



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

CARRERA: Ingeniería en Diseño Gráfico Empresarial

TEMA: “Elaboración de un manual para educación vial en niños de 5 a 6 años de edad, aplicable en el Jardín de Infantes Primero de Mayo del sur de Quito”.

AUTORA: Mayra Martinez Dávila

TUTORA: Msc. Evelyn Cadena

2015

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “Elaboración de un manual para educación vial en niños de 5 a 6 años de edad, aplicable en el Jardín de Infantes Primero de Mayo del sur de Quito”, presentado por la Señora Mayra Cristina Martinez Dávila, estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, mayo 2015

TUTORA

Msc. Evelyn Cadena

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, mayo 2015

ESTUDIANTE

Mayra Cristina Martinez Dávila

CC: 172019410-7

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban EL Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrado.

Quito, mayo 2015

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

FIRMA PRESIDENTE

FIRMA MIEMBRO 1

FIRMA MIEMBRO 2

DEDICATORIA

A mi hijo Emiliano, mi pilar fundamental, motivo para seguir adelante y alcanzar mis sueños.

A mi esposo Pablo, porque siempre me brindó su apoyo incondicional durante el transcurso de mi carrera universitaria.

A mi abuelita Mery que se que desde el cielo me bendice y está orgullosa porque he cumplido esta meta.

Mayra

AGRADECIMIENTO

A Dios, a mi familia, a mi familia política porque sin ellos nada de esto hubiera sido posible.

A la Uisrael por la oportunidad de permitirme alcanzar esta meta.

Mayra

Índice General

A. PRELIMINARES

Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría de Tesis	iii
Aprobación del Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General de Contenidos	vii
Índice de Figuras	viii
Resumen Ejecutivo	x
Abstract	xi

B. DESARROLLO

1. DATOS GENERALES	1
2. INTRODUCCIÓN DEL TRABAJO	1
3. PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	3
3.1 Auspicio por parte de la Institución	3
3.2 Recopilación de Información	3
3.3 Ayuda por parte de los profesores/as	4
3.4 Reglamento de la Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial	4
3.5 Diseño del Manual a través de la información recopilada	4
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA DEL PRODUCTO	6
4.1 Marco Metodológico	6
4.1.1 Momento Proyectivo	6
4.1.2 Momento Metodológico	6
4.1.3 Momento Técnico	7
4.1.4 Momento de la Síntesis	9
4.2 Marco Conceptual	11

4.2.1 Comunicación	11
4.2.2 Comunicación Visual	13
4.2.3 Diseño Gráfico.....	14
4.2.4 Diseño Editorial	14
4.2.5 Técnicas del Lenguaje Visual	16
4.2.6 Retícula	25
4.2.7 Tipografía	29
4.2.8 Ilustración	32
4.2.9 Propuesta Final	36
4.2.10 Validación del Producto	37
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
5.1 Conclusiones	40
5.2 Recomendaciones	40
6. BIBLIOGRAFÍA	41
7. ANEXOS	42

Índice de Figuras

1. Figura No.1 (Tipografía)	6
2. Figura No.2 (Titular).....	6
3. Figura No.3 (Título de la Unidad.	6
4. Figura No.4 (Imagen Actividad).....	18
5. Figura No.5 (Ejemplo Peso).....	19
6. Figura No.6 (Ejemplo Balance).....	21
7. Figura No.7 (Ejemplo Ritmo)	22
8. Figura No.8 (Ejemplo Armonía)	23
9. Figura No.9 (Ejemplo Simetría)	24
10. Figura No.10 (Retícula Tipográfica).....	25
11. Figura No.11(Mancha Tipográfica)	27
12. Figura No.12 (Partes de la Retícula).....	29
13. Figura No.13 (Elementos tipográficos).	31
14. Figura No.14 (Track y Kern)	32
15. Figura No.15 (Elaboración de Personajes)	33
16. Figura No.16 (Elaboración de Personajes).....	33
17. Figura No.17 (Elaboración de Personajes).....	34
18. Figura No.18 (Elaboración de Personajes).....	34
19. Figura No.19 (Escenario).....	35
20. Figura No.20 (Elementos actividades)	35
21. Figura No.21 (Elementos actividades)	36
22. Figura No.21 (Elementos actividades)	36

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO

INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

TEMA:

“Elaboración de un manual para educación vial en niños de 5 a 6 años de edad, aplicable en el Jardín de Infantes Primero de Mayo del sur de Quito”.

AUTOR

Mayra Cristina Martinez Dávila

TUTORA

Msc: Evelyn Cadena

RESUMEN

Este proyecto está diseñado para fomentar una cultura vial informada y respetuosa de las señales de tránsito, empezando por los niños / niñas de primer año de educación básica, concluido el presente trabajo de investigación y basándonos en los resultados obtenidos por medio de entrevistas y Focus Group, se pudo analizar que el grupo objetivo mostró interés en lo que estaba aprendiendo, es así que se determina que la aceptación por parte de los niños / niñas y maestras fue positiva, por lo tanto el producto final que responde al problema de este proyecto ha es factible.

Para el desarrollo de este proyecto se elaboró un producto gráfico-visual; en este caso, un manual que servirá de apoyo y soporte para la difusión del uso correcto de la educación vial.

UNIVERSITY TECHNOLOGY ISRAEL

CAREER DESIGN

ENGINEERING OF GRAPHIC DESIGN

TOPIC:

“Development of a manual for driver education in children 5-6 years of age, applicable at Kindergarten May's First in south of Quito”.

AUTHOR

Mayra Cristina Martinez Dávila

TUTOR

Msc: Evelyn Cadena

ABSTRACT

This project is designed to promote an informed and respectful culture of road traffic signs, starting with children in first year of basic education, completed this research and based on the results obtained through interviews and Focus Group it could analyze the target group was interested in what was learning, so it is determined that the acceptance by children and teachers was positive, so the final product that responds to the problem of this project has been feasible.

For this, a graphic-visual product was made; in this case, a manual that will support for the dissemination of the proper use of driver education.

INFORME FINAL DE RESULTADOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

1. DATOS GENERALES:

Carrera:	Diseño Gráfico Empresarial
Autora del trabajo de titulación:	Mayra Cristina Martinez Dávila
Tema del trabajo de titulación:	Elaboración de un manual para la educación vial de niños de 5 a 6 años de edad, aplicable en El Jardín de Infantes primero de Mayo del sur de Quito.
Articulación con la línea de investigación institucional:	Identidad cultural gráfica ecuatoriana
Sublínea de investigación institucional:	Sociedad y comunicación del Buen Vivir
Fecha de presentación del plan:	Marzo 2014

2. INTRODUCCIÓN DEL TRABAJO

En el Ecuador no existe un sistema de aprendizaje de educación vial¹ para niños que utilice la lúdica como mecanismo de enseñanza, que permita aportar a la educación, ya que lo conocido por los niños / niñas en este tema es superficial y no le dan la importancia que debería tener, por lo tanto lo que se quiere lograr con este manual es que el niño / niña utilice y maneje las señales de tránsito básicas de forma adecuada y sobre todo que profundice la información y esté presente durante todo su desarrollo, fomentando así el aprendizaje en las aulas, y que a su vez permita a estos niños / niñas involucrarse de forma permanente con la información obtenida, es por eso que es necesario suplir **la falta de un manual sobre educación vial diseñado adecuadamente con los respectivos conocimientos y herramientas del diseño gráfico, para que de esta forma el**

¹ Ministerio de Educación, Dirección Nacional de Educación Inicial, Currículo institucional para la educación inicial.

producto final sea de interés y agrado para los niños y niñas de 5 a 6 años de edad del Jardín de Infantes 1ro de Mayo del sur de Quito del primer año de educación básica.

Al presentarles un manual lúdico que, con cada una de las actividades planteadas en el mismo, hará que el niño / niña pinte, dibuje, juegue, identifique formas y colores permitiendo que se involucre en el aprendizaje al momento de desarrollar lo aprendido y ponerlo en práctica, es así que les ayudará a procesar toda la información desde el momento que la están percibiendo.

Es difícil cambiar una cultura establecida en un corto plazo, sin embargo lo que se busca con este manual es poder ejecutarlo como un plan piloto dentro del grupo objetivo, para poder ver su efectividad y de esta forma lograr un resultado de aceptación en estos niños / niñas para que a futuro se pueda expandir y así poder tener en las nuevas generaciones una cultura vial adecuada donde todos quienes la formen tengan en claro el respeto hacia los demás conductores o peatones.

El diseño gráfico puede contribuir en sensibilizar y socializar temas que la sociedad desconoce, debido a que uno de sus objetivos es, generar una solución al problema desde el punto de vista de cómo la sociedad lo entiende, a través de su cultura, ya que así el individuo identifica lo que conoce visualmente, por eso dentro de la disciplina del diseño gráfico la mayor tarea es poder comprender a la sociedad, de tal manera que el objetivo general de este proyecto es **elaborar un manual con elementos de diseño gráfico que contenga actividades entretenidas, enfocado a los niños y niñas de las edades de 5 a 6 años del primer año de educación básica del Jardín de Infantes primero de Mayo del sur de Quito, para que contribuya a la formación de una adecuada cultura vial a través de la lúdica**, los objetivos específicos para la realización de este proyecto son:

- Investigar cuál es el desarrollo cognitivo del niño / niña en la edad de 5 a 6 años para de esta manera encontrar el método de enseñanza más adaptable, para que así se interesen sobre las señales de tránsito que deben conocer los niños de estas edades.
- Reconocer los tipos de material didáctico en el proceso de aprendizaje cognitivo del niño, a través del diseño para de esta manera emplear el que mejor se adapte al objetivo de este proyecto.

- Diseñar el manual con actividades lúdicas entretenidas, para que así el contenido sea amigable y fácil de entender para los niños, es así que cada actividad dentro del manual debe ser divertida, para que llame la atención del grupo objetivo y de esta manera se involucre en el aprendizaje de una buena conducta vial.
- Validar la funcionalidad del producto final mediante técnicas de investigación a través del criterio de expertos en trabajo con niños / niñas de 5 a 6 años específicamente profesores/as de primer año de educación básica del Jardín de Infantes Primero de Mayo.

3. PRESENTACIÓN Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

Este manual ha sido desarrollado como propuesta de solución al problema planteado dentro del trabajo de titulación, una vez que se ha determinado que el grupo objetivo es: niños / niñas de 5 a 6 años, se decidió que la mejor forma de realizar el producto es que el mismo sea un manual lúdico, es decir que permita a los niños con cada una de las actividades planteadas en el mismo, aplicar sus destrezas que hasta el momento han podido explorar, como son: pintar, recortar, ordenar e identificar formas, colores y en sí jugar con parte del material incorporado en el manual, es así que se ha trabajado con ilustraciones, rompecabezas, texturas, colores, etc., que permitan al niño / niña utilizar las habilidades que ya conoce, para que se interese en lo que está aprendiendo, y con la técnica de trabajo – juego interiorice la información dada, para que a su vez ponga en práctica desde el momento que la está percibiendo.

Para la realización de este manual se debe cumplir con una serie de características y pasos que se enlista a continuación:

3.1 Auspicio por parte de la Institución: Se presenta la idea de la realización de un manual de educación vial para niños / niñas como plan piloto dentro del Jardín de Infantes 1° de Mayo del Sur de Quito, ya que se lo escogió como grupo objetivo.

3.2 Recopilación de Información: Se busca todo tipo de información para poder canalizar que es lo que se ha trabajado en Ecuador dentro de esta área y así entablar el tipo de información que se presentará al grupo objetivo.

3.3 Ayuda por parte de los profesores/as: Con ayuda de las maestras de la institución se logrará tener mayor comprensión del tipo de material que se puede utilizar dentro del manual en cada una de las actividades que formarán parte del mismo.

3.4 Reglamento de la Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial: Con la ayuda de este reglamento se podrá tener en claro cuáles son las falencias que existen en Ecuador respecto a la seguridad vial para niños / niñas, de tal manera que así se podrá resumir cual es el tipo de información apta para presentar a los niños / niñas de las edades establecidas, con la finalidad de enseñar o recordar cuáles son las reglas y comportamientos básicos para desplazarse con seguridad en las calles.

3.5 Diseño del Manual a través de la información recopilada: Para el diseño de este manual se hará uso de la suite Adobe CS5, en este caso los que se van a utilizar son: Photoshop, Indesign, Illustrator.

Adobe Illustrator servirá para realizar la ilustración de los gráficos que formarán parte del manual, estos se los realizarán mediante una línea gráfica sencilla y llamativa, es decir el tipo de dibujo que se utiliza es simulando como si los gráficos fueran realizados por un niño / niña de 5 años con la finalidad de que el grupo objetivo se sienta identificado con las imágenes que formarán parte de este manual, por otro lado se utilizará Adobe Photoshop para dar color a los gráficos, los colores utilizados serán llamativos y cálidos, ya que es una forma también de simular que los mismos fueron realizados por niños, finalmente Adobe Indesign se utilizará para la diagramación del manual, ya que aquí se debe determinar los márgenes, columnas, espacios entre letras y palabras, las imágenes y texto deben tener armonía y estar diagramadas de tal manera que sea fácil para los niños / niñas poder manipular el material que será parte de este manual, los aspectos que se deben tener en cuenta dentro de la diagramación del mismo son:

Tema: El nombre del manual será: “Manual de educación vial para niños / niñas de 5 a 6 años”

Fuente: La tipografía que se utilizará para todo el contenido es Helvética Neue LT Std, ya que su neutralidad, versatilidad y alta legibilidad, hacen que sea adecuada para la lectura, esta tipografía de palo seco, elíptica, una gran altura en la x y sin adornos. Beneficia su uso el hecho de contar con varios pesos distintos, que la hacen conveniente en prácticamente cualquier contexto y publicación; para los encabezados de cada unidad se utilizará la CFMarieEve y para los

separadores y logo de cada unidad se utilizará la tipografía TENOCLOCK-Regular, debido a que se pretende lograr la apariencia de los titulares y actividades a desarrollar, como si fueran escritos con crayón, además es clara, legible, y ayuda a la armonía del diseño del manual.

Helvética Neue LT Std:

✓ Se debe manejar el contenido del manual desde el punto de vista instructivo y educativo permitiendo que los alumnos y alumnas eleven el nivel cultural y influyan desde la escuela en la familia y la comunidad.

(Figura 1 - Tipografía) Elaborado por la autora

CFMarieEve:

EL PEATÓN

(Figura 2 - Titular) Elaborado por la autora

TENOCLOCK-Regular:



(Figura 3 – Título Unidad) Elaborado por la autora

Impresión: El manual será diseñado e impreso en tamaño A4 (29,7 cm x 21 cm), este tamaño es ideal para que los niños / niñas puedan manipular el material y sobre todo la información sea legible, el papel a utilizar será buxel blanco de 85gr.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y METODOLÓGICA DEL PRODUCTO

4.1 MARCO METODOLÓGICO:

Para llevar a cabo este proceso de investigación se hará uso de la metodología planteada por Carlos Sabino que comprende de 4 momentos:

4.1.1 Momento Proyectivo:

En este primer momento la investigación llevada a cabo es ordenada y sistematizada de acuerdo al problema planteado, las preguntas establecidas permiten obtener información acerca de la falta de un manual lúdico de las señales básicas de tránsito para niños / niñas de 5 a 6 años, a partir de esto, se puede determinar que no existe en Ecuador un bloque completo de enseñanza sobre educación vial para estas edades.

En este primer momento proyectivo es donde se ordenó y se sistematizó las inquietudes planteadas con respecto al problema propuesto para la elaboración del proyecto, en el cual se dio prioridad a la formulación de preguntas sobre el tema y a la organización de los conocimientos recolectados en la investigación acerca de educación vial en niños de 5 a 6 años, se enfoca en los efectos y las causas, de esta manera se creó un punto de partida, revisando y asimilando lo que ya se conoce respecto al problema que se ha planteado.

4.1.2 Momento Metodológico:

Este segundo momento se permitirá investigar las causas del problema planteado, es decir con un enfoque del Método Analítico – Sintético se podrá determinar las razones por las cuales es necesario impartir una nueva cultura de educación vial desde la niñez, tomando como punto de partida que para la investigación es positivo el saber que no existe un método de enseñanza con enfoque lúdico, que imparta este conocimiento a niños / niñas del grupo seleccionado en el proceso de investigación.

4.1.2.1 Método Analítico

El método analítico consiste en la descomposición y revisión del proyecto de una manera ordenada de cada uno de los elementos por separado que conforma la investigación, y así poder analizar las causas y efectos.

El diseñador se encarga de la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado.

De la información recopilada se extraerán los datos más importantes para la elaboración del proyecto continuando por clasificar, ordenar y jerarquizar los temas a tratar dentro del marco teórico, por medio del análisis, se procede a reunir los diversos elementos que se habían obtenido anteriormente, para poder estudiarlos, y así producir nuevos criterios, juicios y argumentaciones.

4.1.2.2 Método Sintético

Este método es el más apropiado para cumplir dando información sobre las alternativas de enseñanza en educación vial para niños /niñas de 5 a 6 años, en este proceso se relacionan hechos que están aislados y que permiten al diseñador formular una teoría que une los diferentes elementos, permitiendo que la unión racional de varios elementos generen una nueva totalidad, es así que se presenta en el planteamiento del problema, el investigador sintetiza las superaciones de la imaginación para así poder establecer una explicación tentativa que con el diseño del producto final lo someterá a prueba.

4.1.3 Momento Técnico:

En esta fase se incluirá el trabajo práctico de la obtención de los datos recopilados, en este caso será toda la información que se pueda adquirir referente a educación vial que puede haber sido aplicada o no para los niños de las edades antes mencionadas, de acuerdo a los datos obtenidos se redefinen y ponen a punto las técnicas y los instrumentos que se emplean en la investigación,

todo esto con la finalidad de recopilar la mayor cantidad de información por parte del grupo objetivo que en este caso serán niños / niñas de 5 a 6 años.

Además, se debe tomar en cuenta que para la realización de este proyecto es necesario contar con la opinión de los profesores de la institución, es por ello que se mantendrá algunas entrevistas con ellos, ya que las tareas de aprendizaje deben tener un enfoque visual tanto para maestros como para los alumnos.

Es así que se debe establecer algunos pasos a tener en cuenta para el desarrollo del proyecto, que se enumera a continuación:

1.- Indagación de los conceptos y de la teoría relacionada acerca del tema de educación vial en niños / niñas.

2.- De la información que se haya obtenido de la investigación se realizará un estudio y un análisis para de esa manera establecer la idea matriz.

La investigación obtenida durante todo este proceso, ha proporcionado a este proyecto información valiosa para la elaboración del producto, además de tener claro la estética que se usara en la elaboración del producto para llegar de una forma clara y específica hacia el grupo objetivo.

3.- De la idea a usarse en el producto se la descompondrá en palabras más importantes o aquellos significados más relevantes al tema y después se procederá a obtener el concepto de aquellas palabras para alcanzar a ejecutar representaciones o gráficos visuales.

4.- Se rastrea gráficos que sean de mayor notabilidad a la idea principal para proceder a ejecutar bosquejos que reflejen el mensaje que se desea.

5.- Se procederá a seleccionar bocetos que se acerquen a la idea principal para transmitir el mensaje que se desea.

6.- De los esbozos seleccionados se procederá a asignarlos más detalles y tipografía adecuada, para que cumpla la función deseada, es decir, comunicar visualmente.

7.- Ya terminados los bocetos, se tendrá que determinar cuál es el más adecuado para servir como producto final y conseguir comunicar correctamente.

4.1.4 Momento de la Síntesis:

El objetivo final de este proceso de investigación tiene como resultado la obtención de un producto visual que sea efectivo para la enseñanza a niños de 5 a 6 años y que estos logren captar, aprender y, en algunos casos, recordar cuales son las reglas y comportamientos básicos para desplazarse con seguridad, esto se logrará por medio de la ayuda del material visual.

Para poder construir este producto se pasará por un proceso de construcción; para la aplicación que se quiere dar en el producto, dado que una de las principales funciones de los diseñadores es inevitablemente trabajar para resolver problemas.

Es así que para poder desarrollar el manual con enfoque al grupo objetivo, se tomará como método de trabajo el de Salomé Hilaes Soria, que plantea 4 momentos del período de juego que son: planificación, desarrollo, evaluación y orden.

A. La Planificación:

La planificación es el primer subtiempo del período de juego – trabajo, este es el momento en el que el profesor se reúne con su grupo para conversar sobre las reglas del juego de cada niño o de cada subgrupo de niños.²

Es muy importante tomar en cuenta que en este período la edad del niño es trascendental, ya que al ser la edad del grupo objetivo de 5 a 6 años, los niños están en situaciones de responder a las preguntas: qué, cómo, con qué, con quién, dónde y para qué. Ellos son quienes crean sus propias

² Hilaes, Soria Salomé. Juego – trabajo en el nivel de educación inicial p. 3

motivaciones de juego, es en esta edad precisamente donde ellos disfrutan efectivamente de la posibilidad de repasar las cosas que van a ocurrir, es una especie de entrenamiento que han venido desarrollando durante sus primeros años de vida, por lo tanto se debe aprovechar este potencial para poder enfocar el producto final de forma que en primera instancia llame su atención.

B. El Desarrollo:

Hablar del desarrollo del período de juego – trabajo es discutir del juego en sí mismo. Aquí entra la actividad lúdica propiamente dicha, el tiempo en el que el juego sufre una transformación creciente, el desarrollo no es otra cosa si no la realización de lo planeado y es el dato de la evaluación, ya que no se puede valorar lo que no se hizo.³

Se debe tomar en cuenta que a la edad del grupo objetivo el juego se perfecciona, se enriquece, madura, a pesar de que el niño tenga o no tenga experiencia previa de jardín, a esta edad sabe jugar y trae consigo modelos de juegos interiorizados y probados que le permiten cumplir con los tiempos de juego que ahora deberá adaptar a esta etapa de crecimiento.

Con este método se podrá tener una idea clara del contenido del manual cómo se lo va a presentar para que el niño desarrolle el conocimiento mientras está desarrollando cada una de las actividades y a su vez captando todo el conocimiento que se le imparta en el mismo.

C. La Evaluación:

Evaluar implica reactualizar el pasado y si esto implica un cierto grado de meditación ya dificultoso para los niños de edad preescolar, mucho más difícil resultará hacerlo en un ambiente donde ya no quedan huellas de lo que ocurrió durante el juego, es decir a la edad de 5 a 6 años el niño puede, en el fondo reactualizar lo pasado incluyendo algunos juicios de valores objetivos, los que ayudará a percibir si el manual presentado es o no de su interés y si las actividades realizadas

³ Hilares, Soria Salomé. Juego – trabajo en el nivel de educación inicial p. 4

durante el juego aportaron a su conocimiento, es por ello que es importante que la evaluación, como actividad grupal, tenga una hábil coordinación de la maestra.⁴

Es muy importante tomar en cuenta el tipo de evaluación que formará parte del manual ya que de esto dependerá poder cuantificar que tanto ha captado el niño / niña durante el juego y a su vez a interiorizado el conocimiento.

D. El Orden:

Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de manera que cada una ocupe el lugar que le pertenece, consiguiendo armonía y buena disposición entre ellas⁵, es decir aquí ya no cabe la actividad lúdica como tal, sino más bien se ha finalizado con la tarea de aprendizaje, por lo tanto dependiendo del grupo de trabajo es un medio en el cual implica formar hábitos como: orden, higiene, cuidado de los materiales, etc, con la finalidad de que la maestra pueda retomar otras actividades, por lo tanto no es obligación para el grupo.

Se debe entender como una colaboración por pedido de la maestra para que los niños / niñas a medida que han interiorizado el hábito lo puedan realizar a partir de necesidades propias, es aquí donde todo el proceso de juego – trabajo culmina en los niños y se espera que las actividades realizadas rindan su fruto y hayan interiorizado lo aprendido.

4.2 MARCO CONCEPTUAL:

4.2.1 Comunicación

Para la elaboración de un medio gráfico es importante construir bases teóricas que fundamenten la concepción del mismo. En esta investigación, la comunicación será la base, de la cual se desprenderá varios tópicos útiles para la realización del manual.

⁴ Hilares, Soria Salomé. Juego – trabajo en el nivel de educación inicial p. 7

⁵ Hilares, Soria Salomé. Juego – trabajo en el nivel de educación inicial p. 10

La comunicación se efectúa entre todo ser vivo para transmitir ideas, mensajes, sentimientos, pensamientos y más.

En toda comunicación debe existir un emisor, un mensaje y un receptor, en la comunicación se encuentra dos tipos de procesos que son la comunicación unilateral y comunicación bilateral.

- **Comunicación Unilateral:** Cuando el emisor transmite un mensaje y la recibe el receptor
- **Comunicación Bilateral:** Cuando el emisor envía un mensaje al receptor y este trasmite una respuesta, convirtiéndose inmediatamente en emisor y el que anteriormente era emisor se convierte en receptor. Esto se conoce como retroalimentación.

4.2.1.2 Tipos de Comunicación

Se puede enviar un mensaje de distintas formas, por ejemplo mediante señas, gestos, signos, gráficos y más. Por lo tanto existe la Comunicación Verbal y la No Verbal.

COMUNICACIÓN VERBAL

La comunicación verbal puede realizarse de dos formas:

Oral: signos orales y palabras habladas, ejemplo, risas, grito, llanto.

Escrita: representaciones gráficas de signos por ejemplo: tipografía, logotipos, jeroglíficos.

Para interpretar de forma correcta los mensajes escritos es necesario conocer el código.

COMUNICACIÓN NO VERBAL

La comunicación no verbal se realiza a través de signos como imágenes sensoriales (sentidos auditivo, verbal, olfativo, etc), sonidos, gestos, movimientos corporales, etc.

FORMAS DE COMUNICACIÓN

Directa: Es la comunicación que se desarrolla directamente entre el emisor y el receptor.

Indirecta: Cuando el emisor y el perceptor se encuentran distanciados y usan una herramienta para comunicarse.

ELEMENTOS QUE CONFORMA EL PROCESO DE COMUNICACIÓN

Fuente: Lugar donde se recauda, recopila y obtiene información para después transmitirla.

Emisor: El que emite, trasmite, o envía un mensaje.

Codificación: Proceso en el cual se utiliza varios códigos para estructurar o formar un mensaje.

Código: permite que el emisor elabore el mensaje y el receptor lo interprete, por ello debe utilizarle un código en común. Estos códigos pueden ser símbolos, imágenes, gestos, idioma, colores, sonidos, olores, sabores.

Canal: Elemento físico que establece la conexión entre el emisor y el receptor.

Receptor: El que recibe el mensaje.

Perceptor: Persona que además de recibir el mensaje la analiza y la discierne, después de ello transmite una respuesta empezando un proceso de retroalimentación.

Decodificar: Implica la interpretación del mensaje enviado por el emisor.

4.2.2 Comunicación Visual

La comunicación visual es la base para la elaboración del medio gráfico que se implantará para justificar el problema.

Bruno Munari define a la comunicación visual como todo lo que ven nuestros ojos, es decir, imágenes que tienen un valor distinto según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes.⁶

Esto quiere decir que una comunicación casual es entendida libremente por el que la recibe; como mensaje científico o estético u otra cosa. Por otra parte, la comunicación intencional es entendida de la manera como desea el emisor que se la entienda. En este sentido, la elaboración del manual se acercaría más a lo que es la comunicación intencional ya que el afán es que se entregue al grupo objetivo un producto gráfico visual que sea fácil de entender y sobre todo que permita un aprendizaje entretenido y divertido, ya que al ser niños / niñas de 5 a 6 años de edad es indispensable tomar en cuenta el método por el cual se va a transmitir la información que se

⁶ Munari , Bruno (2007). *Diseño y Comunicación Visual*. Ed. Paidós. Buenos Aires, Argentina. p. 80

quiere lograr para que sea captada de la mejor manera, permitiendo así que aprendan las señales básicas de tránsito.

4.2.3 Diseño Gráfico

El diseño gráfico se ha convertido en una rama que repercute a una comunicación visual, y se dice así, porque el sentido que utiliza para captar la información es la vista, a su vez se le cataloga como un sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual.

“Se llama Diseño gráfico a la transformación de ideas y conceptos en una forma de orden estructural y visual. Es el arte de hacer libros y revistas, anuncios, empaquetado o folletos.”⁷

4.2.4 Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, manuales, etc.⁸ En el caso del producto a desarrollar en este proceso investigativo, será clave para poder llevar a cabo el producto final, puesto que al ser un manual se debe tomar en cuenta algunos detalles para de esta forma obtener un producto de calidad que cumpla con el objetivo planteado y sobre todo resuelva el problema de investigación.

Es así que antes de realizar un trabajo de diseño editorial se debe seguir un orden de pautas para la ejecución del mismo, las cuales serán:

- Definir el problema (sobre la base de lo que se quiere comunicar)
- Definir el objetivo de diseño de comunicación que se busca hacer.
- Conocer el contenido (en caso de publicaciones específicas)
- Cuáles son los compendios más adecuados.

⁷ Hernann, Blume. Diseño gráfico. Primera Edición Española, 1988. Publicado por Heury Press National Magazine House. p. 9

⁸ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.20

- Realizar un proceso de bocetación (pequeños dibujos que produzcan un buen concepto, tanto de estructura como del desarrollo del tema y de su potencial evolución).
- Realizar una retícula, ya que por ejemplo en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, estas tienen que tener una homogeneidad.
- Legibilidad tipográfica (comprensible de leer)

4.2.4.1 Elementos del diseño aplicados a una pieza editorial

El placer visual y legibilidad se basan en los principios de diseño, es trascendental encontrar composiciones restringidas por estos principios, ya que dan más importancia a lo que se pretende transmitir.⁹

- **Elementos constructivos de la forma:** Punto, línea y figura.
- **El código icónico:** La representación. Diferentes valores de iconicidad: el dibujo y la fotografía. Síntesis y detalle.
- **La página y los elementos que la componen:** La imagen, el texto, el espacio blanco.
- **La tipografía:** Los sistemas de medidas. El cuerpo tipográfico: líneas estructurales. Relaciones espaciales: el interletrado y el interlineado.
- **Las familias tipográficas:** Clasificación. Las variables tipográficas. Los caracteres que componen una familia tipográfica. Las misceláneas.
- **La mancha tipográfica:** Negros, grises y blancos. El área blanca. Los niveles de lectura, diferentes categorías de información, la forma de diferenciarlas y jerarquizarlas.
- **Estructura constructiva de la página:** Modulación del espacio: la grilla tipográfica. Columnas de texto y campos de imagen. Los márgenes y la caja tipográfica.
- **Relación texto – imagen:** Distintos comportamientos. Contraste, armonía, ritmo. El texto como imagen. El color en el texto y en la imagen.
- **Teoría del color:** Modelos de color. Círculo cromático, esquemas de combinaciones.

⁹ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.27

4.2.5 Técnicas del lenguaje visual

Las técnicas visuales ayudan en la colocación de la composición: forma, textura, peso, contraste, balance, proporción, ritmo, armonía movimiento, simetría.

4.2.5.1 La Forma

La forma de los objetos y cosas, anuncian ideas por ellos mismos, llaman la curiosidad del receptor dependiendo de la forma electa. Es un mecanismo esencial para un buen diseño.¹⁰

Disposición de las formas

Existen 3 maneras de dar realce a la disposición de la forma. Primero, la forma ayuda a sostener interés del lector.

Las formas se logran manejar para fragmentar hacia arriba una página que contenga mucho texto.

En segundo lugar, la forma se maneja para constituir y para apartar. Una porción del texto se puede colocar en una forma con un fondo colorido y agregará variedad a la página, es aquí donde se aplica este concepto, puesto que para volver la lectura fácil, entendible y entretenida para los niños / niñas se ha utilizado un fondo colorido para cada columna que separa un texto de otro, además que la forma se utiliza para transportar el ojo del lector con el diseño.

Según las disposiciones, el ojo rastrea una parte para empezar y seguir con el diseño al extremo. La forma ayuda a guardar la atención de éste.¹¹

¹⁰ Fernández del Castillo, (2001) Gerardo Kloss: Entre el diseño y la edición, Distrito Federal - México, Universidad Autónoma Metropolitana.

¹¹ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.29

4.2.5.2 Textura

La textura, aporta al diseño, una mirada o una sensación, o una superficie. Regularmente hallamos gran diversidad de texturas, por todo el ambiente que nos rodea. La textura ayuda a instaurar un humor específico para una disposición o para otras en formas individuales.

La textura, permite crear una adaptación personalizada de la realidad añadiendo dimensión y riqueza al diseño. Existen dos tipos de textura: Táctil y visual.¹²

A. Textura táctil

Por ejemplo la de una superficie áspera, con realce o la de otra más fina como la de un papel, o la sutileza del terciopelo. Son todas aquellas sensibles al tacto.¹³

En este manual existen algunas páginas para las actividades a realizarse que llevan consigo texturas para que los niños / niñas sean capaces de palpar, permitiéndoles explorar lo conocido con la nueva información presentada, para que así su atención sea captada al momento de realizar dichas actividades y el aprendizaje sea efectivo.

B. Textura Visual

Aquellas texturas ilustradas que se parecen a la realidad, como la arena, las piedras, rocas. Entre esta variedad de textura, pueden surgir texturas que efectivamente existen y otras que son irreales.¹⁴

Esto se expresa a través de las ilustraciones, puesto que no se pueden sentir las texturas pero por medio de las imágenes se da a entender de qué material están hechas cada una de las figuras que componen las imágenes.

¹² Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.30

¹³ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.30

¹⁴ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.30

Ejemplo:

(Figura 4 – Imagen Actividad)



Elaborado por la autora

4.2.5.3 *Peso*

Kandinsky propuso dividir al plano básico en cuatro partes iguales, es decir, cruzar por un eje vertical y otro horizontal, cuya intersección marque debidamente el centro de la obra. La primera analogía que podemos formar es la que divide al arriba del abajo. La línea superior es la que menos peso visual soporta, y la inferior, la que mayor peso visual tolera.

Con "peso visual" se refiere al efecto óptico de una figura grande, sólido, o un color intenso. Estas son áreas que intuitivamente percibimos como cargado.¹⁵

No es difícil vincular la división de arriba hacia abajo con la realidad: la fuerza de la gravedad nos mantiene a las personas y las cosas con los pies en el suelo, mientras que arriba nos encontramos con el aire y el cielo abierto.

¹⁵ Fernández del Castillo, (2001)Gerardo Kloss: Entre el diseño y la edición, Distrito Federal - México, Universidad Autónoma Metropolitana

La segunda relación establecida es la relación izquierda-derecha, como anteriormente, también conduce de una zona menos densa a otro más densa.

La conclusión es, entonces, que el área de trabajo "pesada" corresponde con la zona inferior derecha, y la zona de la "luz", con el sector superior izquierdo.

Esquemmatizando:

(Figura 5 – Ejemplo Peso)



Elaborado por la autora

4.2.5.4 Contraste

El contraste puede conseguirse a través de múltiples articulaciones:

- **Contraste de tono:** El uso de colores altamente contrastantes, la claridad oscura, ajusta el contraste tonal. El mayor peso tonal en un elemento sería más oscuridad o la intensidad tonal, a medida que pierde tono, perderá fuerza y elemento de dimensión dentro de la composición, debe cambiar el tamaño para mantener su peso en el diseño general.
- **Contraste de colores:** El tono es más fuerte que el color en sí para establecer el contraste. Dentro de las dimensiones del color (matiz, tono y croma) El tono domina.
- **Contraste de contornos:** Los contornos irregulares ganan el juego en términos de atención a regular, reconocible y predecible. Una forma abstracta atrae mucha más atención que una forma geométrica conocida. Del mismo modo crear diferentes texturas o líneas intensifica cuando se juxtaponen.
- **Contraste de escala:** El contraste también se puede lograr por la juxtaposición de elementos en diferentes niveles de lo normal, o el uso de proporciones poco realistas. De este modo se niega la experiencia perceptiva que puede tener el destinatario en cuanto a la escala de los elementos y por lo tanto se crea una percepción y se dramatiza la percepción del elemento inusual.

Factor de tensión y de ritmo

La tensión da fuerza y dinamismo al diseño y llama la atención del espectador. Reflejar la tensión no es una tarea fácil, pero hay diferentes maneras de lograr esto:

- **Método sugestivo:** consiste en dirigir la mirada hasta cierto punto a través de otros elementos.
- **Método rítmico:** consiste en explotar la tendencia de los seres humanos para completar secuencias de los elementos.
- **Método mecánico:** consiste en dirigir la atención del receptor de una forma obligada.

4.2.5.5 Balance

Dentro de las técnicas visuales, uno de los más significativos es el balance. Su importancia se basa en el ejercicio de la percepción humana e intensa necesidad de proporción, que se muestra tanto en diseño como en respuesta a una declaración visual. En el balance existe un centro de gravedad a medio camino entre dos pesos.

Ejemplo:

(Figura 6 – Ejemplo Balance)



Elaborado por la autora

4.2.5.6 Proporción

Evidentemente el tamaño de un elemento en relación con el resto de los elementos que ubiquemos en el espacio gráfico también tendrá diferentes significados. Las formas grandes, altas o anchas, por lo general son vistas como fuertes o más fuertes, mientras que las pequeñas, como cortos o finos patrones, que parecen ser débiles y sensibles.

La interpretación del tamaño, más que de las demás dimensiones de la forma, varía sorprendentemente según las culturas y los países.

4.2.5.7 Ritmo

El factor ritmo es cuando nos encontramos con una repetición secuencial de un conjunto de elementos.¹⁶

Con esta habilidad se puede producir dinamismo y armonía en nuestra composición.

Es capaz de transferir tendencia dentro del área de diseño, gracias a la aproximación de elementos semejantes.

Se puede observar en la figura que mediante el semi margen lleno de crayones se ha logrado dar ritmo y dinamismo a la composición editorial, puesto que para la lectura es fácil de interpretar y ayuda a que el niño / niña no pierda la secuencia de lectura.

Ejemplo:

(Figura 7 – Ejemplo Ritmo)



Elaborado por la autora

¹⁶ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.37

4.2.5.8 Armonía

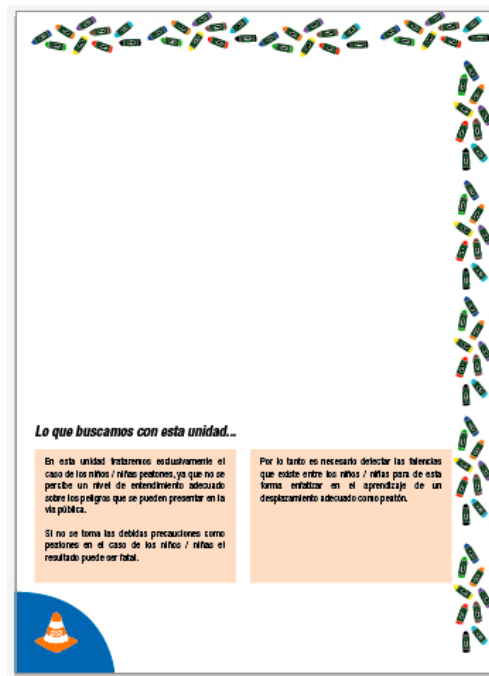
La armonía es el equilibrio adecuado de los diferentes elementos de un todo que es visualmente perceptible. Así que los elementos se perciben como una composición atractiva para la vista.

El control de los elementos provoca una sensación de bienestar y los puntos de tensión y contraste son olvidados.¹⁷

En cada una de las páginas se ha buscado trabajar cada uno de los elementos de las técnicas del lenguaje visual, puesto que es importante para el producto final que su lectura sea agradable y fácil de interpretar para el grupo objetivo que dará uso al mismo.

Ejemplo:

(Figura 8 – Ejemplo Armonía)



Elaborado por la autora

¹⁷ Hochuli, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra p.38

4.2.5.9 Movimiento

En primer lugar, el movimiento depende de la proporción. En el círculo, las fuerzas dinámicas se disparan desde el centro en inseparables direcciones. En el óvalo y rectángulo existe tensión a lo extenso del eje mayor (en el primer caso vertical y en el segundo horizontal).

El contenido de la obra será definir dónde este eje se dirige, ya sea hacia arriba o hacia abajo, ya sea hacia la izquierda o derecha. La direccionalidad es fácilmente percibida.

4.2.5.10 Simetría

La simetría es el equilibrio axial. Es una formulación visual resuelto por completo en el que cada unidad ubicada en un lado de la línea central pertenece puntualmente otra en el otro lado.

Lo que se buscó en el diseño de este manual fue precisamente que el mismo peso visual y carga de contenido sea igual del lado derecho como en el izquierdo, puesto que su formato da para mostrar la información y utilizar la retícula de 2 columnas, en algunos casos, para las actividades a desarrollar se utilizó la hoja completa pero sin embargo se cuidó que todos los elementos de la técnica visual se hagan presentes, generando que la composición sea de agrado visual y facilidad para la lectura, puesto que se basa en principios del diseño, es importante buscar composiciones limitadas por estos principios, ya que estas le dan un mayor énfasis a lo que buscamos transmitir.

Ejemplo:

(Figura 9 – Ejemplo Simetría)



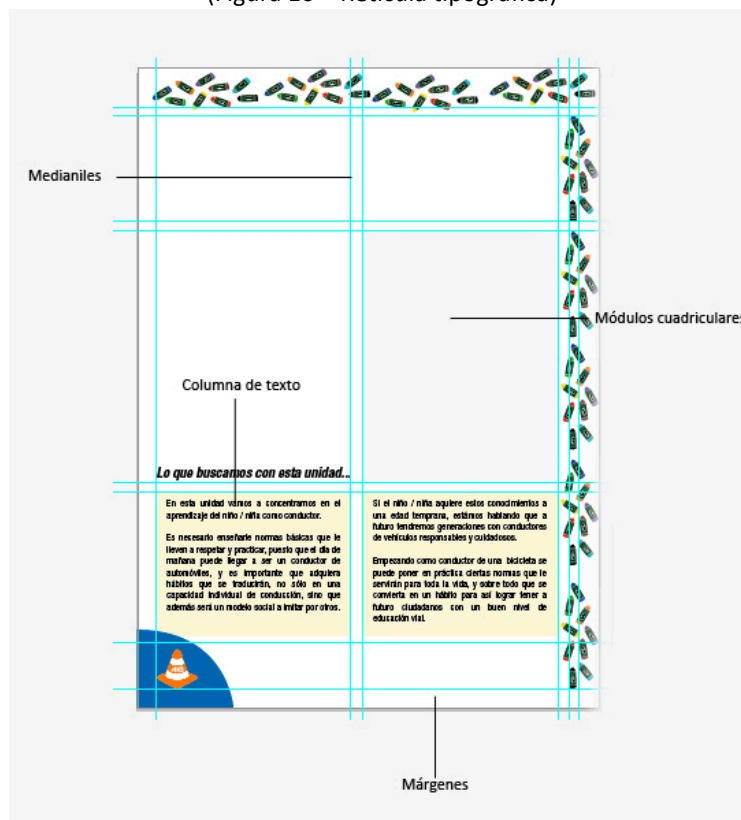
4.2.6 Retícula

4.2.6.1 La retícula tipográfica

La cuadrícula tipográfica, se utiliza para organizar todos los elementos tipográficos y demás ilustraciones que integraran la página. La configuración de la cuadrícula, depende de la información que se ha de transmitir y las propiedades físicas de cada elemento tipográfico. Las cuadrículas tipográficas de formato estándar, tienen módulos cuadrados, columnas de texto, márgenes, líneas de contorno y medianiles (el espacio que queda en blanco entre dos columnas de texto).

Para organizar el diseño de una retícula, primero se debe trabajar con los elementos más pequeños y a partir de ahí, ir ascendiendo.

(Figura 10 – Retícula tipográfica)



Elaborado por la autora

Con la retícula, el campo visual dentro de la caja tipográfica puede subdividirse en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden tener las mismas dimensiones o no. La altura de los campos corresponde a un número determinado de líneas de texto; su ancho estará determinado según el cuerpo de la tipografía.

Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio, con el objeto de que las imágenes no se toquen y que se conserve la legibilidad.

4.2.6.2 Tipos de Retículas:

Dentro del diseño editorial existen 4 tipos de retículas que son: manuscrito, columnas, modular y jerárquica, para el desarrollo de este manual se hará uso de 2 tipos de retículas la de manuscrito y la de columnas.

Retícula de manuscrito: Es la que consta de una única columna y que ocupa la mayor parte de la página, contiene generalmente texto seguido largo y continuo, para el manual se empleó esta retícula para el contenido de desarrollo de actividades, puesto que requiere de mayor espacio e impacto visual, al ser material de trabajo para niños.

Retícula de columnas: Las columnas pueden disponerse de forma que sean iguales en su utilización o que una de ellas desempeñe una tarea diferente. Al utilizar este tipo de retícula, es importante que no interfiera el contenido con la lectura, es decir debe ser legible y sobre todo tener en cuenta que el tamaño de las columnas visualmente permita tener un nivel de lectura adecuado, este tipo de retícula se utilizó para todo el contenido informativo, puesto que la distribución permite que tanto el alumno como el maestro se sienta cómodo al momento de emplear la lectura.

4.2.6.3 ¿Para qué sirve la retícula?

La cuadrícula tipográfica, sirve para organizar los elementos tipográficos y pictóricos de una página y unificar todas las partes del diseño. La complejidad y la configuración de las cuadrículas dependen de la naturaleza de la información que se debe incorporar y de las propiedades físicas de los elementos tipográficos.

Las cuadrículas tipográficas estándar poseen líneas de contorno, módulos cuadriculados, columnas de texto, medianiles (espacio en blanco entre dos columnas de texto) y márgenes.

4.2.6.4 La construcción de la mancha tipográfica

El formato se define como el tamaño del área que se tiene para realizar una composición, es decir para diseñar.

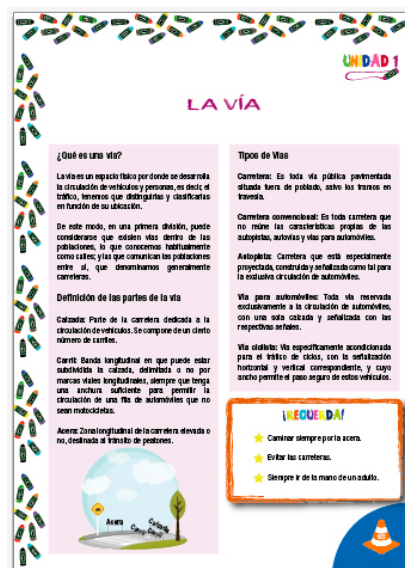
En editorial hay momentos en las que el formato puede ser designado por el diseñador, que le da muchas posibilidades al tiempo de componer. En la mayoría de los casos esto no ocurre, y el formato o espacio es predefinido, lo que requiere que el diseñador pueda adaptarse a ese formato.

De cualquier manera, la composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia con el formato.

Para el diseño de este manual se ha utilizado el formato de doble columna, ya que permite distribuir la información de mejor manera y sobre todo permite combinar textos e imágenes.

Ejemplo:

(Figura 11 – Mancha tipográfica)



Elaborado por la autora

4.2.6.5 La construcción de la retícula

La construcción de una retícula eficaz para un proyecto en particular significa profundamente evaluar el contenido específico del proyecto, que se refiere al espacio tipográfico visual y rasgos semánticos.

Un diseñador tiene ahora un número ilimitado de opciones a la hora de realizar cambios en el cuerpo de la tipografía, su peso, su ubicación y sus intervalos de cambiar la jerarquía y, por tanto, la forma de percibir la información de la secuencia.

Las alineaciones de la retícula organiza la relación y jerarquía para convertirlo en un orden claro que pueda ser entendido por otros.

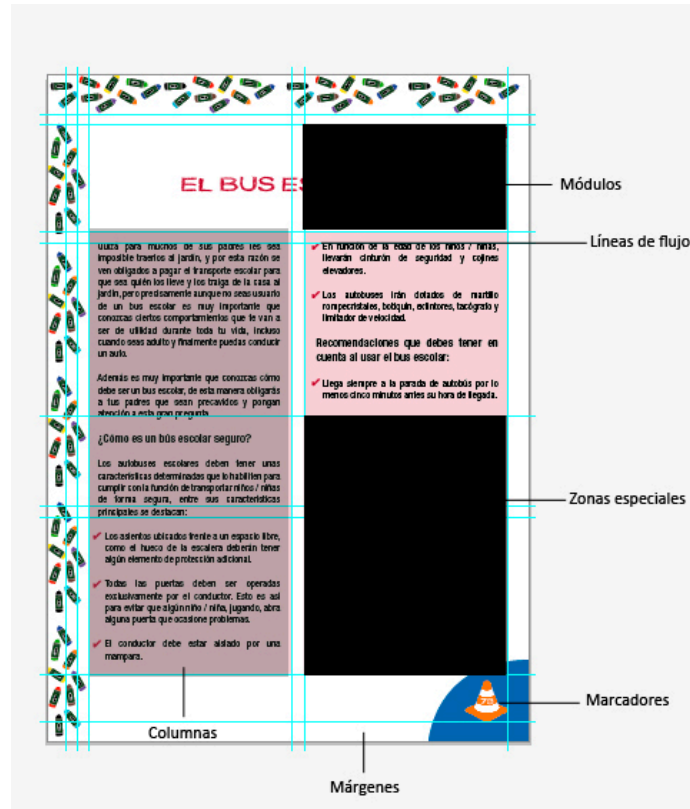
4.2.6.6 Partes de una retícula

- **Los márgenes:** Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, sirven como espacio de descanso para la vista, o bien pueden contener determinada información secundaria.
- **Líneas de flujo:** Son alineaciones que fraccionan el espacio partiendo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y se utilizan para imponer descansos adicionales y crean puntos de inicio para el texto o las imágenes.
- **Zonas espaciales:** Son grupos de módulos que, en su vínculo, forman campos visiblemente identificables.
- **Los marcadores:** Son indicadores de posición para texto dependiente o reiterado a lo extenso del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.
- **Los módulos:** Son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

- **Las columnas:** Son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes.¹⁸

Ejemplo:

(Figura 12 – Partes de la Retícula)



Elaborado por la autora

4.2.7 Tipografía

Tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje, es el medio por el que se le puede dar forma visual a una idea. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

“Una tipografía es el conjunto de caracteres, letras, números, símbolos, puntuación (etc.), que tiene el mismo diseño característico.”¹⁹

¹⁸ Timothy, Samara (2002). Diseñar con y sin retícula. China. Gustavo Gili S.A.

¹⁹ Ambrose, Gavin; Harris, Paul; Tipografía, p 16.

La tipografía es necesaria para el diseñador, ya que es una parte importante para el momento de comunicar. La comunicación, permitirá analizar diferentes aspectos para llegar a la elaboración del producto final sobre el tema planteado. La comunicación nos ayudara a que el producto informe correctamente hacia el grupo objetivo que se ha establecido y también que tengan una buena estructura visual y tipográfica.

4.2.6.1 Elementos Tipográficos

- **Interlineado**

El interlineado es el término tipográfico que describe el espacio vertical entre las líneas. La entretela se utiliza para dar mayor legibilidad a las líneas de un texto cuando son largos.

- **Alineación**

La alineación del texto también es importante para mantener una buena legibilidad. Las opciones de alineación en el diseño de una página tradicional son: Alinear a la izquierda, alinear a la derecha, centro, justificar y alineaciones asimétricas.

Se recomienda el texto alineado a la izquierda para textos largos. Este tipo de alineación del texto es probablemente el más fácil de leer.

La alineación a la derecha está en sentido contrario para el lector, porque es difícil encontrar la nueva línea.

Este método puede ser adecuado para un texto que no es demasiado extenso. Texto justificado, alineado a la derecha y a la izquierda. Puede ser muy fácil de leer, si el diseño es uniforme al espacio entre letras y palabras, evitando los llamados ríos para que no rompa el curso del texto.

Las alineaciones de texto centrado siempre dan un aspecto muy formal y son ideales cuando se usan mínimamente. Se debe evitar ajustar los textos demasiado tiempo con esta alineación.

Alineaciones asimétricas se utilizan cuando el diseñador quiere romper el texto en unidades de pensamiento lógico, o para dar más expresividad a la página.²⁰

(Figura 13 – Elementos tipográficos)



<http://www.fotonostra.com/grafico/alineaciontextos.html>

- **Track o tracking**

Se utiliza para alterar el texto o la densidad visual del espacio global entre un conjunto selecto de caracteres. Esta variación afecta a todos los caracteres, como norma general, cuanto mayor sea el cuerpo apretado debe ser el track. El track establece el espacio entre caracteres, la apertura de los cuerpos más pequeños y el cierre de los cuerpos más grandes.

- **Kern o kerning**

Es el espacio entre dos caracteres individuales, así que cuando dos de estos son excesivamente yuxtapuestos o apartados. El kern es ajustado, ya que es el mismo tamaño de punto que el cuerpo de los personajes. Si un texto es 10 puntos, el ajuste entre caracteres es 10 puntos.²¹

²⁰ <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingy kerning.htm>

²¹ <http://www.fotonostra.com/grafico/trackingy kerning.htm>

(Figura 14 – track y kern)



<http://www.fotonostra.com/grafico/trackingy Kerning.html>

4.2.8 Ilustración

Ilustrar es interpretar un texto, sea cual sea. A través de la ilustración se puede interpretar la forma de narrar en imágenes, se puede crear y dar vida a objetos que están ahí y que no tienen precisamente una forma decorativa de narrar, la ilustración es una interpretación que se toma como referencia de un texto.

Por medio de la ilustración se puede contar historias y es precisamente este recurso el ideal cuando el grupo objetivo al que se quiere llegar son niños, puesto que siempre se verán atraídos por gráficos que no necesariamente representen una realidad, sino más bien se sienten identificados con su imaginación, es así que a través de la ilustración se dará vida a varios de los componentes del manual en este proyecto.

Para poder obtener las imágenes que son parte del manual fue necesario un proceso de ilustración que en primera instancia se debía trabajar con la línea gráfica viendo cual era la más adecuada para este tipo de información, es así que para cada uno de los gráficos se utilizó la línea valorada que da más posibilidades de movimiento y sobre todo informalidad que es lo que se quiere representar para que los niños / niñas se sientan identificados.

Se realizó varios bocetos para llegar finalmente al producto final, una vez obtenida la idea a desarrollar se procedió a dibujar las imágenes en ilustrador para que de esta manera se convirtieran en vectores y como último paso se dio color, sombras e iluminación con la ayuda de Photoshop.

A continuación se presenta una serie de imágenes del desarrollo de las ilustraciones presentadas en el manual.

4.2.8.1 Bocetos:

Se realizó una serie de dibujos previos que llevaron a identificar la línea gráfica idónea para poder manejar en el manual, toda la imagen que se maneja fue creada con la idea de que los niños y niñas puedan identificarse con los dibujos.

A continuación se presenta los respectivos bocetos del proceso de diseño para llegar al producto final.

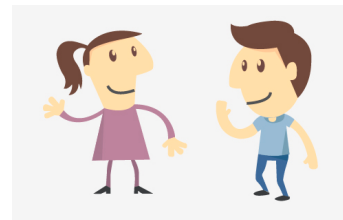
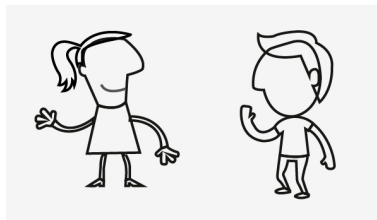
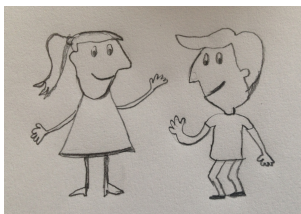
Elaboración de Personajes:

Paso 1. Se procedió a la creación de varios personajes que son parte de la mayoría de imágenes dentro del manual, cada una de las piezas que forman parte del manual se dibujó por separado en papel y lápiz.

Paso 2. Posteriormente se redibujó cada uno de los personajes con la ayuda de adobe ilustrador y se los convirtió en vectores.

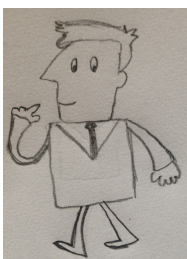
Paso 3. Con la ayuda de adobe Photoshop se procedió a dar color, sombras e iluminación a los personajes, para que finalmente tengan volumen.

(Figura 15 – Elaboración personajes)



Elaborado por la autora

(Figura 16 – Elaboración personajes)



(Figura 17 – Elaboración personajes)



Elaborado por la autora

(Figura 18 – Elaboración personajes)



Elaborado por la autora

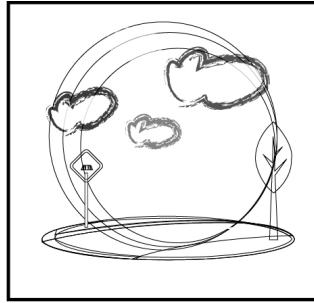
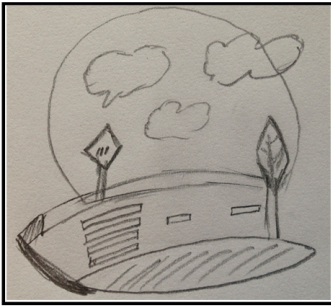
Elaboración de Escenario:

Paso 1. Se procedió a la creación de la escenografía que se utiliza en las actividades que deben realizar los niños y niñas, se pensó en representarla dentro de un cuadro que tenga la síntesis de la mayor parte de elementos que están en el diario vivir dentro de la ciudad y conforman la vía vehicular.

Paso 2. La idea fue representar un pequeño espacio de la calle para que ahí se puedan desenvolver los personajes.

Paso 3. Con la ayuda de Adobe Photoshop se procedió a dar color, sombras e iluminación a toda la escenografía, para que finalmente quede un cuadro llamativo y sobre todo que se entienda la idea de la educación vial en cada actividad a desarrollar.

(Figura 19 - Escenario)



Elaborado por la autora

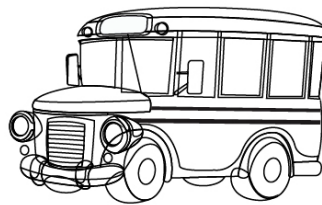
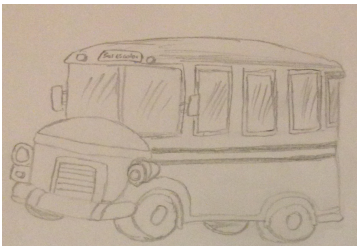
Elaboración de elementos para las actividades:

Paso 1. Cada una de las actividades requiere de algunos elementos que fueron necesarios crear para que así los niños / niñas puedan identificar lo aprendido, de igual manera en estos elementos se buscó la mejor línea gráfica en primera instancia en papel y lápiz.

Paso 2. Una vez escogidos los elementos que iban a ser parte del manual se procedió a realizar la vectorización de los mismos.

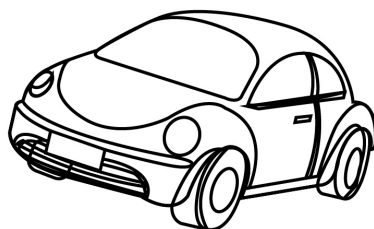
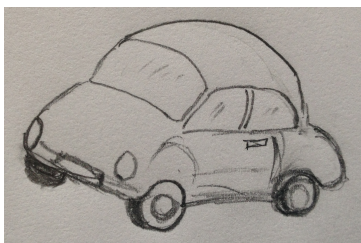
Paso 3. Con Adobe Photoshop se le dio color, sombras e iluminación a cada uno de los elementos, para que finalmente compongan cada una de las actividades que deben desarrollar los niños / niñas.

(Figura 20 – Elementos actividades)



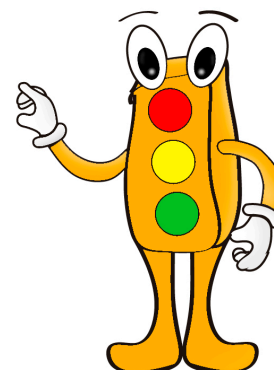
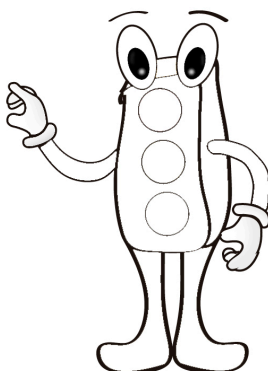
Elaborado por la autora

(Figura 21 – Elementos actividades)



Elaborado por la autora

(Figura 22 – Elementos actividades)



Elaborado por la autora

4.2.9 PROPUESTA FINAL:

El manual de educación vial para niños / niñas de 5 a 6 años del Jardín de Infantes Primero de Mayo consta de 78 páginas con 8 unidades, estas unidades en contenido han sido analizadas con las profesoras y de esta manera se categorizó la información de más relevancia que un niño / niña en estas edades necesita conocer, cada una de las unidades tiene actividades que el niño/niña deberá resolver con ayuda y seguimiento del maestro. Al final de cada unidad el maestro deberá evaluar a los alumnos para así poder conocer el nivel de aprendizaje en cada niño / niña.

El manual se lo realizó en formato A4 debido a que este tamaño es de fácil manejo y lectura para trabajo con niños / niñas, es así que este manual se presta para que cada una de las actividades sean desarrolladas de forma práctica.

4.2.10 Validación del Producto:

La validación del producto se lo realizó por medio del consumidor final en este caso los profesores/as y los niños / niñas del Jardín de Infantes Primero de Mayo, el criterio del grupo objetivo es de suma importancia puesto que así se pudo observar si los objetivos de este proyecto fueron alcanzados.

Para el caso de los profesores se les presentó el manual y se les pidió utilizarlo en sus clases, finalmente se solicitó su opinión respecto a lo que les parecía el trabajo con el producto.

OPINIÓN DE PROFESORAS

“Me parece una buena iniciativa enseñarles educación vial a los niños en esta etapa de desarrollo, puesto que todo lo que aprenden ahora de cierta forma lo replican en su vida cotidiana, algunos entienden el semáforo y lo poco que les hemos enseñado aquí, pero si tenemos algo completo como este libro me di cuenta que se ven más interesados, en realidad fue de gran ayuda para ellos y nosotros, este libro invita a que nos involucremos los maestros y los alumnos en un mecanismo de enseñanza poco convencional, sobre todo porque este tema antes no lo habíamos trabajado desde ese enfoque o no se le había dado la importancia que a lo mejor requiere”.

Lic. Yolanda Paredes

Profesora del Jardín de Infantes Primero de Mayo (Rectora)

“La educación vial es algo que se debería enseñar como una materia obligatoria en las instituciones educativas, sin embargo aquí en el Ecuador no existe este tipo de iniciativas, soy una maestra joven con entusiasmo y ganas de enseñar a mis alumnos a ser personitas de bien, este tipo de proyectos hacen que me entusiasme en haber escogido ser profesora, veo que los chicos se emocionaron mucho y empezaron a participar y contar su experiencia cuando viajan en los carros con sus papitos, algunos, empezaron a dar su criterio en cuanto a la gente adulta cuando viaja en bus o se cruza la calle corriendo”.

Olga Martínez Acosta

Auxiliar Parvularia del Jardín de Infantes Primero de Mayo (Primero de Educación Básica)

“Siempre ha sido buena idea hacer actividades lúdicas con los niños porque realmente es a lo que ponen atención, me parece una excelente iniciativa enseñar educación vial desde estas edades, vi como los niños / niñas pusieron mucha atención a lo que se les iba explicando en clase y luego con mucha emoción todos querían participar haciendo las actividades que se presentan en el manual, algunas actividades era contar la experiencia de ellos en las calles y todos levantaban la mano, el darles herramientas de este tipo vuelve dinámicas las clases y sobre todo entretenidas, aplaudo a la gente joven que se preocupa por pensar en los niños como la nueva generación que será la única responsable en cambiar el mundo para bien, ojala este tipo de proyectos se replicara en más instituciones educativas”.

Rita Jaya Bastidas

Profesora del Jardín de Infantes Primero de Mayo (Primero de Educación Básica)

En el caso de los niños se trabajó mediante Focus Group, se les hizo cinco preguntas que determinaron el nivel de aceptación del producto y sobre todo si la información presentada fue de interés.

FOCUS GROUP

¿Te gustó trabajar con este manual?

Niño 1: “Sí”

Niño 2: “Sí, esos dibujos se parecen a los que hace mi hermano mayor”

Niño 3: “Yo quería recortar los muñecos y pegar en mi cuaderno pero el profe no me dejó”

¿Te gustaría volver a trabajar con el manual?

Niño 1: “Sí pero más tiempo”

Niño 2: “Sí solo que yo quiero ver todo lo que tiene y la profe no me quiso prestar”

Niño 3: “Pero solo un rato no más”

¿Te gustaron los dibujos que viste en el manual?

Niño 1: “Sí pero yo dibujo más bonito”

Niño 2: “Sí”

Niño 3: “No me gusto mucho el dibujo del rompecabezas”

¿Te gustó que tu maestro/a te enseñe clases de educación vial?

Niño 1: “Sí, yo si se cruzar la calle con mi mamá”

Niño 2: “Yo quiero que me de un libro como el que tenía la profe”

Niño 3: “Mas o menos porque fue poco tiempo”

¿Sabes los colores del semáforo?

Niño 1: “Sí sabía pero ya me olvidé”

Niño 2: “Rojo, verde, amarillo, Ah! Ese semáforo que nos enseñó el profe estaba chistoso”

Niño 3: “No sabía pero ya vi en el dibujo”

ANÁLISIS:

A través del Focus Group se pudo determinar que los niños / niñas de 5 a 6 años de edad se involucraron en lo que estaban aprendiendo por medio del manual en cuanto a educación vial, se logró uno de los objetivos que era despertar el interés en los pequeños y sobre todo que se involucren y participen, la clase se volvió dinámica y divertida para ellos, su nivel de curiosidad fue bastante grande y se pudo además identificar que algunos niños asociaban la rutina de la vida diaria con lo que estaban viendo mediante los gráficos presentados en el manual.

Es así que se determina que la aceptación por parte del grupo objetivo fue positiva y por lo tanto el producto final que responde al problema de este proyecto ha sido factible.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Este manual ha sido diseñado con la finalidad de introducir a los niños / niñas de 5 a 6 años en la educación vial, cuales son las reglas y comportamientos básicos.
- A través de este manual se contribuyó a una institución educativa con herramientas de aprendizaje de educación vial que incentivan lo que los niños / niñas necesitan saber en estas edades.
- Este manual contribuirá a que los niños / niñas comiencen a adquirir hábitos para formar ciudadanos más seguros, informados y respetuosos con la seguridad vial.

5.2 RECOMENDACIONES

- Generar actividades que contribuyan a la sociedad en temas de educación vial, para así poder empezar a cambiar una cultura establecida con ayuda de las nuevas generaciones.
- Replicar este proyecto en otras instituciones educativas para seguir generando un aspecto positivo en cuanto al aprendizaje en niños / niñas en lo que respecta la educación vial.
- Fomentar en los niños / niñas el interés en educación vial apoyándose en este manual.

6. BIBLIOGRAFÍA

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Tipografía. Editorial Parramón. España. 2007.
- BELLUCIA, Raúl. El Diseño Gráfico y su enseñanza, ilusiones y desengaños. Editorial Paidós. Buenos Aires. 2007.
- BLUME, Hernann. Diseño Gráfico. Editorial Heury Press National Magazine House. España. 1988
- FERNÁNDEZ DEL CASTILLO, Gerardo Kloss. Entre el diseño y la edición. Distrito Federal - México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2001.
- HOCHULI, José, (2003) Robin Kinross: Designing books, Ed. Hyphen Press, Londres, Inglaterra
- MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gili. España.
- SABINO, Carlos. El proceso de Investigación. Editorial Panapo. Venezuela. 1992.
- SORIA, Hilares Salomé. Juego Trabajo en el Nivel de Educación Inicial.
- TIMOTHY, Samara. Diseñar con y sin retícula. China. Gustavo Gili S.A., 2002.

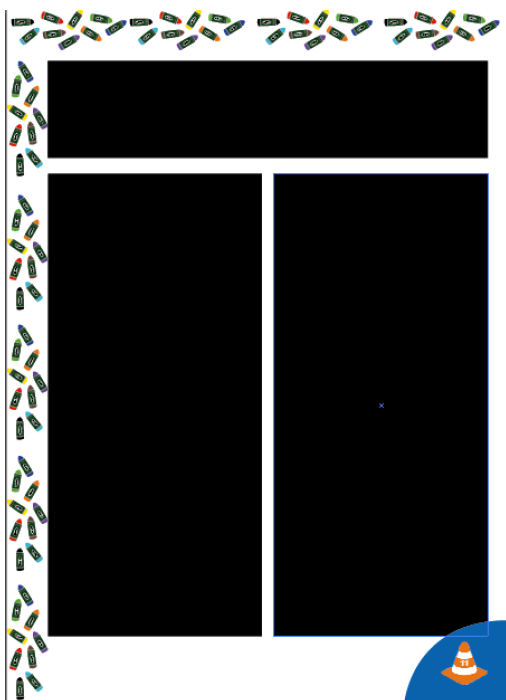
WEB:

- Agencia Nacional de Tránsito. www.ant.gob.ec, copyright Secretaría Nacional de Comunicación
- Fundación Mapfre. www.ninosyseguridadvial.com, copyright Fundación Mapfre.
- Gobierno Español. www.aprendeeducacionvial.es, copyright Gobierno Español.

7. ANEXOS:

Retículas Usadas

Retícula de columnas (Contenido Principal)

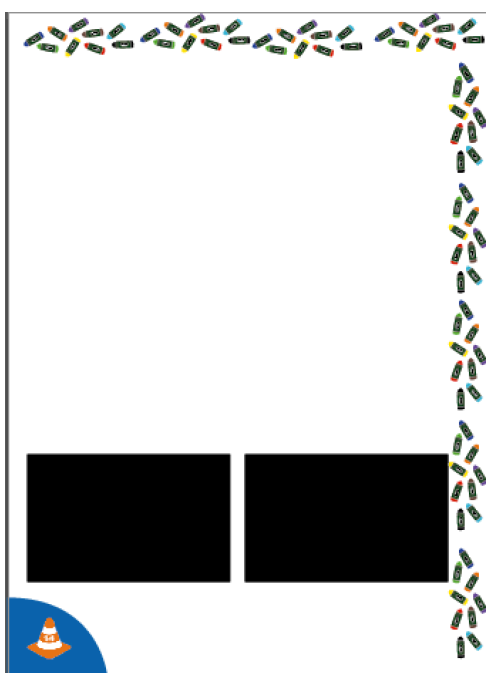


Retícula Manuscrito (Titulares)

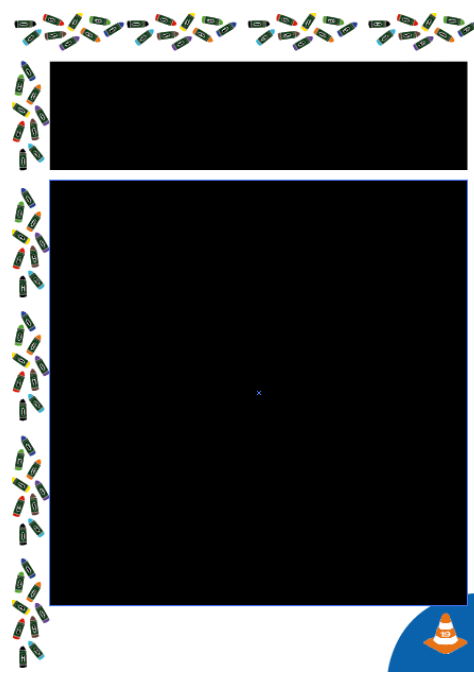


Elaborado por la autora

Retícula de columnas (Información de la Unidad)



Retícula Manuscrito (Hoja de Evaluación)



FICHA DE VALIDACIÓN

Fecha: Quito, 24 de Abril 2015 Hora: 11:00

Nombre del Encuestado: Ulga Martinez

Perfil: Aux Parvularia

INDICADORES	MS	S	PS	OBSERVACIONES
Novedad	X			
Aplicabilidad	X			
Efectividad	X			
Funcionalidad	X			



FIRMA

170829184-2

C.I

FICHA DE VALIDACIÓN

Fecha: 24 - 04 2015 Hora: 11 a.m.

Nombre del Encuestado: Lic Yolanda Paredes López.

Perfil: Docente.

INDICADORES	MS	S	PS	OBSERVACIONES
Novedad	X			Materiales Adecuados.
Aplicabilidad	X			Muy Aplicables a la práctica.
Efectividad	X			Llega al conocimiento del tema
Funcionalidad	X			Es muy funcional en cuanto a la información



FIRMA

170454916-9

C.I

FICHA DE VALIDACIÓN

Fecha: 24 de Abril 2015 Hora: 11:00 hrs

Nombre del Encuestado: Rita Jara Bastidas

Perfil: Docente

INDICADORES	MS	S	PS	OBSERVACIONES
Novedad	X			
Aplicabilidad	X			
Efectividad	X			
Funcionalidad	X			

RITA JARA BASTIDAS
FIRMA

1704204666
C.I

Acuerdo No. 0042-14

Augusto X. Espinosa A.
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Considerando:

- Que** la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 154, numeral 1, establece que a: "[...] las ministras y ministros de Estado, además de las atribuciones determinadas en la ley, les corresponde ejercer la rectoría de las políticas públicas del área a su cargo y expedir los acuerdos y resoluciones administrativas que requiera su gestión";
- Que** el artículo 26 de la norma suprema expresa que: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.- Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo";
- Que** el artículo 27 de la norma constitucional dispone que: "La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.- La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional";
- Que** el artículo 28 de la Carta Magna determina que: "La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna, y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.- Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.- El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.- La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive";
- Que** el artículo 344 de la normativa constitucional establece que: "El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, [...]. El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación [...]"

- Que** el literal c) del artículo 22 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), establece como competencia de la Autoridad Educativa Nacional: "Formular e implementar las políticas educativas, el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades y los estándares de calidad de la provisión educativa [...]";
- Que** el artículo 37 de la LOEI dispone que: "El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior";
- Que** el artículo 40 de la LOEI prescribe que: "El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.- La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.- La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.- El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.- La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.- La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional";
- Que** el artículo 9 del Reglamento General a la LOEI determina que: "Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y evaluaciones";
- Que** el artículo 10 del referido Reglamento señala que: "Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.- Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Consejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente";
- Que** el artículo 27 de la antedicha norma reglamentaria a la LOEI establece que: "El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato.- El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles: 1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e, 2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad."

Despacho Ministerial

Que el 26 de junio del 2002, a través del Acuerdo Interministerial No. 004 suscrito por los entonces Ministros de Educación y Bienestar Social, se puso en vigencia el denominado *Referente Curricular para Educación Inicial de niños de 0 a 5 años*;

Que mediante el memorando No. MINEDUC-SFE-2013-0206-M de 11 de diciembre de 2013, la señora Subsecretaria de Fundamentos Educativos remitió el informe técnico del caso en el cual señala que el referente curricular expedido en el año 2002 no responde a los actuales criterios de diseño curricular manejados por el Ministerio de Educación, criterios entre los cuales se encuentra el de lograr la articulación curricular entre los diferentes niveles educativos del Sistema Nacional de Educación, razón por la cual sería necesaria la formulación de un nuevo currículo para la educación inicial, que responda a criterios técnicos de diseño, que garanticen procesos de flexibilidad, coherencia, pertinencia y secuencialidad, así como también a las necesidades y características de los niños de este nivel educativo; y,

Que es deber de esta Cartera de Estado, como ente rector del Sistema Nacional de Educación, responsable de formular el currículo nacional obligatorio en todos los niveles educativos, garantizar la eficacia y eficiencia de las acciones técnicas, administrativas y pedagógicas en las diferentes instancias del sistema educativo del país, dotando del instrumento que oriente a los docentes en la organización, planificación y ejecución de sus labores profesionales, así como de otras instancias ministeriales relacionadas con ellas, unificando y actualizando los criterios técnicos y legales acordes con la normativa constitucional y legal vigentes a la fecha.

En uso de las atribuciones que le confieren los artículos 154, numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador; 22 literales t) y u) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, y artículo 17 del Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva,

ACUERDA:

Artículo 1.- Oficializar el Currículo de Educación Inicial elaborado para sus dos subniveles, garantizando la oferta de un proceso educativo de calidad a los niños de hasta cinco años de edad, documento que se incluye como anexo integrante al presente Acuerdo Ministerial.

Artículo 2.- Ámbito.- Las disposiciones contenidas en el presente Acuerdo Ministerial y en su anexo son de cumplimiento obligatorio para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial.

Artículo 3.- Disponer a la Subsecretaría de Apoyo, Seguimiento y Regulación de la Educación para que controle y supervise la correcta aplicación del Currículo de Educación Inicial en todas las instituciones educativas del país que oferten ese nivel.

Artículo 4.- Responsabilizar a las Subsecretarías Metropolitanas, Coordinaciones Zonales y Direcciones Distritales, el seguimiento y control de la correcta aplicación del documento Curricular de Educación Inicial que se oficializa a través del presente Acuerdo Ministerial.

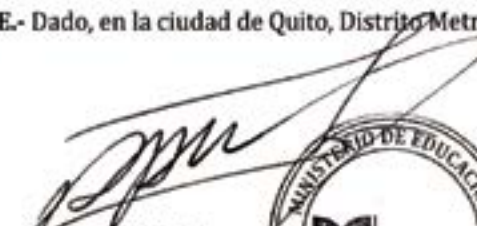
Despacho Ministerial

DISPOSICIÓN DEROGATORIA.- Deróguense todos los instrumentos de igual o menor jerarquía que se opongan a lo dispuesto en el presente Acuerdo Ministerial.

DISPOSICIÓN FINAL.- El presente Acuerdo entrará en vigencia a partir de la fecha de su publicación en el Registro Oficial.

COMUNIQUESE Y PUBLÍQUESE.- Dado, en la ciudad de Quito, Distrito Metropolitano a 11 MAR. 2014


FPL/PDM/IF/UR/BR/CE


Augusto X. Espinosa
MINISTRO DE EDUCACIÓN


Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

Para los niños de 0 a 2 años, los rincones más recomendables podrían ser : el del hogar, construcción, agua, arena, entre otros, en donde el docente debe estar presente en todo momento observándolos constantemente, con el fin de precautelar su seguridad e integridad física, previendo el riesgo que puede existir por accidentes ocasionados por objetos; en esta edad el medio más significativo de explorar y conocer los objetos es a través de su boca y su sentido, y reconocer el peligro todavía no se encuentra plenamente desarrollado

Para que el juego en los rincones cumpla con su intencionalidad pedagógica, la mediación del profesional es importante. Debe ser una mediación de calidad y asumir diferentes formas de interacción:

1

El docente debe ser un “observador”; puede ser casual mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos; o puede conducir una observación sistemática para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor. A los niños les encanta que sus maestros sean parte de la audiencia cuando ellos actúan, muchas veces piden que los adultos se sienten y los vean actuar en los rincones, especialmente en aquellos que promueven el juego dramático. Esto les hace sentir que son importantes y que su juego es valioso.

2

El docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. El docente planifica y diseña los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños. La selección, mantenimiento y rotación de los materiales son funciones importantes que el profesional debe cumplir y puede hacerlo involucrando a los niños en sus decisiones.



3

El docente también puede ser un “jugador más” y puede interactuar con los niños de diversas maneras. A veces, los niños invitan a su maestro a jugar con ellos como si fuera un compañero más. En otras ocasiones, el docente debe intervenir en el juego para redirigir comportamientos inapropiados. Otras veces, el docente debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en la actividad. El adulto puede simplemente ingresar en un rincón y pedir a los niños que le cuenten sobre lo que están haciendo.

Las interacciones que asume el docente con los niños en los rincones tiene muchas ventajas como: favorecer el desarrollo del lenguaje, de las lenguas, de la comprensión verbal, del pensamiento, de relaciones con los otros, etc.



En el caso de los niños de 0 a 2 años, el docente será quién motive y dirija permanentemente el juego en los rincones, incentivando la participación de todos los niños; por ejemplo, si se encuentran en el rincón del hogar, el docente puede pedir a los niños que cocinen algo, preguntándoles ¿qué les gusta comer? ¿qué cocinaron? o si se encuentran en el rincón de construcción, puede preguntar ¿qué vamos a construir? y hacerlo en grupo o realizar una torre y pedirle que construya una similar; de esta manera el docente toma el papel de mediador dando al niño la oportunidad de explorar sus posibilidades partiendo de procesos de imitación participativa.

Se recomienda que para los niños mayores de dos años, el docente evite liderar el juego en los rincones, únicamente cuando sea necesario y por un mínimo tiempo. El adulto siempre debe buscar maneras para animar a los niños a ser protagonistas de su juego.

MOMENTOS DEL JUEGO TRABAJO:

Para que el tiempo en rincones sea rico en experiencias y en aprendizajes, es fundamental tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden:

1. El momento de planificación: durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo, donde todos tienen su tiempo, respondiendo a las preguntas: ¿qué quiero hacer? ¿cómo lo puedo hacer? ¿con qué lo hago? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué? Durante este momento, el profesional debe alentar al niño a elegir y decidir el rincón en que quiere interactuar. Una buena manera para la distribución de los niños en los rincones es mediante tarjetas de un color específico para cada rincón y de acuerdo a la cantidad de niños que pueden estar en ellos. Por ejemplo, las tarjetas amarillas pueden representar el rincón del arte, las tarjetas rojas el rincón de juego de construcción, entre otras. Finalmente, los niños se agrupan de acuerdo al color elegido y al rincón que pertenece. Cada rincón debe tener un tarjetero para que los niños coloquen las tarjetas de colores correspondientes.
2. El momento de desarrollo: es el período del juego propiamente dicho, es la puesta en acción de lo planificado; durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. El profesional interactúa con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.





3. El momento del orden: se refiere al tiempo que necesitan los niños para ordenar el material que han utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los encontraron; durante este tiempo, la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de canciones, rimas, etc., para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.
4. El momento de la socialización: los niños y el profesional vuelven a reunirse para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un diálogo ameno, participativo y activo donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil, lo que aprendieron, etc. Es un momento en el que también se pueden mostrar las producciones hechas por los niños, si se da el caso.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

El currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias.

Para lograr vivencias y actividades desafiantes, el docente debe proporcionar un entorno organizado para el aprendizaje, donde el niño se sienta estimulado para explorar por sí mismo, usar sus conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar con el apoyo de pares y adultos que le estimulen a sentirse capaz y seguro frente al desafío. El docente en su rol de mediador, debe estar permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos.

Es importante mencionar, que el desarrollo de una experiencia de aprendizaje puede ser una excelente herramienta para lograr la participación familiar y comunitaria, ya sea para la recolección, adaptación o elaboración del material; para involucrarlos en la organización y salidas de visitas pedagógicas; para compartir un tiempo con el grupo de niños en el que se pueden indicar actividades, labores y vivencias de miembros de la familia; todo ello con el fin de incentivar al

compromiso y corresponsabilidad familiar.

Una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.
- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones, y/o formulen preguntas cerradas que solo permiten una respuesta correcta.
- Contextualizar cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales.

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada, proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones.

Las actividades y vivencias planificadas en la experiencia de aprendizaje se engloban por medio de un juego centralizador, cuento eje o un tema generador, los mismos que se constituyen en el

punto de partida de la experiencia manteniendo el interés de los niños. Es necesario destacar que el juego centralizador y/o cuento eje, se utiliza con los niños en tramos de edad más pequeñas (0 a 2 años), y el tema generador con los niños más grandes.

Para el tramo de niños más pequeños, estas experiencias de aprendizaje serán organizadas por el profesional en su planificación en torno al juego centralizador y/o cuento eje, dadas las características de los niños de esta edad, sin que ello implique que no se pueda utilizar al juego como eje transversal y recurso metodológico importante en toda la Educación Inicial.

Para el subnivel Inicial 2, como se mencionó anteriormente, la planificación de la experiencia de aprendizaje se organiza mediante un tema generador, que permitirá mantener el interés de los niños.

El tema generador debe partir de una situación significativa, pregunta o vivencia que presentan los niños o el docente, convirtiéndose en un tema de interés susceptible de ser analizado e investigado, fomentando el deseo de los niños de explorar, experimentar y profundizar en ellos, convirtiéndose en una excelente motivación para lograr aprendizajes propuestos, integrando los ejes de desarrollo y aprendizaje y sus correspondientes ámbitos. El tema generador, es el eje alrededor del cual se llevan a cabo las actividades educativas, lo que permite que los niños tengan una experiencia de aprendizaje positiva.

La visita de un niño al zoológico y lo que trae al aula para compartir, es un ejemplo de situación que puede provocar un tema generador. También, el nacimiento de un hermanito, el trabajo de pescador de uno de los padres de familia, el encuentro con una oruga, una mariposa, una lombriz, encontrar un panal de abejas, mirar a las nubes moverse recostados sobre el césped, etc., constituyen otros ejemplos como punto de partida de la planificación de la experiencia de aprendizaje. El docente debe estar atento a los comentarios y preguntas de los niños para guiar el diálogo y provocar en ellos la emoción de conocer más sobre estos temas generadores.

MOMENTOS DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

Las actividades y acciones planteadas en la experiencia de aprendizaje determinan un período de tiempo, puede ser un día (para los niños de 0 a 2 años) o bien una o varias semanas (para niños de 3 a 5 años); por este motivo, es importante tener claro los momentos en los que se lleva a cabo la experiencia, para de esta manera, mantener el interés y las acciones diarias bien direccionadas.

1. El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades del día recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar. Si la experiencia dura más de un día, este momento tendrá que cumplirse cada día, de esta manera, los niños encuentran sentido a lo que están realizando.
2. El momento de desarrollo: se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, haciendo preguntas que les invite a indagar y respondiendo a las preguntas de los niños; poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.
3. El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y que es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que se hizo, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

ROL DEL DOCENTE

En este nivel educativo, coherente con las teorías sustentadas en la fundamentación, el docente, para poder permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar las capacidades de los niños.

La forma más importante de mediación es la de “hablar con los niños”, conversar con ellos, utilizar el lenguaje para tender puentes entre lo que los niños saben y lo que el docente espera que aprendan para enriquecer su comprensión del mundo. Para que esto sea posible, el docente debe tomar con seriedad el diálogo con sus estudiantes, debe ser auténtico respecto a lo que dice y a lo que pregunta, debe mostrar un interés genuino por conocer y entender qué piensan y qué desean los niños. Estas son algunas maneras que puede utilizar el docente para enriquecer su mediación:

- Hacer preguntas abiertas que permitan a los niños contar y explicar lo que están haciendo. Por ejemplo, ¿cómo lograste construir ese puente tan largo? ¿me cuentas qué escribiste aquí? yo quiero hacer un pez de plastilina como el tuyo, ¿me enseñas cómo?
- Hacer comentarios y preguntas que inviten a realizar nuevas actividades y a descubrir nuevos usos para los materiales disponibles. Por ejemplo, ¿qué crees que podríamos armar con estas cajitas? ¿para qué nos podrían servir estas ropas, de qué nos podríamos disfrazar? ¿sabes de qué trata este libro?
- Aprovechar ocasiones que surjan espontáneamente o crear situaciones para introducir nuevo vocabulario que se refiera a los materiales y actividades que se desarrollan.
- Parafrasear o decir en otras palabras lo que expresan los niños para clarificar ideas, introducir nuevo vocabulario y modelar el lenguaje convencional. Por ejemplo, si un niño dice “me poní al revés el disfraz”, la maestra puede, con naturalidad y respeto, modelar la forma convencional del verbo y decir “te pusiste al revés el disfraz, ¿yo me puse bien el mío?”



- Hacer comentarios positivos y constructivos que describan el trabajo de los niños y les animen a continuar y a mejorar. Por ejemplo, ¡qué bien!, ya armaste la mitad del rompecabezas, el perrito ya se ve casi completo, por aquí hay otra pata, ¿de quién será? busquemos una pieza que pueda ir aquí y veamos qué personaje aparece.
- Evitar las preguntas cerradas cuya respuesta se limite a SÍ-NO. Asimismo, evitar las “falsas preguntas”, es decir, aquellas cuya respuesta ya conocen tanto los niños como el docente.
- Evitar los comentarios muy generales que dan poca o ninguna información o retroalimentación a los niños. Por ejemplo: “¡bien, bien!”, “siga trabajando”. Esto puede generar frustración y confundir a los niños en lugar de invitarlos a aprender.
- Crear situaciones para que los niños puedan mostrar y explicar a sus compañeros los productos o proyectos que han creado. Por ejemplo, al final del día se podría implementar una actividad de círculo o “asamblea” donde cada niño pueda mostrar y describir verbalmente su trabajo.
- En lugar de simplemente dar órdenes, establecer reglas e imponer sanciones, el docente puede guiar y apoyar a los niños por medio del diálogo para que logren establecer límites, reglas y compromisos por ellos mismos, que faciliten resolver sus problemas y conflictos.

Para el trabajo con los niños de 0 a 2 años, el docente en su rol mediador, a más de las orientaciones anteriormente descritas, es importante que, en función de las características particulares de los niños en estas edades, considere también las siguientes sugerencias:

- Atender de manera oportuna y pertinente las necesidades y requerimientos de los niños en relación con la alimentación, descanso, higiene, movimiento y seguridad física y emocional.
- Facilitar y promover el juego con objetos variados que estimulen todos sus sentidos: tacto, olfato, gusto, vista, oído.
- Respetar y valorar la curiosidad y la actividad innata de los niños, como su forma principal de aprender.
- Poner atención y dar respuesta a las expresiones y formas de comunicación verbal y no verbal de los niños en su lengua materna.
- Acompañar permanentemente con lenguaje verbal las diversas actividades que realice con el niño, así como también traducir en lenguaje verbal sus acciones, sentimientos, y deseos.
- Variar frecuentemente las actividades que realiza con el niño como: leer cuentos, poner música, cantar, masajear el cuerpo, entre otras.
- Propiciar momentos de interacción flexibles considerando las particularidades de cada niño y adaptados a la realidad del entorno.
- Garantizar la presencia de una persona continua y estable como los responsables del proceso de acompañamiento en las diferentes actividades y rutinas de los niños y niñas.

Además, considerando que este currículo reconoce que no todos los niños aprenden de la misma forma ni al mismo ritmo, así como la existencia en el país de diversas culturas, etnias y lenguas, es importante que el docente, para dar respuesta educativa a las necesidades de todos, considere las siguientes puntualizaciones que permitan garantizar que cada niño se sienta valorado y acogido en el centro educativo:

- Es fundamental que el docente atienda a las necesidades y características específicas de cada niño de su grupo, adaptando las experiencias de aprendizaje y los espacios de manera que todos tengan acceso a ellos.

- Para atender a niños con necesidades educativas especiales, el profesional debe realizar las adaptaciones curriculares pertinentes para que estos niños tengan acceso a las oportunidades de aprendizaje de manera efectiva.

Considerando que la familia es la responsable de la crianza y cuidado de los niños y es el agente educativo más determinante en su desarrollo integral durante los primeros años, es fundamental que los profesionales procuren crear una sinergia de trabajo entre el centro educativo y la familia o los adultos responsables de los niños, de tal manera que comprendan la responsabilidad que tienen para favorecer e impulsar dichas potencialidades. Por este antecedente el docente debe:

- Mantener una comunicación fluida y coordinada con la familia para trabajar mancomunadamente a favor del desarrollo y aprendizaje de los niños. Esta comunicación se puede establecer por medio de un cuaderno viajero, de citas programadas entre la familia y los docentes, el momento de la entrega de los informes al finalizar el quimestre, el momento de salida al finalizar la rutina diaria, etc.

