



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“ROTAFOLIO POP-UP: HERRAMIENTA DEL DESARROLLO COGNITIVO-
EMOCIONAL PARA NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS UTILIZANDO CUENTOS
CONTEMPORÁNEOS ECUATORIANOS. ”**

TÉSIS DE GRADO

Previo a la obtención del título de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

Presentado por:

AYALA SILVA EMILIO NOLASCO

RIOBAMBA-ECUADOR

2012

AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por haberme guiado por el camino de la felicidad hasta ahora; en segundo lugar a mis padres Manuel Ayala y Rita Silva por su esfuerzo, confianza y abnegación, a mi amada esposa Elizabeth, a mi hermano Walter y la familia Aguagallo Parra por su incomparable e invaluable apoyo, constituyéndose en mi fuerza, perseverancia y voluntad para lograr terminar mi carrera universitaria.

A mi directora de tesis, Dis. Ma. Alexandra López por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

DEDICATORIA

El momento en que el ser humano culmina una meta, es cuando se detiene a hacer un recuento de todas las ayudas recibidas, de las voces de aliento, de las expresiones de amor y comprensión; es por eso que yo dedico éste triunfo estudiantil; a Dios por guiar mis pasos y ayudarme a superar los obstáculos que se me presentaron a lo largo del camino; a mis queridos padres quienes con su infinita adhesión me han brindado todo su apoyo sin escatimar sacrificio alguno. A mi esposa, a mi hija y a mis hermanos, porque han sido los amigos, los compañeros fieles en el camino hasta aquí recorrido; y en general a las demás personas que de una u otra manera contribuyeron para el logro de mi carrera.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes
DECANO DE LA FACULTAD DE
INFORMÁTICA Y
ELECTRÓNICA

.....

Ing. Milton Espinoza
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO

.....

Dis. María Alexandra López
DIRECTOR DE TESIS

.....

Lcda. Paulina Paula
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....

Tec. Carlos Rodríguez Carpio
DIRECTOR DEL CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN

.....

NOTA DE TESIS

.....

AUTORÍA

“Yo Emilio Nolasco Ayala Silva, soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

.....

Emilio Nolasco Ayala Silva

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO.....	2
DEDICATORIA.....	3
AUTORÍA.....	5
CAPÍTULO I.....	15
1. ANTECEDENTES.....	15
2. PROBLEMA INVESTIGATIVO.....	17
2.2. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
3. OBJETIVOS.....	18
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
3. HIPÓTESIS.....	19
CAPÍTULO II: NIÑOS PRE ESCOLARES Y LA EDUCACIÓN.....	20
2.1 DESARROLLO.....	21
2.1.1 EL DESARROLLO FÍSICO.....	21
2.1.2 EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOTIVO.....	22
2.1.3 EL DESARROLLO INTELECTUAL.....	22
2.1.4 EL DESARROLLO DEL LENGUAJE.....	23
2.2. EDUCACIÓN SENSORIAL.....	24
2.2.1 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACION SENSORIAL.....	24
2.2.2 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACION SENSORIAL.....	25
2.2.3. LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS.....	26
2.2.3.1 LAS SENSACIONES VISUALES.....	26
2.2.3.2 LAS SENSACIONES AUDITIVAS.....	26
2.2.3.3 LAS SENSACIONES TACTILES.....	27
2.2.3.4 LAS SENSACIONES OLFATIVAS.....	27
2.2.3.5 LAS SENSACIONES GUSTATIVAS.....	28
2.3 EDUCACIÓN INTELECTUAL.....	28
2.3.1 DESARROLLO DE LA MEMORIA.....	28
2.3.2 LA MEMORIA EN LA NIÑEZ.....	29
2.3.3 TIPOS DE MEMORIA.....	29
2.3.3.1 MEMORIA GENÉRICA.....	29
2.3.3.2 MEMORIA EPISÓDICA.....	29
2.3.3.3 MEMORIA AUTOBIOGRÁFICA.....	30

2.3.4 FACTORES QUE INFLUYEN EN LA MEMORIA DE LOS NIÑOS.....	30
2.3.4.1. LENGUAJE	30
2.3.4.2. INTERACCIÓN SOCIAL.....	30
2.3.4.3. ACTIVIDADES INUSUALES	31
2.3.4.4. PARTICIPACIÓN.....	31
2.3.5 LA ATENCIÓN: BASE DEL APRENDIZAJE.....	31
2.3.5.1 CONSEJOS PARA FAVORECER LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN	32
2.3.6 LA OBSERVACIÓN INFANTIL	32
2.3.7 CREATIVIDAD INFANTIL.....	34
2.3.7.1 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	34
2.3.7.2 ASPECTOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	35
2.3.8 PSICOMOTRICIDAD Y DESARROLLO	38
2.3.8.1 PRINCIPIO METODOLÓGICO DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ.....	39
2.3.8.2 EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	39
2.3.8.3 OBJETIVO DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ EN PREESCOLAR	40
2.4 MEDIOS DIDÁCTICOS	41
2.4.1 LA DIDÁCTICA.....	41
2.4.2 OBJETIVOS	41
2.4.3 LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.....	41
2.4.3.1 COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LOS MEDIOS.....	42
2.4.3.2 FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MEDIOS.....	43
2.4.3.3 TIPOLOGÍAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.....	44
2.4.4 VENTAJAS ASOCIADAS A LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS.....	47
2.4.5 LA SELECCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS	48
2.4.6 LOS 3 APOYOS CLAVE PARA UNA BUENA UTILIZACIÓN DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.....	51
2.4.7 MATERIAL DIDÁCTICO DE CALIDAD.....	52
2.4.8 ¿CÓMO INFLUYE EL MATERIAL DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS?.....	52
2.4.9 VENTAJAS QUE OFRECE LA IMAGEN EN LA FORMACIÓN.....	53
CAPÍTULO III: EL CUENTO	56
3.1. ORIGEN DEL CUENTO	56
3.2. PRECEPTIVA DEL CUENTO.....	57
3.2.1. PECULIARIDADES EL CUENTO.....	57
3.3. LÍMITES SEMÁNTICOS ENTRE: LEYENDA, CUENTO, MITO, FABULA.....	58

3.4. CONCEPTO DEL CUENTO	59
3.5 CLASIFICACIÓN DEL CUENTO	60
3.5.1 CLASIFICACIÓN DEL CUENTO POR SU FORMA	60
3.5.1.1 CUENTO VERSIFICADO	60
3.5.1.2 CUENTO EN PROSA.....	60
3.5.2 POR SU CONTENIDO	60
3.5.2.1 CUENTO POPULAR.	60
3.5.2.2 CUENTOS INFANTILES.	60
3.5.2.3 CUENTO CONTEMPORÁNEO	60
3.6 EL CUENTO EN EL ECUADOR.....	61
3.6.1 CONSIDERACIONES GENERALES.....	61
3.6.2 CUENTO ECUATORIANO DEL SIGLO XIX GENERACIÓN DE 1830-1860.....	62
3.6.3 LA GENERACIÓN DEL NOVENTA.....	63
3.6.3.1 TIPOS DE CUENTOS CULTIVADOS EN ESTA ÉPOCA	64
3.6.4 CUENTOS DE LA GENERACIÓN DE LOS 30	65
3.6.5 EL CUENTO ENTRE LOS AÑOS 1920 A 1950.....	68
3.6.6 EL CUENTO EN LA ÉPOCA MODERNA 1950 – 1980.....	71
3.6.7 ÉPOCA CONTEMPORÁNEA (1980 HASTA LA ACTUALIDAD).....	72
CAPITULO IV : DISEÑO	75
4.1 DISEÑO EDITORIAL.....	75
4.1.1 QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL	75
4.1.2. PRINCIPALES SECCIONES DE UN LIBRO	76
4.1.2.1 EXTERIOR:.....	76
4.1.2.2 INTERIOR:	77
4.1.3. IMPORTANCIA DEL DISEÑO EDITORIAL.....	78
4.1.4 GRILLA O RETÍCULA EDITORIAL.....	79
4.1.4.1 PARTES DE UNA RETÍCULA	80
4.1.4.2 FASES DE DESARROLLO	82
4.1.4.3 CÓMO CONSTRUIR UNA RETÍCULA	82
4.1.5 TIPOGRAFÍA.....	82
4.1.5.1 FAMILIAS TIPOGRÁFICAS.....	83
4.1.6 IMAGEN	86
4.1.6.1 IMÁGENES DIGITALES.....	86
4.1.6.2 TIPOS DE IMAGEN.....	86

4.1.6.1 IMÁGENES VECTORIALES.....	86
4.1.6.2 IMÁGENES DE MAPA DE BITS O BITMAP	87
4.1.6.3 DIMENSIÓN DE PÍXELES	88
4.1.6.4 TAMAÑO DE ARCHIVOS.....	88
4.1.6.5 FORMATOS DE ARCHIVOS.....	89
4.1.6.6 FORMATOS GRÁFICOS.....	89
4.1.6.7 FORMATOS DE ARCHIVOS PARA MEDIOS IMPRESOS.....	89
4.1.6.8 MODOS DE COLOR	90
4.1.7 FUNCIONES	90
4.1.8 DISPOSICIÓN.....	91
4.1.9 ÁREAS DE DESCANSO VISUAL:.....	91
4.1.10 MATERIAL O SOPORTE	91
4.1.11 FACTORES A CONSIDERAR EN EL DISEÑO EDITORIAL.....	92
4.1.11.1 PUBLICACIÓN	92
4.1.11.2 LECTORES	92
4.1.11.3 COMPETENCIA	93
4.2. ILUSTRACIÓN	93
4.2.1 ¿QUÉ ES ILUSTRAR? Tres puntos de vista	93
4.2.2 OBSERVACIÓN, MEMORIA Y REGISTRO	94
4.2.3 REGISTRO DE IMPRESIONES Y EXPERIENCIAS.....	95
4.2.4 RECONSTRUCCIÓN E INTERPRETACIÓN.....	95
4.2.5 LA ILUSTRACIÓN Y SUS PROCESOS CREATIVOS.....	96
4.2.6 TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN	97
4.2.6.1 EL PROCESO; propuesta de un modelo general para ilustrar un texto corto. .	98
4.2.6.2 UN ESPACIO DE TRABAJO PARA LA ILUSTRACIÓN.....	99
4.2.6.3 EL ESTUDIO DEL ILUSTRADOR	100
4.2.7 TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ILUSTRACIÓN.....	102
4.2.7.1 RECONOCIMIENTO DE TÉCNICAS BÁSICAS: TÉCNICAS SECAS.....	103
4.2.7.2 GRAFITO Y PASTEL	103
4.2.7.3 PASTEL GRASO.....	106
4.2.7.4 ILUSTRACIÓN EN TÉCNICAS SECAS REPRODUCCIÓN Y CONTEXTO...	107
4.2.7.5 PLUMA Y TINTA	107
4.2.7.6 SCRATCH.....	110
4.3 LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LOS NIÑOS	111

4.4 ROTAFOLIO	113
4.4.1 DEFINICIÓN.....	113
4.4.2 OBJETIVOS	114
4.4.3 CLASIFICACIÓN.....	115
4.4.3.1 SEGÚN LA DISPOSICIÓN DE LAS HOJAS.....	115
4.4.3.1.1 ROTAFOLIO CON HOJAS SIMPLES.....	115
4.4.3.1.2 ROTAFOLIO DE HOJAS INVERTIDAS.....	116
4.4.3.1.3 ROTAFOLIO DOBLE.....	117
4.4.3.1.4 ROTAFOLIO TIPO LIBRO.....	117
4.4.3.2 SEGÚN EL LUGAR DÓNDE SE LO USE.....	118
4.4.4 LINEAMIENTOS TÉCNICO-METODOLÓGICOS PARA SU ELABORACIÓN Y USO.....	118
4.4.5 ELEMENTOS DE UN ROTAFOLIO.....	119
4.4.6 RECOMENDACIONES PARA LA ELABORACIÓN DE UN ROTAFOLIO.....	119
4.4.7 VENTAJAS.....	120
4.4.8 DESVENTAJAS	121
4.5 TÉCNICA POP UP	121
4.5.1 DEFINICIÓN.....	121
4.5.2. HISTORIA	122
4.5.2.1 CRONOLOGÍA DE LOS LIBROS MÓVILES Y DESPLEGABLES	122
4.5.3 TRANSFORMACIONES.....	124
4.5.4 VOLVELLES.....	124
4.5.5 TUNNEL BOOKS	124
4.5.6. MATERIA PRIMA	125
4.5.7 PROCESOS DE FABRICACIÓN	125
CAPITULO V : SUSTENTO Y PROPUESTAS DE DISEÑO.....	129
5.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	129
5.1.1 PROBLEMA DE DECISIÓN GERENCIAL	129
5.1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN DE MERCADO	129
5.1.3 COMPONENTES ESPECÍFICOS.....	130
5.2. DISEÑO ESTADÍSTICO DE INVESTIGACIÓN.	130
5.2.1. DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN DE MUESTRA.....	130
5.2.2. PERFIL DE LA POBLACIÓN.....	130
5.2.2.1 CLASE SOCIAL	130

5.2.2.2 ACTIVIDADES	131
5.2.2.3 INTERESES	131
5.2.2.4 OPINIONES	131
5.2.2.5 PERSONALIDAD	132
5.3.3 SEGMENTACIÓN DE MERCADO.	132
5.3.4 TAMAÑO DE LA POBLACIÓN.	132
5.3.5 CÁLCULO EL TAMAÑO DE LA MUESTRA	133
5.3.6.2 PROCESO DE ENCUESTAS	133
5.3.7 TRABAJO DE CAMPO	133
5.3.7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.	133
5.3.7.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.	133
5.3.7.2.1 MODELO DE ENCUESTA.....	133
5.3.7.2.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS.....	135
5.3 PROCESO DE ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN.....	138
5.3.1 PORTADA.....	138
5.3.1.1 CONSTRUCCIÓN DEL NOMBRE DEL CUENTO	138
5.3.1.2 LOGOTIPO.....	139
5.3.1.3 CROMÁTICA.....	139
5.3.1.4 RETÍCULA.....	140
5.3.1.5 ARTE FINAL.....	141
5.3.2 CARTILLAS.....	141
5.3.2.1 RETÍCULA.....	141
5.3.2.2 ARTE FINAL.....	142
5.3.3 CD DE AUDIO.....	143
5.3.3.1 RETÍCULA.....	143
5.3.3.2 ARTE FINAL.....	143
5.3.4 SOPORTE DEL RORAFOLIO	144
5.3.1. PLANTEAMIENTO DE ESTILO DE LA ILUSTRACIÓN	144
5.3.2 MATERIALES.....	145
5.3.3. FICHAS TÉCNICAS DE LOS PERSONAJES.....	146
5.3.4 FORMATO	153
5.3.5 CROMÁTICA.....	153
5.4 PROPUESTA: ROTAFOLIO DE HOJAS INVERTIDAS	153
CAPÍTULO VI: VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS	169

6.1 HIPÓTESIS	169
6.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS	169
6.3 TABULACIÓN Y CONCLUSIÓN.....	170
CONCLUSIONES	176
RECOMENDACIONES	177
RESUMEN	178
SUMMARY	179
GLOSARIO	180
BIBLIOGRAFÍA	183
LINKOGRAFÍA	184
ANEXOS	185

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla II. I: Desarrollo Físico.....	21
Tabla II. II: Desarrollo Social y Emotivo.....	22
Tabla II. III: Desarrollo Intelectual.....	22
Tabla II. IV: Desarrollo del Lenguaje.....	23
Tabla II. V: Cuadro de ventajas de los Medios Didácticos por tipología.....	46
Tabla II. VI: Consideraciones sobre los componentes estructurales de los medios.....	49
Tabla II. VII: Retención de contenidos.....	53
Tabla III. VIII: Generación de 1830-1860.....	63
Tabla III. IX: Generación del Noventa.....	63
Tabla III. X: Cuentos de la generación de los 30.....	66
Tabla III. XI: Cuentistas entre los años 1920 a 1950.....	70
Tabla III. XII: Cuentistas Contemporáneos y sus reconocimientos.....	73
Tabla V.XIII: Cuadro de número de centros de educación inicial y número de docentes.....	133
Tabla V. XIV: Parámetros del estilo de ilustración.....	145
Tabla V. XV: Materiales.....	145
Tabla V. XVI: Ficha técnica Dalito.....	146
Tabla V. XVII: Ficha técnica Trici.....	148
Tabla V. XVIII: Ficha técnica Nato.....	151
Tabla V. XIX: Ficha técnicas Nina.....	151

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Fig. IV. 01: Partes de la Retícula.....	81
Fig. IV. 01: Partes de la Retícula.....	83
Fig. IV. 03: Imagen Vectorial.....	87
Fig. IV. 04: Imagen Mapa de bits.....	87
Fig. IV. 05: Ilustración a lápiz.....	104
Fig. IV. 06: Ilustración con la técnica pastel seco.....	105
Fig. IV. 07: Ilustración con la técnica pastel graso.....	106
Fig. IV. 08: Ilustración a tinta.....	109
Fig. IV. 09: Ilustración a scratch.....	111
Fig. IV. 10: Rotafolio con hojas simples.....	115
Fig. IV.11: Rotafolio de Hojas Invertidas.....	116
Fig. IV.12: Rotafolio Doble.....	117
Fig. IV.13: Rotafolio Tipo Libro.....	118
Fig. V.14: Nivel de cultura.....	135
Fig. V.15: Nivel importancia de material didáctico.....	135
Fig. V.16: Nivel de disposición para adquirir material didáctico.....	136
Fig. V.17: Nivel de correspondencia para adquirir material didáctico.....	136
Fig. V.18: Nivel de conocimiento acerca del rotafolio.....	137
Fig. V.19: Cromática de la portada y cartillas del rotafolio.....	139
Fig. V.20: Retícula y diagramación de la portada, lomo y contraportada del Rotafolio	140
Fig. V.21: Finalización de la portada, lomo y contraportada del Rotafolio.....	141
Fig. V.22: Retícula y Diagramación de la cartilla.....	142
Fig. V.23: Finalización de la cartilla.....	142
Fig. V.24: Retícula y Diagramación del CD de audio.....	143
Fig. V.25: Arte final del CD de audio.....	143
Fig. V.26: Soporte del Rotafolio.....	144
Fig. V.27: Boceto Dalito.....	147
Fig. V.28: Cromática de Dalito.....	147
Fig. V.29: Ilustración Dalito.....	147
Fig. V.30: Boceto Trici.....	148
Fig. V.31: Cromática de Trici.....	149
Fig. V.32: Ilustración de Trici.....	149
Fig. V.33: Boceto de Nato.....	150
Fig. V.34: Cromática de Nato.....	150
Fig. V.35: Ilustración de Nato.....	151
Fig. V.36: Ilustración de Nina.....	152
Fig. V.37: Cromática de Nina.....	152
Fig. V.38: Ilustración de Nina.....	152
Fig. V.39: Portada y Lomo del Rotafolio Pop-up.....	153

Fig. V.40: Escena 1.....	154
Fig. V.41: Escena 2.....	154
Fig. V.42: Cartilla de la escena 2.....	155
Fig. V.43: Escena 3.....	155
Fig. V.44: Cartilla de la escena 3.....	156
Fig. V.45: Escena 4.....	156
Fig. V.46: Cartilla de la escena 4.....	157
Fig. V.47: Escena 5.....	157
Fig. V.48: Cartilla de la escena 5.....	158
Fig. V.49: Escena 6.....	158
Fig. V.50: Escena 6.....	159
Fig. V.51 Cartilla de la escena 6.....	159
Fig. V.52: Escena 7.....	160
Fig. V.53: Escena 7.....	160
Fig. V.54: Cartilla de la escena 7.....	161
Fig. V.55: Escena 8.....	161
Fig. V.56: Cartilla de la escena 8.....	162
Fig. V.57: Escena 9.....	162
Fig. V.58: Cartilla de la escena 9.....	163
Fig. V.59: Escena 10.....	163
Fig. V.60: Cartilla de la escena 10.....	164
Fig. V.61: Escena 11.....	164
Fig. V.62: Escena 11.....	165
Fig. V.63: Cartilla de la escena 11.....	165
Fig. V.64: Escena 12.....	166
Fig. V.65: Cartilla de la escena 12.....	166
Fig. V.66: Escena 13.....	167
Fig. V.67: Escena 13.....	167
Fig. V.68: Cartilla de la escena 13.....	168
Fig. V.69: Contraportada.....	168
Fig. VI.70: Nivel que captó la atención	170
Fig. VI.71: Nivel que identificaron los personajes.....	170
Fig. VI.72: Nivel de prioridad de identificación.....	171
Fig. VI.73: Nivel de fomento del desarrollo cognitivo-emocional.....	171
Fig. VI.74: Nivel de fomento de la cultura literaria en el Ecuador.....	172
Fig. VI.75: Mensaje de María Fernanda Heredia.....	173
Fig. VI.76: Mensaje de Edgar Allan García Rivadeneira.....	173
Fig. VI.77: Mensaje de Francisco Delgado.....	174
Fig. VI.78: Mensaje de Leonor Bravo.....	174
Fig. VI.79: Email de Peter Mussfeldt.....	175

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES

En la actualidad se ha comprendido que la educación es un elemento vital para el desarrollo de los pueblos, por lo que su estudio es necesariamente la clave para alcanzar metas de progreso de las naciones. La didáctica ofrece a la educación un conjunto de herramientas entre las que podemos encontrar los medios y recursos didácticos, los cuales ayudan dentro del proceso educativo a la asimilación y comprensión de los temas.

Es de suma importancia el material didáctico preescolar en el desarrollo de la cultura de los niños. Ya que se encuentran en una etapa de sus vidas en que la mejor manera de aprender es mediante la diversión. Es por eso que el material educativo para niños o material audiovisual para niños, ayuda mucho en esta labor porque tienen una gran recepción. Por esto, su uso por parte de los docentes preescolares es cada vez más intensificado en los primeros años de enseñanza de los niños, una etapa fundamental, determinante por cuanto lo que será el resto de los años que vienen. El material didáctico para preescolar es el más perfecto punta pie para que los niños se involucren de manera

positiva y receptiva ante los nuevos conocimientos que se le pretenden enseñar.

Uno de estos recursos es el rotafolio que es uno de los materiales didácticos de imagen fija, un auxiliar de presentación, permite rotar sus láminas conforme se va desarrollando la sesión y tratar todos los puntos básicos de un contenido sin omitir, ni alterar el orden del tema, este tipo de láminas se caracteriza para presentar imágenes de un contenido secuencial que facilita las tareas de aprendizaje.

Por otra parte el nombre pop-up se suele aplicar a cualquier libro tridimensional o móvil, aunque apropiadamente el término "libro móvil" abarca los libros pop-ups, transformaciones, libros de (efecto de) túnel, volvelles, solapas que se levantan (flaps), pestañas que se jalan (pull-tabs), imágenes emergentes (pop-outs), mecanismos de tiras que se jalan (pull-downs) y más, cada uno de los cuales funciona de una manera diferente.

Con respecto al cuento, las narraciones, representan el volumen más amplio de las obras de literatura infantil y juvenil. Los cuentos populares no tienen forma fija, pues se trata de textos vivos que se transmiten de generación en generación, de boca en boca, posibilitando los cambios necesarios para que la narración sea siempre fresca e interesante.

Los cuentos han sido narrados desde tiempos inmemoriales con el propósito de formar e informar al grupo social. Muchos narradores de cualquier parte del mundo, al pie de una hoguera o a la sombra de un árbol han contado historias similares: el mismo cuento que seguirá contándose mientras que exista la humanidad. Durante todo ese tiempo, enanos, princesas, leñadores y cazadores seguirán representando ininterrumpidamente sus papeles.

Pero el cuento es más retentivo cuando en éste, existe la ilustración. La Ilustración es un campo fantástico donde puede desarrollarse un arte figurativo de altísima calidad y con un amplio espectro de modalidades. Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como

interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

La ilustración es un medio de comunicación visual creado para las masas. La bibliografía que el estudio de este modo de comunicación (la fotografía, el cartel, el cómic, la ilustración, la televisión, etc) ha generado a lo largo del siglo XX y de este siglo, es inmensa, incluso mayor que la de algunos géneros artísticos tradicionales, y sin embargo, la Historia del Arte ha permanecido en cierto modo ajena a este fenómeno, y ello a pesar del desarrollo de algunas metodologías que podían haberse manifestado más afines, como ha Historia del Arte Social.

2. PROBLEMA INVESTIGATIVO

2.1. TÍTULO

Rotafolio Pop-up: herramienta del desarrollo cognitivo-emocional para niños de 3 a 4 años utilizando cuentos contemporáneos ecuatorianos.

2.2. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Una de las metas que debe lograr un maestro a la hora de impartir clases es la de que sus estudiantes estén motivados en todo momento a participar activamente dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, disfrutándolo y aprovechándolo así al máximo.

Es por esto importante conocer diferentes recursos didácticos, como el rotafolio aplicados la técnica del pop up, con ilustraciones netamente originales que tienden a ser esencialmente visuales y mecánicas, con una dinámica que llama la atención de los infantes para que así, aplicándolas en la labor escolar, se pueda mejorar la educación, el conocimiento en los niños y poder alcanzar la verdadera culturalización y el sentimiento de pertenencia al Ecuador.

Por otro lado es importante saber visualizar las características de los grupos de clases a fin de que se elija los correctos recursos para aplicarlos en un momento y contexto dados.

Además de tratar de rescatar de un seguro olvido una importante manifestación de la cultura popular ecuatoriana, el cuento contemporáneo, escrito por notables y sobresalientes escritores, pero se puede decir que es un género en permanente riesgo de extinción por su falta de difusión, interés y la importación de series animadas extranjeras que se los difunden en la televisión y cine. La finalidad de adaptar cuentos ecuatorianos a los rotafolios es precisamente de rescatar valores culturales del país, con ilustraciones que se muestren de cierto modo maravillosamente exagerado, rozando la fantasía, que normalmente la imagen aparecerá generosamente coloreada, con mucha luz, y que contenga un mensaje icónico preparado para una percepción instantánea del mensaje, un mensaje impactante que llame la atención de los niños. Con una composición ordenada armónicamente para que los distintos elementos del dibujo lleven a una correcta y rápida lectura de la obra.

Esta investigación se debe realizar porque se desea plantear una nueva técnica de enseñanza-aprendizaje a los niños, con la finalidad de enriquecer su cultura, conocimientos e imaginación con los cuentos contemporáneos originales del país. Volviendo a recalcar, los rotafolios son una gran ayuda en la educación, y aún más aplicando nuevas técnicas con cuentos propios de nuestra cultura e ilustraciones, esto traerá grandes beneficios a los estudiantes que lo observan, en este caso a los niños de 3 a 4 años.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

- Diseñar un rotafolio dinámico como herramienta de desarrollo cognitivo-emocional a través de cuentos contemporáneos ecuatorianos para niños de 3 a 4 años, rescatando así valores culturales del país y fomentando el reconocimiento de los escritores contemporáneos con sus obras.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar las características físicas, social emotivo y psicomotrices de los niños de 3 a 4 años.
- Investigar las ventajas de los medios didácticos que motiven más a los niños de 3 a 4 años.
- Recopilar información acerca del cuento, el cuento contemporáneo ecuatoriano y los cuentos más sobresalientes en los últimos tiempos
- Proponer un rotafolio dinámico, como herramienta didáctica para la educación así como también las características de la técnica pop up, ilustración y el diseño editorial.
- Crear y seleccionar ilustraciones que ayuden al mejor desarrollo y estética de las piezas gráficas y también la diagramación de las hojas del rotafolio, aspectos formales, funcionales y simbólicos.
- Incentivar a los niños de 3 a 4 años a escuchar e imaginar las historias, a través del relato de cuentos contemporáneos ecuatorianos.

3. HIPÓTESIS

La utilización del Rotafolio Pop up, logrará dar a conocer cuentos contemporáneos ecuatorianos como parte de la cultura literaria del Ecuador a los niños de 3 a 4 años. Así también fomentar el apoyo a los escritores nacionales contemporáneos y la utilización de sus obras.

CAPÍTULO II

NIÑOS PRE ESCOLARES Y LA EDUCACIÓN

A los niños de tres a cuatro años con frecuencia se les llama pre-escolares. Los niños pre-escolares aprenden mucho y expresan interés en el mundo que los rodea. Les gusta tocar, probar, oler, oír y experimentar por su cuenta. Tienen mucho interés en aprender; ellos aprenden a través de la experimentación y de las acciones. Los pre-escolares aprenden de sus juegos. Se mantienen ocupados desarrollando habilidades, usando el idioma, y luchando por obtener un mejor control interno de sus acciones.

Con frecuencia en esta etapa surgen los temores. Los temores más comunes incluyen los lugares nuevos, las experiencias desconocidas, y la separación de los padres o de otras personas importantes. Los pre-escolares todavía pueden tener dificultades relacionándose con otros niños y compartiendo sus cosas. Dado el desarrollo de su imaginación y de sus fantasías, es posible que todavía tengan problemas distinguiendo la realidad de la fantasía. Puede que hablen de

amistades imaginarias. Los pre-escolares necesitan de un reglamento claro y sencillo para que conozcan los límites de un comportamiento aceptable.

Comprender su crecimiento y desarrollo ayudara a guiar a los pre-escolares por esta etapa. Este capítulo contiene algunas de las características y aparecen en tres categorías principales: físicas, sociales y emotivas, e intelectuales.

2.1 DESARROLLO

2.1.1 EL DESARROLLO FÍSICO

EL DESARROLLO FÍSICO	
NIÑOS DE TRES AÑOS	NIÑOS DE CUATRO AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caminan con los pies en punta. ➤ Se paran sobre un solo pie. ➤ Saltan horizontalmente. ➤ Saben montar en triciclo. ➤ Construyen torres de 6 a 9 bloques. ➤ Saben atrapar una pelota. ➤ Hacen manchones con la pintura. Dibujan o pintan en movimientos horizontales y circulares. ➤ Pueden manejar objetos pequeños (como tableros pequeños y juegos de parques). ➤ Crecen unas tres pulgadas en un año. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tienen un mejor control muscular. Pueden representar personas u objetos en dibujos. ➤ Corren en la punta de los pies. ➤ Saltan en la punta de los pies. ➤ Galopan. ➤ Comienzan a dar saltos. ➤ Tiran la pelota con el brazo. ➤ Se suben a un columpio. ➤ Les gusta desajustar, desabotonar, y desabrocharse las ropas. ➤ Se visten a si mismos. ➤ Pueden cortar con unas tijeras en línea recta. ➤ Les gusta ponerse sus propios cordones en los zapatos. ➤ Pueden hacer diseños y escribir letras rudimentarias. ➤ Son muy activos y agresivos en sus juegos.

Tabla II. I: Desarrollo Físico

2.1.2 EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOTIVO

EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOTIVO	
NIÑOS DE TRES AÑOS	NIÑOS DE CUATRO AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les gustan los juegos dramáticos con los demás niños. ➤ Aprenden a compartir. ➤ Tienen necesidad de un reglamento claro y sencillo y de conocer las consecuencias cuando no se cumple el reglamento. ➤ Sus emociones usualmente son extremas y de corta duración. Hay que estimularlos a expresar sus sentimientos con palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tienen imaginaciones muy activas. ➤ A veces tienen amigos imaginarios. ➤ Pueden ser agresivos, pero quieren tener amistades y les gusta estar con otros niños. ➤ Les gusta mandar y alardear. ➤ Están aprendiendo a tomar turnos y a compartir. ➤ El participar en juegos lo ayuda a aprender a tomar turnos. ➤ Les gusta imaginarse que son adultos importantes (madre, padre, enfermera, oficial de policía, cartero, etc. ➤ Necesitan sentirse importantes y necesitados. ➤ Necesitan oportunidades para sentir más libertad e independencia. ➤ Les gusta que los elogien por sus logros.

Tabla II. II: Desarrollo Social y Emotivo

2.1.3 EL DESARROLLO INTELECTUAL

EL DESARROLLO INTELECTUAL	
NIÑOS DE TRES AÑOS	NIÑOS DE CUATRO AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pueden comunicar sus ideas, necesidades, y hacer preguntas. ➤ Pueden prestar más atención por lo que pueden participar en actividades de grupo. ➤ Estos niños aprenden mejor experimentando. Necesitan una variedad de actividades. Necesitan poder estar tanto fuera como dentro de casa. Necesitan un balance entre los juegos activos y los juegos pasivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hablan mucho. ➤ Les gusta las discusiones serias. ➤ Hacen muchas preguntas, incluyendo el "como" y el "porque" de las cosas. ➤ En su lenguaje usan palabras tontas y vulgaridades. ➤ Sus capacidades para razonar y clasificar se están desarrollando. ➤ Deben comprender ciertos conceptos básicos como números, tamaño, peso, color, textura, distancia, tiempo, y posición.

Tabla II. III: Desarrollo Intelectual

2.1.4 EL DESARROLLO DEL LENGUAJE

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE	
NIÑOS DE TRES AÑOS	NIÑOS DE CUATRO AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> ➤ En esta etapa, la gramática se desarrolla, utiliza el tiempo pasado -se ha caído- los plurales, frases interrogativas, exclamativas, y es capaz de hacer definiciones sencillas. ➤ Habla con frases. las palabras están separadas del sistema motor grueso y se convierten en instrumentos para designar preceptos, conceptos, ideas y relaciones. ➤ El vocabulario aumenta rápidamente alcanzando un promedio de 1000 palabras. ➤ Las palabras que pronuncia también van dirigidas a él, y mientras aprende a escuchar, escucha para aprender. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se desarrolla la comunicación; explica historias, hechos que han pasado, comprende algunos conceptos de espacio, tiempo y número (ordinales). ➤ Puede elaborar e improvisar preguntas interminablemente. Aún articula de manera infantil. ➤ A veces charla solo para llamar la atención. Se divierte con los más absurdos desatinos. ➤ Le interesa observar la forma en que las respuestas a las distintas preguntas se ajustan a sus propios sentimientos. No suele hacer preguntas cuyas respuestas ya conoce. ➤ No construye estructuras lógicas coherentes, sino que combina hechos, ideas o frases, solo para reforzar su dominio de palabras y oraciones. ➤ Es verbal, tiende a complicar las respuestas, su forma de pensar es asociativa. ➤ Su lenguaje es mediano. No le gusta repetir las cosas. Puede sostener largas y complicadas conversaciones; puede contar una extensa historia mezclando ficción y realidad.

Tabla II. IV: Desarrollo del Lenguaje

2.2. EDUCACIÓN SENSORIAL

2.2.1 FUNDAMENTOS DE LA EDUCACION SENSORIAL.

La vida de relación que rodea al niño se inicia a través de los sentidos, ya que a partir de las sensaciones el niño comienza a construir sus propias ideas; por eso, desde el principio, es necesaria la guía en la interpretación de las impresiones sensitivas, en la aclaración de las percepciones sensibles.

Como, el niño desde muy pequeño siente atracción por todo lo que tiene cerca y posee el excitante sensorial suficiente para captar la atención y estimular el órgano sensorial correspondiente. Ve los objetos, quiere cogerlos, llevárselos a la boca, golpearlos, examinarlos, dejarlos caer, etc.

En la edad correspondiente a la educación pre-escolar ya está el niño en condiciones de procesar información, siendo esta capacidad imprescindible para su adaptación y su misma supervivencia. El educador está obligado a poner el mayor empeño en la presentación ordenada y coordinada de todo lo que los niños puedan percibir, convirtiéndose en la educación sensorial la más importante del currículo de este nivel pre-básico.

Como anotara M. Montessori (1937) – la educación de los sentidos tiene una gran importancia pedagógica¹ – siendo con una actuación temprana y oportuna, posible descubrir y corregir defectos que en ocasiones pasan todavía inadvertidos todavía en la escuela hasta que llega el momento que se manifiestan de un modo evidente y como una irreparable inadaptabilidad al ambiente (sordera, miopía etc.) estas teorías son actualmente unánimes entre pedagogos, y psicólogos.

H. NICKEL (1982), tras el estudio crítico de un sinnúmero de investigaciones sobre la percepción infantil, ha podido ver sus conclusiones en este texto:

¹ M. MONTESSORI (31 de agosto de 1870 - 6 de mayo de 1952) Educadora, científica, médica, psiquiatra, filósofa, psicóloga, devota católica, feminista, y humanista italiana.

“el entretenimiento sistemático de la percepción diferenciadora y analizadora debería formar parte de la instrucción pre-escolar, de la educación del niño, antes de su ingreso a la escuela. Habría que impulsarla, pero estrechamente vinculada a unos programas de estudio del medio ambiente y, muy especialmente, a un análisis y a una evaluación concienzudos del contenido...No ha de extrañarnos por ello que el niño, incluso el escolar, se sienta desamparado ante cosas nuevas (cifras, letras, figuras geométricas) si no se le ha preparado correctamente para una adecuada percepción, significación y posesión de las cosas en el contexto general. Los párvulos de 5 años son capaces de una observación a fondo cuando han recibido la debida preparación pedagógica.”²

No se puede seguir considerando la educación sensorial como algo espontáneo, fruto exclusivo de procesos de maduración, sino que depende muy fundamentalmente de la experiencia y del aprendizaje.

2.2.2 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACION SENSORIAL

En el niño, en el ser humano en general, la educación sensorial va encaminada al enriquecimiento y desarrollo de su propia personalidad, a la formación de sentido crítico propio del que se beneficiaran también todos sus actos expresivos y creativos.

Dentro de este ámbito la educación preescolar habría que lograr, entre otras de menor significación, las siguientes metas:

- a) Estimular la perceptividad de todos los sentidos.
- b) Desarrollar la capacidad de discernir los estímulos sensoriales.
- c) Analizar las sensaciones recibidas.
- d) Profundizar en el análisis y recuerdo de las sensaciones.
- e) Diferenciar los objetos según las sensaciones que se perciben: por la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato.

² H. NICKEL, Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia. Herder. Barcelona. 1982

- f) Lograr un nivel de integración sensorial tal que permita la coordinación y el concurso intersensorial para el más exacto conocimiento del mundo exterior.
- g) Complacerse, rechazar y dar juicios de valor (estimaciones) sobre lo que se escucha, ve, toca, saborea o huele.

2.2.3. LOS ÓRGANOS DE LOS SENTIDOS

2.2.3.1 LAS SENSACIONES VISUALES.

El niño tiene la visión completamente desarrollada a los 4 años de edad. El recién nacido percibe solo las sensaciones de claro y oscuro progresivamente aumenta la capacidad de discriminación hasta los 4 años puede distinguir colores fundamentales y algunos secundarios. De la misma forma puede percibir a esa edad distancia y dimensiones de las cosas. El aprendizaje va a depender más de la viveza e intensidad de estímulos que seleccionen para ponérselos adelante.

El objetivo general y específico para la educación visual podría clasificarse en:

- Reconocimiento,
- Identificación y diferenciación de objetos en cuanto a la percepción de su forma, tamaño, color, materia y el más complejo de utilidad.

2.2.3.2 LAS SENSACIONES AUDITIVAS.

Las sensaciones auditivas son esenciales para el conocimiento humano, puesto que sin ellas no podría darse la comunicación oral. Esta es la razón, sin lugar a dudas, de su importancia para el rendimiento escolar, sobre todo en una escuela en donde todavía la transmisión verbal sigue siendo el medio más usual para hacerle llegar al alumno el mensaje didáctico.

La percepción del sonido no depende solo de su intensidad, sino de la pre disponibilidad subjetiva del receptor. El ruido de la circulación puede ser

constante y pasara inadvertido (habituaación), mientras que se pueden oír sonidos de menos intensidad por que resulten más atrayentes o interesantes.

El menor o mayor agrado de la complacencia de las emisiones que se reciban en la escuela depende mucho de que le resulten agradables, por lo que es imprescindible para mantenerlo atento el ir conociendo y conectando con sus gustos, y seleccionando audiciones mas apropiadas para cada momento de la jornada escolar.

2.2.3.3 LAS SENSACIONES TACTILES.

Bajo esta epígrafe general se incluyen también las sensaciones térmicas y pondérales, aun que para referirse a ellas se haya hablado en sentido térmico y barico, respectivamente.

Existe además lo que llamamos un sentido táctil profundo, que esta localizado en el sistema locomotor, que nos trasmite la sensación de nuestros movimientos y de la posición de nuestras extremidades con respecto a las restantes partes de nuestro cuerpo (sensaciones cenestésicas).

2.2.3.4 LAS SENSACIONES OLFATIVAS.

Los niños pueden distinguir desde muy temprano olores de dos tipos: agradables y desagradables. La riqueza en las percepciones olfativas pueden ser consecuencia de buscar ambientes en los que se den determinados olores que pueden resultar agradables para los escolares: como el del campo en primavera, el de la tierra húmeda, el de una rosaleda, un mercado de flores, un herbolario, una confitería, un horno una fábrica de perfumes.

A pesar de la poca importancia que se le concede a la educación del olfato de nuestras escuelas, hay que tener presente que debe correr pareja a la de los demás sentidos.

2.2.3.5 LAS SENSACIONES GUSTATIVAS.

Se da a veces cierta transferencia entre el sentido del olfato y el sentido del gusto, y de esta forma apreciamos olores que en si no serian agradables solo porque corresponden a alimentos exquisitos y aromatizantes que, mas que por su sabor, justifican su presencia por condimentos por su olor penetrante y agradable (laurel ralladura de limón o de naranja, canela vainilla).

En los niños pequeños el sentido de gusto se va desarrollando a la par que aumenta el número de variedad de alimentos que forman parte de su vida. Los cuatro sabores básicos pueden ser ya conocidos por el niño cuando ingresa a la institución escolar: dulce, salado, ácido y amargo.³

2.3 EDUCACIÓN INTELECTUAL

2.3.1 DESARROLLO DE LA MEMORIA

Durante la niñez temprana, los niños muestran un desarrollo significativo de su memoria. Tanto en los niños de esta edad como en los adultos existe una diferencia entre el reconocimiento y el recuerdo. El reconocimiento es la capacidad para identificar algo ya conocido y que vuelve a verse (por ejemplo, distinguir entre un grupo de imágenes cuáles se había visto antes). El recuerdo es la capacidad para evocar el conocimiento de algo que está en la memoria, como describir una imagen que ya se ha visto antes sin que esté presente en ese momento. A cualquier edad resulta más fácil reconocer que recordar.

Cuanto más familiarizados estén los niños con los objetos, mejor pueden recordarlos. También pueden recordar mejor el material cuando los objetos parecen tener una relación entre sí. Por ejemplo, una mesa y una silla.

Los niños recuerdan mejor cuando están motivados para dominar destrezas en general. La motivación hacia la destreza hace referencia a la tendencia de un

³ Buenas tareas (2012). En línea: Educación sensorial. Riobamba 1 de Marzo de 2012.
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentos-De-La-Educacion-Sensorial/461843.html>

niño a ser independiente, utilizar estrategias para resolver problemas y tratar de realizar tareas difíciles.

2.3.2 LA MEMORIA EN LA NIÑEZ

Es probable que el recuerdo más antiguo que tenga una persona sea de algo que ocurrió cuando tenía al menos tres años de edad. No obstante, aunque algunas personas tienen recuerdos vívidos desde los tres años, otras no recuerdan nada anterior a los ocho años. En la niñez temprana, los niños no tratan de memorizar a propósito, pero recuerdan sucesos que les causaron una impresión particular. La mayor parte de los recuerdos son de corta duración y no suelen recordarse en etapas posteriores de la vida.

No obstante, los recuerdos pueden existir aunque una persona no sea consciente de ellos, y recuerdos profundos pueden afectar el comportamiento de una persona sin que se entienda su origen.

2.3.3 TIPOS DE MEMORIA

2.3.3.1 MEMORIA GENÉRICA

Comienza alrededor de los dos años y describe el perfil general de un hecho familiar que ocurre de manera repetida, como subirse a un autobús para ir al colegio o lo que se toma habitualmente para desayunar.

2.3.3.2 MEMORIA EPISÓDICA

Se refiere a algo que sucedió una vez en un momento específico, como una visita al zoológico. Este tipo de recuerdos existe incluso a los dos años de edad, pero persiste solo durante unas pocas horas, semanas o meses y luego se pierde.

2.3.3.3 MEMORIA AUTOBIOGRÁFICA

Es un tipo de memoria episódica, pero hace referencia a recuerdos que tienen un significado personal y forman parte de la vida de una persona. Suele comenzar en la niñez temprana, pero rara vez antes de los tres años. Aumenta lentamente entre los cinco y los ocho años y con frecuencia estos recuerdos permanecen hasta 20, 40 años, o más. Solo aquellos recuerdos que adquieren un significado especial y personal forman parte de este tipo de memoria.

La memoria autobiográfica tiene una función social, pues permite que compartamos con los demás algo de nosotros mismos. Además, es la base para los relatos, canciones, épica, historia y mitos de todas las culturas.

2.3.4 FACTORES QUE INFLUYEN EN LA MEMORIA DE LOS NIÑOS

2.3.4.1. LENGUAJE

El desarrollo del lenguaje es necesario para poder retener y recuperar recuerdos duraderos. Cuando los niños pueden expresar sus recuerdos con palabras, es cuando pueden retenerlos en la mente.

2.3.4.2. INTERACCIÓN SOCIAL

En un experimento (Nelson, 1989), diez niños de tres años visitaron un museo con sus madres. La mitad de las mujeres habló de manera natural con sus hijos mientras estaban en el museo, y la otra mitad se limitó a responder a sus comentarios sin entablar conversación, tal y como les indicaron los investigadores. Una semana después, los investigadores entrevistaron por separado a las madres y a los niños y les hicieron 30 preguntas sobre los objetos que habían visto en el museo. Los niños recordaron solo aquellos objetos sobre los que habían hablado con sus madres, y los del grupo de conversación natural recordaron mejor.

La forma de hablar de las madres de este estudio también influyó en el recuerdo de sus hijos. Algunas de ellas usaron un estilo narrativo, que recurría

a experiencias compartidas con sus hijos, como "¿Recuerdas cuando estuvimos visitando a tu abuela en verano?" y otras adoptaron un estilo práctico, utilizando la memoria para un propósito específico, como "¿Dónde va esta pieza del rompecabezas? Ayer lo hicimos".

Los niños de las madres que usaron un estilo narrativo recordaron más cosas (un promedio de 13 respuestas correctas), mientras que los hijos de madres con un estilo práctico obtuvieron sólo un promedio de menos de 5 respuestas correctas. Los niños recuerdan también más detalles cuando sus padres o madres utilizan un estilo en el que estructuran una conversación añadiendo más información y refiriéndose a un nuevo aspecto del suceso que comentan.

2.3.4.3. ACTIVIDADES INUSUALES

Los niños de tres años recuerdan con más claridad hechos excepcionales y nuevos. A los tres años pueden recordar estos sucesos hasta por un año o más.

2.3.4.4. PARTICIPACIÓN

Los niños de preescolar tienden a recordar mejor los objetos que han usado para hacer algo.

2.3.5 LA ATENCIÓN: BASE DEL APRENDIZAJE

A través de la atención, nuestra mente puede centrarse en un estímulo de entre todos los que hay a nuestro alrededor para ignorar todos los demás. Con la concentración, una de las habilidades fundamentales en el proceso de conocimiento, mantenemos la atención focalizada sobre un punto de interés, durante el tiempo que sea necesario. Sin concentración es prácticamente imposible aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje.

2.3.5.1 CONSEJOS PARA FAVORECER LA ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

1. **Evitar distracciones.** Desechar de todo aquello que pueda distraer la atención del niño: problemas personales, de familia, ruidos, etc.
2. **Diversificar las tareas.** Cambiar de materia o asignatura de estudio cada cierto tiempo. Los cambios ayudan a iniciar el proceso de atención y así el niño podrá mantener la concentración por más tiempo.
3. **Crear rutinas y hábitos de estudio.** Conviene empezar a estudiar todos los días a una hora fija para conseguir un buen rendimiento cerebral.
4. **Marcar tiempos.** Es necesario establecer un tiempo para realizar cada tarea o actividad y que se exija realizarla en el tiempo previsto.
5. **Organizar tareas.** Conviene realizar las tareas más difíciles cuando el niño esté más descansado.
6. **Centrar la mente.** Para estar a pleno rendimiento, la concentración requiere un calentamiento previo, que puede consistir en dedicar unos minutos (no más de cinco) a tachar algunas letras (elegir alguna) de una hoja de periódico.
7. **Trazar metas y objetivos.** Es muy importante que el niño tenga claras las metas a alcanzar, por tanto, si el niño tiene claro su objetivo en el estudio, más de su parte pondrá para conseguirlo.
8. **Intercalar descansos.** El proceso de atención sigue una curva que suele decaer con el tiempo. Por ello, es conveniente intercalar descansos para recuperar la concentración.
9. **Sintetizar y resumir.** Resumir mentalmente lo que se ha escuchado durante una explicación y apuntar con frases cortas los detalles de más interés es una buena técnica para ejercitar la atención.

2.3.6 LA OBSERVACIÓN INFANTIL

La etapa escolar es una de las más importantes de la vida. Está ligada al crecimiento y al desarrollo del ser humano, por ello es fundamental que los niños la transiten con alegría y salud. Sin embargo, los problemas de

aprendizaje son frecuentes en el aula y, generalmente, están vinculados a trastornos de conducta. Estas dificultades que no responden a una sola causa, pueden ser abordadas desde distintos tratamientos, que permitan hacer de la etapa escolar un período placentero.

Las razones por las que un niño no aprende son múltiples: familiares, sociales, educativas, neurológicas o psicológicas. Dependen de cada niño, de su historia personal y de la relación que se establezca con la escuela y el proceso de aprendizaje. Entre los problemas más comunes se encuentran los trastornos de visión, que muchas veces pasan inadvertidos, pero que al no permitir que los chicos vean correctamente, los dispersan en clase. También son frecuentes las dificultades motoras a los problemas en relación con el espacio.

Se trata siempre de lograr que el niño aprenda con felicidad y motivación. Pero también existen otros trastornos mas graves, como la imposibilidad de darle nombre a los objetos conocidos, a los que debe prestarse especial atención.

Otro aspecto importante de considerar son los patrones de aprendizajes de cada persona y que dependen de su historia familiar, personal y ambiental. Los niños con carencia de estimulación y poco contacto con el material de lectoescritura actúan de un modo diferente en la escuela y suelen requerir de mayor apoyo. Un niño que sufre por una situación familiar en la que reina la preocupación también es víctima de una dificultad en el aprendizaje.

Es por ello importante estar alerta a indicios específicos tales como:

- Distracción en clase.
- Falta de interés.
- Excesiva movilidad.
- Trastornos de conducta.
- Aislamiento.
- Dificultades en la relación con compañeros y docentes.

Las dificultades en el proceso de aprendizaje no sólo dependen del niño; muchas veces, es la escuela que falla en su metodología de enseñanza o no

respetar los tiempos de cada alumno. Sin embargo, estas dificultades son reversibles si existe una buena comunicación con los padres, los docentes y todos los adultos involucrados en el proceso de aprendizaje. Detectar a tiempo, o sea hacer prevención, es la clave del éxito escolar.

2.3.7 CREATIVIDAD INFANTIL

La actividad experimental del niño requiere de libertad para crear, para establecer relaciones nuevas. Es muy importante la guía de un maestro creativo para apoyarla, esto es, no hay que reprimir la creatividad en el niño, pero no basta con dejarlo que “bata sus alas en el vacío”.

2.3.7.1 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

La actividad creadora es un campo que está cobrando cada día mayor importancia, tanto para los educadores como para los investigadores. Es importante la actividad creadora en el arte, todo producto artístico, si es realmente el trabajo de un niño, será una experiencia creadora en sí misma.

El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estados por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. La forma en que la conducta del sujeto, en su producción en general y en su forma de enfrentar los diversos problemas vitales.

El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas y poniendo algo de sí mismo, de una manera que es únicamente suya. Partiendo de este simple conjunto propio, hasta llegar a la más compleja forma de producción creadora, hay muchos pasos intermedios. Dentro de los dibujos y las pinturas de los niños, se puede descubrir el desarrollo creador en el independiente e imaginativo enfoque del trabajo artístico. No es indispensable que los niños posean destreza para ser creadores, pero en cualquier forma de creación hay grados

de libertad afectiva o emocional, libertad para explorar, experimentar y compenetrarse de la obra. Esto es tan cierto en el caso del uso de los temas, como en el del empleo de material artístico.

Los niños que se han sentido inhibidos en su actividad creadora por reglas o fuerzas ajenas a ellos pueden retraerse o limitarse a copiar o trazar rasgos mecánicamente. Pueden adoptar, rápidamente, los estilos de otros, pedir ayuda contantemente, o seguirlos ejemplos del trabajo de sus compañeros. No es necesario señalar que si se les ordena no copiar, sino crear por su cuenta, no surte efecto. La actividad artística no puede ser impuesta, sino que debe surgir de adentro. No siempre es un proceso fácil, pero el desarrollo de habilidades creadoras es esencial en nuestra sociedad, y el dibujo del niño refleja el desarrollo de su creatividad, tanto en el dibujo mismo como en el proceso de realizar la forma artística.

Desde el punto de vista de Furth uno de los objetivos más importante de la educación de los niños es el lograr una educación para pensar y coayudar a que los individuos tomen parte activa e inteligente en la formación de la vida y de la sociedad, desde las relaciones personales dentro de la familia, hasta las actitudes hacia otras culturas.

2.3.7.2 ASPECTOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Entre las propuestas para estimular la creatividad en el niño se encuentran, principalmente, aspectos dirigidos a un tipo de educación creativa, no sólo la educación escolar, sino también la que recibe el niño dentro de su entorno, en su núcleo familiar y social.

Se utiliza el término de educación creativa para un tipo de educación planificada no sólo para aprender, sino también para pensar. Se trata de una educación que elimine los prejuicios en cuanto a roles adecuados e inadecuados; que esté encaminada a producir hombres y mujeres que sepan

pensar, que sepan analizar y resolver los problemas a los que se enfrenten cotidianamente en la búsqueda de mejores formas de vida.

La educación creativa está basada en la intervención creativa del maestro; en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino que la información sufre en el niño un procesamiento y que tiene una utilidad práctica.

En la educación creativa se busca el desarrollo de esta capacidad en los niños, esto es, la producción de sujetos de alto nivel de creatividad, sujetos que tiendan a divergir de los significados tradicionales y a realizar producciones originales, sujetos capaces de percibir los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, sujetos capaces de regirse por parámetros de reciprocidad, sujetos autónomos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones.

Dado el amplio trabajo de Torrance en este campo, los aspectos que él de cómo recomendaciones para el desarrollo de la creatividad representan un resumen de lo dicho por muchos otros.

- Postula el aprendizaje creativo, conceptualizado dentro de un marco de orden e información.
- Recomienda fomentar las respuestas originales más que las correctas.
- Sugiere un ambiente comprensivo y estimulante.
- Propone un trato igualitario para niños y niñas.
- Recomienda un marco de disciplina y de trabajo.

Esto implica que el niño requiere para su crecimiento creativo tener un entorno estructurado y personalidades con autoridad a las que pueda recurrir.

La enseñanza creativa requiere de una actitud flexible por parte del maestro. Torrance (1961) aporta cinco principios básicos para el desarrollo de la creatividad, que resultan de gran utilidad para los educadores:

- Tratar con respeto las preguntas del niño.
- Tratar con respeto las ideas imaginativas.
- Tomar en cuenta las ideas de los niños.
- Hacer que los niños dispongan de periodos de ejercitación, libres de la amenaza de la evaluación.
- Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo de los niños, la conexión causa-efecto.

Según este punto de vista, el maestro debe estar dispuesto a que una cosa conduzca a la otra, a salirse del modelo o patrón trazado y a no ver a los niños a través de un prisma tradicional, es decir, por medio de actitudes estereotipadas. Debe relacionarse con los educandos como verdaderas personas: “a no ser que dispongamos de maestros creativos, los alumnos que se atrevan a crear, imaginar y cuestionar, seguirán siendo marginados por maestros hostiles”⁴

Para aprender creativamente se interroga, se infiere, se experimenta, se manipula o se juega con ideas o con materiales. Se aprende y se piensa creativamente en el proceso de intuir las dificultades, los problemas y las lagunas en la información, así como al hacer conjeturas o formular hipótesis sobre estas deficiencias, probar estas conjeturas y posiblemente al revisarlas y someterlas de nuevo a prueba; finalmente, al comunicar los resultados.

En el trabajo diario el niño aprende a hacer uso de sus sentidos, a observar y a escuchar. De esta manera aprende también a descubrir los problemas que le rodean, a manejar materiales de diferentes maneras, a abstraer, a sintetizar y a organizar lo que ven sus ojos. La mayoría de las veces es de mayor relevancia el proceso creativo que el producto resultante de éste.

⁴ TORRANCE, “Educación y Capacidad Creativa”, 1961, pág.23

La educación debería poder asumir la responsabilidad de atender el desarrollo de la sensibilidad creadora en los niños. Poseer sensibilidad auditiva y desarrollarla significa escuchar con atención. Desarrollar sensibilidad visual implica captar diferencias y detalles, no sólo reconocer. Lo mismo puede decirse para el tacto y el resto de las experiencias sensoriales.

El papel del maestro es especialmente importante para el desarrollo de la creatividad. Algunas de las cualidades que éste debe poseer para asumir esta tarea:

- Ha de ser creativo.
- Debe dominar la técnica y por lo menos un medio artístico. De expresión y comunicación, sin resultar extraños los restantes.
- Debe ser capaz de tener un trato pedagógico con los niños y de comprender las expresiones infantiles.
- Ha de estar en condiciones de distinguir el comportamiento grupal específico de los niños, y de interpretar pedagógicamente los procesos de grupo.
- Debe estar preparado para conocer su propio comportamiento y su incidencia sobre el proceso del grupo.
- Es imprescindible que esté dispuesto a dejarse ayudar por el equipo de profesores, reconoce su comportamiento y a observar las estructuras que se dan en el seno del grupo.

2.3.8 PSICOMOTRICIDAD Y DESARROLLO

La experiencia corporal, desde las primeras edades evolutivas, se abastece de contenidos emocionales y afectivos, lo cual permite que emerjan con mayor facilidad las diversas funciones cognitivas y motrices claves para el desarrollo de cada estadio evolutivo. Es decir, las experiencias que el niño va teniendo con su cuerpo en relación a su medio permiten, como señala Piaget, elaborar esquemas y éstos a su vez le permiten diferenciar y continuar sus experiencias hasta llegar a la elaboración definitiva de su “yo”. Por tanto, se hace

imprescindible en las primeras etapas evolutivas la experiencia de emplear la totalidad del cuerpo en el juego simbólico, el comportamiento motor, la espontaneidad, el gesto, la postura, etc., como los medios expresivos básicos por excelencia junto con el lenguaje hablado.

2.3.8.1 PRINCIPIO METODOLÓGICO DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

Si nos referimos a la educación preescolar, el recurso fundamental e indispensable para acceder a la globalidad de la persona no puede ser otro que el juego, ya que a través de éste el niño pone de manifiesto su dimensión física, cognitiva, afectiva y social.

El juego se constituye para este modelo en un recurso que se ajusta a las sugerencias metodológicas de la etapa, que permite los aprendizajes significativos de forma globalizada, la enseñanza activa y ajustada a la forma de aprender y a las posibilidades de cada uno de los niños.

Desde esta perspectiva, se ha de procurar que las sesiones de educación psicomotriz no queden aisladas como un elemento más del curriculum de educación preescolar, sino que se conviertan en un eje importante de nuestra programación, respetando en los niños su forma de ser, de conocer y entender el mundo que los rodea.

Dentro de la programación de las actividades, la educación psicomotriz para los educadores es un espacio y un tiempo que facilitará el desarrollo psicomotor de los niños, por lo que se convertirá en el lugar de los descubrimientos; en algo mágico que permite reflexionar sobre la posibilidad de desarrollar los contenidos del curriculum a partir de las experiencias y vivencias de los niños.

2.3.8.2 EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación psicomotriz como se ha comentado, se halla vinculada a una corriente ideológica que intenta integrar la educación corporal en una

educación global, integral y, muy especialmente, en el ámbito de la educación preescolar.

Desde esta perspectiva la educación psicomotriz puede contribuir a:

- Mejorar el desarrollo de las capacidades de integración de la información y de los recursos corporales que posibilitan la expresión y comunicación humana
- Facilitar y provocar el mayor grado de desarrollo e integración social del niño y niña con diferentes déficits y carencias.

Por consiguiente las funciones de estimulación e integración han de ser conceptualizadas como una unidad en la relación niño - adulto, tanto personal como social dentro del grupo.

2.3.8.3 OBJETIVO DE LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ EN PREESCOLAR

La etapa preescolar es, efectivamente, la edad de las primeras adquisiciones que le permitirán al niño salir, poco a poco, de la "dependencia" con la madre para adquirir una relativa independencia de pensamiento y de acción, merced a la autonomía de movimientos.

A partir de la acción el niño pasa a la representación mental, al simbolismo, a la figuración y a la operación. La actividad corporal y las actividades sensoriales contribuyen de manera fundamental al desarrollo temprano de su inteligencia.

Los objetivos básicos de la educación psicomotriz en preescolar serán por tanto, las vivencias corporales, el descubrimiento del mundo, el propio cuerpo, la asimilación de la motricidad para llegar a la expresión simbólica gráfica y a la abstracción, a base de estimular el movimiento.

2.4 MEDIOS DIDÁCTICOS

2.4.1 LA DIDÁCTICA

El término Didáctica proviene del verbo "didaskhein, que significa enseñar, instruir, explicar.

Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes. Busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia.

2.4.2 OBJETIVOS

- Busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos.
- Pretende junto con la pedagogía analizar y conocer mejor la realidad educativa en la que se centra como disciplina, ésta trata de intervenir sobre una realidad que se estudia.

2.4.3 LOS MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de preescolar), pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de medio didáctico y recurso educativo.

- **Medio didáctico** es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química.

- **Recurso educativo** es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos. Un vídeo para aprender qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico (pretende enseñar), en cambio un vídeo con un reportaje del National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo, no es en sí mismo un material didáctico (sólo pretende informar).

2.4.3.1 COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LOS MEDIOS.

Al analizar los medios didácticos, y sin entrar en los aspectos pragmáticos y organizativos que configuran su utilización contextualizada en cada situación concreta, podemos identificar los siguientes elementos:

- **El sistema de símbolos** (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza. En el caso de un vídeo aparecen casi siempre imágenes, voces, música y algunos textos.
- **El contenido material** (software), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), la forma de presentación y el estilo..... En definitiva: información y propuestas de actividad.
- **La plataforma tecnológica** (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material. En el caso de un vídeo el soporte será por ejemplo un casete y el instrumento para acceder al contenido será el magnetoscopio.
- **El entorno de comunicación** con el usuario, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera, pragmática que facilita...). Si un medio concreto está inmerso en un entorno de aprendizaje mayor, podrá

aumentar su funcionalidad al poder aprovechar algunas de las funcionalidades de dicho entorno.

2.4.3.2 FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LOS MEDIOS.

Según como se utilicen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los medios didácticos y los recursos educativos en general pueden realizar diversas funciones; entre ellas destacamos como más habituales las siguientes:

- **Proporcionar información.** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, vídeos, programas informáticos...
- **Guiar los aprendizajes de los estudiantes, instruir.** Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos... Es lo que hace un libro de texto por ejemplo.
- **Ejercitar habilidades, entrenar.** Por ejemplo un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.
- **Motivar, despertar y mantener el interés.** Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- **Evaluar los conocimientos y las habilidades que se tienen,** como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos.

La corrección de los errores de los estudiantes a veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios) y en otros casos resulta implícita ya que es el propio estudiante quien se da cuenta de sus errores (como pasa por ejemplo cuando interactúa con una simulación)

- **Proporcionar simulaciones que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación.** Por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión.

- **Proporcionar entornos para la expresión y creación.** Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

No obstante hay que tener en cuenta que los medios no solamente transmiten información, también hacen de mediadores entre la realidad y los estudiantes, y mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas en sus usuarios.

2.4.3.3 TIPOLOGÍAS DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.

2.4.3.3.1 A partir de la consideración de la plataforma tecnológica.

En la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

- **Materiales convencionales:**
 - Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...
 - Tableros didácticos: pizarra, franelograma...
 - Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...
 - Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...
 - Materiales de laboratorio...

- **Materiales audiovisuales:**
 - Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías...
 - Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio...
 - Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

- **Nuevas tecnologías:**
 - Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas...

- Servicios telemáticos: páginas web, web blogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line...
- TV y vídeo interactivos.

2.4.3.2 A partir de la consideración de la funcionalidad. Que tienen para los estudiantes:

- **Presentar la información y guiar la atención y los aprendizajes:**
 - Explicitación de los objetivos educativos que se persiguen.
 - Diversos códigos comunicativos: verbales (convencionales, exigen un esfuerzo de abstracción) e icónicos (representaciones intuitivas y cercanas a la realidad).
 - Señalizaciones diversas: subrayados, estilo de letra, destacados, uso de colores...
 - Adecuada integración de medias, al servicio del aprendizaje, sin sobrecargar. Las imágenes deben aportar también información relevante.
- **Organizar la información:**
 - Resúmenes, síntesis...
 - Mapas conceptuales
 - Organizadores gráficos: esquemas, cuadros sinópticos, diagramas de flujo, etc.
- **Relacionar información, crear conocimiento y desarrollar habilidades**
 - Organizadores previos al introducir los temas.
 - Ejemplos, analogías...
 - Preguntas y ejercicios para orientar la relación de los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores de los estudiantes y su aplicación.
 - Simulaciones para la experimentación.
 - Entornos para la expresión y creación.

CUADRO VENTAJAS POR TIPOLOGÍA		
MATERIALES	FORMA DE MOTIVACIÓN	VENTAJA
Materiales convencionales:	Estimulan la participación activa y el trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza para transmitir la información: textos, imágenes estáticas. ➤ Aumenta el impacto de una exhibición. ➤ Es útil para pequeñas audiencias. ➤ Permite sintetizar la información. ➤ Bajo costo de preparación. ➤ Método llamativo que facilita una presentación paso a paso. ➤ Apto para el uso en el campo. ➤ Adecuado para trabajar con iletrados (usando símbolos o dibujos) ➤ De fácil manejo cuando se adquiere cierta práctica. ➤ Sin limitaciones en cuanto a la creatividad (dibujos, fotos, diagramas cuadros sinópticos, etc.). ➤ Explicaciones concretas son posible. ➤ No dependen en absoluto de la electricidad,
Materiales audiovisuales:	Estimulan la imaginación y la capacidad de	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es un material atractivo y puede ser efectivo en el aprendizaje. ➤ Permite la replica de la acción.

	abstracción.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede presentar ejemplos prácticos de la vida real. ➤ Llamativo.
Nuevas tecnologías:	<p>El uso del ordenador desarrolla la coordinación ojo-mano, la resolución de problemas espaciales.</p> <p>A través del uso del teclado y el ratón los niños pueden aprender relaciones causa-efecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimula la percepción óculo-manual. ➤ Desarrollar la motricidad fina. ➤ Refuerza la orientación espacial. ➤ Trabaja la memoria visual. ➤ Desarrolla la memoria auditiva.

Tabla II. V: Cuadro de ventajas de los Medios Didácticos por tipología.

2.4.4 VENTAJAS ASOCIADAS A LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS

Cada medio didáctico ofrece unas determinadas prestaciones y posibilidades de utilización en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que, en función del contexto, le pueden permitir ofrecer ventajas significativas frente al uso de medios alternativos. Para poder determinar ventajas de un medio sobre otro, siempre debemos considerar el contexto de aplicación. Estas diferencias entre los distintos medios vienen determinadas por sus elementos estructurales:

- **El sistema de simbólico** que utiliza para transmitir la información: textos, voces, imágenes estáticas, imágenes en movimiento... Estas diferencias, cuando pensamos en un contexto concreto de aplicación, tienen implicaciones pedagógicas, por ejemplo: hay informaciones que se comprenden mejor mediante imágenes, algunos estudiantes captan mejor las informaciones icónicas concretas que las verbales abstractas...
- **El contenido** que presenta y la forma en que lo hace: la información que gestiona su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), manera en la que se

presenta... Así, incluso tratando el mismo tema, un material puede estar más estructurado, o incluir muchos ejemplos y anécdotas, o proponer más ejercicios en consonancia con el hacer habitual del profesor, etc.

- **La plataforma tecnológica** (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.

2.4.5 LA SELECCIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Para que un material didáctico resulte eficaz en el logro de unos aprendizajes, no basta con que se trate de un "buen material", ni tampoco es necesario que sea un material de última tecnología. Cuando seleccionamos recursos educativos para utilizar en la labor docente, además de su calidad objetiva se ha de considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, tutorización, etc.) están en consonancia con determinados aspectos curriculares de nuestro contexto educativo:

- Los objetivos educativos que se pretende lograr. Se ha de considerar en qué medida el material puede ayudar a ello.
- Los contenidos que se van a tratar utilizando el material, que deben estar en sintonía con los contenidos de la asignatura.
- Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.
- Las características del contexto (físico, curricular...) en el que se desarrolla la docencia y donde se piensa emplear el material didáctico que se está seleccionando. Tal vez un contexto muy desfavorable puede aconsejar no utilizar un material, por bueno que éste sea; por ejemplo si se trata de un programa multimedia y hay pocos ordenadores o el mantenimiento del aula informática es deficiente.
- Las estrategias didácticas que se puede diseñar considerando la utilización del material. Estas estrategias contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a

los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc.

Así, la selección de los materiales a utilizar con los estudiantes siempre se realizará contextualizada en el marco del diseño de una intervención educativa concreta, considerando todos estos aspectos y teniendo en cuenta los elementos curriculares particulares que inciden. La cuidadosa revisión de las posibles formas de utilización del material permitirá diseñar actividades de aprendizaje y metodologías didácticas eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.

Cada medio didáctico, según sus elementos estructurales, ofrece unas prestaciones concretas y abre determinadas posibilidades de utilización en el marco de unas actividades de aprendizajes que, en función del contexto, le pueden permitir ofrecer ventajas significativas frente al uso de otros medios alternativos. Para poder determinar ventajas de un medio sobre otro, siempre debemos considerar el contexto de aplicación ya que, por ejemplo, un material multimedia hipertextual no es mejor que un libro convencional.

CONSIDERACIONES SOBRE LOS COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LOS MEDIOS	
COMPONENTES	CONSIDERACIONES
Sistema de símbolos (textuales, icónicos, sonoros). Todo medio didáctico utiliza un sistema simbólico.	<p>En el caso de un vídeo aparecen casi siempre imágenes, voces, música y algunos textos. Los libros solo usan textos e imágenes.</p> <p>Estas diferencias tienen implicaciones pedagógicas, por ejemplo: hay informaciones que se comprenden mejor mediante imágenes, estudiantes que captan mejor las informaciones icónicas concretas que las verbales abstractas.</p>

<p>Contenido material (software). El contenido que presenta y la forma en que lo hace. Incluye: los elementos semánticos de la información que presentan, su estructuración, la concepción implícita del aprendizaje, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), la forma de presentación y el estilo...</p>	<p>Incluso tratando el mismo tema, dos materiales didácticos pueden diferir por su mayor o menor estructuración, por los ejemplos y anécdotas que incluyen, por los ejercicios que proponen, etc.</p>
<p>Plataforma tecnológica (hardware). Sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.</p>	<p>En el caso de un vídeo el soporte será por ejemplo un casete y el instrumento para acceder al contenido será el magnetoscopio.</p> <p>No siempre se tiene disponible la infraestructura que requieren determinados medios, ni los alumnos tienen las habilidades necesarias para utilizar de tecnología de algunos materiales.</p>
<p>Entorno de comunicación con el usuario. A través del entorno de comunicación el usuario accede al material didáctico.</p>	<p>Propicia unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, según la interacción que genera, la pragmática de uso que facilita, los aspectos organizativos que implica...</p> <p>Por ejemplo, un simulador informático de fenómenos eléctricos permite realizar más prácticas en menor tiempo, pero resulta menos realista que unas buenas prácticas de laboratorio.</p>

Tabla II. VI: Consideraciones sobre los componentes estructurales de los medios.

Por otra parte, interesará que el esfuerzo realizado por el profesor al preparar, desarrollar y evaluar las actividades que realicen los estudiantes utilizando el material didáctico no sea desproporcionado a los resultados que se pueden obtener; por ello analizaremos las ventajas, y también el coste y los inconvenientes que comporta la utilización de este recurso frente a otros materiales didácticos alternativos.

Tampoco es conveniente que el uso de un determinado recurso educativo condicione los contenidos a tratar o la estrategia didáctica que se va a emplear. Son los medios los que deben estar subordinados a los demás elementos curriculares y no al revés; los medios deben contribuir a facilitar los aprendizajes que se pretenden y problemas aprendizaje específicos (fracaso escolar, poca motivación, problemas de comprensión...) que puedan tener algunos alumnos.⁵

2.4.6 LOS 3 APOYOS CLAVE PARA UNA BUENA UTILIZACIÓN DE LOS MEDIOS DIDÁCTICOS.

La utilización de recursos didácticos con los estudiantes siempre supone riesgos: que finalmente no estén todos disponibles, que las máquinas necesarias no funcionen, que no sea tan buenos como nos parecían, que los estudiantes se entusiasman con el medio pero lo utilizan solamente de manera lúdica...

Por ello, y para reducir estos riesgos, al planificar una intervención educativa y antes de iniciar una sesión de clase en la que pensamos utilizar un recurso educativo conviene que nos aseguremos tres apoyos clave:

- El apoyo tecnológico. Nos aseguraremos de que todo está a punto y funciona: revisaremos el hardware, el software, todos los materiales que vamos a precisar.
- El apoyo didáctico. Antes de la sesión, haremos una revisión del material y prepararemos actividades adecuadas a nuestros alumnos y al curriculum.
- El apoyo organizativo. Nos aseguraremos de la disponibilidad de los espacios adecuados y pensaremos la manera en la que distribuiremos a los alumnos, el tiempo que durará la sesión, la metodología que emplearemos (directiva, semidirecta, uso libre del material).

⁵ Peremarques.Pangea (2012). En línea: Medios Didácticos y Los Recursos Educativos. Riobamba 10 de Abril de 2012. <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>

2.4.7 MATERIAL DIDÁCTICO DE CALIDAD.

Para nadie es motivo de duda la importancia de saber leer, menos de escribir. Pero antes que eso, lo fundamental que es la motivación y la alegría al momento de adquirir estos conocimientos. El material didáctico para preescolar considera al niño como niño, por tanto, el trato entre la herramienta y quien la usa se da de manera muy positiva. Esto es fundamental para que los próximos pasos académicos del niño sean y se mantengan en esa línea. El material didáctico para preescolar, por tanto, implica mucho más que el aprendizaje inmediato, dado que se extrapola al sentido mismo de lo que aprender y enseñar implica. Lo fundamental es que el material didáctico preescolar considera la vida del niño o niña en el sentido mismo que tiene. La inocencia y respeto por las diferencias, la identidad y el sentido de personalidad se ven exacerbados cada vez que se usa el didáctico material preescolar. Así es también como los niños agradecen esta forma de aprender, su recepción frente a otras materias, luego en el tiempo, es mucho más abierta y dispuesta a acercarse a ellas.

2.4.8 ¿CÓMO INFLUYE EL MATERIAL DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS?

Los niños alcanzan un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del didáctico material para preescolar compete el destino pensado de que el discernimiento de los pequeños adquiera el matiz de importancia que se merece, se profundice y agudice, hasta que los alumnos que están empezando puedan barajar más y mejores posibilidades asumidas como respuestas correctas. Esta variedad de acción en el didáctico material para preescolares es fundamental, dado que motiva mentes más sanas y democráticas, pensadas para un mundo que no vive meramente de una sola opción correcta, sino que extrapola a la idea de que varias pueden serlo. Este cambio de eje en el didáctico material para preescolar es una muestra de cómo la sociedad ha cambiado sus formas de asumir la vida. El cambio de una forma de ver y apreciar lo correcto, a esta sensación de que dos respuestas totalmente distintas pueden bien ser ambas correctas.

Para quien usó el material didáctico para preescolar hace 15 años, este tipo de posibilidades no existía. Hoy, la tecnología, las tendencias del mundo en que vivimos y su proyección en los cambios realizados al didáctico material para preescolar, evidencia de que las cosas ya no son como antes. Mucho se ha dicho que los niños de hoy son distintos, por tanto, el didáctico material para preescolar debe saber consolidarse en esos cambios y amigar con ellos para potenciar de más y mejor manera las perspectivas que los pequeños jovencitos tienen con respecto a la vida y la enseñanza de la misma. Una actitud como la que pretende el material didáctico para preescolar resulta de una importancia radical, dado que definirá el mundo en que vivirán los niños. Son ellos la verdadera razón por la que el material didáctico para preescolar ha buscado más y nuevas formas de seguir avanzando en sus objetivos. Porque el hecho de que haya tecnología no implica en ninguno de los casos que esta vaya a solucionar la capacidad de razonamiento y humanidad que se merece la preparación de el material didáctico para niños. En beneficio de la causa se presenta el hecho de que los padres de los preescolares también tienen experiencias con el antiguo material didáctico para preescolar, lo que acerca la experiencia de los ahora niños estudiantes.

2.4.9 VENTAJAS QUE OFRECE LA IMAGEN EN LA FORMACIÓN

- **Comunicación.** La imagen comprime la información, pero la capacidad de retención del oyente es mayor. Según los estudios de los que disponemos sobre la retención de contenidos, y con algunas variantes en función de la fuente de la que hayamos tomado los datos, podemos llegar a las conclusiones que aparecen en la tabla.

RETENCIÓN DE CONTENIDOS	
10 %	De lo que oímos
20 %	De lo que vemos
40 %	De lo que vemos y oímos
75 %	De lo que vemos oímos y hacemos

Tabla II. VII: Retención de contenidos.

Rodríguez Diéguez haciendo referencia a este mismo tema advierte que en la revista *Medicamenta* de octubre del 73 en un recuadro titulado: *Cómo aprendemos y cómo recordamos* decía: El 83 % de cuanto aprendemos nos llega por la vista, el 11 % por el oído, el 3,5 % por el olfato y el 1,5 % tan solo por el tacto. El gusto contribuye tan solo con el 1 % en el aprendizaje de conocimientos.⁶

Sin embargo, según reconoce el propio R. Diéguez, de todos los estudios que se citan sobre la influencia de los sentidos en el aprendizaje y la retención de información, es imposible encontrar cualquier referencia. Se trata, en definitiva, de informaciones que tienen más carácter persuasivo que científico.

- **Motivación.** La imagen atrae la atención por la combinación de estímulos, lo que repercute en la retención de los contenidos.

Según un estudio presentado en el año 95 por la Universidad de Minnesota, el uso de los visuales aumenta un 40 % la motivación de los asistentes. En foros y presentaciones empresariales resulta, en un 40 % de los casos, más profesional. Se calcula que, en la actualidad, el 80 % de las presentaciones profesionales se hacen con medios visuales o audiovisuales.

- **Aproximación a la realidad.** La imagen ofrece situaciones similares a las que se ven en la realidad.

En definitiva, cuando empleamos medios visuales como apoyo a la comunicación, nos escuchan más y nos recuerdan mejor.

Según G. Medrano⁷ existen seis situaciones para utilizar la imagen en la formación:

- Ayuda a aclarar o entender cuando la materia es compleja.
- Ayuda a mostrar relaciones y describir procesos.

⁶ RODRÍGUEZ Diéguez, JL. (1995, a) *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación y tecnología de la educación*, Alcoy: Marfil, pp. 21-43.

⁷ MEDRANO, G. (1993) *Las nuevas tecnologías en la formación*. Madrid: Eudema, pp15

- Cuando se trabaja con habilidades personales permite observar el comportamiento de otras personas.
- La representación de datos o estadísticas ayuda a comprender.
- Refuerza la información y añade ímpetu al mensaje verbal.
- Motiva y mantiene el interés.

CAPÍTULO III

EL CUENTO

3.1. ORIGEN DEL CUENTO

El cuento es tan antiguo como el hombre. El ser humano, por naturaleza, comienza a relatar sus realidades, experiencias e imaginaciones, con cierta fantasía y solemnidad. Alguien aseguró que, el hombre de las cavernas, al volver de una peligrosa cacería, relató a su esposa y sus hijos, las penurias que pasó para conseguir alimentos para su familia, dando así origen al cuento. Estas narraciones cortas, sencillas e interesantes, constituyen los llamados "cuentos populares e infantiles"; los encontramos en todos los pueblos del mundo, en su primitiva etapa de civilización.

Contar es una necesidad del hombre. Por eso la perdurabilidad del cuento está asegurada. Mientras exista el género humano, habrá siempre necesidades de expresar la belleza, la alegría y el dolor. Siempre habrá alguien que vuelva a la forma primitiva y simplemente cuente...". El cuento, en sus orígenes, narra el asombro, el miedo, el terror del hombre, frente a los fenómenos de la naturaleza; trata de descubrirlos superficialmente y los explica mediante la

metáfora, así, aparecen los mitos. Cuando el hombre se da cuenta que frente al medio social que lo rodea, es necesario adoptar una conducta ejemplar que sea seguida por sus semejantes, viene la etapa de los cuentos morales: fábulas, apólogos, parábolas, con su finalidad didáctica, que dejan a su paso valederas normas de conducta y de buen comportamiento, para disminuir las complicaciones en la vida.

Los orientales: chinos, árabes y persas, son los abanderados que, antes que Occidente, relucieron importantes colecciones de cuentos. En la Edad Media, el apólogo indio, es trasplantado a España y origina los cuentos morales o ejemplos. Esta influencia se manifiesta en "El Conde Lucanor", del Infante Juan Manuel, que constituye la primera colección de cuentos morales en castellano. Su carácter moralizante aparece 13 años después en el "Decamerón" de Boccaccio y, más tarde, influye en escritores de la talla de Cervantes, Lope de Vega y Calderón de la Barca.

En el siglo XVII, la literatura europea se nutre con la más importante colección de cuentos, al traducir "Las Mil y Una Noches" . Posteriormente aparece el cuento moderno con los rusos, germanos, ingleses y americanos. Las primeras manifestaciones del cuento, en América Latina, las encontramos en Perú, en "Canciones y Cuentos del Pueblo Quechua", de José María Arguedas.

3.2. PRECEPTIVA DEL CUENTO

3.2.1. PECULIARIDADES EL CUENTO

Al cuento, algunos autores, lo denominan "novela en miniatura" pero, en el fondo, presenta ciertas características distintivas, entre las cuales citaré las siguientes:

- **Brevedad.-** El cuento es más corto que la "novela breve", se ciñe a la narración sin intempestivas aclaraciones ni digresiones. El claro y sencillo estilo, aunque movido, suelto y gracioso, no presenta

"hinchazón" ni pretensiones. La brevedad que presenta el cuento, le adapta al ritmo de la época actual.

- **Predominio del Elemento Imaginativo.-** El cuento se caracteriza por el amplio y libre desarrollo de la fantasía y por el puro juego de la imaginación que ofrece un extenso campo a la actividad poética.
- **Intención Moral y Filosófica.-** Esta característica se hace presente, especialmente, en la fase antigua, en los cuentos populares e infantiles. Actualmente, el cuento presenta intenciones socio-económicas o políticas.
- **Condición Sintética.-** Proyecta un cuadro de la vida real, una experiencia o cualquier problema social, con rasgos rápidos, con pocos personajes y, generalmente, comunica una sola impresión. Su condición sintética favorece a las pinturas enérgicas y al embellecimiento de las formas de expresión.
- **Verosimilitud.-** Verdad real y verdad poética, se desenvuelven en un campo fantástico y legendario. La verosimilitud provoca el interés de los lectores. El cuento es una modalidad de la novelística, de profundas raíces populares. Fue la primitiva forma de la novela.

El cuento puede enfocar a un asunto histórico, legendario o fantástico. En cada caso, depende de la narración oral que debe ser con arte y maestría. De la habilidad con que es relatado el cuento, oralmente, depende el éxito o el fracaso.

3.3. LÍMITES SEMÁNTICOS ENTRE: LEYENDA, CUENTO, MITO, FABULA.

Establecer marcadas diferencias entre estas cuatro formas narrativas, resulta muy complejo ya que tienen algunos aspectos comunes.

"La moderna Antropología ha hallado en la leyenda, cuento, mito y fábula, rico filón de sabiduría, historia y cosmogramas de las culturas primitivas, y a su estudio se ha dedicado apasionadamente".

"Hay acuerdo, casi general, de definir a la fábula como una narración en verso de personajes animales y con finalidad didáctica. Caso de ser en prosa se suele hablar de cuentos de animales".⁸

Más difícil resulta señalar los límites entre cuento, leyenda y mito. Sennepe, considera al cuento folklórico o primitivo así: "Sería una maravillosa y novedosa narración, sin localizar el lugar de la acción ni individualizar a sus personajes" y continúa. "En la leyenda, el lugar se indica con precisión, los personajes son individuos determinados, tienen sus actos,

Si el fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica". Al referirse al mito dice: "Una leyenda localizada en regiones y tiempo fuera del alcance humano y personajes divinos"

La leyenda es considerada como tradición popular que circula entre las gentes y se transmite de generación en generación. "Se encuentran siempre en los orígenes de la historia de los pueblos y resulta difícil separarlas de ella".

A la leyenda se le conoce también con la denominación de "Poema Epico Legendario", diferenciándose del poema épico-heroico en que el hecho es histórico y, la leyenda narra hechos fantásticos fundados en una tradición.

3.4. CONCEPTO DEL CUENTO

El cuento está encuadrado en la literatura creadora, en los géneros mixtos o compuestos.

Según GAVOL FERNANDEZ, el cuento es: "Un breve relato en prosa de hechos ficticios -como en la novela-, pero en que abunda más el libre desarrollo imaginativo". Para JESUS MARIA RUANO, cuento es: "redacción no muy larga, sencilla, graciosa e interesante de un suceso histórico o ficticio" . Para Edgar Allán Poe, " es una literatura de imaginación que desarrolla un solo incidente y que puede leerse de un solo tiro".

⁸ LEYENDAS ECUATORIANAS. Biblioteca Clásicos Ariel. Tomo 14. página 9.

Resumiendo estos conceptos y todas las peculiaridades antes mencionadas, el cuento es un breve relato, ocupado por un único hecho, en forma sencilla, graciosa, original e interesante de un acontecimiento ficticio o histórico, con predominio de fantasía, e imaginación capaz de incitar e impresionar al lector.

3.5 CLASIFICACIÓN DEL CUENTO

3.5.1 CLASIFICACIÓN DEL CUENTO POR SU FORMA

3.5.1.1 CUENTO VERSIFICADO.- Es poco usado; es estudiado como poema épico menor.

3.5.1.2 CUENTO EN PROSA.- Relato en prosa, con las características enunciadas anteriormente.

3.5.2 POR SU CONTENIDO

3.5.2.1 CUENTO POPULAR.- Comprende la fase antigua del cuento; predomina la orientación moral, son anónimos. Generalmente, se los encuentra en las literaturas primitivas de todos los pueblos o flotando oralmente en el saber del pueblo.

3.5.2.2 CUENTOS INFANTILES.- Integran la fase moderna del cuento moral o apólogo, basado en la enseñanza. Su trama es sencilla y tiene libre desarrollo imaginativo o fantástico.

3.5.2.3 CUENTO CONTEMPORÁNEO.- Tiene las siguientes modalidades:

- **Cuento poético.-** Se caracteriza por su singular belleza y fantasía. Como modelo tenemos. "El Pájaro Azul", de Rubén Daría; "El Ruiseñor y la Rosa", de Oscar Wilde.
- **Cuentos fantásticos.-** Llamados también de misterio; son de tono impresionante, producto de una sobria y exquisita imaginación. Algunos autores le denominan "La belleza del horror". "El hombre de Arena" y "El Violín de Cremona", de HOFFMANN, son ejemplos de esta clase.

- **Cuentos realistas.-** Destaca notas sico-sociales; es la auténtica modalidad del cuento artístico moderno. Pueden ser psicológicos, humorísticos, satíricos, sociales, históricos, costumbristas, etc .
- **Cuentos regionales.** - Se orientan hacia la realidad, con notas de costumbres locales; son sencillos en su narración y, en ocasiones, se identifican con el cuento folklórico.

3.6 EL CUENTO EN EL ECUADOR

3.6.1 CONSIDERACIONES GENERALES

En el campo folklórico, en el Ecuador han desaparecido valiosas piezas de este género narrativo.

Hasta la presente, poco se ha hecho por recuperar algo que está en agonía constante y, de no poner la debida atención, morirá sin dejar huellas de su existencia. Carvalho Neto dice al respecto: "Me pregunto si en el Ecuador, donde el folklore secreto es tan abundante, según testimonios irrecusables, puede realmente poseer un folklore narrativo tan inexpresivo", y se responde : "Pese a la carencia de fuentes, estoy seguro de que en este país abundan mitos, leyendas, cuentos y casos y que nuestra ignorancia se debe a la ausencia de investigaciones metódicas"⁹

Los esposos Costales, valiosos investigadores en el campo folklórico, han recogido mitos, leyendas y cuentos entre los Salasacas. Entre los cuentos encontramos: " El hombre ocioso que se convirtió en lobo ", "El matrimonio del ratón con la viuda Salasaca" y "El Alcalde pobre".

Los mismos esposos Costales, han seleccionado para su libro de poesía y cuento quichua ecuatoriano, los siguientes cuentos: "Juanchu Urungo" y "Juan Osito ", "Rimay rimayapu cóndor" ("Habla, habla, señor cóndor"), " Pucushca huarmi" (" La soltera"), "Yana misi" ("Gato negro").

⁹ CARVALHO Neto. DICCIONARIO DEL FOLKLORE ECUATORIANO. Editorial, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Quito, 1964. página 41.

Estos cuentos al igual que todos los de América, carecen de una estructura definida. Se encuentran, en casos fusionados dos o tres cuentos en uno solo. Su forma es sencilla y no se detienen en explicaciones circunstanciales o psicológicas.

Sin embargo, el cuento primitivo ecuatoriano, tiene motivos originales, de belleza expresiva y un contenido moralizador, como en todos los cuentos de esta fase.

3.6.2 CUENTO ECUATORIANO DEL SIGLO XIX GENERACIÓN DE 1830-1860

La generación decisiva para el relato ecuatoriano es la de los nacidos entre 1830 y 1860. En esta generación se presentan dos corrientes: la vertiente romántica que comprende a los nacidos entre 1830 y 1845 Y la vertiente pos romántica a los nacidos entre 1845 y 1860.

Son dos las figuras que, en esta generación, alcanzan, paulatinamente y con claridad, delimitar los artículos de costumbre o cuadros locales pintorescos del cuento. Esta dignidad corresponde a José Modesto Espinosa y Juan León Mera.

José Modesto Espinosa, por primera vez, en su carrera de articulista, se embarca hacia el fantástico mundo del cuento y nos lega un famoso ejemplar: "Memorias del niño Santiago Birbiquí". Espinosa, como buen humorista, vio con lucidez lo que debía ser el cuento ecuatoriano y le dio forma, de acuerdo a las exigencias preceptivas que éste exige.

Juan León Mera, fundador de todos los sub géneros y modos del relato ecuatoriano, también llega al cuento, aunque sin mayor éxito, pero con ideas claras y consistentes de esta forma de relato. Mera llega al cuento con el seudónimo: "Pepe Tijeras", destacándose su obra: "Tijerazos y plumadas". En esta generación tenemos una variedad de cuentos y cuentistas, entre los cuales se destacan las siguientes figuras:

NOMBRE	OBRAS	AÑOS
Juan León Mera	Tijerazos y Plumadas	1832 - 1894
Juan Montalvo	El cura de Santa Engracia	1832 - 1889
José Modesto Espinosa	Memorias del niño Santiago Birbiquí	1833 - 1916
Francisco Campos	Narraciones fantásticas	1841 - 1910
Roberto Espinosa	La revista literaria	1842 - 1926
Federico Proaño	La muerte de Milord	1848 - 1894
Miguel Valverde	Las anécdotas de mi vida	1852 - 1920
Carlos R. Tobar	Timoleón Coloma	1854 - 1920
Honorato Vásquez	Primavera en Otoño	1855 - 1933
Ángel Polivio Chávez	Talión	1855 - 1930
Alfredo Baquerizo M.	El Instituto Libre	1859 - 1951
Víctor Manuel Rendón	Cuentos del fin de las Peñas	1859 - 1940
Remigio Crespo Toral	Martirio sin culpa	1860 - 1939

Tabla III. VIII: Cuentista de la Generación de 1830-1860

3.6.3 LA GENERACIÓN DEL NOVENTA

La siguiente generación, denominada: Generación del noventa, no aporta mayormente al desarrollo del cuento como estructura, pero, significativamente, toma una dirección criollista, que dará al cuento ecuatoriano una expresión más original. Enfoca, fundamentalmente, los problemas socio-económicos del pueblo, encaminándose hacia el cuento realista.

Las figuras más destacadas de esta generación, son las siguientes:

Nombres	Obras Importantes
Trajano Mera	El tío Machín
Virgilio Ontaneda	Reveses de la fortuna
Manuel J. Calle	Raza vencida
Luis A. Martínez	Disparates y caricaturas
José Antonio Campos	La pluma blanca
José Antonio Quevedo	Cuento Oriental

Eduardo Mera	Los pobres de espíritu
Modesto Chávez Franco	Broma en todo y cuentos populares
Luis Napoleón Dillon	El león de la montaña
Juan Iñiguez Veintimilla	Prosas de arte
Gonzalo Zaldumbide	Parábola de la Virgen Loca y de la Virgen Prudente

Tabla III. IX: Cuentistas de la Generación del Noventa

Estas dos generaciones del siglo XIX, especialmente la última, se proyecta hasta gran parte del siglo XX, con una clara dirección realista.

Adopta un estilo criollo y enfocan, fundamentalmente, los problemas socio-económicos del pueblo a través del cuento. El cuento ecuatoriano del siglo XIX, fue adquiriendo forma a base de intuiciones, por el propio instinto de nuestros cuentistas. Los influjos europeos que llegaron a América, al Ecuador, vinieron muy tarde. Del modernismo, tomaron únicamente algo que creyeron ser lo más brillante.

3.6.3.1 TIPOS DE CUENTOS CULTIVADOS EN ESTA ÉPOCA

Los principales tipos de cuentos que se cultivó en el siglo XIX y parte del siglo XX, son los siguientes:

- **Costumbrismo.** - Se destacan los Mera: Juan León, Eduardo, Trajano y Luis A. Martínez, en la Sierra y José Antonio Campos en la Costa.
- **Cuento Histórico.** - Toman como base significativa, ciertos episodios de las guerras de la independencia. Se destaca Miguel Moreno.
- **De Miedo y Misterio.** - "Con procedimientos caros al romanticismo español se vuelven consejas de aparecidos, muertos que tornan a la vida, entierros"
- **Historias de amor.** - De carácter romántico y con elementos fantásticos.
- **Cuentos Indigenistas.** - Basado en tradiciones y el diario vivir de nuestros indígenas.

- **Cuento Exótico.** - Que lo escribe fuera del país y, lógicamente, se introduce elementos exóticos.
- **Cuento Criollo.**- Aflora motivos relacionados con la vida de la gente criolla.

3.6.4 CUENTOS DE LA GENERACIÓN DE LOS 30

Esta generación de cuentistas comprende desde 1920 y se prolonga hasta 1960. Se agrupan en décadas de la siguiente manera: la de los años 20 - 1920 a 1930; la de los años 30 1930 a 1940; la de los años 40 -1940 a 1950; la de los años 50 - 1950 a 1960.

La primera década presenta, una potente influencia de la generación anterior. Sin embargo, en la aurora de la década, aparecen obras que demuestran un claro y decidido avance del relato ecuatoriano.

Esta generación cuenta con verdaderas cumbres como: Leopoldo Benítez Vinuesa, Pablo Palacio, José de la Cuadra, Demetrio Aguilera Malta, Joaquín Gallegos, Enrique Gil Gilbert, seguido de un nutrido grupo de cuentistas de importancia.

Aparece el cuento ecuatoriano en revistas de provincias. Loja se lleva el triunfo: " Savia", "Mañana", "Loza". En 1927, Quito y Guayaquil hacen novedad dentro del cuento, demostrando madurez espiritual, lingüística y estilística.

El realismo indigenista ecuatoriano es el centro principal de atracción. Guayaquil se hace presente con el cuento: "La mala hora", de Leopoldo Benítez Vinuesa, Quito, con "Un hombre muerto a puntapiés" del lojano Pablo Palacios, que sigue siendo la cumbre del cuento hasta nuestros días.

Los rasgos espirituales y artísticos de esta generación se motiva bajo el influjo de un Ecuador transformado por la Revolución Liberal, seguido de otros acontecimientos políticos. "Generación fraguada en tiempos convulsos, para una aguda inquietud social, generación con firme voluntad del populismo

artístico, decidida a liberar a la literatura de prejuicios, convencionalismos, artificios, exotismos y superfluidades".

El cuento aparece con estilo vibrante y fuerte. El léxico castizo fue remplazado con la irrupción del habla popular, se introduce alteraciones fonéticas y modismos costeños, quichuísmos serranos.

Esta generación nos entrega un mundo propio de los hombres de la tierra, de la clase obrera, del proletariado urbano, y el paisaje en un segundo momento, de la clase media baja. Se refleja la explotación inmisericorde de la clase dominante a la clase desposeída. La iglesia católica, enquistada en la clase explotadora, da las espaldas ante la crueldad e injusticia propias del sistema.

El cuento de esta generación denuncia con amplitud y franqueza toda la crueldad y abusos cometidos por el terrateniente y secundado por las autoridades civiles y eclesiásticas; pero no proponen soluciones o medios para liberarse. Aparecen ciertas rebeliones del indígena o del montubio y sale a note el poderío del explotador y la debilidad económica, física e intelectual de la clase desposeída. Se exalta con minuciosidad los cuadros sexuales que generalmente, ocurren por el abuso de los amos y sus seguidores con la mujer indefensa de sus siervos.

Esta generación ha producido una gran cantidad de libros de cuentos que, entre otros, son lo siguientes:

NOMBRE	OBRA
Palacio Pablo	Un hombre muerto a punta pies
Salvador, Humberto	Ajedrez
Aguilera Malta, Demetrio	
Gallegos Lara, Joaquín	
y Gil Gilbert, Enrique	Los que se van
De la Cuadra, José	Repisas
Muñoz Cueva, Manuel M.	Cuentos morlacos
De la Cuadra, José	Horno

Andrade y Cordero, César	Barro de siglos
Cuesta y Cuesta, Alfonso	Llegada de todos los trenes dd mundo
Salvador, Humberto	Taza de té
Icaza, Jorge	Barro de sierra
Gil Gilbert, Enrique	Yunga
Dávila Jijón, Enrique	El jaichigua
Fernández, Jorge	Antonio ha sido un hipérbole
De la Cuadra, José	Los sangurimas
Núñez, Sergio	Novelas del paramo y la cordillera
Bueno, Gonzalo	Siembras
Rumazo González, José	Cuento
Dávila Jijón, Enrique	La careta braba
De la Cuadra, José	Guasinton
Núñez, Sergio	Tierra de lobos
Mora Moreno, Eduardo	Humo en las eras
Avellán Ferrés, Enrique	Tablero
Montesinos Malo, Arturo	Sendas dispersas
La Mota, M. A.	Las huellas de una raza
Íñiguez Veintimilla, Juan	Prosas de arte
Larrea Andrade, J-1 ugo	Bajo el fulgor de la lámpara
Rojas, Ángel F.	Un idilio bobo
Vera, Pedro Jorge	La guamoteña
Navarro, Humberto	El barco de papel
Carrión, Alejandro	La manzana dañada
Silva, José Joaquín	Calabozo 51
Corylé, Mary	Mundo pequeño
Dávila Andrade, César	Abandonados en la tierra
Ortiz, Adalberto	La mala espalda
Icaza, Jorge	Seis relatos
Gallo Subía, Gonzalo	Broncano
Vera, Pedro Jorge	Luto eterno
Llerena, José Alfredo	Segunda vida de una santa

Moncayo Donoso Q., Jorge	El baúl maldito
Dávila Andrade, César	15 relatos
Gallegos Lara, Joaquín	Cuentos
Montesinos I\,ta lo, Arturo	Arcilla indócil
Icaza, Jorge	Viejos cuentos
Jácome, Gustavo Alfredo	Barro dolorido
Malina Correa, Gilberto	Almas conturbadas
Gil Gilbert, Enrique	La cabeza de un niño en un tacho de basura
Ortiz, Adalberto	La entundada
	Un ataúd abandonado
Vera, Pedro Jorge	Los mandamientos de la ley de Dios
Cardón, Alejandro	La llave perdida
Andrade Dávila, César	Cabeza de gallo.

Tabla III. X: Cuentistas de la generación de los 30

Estos libros están citados en su orden cronológico de aparición.

3.6.5 EL CUENTO ENTRE LOS AÑOS 1920 A 1950

Esta generación abarca a los realistas nacidos entre los años 1920 y 1950. Como es sabido, sucede a una vigorosa generación, la de los años 30, que edificaron verdaderos palacios dentro del cuento, no solo ecuatoriano, sino latinoamericano.

El cuento de la generación de los 30, llega hasta el agotamiento y la saciedad, la nueva generación pensó que seguir narrando de la misma manera ya no tenía sentido, esto les obligó a seguir buscando nuevas formas de expresión.

Vio con claridad que, la novela y el cuento, domina todo el campo literario y descubren que queda como único medio de novedad, de interés significativo, la REBELION.

Al comienzo, la nueva generación, demuestra cierto cansancio, ya señalado al final de la generación de los 30. Bellolio en sus primeros cuentos no pudo liberarse de esta influencia y tuvo que callarse unos años para incorporarse a la

nueva corriente. Caso idéntico ocurre con el "Grupo Caminos", que, salvo pocas excepciones, siguieron apegados a esa generación.

Unos 10 años de silencio fueron necesarios para disfrutar de los nuevos logros dentro del cuento. Esta pujante generación que ha tomado diferentes tendencias, muchas de sus obras son inéditas, debido a problemas socio-económicos y falta de apoyo de instituciones públicas.

La mayoría de los realistas son hombres nacidos del pueblo, de escasos recursos económicos.

No están en capacidad económica para que sus obras se difundan. El cuento contemporáneo o novísimo, dispone de una temática sin fronteras, y con más naturalidad, denuncian situaciones conflictivas socio-políticas-económicas. (Cuentos de Martínez Queirolo), cuentos políticos (de Donoso Pareja), se deslizan hacia la era tecnológica y cibernética, casos extraños y misteriosos, análisis de situaciones existenciales, a la imaginación infantil, a las alucinaciones metafísicas.

En la estructura, usan la narración en primera persona; la de primera persona para la segunda (narrador en primera persona con interlocutor imaginario); la primera persona para la tercera, (el narrador en primera persona confidente o testigo del héroe), tercera directa (modo tradicional), manejan el diálogo y monólogo.

Se deslizan por diferentes campos tanto formales como semánticos, dando una riqueza de expresión a nuestra literatura.

Esta complejidad ha provocado ciertas confusiones, especialmente, en casos donde han alcanzado suficiente madurez y han provocado la consiguiente desorientación en sus obras. Los nombres de cuentistas que merecen el justo reconocimiento de esta generación, son los siguientes;

NOMBRES	OBRAS
Ayora, Augusto Mario	Escamas de culebras/ y otros cuentos
Viteri Durand, Juan	Aurora/ Tres cuentos por ejemplo/ y un epílogo/
	Cuentos
Díaz Icaza, Rafael	humorísticos/ Cuentos
De la Torre Reyes,	Las fieras/ Los ángeles errantes/ Tierna y
Carlos	violentamente
Rivas Castillo, Alfredo	La máscara
Ramírez Estrada,	Cuatro relatos
Alsino	La perspectiva
Bellolio, Walter	Los mejores cuentos ecuatorianos/ La sonrisa y la
	ira/
Villacís Endara, Carlos	El largo cantina de la playa
Donoso Pareja, Miguel	Cuentos (El retorno, sudor en las manos)/ El pozo
Martínez Queirolo, José	Krelko/ El hombre que mataba a sus hijos
Montalvo Jaramillo, M.	La lluvia muere en silencio
Viteri, Eugenio	Uajay
Torres Castillo, Jorge	El anillo/ 12 cuentos
Rodríguez Castelo H.	El muro de cristal/ La olla embrujada
	Caperucito azul / cuentos de niños y de hombres/IO
Álvaro, Hipólito	historias
Yépez Pasos, Félix	de amor
Terán Egüez, Fausto	La segunda voz
Rumazo, Lupe	Cerote/ La charca
Estrella, Ulises	La rendija
Albán Gómez, Ernesto	Sílabas de la tierra
Béjar Portilla, Carlos	Tiempos: antes del furor
Rodríguez Castelo, H.	Salamandra/ Los mejores cuentos ecuatorianos/
Rodríguez, Marco A.	Pandora
Pérez, Raúl	Simón el mago/Osa mayor/Sanballah
Luna, Violeta	Cinco necromitos/ El secreto del minotauro
Rivas Iturralde,	Los cuentos del rincón

Vladimiro Andrade, Heymann	Da llevando
Varios Autores (Grupo Caminos)	Los pasos amarillos
Varios Autores	El demiurgo
	Cuentos extraños/ El lagarto en la mano
	Cuentos ecuatorianos
	Diez cuentos Universitarios

Tabla III. XI: Cuentistas de entre los años 1920 a 1950

3.6.6 EL CUENTO EN LA ÉPOCA MODERNA 1950 – 1980

Los narradores que desarrollaron su obra en la década de los 50 fueron considerados epígonos —seguidores de una corriente anterior—del realismo, pero en días actuales la crítica ha revalorizado la singularidad del trabajo de escritores como César Dávila Andrade, Rafael Díaz Icaza y otros.

Desde 1970 en adelante se puede identificar la «nueva narrativa ecuatoriana», aunque el adjetivo nuevo siempre gane inadecuación con el paso del tiempo. Los autores buscaron renovación impulsados por hechos políticos y económicos esperanzadores en América Latina y el país —la Revolución Cubana, la explotación del petróleo— y el buen ejemplo de la obra multifacética del boom latinoamericano.

La cuentística de este tiempo revela a autores interesados teóricamente en el hecho literario, preparados para experimentar con estilos y estructuras y que, fusionados con la realidad, eligen puntos de vista narrativos de personajes que se presentan a sí mismos en sus discursos. Campea la subjetividad y la oralidad en sus relatos.

La fe en los talleres literarios —vigentes en el país desde mediados de los 80— permitió el ejercicio literario de la expresión y la crítica, conjuntamente, al darle espacio de crecimiento a jóvenes que pusieron en común sus piezas personales con el ánimo de ganar una primera instancia de lectura ajena.

Muchos de los Prólogo narradores que tienen hoy no más de 50 años, tuvieron su etapa de talleristas (Holst, Vallejo, Andrade, Rodríguez) y ya sea a partir de esa experiencia o con ese impulso, continuaron su camino de escritores.

3.6.7 ÉPOCA CONTEMPORÁNEA (1980 HASTA LA ACTUALIDAD)

En el Cuento Contemporáneo, lo aparentemente mínimo o intrascendente adquiere fuerza y se transforma en el nudo del cuento. El narrador desplaza esa estructura rígida de Principio, Medio y Fin. Podría decir que en el Cuento Contemporáneo lo más importante es la trama o sea la organización del argumento más que el argumento en sí. Existe un vínculo estrecho entre el ambiente y los gustos del personaje.

Profundiza en el mundo interior de los personajes, pues se les presenta a través de sus más escondidos estados del alma.

El tiempo cronológico no es de suma importancia, sino el tiempo anímico y se toma en cuenta el aspecto presentacional, pues se limita a sugerir para que el lector complete, el autor exige presencia de un lector atento que vaya desentrañando los hechos que se presentan y vaya armando inteligentemente las piezas de la novela del tiempo actual.

Los últimos años han ampliado el registro de la escritura de cuentos. Terrenos como el de la literatura policiaca, fantástica y de terror han encontrado cultores entre nosotros. Los lectores —así como el cine, el periodismo y toda clase de lenguajes heterodoxos, como los grafiti— han influido en los autores de tal manera que han sido tomados en cuenta a la hora de escribir, en una positiva dialéctica de intercambios. Y en esa dinámica, todos han salido ganando.

Los nombres de cuentistas contemporáneos que merecen el justo reconocimiento, son los siguientes:¹⁰

AUTOR	OBRAS	RECONOCIMIENTO
María Fernanda Heredia	<p><i>Cupido es un murciélago</i></p> <p><i>Por si no te lo he dicho</i></p> <p><i>Gracias</i></p> <p><i>Cómo debo hacer para no olvidarte</i></p> <p><i>El regalo de cumpleaños</i></p> <p><i>Se busca Papá Noel, se busca príncipe azul</i></p>	<p>1997 Premio Nacional de Literatura infantil Darío Guevara Mayorga.</p> <p>2003 recibió el Premio Latinoamericano de Literatura Infantil y Juvenil Norma-Fundalectura</p> <p>4 ocasiones el Premio Nacional de Literatura infantil.</p> <p>2003 En EE UU, el Premio Benny, en honor a Benjamín Franklin</p>
Edna Iturralde	<p><i>Torbellino</i></p> <p><i>Un día más y otras historias</i></p> <p><i>Entre cóndor y león</i></p>	<p>Premio Nacional De Literatura Infantil Darío Guevara Mayorga, 2001; SKIPPING STONES AWARD, De Los Estados Unidos, 2002 Y 2005; Mención De Honor Del Municipio De Quito, 2003 Y 2004; Premio A Las Artes Quitsato, 2005;</p>
Eulalia Cornejo	<p><i>Porque existes tú</i></p> <p><i>Enriqueta.</i></p>	<p>Premio de Ilustración Darío Guevara Mayorga (2000, 2001, 2006 y 2007) y el tercer lugar en el Concurso Internacional de Ilustración Noma-Unesco, Japón (2003).</p>
Leonor Bravo	<p><i>Cuentos de medianoche</i></p> <p><i>Yo te quiero siempre</i></p> <p><i>Viaje por el país del sol</i></p>	<p>En 1999, el Instituto Nacional de la Niñez y la Familia le otorgaron una Mención de Honor a los Aportes Creativos para la</p>

¹⁰ Alfaguara (2012). En Línea: Artistas contemporáneos, Riobamba, 15 de Mayo de 2012. <http://www.alfaguara.com.ec/>

	<i>¿Y ahora que hiciste, Valentina?</i>	Infancia. En 2006 ganó el Premio Nacional de Literatura Infantil Darío Guevara Mayorga, y en 2005 el Premio Alicia Yáñez Cossío.
Francisco Delgado	<i>Mi amigo, el abuelo</i> <i>El mundo que amo</i> <i>La pelea,</i>	Guayaquil, 1999 (Premio Nacional de Literatura Infantil) Quito, 2006 (Premio Nacional de Poesía Infantil); Quito, 2007 (Premio Nacional de Novela para Niños).
Catalina Sojos	<i>Cantos de piedra y agua</i> <i>Láminas de la memoria</i> <i>Tréboles marcados</i> <i>El rincón del tambor</i>	Premio Nacional de poesía Gabriela Mistral (1989), Premio Jorge Carrera Andrade (1992), Condecoración al mérito Laboral por la Cultura (2009)

Tabla III. XII: Cuentistas Contemporáneos y sus reconocimientos.

CAPITULO IV

DISEÑO

4.1 DISEÑO EDITORIAL

4.1.1 QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación.

4.1.2. PRINCIPALES SECCIONES DE UN LIBRO

4.1.2.1 EXTERIOR:

- **Tapa (cubierta):** es cada una de las dos cubiertas de un libro encuadernado. Puede ser de distintos materiales, en general se utiliza papel, cartón y/o cuero. El diseño de ambas cubiertas debe estar en concordancia con el mensaje del libro. La cubierta frontal incluye normalmente el título de la obra, el nombre del autor, el logo de la editorial y la colección, así como también fotografías o ilustraciones.
- **Sobrecubierta:** es una cubierta delgada que se coloca sobre la tapa, utilizada para decorar y/o para proteger la edición. Muchas veces tiene el mismo diseño de la tapa, y en otras ocasiones el diseño puede variar.
- **Solapas:** son las partes laterales de la sobrecubierta o de la tapa (si es blanda) que se doblan hacia el interior. En ellas se incluyen datos sobre la obra, biografía del autor, colecciones y títulos de la editorial.
- **Contratapa:** no tiene un uso determinado, en algunos casos allí se incluye una síntesis del texto principal o la biografía del autor. Mantiene la línea gráfica de la tapa.
- **Lomo:** es la parte en la que se unen las hojas formando el canto del libro. En él se coloca el título de la obra, el nombre del autor y la editorial.
- **Faja:** es una tira de papel que se coloca alrededor del libro. Cumple una función informativa y promocional -indica, por ejemplo, la cantidad de ejemplares vendidos, el número de edición del libro, comentarios de la crítica-.
- **Título:** su función es esencial, dado que debe atrapar la atención de los lectores de inmediato y a partir de aquí funcionar como introducción al resto del contenido. Se recomienda para los títulos frases cortas, si bien no hay leyes estrictas acerca de esto. Las tipografías serif favorecen la legibilidad, y por ende también son recomendables. Lo fundamental es que el título llame la atención y transmita un mensaje rápidamente.

4.1.2.2 INTERIOR:

- **Páginas de guarda:** son las páginas que aparecen al abrir la tapa de un libro (tapa dura), en las cuales generalmente se imprime un motivo con función decorativa.
- **Portada:** es la página impar ubicada al principio del libro, que generalmente contiene los mismos datos de la tapa (título, nombre del autor y editorial).
- **Contraportada:** es la parte posterior del libro. En algunos casos contiene otras obras del autor, comentarios sobre el texto u otra información, pero otras veces no lleva ningún contenido.
- **Créditos o página de derecho:** es la página que presenta los datos de la edición (año y número), nombres de los que participaron en la realización del libro (diseñador, fotógrafo, ilustrador, traductor, corrector, etc.), Copyright (derechos reservados al autor y editor) e ISBN (International Standard Book Numbers y en español Número internacional estándar del libro, correspondiente al código numérico del país de edición, editorial y temática del libro).
- **Dedicatoria:** la página de la dedicatoria es aquella en la que el autor dedica la obra.
- **Índice:** es un listado en el que se muestran los títulos de los capítulos y las páginas correspondientes, permitiendo localizar fácil y rápidamente los contenidos de un libro. También existen índices de los temas organizados alfabéticamente y con el número de página en el que se mencionan. El índice puede colocarse al principio o al final del texto principal.
- **Texto principal:** incluye el cuerpo del libro y también la presentación, el prólogo, la introducción, los capítulos o partes, los anexos, la bibliografía, y en los casos en que haya imágenes, las ilustraciones, láminas y/o fotografías que contenga el libro. El texto variará de longitud según la tipografía, el cuerpo, el interlineado y la caja tipográfica.
- **Cabecal o encabezamiento:** es la indicación del título de la obra, el nombre del autor y el título del capítulo o fragmento en la parte superior de cada página del texto principal.
- **Pie de página:** es la ubicación habitual del folio o numeración de página y de las notas y citas del texto principal.

- **Folio o numeración de página:** es el número de cada página indicado generalmente al pie de página. El punto de partida para la numeración es la portada. No se folian aquellas páginas fuera del texto principal ni las blancas.
- **Colofón o pie de imprenta:** es el conjunto de datos que da cuenta de las personas que participaron de la edición (imprentas, fotocromistas, componedores de textos), el papel empleado, la tipografía elegida y la fecha y lugar en que se terminó de imprimir. Se ubica en el final del libro (en página par o impar).

Estas son todas las partes que forman la estructura modelo de un libro.

Sin embargo, no siempre los libros siguen este esquema. Esto depende del presupuesto destinado a la edición y de la imagen que se busca dar. Una edición en la que se incluyan todos estos componentes producirá la sensación de gran calidad.

Con respecto a las revistas y a los periódicos puede decirse que en general su estructura es más simple, incluyendo portada, contraportada y texto principal. También se presentan los créditos, el cabezal y los folios.

En el momento de desarrollar el diseño editorial de una publicación es imprescindible tener en cuenta la estructura interna y externa típica y adecuar el diseño a las necesidades específicas que cada edición requiere.

4.1.3. IMPORTANCIA DEL DISEÑO EDITORIAL

Dado que el mundo actual presenta una cantidad enorme de estímulos visuales, el diseño editorial es fundamental para que el lector potencial de una publicación se convierta en un comprador real.

Hay que prestar especial atención sobre todo al diseño exterior de la publicación, así se trate de un libro, una revista o un periódico, ya que la tapa, contratapa, solapas, faja, sobrecubierta, lomo y título son determinantes para que una persona se decida o no por una publicación. Si bien el contenido es fundamental, el éxito en el mercado editorial depende en gran medida del

diseño externo de una publicación, ya que éste puede hacerla sobresalir por sobre otros textos.

Está comprobado que las personas deciden la compra de un libro u otra publicación gracias a lo que leen en el para texto (tapa, contratapa y solapas), especialmente cuando no conocen al autor ni el título de una obra.

El diseño exterior es la llave de acceso al contenido, por ello es de gran importancia obtener una gráfica que responda al mensaje que se transmite en el texto. Si esto no es así se corre el riesgo de malograr la ardua tarea que supone escribir un libro, o llevar a cabo una revista o periódico.

Del mismo modo, un diseño de tapa y contratapa no acorde al texto puede generar confusión en los lectores.

Es necesario que este diseño también esté pensado en función de un sector claramente delimitado de público al que se dirige la publicación, para llamar su atención teniendo en cuenta sus características sociales, culturales, etarias y genéricas.

Por supuesto, el diseño del interior también reviste gran importancia, ya que de la elección del formato, tipografía y organización de las imágenes depende la lectura del texto. Un buen diseño editorial consiste en lograr la coherencia gráfica y comunicativa entre el interior, el exterior y el contenido de una publicación. En este sentido, la función del diseñador especializado es fundamental, ya que es la persona con todos los conocimientos necesarios para la realización gráfica exitosa de una publicación.

4.1.4 GRILLA O RETÍCULA EDITORIAL

“Los objetos semejantes se disponen de manera parecida, a fin de que sus semejanzas resulten más evidentes y así más reconocibles. La retícula sitúa los elementos en un área espacial dotada de regularidad, lo que les hace accesibles; los lectores saben donde encontrar la información que buscan, porque las uniones ente las divisiones verticales y horizontales actúan como

señales indicativas para su colocación. El sistema ayuda al lector a comprender su uso. Un cierto modo, la retícula es como una especie de archivador visual”¹¹

La retícula es un esquema que permite subdividir el campo visual dentro de la caja tipográfica en campos o espacios más reducidos a modo de reja. Los campos o espacios pueden tener o no las mismas dimensiones. La altura de los campos se mide por el número de líneas de texto y su ancho depende del cuerpo de la tipografía. Las medidas de altura y ancho se indican con una misma medida tipográfica.

Los campos están separados entre sí por un espacio para que las imágenes no se toquen y para que se conserve la legibilidad. La distancia entre los campos es de una, dos o más líneas (distancia vertical); la distancia horizontal está en función del tamaño de los tipos de letra y de las ilustraciones.

Tal como se planteó anteriormente, la grilla permite la organización coherente de la información y de las imágenes, teniendo en cuenta el objetivo principal de una publicación: la legibilidad. Es una guía que le permite al diseñador realizar luego el diseño editorial con libertad, asegurando la legibilidad.

4.1.4.1 PARTES DE UNA RETÍCULA

- **Los márgenes.**- Son espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona “viva” en la que puede disponerse tipografía y las imágenes. Los márgenes pueden utilizarse para dirigir la atención, pueden servir como espacio de descanso para el ojo, o bien pueden contener a determinada información secundaria.
- **Líneas de flujo.**- Son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para el texto o las imágenes.

¹¹ SAMARA Timothy, “Diseñar con y sin retícula”, Editorial Gustavo Pili, SL, Barcelona 2006, pag.9.

- **Zonas espaciales.**- Son grupos de módulos que, en su conjunto, forman campos claramente identificables. Puede asignarse un papel específico a cada campo para mostrar información; por ejemplo, un campo alargado horizontal puede reservarse para imágenes, y el campo situado debajo de éste puede reservarse para una serie de columnas de texto.
- **Los marcadores.**- Son indicadores de posición para texto subordinado o repetido a lo largo del documento, como los folios explicativos, los títulos de sección, los números de página o cualquier otro elemento que ocupe una única posición en una maqueta.
- **Los módulos.**- Son unidades individuales de espacio que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.
- **Las columnas.**- Son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; a veces, todas tienen la misma anchura y, a veces, tienen anchuras diferentes en función de su información específica.

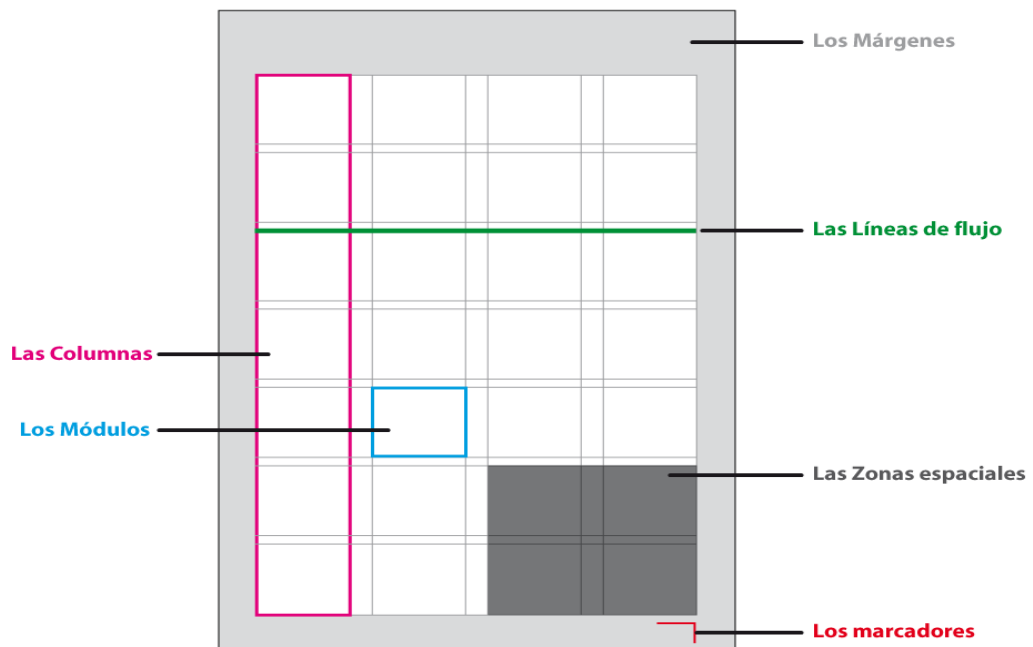


Fig. IV. 01: Partes de la Retícula

4.1.4.2 FASES DE DESARROLLO

Fase 1:

- Valorar las características informativas y los requisitos de producción del contenido: Naturaleza de la información, cantidad de imágenes, ubicación de titulares, etc. eligiendo la retícula que se ajuste mejor a las necesidades específicas del proyecto.

Fase 2:

- Crear la retícula y maquetar (diagramar).
- La retícula no debe limitarme
- En algunos casos la retícula puede romperse
- Una retícula bien creada puede tener infinidad de posibilidades.

4.1.4.3 CÓMO CONSTRUIR UNA RETÍCULA

- Definir el formato de la página.
- Definir los márgenes del documento.
- Establecer la cantidad y tamaño de las columnas (de acuerdo al tipo de documento).
- Establecer el espacio entre columnas.
- Establecer la ubicación de los marcadores.
- Si se trabajará con múltiples tipos de información sería conveniente establecer un sistema modular.¹²

4.1.5 TIPOGRAFÍA

La tipografía es el vehículo del contenido. Además, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en

¹² Gerardo Kloss Fernández del Castillo: Entre el diseño y la edición, Distrito Federal, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2001

cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.). La elección también variará según la extensión del texto. Si se trata de un texto largo, los caracteres deberán ser abiertos, proporcionados y regulares. En caso de querer emplear una tipografía decorativa, ésta deberá usarse en poca cantidad de texto –como títulos por ejemplo-, ya que posee menos legibilidad; también habrá que considerar que sea coherente con el estilo de la publicación.

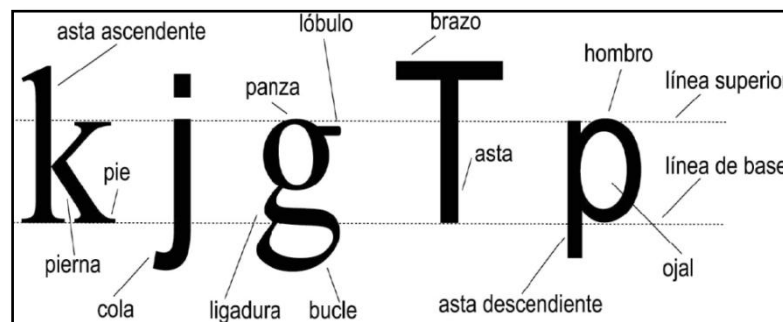


Fig. IV. 02: Tipografía

Los tipos constan de partes que se denominan como: brazos, piernas, ojos, columnas, colas... Estas son las partes que se han utilizado de forma tradicional para la construcción de las diferentes letras.

4.1.5.1 FAMILIAS TIPOGRÁFICAS

Una familia tipográfica es un grupo de signos escriturales que comparten rasgos comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Existen multitud de familias tipográficas. Entre las clasificaciones más aceptables se detalla la siguiente:

4.1.5.1.1 Romanas: Presentan un fuerte contraste entre elementos rectos y curvos y sus remates les proporcionan un alto grado de legibilidad.

- **Antiguas:** Tienen desigualdad de espesor en el asta, por la forma triangular del remate, discretas puntas cuadradas. Entre ellas tenemos: Garamond, Century, Times New Roman.

Garamond

Times New Roman

- **De Transición:** muestran la transición con marcada tendencia a modular más las astas y a contrastarlas con los remates, Ejemplos de este grupo son las fuentes Baskerville y Caledonia.

Baskerville

- **Modernas:** Tienen un acentuado contraste de trazos. Tiene remates finos y rectos del mismo grueso, con el asta muy contrastada. Ejemplos destacables podrían ser Didot, Bodoni, Fenice.

Bodoni

4.1.5.1.2 Palo Seco: Se caracterizan por reducir los caracteres a su esquema esencial. Las mayúsculas se vuelven a las formas griegas y las minúsculas están formadas a base de líneas rectas y círculos.

- **Lineales sin modulación:** formadas por un grosor de trazo uniforme, sin contraste ni modulación, siendo su esencia geométrica.. Ejemplos serían Futura, Avant Garde, Eras, Helvética, Kabel.

Eras

- **Grotescas:** caracterizadas porque el grosor del trazo y el contraste son poco perceptibles y por ser muy legibles en texto corrido. La principal fuente de este tipo es Gill Sans.

Gill Sans

4.1.5.1.3 Rotuladas: Las fuentes rotuladas advierten más o menos claramente el instrumento y la mano que los creó, y la tradición caligráfica o cursiva en la que se inspiró el creador.

- **Caligráficas:** En la actualidad se utiliza en invitaciones a ceremonias o acontecimientos. Como ejemplos las fuentes American Uncial, Commercial Script, Baroque.

Kunstler Script

- **Góticas:** de estructura densa, composición apretada y verticalidad acentuada. No existe conexión entre letras, lo que acentúa más su ilegibilidad. Ejemplo Fraktur, Old English, Wedding Text.

Old English

- **Cursivas:** suelen reproducir escrituras de mano informal, más o menos libre, actualmente se detecta cierto resurgimiento. Ejemplos: Brush, Kauffman, Balloon, Mistral.

Mistral

4.1.5.1.4 Decorativas: Estas fuentes fueron concebidas para un uso esporádico y aislado.

- **Fantasía:** similares a las capitulares, son poco legibles, por lo que no se adecuan en la composición de texto y su utilización es a titulares cortos. Ejemplo Bombere, Joquerman, Croissant.

Jokerman

4.1.5.2 COLOR EN LA TIPOGRAFÍA

Estamos acostumbrados a ver tipos negros sobre papel blanco, y tradicionalmente esta combinación es la más legible. En el momento en que se añade color al fondo, se altera la legibilidad del texto.

Los colores azules y naranja, complementarios totalmente saturados, ofrecen un contraste tonal pleno, pero cuando lo aplicamos a tipo y fondo los bordes de las letras tienden a complicar la lectura. Esto ocurre porque ambos colores poseen un brillo que rivaliza entre sí. La solución es suavizar o acentuar uno de los tonos haciendo que su valor pase a ser claro u oscuro.

4.1.6 IMAGEN

4.1.6.1 IMÁGENES DIGITALES

Es la traducción de los valores de luminosidad y color a un lenguaje que pueda entender el ordenador. Puede ser generado por el ordenador o bien creada a través de algún instrumento de captura tal como un escáner. Se realiza una muestra de la imagen digital y se confecciona un mapa de ella en forma de cuadrícula de puntos o píxeles. A cada píxel se le asigna un valor tonal (negro, blanco, matices de gris o color), el cual está representado en un código binario (ceros y unos).

4.1.6.2 TIPOS DE IMAGEN

4.1.6.1 IMÁGENES VECTORIALES

En las que la información de cada uno de los puntos se recoge en forma de ecuación matemática. Ofrece la gran ventaja de que la calidad de la imagen no varía al modificar el tamaño, y apenas ocupa espacio, ya que una fórmula que represente su forma es suficiente para representar todos los puntos que la componen. Es el tipo adecuado para el diseño de línea y figura.

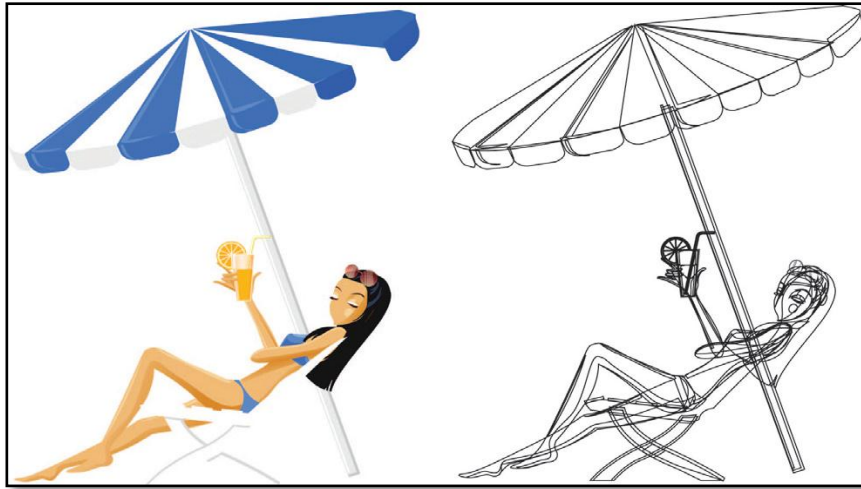


Fig. IV. 03: Imagen Vectorial

4.1.6.2 IMÁGENES DE MAPA DE BITS O BITMAP

Se denominan imágenes de rasterización y usan una cuadrícula de colores conocidos como píxeles. La ventaja que presenta este formato es la posibilidad de recoger una amplísima gama tonal, por lo que es el tipo adecuado para representar imágenes captadas de la realidad. Al trabajar con imágenes de mapa de bits, se editan los píxeles en lugar de los objetos o las formas.

Un píxel puede ser muy pequeño (0.1 milímetros) o muy grande (1 metro). Los gráficos de mapa de bits se obtienen normalmente de escáneres, mediante cámaras digitales o directamente en programas gráficos.

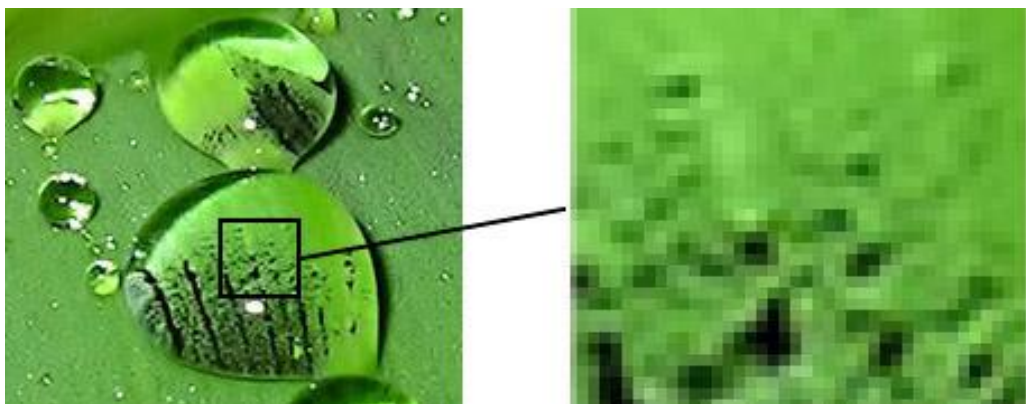


Fig. IV. 04: Imagen Mapa de bits.

4.1.6.3 DIMENSIÓN DE PÍXELES

El tamaño de visualización de una imagen en pantalla lo determinan las dimensiones en píxel de la imagen además del tamaño y ajuste del monitor, se pueden determinar multiplicando tanto el ancho como la altura por el dpi.

- **Imágenes con alta resolución.**- Son las que reproducen más detalles y transición de color más suave que las otras imágenes pero aumentan el tamaño del archivo
- **Imágenes con baja resolución.**- Utilizar esta resolución hace que la imagen al ser impresa produzca una pixelación completa del archivo. El tamaño de visualización de una imagen en pantalla lo determinan las dimensiones en píxeles, el tamaño y el ajuste del monitor.

4.1.6.4 TAMAÑO DE ARCHIVOS

Se refiere a las dimensiones físicas de la imagen, asumiendo que el número de píxeles por unidad de medida se mantiene constante en una imagen, al aumentar el tamaño de la imagen disminuye su resolución y viceversa. Así mismo, al aumentar la resolución de una imagen o número de píxeles por unidad de medida el tamaño de la imagen se reduce. Cuando se desea crear una imagen que llene por completo la pantalla de monitores se puede utilizar una medida de 640 por 480 píxeles.

Se calcula multiplicando (altura x ancho) de un documento a ser escaneado, por la profundidad de bits y el dpi². Debido a que el archivo de imagen se representa en bytes, que están formados por 8 bits, divida esta cifra por 8.

Fórmula 1: Para el tamaño de archivo

$$\text{Tamaño de archivo} = (\text{altura} \times \text{ancho} \times \text{profundidad de bits} \times \text{dpi}^2) / 8$$

Si se proporcionan las dimensiones de píxel, se multiplica entre sí y por la profundidad de bit para determinar la cantidad de bits presentes en un archivo de imagen.

Fórmula 2 Para el tamaño de archivo

Tamaño de archivo = (dimensiones de píxel x profundidad de bits) / 8

4.1.6.5 FORMATOS DE ARCHIVOS

La mayoría de las cámaras en la actualidad almacenan sus imágenes en formato JPEG que comprime la imagen, el formato TIFF ocupan mucho espacio. La ventaja del almacenamiento TIFF es que no hay pérdida de datos en el proceso de compresión.

4.1.6.6 FORMATOS GRÁFICOS

- **BMP.**- Con este formato se puede usar un algoritmo de compresión el cual pertenece al tipo de sin pérdida de datos. Esto significa que se puede economizar espacio en disco al usar este tipo de compresión. Este formato soporta imágenes hasta de 16 millones de colores.
- **PSD:** El formato de Photoshop (PSD) es el formato de archivo por defecto de las imágenes recién creadas y el único que admite todos los modos de imágenes disponibles (Mapa de bits, Escala de grises, Color indexado, RGB, CMYK, Lab y Multicanal), guías, canales alfa, canales de tinta plana y capas (incluidas capas de ajuste, capas de texto y efectos de capa).
- **JPEG.**- Usa compresión con pérdida de datos. Esto significa que parte de los datos que definen la imagen son sacrificados con tal de ahorrar el mayor espacio de disco posible.
- **Ai:** Formato de archivo específico, generado por Adobe Ilustrador (software específico para digitalización de imágenes vectoriales).

4.1.6.7 FORMATOS DE ARCHIVOS PARA MEDIOS IMPRESOS

- **TIFF.**- Este formato solo maneja imágenes de tipo bitmap (no maneja imágenes orientadas a objetos) y puede usar compresión de tipo LZW.

- **EPS.-** Es utilizado por aplicaciones de dibujo orientado a objetos para crear archivos que pueden usarse para obtener impresiones en laser o para incorporar dibujos en diseño publicitario.

4.1.6.8 MODOS DE COLOR

Expresa la cantidad máxima de datos de color que se pueden almacenar en un determinado formato de archivo gráfico. Los principales modos de color utilizados en aplicaciones gráficas son:

- **RGB.-** Trabaja con tres canales, ofreciendo una imagen tricromática compuesta por los colores primarios de la luz, Rojo(R), Verde (G) y Azul (B), construida con 8 bits/ pixel por canal (24 bits en total). Con ello se consiguen imágenes a todo color, con 16,7 millones de colores distintos.
- **CMYK.-** Es el modo orientado a impresión que comprende cuatro colores (cian, magenta, amarillo y negro). Trabaja con cuatro canales de 8 bits (32 bits de profundidad de color), ofreciendo una imagen cuatricromática compuesta de los colores primarios para impresión.

4.1.7 FUNCIONES

La inclusión de imágenes es fundamental, ya que es un modo de reforzar, explicar y ampliar mediante el lenguaje visual el contenido del libro, revista o periódico para el que se está diseñando. La elección de las imágenes es, entonces, significativa, y es importante que las seleccionadas sean coherentes con el texto. La coherencia es clave para evitar dar información extra innecesaria que pueda confundir a los lectores. La selección de imágenes depende también de los destinatarios de la publicación.

Los elementos visuales son sumamente importantes porque atrapan la atención de los receptores y también porque funcionan como formas de descanso en la lectura, facilitando así la legibilidad.

4.1.8 DISPOSICIÓN

La imagen puede ubicarse en distintas partes y con diferente relación al texto, generando de esta manera puntos de atracción diversos. Puede tener sus lados pegados al corte, puede tener forma de viñeta, estar centrada, ocupar toda la página, etc. El diseñador decidirá de qué modo disponer las imágenes según el significado que se busque crear.

4.1.9 ÁREAS DE DESCANSO VISUAL:

Los espacios en blanco son más importantes de lo que se supone, ya que producen una gran sensación de libertad y claridad. Sirven también como descansos y pausas en la lectura, como espacios de reflexión y como formas de equilibrar la composición.

4.1.10 MATERIAL O SOPORTE

Para las publicaciones impresas existe actualmente una amplia gama de papeles que varían en gramaje, textura y color. La elección del papel varía según el tipo de edición y su presupuesto. A la hora de pensar el diseño editorial de una publicación es necesario tener en cuenta la calidad del papel a utilizar, ya que ésta es clave, por ejemplo, para la elección de las imágenes y para el uso de los colores.

Además, el diseñador debe elegir el formato de pliego más conveniente para evitar el desperdicio de papel, de acuerdo con el tamaño de la página del libro, revista o periódico a diseñar. Se deberán dejar márgenes de seguridad teniendo en cuenta el corte final, como también los posibles defectos en la medida original del pliego. Además se deben considerar algunos centímetros más en el lado del pliego en el que las pinzas de las máquinas impresoras toman el papel al momento de imprimir.

Los formatos de papel estándar en la mayor parte del mundo se basan en los formatos definidos en el año 1922 en la norma DIN 476 del Deutsches Institut

für Normung ("Instituto Alemán de Normalización" en alemán), más conocido como DIN. Este estándar ha sido desarrollado por el ingeniero berlinés Dr. Walter Porstmann y se parece a bocetos olvidados datados en la época de la Revolución francesa.

La norma alemana ha sido la base de su equivalente internacional ISO 216 de la Organización Internacional para la Normalización que, a su vez, ha sido adoptada por la mayoría de los países. En general, tan sólo existen diferencias en las tolerancias permitidas.

Paralelamente siguen existiendo, por ejemplo en los EE.UU. y en Canadá, otros sistemas tradicionales. Esto ocasiona regularmente problemas y costos adicionales.

4.1.11 FACTORES A CONSIDERAR EN EL DISEÑO EDITORIAL

Hay tres factores fundamentales que deben considerarse en el diseño editorial:

4.1.11.1 PUBLICACIÓN

Es necesario saber ante todo qué tipo de contenido presenta la publicación para la que se realizará el diseño, así como también hay que tener en cuenta el medio. Cada tipo de medio -revista, periódico o libro, y sus géneros específicos- tienen sus características en cuanto a formato, composición, información y jerarquía de los elementos. Así, el diseño busca expresar el mensaje de la publicación estableciendo una unidad coherente entre texto y gráfica.

4.1.11.2 LECTORES

También hay que considerar a qué público está dirigida una publicación. La composición depende del perfil de los lectores destinatarios. Debe adecuarse a las variables de pertenencia social y cultural, nivel de educación, nivel

económico, edad y género, ya que, por ejemplo, hay grandes diferencias entre una publicación orientada a adolescentes y otra dirigida a amas de casa.

4.1.11.3 COMPETENCIA

A la hora de realizar el diseño no hay que dejar de tener en cuenta las publicaciones de la competencia, sus principales rasgos -positivos y negativos-. Este análisis permitirá desarrollar un diseño original que distinguirá a la publicación en cuestión por sobre las demás.

4.2. ILUSTRACIÓN

4.2.1 ¿QUÉ ES ILUSTRAR? Tres puntos de vista

La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo la idea. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica.

El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas. La primera clase de ilustraciones la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.

La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas.

La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura

del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto.

4.2.2 OBSERVACIÓN, MEMORIA Y REGISTRO

La observación es el método clásico de investigación, además es la manera básica por medio de la cual obtenemos información acerca del mundo que nos rodea.

En este sentido, la observación es de suma importancia no sólo para la ilustración sino para todo el Diseño Gráfico, sin ella es imposible manejar un lenguaje visual ni mucho menos crear imágenes.

Para ilustrar, la observación se ubica como primer paso, es necesaria para configurar nuestras imágenes, la composición, el tema y el color están regidos bajo ésta, por ejemplo sabemos que el color está sujeto a leyes naturales que rigen el tono, la luz y la sombra, sin la observación sería imposible saberlo y aplicarlo. La observación es la clave para comprender.

La memoria es la capacidad que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente.

La memoria es el segundo paso, después de la observación dentro de la ilustración. Nos permite retener lo que ya hemos observado del mundo que nos rodea, nos conecta con otras imágenes y nos hace crear otras a través de lo que ya hemos visto o vivido anteriormente. GUARDA LO OBSERVADO.

El registro es entonces el tercer paso, observamos, guardamos en la memoria y registramos; registrar es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente, con un material determinado la imagen. Para esto es recomendable llevar con nosotros una libreta de apuntes o bocetos, que se ocupará cada vez que se quiera dejar las impresiones de lo

observado en el momento mismo en que ocurren o poner lo registrado en la memoria de lo que ya observamos o experimentamos.

4.2.3 REGISTRO DE IMPRESIONES Y EXPERIENCIAS

Un ilustrador, no solo puede controlar el tiempo, sino también centrar el tema, seleccionando algunas de las características del paisaje y descartando otras, o trasladar los acontecimientos de un día a un solo dibujo, usando los apuntes o simplemente su memoria.

No hay duda que la concepción de un tema es más importante que cualquier otra cosa, por ello vale la pena dedicar un tiempo considerable a los bocetos hasta estar seguro de que se tiene una buena distribución, amén de una buena dramatización del tema. Si pueden mostrar las caras de los personajes, es mucho mejor porque facilita el trabajo posterior, hay que tratar de entretrejer las áreas de luz, medios tonos y sombras, de manera que la ilustración quede equilibrada y bien enfocada.

La mejor manera clásica de registrar impresiones y experiencias es por medio del boceto, utilizando las diferentes técnicas para ello, línea, mancha, gesto y composición, pero un medio también adecuado es la cámara fotográfica que nos permite captar situaciones de manera instantánea y fiel de lo que está ocurriendo en el momento, la cámara mecánica o digital es buena herramienta para lograr registros, que después se seleccionaran para empezar la ilustración.

También podemos hacer uso de recortes, artículos de periódicos o revistas, noticias, etc, que permiten recordar las experiencias e impresiones o crear nuevas situaciones.

4.2.4 RECONSTRUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Una de las razones para usar la ilustración se produce cuando la reproducción es muy importante. En los periódicos, por ejemplo, las imágenes

predominantes son fotografías en semitonos que, según la calidad del papel prensa, pueden quedar muy grises, Las ilustraciones se preparan a menudo para obtener un contraste visual; un dibujo a pluma en blanco y negro constituye una aseveración gráfica como no puede serlo una fotografía más.

Existe también la oportunidad de usar el collage e incorporar objetos representativos, como por ejemplo, boletos de autobús, paquetes de cigarros o periódicos.

Lo que nos ayuda a reconstruir e interpretar nuestras imágenes y conocimientos es formularnos un cuestionario sobre el o los temas a tratar en nuestra ilustración:

- ¿Cuál es la naturaleza de nuestro tema?
- ¿Tiene un estado de ánimo?
- ¿Debe hacerse en color o blanco y negro?
- ¿Es un interior o exterior, de día o de noche?
- ¿Iluminación difusa, brillante, oscura, tenebrosa, etc?
- ¿Es posible contar la historia en más de una manera? ¿De qué modos?
- La situación, ¿depende de las expresiones faciales?
- ¿Qué figura es la más importante?
- ¿Cuál es la idea dominante de nuestra ilustración?

4.2.5 LA ILUSTRACIÓN Y SUS PROCESOS CREATIVOS

Los ilustradores pueden poner énfasis donde quieran, usando color o medias tintas para contrastar las áreas y guiar al lector a lo largo de los diferentes procesos. Pueden diseccionar, capa a capa, para mostrar cómo funcionan las cosas, tanto si se trata del cuerpo humano como de un submarino nuclear.

Los ilustradores pueden dibujar hacia atrás en el tiempo, hasta la edad de piedra, o hacia delante, en el futuro, para dar vida a lo que ven en su imaginación. Para las ilustraciones no existen límites prácticos, sólo los impuestos por la imaginación del ilustrador.

También es preciso contar con un buen lugar para trabajar, para dar rienda suelta a la imaginación, a los procesos, a la experimentación y a la creación.

4.2.6 TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN

La visualización es el proceso de construir una imagen concreta partiendo de una abstracta. Primero debemos procurar entrar en posesión de todos los hechos, y después embellecerlos y completarlos con nuestra propia imaginación.

Primero que nada debemos establecer a cual de los grupos de ilustración nos vamos a enfocar (recordemos el capítulo primero), después hay que delimitar muy bien el fin y el propósito de lo que vamos a hacer. Discernamos cuál es el estado de ánimo, cuál la atmósfera que emanará de nuestro tema. ¿Es un tema alegre? ¿Debe expresar acción, violencia, actividad, vitalidad? ¿O debe ser tranquilizador, reposado, consolador o quizá sombrío? Nuestras decisiones subsiguientes dependerán en mucho de la determinación o delimitación que hagamos de la idea central. Se debe leer y comprender la historia antes de empezar a ensayar. También hay que descubrir cómo son los personajes, los accesorios generales y la ropa en general.

Cabe aquí preguntarse ¿Cuál es la mejor manera de narrar la historia: mediante el ambiente y los personajes, o mediante los gestos y la expresión facial en un enfoque de primer plano, con poco fondo? Generalmente para la ilustración los personajes vienen primero y luego el escenario, esto sin descartar la otra posibilidad: el escenario y luego los personajes.

Se puede empezar a trabajar a partir de pequeños bocetos de imágenes ya establecidas o representando las ideas que se nos ocurran. Un procedimiento sencillo y práctico para visualizar un tema es planear lógicamente el escenario y la acción de las figuras, vistos desde cualquier ángulo.

4.2.6.1 EL PROCESO; propuesta de un modelo general para ilustrar un texto corto.

Antes de proceder a ilustrar un texto es conveniente tener en cuenta ciertos puntos:

- El original debe poseer una amplia gama de valores, ya que durante la reproducción se pueden perder sutiles gradaciones de color.
- Hay que tener en cuenta dónde se situará la letra en la ilustración y elaborar el boceto de acuerdo con esto.
- Cuando una imagen se reduce, su apariencia mejora, así que es preferible que la ilustración original sea de mayores dimensiones que la obra terminada impresa.
- Algunos colores sufren alteraciones cuando se imprimen, sobre todos los amarillos, por lo que es mejor que sean brillantes.

Una vez que se dispone de todo el material de referencia, conviene dibujar un croquis en un cuaderno para hacer bocetos a fin de elaborar la composición de nuestra ilustración, Cuando menos detallados y más sueltos sean mejor, ya que después se pueden pulir calcando el dibujo en otras hojas de papel para hacer bocetos, Este es un método extremadamente útil, dado que permite obtener el diseño definitivo sin que se pierda la fuerza del primer boceto.

En un proyecto no hay ningún elemento aislado: el significado del texto, su colocación, el tipo de letra y la ilustración, todos estos elementos se apoyan entre sí y trabajan conjuntamente. Tienen que usarse de forma que interaccionen y comuniquen, interesen, enseñen o incluso conmuevan al lector o al espectador. Hay que comprobar que la idea funciona , que hemos escogido la vía correcta para tratar el tema y que el impacto del conjunto será el que imaginamos y proponemos.

El grado de contenido de cada boceto varía para cada trabajo. Cuando la ilustración deba tener texto, se requerirá un boceto bien detallado. Si el color es vitalmente importante para el proyecto y juega un papel predominante, será importante que el boceto sea a color.

A veces el boceto deberá ser elaborado hasta formar la base de la ilustración final. El dibujo se irá cambiando o perfeccionando de acuerdo a las mismas exigencias del proyecto y a las posibilidades con que contemos.

4.2.6.2 UN ESPACIO DE TRABAJO PARA LA ILUSTRACIÓN

Todo ilustrador necesita de un espacio de trabajo que le permita realizar su trabajo de una manera agradable y amena, que lo invite precisamente a trabajar, a disponerse a ilustrar.

Muchas personas se plantean la instalación de un estudio como espacio de trabajo, de modo similar a como los fotógrafos adquieren sus materiales y equipo. Por lo general adquieren un equipo extenso y muy caro que supera en mucho sus necesidades reales y sus conocimientos técnicos. Una cámara cara no hace mejor a un fotógrafo, así mismo una cámara sencilla en manos de un buen fotógrafo puede producir resultados de la máxima calidad.

No es necesario gastar enormes sumas de dinero para montar un espacio de trabajo para realizar trabajos excelentes de ilustración.

El primer requisito, que no es necesariamente el más obvio, es una habitación, esto es esencialmente nuestro espacio para trabajar, preferentemente que no se utilice para otros fines. De ser posible se debe escoger una habitación con buena luz natural, para esto lo mejor es una ventana orientada hacia el norte, ya que de esta forma se evitará la luz directa del sol que cambia de intensidad y dirección en el transcurso del día. Los ojos no pueden adaptarse a una situación en la que en un momento la intensa luz del sol cae directamente sobre el trabajo, y al minuto una nube cubre el sol y es casi imposible lo que se tiene delante, además de que la luz directa del sol afecta a algunos materiales y a nuestro propio trabajo. La luz del norte proporciona una iluminación filtrada, reflejada y casi constante. Para esto lo mejor sería un tragaluz en el techo.

Por supuesto en varios momentos se necesitará luz artificial y para esto la iluminación general de nuestro espacio funcionaría con unos tubos

fluorescentes, que iluminan uniformemente espacios más amplios, pero el inconveniente es que la luz artificial altera los colores.

También es importante que nuestro espacio cuente con alguno otro con fuentes de agua como un lavadero, un lavabo, y en general cualquiera donde se puedan lavar algunos materiales de trabajo.

4.2.6.3 EL ESTUDIO DEL ILUSTRADOR

El estudio debe ser necesariamente un espacio grande, con demasiada luz, ventilado y ordenado, donde los objetos de uso frecuente se hallen a la mano.

Pero no solo el espacio de trabajo es importante para ilustrar o mejor dicho, se necesitan de otros componentes para conformar lo que llamamos el nuestro estudio.

Por supuesto, lo más importante después de conseguir una habitación, es un buen tablero de dibujo, que representa una buena inversión ya que con él se va a trabajar durante todo el tiempo. Para conseguir trabajos de total precisión hay que tener la garantía de que la superficie de trabajo es perfectamente cuadrada por todas partes. Si no puede permitirse un tablero que cuente con sistema mecánico hay que asegurarse de que tiene una regla bien colocada en el lado izquierdo, que ofrece un buen recorrido para la escuadra en T.

El tablero puede ser una unidad individual o ir colocado sobre la superficie de una mesa. Si es del primer tipo, hay que comprobar que la base se encuentre bien sólida. La altura y el ángulo del tablero deben ser graduables. Si por el contrario se utiliza una mesa como apoyo para el tablero, ésta ha de ser resistente y estable. En cualquier caso es casi imposible trabajar sobre una superficie poco sólida.

Para disponer de una fuente cercana de luz se pueden emplear flexos que se sujetan a la mesa o el tablero de dibujo con una abrazadera. Los buenos flexos pueden ir también adosados sobre una base pesada, o colgarse en la pared, justo en lugar que se requiera para trabajar. Algunas lámparas ajustables tienen bombillas fluorescentes, otras una combinación de luz fluorescente e

incandescente. Este último tipo es más adecuado para el trabajo en color que la luz incandescente pura.

Lo ideal, aunque no esencial es contar con una silla giratoria. También es de gran ayuda que la altura de la silla sea graduable, de forma que se pueda colocar en la mejor posición para cada tipo de trabajo, En términos generales, la altura debe ser aquella que nos permita mirar el trabajo desde arriba y no desde un ángulo plano.

Una caja o mesa de luz puede ser de gran utilidad en trabajos de visualización ya que ahorran tiempo a la hora de calcar imágenes de ilustraciones y fotografías, y proporcionan una mayor precisión en los pequeños detalles. También son muy útiles para ver diapositivas a color y negativos.

También necesitará un lugar para cortar, recortar y montar los trabajos, de modo que se deje espacio para una plantilla de diagramador.

Un corcho en la pared ayudará a comprobar el aspecto del trabajo en posición vertical y desde cierta distancia.

Ya que se tiene el mobiliario básico, hay que actuar de manera similar al adquirir los materiales.

He aquí una lista de materiales útiles para complementar el equipo básico para el estudio del ilustrador:

- Lápices negros suaves B y duros H de diferentes numeraciones
- Lápices azules para dibujo
- Lápices de colores
- Portaminas
- Regla de plástico transparente de 300 ó 450 mm. (30 ó 45 cm.)
- Regla de acero
- Escuadra en T
- Cartabón de 300 (30 cm.)
- Escuadra de ángulo variable
- Compás
- Plantilla para curvas
- Estilógrafos de diferentes numeraciones
- Un par de tijeras afiladas

- Un escalpelo y una cuchilla
- Borrador de plástico
- Goma de modelar
- Cinta adhesiva
- Cinta mágica
- Cinta aislante
- Tinta china negra
- Tinta china de diferentes colores
- Plumillas y puntillas de diferentes grosores
- Carboncillos
- Conté de colores
- Una selección de pinturas como gouache, pastel, acuarelas, etc.
- Una brocha ancha
- Pinceles de diferentes medidas: finos, medianos y anchos.

Desde luego cada ilustrador tendrá a la mano revistas, libros, anuncios, textos, recortes y demás materiales que le ayuden en el desarrollo de su actividad creadora dentro del campo de la ilustración.

4.2.7 TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ILUSTRACIÓN

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura durante este mismo período de tiempo, sobre todo si observamos los trabajos de ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas, análogas, y consecuentemente, técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Grandes artistas como Matisse, Dalí, Chagall, Fujita, De Chirico, Braque, y hasta cineastas como Fellini, entre otros, Así como exponentes especializados como Sir Arthur Rackham, Harol Foster, Sequelles, Ronald Shirley, Disney, Giger, Steadman, entre otros, han sido dibujantes e ilustradores y han utilizado las más diversas posibilidades técnicas que nos brinda el material: lápiz, pastel, tinta, etc.

4.2.7.1 RECONOCIMIENTO DE TÉCNICAS BÁSICAS: TÉCNICAS SECAS

Dentro de las técnicas básicas y dentro de los procedimientos secos, quizá, los más sencillos sean los lápices y las pinturas de colores en madera, pero existe una gran variedad de medios para conseguir resultados concretos, el grafito, el pastel seco y el pastel graso, la pluma y la tinta son algunos de las técnicas secas que nos permiten desempeñar nuestro trabajo como ilustradores.

Existen muchos ilustradores que han realizado sus trabajos solo con lápiz negro, aunque la mayoría simultanee esta técnica con otras.

La mayor característica de las técnicas secas es el uso de un solo material o pigmento que lo conforma, son materiales de aplicación directa, esto es que no necesitan de algún aglutinante ó medio para que tiñan o penetren en nuestra superficie de papel, cartón, etc.

4.2.7.2 GRAFITO Y PASTEL

La historia del lápiz se remonta a 1564, cuando se descubrió en Borrowdale Inglaterra un yacimiento de grafito puro. Estas minas aprovisionaron a toda Europa hasta el siglo XIX.

El grado de dureza del grafito se indica en dos formas. El grado B para los lápices o barras blandas, generalmente el 9B es el más blando (suave), y el H para los lápices o barras más duras, aquí generalmente el 10H es el de mayor grado de dureza, Este sistema sirve de guía a la hora de elegir el instrumento más apropiado para un trabajo en particular. Por lo general los grafitos más blandos, así como el pastel, deben utilizarse sobre un papel que posea un grano suficiente para recoger y retener las partículas de grafito que se desprendan de éstos, mientras que las superficies más lisas como la cartulina son más adecuadas para grafitos duros.

Hay dos tipos de grafito:

El lápiz y la barra que se encuentra en diferentes grosores y calidades. Aunque se puede utilizar cualquier papel es conveniente aplicar un fijador a las obras realizadas.

Con grafito se pueden obtener resultados inmediatos, se puede trazar, bocetar, y obtener resultados a base de línea o mancha. Se distribuyen en lo posible las masas, obteniendo calidades de blancos y una gama bastante amplia de grises casi hasta obtener el negro.



Fig. IV. 05: Ilustración a lápiz.

Los pasteles son ideales para realizar obras expresivas y llenas de vida. Con ellos se consiguen desde colores muy saturados hasta tonos delicados de dibujos texturizados, lo que permite al ilustrador crear imágenes impactantes.

El pastel es el medio más asociado a menudo con ilustraciones suaves e irreales, el pastel puede, de hecho, usarse de formas muy distintas. Sus colores profundos y puros son al mismo tiempo ricos e impuros. No es un medio para pequeños detalles: nos encontramos que la mayoría de los ilustradores que usan los pasteles producen ilustraciones de gran tamaño.

Hay dos tipos de pasteles, los pasteles secos y los pasteles al óleo o grasos, las técnicas que se emplean en ambos son parecidas.

En el mercado se halla disponible una gran variedad de pasteles secos, desde las barras circulares hasta las barras rectangulares y todos se venden en una amplia gama de colores.

Cualquier tipo de papel sirve para pintar con pasteles, aunque existe un papel especial que se vende en diferentes tonos y que posee una cara rugosa y otra fina. Existen tres tipos de pasteles secos. En primer lugar, los pasteles blandos, que poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes. Con todo presentan el inconveniente de romperse con facilidad dada su textura quebradiza. En segundo lugar los pasteles duros, que son más resistentes por que poseen más aglutinante. Por último los lápices de pastel, que están recubiertos de madera y que son más limpios y fáciles de usar y de transportar, aunque los resultados que se consiguen con ellos son diferentes. Es conveniente tener cuidado con la zona donde se va a trabajar, ya que los pasteles ensucian demasiado.

Los colores se mezclan con los dedos, con un pincel, un difumino o mediante mezclas ópticas, y se pueden modificar acentuando su tono o creando áreas de punteado y se emplean papeles de colores para producir medios tonos, papel blanco para crear efectos de luz y sombras leves, y papel sepia o negro para crear zonas más oscuras.

La delicada naturaleza de los pasteles secos los hace ideales para crear ilustraciones decorativas e impresionistas mezclando combinando los colores. Una vez que se ha terminado la obra, es imprescindible fijar los colores al papel con un fijador a fin de que no se emborren.



Fig. IV. 06: Ilustración con la técnica pastel seco.

4.2.7.3 PASTEL GRASO

Una de las técnicas de mezclar pasteles grasos consiste en tejer los trazos de color, es decir en tramar líneas paralelas cortas y largas. Otra manera de mezclar este medio es superponer capas de colores diferentes. En ambas técnicas, se puede hacer que aparezca después el color de base raspando los colores de encima. Si se desea combinar pastel con otro medio de pintura, sirve de gran ayuda aplicar trementina con un pincel a la obra realizada con pasteles.

Los pasteles grasos, igual que los secos, se aplican de muchas maneras; muy suavemente, dejando que se aprecie el papel, o ejerciendo más presión y depositando más pigmento. Los colores pueden superponerse y después mezclarse con el dedo o un difumino, o bien pueden tramarse, es decir, enlazar los trazos. La diferencia entre los pasteles grasos y secos radica en su textura. Los grasos son cerosos y los secos poseen una consistencia parecida a la tiza. Los pasteles grasos, dada su textura cerosa, se pueden aplicar en capas densas y pulirse y rasparse a fin de crear una dimensión lineal. También pueden mezclarse o alterarse con disolvente.



Fig. IV. 07: Ilustración con la técnica pastel graso.

4.2.7.4 ILUSTRACIÓN EN TÉCNICAS SECAS REPRODUCCIÓN Y CONTEXTO

Dentro de la ilustración encontramos diversas técnicas, con las que podemos trabajar y variar de acuerdo a nuestras propias demandas. Así podemos encontrar a las denominadas técnicas puras, que son aquellas en las que encontramos un solo material o pigmento; o mixtas, en las que encontramos mezclados o yuxtapuestos diversos materiales, además de las recientes técnicas informáticas o digitales realizadas directamente en soportes electrónicos.

A las primeras que hemos denominado puras, y que utilizan un solo componente, podríamos agruparlas en dos bloques: un primer bloque en donde se encuentran los materiales de aplicación directa, denominados también procedimientos secos, como el lápiz, el grafito, los colores de madera, el carboncillo, la sanguina, el pastel, las barras de pastel-óleo, las ceras, el lápiz conté, el bolígrafo y los rotuladores. En el segundo de los bloques se encuentran las técnicas que utilizan un disolvente líquido más o menos fluido, orgánico o no, y que se aplican a través de un instrumento, ya sean pinceles, brochas, algodón, esponja, plumilla o spray, las más conocidas son la acuarela, la tinta, el óleo, el acrílico y el gouache.

En las denominadas técnicas mixtas encontramos todos los materiales enumerados anteriormente, mezclados o yuxtapuestos, además del collage y la fotografía.

4.2.7.5 PLUMA Y TINTA

Si ojeamos un montón de libros de ilustración escogidos al azar comprobaremos cuán a menudo los ilustradores se han servido del dibujo realizado con líneas. Un ilustrador puede crear su propio estilo con líneas expresivas, pero describir una forma tridimensional con líneas es algo que requiere de mucha práctica.

Uno de los estilos más tradicionales de ilustración; la pluma y la tinta nunca pasan de moda y los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación. La calidad del dibujo es crucial: este es un medio en el que un mal trabajo se hace realmente evidente.

Para el dibujo basta con tener plumillas y manguillos o un portaplumas que tenga un orificio para plumas de dibujo grandes y finas, una selección de plumas, tinta china y papel de dibujo y de algodón. Probando con los diversos tipos, debe hallarse antes del trabajo de dibujo propiamente dicho una pluma que se adapte a la propia mano y al fin para el que se emplea. Quien quiera dibujar con firmeza y rapidez utilizará plumas que discurren sin esfuerzo por el papel y cuyas líneas pueden ensancharse fácilmente con una mayor presión. Si se prefieren las formas de representación sutiles se elegirán plumas de dibujo finas y duras, que tienen que ser conducidas cuidadosamente sobre el papel, por que la punta se clava con facilidad y la tinta china salpica. Pero en sí, una sola plumilla da diferentes tipos de grosores.

Si se trabaja con la adecuada precaución, pueden conseguirse muy buenos resultados incluso sobre cartón rugoso. Para el trabajo resultan apropiados todos los colores líquidos o fluidificados, tales como la tinta china, tinta normal, colores de acuarela, colores de esmaltado, etc.

Se puede acuarelear el trabajo previamente hecho con pluma, pero se requiere de una tinta que no se descomponga con la aplicación ulterior del color de acuarela, por ejemplo la tinta china. Esta tarda algún tiempo en volverse resistente al agua, que puede ser de 24 hora, así que para mayor seguridad deberá hacerse una prueba.

Muchos ilustradores prefieren tonos pardos como el sepia a la tinta china negra. Pero si sobre el dibujo a tinta debe pasarse acto seguido color de acuarela, el contraste entre el color y el dibujo resulta más armónico como consecuencia del efecto de las líneas marrones, el conjunto es más suave que si se hubiera pasado tinta china negra.

Quizá lo más importante dentro de un trabajo de pluma y tinta sea precisamente la línea, para esto hace falta una aplicación limpia y eficaz y saber los tipos de rayado.

Los rayados son líneas paralelas trazadas con regla o a pulso. Con los rayados se representan grises y cuanto más próximas se encuentren las líneas, tanto más intenso será el tono de gris, hasta que en el límite, aparezca como negro integral o, si se utiliza otro color, como tono pleno. Los oscuros se logran por consiguiente con la aproximación recíproca de las líneas, pero también cruzándolas (lo que se llama un rayado cruzado) o aumentando su espesor. Lo último resulta más difícil de lograr, más consecuente es el rayado cruzado con líneas de igual grosor.

El principio del dibujo a pluma es la creación de tonos mediante combinación del blanco y el papel y el oscuro de la línea. Es como una cortina de alambre puesta sobre una ventana, cuanto más grueso el alambre y más apretada la malla. Más se oscurece. Un valor es producido por la cantidad de blanco que queda visible. Se puede hacer una escala de valores con la misma pluma.¹³

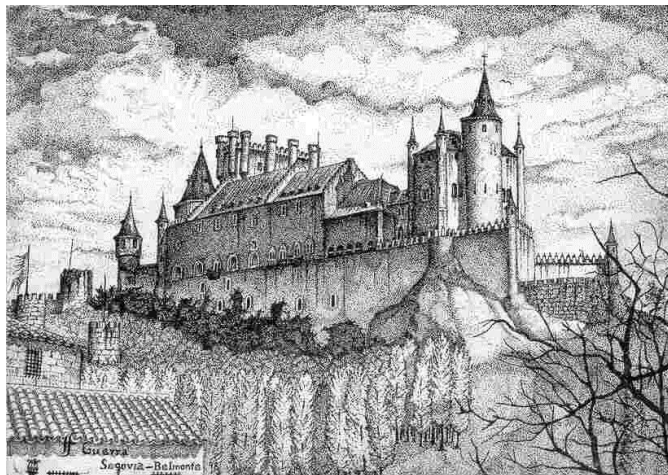


Fig. IV. 08: Ilustración a tinta.

¹³ LAING, John. RHIJANNON Saunders, Davies. Materiales gráficos y técnicas. Tursen Hermann Blume. 1996

GÜNTER Magnus, Hugo. Manual para dibujantes e ilustradores. Gustavo Gili. Barcelona. 1992

SLADE, Catharine. Enciclopedia de técnicas de ilustración. Acanto. Barcelona. 1998

4.2.7.6 SCRATCH

Dentro de las técnicas de Scratch, encontramos de manera profesional el Scratch board, que es literalmente “cartulina para raspar”, es una técnica de ilustración gráfica, de construcción de significados visuales susceptible de aplicarse a los procesos de reproducción e impresión directos. Esta técnica, como el nombre lo indica, consiste básicamente en raspar con distintas herramientas sobre un cartón especial compuesto de una base de yeso y recubierta con tinta negra para obtener líneas blancas sobre un fondo negro, es decir dibujando en negativo a diferencia de las técnicas de ilustración con tinta china, donde se realizan los diseños en positivo: líneas negras sobre fondo blanco. El scratch board es una técnica de ilustración esgrafiada, tanto por su proceso de ejecución (raspar, rayar, esgrafiar, grabar) como por los resultados y efectos gráficos que se obtienen (líneas blancas sobre fondo negro, gamas tonales por grises ópticos, efectos de esgrafiado y raspado, etc.) el scratch esta estrechamente ligado a las técnicas tradicionales de huecograbado y de xilografía.

En este caso el soporte tradicional es un cartón rígido scratch board de diferentes tamaños que se vende en dos presentaciones, el cubierto con yeso o estuco, a su vez recubierta con una película de tinta china negra, pero tiene un costo muy elevado y presenta también la desventaja de que los errores no pueden ser corregidos a la hora de realizar un diseño y es sumamente frágil. Pero se puede utilizar un soporte alternativo por un material usado en la industria para fabricar empaques: La lámina de estireno de color blanco.

Otra técnica dentro del scratch es que sobre un cartoncillo tipo ilustración, por ejemplo, se ilumine con crayolas de manera muy libre y se aplique una capa de tinta china negra después, también se procede a esgrafiar o raspar.

Como técnica de ilustración el scratch resulta altamente eficaz. Otra manera bastante interesante para usarlo es utilizar los pasteles, sirve de gran ayuda ablandar los pasteles calentándolos un poco.¹⁴



Fig. IV. 09: Ilustración a scratch.

4.3 LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LOS NIÑOS

Los colores pueden influir en las emociones y en la conducta de las personas, como ya sabemos y como podemos leer en esta curiosa página, pero tienen mucha mayor influencia en los niños, quienes son los mayores receptores de todos los estímulos que transmiten.

El color es una apreciación subjetiva que hacemos nosotros, no es algo característico de un objeto o de una imagen. Los efectos que tienen sobre nosotros y sobre los más pequeños, se debe a la percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, teniendo relación con el cerebro y el sentido de la vista de cada uno.

El **rojo** es un color cargado de vitalidad y energía. Se recomienda su presencia allí donde se pretenda estimular la acción: zonas de recreo, indumentaria, etcétera. Al igual que es un gran enemigo de la depresión, es poco

¹⁴ BECERRA, Gonzálo. GÓMEZ Morin, Mauricio. Ilustración en Scratch, técnicas y materiales. UAM. México. 2001

recomendable para quienes sean hiperactivos o agresivos pues les impide la concentración al ser tan llamativo visualmente.

El **amarillo** estimula la actividad mental por lo que es muy recomendable en niños que tienen poca concentración. Por ese motivo, utilizándolo en tonos pastel en ambientes de trabajo de los niños, como por ejemplo en libros y escritorios, se impulsa la actividad intelectual.

El **naranja** combina los efectos del rojo y el amarillo: por un lado nos aporta energía y, por otro, alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez y estimulan el apetito de los niños y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la acción. Este color es perfecto en ambientes de juego en combinación con colores neutros.

El **verde** relaja el sistema nervioso de los niños ya que produce armonía, por lo que es ideal en ambientes de descanso, sobre todo en colores pastel.

Al igual que el verde, el **azul** es un color muy importante para la relajación de los niños ya que produce paz y sueño. Debido a esto, es utilizado para ambientar cuartos y camas infantiles.

El **violeta** es un color importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la estética y la habilidad artística, por lo que es muy productivo en ambientes para colorear o crear.

El **rosa** es el color de la ilusión y los cuentos de los niños, por lo que es importante en libros de fantasía y en juguetes. Por el contrario, debido a las influencias sociales, el color rosa es un color asociado a la feminidad por lo que es importante que no se creen prejuicios sobre los colores.

El **negro** influye negativamente en el sistema nervioso y emocional de los niños, ya que transmite oscuridad y temor, de manera que no es recomendable en ambientes infantiles ya que tiene un efecto depresivo.

Finalmente, el **blanco** produce una sensación de vacío. Es importante su uso en espacios llenos de color para apaciguar el efecto de ya que aporta luz pero no es recomendable en grandes cantidades.¹⁵

4.4 ROTAFOLIO

El rotafolio es entre los materiales didácticos de imagen fijo, un auxiliar de presentación, permite rotar sus láminas conforme se va desarrollando la sesión y tratar todos los puntos básicos de un contenido sin omitir, ni alterar el orden del tema, este tipo de láminas se caracteriza por presentar imágenes de un contenido secuencial que facilita las tareas de aprendizaje.

Las láminas son un material de uso directo elaborado en papel con ilustraciones a base de textos cortos, figuras claras y concretas. Con este material es posible que el maestro muestre en forma objetiva conceptos. Asimismo, cualquier integrante del grupo puede consultar el material para verificar las secuencias a elementos que integran la información de las láminas en cualquier momento.

4.4.1 DEFINICIÓN

Un rotafolios consiste en un objeto semejante a un cuaderno, pero mucho más grande. Contiene una secuencia de láminas o folios unidos entre sí por una argolla, gancho o soporte. Su utilización busca apoyar la exposición de un contenido con dibujos, frases, láminas o textos ilustrativos que sintetizan las ideas

Es de gran ayuda didáctica, podemos utilizarlo como apoyo visual para desarrollar charlas con personas adultas, para recitar una poesía, para contar

¹⁵ Xtec (2012). En línea: Psicología del color. Riobamba 10 de Abril de 2012 <http://www.xtec.cat/~aromero8/acuarelas/pscologia.htm>

un cuento, para planificar con los niños el desarrollo de un taller, el recorrido de una excursión, etc.

El tamaño de un rotafolios depende del número de participantes y se puede utilizar en grupos numerosos de hasta 50 personas. El número de folios depende de la extensión del tema, pero no debe sobrepasar los 14 o 15 pliegos.

Generalmente un rotafolios presenta un tema completo. En cada lámina se representa una idea que se va completando con la siguiente, por lo que es un recurso para presentar procesos o contenidos que lleven una secuencia lógica.

El texto de un rotafolios debe tener solo los puntos sobresalientes o conceptos fundamentales de un tema, ya que sobrecargar el mismo distrae la atención de los alumnos y resta calidad y estética a la presentación. Es recomendable elaborar las frases con el menor número posible de palabras y utilizar principalmente gráficos, ilustraciones, flechas, asteriscos, rayas y otros símbolos para llamar la atención y facilitar la comprensión de los alumnos.

En esencia el rotafolios contiene una manera de pensar; de desarrollar ideas; y de validar soluciones. Por ello una secuencia temporal de hojas o folios, se adelanta, se frena o se detiene, para hacer reflexionar a una audiencia que conduzca a un determinado aprendizaje. Los mecanismos de pensamiento que se ponen en ejercicio durante una exposición con rotafolio, básicamente nacen de la percepción e interpretación de la información visual, donde la palabra del educador es la fundamental vía de comunicación con los estudiantes.

4.4.2 OBJETIVOS

Como recurso didáctico el mismo tiene la tarea de amenizar la forma en la que se desarrolla un tema expositivo. Podemos observar dos objetivos principales:

1. Combinar la comunicación oral con el recurso visual a fin de lograr un mayor impacto.
2. Desarrollar habilidades de percepción y de discriminación visual.

4.4.3 CLASIFICACIÓN

4.4.3.1 SEGÚN LA DISPOSICIÓN DE LAS HOJAS.

Se clasifica en rotafolio simple, rotafolio de hojas invertidas, rotafolio doble, rotafolio tipo libro.

4.4.3.1.1 ROTAFOLIO CON HOJAS SIMPLES

Se confecciona este rotafolio uniendo por la parte superior todas las hojas para que los puntos consecutivos de la presentación puedan exponerse al levantar individualmente cada hoja hacia arriba y hacia atrás. Las hojas pueden ser de papel delgado como el de imprenta o el de envolver, y en este caso el rotafolio deberá apoyarse sobre una caja o cajón colocado sobre una mesa. Pero si a las hojas se les coloca una portada y contraportada dura, de cartón u otro material resistente, el rotafolio podrá quedar parado sin necesidad de ningún otro punto de apoyo. En este tipo de rotafolio se requiere escribir sólo en un lado de las hojas.



Fig. IV. 10: Rotafolio con hojas simples

4.4.3.1.2 ROTAFOLIO DE HOJAS INVERTIDAS

Este tipo de rotafolio consiste en una serie de hojas que se unen en la parte inferior. El material impreso se va exponiendo en las hojas individualmente, hojeándolas hacia adelante. Al bajar las hojas, éstas descansan sobre una mesa u otra superficie plana. La naturaleza de este rotafolio no permite el uso de algunos de los materiales sugeridos para confeccionar el rotafolio de hojas simples, ya que el papel fino, como el de imprenta o de envolver no es suficientemente grueso para sostenerse solo, a menos que las hojas al ser volteadas hacia arriba se sujeten con tachuelas a un tablero. El material más satisfactorio para confeccionar estas hojas es el cartón.

Este tipo de rotafolio tiene la ventaja de poderse manejar con mayor rapidez, pues las hojas bajan fácilmente, requiriendo menos tiempo que el anterior donde es necesario levantar las hojas y voltearlas hacia atrás. Según se puede observar en la ilustración, este rotafolio requiere algún tipo de respaldo contra el cual puedan apoyarse las hojas al presentarse el material impreso en cada una de ellas.



Fig. IV.11: *Rotafolio de Hojas Invertidas.*

4.4.3.1.3 ROTAFOLIO DOBLE

Como en los dos tipos presentados anteriormente, este rotafolio consiste en un grupo de hojas unidas entre sí. Cada hoja puede tener material impreso en sus dos lados y al hacer la presentación se utilizan dos hojas simultáneamente. Por usar los dos lados de cada hoja, se reduce el costo de los materiales.

El material requerido para las hojas debe ser fuerte y consistente, lo más recomendable es el cartón o cartulina gruesa. Perforando cada hoja en el centro del lado por el cual no se unen, se obtiene la posibilidad de colgar este rotafolio en una pared, o de sostenerlo cómodamente con una mano al colocar un lápiz en el círculo perforado. Este tipo de rotafolio es eficaz para combinar dibujos, gráficos, figuras ilustrativas u otras informaciones con títulos o frases explicativas que refuerzan la comprensión y retención de lo que se está enseñando.



Fig. IV.12: Rotafolio Doble

4.4.3.1.4 ROTAFOLIO TIPO LIBRO

Como su nombre lo indica, este rotafolio se arma en forma de libro en el cual es recomendable colocar una tapa y contratapa de material duro e ilustrarla atractivamente como se hace en las tapas de los libros. Las hojas interiores

pueden ser de papel común, e impresas en ambos lados. Para su presentación, este tipo de rotafolio, requiere de una base donde ser apoyado.¹⁶



Fig. IV.13: Rotafolio Tipo Libro

4.4.3.2 SEGÚN EL LUGAR DÓNDE SE LO USE.

Se clasifica en:

- **De pared:** Se colocan dos clavos en la pared y sobre ellos se montan las hojas de rotafolio, que se irán cambiando en la medida que progresa la información.
- **De caballete:** Se montan las hojas sobre un caballete móvil, lo que permite mostrarlas con más facilidad, se pueden transformar mejor.
- **De escritorio:** Se unen las láminas con un arillo y se coloca en un escritorio.

4.4.4 LINEAMIENTOS TÉCNICO-METODOLÓGICOS PARA SU ELABORACIÓN Y USO.

- Hacer un resumen breve del tema.
- Hacer un boceto de los puntos más importantes.

¹⁶ FORD, Leroy. Ayudas Visuales Como Realizarlas, Editorial Mundo Hispano, 2007

- Transcribir el contenido en hojas o cartulinas.
- Elaborar un guion dando la descripción necesaria a cada imagen con los puntos de énfasis, de discusión, de preguntas, etc.
- Ubicar en un sitio visible a la audiencia.
- El expositor debe colocarse a un lado del rotafolio en el momento de realizar la presentación de las láminas y frente a la audiencia para mantener el contacto visual con todo el equipo.

4.4.5 ELEMENTOS DE UN ROTAFOLIO

- **La portada:** conviene realizar una portada donde va escrito el nombre del tema, unidad de aprendizaje que será abordado en la clase o exposición. Este es el momento donde docente o expositor podrá presentar el tema en forma general.
- **Motivación:** Es una lámina relacionada con el tema del rotafolio. Este elemento puede ser utilizado como base para un comentario o anécdota que permita captar la atención del auditorio y motivarlo.
- **Desarrollo temático:** Comprende el grupo de hojas que desagregan al tema central en sus partes principales.

4.4.6 RECOMENDACIONES PARA LA ELABORACIÓN DE UN ROTAFOLIO

- **Color:** Aun cuando frecuentemente se seleccionan los folios de color blanco, también se pueden utilizar los de color azul claro o amarillo. Sobre este último destacan muy bien la tinta del marcador color azul oscuro, el rojo y el verde oscuro.
- **Margen:** Es conveniente dejar un margen o zona muerta en todos los bordes de la hoja, el cual será mayor en la parte de la información al pasar las hojas.
- **Texto:** El texto a incluir debe ser breve y simple, que presente sólo las ideas relevantes. No debe ser mayor de ocho (8) renglones por láminas.

- **Tipo de letra:** Debe hacerse con trazos claros y sencillos. Se recomienda el uso de letras de imprenta o cursiva con rasgos redondeados, por ser letras de fácil lectura que requieren menos tiempo para leerlas. Una vez seleccionado un tipo de letra, evite mezclarlo con otro
- **Tamaño de la letra:** Debe ser proporcional al tamaño del auditorio. Se recomienda letras de 3 centímetros de alto por 2 de ancho aproximadamente, para grupos pequeños.
- **Presentación:** Debe evitarse fraccionar las palabras al final de cada línea y el uso de abreviaciones.
- **Rotuladores:** Pueden usarse marcadores punta gruesa de solución acuosa, (no permanentes), o de tinta indeleble.
- **Legibilidad del Color:** En la elaboración de las láminas de rotafolio, también se debe prestar atención a las combinaciones de colores, tanto entre los utilizados para presentar información como en el efecto de contraste que producen los colores sobre la lámina base.

4.4.7 VENTAJAS

- Es útil para organizar aspectos de un mismo tema con secuencia lógica.
- Permite explicar paso a paso un proceso o procedimiento que así lo requiera.
- Se usa para ilustrar una narración.
- Permite resaltar los puntos más importantes de una exposición.
- Su elaboración es sencilla.
- Es muy fácil de transportar.
- Los materiales con los que se elabora son de bajo costo.
- La permanencia del mensaje admite retomar los contenidos
- Si es necesario, permite regresar las láminas para analizarlas nuevamente.
- Cuando se usa el rotafolio con hojas previamente elaboradas, estas deben ser preparadas y ordenadas con cuidado. Cada una de ellas debe

llevar el mensaje en forma precisa, resaltando los puntos clave. Cuando una lámina no se adapte a la idea que se busca expresar, debe ser eliminada.

4.4.8 DESVENTAJAS

- Al realizar o elaborar el rotafolio lleva mucho tiempo en acabarlo.
- Es necesario tener buena letra y ser cuidadoso en cuanto a no tener faltas de ortografía.
- No es muy confiable, ya que sin darse cuenta, por causas externas o ajenas a las nuestras, se podría mojar, arrugar o romper.
- No es útil para textos largos.
- No se recomienda para grupos numerosos.¹⁷

4.5 TÉCNICA POP UP

4.5.1 DEFINICIÓN

El libro pop-up es un libro con elementos de papel dentro de las páginas que pueden ser manipuladas por el lector. Muchos se refieren a un libro como un libro móvil. Aparecen libros incluyen textos, ilustraciones, y doblado, pegado, o de lengüeta de tracción los elementos que se mueven dentro de las páginas de la historia. También se incluyen las tarjetas de felicitación tridimensionales ya que emplean las mismas técnicas.

Es un arte de recorte y doblado del papel donde se consigue crear otra dimensión. Con dicha técnica se realizan tarjetas de felicitación, libros, publicidad y otras formas.

¹⁷ Tecnología Educativa: En Línea: El Rotafolio, Riobamba, 29 de Mayo de 2012, <http://tecnologiaeducativa.foroactivo.net/t5-investigacion-rotafolio.html>
http://bibioteca1.files.wordpress.com/2010/05/mae_ayud1.pdf

4.5.2. HISTORIA

4.5.2.1 CRONOLOGÍA DE LOS LIBROS MÓVILES Y DESPLEGABLES

Hacia 1300 Ramón Llull de Mallorca hace un manuscrito en el que ilustra sus teorías teológicas con discos giratorios.

1524: el matemático alemán Pedro Apiano publica *Cosmographia*, un libro sobre geografía y astronomía con elementos móviles.

1765: Robert Sayer edita en Londres sus *Harlequinades* con ilustraciones intercambiables destinadas al público infantil.

1821: se publica el libro *The Toilet* de William Grimaldi con solapas para levantar.

1856: la editorial Dean & Son inicia la publicación de sus "toy-books" en Londres

1878: Lothar Meggendorfer publica en Alemania su primer móvil.

1880: los hermanos McLoughlin editan en Nueva York el primer móvil americano.

1890: Rafael Tuck publica sus *Father Tuck's Mechanical Series*, impresos en Alemania y montados en Londres, con diversos elementos desplegados.

1891: el alemán Ernest Nister comienza a editar libros móviles con encantadoras ilustraciones de niños.

Hacia 1900: en Francia, el editor A. Capendu publica varios libros de lengüetas con ilustraciones de gran calidad.

La Primera Guerra Mundial y la escasez de recursos ponen fin a la Edad de Oro de los libros móviles y desplegados.

1929: el editor británico Louis Giraud inserta publicidad desplegada en el *Daily Express*.

1932: la editorial estadounidense Blue Ribbon utiliza por primera vez el término “pop-up” para referirse a los libros creados por Harold B. Lentz.

En la década de 1940, a pesar de las dificultades de la Segunda Guerra Mundial, Julian Wehr desarrolla numerosos libros con ilustraciones móviles.

Hacia 1950 irrumpe en el mercado la editorial checa Artia con los trabajos del prolífico ingeniero de papel Vojtech Kubasta.

1964: Waldo Hunt funda en California Graphics International, empresa dedicada a la producción de libros móviles en la que trabajan importantes ingenieros de papel como Ib Penick y John Strejan.

1979: se publica Haunted Mansion de Jan Pienkowski que con más de 4 millones de copias, es el libro pop-up más vendido del mundo.

1994: Ann Montanaro funda la Movable Book Society que aglutina a artistas, editores y entusiastas de libros desplegados de todo el mundo.

1998: se crea el premio Meggendorfer para seleccionar el mejor libro desplegable del año, que es concedido en su primera edición a Robert Sabuda por The Christmas Alphabet.

A finales del siglo XX, varios ingenieros de papel como Chuck Murphy, David Pelham, Ron van der Meer, Kees Moerbeek, Keith Moseley, David A. Carter, Bruce Foster, Andrew Baron, Chuck Fischer, Mathew Reinhart, (y por supuesto Robert Sabuda que no se les olvide), etc. colocan en el mercado sofisticadas creaciones que son ensambladas en países con mano de obra barata (Colombia, Ecuador, China...) y comercializadas en todo el mundo. Estamos en la Segunda Edad de Oro de los libros móviles y desplegados.

Como contrapunto a los sofisticados mecanismos de algunos libros actuales, sorprenden las creaciones del japonés **Katsumi Komagata** que se basan en la sencillez de simples páginas monocromas, recortadas y superpuestas; auténtica poesía de textura y color.

Es sobre todo el buen gusto y la alta calidad artística de autores como el estadounidense **Robert Sabuda** con su obra ***The Night Before Christmas (2003)***, permite a miles de personas poder disfrutar en su casa de estas pequeñas obras de arte e ingeniería, que unen a niños con mayores y a adultos con su propia niñez alojada en el recuerdo, convirtiendo mágicamente el libro que tenemos en las manos en un juguete.

4.5.3 TRANSFORMACIONES

Las transformaciones muestran una escena formada por listones verticales. Tirando de una pestaña lateral, los listones se deslizan por debajo y por encima de los otros con lo que la imagen se "transforma" en un escenario totalmente diferente.

Ernest Nister, uno de los primeros autores de libros infantiles ingleses, a menudo produjo únicamente libros de transformaciones. Muchos de estos han sido reproducidos por el Museo Metropolitano de Arte.

4.5.4 VOLVELLES

Volvelles son construcciones de papel con piezas giratorias. Uno de los primeros ejemplos es el *Astronomicum Caesareum*, por Petrus Apianus, que se hizo para el Emperador del Sacro Imperio Romano Carlos I de España/Carlos V de Alemania en 1540. El libro está lleno de piezas circulares anidadas girando sobre aros o anillos.

4.5.5 TUNNEL BOOKS

Los libros de (efecto de) Túnel (también llamados "show de mirones" - peepshows-) se componen de dos piezas planas de cartón, con unos agujeros en medio de una de las piezas, y un papel doblado al estilo concertina (en zigzag) uniéndolas (formando un tubo en forma de acordeón). Las escenas están pintadas en el cartón de la parte trasera, en la parte interior del tubo de papel, y a veces los elementos se colocan en la línea de visión. El observador

levanta el tablero superior, con lo cual se extiende el tubo, y al asomarse por el agujero aprecia una escena tridimensional.¹⁸

4.5.6. MATERIA PRIMA

El pop-up típico libro utiliza papel de grueso calibre para las páginas y los elementos móviles del libro, la cubierta de cartón grueso en la portada y contra portada, la cola para asegurar la cubierta, y el pegamento para la fijación de los elementos del pop-up. Las tintas de una amplia variedad pueden ser utilizadas en la impresión, de tintas de soja a más tintas tradicionales a base de aceite. Muchos libros están recubiertos con un recubrimiento en la página para hacerlos más resistentes y resistente a la suciedad. Estos recubrimientos a base de aceite incluyen barnices que hacen que una superficie brillante en la página. Algunas empresas utilizan barnices acuosas, o transmitidas por el agua. Otros libros pop up utilizar una película de plástico que se coloca sobre las páginas como una lámina.

4.5.7 PROCESOS DE FABRICACIÓN

1. El autor y el editor del libro pop-up toman las ideas sobre el movimiento de los elementos dentro de la obra. El diseñador debe estar capacitado para comprender cómo el papel puede ser plegado a fin de hacer ciertos efectos, y él o ella diseña cómo el papel se corta y se dobla el fin de crear pertinentes pop-up de los elementos de libro. El trabajo principal en el papel es el de diseñar los elementos que se van a mover dentro del libro, incluidas las partes cortadas, las partes con las fichas, y así sucesivamente. El diseñador debe doblar, cortar y pegar elementos y crear a mano en forma de borrador para su examen y aprobación. Esta comprensión de página por página de las partes móviles del libro pop-up está organizado en un modelo de papel totalmente blanco a que se refiere como un blanco simulado. Este maniquí blanco tiene la intención

¹⁸ Wikipedia (2012): En Línea: Libros Pop Up. Riobamba, 6 de Junio de 2012.
<http://es.wikipedia.org/wiki/librospopup>

de poner de relieve cómo los elementos trabajarán juntos a través de la manipulación de los elementos de papel.

2. El muñeco blanco es un elemento importante para el diseñador, editor y papel para examinar y evaluar. Cualquier cambio en el encolado, el movimiento del papel, el tamaño de lengüetas, o elementos plegados se evalúan y se finalizó en este punto. El diseñador debe hacer dos cosas para asegurarse de que el libro puede ser producida. En primer lugar él o ella debe producir un archivo digital o alguna otra plantilla que permitirá a la impresora para crear moldes para producir los elementos de papel en movimiento. En segundo lugar, el diseñador también debe diseñar todas las páginas para que todas las piezas móviles cabe en el tamaño de la hoja que se ejecutará a través de la prensa.
3. A continuación, el editor trabaja con el diseñador gráfico que va a trabajar para diseñar cada página, elemento por elemento. El diseñador gráfico va a diseñar un piso. Este apartamento lay-out que determina las posiciones relativas de los textos, las ilustraciones y los elementos. Este proceso es altamente colaborativa. En algunos casos, la obra de arte es el primer lugar y el texto luego se acomoda, en otros casos la técnica se coloca de acuerdo con elementos de papel en movimiento y texto.
4. Una vez que el diseño es algo aceptado por todos, el ilustrador debe crear el arte plano a todo color para rellenar las áreas que él o ella se le da para trabajar, lo Cuando la obra de arte es completa, las ilustraciones son enviados de vuelta a la diseñador gráfico.
5. El diseñador toma la obra de arte y crea un mecánico, que es una versión electrónica que muestra la impresora donde la obra de arte, se inserta en la página. A continuación, el texto se coloca en la mecánica. La mecánica y la obra de arte se envía a la impresora.
6. Ahora, el libro pop-up está listo para su impresión. El archivo digital de la obra de arte y el texto de cada página es la salida de una película. La

película se utiliza entonces para hacer una placa para la impresión. Cuatro películas diferentes se utilizan generalmente para imprimir los libros pop up de los niños, incluyendo azul, amarillo, rojo y negro. Cada placa tiene un color diferente. Las páginas individuales están impresas a parte.

7. Las páginas impresas, impermeables, lo que significa que tiene una tirada inicial que debe ser evaluado y aprobado por el editor antes de la producción puede continuar. Una vez que sean aprobados, la impresión final puede ocurrir. Las páginas se imprimen y se espera la fijación de los elementos móviles de papel. Algunas páginas reciben un revestimiento que se aplica a la superficie del papel. Las páginas brillantes reciben un barniz de recubrimiento en comparación con un acabado mate.
8. Mientras tanto, los elementos móviles se debe crear. Los archivos digitales ayudan a crear las matrices de algunas editoriales, por lo que el equipo genera estos, de forma automática. Sin embargo, en algunas editoriales, en especial los de ultramar, los moldes se hacen a menudo a mano, con maquinaria sofisticada por la herramienta y los fabricantes de troqueles.
9. Las matrices se utilizan para cortar las piezas de papel móviles. Alrededor de 10 hojas de papel se colocan en un molde. Una prensa hidráulica obliga al corte a través del papel para producir la forma deseada.
10. Las partes móviles de la ventana emergente del libro son a menudo cortadas a mano y se doblan y se pegan con la mano sobre las páginas impresas.
11. La cubierta está pegado o cosido al forro. Delantera y espalda a menudo están compuestos de cartón, que es sólo un documento de mayor calibre que se utiliza para las páginas. Sin embargo, algunos libros pop

up no tienen cubiertas que son más gruesos o más pesados que las páginas interiores, pero son precisamente el mismo material que las páginas dentro.

12. El libro se envasa luego y se envía al distribuidor.¹⁹

¹⁹ Salonesarte(2012): En Línea: Ingeniería del Papel. Riobamba, 15 de Junio de 2012, <http://salonesarte.es/pop-up-book-ingenieria-del-papel-i>

Answers (2012): En línea: ¿Cómo es un libro pop-up hecho? Riobamba, 15 de Junio de 2012, <http://www.answers.com/topic/pop-up-book-1#ixzz1uUswiVob>

CAPITULO V

SUSTENTO Y PROPUESTAS DE DISEÑO

5.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

5.1.1 PROBLEMA DE DECISIÓN GERENCIAL

El desarrollo de un rotafolio pop up con cuentos infantiles de autores ecuatorianos contemporáneos ayudará a fomentar el apoyo a los mismos y la utilización de sus obras por parte de instituciones educativas, maestros de educación inicial y padres de familia de niños de entre 3 a 4 años de edad.

5.1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN DE MERCADO

Determinar cuáles son las instituciones en las que se deberá aplicar el uso de este proyecto y para la validación del proyecto de tesis.

5.1.3 COMPONENTES ESPECÍFICOS

Los niños, padres de familia y profesores, desconocen cuentos infantiles escritos por autores ecuatorianos contemporáneos.

No existe rotafolios pop up que promocien la riqueza cultural de los escritores ecuatorianos contemporáneos de cuentos infantiles en los niños de educación inicial.

El rotafolio pop up tendrá ilustraciones infantiles que reflejen o se sientan identificados los niños.

El rotafolio se diseñará acorde a las características, actividades, intereses y necesidades de nuestro público objetivo. Las ilustraciones infantiles serán estéticamente bien logradas.

5.2. DISEÑO ESTADÍSTICO DE INVESTIGACIÓN.

5.2.1. DEFINICIÓN DE LA POBLACIÓN DE MUESTRA.

El público objetivo al que se está dirigido son niños y niñas de 3 a 4 años de clase baja, media y alta.

5.2.2. PERFIL DE LA POBLACIÓN

5.2.2.1 CLASE SOCIAL

Se ha dirigido a las tres clases sociales basándose en los planteamientos de inclusión, no discriminación y el buen vivir que se merecen todos los ecuatorianos junto al acercamiento al arte y la cultura. Los maestros de educación inicial y algunos padres de familia están al tanto de la realidad de la educación, además prestan la atención a la funcionalidad de los medios didácticos y la experiencia que les permite utilizar alternativas didácticas para una mejor educación.

5.2.2.2 ACTIVIDADES

La mayor parte de su tiempo la dedica a jugar, en clase los niños ya son capaces prestar atención a quien está hablando.

En general los niños pasan un promedio de 3-4 horas diarias viendo televisión.

Los libros y artículos impresos tienen influencia muy poderosa en el desarrollo del sistema de valores, en la formación del carácter y en la conducta.

Participan en actividades colectivas; tareas en grupo, juegos y otras actividades que requieren el contacto con otros niños de su edad.

Los maestros de educación inicial y los padres de familia dedican más tiempo a la formación de los niños que a su cargo están, ya sea escolar o extra escolar conocen sus principales intereses ya que son parte activa de sus vidas durante sus inicios en la escolaridad.

5.2.2.3 INTERESES

A los niños de esta edad les gusta estar en movimiento: correr, saltar, perseguir y jugar incansablemente.

Dedican también su tiempo a actividades extraescolares como: pintar, escuchar cuentos, rasgar papel, etc. Uno de los mayores intereses de esta generación de niños son los dibujos coloridos.

Les gusta el dibujo y demuestran interés por la música y la lectura.

Les interesan también los juegos de coleccionismo, de paciencia, o de inventiva.

5.2.2.4 OPINIONES

Tienen capacidad para memorizar pequeñas cosas, aprenden todo con facilidad. Entienden lo que se les explica y recuerdan lo que se les pide que recuerden. Tienen mucha imaginación. Entienden y sienten imaginando. Saben

seguir una historia o un pensamiento. Piensa concretamente pero le gusta lo imaginario. Distingue entre lo real y lo imaginario y memoriza muy bien.

Su curiosidad se hace extensiva a las actividades personales de los demás. Y saben expresarse lo que sienten.

Los maestros de educación inicial al igual que los padres de familia les orientan de una manera positiva para que se puedan desenvolver en la sociedad.

5.2.2.5 PERSONALIDAD

Pueden comunicar sus ideas, necesidades, y hacer preguntas. Estos niños aprenden mejor experimentando. Necesitan una variedad de actividades. Necesitan poder estar tanto fuera como dentro de casa. Necesitan un balance entre los juegos activos y los juegos pasivos.

Hablan mucho. Les gustan las discusiones serias. Hacen muchas preguntas, incluyendo el "como" y el "porque" de las cosas. En su lenguaje usan palabras tontas y vulgaridades. Sus capacidades para razonar y clasificar se están desarrollando.

Deben comprender ciertos conceptos básicos como números, tamaño, peso, color, textura, distancia, tiempo, y posición.

5.3.3 SEGMENTACIÓN DE MERCADO.

Maestros de educación inicial de niños de 3 a 4 años de edad de los centros de educación Inicial fiscales y particulares de la ciudad de Riobamba, cuyo interés principal es la educación intelectual y humana de los niños.

5.3.4 TAMAÑO DE LA POBLACIÓN.

El tamaño de la población se ha definido según los datos proporcionados por la DINSE, tomando en cuenta que el público objetivo son niños de 3 a 4 años, se ha solicitado los datos de la población existen en los niveles de educación

inicial, esta población es equivalente al tamaño de la población de maestros que deben ser entrevistados.

INSTITUCION	NUM. INSTITUCIONES	NUN. PROFESORES
Fiscal	23	46
Particular	5	10
POBLACIÓN	28	56

Tabla V.XIII: Cuadro de número de centros de educación inicial y número de docentes.

5.3.5 CÁLCULO EL TAMAÑO DE LA MUESTRA

El tamaño de la población se definió según los datos proporcionados por la DINSE, tomando en cuenta que nuestro público objetivo son niños de 3 a 4 años, se solicitaron los datos sobre el número de los centros de educación Inicial fiscal y particular y a su vez el número de maestros que al ser el universo de 56 docentes se ha tomado en cuenta la totalidad del mismo.

5.3.6.2 PROCESO DE ENCUESTAS

Se procederá a entrevistar a los maestros de los centros de Educación Inicial en horas claves en donde se pueda llevar a cabo la encuesta.

5.3.7 TRABAJO DE CAMPO

5.3.7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Investigación observacional

5.3.7.2 TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.

Se utilizará la Encuesta Personal

5.3.7.2.1 MODELO DE ENCUESTA

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“Determinar el nivel de conocimiento y difusión de cuentos infantiles de autores ecuatorianos y de rotafolios como un nuevo material didáctico, dirigido para niños de educación inicial de 3 a 4 años .

Escuela:..... Categoría:.....

Instructivo:

- Lea detenidamente la pregunta
- Marco con una (x) según corresponda
- Responda las preguntas de una manera clara y concisa.

1. ¿Ha leído a los niños/as cuentos infantiles de autores ecuatorianos?

SI () NO ()

2. ¿Considera importante que los niños/as aprendan con materiales didácticos que difundan la cultura ecuatoriana?

SI () NO ()

Por qué?

3. ¿Usted estaría dispuesto a adquirir un nuevo material didáctico que difunda la cultura literaria ecuatoriana?

SI () NO ()

Por qué?

De ser la respuesta NO pase a la pregunta 5

4. ¿Al adquirir este material didáctico lo haría por?

Curiosidad
 Novedoso
 Utilidad
 Beneficio
 Apariencia

5. ¿Conoce usted lo que es un rotafolio?

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

5.3.7.2.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS OBTENIDOS

Personas Entrevistadas: 56 docentes

1. ¿Ha leído a los niños/as cuentos infantiles de autores ecuatorianos?

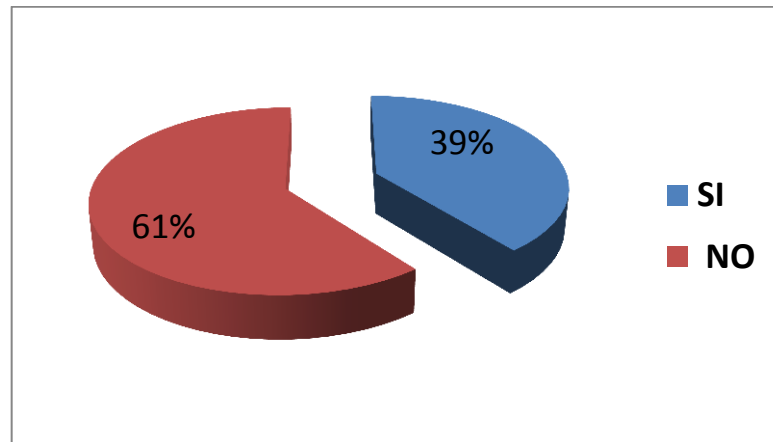


Fig. V.14: Nivel de cultura.

El 61% de los docentes encuestados admiten no haber leído cuentos infantiles escrito por autores ecuatorianos contemporáneos, en cambio, el 39 % aseguran haber leído cuentos infantiles ecuatorianos.

2. ¿Considera importante que los niños/as aprendan con materiales didácticos que difundan la cultura ecuatoriana?

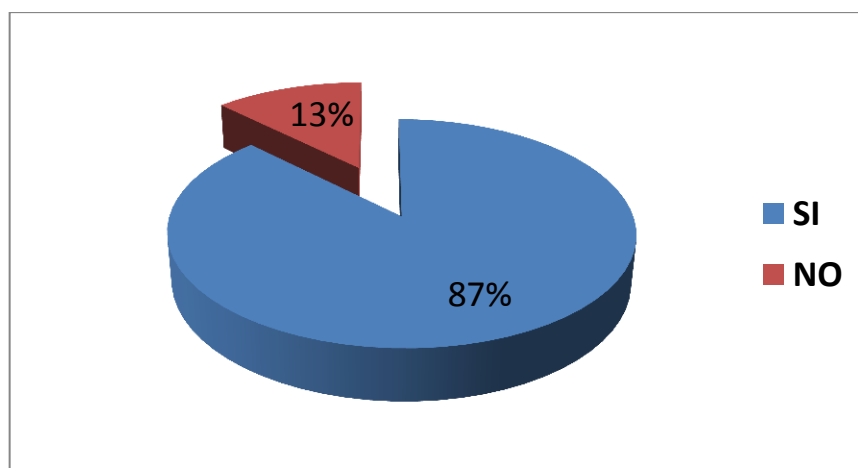


Fig. V.15: Nivel importancia de material didáctico.

El 87% consideran que es muy relevante que los niños aprendan con nuevos materiales didácticos que difunda la cultura ecuatoriana, sin embargo, el 13 % opinó lo contrario debido a: Primero confunden cultura ecuatoriana únicamente con culturas indígenas, y segundo piensan que es mejor enseñarles y leer cosas universales como cuentos infantiles clásicos.

3. ¿Usted estaría dispuesto a adquirir un nuevo material didáctico que difunda la cultura literaria ecuatoriana?

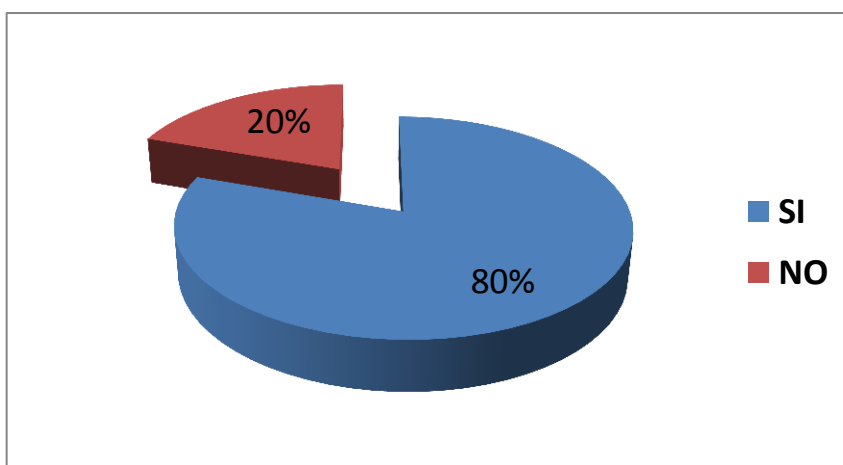


Fig. V.16: Nivel de disposición para adquirir material didáctico

El 80% de los docentes encuestados estarían dispuestos a adquirir un nuevo material didáctico que difundieran la identidad y valores propios y creen que es irrelevante, mientras que el 20% no estarían de acuerdo en adquirir porque afirmaron no poseer recursos económicos propios.

4. ¿Al adquirir este material didáctico lo haría por?

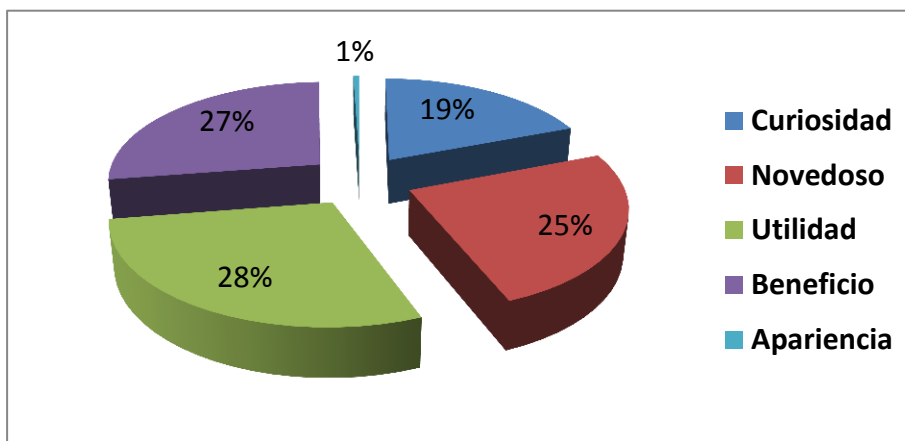


Fig. V.17: Nivel de correspondencia para adquirir material didáctico

El 28% de docentes confirman que es de mucha utilidad, el 27% adquirirían el material didáctico por beneficio y para facilidad en la enseñanza, el 25% de maestros conseguirían por ser un material novedoso para las nuevas generaciones, el 19% por curiosidad y por último existió un 1 % que lo compraría por aparentar.

5. ¿Conoce usted lo que es un rotafolio?

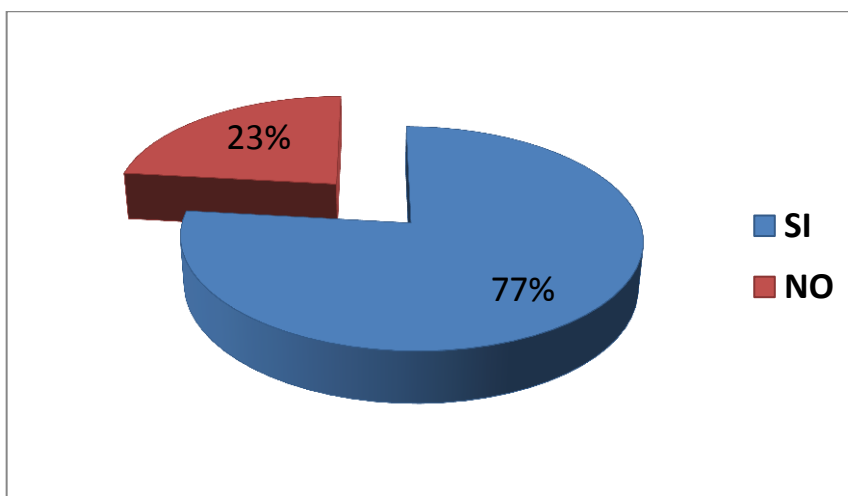


Fig. V.18: Nivel de conocimiento acerca del rotafolio

En esta pregunta el 77% asegura que conoce claramente lo que es un rotafolio, mientras que el 23% de docentes encuestados tienen un vago conocimiento o confusión de su estructura y función.

CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la encuesta aunque existe un alto porcentaje de docentes que no leen literatura infantil ecuatoriana, consideran muy importante la difusión de cuentos infantiles escritos por autores ecuatorianos contemporáneos en los centros de educación inicial tanto a nivel fiscal como particular.

Es sustancial la difusión de este tipo de literatura en al que se puede hacer conocer la riqueza y diversidad de la cultura ecuatoriana, a través de un

material didáctico como es el rotafolio al ser novedoso sobre todo con la aplicación de la técnica del Pop-up y más aún como recurso para los preescolares.

Si bien una de las restricciones mencionadas por los docentes para la adquisición de este tipo de material didáctico es el bajo recurso económico de manera individual, lo que se pretende es que con la ayuda de instituciones gubernamentales y/o del centro educativo será posible obtener este material didáctico para beneficio de toda la comunidad educativa y siendo ambiciosos llegar a desarrollar una colección que fortalezca la identidad del país.

5.3 PROCESO DE ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN

5.3.1 PORTADA

5.3.1.1 CONSTRUCCIÓN DEL NOMBRE DEL CUENTO

Una vez que el escritor ha encomendado la ilustración del cuento y armado del Rotafolio Pop-up se procede primeramente a la creación del nombre del cuento y para esto se tomó en cuenta varios aspectos:

- **Simpleza.-** El nombre del cuento es simple y fácil de recordar
- **Consistente**
 - **Forma:** Se usan trazos libres, adecuados para niños, no formales sin perder la legibilidad.
 - **Color:** Los colores se asocian a la felicidad, energía, entre otras. lo cual hace que los niños lo vean, les llame la atención y asocien con la alegría.
- **Único.-** No existe otro cuento que se llama “Cuando Vuelva” ni el que se haya unido las fortalezas del rotafolio y una obra literaria tradicional.
- **Memorable.-** Un nombre de cuento fácil de recordar y pronunciar.

- **Encaja.-** Encaja con el mercado infantil.
- **Flexible.-** Se puede aplicar en nuevos posibles productos de colección.

5.3.1.2 LOGOTIPO

Se utilizó el nombre “CUANDO VUELVA”, porque se trata de una historia no muy alejada de la realidad y que se pretende formar un vínculo con el niño para que en el relato del cuento se sienta identificado.

Cuando

Vuelva

Tipografía

Fuente: Ravie Regular

Tamaño: 78 pt.

5.3.1.3 CROMÁTICA








Color	C	M	Y	K	Num.
	82	40	4	0	#187EBD
	54	34	70	0	#839CD1
	64	0	21	0	#53BFCE
	52	0	88	0	#E4057A
	61	55	51	51	#FAEDBB
	2	94	0	0	#E42285
	0	0	0	0	#FFFFFF

Fig. V.19: Cromática de la portada y cartillas del rotafolio

Se ha tomado en cuenta el color azul y sus análogos que denotan confianza, tranquilidad, serenidad; el amarillo y naranja color que expresa alegría y vitalidad. Se utilizó el color fucsia es un color de alto contraste que está asociado a la felicidad y energía y el color negro que es de la elegancia

Todos estos valores aportan a la marca atributo asociados con un ambiente festivo, original y fresco.

5.3.1.4 RETÍCULA

El tipo de retícula utilizada es la Modular y el tipo de página de la portada y contraportada es de tipo Circus.

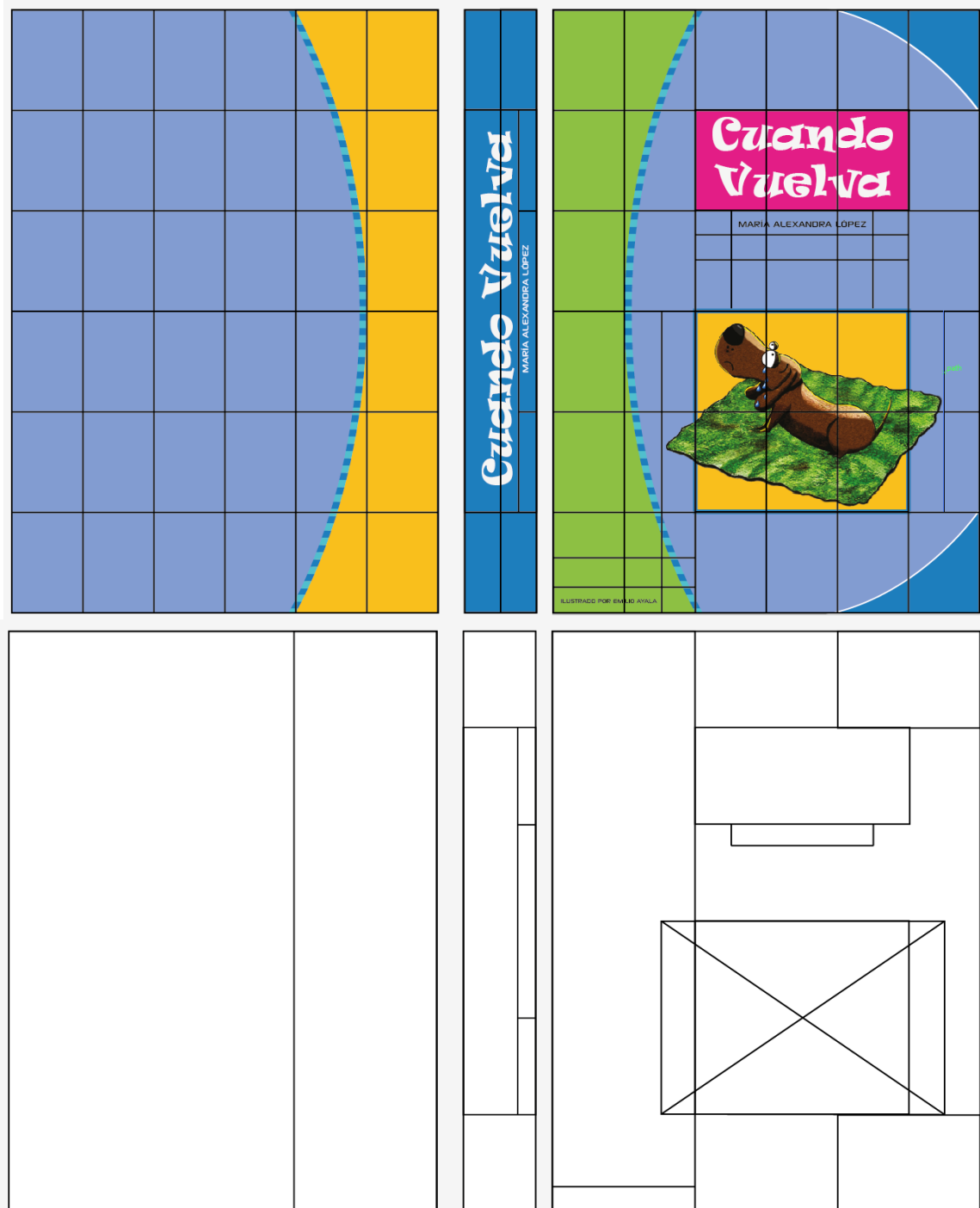


Fig. V.20: Retícula y diagramación de la portada, lomo y contraportada del Rotafolio

5.3.1.5 ARTE FINAL



Fig. V.21: Finalización de la portada, lomo y contraportada del Rotafolio

5.3.2 CARTILLAS

Las presentes cartillas contienen el texto del cuento y mantienen la cromática de la portada. El docente u otra persona con la capacidad de leer textos y relatará el cuento a los niños de 3 a 4 años de edad.

5.3.2.1 RETÍCULA

El tipo de retícula utilizada es la Modular. La página de la portada es de tipo Circus y de las demás cartillas es de tipo Solo Texto.

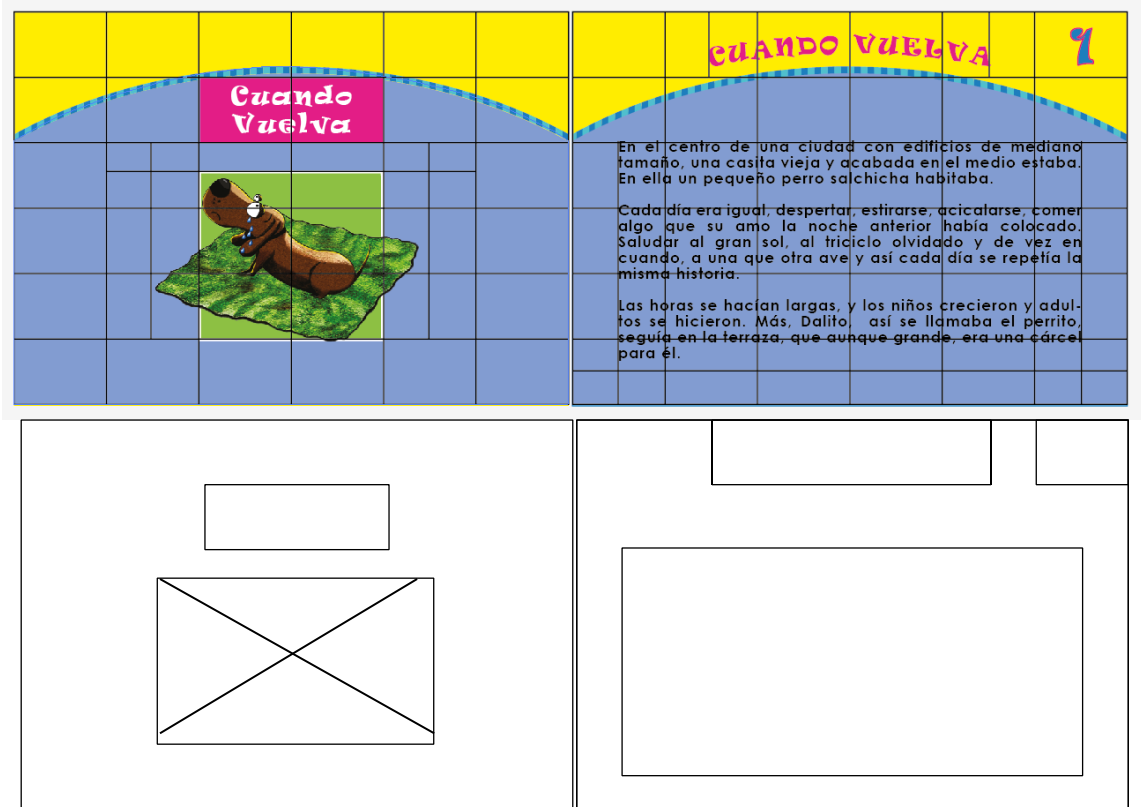


Fig. V.22: Retícula y Diagramación de la cartilla.

5.3.2.2 ARTE FINAL

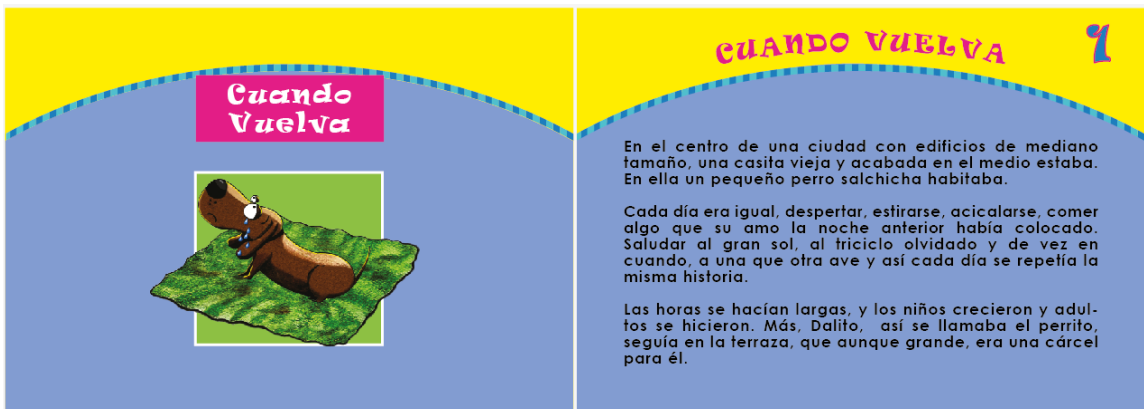


Fig. V.23: Finalización de la cartilla.

5.3.3 CD DE AUDIO

Este Cd de audio es un adicional a la propuesta y contendrá el relato del cuento infantil como una ayuda más en clase para el docente.

5.3.3.1 RETÍCULA

El tipo de retícula utilizada es la Modular.

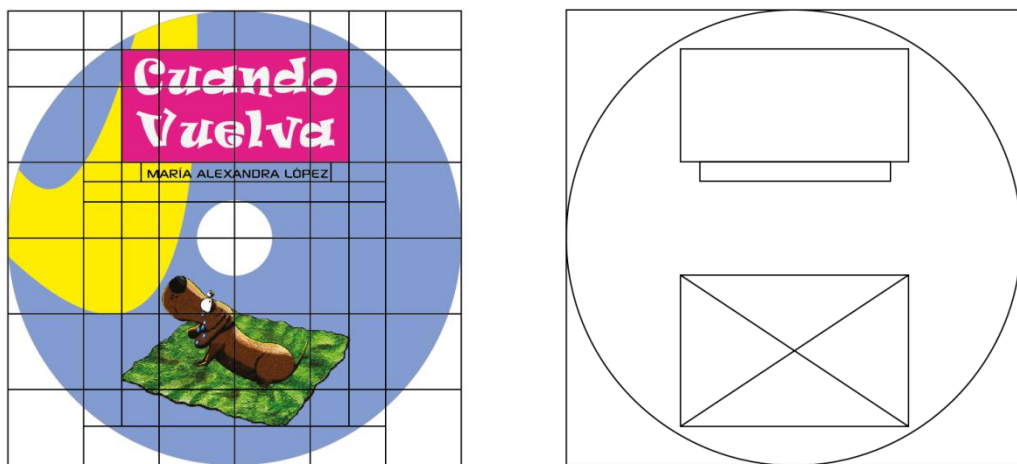


Fig. V.24: Retícula y Diagramación del CD de audio.

5.3.3.2 ARTE FINAL



Fig. V.25: Arte final del CD de audio.

5.3.4 SOPORTE DEL RORAFOLIO

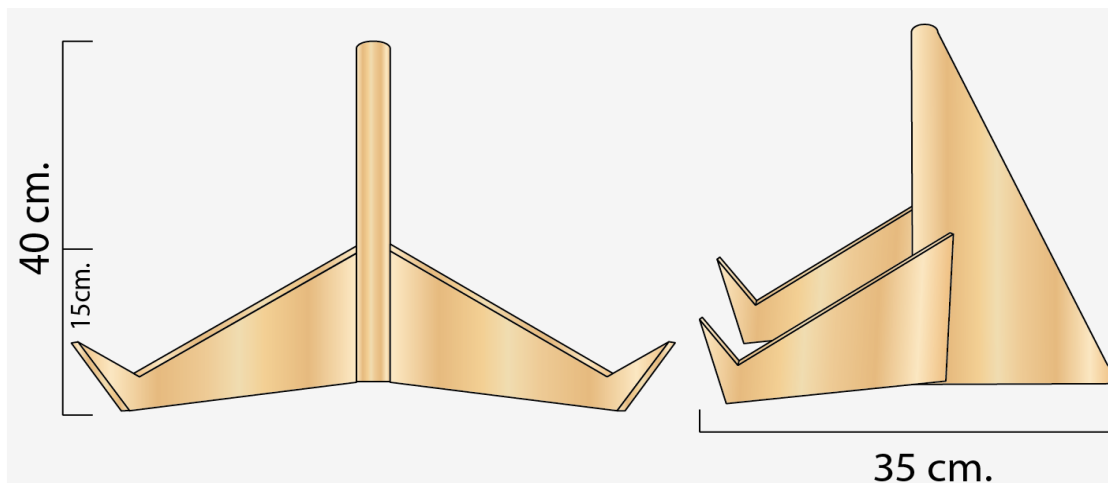


Fig. V.26: Soporte del Rotafolio.

El material del soporte del rotafolio es de madera.

5.3.1. PLANTEAMIENTO DE ESTILO DE LA ILUSTRACIÓN

En términos generales el estilo de ilustración que se utiliza es el estilo “caricaturesco” unido a los parámetros del dibujo infantil complementado con el colorido y el talento del tesista.

Se estableció los siguientes parámetros que definen el estilo de ilustración:

Parámetros	Descripción
Género:	<i>Ilustración Infantil</i>
Estilo:	<i>Caricatura</i>
Morfología	<p>Humanos</p> <p>Cabeza: Forma ovoide</p> <p>Cuerpo: Proporcional a la cabeza</p> <p>Ojos: El tamaño entre los dos ojos es distinto uno grande y otro pequeño.</p> <p>Oídos: Los oídos son pequeños.</p> <p>Brazos y Piernas: Son alargados terminando con las manos pequeñas. La piernas de igual manera</p>
Línea y Trazo	<p>Línea: Gruesa y Continua</p> <p>Color : Color de fondo</p>

	Trazo: Redondeado, alargado y dinámico.
Proporción	Las proporciones cambian dependiendo del personaje, se exageran en los ojos, nariz y boca de acuerdo a la emoción y personalidad que se quiere lograr.
Figura y Fondo	Figura: Personaje grande y con detalle. Fondo: Sencillo sin línea ó zona de color difuminada.
Composición:	Según la caracterización del personaje: <ul style="list-style-type: none"> - Diagonal: movimiento, fuerza, euforia. - Horizontal: serenidad, solidez, amplitud. - Curva: naturalidad, movimiento suave.
Cromática	Color Intrínseco Tonos Cálidos
Texturas	Figura: <ul style="list-style-type: none"> - Materiales Intrínsecos - Textura de brush Fondo <ul style="list-style-type: none"> - Degradados Fondos. - Naturales (Paisajes). - Urbanos. - Internos.
Técnica	<ul style="list-style-type: none"> - Lápices de colores - Pintura Digital (Acuarela)
Abstracción	Símbolos: más representativos. Líneas : paralelas y curvas, Formas: símbolos, elipse, otras formas orgánicas.
Detalle:	Línea continua fina, trazo libre, color contrastante, repeticiones de formas (puntos, círculos, formas orgánicas)

Tabla V. XIV: Parámetros del estilo de ilustración.

5.3.2 MATERIALES

ACTIVIDAD	MATERIALES
Bocetaje	Papel Formato A4. Lápiz 3H, HB, 2B.
Arte final	Papel Formato A4. Lápiz 3H, HB, 2B, 6B. Lápices de colores. Regla y curvigrafos.

	Rapidógrafos.
Arte impreso final	Papel Formato Súper A3 de 200 gr. Para hojas internas. Papel Formato Súper A3 de 100 gr. Adhesivo para la portada.
Cortado y armado	Cartón prensado. Goma. Tijeras. Estilete. Regla. Textiles. Otros.

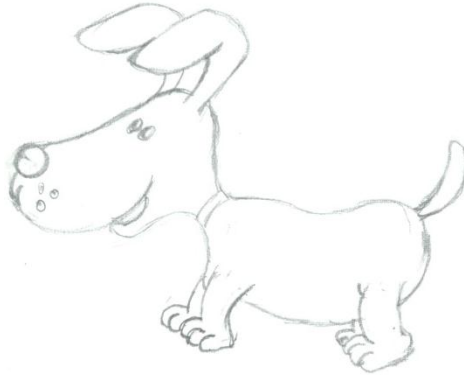
Tabla V. XV: Materiales






5.3.3. FICHAS TÉCNICAS DE LOS PERSONAJES

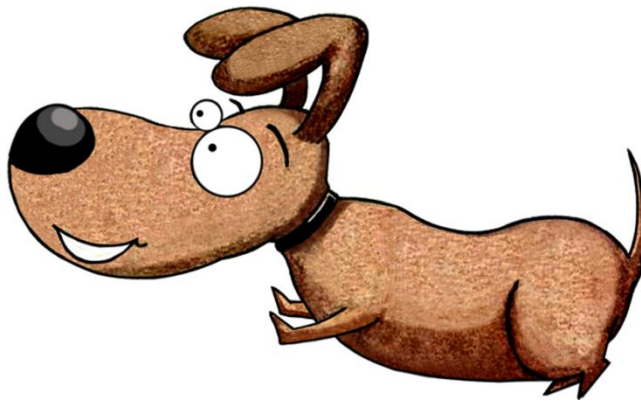
Ficha No. 1

Ficha No. 1 Perro	
1. Aspectos Físicos:	1. Nombre: Dalito Sexo: Macho Raza: Salchicha
	2. Cuerpo <i>La forma de la cabeza y cuerpo está inspirada en una salchicha. Las patas son pequeñas y al igual que la cola terminan en punta. Nariz grande y brillante.</i>
	3. Accesorios <i>En el cuello lleva un collar.</i>
	4. Cromática <i>Cuerpo de color marrón. Collar color negro Nariz de color negro y sus análogos (brillo)</i>
2. Aspectos Sociales	1. Función <i>Figura como uno de los personajes principales.</i>
	2. Personalidad <i>Es un perrito deprimido por el olvido de sus dueños. Vive el día a día anhelando un amigo.</i>

Tabla V. XVI: Ficha técnica Dalito

Boceto*Fig. V.27: Boceto Dalito***Código de colores**

Color	C	M	Y	K	Pant.
	20	46	61	9	#C48C64
	42	89	86	67	#1270B7
	45	38	36	18	#F9F091
	64	55	52	54	#E4057A
	0	0	0	0	#FFFFFF

*Fig. V.28: Cromática de Dalito***Ilustración Final***Fig. V.29: Ilustración Dalito*

Ficha No. 2

Ficha No. 2 Triciclo	
1. Aspectos Físicos:	1. Nombre: <i>Trici</i>
	2. Cuerpo <i>Posee la estructura básica de un triciclo. Un tubo alargado que une al timón y la llanta grande con las ruedas traseras.</i>
	3. Accesorios <i>Ninguno</i>
	4. Cromática <i>Timón de color celeste. Pedales y tubos traseros de color naranja Agarraderas y haciendo de color violeta Tubo principal de color de rojo Llantas de color negro.</i>
2. Aspectos Sociales	1. Función <i>Figura también como uno de los personajes principales.</i>
	2. Personalidad <i>Trici es un buen amigo, comprensible y juguetón. Comparte la pena con Dalito de haber sido olvidados por sus dueños pero juegan con alegría.</i>

Tabla V. XVII: Ficha técnica Trici

Boceto



Fig. V.30: Boceto Trici

Código de colores






Color	C	M	Y	K	Pant.
	6	18	0	0	#6AAEE0
	21	95	83	13	#B2282B
	76	90	0	0	#62358C
	4	55	95	0	#EA861B
	0	0	0	0	#FFFFFF

Fig. V.31: Cromática de Trici

Ilustración Final

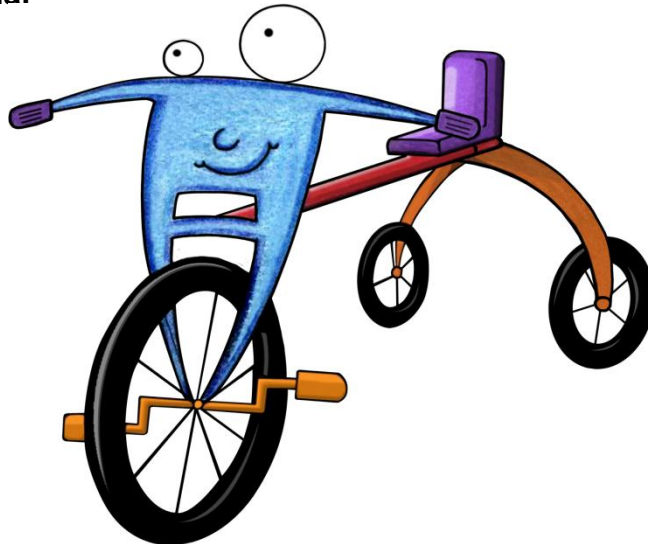


Fig. V.32: Ilustración de Trici

Ficha No. 3

Ficha No.3 HOMBRE	
1.Aspectos Físicos:	1. Nombre: Nato Sexo: Hombre Edad: 27 años
	2. Vestimenta Camisa, pantalón, calcetines y zapatos
	3. Accesorios Llevaba unos lentes grandes
	4. Cromática Color de la piel colores análogos del amarillo.

	<i>Color de cabello negro</i> <i>Camisa de color celeste.</i> <i>Pantalón, calcetines de color amarillo opaco.</i> <i>Zapatos de color negro.</i>
2. Aspectos Sociales	1. Función <i>Es un personaje secundario de la historia que emprende una búsqueda de su mascota y juguete perdidos.</i>
	2. Personalidad <i>Es una persona sencilla, introvertido, responsable.</i>

Tabla V. XVIII: Ficha técnica Nato

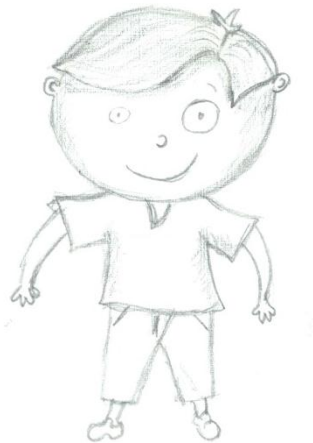
Boceto

Fig. V.33: Boceto de Nato

Código de colores







Color	C	M	Y	K	Pant.
	80	39	0	0	#2583C6
	9	15	70	0	#EED163
	27	60	100	24	#F9F091
	4	5	34	0	#E4057A
	61	55	51	51	#FAEDBB
	0	0	0	0	#FFFFFF

Fig. V.34: Cromática de Nato

Ilustración Final









Fig. V.35: Ilustración de Nato

Ficha No. 4

Ficha No.4 MUJER	
1. Aspectos Físicos:	1. Nombre: Nina Sexo: Mujer Edad: 25 años
	2. Vestimenta Blusa, falda, zapatos
	3. Accesorios Ninguno
	4. Cromática Cabello color Amarillo y Naranja. Tez de la piel es rosada. Blusa color azul. Falda color Violeta. Zapatos de color azul
2. Aspectos Sociales	1. Función Es otro personaje secundario de la historia, hermana de Nato que al igual emprende una búsqueda de su mascota y su juguete perdidos.
	2. Personalidad Es una persona sencilla, sentimental, solidaria, responsable.

Tabla V. XIX: Ficha técnicas Nina

Boceto*Fig. V.36: Ilustración de Nina***Código de Colores**

Color	C	M	Y	K	Pant.
	2	13	26	0	#FAE2C5
	18	0	76	0	#E2E157
	27	60	100	24	#F9F091
	85	73	0	0	#414F9E
	3	99	72	0	#FAEDBB
	0	0	0	0	#FFFFFF

*Fig. V.37: Cromática de Nina***Ilustración Final***Fig. V.38: Ilustración de Nina*

5.3.4 FORMATO

En la presente propuesta se ha puesto en consideración la utilización de un formato estandarizado de tamaño A3 (42 x 29,70 cm) ya que en los centros de impresión digital no cuentan con la capacidad de imprimir en formatos de papel de mayor tamaño, y a su vez es el medio de impresión más apropiado para una sola propuesta. Al hacerlo en mayor tamaño y mayor volumen de impresión, la propuesta correspondería imprimir en una imprenta offset. Y su manipulación sería complicada.

5.3.5 CROMÁTICA

Se utilizaron colores que impacte y llame la atención principalmente a los niños, colores presentes en dos diferentes ambientes del día en la mañana con la frescura de los tonos fríos para la representar la noche e interiores de una vivienda.

5.4 PROPUESTA: ROTAFOLIO DE HOJAS INVERTIDAS

Portada, Lomo

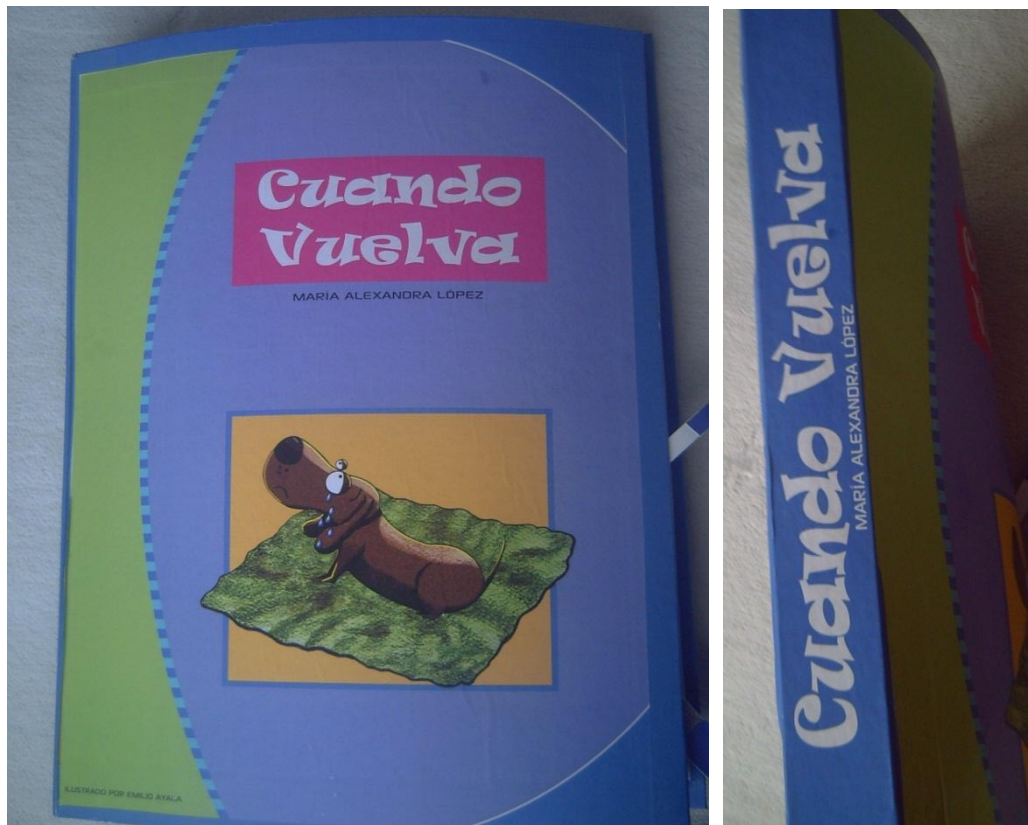


Fig. V.39: Portada y Lomo del Rotafolio Pop-up

Escena 1



Fig. V.40: Escena 1

Escena 2



Fig. V.41: Escena 2

Para esta escena 2 se utilizó a más de papel impreso requerido se utilizó toalla de cocina color amarillo para el sol.

Cartilla de la escena 2

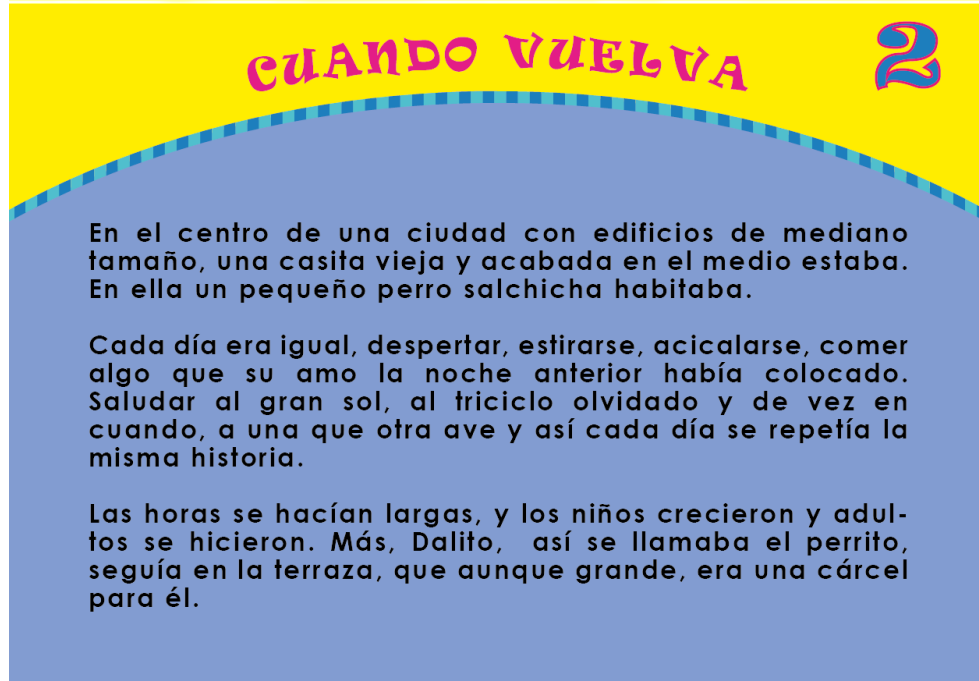


Fig. V.42: Cartilla de la escena 2

Escena 3



Fig. V.43: Escena 3

En esta escena 3 se utilizó papel y escarcha para las estrellas y el triciclo.

Cartilla de la escena 3

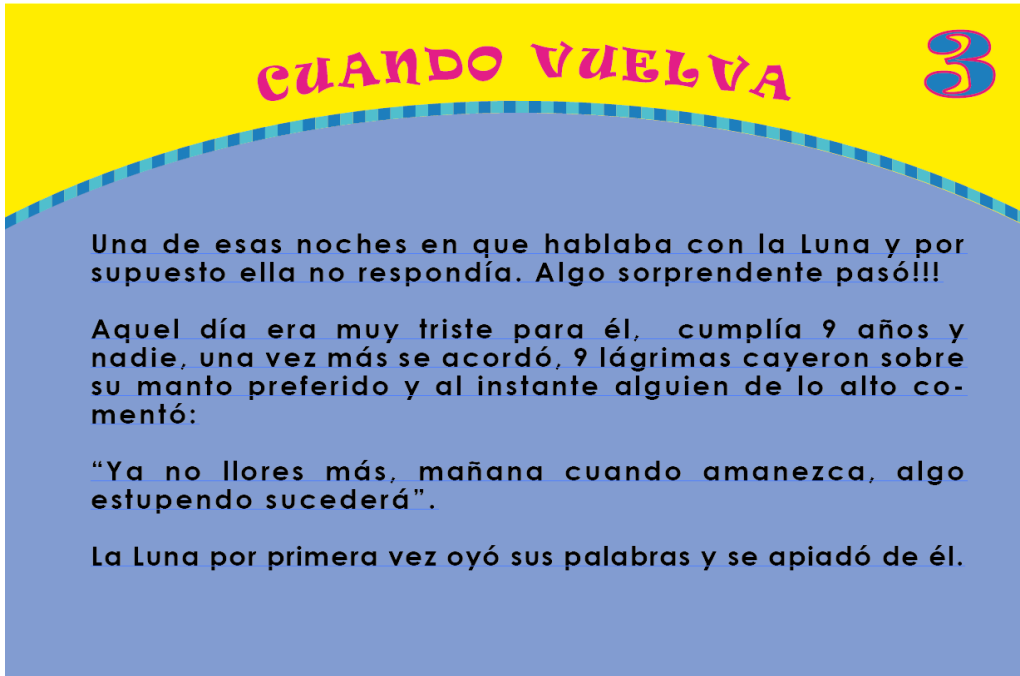


Fig. V.44: Cartilla de la escena 3

Escena 4



Fig. V.45: Escena 4

Para la elaboración de esta escena 4 se utilizó papel toalla de cocina color amarillo para el sol.

Cartilla de la escena 4

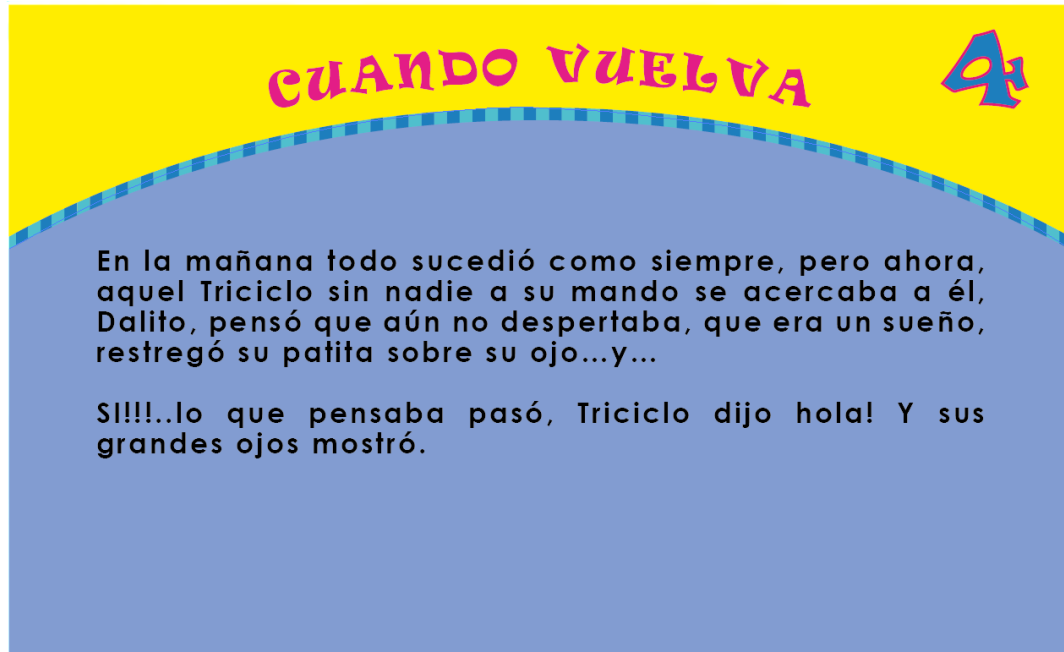


Fig. V.46: Cartilla de la escena 4

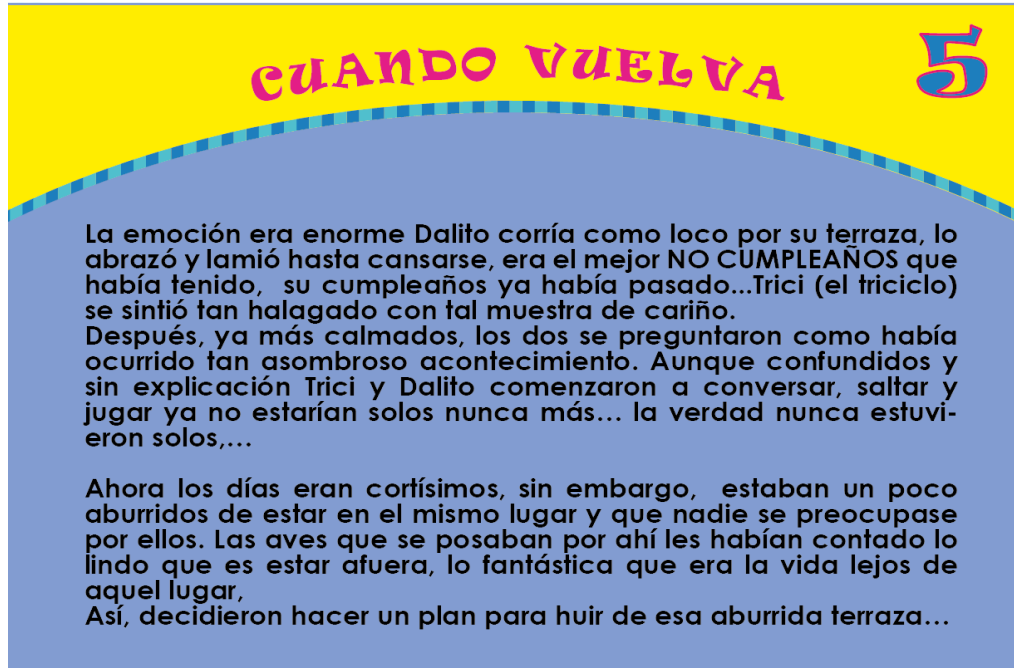
Escena 5



Fig. V.47: Escena 5

Para la elaboración de esta escena 5 se utilizó papel toalla de cocina color amarillo para el sol.

Cartilla de la escena 5



La emoción era enorme Dalito corría como loco por su terraza, lo abrazó y lamió hasta cansarse, era el mejor NO CUMPLEAÑOS que había tenido, su cumpleaños ya había pasado...Trici (el triciclo) se sintió tan halagado con tal muestra de cariño.

Después, ya más calmados, los dos se preguntaron como había ocurrido tan asombroso acontecimiento. Aunque confundidos y sin explicación Trici y Dalito comenzaron a conversar, saltar y jugar ya no estarían solos nunca más... la verdad nunca estuvieron solos,...

Ahora los días eran cortísimos, sin embargo, estaban un poco aburridos de estar en el mismo lugar y que nadie se preocupase por ellos. Las aves que se posaban por ahí les habían contado lo lindo que es estar afuera, lo fantástica que era la vida lejos de aquel lugar, Así, decidieron hacer un plan para huir de esa aburrida terraza...

Fig. V.48: Cartilla de la escena 5

Escena 6



Fig. V.49: Escena 6



Fig. V.50: Escena 6

Cartilla de la escena 6

CUANDO VUELVA 6

Por eso esperaron el día que Laurita la lavandera subía a tender la ropa para salir de allí.

El viernes llegó y al mismo instante que Laurita abrió la puerta Dalito montó a Trici y huyeron.

Bajar las gradas fue lo más difícil, el resto sobre el asfalto de las calles fue pura emoción, se sentían dueños de la libertad.

Fig. V.51 Cartilla de la escena 6

Escena 7

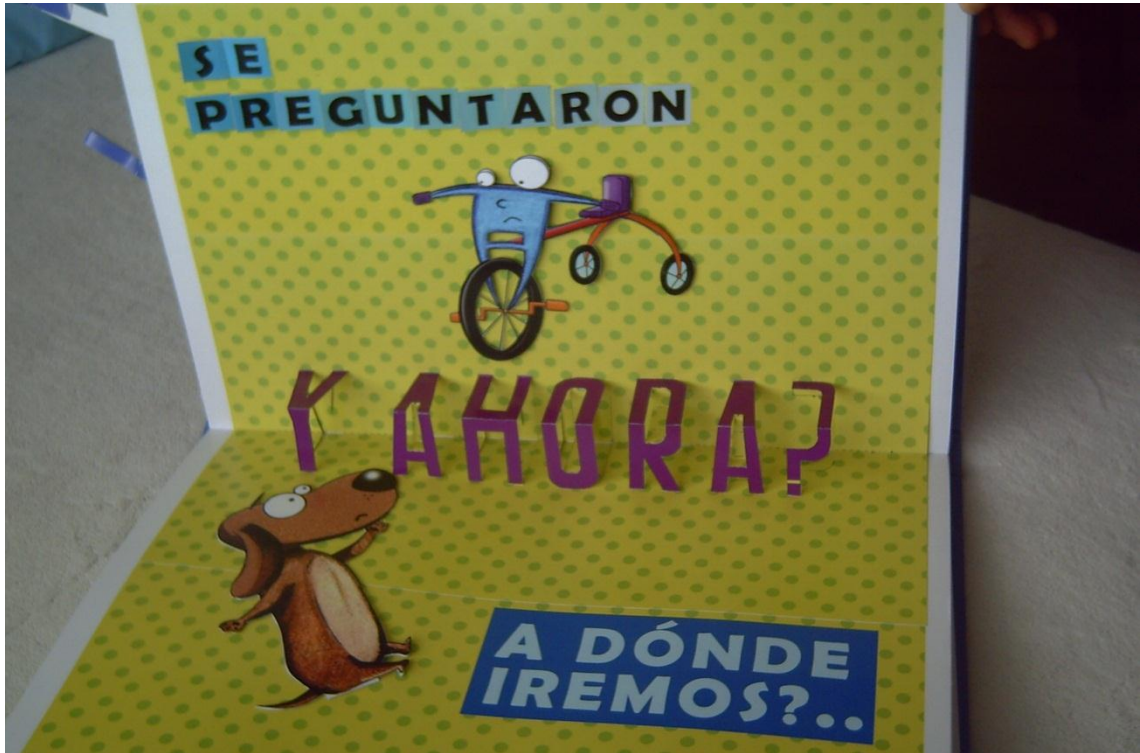


Fig. V.52: Escena 7



Fig. V.53: Escena 7

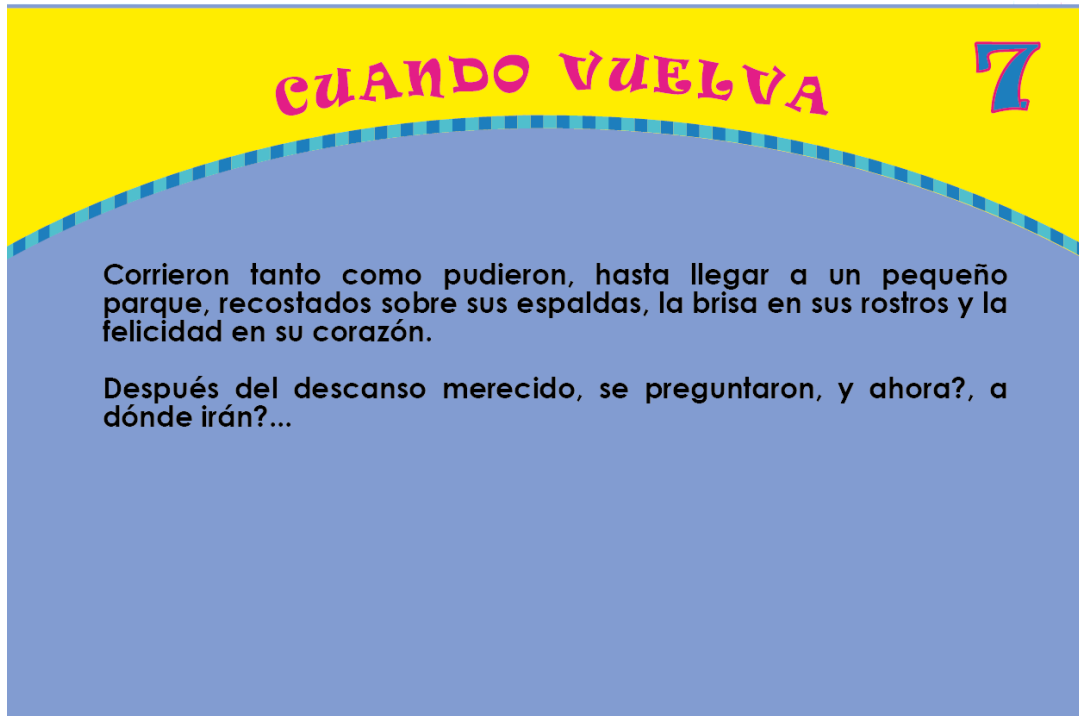
Cartilla de la escena 7

Fig. V.54: Cartilla de la escena 7

Escena 8

Fig. V.55: Escena 8

En la elaboración de esta escena 8 se utilizó fieltro verde para dar la textura del árbol de Navidad.

Cartilla de la escena 8

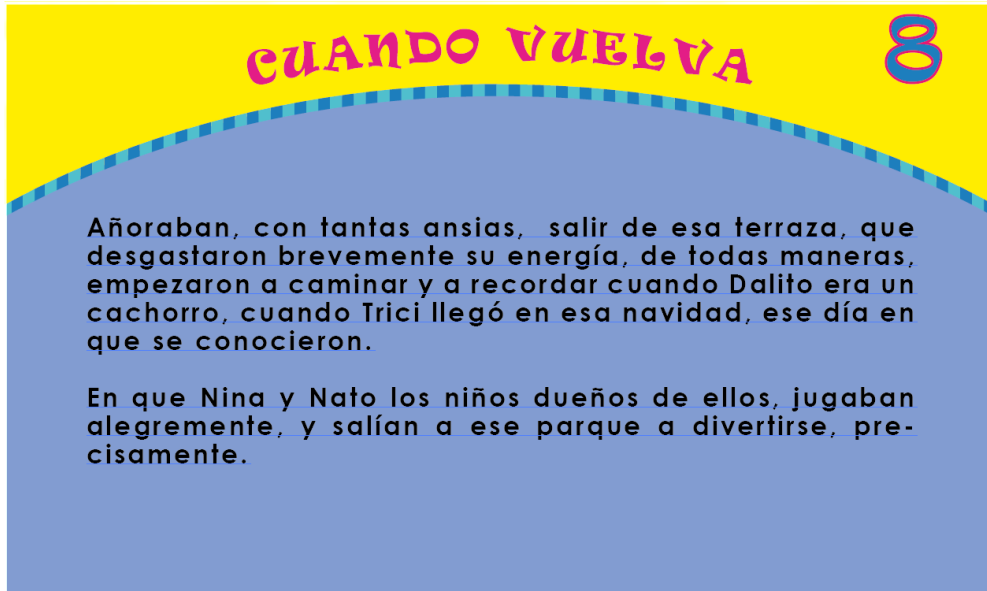


Fig. V.56: Cartilla de la escena 8

Escena 9



Fig. V.57: Escena 9

En esta escena 9, para la alfombra, se utilizó papel gamuza color verde.

Cartilla de la escena 9

CUANDO VUELVA 9

En la casa mientras tanto, Laurita colgó la ropa y cuando Nato y Nina llegaron a pagarle por su ayuda, lo sucedido, les comentó.

Nina inconsolablemente lloraba, Nato más tranquilo pero preocupado también, salió a buscarlos.

Ya llegaba la noche y fría estaba, no aparecieron y nada pasaba.

Fig. V.58: Cartilla de la escena 9

Escena 10



Fig. V.59: Escena 10

Cartilla de la escena 10



Fig. V.60: Cartilla de la escena 10

Escena 11

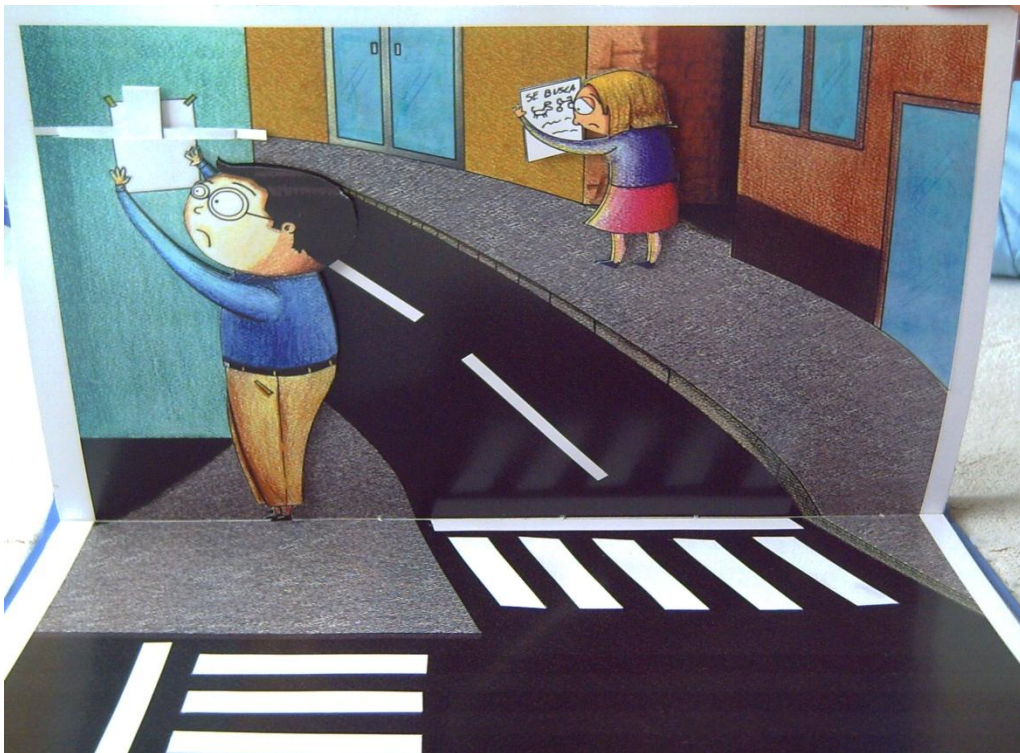


Fig. V.61: Escena 11

En la elaboración de esta escena 11 se utilizó acetato para las ventanas de la escena.

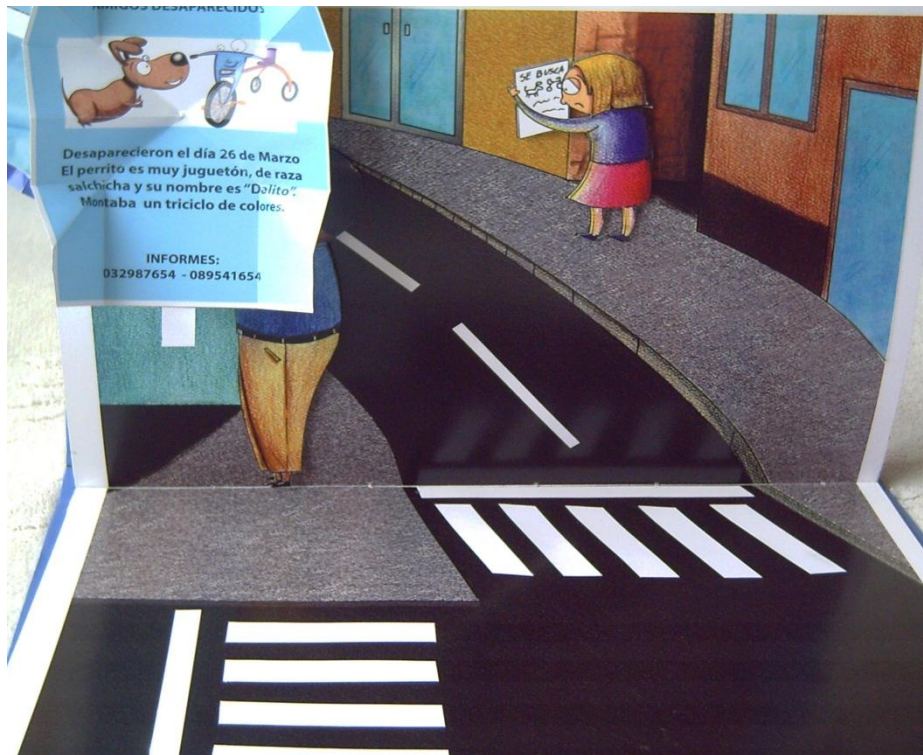


Fig. V.62: Escena 11

Cartilla de la escena 11

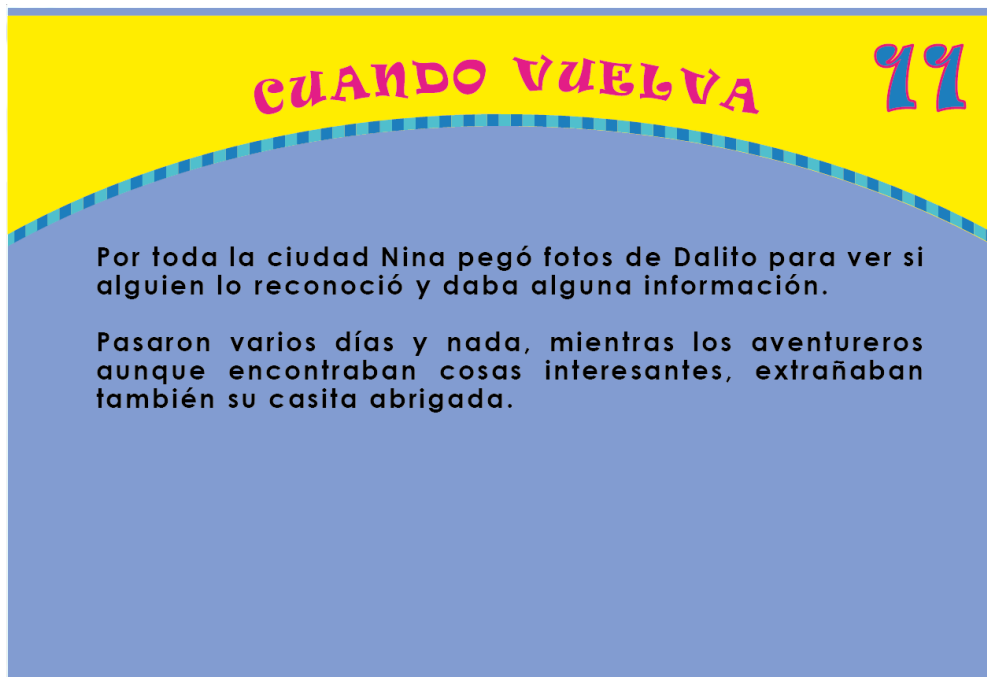
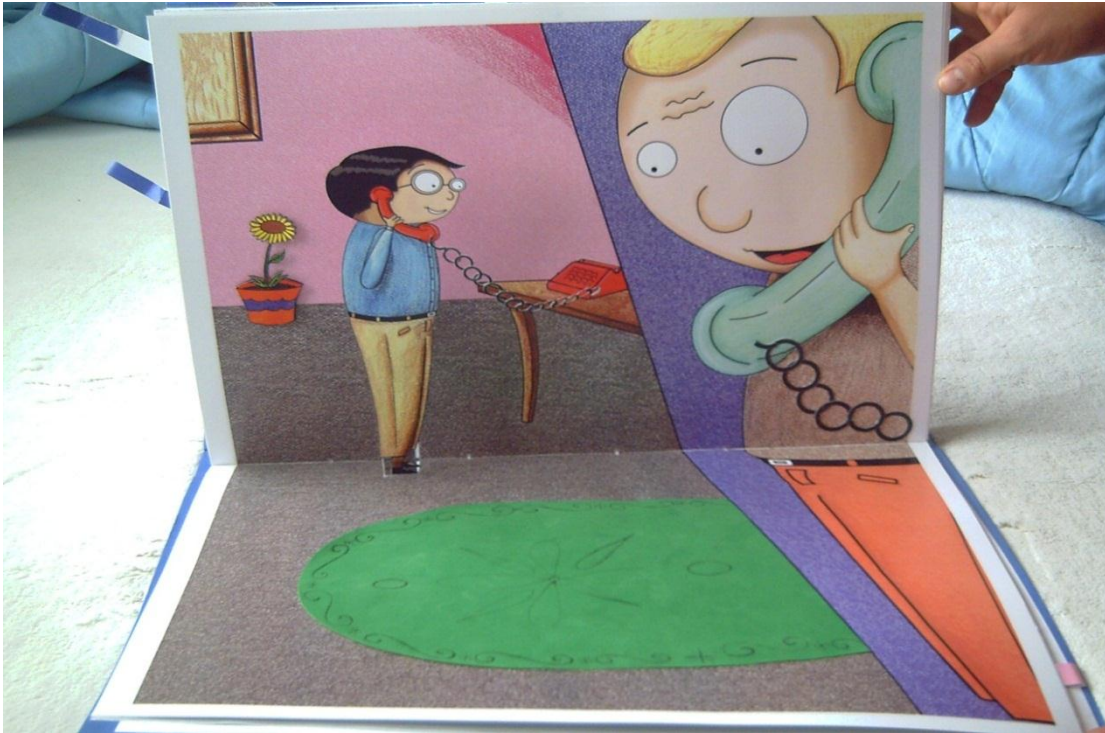


Fig. V.63: Cartilla de la escena 11

Escena 12*Fig. V.64: Escena 12*

En esta escena 12, para la alfombra, se utilizó papel gamuza color verde.

Cartilla de la escena 12

CUANDO VUELVA 12

Hasta que por fin... una llamada sonó ring, ring...

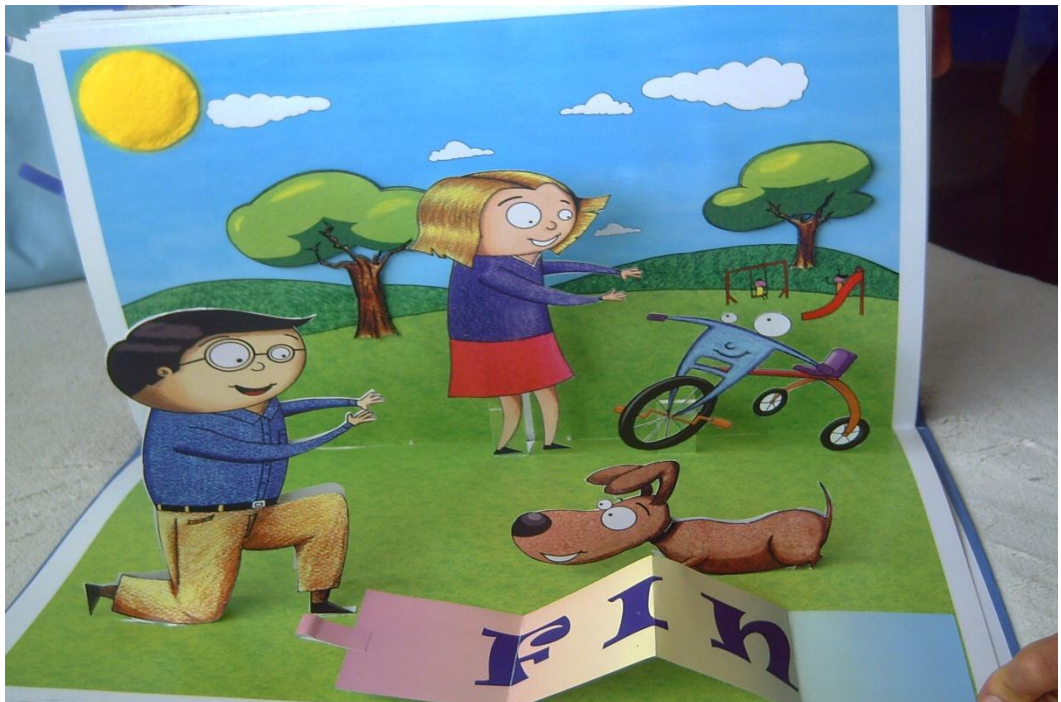
Alguien avisó a Nato que los habían visto en el mismo parque jugando y preguntó: ya no los quieren?, por que yo tengo dos hijos que se encantaron con ellos y podrían regalarlos.

En ese instante Nato y Nina se sintieron culpables por haberlos tenido olvidados, sin responder salieron corriendo a buscarlos.

Fig. V.65: Cartilla de la escena 12

Escena 13*Fig. V.66: Escena 13*

Para la elaboración de esta escena 13 se utilizó papel toalla de cocina color amarillo para el sol.

*Fig. V.67: Escena 13*

Cartilla de la escena 12

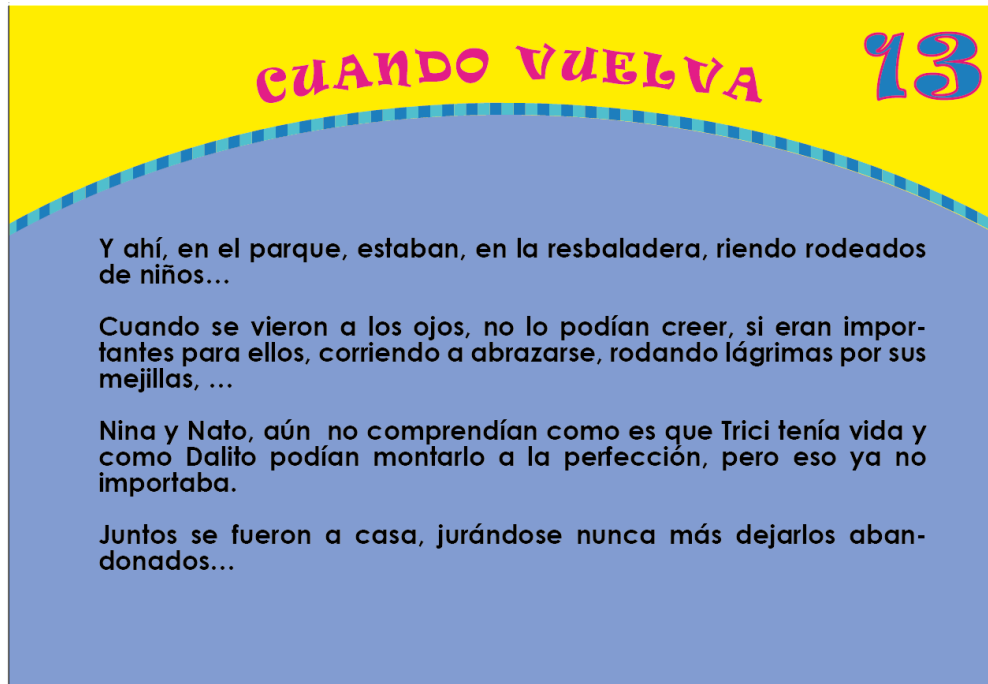


Fig. V.68: Cartilla de la escena 13

Contraportada

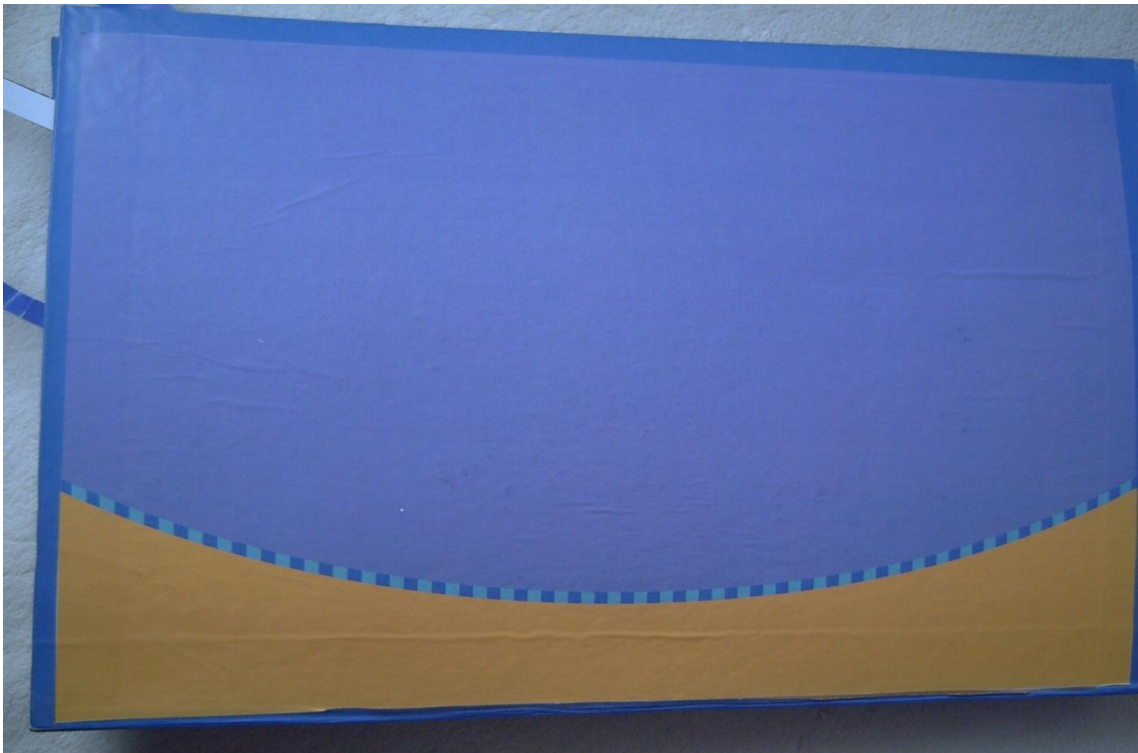


Fig. V.69: Contraportada

CAPÍTULO VI

VALIDACIÓN DE LA HIPÓTESIS

6.1 HIPÓTESIS

La utilización del Rotafolio Pop up, logrará dar a conocer cuentos contemporáneos ecuatorianos como parte de la cultura literaria del Ecuador a los niños de 3 a 4 años. Así también fomentar el apoyo a los escritores nacionales contemporáneos y la utilización de sus obras.

6.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

La encuesta se realizó en todos los centros que fueron inicialmente investigados específicamente a los 56 docentes de centros de educación inicial particular y fiscal.

6.3 TABULACIÓN Y CONCLUSIÓN.

1. ¿Al presentarles el rotafolio captó la atención de los niños?

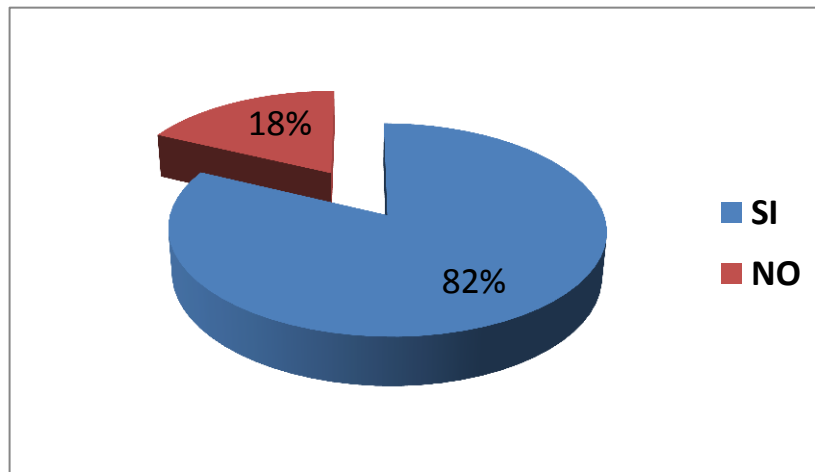


Fig. VI.70: Nivel que captó la atención

CONCLUSIÓN.-De acuerdo con los resultados el 82% de los docentes encuestados aseguran que durante de la presentación del cuento los niños prestaron atención, mientras que el 18% no lo hizo por motivo de distracción, inquietud, entre otros.

2. ¿Los niños identificaron los personajes que intervienen en cuento?

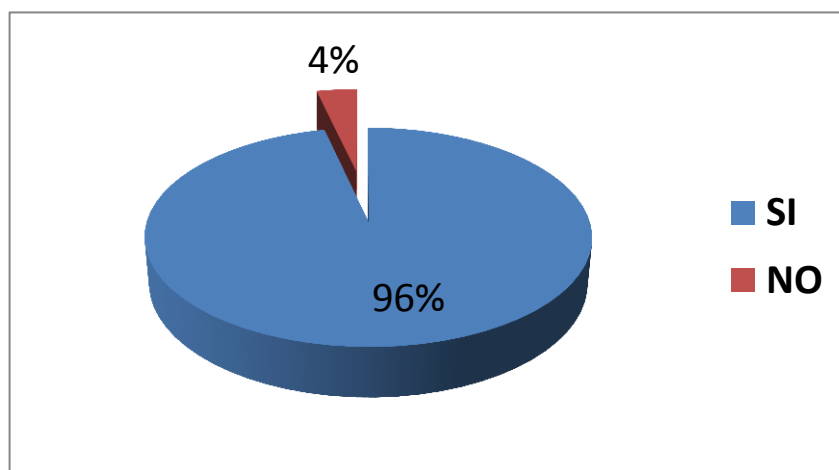


Fig. VI.71: Nivel que identificaron los personajes.

CONCLUSIÓN.- De acuerdo con los resultados se puede concluir que el 96% de docentes confirman que los niños si identifican a los personajes del cuento infantil. Mientras que el 4% no reconocieron a los personajes por la razón de ser algunos niños traviosos e inquietos.

3. ¿Luego del relato del cuento, los niños que es lo que recuerdan más?

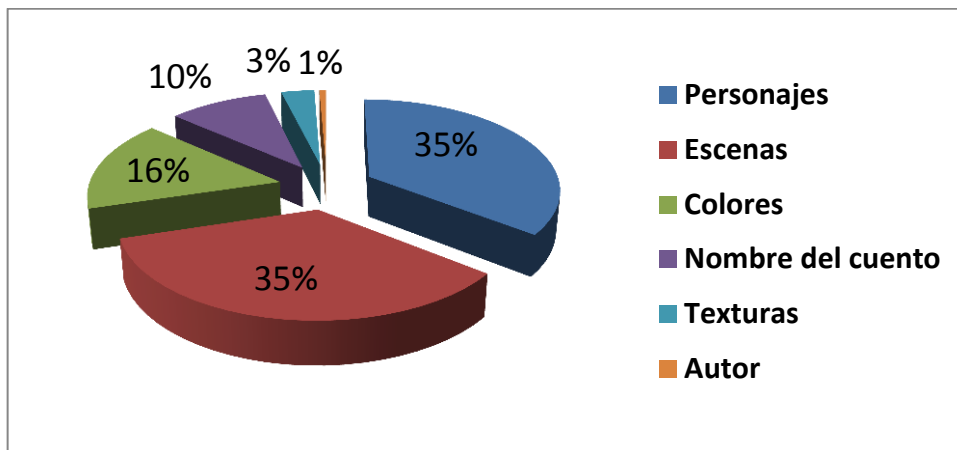


Fig. VI.72: Nivel de prioridad de identificación.

CONCLUSIÓN.- El 35% de los docentes encuestados ratifica que los niños recuerdan a los personajes del cuento infantil, el 35% afirma que los infantes recuerdan escenas y fragmentos de la historia, el 16% asevera que los colores son lo que a los niños les llamó la atención, el 10% de maestros aseguran que los infantes recuerdan la textura presentes en las escenas, el 7% docentes encuestados cercioran que los pequeños recuerdan el nombre del cuento y apenas el último 1 % recordó el nombres del autor.

3. ¿Cree usted que con este material didáctico fomenta el desarrollo cognitivo-emocional de los niños de educación inicial?

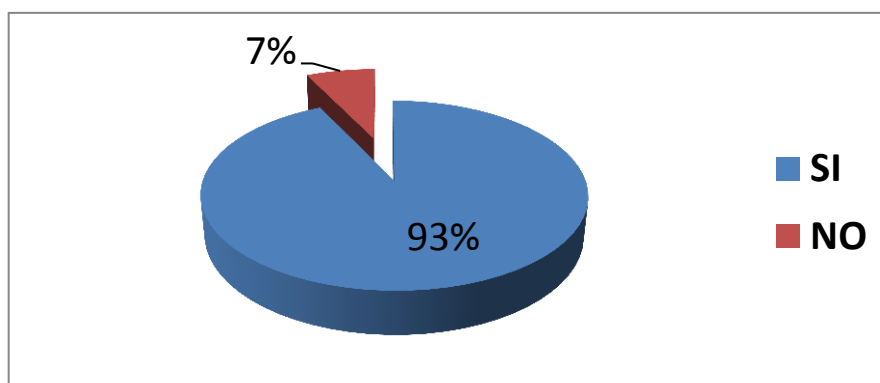


Fig. VI.73: Nivel de fomento del desarrollo cognitivo-emocional.

CONCLUSIÓN.- De acuerdo a los resultados el 93% de docentes encuestados está muy de acuerdo que el Rotafolio Pop-up fomenta el desarrollo cognitivo-emocional de los niños de educación inicial, mientras el 7% dice que se necesita de una mayor tecnificación y planificación.

5. ¿Considera que el Rotafolio Pop-up es una herramienta didáctica para la educación inicial que fomentará la cultura literaria del Ecuador y ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

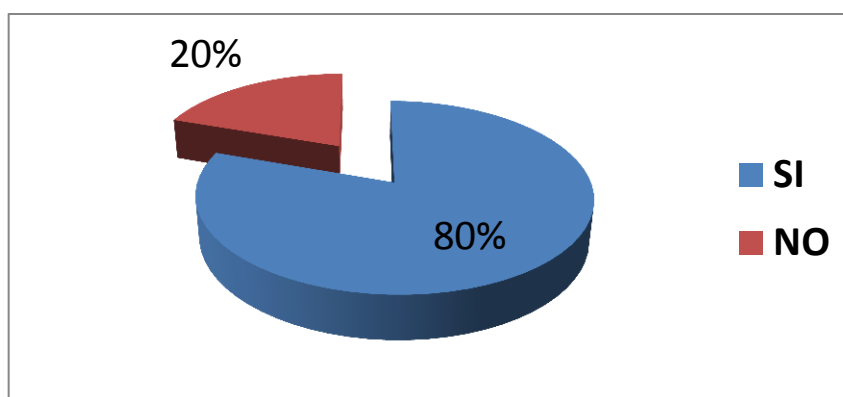


Fig. VI.74: Nivel de fomento de la cultura literaria en el Ecuador.

CONCLUSIÓN.- El 80% de los docentes encuestados ratifica que el Rotafolio Pop-up es una herramienta didáctica que ayudará de mucho a la difusión de cuentos infantiles escritos por autores netamente ecuatorianos. Mientras que el 20% de se mantiene que no será posible porque la producción no abastecerá todos los centros de educación infantil.

Siguiendo con la validación de este proyecto se hizo un Focus Group a expertos en el trabajo cuentos infantiles, ilustradores y diseñadores gráficos y para esto se utilizó las redes sociales como Facebook y correo electrónico debido a la dificultad de contacto personal. El mensaje y solicitud que se les envió dice así: *“Hola.....Saludos desde Riobamba quisiera pedirle un favor..... le presento una forma de representación de cuentos infantiles ecuatorianos que es producto de la investigación de mi tesis como diseñador gráfico y mi tema es Rotafolio Pop-up: herramienta del desarrollo cognitivo-emocional para niños de 3 a 4 años utilizando cuentos contemporáneos ecuatorianos. Agradecería cualquier comentario al respecto y su apreciación como aporte para la difusión de literatura infantil ecuatoriana”*. Además se le adjuntó imágenes de la propuesta y las respuestas son las siguientes:

María Fernanda Heredia: *Gracias por el mensaje. Le felicito, las imágenes son muy atractivas. Los libros con diseños pop up siempre despiertan el gusto y el interés en los niños. La literatura siempre necesita un apoyo para llegar a manos de nuevos lectores. Le deseo mucho éxito en su tesis y en su proyecto profesional. Cordialmente, Mfh*



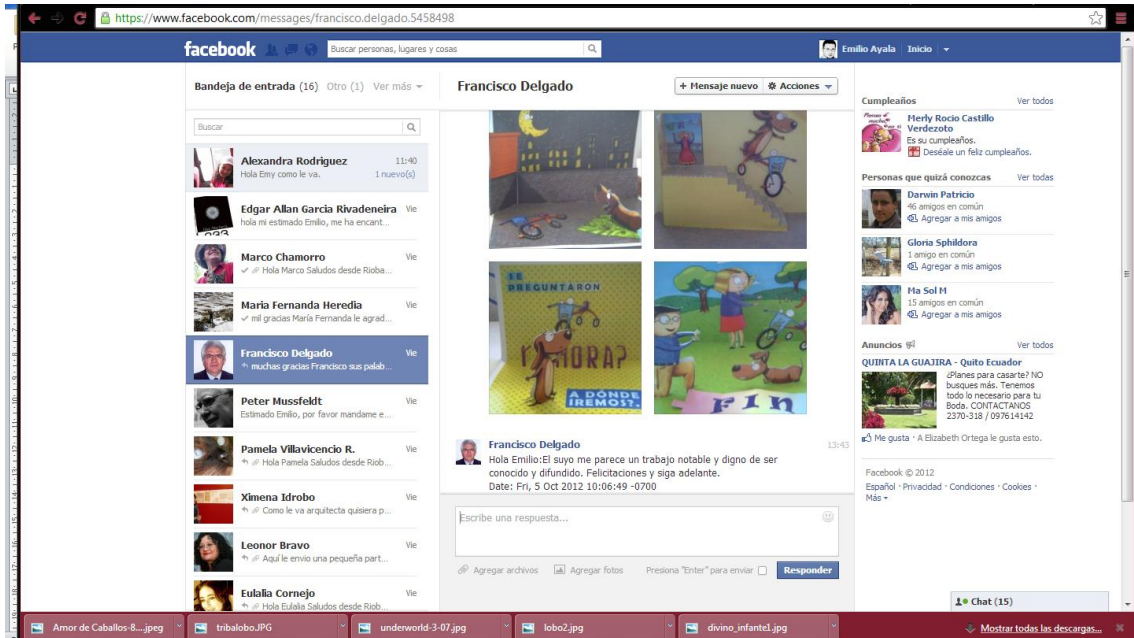
Fig. VI.75: Mensaje de María Fernanda Heredia.

Edgar Allan García Rivadeneira: *hola mi estimado Emilio, me ha encantado el diseño gráfico y el hecho de que quieras incursionar en este género tan gratificador. Te mando un abrazo. Me gustaría tener uno alguna vez.*



Fig. VI.76: Mensaje de Edgar Allan García Rivadeneira

Francisco Delgado: *Hola Emilio: El suyo me parece un trabajo notable y digno de ser conocido y difundido. Felicitaciones y siga adelante.*



Leonor Bravo: *De lo que puedo ver me parece una propuesta interesante, me gustaría conocer todo el proyecto para poder dar una opinión más ajustada al respecto. Saludos*

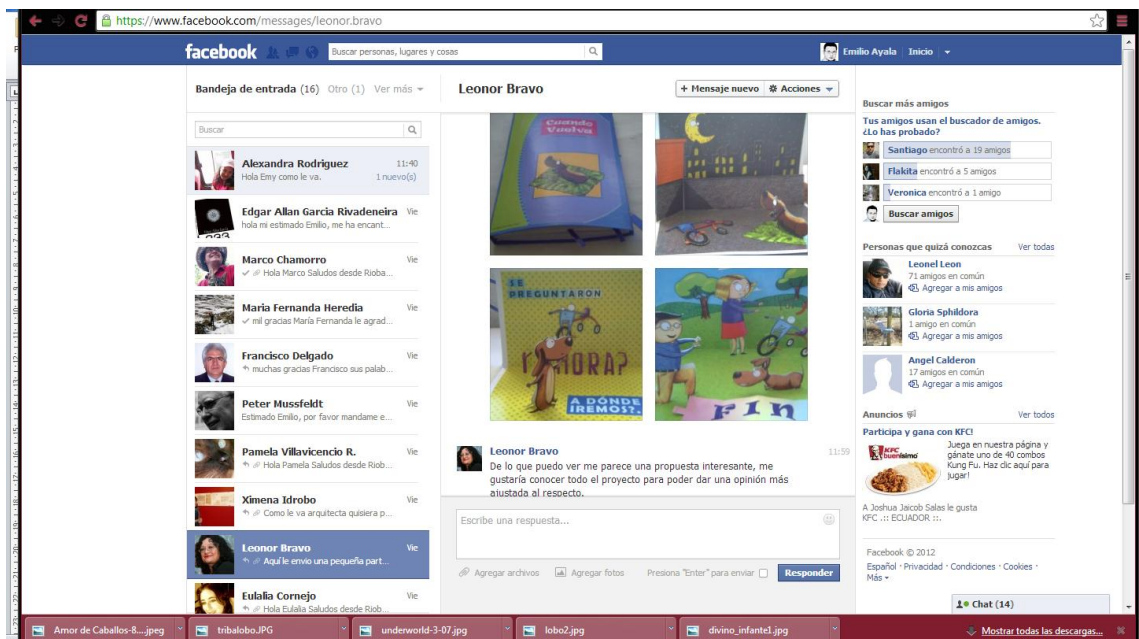


Fig. VI.78: Mensaje de Leonor Bravo

Peter Mussfeldt S.: *Guayaquil, Octubre 08 de 2012. Estimado Emilio Ayala, Lo felicito por esa iniciativa y es un proyecto realmente positivo y necesario. Usted tiene una muy correcta estructura textual y la gráfica tiene la connotación sencilla en su expresión y su propuesta trasmite lo requerido. Felicitaciones. Cordiales saludos, Peter Mussfeldt S*

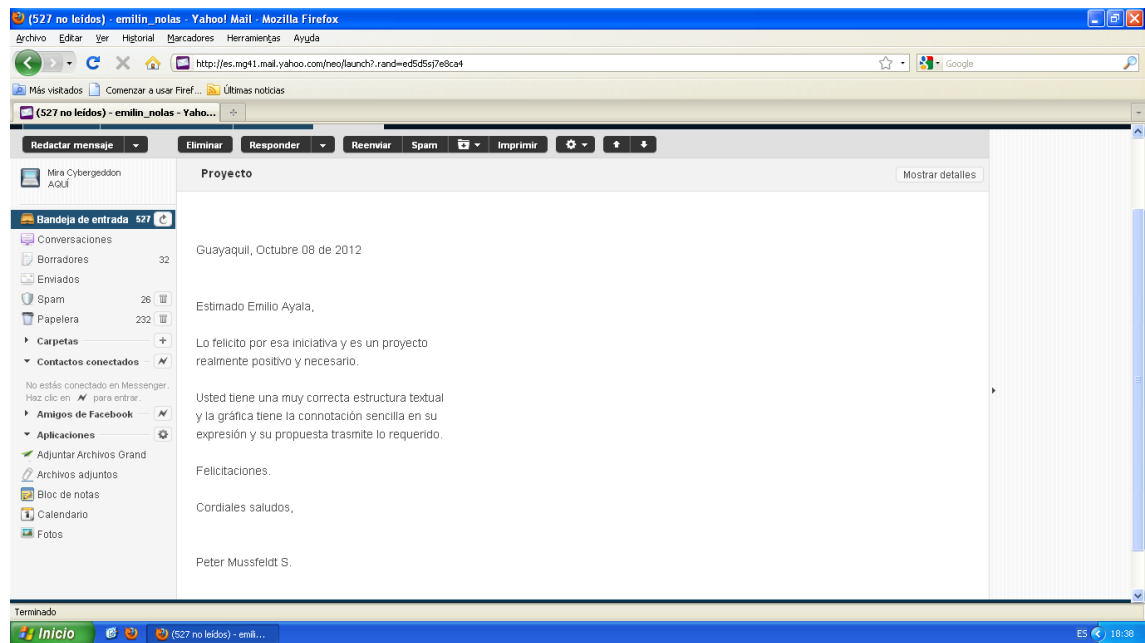


Fig. VI.79: Email de Peter Mussfeldt.

En las entrevistas personales a expertos en cuentos infantiles, ilustración y docencia en diseño gráfico acerca del Rotafolio Pop-up coinciden que la propuesta resulta ser muy lúdica, positivo y necesario, con ilustraciones que independientemente del estilo, tiene una connotación sencilla, que transmite lo requerido y está bien representado el cuento infantil y va muy acorde con los niños. Además, el tamaño correcto y muy importante porque permite palpar algunas de las texturas presentes en la propuesta.

No han faltado las felicitaciones por parte de las personas del focus group en cuanto a la realización de mi propuesta como material didáctico para niños de 3 a 4 años, así como la iniciativa de apoyo a los escritores de cuentos infantiles contemporáneos de nuestro país.

CONCLUSIONES

Se ha elaborado un Rotafolio Pop-up al que se le adaptó un cuento infantil escrito por un autor ecuatoriano contemporáneo con ilustraciones de personajes con los que se puede identificar los niños de 3 a 4 años que estudian en los centros de educación inicial, logrando así dar a conocer el talento nacional.

Al comprender el crecimiento y desarrollo de los niños de 3 a 4 años ha permitido guiar y tomar lineamientos para la elaboración de personajes y escenas de la propuesta.

En cuanto a los medios didácticos busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos. Se comprende mejor el tema mediante imágenes, algunos estudiantes captan mejor las informaciones icónicas concretas que las verbales abstractas.

El cuento contemporáneo ecuatoriano ha tenido un desarrollo progresivo en el país, las escuelas deben incentivar a los niños para que dediquen tiempo a la lectura y por ende a la escritura. El crecimiento del cuento en sus diferentes etapas depende de la difusión, promoción y estudio que tenga en los establecimientos educativos.

Siguiendo una tipología de ilustración infantil, nuevas tendencias y psicología del color se llegó a conseguir la ilustración adecuada que ayuden al mejor desarrollo y estética de las piezas gráficas y también la diagramación de las hojas del rotafolio, aspectos formales, funcionales y simbólicos.

Al investigar varios estilos de ilustración se tomaron en cuenta algunas técnicas, estas combinadas con los rasgos propios y más sobresalientes de cada personaje que dio como resultado un estilo propio de ilustración.

La elaboración del Rotafolio Pop-up se hizo tomando en cuenta criterios; psicológicos, funcionales y estéticos, dando un resultado positivo que se pudo confirmar en la validación de datos en la que se obtuvo una aceptación del 100% por parte de los docentes entrevistados.

RECOMENDACIONES

Para elaborar un Rotafolio Pop-up se recomienda tomar muy en cuenta las características físicas, psicológicas y psicomotrices del target al que va dirigido así como también una previa planificación o bosquejo del armado del rotafolio.

Es necesario enfocarse en características muy generales de los niños porque esto permitirá y ayudará a tomar un lineamiento en cuanto a composición, cromática y estilos al momento de ilustrar personajes.

Para elaborar un material didáctico se recomienda tener en cuenta que el alumno aprende por medio de sus experiencias. Por lo general las experiencias se adquieren por medio de los cinco sentidos y el alumno aprende mejor la combinación los mismos. Las ayudas visuales que se presentan en Rotafolio Pop-up, emplean el sentido de la vista, pero a la vez el maestro agregará una explicación audible, haciendo así una presentación “multi sensorial”.

A personas que incursionen en ilustración infantil cultural se recomienda que de enfocarse en manifestaciones netamente culturales del Ecuador, utilizar los rasgos más sobresalientes, y prácticos que sean fáciles de impregnar en la mente de un niño.

Para el diseño de un Rotafolio Pop-up se recomienda tomar en cuenta, formatos, fondos, texturas y cromáticas así como también un presupuesto que le permitirá contar con los recursos necesarios para la elaboración.

Se recomienda que las instituciones gubernamentales incentiven la elaboración de este tipo de material didáctico en los centros de reclusión de mayores y correccionales de menores y en otras lugares donde las personas pueden hacer de esto un oficio. Así como la utilización de este material didáctico en los centros de educación en donde se difunda la cultura literaria del Ecuador y genere reconocimiento de los escritores de cuentos infantiles contemporáneos.

RESUMEN

Rotafolio Pop-up como herramienta del desarrollo cognitivo-emocional para niños de 3 a 4 años utilizando cuentos contemporáneos ecuatorianos se realizó con el fin de rescatar y dar a conocer valores culturales literarios del país. Por medio de fichas técnicas que recogían características físicas, sociológicas y psicológicas, se procedió a ilustrar los personajes del cuento tomando en cuenta aspectos de diseño como cromática, predominación de formas y elementos simbólicos, se obtuvo una composición infantil armoniosa y atractiva que se aplicó en las escenas respectivas presentes en el rotafolio.

Para obtener la información relevante se aplicó investigación observacional, para el diseño y diagramación se utilizó: cuaderno de dibujo, lápices, computadora. Software de diseño: Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, Adobe InDesign. Software de edición de texto: Microsoft Word.

De la propuesta que se presentó a los docentes de educación inicial 8 de cada 10 profesores encuestados aseguran que sería de gran aporte a la cultura literaria del Ecuador, contar con un material didáctico para niños de 3 a 4 años de educación básica de a conocer cuentos ecuatorianos contemporáneos, es por ello que se recomienda a las instituciones gubernamentales enfocadas en la educación promuevan la difusión de este tipo de materiales didácticos que difundan la cultura literaria contemporánea del Ecuador así como también usar recursos gráficos que detalle lo más representativo como: formas, símbolos, figuras de los personaje que se vaya a ilustrar en el cuento para que les resulte fácil de reconocer e identificar por parte de los niños.

SUMMARY

Pop-up tool Flipchart as cognitive-emotional development for children 3-4 years using contemporary Ecuadorian stories was conducted in order to rescue and publicize literary cultural values of the country. Through technical sheets collected characteristics: physical sociological and psychological, proceeded to illustrate the story characters considering design aspects as: chromatic predominance of forms and symbolic elements, we obtained a harmonious and attractive child composition was applied present in the respective scenes on the flipchart.

For information relevant observational research was applied to the design and layout was used: sketchbooks, pencils, and computer. Design software: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, and text editing software: Microsoft Word.

On the proposal presented to teacher in preschool, 8 out of 10 teachers surveyed say they would be a great contribution to the literary culture of Ecuador, have a teaching aid for children of 3-4 years of basic education and Ecuadorians known contemporary stories, which is why it is recommended to government institutions focused on education, promote the dissemination of this type of learning materials, to disseminate contemporary literary culture of Ecuador as is using graphic resources representative as detailing hills: forms, symbols, figures of the personages that will be in the story to illustrate it easy for them to recognize and identify by children.

GLOSARIO

Boceto: dibujo rápido y esquemático que se hace para representar las líneas generales de una obra, una idea o un plan. Al hacer un boceto se intenta plasmar la esencia de lo que se dibuja para ver si se puede capturar su imagen o ver si lo que se va a hacer es viable y cómo.

CMYK: abreviatura inglesa de uso general en todos los idiomas para referirse a la cuatricromía. Las siglas corresponden a "Cyan, Magenta, Yellow and Key (colour)". Que el negro se mencione como "Key" se debe a que en imprenta se consideraba el color "clave".

Cognitivo: Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

Color: Sensación que se produce en el ojo de los seres vivos debido a la propiedad que tiene la materia de reflejar, absorber y transmitir la luz que incide sobre ella alterándola en sus características (especialmente en lo que a longitud de onda se refiere).

Composición: Resultado visual general obtenido con la disposición de figuras o formas en un marco de referencia, con el uso consiente de una estructura formal (o sin ella), semiformal o informal.

Contemporáneo: Se denomina como contemporáneo a todo aquello que sucede en el tiempo presente y que pertenece al período histórico de tiempo más cercano a la actualidad. Como adjetivo calificativo, el término contemporáneo sirve para señalar todos los hechos, circunstancias o fenómenos que toman lugar entonces en el tiempo presente y que son parte de una realidad particular actual, contrapuesta a las realidades de otros períodos históricos del ser humano.

Costumbrismo: Es un movimiento pictórico que pretende que la obra de arte sea una exposición de los usos y costumbres sociales. Se extiende a todas las artes: obras costumbristas, novelas costumbristas, etc.; el folclore es a menudo una forma de costumbrismo.

Forma: la forma tiene relación con la materia, una visión filosófica, desde la metafísica, menciona que la forma es una figura interna que puede captar la mente y que no se identifica con la forma exterior de un objeto. Es decir la forma es un concepto abstracto. Así, cuando se produce un cambio, es posible que éste afecte a la materia (cambio material) o sólo a la forma (cambio formal), que es menos radical.

Grafito: Mineral de color negro o gris oscuro, blando, laminar y de tacto graso, compuesto casi exclusivamente de carbono: el grafito se utiliza especialmente para hacer minas de lápiz.

Ilustrador: Profesional del dibujo o la pintura que trabaja por encargo creando imágenes con técnicas manuales (dibujo, acuarela, pintura, fotomontajes, recortables de papel, etc...) para acompañar publicaciones como libros, revistas o prensa de modo que aclaren o amenicen el contenido.

Imagen: La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

Indigenista: Relativo al indigenismo (doctrina política): una novela indigenista. El indigenismo es una corriente cultural, política y antropológica concentrada en el estudio y valoración de las culturas indígenas, y cuestionamiento de los mecanismos de discriminación y etnocentrismo en perjuicio de los pueblos indígenas.

Legibilidad: En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito. Esta concepción de legibilidad no implica comprensión del mensaje.

Logotipo: El elemento visual tipográfico que da nombre a la entidad.

Material didáctico: El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Pastel: Lápiz o barra de color aglutinado con una pasta acuosa de caolín, carbonato cálcico, yeso o goma arábiga, que se usa para pintar. Técnica de pintura que emplea estos lápices sobre un papel rugoso y áspero. Obra pictórica hecha con esta técnica.

Preescolar: Se aplica a la etapa educativa que precede a la enseñanza primaria: la educación preescolar acaba cuando el niño cumple seis años.

RGB: La descripción RGB (del inglés Red, Green, Blue; "rojo, verde, azul") de un color hace referencia a su composición de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Este un modelo de color basado en lo que se conoce como síntesis aditiva, con lo que es posible representar a un color por la mezcla por adición de los tres colores luz primarios.

Retícula: es un componente, en la composición de una página editorial, utilizada en diseño, para trabajar diseño de información. Sobre ella es colocado el texto (caja tipográfica) así como todos los elementos que son necesarios en tu página. (Imágenes, fotografías, títulos, copetes, folio, etc.)

Rotafolio.- Un rotafolio, o papelógrafo, es un instrumento usado para la presentación de ideas en forma de exposiciones. Éste consiste en un caballete, sobre el cual se montan hojas de papel impresas o dibujadas, sujetas al caballete con argollas, cintas o tachuelas.

Semántica: proviene de un vocablo griego que puede traducirse como “significativo”. Se trata de aquello perteneciente o relativo a la significación de las palabras. Por extensión, se conoce como semántica al estudio del significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones.

Scratch: En pintura o ilustración, se le denomina así a la técnica donde se raya la pintura con una punta de metal fina, después de haber cubierto la pintura (o caseína) con tinta china. Existen diferentes técnicas.

Tamaño de la muestra: es el número de unidades experimentales (personas, lugares de trabajo, etc.) de la muestra utilizada para el estudio.

Texto: en tipografía y diseño gráfico, el elemento visual formado por letras, cifras, signos ortográficos o cualquier otro símbolo tipográfico con la intención de transmitir un significado (aunque en un momento dado no lo tenga, como el llamado texto falso). Desde el punto de vista del diseño gráfico, un texto no tiene por qué tener sentido.

Tipografía: el estudio y elaboración de símbolos para la comunicación escrita impresa (tipos) (typography). La impresión con símbolos tipográficos y planchas de altorrelieve con tipos móviles (letterpress).

Tipología: Es el estudio o clasificación en diferentes tipos existentes que se lleva a cabo en cualquier disciplina

Verosimilitud: cualidad que atañe a toda expresión creíble, referida principalmente a relatos y noticias, sin importar el lenguaje utilizado en su difusión.

Volvelle: Un volvelle o rueda es un tipo de construcción de papel con piezas móviles. Se considera una de las formas más primitivas de computación analógica. Los volvelles (ruedas, en adelante) fueron creados como una herramienta de interpretación de datos de diversa índole, si bien los primeros modelos se encuentran en antiguos libros de astronomía.

BIBLIOGRAFÍA

1. **BECERRA, G., GÓMEZ, M.**, Ilustraciónen Scrath técnicas y materiales., UAM., México., 2001.
2. **BIBLIOTECA, C., A.**, Leyendas Ecuatorianas., Tomo 14., Pp. 9
3. **CARVALHO, N.**,Diccionario Del Folklore Ecuatoriano., Editorial Casa de la Cultura Ecuatoriana., Quito., 1964.,Pp. 41.
4. **FERNÁNDEZ, G.**,Entre el diseño y la edición., Distrito Federal., México., Universidad Autónoma Metropolitana., 2001.
5. **FORD, L.**, Ayudas Visuales Como Realizarlas., Editorial Mundo Hispano., 2007.
6. **GÜNTER, M., H.**, Manual para dibujantes e ilustradores., Gustavo Gili., Barcelona., 1992.
7. **LAING, J. y otros.**,Materiales gráficos y técnicas.,TursenHermann Blume., 1996.
8. **MEDRANO, G.**,Las nuevas tecnologías en la formación., Madrid, Eudema., 1993., Pp. 15.
9. **NICKEL, H.**, Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia., Herder., Barcelona., 1982.
10. **RODRÍGUEZ, D.**,Nuevas tecnologías aplicadas a la educación y tecnología de la educación., Alcoy., Marfil., 1995., Pp. 21-43.
11. **SAMARA, T.**,Diseñar con y sin retícula., Editorial Gustavo Pili., SL., Barcelona., 2006., Pp.9.
12. **SLADE, C.**, Enciclopedia de técnicas de ilustración., Acanto., Barcelona., 1998.
13. **TORRANCE.**,Educación y Capacidad Creativa., 1961., Pp.23.

LINKOGRAFÍA

1. EDUCACIÓN SENSORIAL

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentos-De-La-Educacion-Sensorial/461843.html>
2012/03/01

2. ESCRITORES ECUATORIANOS CONTEMPORÁNEOS

<http://www.alfaguara.com>.
2012/05/15

3. LIBROS POP UP.

<http://es.wikipedia.org/wiki/librospopup>
<http://www.answers.com/topic/pop-up-book-1#ixzz1uUswiVob>
2012/06/06

4. MEDIOS DIDÁCTICOS Y LOS RECURSOS EDUCATIVOS.

<http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
http://bibioteca1.files.wordpress.com/2010/05/mae_ayud1.pdf
2010/04/10

5. PSICOLOGÍA DEL COLOR

<http://www.xtec.cat/~aromero8/acuarelas/pscologia.htm>
2012/04/10

6. ROTAFOLIO

<http://tecnologiaeducativa.foroactivo.net/t5-investigacion-rotafolio.html>
29/05/2012

ANEXOS

ANEXO Nº 1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

“Determinar el nivel de aceptación de un nuevo material didáctico, dirigido para niños de educación inicial de 3 a 4 años”.

Escuela:..... Categoría:.....

Instructivo:

- Lea detenidamente la pregunta
- Marco con una (x) según corresponda
- Responda las preguntas de una manera clara y concisa.

1. ¿Al presentarles el rotafolio captó la atención de los niños?

SI () NO ()

2. ¿Los niños identificaron los personajes que intervienen en cuento?

SI () NO ()

3. ¿Luego del relato del cuento, los niños que recuerdan más?

Personajes	Nombre del cuento
Escenas	Texturas
Colores	Autor

4. ¿Cree usted que con este material didáctico fomenta el desarrollo cognitivo-emocional de los niños de educación inicial?

SI () NO ()

Por qué?

5. ¿Considera usted que el Rotafolio Pop-up es una herramienta didáctica para la educación inicial que fomenta la cultura literaria del Ecuador?

SI () NO ()

Por qué?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nº 2

Riobamba, 7 Septiembre de 2012

Máster

Iván Mera Granda

COORDINADOR PROVINCIAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Presente.

De mi consideración:

Me es muy grato en esta oportunidad llegar a usted con un cordial y atento saludo, a la vez expresarle el deseo de expresarle el deseo de éxito en sus importantes funciones en beneficio de la juventud chimboracense.

Yo, EMILIO NOLASCO AYALA SILVA, portador de la cédula de identidad 020174124-6, Egresado de la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH, por medio del presente y de la manera más comedida solicito a su autoridad, tenga a bien facilitarme información acerca de los Centros de Educación Inicial, tales como el número de instituciones de educación inicial y el número de docentes en el mismo, la misma que me permitirá realizar la validación de mi proyecto de tesis.

Por la gentil atención que se digne dar al presente, anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente,

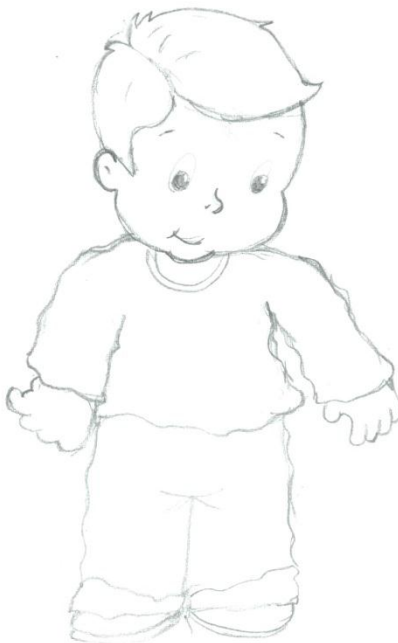
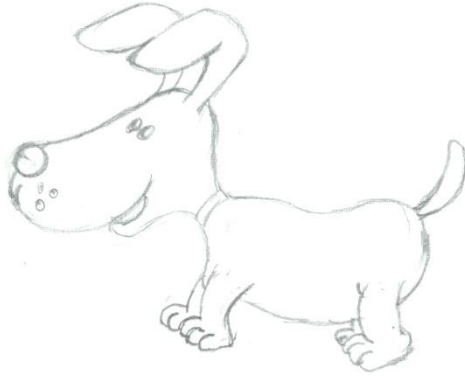
Emilio Nolasco Ayala Silva
SOLICITANTE

ANEXO Nº 3





ANEXO Nº 4



ANEXO N° 5

Las personas del intervinieron en el Focus Group son las siguientes:

ESCRITORES E ILUSTRADORES:

- María Fernanda Heredia.
- Peter Mussfeldt S.
- Leonor Bravo.
- Francisco Delgado.
- Edgar Allan García Rivadeneira.
- Rosa Ramos.

DOCENTES DE DISEÑO GRÁFICO

- Dis. Mónica Sandoval.
- Lic. Edison Martínez.
- Lic. Fernando Altamirano.
- Tglo. Fabian Calderón.