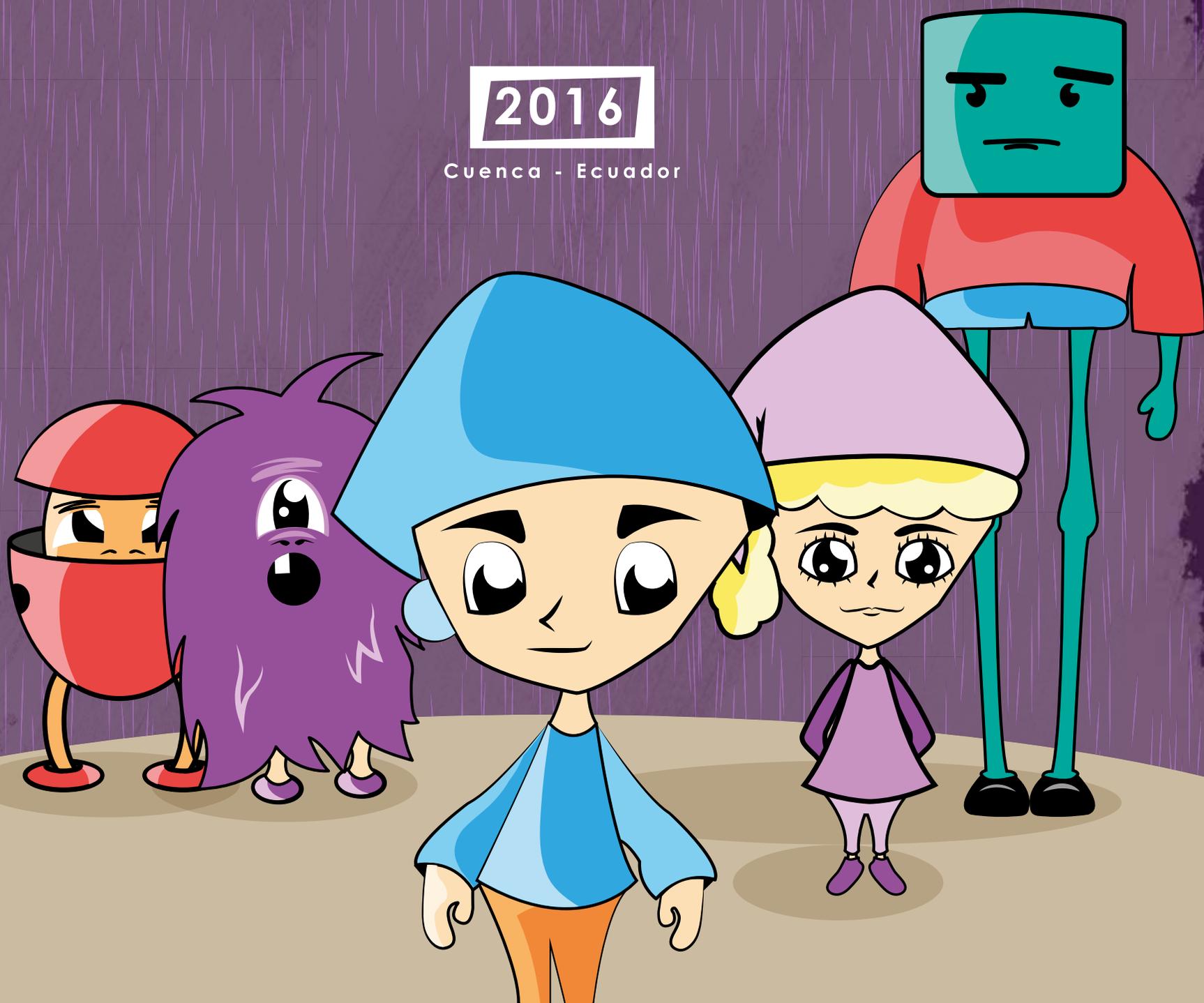


ARTE
ZUA

2016

Cuenca - Ecuador



“Diseño gráfico de material didáctico para el desarrollo de la creatividad en los niños”.

TUTOR

Mst. Catalina Serrano

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Andrés Jarrín Córdova

FOTOGRAFÍAS e ILUSTRACIONES

Todas las fotografías e ilustraciones son realizadas por el autor, excepción aquellas que tienen su referencia.

IMPRESIÓN

La Huella Digital.



Cuenca - Ecuador



Andrés Jarrín
diseño gráfico

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a los niños que son el presente creativo del mundo, que no tienen miedo a expresar sus ideas y se divierten libremente. También a mis padres, que han sido mi ejemplo a seguir y mis queridos hermanitos que han sido mi fuerza de cada día. Y en memoria de mi hermana Johanna Maritza a quien tengo presente siempre en mi corazón.

AGRADECIMIENTO

A mis padres: Néstor y María

A mis hermanitos: Joan y Johanna Estefanía.

A mis tutores: Cata, Diego y Juan

Gracias por su apoyo y paciencia, siempre los
llevaré presentes en mi futuro.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

1. Marco Teórico

1.1 Psicología de los niños

1.1.2 Comportamiento

1.1.3 La motricidad.

1.2 La educación

1.2.2 El aprender

1.2.3 La estimulación de la creatividad.

1.2.4 El área cognitiva

1.3 El pensamiento creativo

1.3.1 Proceso

1.3.2 Técnicas y métodos

1.4 Diseño

1.4.1 Diseño de material didáctico

1.4.2 El diseño lúdico

1.5 Investigación de Campo

1.6 Homólogos

1.6.1 Homólogo Forma

1.6.2 Homólogo Función

1.6.3 Homólogo Tecnología

1.7 Conclusiones

CAPÍTULO 2

2. Target

2.1 Análisis

2.1.1 Usuario

2.1.2 El niño

2.1.3 El docente

2.1.4 Demografía

2.1.5 Comportamiento

2.2 Persona Design

2.2.1 El niño

2.2.2 La niña

2.2.3 El docente

2.3 Partidos de Diseño

2.3.1 Forma

Estilo visual

Soporte

Tipografía

Cromática

Diagramación

2.3.2 Función

Usabilidad

Funcionamiento del producto

2.3.3 Tecnología

Elementos a Utilizar

Soporte

2.4 Plan de Negocios

2.4.1 Producto

2.4.2 Plaza

2.4.3 Precio

2.4.4 Promoción (marketing directo y relaciones públicas)

2.5 Conclusiones

CAPÍTULO 3

3. Ideación

3.1 Generación de ideas

3.1.1 Diez ideas

3.1.2 Selección de tres ideas

3.1.3 Selección final

3.2 Sistema de Diseño

3.2.1 Proceso de desarrollo

3.2.2 Procesos de desarrollo (Maquetas)

3.2.3 Procesos de desarrollo (Personajes)

3.2.4 Nombre del Producto

3.2.5 Pruebas previas

3.3 Validación

3.4 Conclusiones

3.5 CONCLUSIONES FINALES

3.6 RECOMENDACIONES

3.7 ANEXOS

Bibliografía

ÍNDICE DE IMÁGENES

- 30 1 **Koala Capers** <http://www.dideco.es/producto/koala-capers/>
- 31 2 **Gomet pequeños artistas** <http://www.dideco.es/producto/gomet-pequenos-artistas-transportes/>
- 32 3 **Set plantillas Stencils azul** <http://www.dideco.es/producto/set-plantillas-stencils-azul/>
- 33 4 **Monopoly Junior** <http://www.hasbro.com/es-es/product/monopoly-junior-game>
- 34 5 **Tablero Doodle “Fisher Price”** http://www.fisher-price.com/es_US/products/Tablero-Doodle
- 38 6 <http://www.formacionlozoya.es/category/sector-educative/>

Resumen

Investigaciones realizadas indistintamente a profesionales especializados en psicología, estimulación temprana y docencia de nivel primario, revelan la baja estimulación de la creatividad en las estrategias de desarrollo infantil, así como el poco impulso a ésta dentro de las aulas, lo que sumado a distintos factores tecnológicos distraen la atención del niño al momento de crear y limitan el espacio para que desarrolle su potencial creativo en la escuela. Por tal motivo, con el apoyo teórico sobre estimulación, creatividad, educación, y utilizando técnicas alternativas de ilustración analógica, se logró la creación de un material didáctico lúdico para estimular el desarrollo creativo en los niños.

GRAPHIC DESIGN OF DIDACTIC MATERIAL FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN

ABSTRACT

Research conducted indiscriminately to professionals specialized in psychology, early stimulation and teaching at primary level, revealed the low stimulation of creativity within child development strategies, as well as its insufficient promotion in the classroom, which added to various technological factors, distract the child's attention when creating and limit their space for the development of their creative potential in school. Therefore, with the theoretical support on stimulation, creativity, and education, as well as by using alternative analog illustration techniques, it was possible to produce ludic teaching material aimed at stimulating creative development in children.

Keywords: Creative Development, Stimulation, Educational Materials, Ludic, Illustration, Education.



64898 JARRÍN CÓRDOVA ANDRÉS ROBERTO
Author



SERRANO CATALINA
Director



Translated by:
Lic. Lourdes Crespo

Objetivo General

Promover el desarrollo de la creatividad en niños y niñas, mediante el diseño de un material didáctico que influya mediante el uso de distintas técnicas alternativas analógicas.

Objetivo Específico

Diseñar un material didáctico analógico mediante técnicas alternativas de ilustración.

Introducción

La imaginación es nuestro principal distintivo desde de la niñez. El estimular el desarrollo de la creatividad en una temprana edad es esencial, ya que esta capacidad tan relevante la ligamos directamente por el hecho, que es la edad idónea para formar su imaginación ayudando a expresarse, creando por sí mismos, desarrollando su pensamiento, ya que es una herramienta principal a la hora de resolver problemas día a día y una mejor manera de relacionarse con las personas a su alrededor.

En nuestro ámbito local, la escasa estimulación hacia la creatividad y el poco conocimiento actualizado de docentes en este campo, han causado en las aulas de enseñanza infantil un déficit de razonamiento y la poca crítica de parte de los niños, dejando como consecuencia una falta de interés y aprendizaje de parte del estudiante.

DIAGNÓSTICO

capítulo 1



MARCO TEÓRICO

Este marco teórico tiene sus fundamentos en distintos conceptos que nos permitirán desarrollar un producto que logre resolver la problemática planteada, mediante la recolección de información en libros, publicaciones de revistas y sitios web que contribuyan para enriquecer el conocimiento previo al diseño. El primer marco teórico interviene en lo que es la psicología en los niños, la educación, que engloba el aprendizaje y la estimulación, mientras que en el segundo marco teórico se investiga la relación del pensamiento creativo, procesos creativos, conceptos sobre motricidad, técnicas y metodologías para la creatividad. Y para terminar, se presenta el diseño de materiales didácticos como conceptualización, y el uso de personajes como apoyo para la interacción con los infantes.



Los estudios en el área del desarrollo llevados a cabo dentro del marco de análisis conductual se han fundamentado en la idea de que la mejor manera de comprender y explicar la conducta infantil es través de la exploración de las condiciones y factores críticos para su adquisición, mantenimiento y generalización. De allí que, en muchas de las investigaciones en este campo, la situación experimental se configura como una experiencia de enseñanza.

El seguimiento continuo del desempeño en el aula, que implica la observación y el comportamiento diario del niño con el fin de una evaluación de sus adquisiciones y la idoneidad de las estrategias de enseñanza empleadas, todo lo cual permite decidir qué, cómo y cuando enseñar determinadas destrezas. A su vez el seguimiento continuo hace posible detectar tempranamente las dificultades en el aprendizaje y tomar previsiones para su superación.

(Guevara, 1996)

La programación de la enseñanza para un niño determinado se basa en los resultados obtenidos en la evaluación. Como los ítem de currículum, están en secuencias la enseñanza se inicia a nivel de competencia del niño, asegurándose así la posibilidad de que este tenga éxito en su ejecución, aun si para ello requiere la asistencia y el apoyo de un maestro. No se le asignan tareas cuya realización presupone conocimientos y/o destrezas que no se encuentran en su repertorio.

(Dembo, 1996)

1.1.2 Comportamiento

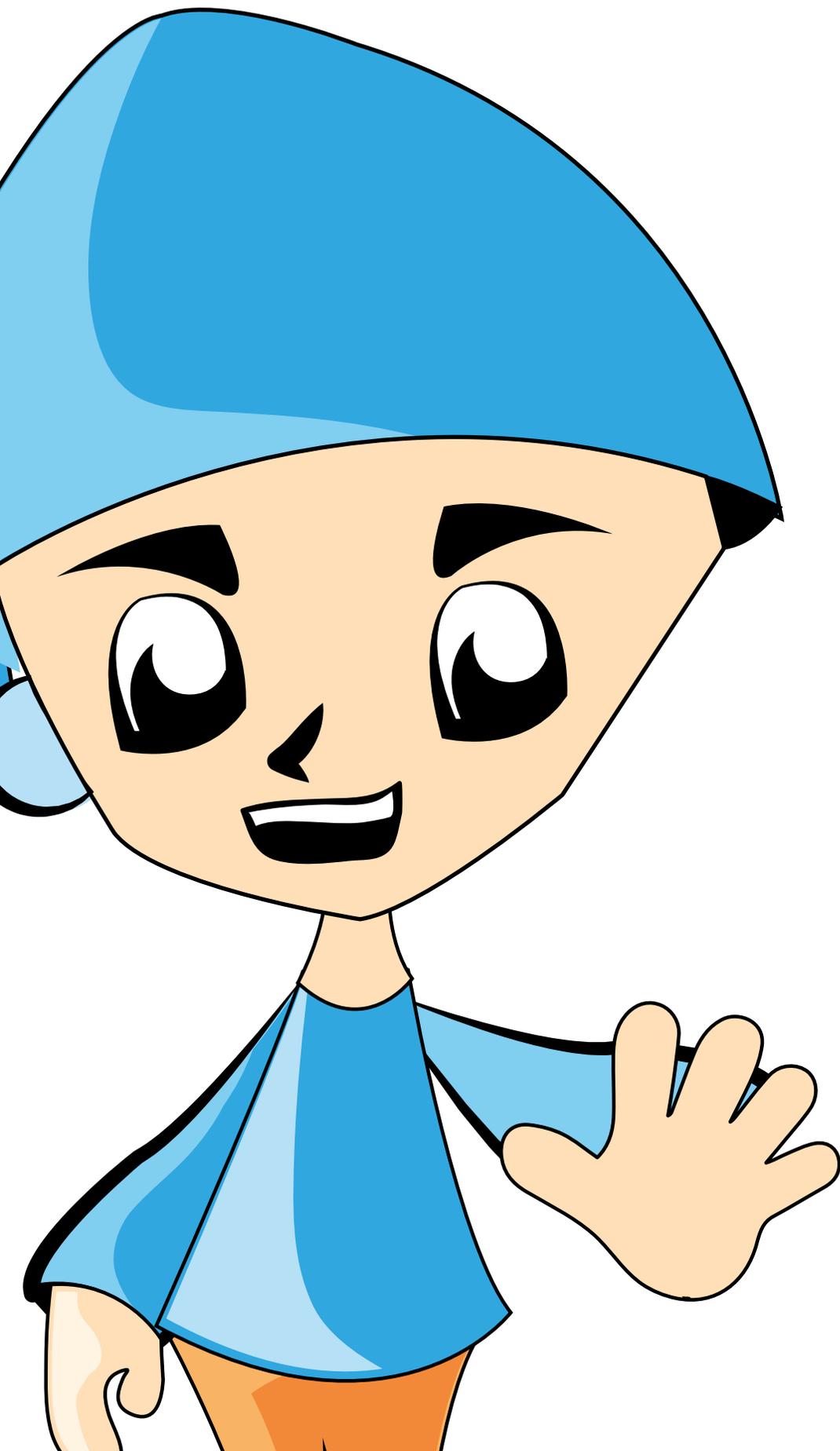
En distintas observaciones realizadas se distinguen varios tipos de comportamientos por parte de los alumnos en el aula, existen desde el niño modelo, el cual siempre será obediente y responde de forma correcta todo, hasta el niño que produce alboroto dentro del aula, la posición de los niños en el salón de clase está determinado por su temperamento, sus creencias y la educación impartida en el hogar.

Existen momentos que salen de lo normal, por ejemplo, la actitud que toman los alumnos por un profesor nuevo o sustituto, algunos niños pueden sentir permisible el actuar o comportarse de una manera desafiante o irregular a lo cotidiano. Sin embargo los niños pueden pensar que en estas situaciones es aceptable participar distinto a lo habitual.

El comportamiento igualitario puede referir en estímulos positivos o negativos, todo depende de las actitudes de los niños en grupo. Como ejemplo podemos observar a los niños que piensan que no es *cool* sacar una buena calificación, por cuanto una baja nota implica un ajuste a las expectativas, como resultado tenemos una influencia negativa en un grupo. Por otro lado tenemos aquellas influencias positivas que ayudan a fortalecer la competitividad entre compañeros y lograr metas más altas.

Un punto fuerte dentro del comportamiento de los niños, son sus padres, los cuales tienen que tener una participación en el desenvolvimiento de los niños en el aula para un óptimo desarrollo dentro de los espacios de estudio.





1.1.3 La Motricidad

¿Qué es motricidad?

Acción del sistema nervioso central o de algunos centros nerviosos que determina la contracción muscular ante ciertos estímulos.

(Real Academia Española, 2016)

Tipos de motricidad:

-Motricidad Gruesa

Se realiza con movimientos corporales que involucran grupos musculares grandes con mayor aplicación de fuerza, distancia y movimiento, como lo son el caminar correr o saltar.

-Motricidad Media

Implica solo el movimiento de las extremidades, sin necesidad de desplazarse, como puede ser el lanzar algo o empujar.

- Motricidad Fina

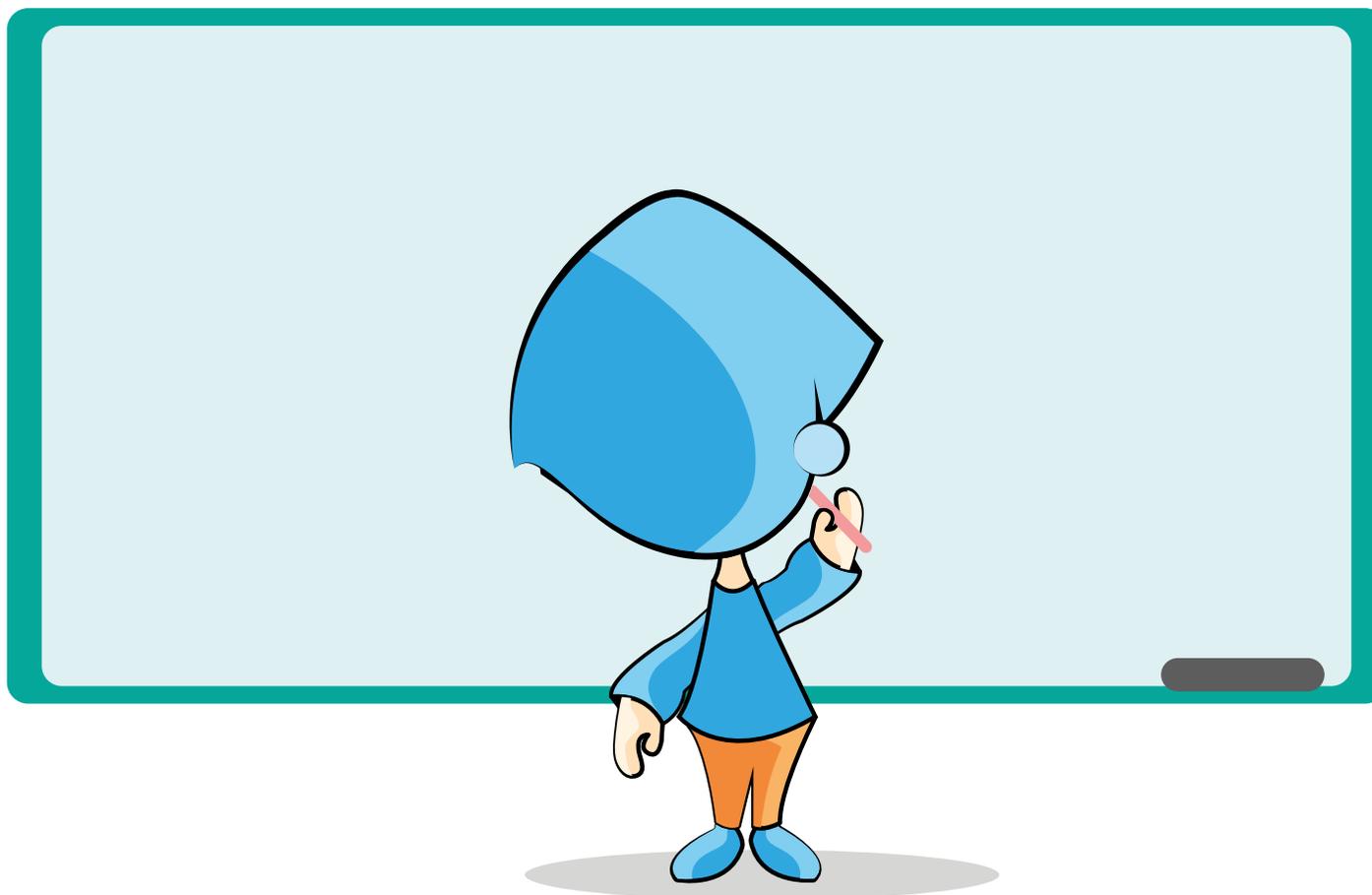
Son movimientos voluntarios mucho más precisos, que implica ejecutar pequeños grupos de músculos de forma coordinada, como puede ser el coger un lápiz.

La motricidad fina

La psicomotricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones visuales y manuales. Aquí se encuentra la pintura, el rasgado, punzado, pegado, etc.

En la motricidad fina influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. La motricidad fina hace referencia a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación.

(Castillo Moncayo & Pauta Ayavaca, 2011)



La raíz etimológica del concepto educación, que procede del término latino educare, cuyo significado es “criar”, alimentar o instruir”.

Educere que significa “extraer”, sacar algo de dentro del hombre.

Ahora bien la educación es dirigir, encaminar, tiene una acción docente que conduce, guía, doctrina, controla; pero también es desarrollar y perfeccionar las facultades intelectuales, éticas y morales del niño/niña joven o adulto.
(Paidican, 2010)

“El ser humano nace inacabado y la educación, entendida como proceso, lo que pretende es modificarlo para completarlo y optimizarlo, tomando como referencia un modelo ideal de persona y de sociedad que le sirve de guía. La educación trata, en definitiva, de hacer a la persona mejor de lo que en un principio es, en un permanente proceso de perfeccionamiento”. (Navas, 2004)

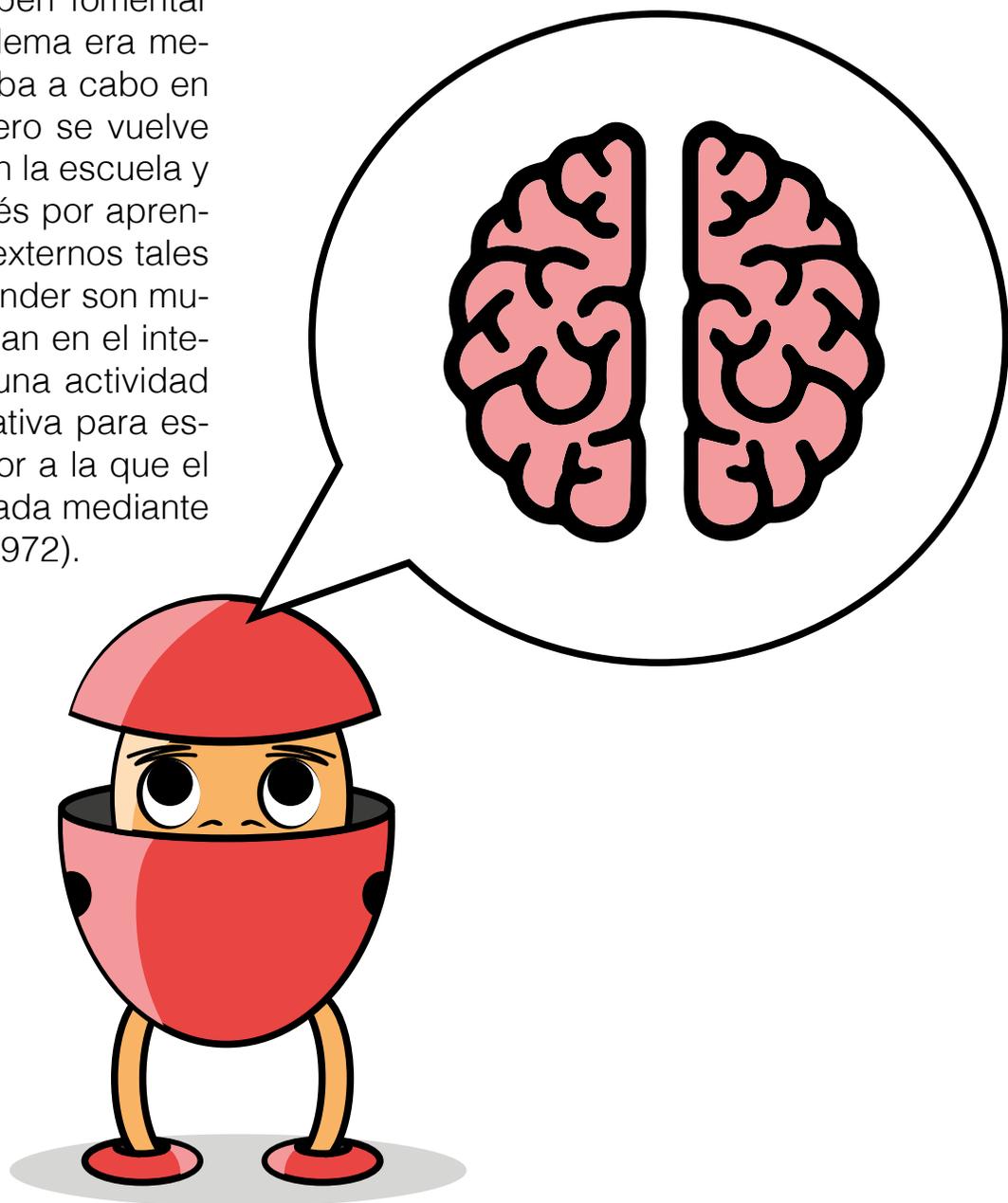
Incluidos en este tema esta el aprendizaje y sus procesos, como también la relación de una adecuada estimulación que impulse en el desarrollo creativo.



1.2.2 El aprender

“Aprender es un proceso dinámico: es el cambio que se produce en los conocimientos y estructuras mentales mediante la experiencia interactiva de los mismos y de lo que llega de afuera del individuo. El aprendizaje se acumula de modo que pueda servir como guía en el futuro y base de otros aprendizajes”. (Bruner, 1978)

Según Bruner, las sociedades deben fomentar el interés por aprender. Este problema era menor cuando el aprendizaje se llevaba a cabo en la vida y a través de la acción, pero se vuelve mayor cuando hay que aprender en la escuela y a través de la abstracción. El interés por aprender no se debe basar en motivos externos tales como títulos; los motivos para aprender son mucho más fructíferos cuando se basan en el interés de lo que se va aprender: “...una actividad debe tener una estructura significativa para estimular una capacidad algo superior a la que el individuo posee y que será alcanzada mediante el ejercicio del esfuerzo” (Bruner, 1972).



1.2.3 La estimulación de la creatividad

”El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto”. (Gardner, 1988)

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional, aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos “nodos” son:

-Individuo: El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.

-Trabajo: Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.

-Las otras personas: Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que

trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

En su libro “Mentes creativas” Gardner (1995) aborda, como un científico social, la vida y obra de siete “maestros creativos modernos”. Cada uno de los elegidos representa a uno de los tipos de inteligencia por él presentadas.

“Las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores”. (Gardner, 1997)

El saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas.



1.2.4 El área cognitiva

Comprende los procesos internos de organización y adaptación que le permite al niño dar un nuevo sentido del mundo real.



1.3.1 Proceso

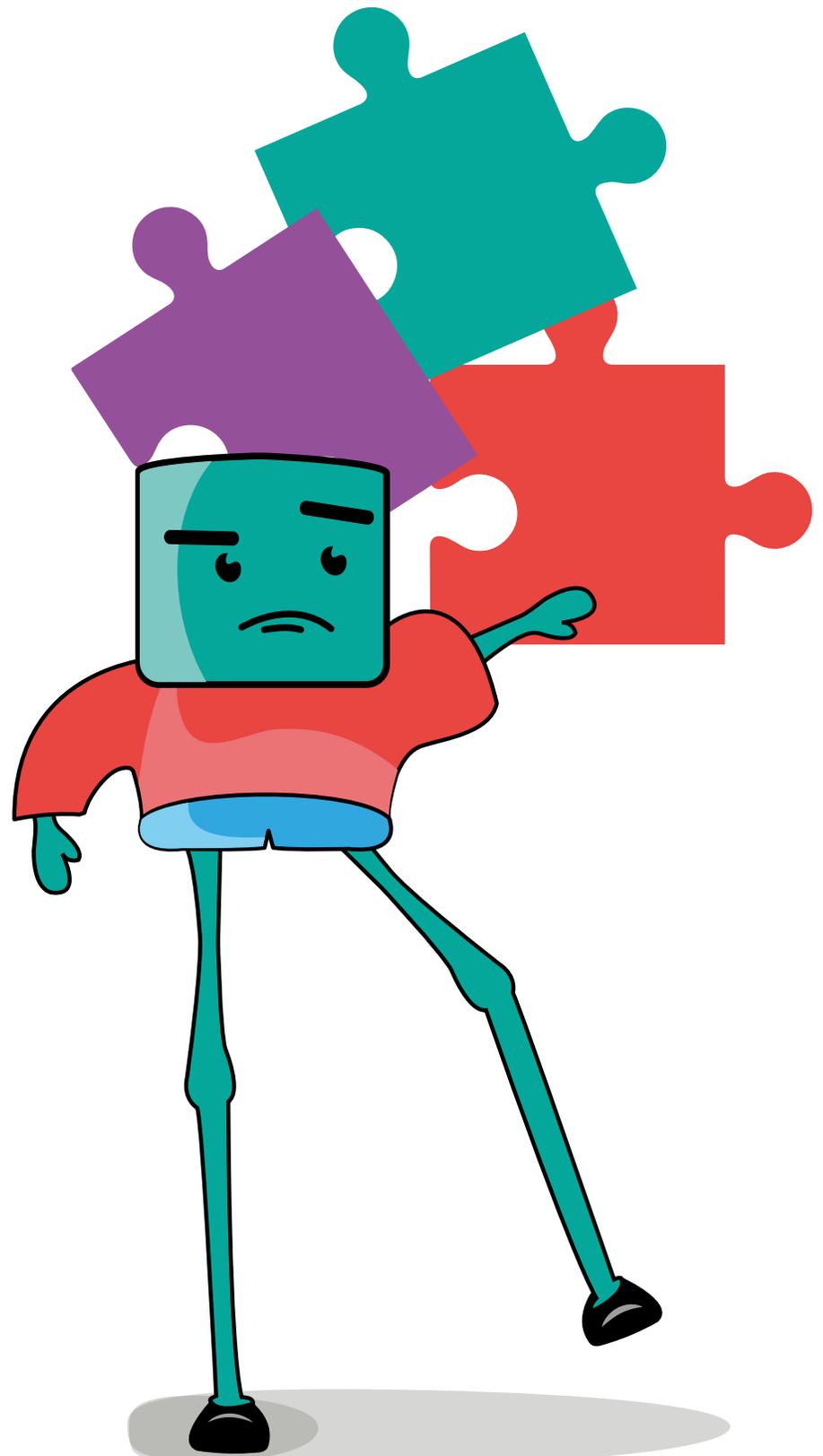
La creatividad consiste de un largo período producción, la necesidad de planteamiento de nuevos problemas y la intención para romper barreras dentro de un determinado ámbito de conocimiento.

El proceso condiciona los resultados, así como el resultado perseguido condiciona el proceso a seguir”. Dentro del estudio del proceso creativo, los productos creativos finales, son los resultados de varias fases de contradicciones y puestas en escena.

Desde una concepción disciplinar, cada disciplina sean estas (ciencias sociales, matemáticas, biología, artes, matemáticas) necesita de una metodología o un proceso creativo específico.

“El proceso creativo se caracteriza por la re-definición constante de problemas, transformación del mundo exterior y representaciones internas mediante analogías y conexiones conceptuales, uso de representaciones no verbales de pensamiento, afrontar diferentes temas, reconociendo modelos e imágenes que hagan cercano lo nuevo, y nuevo lo viejo, momentos de tensión y conflicto entre lo establecido y la abertura de un nuevo campo de trabajo y en los pasos que se siguen hasta alcanzar la solución final”.

(Hernández, 1997)



1.3.2 Técnicas y Métodos

Las siguientes técnicas, métodos y recursos están orientados a la estimulación de la creatividad para encontrar nuevas ideas:

La lluvia de ideas

Consiste en la reunión entre 6 a 12 personas, en donde un moderador plantea preguntas sobre un tema y todos los participantes aportan con sus ideas, haciendo que cada aportación produzca nuevas ideas a los demás participantes. En esta técnica se apuntan todas las ideas que surgen, sin excepción.

Técnica de Moliere: Una mirada fresca y nueva suele sacar del estancamiento que provoca el exceso de información o involucramiento. Invita a opinar a personas que no tenga nada que ver con el problema. Puede ser un niño, un extranjero, una persona mayor, un profesional de otro campo, etc.

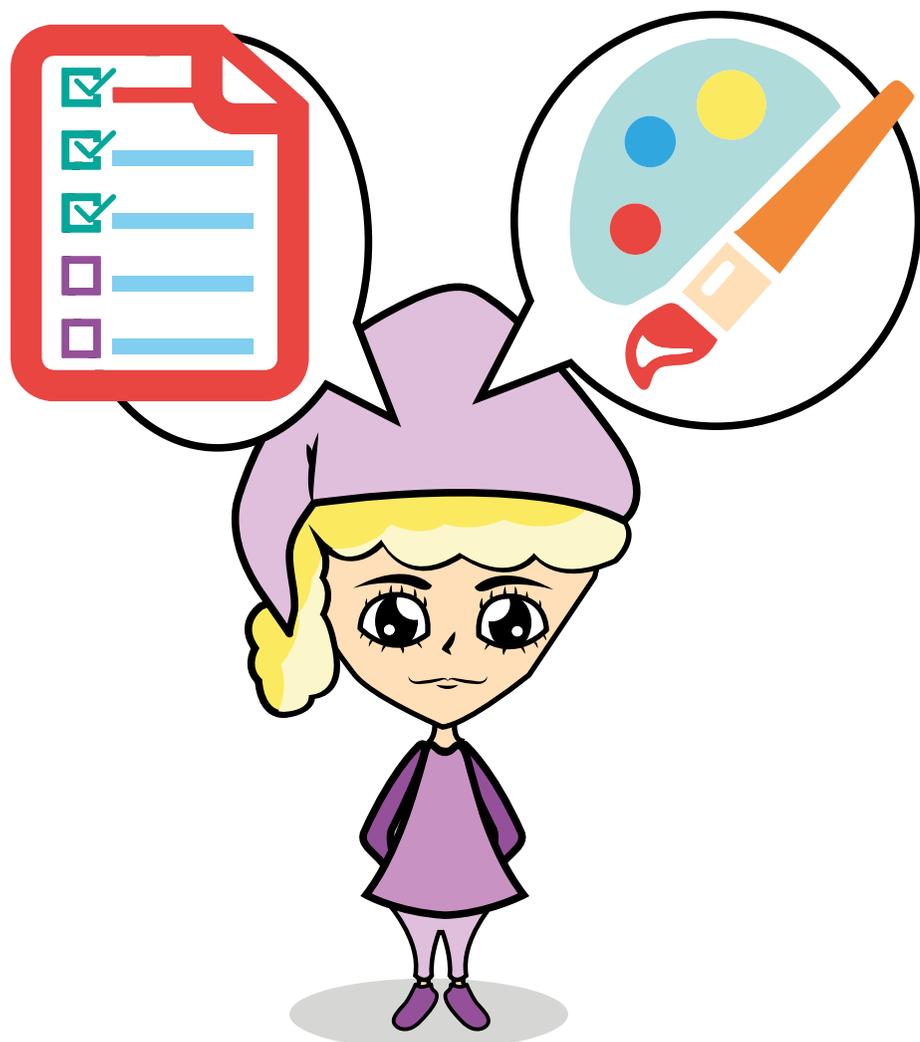
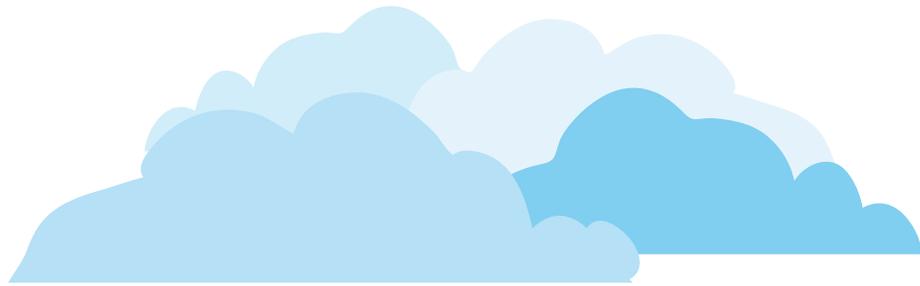
El pensamiento lateral: conceptualizado por Edward Bono, consiste en procesar la información en un modo alternativo al que comúnmente usa el pensamiento lógico o lineal. En este método se exploran todas las posibilidades alternas de una idea. “El pensamiento lateral es un pensamiento creativo que en el fondo es una manera diferente de aprovechar el cerebro sin utilizar la lógica, llegando a una solución por diferentes caminos existentes en el pensamiento lógico, escapando de ideas fijas y dando alas a la creación”. (Bono, 1970)

El cuestionamiento: A diferencia del cuestionamiento crítico que trata de evaluar si el modo actual de hacer algo es correcto, el cuestionamiento creativo no critica ni juzga, sino explora nuevas posibilidades. Esta técnica se expresa por medio de una pregunta ¿por qué?, y después de esto se establecen posibles alternativas, poniendo en práctica las más viables. (De Bono, 1999).

El concepto y el abanico de conceptos: Un concepto es una idea que se convierte en un punto fijo para desarrollar otras ideas, y estas ideas a su vez son puntos fijos que generan ideas alternativas. (De Bono, 1999).

Provocación: La provocación es como un experimento mental, que permite huir de las carencias o estrecheces mentales que son producidas al sumergirse demasiado en un tema. Se debe identificar las cosas o situaciones que se dan por hecho o se asumen, y usarlos como provocación, indagar en estas y generar nuevas ideas. (De Bono, 1999)

El psicodrama o dramatización: Este recurso creativo consiste en un “diálogo creativo” en donde cada participante asume una identidad de algún objeto, animal, persona, etc., y basándose en una situación dada, se establece el diálogo entre los participantes, en donde cada uno habla, discute con el resto desde la identidad asumida previamente. (Alberich, Corral, Gomez, & Ferrer, 2013)



1.4.1 Diseño de material didáctico

Para este trabajo el concepto de material didáctico se define como el conjunto de herramientas u objetos que ayudaran para estimular la creatividad.

El material didáctico es el lazo que une las palabras con lo real, el material didáctico, en lo ideal debería ser utilizado dentro de una situación de vida real, pero al no ser posible, este debes sustituir la realidad o al menos servir como un elemento valioso cuando las palabras no sean suficientes para la explicación de algo.

A lo largo del proceso se deben tener en cuenta lo siguiente:

- La identificación de una visión completa del mundo que suministra a los contenidos dados en el material, que nos permita ir de lo simple a lo complejo.

- La selección del contenido relativo a la problemática que se quiere solucionar, para determinar los problemas de aprendizaje y superarlos mediante la didáctica.

- La exploración de las ideas de los sujetos que van a utilizar, como una constante a tener en cuenta en los aspectos de diseño, no solo en la elaboración de la idea, sino en el desarrollo.

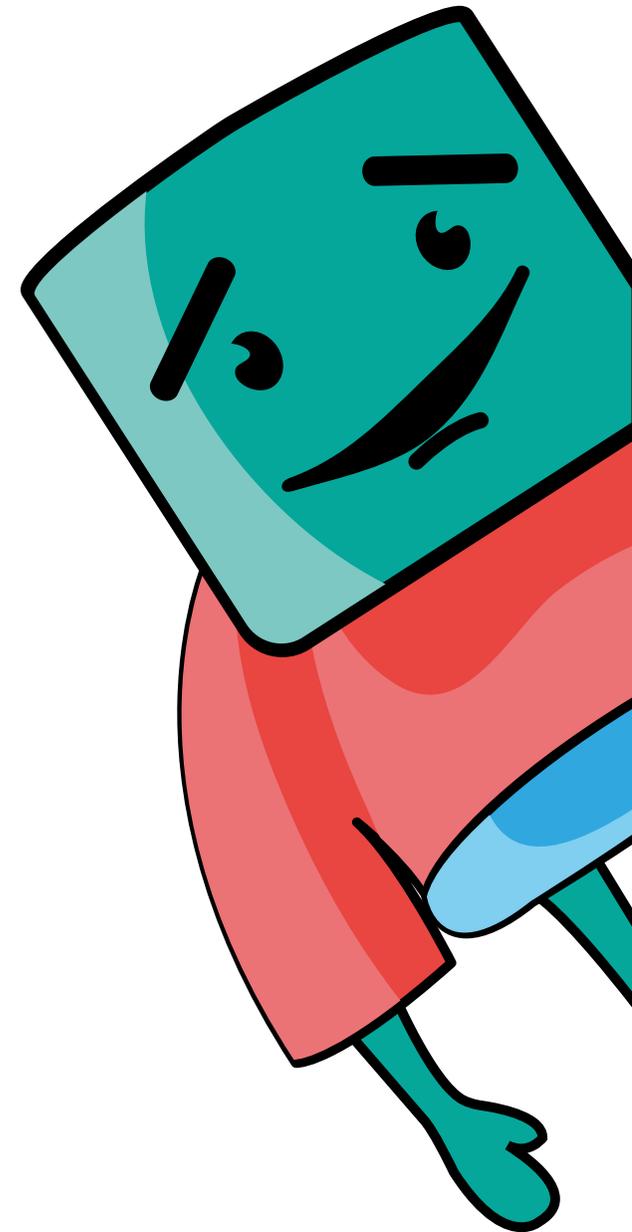
- Tener en cuenta la problemática general actual, así también como el propósito del conocimiento que se quiere dar.

1.4.2 El diseño lúdico

El diseño lúdico está basado en la búsqueda de diversión, frente a una necesidad de distracción del mundo externo y una del individuo para experimentar una sensación de bienestar y satisfacción emocional, que se alcanza por medio de la interacción directa con el o los objetos.

El concepto de lúdico se asocia directamente al juego ya que el mismo evoca principalmente la participación de un sujeto.

Sin embargo, este concepto de lúdico no solamente hace referencia al juego, sino también al aprendizaje que se puede llegar a obtener por medio del mismo. Entonces el diseño lúdico refiere a juego y aprendizaje.







INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Revisado el marco teórico, el proyecto se dirige con metas más claras y definidas para una mejor solución. Por ende, fue crucial realizar entrevistas a docentes de distintas instituciones, para tratar temas sobre las necesidades reales que se tiene en un aula, y para de esta manera tener una mayor coherencia en la realización del producto, y que se adapte mejor a los usuarios; porque se tienen 2 tipos de usuario: el maestro y el estudiante. El docente es el encargado de dirigir al alumno en las distintas técnicas, mientras que la gráfica y el estilo de la propuesta está centrado en el estudiante.

Luego de realizadas las entrevistas se puede considerar apropiado lo siguiente:

Los métodos y técnicas propuestas deben ser de un tiempo corto, que no sobrepase los 5 minutos, debido a que los estudiantes infantiles se distraen con mayor facilidad.

Las técnicas deben estar concentradas en desarrollar las habilidades creativas, contener gráfica representativa, además de iconografía simple para su lectura visual mas eficaz, para un manejo intuitivo del producto.

Magister en Educación. Ximena Vélez Calvo.
Docente en la Universidad del Azuay.



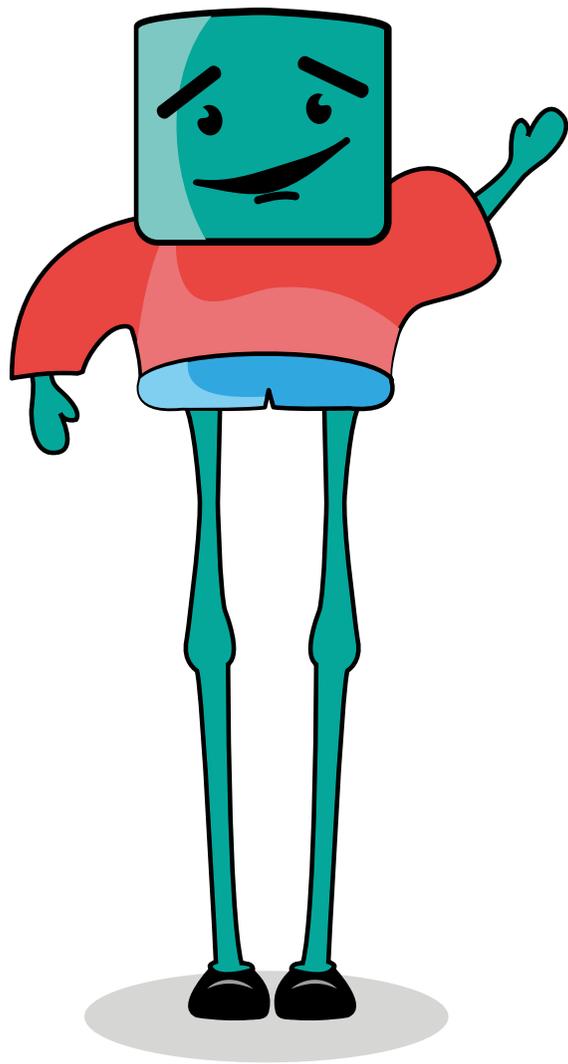
Lic. Guillermo E. Solano.
Psicólogo en el colegio Herlinda Toral

Psicóloga Educativa. Catalina Lucero
Docente en Educación Inicial
“Centro de educación inicial Rita Chavez de
Muñoz”



Diseñador. Esteban Amón.
Autor de la tesis “Diseño gráfico de material
didáctico para pizarras digitales que permitan
el desarrollo de la creatividad en estudiantes de
primaria”.







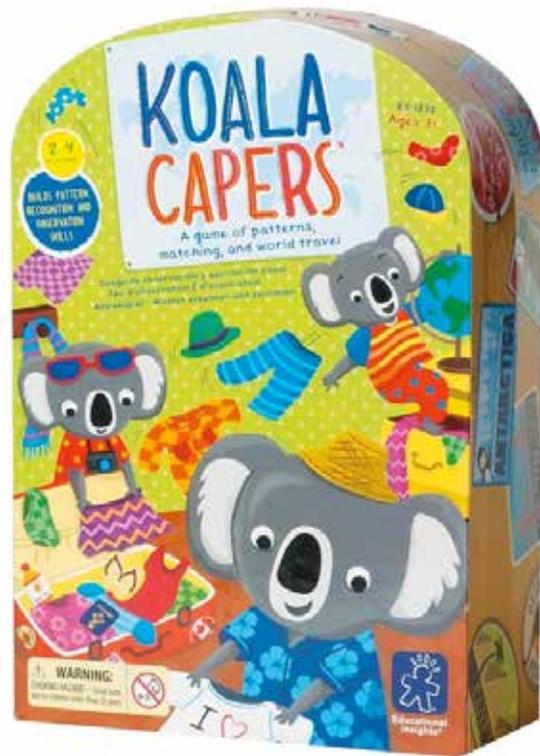
HOMÓLOGOS

Los homólogos son los productos de estudio y observación que tienen relación con el nuestro, en cuanto a referencias como forma, función y tecnología, los cuales son los partidos de diseño que nos permitirán definir luego como referencias en el proceso de diseño.

En cuanto a los partidos de diseño podemos definir a la forma como la estética relacionada a lo que se propone en este proyecto.

La función, en lo que respecta a la interactividad, funcionalidad y uso de los diferentes productos.

Y en cuanto a la tecnología, esta presente el soporte en que está desarrollado el producto.



Koala Capers:

El juego consiste en una simple trama “La familia Koala se va de viaje! y tiene que ayudarles a vestirse. Tienes que ser el primero en conseguir 5 cartas de conjuntos para los koalas, pero cuidado si sale en el dado “ropa interior”, vuelves a comenzar.”

Este juego divertido combina observación y memoria.

Contiene 4 cartas de koalas, 20 cartas de conjuntos, 1 dado de conjuntos y 1 dado de patrones. De 2 a 4 jugadores.

Desde los 3 años.

SITIO WEB:

<http://www.dideco.es/producto/koala-capers/>





Gomet pequeños artistas:

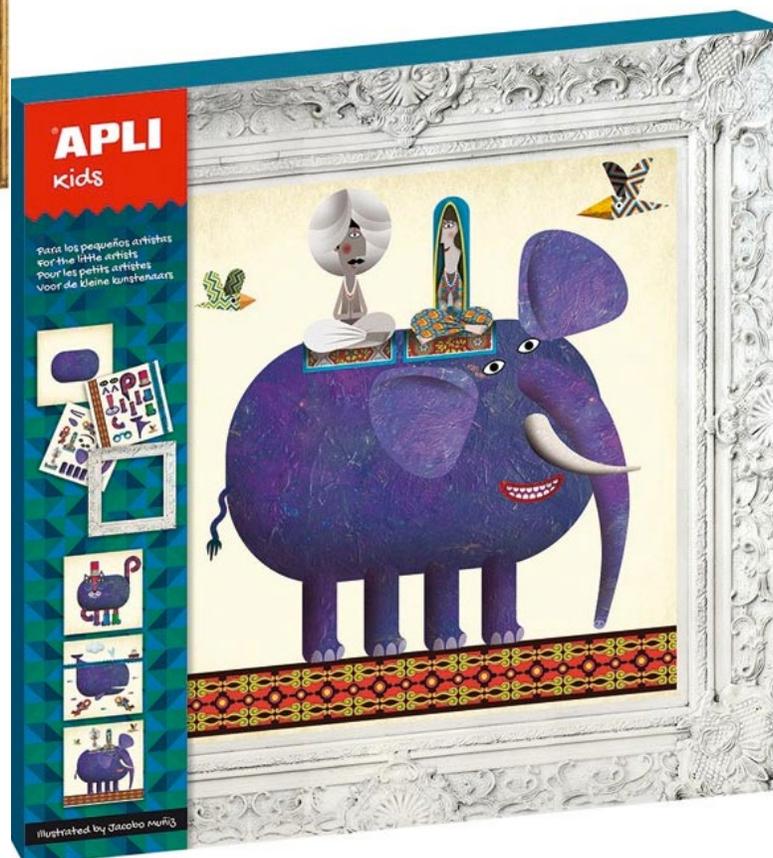
Para niños de 4 años, estos gomets, contienen una gráfica.

Contenido: 3 láminas de 22x22cm., 2 hojas Gomets removibles, 3 marcos de 30x30 cm., cinta adhesiva doble cara y librito explicativo.

SITIO WEB:

<http://www.dideco.es/producto/gomet-pequenos-artistas-transportes/>

<http://www.dideco.es/producto/gomet-pequenos-artistas-animales/>



STENCILS:

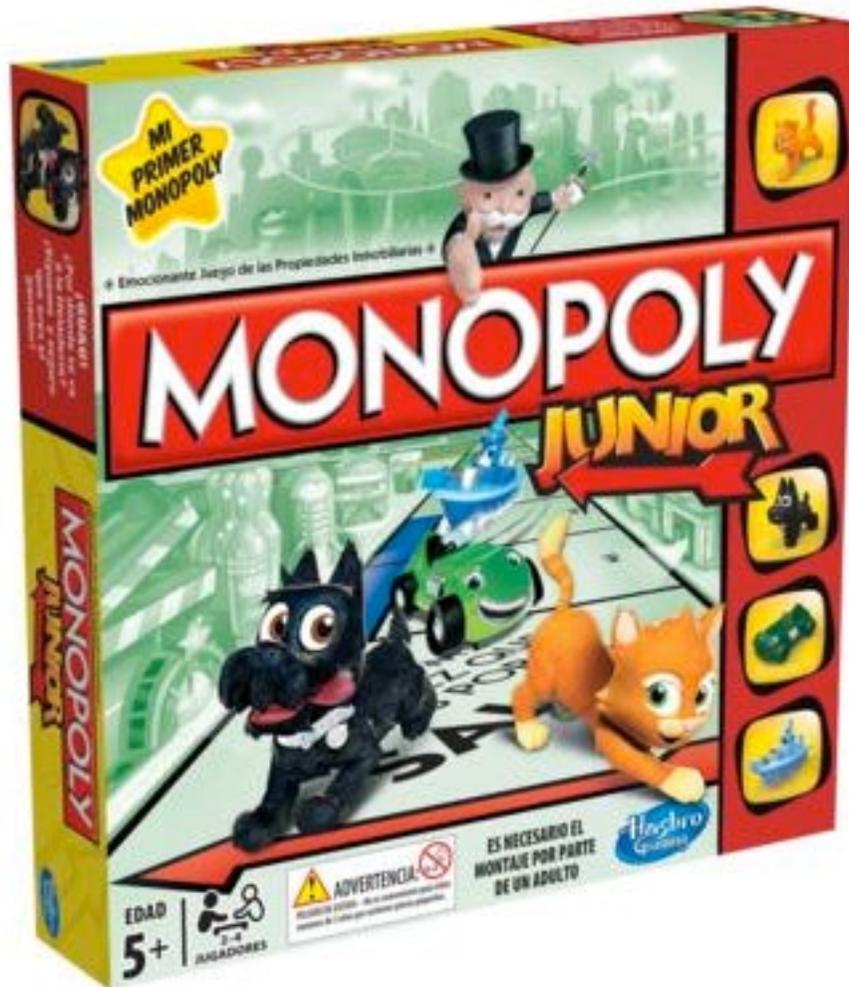
“El arte será más fácil para los pequeños de la casa con esta caja gigante de plantillas! Diseña cada hoja como más te guste, porque tienes hasta 170 figuras para repasar y 20 hojas con un borde muy original y listo para enmarcar.”

Mejora la interacción familiar, y estimula el desarrollo cognitivo, la creatividad y la imaginación, ¡Juega y aprende! Contiene 6 plantillas con múltiples figuras fabricadas en plástico resistente de colores: Letras y símbolos, animales de granja, circo, animales salvajes, vida marina y formas básicas. También incluye 20 hojas estampadas, 6 lápices de color y afilalápices en una cómoda caja de cartón. A partir de 4 años.

SITIO WEB::

<http://www.dideco.es/producto/set-plantillas-stencils-azul/>





MONOPOLY JUNIOR:

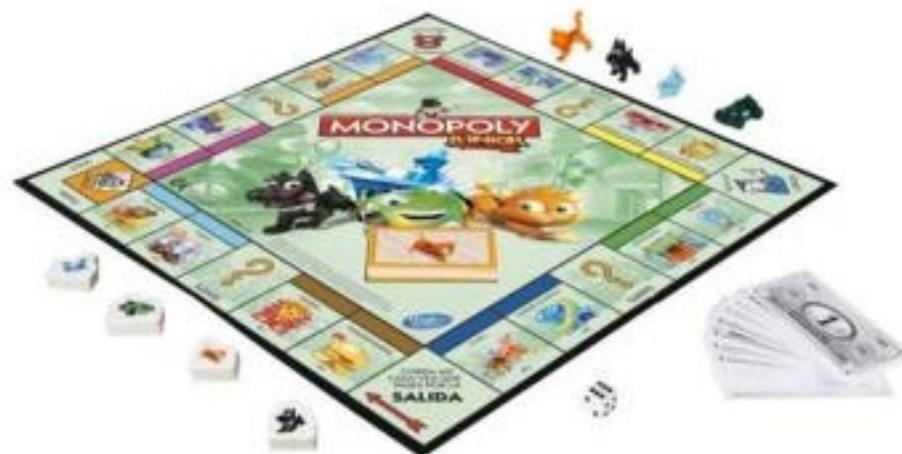
El monopoly, un ejemplo de juego lúdico, y adaptabilidad.

Este monopoly adaptado a los niños de 5 años, les permite jugar mediante un lenguaje de acuerdo a la edad.

El uso de pictogramas en la dinámica del juego.

SITIO WEB:

<http://www.hasbro.com/es-es/product/monopoly-junior-game:EB700C54-5056-9047-F549-C3BA86CB916F>



Tablero Doodle “Fisher Price”

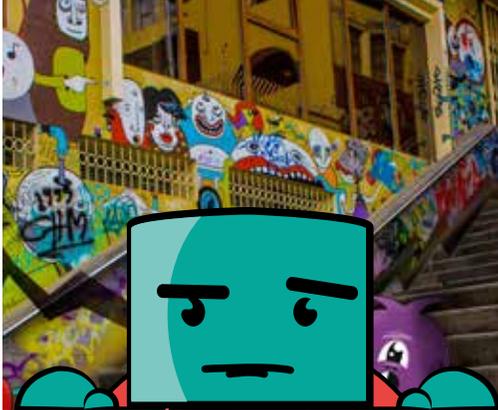
Utiliza una pantalla magnética y un lápiz que agarra las limaduras magnéticas.

Es una forma distinta de realizar ilustración, como un ejemplo de soporte analógico alternativo.

SITIO WEB:

http://www.fisher-price.com/es_US/products/Tablero-Doodle-Pro-con-ClipAguamarina





CONCLUSIONES

Al haber terminado este capítulo, se puede concluir que las teorías tomadas para el desarrollo del producto son muy importantes, en cuanto a enriquecer el conocimiento general sobre la psicología del comportamiento en los niños, las teorías sobre creatividad y educación, que permitirán generar más opciones para realizar el producto final.

Así mismo la investigación de campo, con la cual se logró despejar dudas y generar más conocimiento sobre el ámbito actual en el cual se desarrolla la creatividad, para crear un producto que se adapte mejor con el usuario.

Con el análisis de homólogos se logró ver los alcances que puede tener el proyecto a fin de lograr una mejor aceptación.

A partir de la finalización de este capítulo y con el conocimiento adquirido, es posible continuar con el desarrollo del segundo capítulo.

PROGRAMACIÓN

capítulo 2



TARGET

El target está dividido en dos, por un lado están los clientes y por otro los usuarios.

El cliente en este caso viene a ser el Ministerio de Educación, pero aquellos que harán uso del producto serán los niños o en este caso los alumnos, que serán guiados en el desarrollo del producto por sus profesores o guías.

La estimulación de la creatividad comienza a edades muy tempranas entre los 4 a 6 años de edad, por lo tanto se requiere un aporte gráfico para fomentar la estimulación y desarrollo de la creatividad en la educación.

La estimulación de la creatividad comienza a edades muy tempranas entre los 4 a 6 años de edad, por lo tanto se requiere un aporte gráfico para fomentar la estimulación y desarrollo de la creatividad en la educación.

2.1.1 Usuario

¿Quiénes son los usuarios?

El producto se divide y complementa en 2 tipos de usuarios que se definen de la siguiente manera; en primer lugar tenemos a los usuarios “los niños y niñas de educación básica”, que son aquellos que interactúan de forma directa con el producto y sus educadores o “los maestros(as)”, que son quienes ayudan a los niños como una guía en el desarrollo del producto.

2.1.2 Los niños(as)

Son aquellos que intervienen de manera directa con el producto gráfico, el cual tiene como objetivo la estimulación de la creatividad, los infantes tienen la edad comprendida entre los 4 a 6 años de edad, la cual es perfecta para el desarrollo creativo. Su localización se encuentra en el área urbana, por motivos de alcances. Su entorno laboral es una escuela pública. De nivel socioeconómico medio y medio alto.

2.1.3 El profesor(a)

El maestro es el encargado de dirigir al niño en el desarrollo del producto en cuanto a lo que se refiere a instrucciones y dinámicas en el mismo, su labor es velar por el cumplimiento de las metas y motivar a los niños en su desenvolvimiento adecuado con el material.



2.1.4 Demografía

Ministerio de Educación:

Hombres y mujeres profesionales entre 25 a 55 años, con un nivel socio-económico medio y alto, son funcionarios que trabajan en puestos de decisión sobre ámbitos educativos en el país.

Directores de escuelas:

Hombres y mujeres profesionales entre 30 - 60 años con un nivel socio-económico medio y medio alto que se encargan de la parte administrativa en las unidades educativas de primaria.

Docentes:

Hombres y mujeres profesionales en Ciencias de la Educación entre 25 - 50 años con nivel socioeconómico medio, que dan clases en escuelas primarias.

Estudiantes:

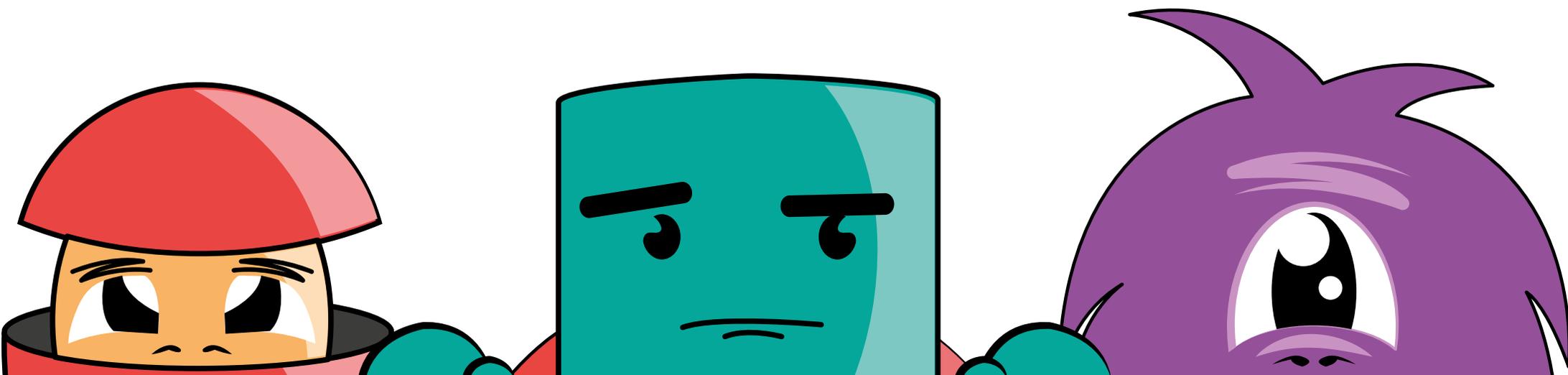
Estudiantes de ambos sexos con edades entre 4 y 6 años de cualquier nivel socioeconómico pero preferiblemente medio y medio alto, que estén cursando el nivel primario de educación en el país.

2.1.5 Comportamiento

El comportamiento comienza desde los altos rangos, primeramente como ya jerarquizamos antes inicia desde el Ministerio de Educación y sus funcionarios los cuales están completamente entregados en la mejora del sistema educacional y creyentes en el desarrollo de la misma. Luego están los Directores de las escuelas, los cuales velan por cada una de sus instituciones, en el cumplimiento de sus deberes y el de los demás, contando con experiencia de años en cargos de las misma institución.

Los docentes que son hombres y mujeres encargados de trabajar directamente con los niños, incentivando al desarrollo de su creatividad día a día.

Finalmente están los niños, los cuales están en una etapa de la vida en la que, el desorden, la exploración y el disfrutar del juego son temas que van de la mano ligadas para desarrollar su potencial creativo.



2.2.1 El Niño:

Juan es un niño de 4 años, nacido en una familia de clase social media, sus padres trabajan, su padre es empleado en una fábrica y su madre cajera de un micro-mercado, Juan se levanta a las 6.30am, desayuna cereal y batidos que le prepara su madre, estudia en una escuela pública en el centro de la ciudad y toma todos los días el bus con su mamá, llega a las 8am a su escuela. Es un chico muy activo en el aula y gusta de ensuciarse al momento de hacer labores. Se distrae con facilidad, por cuanto necesita de una dinámica entre sus labores para no perder la concentración. Su profesora está pendiente siempre de que los niños hagan todas las dinámicas y tareas en el aula. Sale de clases a la 1pm, lo recoge su mamá y van a casa. Allí Juan cumple con su tarea luego de la comida y después juega o gusta de ver televisión en las tardes.



2.2.2 La Niña:

Cristina es una niña de 6 años de edad, estudia en una escuela pública, el transporte privado la recoge a las 7am, su estado socioeconómico es medio alto. Su padre trabaja en un banco como contador y su madre se encarga de oficios en el hogar y trabaja en oficina a medio tiempo. Su padre y madre son profesionales, ganan de \$600 a \$700. Cristina es una niña tranquila que presta atención a clases y le gusta los juegos nuevos, su maestra realiza didácticas en clase para salir de la rutina y mantener a los niños activos. Llega a casa a cenar y luego tiene un curso de danza de 3 a 4 de la tarde, después llega y hace sus deberes. En la noche descansa, ve un poco la televisión cena y luego duerme a las 9 o 10 máximo.

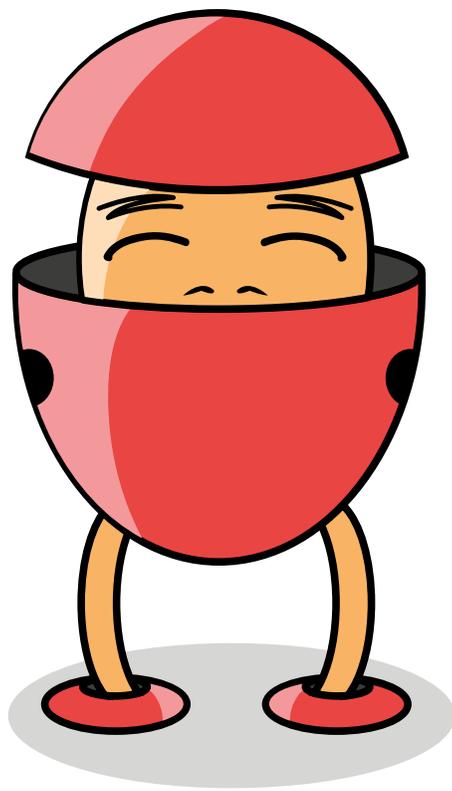


2.2.3 Persona Design (Docente)

Cati, tiene 38 años, es una maestra de nivel primario que enseña a niños de 5 años, su principal función es la de enseñar mediante juegos que estimulen la motricidad fina y gruesa. También se relaciona con los niños de forma que los guía en entornos como la música, el hogar y el arte.

Cati es una profesora que disfruta de trabajar con los niños y trata cada vez de mejorar mediante el uso de materiales que impulsen la creatividad de los niños.



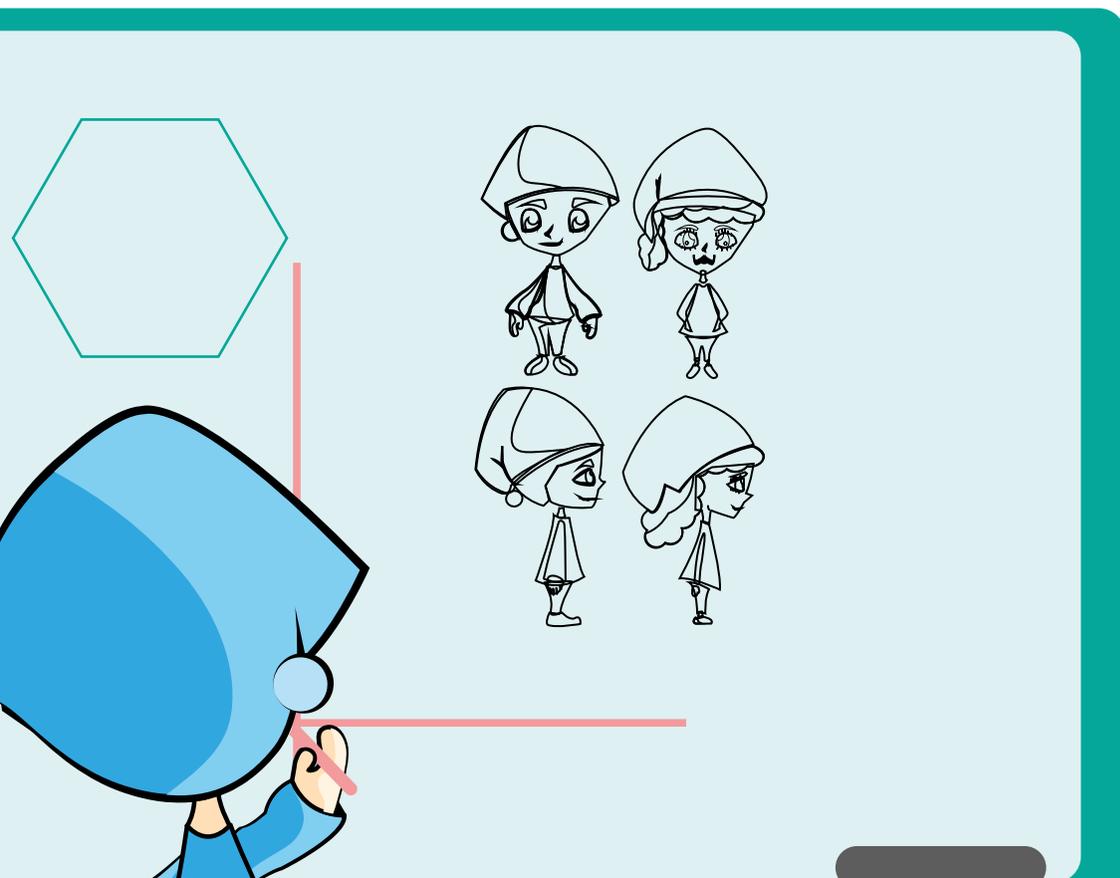




PARTIDOS DE DISEÑO

Estilo visual

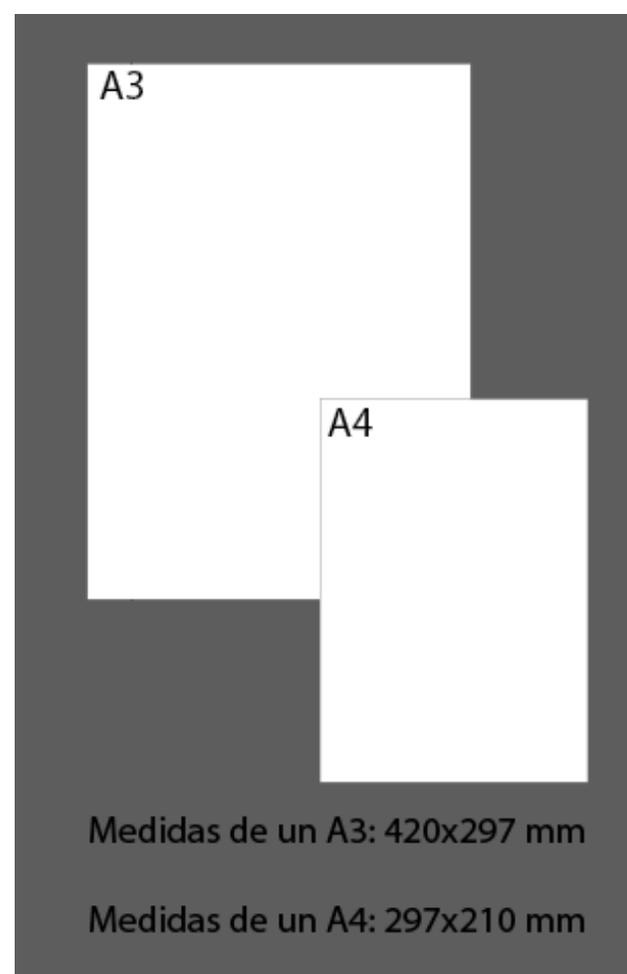
El estilo visual que se debe manejar está definido por varios factores, entre ellos esta la legibilidad para los niños e inteligibilidad para su adecuada interpretación. La exposición actual de los infantes frente a programas de televisión que contienen animaciones muy sofisticadas, entre ellas dependiendo del alcance económico pueden variar de una programación local como la Tv. libre (pública) o la internacional mediante uso de cable o satélite. Por cuanto en base a investigación y observación, se puede tener un estilo combinado entre las preferencias de niños y niñas, lo mas adecuado es un manejo combinado desde estilos geométricos e incluso orgánicos, siendo flexibles con el uso de fotografía local para contrastar con el uso de personajes vectoriales.



Soporte

El soporte será un formato A3 para un manejo adecuado tanto para estudiantes como para sus guías, los docentes recomiendan trabajar en un formato de 29,7cm por 42cm para sus alumnos en cuanto a comodidad y maniobra del producto dentro de las aulas.

La composición de los soportes pueden ser acrílico o madera por el desgaste prolongado.



Tipografía

El manejo de tipografías estándares que permitan la mejor legibilidad para sus guías. Dependiendo de los tipos de elementos, se usará juegos tipográficos con las fuentes manejadas usualmente como: Arial, Avenir, Century Gothic, Century Old Style, Frutiger, Gill Sans, Helvética, Lucida Sans, Myriad, Tahoma, Trebuchet, Univers, Chalkboard y Times, entre otras que actualmente permiten una amplia variedad dentro del diseño de productos dirigidos a niños.

ARIAL: abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Century Gothic: abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Lucida Regular: abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Helvetica: abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Gill Sans: abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Chalkboard : abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 ABCDERFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Cromática

El manejo del color es fundamental para la comunicación del producto en sí, teniendo que controlar un sistema cromático de acuerdo a las formas y estilo visual. Así como la diferencia entre fondo y figura con alto contraste en las fotografías a usar.



Diagramación

Para la composición de los elementos se tendrá en cuenta el uso de el material al momento de cada dinámica, podrá ser vertical u horizontal ya que la distribución de los objetos varía de acuerdo a las dinámicas y el tiempo en clase, recordemos de que una hora contiene como 7 ejercicios de entre 5 a 10 min máximo por el hecho de que los niños se distraen fácilmente

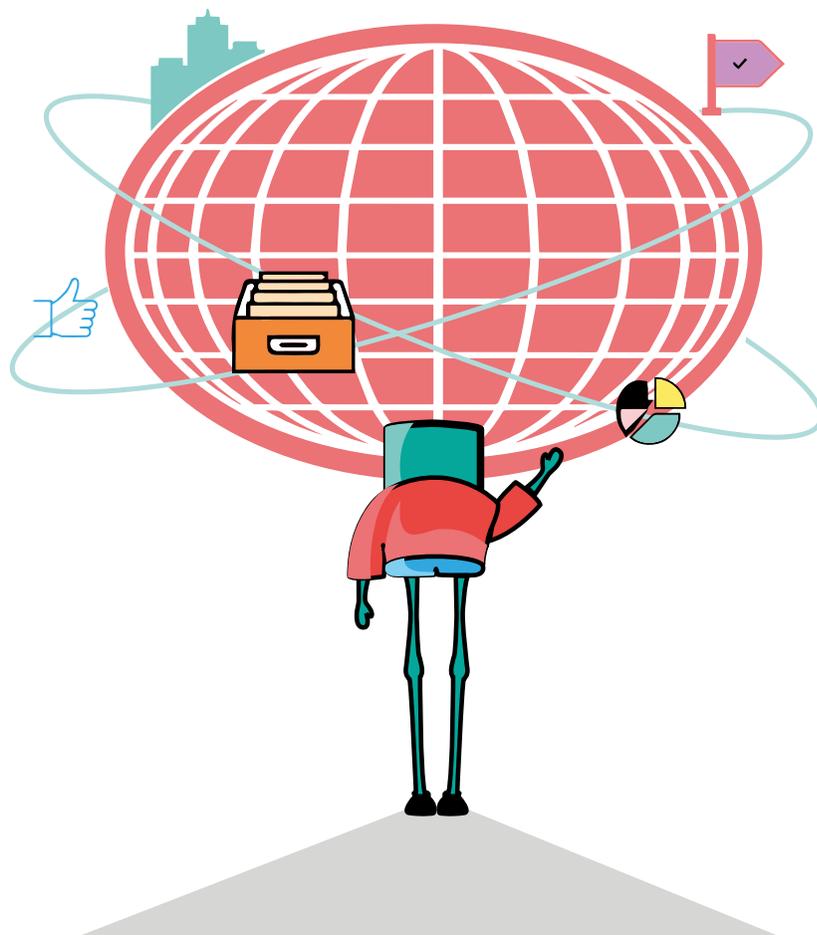


Usabilidad

La usabilidad de producto será mediante iconografía para la facilitar al usuario, en este caso los niños y niñas, se define también un sistema de jerarquía para su desarrollo, identificación e interpretación, usando lenguaje sencillo tanto para los maestros, que son la parte guía y para los alumnos que interactúan directamente con el producto.

Para organizar el contenido se realiza un inventario de los mismos.

Y finalmente proponiendo una forma de resolución mixta entre un orden jerárquico y lineal en el desarrollo del producto.



Funcionamiento del producto

El producto funciona mediante ejercicios de forma analógica utilizando (lápices de color, plastilina, fichas geométricas), con técnicas distintas en su desarrollo, para lo que se propuso un orden mixto entre jerarquías de trabajo, es decir jerarquizar la complejidad de los ejercicios en su avance y complementarlo con una narrativa lineal para su ejecución. Para lo cual se introducen personajes que ayuden al usuario a motivarse, seguir un orden en el desarrollo del producto y con ayuda del docente guiarse en el proceso.

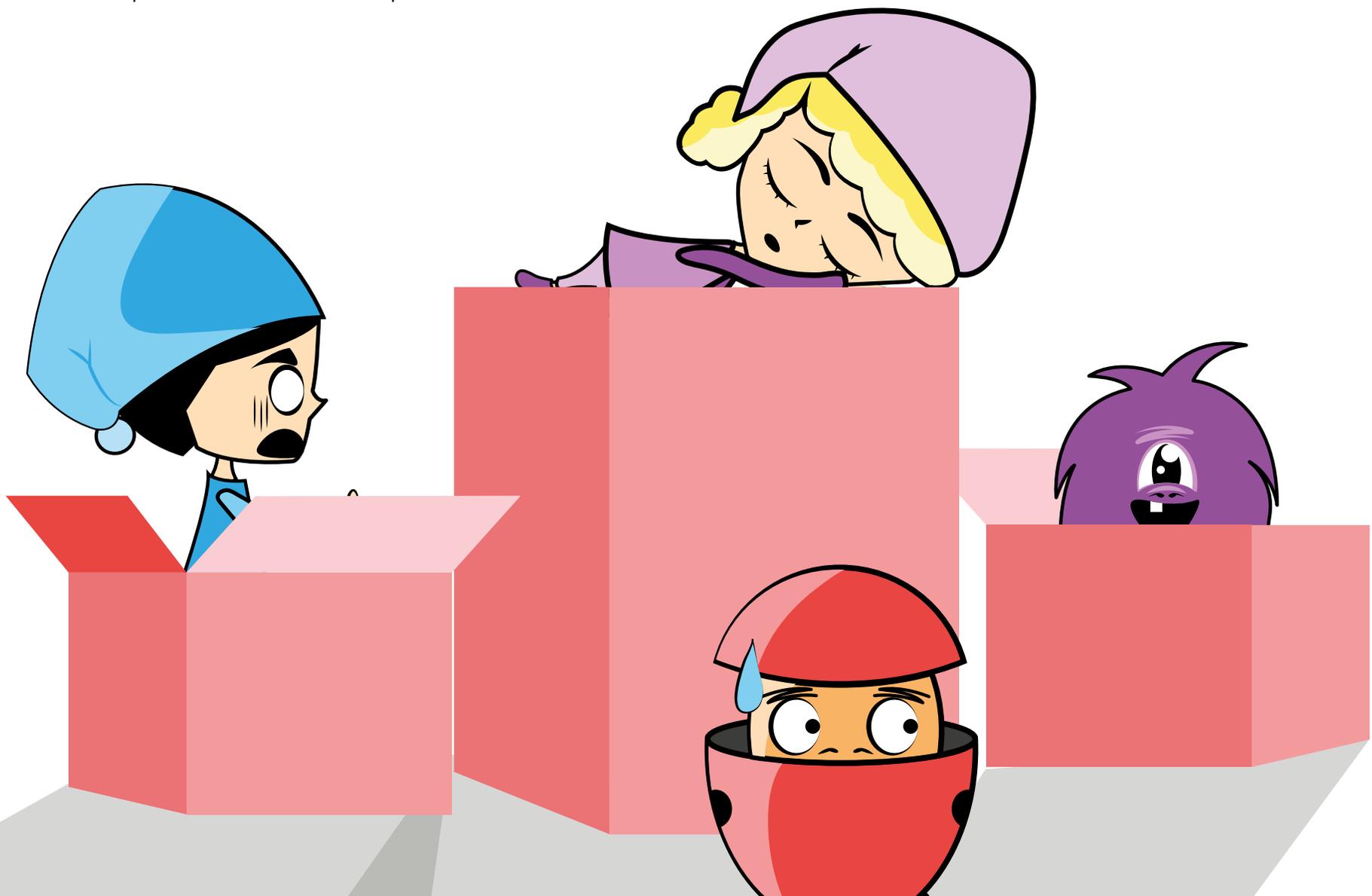


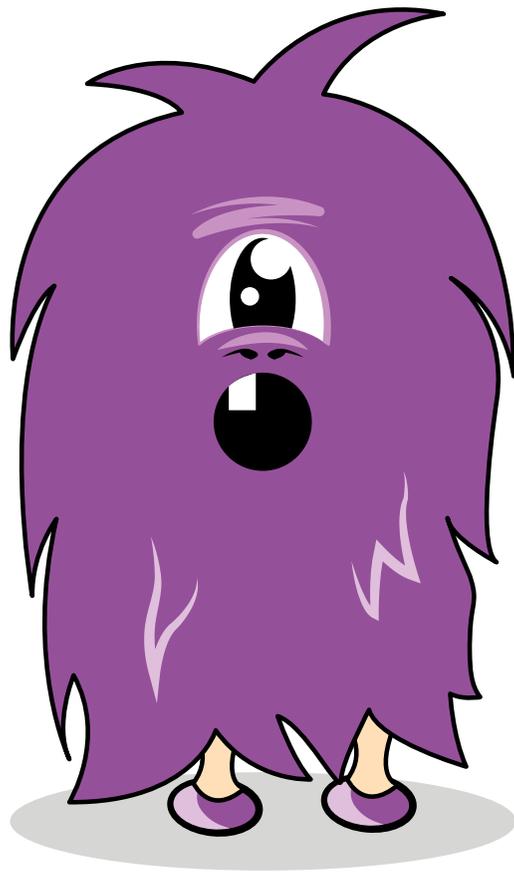
Elementos a Utilizar

Los elementos a utilizar en ese producto son distintas técnicas de ilustración analógicas que ayuden a desarrollar motricidad fina como pueden ser mediante pizarra magnética, técnica de espejos (reflejo de dibujo), ilustración con arena (pizarra mágica), texturas en relieve (plastilina como soporte), rompecabezas y stencil, etc.

Para la generación de estos materiales se utilizarán troqueles en láminas de plástico y cortes en láser para realizar las maquetas de madera.

El soporte será un formato A3 para un manejo adecuado tanto para estudiantes como para sus guías, los docentes recomiendan trabajar en un formato medio grande para sus alumnos en cuanto a comodidad y maniobra del producto dentro de las aulas.





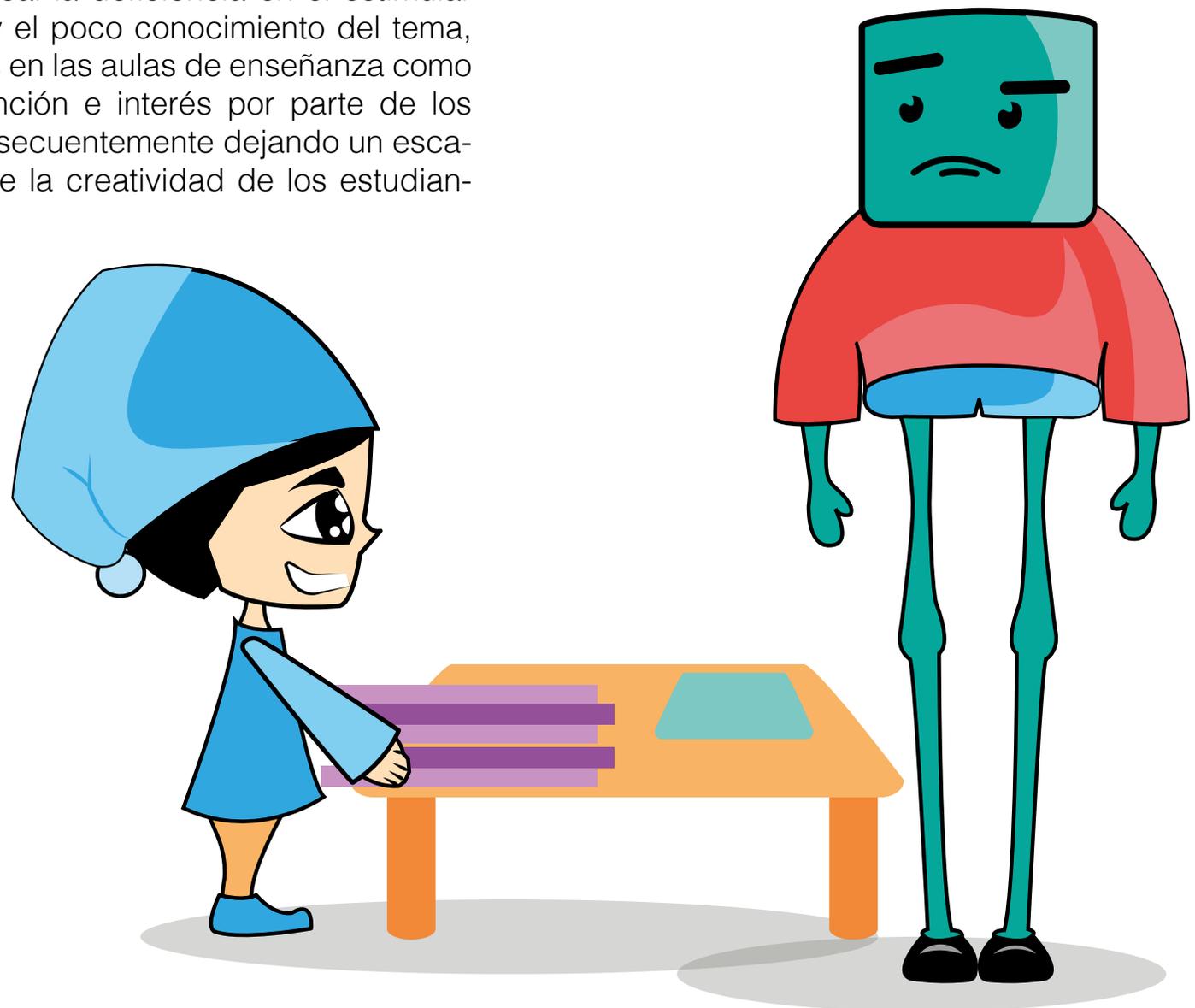


PLAN DE NEGOCIOS

2.4.1 Producto

El producto es un material lúdico que mediante distintas técnicas de ilustración analógica permite estimular el desarrollo de la creatividad en niños de educación básica comprendidos entre los 4 a 6 años de edad.

Mediante este producto lo que pretende es brindar una solución a la problemática sobre el desarrollo en la creatividad de los infantes mediante el uso analógico de esta herramienta, ya que en el ámbito local la deficiencia en el estimular la creatividad y el poco conocimiento del tema, deja problemas en las aulas de enseñanza como la falta de atención e interés por parte de los alumnos, y consecuentemente dejando un escaso desarrollo de la creatividad de los estudiantes.



2.4.2 Plaza

El producto va dirigido a los establecimientos de educación pública y al Ministerio de Educación.

Un canal de distribución largo mediante una demostración al Ministerio de Educación y este a su vez realizará una compra pública distribuyendo el material por las instituciones a manera de exhibición.



2.4.3 Precio

Costos de desarrollo y producción 100 U.

Mano de Obra: \$ 1000

Material: \$ 1000

Diseño: \$1000

Precio \$35 C/U

Costos de promoción

Publicidad: \$2000

El costo de la fuerza de ventas:

Va a depender de los vendedores y alcance geográfico.

Para el Ministerio de Educación y su sistema de compras públicas, se venderá el proyecto por \$20.000 aproximadamente.



2.4.4 Promoción

La estrategia de marketing

Lo que se busca mediante la estrategia de marketing es lograr un posicionamiento del producto como uno accesible a todos, como una herramienta indispensable para el desarrollo creativo de los niños y niñas, que es atractivo para ellos y funcional para su educación.

Marketing Directo:

Mediante el uso de bases de datos se propone realizar un mailing a las instituciones para su conocimiento y provocar un interés por el producto.

Relaciones públicas:

Para el Ministerio de Educación se coordinará una exhibición del producto para relacionar y discutir los parámetros y alcances del producto en las instituciones educativas.

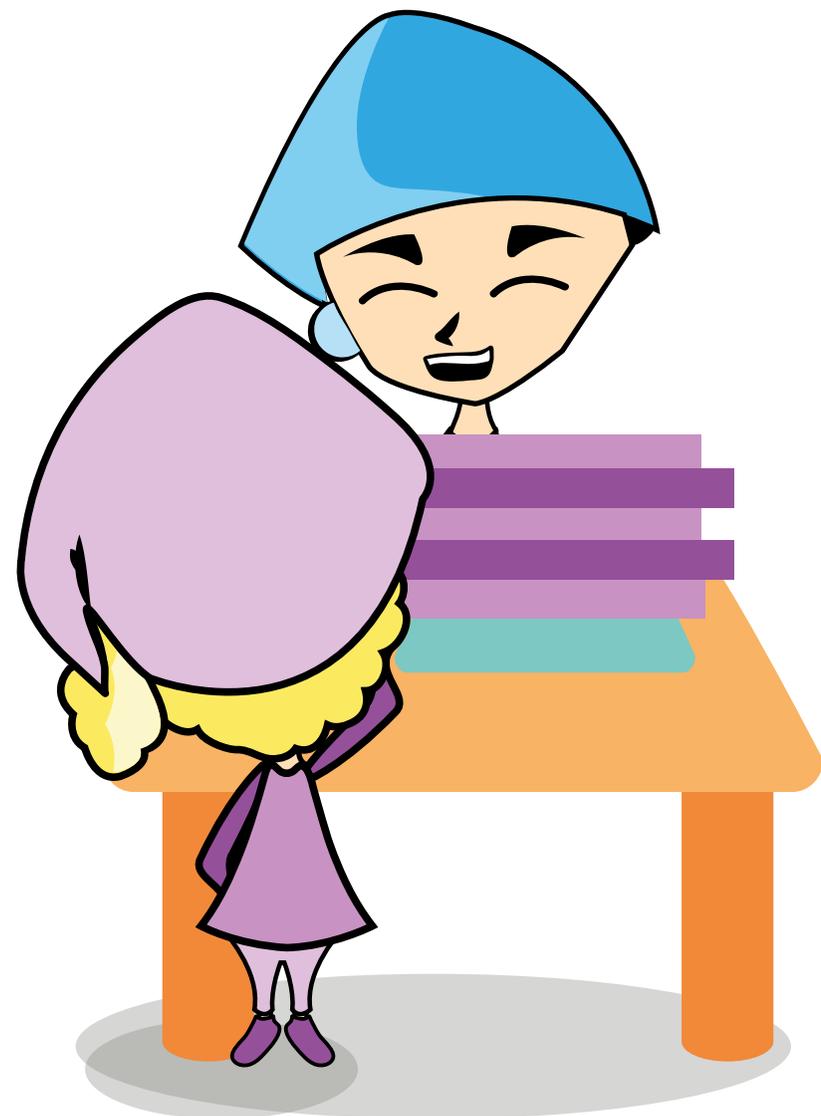
Para poner un presupuesto se fijará de acuerdo al método de objetivo y tarea:

– Objetivo General:

- Lanzamiento de un producto que fomente el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas.
- La campaña de comunicación será dirigida hacia los funcionarios del Ministerio de Educación, los directores de instituciones educativas, los profesores y los estudiantes de primaria de 4 a 6 años de edad.

– Objetivos específicos:

- Posicionar el producto como una herramienta indispensable y que utilicen las instituciones educativas.
- Cambiar la percepción que tienen los profesores, directores y dirigentes sobre las formas de estimulación de la creatividad en los infantes.
- Introducir el producto como una prioridad de inversión para el Ministerio de Educación.
- Inducir a la compra del producto.



Lo que se pretende con la comunicación es llevar el producto a una etapa de crecimiento y madurez, para hacer que los consumidores sientan apego y afinidad con el producto, y finalizar con una venta exitosa.

Los medios impresos para la comunicación serán mediante material P.O.P del producto y para los medios digitales se realizará los mailings a lugares donde no se pueda realizar una venta personal.

El tono con el que se pretende vender al producto es como una herramienta que no puede faltar para que los niños y niñas estimulen su creatividad y por ende sean mas participativos en las aulas.





CONCLUSIONES

El análisis del público al cual va dirigido el producto es crucial para la toma de decisiones futuras como los partidos de diseño, los cuales se definen mucho mejor tras haber realizado una entrevista personal a docentes activos en el área estudiantil de distintos niveles, y nos aclaran ideas para la realización del siguiente capítulo.

En distintas entrevistas a expertos en el área de la educación, he podido ver una sana competencia en cuanto a metodologías aplicadas a sus alumnos, ya que toman en cuenta a estudiantes de distintos maestros y tratan de implementar a su manera lo que funciona con sus colegas en clase.

Finalmente con la información obtenida podemos continuar con el desarrollo del capítulo siguiente, centrado en el diseño y desarrollo final de nuestro producto.

DISEÑO

capítulo 3



IDEACIÓN

3.1.1 Generación de diez ideas

Para empezar con el diseño es necesario generar ideas, para este propósito se hizo una tabla donde están dispuestos ciertos parámetros de diseño a tomar en cuenta.

Se tomó en cuenta:

Forma(cromática,tipografía)

Función(navegabilidad); y

Tecnología (soportes, maquetas)

Comenzamos a generar diez ideas a partir de la combinatoria de los elementos de diseños planteados.

FUNCIÓN	FORMA				TECNOLOGÍA	IDEAS	Puntuación /10
	Estilo de Navegación	Tipografías	Iconografía	Cromática			
● Lineal	Arial	Geométrica	Fuerte o Saturada	Vectorial	Vertical	1-Lineal Geométrica Fuerte	7
● Ramificada	Avenir	Orgánica	Suave o Desaturada	Map. De Bits (Análogica)	Horizontal	2-Ramificada Orgánica Saturada	8
● Paralela	Guill Sans			Mixta (fusionar las dos anteriores)	Circular	3-Paralela geométrica desaturada	6
● Jerárquica	Helvética				Mixta	4-Jerárquica Orgánica Desaturada	9
● Mixta	Lucida Grande					5-Mixta	10
	Century Gothic					6-Dinámica	6
						7-Compleja	6
						8-Versátil	7
						9-Ramificada Geométrica Desaturada Mixta	7
						10-Lineal	8

3.1.2 Selección de tres Ideas

Tras analizar cada propuesta se reducen a 3 posibilidades que se pueden llevar a cabo para cumplir de mejor manera los objetivos planteados al comienzo del proyecto.

Considerando las propuestas de acuerdo a su complejidad y apego al cumplimiento de los objetivos del proyecto se toman las siguientes ideas:

Mixta

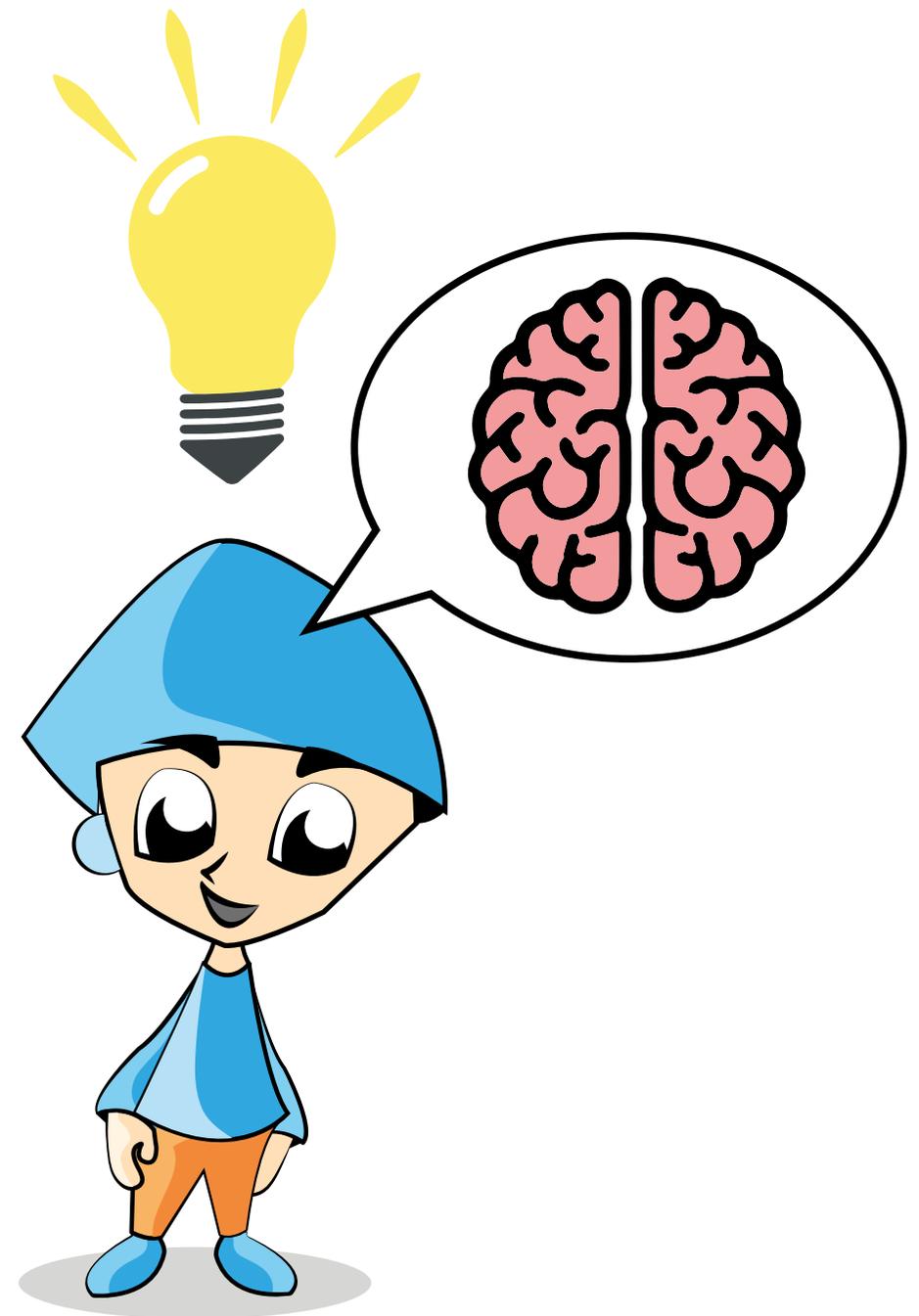
Tipografía: Century Gothic
Iconografía: Orgánica
Cromática: Suave
Ilustración: Mixta
Tecnología: Mixta

Lineal

Tipografía: Guill Sans
Iconografía: Orgánica
Cromática: Suave
Ilustración: Mixta
Tecnología: Vertical

Jerárquica

Tipografía: Helvética
Iconografía: Orgánica
Cromática: Suave
Ilustración: Bit Map
Tecnología: Horizontal



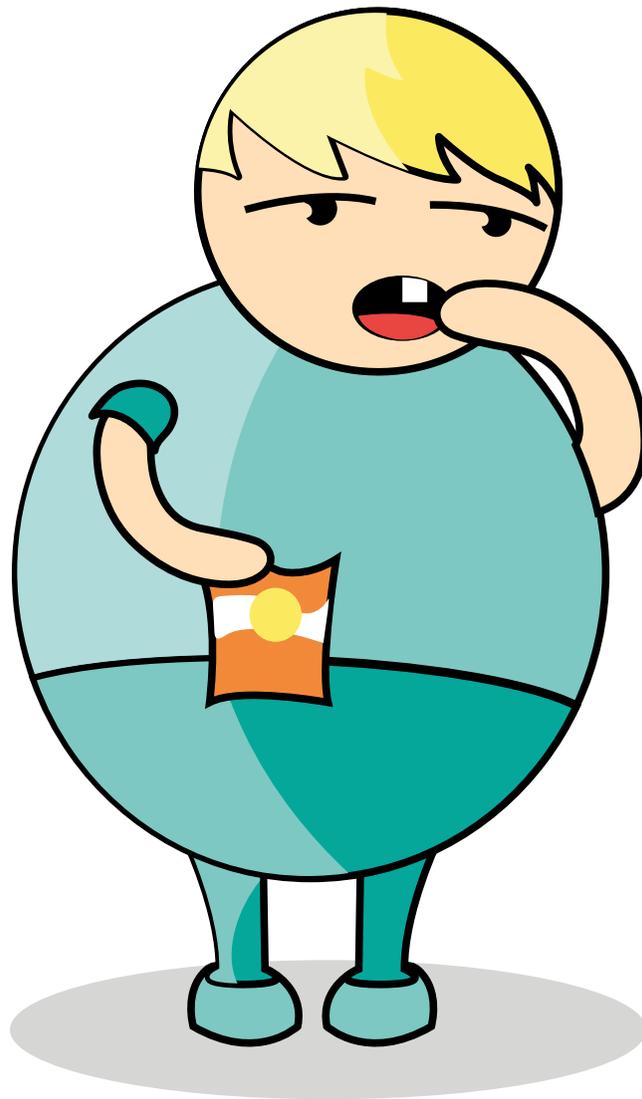
3.1.3 Selección Final

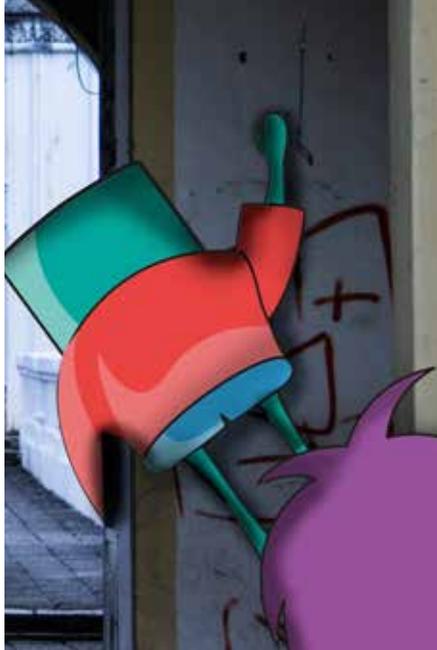
Considerando lo mejor para el proyecto de decidió optar por la idea “Mixta” ya que cumple con las exigencias y objetivos propuestos. Por su combinación de técnicas y una estructura más flexible.

Mixta

Tipografía: Century Gothic
Iconografía: Orgánica
Cromática: Suave
Ilustración: Mixta
Tecnología: Mixta







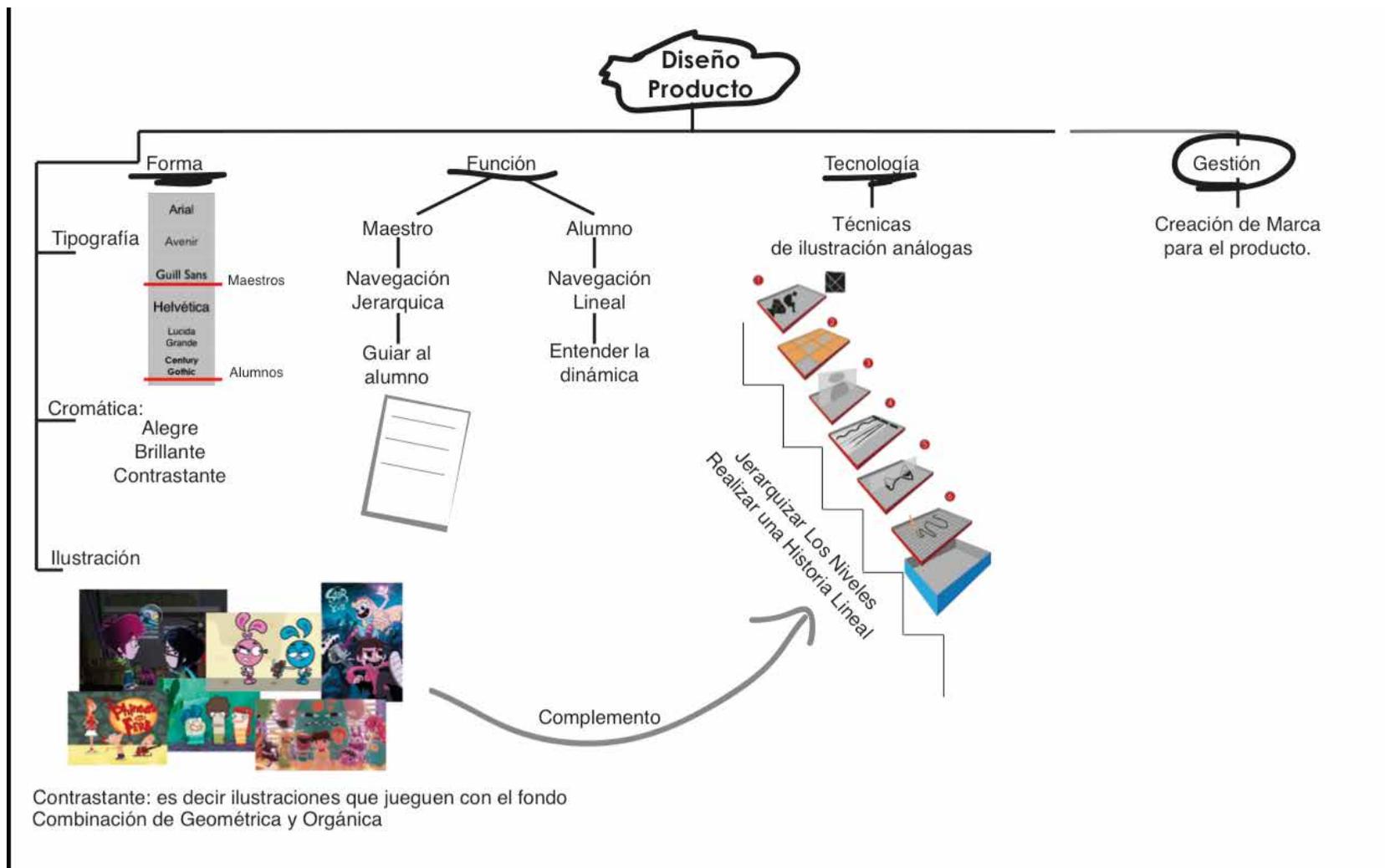
SISTEMA DE DISEÑO

En esta última etapa se muestra el proceso de diseño, que inicia en una fase de bocetación, luego la diagramación de maquetas y posteriormente su digitalización.

También se muestra el desarrollo de personajes desde sus bocetos hasta formar parte del material que es la conclusión de este producto.

Y finalmente una fase de prueba previa a su validación, para tomar en cuenta factores que intervienen en el desarrollo de las maquetas.

3.2 Sistema de diseño



Tipografías

Las tipografías escogidas fueron:
Para títulos Chalkboard por su adaptabilidad y comprensión hacia los niños

Chalkboard : abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

La segunda tipografía Century Gothic es perfecta para leer puesto que es sumamente legible y no es de desagrado para los niños

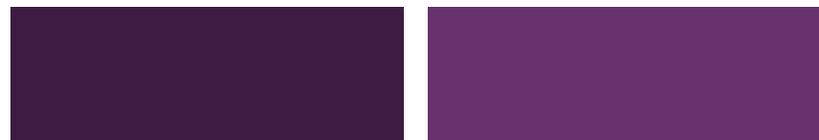
Century Gothic: abcdefghijklmñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Cromática

La cromática para el desarrollo de personajes es suave y alegre para los niños, por cuanto el juego de color es adecuado llegando a ser afectivo con el jugador.



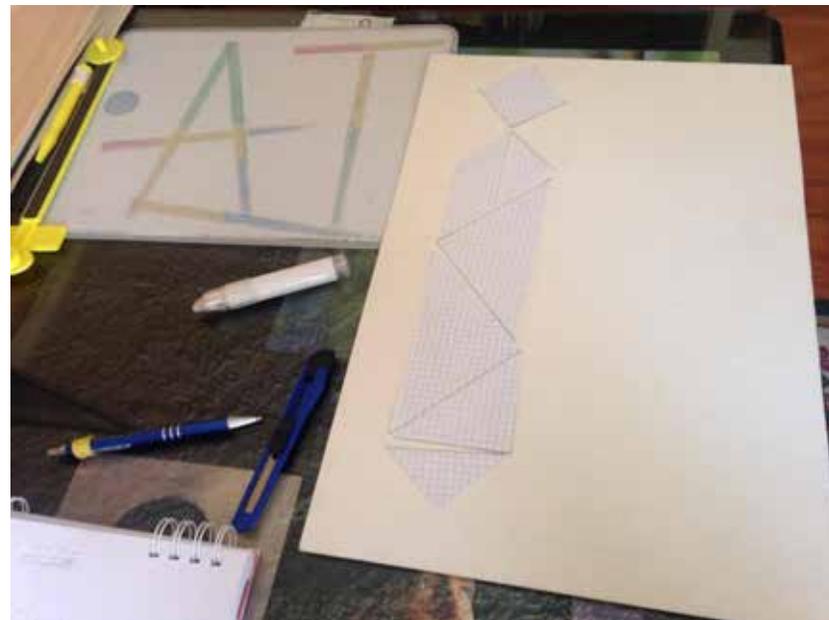
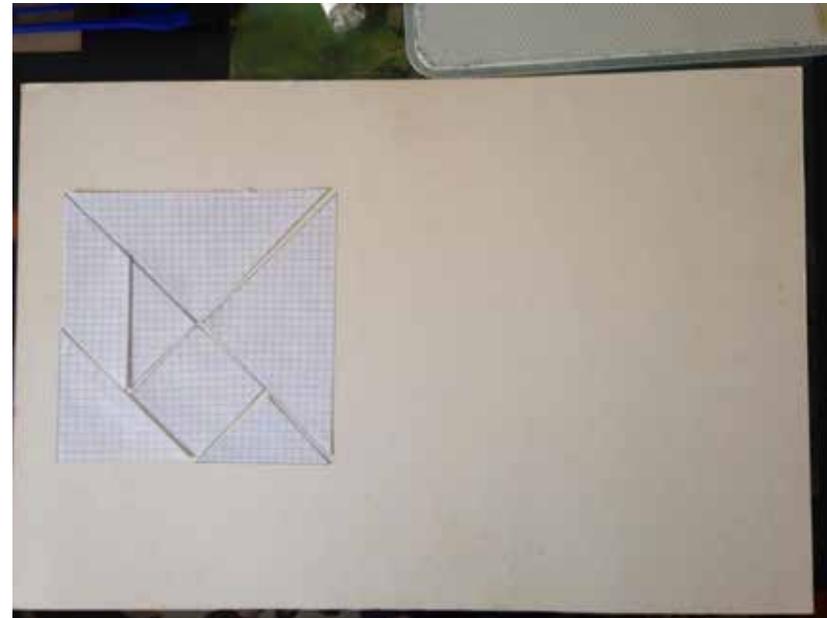
Para la elaboración del fondo y tramado de las maquetas se eligió un tono más oscuro para que exista contraste entre las ilustraciones y el soporte.



Soporte (Maquetas)

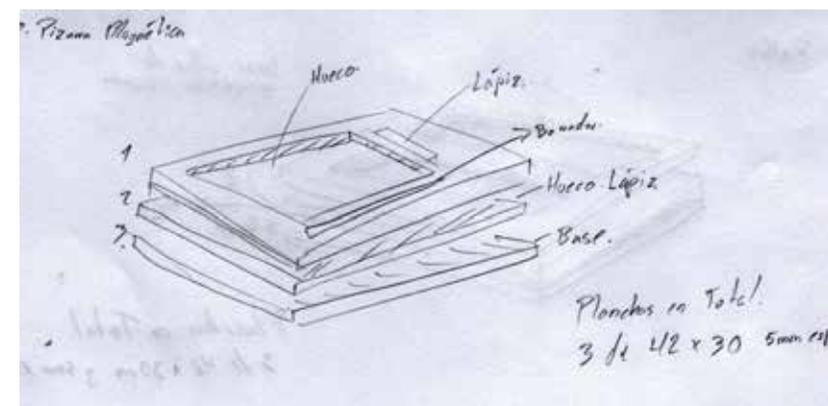
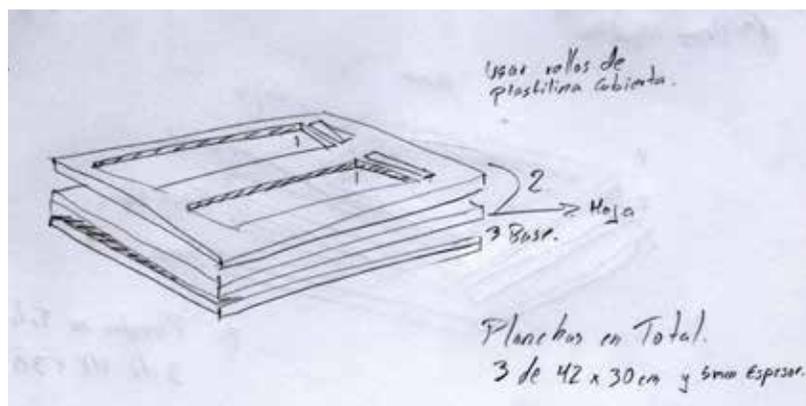
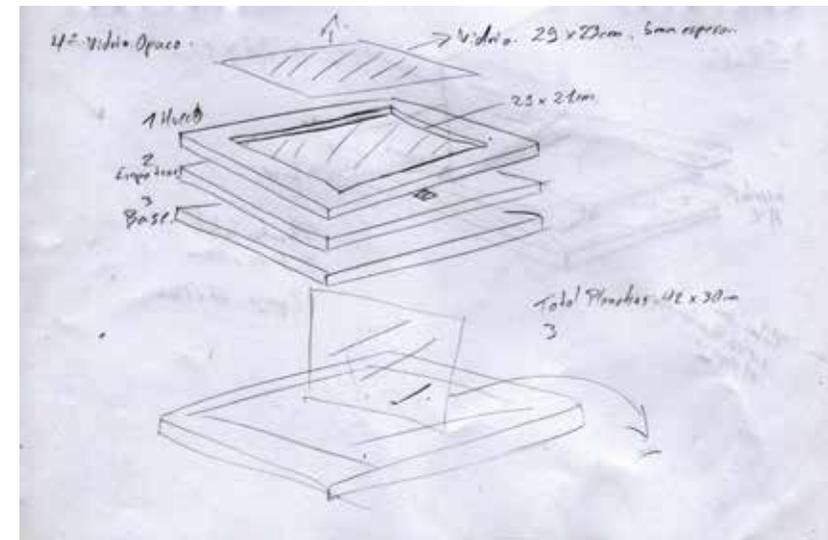
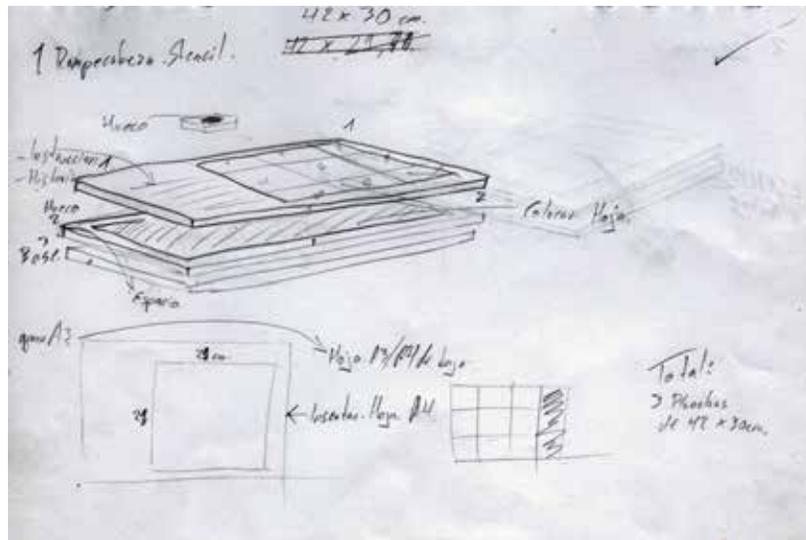
Para la elaboración de las maquetas primeramente se optó por ver es espacio real que ocuparían, por cuanto se experimento con materiales para saber cual sería el más indicado para su elaboración.

Y finalmente se eligió realizar las maquetas en madera MDF de 6 líneas por cuanto existía el riesgo de quebrarse por el uso excesivo de los niños y por las circunstancias en que se podrían someter.



Soporte (Maquetas MDF) Bocetación

Se procedió a bocetar el espacio a utilizar en las seis maquetas, tomando en cuenta el espacio de trabajo y el espacio para información e ilustración.



Soporte (Maquetas MDF) Diagramación y corte láser

Luego del bocetaje se procede a diagramar en digital el corte láser para la elaboración de las maquetas.

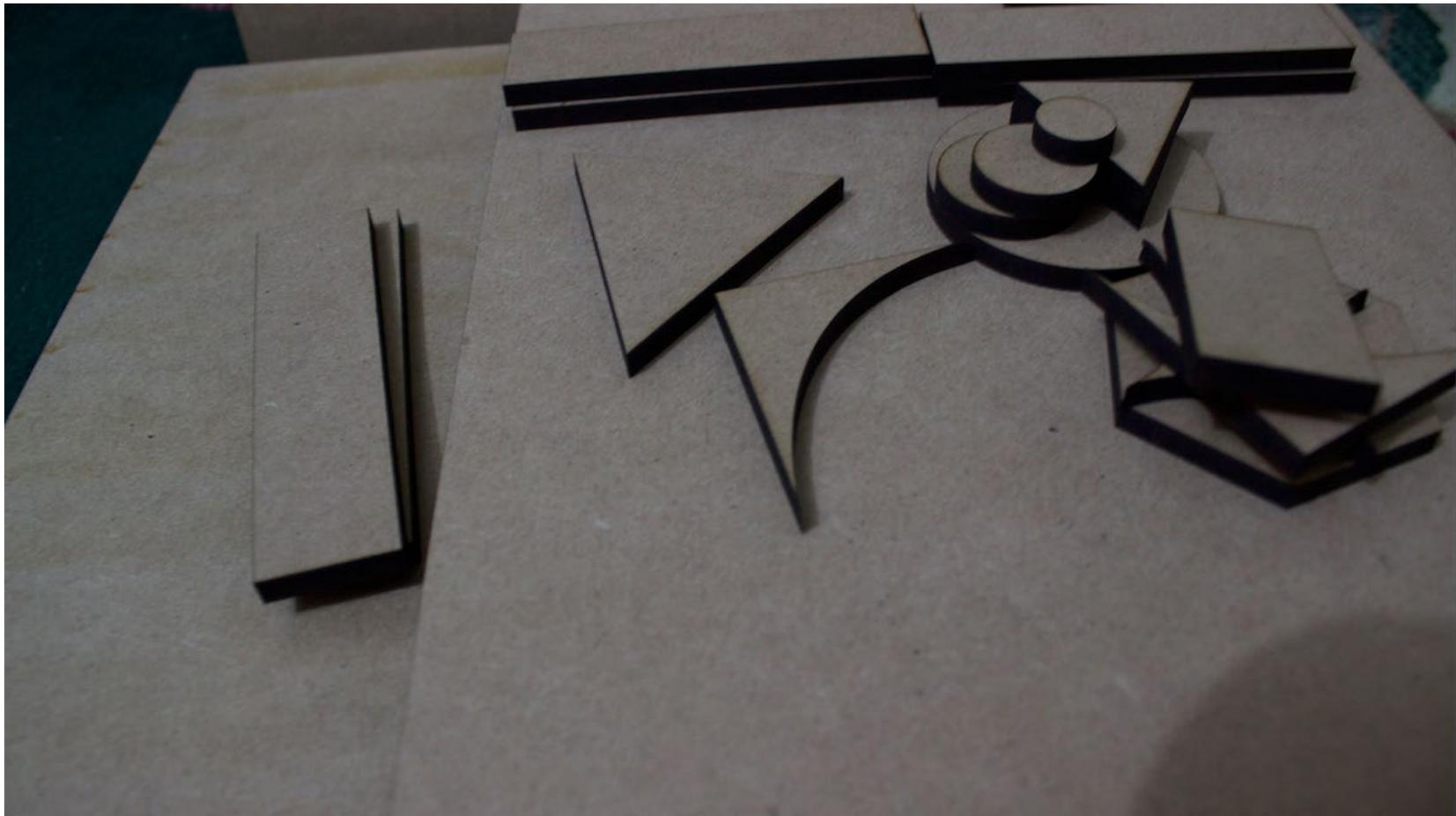


Ilustración de personajes (Bocetos)

Para este proceso se tomó en consideración los gustos de los niños en cuanto se realizó un sondeo de sus programas de Tv favoritos, los resultados fueron variados pero se logró unificar ideas y plantear el uso de personajes vectoriales y fusionarlos con un entorno real, tomando en cuenta la metáfora del juego.

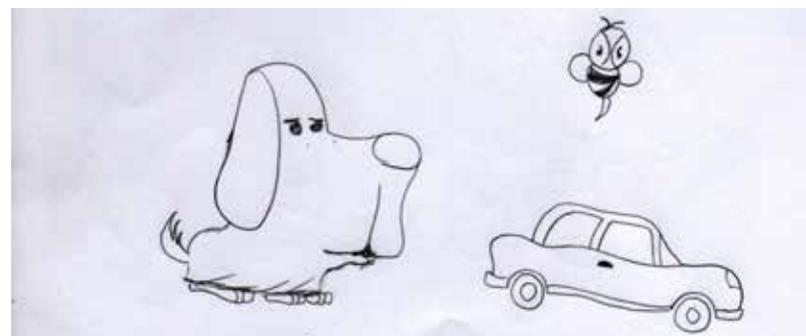
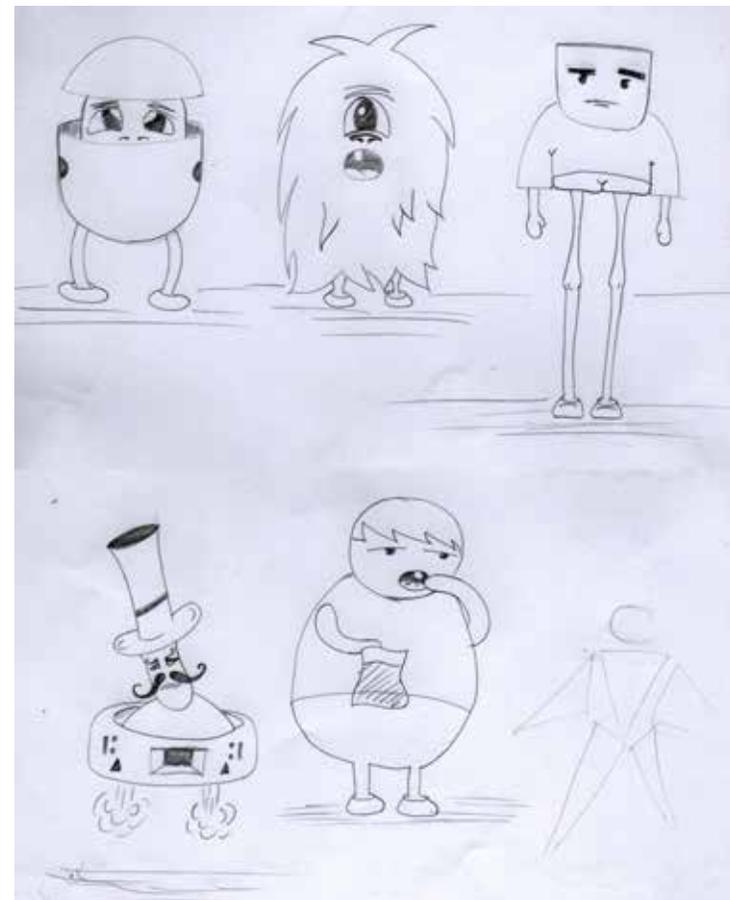
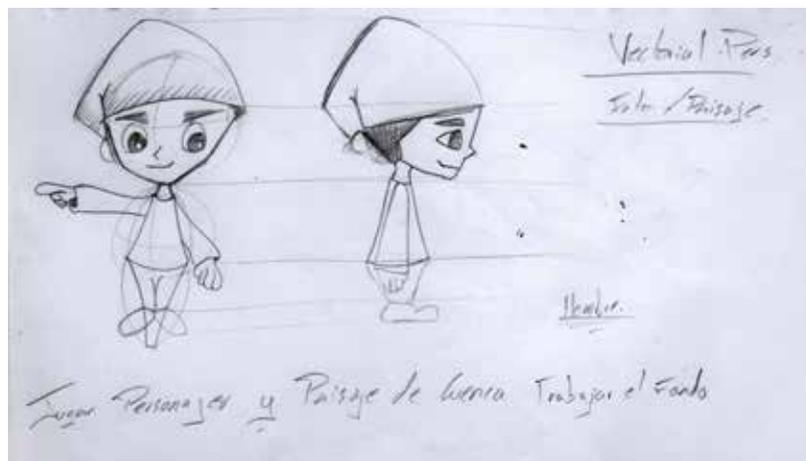
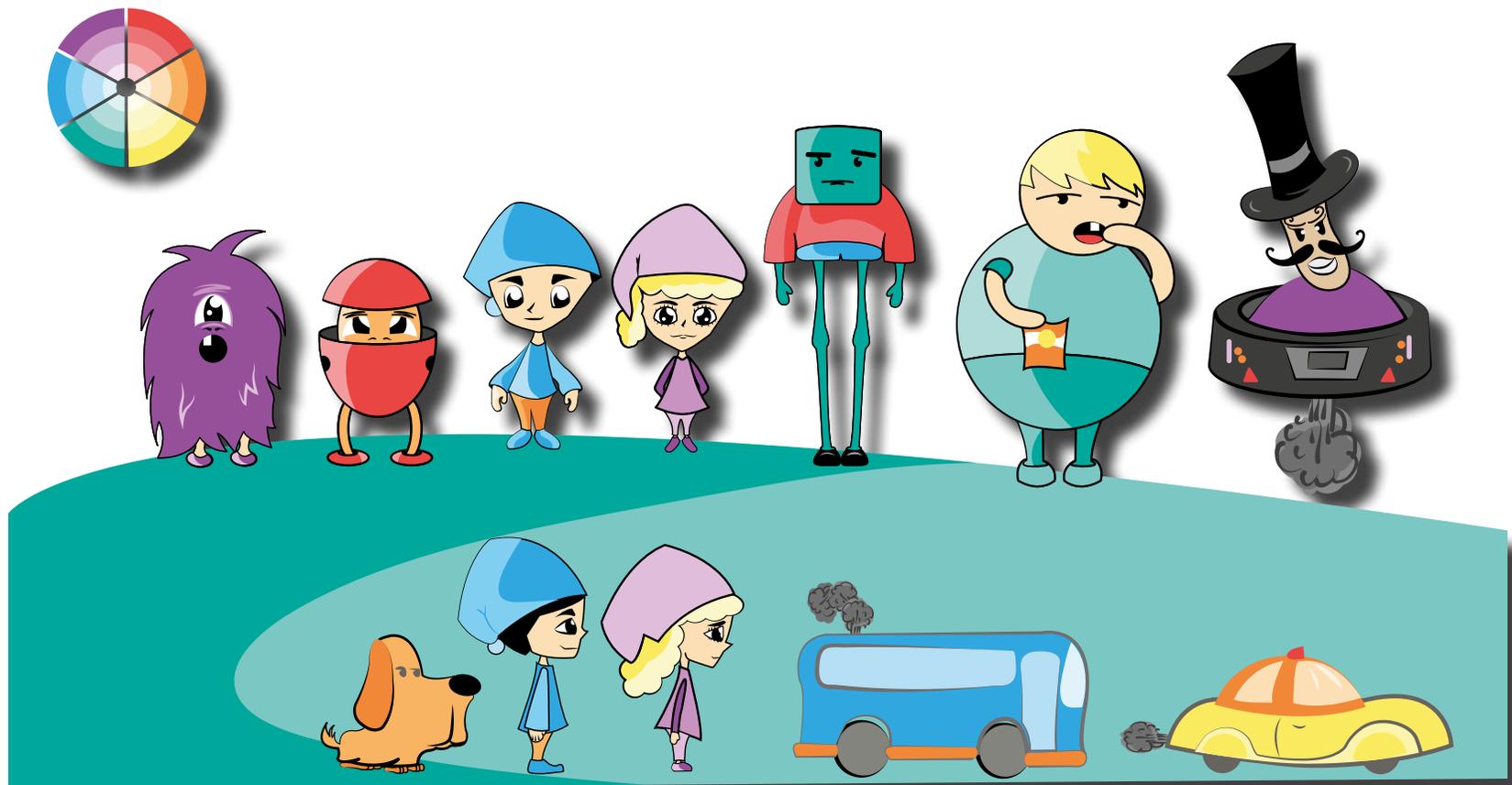


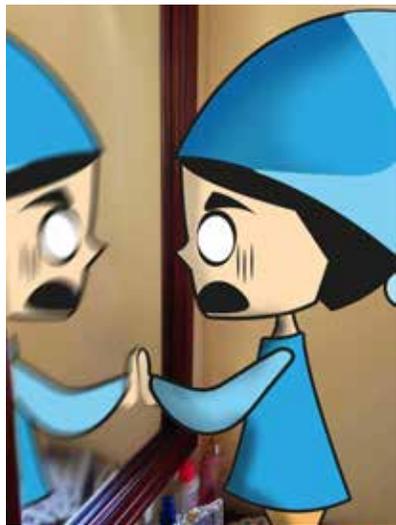
Ilustración de personajes (Digital)

Se re dibujaron los personajes en el programa Adobe Illustrator CC, tomando en cuenta la paleta cromática para dichos personajes.



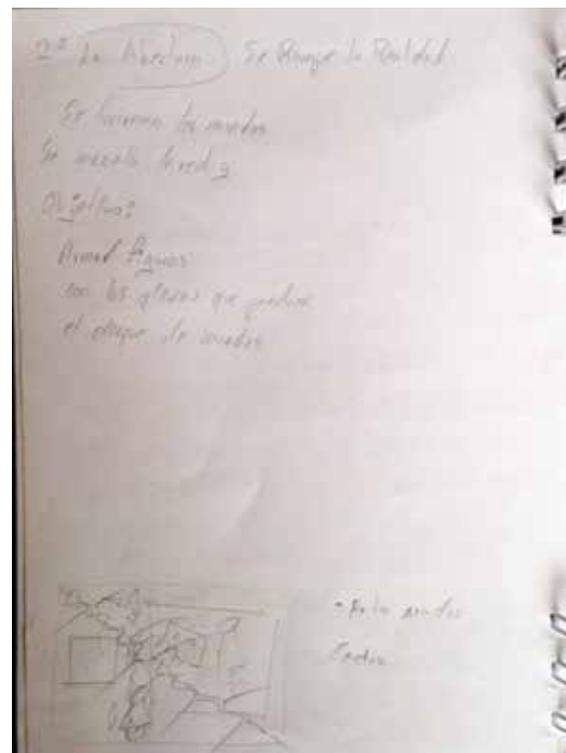
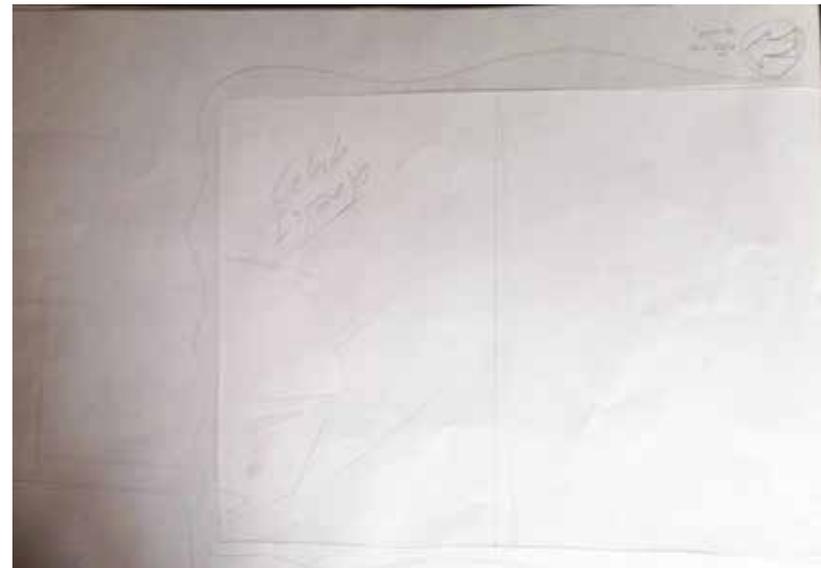
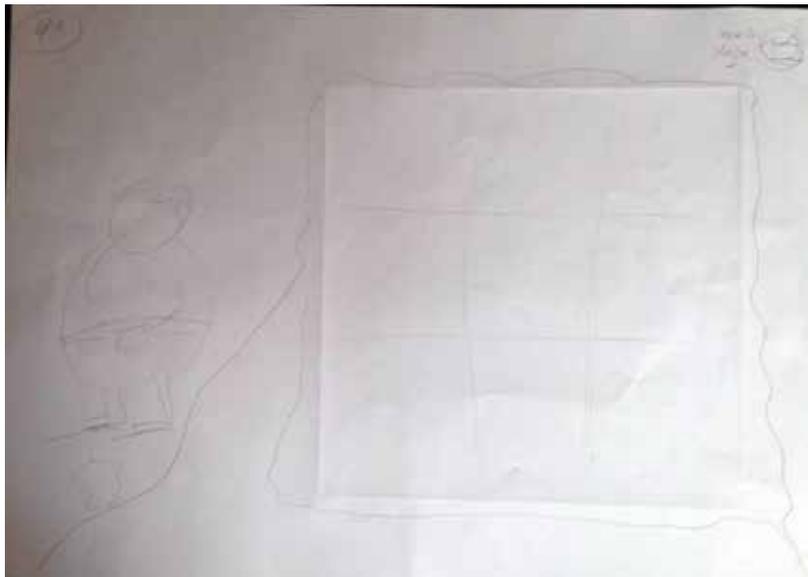
Fotografía e Ilustración

Aquí se logra combinar mediante fotografías capturadas en la ciudad de Cuenca los personajes ilustrados previamente, y acoplados mediante el software "Adobe Photoshop CC" para post producción y su inclusión en las maquetas.



Maquetas (diagramación en conjunto con los personajes)

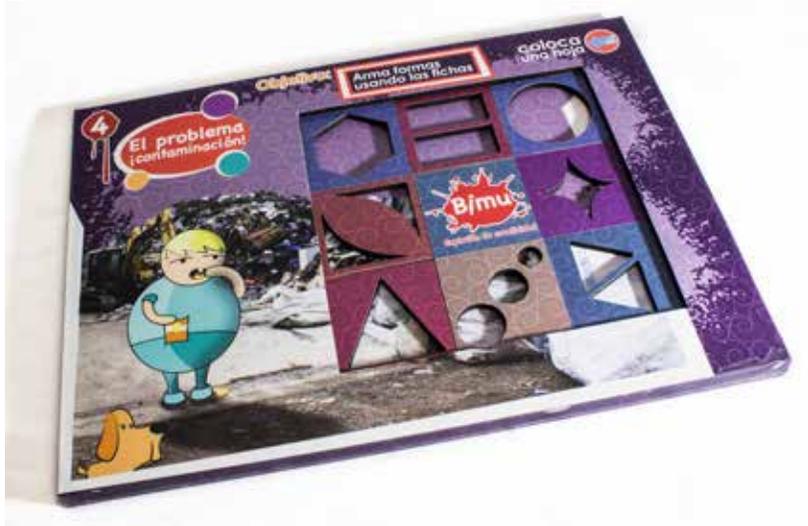
Para el siguiente paso, se diagraman en bocetos las viñetas de las ilustraciones con sus respectivas maquetas.



Maquetas Completas

Finalmente se diagraman digital-mente las maquetas en conjunto con las ilustraciones, para dar por completado su proceso.

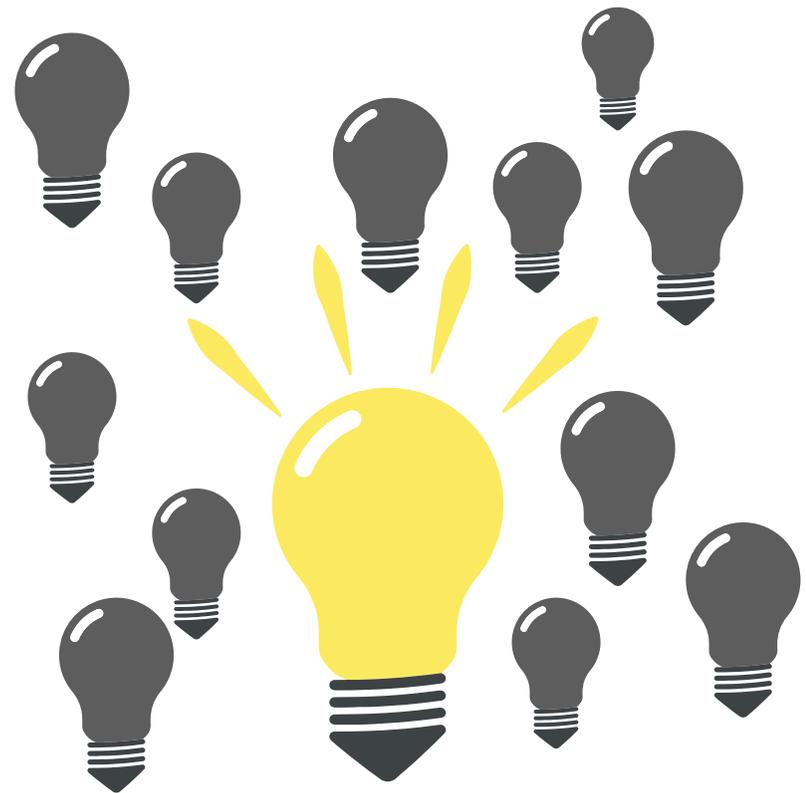




Proceso

Se utilizó una lluvia de ideas que combinaran la metáfora del producto, que es la combinación de un mundo real y uno fantasioso, así como las teorías utilizadas de creatividad y educación, dando como resultado nombres al azar.

El resultado fue la combinación entre un elemento prefijal “Bi” que puede referirse a bis y biz, una de las versiones castellanas del prefijo latino *bis* que significa “dos”. Y para complementar la terminación “mu” que hace referencia a la metáfora de “mundos”, resultando “Bimu” como un nombre corto y de fácil pregnancia.



Ideas

Se inicia con las propuestas de visuales, con referencia a lo planteado en el nombre “Bimu”, agregando un eslogan “Explosión de creatividad” como una clara expresión de libertad.

Tomando en cuenta personajes, target, usuario y la metáfora, se procedió a elaborar combinatorias, pero se optó por representar más la libertad y la expresión de ilustración con una “mancha de pintura” como fondo al nombre.



Propuesta final

Sumando los elementos se obtiene la propuesta final de marca “Bimu”, que será el nombre representativo del producto.

Su funcionalidad a un solo color y su llamativa forma hacen una excelente fusión con la dinámica planteada anteriormente en el proceso de diseño.



Una vez construida las maquetas se realizan pruebas para corregir errores, puesto que en las primeras dos maquetas se probó con dos tipos distintos de laminado.

1ro Laminado holográfico
2do Laminado Mate.

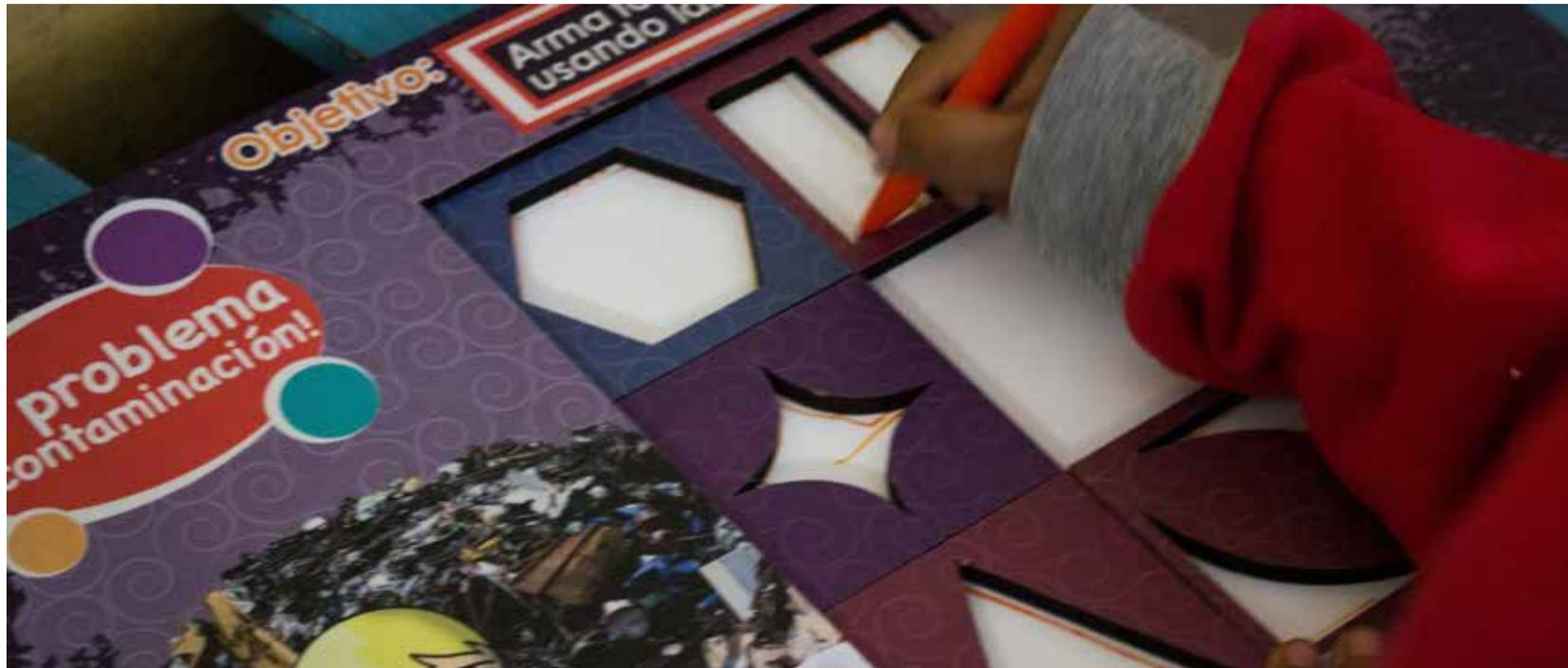
Y finalmente se concluyó que el laminado holográfico distrae la atención y no es recomendable ya que fácilmente es un factor que distrae a los niños y no los empuja realizar los objetivos del producto.



La validación final se llevó a cabo en el centro de desarrollo infantil “Mundo Feliz” en el cual se tomó un grupo de niños que interactúa con el producto final y cumplen con los objetivos, llegando a tener tras haber cumplido la dinámica una visión más grande de lo que se puede hacer con estas técnicas analógicas, estimulando un poco más su creatividad, y reforzando la clase ya que el uso de este producto provoca que el estudiante participe más en el aula.











CONCLUSIONES

Es muy necesario la investigación en el entorno local, y no suponer ya que el usuario es el mejor proveedor de información que podemos tener para fortalecer fallas en el diseño y aprender más de las necesidades que escapan en la planeación.

El proceso de diseño fue muy complejo en cuanto a materiales y recursos que se pueden llegar a obtener, sin embargo cabe mencionar que no es recomendable variar con detalles que pueden desviar la atención sobre lo que se propone, es esencial conservar los objetivos planteados al inicio del proyecto.

Y finalmente, gracias a una prueba previa a la validación se pudo conocer deficiencias y corregirlas a tiempo, haciendo de este un producto más limpio y apegado al usuario.



CONCLUSIONES FINALES

Conservando los objetivos planteados en este proyecto como es el estimular la creatividad en los niños mediante un producto lúdico analógico.

Se ha pasado por varios procesos como lo es la investigación de campo, conceptos y teorías, la busca de homólogos, análisis de producto, procesos de diseño y finalmente validación..

Con la creación de este producto lúdico para niños se pudo hacer un aporte en el campo del desarrollo infantil en el ámbito local.

Y con el resultado de este producto se logró un juego que estimula la creatividad en los niños mediante técnicas de ilustración analógicas que validadas, funcionan.



RECOMENDACIONES

Es esencial escoger un proyecto que desde su comienzo sea agradable para el que lo realice, teniendo en cuenta sus fortalezas y mucho más sus debilidades en el proceso de crear algo nuevo.

También es recomendable poseer un amplio conocimiento en ramas secundarias del proyecto que se maneja, puesto que es inevitable encontrarse con obstáculos, que impiden en momentos avanzar.

En cuanto al proceso de diseño es necesario tener un cronograma bien espacioso para descansar, en el sentido de tener tiempo para nuevas ideas, mejorar antiguas y ver fallos a tiempo.



ANEXOS

- Guevara, M. D. (1996). Aportes a la Psicología del comportamiento infantil y educación preescolar. (U. C. Venezuela, Editor) Recuperado el 2016, de Google Books: <https://books.google.com.ec/books?id=y5x9XvGyljsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=true>
- Dembo, M. (1996). Aportes a la psicología del comportamiento infantil y educación preescolar. Recuperado el 2016, de Google Books: <https://books.google.com.ec/books?id=y5x9XvGyljsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=true>
- Real Academia Española. (2016). DLE: motricidad - Real Academia Española. Recuperado el 2016, de DLE: Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=Pwx6uEQ>
- Castillo Moncayo, T., & Pauta Ayavaca, P. (2011). GUÍA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DIRIGIDA A DOCENTES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. Recuperado el 2016, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2255/1/tps757.pdf>
- Paidican, M. (2010). es.slideshare.net. Recuperado el 2016, de UPLACED: <http://es.slideshare.net/miguelpaidican/la-educacion-segn-la-unesco>
- Navas, J. L. (2004). LA EDUCACIÓN COMO OBJETO DE CONOCIMIENTO. EL CONCEPTO DE EDUCACIÓN. Teorías e instituciones contemporáneas de educación . Madrid, España.
- Bruner, J. (1978). El proceso mental del aprendizaje. Concepción del aprendizaje y de la instrucción según J. Bruner . Madrid, España: Narcea.
- Bruner, J. (1972). El proceso de la educación. México DF, México: Uteha.
- Gardner, H. (1997). La mente no escolarizada. Paidos, Argentina.
- Bono, E. D. (1999). Técnicas Creativas. El pensamiento creativo . México D.F, México: Paidos.
- Bono, E. d. (1970). New Think: The use of Lateral Thinking. 191. Buenos Aires, Argentina: Paidos.
- Alberich, J., Corral, A., Gomez, D., & Ferrer, A. (2013). Técnicas y recursos creativos. [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_\(Intro\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Intro).pdf) . Cataluña.

