perfil Psicográfico:

- Necesidades: Alimentación, educación, entretenimiento.
- Personalidad: Infantil, receptiva, creativa y recreativa.
- Percepción: Obediencia, justicia y recompensa de sus actos.
- Actitudes: Positiva, emocional y aprensiva.

### c) Perfil Conductual:

- Este niño/a es un reflejo de la enseñanza de los padres y educadores, su sentido de bondad o maldad es determinado por el ejemplo y correcciones que le dan los mayores que le rodean. Se relaciona con otros niños de su misma edad con quienes aprende en la escuela y se divierte jugando en tiempos libres.

-Tiene expectativas en cuanto al reconocimiento que sus padres por sus actos dentro y fuera de casa, también por su rendimiento en la escuela.

-Ejerce el compañerismo con sus amigos, se integra y aprovecha la didáctica en clase para desenvolverse con mayor libertad.

-Considera los empleos de sus padres como lo más importante que podría hacer un adulto para sacar adelante una familia.

### d) Perfil Estilo de Vida:

-El niño/a tiene una rutina estudiantil que empieza en la escuela en donde a su vez tendrá espacios de esparcimiento con sus amigos, el encuentro con sus padres se da en los horarios de alimentación y los fines de semana con quienes comparte lo aprendido y las experiencias propias de su edad relacionadas mayormente al entretenimiento.

-Tiene interés en poder ser un personaje importante en la sociedad cuando sea grande y esta proyección la logra mediante la fantasía y el juego.



## 2.1.2 Persona design

### Fabián Tello, 38 años

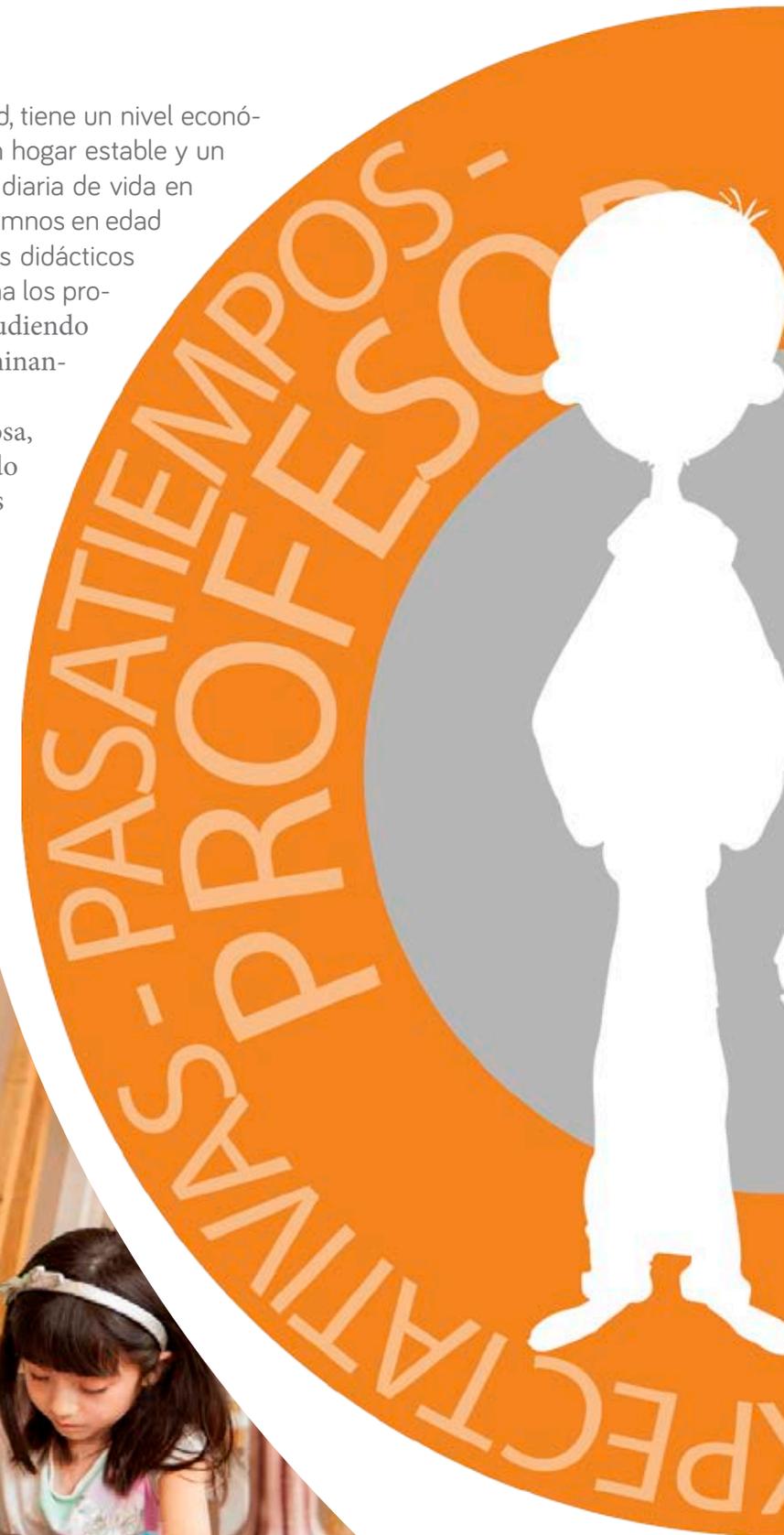
Fabián Tello es profesor de arte en la escuela primaria Santa Ana tiene 38 años de edad, tiene un nivel económico medio-alto, es de nacionalidad ecuatoriana, en cuanto a sus necesidades busca un hogar estable y un ambiente laboral tranquilo, tiene una personalidad ilustrativa y formativa, una disciplina diaria de vida en cuanto a tiempos, se relaciona con el personal docente y gran parte del tiempo con los alumnos en edad escolar. Ejerce una autoridad como educador e interactúa con la información y métodos didácticos que le permiten conocer más su clase en aprendizaje. Es formativo en el hogar y soluciona los problemas con razonamiento y tranquilidad. Sus creencias personales no son dogmáticas, pudiendo tener inclinación a una determinada religión o fé, en su mayoría católica por ser predominante en esta región.

La persona lleva generalmente una vida rutinaria, donde pasa tiempo con sus hijos esposa, pasa los fines de semana con la familia. También se conecta a internet para estar enterado sobre noticias, material relacionado a su profesión, busca divertirse en sus tiempos libres con amistades. Programa viajes, excursiones.

Tiene interés en poder enriquecer su didáctica actualizándose o dialogando con la familia. También ayudar a sus alumnos en medida de sus posibilidad, escuchándolos o manteniendo comunicación con algunos padres fuera de horarios. Se inclina a deportes accesibles como salir a correr o caminar en las mañanas o tardes, jugar futbol.



imagen de Dreamstime.com



## Franchesca Santisteban, 7 años

Franchesca es una niña de 7 años nacida en la ciudad de Cuenca, es estudiante en la primaria de la escuela Rosa de Jesús Cordero, sus papás tiene un poder adquisitivo medio-alto. Es tranquila, amigable y muy activa, se siente cómoda en lugares abiertos y sin stress. Es una niña muy observadora, sensible, y creativa que se ve interesada en juegos que le enseñen diferentes cosas, disfruta mucho de ver videos ya sean de entretenimiento o educativos pero que tengan un toque divertido e interesante. En sus tiempos libres le gusta bailar y asiste a una academia de baile por las tardes, le gusta también escuchar música y pasar tiempo con su familia, en cuanto a su personalidad su rasgo más distintivo es que tiene un espíritu muy competitivo y le gusta ganar, es muy astuta y siempre utiliza su ingenio e imaginación para salirse con las suyas teniendo un alto grado de creatividad en lo que sea que se proponga hacer.



foto de Ernesto Santisteban



Arcadio Lobato



Steven Zarvel

## 2.1.4 Partidos de diseño

### 2.1.4.1 Forma

#### Soporte

Presentación en video full hd (1920x1080) en plataforma de grabación DVD, USB y reproducción vía online bajo sistema de código de acceso.

#### Cromática

El uso del color va a permitir una correcta lectura y asimilación de las gráficas que se van a emplear en el material didáctico. Estos colores van a tener un tono vibrante y divertido. Para esto debemos considerar qué colores de la paleta cromática con sus colores primarios y sus derivados funcionan mejor para este tipo de material, ya que es un material audiovisual y hay que considerar los colores lumínicos (RGB) para uso en monitores y pantallas, el uso de tonos, matices y contrastes refuerzan la gráfica del producto.

#### Gráfica (Ilustración. estilo)

La técnica de ilustración a usar se basará en el estilo gouche centroeuropeo y victoriano digitalizado para animación. Este estilo lo encontramos como referencia en el trabajo de Arcadio Lobato (España) inspirado en el trabajo realizado por Stepan Zavrel (República Checa) y Josef Wilkon (Polaco). También en el trabajo ilustrado y animado del director Tim Burton (EE.UU.)

#### Técnica

El proceso ilustrativo se iniciará de manera orgánica sobre cartulina mediante técnica pura con disolvente líquido ( gouache) , entre estos la acuarela, la tinta y el acrílico, aplicado con pincel, algodón y esponja. Estos trabajos serán digitalizados para ser animados mediante capas según las partes que compongan los personajes, los escenarios u objetos que indiquen el guión.

# TALENTOS ARTÍSTICOS

## 2.1.4.2 Función

Material didáctico de apoyo para los profesores de arte dentro del aula. Este material didáctico cumple 3 funciones importantes la primera es la de mostrar a los niños un espectro más amplio en cuanto a los diferentes ámbitos que existen dentro del campo artístico, como la pintura, escultura, música y danza esto permite que los niños no se restrinjan en cuanto a sus inclinaciones artísticas. La segunda función es que los niños puedan experimentar y desarrollar sus talentos mediante las actividades que contiene este material. Finalmente este material permite que los estudiantes se desenvuelvan mejor en el aula manteniendo una relación mas estrecha con el profesor.

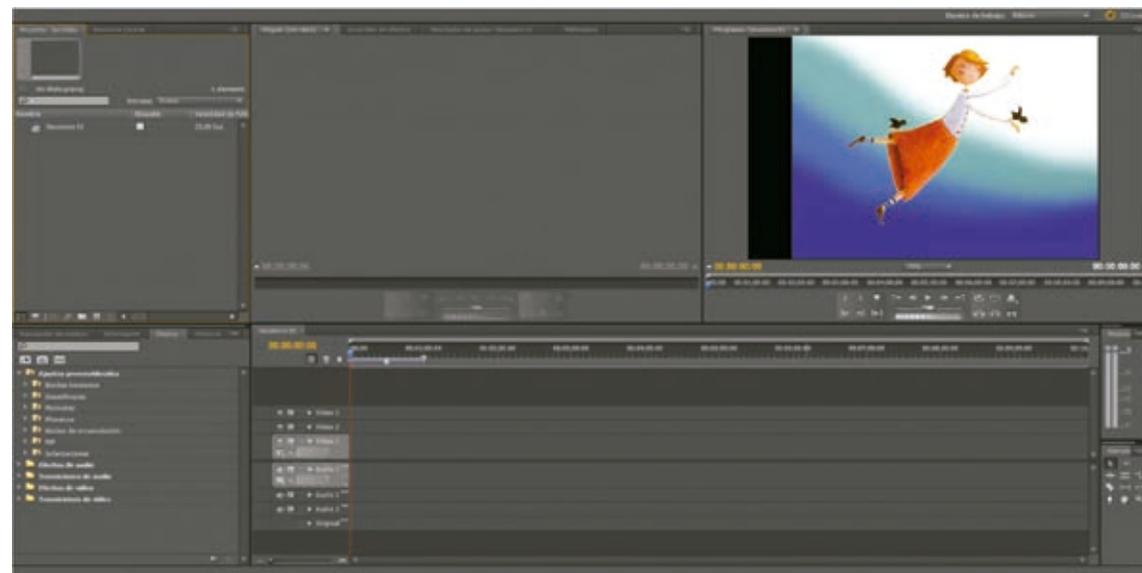
Este material didáctico es de tipo audiovisual y consiste de 4 capítulos que contienen elementos gráficos, de animación, video y audio para lograr un contenido versátil que no sea aburrido y transmita de una forma eficaz la información y las actividades que van a realizar los niños en el aula.

Este material se presenta en un paquete que contendrá un 1 DVD, 1 usb y un código web, mediante los cuales se proyectarán en clases para que todos los niños puedan ser partícipes de las actividades, estos videos van a tener un personaje central que va a actuar de emisor y su función es la de interactuar con los niños y el profesor en el aula ayudándole al profesor para que los alumnos realicen correctamente los pasos a seguir.



Autor: Kristina Sabaite





### 2.1.4.3 Tecnología

Para este proyecto se van a utilizar múltiples tecnologías:

En cuanto a las herramientas tecnológicas usaremos en la producción gráfica la animación mediante el uso de software de diferentes tipos como son el Adobe Photoshop para poder corregir los colores de las ilustraciones análogas, Adobe Illustrator para poder contener en vectores las gráficas y textos, adobe Premier para poder editar el material de video y por ultimo vamos a recurrir de After Effects para poder realizar las animaciones correspondientes, todos estos programas y tecnologías son muy importantes porque van a dar lugar a la creación del producto audiovisual que se a propuesto como material didáctico.

## 2.2 Plan de negocios

### 2.2.1 Producto

Beneficios del producto:

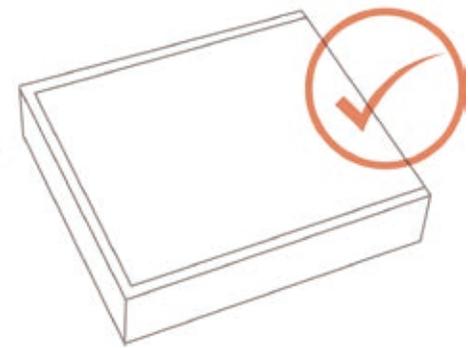
Este producto no tiene precedentes y propone ser una herramienta para los profesores de arte respecto al desarrollo del talento en el niño, dándole un mayor campo de alternativas artísticas por conocer.

En este sentido el producto brinda los siguientes alcances promocionales:

- Permite al niño o niña en edad escolar conocer las habilidades artísticas que existen.
- Proporciona al profesor una herramienta didáctica para poder descubrir en los niños sus inclinaciones artísticas.
- Permite el trabajo colectivo por medio del arte mediante practicas dirigidas entre el profesor y los alumnos.
- Permite ser utilizado en distintas plataformas digitales.
- Permite experimentar nuevas inclinaciones artísticas.

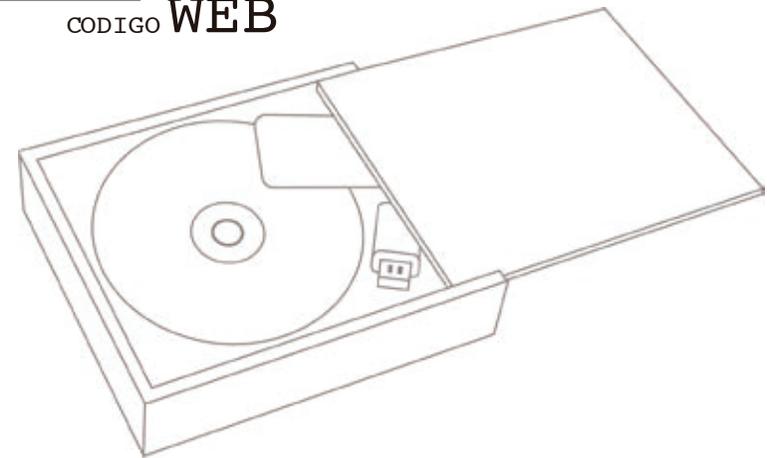
### PRODUCTO

Producto único en diversificar el conocimiento del arte en edad escolar mediante un video animado



### Producto:

PACKING  
CONTIENE  
4 capítulos  
DVD  
USB  
CODIGO WEB



### BENEFICIOS

MUESTRA LAS  
HABILIDADES  
ARTÍSTICAS

HERRAMIENTA  
DIDÁCTICA Y  
DOCENTE

PROMUEVE  
TRABAJO  
GRUPAL

DIVERSAS  
PLATAFORMAS  
DIGITALES

PERMITE  
EXPERIMENTAR  
NUEVAS  
INCLINACIONES  
ARTÍSTICAS

## 2.2.2 Plaza

Este material que contiene 4 capítulos de video animación, va dirigido al sector urbano, a los profesores y rectores de las instituciones educativas privadas y/o públicas de la ciudad de Cuenca o del país.

A los directivos y profesores se les hará una demostración del producto en clases mostrando los beneficios que tiene para sus alumnos. Se espera poder tener el auspicio o licencia adquirida del producto por el Ministerio de Educación y/o empresa privada para que se pueda difundir mejor el producto y tenga mayor receptividad por parte de las escuelas y así puedan incluir este material didáctico dentro del currículo de clases.

## 2.2.3 Precio

Para poder establecer un precio hay que tomar en cuenta que para lograr que este producto se realice correctamente es importante tener un equipo de trabajo que aporte en todos los rubros necesarios para que pueda ponerse en pie este proyecto.

Para esto se a pautado un precio estimado de cada rubro y cuanto es el precio total para poder costear este producto.

1,000 UNIDADES

Ilustración: \$ 1500  
 Locución en off \$200  
 Animación / edición: \$2000  
 Cajas / manual: \$ 1800  
 DVD: \$ 1000  
 USB \$ 4,500  
 Promoción: \$ 1,200  
 (valores sin IVA)

### COSTO

VALOR TOTAL	VALOR UNIDAD	PRECIO DE VENTA
\$11,750	\$11.75	\$20.00
GANANCIA TOTAL		
\$8,250		

### PLAZA

Profesores  
 Directores Escuelas  
 Rectores



### Vías de alcance

Estadísticas Centros Educativos:  
 Azuay: 1,148 / Cuenca: 590



Ministerio de Educación

## 2.2.4 Promoción ( introducción del producto)

Por medio de la promoción se busca introducir el producto al mercado y lograr el posicionamiento del mismo.

### Promoción y publicidad

El producto cuenta con tres etapas de promoción las cuales se sujetan al interés que pueda tener en cualquiera de sus facetas el Ministerio de Educación y sus propios mecanismos de publicidad y distribución.

#### Primera etapa:

**Briefing:** El producto a través de una campaña de expectativa podrá proponer la necesidad a un target que esté involucrado en la enseñanza del arte en las escuelas, que hay talentos artísticos que no se toman en cuenta en la experiencia que el niño obtiene de una clase arte promedio. Por medio de esta etapa el público objetivo podrá ir identificando a través de videos y diseños publicitario al personaje, la marca y la página web por medio del cual se anuncia que muy pronto podrán contar en las clases con una emocionante herramienta para descubrir el artista que todo niño lleva dentro de sí.

#### Plataformas de promoción internet:

- Twitter
  - Facebook (2 banners principales, 8 banners biográficos y links y/o archivos de video viral )
  - You Tube (2 videos virales de expectativa)
  - Emailing (banner promocional invitando a seguir las redes sociales)
  - Página web (con la expectativa de su lanzamiento)
- Período: 4 semanas

#### Segunda etapa:

**Briefing:** El personaje y la marca ya identificados en la campaña de expectativa presentan el producto y los alcances que tiene en una clase de arte, la satisfacción de los alumnos, profesores y padres de familia. Se muestra la experiencia y el fácil uso por medio del packing que contiene: DVD, USB y un código con el cual podrán visualizar el material vía internet. De esta manera y por medio de videos y diseños publicitarios podrán saber cómo acceder al producto. También se contará en esta etapa con publrreportajes y entrevistas en medios escritos, radiales y televisivos.

#### Plataformas de promoción internet:

- Twitter
- Facebook (1 banner principal, 8 banners biográficos y video de presentación)

- You Tube (1 video viral de presentación)
- Emailing (banner promocional invitando a obtener el producto)
- Página web (presentado el producto e invitando a obtenerlo)

#### Plataforma del promoción en medios de comunicación:

- TV (reportajes, entrevistas)
- Radios (entrevistas)
- Medios escritos (publireportajes)
- Web (paginas, blogs)

Período: 4 semanas



#### Tercera etapa:

**Briefing:** Una vez que el producto es de conocimiento público según nuestro target escogido, se programará la realización de un BTL con visitas a los centros educativos para obtener información e impresiones de la experiencia con el producto por parte de los profesores, alumnos y directores de dichas instituciones. Esto se registrará en video y fotografías para poder actualizar en adelante nuestras plataformas de promoción y así dar credibilidad al producto directamente de las vivencias de nuestros primeros clientes. A través de esto se creará tendencia del éxito del producto, su fácil uso y repercusiones siempre favorables a la marca.

#### Plataformas de promoción internet:

- Twitter
- Facebook ( 1 banner superior, 4 banners biográficos, 1 video viral )
- You Tube (1 videos virales de la experiencia del uso del producto)
- Página web (entrelazando el video de You Tube)

#### Plataforma de promoción en medios de comunicación:

- TV (reportaje)
- Radios (entrevista)
- Medios escritos (reportajes)
- Web (páginas, blog)

Período: 4 semanas





The background is a watercolor wash in shades of blue and purple. The colors are blended together, with darker, more saturated areas at the bottom and lighter, more ethereal tones at the top. The texture is soft and painterly, with visible brushstrokes and color gradients.

*Capítulo 3*  
*Diseño*

## 3.1 Diseño

### 3.1.2 Ideas Creativas

#### 3.1.2.1 Constantes

Al momento de desarrollar las ideas creativas de este producto se tomaron en cuenta dos aspectos importantes, en primer lugar se definieron las constantes en cuanto a la forma de: el estilo y técnica de las ilustraciones; las características generales de los personajes; la cromática y la tipografía de la marca.

En cuanto al nombre de la marca del producto se desarrollaron varias ideas como también para el personaje principal, definiendo las características específicas del mismo, de esta manera se eligieron las ideas más afines al producto propuesto.

#### Ilustración:

Realizada a mano con técnica de acuarela y texturizado.



#### Personajes:

Animales humanoides, con características y personalidades únicas.



Tipografía: Chocolate Bar Demo; Smart Kid.

**CHOCOLATE BAR DEMO**  
**ABCDEFGHIJKLMN**  
**OPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHI**  
**JKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**0123456789**

Smart Kid

A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p  
q r s t u v w x y z

#### Cromática:

Colores: puros; primarios y secundarios; complementarios; deben transmitir alegría.



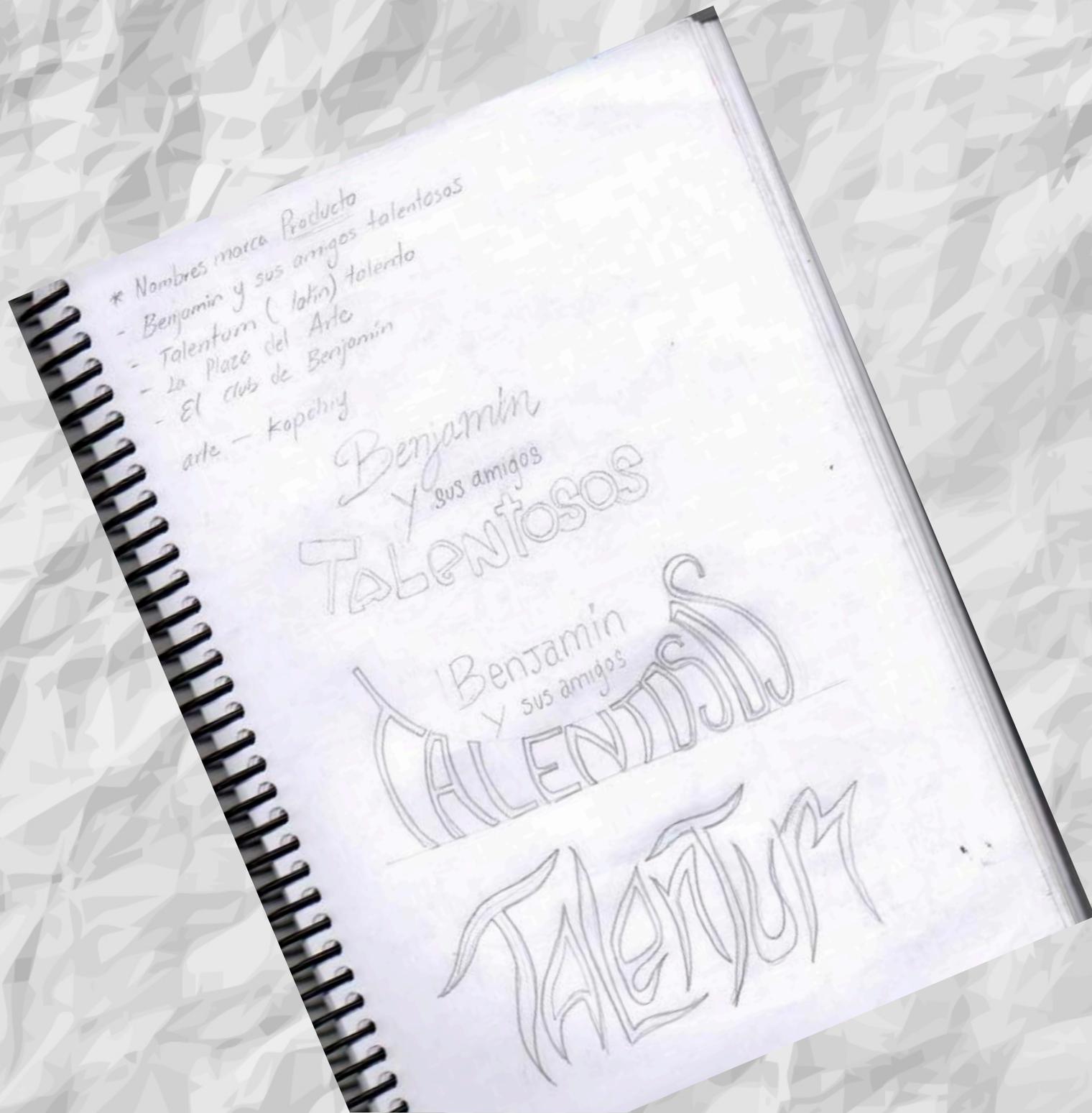
# Sogni d'oro Circo



Creata por: Heidi Wittlinger

## NOMBRE MARCA

Al momento de proponer ideas para el nombre de la marca del producto se escogió el nombre de Benjamín y sus Amigos Talentosos.



## Características personaje principal

Cuando se eligió el personaje principal de las animaciones y el cual dio una pauta para realizar el resto de personajes, me vi inspirada en personajes principales de películas animadas de Disney como:

Mickey Mouse, Rata Touille, Stuart Little y Hamtaro (japones) y lo que pude rescatar de estos personajes en primer lugar es que son roedores (ratones, ratas, hamsters etc) y en segundo que, en cuanto a sus personalidad, pude rescatar que lo que les caracteriza a todos estos personajes es que son muy dóciles, divertidos, tiernos, inteligentes, astutos, serenos, amigables, creativos y son líderes por estos motivos decidí que el personaje principal debía tener estas características, optando a que sea un animal tradicional de la región se eligió un cuy para que sea el protagonista principal de estas animaciones.

## Datos

Benjamín

(personaje con fisonomía de un cuy)

Personalidad

Modesto, responsable, tranquilo, creativo, inteligente, líder, entusiasta, responsable, comunicativo, honesto, leal y aventurero.

Voz

Clara y gruesa para denotar autoridad pero aun así es una voz muy amigable



### 3.1.2.2 Variables

El producto que estamos proponiendo tiene fines educativos y didácticos en donde las actividades que los niños realicen puedan ayudarlos a experimentar el arte en sus distintas formas, por este motivo se vio la necesidad de hacer una especie de "lluvia de ideas" sobre actividades que los niños pudieran realizar mediante estos videos. A continuación se verán los cuadros del proceso de selección de las variables de actividades y variables de escenarios a elegir.

**ILUSTRACIÓN** } - realizada a mano  
- técnica acuarelas  
- texturizada

**PERSONAJES** } animales humanoides  
con caract. personalidades  
y habilidades únicas

**CROMÁTICA** } - colores puros  
- uso de colores primarios  
y secundarios  
- colores complementarios  
- transmiten alegría

} aplicado en  
el LOGO, personajes y  
escenarios.

Talento (talento en latín)

El Club de Benjamin

PRODUCTO (nombres marca)

La Plaza del Arte

Benjamin y sus amigos talentosos

B. Franklin, B. Rojas, B. Viruña, B. Britten

**Benjamin**  
(personaje con Asionomia de su cuy)

**Personalidad**  
- Modesto, responsable, tranquila, inteligente, creativo, entusiasta, responsable, comunicativo, líder honesto, leal y aventurero.

**Voz**  
clara y gruesa para denotar autoridad pero aun así es una voz amigable.

**ACTIVIDADES**

	OPCIÓN # 1-2	OPCIÓN # 3-4	OPCIÓN # 5-6	OPCIÓN # 7-8	OPCIÓN # 9-10
<b>Pintura</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Niños eligen 1 ambiente y dibujan un elemento de dicho elemento con lápiz.</li> <li>Muestra técnica de Jackson Pollock: repite técnica en papel grueso gigante.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aprender técnica de puntillismo con esponja.</li> <li>Crear un grupo con 7 niños + 4 colores de pintura para realizar una obra colectiva.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Repasar plantillas con formas abstractas o geométricas para superponerlas y crear composiciones de colores contrastantes.</li> <li>Descubrir escala de grises usando las manos con pintura blanca y negra.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Con pintura para la cara pintarse los rostros entre los compañeros.</li> <li>Experimentar texturas cubyas con pegamento y arena.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar un mural en su propia aula con papelografos enormes pegados en las paredes.</li> <li>Pintar cubos para que experimenten el pintado de objetos.</li> </ol>
<b>Escultura</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Realizar orgánicas con papel.</li> <li>Moldear con plastilina una figura ya sea de un objeto animal o persona que ellos deseen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Esculturas hechas con material reciclado (aprender a reciclar).</li> <li>Realizar una vasija con técnica de tira espiral.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Rellenar figuras en cartulina con plastilina para descubrir el paso del 2D al 3D.</li> <li>Enseñar construcción de piezas con cartulina para crear personaje con ensamble de ranuras.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>construcción de careta con material reciclable.</li> <li>Partiendo de una botella reciclada, realizar algún personaje.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Construir una figura por medio de unas siluetas con cable (molde silueta).</li> <li>construcción de objetos con espuma flex unidas con molda-diente.</li> </ol>
<b>Música</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Canción con guía de aplausos y música para seguir el ritmo.</li> <li>Notas musicales, niños las cantan con la letra "A" en un pentagrama, cantan según el ritmo y así conocen la melodía (canto gregoriano).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Enseñarles una canción para que canten todos con una guitarra.</li> <li>Experimento musical con botellas de vidrio llenas de agua.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio vocal con piano virtual. (afinar cuerdas vocales).</li> <li>Dirección rítmica con shaker, palos y botellas de vidrio.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio de reconocimiento de sonidos naturales para diferenciar los graves y los agudos.</li> <li>Ejercicios melódicos para reconocer la cronología musical.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio grupal de composición lírica basados en un esquema musical.</li> <li>Identificar racionales de audio o instrumentos de canciones de series animadas.</li> </ol>
<b>Baile</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Escuchar diferentes tipos de música y hacer que la describan (es triste, alegre, lenta, rápida etc).</li> <li>Seleccionar un tipo de baile a elección de los niños y mostrar a los alumnos a que bailen al ritmo de la música (enseñar algunos movimientos).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ensayo de coreografía básica en grupo de tres (psicomotricidad musical).</li> <li>Enseñar a los niños acerca del baile Político y hacer que realicen algunos pasos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ejercicio del mismo como expresión corporal para comunicar a través del cuerpo.</li> <li>Experimentar la canalización musical a través de movimientos de reiki.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Recrear un lugar con sus elementos mediante el uso del cuerpo.</li> <li>Ejercicios básicos del vals con infografía de los pasos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Coordinación de movimientos con los amigos de Benjamin.</li> <li>Identificar pasos de baile de un video collage de series y películas animadas para imitarlos.</li> </ol>

## Variables actividades

Para poder escoger la idea final en cuanto a las actividades, se pasó por un proceso de análisis, clasificación y selección de las actividades y para este proceso se pudieron elegir mas de 30 variables de las cuatro ramas del arte propuestas desde un inicio.

Pintura	Escultura	Música	Danza
1) Niños eligen un ambiente y dibujan un elemento con lápiz	1) Realizar origami con papel	1) Canción con guía de aplausos y música para seguir el ritmo	1) Escuchar diferentes tipos de música y hacer que los niños la describan, luego invitarles a que bailen al ritmo
2) Mostrar técnica de Jackson Pollock y hacer que realicen dicha técnica en papelógrafos	2) Moldear con plastilina alguna figura de un objeto, animal o persona	2) Notas musicales entonarlas con la letra "A" en un pentagrama, entonar según el timbre	2) Invitar a los alumnos a que bailen al ritmo de la música enseñándoles algunos movimientos
3) Aprender técnica de puntillismo con esponja	3) Esculturas hechas con material reciclado	3) Enseñarles una canción para que canten todos con una guitarra	3) Ensayo de coreografía básica en grupos de 3
4) crear un grupo de 4 niños con 4 colores y realizar una obra colectiva	4) Realizar una vasija con técnica de tira espiral	4) Experimento musical con botellas de vidrio llenas de agua	4) Enseñar a los niños acerca del baile folclórico y hacer que realicen algunos pasos
5) Repartir plantillas con formas abstractas o geométricas para superponerlas (crear nuevos colores)	5) Rellenar figuras en cartulinas con plastilina para descubrir el paso del 2d al 3d	5) Ejercicio vocal con piano virtual	5) Ejercicios de mimo como expresión corporal para comunicar a través del cuerpo
6) Descubrir escala de grises usando las manos con pintura blanca y negra	6) Enseñar construcción de piezas con cartulina para crear personajes	6) Dirección rítmica con shaker, palos y botellas de vidrio	6) Experimentar la canalización a través de movimientos de reiki
7) Con pintura para la cara pintarse los rostros entre los compañeros	7) Construcción de careta con material reciclable	7) Ejercicio de reconocimiento de sonidos naturales para diferencias sonidos graves y agudos	7) Recrear un lugar con sus elementos mediante el uso del cuerpo
8) Experimentar las texturas con dibujos hechos con pegamento y arena	8) Partiendo de una botella reciclada realizar algún personaje	8) Ejercicios melódicos para reconocer la cronología musical	8) Ejercicios básicos del vals con infografías de los pasos
9) Realizar un mural en la propia aula con papelógrafos pegados en las paredes	9) Construir una figura por medio de unas siluetas con cable	9) Ejercicios de composición lírica basados en un esquema musical	9) Coordinación de movimientos con los amigos de benjamín
10) Pintar cubos para que experimenten el pintado de objetos	10) Construir objetos con espuma flex unidos con moldadientes	10) Identificar canales de audio o instrumentos de canciones de series animadas	10) Identificar pasos de baile de un video collage de series y películas animadas para imitarlos

## Variables escenarios

Inspirador <b>ESCENARIOS</b> curioso			
Pintura	Escultura	Música	Baile
<b>Moderno</b>			
1) Museo Louvre (Francia)	1) Festival internacional de esculturas en Bélgica (estatuas de hielo)	1) Café concierto NY	1) Calle urbana con graffitis
<b>Clásico</b>			
2) Taller donde solían trabajar los grandes pintores (Picasso)	2) Taller donde solían trabajar los grandes escultores (Rodin)	2) Cuarto o salón donde practicaban los músicos (John Lenon)	2) Cuarto o salón donde solían practicar los bailarines (Mikhail Baryshnikov)
<b>Surrealista</b>			
3) Una mezcla de escenarios de diferentes obras de Dali y Picasso o Picasso y Miró	3) Lugar distorcionado con diferentes esculturas de diferentes artistas	3) Lugar fantasioso y artístico lleno de música e instrumentos animados	3) lugar surrealista donde los cuadros se mueven

Pintura	Escultura	Música	Danza
1) 8	1) 9	1) 9	1) 9
2) 9	2) 9	2) 8	2) 9
3) 7	3) 9	3) 7	3) 7
4) 9	4) 7	4) 9	4) 8
5) 8	5) 7	5) 8	5) 9
6) 9	6) 8	6) 9	6) 8
7) 7	7) 8	7) 7	7) 9
8) 9	8) 7	8) 8	8) 7
9) 9	9) 9	9) 9	9) 7
10) 8	10) 8	10) 8	10) 8

Escenarios	
Moderno	Surrealista
Clásico	Moderno
Surrealista	Clásico

Para poder elegir correctamente los ejercicios se realizó una evaluación según el grado de importancia, creatividad y dificultad para que los niños puedan desarrollar estas actividades, calificando cada ejercicio en un rango de 7 a 9 puntos. En las variables de los escenarios hubo tres tipos de variables y se escogió un estilo moderno y clásico en el diseño de los escenarios.

### 3.1.3 Selección ideas

#### Pintura

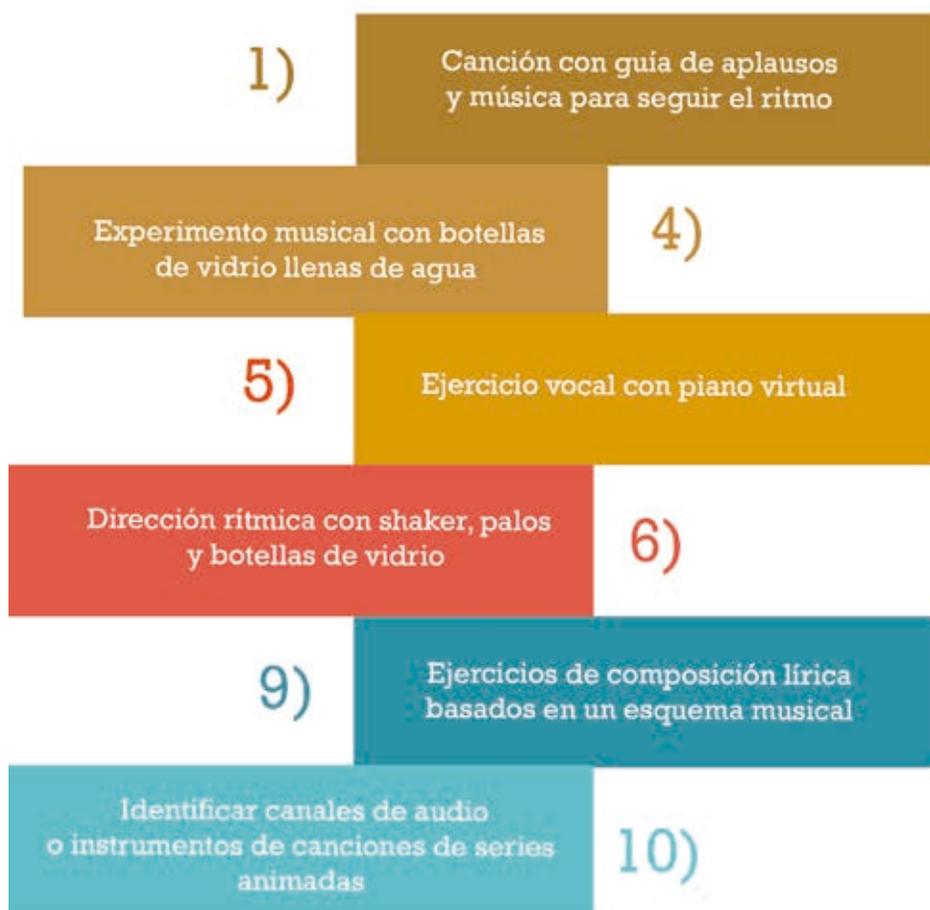
- 2) Mostrar técnica de Jackson Pollock y hacer que realicen dicha técnica en papelógrafos
- 4) Crear un grupo de 4 niños con 4 colores y realizar una obra colectiva
- 6) Descubrir escala de grises usando las manos con pintura blanca y negra
- 8) Experimentar las texturas con dibujos hechos con pegamento y arena
- 9) Realizar un mural en la propia aula con papelógrafos pegados en las paredes
- 10) Pintar cubos para que experimenten el pintado de objetos

#### Escultura

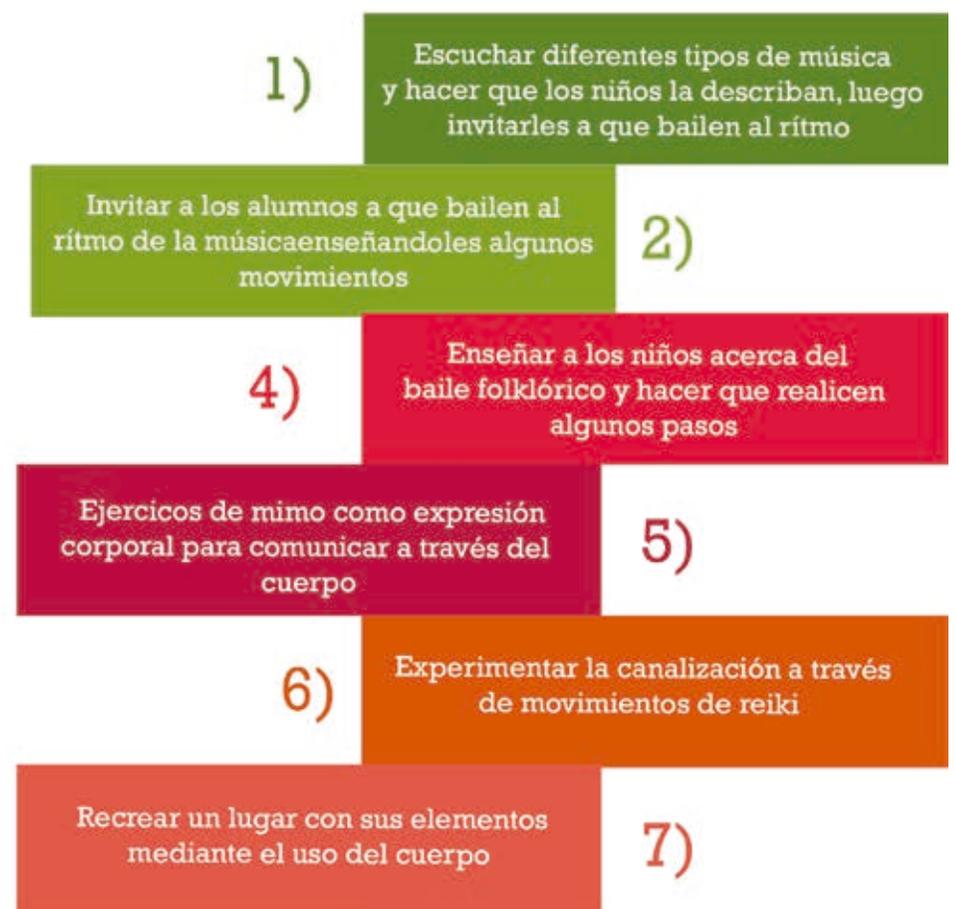
- 1) Realizar origami con papel
- 2) Moldear con plastilina alguna figura de un objeto, animal o persona
- 3) Esculturas hechas con material reciclado
- 7) Construcción de careta con material reciclable
- 9) Construir una figura por medio de unas siluetas con cable
- 10) Construir objetos con espuma flex unidos con moldadientes

### 3.1.3 Selección ideas

#### Música



#### Danza



### 3.1.3 Selección idea final

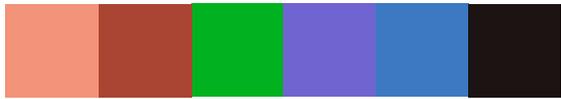


### 3.1.4 Desarrollo de personajes

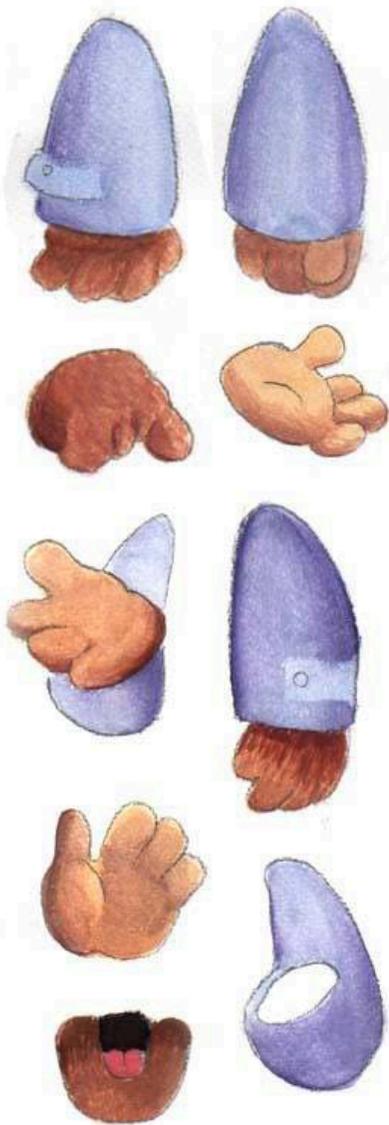
Para poder definir bien la forma de los personajes se pasó por un proceso de bocetación, ilustración y tratado de pintura con la técnica de la acuarela, todo este proceso se dio de forma análoga para poder posteriormente retocar los colores y armar los personajes en photoshop, la razón de porque se diseñaron los personajes con las articulaciones separadas fue para facilitar el movimiento de los personajes en las animaciones.

Al momento de diseñar los personajes secundarios se definió que estos tenían que ser animales tradicionales de la región sierra de nuestro país, ya que Benjamín es un cuy, los otros personajes también debían tener característica que sean típicas de nuestra cultura, con este motivo se eligieron los siguientes animales como personajes secundarios :Olafo el oso de anteojos (representa la pintura); Capuli la colibrí (representa la escultura); Gregorio la llama (representa la música) y finalmente Blanquita la coneja (representa la danza) Los amigos de Benjamín son de ambos sexos ya que se trata de que estos videos sean inclusivos para los niños y exista igualdad de género.





Paleta de colores Benjamín





Paleta de colores Olafo





Paleta de colores Gregorio





Paleta de colores Blanquita





Paleta de colores Capuli



# 3.1.4 GUIÓN/PINTURA

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
1:00	Opening	<b>Letra de canción:</b> "Cuantas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Gingle
0:14	Escena 1: Benjamín entra caminando hacia la pantalla y se dirige a los niños.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!" <i>Imágenes de respaldo: Se ve un carpintero pensando una idea, la plasma en un papel y la arma con sus herramientas, se trata de una banca".</i>	música instrumental de fondo
0:19	Escena 2: Benjamín jala a la pantalla un escenario que es el interior de una casa y se pone a un lado mostrando el lugar.	<b>Benjamín:</b> "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas" <i>Imágenes de respaldo: Una sala de una casa con varios elementos, entre ellos un florero, un cuadro al óleo, una equipo de música y al final entra un niño girando su cuerpo al ritmo de una canción.</i>	música instrumental de fondo (jazz)

MIN	ESCENA
0:45	Escena 5
0:51	Escena 6: Benjamín se dirige a los niños y les invita a realizar la práctica de arte pictórico.
0:20	
0:17	Escena 8: Benjamín regresa con los niños manchados de pintura y les enseña todo lo que hizo.

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN
0:12	Escena 3: Benjamín regresa al medio de la pantalla y se dirige a los alumnos y hace un chasquido con sus dedos.	<b>Benjamín:</b> Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él. <i>Imágenes de respaldo: aparecen elementos que se asocian al arte como un pincel, una guitarra, una escultura famosa, un traje de danza, todos caminando hacia el frente con Benjamín. Aparece al final un polvo mágico para cambiar de escena.</i>
0:26	Escena 4: Benjamín está en un taller de pintura, se dirige a los alumnos e invita a un amigo para presentar lo que significa dedicarse al arte pictórico.	<b>Benjamín:</b> Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus manos y la pintura cosas extraordinarias, pero para esto tenemos que saber cómo se originó el arte de pintar y dibujar y para esto vamos a invitar a un gran amigo, se llama olafo, me ayudan a llamarlo? Olaaafoooo, a ver todos, Olaaafoooo.. mmm parece que no has desayunado, vamos a llamarlo ahora si fuerte, Olaaafoooo" <i>Imágenes de respaldo: Un taller de pintura.</i>
0:45	Escena 5: Aparece Olafo que es un oso de anteojos, llega muy concentrado con pinceles en la mano y empieza a hablar con benjamín.	<b>Olafo:</b> Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la pintura. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía plasmar algo en las paredes con sus manos, inicialmente era con un solo color y sobre las piedras, luego se dio cuenta que podía crear formas cada vez más variadas y con más colores que empezaron a sacar de las plantas y las flores, así con el tiempo y con la creación de las pinturas y las flores, así con el tiempo y empezaron a asombrarnos con sus creaciones a través de distintas épocas, cada una guardando algo especial según el periodo en el cual vivían y así sucedió hasta la actualidad, donde tenemos una gran variedad de técnicas dentro de la pintura y de la ilustración".

	LOCUCIÓN	MÚSICA
	<i>Imágenes de respaldo: Diversos artistas y sus obras a través de la historia van acompañando la narración del Olafo.</i>	música ancestrales, música clásica
a los primera	<p><b>Benjamín:</b> Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las ordenes de la profesora o profesor quienes como pueden ver les han entregado cartulinas para hacer nuestra primera práctica. Ahora lo que van hacer ustedes es hacer una obra ahí con los dedos, sí! así como lo oyen, van a tomar pintura negra y blanca con sus deditos y van a saber cómo lograr un "degradé" al combinarlos" "Esta técnica la emplean artistas como Iris Scott y Zaria Forman de EE.UU. y como pueden ver ellas solo con sus dedos logran, figuras, formas o lo que deseen expresar, Olafo, cuanto tiempo vamos a darles a todos para que pinten libremente en las cartulinas?"</p> <p><b>Olafo:</b> "Que te parece benjamín si les damos mmm.. unos 15 minutos?, no se olviden que deben ir en orden a tomar un poco de pintura negra y luego blanca e ir creando lo que quieren, el tema es totalmente libre y para esto van a prestar atención a su profesor o profesora que les indicarán como empezar"</p>	música folk de fondo al mostrar artistas
n Olafo dedos seña a	<p><b>Benjamín:</b> "Hola a todos y cómo les fue? Yo también hice mi obra, miren! Saben lo que es?.. ah perdón esta al revés, ahora si miren, jeje.. veo que todos han hecho lindas obras y sobre todo han logrado aprender a reconocer como se hace un degradé entre el negro y el blanco"</p>	sonidos de apollo, sonidos gracisos

MÚSICA
música instrumental de fondo (jazz)
sonidos de apollo, sonidos gracisos
música ancestrales, música clásica

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
0:23	Escena 8	<b>Olafo:</b> "Ahora como pueden ver en las paredes hay cartulinas blancas y tarros de pinturas con varios colores, van a tomar un pincel y dar rienda suelta a su imaginación con colores, el tema es libre, este trabajo se llama arte colectivo y pueden verse en muchos lugares del mundo, sobre todo en grandes murales que embellecen la ciudades"	sonidos de apollo, sonidos gracisos
0:13	Escena 9: Benjamín regresa solo, y se dirige todos los niños, explica una conclusión sobre el trabajo realizado y se despide.	<b>Benjamín:</b> "Les gusto saber más sobre la pintura? Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y poder crear sin limites. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"	Jingle
1:00	Escena 10: Cierra el programa con la canción y los créditos del video.	<b>Letra de canción:</b> "Cuantas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	
4:17	DURACIÓN DE CADA VIDEO		

# GUIÓN/ESCUPTURA

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN
1:00	Opening	<p><b>Letra de canción:</b></p> <p>"Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños en las manos, con una canción inventada para expresar mi ánimo, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"</p>
0:14	Escena 1: Benjamín entra caminando hacia la pantalla y se dirige a los niños.	<p><b>Benjamín:</b> "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me preste mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!"</p> <p><i>Imágenes de respaldo:</i> Se ve un carpintero pensando una idea, plasma en un papel y la arma con sus herramientas, se trata de una banca".</p>
0:19	Escena 2: Benjamín jala a la pantalla un escenario que es el interior de una casa y se pone a un lado mostrando el lugar.	<p><b>Benjamín:</b> "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas"</p> <p><i>Imágenes de respaldo:</i> Una sala de una casa con varios elementos entre ellos un florero, un cuadro al óleo, una equipo de música y al final entra un niño girando su cuerpo y una canción comienza mientras deja sus libros en la mesa</p>

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
0:12	Escena 3: Benjamín regresa al medio de la pantalla y se dirige a los alumnos y hace un chasquido con sus dedos.	<p><b>Benjamín:</b> Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él.</p> <p><i>Imágenes de respaldo:</i> aparecen elementos que se asocian al arte como un pincel, una guitarra, una escultura famosa, un traje de danza, todos caminando hacia el frente con Benjamín. Aparece al final un polvo mágico para cambiar de escena.</p>	música instrumental de fondo (jazz)
0:26	Escena 4: Benjamín está en un taller de escultura, se dirige a los alumnos e invita a un amigo para presentar lo que significa dedicarse a crear formas en tres dimensiones.  <i>Imágenes de respaldo:</i> Un taller de escultura.	<p><b>Benjamín:</b> "Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus manos y materiales para moldear cosas extraordinarias.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó el arte de la escultura y para esto vamos a invitar a una gran amiga, se llama Capulí, me ayudan a llamarla? Capuliii, a ver todos, Capuliii.. mmm parece que anda ocupada, vamos a llamarla nuevamente, Capuliii"</p> <p><i>Imágenes de respaldo:</i> Un taller de escultura.</p>	sonidos de apollo, sonidos gracisos
0:45	Escena 5: Aparece Capuli que es un colibrí, llega muy concentrada con barro en las alitas y el pico y empieza a hablar con benjamín.	<p><b>Capuli:</b> "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la escultura. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía con sus manos utilizar otros objetos para construir algo que pueda contemplar, inicialmente era solo una piedra tallada, luego se dio cuenta que podía crear formas cada vez más variadas y con más significados, así con el tiempo y con la creación de herramientas que permitían dar forma a materiales, grandes artistas empezaron a asombrarnos con sus creaciones a través de distintas épocas, cada una guardando algo especial según el periodo en el cual vivían y así sucedió hasta la actualidad, donde tenemos una gran variedad de técnicas dentro de la escultura".</p>	música ancestrales, música clásica

MIN	ESCENA
0:23	Escena 8
0:13	Escena 9: Benjamín dirige todos los niños a una conclusión sobre el arte y se despide.
1:00	Escena 10: Cierra el video con la canción y los créditos
4:17	DURACIÓN DE CADA VIDEO

MÚSICA	
	Gingle
	música instrumental de fondo
	música instrumental de fondo (jazz)

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
0:45	Escena 5	Imágenes de respaldo: Diversos artistas y sus obras a través de la historia van acompañando la narración de Capuli.	música ancestrales, música clásica
0:51	Escena 6: Benjamín se dirige a los niños y les invita a realizar la primera práctica de la escultura.	<b>Benjamín:</b> "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las ordenes de la profesora o profesor quienes como pueden ver les han entregado unos cables para hacer nuestra primera práctica. Ahora lo que van hacer ustedes es hacer una obra, si así como lo oyen, van a tomar el cable y van a seguir los pasos que iremos indicando aquí" "Esta técnica la emplean artistas como Chris Mason de EE.UU. y Ralf Westerhof de Amsterdam quienes han logrado con cables de colores hacer figuras humanas en distintas posiciones, ¿Piquito estamos listos?"	música folk de fondo al mostrar artistas
0:20	Escena 7: Se explica la practica mientras todos van siguiendo cada paso.	<b>Capuli:</b> "Claro!, ahora les enseñaré paso por paso lo que pueden hacer sus manos y yo con mi pico jeje"	
0:17	Escena 8: Benjamín regresa con Capuli y se dirige a todos con el mismo trabajo que todos realizaron y les enseña cómo quedó.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos y cómo les fue? Yo también hice mi obra, miren! veo que todos han hecho lindas obras y sobre todo han logrado aprender a reconocer como se hace una escultura tan solo con un cable.. se imaginan si tuviéramos otro material para moldear?"	sonidos de apollo, sonidos gracisos

ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
	<b>Capuli:</b> "Ahora que hemos ejercitado nuestros dedos, vamos a realizar nuestra segunda práctica, cómo pueden ver a cada uno se le ha entregado un poco de plastilina o una porción de cerámica fría, lo que vamos a hacer es crear un objeto o un personaje o una figura o lo que quieran expresar por medio de darle la forma que deseemos!" <b>Benjamín:</b> Pueden empezar! Nosotros ya regresamos."	sonidos de apollo, sonidos gracisos
	<b>Benjamín:</b> Veo que les gusta a todos ustedes crear diferentes formas, están muy bonitas! y saben qué? así empezaron los grandes escultores de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!.. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir creando sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"	
	<b>Letra de canción:</b> "Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Jingle
VIDEO		

# GUIÓN/MÚSICA

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
1:00	Opening	<b>Letra de canción:</b> "Cuantas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Gingle
0:14	Escena 1: Benjamín entra caminando hacia la pantalla y se dirige a los niños.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!" <i>Imágenes de respaldo: Se ve un carpintero pensando una idea, la plasma en un papel y la arma con sus herramientas, se trata de una banca.</i>	música instrumental de fondo
0:19	Escena 2: Benjamín jala a la pantalla un escenario que es el interior de una casa y se pone a un lado mostrando el lugar.	<b>Benjamín:</b> "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas" <i>Imágenes de respaldo: Una sala de una casa con varios elementos, entre ellos un florero, un cuadro al óleo, una equipo de música y al final entra un niño girando su cuerpo al ritmo de una canción contento mientras deja sus libros en la mesa.</i>	música instrumental de fondo (jazz)

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN
0:12	Escena 3: Benjamín regresa al medio de la pantalla y se dirige a los alumnos y hace un chasquido con sus dedos.	<b>Benjamín:</b> Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompañará Y he invitarte a que inicies un camino junto a él.  <i>Imágenes de respaldo: aparecen elementos que se asociaron como un pincel, una guitarra, una escultura famosa, una danza, todos caminando hacia el frente con Benjamín. Al final un polvo mágico para cambiar de escena.</i>
0:26	Escena 4: Benjamín está en un pequeño escenario de un café concierto, se dirige a los alumnos e invita a un amigo para presentar lo que significa dedicarse a crear arte mediante las notas musicales.	<b>Benjamín:</b> "Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus oídos y las notas musicales con hermosas canciones.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó la música y para esto vamos a invitar a un amigo, se llama Gregorio, me ayudan a llamarlo? Gregorio, ¿ver todos, Gregorioooo.. mmm parece que anda ocupado llamándolo nuevamente, Gregorioooooo"  <i>Imágenes de respaldo: Un café concierto de NY.</i>
0:45	Escena 5: Aparece Gregorio que es una llama, llega muy concentrado con una guitarra eléctrica en sus brazos y empieza a hablar con Benjamín.	<b>Gregorio:</b> "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar toda la historia de la música. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía con sus voz realizar melodías, inicialmente solo con las notas musicales pero luego se dio cuenta que podía crear objetos que se creaban armonías, así con el tiempo descubrió que con las notas musicales y con la creación de instrumentos podía crear canciones para reflejar su estado de ánimo o lo que pasaba a través de letras, así grandes artistas empezaron a asombrar con sus creaciones a través de distintas épocas, cada una generando algo especial según el periodo en el cual vivían y así sucesivamente hasta la actualidad, donde tenemos una gran variedad de géneros musicales".

ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
Escena 5	<i>Imágenes de respaldo: Diversos artistas y sus obras a través de la historia van acompañando la narración del Gregorio.</i>	música ancestrales, música clásica
Escena 6: Benjamín se dirige a los niños y les invita a realizar la primera práctica de música.	<b>Benjamín:</b> "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las indicaciones de Gregorio que nos enseñara a reconocer el ritmo de manera muy fácil a través de los aplausos y el golpe de las palmas de las manos en algunas partes del cuerpo. Para esto vamos a utilizar una pieza musical muy famosa llamada Marcha Radetsky creada por Johann Strauss en el siglo 18, ¿Gregorio estamos listos?"  <b>Gregorio:</b> "Claro!, ahora les enseñaré paso por paso lo que pueden hacer sus manos jeje"	música folk de fondo al mostrar artistas
Escena 7: Se explica la práctica mientras todos van siguiendo cada paso.		
Escena 8: Benjamín regresa con Gregorio y se dirige a todos aplaudido.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos y cómo les fue? Yo también hice el ejercicio y me encantó, pero quisiera aprender un poco más de la música y para esto vamos a realizar una segunda práctica" Gregorio: "Ahora que hemos aprendido a tener ritmo, vamos a formar 5 grupos y cada uno tendrá botellas con agua que nuestro profesor o profesora se encargaron de llenar."  <b>Gregorio:</b> Ahora todos van a tomar una cucharita y seguir las indicaciones que les daré"	sonidos de apollo, sonidos gracisos

	MÚSICA
...á durante ...oy quiero	música instrumental de fondo (jazz)
...an al arte ...n traje de ...parece al	
...otas musi- ...que saber ...a un gran ...ooooo, a ..., vamos a	sonidos de apollo, sonidos gracisos
...do sobre ...ubrió que ...cantaba, ...onaban y ...existían 7 ...día crear ...ensaba a ...arnos con ...uardando ...dió hasta ...ros musi-	música ancestrales, música clásica



MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
0:23	Escena 9: Se explica la práctica mientras todos van siguiendo cada paso.		
0:13	Escena 10: Benjamín regresa solo, y se dirige todos los niños, explica una conclusión sobre el trabajo realizado y se despide.	Veo que les gusto a todos ustedes crear melodías, están muy bonitas! y saben qué? así empezaron los grandes músicos de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir creando sin límites. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"	sonidos de apollo, sonidos gracisos
1:00	Escena 11: Cierra el programa con la canción y los créditos del video.	<b>Letra de canción:</b> "Cuantas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Jingle
4:17	DURACIÓN DE CADA VIDEO		

# GUIÓN/DANZA

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
1:00	Opening	<b>Letra de canción:</b> "Cuantas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Gingle
0:14	Escena 1: Benjamín entra caminando hacia la pantalla y se dirige a los niños.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!" <i>Imágenes de respaldo: Se ve un carpintero pensando una idea, la plasma en un papel y la arma con sus herramientas, se trata de una banca."</i>	música instrumental de fondo
0:19	Escena 2: Benjamín jala a la pantalla un escenario que es el interior de una casa y se pone a un lado mostrando el lugar.	<b>Benjamín:</b> "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas" <i>Imágenes de respaldo: Una sala de una casa con varios elementos, entre ellos un florero, un cuadro al óleo, una equipo de música y al final entra un niño girando su cuerpo al ritmo de una canción contento mientras deja sus libros en la mesa.</i>	música instrumental de fondo (jazz)

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN
0:12	Escena 3: Benjamín regresa al medio de la pantalla y se dirige a los alumnos y hace un chasquido con sus dedos.	<b>Benjamín:</b> Entonces, ¿por qué pensar que el arte no nos acompaña toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña invitarte a que inicies un camino junto a él. <i>Imágenes de respaldo: aparecen elementos que se ven como un pincel, una guitarra, una escultura famosa en danza, todos caminando hacia el frente con Benjamín final un polvo mágico para cambiar de escena.</i>
0:26	Escena 4: Benjamín está en un salón de baile, se dirige a los alumnos e invita a un amigo para presentar lo que significa dedicarse a crear arte mediante el movimiento del cuerpo.	<b>Benjamín:</b> "Hoy vamos a saber si te gusta crear con el movimiento al compás de una melodía.. pero para esto tenemos cómo se originó la danza y para esto vamos a invitar a una amiga, se llama Blanquita, me ayudan a llamarla? Blanquita ver todos, Blanquitaaaa.. mmm parece que no nos escuchan a llamarla nuevamente, Blanquitaaa" <i>Imágenes de respaldo: Un salón de baile (Mikhail Baryshnikov)</i>
0:45	Escena 5: Aparece Blanquita que es una conejita, llega muy concentrada con un tutu y empieza a hablar con Benjamín.	<b>Blanquita:</b> "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar sobre la danza. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía mover el cuerpo mediante el ritmo o melodías, inicialmente solo movían sus extremidades, pero luego se dio cuenta que podía crear danzas y coreografías con más de una persona, con el tiempo descubrió que podía expresar emociones a través del cuerpo y de esta manera los grandes artistas empezaron a asombrarnos con sus desarrollos a través de distintas épocas, cada una guardando algo especial según el periodo en el cual vivían hasta la actualidad, donde tenemos una gran variedad de bailes".

ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
Escena 5	<i>Imágenes de respaldo: Diversos artistas y sus danzas o bailes a través de la historia van acompañando la narración de Blanquita.</i>	música ancestrales, música clásica
Escena 6: Benjamín se dirige a los niños y les invita a realizar la primera práctica de danza.	<b>Benjamín:</b> "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las indicaciones de Blanquita que con la profesora o profesor nos ayudarán a representar algunos animales a través del cuerpo que iremos descubriendo cual es luego de ser interpretado por cada compañera o compañero.. Blanquita estamos listos?" <b>Blaquita:</b> Blanquita: "Claro!, adivinaremos cada representación e iremos aplaudiendo a cada participante"	música folk de fondo al mostrar artistas
Escena 7: Se explica la práctica mientras todos van siguiendo cada paso.		
17 Escena 8: Benjamín regresa con Blanquita y se dirige a todos aplaudiendo.	<b>Benjamín:</b> "Hola a todos! Les felicito porque lograron representar con el cuerpo algo que pudimos identificar, ahora que sabemos que el cuerpo es también un instrumento para expresarnos, no quisieran aprendan más sobre la danza? Yo sí y para ello vamos a realizar la segunda práctica" <b>Blanquita:</b> "Si Benjamín, vamos todos a escuchar diferentes melodías y levantando la mano vamos a elegir una de las palabras que les mostraré y que pueda definirla mejor, luego de esto vamos a usar nuestros pies para interpretar una canción rítmica de forma sencilla, s...	sonidos de apollo, sonidos gracisos

MIN	ESCENA	LOCUCIÓN	MÚSICA
0:23	Escena 9: Se explica la práctica mientras todos van siguiendo cada paso.		sonidos de apollo, sonidos gracisos
0:13	Escena 10: Benjamín regresa solo, y se dirige todos los niños, explica una conclusión sobre el trabajo realizado y se despide.	<b>Benjamín:</b> Veo que les gusto a todos ustedes danzar, lo hicieron muy bien! y saben qué? así empezaron los grandes bailarines de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!.. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir bailando sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"	
1:00	Escena 10: Cierra el programa con la canción y los créditos del video.	<b>Letra de canción:</b> "Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"	Gingle
4:17	DURACIÓN DE CADA VIDEO		

	MÚSICA
acompañará durante... Y hoy quiero	música instrumental de fondo (jazz)
asocian al arte... un traje de... Aparece al	sonidos de apollo, sonidos gracisos
del cuerpo que saber una gran... itaaaaa, a... a, vamos	música ancestrales, música clásica
todo... brió... cial-... nta... así... és... a... s	

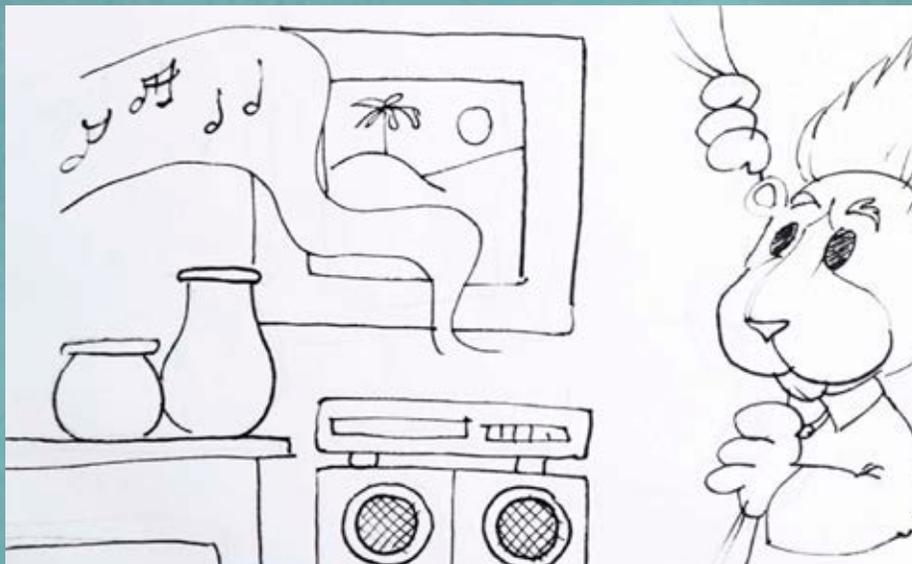
## 3.1.6 Story board/ video pintura



1. "Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"



2. "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!"



3. "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas"



4. "Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él."



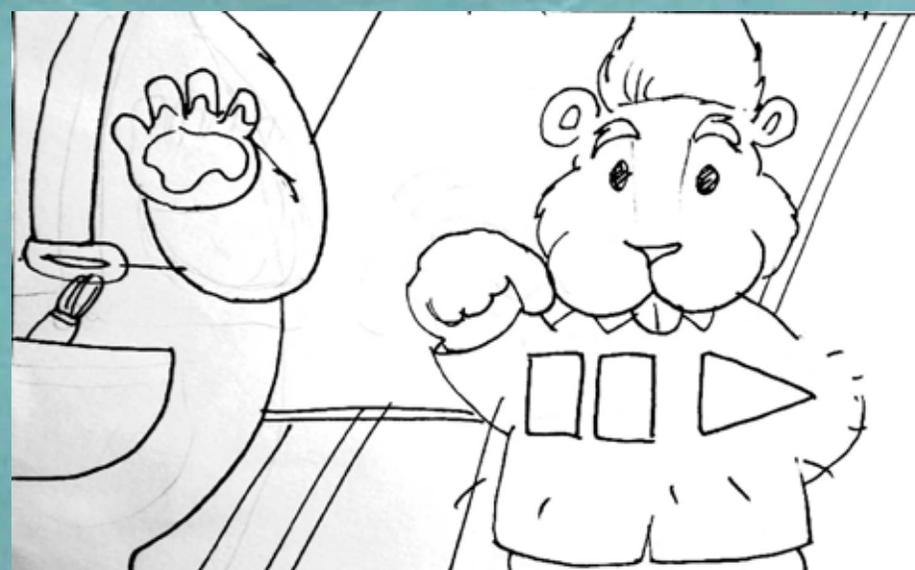
5. "Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus manos y la pintura cosas extraordinarias.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó el arte de pintar y dibujar y para esto vamos a invitar a un gran amigo, se llama olafo, me ayudan a llamarlo? Olaaaafoooo, a ver todos, Olaaaafoooo.. mmm parece que no has desayunado, vamos a llamarlo ahora si fuerte, Olaaaafoooo"



6. "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la pintura. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía plasmar algo en las paredes con sus manos, inicialmente era con un solo color y sobre las piedras, luego se dio cuenta que podía crear formas cada vez más variadas y con más colores que empezaron a sacar de las plantas y las flores, así con el tiempo y con la creación de las pinturas y el carboncillo, grandes artistas empezaron..."



7. "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las ordenes de la profesora o profesor quienes como pueden ver les han entregado cartulinas para hacer nuestra primera práctica. Ahora lo que van hacer ustedes es hacer una obra ahí con los dedos, si! así como lo oyen, van a tomar pintura negra y blanca con sus deditos y van a saber cómo lograr un "degradé" al combinarlos" ....



8. "Buena suerte y pongan pausa al video, nosotros ya regresamos para la segunda practica!"



10. "Les gusto saber más sobre la pintura? Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y poder crear sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"

## Story board/ video escultura



1. "Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"



2. " Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!"



3. “Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas”



4. “Entonces, ¿por qué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él.”



5. ““Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus manos y materiales para moldear cosas extraordinarias.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó el arte de la escultura y para esto vamos a invitar a un gran amigo, se llama Capuli, me ayudan a llamarlo? Capuliiii, a ver todos, Capuliii.. mmm parece que anda ocupado, vamos a llamarlo nuevamente, Capuliiiiiiii”



6. “Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la escultura. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía con sus manos utilizar otros objetos para construir algo que pueda contemplar, inicialmente era solo una piedra tallada, luego se dio cuenta que podía crear formas cada vez más variadas y con más significados, así con el tiempo y con la creación de herramientas que permitían dar forma a materiales, grandes artistas empezaron a ...”



7. “Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las ordenes de la profesora o profesor quienes como pueden ver les han entregado unos cables para hacer nuestra primera práctica. Ahora lo que van hacer ustedes es hacer una obra, si! así como lo oyen, van a tomar el cable y van a seguir los pasos que iremos indicando aquí” “Esta técnica la emplean artistas como Chris Mason...”



8. “Se explica la practica mientras todos van siguiendo cada paso.”



9. ““Hola a todos y cómo les fue? Yo también hice mi obra, miren! veo que todos han hecho lindas obras y sobre todo han logrado aprender a reconocer como se hace una escultura tan solo con un cable.. se imaginan si tuviéramos otro material para moldear?” Capuli: “Ahora que hemos ejercitado nuestros dedos, vamos a realizar nuestra segunda práctica, cómo pueden ver a cada uno se le ha entregado un poco de plastilina o una porción de cerámica fría..”



10. “Veo que les gusto a todos ustedes crear diferentes formas, están muy bonitas! y saben qué? así empezaron los grandes escultores de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!.. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir creando sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!”

# Story board/ video música



1. "Cuántas cosas puedo crear en este mundo, ponerle color a cada segundo o bailar para buscar mi rumbo.. en el arte, en los sueños, en las manos, con una canción inventada para expresar mis ánimos, prepárate porque ya empezamos con benjamín un mundo mágico, con benjamín y sus amigos talentosos!"



2. " Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!"



3. "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas"



4. "Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él."



5. "Hoy vamos a saber si te gusta crear con tus oído y las notas musicales hermosas canciones.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó la música y para esto vamos a invitar a un gran amigo, se llama Gregorio, me ayudan a llamarlo? Gregorioooooo, a ver todos, Gregorioooo.. mmm parece que anda ocupado, vamos a llamarlo nuevamente, Gregoriooooo"



6. "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la música. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía con sus voz realizar melodías, inicialmente solo cantaba, pero luego se dio cuenta que podía crear objetos que sonaban y creaban armonías , así con el tiempo descubrió que existían 7 notas musicales y con la creación de instrumentos podía crear canciones para reflejar su estado de ánimo o lo que pensaba a través de letras, así grandes..."



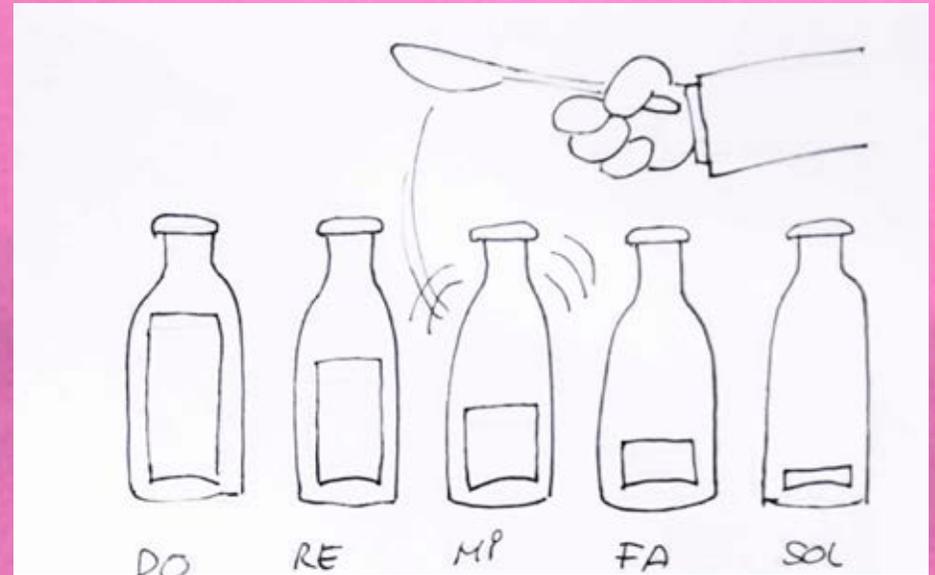
7. "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las indicaciones de Gregorio que nos enseñara a reconocer el ritmo de manera muy fácil a través de los aplausos y el golpe de las palmas de las manos en algunas partes del cuerpo. Para esto vamos a utilizar una pieza musical muy famosa llamada Marcha Radetsky creada por Johann Strauss en el siglo 18 , ..Gregorio estamos listos?" Gregorio: "Claro!, ahora les enseñaré paso por paso lo que pueden hacer sus manos jeje"



8. "Se explica la practica mientras todos van siguiendo cada paso."



9. "Hola a todos y cómo les fue? Yo también hice el ejercicio y me encantó, pero quisiera aprender un poco más de la música y para esto vamos a realizar una segunda práctica" Piquito: "Ahora que hemos aprendido a tener ritmo, vamos a formar 5 grupos y cada uno tendrá botellas con agua que nuestro profesor o profesora se encargaron de llenar. Gregorio: Ahora todos van a tomar una cuchara y golpear la botella según las indicaciones que les daré"



10. Se explica la práctica mientras todos van siguiendo cada paso.



10. "Veo que les gusta a todos ustedes crear melodías, están muy bonitas! y saben qué? así empezaron los grandes músicos de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!.. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir creando sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"

# Story board/ video danza



2. "Hola a todos, buenos días! Quisiera que me presten mucha atención porque hoy será una clase muy especial.. sabían que el arte está en todo? Por ejemplo ustedes están sentados en una banca que no se hizo mágicamente, sino que fue creada por alguien!"



3. "Y así estamos rodeados de arte, dentro de la casa también podemos darnos cuenta cuanto arte hay a nuestro alrededor, el florero de mamá, el cuadro que está en la pared, la canción favorita de papá e inclusive! Nuestro cuerpo al expresar alegría cuando terminamos de hacer las tareas"



4. "Entonces, porqué pensar que el arte no nos acompañará durante toda nuestra vida? Jeje.. pues sí nos acompaña! Y hoy quiero invitarte a que inicies un camino junto a él."



5. "Hoy vamos a saber si te gusta crear con el movimiento del cuerpo al compás de una melodía.. pero para esto tenemos que saber cómo se originó la danza y para esto vamos a invitar a una gran amiga, se llama Blanquita, me ayudan a llamarla? Blanquitaaaaa, a ver todos, Blanquitaaaa.. mmm parece que no nos escucha, vamos a llamarla nuevamente, Blanquitaaa"



6. "Hola benjamín, hola chicos! les voy a contar todo sobre la danza. Todo empezó desde que el ser humano descubrió que podía mover el cuerpo mediante el ritmo o melodías, inicialmente solo movían sus extremidades, pero luego se dio cuenta que podía crear danzas y coreografías con más de una persona , así con el tiempo descubrió que podía expresar emociones a través del cuerpo y así grandes artistas empezaron a asombrarnos con sus desenvolvimiento.."



7. "Bueno ahora vamos todos a saber lo que sintieron todos estos artistas cuando eran niños como ustedes, para esto vamos a seguir las indicaciones de Blanquita que con la profesora o profesor nos ayudarán a representar algunos animales a través del cuerpo que iremos descubriendo cual es luego de ser interpretado por cada compañera o compañero.. Blanquita estamos listos?" Blanquita: "Claro!, adivinaremos cada representación e iremos aplaudiendo.."



8. "Hola a todos! Les felicito porque lograron representar con el cuerpo algo que pudimos identificar, ahora que sabemos que el cuerpo es también un instrumento para expresarnos, no quisieran aprendan más sobre la danza? Yo sí y para ello vamos a realizar la segunda práctica" Blanquita: "Sí Benjamín, vamos todos a escuchar diferentes melodías y levantando la mano vamos a elegir una de las palabras que les mostraré y que pueda definirla mejor, luego ..."



9. Veo que les gusto a todos ustedes danzar, lo hicieron muy bien! y saben qué? así empezaron los grandes bailarines de la historia y tú puedes ser uno de ellos si te gustó esta clase!.. Estoy seguro que ahora pueden practicar más en sus casa y seguir bailando sin límites.. soy Benjamín y te invito a descubrir tu talento artístico, hasta la próxima!"

### 3.1.7 Propuestas Logotipo



Benjamin  
Y SUS AMIGOS  
TALENTOSOS



Benjamin  
Y SUS AMIGOS  
TALENTOSOS



Benjamin  
Y SUS AMIGOS  
TALENTOSOS



Benjamin  
Y SUS AMIGOS  
TALENTOSOS

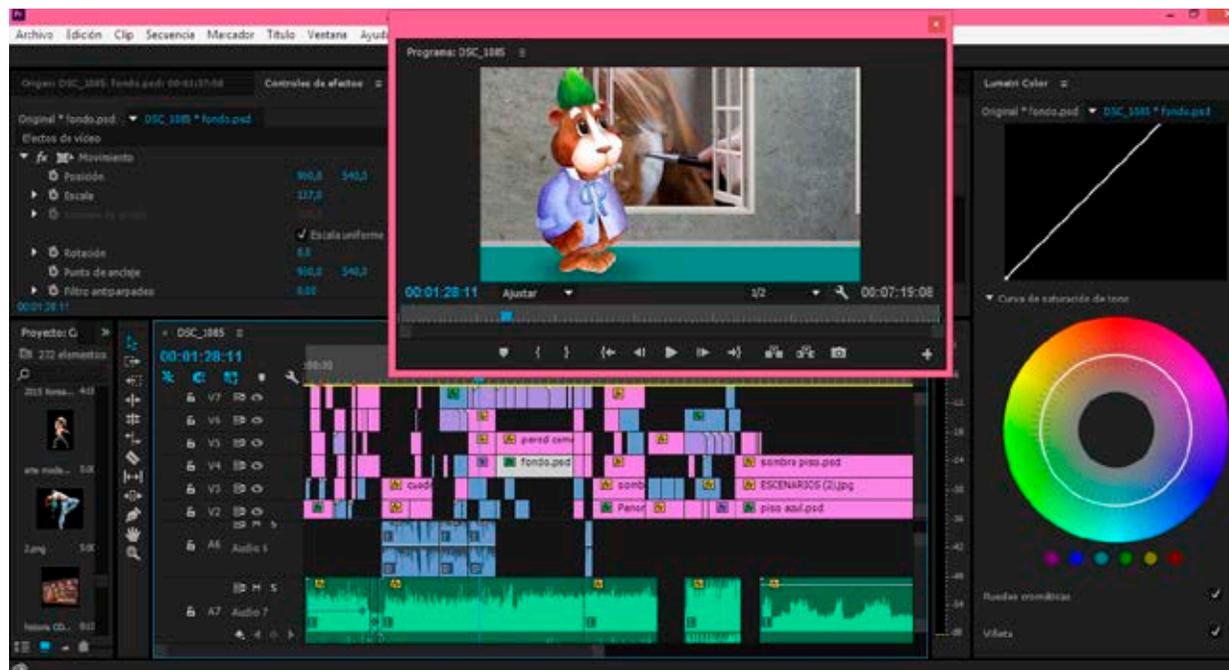
Al momento de escoger la tipografía del logotipo nos centramos en que esta debía ser amigable, legible y con un cierto grado infantil pero que mantenga cierta sobriedad y no sea muy recargada, en cuanto a la cromática se eligió el color blanco para el nombre de Benjamín ya que la intención era que la palabra “talentosos” resalte más pero que no compita con el nombre de Benjamín, sin embargo las dos palabras tienen fuerza.

En cuanto a la tipografía de la palabra “talentosos” se decidió que esta debía ser mucho más infantil y alegre, redondeada y con una cierta perspectiva 3d, esta palabra representa la variedad de artes que existen y también la variedad de talentos que poseen los niños.

### 3.1.7.1 Logotipo final

Benjamín  
Y SUS AMIGOS





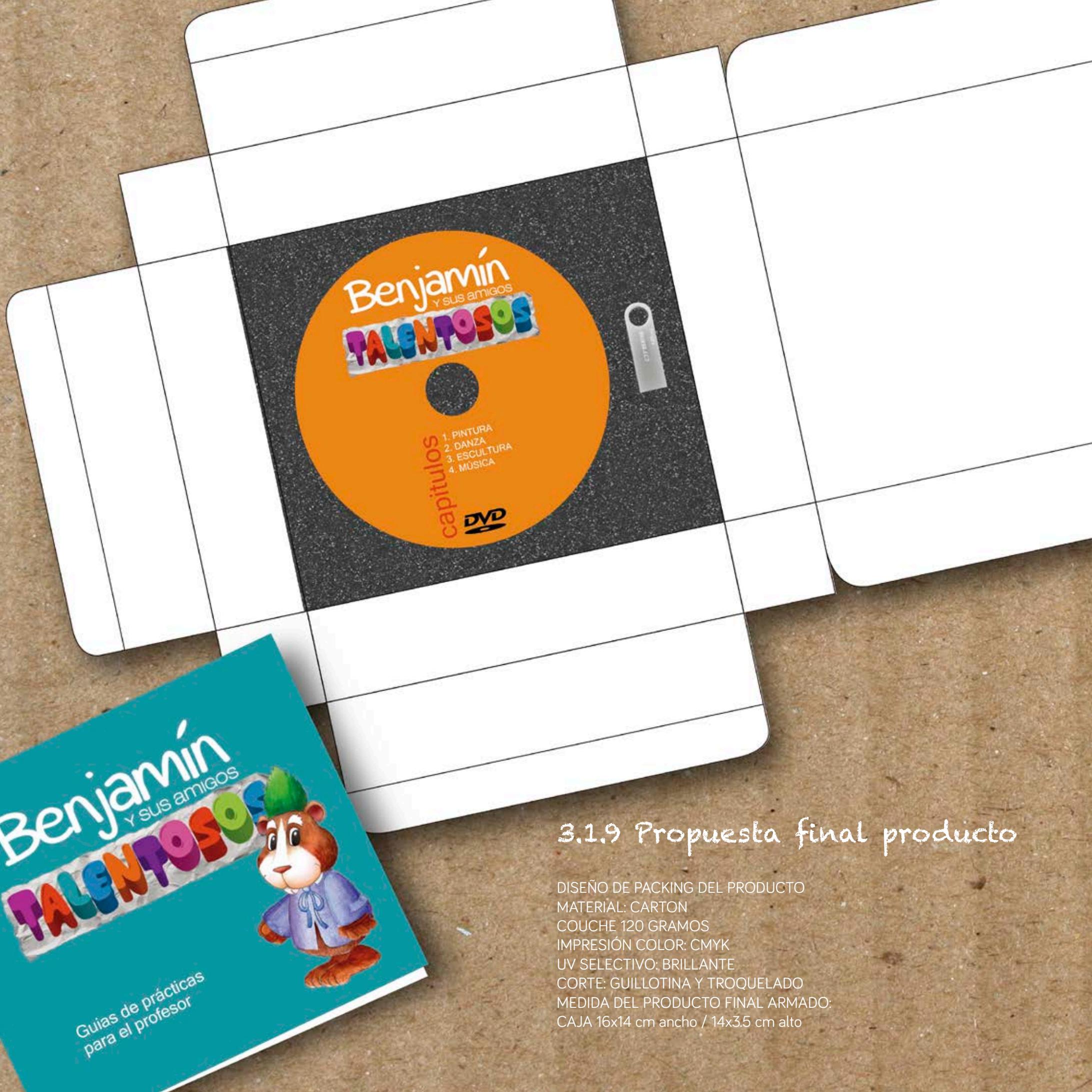
## 3.1.8 Animación

Para poder obtener un buen resultado en el proceso de las animaciones utilizamos dos programas:

- After Effects (animación personajes) y Adobe Premier (edición video)

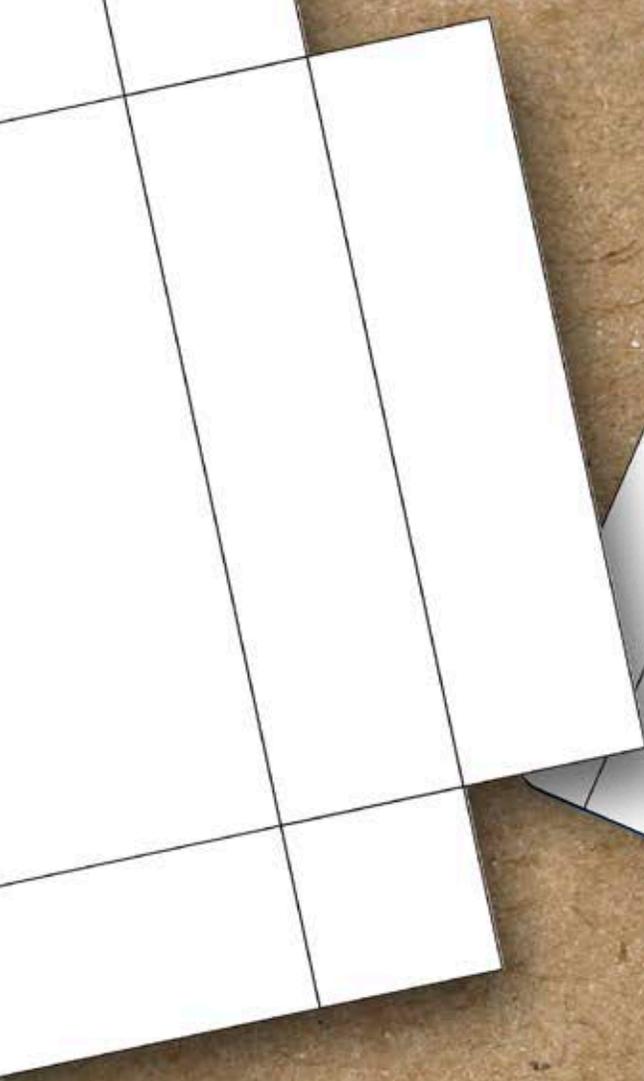
En cuanto a los componentes utilizados en las animaciones, se utilizaron varios elementos para darle una dinámica más divertida a los escenarios, personajes y ejercicios como: ilustraciones digitalizadas en photoshop, fotografías psd, videos backgrounds, audios way y mp3, jingles. efectos de sonido, locución el off y pluguins de efecto y color.



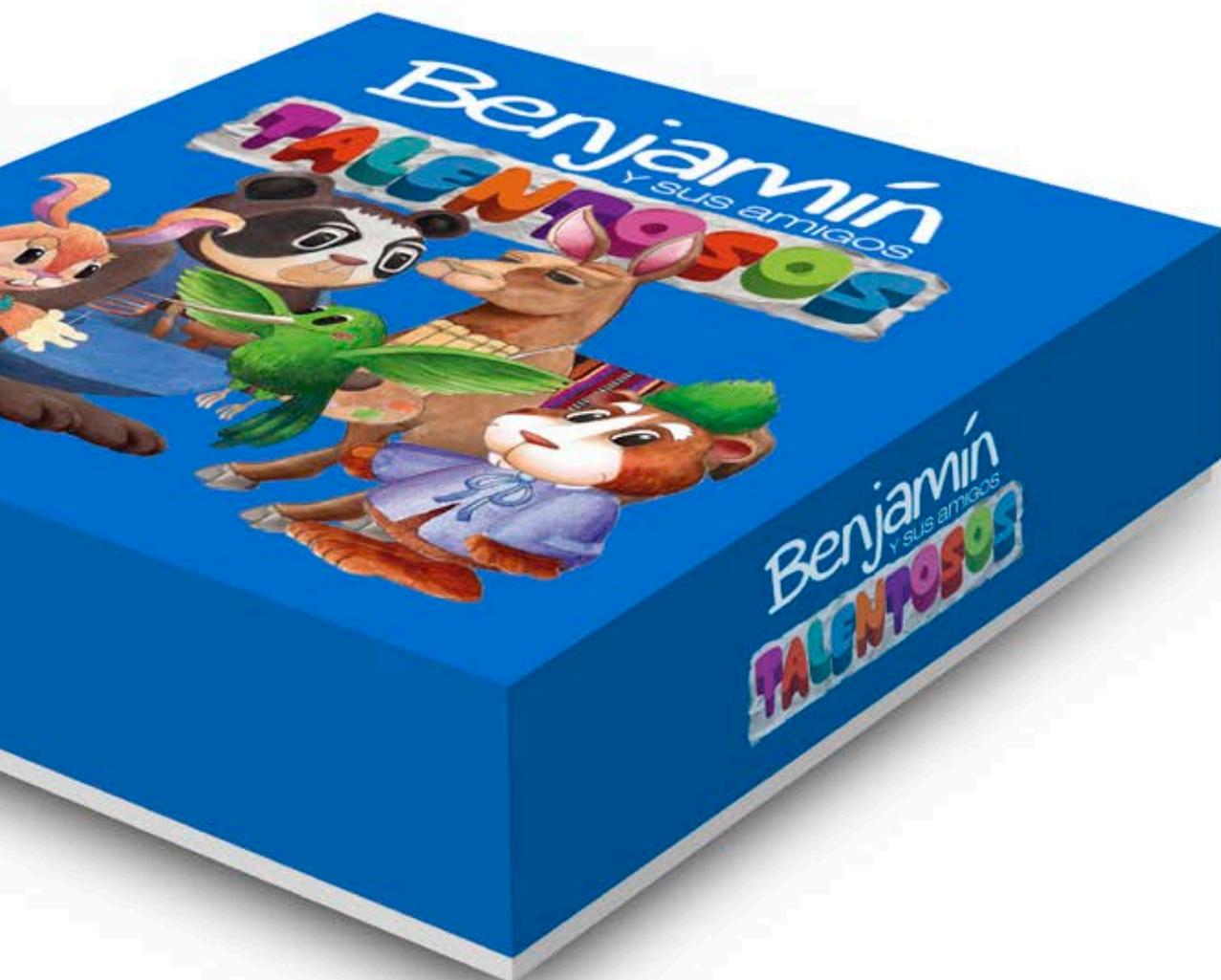


### 3.1.9 Propuesta final producto

DISEÑO DE PACKING DEL PRODUCTO  
MATERIAL: CARTON  
COUCHE 120 GRAMOS  
IMPRESIÓN COLOR: CMYK  
UV SELECTIVO: BRILLANTE  
CORTE: GUILLOTINA Y TROQUELADO  
MEDIDA DEL PRODUCTO FINAL ARMADO:  
CAJA 16x14 cm ancho / 14x3.5 cm alto







## Producto final:

- CAJA CON LA IMAGEN "BENJAMIN Y SUS AMIGOS TALENTOSOS"
- DVD AUTOEJECUTABLE CON MENU DE 4 CAPITULOS
- USB CON 4 CAPITULOS EN ARCHIVOS MP4
- MANUAL BIPTICO CON INDICACIONES ESCRITAS PARA PROFESORES ACERCA DE LOS EJERCICIOS Y MATERIALES A USAR EN CADA CAPITULO.

# Benjamín y sus amigos

## TALENTOSOSOS





## 3.2 Validación

### Video PINTURA

La validación de este producto se realizó en dos escuelas privadas, la primera fue en la Unidad Educativa La Asunción, mientras que la segunda validación se realizó en la Unidad Educativa La Salle, con la finalidad de poder aplicar el producto dentro de las aulas de clases con los niños de segundo y tercero de básica.

Con el primer capítulo de pintura los niños pudieron experimentar dos prácticas, la primera fue aprender lo que es un degradé del negro al blanco utilizando solo los dedos de la mano, este ejercicio ayudó a los niños para que despierten su expresión artística, creatividad e imaginación, potenciando su sensibilidad táctil, coordinación motora y psicomotricidad fina de manos y dedos, este ejercicio también ayudó a que los niños tengan mayor conocimiento las texturas monocromáticas.

En la segunda práctica los niños pudieron experimentar lo que es un mural colectivo, este tipo de ejercicios ayudó a que los niños trabajen en equipo, se diviertan, compartan y jueguen, plasmando su creatividad e ingenio, logrando que estas creaciones formen parte de un todo armónico.





- a) ALEGRE
- b) TRISTE
- c) FUERTE
- d) SUAVE ★



## Video DANZA

En el segundo video que trata acerca de la danza, los niños pudieron poner en práctica diferentes actividades relacionadas al desarrollo de la expresión corporal.

El primer ejercicio consistió en “imitar a un animal” esto ayudó a que los niños se suelten utilizando manos, piernas, cabeza y cuerpo con la ayuda de su creatividad para imitar las expresiones corporales de los animales.

El segundo ejercicio consistió en escuchar música y que escojan que tipo de música era esta; alegre, lenta, suave etc para así poder tener una idea de las emociones que puedes transmitir al momento de bailar. El tercer ejercicio fue un ejercicio en donde los niños realizaron el baila del “chuchugua” una canción divertida y alegre que invita a bailar a los niños al compas de su letra y música pegajosa, este ejercicio fue un complemento para cerrar los ejercicios en un ambiente de diversión y compañerismo.

El desarrollar habilidades de expresión corporal ayudan a los niños al desarrollo de su creatividad, conducta, personalidad, capacidad física e intelectual, imaginación, percepción ,memoria y capacidad espacial.





## Video ESCULTURA

En el tercer video que trata acerca de la escultura, los niños pudieron poner en práctica diferentes actividades relacionadas con este arte. Como primer ejercicio pudieron poner en práctica el realizar esculturas con alambre, este ejercicio es particular fue todo un reto ya que los niños se vieron expuestos a experimentar con un material nuevo y "poco común" sin embargo al momento de realizar las esculturas pudimos observar mucha creatividad de algunos niños que sorprendieron con sus habilidades e imaginación.

El segundo ejercicio consistió en que utilicen la arcilla como técnica de modelado, en este ejercicio los niños se sintieron mucho más cómodos y familiarizados con el material y pudimos observar que los niños tienden a disfrutar mucho más este tipo de ejercicios, ya que les ayuda a desestresarse y este material siendo muy flexible ayuda a plasmar las ideas, pensamientos e imaginación de los niños en formas de todo tipo, sin límites.

El desarrollar estas habilidades ayuda en particular a que los niños tengan una experiencia tridimensional de las cosas pudiendo realizar ejercicios desde los más simple a los más complejos, mediante estos ejercicios pueden expresar un sin número de emociones que les permite plasmar lo que sienten, lo que piensan e imaginan.



**NOTAS  
MUSICALES  
ESTELLAS**





## Video MÚSICA

En este ultimo video se desarrollaron actividades relacionadas a la música. El primer ejercicio que se realizó ayudó a que los niños puedan conocer el ritmo por medio de la percusión corporal, se guiaron al compas de la composición musical llamada "marcha radetzky" con la ayuda del profesor, este ejercicio sirvió para que los niños realicen composiciones rítmicas coordinando movimiento con percusión en sus cuerpos.

El segundo y tercer ejercicio giraron entorno a las botellas de vidrio y las notas musicales, por medio de las botellas los niños pudieron tocar las distintas notas musicales que se iban produciendo al momento de golpear las canicas en las botellas con agua, pues dependiendo de la cantidad de agua que se coloque dentro de las botellas, los sonidos o notas musicales van a variar. El desarrollar habilidades musicales es bueno en los niños ya que les ayuda a que tengan confianza en si mismo, les ayuda en el aprendizaje, en la concentración y en la forma de hablar, también la música es benefactora en cuanto a la coordinación y expresión corporal.



# Testimonios



Profesora de segundo de básica escuela La Salle

“Me parece muy bueno porque incentiva la imaginación y creatividad de los niños, además que pueden utilizar la sensibilidad”

## Patricia Cabrera

“Este proyecto que han presentado de la Universidad de Azuay es muy bueno , ya que van despertando en el niño lo que es el arte, en este caso las grafoplásticas, nosotros trabajamos con los niños bastante con los colores sin embargo lo nuevo o experimental fue que trabajen o pinten con el dedo, ya que ellos trabajan solo con pinceles, ayudandoles a que desarrollen su imaginación y creatividad, en cuanto a la actividad resulto muy efectiva ya que los niños la disfrutaron y entendieron, los niños salieron contentos ya que esta es una actividad que no se les hace constantemente pero si esta dentro del currículo académico lo que son las actividades de expresión artística. Excelente la actividad de ustedes ya que aquí hay niños muy talentosos.

En cuanto a la duración del video estuvo muy bien, ya que hubo una interacción y les motivaron a los niños con un personaje y a que realicen las actividades, ya que a los niños siempre se ven interesados en personajes nuevos.”

## Conclusión y recomendaciones finales

En cuanto al material didáctico propuesto en este proyecto cabe decir que fue un proceso bastante largo pero que a la final rindió muchos frutos buenos, trabajar con niños siempre es un reto pero es una de las profesiones más bonitas que demandan tiempo, paciencia y mucha responsabilidad. Este material didáctico definitivamente esta dirigido a todas aquellas personas artistas que se dedican a la docencia, ya que este material tiene efecto al ser desarrollado justamente con profesores de arte ya sea de música, expresión artística o danza porque se sienten identificados y tienen experiencia con el mundo del arte. Por medio de Benjamín podrán ayudar a que los niños descubran justamente sus habilidades y talentos de una manera muy didáctica y divertida, también es importante que este material audiovisual sea destinado a grupo pequeños de niños ya que esto ayuda a que exista una mejor dinámica dentro de aula y que la energía fluya de una mejor manera para que los niños pueden trabajar mejor.

Para concluir el arte este en todo, es muy importante incentivar a que los niños desarrollen al máximo todas sus capacidades artísticas desde que son pequeños, ¿por qué? porque definitivamente todos los seres humanos nacemos con un don o talento ya sea artístico o de cualquier tipo, pero es muy importante que este sea detectado a tiempo, ya sea por medio de los profesores o los padres para que el niño pueda tener una guía y sentirse motivado a seguir desarrollando sus talentos. El desarrollar talentos artístico no solo ayuda a las personas que nacen o tienen ese don, sino también a todas las personas ya que potencialmente todos somos artistas y por medio de arte podemos desarrollar creatividad en todo lo que hagamos, el arte ayuda a desestresarnos y al mismo tiempo conocernos mejor, pues no hay mejor terapia que el arte.



## Bibliografía

- Herrera, I. M. (2004). La utilización de medios y recursos didácticos en el aula. Madrid, España.
- González, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Obtenido de Scholarum: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gardner, H. (1993). Estructuras de la Mente: Las Teorías de las Inteligencias Múltiples. New York: Basic Book.
- Pérez, M. F. (2013). La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget Aplicado en Primaria. Segovia, España: Universidad de Valladolid.
- Arraya, C. (2004). Taller de Producción de Mensajes. Obtenido de TPM: <http://perio.unlp.edu.ar/tpm/bibliografia/bibliografia.html>
- Andereño. (2011). Un Mundo Para Niños. Obtenido de <http://exploranuncajamas.blogspot.com/2011/05/los-colores-provocan-un-efecto-u-otro.html>
- Loff, A. C. (2002). El Documento Audiovisual en la Práctica Pedagógica. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Hernández, L. R. Taller de Ilustración Gráfica. Londres, Inglaterra.
- Caparrós, M. (2010). La Ilustración de libros Para Niños. Biblioteca Virtual Universal, editorial del cardo.
- Eisner, E. W. (2002). Ocho Importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. Arte, Individuo y sociedad .
- Elichiry, N. E. (2010). Aproximación en la educación Artística en la Educación (Vol. XVII). Facultad de Psicología UBA.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). Color. Editorial Norma S.A.
- Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Infinito.
- Dondis, D. La Sintaxis de la Imagen. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. S.A.
- Heller, E. (2008). La Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Mendoza, D. (2003). La Utilización del Color en el Centro Infantil. México.
- Frascara, J. (2000). Diseño Gráfico y Comunicación. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Varcárcel, M. d. (1986). El desarrollo Social del Niño. Educar, 9 .
- Malo, C., Ullauri, N., & Aguilar, M. L. (2012). Cultura Popular. Universidad Verdad/ Universidad del Azuay .
- Bravo Ramos, J. L. (1996). Qué es el video educativo? Madrid: ICE de la Universidad Politécnica de Madrid.

## Bibliografía imágenes:

<https://elbauldelapsique.wordpress.com/2015/03/19/la-habilidad-de-ser-inteligente/>  
<http://www.coroflot.com/carlosnava/ilustracion-infantil-children-art>  
[http://susanahoslet.blogspot.com/2010\\_06\\_01\\_archive.html](http://susanahoslet.blogspot.com/2010_06_01_archive.html)  
<http://www.maripepa.net/2013/09/ilustracion-infantil-varya-kolesnikova.html>  
<https://www.pinterest.com/pin/488077678344431135/>  
<https://www.pinterest.com/pin/113364115597971348/>  
<https://www.pinterest.com/pin/362539838726359335/>  
<https://www.youtube.com/user/theworldsofalexneutr>  
<https://www.pinterest.com/pin/518195500851707564/>  
<https://www.pinterest.com/pin/425660602258933698/>  
<https://www.pinterest.com/pin/242420392418483576/>  
<https://www.pinterest.com/pin/110056784618144323/>  
<https://www.pinterest.com/source/chymundaendanza.blogspot.fr>  
<https://www.pinterest.com/pin/385620786815731000/>  
<https://www.pinterest.com/source/s-bourne0912-dc.blogspot.com>  
<https://www.pinterest.com/pin/255086766372042330/>  
<https://www.pinterest.com/pin/436497388864723261/>  
<https://www.pinterest.com/pin/417779302907640491/>  
<http://www.amazon.es/Orejas-mariposa-libros-para-so%C3%B1ar/dp/8496388727>  
<http://www.oldskull.net/2015/01/la-ilustracion-infantil-de-joey-chou/>  
<https://www.pinterest.com/source/yoesediafaltealiteratura.blogspot.com.ar>  
[http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/como\\_presentar\\_un\\_guion.php](http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/como_presentar_un_guion.php)  
[https://www.etsy.com/market/my\\_neighbour\\_totoro](https://www.etsy.com/market/my_neighbour_totoro)  
<http://teachatalent.com/>  
[http://kristinasabaite.blogspot.com/2011\\_10\\_01\\_archive.html](http://kristinasabaite.blogspot.com/2011_10_01_archive.html)  
[http://www.uterra.com/codigo\\_css/codigo\\_css.php?ref=cargar\\_diferentes\\_hojas\\_de\\_estilos\\_con\\_css](http://www.uterra.com/codigo_css/codigo_css.php?ref=cargar_diferentes_hojas_de_estilos_con_css)  
<http://www.profesionaldj.es/NEUMANN-TLM-102-STUDIO-SET>  
<http://www.forodecine.com/showthread.php/7770-Tips-para-la-edici%C3%B3n-de-videos-caseros>  
<http://comunicativa.ec/wp/>  
[http://www.lookfordiagnosis.com/mesh\\_info.php?term=Color&lang=2](http://www.lookfordiagnosis.com/mesh_info.php?term=Color&lang=2)  
<http://globalsitio.com/index.php/component/content/article/9-uncategorised/155-post-produccion>  
<https://anamonterocordal.wordpress.com/page/5/>  
<http://www.vanguardia.com.mx/articulo/dora-la-exploradora-sera-una-pelicula-de-accion-real>  
<http://empeliculados.co/llega-dora-la-exploradora/>  
<http://pimpamfiesta.es/como-organizar-una-fiesta-infantil-de-dora-la-exploradora/>  
<https://ikstudio.wordpress.com/2012/01/09/textile-pattern-of-the-week-polka-dots/>  
<http://www.losmejoresfondosdepantalla.com/2015/06/hamtaro-fondos-de-pantalla-escritorio.html>  
<https://www.androidpit.it/applicazione/com.mobileventures.NightyNightCircus>  
[http://tiempo.com.mx/noticia/12391-lo\\_que\\_no\\_sabias\\_sobre\\_mickey\\_/1](http://tiempo.com.mx/noticia/12391-lo_que_no_sabias_sobre_mickey_/1)  
<http://www.digital1029.fm/loultimo/haran-remake-de-stuart-little.php>  
<https://www.zonazhero.es/ratatouille-delicatessen/>  
<http://www.freepik.es/>  
<http://maguare.gov.co/>  
<http://www.sdpronoticias.com/sorprendente/2014/05/30/historia-detras-del-mito-de-steve-el-de-las-pistas-de-blue>  
<http://rmmccleskey.blogspot.com/2015/01/the-chola-cuencana-dress.html>  
<http://philes.es/psicologia-infantil-sesena/>  
<http://muacs.com/2015/03/31/celebra-con-nosotros-la-semana-del-libro-infantil-promo-entrevista-sorteo/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=quCuVZd4sFY>