

**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL NIÑO PREESCOLAR, APLICADO AL
APRENDIZAJE DEL ALFABETO ESPAÑOL.
*UN APOORTE AL LENGUAJE VISUAL DE LOS RECURSOS ESCOLARES
ACTUALES.***

CAROLINA CONSUEGRA ROZO

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ D.C SEMESTRE I – 2013**

**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL NIÑO PREESCOLAR, APLICADO AL
APRENDIZAJE DEL ALFABETO ESPAÑOL.
*UN APOORTE AL LENGUAJE VISUAL DE LOS RECURSOS ESCOLARES
ACTUALES.***

CAROLINA CONSUEGRA ROZO

**Trabajo de grado para obtener el título de
Diseñador Gráfico**

**Asesor: MARÍA ISABEL DUQUE CÁRDENAS
Artista Plástica y Visual**

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
BOGOTÁ D.C SEMESTRE I – 2013**

RESUMEN

El presente proyecto se realizó en Bogotá, en la Universidad Piloto de Colombia en el periodo comprendido entre Agosto del 2012 a Mayo del 2013, con el cual se busca proponer el diseño de material didáctico infantil enfocado en el público preescolar, aplicado al aprendizaje del alfabeto español. La propuesta parte del análisis de la gráfica infantil, en los recursos educativos actuales del niño preescolar, que con base en su comportamiento, herramientas, estrategias educativas y sus gustos visuales, aportan desde el análisis de la imagen escolar, estrategias gráficas que apoyen al planteamiento y desarrollo de una pieza alternativa, novedosa y útil, que se desliga de estereotipos visuales establecidos por la gráfica infantil, y en donde la labor como diseñador gráfico pasa a contribuir en la educación escolar.

En la metodología implementada, se realizó en primer lugar la indagación y recolección teórica sobre el comportamiento y desarrollo del niño preescolar, la pedagogía y la didáctica en la primera infancia y el estudio del lenguaje visual aplicado al material didáctico educativo. Adicionalmente en este proceso metodológico, se involucró la participación de la población infantil escolar, en donde, por medio de entrevistas a profesores y encuestas gráficas a preescolares, se recolectó información valiosa para el desarrollo de la pieza.

Para el análisis de las variables visuales y de contexto, se elaboró una sistematización de los datos y una observación crítica de los resultados obtenidos, los cuales indican de manera general y particular, que el material didáctico infantil se puede llegar a ver influenciado por esquemas visuales anticuados y estereotípicos, llegando a faltar proponer una estrategia integral en donde prime el placer, la estimulación y el gusto estético, por medio del uso de elementos novedosos del lenguaje gráfico, que apoyen el aprendizaje del niño preescolar a través de la imagen. Esta consideración se retoma debido a que dentro del material analizado y experiencia obtenida, se evidenciaron patrones visuales que si bien son constantes y tradicionales, no contemplan otro tipo de propuestas adicionales que sugieran una estrategia global dentro del aprendizaje del

niño por medio del diseño visual, es decir; que el niño pueda tener varias prácticas eficaces alrededor de la temática por medio de la experiencia gráfica.

Se presenta entonces, una pieza didáctica, educativa y alternativa, que propone desde la comunicación visual, una propuesta gráfica como material educativo, que busca establecer una relación funcional entre el niño, la imagen y el aprendizaje del alfabeto. El desarrollo de esta pieza gráfica, se fundamenta en la importancia de la imagen en el proceso de aprendizaje del niño preescolar, pues es a través de ésta, que la primera infancia reconoce, asimila y proyecta su realidad, fomentando así su creatividad innata y fortaleciendo su percepción visual y estética, obteniendo así una experiencia significativa.

Conceptos clave: Imagen, Material Didáctico, Preescolar, Lenguaje Visual Infantil, Diseño Gráfico, Alfabeto Español, Estereotipo.

DEDICATORIA

Este proyecto de grado, está dedicado a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, y siguen siendo mi mejor y más grande apoyo. Ellos, quienes han creído en mí, en mi capacidad, inteligencia y pasión en la decisión profesional que preferí, son sin duda los mejores cómplices, el ejemplo a seguir y mi más grande motivación para seguir adelante con el anhelo personal de ser diseñadora. A mi mamá Adriana Lucia Rozo, por cada día enseñarme que con perseverancia, fortaleza y valores, se alcanzan las metas trazadas; que por su ejemplo de entrega, excelencia e integridad han motivado en mí, la constancia y amor por alcanzar los propósitos personales. A mi papá Ovidio Rafael Consuegra Gualteros, por enseñarme que, con autonomía, responsabilidad y capacidad se llega muy lejos, está siempre presente cuando lo necesito y que con orgullo me motiva cada día más a sacar adelante mis metas, cuidándome y dándome la fortaleza y seguridad necesaria para continuar cada día con mis sueños.

Así mismo, la concepción de este proyecto está dedicada a todo mi núcleo familiar, quienes están pendientes de mi desarrollo y formación personal, y a quienes agradezco su ánimo e interés constante para que culmine y logre mis ambiciones. Además, a grandes amigos y compañeros que lograron llegar a mí, no solo para alcanzar mi formación como profesional, sino también a mi crecimiento como persona, pues el trabajo en equipo, la lealtad y el aprecio de todos ellos, son esenciales para crecer como mujer y como diseñadora, ya que es una enseñanza de ser, lo que no se aprende en el salón de clase y a compartir el conocimiento con los demás.

A ellos, este proyecto y el motivo de los que vendrán.

Carolina Consuegra Rozo

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto es el resultado de un gran esfuerzo y colaboración conjunta de personas, espacios y circunstancias, a quienes especialmente agradezco por haber sido parte de este trabajo y su culminación. Dentro de este gran grupo humano, mis más sinceros agradecimientos a mi tutora, María Isabel Duque Cárdenas quien me acompañó en todo el proceso, siendo guía en la construcción y sustentación del proyecto y a quien debo de su ayuda desinteresada y calidad humana, información útil, disponibilidad constante y ánimo persistente, para concluir de manera satisfactoria la evolución y desarrollo del trabajo.

Agradezco a mis profesores, quienes desde el inicio de la carrera han aportado a mi formación, los conocimientos y experiencias valiosas para enfrentarme a un mundo competitivo, y seguir en el futuro construyendo competencias para alcanzar de mis metas como profesional. A la Universidad Piloto de Colombia y su facultad de Arquitectura y Artes, especialmente al recurso humano del programa de Diseño Gráfico, que a pesar de las dificultades, abrió un espacio para las personas que aspiramos ser parte del grupo disciplinar del diseño.

Además, quiero agradecer al Colegio Camilo Torres de Bogotá y a sus docentes de preescolar, quienes muy amablemente me abrieron las puertas de sus instalaciones, para poder desarrollar de manera amena y provechosa las actividades necesarias que con los niños y profesores de la primera infancia, reforzaron y complementaron las diferentes fases del proyecto. A los diferentes proveedores de materiales, impresores y arte finalización, los cuales contribuyeron de manera contundente al diseño de la pieza gráfica.

No puedo dejar de reiterar y agradecer a mis padres, mi motor incondicional y motivo principal, a quienes debo este logro profesional por su esfuerzo y ayuda absoluta para garantizar mis estudios y formación personal. Para ellos es este éxito y todo mi agradecimiento.

Carolina Consuegra Roza.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	12
Definición del Problema.....	15
Justificación.....	16
Objetivos.....	18
 MARCO TEÓRICO	 19
 I. PRIMER CAPÍTULO.....	 19
1. ACERCAMIENTO AL DESARROLLO PSICOLÓGICO Y	
 COMPORTAMENTAL DEL NIÑO PREESCOLAR.....	19
1.1. DIMENSIONES DE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN EL	
NIÑO PREESCOLAR.....	21
1.1.1. Capacidad intelectual infantil.....	22
1.1.2. Competencias lingüísticas en la niñez.....	24
1.1.3. Aptitudes físicas y psicomotrices en el niño preescolar.....	26
1.1.4. Conducta social y emocional en la primera infancia.....	27
1.2. CARACTERÍSTICAS DE LA CONDUCTA DEL NIÑO EN LA	
EDUCACIÓN PREESCOLAR: Niños de 3 a 6 años.....	28
1.2.1. DESARROLLO COGNITIVO EN LA PRIMERA INFANCIA:	
Etapa Pre operacional: Niños entre 2 a 7 años, basado en	
La “Teoría de desarrollo infantil de Jean Piaget”.....	30
1.2.1.1. Niños entre 3 a 4 años.....	32
1.2.1.2. Niños entre 4 a 5 años.....	33
1.2.1.3. Niños de 5 a 6 años.....	34

II. SEGUNDO CAPÍTULO.....	36
2. LA PEDAGOGÍA Y LA DIDÁCTICA EN LOS NIÑOS ENTRE 3 A 6 AÑOS...	36
2.1. LA PEDAGOGÍA DEL LENGUAJE ESPAÑOL EN LA PRIMERA	
INFANCIA: La alfabetización oficial.....	38
2.1.1. Aprendiendo el abecedario español en la edad preescolar..	42
2.1.1.1. <i>Trascendencias populares para la enseñanza del</i>	
<i>Alfabeto español en los niños preescolares.....</i>	<i>45</i>
2.1.1.2. <i>Estrategias populares para la enseñanza del</i>	
<i>Alfabeto español en los niños preescolares.....</i>	<i>47</i>
2.1.2.3. <i>Dificultades en el estudio del ABC en el entorno</i>	
<i>educativo escolar.....</i>	<i>48</i>
2.2 LA DIDÁCTICA EN EL PREESCOLAR: INSTRUIR JUGANDO.....	48
2.2.1. ¿Con qué estrategias cuenta la didáctica para la	
enseñanza del lenguaje?	51
2.2.2. El juego didáctico como experiencia de aprendizaje del	
preescolar: instruir jugando.....	53
2.2.3. ¿Qué es un recurso o material didáctico infantil? ¿Para	
qué funciona esta herramienta dentro del aprendizaje	
del niño preescolar?	56
2.2.3.1. <i>Clasificación, Características y ventajas del</i>	
<i>material didáctico infantil como herramienta del</i>	
<i>aprendizaje.....</i>	<i>58</i>
2.2.3.2. <i>Recursos y propuestas didácticas infantiles como</i>	
<i>herramienta de aprendizaje del lenguaje,</i>	
<i>particularmente el abecedario español.....</i>	<i>60</i>

III. TERCER CAPÍTULO.....	62
3. COMPORTAMIENTO DEL LENGUAJE VISUAL, EMPLEADO EN EL	
MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL DEL ABC PARA PREESCOLAR.....	62
3.1. Importancia y función de la imagen visual del alfabeto español en el desarrollo del niño preescolar.....	66
3.2. Principios y criterios de diseño de las herramientas del lenguaje visual en el material didáctico infantil del abecedario.....	69
3.3. Iconografía de las imágenes en el material didáctico propuesto de Zenaida Osorio.	71
3.3.1. El concepto “estereotipo visual” analizado en los recursos infantiles sobre el abecedario: La C de casa, la I de indio...	75
3.4. Rol del diseñador gráfico como agente de cambio social dentro del Entorno académico y profesional, por medio de la creación de un Lenguaje visual en el material didáctico infantil.....	78
MARCO METODOLÓGICO.....	82
IV. CUARTO CAPÍTULO.....	82
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	82
4.1. Instrumentos de análisis aplicados en la investigación.....	85
4.1.1. Análisis de la matriz de material didáctico infantil seleccionado y revisado.....	86
4.1.1.1. <i>Nombre del material didáctico</i>	88
4.1.1.2. <i>Sustrato del material didáctico (recursos)</i>	89
4.1.1.3. <i>Color (Paleta cromática, armonías y contrastes)</i> ...	91
4.1.1.4. <i>Formas</i>	92
4.1.1.5. <i>Tamaño y dimensión de la pieza didáctica</i>	93

4.1.1.6. Texturas (Visual y Táctil).....	94
4.1.1.7. Parámetros tipográficos y/o caligráficos de la letra.....	95
4.1.1.8. Público Objetivo (Preescolar 3 a 6 años).....	96
4.1.1.9. Función u objetivo de la pieza didáctica.....	97
4.1.1.10. Habilidades desarrolladas por el niño por medio del material didáctico.....	99
4.1.1.11. Diseño y composición (Formato, retícula y tipo de composición).....	100
4.1.2. Reflexión de los resultados de las encuestas los estudiantes de preescolar.....	101
4.1.3. Reflexión de los resultados a los docentes de educación preescolar.....	106
4.2. Estudio de caso: Las láminas educativas como material didáctico infantil para la enseñanza del abecedario español en niños en edad preescolar.....	110
V. QUINTO CAPÍTULO.....	113
5. PLANTEAMIENTO DE DISEÑO: PIEZA GRÁFICA FINAL.....	113
5.1. ¿En qué consiste la pieza gráfica? Descripción de la propuesta formal.....	114
5.1.1 Juego didáctico del alfabeto.....	117
5.1.2 Mini Kit escolar.....	118
5.2. ¿Cuál es el objetivo del diseño de esta pieza? ¿Por qué es importante su producción? Argumento funcional desde la imagen, el aprendizaje del niño preescolar y la disciplina del diseño gráfico.....	119
5.3. ¿Cuál es el argumento que desde la investigación se tomó en cuenta para el planteamiento y diseño del material didáctico?	

Justificación de las cualidades de la pieza gráfica como recurso visual a la didáctica infantil.....	120
5.4. ¿Cómo se desarrollo la pieza? Lineamientos formales del diseño en función de la composición y lenguaje visual empleado para el material didáctico.....	122
5.4.1. Gráfica (formas e imágenes).....	122
5.4.2. Color.....	123
5.4.3. Dimensiones (Tamaño de la pieza y de la imagen).....	123
5.4.4. Medios de producción y soportes de la pieza.....	124
5.4.5. Composición (retícula y formato).....	125
5.4.6. Tipografía y caligrafía.....	125
5.4.7. Nombre del producto.....	125
5.4.8. Lineamientos de seguridad.....	126
5.4.9. Presupuesto y valor estimado de la pieza.....	126
5.5. Propuesta digital formal del “MONSTRUO Letras”: material didáctico infantil, basado en el contenido del alfabeto (Bocetos iniciales y finales).....	127
CONCLUSIONES.....	132
BILIOGRAFÍA.....	137
ANEXOS.....	141
Anexo 1. Habilidades sociales y técnicas artísticas del niño preescolar	
Anexo 2. Recursos, material y actividades didácticas infantiles	
Anexo 3. Material didáctico infantil sobre el alfabeto español	
Anexo 4. Recursos visuales del lenguaje visual infantil	
Anexo 5. Gráfica utilizada en el material didáctico infantil	
Anexo 6. Elementos y fundamentos del diseño	

Anexo 7. Representaciones gráficas en el material didáctico infantil según
Investigación de Zenaida Osorio

Anexo 8. Imágenes estereotipadas del abecedario

Anexo 9. Matriz de análisis del material didáctico sobre el abecedario

Anexo 10. Fichas de la encuesta realizada a niños de preescolar del colegio
Camilo Torres

Anexo 11. Actividad de selección: encuesta gráfica realizada a niños de
Preescolar del colegio Camilo Torres

Anexo 12. Resultados de la encuesta realizada a niños de preescolar del
Colegio Camilo Torres

Anexo 13. Entrevista a profesores del grado preescolar del colegio Externado
Nacional Camilo Torres. – IED

Anexo 14. Público objetivo: Alumnos de preescolar del colegio Camilo Torres
En sus actividades escolares

Anexo 15. Ambientación del salón de clase de preescolar

Anexo 16. Láminas escolares infantiles sobre el alfabeto español

Anexo 17. Detalle de las láminas escolares infantiles sobre el alfabeto español

Anexo 18. Reflexiones sobre el papel de la educación en el niño preescolar

INTRODUCCIÓN

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL NIÑO PREESCOLAR, APLICADO AL APRENDIZAJE DEL ALFABETO ESPAÑOL.

UN APORTE ALTERNATIVO, AL LENGUAJE VISUAL DE LOS RECURSOS ESCOLARES ACTUALES.

La concepción de este proyecto se concentra en la labor del diseñador gráfico en el medio educativo, teniendo en cuenta las necesidades de comunicación visual que están presentes en el marco del aprendizaje infantil. La comunicación visual, va más allá de las pretensiones estéticas, pues trabaja en conjunto con el análisis, planificación y construcción de mensajes visuales eficaces que alcanzan un propósito específico, el cual va en busca de una respuesta satisfactoria del público objetivo. La importancia del diseñador gráfico es cumplir con su propósito de comunicación visual, que por medio de mensajes eficaces a través de la imagen, contribuye al conocimiento, juicios y comportamientos positivos de los individuos, cuando el fin logra su objetivo.

Este proyecto de diseño gráfico se enfoca en sí, en la búsqueda y selección de distintos elementos visuales que se adecuen a las intenciones comunicativas infantiles, que a través de un proceso teórico y un análisis visual que involucra aspectos de los fundamentos básicos del diseño; el niño preescolar aprenda el alfabeto español por medio de una pieza gráfica y su estrategia esquemática. Esto, a través de la propuesta de un recurso alternativo, novedoso y adaptado, al material didáctico infantil actual, que consiga sugerir otro tipo de propuesta gráfica, en base a la imagen tradicional escolar que tienen algunos recursos educativos, didácticos y pedagógicos que en este momento se encuentran al alcance de la primera infancia alrededor del aprendizaje del alfabeto.

A partir de esto, el proyecto se desarrolla por medio de referencias teóricas entorno a la edad preescolar, la didáctica y la imagen de los recursos escolares, además del abordaje de una metodología que busca y recopila información valiosa que concrete los aspectos visuales del planteamiento y diseño de la pieza gráfica que se propone como resultado de la investigación. De esta forma, se hará un acercamiento al comportamiento y desarrollo del niño en su etapa preescolar, la cual se da de los 3 a 6

años de vida, para conocer y entender las características intelectuales, sociales, motrices y cognitivas del niño, y así conseguir que el objetivo del proyecto se adapte a sus necesidades; diseñando un material didáctico infantil alrededor del aprendizaje del alfabeto, esto con base en las teorías y pensamientos de autores como M. N. Shardakov, Jean Piaget, Jacques Delors, G. Clauss y H. Hiebsch quienes desarrollan y aportan al proyecto su concepto alrededor del desarrollo y comportamiento del niño en la edad preescolar.

Posteriormente el enfoque se dirige, en argumentos pedagógicos y didácticos en la primera infancia, en la cual se especifican los procesos de aprendizaje del idioma, en especial del alfabeto español, involucrando la didáctica como estrategia de educación primordial en el preescolar, y donde se destaca el juego como el método para enseñar y aprender; conceptos que se sustentan en las posiciones teóricas de F. Frabboni, Bertha Riveros y Felisa Barreto, quienes desde su experiencia contribuyen al desarrollo conceptual de la pedagogía y la didáctica en la primera infancia. Finalmente, la búsqueda del lenguaje visual de la imagen usada en el material didáctico infantil actual, sustentada desde la visión clásica y estereotipada de la iconografía escolar; apoyado en autores como Zenaida Osorio; por medio de su teoría de las personas ilustradas en los libros escolares, María Acaso con el uso del lenguaje visual dentro del medio escolar, Dondis A. Dondis a través de su escritura sobre la sintaxis de la imagen como método de diseño.

Ahora bien, los hallazgos metodológicos se fundamentaron en conocer desde lo visual y experimental, el comportamiento de la imagen en la población y mercado infantil. Esto se da por medio de la aplicación de instrumentos de medición, previamente adaptados al público objetivo preescolar, al contexto educativo y al comercio de material didáctico para la primera infancia. Para ello, se realizan tres sondeos de información:

1. El análisis de material didáctico infantil distribuido en el mercado, el cual es desarrollado en una matriz, comparando elementos visuales básicos, como color, forma, tamaño, objetivo, tipografía, composición, nombre, entre otros.

2. También se aborda la población infantil, por medio de encuestas gráficas, en donde, por medio de una dinámica, se evalúan y reflexionan sus preferencias entorno a diversas imágenes.

3. Finalmente, se entrevistan a docentes preescolares, en búsqueda de su opinión profesional sobre la importancia de la didáctica, los recursos escolares y el proceso de enseñanza/aprendizaje del alfabeto español.

Todo este estudio sobre el contexto y análisis visual del material didáctico infantil, para la enseñanza del abecedario español, busca elaborar y sustentar la propuesta de una pieza gráfica alternativa con base en la teoría recogida, en la observación del comportamiento de la población escolar y la aplicabilidad del diseño, para así proyectar y sustentar una pieza gráfica innovadora, práctica y actual. Por esto, trataremos de proponer desde lo visual, la elaboración de un recurso de apoyo didáctico, basado en la trascendencia de la imagen en el desarrollo intelectual y sensible del niño preescolar, por medio de una propuesta visual estratégica, en donde la composición visual y la función didáctica, sean el hilo conductor de un mensaje educativo a través de la utilización adecuada, creativa y eficaz de los elementos gráficos de los cuales dispone el comunicador visual.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La problemática de este proyecto se fundamenta en la posición crítica y reflexiva, de la gráfica actual usada en los recursos didácticos para preescolares, en especial en los que su contenido se concentra en la enseñanza del alfabeto español. La discusión se manifiesta en el planteamiento, el cual expone que en estos recursos enfocados en el abecedario, tienen contenidos gráficos basados en colección de palabras, imágenes, estilos gráficos y estructuras formales, fijadas y estandarizadas en el material del niño preescolar, y que han producido y producen, ciertos patrones visuales en la material infantil, invariabilidad gráfica en las piezas didácticas y coincidencias en la apariencia de su representación de la imagen, forma y estilo.

Además, se pretende evidenciar la influencia que tienen las prácticas y estrategias educativas en el aula de clase, alrededor de las imágenes escolares usadas del alfabeto. Estos métodos se pueden quedar estancados, fijados e invariables, pues la mirada del niño solo se dirige a imágenes estereotipadas y prácticas convencionales, desaprovechando la inventiva, fantasía e imaginación de la imagen creativa e innata del niño preescolar. Teniendo en cuenta que la gran cantidad de posibilidades visuales que permite la estética infantil, se pueden proponer diferentes formas de ver, por medio de la misma estrategia pedagógica.

Con este proyecto se quiere dejar claro, que en ningún momento se quiere cuestionar sobre la efectividad o sobre el diseño adecuado o no de los artículos didácticos disponibles actualmente en el mercado, o los empleados en el aula escolar. Se busca reflexionar, sobre las imágenes escolares del alfabeto y su gran importancia dentro de las prácticas y hábitos del niño preescolar para su desarrollo integral, ya que no solo se adquieren conocimientos, sino también una experiencia estética. Es así, como a pesar de que a esta edad están en pleno enriquecimiento de sus conocimientos, no se trata de instaurar patrones visuales por medio de los recursos didácticos, sino de promover por medio de ellos y de su estrategia didáctica; como el juego y la práctica escolar, su desarrollo creativo por medio de la estimulación de sus sentidos y la enseñanza.

JUSTIFICACIÓN

Hoy en día es necesario proponer nuevas formas de ver y/o reforzar las formas en que se ve, conociendo y contribuyendo desde la comunicación visual, el lenguaje gráfico infantil, con recursos alternos, adecuados y funcionales al propósito de comunicación establecido. Es así como esta investigación, es conveniente y útil para los espacios y personas que hacen parte de su desarrollo, como lo son: la población infantil preescolar; que sustenta el objetivo del proyecto, también la educación y sus herramientas y finalmente la disciplina del diseño gráfico; como el medio para proponer otras formas de ver al niño por medio de material visual, en base a lo que ya existente.

Dentro del proyecto, se plantea la necesidad de conocer las variables que influyen en la configuración del material didáctico infantil, en especial los elementos que se refieren a los recursos visuales empleados para ello. Dentro de estos medios, se encuentra el uso de la imagen, y es en esta indagación y en el resultado obtenido, en donde se busca enfatizar la importancia de ésta, en la estimulación del aprendizaje del niño preescolar. La imagen y la manera en que se plasma, permite al niño plantear, imaginar, observar, describir y concebir la realidad de una forma más cercana a su percepción infantil, por eso, se hace importante que desde pequeños se desarrolle y fomente su creatividad a través incitando su percepción inventiva. Así mismo se busca, sustentar la elección de elementos visuales, que complementan y aportan a la gráfica escolar, el aprendizaje significativo entorno al alfabeto y que a su vez se ajusten a las necesidades del proyecto y la estructura conceptual de la pieza.

Para ello, conocer la base teórica ayuda a comprender el público objetivo, a analizar el medio preescolar y reflexionar sobre los recursos escolares al cual los niños tienen alcance, contribuyendo a establecer la relación entre el comportamiento de la imagen del material didáctico, el desarrollo creativo del niño y el papel de la educación a través del docente. Un proceso significativo, pues esto hace posible la identificación de factores concretos del lenguaje infantil, que influirán en la pieza gráfica alternativa y para ello es necesario dejar de ver a través de imágenes tradicionales y anticuadas; como la utilización de patrones ilustrativos recurrentes, prácticas lúdicas repetidas y

palabras reiteradas teniendo tan amplio vocabulario, para así proponer una renovación a la imagen dirigida al contexto infantil.

Dentro de las motivaciones que se dieron para trabajar con los niños y la elección del contexto educativo, fueron; además de la afinidad y satisfacción por el contacto con la infancia y el gusto personal por trabajar en el medio de la educación, es permitir a la disciplina del diseño, involucrarse en procesos externos de la sociedad, para darle posible solución a los problemas de comunicación, en este caso en el ambiente infantil. Además, mejorar y establecer una relación entre el diseño gráfico y el medio educativo, logrando aportar la creación de material que proponga el aprendizaje del alfabeto, por medio del uso de recursos visuales que puedan llegar a generar un recuerdo eficaz y perdurable del conocimiento por medio de una pieza alternativa y atractiva.

Es así, como los resultados de esta investigación pretenden contribuir desde el carácter visual, al medio educativo preescolar, por medio de la identificación de factores concretos de la comunicación infantil y la comunicación gráfica, llegando a un producto de diseño eficaz. Ahora, la comprobación del resultado de la pieza gráfica, viene desde la teoría y la metodología, pues la indagación no pretende evaluar los resultados del diseño desarrollado, sino la propuesta justificada desde la investigación.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Proponer una pieza gráfica didáctica alternativa, dinámica y novedosa; enfocada en la enseñanza y aprendizaje del abecedario español para niños en edad preescolar, empleando una estrategia de comunicación visual eficaz, moderna e innovadora, y así promover la importancia de la imagen en la educación del niño.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- I. Establecer los conceptos y nociones esenciales entorno a las necesidades y características de los niños en educación preescolar, la pedagogía y la didáctica del español en la primera infancia y el lenguaje visual usado en el material didáctico infantil para el aprendizaje del ABC español en Bogotá.
- II. Indagar las estrategias pedagógicas y material didáctico empleado para la enseñanza del abecedario español en los niños preescolares y contemplar los escenarios de desarrollo pedagógico por medio de entrevistas y en sondeos de investigación al público objetivo.
- III. Evidenciar desde el diseño gráfico, los aportes que desde la profesión pueden brindarse en el campo de la educación infantil, en la búsqueda de alternativas y propuestas visuales en el material didáctico utilizado para la enseñanza del niño a través de la imagen.

MARCO TEÓRICO

PRIMER CAPÍTULO

1. ACERCAMIENTO AL DESARROLLO PSICOLÓGICO Y COMPORTAMENTAL DEL NIÑO PREESCOLAR.

La educación preescolar es una de las etapas de mayor trascendencia dentro de la formación integral de la primera infancia, una edad que ronda de los 3 a 6 años de vida en donde desarrollan diferentes capacidades sociales, físicas y afectivas. La nombrada “edad preescolar” por Clauss y Hiebsch (1966) hace referencia al primer contacto pedagógico hacia diferentes áreas del conocimiento, e involucra diversos cambios del comportamiento social, del razonamiento intelectual y su proceder en otros contextos distintos al hogar.

La fase de formación preescolar pasa por diversos cambios de tiempo y espacio, que surgen a medida que se intensifica el desarrollo psicológico y se regula el comportamiento escolar en los niños, lo cual evidencia la esencia innata en la edad infantil y su conducta en el entorno educativo. Las dimensiones de desarrollo se manifiestan por esas conductas autónomas y dirigidas que se van expresando a medida que acumulan conocimiento y se adaptan a las condiciones que el contexto les ofrece y alguien les coordina, en este caso docentes y padres de familia. En este periodo de convivencia se fomentan las preferencias e inclinaciones sociales que el niño descubre y del cual va haciendo parte.

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características, físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño: es un ser único, tiene formas propias de aprender y expresarse, piensa y siente de forma particular y gusta conocer y descubrir del mundo que le rodea (Garibay Bravo, 2012, p. 1).

En relación a las características propias del preescolar, el desarrollo mental del niño está influenciado en principio por la experiencia que le brinda el espacio y los medios educativos que le rodean, en donde continuamente la información está fluyendo y el niño asimila de acuerdo a la práctica que realice con dicho conocimiento. En la retentiva de la mente infantil quedan fijados recuerdos del inicio de la etapa preescolar, la repercusión de sus vivencias está reflejada especialmente en su quehacer cotidiano y en la evolución del pensamiento que va madurando continuamente.

Como lo menciona M.N. Shardakov (1969), el desarrollo del pensamiento infantil tiene un progreso constante a medida que la motivación en las tareas mentales genere en ellos dudas por responder, preguntas que formular, problemas para solucionar y elecciones que tomar, de acuerdo a la capacidad propia de su edad preescolar. Así mismo refiere que uno de los grandes estímulos de la infancia propios de su desarrollo psicológico y comportamental es la *curiosidad*, ésta ejerce un papel elemental en el progreso del pensamiento del niño, pues sus primeras inquietudes juegan en torno a expresiones físicas y verbales por medio de este impulso: ¿Qué es?, ¿Por qué? y ¿Para qué?

En el desarrollo psicológico y comportamental del niño preescolar se evidencian conductas naturales propias de la primera infancia, como la curiosidad, la intuición, el juego y la ingenuidad con la que se enfrentan a experiencias de su entorno. Estas prácticas son de una manera u otra las que producen sus primeros conocimientos y poco a poco fomentan en el infante el razonamiento y la conciencia hacia el aprendizaje.

Shardakov (Ibíd., p. 26) expone cómo la actividad mental de los niños va ejerciendo potencia en la medida que sus capacidades se desarrollan en todos los ámbitos de su vida preescolar, por medio de diferentes áreas y herramientas que surgen a partir de las necesidades. Lo cual se correlaciona de manera directa con el planeamiento de Jean Piaget (1991) pues según denota, otro de los grandes instrumentos de las conductas propias de los niños es la aparición y uso del *lenguaje* en la primera infancia, gracias a éste el niño tiene la capacidad de reproducir sus acciones y expresarlas verbalmente.

Según Piaget (1991), el uso del lenguaje tiene efectos en diferentes dimensiones del desarrollo del niño, los cuales dejan ver de alguna forma las características elementales de la personalidad en la primera infancia. Las consecuencias básicas descubiertas para su desarrollo mental son: el comienzo del intercambio de conocimientos, lo cual conlleva a socializar entre los niños; por otro lado el surgimiento de la palabra propia, es decir, de un desarrollo lingüístico capaz de crear signos personales y generar el pensamiento; también, el lenguaje promueve la interacción desde la percepción y la motricidad de lo que ve en su entorno y es competente para generar “experiencias mentales” con las imágenes de su contexto, que se manifiesta a través de la intuición; finalmente en el campo afectivo y social trae consigo diversas emociones y sentimientos que son expuestos diariamente, y por medio del lenguaje corporal y verbal transmiten sus primeras sensaciones.

1.1 DIMENSIONES DE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN EL NIÑO PREESCOLAR.

El desarrollo del niño es un proceso integral que se encuentra conformado por varias etapas y grados de evolución, la niñez logra niveles de aprendizaje alrededor de conductas y comportamientos que por naturaleza, se van formando e incrementando en el individuo a medida que hace contacto con su entorno. Para entender el pensamiento del niño de forma simple y general, es necesario enfocar el análisis en las tendencias del pensamiento y comportamiento en el preescolar, desde distintas dimensiones de su formación personal. “Se puede definir a la “*dimensión*”, como la extensión comprendida por un aspecto de desarrollo, en el cual se explicitan los aspectos de la personalidad del objetivo” (Garibay Bravo, párr. 4).

Dentro de esas conductas o dimensiones necesarias para que el niño comience con su desarrollo y descubrimiento personal se encuentran, la capacidad intelectual, la conducta social y afectiva, las competencias lingüísticas, el desarrollo cognoscitivo y las aptitudes psicomotrices. Estos niveles de desarrollo en el niño permiten desplegar y conocer en él su personalidad en diferentes esferas de comportamiento, las cuales se manifiestan a través de la experiencia misma con el entorno. Si bien, el niño preescolar entra en una etapa de asimilación de nuevos procesos en su desarrollo mental, la

transformación de hábitos es común en las edades tempranas, y en la práctica de la enseñanza en la primera infancia es conveniente tener en cuenta diferentes períodos del desarrollo social, intelectual y emocional del niño para lograr delimitar sus distintas necesidades de acuerdo a su nivel de desarrollo.

Entender los patrones del razonamiento y conducta del niño preescolar facilita la oportunidad de encontrar, crear e instruir un contenido pedagógico y didáctico eficaz en esta etapa de crecimiento. Para ello, según Clauss y Hiebsch (1966) es preciso tener en cuenta que la actitud en la primera infancia el niño pasa por grandes transformaciones y experimenta grandes cambios y es propicio analizar sus cambios desde varios focos de comportamiento en el preescolar (p. 11).

1.1.1 Capacidad intelectual infantil.

Los niños han sido por mucho tiempo objeto de estudio gracias a sus capacidades de desarrollo intelectual. Su particular manera de ver y entender el mundo, genera una mirada aguda sobre sus procesos mentales y perceptivos de la información que les rodea y les brindan los diferentes medios.

En la etapa preescolar los niños se encuentran sujetos a nuevos procesos de aprendizaje y su capacidad intelectual es proporcional a las experiencias que le propone el contexto. Algunos de esos cambios intelectuales en los niños, es la adquisición de nuevos conocimientos, la manipulación de otras herramientas infantiles, el cambio de espacios y escenarios de aprendizaje, la formulación de tareas o problemas a resolver en casa, entre otros factores que hacen parte de la primera etapa de la escolaridad.

La capacidad intelectual en el niño se logra a través de un aprendizaje realmente significativo, es decir; conseguir generar en ellos las relaciones básicas del conocimiento previo y el que están próximos a dominar (Huitrón, 2004, p.1). De acuerdo con Karina Garibay (2012), cuando el niño se apropia de nuevos conocimientos es porque ha recurrido de forma inconsciente a sus experiencias anteriores y acude a ellas para comprender los saberes inéditos. La dimensión intelectual en el niño preescolar está en constante proceso, en donde cada nuevo concepto asiste a hábitos o prácticas

pasadas para generar un futuro conocimiento. La forma más cercana que la primera infancia tiene para gestar su dimensión intelectual se da en gran medida a las prácticas con los elementos, individuos, circunstancias y manifestaciones que su entorno le remite como herramienta del saber.

Teniendo en cuenta que el crecimiento intelectual en la etapa preescolar es uno de los más significativos, la creación de ese aprendizaje evoca y está directamente relacionado con las demás dimensiones; la psicomotricidad, el desarrollo del lenguaje y la vida social que permiten en el niño formar su pensamiento teórico. Dos aspectos relevantes influyen en la capacidad intelectual; *la función simbólica y la construcción de relaciones lógicas*. La función simbólica permite en el niño la representación de la realidad sin conocerla y sin estar presente, a través de sus ideas, expresiones y conductas. La construcción de relaciones lógicas consiste en la formación de sistemas racionales y deductivos a través de los cuales se fomentan ideas objetivas, por ejemplo la solución de problemas matemáticos o el desarrollo del lenguaje oral y escrito (2012, p.1).

El niño preescolar de forma inconsciente e inocente logra moldear un intelecto a través de mecanismos naturales e innatos como la creatividad, la intuición, la curiosidad, la manipulación, la fantasía, la creación, la duda, entre todas aquellas acciones que involucren una indagación sobre lo que les rodea.

Recodemos, además, que el desarrollo intelectual no es un proceso de recolectar información y de acumularla. Es más que todo, un proceso de evolución del pensamiento, de crecimiento en cuanto a formas de ver el mundo y enfrentarse con él, es una manera de aclarar al mundo social y físico, de crear y recrear un código moral apto para convivir armoniosamente con los otros (Abarca Mora, 1992, p. 63).

En relación con el desarrollo intelectual del niño, se acentúa aún más la importancia de su formación a través de la experiencia con el entorno, "...el niño comprende el concepto siempre que pueda relacionarlo con aquellas de sus vivencias que lo han impresionado" (Clauss & Hiebsch, 1966, pág. 18). Para satisfacer esas necesidades de conocimiento intelectual, según Clauss y Hiebsch, el niño preescolar se entusiasma y

se logra seducir cuando encuentra razones sobre “*el fin*”. El niño preescolar siempre se encuentra curioso sobre el propósito, el objetivo y las intenciones de lo que está haciendo, y se cautiva aún más con una clara demostración “*por el fin*” (1966, p. 17).

Con el fin de descifrar el comportamiento intelectual en la mente del niño, no se puede pasar por alto la acción de aprender y el pensar del niño preescolar. El desarrollo de la inteligencia del niño preescolar está sujeto sin duda a la personalidad y carácter del niño, que sin generalizar, depende en gran medida de las capacidades personales del infante frente al mundo del conocimiento. Teniendo en cuenta que no todos los niños tienen las mismas capacidades intelectuales, el método de adquisición se da a través de la experiencia significativa, que se manifiesta en diferentes niveles de evolución.

1.1.2 Competencias lingüísticas en la niñez.

Como se citó anteriormente en el acercamiento al desarrollo psicológico y comportamental del niño, la importancia del lenguaje en los niños preescolares según Piaget (1991), es una de las herramientas que permite al niño desenvolverse verbalmente ante el mundo. “El lenguaje es una de las cosas más impresionantes de la que somos capaces. Puede incluso ser que nosotros – *Homo sapiens* – seamos las únicas criaturas del planeta en poseerlo” (Boeree, 2007, párr. 1). La esencia del lenguaje se fundamenta en el uso que se le da desde la infancia, pues en realidad todo comienza allí, cuando estamos en pleno desarrollo de las capacidades lingüísticas que el mundo educativo y social provee. La lingüística en la edad preescolar tiene uno de los papeles más trascendentales dentro del desarrollo intelectual del niño, a pesar de tratarse de un recurso en el que intervienen aspectos psicológicos y motrices, los niños tienen una capacidad especial en el despliegue del lenguaje, pues la habilidad de entender a su manera su entorno a través de este recurso, facilita la comunicación entre la forma de ver su mundo y el mundo adulto.

En realidad, el proceso de comunicación a través del lenguaje es un proceso que viene desde el nacimiento, cuando se emiten los primeros sonidos y se escuchan las primeras palabras. En cuanto al entorno preescolar, como lo indica Boeree (Ibíd., párr. 1), los niños que se encuentran entre los 3 a 6 años de vida tienen características

particulares en el aprendizaje de la lengua, por ejemplo: los niños empiezan hablando de forma equivocada, es decir, aprenden el lenguaje combinando el vocabulario que escuchan con el que asimilan de forma irregular. También, empiezan a formar pequeñas frases que les permiten a ellos preguntar todo lo que la curiosidad les remite, en dónde, qué, quién, por qué, cuándo. Más adelante comienzan a reconocer mucho más vocabulario y a dominar más palabras con su propio léxico infantil. Y finalmente, uno de los grandes retos en la infancia: aprender a leer y a escribir, se da en una etapa casi siempre superior a los 6 años.

Las competencias lingüísticas del niño se van dando a medida que comprenden y asimilan los conceptos con su definición verbal o descripción gráfica, pues la mayoría no se hacen del todo comprensibles. El lenguaje se convierte en el primer contacto verbal mediante la lengua nativa, que permite el desarrollo de la comunicación entre los infantes, pues es en la etapa preescolar donde empiezan su desarrollo básico lector y escritor; y para dominar este campo, se inicia encontrando los rasgos de su comunicación.

El desarrollo de las capacidades lingüísticas en los niños preescolares describe en primera instancia el aprendizaje de las formas básicas de la gramática y en seguida de la adquisición de diferentes conceptos o palabras que reciben y perciben del entorno. Según indica David Mis (2010), el aprendizaje del lenguaje en los niños se logra en los primeros años de vida, pues la rapidez de adquisición de conocimientos y la asimilación de elementos de la lengua es altamente significativa. El niño recibe gran motivación en su desarrollo en el lenguaje, pues cada vez se quiere comunicar de manera más amplia y rápida, logrando a través de la comunicación primitiva el contacto con los demás individuos (Ibíd., párr. 1).

La trascendencia del lenguaje en el desarrollo del niño, tiene gran influencia sobre el pensamiento intelectual, pues como lo cita Shardakov, no solo se vuelve un medio para dar a conocer sus ideas, emociones y acciones, sino también en el entenderse a sí mismo por medio de la palabra (1969, p. 30). Las características de la primera infancia alrededor del aprendizaje de la lengua, son el sentirse personajes principales de su

vida, en el hablar de la experiencia y capturar la atención de personas mayores, cuestionar todo lo que le genera curiosidad, su forma de expresarse se basa en la imitación del adulto y el desarrollo del pensamiento se da a través de la atención, la memoria, el análisis y la abstracción de conceptos por medio del lenguaje.

1.1.3 Aptitudes físicas y psicomotrices en el niño preescolar.

El desarrollo integral en el niño preescolar se da desde diferentes dimensiones sociales, afectivas e intelectuales; sin embargo, se requiere de las competencias físicas y psicomotoras, que permiten que el niño se desenvuelva en el medio preescolar, por medio de la corporalidad. “La mayoría de los niños desarrolla sus habilidades motoras en el mismo orden y a aproximadamente la misma edad. En este sentido, casi todos los autores están de acuerdo en que estas capacidades están pre programadas genéticamente en todos los niños” (Ibíd., 2010, párr. 18).

En la primera infancia, los niños se encuentran en constante crecimiento corporal y evolución motriz, aunque el desarrollo no es igual en un niño de 2 años que en uno de 6, sus capacidades físicas y psicomotrices van progresando a medida que su cuerpo se desenvuelve con el medio y el espacio. En este rango de edades los niños están explorando con movimientos más firmes y hallando inocentemente en los objetos cualidades sensoriales en aspectos superficiales como la forma, el tamaño y la textura.

La motricidad y la apariencia que el cuerpo adopta durante su crecimiento, son primordiales para el desarrollo de todas las actividades físicas y motoras que la cotidianidad requiere y las necesidades diarias les exige. Según la terapeuta María Isaac (2001), este desarrollo psicomotor, llamado así por la suficiencia de utilizar los sistemas sensoriales y músculos-esqueléticos para el movimiento, son una de las bases fundamentales para el desarrollo del niño en diferentes áreas del crecimiento. En correlación “el desarrollo de un niño en su totalidad (físico, mental, emocional y social) depende de su capacidad para moverse” Karel Bobath (Bobath, 2001, p. 1) No obstante, este es un trabajo conjunto que dentro de las dimensiones de desarrollo del niño, logran formar un ser capaz de desenvolverse por medio de su estado motriz y físico.

En la edad preescolar el niño se siente confiado de sus movimientos, puede poco a poco llegar a tener el control de sus capacidades motrices y con la práctica gradúa y perfecciona cada vez más la coordinación de sus actividades. Dichos progresos psicomotores y la capacidad de organización activa, permite en los niños la capacidad de manejar sus actividades y emociones para lograr adaptarse al medio escolar.

A los 3 años ya hay un fijo desarrollo de coordinación visomotora (coordinar la visión con los movimientos manuales), logra hacer torres de 10 cubos, tomar el lápiz, y arrojar la pelota con un dirección predeterminada. De a poco comienza a adquirir cada vez más precisión en sus movimientos, hace círculos y monigotes. A los 5 años existe una preferencia lateral marcada, llegando a establecerse una lateralidad definitiva a los 6 años. La precisión y rapidez manual que adquiere llegado a los 6 años (exactitud en los movimientos y coordinación), le permitirá aprender a escribir (Isaac, 2001, p. 1).

En esta dimensión el niño se ve orientado a utilizar su cuerpo y sus movimientos como herramienta de desarrollo en su medio social, en especial en el entorno educativo. A través de las relaciones motrices y físicas el preescolar va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten controlarse él mismo, y descubrir nuevas formas de expresión por medio de los objetos. Habilidades sociales y técnicas artísticas sencillas como recortar, armar, coleccionar, pintar, copiar, pegar, rasgar, amasar, trazar, moldear, encajar entre otras, son características psicomotoras que se van viendo en el niño preescolar a medida que hace contacto con los recursos (Véase Anexo 1).

1.1.4 Conducta social y emocional en la primera infancia.

El primer vínculo social y afectivo que el niño establece durante su niñez, es la familia. En un principio las relaciones se establecen con las personas más cercanas de su círculo social, en donde se ve reflejado la conducta de los niños a través de la imitación de los adultos más próximos como primer recurso y en segunda instancia a medida que va transcurriendo el tiempo, el niño empieza a relacionarse con extraños que hacen parte de la etapa educativa preescolar, donde se encuentran otros niños contemporáneos y sus docentes que se desenvuelven en distintas áreas.

El niño se interesa cada vez más por tomar parte en la vida y el aprendizaje en común del jardín de niños. Su inclinación a los contactos sociales nace de su creciente

independencia, del surgimiento en él de una ingenua autoconciencia y, especialmente, del hecho de que ahora comienzan a cobrar significativa importancia en las vivencias del niño preescolar los sentimientos orientados hacia lo social (la compasión por los demás y la participación en sus alegrías, la alegría en el mal ajeno, la envidia, etc.) (Clauss & Hiebsch, 1966, pág. 12).

La conducta social de los niños preescolares, entra en una etapa de socialización, pues el infante quiere hacer parte, de acuerdo a su personalidad, de círculos sociales con sus intereses y gustos personales, querer hacer contacto con otros niños y asumir juegos de roles, los cuales son muy comunes en la edad preescolar. Como lo refiere Jalin Montero, gracias a los medios de socialización que el niño va descubriendo y de su contacto con los demás, aprende que, en el ámbito social, existen normas, leyes y reglas que obedecen a la concepción correcta de su conducta en dicho contexto y de las posturas elementales para convivir. Respectivamente en la etapa preescolar se desarrollan en el niño las intenciones de pertenecer a un grupo, se adapta a los hábitos familiares y se le enseñan los valores culturales. (2011, p. 19). Ahora bien, en casos donde el niño tiene que tomar decisiones, en algunas circunstancias, aún no tiene un nivel de reflexión de acuerdo a su conducta, es decir; si dicha acción está mal o bien, pues por el momento reacciona según estímulos, tentaciones e instintos.

La vida social y afectiva de los niños preescolares se manifiesta en gran medida a través del juego, gracias a la necesidad de adaptarse con la primera infancia y adultos que hacen parte del entorno educativo y familiar. La singular facilidad que tienen los niños de entender de manera única y personal su mundo exterior y social, aumenta las relaciones que puede generar con su entorno, tanto social como emocional (Huitrón, 2004, p. 1). Ahora bien es de consideración el campo afectivo y emocional de los niños en esta etapa infantil, pues es la manera en que expresan directamente sus sentimientos por medio del lenguaje verbal y físico.

1.2 CARACTERÍSTICAS DE LA CONDUCTA DEL NIÑO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: Niños de 3 a 6 años.

La etapa preescolar representa el primer contacto hacia un contexto ajeno al de su entorno familiar y se transforma en la oportunidad de convivir social, afectiva e

intelectualmente con otros niños de la misma edad. El espacio académico donde se desarrollan estas actividades generalmente son los jardines infantiles o los colegios con estos niveles de educación infantil.

La fase preescolar está predeterminada en un rango de edad de los 3 a los 6 años, niños que están en constante desarrollo de sus capacidades intelectuales, físicas, sociales, afectivas y psicomotrices, se encuentran en una etapa en la que absorben la mayor cantidad de información y la adaptan de acuerdo a sus necesidades y capacidades. El preescolar representa la habilidad en el niño de entender su contexto y hacer parte de él mediante el lenguaje adquirido, también de relacionarse por medio del movimiento, la coordinación y la armonización de su cuerpo con los objetos y finalmente el desenvolvimiento en el campo social y afectivo involucrando las emociones en su vida escolar.

Los niños preescolares desarrollan una conciencia inocente de sí mismos y empiezan sus primeras muestras de interpretación y asimilación de las palabras, “Ya los niños comprenden y emplean muchísimas palabras de la lengua de los adultos. La mayoría de los conceptos no son claros. Adquieren significado para el niño sobre todo por las experiencias prácticas que este tiene con los objetos designados” (Clauss & Hiebsch, 1966, pág. 17).

El periodo de los 3 a 6 años en los niños, no es más que el inicio de una etapa en donde la primera infancia comienza el desarrollo y socialización de su personalidad en el entorno escolar y alrededor de grupos colectivos de compañeros contemporáneos, pues a través de estas vivencias el niño logra configurar su carácter con respecto a la influencia de su entorno. Factores potenciales que se manifiestan en la época preescolar son el juego, la imaginación, la creatividad y la independencia, circunstancias innatas que se dan en el medio educativo para forjar la experiencia en la infancia. Los niños aprenden experimentando y descubriendo, pues están ansiosos por aprender y curiosos por controlar sus acciones.

En esta etapa preescolar, los niños pasan por un proceso educativo lógico, en donde a medida que recogen conocimientos y formen habilidades, van aumentando su proceso

educativo ascendiendo de nivel satisfactoriamente. En la escuela, los niños encuentran un orden establecido, en donde se le propone al estudiante cursar por grados escolares previamente definidos por la sociedad, donde finalmente son evaluados para aprobar su continuación en el programa académico establecido por la academia.

“En Colombia la educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994. Se ofrece a los infantes que cuentan con 2, 3 o 4 años de edad y niños con 5 o 6 años de edad durante cuatro años así:

1. Párvulos: para los de 2 - 3 años
2. Pre-jardín: para los de 3 - 4 años.
3. Jardín: para los de 4 - 5 años.
4. Transición: para los de 5 - 6 años” (Articulador del Conocimiento Escolar y el Conocimiento Extraescolar, 2011; Párr. 1).

En la etapa preescolar se evidencian las capacidades del niño en su entorno social y dentro del marco educativo y social se “Concibe al niño desde sus dimensiones de desarrollo personal, razón por la cual responde a los cuatro pilares de la formación: aprender a ser, aprender a convivir, aprender a hacer y aprender a conocer” (Delors, 1996).

1.2.1 DESARROLLO COGNITIVO EN LA PRIMERA INFANCIA: Etapa Pre operacional: Niños entre 2 a 7 años, basado en la “Teoría de desarrollo infantil de Jean Piaget”.

El desarrollo cognitivo o cognoscitivo en la edad preescolar, se refiere a las fases en donde el niño logra la dimensión de su inteligencia y la concepción de su conocimiento, el cual está directamente involucrado con las áreas sociales, afectivas y físicas. Es el foco de atención de su experiencia como integrantes de una comunidad infantil, pues en él se evidencian las habilidades entorno a su intelecto y personalidad. “La cognición se basa en que adquieran conocimientos. Abarca desde el más elemental registro de sensaciones hasta la más refinada explicación de la experiencia humana (percepción)” (Montero, 2011; Párr. 2).

Abordando una de las teorías más nombradas y citadas dentro del desarrollo cognitivo del niño, se encuentra la teoría de Jean Piaget (1896-1980), psicólogo suizo quién aportó grandes estudios sobre la infancia y su desarrollo intelectual. Con base en lo que declara Sonia Abarca (1992), el planteamiento de Piaget consiste en la influencia del pensamiento, la inteligencia y el desarrollo moral en el niño de 2 a 7 años de edad. Piaget propone una teoría en la que el proceso intelectual del niño pasa por distintas etapas, pues teniendo en cuenta que cada niño es un mundo diferente, los ritmos de aprendizaje son variados y de igual forma no asegura que todos alcancen el desarrollo deseado en esa edad.

Dentro de esa teoría Piagetiana, el psicólogo plantea etapas de desarrollo en las que propone un proceso ordenado del crecimiento intelectual en el niño, que se llevan a cabo en un orden fijo con respecto a la edad y las cuales se caracterizan por su dinamismo y movimiento constante. Estas etapas son: La etapa sensomotora (0 a 2 años), La etapa preoperatoria (2 a 7 años), y La etapa de las operaciones formales (7 a 12 años) (1992, p. 64). En esta oportunidad nos centraremos en la etapa preoperatoria, en donde se encuentra el público objetivo de esta investigación.

En la etapa preoperatoria (2 a 7 años) Sonia Abarca menciona que, gracias al desarrollo del pensamiento intuitivo, a la aparición de la lingüística como herramienta de comunicación, a la posibilidad del niño de expresar su lado social y afectivo por medio de las emociones, y al egocentrismo propio de la edad, se aumentaron aún más sus necesidades. Van apareciendo poco a poco sus intereses y cuestionamientos dados por los modelos que tienen a su alrededor, llevando al niño a actuar y a estimularse por sus propios intereses, creando un mundo para satisfacer su curiosidad; una de ilusión creadora de imágenes mentales. En esta etapa los niños aún no logran dominar y alterar toda la información que perciben de forma deductiva, por eso los preescolares recurren a las imágenes o a la simbolización para lograr profundizar los contenidos de la comunicación (1992, p. 64).

Por ende, el desarrollo del conocimiento y pensamiento del niño se forma desde la integralidad y conjunción de distintos elementos que convergen en la formación del

niño. La armonía entre las dimensiones de su desarrollo en la vida del preescolar son necesarias, teniendo en cuenta que la vida social, afectiva, moral e intelectual inciden directamente en su desarrollo cognitivo. “El desarrollo es por lo tanto, en cierto modo, una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menos equilibrio, a un estado de equilibrio superior” (Piaget, 1991, p. 11).

Ahora bien, este desarrollo integral y consecuente en el niño preescolar, se forma progresivamente a medida que van creciendo y recogiendo experiencia con su entorno infantil. Es por eso que, cada período del desarrollo infantil está conformado por un conjunto de particularidades diferentes, que representan en cierta medida las conductas y experiencias propias de cada etapa, para especificar el comportamiento esencial en cada uno de los grados escolares, se expondrán a continuación las principales características naturales y psicoevolutivas de acuerdo a su edad.

1.2.1.1 Niños entre 3 a 4 años.

En esta categoría, se desarrollan las competencias intelectuales básicas, pues el niño logra establecer sus primeras relaciones con la realidad creando su propia visión. A esta corta edad y gracias a la experiencia que logran tener con sus seres más cercanos de donde han percibido y recibido la mayor cantidad de información, logran reconocer rangos pequeños de números o los objetos más cercanos al contexto.

Desarrollo motriz:

- No consiguen permanecer mucho tiempo quietos y desarrollando la misma actividad.
- Pueden manejar libros y pasar las páginas con facilidad.
- Comienzan hacer trazos más controlados.
- Aumentan y disminuyen la velocidad de la carrera.

Conducta Adaptativa:

- Pueden seguir instrucciones simples.
- Prefieren las actividades de movimiento.
- Les gusta tocar, probar, oler y experimentar por su cuenta.

- Discriminan grande y pequeño.

Lenguaje:

- Empiezan a formar frases de 3 a 5 palabras.
- Pueden plantear y responder a preguntas como ¿quién...? cómo...?.
- Pueden comunicar sus ideas y necesidades, pero todavía no son capaces de establecer verdaderos diálogos.
- Tienen un vocabulario de 1000 palabras aproximadamente.

Conducta personal y social:

- Comienzan a jugar con otros niños de su edad estableciendo relaciones de cooperación, pero todavía predominan los juegos solitarios.
- Les cuesta distinguir entre experiencias reales e imaginarias.
- Tiene reacciones emocionales extremas pero de poca duración.
- Saben su nombre y su apellido, identificándose frente a los demás. (Corazón, 2010, p. 1).

1.2.1.2 Niños entre 4 a 5 años.

En esta edad, ya con permanencia en el entorno escolar, los niños cuentan con unas habilidades y gusto especial por el juego, logrando representar la realidad de la manera más entretenida. Es un ciclo en el que los niños se encuentran en un momento conveniente para recibir conocimiento superior en diferentes áreas, pues su desarrollo intelectual se encuentra hábil y rápido para relacionar aspectos como la forma, el color y el espacio a través de sus gustos personales. Los niños de 5 a 6 años tienen nociones importantes sobre su entorno, logrando representar e imaginar con gran facilidad.

Desarrollo motriz:

- Empiezan a mostrar coordinación en el movimiento de su cuerpo.
- Pueden vestirse y quitarse la ropa sin ayuda.
- Comienzan a desarrollar el sentido del equilibrio.

- Comienzan a adquirir habilidad en los movimientos finos de los dedos. Manejan objetos pequeños, comienzan a abotonarse la ropa, dibujan con más precisión...

Conducta adaptativa:

- Disfrutan enumerando y clasificando objetos y elementos de su entorno.
- Tienen imaginaciones y ensoñaciones de gran viveza.
- Les cuesta mantener la atención y cambian continuamente de actividad.
- Tienen dificultad para finalizar las tareas que empiezan.

Lenguaje:

- Son capaces de combinar oraciones de dos o tres frases.
- Disfrutan con adivinanzas, chistes y juegos de palabras.
- Les gusta la conversación con los adultos.
- Son capaces de atender y comprender el argumento de cuentos sencillos.

Conducta personal y social:

- Participan en juegos con otros niños de su edad y disfrutan la compañía.
- Les agrada mandar y alardear para manifestar su autonomía.
- Necesitan sentirse importantes para las personas de su entorno.
- Les encanta que les elogien por sus logros, pero son capaces de reconocer sus errores. (Corazón, 2010, p. 2).

1.2.1.3 Niños de 5 a 6 años.

Esta última etapa, y después de haber pasado por la etapa preescolar, los niños desarrollan habilidades y competencias sociales, lingüísticas, físicas e intelectuales que le permiten desarrollar sus propias nociones sobre la existencia de las cosas, y están listos en cierta medida a continuar con otra etapa escolar.

Desarrollo motriz:

- Tienen mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Disfrutan con las carreras, bailes y saltos.
- Tienen un sentido del equilibrio bastante desarrollado.
- Utilizan herramientas y utensilios escolares con mayor precisión y seguridad.

Conducta adaptativa:

- Son capaces de seguir instrucciones de dos o tres pasos sencillos.
- Ordenan y clasifican sus objetos personales.
- Su apreciación del tiempo está más desarrollada.
- Pueden demorar una actividad que les interesa y retomarla con posterioridad.

Lenguaje:

- Tienen un lenguaje bastante completo en forma y estructura.
- Disfrutan ejercitando sus habilidades de lenguaje.
- Realizan preguntas ajustadas a sus necesidades reales.
- Se interesan por los significados de las palabras.

Conducta personal y social:

- Son capaces de tomar en consideración los sentimientos y deseos de los demás.
- Pueden desarrollar conductas competitivas. No les gusta la crítica y pueden enfadarse ante los fracasos.
- Les gusta jugar con compañeros de su edad desarrollando relaciones de amistad y colaboración.
- Comienza a desarrollar esquemas morales basándose en las opiniones de los adultos y familiares que les rodean. (Corazón, 2010, p. 4).

SEGUNDO CAPÍTULO

2. LA PEDAGOGÍA Y LA DIDÁCTICA EN LOS NIÑOS ENTRE 3 A 6 AÑOS.

Para educar la inteligencia del niño preescolar es necesario recurrir a diferentes áreas de la ciencia que, el hombre ha venido construyendo para su desarrollo y evolución como ser social y mental. Según Clauss y Hiebsch (1966), en esta etapa de la primera infancia (de 3 a 6 años) se incrementan aún más los hábitos y destrezas del niño, manifestando con más seguridad su inteligencia y sus capacidades en el entorno educativo. Ahora ese niño inquieto y soñador, que la mayor parte del tiempo se veía actuando en gran medida por su emotividad, ya puede hacer parte de un aprendizaje colectivo en la escuela.

Los espacios donde los niños empiezan a conocer, experimentar y practicar diferentes conocimientos son el colegio, el jardín o en algunos casos el hogar, estos lugares recurren a las ciencias sociales y humanas, como herramientas para los procesos de enseñanza y aprendizaje en los preescolares, para así tomar partido de sus recursos comunicativos en el contexto infantil. La pedagogía y la didáctica son disciplinas elementales que buscan comprender, desarrollar y ejecutar la educación en el preescolar por medio de estrategias formativas dentro de la fase de desarrollo infantil.

En el transcurso del estudio, los alumnos aprenden diferentes asignaturas, cada una de las cuales posee un contenido propio, singular y específico. Los escolares asimilan el contenido de las diversas ramas de la ciencia a través de una actividad mental que abarca todas las peculiaridades del pensamiento, y que los niños utilizan sin excepción: comparaciones, análisis y síntesis; abstracciones, generalizaciones y especificaciones concretas; analogías, inducciones y deducciones; clasificaciones y sistematizaciones; hallazgo de nexos y relaciones causales y de otro tipo, así como formación de conceptos (Shardakov, 1969, p. 22).

Es por eso que uno de los objetivos generales, tanto de la pedagogía como de la didáctica en el entorno preescolar, es lograr aportar un desarrollo integral eficaz en el ámbito intelectual, social y afectivo del niño, teniendo claro que no se debe confundir la pedagogía con la didáctica; la primera estudia la educación y la segunda es el conjunto

de técnicas que facilitan el aprendizaje. La didáctica es una disciplina de la pedagogía” (Psicología Educativa, 2010. Párr. 3).

En principio, la pedagogía se define como la técnica o facultad que investiga la educación y sus diferentes metodologías para adecuarlas y utilizarlas en un contexto específico. Como lo menciona Franco Frabboni, la pedagogía hace parte de *las ciencias de la educación* y simboliza la especialidad más eficaz para fomentar la experiencia educativa. Una de las finalidades de la pedagogía es la educación, pues es el espacio donde en el individuo se fortalecen los conocimientos globales y se desarrollan de modo integral las dimensiones de formación personal: afectiva, social, cognitiva y moral.

Esta ciencia de la educación y la enseñanza se preocupa básicamente del cómo y el qué enseñar en cada etapa de la formación escolar en el niño y adquiere específicamente en la educación infantil, un papel trascendental en su desarrollo intelectual por medio de sus métodos formativos; algunos de estos procedimientos que nombra Frabboni (2001) dentro del sistema formal educativo son: la enseñanza, el aprendizaje, la relación, la experimentación, la investigación, el juego, la creatividad y el ambiente, como recursos para almacenar conocimientos y concretar un modelo educativo.

Se puede considerar que la pedagogía es la reflexión sobre la práctica de la educación, y que la educación es la acción ejercida sobre los educandos, bien sea por los padres o por los maestros. Aunque en definición no son lo mismo, se puede decir que van relacionadas, de tal manera que una reflexiona (pedagogía) la acción que debe ejercer la otra (educación). La pedagogía es la teoría que permite llevar a cabo un acto, en este caso es el acto de la educación (Santamaría, 2010. Párr. 21).

La pedagogía en la etapa preescolar enseña a los niños a aprender desde un plano infantil, las competencias necesarias para desenvolverse en el ámbito social, intelectual y afectivo a través de los conocimientos básicos que se adquieren en esta fase escolar; conocer su lenguaje, desarrollar habilidades matemáticas o relacionar conceptos e imágenes, son algunas de las aptitudes que aporta esta ciencia desde la educación.

Ahora bien, la didáctica, como se mencionó anteriormente, es una rama de la pedagogía, que permite por medio de diferentes técnicas, facilitar la enseñanza y el aprendizaje en el niño preescolar. Conforme lo menciona Bertha Riveros (1986), la función de la didáctica dentro del desarrollo del niño en el preescolar es aportar otra forma de ver la enseñanza a través de métodos que estimulen y encaminen su desarrollo integral, orientándolo a alcanzar sus metas en el ámbito escolar y al mismo tiempo, le ofrezca al infante la oportunidad de potenciar su forma de ver el mundo por medio de la obtención de conocimientos, de capacidades sensoriales y motoras en un medio de motivaciones académicas adecuadas.

Así entonces, la finalidad de la didáctica dentro del contexto preescolar, y a través de los recursos didácticos es incrementar en el estudiante diferentes herramientas adicionales para orientarlo hacia un aprendizaje significativo, sobre todo a través de la experiencia con las imágenes. Según lo refiere Bertha Riveros (1986), esta disciplina no es autosuficiente, pues se relaciona directamente con las demás ramas de la pedagogía, considerando factores que influyen en el proceso de modelación de aprendizaje de los niños; el docente, los objetivos, las materias y el método. Por lo tanto, la pedagogía y la didáctica están de la mano para proporcionar en el estudiante preescolar la oportunidad de adquirir la educación en diferentes etapas de crecimiento y fortalecer sus conocimientos por medio de recursos y tácticas que faciliten un aprendizaje relevante y efectivo. Encontrando así herramientas básicas y necesarias, como las imágenes infantiles dentro de todos sus materiales didácticos.

2.1 LA PEDAGOGÍA DEL LENGUAJE ESPAÑOL EN LA PRIMERA INFANCIA: La alfabetización inicial.

En principio, el aprendizaje del lenguaje en la primera infancia se considera una de las herramientas indispensables en el desarrollo del niño, pues siendo un conjunto de manifestaciones humanas que se usan para la relación entre individuos; ya sean orales, escritas, expresivas o gráficas, son necesarias para resolver las necesidades de comunicación que como ser social, el entorno exige para manifestar nuestros pensamientos y conocimientos. Todas esas formas de relación del lenguaje que utiliza

el niño para comunicarse, son el reflejo de la pedagogía adquirida durante la etapa preescolar y el primer contacto de la lengua que se da por medio del entorno familiar.

El uso de la palabra escrita o de la palabra dicha, es el reflejo del desarrollo social, intelectual y afectivo que el niño adopta durante su etapa infantil, teniendo grandes repercusiones en su capacidad para desenvolverse como individuo sociable en el medio escolar. De ahí la importancia de su aprendizaje:

La palabra, el lenguaje, es la forma, la envoltura material del pensamiento. El lenguaje no solo es el medio que utilizamos para transmitir a otros nuestras ideas o para comprender las de otras personas. Es también el medio para comprenderse así mismo, sus propias ideas, sentimientos y anhelos. El lenguaje, la palabra es...la envoltura material necesaria del pensamiento –escribe S. Rubinstein-, su realidad directa para otros y para nosotros mismos (Shardakov, 1969, p. 30).

Dada la necesidad y la importancia del estudio del lenguaje en la primera infancia, y teniendo en cuenta que el primer acercamiento hacia la pedagogía de la lengua es en la escuela o en el jardín, se deben contemplar los métodos teóricos y prácticos que rodean estas aulas donde enseñan al niño a leer y a escribir, es decir; a comunicarse aplicando la educación escolar. Además, observar los diferentes procesos educativos y circunstancias sociales donde el niño aprende a familiarizarse con su idioma en la edad preescolar.

La alfabetización inicial como lo refiere Felisa Barreto (2010), se convierte en el niño en un desafío escolar, generando gran expectación en el medio familiar y en el campo docente. En algunos casos se puede convertir en un problema para el niño, pues el aprendizaje de un nuevo sistema de elementos lingüísticos, como el alfabeto y seguidamente la lectura o la escritura pueden generar confusión o frustración escolar. Es entonces cuando el entorno pedagógico y educativo entra a dar las herramientas para que el niño experimente un proceso estructurado, eficaz y legible de la lengua para lograr éxito en su formación escritural y oral.

La pedagogía del lenguaje en la primera infancia se da en gran medida por las relaciones y experiencias en el ambiente escolar, debido a que la escuela tiene un

papel trascendental en el desarrollo del niño pues debe generar un vínculo significativo con su lengua materna. Para empezar con este acercamiento en la articulación del lenguaje en el alumno preescolar, primero se deben generar situaciones que permitan al niño estudiar la alfabetización en otros contextos y situaciones didácticas diferentes, para romper los patrones y hábitos de enseñanza y así invitar a los niños a generar su propio aprendizaje representativo.

Es cierto que la escuela o lugar de formación académica para el niño preescolar, tiene métodos de enseñanza distintos de acuerdo a su pedagogía educativa frente a la enseñanza del lenguaje y también es verídico que todos los niños tienen procesos de aprendizaje diferentes frente al ambiente escolar. Por ello es importante observar cómo se construye el conocimiento escrito y oral en el estudiante preescolar para entender cómo la pedagogía ayuda en estos procesos de formación del lenguaje.

Diversas investigaciones dan cuenta de que no es el método el que incide en este proceso de construcción de la lengua, sino las situaciones significativas que planean, así como la contextualización del aula, la disposición de materiales de lectura apropiados, la implementación de secuencias didácticas y el uso de portadores de texto que acercan al niño al ambiente lector y escritor de forma representativa (Barreto Pinzón, 2010, p. 10).

Para lograr la pedagogía del lenguaje en la primera infancia, es decir, tanto de su aprendizaje como la enseñanza del mismo, se debe estimular el desarrollo de las competencias gramáticas de la lengua en el niño preescolar, ya que no hay un método concreto, el proceso tiene que ser progresivo y perdurable. Para lograr este incentivo en el estudiante hay que tener en cuenta que la abundancia y riqueza del lenguaje se da en gran medida a las experiencias que éste tenga con el medio, como también de los modelos pedagógicos y familiares con los que cuente el niño para su formación (padres, profesores y compañeros). “Cuanto más preciso y claro sea el lenguaje, tanto más elevado será el nivel de la mente y tanto mejor la cognición y la actividad mental creadora de los alumnos” (Shardakov, 1969, p. 35).

En realidad no existe un método determinado para la enseñanza del aprendizaje del lenguaje, pues a pesar que se deben seguir ciertos parámetros educativos, quienes

determinan el procedimiento para la alfabetización de los niños preescolares son los docentes, teniendo claro el propósito lingüístico y desarrollándolo de una manera responsable y perdurable en la etapa infantil. Como lo menciona Elena Martín e Isabel Solé (Coll, Marchesi, & Palacios, 1990). La anticipación del niño en las experiencias del lenguaje no solo se convierte en una actividad agradable, sino también en el comienzo de su desarrollo lingüístico, pues los niños reconocen y asimilan el lenguaje debido a su experiencia con materiales externos que originan convenciones y palabras con las cuales experimentan en la mayoría de ocasiones, a través de mundos fantásticos.

Ahora bien, según la teoría de la perspectiva constructivista, “El proceso que siguen los niños en la apropiación de la alfabetización puede ser asimilado a un proceso de resolución de problemas que exige elaborar y probar hipótesis e inferencias” (*Ibíd.*, 1990, p. 467). La mirada constructivista propone que el aprendizaje de la alfabetización inicial, es un proceso educativo que fluye a medida que va pasando el tiempo, pues éste comienza con la etapa escolar y siempre se encuentra en continuo desarrollo.

Para el constructivismo, los aprendizajes que ocurren entre los 3 a 5 años no son previos por ser no convencionales, sino que forman parte, por derecho propio, del proceso de alfabetización. Una segunda distinción que aporta esta perspectiva es que la lectura, la escritura y el lenguaje oral no se desarrollan separadamente sino de manera interdependiente, desde la más temprana edad. El tercer rasgo distintivo se refiere al hecho de que la alfabetización no puede encararse fuera de los contextos culturales y sociales en que tiene lugar (Coll, Marchesi, & Palacios, 1990, p. 466).

Por lo tanto, cada transición en el desarrollo como individuos sociales, que forman capacidades intelectuales, físicas, afectivas y colectivas están en constante cambio, por ende en cada una de las etapas de formación escolar, el lenguaje es indispensable para dominar y manejar las circunstancias educativas. Ahora bien, en la fase preescolar, la estimulación en el niño se ve influenciada cuando perfeccionan su lenguaje y pueden usarlo en todos sus contextos infantiles. Si bien se sigue un proceso continuo para aprender la lengua materna, en realidad no termina de ningún modo, pues teniendo en cuenta el amplio vocabulario que poseemos, siempre estamos en

constante utilización y reconocimiento del mismo; adquiriendo nuevos conceptos o asimilando significados.

Por último, se puede hacer un reconocimiento importante de la asimilación de las palabras en el niño en un proceso concreto. Conforme lo cita Elena Martín e Isabel Solé (1990), la exploración, percepción y lectura de las palabras se pueden clasificar en tres etapas: *logográfica*, *alfabética* y *ortográfica*; este prototipo de asimilación del lenguaje se apoya en la fonología, es decir, al reconocimiento de las letras en sonidos, de su pronunciación y ejecución. La etapa logográfica se basa en la identificación de la forma de la letra por medio de la gráfica, aquí predomina su aspecto visual y su reconocimiento global. La etapa alfabética consiste en la asimilación de los componentes sonoros, pues el niño ya empieza a reconocer los sonidos de la letra en relación con la palabra. Y finalmente la fase ortográfica, donde ya el preescolar establece relaciones secuenciales lógicas entre las palabras y los sonidos, empezando así con las primeras bases lectoras y escritoras.

2.1.1. Aprendiendo el abecedario español en la edad preescolar.

El lenguaje o idioma español, no solamente constituye una cantidad específica de letras las cuales se relacionan entre sí para ayudar a expresarnos de forma escrita y verbal, también tiene una gran cantidad de temáticas adicionales que ayudan a la asimilación, comprensión y aplicación de la lengua en contextos. Como lo cita José Natale (1928), el idioma español es quizá, uno de los más completos y perfectos, desde el punto de vista fonológico. Así mismo, la enseñanza del abecedario, el componente principal del lenguaje, favorece el reconocimiento del idioma en toda su riqueza.

Profundizando aún más en la experiencia de la enseñanza del lenguaje en la etapa preescolar, uno de los temas principales para el desarrollo del español es la asimilación y aprendizaje del niño del abecedario o alfabeto de la lengua materna. Una de las bases principales en la construcción del lenguaje, parte del reconocimiento del niño preescolar de su propio sistema de comunicación, el cual consiste en principio, en un conjunto de letras que forman una estructura lingüística y a su vez al conjugarse se crean expresiones verbales y escritas.

Para empezar, es importante tener claro en qué consiste el alfabeto o abecedario y cuáles son las características que identifican del abc español. Según La Real Academia de la Lengua Española RAE “El alfabeto, abecedario, o abecé, es el conjunto ordenado de las letras de un idioma. Es la agrupación, con un orden determinado, de las grafías utilizadas para representar el lenguaje que sirve de sistema de comunicación” (Beth, 2009). La palabra alfabeto designa los fonemas del lenguaje (alfa y beta) y la denominación abecedario está conformada por las primeras cuatro grafías del abecedario (a, be, ce, de). No obstante, tanto la palabra abecedario como alfabeto, son válidos dentro del contexto del español, pero a la denominación de “alfabeto” se le da un uso más frecuente.

El español, a lo largo del tiempo fue acondicionado y terminado según las necesidades españolas, siendo una lengua romance se fundamentó en el alfabeto latino, que a su vez se basó en el griego. En 1803, según la Real Academia Española de la Lengua, el abecedario estaba conformado por veintinueve letras: a, b, c, ch, d, e, f, g, h, i, j, k, l, ll, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z. En el año de 1994, a través del X Congreso de la RAE, se decidió eliminar del alfabeto español las letras ch y ll pues no se consideraron como letras independientes.

Actualmente, según el desarrollo de las transformaciones de la nueva ortografía de la lengua española estipulada por la RAE, el alfabeto español está constituido por veintisiete letras (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z), y pueden hacer composición escrita o verbal por medio de los dígrafos (CH, LL, RR, GU). Cada una de estas grafías representa un sonido, el cual se adapta a una forma visual establecida y de igual forma en su ejecución escrita las letras del alfabeto, se pueden representar en mayúsculas y minúsculas.

Ahora bien, el propósito de la pedagogía del alfabeto español en la escuela, es encontrar el método eficaz, para su enseñanza y aprendizaje entorno a la educación del preescolar, pues en el niño preescolar es el primer acercamiento formal con el lenguaje escrito y verbal. Este proceso de asimilación de las letras está basado en la repetición

constante de las mismas, logrando que el subconsciente del niño relacione todos los aspectos de la letra con el sonido, las imágenes y el contexto.

Este proceso de enseñanza y aprendizaje del alfabeto español en el niño preescolar, se puede desarrollar en el medio educativo y en el contexto familiar, pues son dos espacios en los cuales tiene contacto con la palabra, y de acuerdo al estímulo y capacidades de cada niño, empiezan a dominar el idioma de un modo más consciente. La repercusión del aprendizaje del idioma en el preescolar incide directamente en todo el desarrollo social, pues gracias a éste el niño se puede desenvolver en un mundo donde el lenguaje es una de las herramientas de comunicación más importantes del entorno humano.

¿Qué importancia tiene el conocimiento de las características del idioma? Compréndase que sin su conocimiento no se puede enseñar perfectamente el alfabeto. La correcta emisión de las vocales, centro fonético de las consonantes; la precisión con que se articulen éstas; el dominio de las diversas ligaduras con que se estructuran los vocablos, el estudio de los fenómenos oracionales; la explicación que el maestro pueda darse de los efectos de la pronunciación; los vicios o deformaciones de la palabra, etc; son cosas importantes que aseguran el éxito de la enseñanza del alfabeto (Natale, 1928, p. 583).

La enseñanza y el aprendizaje del abecedario se basa en el compartir con el niño experiencias con cada una de las letras del sistema, de forma repetitiva, continua y significativa. Con esto en principio, lo primero que realiza el niño es reconocer el aspecto visual de cada una de los grafemas, de igual manera esa relación se alterna con un sonido específico y enseguida se asocia con el lenguaje hablado y escrito. Este primer acercamiento permite en el niño empezar a dominar el lenguaje, e iniciar el entendimiento con los conceptos que lo rodean en palabras.

Existen variedad de métodos para enseñar al niño a reconocer el abecedario, ya sean pedagógicos o empíricos. El propósito es el mismo: que aprendan la secuencia lógica del alfabeto y la función de cada una de las letras por medio de una propuesta gráfica. Para que este proceso genere aprendizaje representativo lo más importante es la estimulación del razonamiento del idioma español. Estrategias pedagógicas como el uso de la analogía visual de las letras con el contexto o de los recursos didácticos para

aprender a través del juego son herramientas que facilitan y motivan el aprendizaje en el niño preescolar. Muchas actividades rodean la enseñanza de la alfabetización, prácticas simples como hacer una canción con las letras, videos educativos, el deletreo del nombre, el uso de libros y cartillas, la repetición por medio de las planas, la utilización de material didáctico infantil, la tecnología, los juguetes, e infinidad de prácticas que incentiven el aprendizaje en el niño para ayudar a la recordación del abecedario español y más adelante a la lectura y escritura.

Para poder leer, los niños reconocen las letras y saben cómo relacionar cada letra (hay veces que hasta saben combinaciones de letras) y su sonido al expresarlas. Es importante que los niños pequeños puedan:

- Reconocer y nombrar las letras.
- Reconocer las letras al principio de las palabras conocidas (especialmente las de sus nombres).
- Reconocer las letras en mayúsculas y minúsculas.
- Relacionar algunas de las letras y los sonidos que representan (Beth, 2009).

2.1.1.1. ¿Qué importancia tiene el aprendizaje del abecedario en la edad preescolar?

“La finalidad principal del proceso enseñanza-aprendizaje del idioma es formar sujetos capaces de comunicarse con plenitud” (Riveros de Valencia, 1986, p. 93).

El abecedario debe ser comprendido como el fundamento del lenguaje español, por la misma razón es la base que permite la comunicación del niño en su medio infantil. Desde muy pequeños, los niños empiezan con su exploración del lenguaje reconociendo los sonidos de las letras e intentando pronunciarlas, con las palabras que escuchan en su entorno ya tienen una idea empírica de las letras y que éstas se relacionan con lo que ven. “Los conceptos de que dispone el niño preescolar muestran huellas de interpretación global. Ya los niños comprenden y emplean muchísimas

palabras de la lengua de los adultos” (Clauss & Hiebsch, 1966, pág. 17). Considerando que el aprendizaje del abecedario en la edad preescolar es un un proceso complejo y nuevo, no es conveniente convertirlo en una práctica engorrosa y completa, sino al contrario, debe ser una experiencia cautivante y permanente, por medio de recursos escolares interesantes y de representaciones visuales atractivas.

Ahora bien, todos los factores contextuales inciden en el proceso de aprendizaje del niño, es decir; la labor del jardín o escuela como lugar de formación académica del niño preescolar; el rol del docente como propiciador de conocimientos e incentivador del aprendizaje en el estudiante; la función de los padres como los primeros que acercan el idioma y ayudan a su evolución y razonamiento lógico del idioma y finalmente el material infantil sobre el alfabeto, que ayuda a todos los factores anteriormente nombrados para lograr que la enseñanza sea más comprensible y dinámica.

Cuando se dice que desde muy pequeños los niños pueden iniciar el proceso de comprensión de la lectura y escritura, lo que se afirma en realidad es que ya se están alfabetizando. Por eso y porque además es un contenido valioso desde el punto de vista cultural, el jardín debe asumir un compromiso alfabetizador. Sin embargo este compromiso no debe confundirse con la producción alfabética, pues no significa estipular niveles de logros por grados o edades, ni adquirir alfabetización al egreso del jardín. Por el contrario, supone trabajar los contenidos de manera sistemática, con continuidad y con propósitos claros, y enseñar desde las posibilidades de los niños para su transformación (Barreto Pinzón, 2010).

La clave en la trascendencia del proceso de aprendizaje del abecedario es insistir en la reproducción, repetición, relación y permanencia en el proceso del desarrollo del lenguaje español en el niño. “La verdadera sabiduría empieza en el momento en que hemos comprendido que el bienestar general solo se alcanza en la medida de lo que los hombres y los pueblos se alcancen a comprender, el principio de toda armonía es la enseñanza del alfabeto” (Natale, 1928, p. 592).

2.1.1.2. Estrategias populares para la enseñanza del Alfabeto español en los niños preescolares.

Se han difundido diferentes tácticas para la enseñanza del abecedario español que han sido usadas constantemente en el ambiente escolar o familiar, en donde el niño por mucho tiempo ha logrado asimilar y usar el alfabeto de su idioma en su contexto. Distintas metodologías y actividades se pueden encontrar en el desarrollo del lenguaje y facilitar así el aprendizaje del abc en el niño preescolar, lo principal es encontrar la estrategia adecuada de asimilación, generando más alternativas pedagógicas y didácticas para formar el conocimiento alfabético como una experiencia infantil significativa.

Teniendo en cuenta los postulados de docentes como Tanya Lytvyn **(2008)** y Julis Beth **(2009)**, algunas actividades populares que se desarrollan para el aprendizaje del alfabeto español en los niños preescolares son:

- Enseñarle el abecedario por medio de canciones de un modo lúdico y dinámico, el niño memoriza las letras del abc por medio de una melodía.
- El uso de cartillas, libros o láminas infantiles que enseñen el abecedario, en donde pueden colorear, recortar, pegar, armar y jugar, haciendo uso de la analogía de la letra, es decir; relacionar el grafema con alguna imagen visual, objeto, animal o emociones.
- Hacer uso de la repetición por medio de las planas continuas de las letras del alfabeto, en donde se indica como es la escritura de cada una de ellas y donde se permite también, ornamentarlas libremente por medio de distintos materiales.
- El uso de videos, programas de televisión o animaciones que intervengan y motiven el desarrollo lingüístico del niño, con ayuda de dibujos animados.
- Empezar con el nombre propio, como principal reconocimiento de letras haciéndolo deletrear y escribirlas de forma repetitiva.
- El uso del juego, por medio de material didáctico infantil como recurso extracurricular, en donde el niño explora a través de juguetes o recursos didácticos otro mecanismo para aprender el alfabeto español. Como por ejemplo

el de letras “magnéticas”, el niño pueda hacer contacto con ellas en el hogar e ir experimentando con pequeñas piezas didácticas.

- Recurrir al contexto para señalar, enseñar y repetir cada una de las cosas que ven por la calle, en anuncios, en etiquetas de comida e infinidad de cosas que se encuentran diariamente.
- Dibujar los contornos de las letras para mostrar cómo se escriben y la forma en que se ven, para que enseguida el niño pueda explorar coloreándolas.

Considerando la gran cantidad de estrategias y nombrando solo algunas para la enseñanza del alfabeto español, cada una debe proporcionar una experiencia realmente significativa para que el niño poco a poco vaya reconociendo y asimilando las veintisiete letras del abc y así mismo ir las relacionando con su entorno. No solo se trata de señalar, pronunciar y repetir sino generar a través de experiencias con la letra, la imagen y su soporte una práctica relevante en el niño.

2.1.1.3 Dificultades en el estudio del Abecedario en el entorno educativo preescolar.

Algunas problemáticas específicas en el entorno educativo se pueden encontrar en el planteamiento de la metodología del docente para enseñar el abecedario, por otro lado la falta de material adicional para ayudar a la estimulación del niño preescolar o así mismo, el material empleado no incita las intenciones del niño en querer acercarse a la temática del abecedario, o puede también que la dificultad esté presente en el niño preescolar, en donde sus capacidades intelectuales, sociales, físicas o motrices no son las adecuadas para lograr aprender y aprehender el alfabeto español, es entonces cuando se hacen necesarias estrategias diferentes para capturar la atención de los niños y solucionar problemáticas de aprendizaje del idioma español, específicamente del abc.

2.2 LA DIDÁCTICA EN EL PREESCOLAR: INSTRUIR JUGANDO.

Anteriormente, se mencionó la importancia de la didáctica dentro del contexto preescolar, la cual permite por medio de diferentes estrategias y procedimientos pedagógicos, facilitar la enseñanza y proveer de recursos educativos diferentes a los

niños para estimular su conocimiento y proporcionar experiencias significativas en la etapa infantil. La didáctica en la educación preescolar es una de las tácticas más importantes usadas por la pedagogía pues permite encontrar otros métodos, que se valen de prácticas lúdicas, para incitar y facilitar en la primera infancia la adquisición de nuevos conocimientos y así mismo permitir a los docentes y padres recurrir a otros espacios para enseñar al niño a aprender en este caso, su propio idioma.

La didáctica hace relación a los sistemas y métodos de enseñar a partir de la teoría pedagógica y ejerce un papel preponderante, en la formación del docente. Es un saber sobre la enseñanza, es pensar en la enseñanza como saber reflexionado, es el arte de enseñar ejerciendo la acción en la formación y educación de los niños dentro del contexto educativo donde intervienen tres elementos fundamentales como son: el estudiante, el docente y el conocimiento, también aporta al docente en el momento de planear, desarrollar y evaluar, dando vida a la pedagogía (UST, 2010).

En el contexto educativo, el saber enseñar requiere de habilidades que dejen ver al maestro como un modelo proveedor de conocimientos y así mismo, conoce de estrategias para lograr que el niño aprenda a través de diferentes medios. La didáctica permite, por medio del maestro, el niño preescolar y el objetivo a enseñar, generar métodos prácticos para lograr propósitos educativos comunes, por eso es de gran importancia esta disciplina dentro del desarrollo intelectual y social ya que ejerce una gran estrategia en el niño, para permitirle asimilar de forma más sencilla, concreta y agradable ciertos conocimientos. Es donde se recalca, la importancia que tiene la imagen dentro del proceso de aprendizaje del niño, pues es un método de acercamiento con la realidad por medio de representaciones infantiles cercanas.

La didáctica se convierte en una práctica de la vida cotidiana y así mismo se relaciona directamente con las actividades escolares, como lo refiere Joan Costa, para relacionarnos con esta ciencia, se tiene que conocer qué se ha hecho, de qué manera se ha logrado y cómo se tiene que hacer, para conseguir enriquecer la experiencia didáctica, por medio de las situaciones precedentes en el medio preescolar. Así mismo menciona como esta práctica educativa, se fundamenta en proporcionar una lista de

aptitudes mentales y físicas en donde se necesita la práctica para adquirir una solución concreta a los objetivos educativos (1992, p. 25).

En la práctica de la didáctica se plantea el cómo se aprende, es decir, de los métodos para brindar conocimientos específicos a través de medios creadores de conocimientos. Como lo menciona un estudio de la Universidad Santo Tomás (UST, 2010) sobre la didáctica aplicada en el preescolar, la metodología tiene una función significativa en el desarrollo y aplicación de esta disciplina, pues compete, el modo en que se dan a conocer los contenidos escolares para lograr los objetivos que se plantean en la práctica didáctica. De igual forma, se hace indispensable la estructura escolar, en donde se organizan los niños preescolares, los recursos, los espacios y las estrategias de enseñanza/aprendizaje.

Es entonces como la didáctica se convierte en una disciplina para fomentar la educación, pues ayuda a crear prácticas autónomas educativas y extracurriculares, que por medio de condiciones estructuradas impulsan la adquisición de saberes y el cumplimiento de objetivos específicos. La didáctica en el marco de la educación preescolar requiere de elementos indispensables para que se dé un conocimiento significativo, es decir, que se necesitan de todas las piezas que hacen parte del medio infantil para que se dé el proceso de aprendizaje en el niño preescolar. Ahora bien, dentro de los recursos que adopta esta disciplina dentro del marco infantil, es la utilización de herramientas educativas que a través de imágenes infantiles representativas de la realidad se reproducen contenidos escolares.

La didáctica se convierte en la especialidad de la población infantil, pues es una herramienta de primera mano en los docentes del preescolar, que les facilita la creación de una estructura educativa adecuada para organizar un proceso contundente en el aprendizaje de los niños preescolares. Por otra parte, posibilita planear de manera estructurada, el desarrollo de las temáticas educativas, respondiendo a qué, quiénes, dónde, cómo y porqué orientar mediante la imagen infantil el proceso de aprendizaje de los niños en la realidad cotidiana del aula (UST, 2010).

La didáctica es importante en la pedagogía y la educación por que permite llevar a cabo y con gran calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que faciliten el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje. Evita las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de alumnos (UST, 2010, Párr, 6).

Las situaciones didácticas se deben dar y fomentar tanto en el espacio educativo, como en el ambiente familiar pues el aprendizaje continúa al salir de las aulas escolares y se busca construir una educación integral, basada en la estimulación del desarrollo pleno del niño, desde lo social, cognitivo, físico y emocional y así mismo en todos los espacios donde hace contacto. Franco Frabboni (2001), expone que la didáctica como parte de la educación, tiene la labor de ceder aprendizajes y modos de formación amplios y viables por parte de los modelos de educación, para que haga parte de la alfabetización escolar y permitan la solución de necesidades escolares. La didáctica permite entonces, generar otra perspectiva en el niño sobre la manera en que le enseñan en la escuela y la facilidad con la que puede aprender generando un gusto por el conocimiento y habilidades para su desempeño.

2.2.1. ¿Con qué estrategias cuenta la didáctica para la enseñanza del lenguaje?

Encontrar estrategias eficaces para la enseñanza del idioma español aplicada a los niños preescolares, es lograr capturar la atención e interés del estudiante sobre su propio lenguaje por medio de diversos recursos. El dominar el lenguaje oral y escrito, significa ir adquiriendo las habilidades de formación intelectual necesarias para que el niño se manifieste y se desenvuelva en su entorno escolar. La didáctica es una herramienta de la que toma partido el lenguaje, para lograr enseñar desde diferentes métodos educativos y amigables la forma de comunicarse con su entorno.

Según la didáctica del lenguaje conforme lo describe Bertha Riveros (1986), el propósito primordial del desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje del idioma español, es educar individuos con la capacidad de transmitir y expresar sus conocimientos en su

medio habitual. Considerando dos factores importantes en su formación: la lengua hablada, que consiste en la expresión verbal y la habilidad de escucha en el niño; y la lengua escrita, como un acto de manifestar el idioma por medio de la escritura, leyendo y comprendiendo la lectura.

Carmen Pleyan dice: “La función principal de la enseñanza del lenguaje, dentro del programa escolar, es el de propiciar que los alumnos lleguen a dominar los recursos de la comunicación. En esto creemos que se debería centrar la actividad del maestro, principalmente en los primeros grados de la escuela elemental...” también sostiene que el objetivo principal de la enseñanza del lenguaje en las escuelas debe ser el de formar en el alumno una capacidad de expresión, para que cuando tenga algo que decir lo haga con una gran riqueza comunicativa (Riveros de Valencia, 1986, p. 93).

Para lograr esas habilidades lingüísticas en el niño preescolar por medio del aprendizaje del idioma español y sus respectivas características básicas, es conveniente la búsqueda de recursos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua, pues gran parte del éxito en la asimilación de estos nuevos conocimientos, es la manera en cómo se transmiten. La primera infancia es una edad altamente receptiva a los nuevos saberes, donde pueden aprender en principio las letras del alfabeto español con gran facilidad, si se proporciona el material y la actividad didáctica adecuada para ello.

En la enseñanza del lenguaje español, la didáctica cuenta con un recurso del cual ha hecho uso por mucho tiempo como mediador entre la diversión y la formación: *el juego*. Por medio de esta estrategia educacional se le permite al niño preescolar aprender su idioma a través de la interacción con su entorno, pues asimilar los conocimientos por medio de procesos deductivos y lúdicos distintos, para generar nuevas experiencias académicas. Para que estas estrategias no se reduzcan a simples tácticas y recetas, sino que verdaderamente acompañen un proceso de enseñanza y aprendizaje, deben aplicarse teniendo en cuenta siempre la intencionalidad pedagógica (UST, 2010).

Anteriormente, como lo citan los estudios de la Universidad Santo Tomas (2010), cuando la relación entre el niño y el docente solo se basa en el método teórico de aprender el lenguaje, la práctica se vuelve monótona y solo se basa en la mecanización del hacer y repetir, perdiendo así la estimulación, naturalidad e intenciones del niño

preescolar en aprender su propio idioma. Es por eso que la didáctica opta por metodologías que permiten aprender el lenguaje de un modo más entretenido, originando no solo momentos pedagógicos, sino espacios de esparcimiento para generar conocimiento. De igual forma la didáctica en el aprendizaje del español, posibilitan al docente el contestar preguntas basadas en la metodología que se quiere desarrollar para que la práctica instructiva sea eficaz. Para ellos es conveniente debatir el ¿Cómo se va desarrollar?, ¿Quién es el publico objetivo?, ¿Con qué recursos se va a llevar a cabo?, ¿Cuánto tiempo se requiere?, ¿Dónde se realiza? y ¿Cómo se evalúa?

La didáctica aplicada a la formación del idioma, con base en el aprendizaje del abecedario español, es un recurso fundamental para que el niño asimile de forma entretenida y perdurable el lenguaje en su medio. Para el aprendizaje del idioma en la primera infancia, los niños preescolares necesitan impulsos que motiven el instrumento de comunicación por medio de prácticas lúdicas, espacios de juegos, centros de socialización, actividades prácticas articuladas y ordenadas, entre otras experiencias metodológicas que vinculen el conocimiento teórico con herramientas de apoyo didáctico que faciliten el aprendizaje. Desarrollando a través de la didáctica por medio de la pedagogía, las habilidades lingüísticas necesarias; hablar, escuchar, leer y escribir y con ello para poder originar una comunicación satisfactoria.

Como lo menciona María Ambriz: Además, con esta asignatura se pretende que los estudiantes adquieran el dominio del actual enfoque didáctico y de los contenidos curriculares de la enseñanza del español en la educación básica, para que promuevan en sus futuros alumnos el desarrollo de la competencia comunicativa: que usen el lenguaje oral y escrito de manera eficiente en las diversas situaciones de la vida escolar y social (2006, p. 13).

2.2.2. El juego didáctico como experiencia de aprendizaje del preescolar: instruir jugando.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede

considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta (Montero, 2011, p. 21).

La didáctica en la educación preescolar hace uso de una herramienta elemental para el desarrollo de estrategias pedagógicas funcionales y atractivas para el niño. El juego es este instrumento educativo, que por mucho tiempo ha sido testigo de la estimulación del aprendizaje del niño, funcionando como recurso principal del desarrollo intelectual y social en la primera infancia. Éste, se convierte para el niño en una experiencia significativa, perceptiva y sensible, pues logra propósitos de enseñanza involuntarios a través de la diversión.

Pensar el juego desde la perspectiva de la enseñanza, es darle un sentido más amplio a esta práctica propia de los niños preescolares, ya que permite garantizar una experiencia valiosa en el niño por su carga estimulante en el ambiente educativo, además de hacer partícipe esta experiencia como estrategia visual para el niño preescolar, es decir; la utilización de imágenes cargadas de simbolismo para fomentar su motivación creadora. Según lo menciona Franco Frabboni (2001), el juego tiene que asegurar la formación de procedimientos educativos, por medio de incentivos inherentes de la primera infancia, es decir, obedecer a sus exigencias básicas para su desarrollo (*comunicación, socialización, autonomía, construcción, exploración, movimiento y fantasía*). Así mismo lo refiere, el juego es una práctica calificada para desarrollar en el niño una relación adecuada con su entorno, por medio de la comunicación *corporal, motora, sonora, oral y simbólica*.

El juego no se debe pensar como la facultad de entretener en espacios breves en las actividades pedagógicas, sino pensarlo desde la perspectiva de la enseñanza, como una práctica cultural y formativa en el niño, ya que le permite desde diferentes perspectivas, un desarrollo intelectual ameno a través de una estructura lógica y organizada. Es por eso que los espacios donde el niño se desenvuelve, deben promover de manera adecuada los medios de esparcimiento lúdicos, para lograr el aprendizaje representativo que se tiene como objetivo educativo.

De igual forma, el juego dentro de la formación del lenguaje del niño es una actividad con gran valor simbólico, pues el estudiante no solo construye valores mentales e intelectuales, sino también “se fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador; se desarrollan el espíritu crítico y autocrático, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad de si mismo ...se propicia la camaradería, el gusto por la actividad, dar y recibir ayuda etc” (Montero, 2011, p. 16).

En relación, el juego didáctico se encuentra en función de la educación, pues es una herramienta para la enseñanza y aprendizaje del alumno preescolar, una guía innata de la didáctica para estimular y promover la inventiva infantil y la asimilación de nuevos conocimientos, donde intervienen todos los modelos de formación del niño; docentes, padres y compañeros. En correlación conforme lo alude Silvia Laffranconi (2011), el juego es una práctica que se encamina en la formación del niño preescolar y del docente, vinculándose en los hábitos cotidianos para que el niño aprenda a expresarse con los demás, por medio de la experiencia didáctica del juego.

Para la primera infancia, las imágenes que se encuentran en las piezas didácticas, tiene una labor educativa y exploratoria, que por medio del desarrollo de un objetivo, la ejecución del juego y la evaluación del aprendizaje, permite verificar la eficacia de la herramienta didáctica para la educación lingüística del niño preescolar. El éxito de la aplicabilidad de este tipo de recursos, se da cuando se le aporta a esta actividad una intención formativa, significativa y estable, por medio de representaciones visuales que se sustenten desde el diseño infantil como cautivadoras para la percepción infantil.

Es así, como se logra en el niño el aprendizaje del idioma español, descubriendo y experimentado por sí mismo variedad de materiales que provee para ello el juego, ya que el niño preescolar siempre escogerá lo que más le interesa de acuerdo a sus intenciones y condiciones, por ejemplo, piezas con mucho color, de gran tamaño, con texturas pronunciadas y de fácil compresión. Por eso mismo enriquecer su experiencia

académica a través de estos recursos y su representación visual, es atribuirle la capacidad de liberarse de las estructuras pedagógicas cotidianas para seguir una ruta didáctica diferente y lograr aprender jugando. “El juego implica hacer cosas por sí mismo y llevar a cabo elecciones libres cada vez que el niño se ve aplicado cognitiva y emotivamente en contacto con los objetos inéditos de experimentación” (Frabboni, 2001, p. 105).

Las comunicación visual usada en los materiales didácticos, se convierten así en una herramienta pedagógica que por medio de la actividad didáctica, permite en el niño el desarrollo de sus necesidades básicas, la confianza para integrarse en su medio preescolar e independencia para arriesgarse a explorar nuevas actividades.

2.2.3. ¿Qué es un recurso o material didáctico infantil? ¿Para qué funciona esta herramienta dentro del aprendizaje del niño preescolar?

Proponer el aprendizaje desde el juego, es lograr difundir contenidos académicos que se den por la búsqueda del placer infantil y logre generar conocimientos valiosos de acuerdo a las expectativas en el niño preescolar para explorar dicha práctica. Para facilitar esta experiencia, el juego hace uso de material o recursos didácticos infantiles para conectar las actividades educativas con las necesidades estratégicas de la enseñanza, es decir, son instrumentos que favorecen la labor del profesor y así mismo facilita la asimilación del aprendizaje en el niño, todo dentro del contexto pedagógico.

El recurso didáctico se entiende como una base de apoyo educativo, donde la enseñanza se da por medio de la formación didáctica, como lo indica un estudio encontrado sobre el material didáctico en el proceso de educación (El material didactico en el proceso de educacion , 2000), el material didáctico son todas las guías por donde se transmiten contenidos educativos, a través de recursos que toma el docente como herramienta para estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje en el niño preescolar. El material didáctico está en función de la educación, pues por medio de sus métodos para transmitir conocimientos, favorecen el desarrollo intelectual, social y físico del niño con estrategias de asimilación basadas en la diversión.

Los materiales didácticos: Son aquellos que resultan de la unión entre el medio y el mensaje educativo, que el alumno recibirá para lograr el aprendizaje. Es el conjunto de los objetos, aparatos o apoyos destinados a que la enseñanza sea más provechosa y el rendimiento del aprendizaje mayor. Estas ayudas pueden dividirse en material para actividades individuales y material de uso (*Ibíd.*, 2000, párr. 7).

Estos instrumentos didácticos son una ayuda escolar que favorecen los planteamientos curriculares del docente, para contribuir de manera positiva a la motivación del niño en las diferentes temáticas trabajadas en el aula; y así mismo, este material beneficia la incorporación de nuevos saberes, el fortalecimiento de los conocimientos ya adquiridos y la práctica en la vida social y cultural de dichos estudios, de igual forma se desarrollan competencias psicomotoras que el juego requiere para su ejecución. “Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos y las capacidades y la formación de valores del estudiante” (Montero, 2011, p. 45).

Anteriormente el material didáctico era utilizado solo con un propósito explicativo, es decir, se le proponía al estudiante preescolar como objeto que confirmaba los conocimientos ya enseñados. Ahora, los recursos didácticos son considerados como elemento base para el trabajo del estudiante, pues enriquece las habilidades naturales del niño de descubrir y construir su propio conocimiento. El material didáctico se presenta con un objeto lúdico, ya que acerca al niño con su realidad y le permite actuar en ella incentivando las destrezas sociales, intelectuales y motoras para el desarrollo de su comunicación con el medio de aprendizaje preescolar.

Esto se relaciona con la necesidad de que un material didáctico sea capaz de conjugar los conceptos de “Entretención” y “Contenido Pedagógico”. Es decir, más allá de un estímulo inicial, que cautive el interés del párvulo, el material debe poseer una simpleza que oculte su real complejidad. Esta complejidad se irá descubriendo a medida que se desarrollan las capacidades psicomotoras del usuario (Potocnjak, 2006, p. 16).

2.2.3.1. Clasificación, Características y ventajas del material didáctico infantil como herramienta del aprendizaje.

Las actividades pedagógicas en los niños preescolares deben estar realizadas conforme las prácticas lúdicas, pues cada niño tiene diferentes necesidades de acuerdo a su edad, capacidades e intereses individuales; por ello, es indispensable tener en cuenta la correcta selección de recursos didácticos que lo ayuden de acuerdo a las exigencias del medio, despertar su interés para asimilar su formación de manera amena y continua.

De acuerdo a esto, el material didáctico se puede clasificar según su aspecto físico o función lúdica dentro de las necesidades del niño preescolar, como lo cita el estudio realizado sobre el material didáctico en el proceso de educación (2000, p. 1) , aunque el propósito de los recursos didácticos sigue siendo potenciar la estimulación del trabajo educativo por medio de los sentidos, existen variedad de objetos didácticos que permiten clasificar el material.

Según esta indagación, una primera clasificación del material didáctico infantil se puede dar por la función y durabilidad en el contexto educativo:

- **Material Permanente de trabajo:** es el que el docente utiliza todos los días. Pizarrón, tiza, cuadernos, reglas, franelógrafos, etc.
- **Material informativo:** mapas, libros, diccionarios, revistas, periódicos, discos, filmes, cajas de asuntos, etc.
- **Material ilustrativo visual o audiovisual:** esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, carteles, grabados, muestras en general, discos, grabadoras, proyectores, etc.
- **Material experimental:** aparatos y materiales variados para la realización de experimentos en general.

Por otra parte, una segunda clasificación nos permite visualizar las estrategias pedagógicas de acuerdo a la actividad que incita el recurso didáctico empleado, es decir, conforme lo menciona Franco Frabonni (2001), las formas que adopta el juego a

través de la lúdica para representar las necesidades de la infancia: Estos modos lúdicos son principalmente cuatro:

- **El material de juego recreativo:** son recursos que permiten reinventarse y tener gran usabilidad activa para desarrollar la coordinación motora. Ejemplos: *Estructuras móviles a impulso, a pedales y con motor a batería, monopatín, triciclo, toboganes, actividades pre-deportivas y de destreza.*
- **El material de juego expresivo:** instrumento que incentiva en la infancia a jugar con su propio cuerpo. Ejemplos: *Marionetas, teatro, danza, lápices, acuarelas, materiales para maquillaje, plastilina, muñecos, discos, instrumentos musicales para experiencias sensoriales y manipulativas.*
- **El material de juego exploratorio:** El niño puede tocar, practicar y manejar este material estableciendo correlaciones de espacio y de naturaleza; es decir, las analogías lógicas y conceptuales. Ejemplos: *puzles, cartas, ruleta, dominó, laberintos, figuritas, juegos audiovisuales, científicos y de azar.*
- **El material de juego de construcción:** Estos materiales generan un cometido cognoscitivo y de adaptación con su medio escolar, por medio de la manipulación constructiva del recurso. Ejemplos: *Juegos de manipulación y montaje, juegos de reconstrucción de modelos históricos y sociales.*

Finalmente, es importante conocer las ventajas sobre las características que tiene el material didáctico como instrumento para estimular el aprendizaje del niño en el preescolar que a través del uso de la imagen y los recursos del diseño, encontrar factores apropiados para la creación de una pieza gráfica para niños preescolares:

- Provocan la necesidad de tomar decisiones.
- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Rompen los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan de las potencialidades creativas de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

- Mejora las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido (Montero, 2011, p. 32).

2.2.3.2 Recursos y propuestas didácticas infantiles como herramienta de aprendizaje del lenguaje, particularmente el abecedario español.

Para la enseñanza del idioma español en el niño preescolar, específicamente la asimilación de las letras del abecedario es necesario contar con material didáctico adecuado que permita en los niños favorecer el aprendizaje del lenguaje a través de la didáctica. Aprender jugando es una estrategia de la que toma partido el lenguaje para instruir al niño a través de propuestas y recursos didácticos, el fortalecimiento en el desarrollo de competencias motrices, intelectuales y sociales sobre el alfabeto español.

Como lo menciona Feliza Barreto (2010), la metodología de enseñanza del idioma utilizada por el profesor o el padre, no se debe basar solo en los discursos pedagógicos, repitiendo y memorizando los conocimientos en donde el único recurso es el tablero y el marcador. Las propuestas de aprendizaje del alfabeto, deben estar basadas en la experiencia del juego por medio de recursos que estimulen la exploración, la experimentación, la manipulación, la interiorización y la expresión de cada una de las letras del abc. “Generalmente las escuelas cuentan con pocos recursos; para llenar este vacío y estimular la creatividad de docentes, padres y alumnos, se deben usar recursos de desecho para elaborar recursos didácticos” (2000, p. 3). (Véase Anexo 2).

Los recursos y propuestas didácticas que se dan en el aprendizaje del alfabeto español son muy variadas, se pueden crear, comprar o imaginar, pero su uso en el medio escolar se ve limitado a la exploración básica del juego con la implementación de material didáctico existente. Algunos de los materiales, recursos y propuestas didácticas que se encuentran en el mercado y en el medio escolar sobre el alfabeto son: letras como piezas móviles, las loterías, los rompecabezas, tableros y fichas

portables, cartas ilustrativas de letras, torres de cubos, láminas educativas infantiles, canciones sobre el alfabeto, propuestas audiovisuales, juegos de concéntrese, sopas de letras, libros didácticos, dibujos ornamentados, el dominó del abecedario, juego de sellos, juegos interactivos, bingos, golosa de letras, materiales didácticos (plastilina, temperas, acuarelas), letras magnéticas, plantillas de pre escritura, entre otros (Véase Anexo 3).

Al enseñar contenidos y brindar espacio para jugar con ellos, la escuela mejora, potencia, amplía y fortalece las posibilidades de aprendizaje del niño. En esta línea, el juego es un contenido de valor cultural, al permitirle al niño operar con referentes simbólicos y asignarles sentido a sus acciones. (Laffranconi, 2011, p. 14).

Los niños en la etapa preescolar empiezan a desarrollar y perfeccionar sus habilidades lectoescritoras, por eso el aprendizaje del abecedario es un saber necesario, pues es el conocimiento base de la comunicación, que permite la comprensión de las demás asignaturas en donde el niño empieza a ser partícipe. Para encontrar ese proceso de enseñanza/aprendizaje es necesaria la utilización de recursos significativos que muestren el contenido alfabético de forma competente, dinámica y didáctica, pues la educación didáctica se puede quedar estancada con las estrategias pedagógicas. Como lo menciona Feliza Barreto (2010), el sistema colombiano en el ámbito escolar, no estimula suficiente el proceso de formación de niños lectores, escritores, oyentes y hablantes, por eso es imprescindible re significar el proceso que se utiliza la pedagogía por medio del diseño de un material didáctico adecuado y de inventiva.

TERCER CAPÍTULO

3. COMPORTAMIENTO DEL LENGUAJE VISUAL, EMPLEADO EN EL MATERIAL DIDÁCTICO DEL ABC PARA PREESCOLAR.

Para entender el manejo de las representaciones visuales creadas y empleadas para el diseño de material didáctico infantil sobre el alfabeto español, primero entendamos las necesidades de consumo en la cultura visual infantil y de qué se trata el lenguaje visual, dentro del contexto de la comunicación del niño preescolar vinculado a su vez con el diseño de recursos didácticos. Esto, con el fin de entender cómo en el entorno educativo y social se emplean las representaciones gráficas en los recursos didácticos, para enseñar al niño a aprender y desarrollar su idioma español, a través las imágenes popularizadas.

Abordar el consumo de la cultura visual infantil, es tener en cuenta aquellas realidades del entorno que tienen un papel fundamental en el desarrollo del niño, por su función e intención de acercar al marco cultural, social e intelectual al preescolar a través de las imágenes. Estamos ante un cambio de las experiencias con la imagen y en la constante creación de estrategias visuales que se consumen diariamente, esto, debido a que estamos sumergidos en un contexto donde domina lo visual y se hacen necesarios métodos eficaces propios de la primera infancia, para que el objetivo de aprendizaje del idioma por medio del consumo gráfico, se logre.

Si bien, la cultura y el lenguaje visual infantil se basan en el desarrollo de imágenes inocentes, concretas y representativas, también es primordial el logro de imágenes que tengan algo más que contar a través de la percepción de los sentidos en los niños. Es necesario que las representaciones gráficas infantiles sean entendidas, recibidas y aceptadas, logrando su objetivo principal: que sean asimiladas y consumidas. Entendiendo que, como lo menciona Mirzoeff, “ver no es creer, sino interpretar. Las imágenes visuales tienen éxito fracasan en la medida en que podamos interpretarlas satisfactoriamente” (Mirzoeff, 2003, p. 34). El juego de la necesidad y el deseo en el niño son elementos esenciales, que desde siempre han sido base de la efectividad del

consumo de las imágenes de la infancia, pues son el medio más cercano de contacto con la realidad y su educación visual.

El lenguaje visual dentro del marco del material didáctico infantil, es todo el sistema gráfico que conforma la pieza, es decir, todos los aspectos visuales que hacen parte de la representación icónica, para transmitir por medio de mensajes gráficos un fin específico. Ahora bien, como lo denota María Acaso (2006), el lenguaje visual es un método concreto que hace parte de la comunicación visual, en donde, por medio de la creación de mensajes gráficos, se logra transmitir información. Para leer y asimilar el lenguaje visual infantil no es necesario de una formación precedente, pues los niños lo van aprendiendo desde que nacen de modo inconsciente. Esto se debe gracias al empleo de diferentes recursos visuales, que son estratégicos y se emplean para proponer mensajes concretos e inmediatos por medio de la imagen. Por ejemplo, el clima de un dibujo por la gama cromática empleada, quién es el bueno o malo según su expresión, el tamaño de los objetos según su perspectiva, etc. (Véase Anexo 4).

El lenguaje visual infantil utilizado en el material didáctico, permite que el preescolar logre interpretar significados y deducir las representaciones de índole visual, según lo refiere la autora, el poder de presentación de las imágenes a través del lenguaje visual infantil, es ilimitado pues existen varias maneras de presentar la realidad e infinidad de técnicas para plasmarla. El proceso de representación infantil continua con la interpretación y visualización del niño sobre lo que percibe al ver dichas imágenes visuales, para ir creando ideas gráficas mentales e interpretar la realidad a su manera. “Visualizar es la capacidad de crear imágenes mentales” (Dondis, 1973, p. 20).

Por medio de la información gráfica se transmiten conocimientos, pues el poder que tiene la imagen dentro del desarrollo mental del niño es un camino claro para generar en él un concepto y una perspectiva de las cosas que le rodean. El lenguaje visual infantil permite al niño desarrollar una idea de cómo es el mundo, pues gracias a la comunicación gráfica infantil, el preescolar logra asimilar toda la información abstracta que le rodea. “Mientras que cuesta varios años aprender a leer y a escribir, desde muy

temprana edad los niños y niñas responden a los mensajes que las imágenes les transmite (otra cosa es que las comprendan)” (Acaso, 2006, p. 27).

Este lenguaje gráfico infantil empleado en el material didáctico del alfabeto español se desarrolla básicamente a través de imágenes de carácter simple, inocente y figurativo para familiarizar al niño con su entorno e ir generando en ellos esquemas y modelos mentales sobre los objetos, cosas o individuos a través de la gráfica. Las herramientas del lenguaje visual del que toma partido el diseño para la expresión gráfica del material didáctico infantil, son básicamente como lo nombra María Acaso (2006), herramientas de configuración; como el color, la forma, el tamaño, la iluminación, la textura, la dimensión, y herramientas de organización; como la composición y la retórica, entre otros elementos esenciales que configuran la creación de la grafica infantil. Lo cual complementa Williams, Thornton y McCannon (2009), haciendo referencia en herramientas como las proporciones, la expresión, el movimiento, la teoría del color, entre otros recursos gráficos esenciales, teniendo siempre claro el mercado objetivo y sus necesidades visuales en las piezas de carácter educativo y didáctico (Clauss & Hiebsch, 1966).

Conforme lo expone Dondis (1973), el lenguaje en toda su expresión se ha convertido en una herramienta trascendental en el aprendizaje humano. Debido a que gracias a éste logramos asimilar, retener y expresar los conocimientos de los que somos partícipes a diario. Es por eso que tener en cuenta el comportamiento del lenguaje visual en el material didáctico infantil es necesario, para entender qué están aprendiendo los niños, de qué manera lo están haciendo y con qué tipo de material visual lo están logrando. Así, El niño logra un aprendizaje significativo a través de su acercamiento con las imágenes de las letras, pues alcanza un nivel intelectual alrededor de la representación visual del idioma.

Quando un niño mira imágenes y comienza a identificar los objetos representados en ellas, realiza una actividad mental muy elaborada, puesto que no está en presencia del objeto real sino de su representación. Reconocer los objetos sobre la imagen y nombrarlos es poder apropiárselos y controlarlos (Castrillón, (1992, p. 3). Citado por Duque Cárdenas, (2013)).

Para dar una idea más clara acerca de la naturaleza del lenguaje visual utilizado en el material didáctico infantil, especialmente en el empleado para el aprendizaje del alfabeto español en los niños de preescolar, se tienen en cuenta principalmente las necesidades de la primera infancia para comunicarse; es decir, "...conectar con el público objetivo –los niños- significa aprender a comunicar utilizando palabras e imágenes reconocibles y comprensibles para ellos. Los niños tienen preocupaciones, intereses y periodos de atención muy diversos" (Williams, Thornton, & McCannon, 2009, p. 12). Partiendo de esas necesidades básicas en el niño, se da un comportamiento particular en la imagen de los recursos didácticos infantiles del abc español, para evocar ese reconocimiento visual de las letras con lo que les rodea.

Esa conducta característica de las imágenes que se crean para ser empleadas en material didáctico infantil, cuentan con un patrón gráfico particular, del cual se basa el lenguaje visual infantil para representar la realidad a través de un dibujo, una fotografía, una pintura, una animación entre otros modos de figuración. Una forma de ver como interpretan los niños las imágenes que se les enseña es a través de su dibujo, pues representan lo que asimilaron desde su propia perspectiva, y es allí cuando se revela que los niños todavía pueden llegar a tener una idea estereotipada y naturalizada de lo que les rodea, pues según lo que han aprendido por medio del material didáctico al que tienen alcance, su método de asimilación en la educación se da por medio de la repetición e imitación. (Véase Anexo 4).

Desde aquellas apariciones iniciales de textos ilustrados para niños, aún fueran estos de carácter íntegramente didáctico (como era usual), la imagen comenzó a hacer presencia de manera persistente y a través de este desarrollo, la unión entre texto e imagen fue consolidándose en un vínculo que aún permanece. Es así como en las actuales construcciones literarias para la infancia, es difícil pensar en un libro infantil que no contenga imágenes. Éstas aparecen como un elemento comunicador de igual significación al texto (Duque Cárdenas, 2013).

De acuerdo a las herramientas del lenguaje visual infantil, algunas características de la gráfica utilizada para el material didáctico sobre el alfabeto español desde el carácter visual, se caracterizan por:

- Usar imágenes evidentes, simbólicas y reiteradas de los objetos, animales, individuos, lugares y demás conceptos que hacen parte del entorno del niño preescolar.
- El empleo de la analogía; imagen/palabra, para representar a través de una gráfica una relación textual, que ayude al niño a considerar la relación como medio de aprendizaje.
- La explosión de color, un recurso permanente, en donde la paleta cromática logra dominar las sensaciones y emociones del niño (Véase Anexo 5).

Este comportamiento del lenguaje visual infantil en los recursos didácticos sobre el alfabeto español, será ampliado y complementado más adelante en el estudio que se hace sobre el tema en este documento, sobre la observación y análisis de recursos didácticos que ayudan al niño a aprender el alfabeto, los cuales son seleccionados estratégicamente, para descubrir características más amplias de su representación gráfica implementada.

3.1. Importancia y función de la imagen visual del alfabeto español en el desarrollo del niño preescolar.

Debido a que el aprendizaje del abecedario es un factor fundamental para el desarrollo lingüístico y comportamental del niño, es importante crear estrategias visuales pedagógicas y didácticas eficaces, que le permitan al niño asimilar, identificar y proyectar de forma personal, cada una de las letras del alfabeto, por medio de sus formas, proporciones, tamaños, texturas, colores y demás elementos gráficos posibles, para lograr asociarlo con su interpretación de la realidad. Teniendo en cuenta que todo el sistema visual usado en el contexto escolar, afecta y compromete la interpretación del niño con su entorno, el lenguaje visual infantil debe poseer unidad gráfica, que desde la actividad escolar, los recursos empleados y las imágenes usadas consigan una unidad educativa.

...Ya vimos como desde niños nos empiezan a educar con los dibujos animados, después seguirán con los libros en la educación preescolar en la que utilizan ilustraciones para colorear y a lo largo de toda nuestra vida veremos como ese lenguaje gráfico nos ayudará para conocer al mundo que nos rodea (Huitrón Bernal, 2004, p. 13).

Entendemos que las representaciones visuales que se diseñan especialmente para que los niños aprendan el alfabeto, van a pasar por un proceso de reproducción personal en donde ellos mismos van a interpretar según sus gustos, intereses y aptitudes, lo que aprendieron. Una razón de peso, que hace reflexionar sobre la gran importancia de la imagen empleada en el material didáctico y educativo que se le proporciona al niño para aprender el alfabeto, no sólo por su representación visual, sino por su experiencia didáctica comunicativa. Como lo menciona María Isabel Duque (2013), en su artículo *La ilustración en el cuento infantil. Una aproximación a su desarrollo y transformación en las prácticas gráficas y visuales*, discutir el poder de la imagen como constructor de los conocimientos adquiridos por el hombre, es una actividad compleja, pues siempre existen opiniones subjetivas.

Esto se debe en gran medida, a la gran influencia y cualidad que tiene la imagen para describir visualmente nuestro contexto, por su rapidez, practicidad y estabilidad, lo que es difícil de lograr por otros medios. Nuestra mente siempre está creando imágenes, que se relacionan con las experiencias que hemos recogido de las prácticas cotidianas y que *la percepción, imaginación y memoria*, ayudan a retener por medio de factores habituales, educativos y hereditarios, para obtener como resultado un aprendizaje significativo.

En el niño, la construcción de estos códigos se produce en asociaciones con el mundo que nos rodea a partir de un lenguaje que es automático, que no se desmenuza ni se analiza, pero sirve de primera referencia en su relación con el mundo físico (Duque Cárdenas, 2013, p. 10).

Los recursos educativos y didácticos sobre el alfabeto, en la enseñanza y formación de la personalidad escolar, inciden en su desarrollo educativo lingüístico, pues tiene un papel significativo dentro de la asimilación de conocimientos. Cuando los niños logran entender las letras por medio de imágenes de forma adecuada y acertada, están desarrollando su capacidad de interpretar la realidad del mundo objetivo, con la naturaleza subjetiva de su pensamiento creativo. "...interpretar consiste en otorgar significado a las representaciones de carácter visual. El protagonista, en este caso, es el receptor, quien aporta su experiencia personal en cada representación y consume el

mensaje en determinado contexto” (Acaso, 2006, p. 33). En este camino, la imagen aplicada al desarrollo de material didáctico infantil para el aprendizaje del alfabeto, le permite al niño aprender y asimilar las letras por medio de la experiencia del juego, en donde la imagen entra a tomar un rol lúdico y cautivador dentro de una pieza educativa.

En la edad preescolar, uno de los mecanismos vitales que le permiten al niño percibir y reconocer lo que está a su alrededor, son los sentidos. La estimulación de éstos, por medio de imágenes y de recursos didácticos son los que permiten el éxito de la percepción y asimilación del aprendizaje. Conforme lo expone Shardakov (1969), el conocimiento comienza cuando se estimula el campo sensorial del individuo, el cual es innato y se da por sí solo. La sensación y percepción de las imágenes permite después, que el niño genere una práctica mental generadora de juicios verbales en donde reconoce las letras del alfabeto por sus cualidades gráficas y se confirma por medio de la práctica.

En el ejercicio del pensamiento del niño, “...la palabra generaliza y la imagen concreta” (Shardakov, 1969, p. 48), debido a que ambos recursos van de la mano para concebir una relación definida y generar tanto un concepto visual, como la definición verbal, en este caso del abecedario español. Con ayuda de las imágenes el niño logra establecer un amplio alfabeto visual, en donde las representaciones gráficas asumen un papel descriptivo y generalizador de las letras. El alcance y trascendencia que tienen las imágenes que se les provee a los niños preescolares sobre las representaciones visuales y verbales del alfabeto, son de un carácter repetitivo, pues el objetivo educativo principal, es la formación de niños que aprendan las letras en un orden lógico, para posteriormente armar palabras, frases, y finalmente textos.

La psicología de la imagen infantil y el consumo visual del niño, han generado gran cantidad de posibilidades de representación gráfica, que se pueden desarrollar con infinidad de estilos visuales para que el niño contemple a través de diferentes técnicas, variedad de alfabetos y su utilización en los recursos didácticos:

Las imágenes de los héroes literarios, las imágenes-ideales, las imágenes alegóricas, las imágenes de las ilusiones y de la fantasía creadora, al intercalarse en la actividad

mental, desarrollan al mismo tiempo, los intereses, los ideales, las convicciones, las líneas de perspectiva en la vida y la actividad (Shardakov, 1969, p. 72).

Así, explorar con la imagen todos los recursos que posibiliten su expresión visual en las piezas didácticas que se les proporciona en la primera infancia, para encontrar nuevas alternativas de enseñanza del alfabeto; como el material del que está hecho, la actividad u objetivo lúdico, la gráfica complementaria y la observación de formas, colores, tipografías, texturas, proporciones, etc. Todo se trata entonces, de la educación visual en el niño preescolar, pues entrando en el tema pedagógico y didáctico del proceso de enseñanza/aprendizaje, la difusión de conocimientos a través de imágenes, se tiene que dar por mensajes concretos; sin dejar a un lado, la posibilidad de exploración y desarrollo de la imaginación e inventiva en los niños, generando en ellos un lenguaje visual más amplio tanto de su alfabeto español como es el caso, o de otras temáticas escolares.

3.2. Principios y criterios de diseño de las herramientas del lenguaje visual en el material didáctico infantil del abecedario.

Para la elaboración de la imagen en el material didáctico infantil y la ejecución de una nueva pieza alternativa, es necesario tener unas bases de desarrollo estratégico visual y proyección educativa, que ayuden al planteamiento de diseño que se quiera construir, logrando que el recurso didáctico sea eficaz y perdurable por medio de su representación visual y su método didáctico.

Estos juegos o recursos didácticos, aparte de aportar al desarrollo de sus capacidades formales, según lo refiere José Bautista (2002), en factores como la psicomotricidad, la fuerza, el equilibrio, el manejo de la pieza, el desarrollo de los sentidos, la imitación, la coordinación y la relación, también debe posibilitar el desarrollo mental del niño preescolar, por medio de sus dimensiones de formación personal; como el campo intelectual, social, afectivo y cognitivo. A su vez, el incremento de sus capacidades naturales con su entorno, como la creatividad, la fantasía, el ingenio, la transformación, la ilusión, entre otros aspectos propios de la primera infancia.

En el diseño de la imagen del material didáctico infantil, para la enseñanza del abecedario español, se debe buscar la función educativa eficaz de la pieza dentro del marco escolar, y así posicionar el recurso con un objetivo visual e intelectual en el desarrollo del niño preescolar. Algunas de estas funciones las menciona Bautista (2002), dentro de su estudio de diseño de material didáctico infantil:

- La pieza tiene que ser innovadora: haciendo uso de materiales que cambien la estructura usual pedagógica y didáctica.
- Estimular los sentidos y motivar el aprendizaje: el recurso didáctico debe presentar prácticas que incentiven la atención e interés del niño sobre el tema del alfabeto.
- Presentar relaciones visuales con la cotidianidad: pues cada conocimiento que le es proporcionado al niño, tiene que tomar partido de la relación o analogías con su realidad, para que sea mejor asimilado.
- La pieza debe controlar su contenido educativo; es decir, debe tener un propósito específico y ser cumplido, debido a que el material incurre en el desarrollo del aprendizaje del alfabeto español, no solo por su uso, sino por su configuración gráfica.
- Debe haber una relación con el plan curricular escolar.
- Acondicionarse al contexto y capacidades del niño.
- Tener en cuenta que se deben desarrollar en el niño todas las dimensiones de crecimiento intelectual, social, afectivo, psicomotriz y cognitivo, por medio de la enseñanza de conocimiento específico.

Ahora bien, para el diseño de material didáctico infantil y su representación visual, no se puede dejar de lado la experiencia que el niño pueda tener con la imagen, por medio de representaciones visuales no tan evidentes y la magnitud de un sistema gráfico particular que le permite al niño preescolar y al docente, aprender y enseñar por medio de un recurso didáctico visualmente atractivo y metodológicamente funcional. Estudios realizados sobre material didáctico infantil (Anónimo, 2000), relacionan algunas características básicas en el diseño de este tipo de recursos pedagógicos para los

niños preescolares. Teniendo en cuenta esas necesidades y particularidades para su desarrollo se encuentra que:

- El material debe ser adecuado para el tema de la clase.
- Es necesario que sea de fácil uso y comprensión.
- Encontrarse en perfecto estado, para su empleo

Finalmente, hacer uso de los elementos de la comunicación visual básicos, para estructurar composiciones visuales infantiles, a partir de la utilización de los elementos y fundamentos del diseño más simples, y así lograr construir un mensaje o idea visual. Estas herramientas y técnicas de las cuales debe partir el principio del diseño son:

- Forma, línea, punto, contorno, equilibrio, textura, retícula, composición, color, contraste, espacio, plano, figuras, dibujo, volumen, densidad, perspectiva, movimiento, armonía, percepción, tensión, dirección, tono, escala, representación, simbolismo, abstracción, regularidad, unidad, espontaneidad, estilo, funcionalidad, etc. (Dondis, 1973) (Véase Anexo 6).

3.3 Iconografía de las imágenes en el material didáctico escolar, según propuesta de Zenaida Osorio.

Antes de comenzar a detallar la propuesta realizada por Zenaida Osorio sobre las imágenes de la iconografía escolar colombiana, primero entendamos en qué consiste este término y su desarrollo e importancia dentro del marco del material didáctico infantil.

La definición que precisa Manuel Castiñeiras (1998), sobre la iconografía es: (*eikón*:"imagen", *gráphein*:"descripción"). Entonces, la iconografía es básicamente la descripción de las imágenes, que en descripción más amplia, consiste en el estudio de las raíces y formación de las imágenes, como de su conexión con el simbolismo y las alegorías.

De igual forma, Castiñeiras expone los tres procesos de desarrollo para el acto iconográfico de las imágenes expuesto por Erwin Panofsky (1892-1968), el cual se basa en el Nivel Pre iconográfico; que consiste tan solo en la experiencia sensible del

observador, el Nivel iconográfico; el cual se fundamenta en la apreciación establecida, en función del concepto y la cultura y finalmente el Nivel Iconológico; que consiste en el análisis propio e involuntario y en consecuencia, la manifestación de idea, teniendo en cuenta el contexto. La iconografía se encuentra posicionada en el nivel iconográfico, el cual está basado en el lenguaje visual de las imágenes, los fundamentos culturales e históricos y el concepto hipotético personal, "...entendiendo que el concepto "imagen" va más allá de la mera representación física, haciendo también referencia a las emociones ligadas a la contemplación de las obras" (Castiñeiras Gonzáles, 1998).

Una vez entendido, el escenario de la iconografía dentro de un contexto general y ligado con el arte, podemos ahora relacionarlo con el medio escolar y sus acciones dentro de las imágenes creadas para los niños preescolares. La iconografía escolar se convierte entonces en el estudio de las imágenes infantiles, encontrando una explicación histórica, representativa e imaginaria dentro del contexto educativo, las cuales son utilizadas en el material educativo de la primera infancia. La síntesis a continuación expuesta, dejará ver la visión de Zenaida Osorio (2001) sobre la iconografía escolar y la reseña realizada por Marta Zambrano (2002) de la percepción desarrollada por la autora precedente.

La propuesta de Zenaida Osorio (2001), nos expone, sobre *La imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana*, que con sentido crítico argumenta su mirada sobre la historia y trascendencia de las imágenes en el material educativo colombiano. Según la descripción que realiza Zambrano (2002) sobre este libro, explica su curiosidad sobre el estudio de las imágenes escolares y como estas, se han ido aceptando y estandarizando en los medios de comunicación infantil. Este análisis de imágenes icónicas se basa en las ilustraciones esquemáticas que se utilizan en los recursos educativos y hacen parte del material escolar actual, pero que también han sido empleadas tiempo atrás.

El material didáctico infantil es suministrado por el entorno escolar, y este mismo contexto define las estrategias y métodos para que el niño aprenda ciertos contenidos necesarios para su desarrollo. La credibilidad que se le da es tal, que las imágenes no

se han visto cambiadas y su notable reiteración en los recursos didácticos genera ciertos patrones y modelos gráficos en la mente del infante. “La confianza excesiva en la escuela convirtió aquello que se concibe y nombra como escolar “en bueno” (Osorio, 2001, p. 12).

Osorio en su libro cuestiona las representaciones visuales empleadas en el material suministrado para el aprendizaje del niño en la escuela, especialmente en aquellas imágenes que están en el papel impreso; como cartillas, libros o abecedarios, en donde aparecen ilustraciones de personas – hombres, mujeres, niños y niñas – y sus diferentes figuraciones y roles estereotipados dentro de la sociedad. Según lo expone Zenaida, éstas son imágenes que tienen un frecuente contacto visual con los niños, pues se encuentran en sus recursos educativos impresos. Estas figuraciones son retomadas de pensamientos europeos que desde el siglo XVIII, han difundido y establecido un conjunto de imágenes previamente clasificadas y fijadas en las mentes escolares y adultas, representaciones icónicas que no solo se basan en la información visual de personas, sino también de los animales, plantas y objetos de modo clasificado. (Véase Anexo 7).

La mirada adulta es quien se ha encargado de crear, difundir y suministrar a los niños, esas imágenes reiteradas a lo largo del tiempo, que pues desde temprana edad se le suministran textos escolares con ciertas características visuales particulares, que se dispersaron a los demás recursos didácticos del que tiene alcance el niño preescolar:

El texto escolar, como tantos otros productos –etiquetas, empaques, carteles, naipes, cromos, álbumes, almanaques, películas, es un producto de masas en el que los motivos iconográficos no solo se estandarizan sino que se reiteran. Los abecedarios y silabarios, como la prensa moderna, nacieron internacionales: decidieron, difundieron y estandarizaron un repertorio de palabras y de imágenes clave, asegurando con esa estandarización una mayor circulación entre las fronteras nacionales de los mercados. El repertorio que se fijo fue formulado en Europa y por tanto reconocía y estaba más cercano a la visión del mundo que allí se compartía; no hubo silabarios con la C de caimán o H de hamaca, pero si con la C de casa y la S de sofá; la I fue la de I de indio, indiano y de iglesia a uno y otro lado del océano (Osorio, 2001, p. 14).

Zenaida analiza entonces, sobre la mentalidad, imaginación y eventualidades que propiciaron el desarrollado de imágenes populares de la iconografía escolar, que después de más de doscientos años, se siguen usando en el material escolar infantil, creando imágenes similares, las cuales son percibidas de la misma manera. Estudiar este comportamiento en los recursos educativos del niño, requirió reconstruir el origen de las imágenes, que desde el siglo XX han sido creadas y distribuidas mundialmente, basándose en las mismas representaciones iconográficas infantiles. “Aunque la ilustración viene de mucho tiempo atrás, su divulgación se sitúa en esta época, en donde se descubrió que ciertas imágenes surgían una y otra vez vinculadas a los mismos temas” (Osorio, 2001, p. 18), y buena parte de esas representaciones se pueden seguir viendo hoy en día.

Algunos ejemplos de representación gráfica repetida, estereotipada y estandarizada a través de la ilustración, que encuentra Zenaida en el material escolar infantil son:

- La representación genérica del indio, por medio de su desnudez, la utilización de una pluma y la ilustración estándar de la i de indio.
- Las personas negras, aparecen relacionadas con las razas, exagerando siempre las proporciones de su cuerpo, usando vestimenta colorida, junto a un racimo de plátanos verdes, éstas y más imágenes en diferentes contextos sociales excluyentes.
- La representación de una familia visualmente perfecta, en donde el papá lee el periódico, la mamá en la cocina, el hijo realizando labores escolares y la mascota jugando.
- Todas las niñas usan moños en su cabeza
- Todas las abuelas tejen y acompañan al niño a dormir.
- La m de mamá asociada gráficamente con una rosa, y la p de papá vinculado con un periódico, la ñ de piña relacionada con una imagen de una mujer negra vendiendo este fruto.
- La madre siempre ilustrada con un delantal.
- El juego eterno de las jerarquías sociales, de generación y sexo.
- La representación campesina por medio de las trenzas.

- La perfección corporal del hombre blanco y su superioridad frente a los demás individuos.

Lo que esta obra revela: el trillado tratamiento visual, las coincidencias flagrantes, la simplificación sesgada, los mismos modos de ver y, sobre todo, de no ver, urgen a extender su pregunta central hacia otra insinuada, pero que no pueden contestar este u otros libros, porque atañen a la acción colectiva: ¿hasta cuándo? ¿Hasta cuándo la diferencia servirá como telón de fondo oscuro y desdibujado de la majestad blanca, hegemónica, masculina? ¿Hasta cuándo miraremos sin ver? ¿Hasta cuándo ignoraremos o soportaremos las desigualdades sociales, sexuales y raciales que promueven estas imágenes? (Zambrano, 2002, p. 348).

Aunque la autora expone en gran medida, estereotipos de los individuos y personajes ilustrados en el material escolar, éstos son el punto de referencia para la creación de las demás representaciones gráficas empleadas y el motivo de hacer mención a su gran estudio sobre la imagen de la iconografía escolar colombiana, es observar y considerar cómo este patrón se sigue dando sin mayores pretensiones en las demás temáticas escolares y en este caso en particular, en los abecedarios infantiles.

3.3.1 El concepto “estereotipo visual” analizado en los recursos infantiles sobre el abecedario: La C de Casa, La I de Indio.

En primer lugar, los estereotipos dentro del contexto de las imágenes infantiles se define, como lo alude Educaparapensar (2010), en un conjunto de representaciones que fueron convertidas en modelos y esquemas mentales, trascendentemente aceptados y establecidos por la sociedad, a tal medida que son innatas y hacen parte del pensamiento visual de los otros y de las cosas que nos rodean. El estereotipo visual infantil es una repetición permanente de las imágenes escolares que por medio de clichés visuales y su utilización frecuente en los recursos educativos, logran crear un patrón gráfico intensamente marcado en el niño preescolar.

Según lo define, los estereotipos gráficos logran actuar activamente en el conocimiento y pensamiento del niño preescolar sobre lo que le rodea, lo cual conlleva a crear estándares visuales en la exageración de las características de los objetos, animales, individuos, etc. Estas representaciones visuales estereotipadas se caracterizan por:

extremar las cualidades propias de lo que se quiere ilustrar, además por tener una gran oposición al cambio pues son imágenes que han pasado de generación en generación y permanecen sin transformación alguna, además de no proponer una formación de experiencias nuevas, pues no se modifican a pesar de tener nuevo material gráfico al alcance.

Aunque no existe, ni se encuentra una pauta establecida para la gráfica visual infantil sobre el alfabeto español, se generaron modelos esquemáticos que influyen en la ilustración o expresión empleada en el material didáctico escolar. La creación de códigos basados en un sistema gráfico de las letras del alfabeto, se logró homogenizar en un conjunto de imágenes y significados invariables, para conseguir el intercambio de información mucho más rápido, eficaz y estandarizado en el medio educativo. Aunque la utilización de la imagen para el niño, es el mejor camino para la comunicación y socialización de su aprendizaje, las imágenes del abecedario se han establecido fuertemente en la mente del niño, pues la gráfica es elaborada casi que repetida y sistemáticamente en las piezas didácticas.

La industria de la representación visual infantil en general, se ha expandido de manera satisfactoria por medio de técnicas variadas, prácticas diferentes y soportes alternativos y novedosos; por ejemplo, esto se puede evidenciar en los cuentos para niños, o en los libros interactivos. La ilustración o gráfica empleada en los recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje del alfabeto español, se ven todavía arraigados e influenciados por las imágenes del pasado. Estas representaciones visuales del abecedario pueden ser tan precisas y elementales que se trasladan fácilmente a un estereotipo visual, retomando viejos retratos clásicos que pasan de generación en generación sin encontrar muchos rasgos de diferenciación gráfica a esta época contemporánea. "...A pesar de que en la industria editorial predomina el enfoque de que "el rosa es para las niñas, los piratas son para los niños" es posible crear personajes atractivos para los dos sexos". (Williams, Thornton, & McCannon, 2009)

La utilización de diferentes factores estéticos que componen el lenguaje visual infantil usado en la gráfica del alfabeto español en el niño, no resulta del todo indiferente, pues hasta ahora está recibiendo un acercamiento a la educación de su idioma y cualquier

visualización de la realidad les parece atractiva por tratarse de experiencias visuales novedosas, además que por medio de la imagen el niño no solo adquiere una experiencia educativa, sino también, obtiene un placer y gusto estético particular. Pero en cambio no lo es para quien realiza el diseño, instaurando modelos gráficos sin un propósito y experiencia más allá que el de enseñar y aprender el alfabeto de manera automática. Es decir, el material didáctico infantil se está convirtiendo en un modelo de reconocimiento gráfico habitual, cuyo propósito es enseñar al niño preescolar el abecedario, por medio de imágenes establecidas y obvias. “En los abecedarios, silabarios y libros iniciales de lectura y dibujo, se ilustró un repertorio de palabras y nociones claves: Indios, Barbaros, Primitivos, Guajiros, Arhuacos, I de indio, flecha, pluma, manta, quena, tejer, comunidad, Casa y Choza, Familias y viviendas del mundo y El niño indígena” (Osorio, 2001, p. 235)

Esta gráfica difundida y fijada de la imagen escolar se encuentra en los recursos didácticos sobre el abecedario, a través de representaciones marcadas que se encuentran sin una temática específica y agrupada, además de la repetición en la relación de imagen/palabra de un abecedario a otro; la a de avión, la b de burro, la c de casa, la i de indio, la m de mamá, la p de papá, la x de xilófono, entre otras. Así mismo, el empleo de imágenes figurativas estereotipadas en donde todo objeto cobra vida visualmente; es decir, los objetos adquieren partes humanas, se encuentran sonrientes y lleno de color, igualmente el marcado fenómeno de la representación de la belleza y la fealdad, la maldad y bondad, el papel de la mujer y el hombre, etc. (Véase Anexo 8). El medio visual infantil se encuentra rodeado de factores estereotipados de los roles y representaciones visuales de la realidad, lo cual paradójicamente es instaurado por los adultos quienes son los que desarrollan la imagen en el material didáctico del alfabeto español.

Los estereotipos visuales en el material didáctico infantil, desde el punto de vista de la invención creativa, como lo defiende Gemi (2012), son insistentes reproducciones que el niño adquiere sin ninguna experiencia con la realidad, sin oportunidad de transformarse o cambiarse, pues se convierte en una estrategia de imitación sin mayores intenciones, que imposibilita al preescolar para explorar su imaginación y

utilizar su creatividad inventiva. Algunas de las razones por la que no es conveniente seguir reiterando este tipo de imágenes son:

- “La imposición de ejemplos no responde a los intereses infantiles. El niño al copiar solo reproduce expresiones ajenas y somete su pensamiento al de otra persona (la que le da el modelo).
- La expresión de modelos ajenos lo priva de expresar sus propias relaciones con la realidad.
- La copia de expresiones extrañas puede crearle dificultades para gozar de la libertad de crear, ya que considera que las expresiones de los demás son siempre mejores que las suyas propias, limitando su creatividad e impidiendo el pleno desarrollo de la personalidad e individualidad” (Gemi, 2012).

Ahora, no con esto, se quiere decir que el niño no está aprendiendo, o que se están generando problemas académicos con respecto al material didáctico empleado en las escuelas, o que la grafica empleada en el material didáctico del abecedario español este “mal” hecha. Pretendemos evidenciar que las estrategias que hacen parte de la enseñanza del alfabeto en el medio educativo, se puede quedar estancada en la mirada de una imagen convencional, desaprovechando la imaginación o fantasía de la imagen creativa, inconsciente, innata y natural que hace parte del niño preescolar, proponiéndole por medio de la mismas estrategias escolares, una experiencia académica significativa por medio de las representaciones visuales. “La infancia tiene su propia manera de ver, pensar y sentir, y nada hay más insensato que intentar sustituirlas por las nuestras” Rousseau (Gemi, 2012).

3.4 Rol del diseñador gráfico como agente de cambio social dentro del entorno académico y profesional, por medio de la creación de un lenguaje visual en el material didáctico infantil.

“Diseñar es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible, y comunicar. Diseñar implica evaluar, implementar conocimientos, generar nuevos conocimientos, y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones” (Frascara, 2006, p. 23). El diseñador gráfico tiene la función de crear soluciones

eficaces, con base en necesidades delimitadas, desarrollando un concepto integral que lleve de la mano composición, función y uso en medio de un proceso creativo. Lo que hace el gráfico como aporte a la creación de un lenguaje visual infantil por medio de una pieza, es solucionar por medio de un concepto visual toda una estrategia completa, que permita al niño una experiencia desde el inicio hasta el fin de la actividad con dicho producto por medio de su estética, función y eficacia. Es valioso constatar que el comunicador visual puede hacerse participe de procesos educativos, por medio de alternativas que respondan a las exigencias de los niños para su desarrollo integral.

La responsabilidad que tiene el diseñador gráfico, como creador de una comunicación visual efectiva por medio de mensajes visuales, tiene un alto alcance pues su información será percibida, interpretada y juzgada por terceros, pues, el desarrollo de material didáctico infantil incluye, en la labor del diseñador y de la disciplina, un papel social, que califica al diseño, como mediador de soluciones visuales y conceptuales para el aprendizaje de niños preescolares. Esto se debe a que el diseñador posee variedad de opciones para proponer, planear y sustentar todo un sistema visual, en el cual el niño a través de experiencias significativas, logre aprender y aprehender contenidos académicos.

La posibilidad que la disciplina ofrece ante estos compromisos sociales, es brindar a los niños otras alternativas de aprendizaje, con diferentes recursos que logren motivar el proceso escolar a través de la innovación de la imagen y la proyección de diferentes opciones de representación gráfica, y brindarles así una solución a las problemáticas del mencionado estereotipo en el lenguaje visual, presente en el material didáctico infantil. Esta opción laboral para el comunicador visual, posibilita la ampliación del conocimiento creativo tanto en el niño, como en el diseñador, promoviendo el reconocimiento de imágenes más allá de las clásicas propuestas, con lo cual se fomentan otras alternativas de diseño y elección de nuevos recursos visuales y de distintos materiales de estimulación infantil.

La utilidad de un producto se reconoce con facilidad cuando el propósito es claro y los medios para alcanzarlo apropiados. La forma y los materiales, la estructura y el funcionamiento son dominios del diseño que predisponen al objeto para una finalidad.

Del diseño se esperan nuevas propuestas, ya que muchos objetos son mejorables mientras que otros nacen con la expectativa de generar nuevas y aún desconocidas utilidades. Sin embargo, juzgar el éxito de su finalidad queda en mano de los usuarios (Circulo de Bellas Artes, 2008).

Para identificar la labor del diseñador dentro del medio educativo, es necesario identificar su papel de comunicador visual en el desarrollo de este tipo de material, así como su rol social dentro de la disciplina. Como lo menciona Camilo Potocnjak (2006), el diseñador debe ser capaz de gestionar proyectos que hagan parte de la sociedad, proponiendo soluciones a problemáticas de comunicación, dándole importancia al diseño como recurso para el desarrollo educativo en todas sus dimensiones. La concepción de soluciones gráficas, proponiendo nuevas alternativas visuales, se debe basar en la solución de las necesidades primordiales del niño; el cual, su principal objetivo es la educación. Por ello dentro de la disciplina sería conveniente abordar como finalidad este tipo de procesos dentro de la sociedad, y así, lograr desde el diseño la enseñanza de temáticas escolares y desde la enseñanza promover la labor del diseñador.

Más que hablar de los aportes del diseñador gráfico en la creación de la imagen o lenguaje visual del material didáctico infantil, se trata de abordar la importancia de la disciplina dentro del campo de desarrollo educativo. Pues, no sólo se trata del adecuado uso de elementos gráficos y herramientas sistemáticas, sino del desarrollo conceptual e integral para el diseño de un lenguaje visual perdurable para el niño preescolar. Su importancia estriba en que en la sociedad actual, la comunicación se basa en lo visual, pues todo lo que se encuentra a nuestro alrededor es imagen y su impacto positivo o negativo en los diferentes contextos se da, aportando responsabilidad profesional, ética, cultural y social.

Ese impacto de la imagen en la sociedad proviene de la capacidad creativa y conceptual que tenga el diseñador para proponer estrategias de diseño en función de la necesidad del niño preescolar para aprender el abecedario. Estas cualidades desarrolladas por el comunicador permiten según lo expone Frascara, manifestar realidades que otros no pueden ver, crear lazos que otros no hacen y como

consecuencia diseñar nuevas alternativas perdurables. “La creatividad en diseño es la habilidad para encontrar soluciones insospechadas. Sin toques mágicos o misteriosos, creatividad no es más que inteligencia, una inteligencia en cierta medida cultivable y desarrollable” (2006, p. 29).

Por lo tanto, el comunicador visual pasa a tener una labor social y un compromiso en la creación y proyección, no solo de material didáctico infantil para niños de preescolar, sino también en la promoción de una conciencia sobre la función y compromiso del diseño gráfico en Colombia, a través de propósitos innovadores. Esto sin duda, requiere de diseñadores competentes para determinar el perfil de las problemáticas que rodean las necesidades básicas del contexto y así mismo que posean aptitudes para la observación, planeación y ejecución de proyectos que fomenten el diseño para la educación.

Decir que el diseñador es un arquitecto de comunicaciones ayuda a ver más claramente el caleidoscopio de aspectos involucrados. Responsabilidad social, impacto en el medio ambiente, respuesta a necesidades, solución a problemas visuales y estructurales, funcionalismo, forma, estilo, decisiones, limitaciones, administración de tiempo y recursos, colaboración con y dependencia de otras disciplinas y servicios, la alegría frente a la bien e inesperada solución, la catástrofe de lo malo y lo banal, la virtud de la discreción, las relaciones entre detalles y conjuntos, la coherencia, el profesionalismo, la preocupación por el usuario, la comprensión entre el cliente y el diseñador... y tanto más (Frascara, 2006, p. 14).

MARCO METODOLÓGICO

CUARTO CAPÍTULO

4. DISEÑO METODOLÓGICO (Trabajo y análisis de campo).

Este proyecto de investigación ***“Diseño de material didáctico para el niño preescolar, aplicado al aprendizaje del alfabeto español; un aporte a los recursos visuales de la didáctica infantil”***, se estructura en el diseño de una pieza didáctica que favorezca y dinamice el aprendizaje infantil, para aportar desde el contexto educativo y la comunicación visual, una herramienta didáctica singular, que proponga otra forma de representación gráfica, el alfabeto español por el niño preescolar. Para ello, además de un acercamiento teórico a varias teorías pedagógicas, es indispensable conocer de cerca el entorno del niño preescolar para entender algunas de sus necesidades y estrategias pedagógicas/didácticas, alrededor del material escolar infantil.

La metodología implementada en este proyecto, se encuentra soportada en la experiencia misma con el entorno infantil y su relación con la investigación teórica que ayuda a soportar la propuesta gráfica. En el proceso de observación de contexto educativo preescolar, es necesario observar el comportamiento de los niños, de los docentes, de los recursos didácticos y de la imagen de las herramientas didácticas empleadas en su escenario habitual, para conocer y entender desde la experiencia real, algunas particularidades de las necesidades y estrategias en el ambiente educativo infantil. Esto con el fin de encontrar aportes valiosos, al desarrollo del material didáctico a proponer, sobre el alfabeto y fundamentarlo con las exigencias actuales del público objetivo.

Por lo tanto, la recopilación de la información del proyecto, se fundamenta en una investigación descriptiva; pues a pesar que ya hay estudios y recursos sobre el tema, se establecen características en donde se sugiere desde el análisis visual, estudios de caso específicos dentro del contexto escolar. El compendio de testimonios reales, la búsqueda de recursos didácticos implementados actualmente y el criterio del niño

preescolar, logran contribuir en la identificación de factores que posibilitan la propuesta y desarrollo de una pieza didáctica alternativa, que motiven el aprendizaje y enseñanza del abecedario español en la primera infancia. Es importante aclarar que la indagación no pretende, por el momento, evaluar los resultados de la pieza, pues se concentra en la propuesta desde la investigación.

El análisis metodológico de esta indagación, se orienta en principio, en la recopilación de información que fundamente y soporte el desarrollo de la pieza gráfica en el marco escolar y visual, encontrando temas específicos y esenciales como por ejemplo: el desarrollo psicológico y comportamental del niño preescolar, así mismo, la pedagogía y didáctica en los niños entre 3 a 6 años y también, el comportamiento del lenguaje visual en el material didáctico infantil. Esta primera parte de la indagación es el fundamento estructural, basado en la teoría existente que ayuda a sustentar y desarrollar el objetivo principal del proyecto.

Ahora bien, la investigación aplicada alrededor de las piezas didácticas, se divide en varios momentos, en donde, por medio de la utilización de instrumentos previamente adaptados, permiten recoger información dentro del contexto infantil:

1. Como primera experiencia, el análisis del material didáctico infantil que circula actualmente en Bogotá, especialmente en aquellos en los cuales se concentra la enseñanza del abecedario español, logrando encontrar atributos visuales de elementos conceptuales y formales como (nombre de la pieza, sustrato, color, forma, dimensión, textura, objetivo y composición). Esto, además de ayudar a reconocer los patrones actuales en los cuales se basa el diseño de las piezas didácticas infantiles; para observar y analizar lo que circula hoy en el mercado, contribuyendo además en los aportes gráficos que se proponen en la pieza final.

2. En segunda medida, con base en la importancia del papel que cumple el educador en el proceso del desarrollo del niño y debido a que es uno de los temas de investigación abordados es la pedagogía y didáctica del idioma español, se plantea escoger un colegio de Bogotá donde se realizan entrevistas a profesores de preescolar, específicamente del grado transición. De acuerdo a ello, el colegio elegido es el Camilo

Torres el cual fue escogido por ser un instituto público, donde los recursos didácticos son escasos y se pueden detectar con mayor facilidad las dificultades y necesidades de los niños preescolares. Lo anterior posibilita el contacto directo con la población infantil y educativa de interés, para contemplar los escenarios de desarrollo pedagógico y didáctico. Además de indagar por las estrategias implementadas y material utilizado para la enseñanza del español, específicamente de cómo se imparte la enseñanza del abecedario en preescolar y qué material didáctico se emplea para ello.

3. Dentro de este mismo escenario escolar, se analizará la reacción del niño frente a las imágenes, pues teniendo en cuenta que son el público objetivo del proyecto, es necesario contemplar el impacto que tienen ciertas imágenes sobre su percepción y su criterio frente a la elección de factores gráficos básicos. Esto permite reconocer su sensibilidad, apreciación y gustos sobre ciertas imágenes previamente pensadas, para encontrar algún resultado de sus preferencias inconscientes sobre elementos visuales como el color, la forma, la tipografía, la textura, el tamaño y las dimensiones.

4. Finalmente, se plantea el análisis crítico de una pieza didáctica particular, la cual motivó en gran medida la observación de la gráfica infantil, para el desarrollo conceptual del proyecto. Las láminas educativas infantiles sobre el alfabeto español, es un recurso tradicional que puede encontrarse en papelerías de barrio, que por su economía y fácil empleo son usados como recursos extraescolares. Este análisis tiene el fin de describir y justificar en alguna medida, la postura crítica frente a la imagen del material desarrollado actualmente para los niños preescolares, y entender cómo a través de la gráfica empleada en piezas como ésta, aparte de desarrollar estereotipos visuales en la mente de la primera infancia, sin mas pretensiones que presentar imágenes repetidas.

Debe aclararse que, debido a que se trata de un análisis en donde se involucra la percepción y visión personal, se desarrollan observaciones, comparaciones y conclusiones que a pesar que se encuentran sustentadas en la objetividad teórica del diseño y la pedagogía, es inevitable descubrir elementos y juicios subjetivos dentro del estudio realizado e implementado. Teniendo en cuenta y recalcando siempre, la

importancia que tienen el empleo de la imagen en el aprendizaje del niño preescolar, pues es a partir de ésta que concreta el valor de representación visual necesario para el estímulo de sus conocimientos.

4.1 Instrumentos de Análisis aplicados en la investigación.

Dentro del proceso de investigación, es conveniente la implementación de herramientas de medición que se vinculen en el del contexto educativo preescolar, los cuales logren dar información relevante y proporcionen datos de las prácticas actuales de los niños en la educación. Lo que se busca es usar los resultados de esta indagación, en favor del diseño de una pieza gráfica alternativa que enseñe a los niños el alfabeto español por medio de una valiosa experiencia visual a través de la imagen. Además de encontrar distintas reflexiones sobre los métodos, recursos y estrategias implementadas hoy en día, en el proceso formativo de la primera infancia entorno a su idioma y así mismo, la forma en que el diseño gráfico puede aportar una solución visual a esas conclusiones observadas.

Anteriormente, se describió sobre el proceso metodológico implementado para la realización del proyecto, ahora bien, cada uno de esas fases conllevó a la realización y aplicación de una herramienta de evaluación específica, que permitió sondear las prácticas actuales, reales y perdurables dentro del contexto escolar y el comportamiento del mercado de material didáctico infantil en Bogotá.

Los instrumentos realizados, aplicados y analizados fueron:

- Una matriz de análisis del material didáctico infantil enfocado en la enseñanza del abecedario español, el cual circula en el mercado actual (Anexo 9).
- Entrevista temática a profesores de grado preescolar, en torno a la discusión de la didáctica, sus recursos implementados en el aula y las estrategias de enseñanza/aprendizaje del idioma español (Anexo 13).
- Encuestas de selección gráfica para niños de grado preescolar, basado en la elección de elementos gráficos básicos, de acuerdo a sus gustos y a su percepción de los elementos básicos del lenguaje y la comunicación visual (Anexo 10).

Cada uno de estos instrumentos aplicados y acondicionados al contexto infantil, serán ampliados y concluidos individualmente en el siguiente aparte del capítulo, con el fin de brindar una mejor comprensión, frente al propósito mismo de la realización del proyecto. Además de argumentar y justificar como se realizaron los procedimientos analíticos, empleados en el marco del desarrollo del material didáctico infantil para preescolar.

4.1.1. Análisis de la matriz de material didáctico infantil seleccionado y revisado.

Para el estudio del material didáctico infantil enfocado en la enseñanza del alfabeto español que se encuentra en el mercado actual, y teniendo como objetivo, el desarrollo de una estrategia o pieza didáctica alternativa que responda a unas necesidades visuales, propias del preescolar (3 a 6 años), es indispensable conocer el contexto preescolar y el análisis de los recursos didácticos ya existentes dentro del comercio infantil y educativo.

La metodología tomada de experiencias reales aplicadas en el contexto escolar y el contacto con el material al cual tienen acceso los niños, tiene el propósito de analizar la imagen de estas herramientas escolares que se encuentran en el mercado, encontrar los patrones visuales recurrentes y detectar las actividades con las que los niños aprenden diferentes temáticas. Uno de los métodos utilizados para el desarrollo de la pieza gráfica, es observar el material didáctico infantil que elaboran ciertas empresas para niños de 3 a 6 años y que son distribuidos en un espacio comercial específico. Para la selección de las piezas didácticas se eligen seis empresas que producen y distribuyen material didáctico infantil en Bogotá, que se vende específicamente en la papelería PANAMERICANA, y en seguida, se escogen dos productos didácticos por cada una de las empresas, teniendo en cuenta que se seleccionaron particularmente, piezas que tienen el objetivo fundamental de enseñar el abecedario español. Las empresas elegidas son *Ronda S.A*, *Didácticos Pinocho*, *Manitos Creativas*, *Read & Play*, *Editorial Escar S.A.S* y *Crayola*.

El análisis del lenguaje visual empleado en el material didáctico infantil elegido, parte de la construcción de una matriz donde se seleccionan los factores más relevantes en

términos de imagen y función, para encontrar los elementos más importantes para el diseño de la propuesta gráfica, pues son conceptos base para la elaboración del material didáctico infantil. (Véase Anexo 9). Los factores que se han tenido en cuenta son: *Empresa, Producto, Nombre del material didáctico, Sustrato del material didáctico, Color (paleta cromática, armonías y contrastes), Formas, Tamaño y dimensión de la pieza, Texturas, Parámetros tipográficos o caligráficos, Público Objetivo, Objetivo de la actividad, Desarrollo y habilidades y por ultimo Composición y Diseño.*

Dentro del material didáctico elegido se escogieron variedad de elementos en los que se evidenciaron, diferentes actividades lúdicas a través de un mismo propósito temático; el alfabeto español, el cual fue elegido con base en las necesidades educativas del público objetivo, que empiezan en edad preescolar a conocer el vocabulario. En esa elección de artículos didácticos se encuentran piezas como loterías, rompecabezas, tapetes, cubos, libros, láminas, afiches y fichas independientes. Es un material variado que evidencia, la diversidad de recursos que se pueden encontrar para la enseñanza del abecedario infantil; y que más adelante son analizados de acuerdo a su composición gráfica y fin educativo.

Estos factores tenidos en cuenta para hacer parte de la matriz de análisis del material didáctico, fueron elegidos por ser parte de la construcción básica de la comunicación visual. Estos elementos se deben tomar en cuenta para la observación detallada, de la estructura visual en el diseño de los recursos didácticos escogidos dentro del mercado y de esta forma, como diseñador gráfico se interpretan, ordenan y presentan, de acuerdo a lo analizado, propuestas entorno a la experiencia de la producción actual. Ahora bien, dentro de esta matriz, no solo convergen aspectos visuales, sino la función del material dentro del marco educativo preescolar. De allí se toman las actividades recurrentes, el desarrollo que promueve dicha práctica y su propósito dentro de la labor escolar. “El diseño de comunicación visual no se centra en los aspectos visuales, sino en la realización de los objetivos perseguidos” (Frascara, 2006, p. 31).

Partiendo de la construcción de la matriz y los factores antes mencionados para el análisis del material didáctico infantil, es conveniente comparar y examinar los

resultados que arroja dicha práctica, para proponer desde lo visual, conceptual y funcional, una propuesta de diseño opcional. A continuación, se presentarán detalladamente los aspectos analizados en las piezas didácticas infantiles elegidas y la postura crítica frente a cada uno de ellos:

- Nombre del material didáctico
- Sustrato del material didáctico
- Color [paleta cromática, armonías y contrastes]
- Formas empleadas
- Tamaño y dimensión de la pieza
- Texturas [visual y táctil]
- Parámetros tipográficos o caligráficos
- Público objetivo
- Objetivo de la actividad
- Desarrollo y habilidades
- Diseño y composición [formato, retícula, composición]

4.1.1.1. Nombre del material didáctico.

El nombre básicamente es el apelativo verbal que se le asigna a un ser vivo, un concepto o en este caso particular a un objeto tangible. Específicamente y entrando en contexto, el nombre se convierte en una parte fundamental del desarrollo del material didáctico infantil, el cual es expuesto a un público consumidor del mismo. El nombre o la marca del producto educativo, revelan en pocas palabras el propósito del material y da cuenta en varias ocasiones, del resultado educativo que se quiere lograr con dicho elemento. Este identificativo, se convierte entonces en el primer atributo de identidad, frente a la percepción de quien hace uso de la herramienta, pues está cargado de significados y expresiones tanto visuales como conceptuales.

En la observación del material gráfico elegido se evidencia que:

- El patrón más marcado en el nombre de las piezas refleja el propósito del mismo de un modo básico y elemental, es decir; se remite específicamente a la

temática, actividad u objetivo a desarrollar con la pieza didáctica sin mayores pretensiones, encontrando por ejemplo piezas llamadas “*el ABC*”, “*fichas ABC*”, “*lotería ABC*” o “*Descubre el ABC*”.

- En algunos casos se encuentran piezas; como los cubos o los tapetes didácticos, que por su mismo diseño de empaque, no llevan nombre en ninguna parte de su estructura, y se remite específicamente a presentar la marca de la empresa que desarrolla el material.
- Se encuentran piezas que recurren a relacionar el contenido del material, con una temática específica con el fin de cautivar a través del nombre; por ejemplo *ZooAbecedario*.

A pesar de que el público objetivo sea infantil y que el nombre del material didáctico debe ser pensado para facilitar su entendimiento a través de la concreción y objetividad, sería conveniente recurrir en un nombre atractivo y sugerente propio de la pieza gráfica, pues es un ingrediente complementario, que hace parte de la construcción de toda la identidad del material didáctico. Teniendo en cuenta que son piezas de circulación en el mercado, la denominación debería tener como por ejemplo, un propósito más allá que el ofrecer una temática o actividad, propiciando así recordación en el niño, a través de una estrategia atrayente por medio del nombre. “Lo que no tiene nombre no existe” Joan Costa.

4.1.1.2. Sustrato del material didáctico (recursos).

El sustrato, no es más que la materia prima y los componentes principales para la creación de otra cosa u objeto, en este caso en particular, el sustrato a estudiar es el empleado en el material didáctico infantil utilizado para enseñar el abecedario. Lo sensorial juega un papel fundamental en la experiencia del niño hacia el objeto que manipula, pues los sentidos en edades de 3 a 6 años están en su más alto desarrollo, es por eso que la elección del material de la pieza didáctica es primordial a la hora de realizar el diseño.

De acuerdo a lo anterior, el sustrato de los materiales didácticos demuestran que:

- Los prototipos de sustrato más utilizados y los más comunes en el material didáctico infantil sobre el alfabeto son: el papel, el cartón, el plástico, la espuma y la madera prefabricada MDF. Estos sustratos se encuentran en la gran mayoría de las piezas y se emplean por su fácil acceso, utilidad y función, convirtiéndose en materiales recurrentes dentro de las temáticas infantiles. Estos materiales se caracterizan por ser suaves, livianos, lisos, sutiles y homogéneos al tacto, por ello su manipulación se da en gran medida, a las exigencias del niño preescolar para manejar y tener disponible ciertos recursos.
- La manipulación del sustrato de las piezas se da en su mayoría a través de la impresión, el corte y el troquel en distintas formas y tamaños. Siendo un recurso asequible en el uso del material disponible.
- Se encuentran sustratos adicionales más sugestivos y novedosos con respecto al prototipo manejado, como por ejemplo el caucho espuma o el uso de la tela. Estos materiales generan una experiencia llamativa que pueden llegar a cautivar más la atención del niño por el hecho de no ser común. Aspecto que puede ser de gran utilidad a la hora de la creación de la pieza gráfica personal.

La gran ventaja en el diseño de cualquier pieza gráfica, es que se encuentran gran variedad de sustratos y materiales con los que se pueden crear; la táctica está en escoger los adecuados de acuerdo al objetivo de la pieza. Teniendo en cuenta aspectos como la seguridad para los niños y su óptima manipulación, el sustrato tendría que ser parte del diseño visual, transformándose en un recurso adicional en el diseño de la pieza y no sólo en ser el material con el que está hecho. A pesar de que el enfoque de la investigación no se dirige solo en el pensar del sustrato de la pieza, si no al carácter visual del diseño, se debe considerar proponer una experiencia conjunta e integral para un aprendizaje sensorial y psicomotor más completo, añadiendo a esto actualidad en términos de diversos materiales que se pueden usar para la creación de un material didáctico infantil innovador.

4.1.1.3. Color (Paleta cromática, armonías y contrastes).

El color es uno de los recursos más importantes en la creación y diseño de material infantil, pues los niños a medida que van creciendo, asimilan su realidad asociando el color a cosas, objetos y formas que hacen parte de su cotidianidad. El color es usado como herramienta fundamental de la percepción y lenguaje visual, el cual está lleno de información que permite en el sistema gráfico aportar significados a una imagen u objeto. La escala de posibilidades es infinita en cuanto a la utilización del color y su uso debe estar basado en las necesidades que los estudios en la psicología del color sugieren para el niño, pues éste ejerce una de las estrategias visuales más considerables en la percepción del material didáctico.

En el material analizado se encuentra que:

- Para el material didáctico infantil evaluado, la paleta cromática más usada es la policromía, la cual se caracteriza por la utilización de los colores primarios, secundarios e intermedios. La iconicidad del color brinda una extensa posibilidad de variar y jugar con los tonos, favoreciendo en la composición que ese realice.
- En cuanto a las armonías de color más frecuentes en estas piezas didácticas, se encuentran el uso de colores complementarios y a su vez armonías que se dan por triadas de la paleta cromática, donde se encuentran múltiples gamas, de variado nivel tonal y alto impacto visual.
- Los contrastes de color más empleados en el material didáctico son; el color en sí mismo (color puro), pues por su sensación brillante genera un gran impacto visual. El contraste de complementarios es recurrente por su alto nivel de vibración y finalmente la utilización de composiciones con colores cálidos y fríos, reiterado por su elevando contraste.

La paleta de color en el diseño de material infantil no es limitada en general, es decir su gama es tan amplia como la cantidad de color de la cual se pueda hacer uso. El contraste del color es llevado al límite para dar una percepción más sugerente para los niños. Este elemento del diseño, tiene la capacidad de transmitir diferentes significados y teniendo en cuenta que cada color connota asociaciones particulares, la policromía,

más el alto contraste que se puede generar, produce en el niño grandes estímulos hacia el material didáctico infantil. Teniendo en cuenta que desde temprana edad los niños empiezan a reconocer los colores y que éste se percibe de manera subjetiva, pues la estimulación por medio del color es la que ayuda a transmitir mensajes y sirve como herramienta para atraer a los niños a desarrollar capacidades sensibles en la percepción visual. “El niño está completamente influenciado por los colores en las primeras etapas de la vida, que se extiende durante muchos años. Los colores brillantes y vibrantes, han demostrado atraer al pequeño. Para ello, los padres y profesores deben usar y abusar del “mundo maravilloso” como una parte clave en la educación de los niños” (Heném, 2011, Párr. 2).

El público objetivo del proyecto es; niños de 3 a 6 años, edades que conforman la etapa preescolar, en donde ya empiezan a tener gustos y preferencias personales, por eso se hace importante tener posibilidades en las gamas utilizadas, contrastes y funciones del color dentro del material didáctico infantil.

4.1.1.4 Formas

“Hablando en general todo lo visible tiene forma. La forma es todo lo que se puede ver –todo lo que tiene contorno, tamaño color y textura- ocupa espacio, señala una posición e indica una dirección” (Wong, 1995). En el contexto del material didáctico infantil las formas que se tienen en cuenta para el análisis, son las que hacen parte de la imagen, del diseño y de la composición de la pieza, las que se usan para presentar las imágenes del abecedario a través de la forma.

Las representaciones gráficas tienen las siguientes características:

- En las imágenes usadas en el material didáctico infantil, específicamente en el abecedario, se encuentra que las formas figurativas son las que predominan en el diseño, presentando diferentes realidades transformadas por medio de ilustraciones, dibujos, pinturas o fotografías. Adicionalmente, y debido a que se trata de piezas didácticas que involucran el aprendizaje de letras y texto, las formas verbales (letras, palabras y texto) están presentes.

- Otro factor relevante dentro de las formas de las imágenes es el uso de la forma orgánica, es decir; de representaciones naturales, libres y espontáneas, plasmando por medio de la irregularidad y la naturalidad distintas imágenes entorno al abecedario.
- Es poca o nula la utilización de la figura geométrica en el diseño del material didáctico infantil.
- Dentro del material didáctico se encuentran constantemente animales y objetos, y la forma de representación es particularmente siempre la misma.

La manera de plasmar las imágenes de estas herramientas didácticas muchas veces no tiene mayores pretensiones, pues es repetitiva, perdurable, constante, pues en las formas no se observa una gran variación gráfica. Las formas figurativas son bien implementadas en el material didáctico infantil, siempre y cuando la realidad que se transforme a partir de ella permita en el niño explorar su propia versión de la realidad y aprenda el abecedario de una forma no convencional, pero efectiva.

Por ellos, es indispensable permitir el aprendizaje del niño por medio de la experiencia con la imagen, es decir; no sólo el acercarlos a las representaciones visualmente establecidas y comunes, sino también motivarlos a la expresión creativa personal que el niño descubre durante su experiencia con la realidad. Las habilidades que se pueden desarrollar cuando se tiene contacto con las imágenes de una manera novedosa, permiten en el niño, motivar su aprendizaje y el desarrollo de su creatividad.

4.1.1.5 Tamaño y dimensión de la pieza.

Este factor, se relaciona con el volumen con el que fue desarrollado para ocupar un área dentro del contexto. Las dimensiones y medidas de un objeto inciden directamente en el uso que logre el usuario con dicha pieza didáctica. Ahora bien, es un componente esencial para el diseño de recursos que logren motivar el aprendizaje del niño, pues el tamaño debe sugerir el fácil empleo, el cómodo desplazamiento, la seguridad al usarlo y el desarrollo creativo, de acuerdo a las capacidades de manipulación del niño preescolar.

Dentro del material analizado se encontró que:

- La mayoría de piezas observadas cuentan con un tamaño promedio de un libro o una cartilla, se acerca a las medidas de una hoja tamaño carta común (28 cm * 21 cm). Esta medida es recurrente y muy trabajada en el ámbito escolar, pues son las dimensiones más empleadas en los recursos escolares básicos como: libros, cuadernos y demás artículos educativos.
- En cuanto a la dimensión en términos de volumen de los recursos didácticos, hay variedad en ellos, pues se encuentran recursos bidimensionales (papel, cartón, láminas, etc) y tridimensionales (cajas, cubos, libros didácticos, etc).
- La proporción de la imagen gráfica con respecto a la pieza, en muchas ocasiones, sobresale más la representación visual que la misma representación verbal; es decir: el alfabeto, el cual debería ser el objetivo principal del objeto didáctico.

Es importante tener en cuenta las proporciones físicas y capacidades motoras del niño, para implementarlos en el diseño y así lograr su óptima manipulación física y sensorial, estimulando sus sentidos para lograr una interacción eficaz con la pieza didáctica. Además de proponerle variedad de tamaños en la pieza, que le permitan experimentar con las dimensiones y el espacio.

4.1.1.6. Texturas (Visual y táctil).

La textura se define como, la cualidad sobresaliente en la superficie de cualquier figura u objeto, o de su gráfica usada. Es un recurso visual de gran utilidad, pues ayuda a complementar la representación visual por medio de diferentes composiciones, teniendo en cuenta que todo tiene textura, ya sea rugosa, lisa, visual, etc. La textura se puede dividir en dos niveles: la textura visual, la cual es percibida específicamente por el sentido óptico, y la textura táctil, la cual, aparte de ser observada por el ojo, también se puede apreciar por medio del sentido del tacto. “La textura apropiada añade riqueza a un diseño” (Wong, 1995, p. 119).

En el análisis del material didáctico enfocado en la observación de las texturas se encuentra que:

- Las texturas que se encuentran en el material didáctico infantil, son en su mayoría de carácter visual, y estas se obtienen por medio de las técnicas de impresión y fotografía. Es decir, la gráfica se basa en tramas bidimensionales que por medio de collage o texturas del material mismo, crean la imagen de la pieza.
- En cuanto a la textura táctil del material didáctico observado, se encuentra un patrón de trama lisa, suave y homogénea.
- No hay una exploración propositiva de las texturas visuales y táctiles, pues se basan en la experiencia básica del material o de la imagen base producida por medios impresos.

La textura es uno de los elementos visuales de mayor atractivo y estimulación sensorial en los niños, hallando a través de ella otra forma de percepción y representación visual. La textura es entonces, un recurso base para salir de las convenciones usuales, pues por medio de ella se puede fomentar una experiencia visual o táctil diferente y significativa, sin llegar a la obviedad de la representación visual. “La textura debería servir como experiencia sensitiva y enriquecedora” (Dondis, 1973, p. 70).

4.1.1.7 Parámetros tipográficos y/o caligráficos de la letra del material didáctico.

Las letras son un elemento clave dentro de la comunicación visual, por su capacidad de transmisión de mensajes y de contenidos verbales. Ahora bien, por un lado la tipografía se conoce como la sistematización de las letras para hacerlas funcionar dentro de un conjunto lógico y un propósito específico, reuniendo diferentes características para su diseño como: el peso, el calibre, el esqueleto, el contraste, las terminaciones, el ancho, el interlineado, entre otros elementos que indican en la creación digital de los tipos. Por otro lado la caligrafía se define como el arte de escribir por medio de rasgos artísticos y manuales donde prima la fluidez del trazo, un estilo personal y la creación de una letra expresiva y armoniosa por medio de la escritura, la cual se da por medio de parámetros más libres, a través de ideas visuales basadas en la expresión del artista gráfico.

Las particularidades tenidas en cuenta para este concepto visual fueron el tipo y estilo de letra empleado para el desarrollo del material didáctico infantil, específicamente los caracteres que son usados para el diseño del alfabeto español. Las características comunes encontradas dentro de este análisis son:

- Los patrones más frecuentes dentro del empleo tipográfico de las piezas didácticas son: Ancho: normal, Contraste: bajo o nulo, Astas: redondeadas, Peso: regular o bold, Terminaciones: san serif y en la mayoría de piezas la utilización de letras mayúsculas y minúsculas.
- Existe un modelo establecido dentro de la utilización de letras en el material didáctico, pues se fomenta las formas sencillas de la letra, simples y de fácil reconocimiento para el niño.
- En algunas piezas analizadas el uso de la letra queda relegado a la representación gráfica de la misma (dibujo) es decir, no tiene protagonismo dentro del material.
- El recurso para realizar letras más empleado es el digital, la utilización de las tipografías predeterminadas, como herramienta para la elección de representación del alfabeto español en las piezas.

El uso de la letra, es el apoyo base de la gráfica de todos los idiomas, siendo así la representación más cercana que los niños tienen con la forma del abecedario. La selección de la tipografía, de su técnica y estilo, se debe concentrar en que sea de fácil reconocimiento, entendimiento y reproducción del aprendizaje del alfabeto en el preescolar. De igual forma hacer uso de la letra, es poder cargarla de significados expresivos, de gran peso y de fácil recuerdo para el niño, por medio de los demás elementos visuales al cual tiene acceso el diseño para enseñar por medio de un sistema visual integral.

4.1.1.8. Público Objetivo (Preescolar 3-6 años)

Como se ha mencionado en los capítulos anteriores, el proyecto se concentra en un público infantil situado en el grado preescolar, los cuales se encuentran en las edades de los 3 a los 6 años de vida. Este público, además de comenzar con la

formación de todas sus capacidades intelectual, lingüística y motriz, se caracteriza porque da inicio a su desarrollo lector y escritor, de allí el proponer desde lo visual alternativas de aprendizaje del alfabeto español, por medio de la didáctica en los recursos educativos elegidos. Para encontrar en el análisis una conexión entre el público objetivo y el contenido de las piezas, se eligió material didáctico específicamente para este rango de edad, pues es el enseñar el alfabeto por medio de distintas experiencias, su propósito común.

La elección de este público objetivo tiene como fundamento, el gusto personal por compartir con la infancia y el poder aportar y ayudar a su desarrollo intelectual y personal por medio de la del diseño gráfico. Dentro de las piezas didácticas analizadas para el preescolar se encontró que:

- La mayoría de piezas estudiadas, están diseñadas para la participación y socialización individual o grupal dentro del juego didáctico, en donde el propósito de la actividad consiste en compartir con otros niños el recurso lúdico y de igual forma desarrollarlo personalmente.
- Todas las piezas didácticas encontradas para este público, tienen en común la práctica del juego como experiencia educativa.

Los niños preescolares tienen sus necesidades particulares, por ello se debe encontrar variedad en los recursos infantiles que faciliten su aprendizaje. En este rango de edad objetivo (3 a 6 años), los niños se encuentran en una etapa de exploración con su entorno, y el material didáctico no solo se debe preocupar por su propósito educativo lingüístico si no también, lograr abarcar todas las dimensiones de su vida (social, intelectual, cognitiva, motriz etc). Es importante tener en cuenta que para este tipo de objetos dirigidos a la primera infancia, se debe preocupar por su comunicación visual, la creación de un aprendizaje significativo a través el juego y de su propósito educativo.

4.1.1.9. Función u objetivo de la pieza didáctica.

Dentro de este ítem específico, se analiza la práctica y propósito del material didáctico examinado, como experiencia educativa dentro del aprendizaje del idioma. Si bien el objetivo principal de todas las piezas es enseñar el abecedario español, cada

una de ellas se desarrolla por medio de diferentes prácticas, que de acuerdo a la actividad que tiene recurso didáctico, se fomentan habilidades y destrezas particulares entorno a su interacción.

A continuación se exponen las actividades más comunes, que puedan ser desarrollados con:

- Las acciones que se fomentan con los recursos observados, que ayudan a estimular sus capacidades y su aprendizaje alrededor del alfabeto español son: recortar, practicar, observar, interactuar, reconocer, formar, relacionar, unir, encajar, manipular, colorear, leer y escribir.
- Las actividades anteriormente nombradas, estimulan el desarrollo intelectual y motriz del niño, pues favorecen por medio de su práctica habitual, sus destrezas memorísticas del alfabeto español.
- Como se nombró antes, los recursos didácticos analizados se basan en el juego como principal práctica de aprendizaje en el preescolar. Cada uno de estos juegos se maneja en un hábito y destreza sencilla que ayuda de acuerdo a las capacidades del niño en esta etapa, a fomentar su aprendizaje lingüístico.

Si bien, los recursos didácticos tienen una finalidad que de cualquier manera es formativa, la pieza no tiene un sentido natural cuando no existe una experiencia educativa significativa con su entorno, el medio escolar y sus capacidades de desarrollo; es decir, cuando solo su propósito se fundamenta en la ejecución y repetición sin mayor pretensión que el aprendizaje del alfabeto como obligación curricular. Los niños cuando hacen contacto con un recurso didáctico, se preocupan por lo que pueden hacer con este, por ello las actividades propuestas por el material didáctico, son importantes para motivar su interés por la pieza. El pensar en una estrategia integral, que involucre el proceso académico y didáctico por medio del juego, es una forma de relacionar los procesos escolares y las necesidades del niño preescolar que permitan motivar en el niño un pensamiento creativo y fantasioso, como bases para su formación intelectual.

4.1.1.10. Habilidades desarrolladas por el niño por medio del material didáctico.

El proceso de formación en el preescolar, tiene como propósito facilitar al niño, las capacidades, saberes y hábitos básicos que le permiten poco a poco desenvolverse como una persona independiente dentro de su contexto. Cada conocimiento que se les presenta dentro de la educación, tiene el fin de formar un niño con las competencias necesarias para defenderse en las prácticas reales, por ello, cada una de las actividades de las cuales hace parte el preescolar debe promover todas las dimensiones de desarrollo integral del niño. Ahora bien, para el análisis de este aparte se tuvieron en cuenta: la capacidad intelectual, lingüística, aptitudes motoras y el desarrollo cognitivo. De acuerdo a ellas se analizaron las cualidades que se fomentan en el niño en cada una de las piezas didácticas observadas.

De acuerdo a lo anterior se percibió que las habilidades desarrolladas por el niño por medio de las piezas analizadas son:

- Debido a que se están analizando piezas que están basadas en el juego del alfabeto español, las habilidades y capacidades base que se encuentran en las piezas didácticas son el desarrollo intelectual, en donde se fomenta el desarrollo cognitivo y la competencia lingüística del niño preescolar.
- En las piezas didácticas se observó que no hay una exploración para impulsar la experiencia a través de los sentidos, es decir, de la práctica sensorial de los niños por medio del contacto con los objetos didácticos. Esto se puede determinar por el sustrato del cual está hecho la pieza o de su objetivo como actividad lúdica.
- La mayoría de piezas analizadas están diseñadas, teniendo como referencia un público objetivo que cuenta con todas las capacidades y habilidades necesarias para ejecutar la actividad. Es decir, niños que no tienen ninguna limitación física o intelectual para manejar y entender el material didáctico y así mismo tienen todas las aptitudes para fomentar las dimensiones de desarrollo del niño preescolar.

Es importante que una pieza didáctica, sea cual sea su temática, logre, aparte del objetivo educativo, fomentar en conjunto, las competencias, capacidades y conductas propias del niño preescolar. Esto se logra en gran medida, en la experiencia que logre la pieza a través de la estimulación de los sentidos, para que al interactuar, el niño con el objeto didáctico, tenga motivaciones para aprender, desarrolle capacidades independientes y logre reproducir y usar el conocimiento que tiene el recurso didáctico como finalidad. Estas habilidades se pueden sustentar en la actividad misma que se emplea para la participación sencilla del niño con el juego; copiar, describir, relacionar, reconocer interpretar, etc, además del diseño de la pieza, permiten en el niño estimular su desarrollo consciente y ordenado de su experiencia en torno al alfabeto español.

4.1.1.11. Diseño y composición (Formato, Retícula y tipo de composición)

El diseño y composición en el contexto analizado, hace referencia a la disposición de los elementos visuales y conceptuales que hacen visible una estructura de representación gráfica. Esto concierne al lenguaje visual empleado con respecto a la distribución de los componentes básicos el cual está basado el diseño de la pieza didáctica; en este caso en particular, se tuvieron en cuenta los aspectos de formato, retícula empleada, estructura de los planos en su composición formal y la visualización de las formas con respecto a su movimiento dentro de la pieza misma. En sí, es el análisis de la composición gráfica independiente, tenida en cuenta para la construcción y distribución de los elementos (dibujos, letras, fotografías, palabras, etc) tenidos en cuenta, dentro de un espacio específico.

En las piezas didácticas analizadas, alrededor de su diseño y composición se encontró que:

- Los patrones recurrentes en la utilización de los elementos de diseño básicos son: formato vertical y cuadrado, retícula formal construida con base en una cuadrícula regular, con una composición simétrica y asimétrica, además de la utilización de estructuras dinámicas y reposadas.

- No existe un modelo básico en cuanto al diseño del material didáctico infantil, pues se puede encontrar variedad en la composición de las piezas y del desarrollo de las mismas.
- Teniendo en cuenta que, el diseño y la composición no se sale de lo tradicional, así haga uso del dinamismo y la exploración, y no recurre a otros elementos visuales del cual tiene acceso el diseño para este tipo de representaciones visuales.

El diseño gráfico cuenta con una amplia plataforma de elementos dentro del lenguaje visual, de los cuales teniendo un objetivo y estructura clara de composición, se puede llegar a la creación de grandes piezas gráficas sin necesidad de recurrir a patrones visuales establecidos o de sobrecargar el diseño con todos los recursos. Saber escoger y usar parámetros de composición básicos, por ejemplo la forma, el color y el espacio, para la creación de un diseño novedoso y eficaz, es el éxito del diseño del material didáctico. La sensibilidad hacia las relaciones visuales, que ayuden al niño a comprender el alfabeto español sin dejar de lado su visión infantil, debe funcionar como un sistema dinámico, activo y ambientado para su desarrollo imaginativo innato.

4.1.2. Reflexión de los resultados de las encuestas a los estudiantes de preescolar.

Como complemento a la metodología de investigación realizada para el proyecto, era fundamental conocer los escenarios habituales en donde el niño preescolar se desarrolla a nivel educativo. Por ello se realizó un acercamiento a un público infantil específico dentro de sus instalaciones, para contemplar sus gustos, comportamientos y apreciaciones sobre diferentes elementos básicos del lenguaje visual. Se hizo importante esta aproximación al contexto, debido a que es la primera infancia, el eje del propósito de la investigación y son ellos quienes finalmente, serán usuarios de la pieza diseñada. Adicional a lo anterior considerar el gusto y el afecto personal por trabajar con la infancia, en donde por medio de la labor como diseñador gráfico se puede aportar a su desarrollo y crecimiento personal del niño preescolar.

Ahora bien, para el desarrollo de este instrumento de medición, primero se tuvo en cuenta el enfoque del perfil personal de los estudiantes a los cuales se les aplicó el sondeo investigativo. Se hicieron encuestas a Los niños del Colegio Camilo Torres de Bogotá, específicamente los que se encuentran cursando el Grado - 0, o también llamado preescolar. Estos niños se encuentran en una edad promedio de los 3 a los 6 años de edad y según el plan curricular escolar contemplado en esta institución, se encuentran en pleno desarrollo lingüístico básico, es decir; están iniciando y fortaleciendo su formación lectora y escritora formal, para llegar a manejar adecuadamente su lenguaje.

La actividad que se planteó para que los niños logaran aportar información valiosa al proyecto, consistió en el desarrollo de una encuesta gráfica que se llevó a cabo por medio de fichas individuales que se diseñaron para el proceso de investigación, con temáticas distintas y entendibles. En este sondeo se tuvieron en cuenta seis temas diferentes entorno a los elementos básicos del lenguaje visual, los cuales son: (Véase anexo 10).

- Contraste del color: (a. *Monocromático* b. *Análogo* c. *Complementario* d. *Acromático*)
- Dimensión de la imagen: (a. *Gran proporción* b. *Proporción mediana* c. *Pequeña proporción*)
- Dimensión de la pieza: (a. *Gran dimensión* b. *Dimensión mediana* c. *Pequeña dimensión*)
- Estilo Tipográfico: (a. *Palo seco y terminaciones redondeadas* b. *Romana* c. *Cursiva* de. *Palo seco y terminaciones rectas*)
- Texturas: (a. *Sin textura* b. *Textura bidimensional* c. *Textura tridimensional*)
- Formas: (a. *Geométrica* b. *Figurativa* c. *Abstracta*).

Cada una de las temáticas, cuenta con un conjunto de fichas distintas, en donde la tarea básicamente consiste, sin explicación previa, en la elección de una de estas piezas, las cuales evidencian la preferencia visual del niño a cada uno de los factores antes nombrados. Esta actividad se llevó a cabo en dos de los cursos de preescolar,

con un total de 60 niños encuestados. Este sondeo visual se adoptó a las necesidades y capacidades del niño preescolar, pues debido a su rápida dispersión y a la necesidad de estimulación y motivación dentro de la actividad, se formularon preguntas básicas, en donde por medio de pocas opciones de respuesta, el niño se concentrara en la elección de su preferencia (Véase anexo 11).

El objetivo del desarrollo e implementación de este mecanismo de recolección de información en los niños preescolares, es principalmente observar las preferencias por algunos elementos gráficos básicos. Se hizo esencial analizar qué conocimientos han recogido los niños, por medio de la comunicación y el lenguaje visual que les rodea, los cuales de alguna manera han incidido en el desarrollo de las imágenes que son de su agrado. El fin de este instrumento es aportar al diseño del recurso didáctico infantil, los gustos visuales de los niños.

La selección de las seis temáticas (Color, dimensión, tamaño, textura, tipografía y formas) elegidas para el sondeo gráfico, se basó en los elementos de diseño básicos, que son útiles en el proceso de planteamiento y creación de la pieza grafica, pues a partir de estos se fundamenta una estructura visual, pensando en el propósito del recurso didáctico, en el publico objetivo y en el apropiado uso de los fundamentos del diseño.

De acuerdo a lo anterior, se lograron encontrar resultados relevantes, que por temática, arrojaron una conclusión de provecho para la investigación. El resultado de esta encuesta se resolvió haciendo un conteo de la mayor cantidad de votos que suma cada conjunto de imágenes, en la cual se evidencian las preferencias por cada uno de los contenidos visuales. La utilidad de esta encuesta gráfica, se ve reflejada y proyectada en una tabla de resultados (véase Anexo 12), de la cual se analiza que:

- **Elección del Contraste de Color:**

Se observó que los niños encontraron preferencia por la pieza que indicaba el contraste de los colores complementarios, observando como patrón de comportamiento la elección por parte de 33 de los 60 años, que de manera ágil se guiaron por este elemento. Este tipo de contraste se caracteriza por su elevado

impacto visual en la percepción óptica del objeto observado, y por su alto nivel de estimulación, convierte en una opción apropiada y útil para el diseño de piezas didácticas para niños preescolares. El color es un recurso básico en la estimulación del niño preescolar, pues a través de este, el niño percibe mensajes de interés que logran motivar su desarrollo intelectual.

- **Dimensión de la Imagen:**

En torno a este concepto se encontró un factor recurrente de gusto gráfico, pues 31 de los estudiantes que participaron en el ejercicio se inclinaron por la imagen que mostraba mayor tamaño. Según este resultado, es importante que en el planteamiento del diseño de la pieza gráfica, se tenga en cuenta la proporción de la imagen dentro del espacio, pues mientras más claras se le presente al niño preescolar las formas de las letras, mas rápido entenderá y asimilará su apariencia, pues finalmente el tamaño considerable de la imagen incide en la percepción y preferencia por encontrar en sus recursos elementos gráficos de gran tamaño.

- **Elección de Dimensión de la Pieza:**

Según la dimensión de la ficha, para este elemento indagado, se encontró una muestra particular, pues los niños se inclinaron por dos la pieza más pequeña y por la más grande. Este factor se pudo contemplar, debido a la necesidad del niño preescolar en tener contacto con variedad de volúmenes, dimensiones y tamaños, pues este factor logra estimular la capacidad sensorial del niño, promoviendo la manipulación, reconocimiento y asimilación de diferentes dimensiones con los objetos. Por ello, proponer variedad en la dimensión de las piezas de las cuales el niño tiene contacto, es un elemento conveniente para aplicar en sus recursos didácticos.

- **Elección de Estilo Tipográfico:**

Según lo observado, 32 del total de estudiantes encuestados eligieron la letra cursiva. En seguida se observó la preferencia por la tipografía de peso bold y terminaciones redondeadas. De acuerdo a estos resultados, la elección tipográfica para la pieza didáctica final deberá caracterizarse por ser entendible y flexible, para

ofrecer al niño preescolar herramientas visuales legibles para que logre comprender la temática lingüística elegida.

- **Elección de Texturas:**

Ahora bien, la textura como se ha hecho alusión anteriormente, es uno de los recursos que llega a estimular de manera satisfactoria los sentidos de los niños, pues permite una exploración tanto visual como táctil de los recursos de los cuales tienen acceso. Esto se puede lograr a través de diferentes métodos, como la textura visual a través de tramas atractivas y de fácil reconocimiento, además de una textura táctil obtenida por el sustrato mismo de la pieza, o finalmente una textura construida por la composición de estos dos patrones considerables. La textura es un gran recurso visual, para incentivar al niño en la elección y preferencia de sus recursos didácticos. El estudio de los resultados de este factor visual, se percibió una elección casi unánime por la textura tridimensional, realizado con escarcha, un recurso usual en el medio escolar. En este componente se encontró que 49 estudiantes tienen preferencias por texturas táctiles.

- **Elección de Formas:**

Para este elemento se encontró que los niños se inclinan por las formas figurativas y las formas abstractas, las cuales se les enseñó por medio de imágenes florales y una textura animal respectivamente. Ahora bien, la figuración de los objetos en los cuales se representa la realidad por medio de distintas formas, es la más usada en los recursos didácticos y materiales de los cuales los niños tienen acceso. Pues bien, esta figuración de la realidad puede favorecer su desarrollo integral siempre y cuando permita la estimulación intelectual, sin implementar patrones visuales. Por otro lado, la abstracción de la forma, es otra manera de representación no tan evidente de la realidad, la cual es una opción útil, para la gráfica de la pieza final, pues ayuda además de usar distintas representaciones no tan usuales, proponer alternativas visuales saliendo de los estereotipos gráficos fuertemente marcados por la figuración.

Cada uno de estos elementos visuales, posee una alta variedad de opciones que enriquecen a gran medida la comunicación visual. Debido a esa gran posibilidad de elección dentro del lenguaje grafico, es necesario el planteamiento y proceso adecuado para escoger los elementos de mayor utilidad, funcionalidad y enriquecimiento a la alternativa de diseño del recurso didáctico a plantear, pues de la apropiada integración de estas herramientas, depende el éxito del mensaje visual objetivo. “El diseñador, tanto en la concepción de la estrategia comunicacional como en la realización grafica, más que un solista, es como un director de orquesta, que debe conocer las posibilidades de los instrumentos” (Frascara, 2006, p. 25).

4.1.3. Resultados de las entrevistas a los docentes de educación preescolar.

El contacto con la población infantil del Colegio Camilo Torres, trajo consigo la indagación y observación del papel del docente dentro del proceso de desarrollo intelectual y crecimiento personal del niño preescolar. Teniendo en cuenta la importancia del educador en la formación de la primera infancia, se involucra en el proceso de esta investigación, para aportar desde la visión pedagógica de la educación actual, las metodologías y estrategias implementadas y de los recursos escolares disponibles en el contexto educativo.

El propósito de este instrumento implementado, es indagar y cuestionar sobre las estrategias pedagógico/didácticas que son usadas en el contexto escolar, además de investigar por los materiales y recursos disponibles usados para la enseñanza del alfabeto español. Por otro lado, conocer el comportamiento del niño actual con respecto a la visión del docente en su implementación de estas estrategias y las herramientas escolares usadas.

El perfil de los educadores encuestados se basó en la elección de profesionales relacionados con el medio educativo, especialmente dentro del contexto del niño preescolar. Profesores de la primera infancia, que estuvieran e involucrados con el desarrollo intelectual, social y físico de los preescolares en el ámbito pedagógico. La realización de esta herramienta de recolección de información se aplicó a tres

profesoras de preescolar, del Colegio Camilo Torres de Bogotá, las cuales se identifican con el nombre de: Cecilia Padilla Betancourt, Nidia Consuelo Díaz y Olga Leonor Páez.

La importancia que tienen estas docentes dentro de ésta investigación, reside en encontrar una respuesta cercana a la población infantil, para conocer las estrategias curriculares implementadas hoy en día en la educación preescolar. Adicionalmente se busca con esta encuesta conocer desde la perspectiva profesional entorno a la didáctica; las preferencias visuales, los recursos usados, las estrategias educativas, la funcionalidad curricular, los gustos personales, los medios audiovisuales y las problemáticas que se relacionan y vinculan a la dinámica de la clase para la enseñanza y aprendizaje del alfabeto español. Además de reflexionar sobre la forma en que aprenden los niños hoy en día en medio de una era tecnológica y conseguir posteriormente opiniones profesionales sobre el desarrollo e implementación de nuevas alternativas visuales al diseño de material didáctico infantil.

La dinámica que se usó para este instrumento, básicamente consistió en la formulación de 17 preguntas, que se distribuyeron de acuerdo a los intereses propios de la encuesta, las cuales son: preguntas introductorias (las cuales cuestionan el perfil del entrevistado y su papel en el la educación preescolar), preguntas temáticas (en donde se discute alrededor de la didáctica, las estrategias y recursos usados en el aula de clase, para la enseñanza del alfabeto español) y finalmente las preguntas de opinión (en las cuales se indaga sobre recomendaciones al desarrollo de recursos didácticos infantiles y el aprendizaje actual en los niños) (véase Anexo 13). Estas preguntas tienen el propósito de entender las dinámicas escolares realizadas hoy en día alrededor de los recursos usados para el proceso de enseñanza/aprendizaje del alfabeto español.

De acuerdo al análisis realizado a cada una de las respuestas conseguidas por las docentes encuestadas, se puede deducir que:

- **Preguntas introductorias:**

Las profesoras cuentan con una experiencia de más de 30 años de trabajo en el área de la educación preescolar, con una formación académica en licenciatura psicopedagógica, énfasis en el preescolar, especializaciones y orientaciones en

el desarrollo intelectual y físico del niño preescolar, entre otras. La población particular con la que trabajan es un público mixto es decir, niños y niñas en edades de los 2 a 7 años. Estas docentes cumplen un papel orientador en diferentes dimensiones de desarrollo de los niños como son; la cognitiva, la comunicativa, la matemática, los valores humanos, la lúdica, la estética, la ciencia, artes etc.

- **Preguntas temáticas:**

En torno a las preguntas realizadas alrededor de la pedagogía, se analiza que para las docentes, el desarrollo del niño preescolar se debe sustentar en la didáctica, pues es un elemento básico, fundamental y valioso para optimizar el aprendizaje de los niños, jóvenes y adultos. Dicho término se define y se emplea por medio de las diversas formas metodológicas individuales y grupales para compartir el conocimiento a través de la didáctica a los estudiantes. Esta disciplina permite así, la organización de los diferentes materiales y recursos que contribuyen en la asimilación del saber.

De igual manera las docentes encuentran que dentro de las preferencias que tienen los niños en el aula son especialmente aprender jugando, cantando, coloreando, la expresión del cuerpo, las diferentes formas de recreación y el uso de audiovisuales. En cuanto a las estrategias pedagógicas que se emplean para la enseñanza del alfabeto español, se basan en la explicación temática por medio de distintos ejemplos de la realidad, para luego distribuir el material para la actividad programada; como guías impresas con planas, rompecabezas, recorte de revistas, el canto y las películas (Véase Anexo 14).

Con respecto al material didáctico infantil utilizado para el aprendizaje, opinan que todo recurso desde el más sencillo sirve para el proceso y desarrollo del niño, teniendo en cuenta una estrategia que incluya la enseñanza expresiva del preescolar. Dentro de estos recursos se indaga sobre el juicio del docente con respecto a las láminas escolares infantiles del alfabeto, a lo cual en general

responden que son un complemento sencillo y básico que naturalmente ha sido establecido en el medio escolar para las tareas y procesos extracurriculares. En cuanto a su estrategia de la analogía (relación de la imagen con la palabra), es un recurso interesante y necesario, pues en el niño siempre está participando su sentido de la visión y es un proceso lógico que relacionen todo lo que aprenden con su entorno.

Según la opinión de las docentes, los gustos de los niños más evidentes en el proceso de aprendizaje son alrededor de los recursos didácticos, que en gran medida dominan los medios audiovisuales los cuales siempre se usan en el aula, como; programas de televisión, películas y el audio de canciones. Además es de su atención el aprender jugando por medio de actividades que involucren el uso del color, la experimentación con piezas, módulos o formas que incentiven su experimentación y solución de problemas sencillos (Véase Anexo 15). Los niños siempre están en busca de objetos grandes manipulables, de colores llamativos y formas reconocibles con su realidad. Ahora bien, las problemáticas del niño actualmente entorno al aprendizaje del abecedario, es que algunos de ellos tienen atención dispersa y hay quienes quieren siempre estar en la actividad del juego, por lo que se deduce que no tienen reglas en el hogar ya que ciertas familias son disfuncionales.

- **Preguntas de Opinión:**

Alrededor de la pregunta sobre si han cambiado la forma en que los niños aprenden, de lo cual refieren que sencillamente se han hecho a través del tiempo variables de los procesos educativos antiguos, en donde se han modificado las formas de socialización de las actividades que se planean y programan, pues los niños van cambiando su pensamiento y su vinculación con la realidad a medida que pasa el tiempo. Por eso es de importancia la vinculación de sus recursos y su relación directa con la realidad actual de la cual hacen parte, para que los niños sigan avanzando en pedagogía preescolar.

En cuanto a las sugerencias que brindan las maestras para el diseño de un nuevo material didáctico alternativo, que enseñe al niño a aprender el alfabeto español y a involucrarlo con su vida cotidiana opinan que: 1. No se debe perder la esencia infantil en las piezas didácticas, es decir, no perder la inocencia en las actividades que se les proporcione a los niños preescolares. 2. Que el material didáctico logre involucrar varias o todas las dimensiones de desarrollo del niño, para ayudar a su formación integral en torno al aprendizaje de su idioma. 3. La pieza didáctica a realizar sea más renovada e innovadora y se pueda encontrar en ella, distintas actividades escolares sencillas, eficaces y perdurables. 4. Además, que la estrategia del recurso didáctico no solo involucre la actividad lúdica y del juego, sino que también haya un proceso paralelo con la pedagogía. 5. Finalmente, el diseño de la pieza debe incentivar al niño para el aprendizaje de la temática específica a la cual se quiera abordar, por medio de la estimulación de los sentidos y que de alguna manera, el recurso logre rescatar, el conocimiento autónomo, consciente y significativo sin dejar a un lado los materiales y actividades tradicionales.

4.2. Estudio de caso: Las láminas escolares como material didáctico infantil para la enseñanza del abecedario español en niños en edad preescolar.

En el inicio del proyecto de investigación, una de las bases conceptuales por las que se inició e inspiró la indagación, es la grafica implementada por las láminas escolares infantiles, las cuales por mucho tiempo se han ido produciendo y reproduciendo como material escolar. Las láminas educativas infantiles son piezas tradicionales, que a través del tiempo por su economía, fácil acceso (papelerías de barrio) y variedad temática, se usan dentro del contexto educativo, específicamente el empleo que le dan los niños como material complementario en las actividades escolares y extraescolares (Véase Anexo 16).

El análisis metodológico de la pieza particular, se basa fundamentalmente, en una opinión que desde la formación como diseñador, propone una posición crítica sobre los elementos visuales a los que comúnmente recurren los comunicadores con este

recurso escolar. Con el propósito de analizar desde el punto de vista profesional, algunos de los elementos visuales allí implementados y encontrar el propósito comunicativo del material gráfico escolar. Con esto, justificar y sustentar el juicio particular el cual se basa en el criterio que, por medio de recursos didácticos como las láminas escolares infantiles, se pueden generar en el niño patrones visuales obvios, de poco incentivo y estimulación creativa, además de la fomentación de estereotipos visuales profundamente marcados y la limitada exploración de materiales distintos que pueden estimular el ingenio y la fantasía del niño preescolar.

La estrategia visual de estas láminas escolares recurre a la analogía de la letra o palabra con una representación respectiva a través de una imagen que se relacione. Ahora, en ningún momento se cuestiona esta dinámica, pues es necesario relacionar al niño con su realidad visual, estableciendo semejanzas lógicas con su entorno de manera asequible y comprensible, se discute mas bien, el cómo son mostradas esas imágenes que les son mostradas y relacionadas a los niños de manera repetitiva, constante y sin mayores pretensiones sobre la grafica en cuanto a la figuración de la realidad.

En esta analogía visual, se pueden observar los estereotipos a través de imágenes que se han establecido y están profundamente marcadas, no solamente en este recurso didáctico analizado, si no en las demás herramientas escolares como las cartillas infantiles o libros educativos. Especialmente, se observan las láminas escolares con temáticas alrededor del alfabeto representado visualmente, que en consecuencia se han producido y circulado masivamente para generar una colección de palabras, estilos e imágenes estándar que se reproducen en serie y generan convenciones visuales que hoy en día se reflejan en el material y pensamiento escolar.

Para fundamentar este análisis, anteriormente se evidenció dentro del marco investigativo, el comportamiento del lenguaje visual del material didáctico infantil en torno a la iconografía y los estereotipos visuales de los cuales se ven influenciados estos recursos escolares. Por ejemplo, relaciones marcadas como la A de avión, la C de casa, la E de elefante, la F de foca, I de indio, la O de oso, la Q de queso, la U de

uva, la X de xilófono, entre otra cantidad de relaciones preconcebidas (véase Anexo 17).

La estrategia didáctica, en la cual se basan las láminas escolares consiste básicamente, aparte de la analogía gráfica y verbal, en el recortar y pegar cada una de las letras. Las láminas escolares infantiles que fueron seleccionadas para llevar a cabo esta exploración, pueden llegar a ser útiles dentro del contexto escolar siempre y cuando estén acompañadas de actividades, que dentro de la pedagogía, proporcionen un aprendizaje dinámico, atractivo y moderno, sin solo convertirse en una reproducción que desde generaciones ha sido parte de la comunicación y lenguaje visual del cual los niños tienen acceso.

Ahora bien, estas relaciones son útiles, eficaces y fundamentales cuando no caen en la obviedad de su representación; es decir, la discusión se concentra en la forma en cómo se representan dichas relaciones, encontrando siempre la repeticiones de estas analogías, si existen tantas alternativas con tanta riqueza verbal y visual. Ahora bien, para el desarrollo de una pieza didáctica alternativa, es de utilidad el empleo de esta estrategia dentro de un sistema con una temática particular, ordenada y estimulante, innovadora visualmente e integral que enseñe al niño por medio de otros recursos gráficos y físicos el alfabeto español.

Desde el punto de vista del diseño y de la didáctica, las láminas escolares infantiles actuales sobre el alfabeto, puede convertirse en una gráfica que limita el pensamiento creativo del niño pues se involucra con la imitación de las imágenes, sin explorar su ingenio particular sobre la realidad. Para ello, se pueden proponer opciones que no impongan esquemas, si no que por medio del planteamiento, la educación y la enseñanza puedan reconocer su entorno, en este caso aprender el alfabeto español, asimilando cada una de las letras de una manera eficaz, y así se pueda ejercer el diseño para la educación estimulando la imaginación de los niños, el desarrollo intelectual y la ampliación de otras alternativas de material didáctico escolar (véase Anexo 18).

QUINTO CAPÍTULO

5. PLANTEAMIENTO DE DISEÑO: PIEZA GRÁFICA FINAL

La imagen es un recurso que domina en el medio de la comunicación, pues vivimos en una cultura en donde lo visual es la expresión más cercana a las formas de ver y asimilar la realidad. El alto grado de iconicidad que tiene la imagen escolar en el aprendizaje del niño, se debe a que la comunicación visual en la infancia se basa en estímulos, sensaciones, intuiciones, creaciones, fantasías y muchos otros aspectos propios de esta población, que le hacen ver de manera particular al infante, las imágenes y adquirir conocimientos. La importancia que tiene el significado de una imagen y su composición dentro de un espacio, es generar en el niño comunicación, conocimiento y diferentes sensaciones a través de su interacción, que por medio del empleo de los elementos básicos del diseño, se encuentre la gráfica, como el vínculo más importante entre el niño preescolar y el aprendizaje. Esto con el fin de interpretar la realidad, satisfacer las necesidades creativas y proponer desde el diseño, representaciones gráficas alternativas que motiven su experiencia con la imagen.

De acuerdo a esto, toda la recopilación que se encuentra en el presente proyecto: ***“Diseño de material didáctico para el niño preescolar, aplicado al aprendizaje del alfabeto español; Un aporte a los recursos visuales de la didáctica infantil”***; tuvo como argumento reunir la información necesaria, que alrededor de la imagen infantil y la primera infancia, sirviera como soporte para aportar desde diferentes ámbitos disciplinares y/o temáticos no explorados personalmente con anterioridad (preescolar, pedagogía, didáctica y material didáctico), las bases más convenientes para el diseño de una pieza gráfica didáctica innovadora, que presente desde lo visual y conceptual, el abecedario en el preescolar.

Este aparte del proyecto, se concentra en justificar el resultado que se originó a partir de la investigación teórica y práctica, evidenciando la planeación, diseño y proyección del objetivo esencial propuesto originalmente: *“Proponer una pieza gráfica didáctica alternativa, dinámica y atractiva, enfocada en la enseñanza y aprendizaje del abecedario español para niños en edad preescolar, empleando una estrategia de*

comunicación visual eficaz, moderna e innovadora, para promover la importancia de la imagen en la educación del niño”. Como se mencionó anteriormente, la pieza didáctica propuesta, se argumenta desde la investigación realizada y desde los conocimientos particulares, más no pretende por ahora, evaluar los resultados que podrían lograrse con la aplicación de la pieza diseñada.

De esta manera, se llega a concluir una pieza gráfica que se estructura con base en una propuesta apoyada en el desarrollo de: 1.Contenido simbólico 2. Estimulación visual 3. Fin comunicativo 4. Experiencia educativa del niño preescolar 5. Lenguaje visual infantil y 6. Aprendizaje recreativo; encontrando así los elementos suficientes para la creación de la pieza gráfica y su conceptualización dentro del marco infantil.

A continuación se expondrá el proceso, que hizo parte de la planeación del producto gráfico, en donde se argumentan los elementos de representación básicos tenidos en cuenta para el diseño de la pieza didáctica, describiendo su estructura formal, la funcionalidad, la esencia como pieza alternativa desde el diseño gráfico y finalmente la argumentación desde la investigación, justificando las características de representación alrededor de la imagen, el concepto, la función y la forma de la pieza gráfica. De este modo, se concreta el diseño del producto desde lo visual y la investigación respondiendo a preguntas como; ¿En qué consiste la pieza? ¿Cuál es su propósito? ¿Para quién o quienes está dirigido? ¿Por qué se propone esta pieza? y finalmente ¿Cómo se desarrollo el producto gráfico?

5.1. ¿En qué consiste la pieza gráfica? Descripción de la propuesta formal.

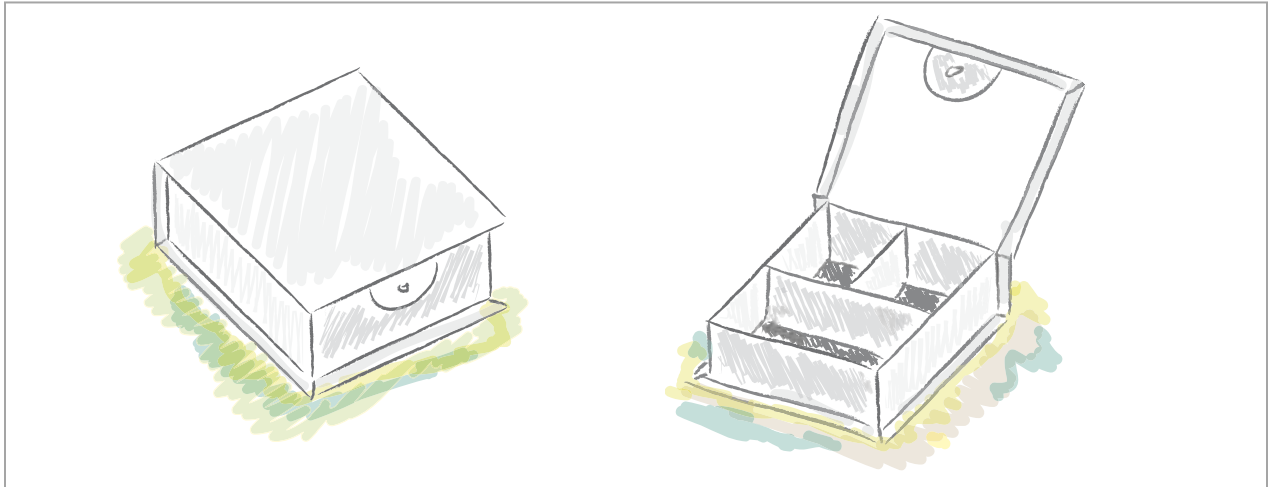
La propuesta de la pieza gráfica, es llevada a cabo a través del concepto de material didáctico infantil, en donde se quiere presentar al público infantil una alternativa atractiva desde lo visual y lo didáctico. Y de esta manera, renovar el concepto clásico de material didáctico; como las representaciones visuales en las láminas escolares o juegos de mesa, a través del desarrollo de una estrategia integral gráfica, tomando como recurso principal, la imagen en el proceso de aprendizaje del niño preescolar.

La descripción de la propuesta formal de la pieza gráfica es la siguiente:

Material didáctico infantil para niños en edad preescolar (3 a 6 años), en el cual se ofrece por medio de un “kit infantil”, toda una estrategia de imagen educativa alrededor del aprendizaje del alfabeto español, a través de un sistema gráfico que representa las letras mayúsculas y minúsculas mediante imágenes ilustrativas de personajes de monstruos divertidos, coloridos y llamativos, temática que será usada en toda la pieza. Para promover una práctica integral, es decir; no solo una actividad dentro de la pieza, si no varias estrategias que complementan el aprendizaje, pues se utiliza el mismo diseño en varias piezas que incentivan la práctica escolar.

Este kit infantil sobre el alfabeto, contiene un conjunto de productos que cumplen un mismo objetivo educativo, pero con una función distinta, es decir, enseñan el alfabeto alrededor de la temática elegida, por medio de elementos alternativos como un juego didáctico y materiales escolares. De esta manera la pieza se divide en dos partes importantes; la primera: se propone un juego didáctico en el cual se encajan piezas que de acuerdo a su forma se insertan en su tablero correspondiente, proporcionando una actividad común pero a través de una propuesta visual atractiva. La segunda parte: consiste en un “mini kit escolar”, en el cual se les provee a los niños objetos adicionales, que hacen parte de sus materiales educativos y complementan el proceso de aprendizaje, por medio de la práctica y observación de la imagen de las letras (Cuaderno, cartuchera con lápices de colores, borrador, tajalápiz)

El diseño del producto didáctico fue abordado desde varios aspectos fundamentales, como lo son; el diseño de la marca, el diseño del Packing, el diseño de la gráfica del alfabeto y el diseño de los artículos adicionales que se crean a partir de la marca, que en este caso funcionarían como piezas de merchandising. Ahora bien esta pieza se encuentra diseñada en un estuche tridimensional, de figura cuadrada, la cual consta de tres divisiones interiores, en donde cada parte el niño puede descubrir, variedad de objetos como un juego, un libro de una colorear y artículos escolares, estratégicamente pensados mediante una gráfica particular. (Gráfico 1).



(Gráfico 1). Descripción: Bocetos del estuche didáctico en su estructura formal, por medio del cual se relaciona las dimensiones y divisiones que tiene en su interior.

La distribución del espacio se encuentra determinada así: en el espacio (1) se ubican los tableros del juego didáctico, en el espacio (3) se encuentran las letras de cada uno de los tableros, finalmente en el espacio (2) se ubica el mini kit escolar, en donde se emplean las mismas representaciones gráficas del abecedario usadas en el juego, por medio de otros elementos como recursos escolares y un libro ilustrativo, (Gráfico 2).



(Gráfico 2). Descripción: Bocetos de los objetos que se encuentran al interior del kit infantil y su distribución en cada uno de los espacios de la pieza gráfica.

A continuación se describen, las características formales de las dos partes que se encuentran en el interior de la caja que contiene material didáctico y su estrategia como parte del producto infantil propuesto:

5.1.1. Juego Didáctico del alfabeto (Encajar la letra correctamente).

Este juego didáctico consiste en un conjunto de 27 tableros correspondientes al número de letras del alfabeto español, que viene acompañado de 54 fichas que pertenecen a las 27 letras del abecedario; en mayúsculas y minúsculas. Esta pieza busca de manera sencilla que el niño encaje la forma de la letra en su tablero correspondiente y que adicionalmente relacione la palabra que se encuentra en el diseño del tablero, con la representación visual empleada en cada una de las letras; por ejemplo con la letra A, en el tablero se encuentra la palabra Alas y su ilustración correspondiente. La idea es que el niño encuentre en cada una de los 54 grafemas del alfabeto, personajes y composiciones diferentes, para que logre relacionar imágenes con una realidad infantil creativa, amena y atractiva, de objetos que hacen parte de su cotidianidad como partes del cuerpo, prendas de vestir, objetos, entre otros, en torno a la temática elegida: ilustración infantil de monstruos. Además se diseñan unas instrucciones gráficas, que de la manera más simple le expliquen al niño en qué consiste el material. Este juego didáctico retoma elementos de las estrategias escolares, para proponer el aprendizaje a través de la diversión, por medio de formas, imágenes y conceptos (Gráfico 3).



(Gráfico 3). Descripción: Bocetos del juego didáctico con sus respectivas piezas (tableros y letras) y propuesta de representación visual del alfabeto.

5.1.2. Mini Kit Escolar (Libro Ilustrativo para colorear y cartuchera escolar).

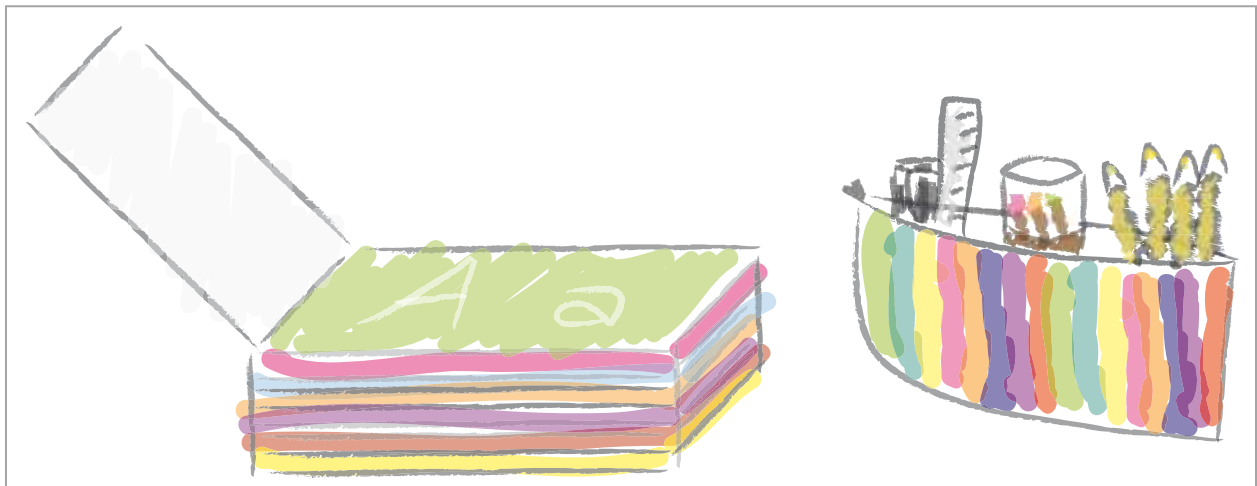
Esta segunda parte, es la que complementa el juego didáctico, con recursos elementales relacionados un poco más con el contexto pedagógico. Este mini kit escolar, en el cual se utiliza el mismo sistema gráfico empleado de la ilustración de las letras en forma de monstruos, son herramientas que son complemento estratégico de la pieza gráfica, para persuadir al niño a través de artículos escolares básicos (Gráfico 4).

El kit escolar contiene:

1. Un pequeño libro ilustrativo con las 27 letras del abecedario, en cual contiene en sus páginas, la forma correcta de armar cada uno de los tableros del juego didáctico, además de encontrar las mismas ilustraciones del alfabeto en contornos, para que el niño pueda colorear como lo desee, y finalmente una pequeña parte de actividades con las mismas letras del alfabeto y sus personajes.

2. Una cartuchera de materiales escolares, en los cuales está inscrito el nombre del producto, en donde se le proporcionan herramientas adicionales, atractivas y curiosas, haciendo uso de la imagen del sistema representativo a través de las letras en forma de monstruos del material didáctico diseñado. Los elementos que se encuentran en esta cartuchera escolar son: lápices, colores, borrador, regla y tajalápiz.

3. Finalmente, se propone un paquete de stickers de cada una de las letras, haciendo uso de los personajes ilustrados de monstruos, para que el niño pueda pegarlos donde desee, y haya una apropiación de la temática empleada.



(Gráfico 4). Descripción: Bocetos del mini kit escolar con cada uno de sus elementos. (Libro ilustrativo del alfabeto y una cartuchera de herramientas escolares).

5.2. ¿Cuál es el objetivo del diseño de esta pieza? ¿Por qué es importante su producción? Argumento funcional desde la imagen, el aprendizaje del niño preescolar y la disciplina del diseño gráfico.

El objetivo más importante que tiene la pieza gráfica didáctica infantil propuesta, es generar imágenes significativas, de alto impacto visual, que incentive un conocimiento perdurable, en donde no solo se piensa en la imagen como un elemento adicional del material, sino como una estrategia conceptual y visual integral, para que los niños además de adquirir conocimientos, adquieren una experiencia estética. De igual manera exponer nuevas posibilidades que sugieran una grafica más fresca y renovada para aprender el abecedario. De esta manera ver como el diseño gráfico se involucra en la búsqueda de una comunicación atractiva y funcional que permita una relación entre el niño, la imagen, el juego y el aprendizaje, de una manera atractiva y didáctica.

La producción de este kit infantil, se convierte en la finalidad de este proyecto, para reconocer cómo por medio del diseño gráfico es posible hacer propuestas que aporten a otras disciplinas soluciones visuales, fomentando la comunicación a través de la imagen. La pieza diseñada no solo está pensada como un artículo de colección, sino como la construcción de un método de aprendizaje que por medio de varios elementos, permiten fomentar el sistema visual planteado alrededor del alfabeto español. La elección de la temática basada en personajes de monstruos en cada una de las letras, se debió a que permite una gran posibilidad de representaciones gráficas, sin fijaciones o esquemas que restrinjan el diseño, y aunque al niño se le establece una analogía entre una palabra y un objeto dentro de la pieza, se realiza de manera sutil, con objetos que no son empleados comúnmente en los materiales didácticos infantiles.

Las intenciones del diseño de este kit infantil son además, entender la imagen como un elemento de comunicación trascendental en el aprendizaje del niño, pues es a través de ésta que adquiere una experiencia significativa y desarrolla conocimiento creativo y conceptual alrededor de la representación de las letras del abecedario. Por ello, las

imágenes y los diferentes soportes propuestos en esta pieza gráfica, pretenden proponer un lenguaje visual que trabaja en transmitir un mensaje, que si bien está estructurado, no pretende imponer patrones visuales, sino proponer e integrar las necesidades de los niños enriqueciendo su material gráfico y fomentando su capacidad innata creativa y curiosa.

El recalcar, cómo a través de las posibilidades del diseño gráfico se pueden ofrecer opciones novedosas y herramientas para la didáctica infantil evidenciar la labor del diseñador gráfico, como autor de propuestas reales, estructuradas y funcionales, que dejan ver las posibilidades que brinda la disciplina como mediadora creativa y visual de las necesidades, preferencias y cuestionamientos de la imagen escolar.

5.3. ¿Cuál es el argumento que desde la investigación se tomó en cuenta para el planteamiento y diseño del material didáctico? Justificación de las cualidades de la pieza gráfica como recurso visual en la didáctica infantil.

Ahora bien, en este aparte se justifican los hallazgos que se dieron de la búsqueda teórica, para el planteamiento de una estrategia visual eficaz que por medio de análisis de factores que responden a la conducta del niño preescolar, las estrategias de la didáctica y la imagen usada en el material didáctico infantil; en este caso, el cómo se le muestra al niño la imagen del abecedario.

El diseño del kit infantil, se estructuró en primera medida en los resultados que desde la revisión teórica se pudieron concluir en torno a las necesidades visuales y comportamientos del niño preescolar, pues este material propuesto tiene el objetivo de involucrarse con cada una de las dimensiones de desarrollo y comportamiento de la primera infancia, que de la manera más sencilla provoque en sus procesos de comunicación, la estimulación del aprendizaje con la imagen del alfabeto español. Involucrando de esta forma:

1. *Su capacidad intelectual*: aumentado sus conocimientos y habilidades mentales,
2. *Su desarrollo psicomotriz*: pues tanto el juego como el kit escolar le permiten al niño generar competencias físicas y estimular sus capacidades básicas motoras.

3. *Sus competencias lingüísticas*; pues claramente el contenido de la pieza gráfica se basa en el aprendizaje de su idioma a través del alfabeto español.

De la investigación también se retomaron estrategias en las cuales se mencionan por ejemplo que para enseñarle contenidos al niño preescolar, deben ser relacionados de algún modo con la realidad o concepto de la misma, pues de esta manera van asimilando e interpretando lo que van aprendiendo con lo que ven. Por ello, se emplea para el kit didáctico diseñado, la analogía de la imagen con la palabra, en las representaciones de las letras del alfabeto, con variedad de cosas u objetos; algunos ejemplos propuestos como a de alas, b de bigote o c de cejas, cambiando así modelos como a de abeja, b de burro y c de casa.

La investigación refiere que un niño siempre está en busca del fin y función del objeto que le es suministrado, por eso se tuvieron en cuenta aspectos como:

- La pieza gráfica debe ser innovadora.
- Usar otro tipo de materiales, debe motivar el aprendizaje y estimular los sentidos, debe relacionar conceptos con la realidad (analogías imagen/texto).
- Definir su contenido educativo (aprendizaje del alfabeto).
- Relacionarse con la edad en que se encuentran (preescolar).
- Debe ser de fácil empleo y finalmente debe ser visualmente atractivo;

Todo lo anterior, por medio del uso de la imagen y su sistema gráfico dentro de la pieza diseñada.

Es importante anotar que adicional a los argumentos didácticos y pedagógicos verificados en los documentos teóricos, el diseño de la pieza se sustentó en el análisis de la matriz del material didáctico infantil en el mercado, de las encuestas gráficas realizadas a los niños y de las entrevistas de sus profesores, que se encuentran relacionadas en el cap.4. Estos resultados, corresponden a las aplicaciones de los instrumentos realizados; entrevistas, encuestas y matriz de análisis de material didáctico infantil, encontrando características como: el uso de la policromía de color, el

gusto por formas figurativas y abstractas, piezas de grandes proporciones, actividades sencillas pero útiles, entre otros elementos visuales, los cuales se ampliarán en el siguiente punto.

5.4. ¿Cómo se desarrolló la pieza? Lineamientos formales del diseño en función de la composición y lenguaje visual empleado para el material didáctico.

El diseño del kit didáctico se realiza bajo los conceptos básicos de diseño, de los cuales se apoyo la planeación de las representaciones visuales del alfabeto, para recrear una imagen innovadora, actual y entretenida del material didáctico infantil. Los elementos gráficos tenidos en cuenta para conocer las características propias del kit didáctico son: ilustración, color, dimensiones, materiales, composición, tipografía, nombre del producto, estrategia, seguridad y presupuesto, de los cuales se explicará de manera concreta, las decisiones formales para el diseño en función de la composición y lenguaje visual, dentro de las necesidades de comunicación infantil (Gráfico 5) (Gráfico 6) (Gráfico 7).

5.4.1. Gráfica (formas e imágenes)

Este se convierte, en la característica más importante dentro del diseño del kit escolar, pues de aquí surge el estilo visual y sistema gráfico elegido, para la representación de las letras del alfabeto. Como se ha mencionado anteriormente, las imágenes parten de letras en forma de personajes únicos, pues no se repiten en ninguna pieza, en la gráfica de los monstruos se hizo uso de la figuración y abstracción como método de representación gráfica. No se representan las figuras en sus formas concretas, sino a través de detalles sutiles que son llamativos dentro de la gráfica, como por ejemplo el uso de elementos que simulan el trazo de un niño abordado en la letra empleada para la palabra. Con el sistema visual representado en las letras, lo que se quiere lograr es captar la atención del niño por medio de imágenes de gran impacto visual, que se complementan con los demás elementos de representación visual, como el color, el tamaño y los materiales empleados.

Este aparte es donde se concentra prácticamente, el problema de la investigación, pues es a partir de esta propuesta de monstruos que se le quiere mostrar al niño, una

propuesta visual atractiva del abecedario. La elección de esta grafica se debió a que la temática, no requería de ningún patrón o requisito visual estándar para lograr entenderlo, pues se podría jugar con los elementos del diseño, de tal forma que se lograra entender la palabra representada por medio de un monstruo el cual no es necesario entender su forma. El concepto retomado de monstruo supone una figura salida de lo convencional, que no hace parte de las formas normales o acostumbradas y que se usa en este caso, por medio de la locura gráfica, personajes que en realidad no tienen otro propósito que el de enseñar el alfabeto a través de los sentidos llegando al niño por medio del juego de la fantasía y la realidad. (Gráfico 7).

5.4.2. Color

El color, implementado en la sistema visual del alfabeto de monstruos, se sustenta en la policromía del color, haciendo uso de contrastes y armonías complementarias que le dieran el carácter infantil, para generar impacto visual y un equilibrio en la composición. Una de las características del kit, tiene que ver con la importancia que se le brinda al manejo del color, pues cada una de las piezas tiene un tratamiento diferente, se hacen juegos en el uso de la policromía para generar altos contrastes en cada una de las gráficas en las letras del alfabeto.

Otro de los puntos clave implementados en Monstruo Letras, es el uso del color, es este elemento el que le logra dar el mayor potencial pues el impacto que tiene en la percepción del niño es de gran importancia y eficacia, pues siendo uno de los elementos de mayor consideración en ellos, se usa para generar el mayor cantidad de sensaciones atractivas por la gran cantidad de colores de los que se hace uso. El uso que se hace del color en esta pieza se encuentra reflejado en el diseño de cada una de las letras, pues en estas se hizo uso personalizado y diferenciador, es decir; cada uno de los tableros y las letras contienen juegos de colores que si bien armonizan, son diferentes en todo el alfabeto. (Gráfico 7).

5.4.3. Dimensiones (Tamaño de la pieza y de la imagen).

Dentro de este aparte se emplean dos tipos de dimensiones, primero la que hace referencia al kit infantil y sus piezas en general y segundo referente a las dimensiones

de las ilustraciones dentro de cada una de las fichas. Las dimensiones empleadas en la pieza gráfica son:

- MONSTRUO Letras: Ancho: 25cm, Largo: 25cm, Alto: 9 cm
- Espacios del nicho interior: 14 cm por 11 cm y 23 cm por 8 cm
- Tableros del juego: 13 cm por 10 cm
- Fichas: Tamaños diferentes
- Cuaderno: 13 cm por 10 cm

En segunda medida las dimensiones de las imágenes con respecto a su espacio en la ficha son considerables pero proporcionadas, pues al niño se le debe dar la información de manera tal que le permita interpretar y asimilar la forma de letra claramente. Cabe abordar que la pieza esta diseñada para que sea manipulada alrededor de un adulto que dirija su correcta actividad y manipulación.

5.4.4. Medios de Producción y Soportes de la pieza.

Todo el sistema gráfico fue desarrollado utilizando herramientas digitales, en donde se hace uso de la ilustración vectorial para representar cada uno de los personajes del alfabeto. Adicionalmente con respecto a los materiales empleados para toda la pieza gráfica, se propone hacer uso de materiales como acrílico (para el juego didáctico), cartón mdf liviano (para el estuche), papel de alto gramaje (para el libro ilustrativo), y recursos adicionales industriales como (colores, tajalápiz, borrador y regla) los cuales se intervienen utilizando sobre su superficie la imagen del sistema gráfico desarrollado, como estrategia de branding de la gráfica, en donde el niño logrará identificar la marca del producto en cada uno de los artículos de la pieza.

Los materiales que se eligieron para esta pieza gráfica, fueron pensados para que se usara en otro tipo de propuesta a partir del sustrato mismo del producto, pues este incide en gran medida en el interés del niño en querer ver y aprender. El material que más resalta en esta pieza es el acrílico, pues se quiso explorar con otro tipo de material el cual le proporcionara al diseño los monstruos y sus letras, un resultado diferente y llamativo para el niño. (Gráfico 6)

5.4.5. Composición (retícula y formato)

Para llevar a cabo la composición de cada una de las imágenes se tuvo en cuenta la organización de los elementos de tal forma que tuvieran unidad gráfica sin necesidad de tener una composición reposada, pues lo que se busca es una distribución dinámica de los elementos, que de manera adecuada en el espacio, propongan una comunicación visual sugestiva. La gráfica se construye a partir de una retícula sencilla, pues teniendo en cuenta que cada letra es diferente, se adecuan al espacio en donde se dispone de una zona de reserva para cada una de ellas. La disposición que se maneja del formato, se da en modo horizontal, pues se le quiere proporcionar al niño un aspecto visual continuo, controlado y tranquilo, para así generar en él, el mejor empleo de cada una de las piezas y una mejor lecturabilidad de las imágenes (Gráfico 7).

5.4.6. Tipografía y caligrafía

La tipografía seleccionada para cada una de las letras es una fuente que se caracteriza por: tener terminaciones redondeadas, de bajo contraste, de calibre bold, de ancho normal, y de gran legibilidad (Eurofurence bold). Se hace uso este tipo de letra elemental, para que no compita con las ilustraciones de las letras; es decir que la letra sea de fácil entendimiento, para que el niño asimile su estructura de manera clara y logre un equilibrio con la ilustración empleada en cada una de las letras. Adicionalmente se hace uso de la caligrafía, insinuando a través de ella el trazo infantil, para ser usada en la escritura de las palabras relacionadas con la imagen (Gráfico 7).

5.4.7. Nombre del producto

La identidad de la pieza gráfica es el valor agregado, que desde el diseño de marca se le proporciona al material didáctico diseñado. El nombre es un elemento que perfila y arroja información del recurso infantil, es el sello que identifica la pieza con el público objetivo. La idea de proporcionarle un nombre a este kit infantil, es otorgarle un valor diferenciador, que por medio del sistema y lenguaje visual empleado, defina el objetivo de comunicación de la pieza. El nombre o marca del producto debe tener una coherencia tanto interna como externa del material, por eso de acuerdo a que la

temática es de personajes de monstruos del alfabeto, el nombre de la pieza elegido es: **MONSTRUO Letras**. La denominación se emplea en el producto, se desarrolla de forma práctica y sencilla, pues lo que se quiere lograr es sugerir al niño el contenido visual que va a encontrar dentro del kit y así mismo denotar de manera contagiosa y sutil lo que la pieza le puede proporcionar. Ahora bien lo atractivo también se encuentra en el diseño de la marca, pues se emplean las mismas letras creadas y se usan para que el niño conozca que tipo de gráfica va a encontrar dentro de la pieza y se interesa en ella para abrirlo y así mismo aprender.

5.4.8. Lineamientos de seguridad.

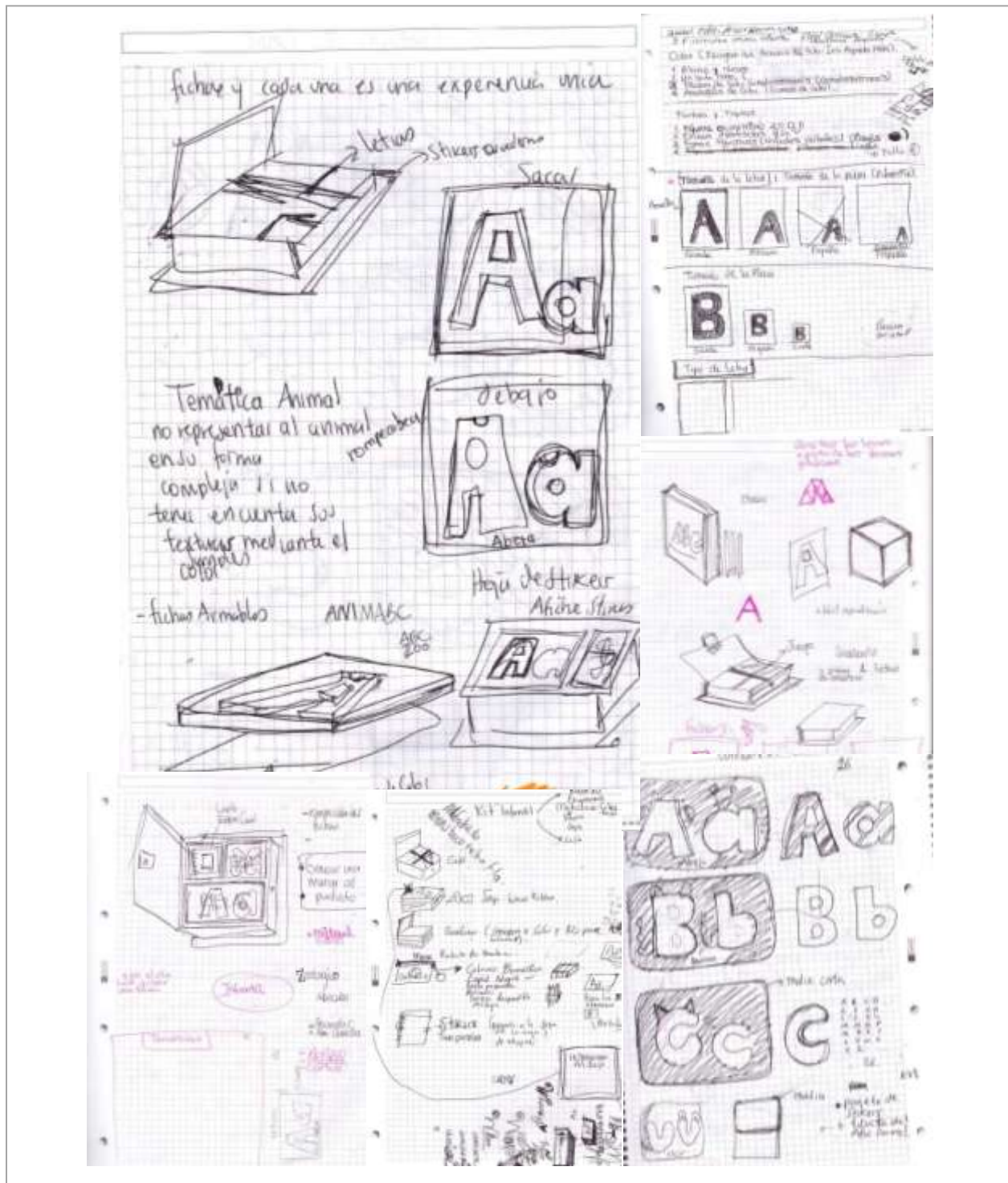
Al trabajar con niños, una de las cosas más importantes es la seguridad, pues en esta edad son vulnerables a los materiales que tienen acceso. Por ello, los lineamientos de protección del material didáctico diseñado que se tuvieron en cuenta son:

- Ninguna pieza se encuentra en dimensiones reducidas o diminutas.
- Los materiales empleados no son tóxicos.
- La pieza es de fácil manipulación y no cuenta con puntas filosas.
- La actividad y materiales empleados en la pieza no generan ningún daño contra su integridad física, pues se encuentra en óptimas condiciones de uso.
- No contiene ningún embalaje de plástico para evitar riesgo de asfixia.
- El diseño del material contiene instrucciones y sugerencias de seguridad.
- El peso del material es asequible a sus capacidades físicas.

5.4.9. Presupuesto y valor estimado de la pieza.

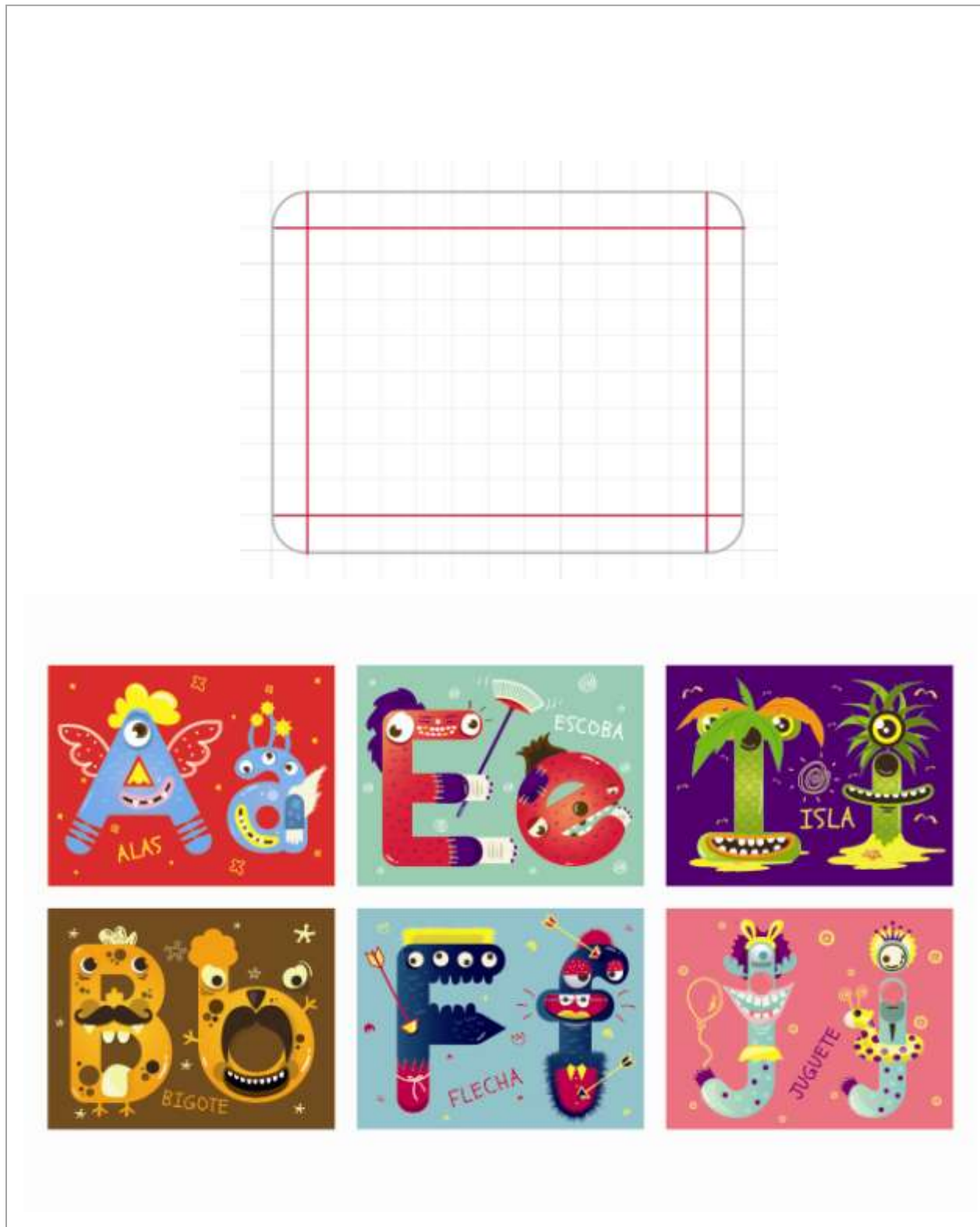
De acuerdo a los materiales empleados, el tiempo de desarrollo y la labor del diseñador para su creación, un estimado aproximado del valor de la pieza se encuentra alrededor de \$250.000 a \$300.000 pesos colombianos, aunque este precio es de acuerdo a la evaluación y valoración del material didáctico, pues se encuentra en estado de modificación mientras la pieza es finalizada. Este precio se consideró, teniendo en cuenta que se realizó la producción de un solo kit infantil, pues si la producción es en cantidad, los costos de producción disminuyen notablemente.

5.5. Propuesta digital formal del “MONSTRUO Letras” material didáctico infantil, basado en el contenido del alfabeto. (Bocetos iniciales y finales)

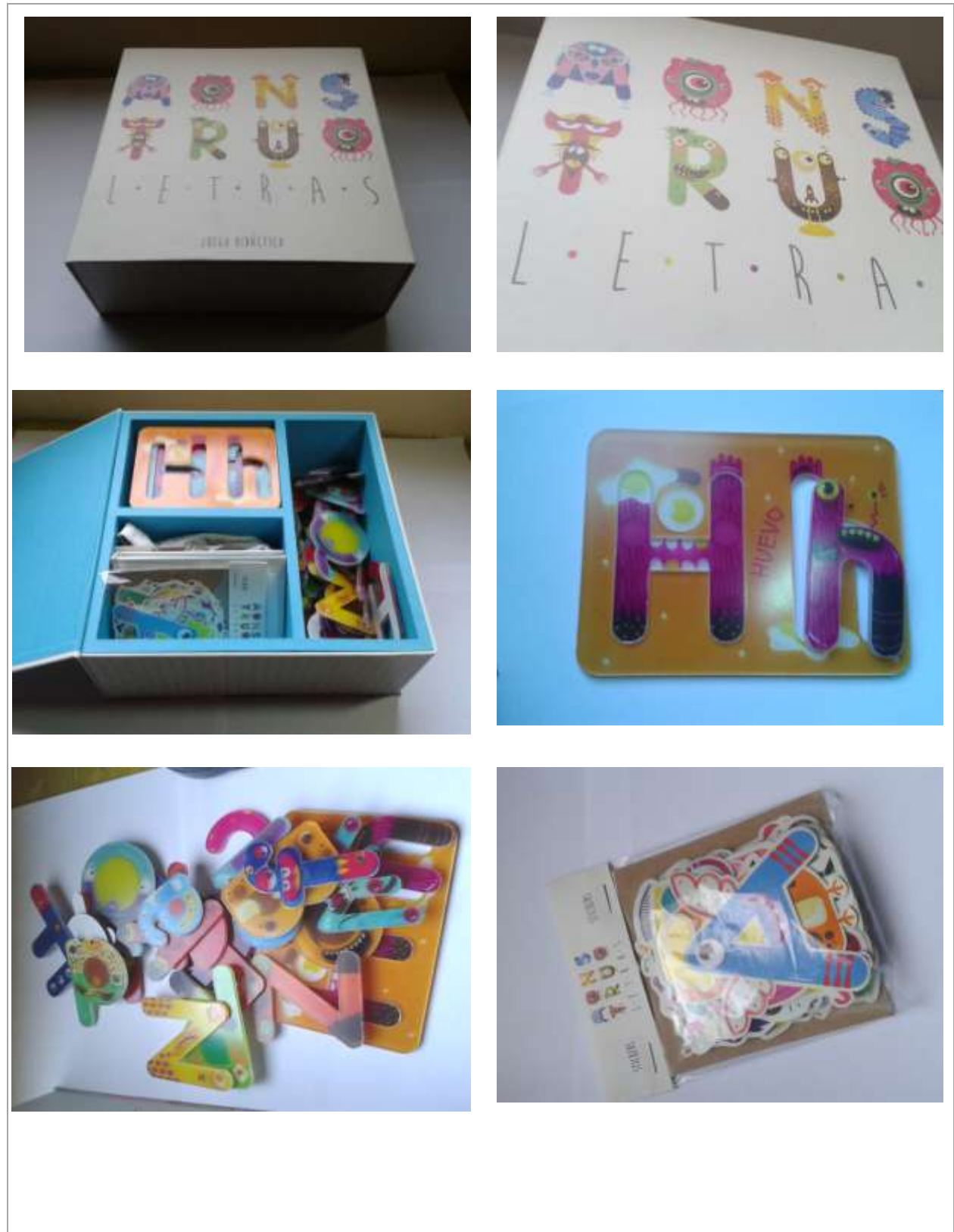




(Gráfico 6). Descripción: Bocetos del montaje digital de la pieza gráfica en su estructura formal, en donde se refleja la forma en que se desarrollará el material didáctico y su forma final.



(Gráfico 7). Descripción: Bocetos finales del sistema gráfico que será implementado en el material didáctico infantil alrededor del alfabeto, con la temática de letras en forma de personajes de monstruos y su retícula respectiva de composición gráfica.



(Gráfico 8). Descripción: FOTOGRAFÍAS DE PIEZA GRÁFICA FINAL (MONSTRUO LETRAS)



(Gráfico 9). Descripción: FOTOGRAFÍAS DE PIEZA GRÁFICA FINAL (MONSTRUO LETRAS)

CONCLUSIONES

El presente proyecto investigativo, aborda la comunicación visual infantil entorno a la información teórica y estrategias concretas de la educación preescolar, en busca de la relevancia de la imagen dentro del proceso de aprendizaje del niño, específicamente la importancia de las representaciones visuales en los recursos didácticos usados para el estudio del alfabeto, por medio del análisis de la gráfica infantil actual. El proceso investigativo favoreció la identificación de factores visuales que apoyan el propósito del proyecto, para plantear alternativas a la discusión al rededor de la imagen escolar.

El aporte principal de este trabajo consiste en el diseño de una pieza didáctica, que desde la investigación teórica y metodológica, con su respectivo análisis, se diseña un recurso didáctico que hace uso de la comunicación visual y sus elementos básicos, para proponer otras opciones visuales para el aprendizaje del alfabeto. Así, desde el diseño gráfico, se contribuye con representaciones novedosas del material didáctico, favoreciendo en las prácticas educativas del niño preescolar por medio del aprendizaje de la imagen. A partir del acercamiento teórico, la observación del contexto y la experiencia con la población infantil, se encuentran factores fundamentales que apoyan el diseño de la pieza gráfica alternativa. Teniendo en cuenta la educación preescolar, sus recursos escolares y la imagen infantil empleada, la propuesta de diseño toma partido de la investigación realizada, para aportar una salida alternativa a la problemática planteada, que optimice las representaciones visuales de los recursos didácticos actuales, los cuales dispone el niño para el aprendizaje del idioma.

Ahora bien, después de toda esta búsqueda, surgen diferentes interrogantes que de acuerdo al proceso y estructura del proyecto, responden al papel del diseño gráfico dentro de la educación infantil, y que de manera paralela justifican por qué razón este proyecto es funcional para el aprendizaje del abecedario a través de la imagen.

Estos interrogantes son:

1. ¿Qué labor cumple el diseño gráfico y sus elementos visuales, como puente para la educación en los niños preescolares?

2. ¿De qué sirve la intervención del comunicador gráfico, en la representación visual del material didáctico infantil?
3. ¿Por qué el proyecto se enfocó en las imágenes utilizadas para el aprendizaje del alfabeto español?
4. ¿Qué factores gráficos encontrados en la investigación, inciden y apoyan el diseño de la pieza gráfica realizada?
5. ¿Qué importancia tiene la imagen dentro del aprendizaje del niño?

De acuerdo a estos cuestionamientos se argumenta que:

- I. El uso de recursos visuales en la educación preescolar, es un medio de comunicación no verbal, transcendental dentro del proceso de crecimiento y formación del niño. Por ello, todo proceso que involucre la formación y experiencia con la primera infancia y su entorno, debería contemplar la utilización de representaciones visuales que estimulen el desarrollo intelectual, social, motriz y lingüístico en el niño preescolar. Es así como la imagen, fue la base de este proyecto, para proveer al niño por medio de otras formas de representación infantil, las herramientas necesarias para estimular su creatividad e inventiva natural por medio del aprendizaje del alfabeto, logrando obtener y generar conocimientos significativos a través de un sistema visual contundente y llamativo.
- II. Si bien el niño preescolar; que se encuentra en un rango de edad aproximando de los 3 a 6 años, no rechaza la imagen empleada en el material didáctico que encuentra con ciertos patrones visuales reiterados y anticuados, ya que el niño es capaz de fascinarse con las cosas más simples y pueden de alguna forma estimular su interés, llegando a cumplir el objetivo de desarrollar en el preescolar el aprendizaje del alfabeto, ¿Por qué continuar con las mismas representaciones escolares, afianzando la imagen estereotipada infantil, si en la actualidad contamos con innumerables técnicas y recursos gráficos que implementar? Es allí, en donde se involucra la labor del diseño gráfico y del comunicador visual proponiendo alternativas visuales y funcionales que contribuyan al desarrollo creativo del niño, por medio del uso de recursos básicos y concretos para convertirlos en una experiencia

significativa a las necesidades infantiles. Aquí, el diseño y la imagen escolar, encuentran su punto de fusión, pues al leer las imágenes desde una mirada infantil, es posible desarrollarlas pensando en su potencial creativo, que por medio de experiencias estimulantes, se puede fortalecer aún más.

- III. Está comprobado que el aprendizaje del niño depende en gran medida, de la experiencia que tenga con el entorno y las prácticas representativas que realice con dicho conocimiento por medio de las imágenes; es decir, la niñez logra niveles de aprendizaje alrededor de conductas y comportamientos que se fomenten a través de la didáctica y el uso de su gráfica, la cual es retenida en el pensamiento infantil como representaciones de la realidad. Esto se refleja por medio de la analogía visual y textual, pues por medio de la gráfica de los monstruos empleada en la pieza, se logra captar la intención del niño para entender palabras que empiezan con dicha letra, es como la experiencia estética, se convierte en una práctica educativa. Para entender el pensamiento del niño fue necesario tener en cuenta sus preferencias visuales, en donde se encontraron gustos particulares en elementos gráficos concretos como: uso de policromías, tamaños de grandes y pequeñas proporciones, experimentar con diferentes materiales o texturas visuales y táctiles y las representaciones abstractas y figurativas. Respuestas que, fueron pieza clave para la composición del recurso didáctico a proponer, pues se tienen en cuenta sus gustos, adaptándolo de manera funcional e innovadora a la pieza gráfica.
- IV. Se argumenta, que la representación gráfica escolar del material didáctico infantil, cae en estereotipos visuales, que viniendo de tiempo atrás, crearon un estándar de diseño en la apariencia compositiva de los recursos escolares, pues de alguna manera casi todas estas piezas se observan idénticas, ya que han pasado de generación en generación sin transformaciones marcadas o nuevas propuestas.
- V. Sin un propósito más que el de enseñar y aprender de manera mecanizada el alfabeto, el material didáctico se está convirtiendo visualmente, en un recurso sin pretensiones o propuestas distintas, que si bien no existe una verdad absoluta para su diseño, reiteran el uso de imágenes establecidas, obvias y tradicionales. Con esto no se le propone al niño nada diferente, solo se le fomenta la reproducción e imitación de modelos, limitando la creatividad e inventiva natural del niño preescolar.

- VI. El pensamiento del niño preescolar se encuentra en una constante creación de imágenes, que influyen directamente en activar el desarrollo sensible infantil. Esto se debe a que las representaciones visuales tienen una rápida acción en la percepción del infante, que le permiten asimilar la realidad de varias maneras, y así fomentar sus conocimientos por medio de la comunicación de las imágenes. Por ello, los modos de representar la gráfica escolar en diferentes medios educativos, intervienen sin duda en los modos en que los niños ven y crean concepciones visuales sobre la realidad. Estos métodos de representación son creados desde un concepto adulto, entonces, es esta mirada madura la que se ha encargado de difundir y crear las imágenes estandarizadas en el material didáctico infantil, al cual los niños tienen acceso actualmente.
- VII. El grado de coherencia e integración entre la investigación desarrollada y el acercamiento con la población infantil, se fueron enlazando poco a poco, para confirmar al grado de efectividad que tiene la indagación realizada entre la teoría y la práctica, pues se fueron encontrando factores que se conectaron para entender las practicas alrededor de la imagen. En muchas oportunidades se pueden llegar a crear juicios sobre lo que piensan o quieren los preescolares, sin explorar realmente sus gustos visuales por medio de otras propuestas gráficas. Por ello, se puede caer en el error de pensar y estandarizar los gustos de los niños hacia ciertos elementos visuales, que seguramente se ven reflejados en el diseño del material actual.
- VIII. Se retomaron conceptos para sustentar la práctica de la educación dentro del desarrollo del proyecto, encontrando que la didáctica y el material didáctico como juego, son elementos básicos para acercar al niño al conocimiento de manera representativa, divertida y funcional. Esto se da, debido a que en la primera infancia asimilan mucho más rápido la información, por medio de materiales, recursos y prácticas distintas a las convencionales, que aunque se base en actividades sencillas como encajar, colorear, recortar, pegar, entre otras, se hace uso de ellas para proponer desde lo visual una experiencia completa.
- IX. Dentro del proceso y análisis del proyecto y del desarrollo de la pieza gráfica que apoye un proceso de alfabetización, se encuentra importante hacer uso de elementos visuales como: las analogías de palabras con imágenes; pues esto acerca

al preescolar a su desarrollo lecto-escritor de una forma representativa, además del uso imponente del color; por su alta capacidad de estimulación, también el uso de soportes alternativos; ya que ayudan a estimular sus sentidos y generan interés en el aprendizaje y finalmente el uso de tipografía clara y limpia; pues el propósito final es la asimilación de las formas de las letras por medio de la imagen.

- X. Ya que lo que se busca con este proyecto, es la reflexión de la imagen como el mejor medio para darle a conocer al niño preescolar contenidos educativos, se propone desde la comunicación visual, el diseño de un sistema gráfico integral, que por medio del impacto de la imagen creada, se estimula su conocimiento y retentiva por medio de una experiencia significativa e interesante. De acuerdo a esto, el proponerle al niño toda una estrategia didáctica alrededor de representaciones visuales entretenidas del alfabeto, es reflexionar que la imagen no solo se le debería presentar como un recurso más, sino que hay que apostarle a la creación de sistemas de imágenes alternativos en el material didáctico infantil, que propongan otro tipo de experiencia alrededor de las gráficas preescolares.
- XI. Entender el ejercicio del diseño gráfico entorno a las necesidades del los niños, además de ser una experiencia enriquecedora, es comprender y promover los alcances de la disciplina, en distintas áreas no vinculadas necesariamente con el diseño gráfico. El futuro de la actividad comunicacional del diseño gráfico y su compromiso social dentro del marco de la educación del niño, se pueden involucran de tal manera que el diseñador logre actuar como un agente social, siendo creador de alternativas que fomenten en este caso en particular, el aprendizaje del niño preescolar a través del contacto con las imágenes. Además, la búsqueda del reconocimiento a la importancia y trascendencia de la comunicación visual en el desarrollo creativo de los individuos.

BIBLIOGRAFÍA

Abarca Mora, S. (1992). *Psicología del niño en edad escolar*. Costa Rica: Estatal a distancia San José.

Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.

Ambriz Rivera, M. G. (2006). *Enseñanza del Español en la Educación Básica*. México: SEP.

Anonimo. (4 de Diciembre de 2000). *El material didactico en el proceso de educacion* . Obtenido de <http://www.alipso.com/monografias/preescolar/>

Avendaño, M. A. (2013). *Dificultades del Aprendizaje* . Obtenido de Problemas Generales de Aprendizaje : <http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2?id=61>

Barreto Pinzón, F. (2010). *Lengua escrita en el aula, Articulación entre el preescolar y primaria*. Colombia: ECOE Ediciones.

Bautista Vallejo, J. M. (2002). *Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en educación infantil y primaria*. Obtenido de Universidad de Huelva: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/02/02-articulos/miscelanea/bautista.PDF>

Beth, Y. (17 de Agosto de 2009). *Enseñando el Abecedario*. Obtenido de ¿CÓMO SURGIÓ EL ALFABETO O ABECEDARIO?: <http://ensenandoelabecedarioyulibeth.blogspot.com/>

Bobath, K. (2001). *El desarrollo normal de un niño en su totalidad (físico, mental, emocional y social) depende de su capacidad para moverse*. Obtenido de <http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2?id=51>

Boeree, G. (2007). *Desarrollo del Lenguaje en niños*. Obtenido de <http://webpace.ship.edu/cgboer/desarrolloesp.html>

Castiñeiras Gonzáles, M. A. (1998). *Introducción al método iconográfico, Ariel Patrimonio Histórico*. Barcelona: 1998.

Circulo de Bellas Artes. (2008). *La utilidad en el diseño*. Madrid: DDI.

Clauss, G., & Hiebsch, H. (1966). *Psicología del niño escolar*. México: Grijalbo, S.A.

Coll, C., Marchesi, A., & Palacios, J. (1990). *Desarrollo Psicológico y educación*. España: Alianza Editorial .

Corazón, C. S. (Junio de 2010). *Características generales del alumnado de 3 a 6 años*. Obtenido de http://edu.jccm.es/cp/sagradocor/images/stories/_DESCARGASupload/2009-10/ElCole/DocumentosDelCentro/DocsProgramaticos/PPDD/infantil/Infantil_02.pdf

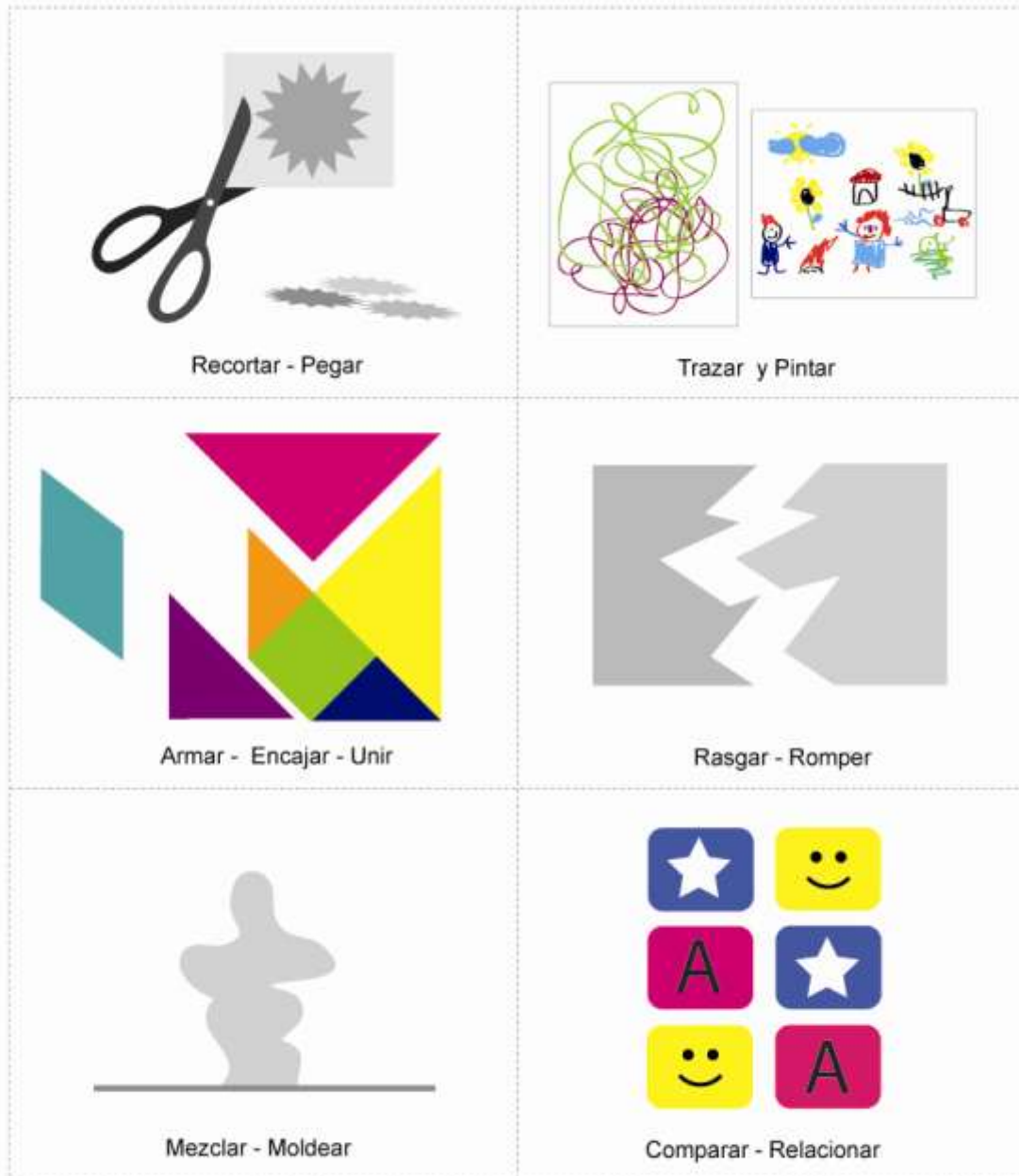
- Costa, J., & Moles, A. (1992). *Imagen Didáctica*. Ceac, Enciclopedia del Diseño.
- Delors, J. (1996). *La educacion encierra un tesoro*. Madrid: Santillana.
- Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, S. A.
- Duque Cárdenas, M. I. (2013). LA ILUSTRACIÓN EN EL CUENTO INFANTIL, Una aproximación a su desarrollo y transformación en las prácticas gráficas y visuales.
- Educarparapensar. (06 de Junio de 2010). *Características y funciones de los estereotipos*. Obtenido de Educar para pensar: <http://educarparapensar.wordpress.com/2010/06/06/caracteristicas-y-funciones-de-los-estereotipos/>
- Estatal, U. (s.f.). *Mediateca Audiovisuales UNED*. Obtenido de Enseñanza del lenguaje en educación preescolar Cap. 1:
<http://audiovisuales.uned.ac.cr/mediateca/audio/148/%E2%80%99Cense%C3%B1anza-del-lenguaje-en-educaci%C3%B3n-preescolar%E2%80%9D>
- Frabboni, F. (2001). *El libro de la pedagogía y la didáctica*. Madrid: Popular.
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Garibay Bravo, K. D. (Abril de 2012). *Desarrollo del niño*. Obtenido de Ceril, Centro de desarrollo infanto juvenil:
<http://www.ceril.cl/index.php/component/content/article/12publicaciones/articulos/84-desarrollo-del-nino-ceril>
- Gemi. (10 de Marzo de 2012). *Modelos y estereotipos en el dibujo infantil*. Obtenido de El blog encanto:
<http://gemi-carpediem.blogspot.com/2012/03/moledos-y-estereotipos-en-el-dibujo.html>
- Heném, D. (2011). *La importancia del color en el desarrollo infantil*.
<http://dormenenem.com.br/es/201108092613/otros-asuntos/la-importancia-del-color-en-el-desarrollo-infantil.html>.
- Heném, D. (s.f.). *La importancia del color en el desarrollo infantil*. .
<http://dormenenem.com.br/es/201108092613/otros-asuntos/la-importancia-del-color-en-el-desarrollo-infantil.html>.
- Huitrón Bernal, A. (2004). *Fundamentos del Diseño I*. México: Trillas.
- Isaac, M. (2001). *Desarrollo Psicomotor*. Obtenido de Ceril, Centro de Desarrollo infanto juvenil:
<http://www.ceril.cl/index.php/profesionales-2/12-publicaciones/articulos/51-desarrollo-psicomotor-ceril>
- Laffranconi, S. (2011). *Juego y educación inicial, Juego y educacion inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

- Lytvyn, T. (14 de Febrero de 2008). *Educando Futuro*. Obtenido de ABC: Aprendiendo el alfabeto: <http://mishka.cl/clases/mas/abc-aprendiendo-el-alfabeto/>
- Martin, E., & Sole, I. (1990). *Desarrollo Psicologico y educacion*.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós Iberica.
- Mis, D. (2010). *El desarrollo del niño*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos87/desarrollo-del-nino/desarrollo-del-nino.shtml>
- Montero, J. (2011). Sistema modular para la pedagogía artística en niños de 4 a 6 años de edad con el fin de incrementar sus capacidades psicomotrices desde la practica de desarrollo objetual: manteniendo una didáctica lúdica (Tesis inédita de Maestría). *Tesis inédita de Maestría, Universidad Jorge Tadeo Lozano*. Bogotá.
- Natale, J. (1928). *La enseñanza del Alfabeto, sugerencias y direcciones*. Obtenido de http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/108515/Monitor_9080.pdf?sequence=1
- Osorio, Z. (2001). *Personas Ilustradas, La imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana*. Colombia: COLCIENCIAS.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Barcelona: Labor S.A.
- Potocnjak, C. (Diciembre de 2006). *Material Didactico Preescolar*. Obtenido de Tesis Universidad de Chile: http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/potocnjak_c/sources/potocnjak_c.pdf
- Psicología Educativa*. (Marzo de 2010). Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Psicologia-Evolutiva/153648.html>
- Riveros de Valencia, B. (1986). *Manual de didáctica general*. Bogotá: Case.
- Santamaría, S. (Octubre de 2010). *Historia de la educación y la pedagogía*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos11/hispeda/hispeda.shtml#pedago>
- Shardakov, M. N. (1969). *Desarrollo en el pensamiento del escolar*. México: Grijalbo, S.A.
- UST, G. (2010). *Didácticas y estrategias en el aula*. Obtenido de Universidad Santo Tomas: http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenelaula_mariachalela/index.html
- Williams, Y., Thornton, S., & McCannon, D. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. España: Acanto.
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.

Zambrano, M. (2002). Reseña de "PERSONAS ILUSTRADAS: LA IMAGEN DE LAS PERSONAS EN LA ICONOGRAFÍA ESCOLAR COLOMBIANA" de ZENAIDA OSORIO PORRAS. *Revista Colombiana de Antropología*, 334-338.

ANEXOS

ANEXO No. 1
HABILIDADES SOCIALES Y TÉCNICAS ARTÍSTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR
CAPÍTULO 1



(Anexo 1) Montero, J. (2011). *Sistema modular para la pedagogía artística en niños de 4 a 6 años de edad con el fin de incrementar sus capacidades psicomotrices desde la práctica de desarrollo objetual: manteniendo una didáctica lúdica* (Tesis inédita de Maestría) [Referencia de Gráficas].

ANEXO No. 2
RECUROS, MATERIAL Y ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INFANTILES
CAPÍTULO 2



Objetivo: Crear situaciones que le permitan a los niños sentir el deseo de comunicarse por escrito.



Objetivo: Relacionar el sonido de las vocales con palabras que empiecen para cada una de ellas.



Objetivo: Identificar las letras por medio de la observación.



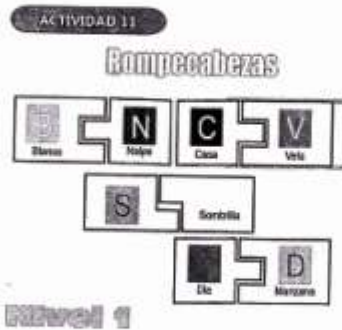
Objetivo: diferenciar las letras mayúsculas y minúsculas.



Objetivo: fomentar destrezas lectoras por medio de juegos.



Objetivo: Crear palabras por medio de la manipulación del cubo lógico.



Objetivo: Incrementar la creatividad escritora y lectora en los niños a través de palabras que riman.

(Anexo 2) Barreto Pinzón, F. (2012). *Lengua escrita en el aula, Articulación entre el preescolar y primaria*. [Ilustraciones p. 77-107]

ANEXO No. 3
MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL SOBRE EL ALFABETO ESPAÑOL
CAPÍTULO 2

JUEGO DE ABC IMPRETA GRANDE X 30 PIEZAS 	CAJA DE LETRAS Y PALABRAS X 135 PIEZAS 	TABLERO DE ALFABETO X 50 PIEZAS 
TABLERO AULICO X 16 PIEZAS 	TARJETAS DEL ABECEDARIO X 25 PIEZAS 	ALFABETO EN CUBOS X 25 PIEZAS 
ABECEDARIO DE MINÚSCULAS X 26 PIEZAS 	CUBOS DE NUMEROS Y LETRAS X 15 PIEZAS 	HEXIMANÍA X 54 PIEZAS 
DOMINO INFANTIL ABC X 28 PIEZAS 	ABC PRE-ESCOLAR PLÁSTICO X 75 PIEZAS 	LETRAS EN PEDAZOS X 75 PIEZAS 

(Anexo 3) [Fotografías de material didáctico infantil del alfabeto de DIDÁCTICOS PINOCHO S.A.]. Recuperado de <http://www.didacticospinocho.com>

ANEXO No. 4
RECURSOS VISUALES DEL LENGUAJE VISUAL INFANTIL
CAPÍTULO 3

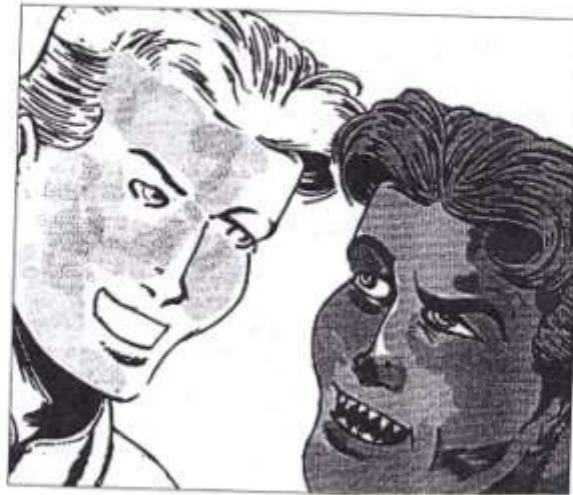


Figura 2. El lenguaje visual nos dice quienes son el bueno y el malo de la película



Figura 4. Los niños y niñas, antes de saber escribir, son capaces de realizar representaciones visuales.



Figura 4*. Dibujos esquematicos de niños de edad preescolar.

(Anexo 4)

Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual* [Imágenes p. 26, Figura 2 y 4]

Clauss, G.; Hiebsch, H., (1966). *Psicología del niño escolar* [Dibujo p. 26, Figura 4*]

ANEXO No. 5
GRÁFICA UTILIZADA EN EL MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL
CAPÍTULO 3



Figura 1



Figura 2



Figura 3



2-6M1004-492 ROMPECABEZAS X 26 PZA.



Figura 4

(Anexo 5)

Figura 1. Rompecabezas Didáctico Contar Hasta El 12 Marca [fotografía]. Recuperado de http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-418021463-rompecabezas-didactico-contar-hasta-el-12-marca-diako_JM

Figura 2. Material Didáctico [fotografía]. Recuperado de <http://silviamariaadrianramos.blogspot.com/>

Figura 3. Juego De Dominó Didáctico Animales Y Puntos De Diset 3 Años+ [fotografía]. Recuperado de <http://gsolmatica.com/producto/juego-didactico-dominio-animales-y-puntos-diset>

Figura 4. Material Didáctico [fotografía]. Recuperado de http://sites.amarillasinternet.com/grupoap/material_didactico.html

ANEXO No. 6
ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
CAPÍTULO 3



(Anexo 1) Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de la imagen* [Referencia de Gráficas].

ANEXO No.7
 REPRESENTACIONES GRÁFICAS EN EL MATERIAL DIDÁCTICO
 INFANTIL SEGÚN INVESTIGACIÓN DE ZENAIDA OSORIO.
 CAPÍTULO 3

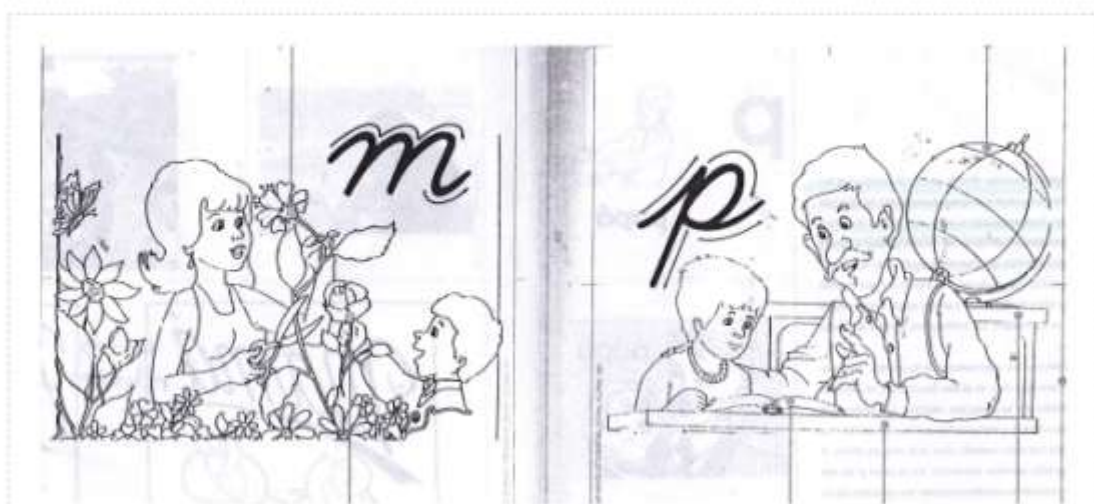


Figura 1. Representación gráfica de la m de mamá y la p de papá, frecuente en la iconografía escolar.

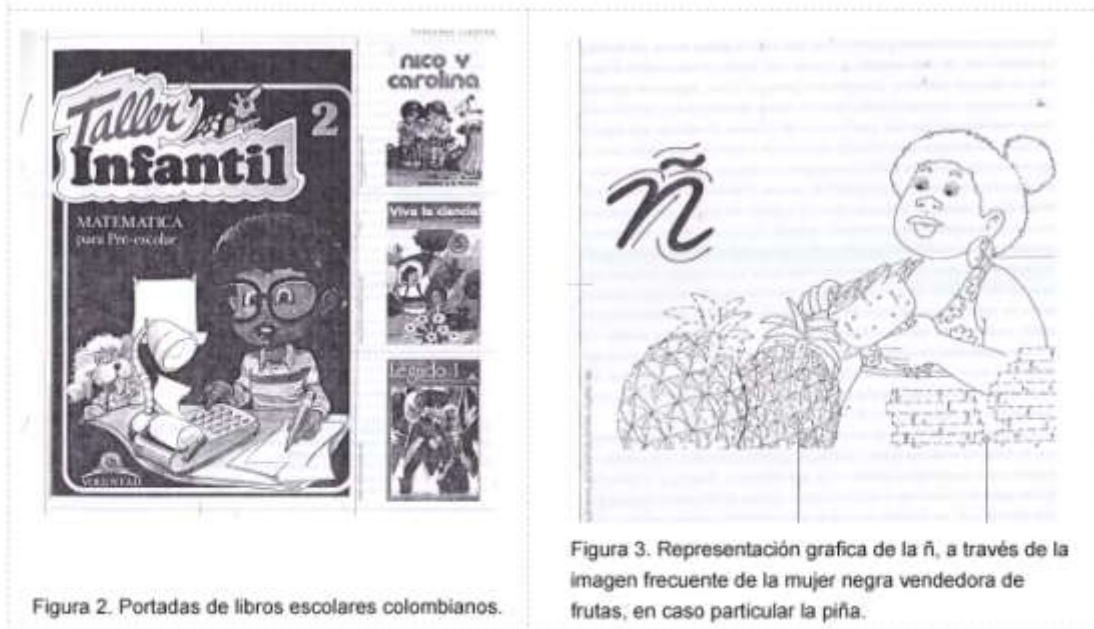
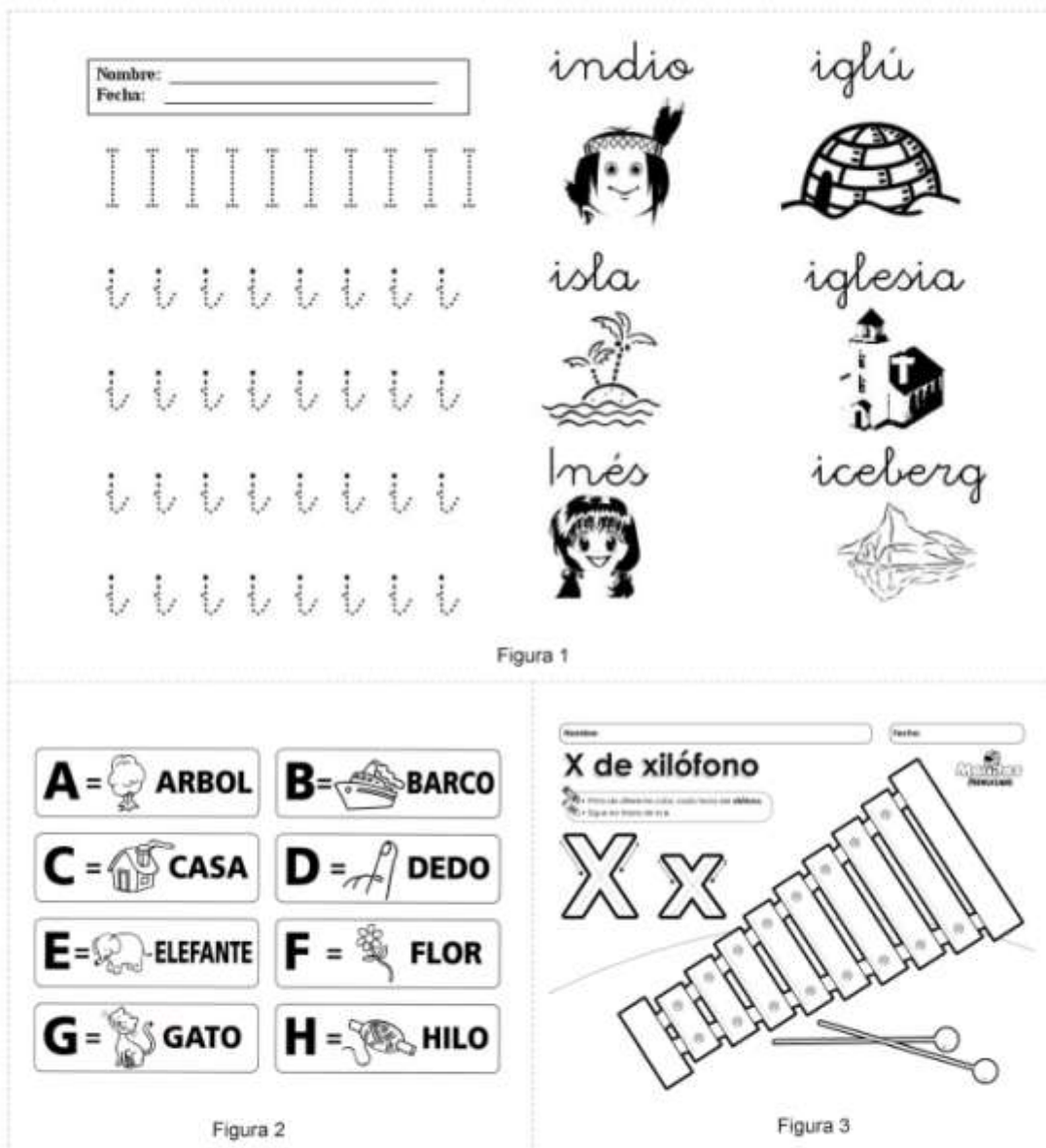


Figura 2. Portadas de libros escolares colombianos.

Figura 3. Representación gráfica de la ñ, a través de la imagen frecuente de la mujer negra vendedora de frutas, en caso particular la piña.

(Anexo 7) Osorio, Z. (2001). *Personas Ilustradas, La imagen de las personas en la iconografía escolar colombiana. [ilustraciones]*.

ANEXO No.8
IMÁGENES ESTEREOTIPADAS DEL ABECEDARIO
CAPÍTULO 3



(Anexo 8)

Figura 1. Ficha de la letra i minúscula [Imagen]. Recuperado de http://www.lectoescritura.net/letra_i.php

Figura 2. Abecedario Ilustrado para imprimir [Imagen]. Recuperado de <http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2012/04/abecedario-ilustrado-para-imprimir.html>

Figura 3. X de Xilófono [Imagen]. Recuperado de <http://www.manitaspl.com/hojas-de-trabajo/3917/x-de-xilofono/>

TAMAÑO Y DIMENSIÓN DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS PROPORCIONES Y CALIBRACIÓN	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 20x15x4 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Collage de imágenes TÁCTIL - Lisa - Suave - Liviana	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Asas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Tamaño igual a las imagen - Letras Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 2 + jugadores	Facilitar el repertorio visual de los niños mediante el reconocimiento de los objetos. El objetivo del juego consiste en ir, en un momento de silencio, en busca de una tarjeta en la que se muestra una imagen o dibujo respectivamente para ayudar a interpretarlas. Sus contenidos se encuentran en Inglés y en español.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Social - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Descubrir - Encontrar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Redícula formal - Construida por una cuadrícula regular - Simétrico - Composición Repetida
Dimensiones 28x2 2x7 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Collage de imágenes TÁCTIL - Lisa - Suave - Semiliviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Asas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Bold - Tamaño igual a las imagen - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 5 + años Participantes 1 + jugadores	Reconocer el abecedario a través de fichas portables que contienen las letras en mayúscula y minúscula. Así mismo la pieza busca una relación con una imagen o dibujo respectivamente para ayudar a interpretarlas. Sus contenidos se encuentran en Inglés y en español.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Intelectual ACTIVIDAD - Reconocer - Relacionar - Encontrar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Redícula formal - Construida por una cuadrícula regular - Simétrico - Composición Repetida
Dimensiones 30x22x1,5 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL Ninguna TÁCTIL - Rugosa - Aspera - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Condensado - Contraste Bajo - Asas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Gran tamaño - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Reconocimiento motor de las letras del abecedario, que consiste en encajar correctamente la forma de la letra en el espacio establecido. Generando una relación de espacio para lograr experimentar el diseño de la forma de la letra.	DESARROLLO - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Relacionar - Encajar - Improvisar - Reconocer - Comprobar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Redícula formal - Construida por una cuadrícula regular - Simétrico - Composición Repetida y Armónica
Dimensiones 18x10x6 cm (largo x ancho x alto) Empaque Tri-Dimensional Piezas Bi-Dimensional	VISUAL - Procesos de impresión TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Medio - Asas Rectas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Gran tamaño con respecto a la imagen - Letras Mayúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Formar en orden lógico las piezas del rompecabezas, del tal manera que uniendo correctamente las partes se forme el abecedario. Por medio de distintas fichas que tienen en su gráfica una imagen que corresponde a la inicial de la letra respectiva y finalmente lograr el orden previo del ABC.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Descubrir - Crear	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Redícula informal - Construida por una cuadrícula irregular - Asimétrico - Composición Dinámica

(ANEXO No. 9) MATRIZ DE ANÁLISIS MATERIAL DIDÁCTICO SOBRE EL ABECEDARIO

EMPRESA	INFORMACIÓN DE LA EMPRESA	PRODUCTO	NOMBRE DEL MATERIAL DIDÁCTICO	SUSTRATO DEL MATERIAL DIDÁCTICO	COLOR PALETA CRÓMATICA: ARMONÍAS Y CONTRASTES	FORMAS Y FIGURAS
	Manitas Creativas www.manitascuadras.com (Disponible en la mayoría de centros) Respaldado por www.manitascuadras.com		Sin nombre	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF MATERIAL CERÁMICO: - Pinturas - Marcadores RECURSO: - Impresión sobre material - Letras talladas en madera	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores complementarios - Colores fríos y cálidos - Simultáneo	FORMAS - Formas Figurativas: - Abstracción - Verbales (Texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Manitas Creativas www.manitascuadras.com Video ABC (Disponible) Respaldado por www.manitascuadras.com		"FICHAS ABC"	MATERIAL MADERA: - Papel - Cartón - Cartulina RECURSO: - Impresión sobre papel - Corte de las fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios CONTRASTES - Colores complementarios - Colores fríos y cálidos - Cuasiativa	FORMAS - Formas Verbales (texto)
	Read & Play www.readandplay.com My first ABC book (Disponible) Respaldado por http://www.readandplay.com Respaldado por http://www.readandplay.com Respaldado por http://www.readandplay.com		"MY FIRST ABC BOOK"	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF - Papel - Cartón - Cartulina FIBRAS TEXTILES: - Lana RECURSO: - Puntado sobre madera - Corte de las fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores complementarios - Colores fríos y cálidos	FORMAS - Formas Figurativas: - Verbales (texto) - Figuras Abstracción FIGURAS - Figuras Orgánicas - Figuras Caligráficas
	Read & Play www.readandplay.com ABC for food (Disponible) Respaldado por http://www.readandplay.com Respaldado por http://www.readandplay.com Respaldado por http://www.readandplay.com		"ABC FOR FOOD"	FIBRAS TEXTILES: - Algodón - Tela - Espuma MATERIALES PLÁSTICOS - Nailon RECURSO: - Estampado y Bordado sobre material	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores complementarios - Colores fríos y cálidos	FORMAS - Formas Figurativas: - Verbales (texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas

TAMAÑO Y DIMENSIÓN DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS TIPOGRÁFICOS Y CALIGRÁFICOS	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 35x35x6 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL - Ninguna TÁCTIL - Aspera - Dura - Pesado	PARÁMETROS - Construcción Romana - Ancho Normal - Contraste Alto - Aspas Rectas - Terminaciones Serif - Peso Regular - Tamaño igual a las imágenes - Letras Mayúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Interactuar con los cubos que contienen diversas imágenes en sus 6 caras, para armar y encontrar diferentes palabras ligadas a objetos en ellos. Cada uno de los tubos tiene una letra del ABC y esta tiene en sus caras otras figuras o formas que el niño puede relacionar con el abecedario.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Descubrir - Inventar - Experimentar - Recrear	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Retícula formal - Construida por una cuadrícula regular - Simétrico - Composición Repetida y Armónica
Dimensiones 9.3x9.5 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Cuadrilátera - Reticulado TÁCTIL - Liso - Liviano - Suave	PARÁMETROS - Ancho Normal y Expandido - Contraste Bajo - Aspas Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular, Bold, Light, Black - Letras Mayúsculas y Minúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Formar con las fichas con sonidos las palabras abecedario, la mayor cantidad de palabras o frases que al niño se le sugieran. En la pieza las letras se ensamblan repetidas varias veces para poder armar la cantidad que se requiera.	DESARROLLO - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Formar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Retícula formal - Construida por una cuadrícula regular - Simétrico - Composición Repetida y Armónica
Dimensiones 9.3x9.5 cm (largo x ancho x alto) Tri-dimensional	VISUAL - Ninguna TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Aspas Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Black - Tamaño menor a las imágenes - Letras Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Interactuar con la pieza didáctica, que consiste en un libro que contiene las letras del abecedario donde el niño debe de stapar la figura para encontrar un mensajito. Al encontrar la imagen central de cada letra, la cual se relaciona directamente con la letra, el niño encuentra la pronunciación en inglés.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual - Sensorial ACTIVIDAD - Descubrir - Interactuar - Relacionar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Retícula formal - Construida por una cuadrícula irregular - Asimétrico - Composición Dinámica
Dimensiones 11 x 11 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL - Estampado TÁCTIL - Modeable - Suave - Blando - Liso	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Aspas Redondeadas y Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular - Tamaño menor a las imágenes - Letras Mayúsculas y Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Relacionar el abecedario por medio de un libro didáctico, que muestra cada uno de las letras del abecedario con imágenes de la comida.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Experimentar - Interactuar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Retícula formal - Construida por una cuadrícula irregular - Asimétrico - Composición Dinámica

TAMANO Y DIMENSION DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS TIPOGRAFÍA DE CALIBRADO	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 25x35 cm (largo x ancho) 48x70 cm (largo x ancho) Bi-dimensional	VISUAL - Procesos Fotográficos y de Impresión - Collage de Imágenes TÁCTIL - Liso - Suave - Blando - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Axtas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Bold - Tamaño menor a las Mayúsculas - Tamaño menor a las Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Recortar cada una de las letras del abecedario, en donde se encuentra relacionada cada una con alguna imagen respectiva a su inicial.	DESARROLLO - Lingüístico - Intelectual - Psicomotor ACTIVIDAD - Descubrir - Interpretar - Relacionar - Interpretar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Redícula formal - Construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Repetida y Armónica
Dimensiones 18x24x1cm (largo x ancho x alto) tri-dimensional	VISUAL - Collage de Imágenes - Procesos de Impresión TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Condensado - Contraste Bajo - Axtas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular y Bold - Tamaño menor a las Mayúsculas - Letras Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Aprender por medio de un libro didáctico el abecedario en inglés, el cual contiene en su interior cada una de las letras con una imagen ilustrativa. En donde pueden además colorear, recortar y pintar las letras en diferentes espacios.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Intelectual ACTIVIDAD - Descubrir - Aprender - Copiar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Redícula informal - Construida por una cuadrícula irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica.
Dimensiones 19x24x2cm (largo x ancho x alto) tri-dimensional	VISUAL - Collage de Imágenes - Texturas manuales TÁCTIL - Liso - Suave - Semiliviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Axtas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Black - Tamaño Igual a las Mayúsculas - Letras Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Practicar las letras del abecedario por medio de un libro didáctico, que contiene en su interior una colección de dibujos relacionados con cada una de las letras del abc. Así mismo incluye un crayón que invita al niño a colorear, pintar y rayar cada una de las imágenes.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Intelectual - Psicomotor ACTIVIDAD - Experimentar - Examinar - Representar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Redícula informal - Construida por una cuadrícula irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica.
Dimensiones 25x30 cm (largo x ancho) bi-dimensional	VISUAL - Ninguno TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Axtas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular - Tamaño menor a las Mayúsculas - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Aprender las letras del abecedario a través de tarjetas que traen en su diseño la letra capital y la letra en minúscula. La idea principal es practicar cada una de las letras del ABC por medio de imágenes que corresponden a cada letra y a la repetición de la misma por medio de plantillas.	DESARROLLO - Lingüístico - Intelectual - Psicomotor ACTIVIDAD - Copiar - Representar - Interpretar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Redícula formal - Construida por una cuadrícula irregular. - Simétrico - Composición Dinámica.

ANEXO No.10
FICHAS DE LA ENCUESTA REALIZADA A NIÑOS DE PREESCOLAR
DEL COLEGIO CAMILO TORRES.
CAPÍTULO 4

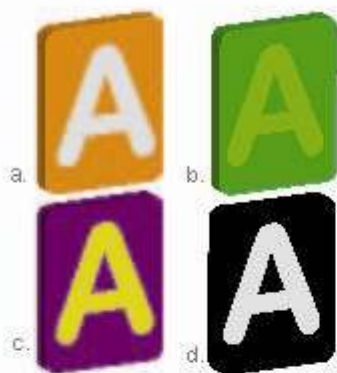


Figura 1. ELECCIÓN DE CONTRASTE DE COLOR
(a. Monocromático b. Análogo c. Complementario d. Acromático).

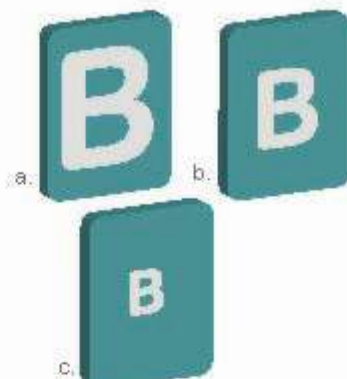


Figura 2. ELECCIÓN DE LA DIMENSIÓN DE LA IMAGEN
(a. Grande b. Mediano c. Pequeño)

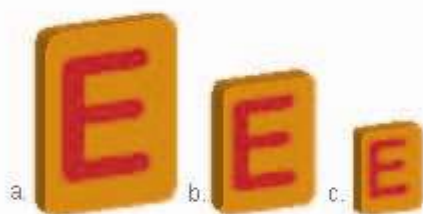


Figura 3. ELECCIÓN DE LA DIMENSIÓN DE LA PIEZA
(a. Grande b. Mediano c. Pequeño)

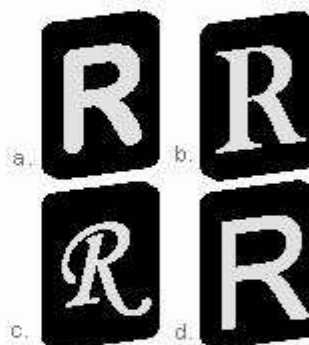


Figura 4. ELECCIÓN ESTILO TIPOGRÁFICO (a. Palo seco terminaciones redondeadas b. Romana c. Cursiva d. Palo seco terminaciones rectas).

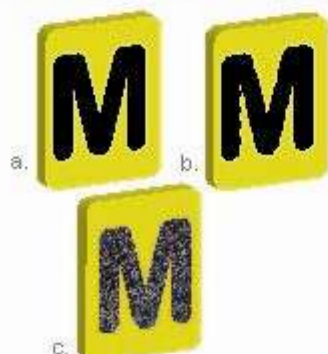


Figura 5. ELECCIÓN DE TEXTURA (a. Sin textura b. Textura bidimensional de trama c. Textura Tridimensional de escarificación).

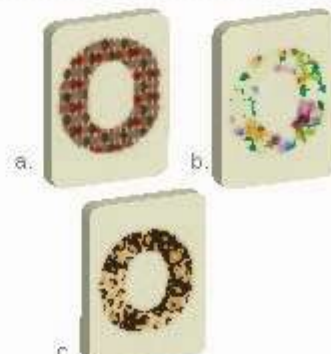


Figura 6. ELECCIÓN DE FORMAS (a. Geométrica b. Figurativa c. Abstracta).

ANEXO No.11
ACTIVIDAD DE SELECCIÓN: ENCUESTA GRÁFICA REALIZADA A NIÑOS
DE PREESCOLAR DEL COLEGIO CAMILO TORRES.
(CAPÍTULO 4)



FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Roza

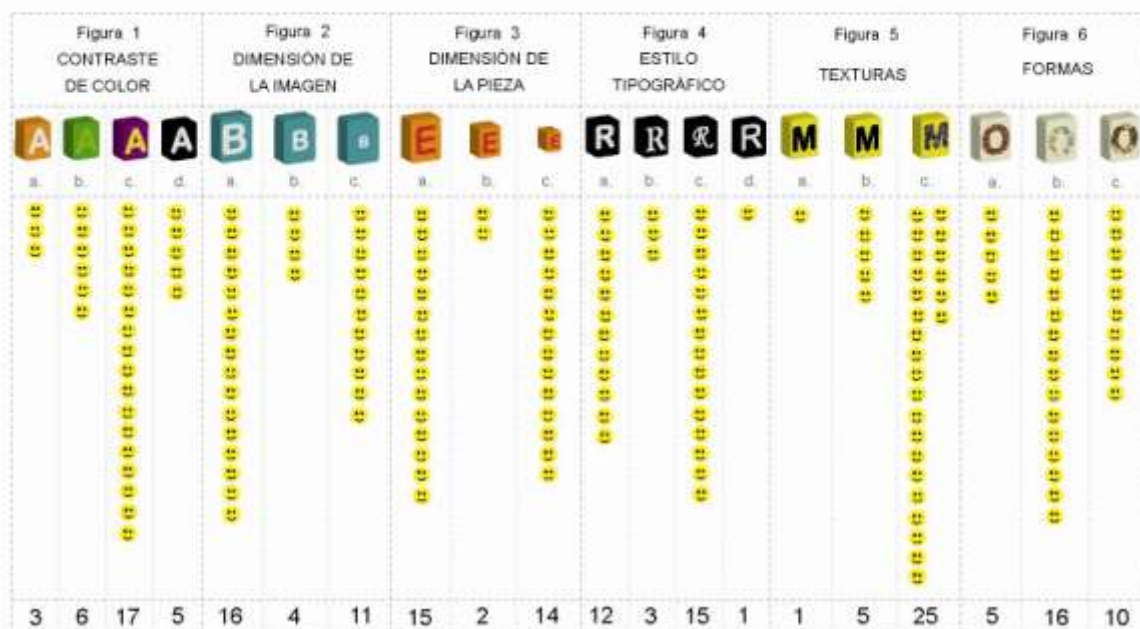
LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.

DESCRIPCIÓN: Actividad de selección, en donde por medio de encuestas gráficas, los niños de grado preescolar eligen dentro de un conjunto de fichas, la de su preferencia. Esta actividad se realiza con 60 niños.

ANEXO No.12
RESULTADOS DE ENCUESTA REALIZADA A NIÑOS DE PREESCOLAR
DEL COLEGIO CAMILO TORRES. (CAPÍTULO 4)

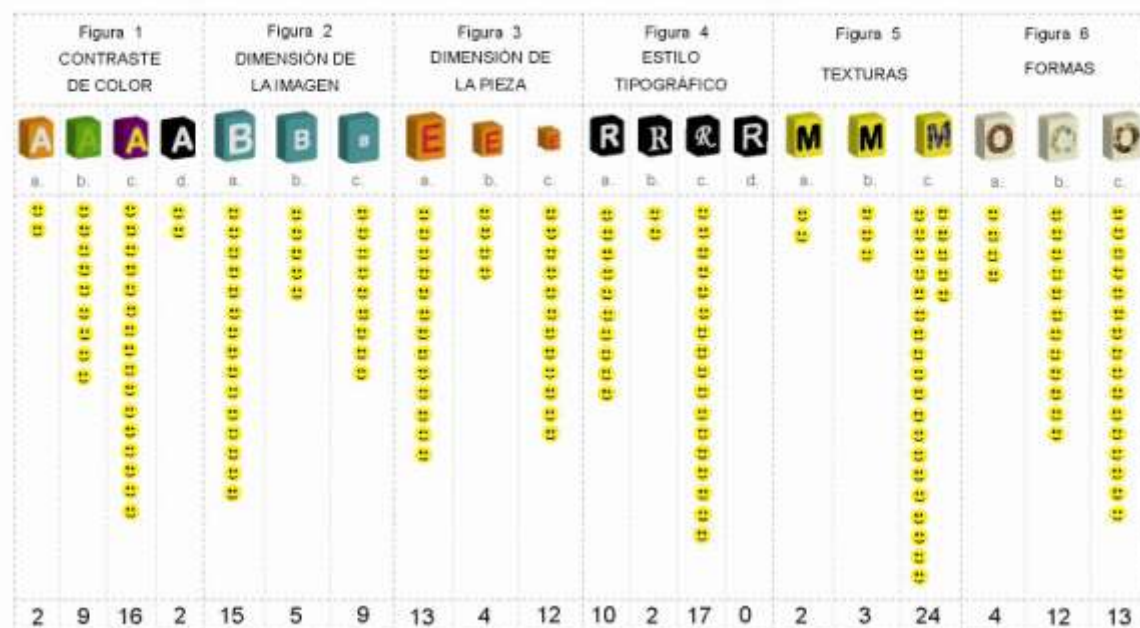
CURSO 1 ENCUESTADO: GRADO 0 - PREESCOLAR-TRANSICIÓN

No. de niños encuestados: 31



CURSO 2 ENCUESTADO: GRADO 0 - PREESCOLAR-TRANSICIÓN

No de niños encuestados: 29



ANEXO No. 13**CAPÍTULO 4****ENTREVISTA A PROFESORES DE GRADO PREESCOLAR DEL COLEGIO IED
EXTERNADO NACIONAL CAMILO TORRES.****PREGUNTAS INTRODUCTORIAS**

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué formación tiene en el campo preescolar?
3. ¿Qué experiencia posee en el área de la educación?
4. ¿Con qué población en particular trabaja?
5. ¿Qué papel desempeña usted dentro de la educación de los niños preescolares?

PREGUNTAS TEMÁTICAS

1. ¿Es importante la didáctica dentro del aprendizaje infantil?
2. ¿Cuáles son las preferencias de los niños en cuanto a didáctica?
3. ¿Qué material didáctico utilizan para enseñar el abecedario?
4. ¿Qué estrategias pedagógicas desarrolla para la enseñanza del abecedario?
5. ¿Qué material didáctico es más funcional para los niños a la hora de aprender?
6. ¿Qué opina sobre las láminas educativas infantiles del abecedario como recurso para su aprendizaje? (En esta pregunta se le muestra al profesor las láminas del abecedario)
7. ¿La analogía de la imagen con el texto es un buen método para el aprendizaje del idioma español?

8. ¿Cuáles son los gustos de los niños en temas visuales, colores, formas, tamaños, espacios entre otros?
9. ¿Qué medios audiovisuales vincula a la clase?
10. ¿Qué problemáticas encuentra actualmente en el niño para el aprendizaje del abecedario?

PREGUNTAS DE OPINIÓN

1. ¿Ha cambiado la forma en que los niños aprenden? ¿Por qué?
2. ¿Qué recomendaciones tendría para el desarrollo de una nueva pieza que enseñe al niño al abecedario?

ANEXO No.14
PÚBLICO OBJETIVO: ALUMNOS DE PREESCOLAR DEL COLEGIO
CAMILO TORRES EN SUS ACTIVIDADES ESCOLARES.
(CAPÍTULO 4)



FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Roza
LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.
DESCRIPCIÓN: Niños de preescolar en su ambiente y contexto educativo habitual.

ANEXO No.15
AMBIENTACIÓN DEL SALÓN DE CLASE DE PREESCOLAR
(CAPÍTULO 4)



FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Roza
LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.
DESCRIPCIÓN: Ambientación del salón de clase, en donde se encuentran las actividades que realizan los niños diariamente, materiales escolares disponibles y decoración del aula por las mismas tareas de los preescolares.

ANEXO No.16
LÁMINAS ESCOLARES INFANTILES SOBRE EL ALFABETO ESPAÑOL
CAPÍTULO 4



(Anexo 16)

Figura 1. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://actualizadorpedagogico.com/materiales_educativos_listado.php?pageNum_todasimágenes=94&totalRows_todasimágenes=2086

Figura 2. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://panchypetete.blogspot.com/2010/09/19_archive.html

Figura 3. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de <http://guillemocarabajal.blogspot.com/2009/05/diseño.html>

Figura 4. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://www.educativos.net/tienda/popup_image.php?plD=60

ANEXO No. 17
DETALLES DE LAS LÁMINAS ESCOLARES INFANTILES SOBRE EL
ALFABETO ESPAÑOL
CAPÍTULO 4



(Anexo 17)

Letras imagenes Infantiles para imprimir [imagenes]. Recuperado de

<http://www.imagenesy dibujos para imprimir.com/2011/08/letras-imagenes-infantiles-para.html#axzz2RLwzv7So>

ANEXO No. 18
REFLEXIONES SOBRE EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN EN EL NIÑO
PREESCOLAR
CAPÍTULO 4

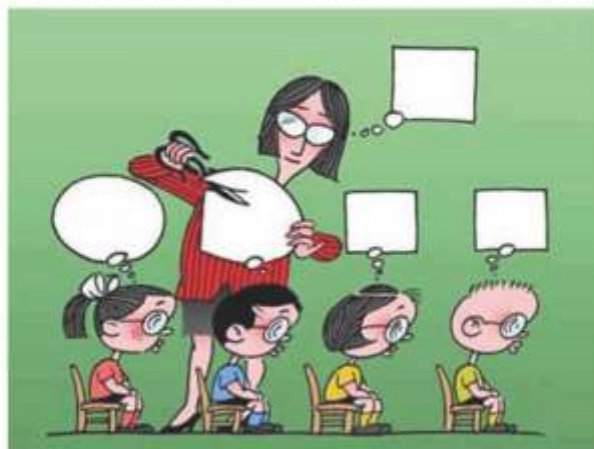


Figura 1.



Figura 2.



Figura 3.

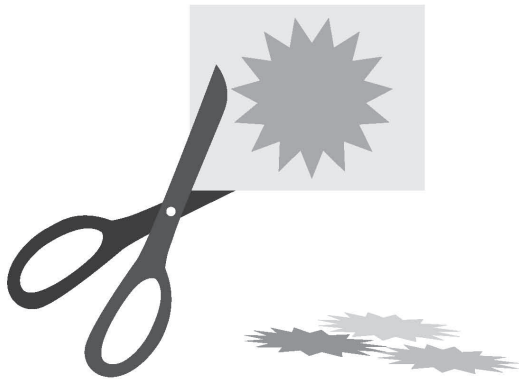
(Anexo 18)

Figura 1. Tristemente esto es lo que hace la educación con nosotros [Imágenes]. Recuperado de <http://rayonesmentales.blogspot.com/>

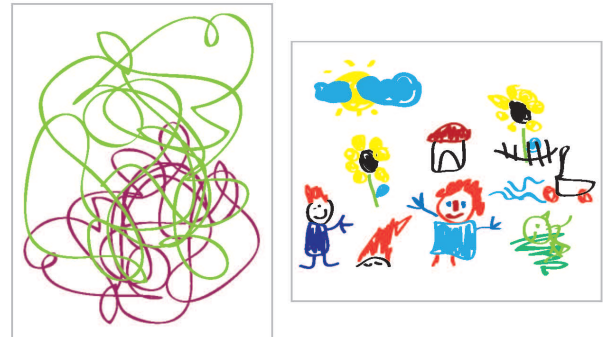
Figura 2. Comic de Mafalda [Imágenes]. Recuperado de <http://alfonsosolis92.blogspot.com/p/comic-de-mafalda.html>

Figura 3. Comic de Mafalda [Imágenes]. Recuperado de <http://laeducacioncritica.wordpress.com/2010/11/23/nueva-reforma-curricular-vs-una-formacion-integral/>

ANEXO No. 1
HABILIDADES SOCIALES Y TÉCNICAS ARTÍSTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR
CAPÍTULO 1



Recortar - Pegar



Trazar y Pintar



Amar - Encajar - Unir



Rasgar - Romper



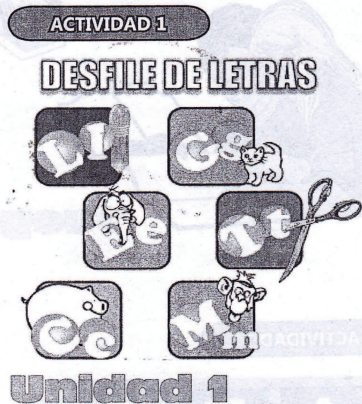
Mezclar - Moldear



Comparar - Relacionar

(Anexo 1) Montero, J. (2011). *Sistema modular para la pedagogía artística en niños de 4 a 6 años de edad con el fin de incrementar sus capacidades psicomotrices desde la practica de desarrollo objetual: manteniendo una didáctica lúdica (Tesis inédita de Maestría)* [Referencia de Gráficas].

ANEXO No. 2
RECUROS, MATERIAL Y ACTIVIDADES DIDÁCTICAS INFANTILES
CAPÍTULO 2



Unidad 1

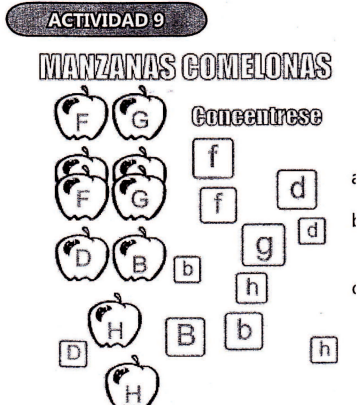
Objetivo: Craer situaciones que le permitan a los ninos sentir el deseo de comunicarse por escrito.



Objetivo: Relacionar el sonido de las vocals con palabras que empiecen para cada una de ellas.



Objetivo: Identificar las letras por medio de la observación.



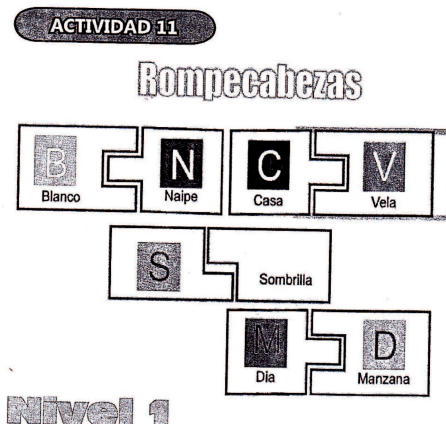
Objetivo: diferenciar las letras mayúsculas y minúsculas.



Objetivo: fomentar destrezas lectoras por medio de juegos.



Objetivo: Craer palabras por medio de la manipulacion del cubo logico.



Objetivo: Incrementar la creatividad escritora y lectora en los ninos a través de palabras que riman.

ANEXO No. 3
MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL SOBRE EL ALFABETO ESPAÑOL
CAPÍTULO 2

JUEGO DE ABC IMPRETA GRANDE
X 30 PIEZAS



CAJA DE LETRAS Y PALABRAS
X 135 PIEZAS



TABLERO DE ALFABETO
X 50 PIEZAS



TABLERO AULICO
X 16 PIEZAS



TARJETAS DEL ABECEDARIO



ALFABETO EN CUBOS
X 25 PIEZAS



ABECEDARIO DE MINÚSCULAS
X 26 PIEZAS



CUBOS DE NUMEROS Y LETRAS
X 15 PIEZAS



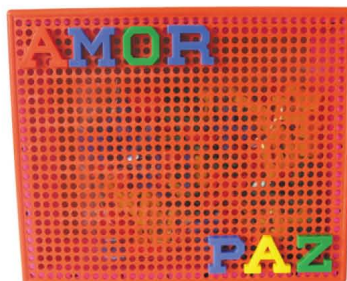
HEXIMANÍA
X 54 PIEZAS



DOMINO INFANTIL ABC
X 28 PIEZAS



ABC PRE-ESCOLAR PLÁSTICO



LETRAS EN PEDAZOS
X 75 PIEZAS



ANEXO No. 4
RECURSOS VISUALES DEL LENGUAJE VISUAL INFANTIL
CAPÍTULO 3



Figura 2. El lenguaje visual nos dice quienes son el bueno y el malo de la película



Figura 4. Los niños y niñas, antes de saber escribir, son capaces de realizar representaciones visuales.



Figura 4*. Dibujos esquematicos de niños de edad preescolar.

(Anexo 4)

Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual* [Imágenes p. 26, Figura 2 y 4]

Clauss, G.; Hiebsch, H., (1966). *Psicología del niño escolar* [Dibujo p. 26, Figura 4*]

ANEXO No. 5
GRÁFICA UTILIZADA EN EL MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL
CAPÍTULO 3



Figura 1



Figura 2

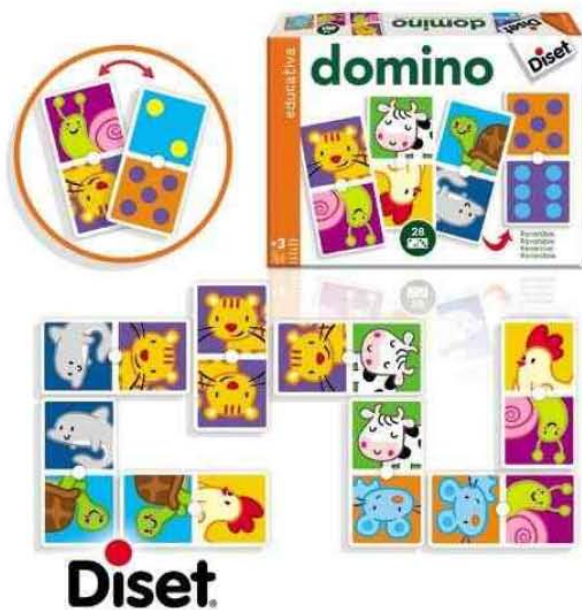


Figura 3



2-IM1004-492 ROMPECABEZAS X 26 PZA.



Figura 4

(Anexo 5)

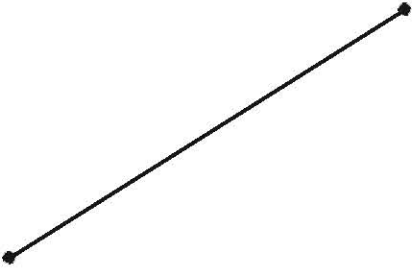
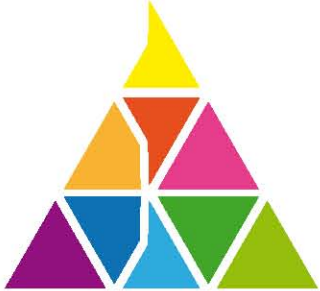
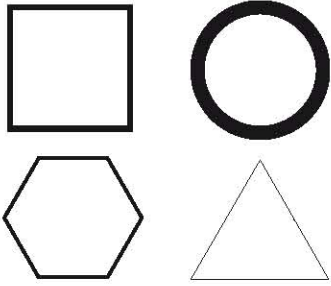
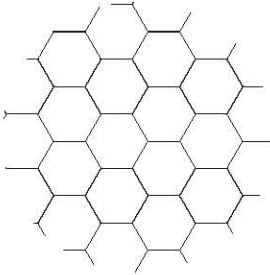
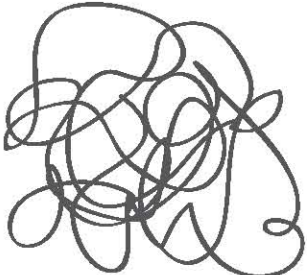
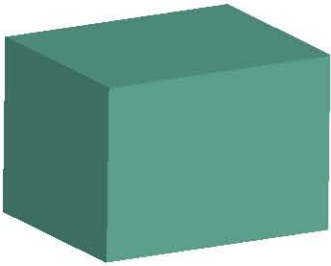
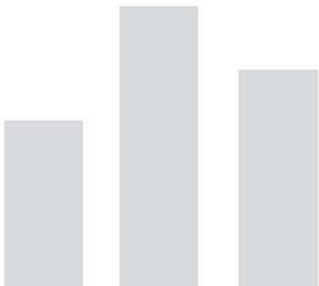
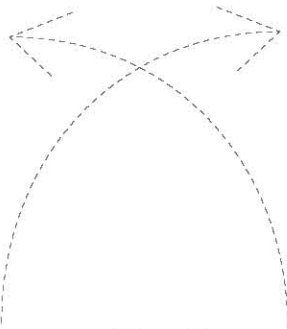
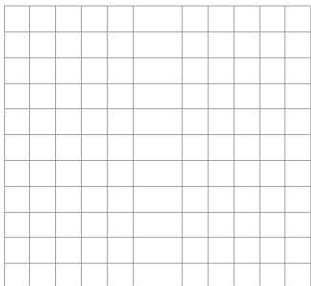
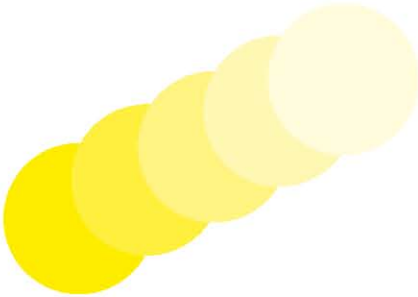
Figura 1. Rompecabezas Didáctico Contar Hasta El 12 Marca [fotografía]. Recuperado de http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-418021463-rompecabezas-didactico-contar-hasta-el-12-marca-diako-_JM

Figura 2. Material Didactico [fotografía]. Recuperado de <http://silviamariaadrianramos.blogspot.com/>

Figura 3. Juego De Dominó Didáctico Animales Y Puntos De Diset 3 Años+ [fotografía]. Recuperado de <http://gsomimatica.com/producto/juego-didactico-domino-animales-y-puntos-diset>

Figura 4. Material Didactico [fotografía]. Recuperado de http://sites.amarillasinternet.com/grupoap/material_didactico.html

ANEXO No. 6
ELEMENTOS Y FUNDAMENTOS DEL DISEÑO
CAPÍTULO 3

 Punto	 Linea	 Color
 Contorno	 Textura	 Movimiento
 Dimensiones	 Escala	 Dirección
 Retícula	 Tono	 Tipografía

(Anexo 1) Dondis, D. A. (1973). *La sintaxis de la imagen* [Referencia de Gráficas].

ANEXO No.7
REPRESENTACIONES GRÁFICAS EN EL MATERIAL DIDÁCTICO
INFANTIL SEGÚN INVESTIGACIÓN DE ZENAIDA OSORIO.
CAPÍTULO 3

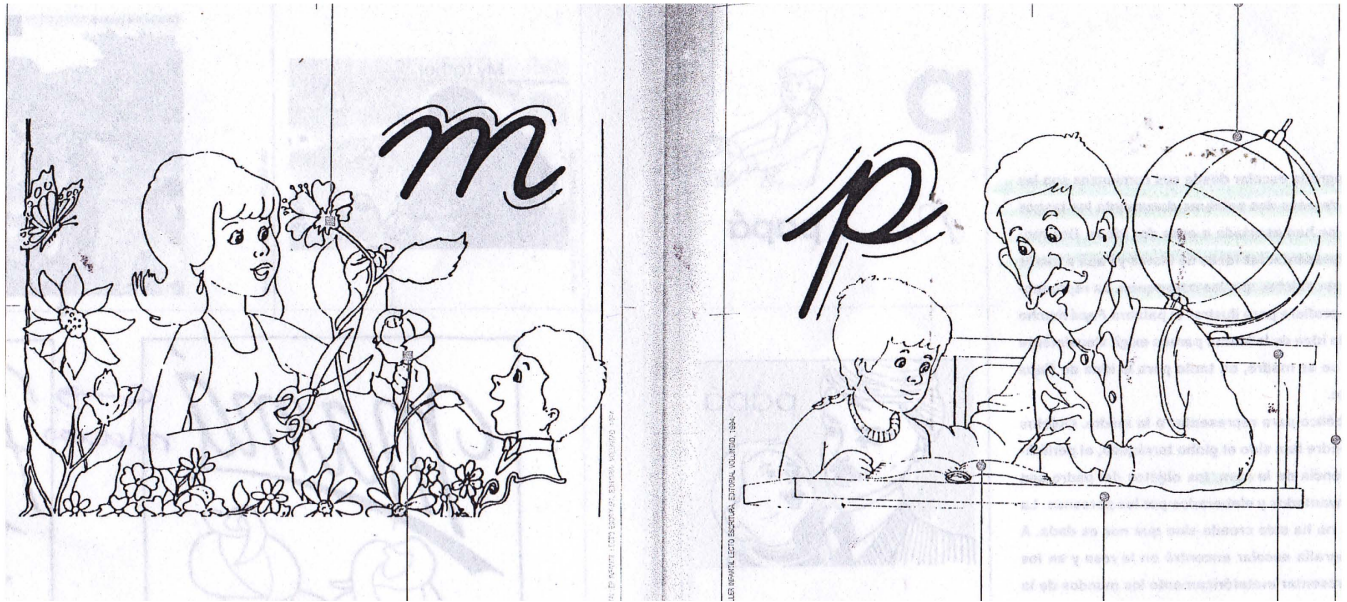


Figura 1. Representación gráfica de la m de mamá y la p de papá, frecuente en la iconografía escolar.



Figura 2. Portadas de libros escolares colombianos.

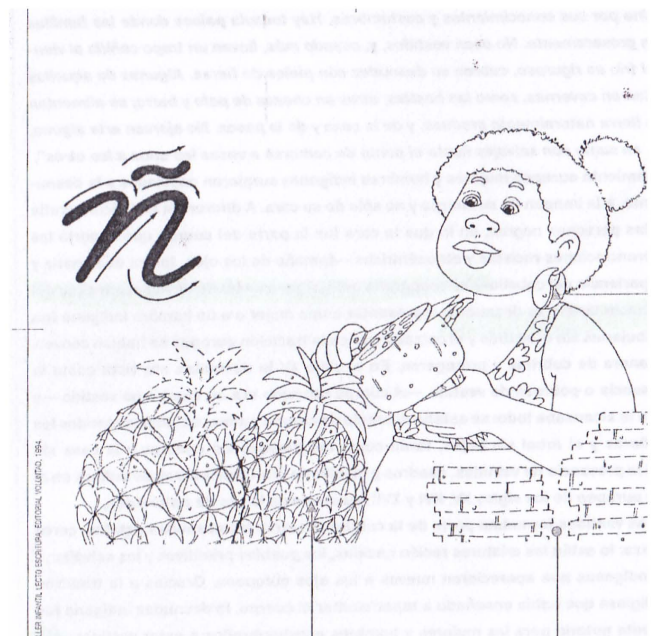


Figura 3. Representación grafica de la ñ, a través de la imagen frecuente de la mujer negra vendedora de frutas, en caso particular la piña.

ANEXO No.8
IMÁGENES ESTEREOTIPADAS DEL ABECEDARIO
CAPÍTULO 3

Nombre: _____
Fecha: _____

i i i i i i i i i i

i i i i i i i i i i

i i i i i i i i i i

i i i i i i i i i i

i i i i i i i i i i

indio



isla



Inés



iglu



iglesia



iceberg



Figura 1

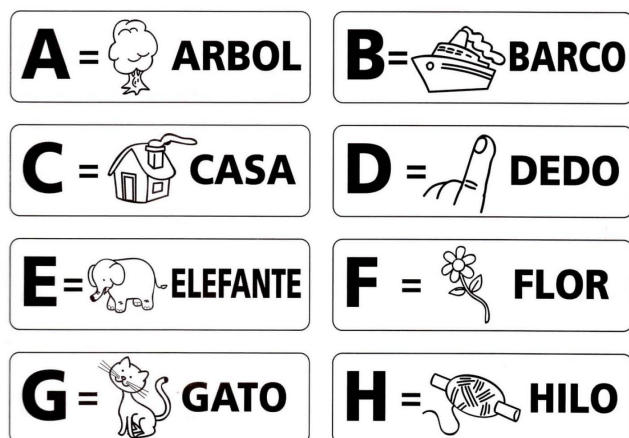


Figura 2

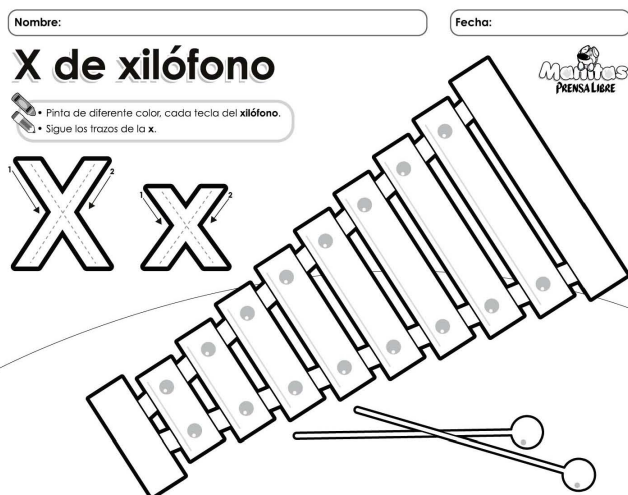


Figura 3

(Anexo 8)

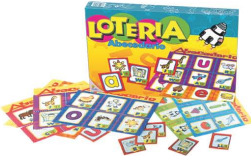
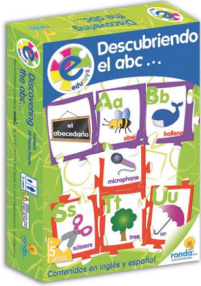
Figura 1. Ficha de la letra i minúscula [Imagen]. Recuperado de http://www.lectoescritura.net/letra_i.php

Figura 2. Abecedario Ilustrado para imprimir [Imagen]. Recuperado de

<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2012/04/abecedario-ilustrado-para-imprimir.html>

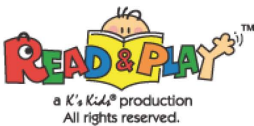
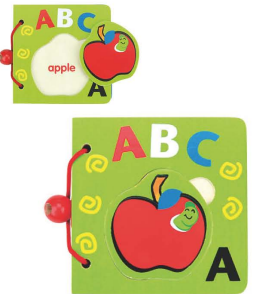
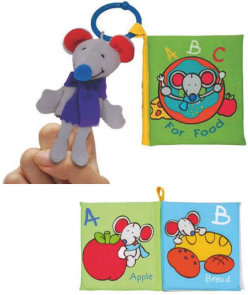
Figura 3. X de Xilófono [Imagen]. Recuperado de <http://www.manitaspl.com/hojas-de-trabajo/3917/x-de-xilofono/>

(ANEXO No. 9) MATRIZ DE ANÁLISIS MATERIAL DIDÁCTICO SOBRE EL ABECEDARIO

EMPRESA	INFORMACIÓN DE LA EMPRESA	PRODUCTO	NOMBRE DEL MATERIAL DIDÁCTICO	SUSTRATO DEL MATERIAL DIDÁCTICO	COLOR PALETA CROMÁTICA, ARMONÍAS Y CONTRASTES	FORMAS
	Ronda S.A www.ronda.com.co Lotería Abecedario [Fotografía]. Recuperado de http://www.ronda.com.co/index.php/novedades-didacticos.html?page=shop.product_details&flypage=yagendoo_ValMazing_1.tpl&product_id=22&category_id=159		"LOTERÍA ABECEDARIO"	MATERIAL MADERA: - Papel - Cartón - Cartulina RECURSO: - Impresión sobre material - Corte de fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas: Naturales Verbales (Texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Ronda S.A www.ronda.com.co Descubriendo el ABC [Fotografía]. Recuperado de http://www.ronda.com.co/index.php/novedades-didacticos.html?page=shop.product_details&flypage=yagendoo_ValMazing_1.tpl&product_id=9&category_id=159		"DESCUBRIENDO EL ABC"	MATERIAL MADERA: - Papel - Cartón - Cartulina RECURSO: - Impresión sobre material - Corte de fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas: Naturales Verbales (Texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Didácticos Pinocho S.A www.didacticospinocho.com Abecedario de minúsculas y mayúsculas x 26 piezas [Fotografía]. Recuperado de http://www.didacticospinocho.com/tiendaweb/index.php?page=shop.product_details&flypage=flypage.tpl&product_id=142&category_id=55&option=com_virtuemart&Itemid=54		Sin nombre	MATERIAL PLÁSTICO: - Caucho Espuma RECURSO: - Recorte de forma sobre material - Corte de la forma de la letra	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos - Cuantitativo	FORMAS - Formas Verbales(Texto) FIGURAS - Figuras Geométrica
	Didácticos Pinocho S.A www.didacticospinocho.com ZOOABECEDARIO EN MADERA X 84 PIEZAS [Fotografía]. Recuperado de http://www.didacticospinocho.com/tiendaweb/index.php?page=shop.product_details&flypage=flypage.tpl&product_id=470&category_id=55&option=com_virtuemart&Itemid=54		"ZOOABECEDARIO"	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF - Papel - Cartón - Cartulina RECURSO: - Impresión sobre material (serigrafía) - Corte Láser fichas de rompecabezas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios CONTRASTES - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos - Cualitativo (Uso del degrade)	FORMAS - Formas Figurativas: Verbales (Texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas

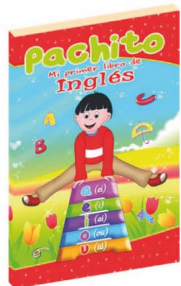
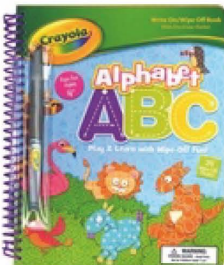
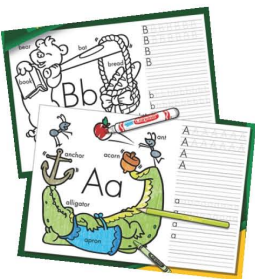
TAMAÑO Y DIMENSIÓN DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS TIPOGRÁFICOS O CALIGRÁFICOS	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 20x15x4 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Collage de imagenes TÁCTIL - Lisa - Suave - Liviana	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Tamaño igual a las imagen - Letras Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 2 + jugadores	Facilitar el repertorio verbal de los niños mediante el reconocimiento de los objetos.. El objetivo del juego consiste en si, en un conjunto de cartones y fichas que tienen una semejanza en su aspecto visual y el propósito es descubrir dicha igualdad.	DESARROLLO - Cognositivo - Lingüístico - Psicomotor - Social - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Descubrir - Encontrar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Reticula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada
Dimensiones 28x2 2x7 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Collage de imagenes TÁCTIL - Lisa - Suave - SemiLiviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Bold - Tamaño igual a las imagen - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 5 + años Participantes 1 + jugadores	Reconocer el abecedario a través de fichas portables que contienen las letras en mayúscula y minúscula. Así mismo la pieza busca una relación con una imagen o dibujo respectivamente para ayudar a interpretarla. Sus contenidos se encuentran en inglés y en español.	DESARROLLO - Cognositivo - Lingüístico - Intelectual ACTIVIDAD - Reconocer - Relacionar - Encontrar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Reticula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada
Dimensiones 30x22x1.5 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL Ninguna TÁCTIL - Rugosa - Aspera - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Condensado - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Gran Tamaño - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Reconocimiento motriz de las letras del abecedario, que consiste en encajar correctamente la forma de la letra en el espacio establecido. Generando una relación de espacio para lograr experimentar el diseño de la forma de la letra.	DESARROLLO - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Relacionar - Encajar - Improvisar - Reconocer - Comprobar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Reticula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada y Armónica
Dimensiones 18x10x6 cm (largo x ancho x alto) Empaque Tr-Dimensional Piezas Bi-Dimensional	VISUAL - Procesos de Impresión TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Medio - Astas Rectas - Terminaciones Sin serif - Peso Black - Gran Tamaño con respecto a la imagen - Letras Mayúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Formar en orden lógico las piezas del rompecabezas, del tal manera que uniendo correctamente las partes se forme el abecedario. Por medio de distintas fichas que tienen en su gráfica una imagen que corresponde a la inicial de la letra respectiva y finalmente lograr el orden preciso del ABC.	DESARROLLO - Cognositivo - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Descubrir - Crear	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Reticula Informal construida por una cuadrícula Irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica

(ANEXO No. 9) MATRIZ DE ANÁLISIS MATERIAL DIDÁCTICO SOBRE EL ABECEDARIO

EMPRESA	INFORMACIÓN DE LA EMPRESA	PRODUCTO	NOMBRE DEL MATERIAL DIDÁCTICO	SUSTRATO DEL MATERIAL DIDÁCTICO	COLOR PALETA CROMÁTICA, ARMONÍAS Y CONTRASTES	FORMAS Y FIGURAS
	Manitas Creativas www.manitascreativas.com [Fotografía de juego de cubos]. Recuperado de www.manitascreativas.com		Sin nombre	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF MATERIAL CERÁMICO: - Pinturas - Marcadores RECURSO: - Impresión sobre material - Letras talladas en madera	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos - Simultáneo	FORMAS - Formas Figurativas: Artificiales Verbales (Texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Manitas Creativas www.manitascreativas.com Fichas ABC [Fotografía]. Recuperado de www.manitascreativas.com		"FICHAS ABC"	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF - Papel - Cartón - Cartulina RECURSO: - Impresión sobre papel. - Corte de las fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios CONTRASTES - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos - Cuantitativo	FORMAS - Formas Verbales (texto)
	Read & Play www.readnplay.com My first ABC Book [Fotografía]. Recuperado de http://www.readnplay.com/RnplargeImage.php?product_id=RP50265		"MY FIRST ABC BOOK"	MATERIAL MADERA: - Prefabricada: MDF - Papel - Cartón - Cartulina FIBRAS TEXTILES: - Lana RECURSO: - Pintado sobre madera - Corte de las fichas	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas Verbales (texto) - Figuras Abstractas FIGURAS - Figuras Orgánicas - Figuras Caligráficas
	Read & Play www.readnplay.com ABC for food [Fotografía]. Recuperado de http://www.readnplay.com/RnplargeImage.php?product_id=RP50141#		"ABC FOR FOOD"	FIBRAS TEXTILES: - Algodón - Tela - Espuma MATERIALES PLÁSTICOS - Nailon RECURSO: - Estampado y Bordado sobre material.	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores puros - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas Verbales (texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas

TAMAÑO Y DIMENSIÓN DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS TIPOGRÁFICOS O CALIGRÁFICOS	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 35x35x6 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL Ninguna TÁCTIL - Aspera - Dura - Pesado	PARÁMETROS - Construcción Romana - Ancho Normal - Contraste Alto - Astas Rectas - Terminaciones Serif - Peso Regular - Tamaño igual a las imágenes - Letras Mayúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Interactuar con los cubos que contienen distintas imágenes en sus 6 caras, para armar y encontrar diferentes palabras, figuras u objetos en ellos. Cada uno de los cubos tiene una letra del ABC y esta tiene en sus caras otras figuras o formas que el niño puede relacionar con el abecedario.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Descubrir - Inventar - Experimentar - Recrear	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Reticula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada y Armónica
Dimensiones 9.3x9.5 cm (largo x ancho x alto) Bi-Dimensional	VISUAL - Cuadriculada - Reticulado TÁCTIL - Liso - Liviano - Suave	PARÁMETROS - Ancho Normal y Expandido - Contraste Bajo - Astas Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular, Bold, Light, Black - Letras Mayúsculas y Minúsculas	Edades 4 + años Participantes 1 + jugadores	Formar con las fichas correspondientes al abecedario, la mayor cantidad de palabras o frases que al niño se le sugieran. En la pieza las letras se encuentran repetidas varias veces para poder armar la cantidad que se requiera.	DESARROLLO - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual ACTIVIDAD - Relacionar - Formar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Reticula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada y Armónica
Dimensiones 9.3x9.5 cm (largo x ancho x alto) Tri-dimensional	VISUAL - Ninguna TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Black - Tamaño menor a las imágenes - Letras Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Interactuar con la pieza didáctica, que consiste en un libro que contiene las letras del abecedario donde el niño debe destapar la figura para encontrar un mensaje. Al encontrar la imagen central de cada letra, la cual se relaciona directamente con la letra, el niño encuentra la pronunciación en inglés.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Intelectual - Sensorial ACTIVIDAD - Descubrir - Interactuar - Relacionar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Reticula Informal construida por una cuadrícula Irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica
Dimensiones 11 x 11 cm (largo x ancho x alto) Tri-Dimensional	VISUAL - Estampado TÁCTIL - Modeable - Suave - Blando - Liso	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas y Rectas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular - Tamaño menor a las imágenes - Letras Mayúsculas y Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 + jugadores	Relacionar el abecedario por medio de un libro didáctico, que muestra cada una de las letras del abecedario con imágenes de la comida.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Psicomotor - Sensorial ACTIVIDAD - Experimentar - Interactuar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Cuadrado - Reticula Informal construida por una cuadrícula Irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica

(ANEXO No. 9) MATRIZ DE ANÁLISIS MATERIAL DIDÁCTICO SOBRE EL ABECEDARIO

EMPRESA	INFORMACIÓN DE LA EMPRESA	PRODUCTO	NOMBRE DEL MATERIAL DIDÁCTICO	SUSTRATO DEL MATERIAL DIDÁCTICO	COLOR PALETA CROMÁTICA, ARMONÍAS Y CONTRASTES	FORMAS Y FIGURAS
	Editorial Escar S.A.S www.editorialescar.com Láminas educativas "el abecedario" [Fotografía]. Recuperado de http://www.editorialescar.com/#/productos/vstc1=linea-escolar		LÁMINAS EDUCATIVAS "El abecedario"	MATERIAL MADERA: - Papel RECURSO: - Impresión sobre material (Propalcote)	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios - Gammas múltiples CONTRASTES - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas Artificiales Naturales Verbales (texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas - Figuras Geométricas
	Editorial Escar S.A.S www.editorialescar.com Pachito, mi primer libro de inglés [Fotografía]. Recuperado de http://www.editorialescar.com/#/productos/vstc1=linea-escolar		"PACHITO Mi primer libro de Inglés AEIOU"	MATERIAL MADERA: - Papel - Cartulina - Cartón RECURSO: - Impresión sobre material (Propalcote)	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios - Por triada CONTRASTES - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas Naturales FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Crayola www.crayola.com Alphabet ABC [Fotografía] . Recuperado de http://www.crayola.com/products/coloring-and-activity-books-product/		"ALPHABET ABC"	MATERIAL MADERA: - Papel - Cartón - Colores MATERIAL PLÁSTICO: - Argollas RECURSO - Impresión sobre material - Argollado	PALETA POLICROMÁTICA - Colores Primarios - Colores Secundarios - Colores Intermedios ARMONÍAS - Colores complementarios - Colores Análogos - Gammas Múltiples CONTRASTES - Colores Complementarios - Colores fríos y Cálidos	FORMAS - Formas Figurativas Naturales Verbales (texto) - Figuras Abstractas FIGURAS - Figuras Orgánicas
	Crayola www.crayola.com Posters Alphabet [Fotografía] . Recuperado de http://www.crayola.com/products/activity-posters-alphabet-product/		"Posters ALPHABET"	MATERIAL MADERA: - Papel RECURSO - Impresión sobre material	PALETA MONOCROMÁTICA ARMONÍAS - Acromática	FORMAS - Formas Figurativas Naturales Verbales (texto) FIGURAS - Figuras Orgánicas

TAMAÑO Y DIMENSIÓN DE LA PIEZA	TEXTURAS	PARÁMETROS TIPOGRÁFICOS O CALIGRÁFICOS	PÚBLICO OBJETIVO	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	DESARROLLO Y ACTIVIDAD	DISEÑO Y COMPOSICIÓN
Dimensiones 25x35 cm (largo*ancho) 48x70 cm (largo*Ancho) Bi-dimensional	VISUAL - Procesos Fotográficos y de impresión - Collage de imágenes TÁCTIL - Liso - Suave - Blando - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Bold - Tamaño menor a las imágenes - Letras Mayúsculas y Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Recortar cada una de las letras del abecedario, en donde se encuentra relacionada cada una con alguna imagen respectiva a su inicial.	DESARROLLO - Lingüístico - Intelectual - Sensorial - Psicomotor ACTIVIDAD - Descubrir - Interactuar - Relacionar - Interpretar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Retícula Formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Reposada y Armónica
Dimensiones 18*24*1cm (largo x ancho x alto) tri-dimensional	VISUAL - Collage de imágenes - Procesos de impresión TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Condensado - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Regular y Bold - Tamaño menor a las imágenes - Letras Minúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Aprender por medio de un libro didáctico el abecedario en inglés, el cual contiene en su interior cada una de las letras con una imagen ilustrativa. En donde pueden además Colorear, repetir y pintar las letras en diferentes espacios.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Intelectual ACTIVIDAD - Descubrir - Aprender - Copiar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Retícula Informal construida por una cuadrícula Irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica.
Dimensiones 19*24*2cm (largo x ancho x alto) tri-dimensional	VISUAL - Collage de imágenes - Texturas manuales TÁCTIL - Liso - Suave - Semiliviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - Peso Black - Tamaño igual a las imágenes - Letras Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Practicar las letras del abecedario por medio de un libro didáctico, que contiene en su interior colección de dibujos relacionados con cada una de las letras del abc. Así mismo incluye un crayon que invita al niño a colorear, pintar y rayar cada una de las imágenes.	DESARROLLO - Cognitivo - Lingüístico - Intelectual - Psicomotor ACTIVIDAD - Experimentar - Examinar - Representar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Vertical - Retícula Informal construida por una cuadrícula Irregular. - Asimétrico - Composición Dinámica.
Dimensiones 25*30 cm (largo x ancho) bi-dimensional	VISUAL - Ninguno TÁCTIL - Liso - Suave - Liviano	PARÁMETROS - Ancho Normal - Contraste Bajo - Astas Redondeadas - Terminaciones Sin Serif - PPeso Regular - Tamaño menor a las imágenes - Letras Minúsculas y Mayúsculas	Edades 3 + años Participantes 1 jugador	Aprender las letras del abecedario a través de carteles que traen en su diseño la letra capital y la letra en minúscula. La idea principal es practicar cada una de las letras del ABC por medio de imágenes que corresponden a cada letra y a la repetición de la misma por medio de planas.	DESARROLLO - Lingüístico - Intelectual - Psicomotor ACTIVIDAD - Copiar - Representar - Interpretar	DISEÑO Y COMPOSICIÓN - Formato Horizontal - Retícula formal construida por una cuadrícula regular. - Simétrico - Composición Dinámica.

ANEXO No.10
FICHAS DE LA ENCUESTA REALIZADA A NIÑOS DE PREESCOLAR
DEL COLEGIO CAMILO TORRES.
CAPÍTULO 4



Figura 1. ELECCIÓN DE CONTRASTE DE COLOR (a. Monocromático b. análogo c. Complementario d. Acromático).



Figura 2. ELECCIÓN DE LA DIMENSIÓN DE LA IMAGEN (a. Grande b. Mediano c. Pequeño)

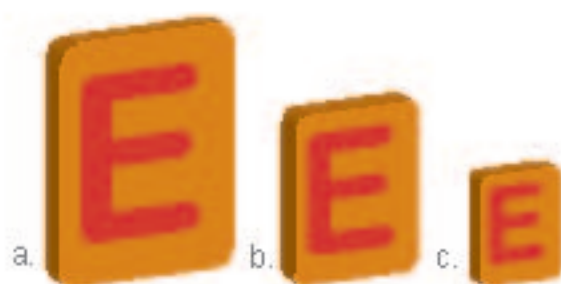


Figura 3. ELECCIÓN DE LA DIMENSIÓN DE LA PIEZA (a. Grande b. Mediano c. Pequeño)



Figura 4. ELECCIÓN ESTILO TIPOGRÁFICO (a. Palo seco terminaciones redondeadas b. Romana c. Cursiva d. Palo seco terminaciones rectas).

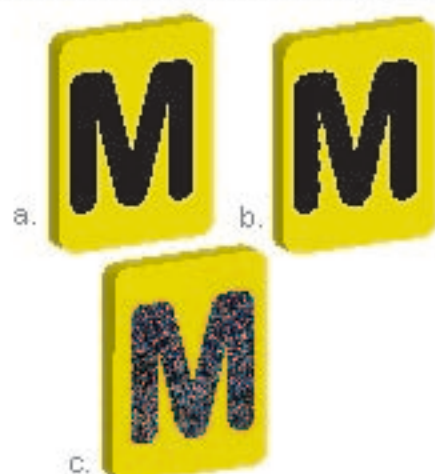


Figura 5. ELECCIÓN DE TEXTURA (a. Sin textura b. Textura bidimensional, de trama c. Textura Tridimensional de escarabajo).

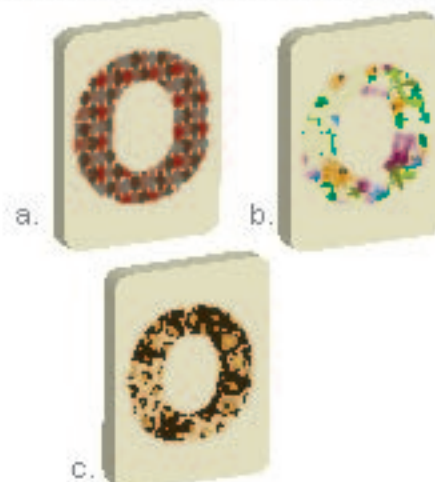


Figura 6. ELECCIÓN DE FORMAS (a. Geométrica b. Figurativa c. Abstracta).

ANEXO No.11
ACTIVIDAD DE SELECCIÓN: ENCUESTA GRAFICA REALIZADA A NIÑOS
DE PREESCOLAR DEL COLEGIO CAMILO TORRES.
(CAPÍTULO 4)



FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Roza

LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.

DESCRIPCIÓN: Actividad de selección, en donde por medio de encuestas graficas, los niños de grado preescolar eligen dentro de un conjunto de fichas, la de su preferencia. Esta actividad se realiza con 60 niños.

ANEXO No.12

No. de niños encuestados: 31

[illegible]

No de niños encuestados: 29

[illegible]

ANEXO No. 13

CAPÍTULO 4

ENTREVISTA A PROFESORES DE GRADO PREESCOLAR DEL COLEGIO IED EXTERNADO NACIONAL CAMILO TORRES.

PREGUNTAS INTRODUCTORIAS

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué formación tiene en el campo preescolar?
3. ¿Qué experiencia posee en el área de la educación?
4. ¿Con qué población en particular trabaja?
5. ¿Qué papel desempeña usted dentro de la educación de los niños preescolares?

PREGUNTAS TEMÁTICAS

1. ¿Es importante la didáctica dentro del aprendizaje infantil?
2. ¿Cuáles son las preferencias de los niños en cuanto a didáctica?
3. ¿Qué material didáctico utilizan para enseñar el abecedario?
4. ¿Qué estrategias pedagógicas desarrolla para la enseñanza del abecedario?
5. ¿Qué material didáctico es más funcional para los niños a la hora de aprender?
6. ¿Qué opina sobre las láminas educativas infantiles del abecedario como recurso para su aprendizaje? (En esta pregunta se le muestra al profesor las láminas del abecedario)
7. ¿La analogía de la imagen con el texto es un buen método para el aprendizaje del idioma español?

8. ¿Cuáles son los gustos de los niños en temas visuales, colores, formas, tamaños, espacios entre otros?
9. ¿Qué medios audiovisuales vincula a la clase?
10. ¿Qué problemáticas encuentra actualmente en el niño para el aprendizaje del abecedario?

PREGUNTAS DE OPINIÓN

1. ¿Ha cambiado la forma en que los niños aprenden? ¿Por qué?
2. ¿Qué recomendaciones tendría para el desarrollo de una nueva pieza que enseñe al niño al abecedario?

ANEXO No.14
PÚBLICO OBJETIVO: ALUMNOS DE PREESCOLAR DEL COLEGIO
CAMILO TORRES EN SUS ACTIVIDADES ESCOLARES.
(CAPÍTULO 4)



FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Rozo
LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.
DESCRIPCIÓN: Niños de preescolar en su ambiente y contexto educativo habitual.

ANEXO No.15
AMBIENTACIÓN DEL SALÓN DE CLASE DE PREESCOLAR
(CAPÍTULO 4)

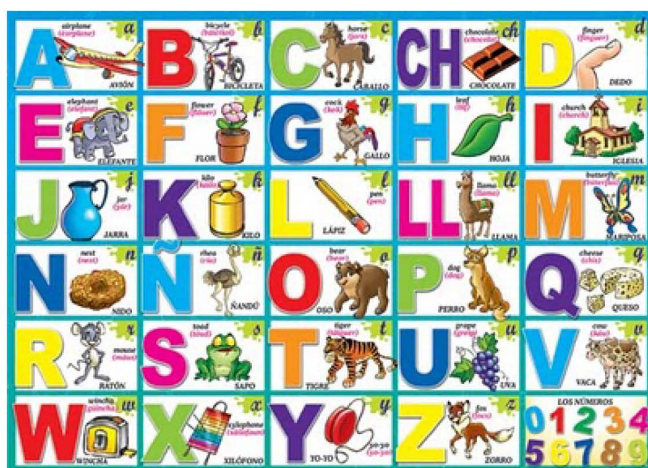


FOTOGRAFÍAS TOMADAS POR: Carolina Consuegra Rozo

LUGAR: Colegio CAMILO TORRES / NIÑOS DE PREESCOLAR.

DESCRIPCIÓN: Ambientación del salón de clase, en donde se encuentran las actividades que realizan los niños diariamente, materiales escolares disponibles y decoración del aula por las mismas tareas de los preescolares.

ANEXO No.16
LÁMINAS ESCOLARES INFANTILES SOBRE EL ALFABETO ESPAÑOL
CAPÍTULO 4



(Anexo 16)

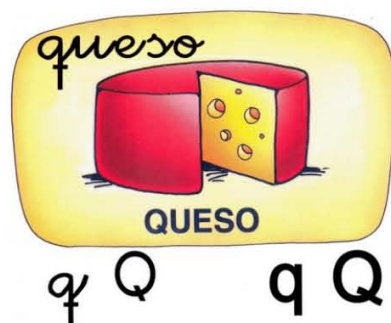
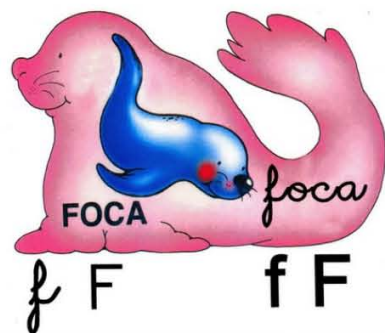
Figura 1. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://actualizadorpedagogico.com/materiales_educativos_listado.php?pageNum_todasimágenes=94&totalRows_todasimágenes=2086

Figura 2. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://panchypetete.blogspot.com/2010_09_19_archive.html

Figura 3. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de <http://guillermocarbaljal.blogspot.com/2009/05/diseño.html>

Figura 4. Lámina Escolar ABC [fotografía]. Recuperado de http://www.educreativos.net/tienda/popup_image.php?plD=60

ANEXO No.17
 DETALLES DE LAS LÁMINAS ESCOLARES INFANTILES SOBRE EL
 ALFABETO ESPAÑOL
 CAPÍTULO 4



(Anexo 17)

Letras imagenes Infantiles para Imprimir [Imágenes]. Recuperado de

<http://www.imagenesy dibujos para imprimir.com/2011/08/letras-imagenes-infantiles-para.html#axzz2RLwzv7So>

ANEXO No.18
REFLEXIONES SOBRE EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN EN EL NIÑO
PREESCOLAR
CAPÍTULO 4

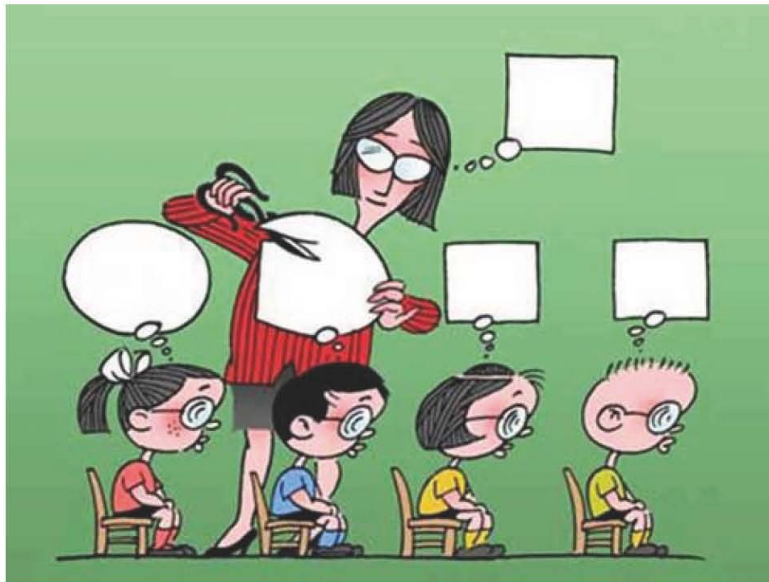


Figura 1.



Figura 2.



Figura 3.

(Anexo 18)

Figura 1. Tristemente esto es lo que hace la educación con nosotros [Imágenes]. Recuperado de <http://rayonesmentales.blogspot.com/>

Figura 2. Comic de Mafalda [Imágenes]. Recuperado de <http://alfonsosolis92.blogspot.com/p/comic-de-mafalda.html>

Figura 3. Comic de Mafalda [Imágenes]. Recuperado de <http://laeducacioncritica.wordpress.com/2010/11/23/nueva-reforma-curricular-vs-una-formacion-integral/>