

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO
MÉRIDA / VENEZUELA

**Diseño de Material gráfico educativo
para la comprensión de algunos valores sociales**

Trabajo Especial de Grado para optar al título
de Licenciatura en Diseño Gráfico.

Autora: Br. Ana María Trejo Hernández.

C.I: V-23.724.089.

Tutor: Prof. Rubén Bresan.

Mérida, Abril 2025.

Resumen

El presente proyecto se titula: **Diseño de Material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**. Siendo importante generar material gráfico impreso para apoyar la educación presencial impartida en el aula de clases por parte de los docentes, quienes son facilitadores y mediadores del aprendizaje en la Escuela Augusta Dávila de Valeri, con la finalidad de agilizar la educación a partir de material que complementa lo verbal de manera dinámica, para motivar a los estudiantes y que los mismos puedan comprender de mejor forma algunos valores sociales, porque ayudan a estructurar la realidad, y al realizar materiales mediadores de la realidad, se facilita el contacto con distintas visiones y aspectos de las enseñanzas; también, la importancia formativa que permite la interacción del estudiante con recursos visuales para promover aprendizajes significativos en relación a algunos valores sociales tales como: amabilidad, honestidad, responsabilidad y el respeto.

La metodología utilizada dentro de la investigación fue la de Ambrose y Harris del libro *Metodología del Diseño*, quienes la dividen en siete fases: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje que lograron llevar a cabo el desarrollo de material gráfico educativo a través del área del diseño editorial y la aplicación de conceptos como: diagramación, formato, retícula, color, ilustración, distribución de los textos, entre otros elementos compositivos, que permiten estructurar de manera funcional. Por otra parte, se aplicó entrevistas dirigidas a las docentes de la Escuela Augusta Dávila de Valeri del estado Mérida, entre los grados: cuarto, quinto y sexto, con la finalidad de analizar cómo se pueden hacer nuevos aportes educativos desde el área del diseño.

Línea de Investigación: material gráfico educativo, diseño editorial.

Palabras Claves: diseño, comunicación visual, material educativo, diagramación, ilustración, valores, aprendizaje.

Tipo de Proyecto: Factible.

Agradecimiento

Primeramente quiero agradecer a mi tutor de tesis, el profesor Rubén Bresan, por haberme aceptado para las tutorías, le agradezco infinitamente por confiar siempre en mí y aportar sus conocimientos como profesional y a pesar de todas las adversidades que acontecen en la Universidad de Los Andes, nunca dudó en permitir su tiempo para llevar a cabo la propuesta de las guías ilustradas de manera eficiente.

Agradezco a todos los profesores que me formaron durante mi proceso académico, quienes me dejaron grandes enseñanzas y conocimientos.

A mis padres, que siempre me inculcaron la importancia del estudio y me motivaron a seguir adelante junto con su amor y paciencia.

A mi hermano, que me motivaba cada vez que me caía.

A mi esposo, que siempre ha estado presente en los momentos estresantes y álgidos de la carrera universitaria.

Finalmente, a los jurados de mi proyecto de grado, quienes me corrigieron para que diera lo mejor de la propuesta gráfica.

Índice general

Capítulo I.....	1
1.1 Introducción.....	2
1.2 Objetivos.....	4
1.3 Planteamiento del problema.....	5
1.4 Justificación.....	9
Capítulo II.....	12
2.1 Antecedentes.....	11
2.2 Marco teórico.....	16
2.2.1 Material educativo.....	17
2.2.2 Importancia del material educativo.....	18
2.2.3 Tipos de materiales educativos.....	19
2.2.4 Clasificación de los medios educativos.....	20
2.2.5 Estructura del material educativo.....	22
2.2.6 Características del material educativo impreso.....	22
2.2.7 Finalidad del material educativo impreso.....	24
2.2.8 Beneficios del material educativo impreso.....	25
2.2.9 Valores.....	26
2.2.10 Tipos de valores.....	27
2.2.11 Valores y antivalores.....	31
2.2.12 Teorías del aprendizaje.....	32
2.2.13 Diseño gráfico.....	37
2.2.14 Comunicación visual.....	37
2.2.15 Diseño editorial.....	38
2.2.16 Ilustración infantil.....	39
2.2.17 Fascículo.....	40
2.2.18 Formato.....	40
2.2.19 Cortes del pliego.....	41
2.2.20 Retícula.....	43
2.2.21 Partes de un libro.....	47
2.2.22 Color.....	49
2.2.23 Contraste de color.....	49
2.2.24 Tipografía.....	50
2.2.25 Jerarquía del texto y escala.....	52
2.2.26 Factores de la legibilidad.....	53
2.2.27 Diseño de página.....	53
2.2.28 Sustrato.....	54

Índice general

2.2.29 Tipos de encuadernación.....	56
2.2.30 Sistemas de impresión.....	59
2.3 Bases legales.....	60
Capítulo III.....	65
3.1 Tipo de proyecto.....	66
3.2 Metodología.....	66
3.3 Fases de la investigación.....	67
3.4 Diseño de investigación.....	72
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	73
3.6 Cronograma.....	74
Capítulo IV.....	75
4.1 Briefing.....	76
4.2 Guía de entrevista.....	80
4.3 Análisis de la guía de entrevista.....	82
4.4 Información para las guías.....	84
4.5 Propuesta.....	98
4.5.1 Proceso de bocetería.....	98
4.5.2 Fascículos.....	100
4.5.3 Mi proceso de bocetería.....	100
4.5.4 Formato.....	105
4.5.5 Retícula.....	106
4.5.6 Selección de la fuente.....	109
4.5.7 Paleta cromática.....	111
4.5.8 Estudio del folio.....	112
4.5.9 Sustrato.....	113
4.5.10 Encuadernación.....	114
4.5.11 Sistema de impresión.....	115
4.5.12 Imposición.....	115
4.5.13 Digitalización.....	119
4.6 Presupuesto.....	134
4.7 Conclusión.....	135
4.8 Recomendaciones.....	136
4.9 Anexos.....	137
Referencias.....	144

Índice de figuras

Figura 1: páginas internas de libro:Inci y la batalla por la salud oral.....	13
Figura 2: material gráfico: Viamiguitos.....	14
Figura 3: libro: expleroando la equidad de género.....	15
Figura 4: tesis y páginas internas del cuento: el mundo de los valores.....	16
Figura 5: clasificación de los medios educativos cuadro de López 2006.....	21
Figura 6: tabla de valores y antivalores descritos por Mendizábal.....	31
Figura 7: cortes basados en el pliego de 96x66cm.....	59
Figura 8: tipos de retículas.....	46
Figura 9: bocetos de personajes fascículo honestidad y amabilidad.....	101
Figura 10: bocetos de personajes fascículo responsabilidad y respeto.....	102
Figura 11: bocetos de los fascículos.....	103
Figura 12: bocetos de los fascículos y bocetos descartados.....	104
Figura 13: formato de 1/12 a partir del pliego.....	105
Figura 14: retícula generada para los fascículos.....	106
Figura 15: márgenes y retícula.....	107
Figura 16: comportamiento de la retícula con las páginas par e impar.....	108
Figura 17: fuente seleccionada.....	109
Figura 18: fuentes descartadas.....	110
Figura 19: gama de colores empleados en los fascículos.....	111
Figura 20: comportamiento del folio en la página par.....	112
Figura 21: muestra del glasé 150 gr.....	113
Figura 22: cuento ilustrado infantil de Lazy Town.....	114
Figura 23: proceso de encuadernación de los fascículos.....	115
Figura 24: imposición del medio pliego.....	117
Figura 25: cuadernillo.....	118
Figura 26: fascículo de honestidad.....	120
Figura 27: fascículo de responsabilidad.....	123
Figura 28: fascículo de respeto.....	126
Figura 29: fascículo de amabilidad.....	129
Figura 30: producto impreso.....	133
Figura 31: carta dirigida a la escuela y sellada por la dirección.....	137
Figura 32: entrevista docente del cuarto grado.....	138
Figura 33: entrevista docente del quinto grado.....	139
Figura 34: entrevista docente del sexto grado.....	140
Figura 35: validación docente del cuarto grado.....	141
Figura 36: validación docente del quinto grado.....	142
Figura 35: validación docente del sexto grado.....	143

Capítulo I

1.1 Introducción

1.2 Objetivos

1.3 Planteamiento del problema

1.4 Justificación



El diseño gráfico, busca la manera de unificar elementos visuales para transmitir un mensaje, implicando la toma de decisiones a través de la creatividad, los criterios visuales y funcionales, con el apoyo de herramientas digitales y recurriendo a distintas áreas como, por ejemplo: el diseño editorial, marca corporativa, tipográfico, digital, entre otras áreas del diseño gráfico.

Para el desarrollo de un material gráfico educativo, interviene constantes metodológicas tales como: el planteamiento del problema, la propuesta del proyecto, la metodología del diseño y la solución, tomando en cuenta la necesidad del usuario y la forma o función con el único objetivo de lograr comunicar de manera eficiente, clara y concisa.

Se elaboró la propuesta de material gráfico educativo a través del medio impreso para el apoyo de los docentes de la Escuela Augusta Dávila de Valeri, del Estado Mérida, dicho material se creó a partir del diseño editorial para la composición de los elementos textuales e ilustrativos, complementando las enseñanzas, cuyo propósito es motivar al espectador para que desarrolle la imaginación y la creatividad, a estimular la memoria y a mejorar la capacidad de entendimiento para reforzar la comprensión de algunos valores sociales tales como: amabilidad, honestidad, respeto y responsabilidad, generando una propuesta gráfica editorial para agilizar las clases impartidas por los docentes de manera presencial, lo cual sirve para desarrollar dinámicas en el aula con los estudiantes para la comprensión de dichos valores.

La finalidad del proyecto, es aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera universitaria, tomando en cuenta la capacidad comunicativa de los signos visuales, como la tipografía, el color, el contraste, el punto, la línea, la dirección, el contorno, la textura, entre otros elementos de composición que lograron cumplir con los objetivos planteados en el proyecto.

El material gráfico buscó como resultado, complementar y ayudar a los docentes en la educación de algunos valores sociales para enseñar a los niños sobre la importancia de una convivencia que se base en la armonía y el respeto.

Finalmente, el proyecto especial de grado se divide de la siguiente manera: En el Capítulo I, se presentan los objetivos: general y los específicos, el planteamiento del problema y la justificación.

En el Capítulo II se muestran los antecedentes de la investigación, explicando la vinculación con el presente proyecto, las bases teóricas y bases legales que ayudaron a formar el material.

En el Capítulo III se muestra la metodología escogida: la de Ambrose y Harris, divididas en siete fases: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje, lo cual permitió el desarrollo creativo del material gráfico. Las fases son importantes porque lograron llevar a cabo un proceso de aplicación de los conocimientos adquiridos, así como obtener nuevos aprendizajes sobre el proyecto elaborado.

Se aplicó entrevistas dirigidas a las docentes de la Escuela Augusta Dávila de Valeri, de los grados: cuarto, quinto y sexto, con finalidad de analizar cómo se pueden hacer nuevos aportes educativos desde el área de la comunicación visual.

En el capítulo IV, se presenta todo el proceso de bocetería (fase experimental y de análisis de las posibilidades para la creación de la propuesta) que se llevó a cabo previamente al desarrollo del material a través de la creación de cuatro fascículos de los valores: amabilidad, honestidad, responsabilidad y respeto. Se muestra el proceso digital, y la impresión de la propuesta. También, tiene presente la conclusión, recomendaciones y bibliografía.

Objetivo General:

- Diseñar material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.

Objetivos Específicos:

- Investigar sobre la importancia que tiene el material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.
- Interactuar con los profesores de la Escuela Augusta Dávila de Valeri sobre la efectividad de un material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.
- Desarrollar el proceso de bocetería de personajes que presentarán el material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.
- Determinar la estructura gráfica del material educativo con el propósito de la comprensión de algunos valores sociales.

Los materiales gráficos educativos son un recurso que se emplea como herramienta para la enseñanza de un tema, cuyo propósito es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes para generar logros pedagógicos propuestos por el docente. Los materiales gráficos se componen a través de textos e imágenes para transmitir información clara y concisa, dentro de un contexto educativo, ayudan a desarrollar la creatividad, a estimular la memoria y a mejorar la capacidad de retención de información por más tiempo para que los estudiantes puedan comprender de mejor forma un tema. Según López (2006), expresa que:

Se considera material educativo, a todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y la construcción de los aprendizajes, por que estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos, para acceder más fácilmente a la información, al desarrollo de habilidades, destrezas y a la formación de actitudes y valores (p.34).

En este sentido, el uso de materiales gráficos apoyados en la diagramación, distribución de elementos ilustrativos, textuales y visuales que permitan comprender de mejor forma algunos valores sociales en la educación presencial, es fundamental para un proceso de aprendizaje que motive al estudiante, con la gráfica, el espectador analiza el contenido y mejora la atención porque se emplea un medio que ayuda a reforzar la explicación de un tema.

El modelo tradicional de educación, en donde no se acude a materiales o herramientas complementarias que permitan un mejor entendimiento del tema, dificulta el proceso de aprendizaje, puesto que los niños aprenden de mejor forma con recursos visuales, adquiriendo capacidades para conocer, entender e interpretar la realidad, por consiguiente, tal como lo describe el autor Yandar (2021):

[...]el docente llega al salón, empieza a dar su clase de forma magistral; hace entrega de guías textuales extensas y espera que el estudiante preste atención y recuerde todo lo que se la ha enseñado. Este modelo educativo dificulta la retención de información; por tanto, al pasar poco tiempo el educado habrá olvidado los contenidos tratados en clase; esto se debe, a la carencia de una estrategia motivante, que logre desarrollar en el estudiante la memoria a largo plazo (p.77).

Es por ello que el diseño y desarrollo de materiales gráficos educativos claros y concisos, sirven para complementar las enseñanzas en el aula de clase, con el diseño, se puede generar productos que contribuyan en la motivación de los estudiantes porque son estrategias pedagógicas que emplea el docente para ayudar a presentar conceptos de cualquier área de forma fácil y dinámica para activar la participación o motivación de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje.

El beneficio de la creación de un material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales, radica en que, como comunicadores visuales, se contribuye al desarrollo de material gráfico impreso que enseña de manera dinámica, de este modo, el diseño es un proceso de solución de problemas que requiere creatividad para comunicar eficientemente, siendo la problemática principal, una necesidad de educación en el aula de clases.

Por otra parte, los valores sociales son pilares fundamentales para la humanidad, pues ayudan a establecer una convivencia en armonía y paz, algunos de ellos son: la honestidad, la amabilidad, el respeto, la responsabilidad, la tolerancia, la empatía, la humildad, entre otros, los cuales son valores que se aprenden

desde edades tempranas y se van fortaleciendo con el tiempo en las escuelas primarias o en el hogar.

La falta de valores sociales conlleva a impactos negativos en el desarrollo, vida o autoestima de los niños; por lo tanto, el docente de la escuela explica sobre ellos y en cómo pueden ser aplicados en la vida cotidiana (en el hogar, en la escuela o en la comunidad), y al propiciar material educativo, estructurado con la finalidad de comunicar, persuadir, ayudar, fomentar, entre otros aspectos de la comunicación visual, permite clasificar conceptos para recibir e interpretar información, motivando a los estudiantes en aplicar los valores sociales en su vida.

El contexto educativo en donde se aplicará el diseño de material gráfico, es en la modalidad presencial, en donde el docente podrá desarrollarlo en compañía de los estudiantes para un mejor aprendizaje.

El plantel educativo al que va dirigido el material gráfico es la Escuela Augusta Dávila de Valeri, ubicada en la calle principal Zumba, sector 70 del estado Mérida; debido a que, actualmente, la escuela no cuenta con muchos materiales gráficos educativos que puedan desarrollarse en el aula escolar para explicar algunos valores sociales, existiendo una necesidad de recurrir a herramientas para fomentar el aprendizaje de dichos valores. Se plantea una propuesta gráfica impresa para que el docente del aula pueda desarrollarla y, de este modo, ilustrar lo que se está exponiendo verbalmente.

El material, va dirigido en específico, a docentes de nivel de primaria, en los grados de: cuarto, quinto y sexto porque los niños ya tienen habilidades para la lectura y escritura desarrollados que les permite visualizar material a través de los sentidos para activar sus habilidades cognitivas en los procesos de seriación, clasificación y retención de información, logrando comprender o resolver problemas específicos,

esto quiere decir que, el docente podrá desarrollar en conjunto con ellos el material educativo para favorecer la asimilación de conceptos y aprendizaje a largo plazo.

El material se realizará a través del diseño editorial y el medio impreso, recurriendo a la diagramación de elementos compositivos y la aplicación de actividades didácticas. Tal como lo describe el autor López (2006) quien menciona la clasificación de los medios educativos: “ entre los documentos impresos didácticos están entre otros: los folletos, las cartillas, los manuales técnicos, los fascículos, los libros, las guías técnicas y de aprendizaje” (p.13).

El cerebro se activa ante los estímulos sensoriales, siendo importante que el material sea llamativo, a través del color, la ilustración, el diseño de personajes, la jerarquía compositiva y la estructura gráfica que permita una mejor comprensión de algunos valores sociales juega un papel fundamental en el proceso de comunicación. La experiencia que se le brinda visualmente y de lectura a los estudiantes debe ser atractiva, recurriendo a recursos gráficos que se fundamenten en el diseño gráfico para generar una experiencia enriquecedora porque, con la ilustración, en equilibrio con los títulos y cajas de texto, comunica y anticipa los hechos, haciendo que se comprenda de mejor manera el texto escrito.

La enseñanza de algunos valores sociales es indispensable para formar a los buenos ciudadanos del mañana, porque los niños son el futuro del planeta y, como dice el autor Pacheco (2022): “un verdadero sistema de valores humanos deben construir el fruto de la información, la educación, la reflexión y en profundas convicciones, y no el resultado de premios, sometimientos, temores o castigos” (p.18). Contribuir como diseñador gráfico para fortalecer la educación en valores explicados por los docentes, aporta un pequeño grano de arena para construir mejores sociedades, que no se basen en la violencia sino en el respeto a la vida para una convivencia en armonía.

Finalmente, el proyecto se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo diseñar un material gráfico educativo para la comprensión del de algunos valores sociales en la Escuela Augusta Dávila de Valeri?

1.4 Justificación

Debido a que actualmente la Escuela Augusta Dávila de Valeri no cuenta con muchos recursos que apoyen a los docentes en el proceso de enseñanzas para reforzar la comprensión de los valores sociales, se plantea generar material gráfico como por ejemplo: material de apoyo para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, buscando brindar herramientas funcionales al docente para que cuenten con suficientes recursos gráficos-informativos para explicar las clases de algunos valores sociales.

Crear un material gráfico educativo es una necesidad que implica un profundo análisis del tema para que la información presentada no sea tediosa o difícil de entender; la disciplina del diseño editorial es poderosa para estimular la creatividad o fomentar el desarrollo cognitivo y emocional.

A través de las áreas del diseño gráfico, se selecciona el diseño editorial como herramienta eficiente para el proceso de aprendizaje, buscando diseñar un material gráfico impreso y educativo que permita comunicar y transmitir mensajes visuales al espectador de manera funcional; el autor Buen (2000) explica que: “el aspecto general del medio impreso (o sea, sin contar el significado de las palabras) es en sí mismo un mensaje” (p. 40).

La educación en valores es importante, porque en base a ellos se mejora la sociedad; al no fomentar los valores, estaríamos creando seres humanos incapaces de adaptarse al medio con conductas antisociales y poca participación con su entorno social. Promover, sostener y orientar el proceso de socialización de los niños, dice Petracchi (1969) citado por Mendizábal significa:

Educar al niño para reconocer los derechos del otro, madurar el sentido de la colaboración, educar para la participación responsable en las actividades comunes, estimular la expresión de comportamientos de solidaridad, animar sentimientos de fraternidad. Este proceso de socialización se concreta en una profunda integración en la comunidad fruto de una personalidad madura (p.113).

Es necesario resaltar que los materiales impresos no deben ser olvidados, ya que hoy en día se ha perdido interés de imprimir materiales gráficos diagramados, en específico en Venezuela, por la situación económica que acontece en el país, pero no han dejado de ser una herramienta poderosa para el enriquecimiento de los conocimientos y un objeto útil para los docentes como medio educativo para que las estudiantes desarrollen sus capacidades de aprendizaje, siendo importante lo visual, porque los niños aprenden de mejor forma con apoyo de las imágenes; los autores Núñez, et al. (2017) afirman que:

Se obtiene que el estilo de aprendizaje visual como una estrategia educativa para el desarrollo de la memoria a largo plazo de los estudiantes favorece en la retención de contenidos; asimismo, las actividades de estímulo-respuesta mejoran los procesos cognitivos en el salón de clases, lo que beneficia la asimilación de ideas y contribuye a crear pensamientos creativos (p.258).

Como comunicadores visuales, se estaría complementando la educación recibida por profesores y al diagramar actividades didácticas, informaciones, conceptos, preguntas, entre otros, dentro del material, los niños refuerzan su aprendizaje, ayudando a construir a los grandes ciudadanos del mañana: honestos, respetuosos, amables y responsables, los cuales mejorarán la convivencia entre los seres humanos para un mejor futuro.

En cuanto a la estética del producto, es importante que los materiales gráficos cuenten con ilustraciones que enriquezcan el material, la tarea del diseñador al crear ilustraciones, se convierte en una simbiosis de escritor que usa el dibujo en lugar de palabras para comunicar de manera eficiente y complementar el texto.

El diseño gráfico permite, a través del color, el texto y las ilustraciones, explorar la imaginación, experimentar o conocer diferentes formas, colores y elementos visuales lo cual es atractivo para un niño y, desde el punto de vista educativo, comprender de mejor forma el tema presentado.

El objetivo principal de la ilustración es representar y ayudar a entender la realidad, por ejemplo: a través de una gráfica que apoya al texto, en donde la ilustración toma gran protagonismo en la página, con un contenido informativo-visual apropiado y adaptado siendo el principal propósito de la creación de material gráfico educativo, poder apoyar a los docentes, realizando un aporte como diseñador gráfico para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que invitan a los espectadores a desarrollar la imaginación y la creatividad, de este modo, las enseñanzas de algunos valores sociales impartidos en el aula de clase por parte de los docentes logrará una comunicación eficiente del tema tratado con la interacción de los estudiantes con el material, para que empleen dichos valores en la vida cotidiana.

Capítulo II

2.1 Antecedentes

2.2 Marco teórico

2.3 Bases legales



Para el desarrollo del proyecto, se tomaron como antecedentes de interés algunos proyectos de material gráfico educativo; también, proyectos que generaron libros dirigidos a niños para fomentar los valores sociales, con la finalidad de analizar su proceso creativo e ilustrativo. A continuación, se presentan los antecedentes:

Trabajo Especial de Grado Titulado: Diseño de material gráfico educativo para la prevención de caries y problemas bucales para los niños, padres y maestros del centro Infantil Tía Gaby ubicada en la ciudad de Quito. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. (2022).

Autor: Reyes, José David.

El autor menciona que la problemática principal de su investigación fue: “los infantes de entre 3 a 5 años de edad estos no cuentan con rutinas marcadas por sus maestros y padres quienes los ayuden a generar buenos hábitos de limpieza y cuidado bucal” (p.12). Empleó la técnica de recolección de datos, aplicando entrevistas sobre el material y el contenido a los docentes. El autor propuso materiales que respondan a las capacidades de aprendizaje de los niños para generar en ellos una motivación interna para la construcción de una buena higiene bucal a través de un libro titulado: “Inci y la batalla por la salud oral”.



Figura 1: páginas internas del libro: Inci y la batalla por la salud oral.

Trabajo Especial de Grado Titulado: Desarrollo de material gráfico de apoyo para las clases de educación vial para niños de primer año de educación básica, impartidas por la Fundación CAVAT – Nicole Paredes, en el proyecto “Niños seguros en las vías del Ecuador” (NISEV). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (2018).

Autora: Arellano Veloz, Jessica Patricia.

Desarrolló un material gráfico dirigido a los docentes para que los apliquen a niños de 5 años, para las enseñanzas-aprendizajes de la educación vial, aplicó la metodología de los autores Ambrose – Harris del libro “*Metodología del diseño*”, considerando los enfoques cuantitativos y cualitativos para recolectar información, para comprobar y comparar datos, con el método descriptivo y explicativo. La finalidad fue contribuir como diseñador gráfico a la creación de material gráfico que enseñen la educación vial, por tal motivo, la autora realiza un libro objeto de gran tamaño que interactúa entre el docente y los niños, con una carga gráfica llamativa y explicativa sobre educación vial.



Figura 2: material gráfico: Viamiguitos.

Trabajo Especial de Grado Titulado: Diseño de material gráfico educativo para promover la equidad de género dirigido a los niños de 8 a 10 años, caso de estudio Centro Educativo La Pradera. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (2017).

Autor: Galarza Calderón, Alejandro Israel.

El autor diseñó un material gráfico educativo como material de apoyo para enseñar a los niños sobre los valores de equidad de género, a partir de la investigación documental para obtener datos bibliográficos y la investigación de campo. Su público objetivo corresponde a niños entre las edades de 8 a 10 años, en específico, los grados de 5to y 6to de la educación general básica. Realizó entrevistas y encuestas a profesores y a niños para investigar a fondo la problemática.

El material gráfico realizado fue un libro ilustrado, el material presenta cartillas para que los niños puedan escribir sobre ellas, que sirve como diagnóstico para el profesor sobre lo enseñado en el aula de clases, en relación a lo aprendido por los niños sobre la equidad de género y valores.



Figura 3: libro: Explorando la equidad de género.

Trabajo Especial de Grado Titulado: El mundo de los valores: diseño de un libro ilustrado para niños para fomentar hábitos lectores en los mismos (2008).

Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

Autora: Trejo Sosa, Adriana Carolina

El esquema metodológico del antecedente utiliza la propuesta del profesor Jorge Montero, en donde desarrolla en primera instancia la investigación documental para determinar la problemática y el diagnóstico, continuamente el establecimiento de los objetivos, la propuesta de solución, la fase práctica: (bocetos, bocetos preliminares, bocetos finales y arte final), hasta la obtención del producto final.

Lo que difiere de este antecedente a la actual propuesta, es que el libro ilustrado hace presente diversos cuentos que hacen referencia a los valores dirigidos a niños, en cambio, la propuesta se enfocará en apoyar a los docentes de las aulas para tener un recurso gráfico, con la finalidad de reforzar la comprensión de algunos valores sociales, que motive al estudiante en su proceso de adquirir aprendizaje, complementando la parte verbal explicada por parte del docente.



Figura 4: tesis y páginas internas del cuento: El mundo de los valores.

A continuación, se muestra bases teóricas que sirven de sustento dentro del proyecto. Se utilizan fuentes de autores que sirven como recurso argumentativo para el desarrollo del tema e idea en la investigación.

Las bases teóricas presentes, profundizan, refuerzan y sustentan los conocimientos de la investigación en cuanto a la teoría, por lo tanto, se vinculan con el entorno de indagación del proyecto para el desarrollo de material gráfico educativo que logre el objetivo planteado para la investigación.

2.2.1 Material educativo

Es todo aquel recurso que cumple la finalidad de complementar y facilitar la educación del docente para el aprendizaje de los estudiantes, según López (2006), expresa que:

Se considera material educativo, a todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y la construcción de los aprendizajes, por que estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos, para acceder más fácilmente a la información, al desarrollo de habilidades, destrezas y a la formación de actitudes y valores (p.34).

También, sirve como objeto medidor de la educación, porque con estos recursos, el profesor puede evaluar a los estudiantes a través de las distintas dinámicas desarrolladas dentro del material gráfico educativo.

En el caso de la presente investigación, como diseñador gráfico es indispensable contribuir a la creación de piezas gráficas que ilustren lo descrito de manera verbal en el aula de clases a través de una gráfica con una paleta cromática acorde, una fuente tipográfica legible y un formato que se adapte según el público objetivo con el que los docentes trabajan.

2.2.2 Importancia del material educativo

Los materiales educativos promueven un mejor aprendizaje porque son recursos que ayudan a comprender de una manera dinámica un tema, el autor López (2006, p.45) clasifica la importancia del material:

- Enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje, aproximan al alumno a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados.
- Facilitan la adquisición y la fijación del aprendizaje.
- Motivan el aprendizaje.
- Estimulan la imaginación y la capacidad de abstracción del alumno.
- Economizan tiempo, tanto en las explicaciones, como en la percepción, comprensión y elaboración de conceptos.
- Estimulan actividades de los alumnos, su participación activa.
- Enriquecen el vocabulario.

Los materiales logran, a través de la imagen y el texto, una forma llamativa de presentar conceptos explicados en el aula de clases, dejando de lado el método tradicional, en donde las explicaciones solo son verbales.

2.2.3 Tipos de materiales educativos

Los materiales educativos, pueden ser expresados a través de distintos medios, su objetivo principal es representar de una manera dinámica la educación, como por ejemplo, a través de gráficos, libros, ilustraciones, imágenes, diagramas, plegables, guías, entre otros.

Según Rosa Saco, citado por López (2006, p.46) considera tres tipos:

a. Material impreso: textos, manuales, láminas, folletos, gráficos.

b. Material audiovisual: presentan simultáneamente imagen y sonido: Videos, diapositivas, programas, radio, casetes.

c. Objetos diversos: maquetas, modelos, animales disecados, módulos de laboratorios.

d. Materiales multimediales: es la combinación de varios medios. Un programa de radio que tenga como apoyo el material impreso, un programa desarrollado en la computadora y proyectado.

Según la generación de medios para las enseñanzas, tenemos:

- **De primera generación:** cuadros, mapas, gráficos, manuscritos, objetos de exposición, pizarra, etc.

- **De segunda generación:** manuales, textos escolares, folletos, guías, test impresos, etc.
- **De tercera generación:** fotografías, diapositivas, películas, grabaciones de sonido, etc.
- **De cuarta generación:** enseñanza programada y laboratorios.
- **De quinta generación:** las computadoras aplicadas a las enseñanzas.

El material impreso es un recurso gráfico importante porque fomentan los hábitos de lectura en los niños para enriquecer los conocimientos y formarlos en algunos valores sociales.

En el caso de la propuesta, el material gráfico toma en cuenta el aspecto ilustrativo, puesto que los niños aprenden a través de imágenes, que agilizan la memoria y desarrolla la imaginación.

2.2.4 Clasificación de los medios educativos

El siguiente cuadro, representa los medios educativos, entre ellos, aquel en que se basa la presente investigación, centrándose en el medio visual impreso, porque es un soporte físico en el que los usuarios podrán leer o visualizar e incluso participar de las distintas dinámicas que puede tener el material gráfico, como por ejemplo: crucigramas, sopa de letras, rompecabezas, preguntas, cuestionarios, entre otras dinámicas presentes en un material didáctico, capaz de agilizar el aprendizaje.

MEDIOS	SOPORTE
VISUALES	• Material Autoinstruactivo. • Textos • Cuadernos • Revistas, periódicos • Material simbólico: Mapas, planos, gráficos, gráficos estadísticos. a. Medios impreso b. Máquinas de enseñar c. Computadoras d. Diapositivas e. Transparencias f. Fanelógrafo g. Carteles, murales y rotafolio h. Pizarrón
AUDITIVOS	a. Palabra hablada (Exposición - Diálogo) b. Radio c. Cintas grabadas d. Discos e. Teléfono (Audio teleconferencia)
AUDIOVISUALES	a. Video b. Televisión c. Sonoviso d. Presentaciones didácticas de proyecciones fijas o series e. Teleconferencia f. Video Conferencia g. Cine h. Informáticos i. Telemáticos Presentaciones didácticas en computador Hipertexto Multimedia Video interactivo Medios informáticos Internet Intranet Correo electrónico Grupos de discusión Chat Internet relay chat Teleconferencia vía Internet Ambiente virtual de aprendizaje

Figura 5: clasificación de los medios educativos, cuadro de López 2006.

2.2.5 Estructura del material educativo

Cápítulo II

Todo recurso parte una estructura que lo conforma, para estructurar de manera funcional el contenido y que coincida con los objetivos de la asignatura o tema a tratar. Según Rosa Saco, citado por López (2006, p.45), los materiales educativos deben:

- Estar en relación con los contenidos curriculares de la asignatura.
- Tener el medio físico apropiado para lograr una mejor comunicación.
- Emplear lenguajes que expresen adecuadamente los contenidos.
- Responder a objetivos curriculares guíen y motiven a los alumnos.
- Darse con instrucciones previas.
- Señalar los diversos procedimientos didácticos con el objeto de conducir el proceso del aprendizaje.
- Consignar bibliografía de consulta proporcionada con el objeto de ampliar el estudio del tema.

Analizar el tema de estudio es fundamental para estructurar el contenido, porque hay que conocer a profundidad sobre algunos valores sociales de manera que se pueda presentar información digerible para el target al cual estará destinado el material, empleando un lenguaje sencillo y entendible por los alumnos.

2.2.6 Características del material educativo impreso

El medio impreso, es un recurso físico versátil que a través de su formato, color y distribución de elementos, puede generar pregnancia sobre el usuario, haciendo que se interese en observar el contenido textual y visual, según López (2006, p.14):

Características técnicas del medio impreso:

- Los medios impresos pueden incluir texto, gráficos, fotos, diagramas y demás posibilidades que ofrece las artes gráficas y el diseño gráfico.
- Admiten la posibilidad del color.
- Permite diferentes formatos según la necesidad.
- Diversidad de soportes (papel, acetato, cartón, entre otros).

Características pedagógicas del medio impreso:

- Facilita el ritmo individual de aprendizaje.
- Facilita los procesos de análisis y síntesis.
- Permite la consulta permanente.
- Visión completa de los temas tratados.
- Permiten adaptarse a las modalidades desescolarizada y presencial.
- Posibilita preferencialmente los aprendizajes de:
- Información verbal (símbolos, reglas, códigos, otros).
- Conceptos.

Limitaciones del medio impreso:

- Requiere buen nivel de comprensión
- Requiere del hábito de lectura en los educandos.

Al analizar las limitaciones, es importante delimitar el material gráfico de lectura a educandos que ya tengan un nivel de comprensión lectora desarrollado, es por ello, que los niños de los dos primeros niveles de primaria se les podría dificultar un material que contenga textos con lenguaje avanzado para ellos; se selecciona a los niños entre los grados de cuarto, quinto y sexto porque suelen tener hábitos de lectura y de aprendizaje más formados.

2.2.7 Finalidad del material educativo impreso

La finalidad del material gráfico impreso educativo es, complementar las clases de los docentes en el aula, de esta manera se enriquecerá el conocimiento de los niños, a través de una carga ilustrativa y pregnante que capte la atención de los niños, según los autores Corrales y Suárez (2025, p.7) mencionan que:

- Favorece el aprendizaje autónomo del alumnado: mediante la interacción con los materiales didácticos impresos, el alumnado accede a los contenidos, los procesa mediante la lectura y revisión, trabaja con ellos y tiene la posibilidad de evaluarse en cuanto al momento de su proceso de enseñanza aprendizaje, detectando tanto logros como necesidades de formación.

- Permite el acceso a contenidos actualizados y coherentes con la acción formativa, así como con material complementario que refuerce, apoye o complete la información proporcionada por los contenidos propuestos.
- Apoya la labor del docente, promoviendo su figura como mediador del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Democratiza el acceso a la formación, ya que son materiales que son de fácil duplicación (mediante fotocopias, por ejemplo) y pueden ser distribuidos equitativamente dentro del grupo, procurando que todas las personas individualmente tengan acceso al mismo documento.

Al analizar las finalidades descritas por Corrales y Suárez, el material impreso puede ser una estrategia factible porque se puede acceder al contenido varias veces, en el caso del proyecto, se piensa diseñar un material gráfico que no se quede en un solo uso, sino que pueda ser reutilizado varias veces, empleando material que soporte su visualización continua.

2.2.8 Beneficios del material educativo impreso

El material educativo trae un sinnúmero de beneficios para los estudiantes, además de complementar las clases impartidas en el aula, los estudiantes desarrollarán su aprendizaje porque participan en su proceso con estos materiales, Corrales y Suárez (2025, p.8) menciona los beneficios para los estudiantes:

- Acceso a información de los contenidos a desarrollar durante la acción formativa.

- Trabajo interactivo de lectura, comprensión, adquisición, transformación y generación de conocimientos propios [desarrollo del aprendizaje].
- Desarrollo y adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes entorno al tratamiento de la información [desarrollo competencial].
- Favorece la asimilación de conceptos completos.
- Posibilidad de trabajo fuera del contexto educativo [fuera del aula] y en momentos diferentes a la ejecución de la acción formativa.
- Autoevaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en el que está inmerso.
- Posibilidad de trabajo fuera del contexto educativo.

Contar con recursos que apoyen la educación, es importante porque motivan a participar a los estudiantes en su aprendizaje y adquisición de conocimientos, en el caso de los valores sociales, estos mismos permitirán que se construya una autoestima sólida para entablar relaciones sociales con otros individuos en sana convivencia en paz y armonía.

2.2.9 Valores

Los valores son un sistema creado por el hombre se deriva de la ética y la moral, caracterizándose principalmente porque el individuo los practica libremente. Los valores son parte fundamental del ser humano, forman la conciencia de los individuos y se enseñan desde el núcleo familiar, también, son impulsados

por la educación que se da en las escuelas. Un individuo carente de valores le costaría formar una sana convivencia con los demás.

El autor Tierno (1991) dice que: “Los valores no son ni meramente objetivos ni meramente subjetivos: sino ambas cosas a la vez: el sujeto valora las cosas, y el objeto ofrece un fundamento para ser valorado y apreciado”. (p.9). Ayudan a preservar un orden en la sociedad, son desarrollados de distintas formas por cada individuo, creándose así un modelo de conducta favorable y generan un comportamiento deseable para los demás. Cabe mencionar que cada ser humano desarrolla los valores de distintas maneras y los va aprendiendo a través del tiempo, pero todos tienen un mismo fin, y es mejorar la convivencia en sociedad y armonizar el entorno que nos rodea.

2.2.10 Tipos de valores

Como comunicadores visuales, es indispensable propiciar material gráfico que pueda ser de ayuda para otros individuos, por tal motivo la selección del tema se centra en los valores para los niños y en la creación de un material editorial que va a ser de utilidad para su formación, lo cual servirá para explicar de manera divertida sobre dichos valores a través de una gráfica llamativa y pregnante para ayudar en la construcción de los buenos ciudadanos. La Fundación Wiese (2023), clasifica los 10 valores más importantes que deben aprender los niños:

1. Respeto

El respeto es la base de los valores que se enseña a los hijos desde muy pequeños

Este valor implica tener consideración por el otro y brindar atención y afecto a las personas con las que se relacionen. Por ejemplo, es importante que durante los primeros años de vida el niño aprenda expresarse sin levantar la voz, tener un trato amable con sus semejantes, seguir las reglas del hogar, etc.

2. Tolerancia

La tolerancia es un valor que implica respeto, indulgencia y consideración por la otra persona. Es aceptar, permitir y admitir la diversidad, incluso cuando estas sean contrarias a las nuestras. Una práctica que ayudará a forjar la tolerancia en los niños son los viajes familiares que les permitan conocer otras culturas.

3. Honestidad

La honestidad ayudará a nuestros hijos a pensar y actuar de forma coherente. Para inculcar este valor hay que enseñarles que cada acción buena o mala tiene consecuencias. Por ejemplo, inculcar el respeto a los demás, no apropiarse de lo ajeno, el valor de decir la verdad, entre otros.

4. Responsabilidad

La responsabilidad es uno de los valores que deben conocer los niños, pues les enseña a asumir las consecuencias de sus actos. En la primera infancia, el fomento de la responsabilidad se adquiere a partir del entendimiento que la irresponsabilidad traerá consecuencias negativas y las acciones acertadas, premios o refuerzos positivos. Enseñándoles a guardar su propia ropa, ordenar sus juguetes, limpiar y poner la mesa, alimentar a las mascotas, etc.; podemos inculcarles el ser responsables. A largo plazo, este valor puede ser el pilar que los impulse a estudiar algunas de las carreras universitarias mejor pagadas.

5. Amabilidad

La amabilidad es un valor propio del ser humano en sociedad, por lo que debe infundirse en los niños desde muy pequeños, tanto en casa, como en la escuela. Ser amable implica tratar a todos por igual y ser cortés con los demás. Enseñarles que pueden ser amables a través de compartir sus juguetes o snacks, hablar en un tono de voz adecuado a todas las personas, etc.

6. Gratitud

Es la capacidad que tenemos los seres humanos para agradecer, es decir de reconocer que hemos recibido algo positivo del otro. Los niños deben saber decir gracias no solo por lo material, sino también por algún gesto que hayan tenido con ellos. Por ejemplo, podemos enseñarles a decir gracias por dejarme pasar, por haberme preparado el desayuno, por ayudarme a estudiar, etc.

7. Humildad

La humildad es otro de los valores que deben conocer los niños el cual significa reconocer las debilidades y errores propios. Podemos enseñarles a ser humildes al jugar, ya que algunas veces les tocará perder y otras ganar, en el primer caso para entender que no siempre se puede salir victorioso y que deben ser capaces de felicitar al ganador; y, en el segundo caso, a tomar la victoria sin ridiculizar a quien perdió.

8. Solidaridad

Al inculcar en nuestros niños el valor de la solidaridad, les enseñamos a tomar conciencia de las necesidades de los otros y forjamos en ellos la voluntad de querer ayudar. Algunas formas de inculcar la solidaridad en los niños son:

participando con ellos en eventos solidarios, por ejemplo, recaudando fondos para poblaciones vulnerables, siendo voluntarios en albergues u hospitales, donando sus juguetes y ropa en buen estado a otras personas que lo necesitan más, etc.

9. Autonomía

Es la capacidad de realizar tareas, tomar decisiones y actuar en cuestiones relativas a uno mismo de forma independiente. De esa forma el niño puede tomar, por iniciativa propia, decisiones acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas, sabiendo que ello mejorará la convivencia con sus semejantes, la cual con el tiempo se verá en su participación ciudadana y búsqueda del bien común.

10. Confianza

La confianza es el valor que da seguridad al niño en sí mismo. Este valor permitirá que tu hijo o hija siga adelante en sus metas y propósitos pese a los obstáculos que pueda encontrar en el camino. Por ejemplo, proponles retos que impliquen cierto nivel de dificultad, pero que puedan superar. Así, poco a poco irán desarrollando confianza en sí mismos. Deja que se enfrenten solos a sus problemas cotidianos. Si intervienes y les solucionas sus posibles problemas, no se percibirán capaces de hacerlo por sí mismos.

Al analizar los 10 valores fundamentales descritos por la Fundación Wiese, se escogieron 4 de ellos: amabilidad (con los niños, adultos y mascotas), honestidad (sinceridad y transparencia), respeto (con los demás, a sus pertenencias y al medio ambiente) y responsabilidad (decisiones y responsabilidad de ellas).

La autora Mendizábal (1994. p.111), en la revista Complutense menciona que: El área social, es una de las áreas donde la educación infantil puede alcanzar éxitos rotundos, impidiendo la eclosión de conductas antisociales, favoreciendo la socialización y desarrollando o potenciando actitudes que llevan a que el niño se eduque en los valores siguientes:

Valores	Antivalores
Social.	Antisocial, asocial.
Adaptación.	inadaptación.
Integración.	Marginación.
Cooperación.	Oposición-lucha.
Concordia.	Discordia.
Comprensión.	Incomprensión, prejuicio.
Justicia.	Injusticia.
Solidaridad.	Insolidaridad.
Tolerancia.	Intolerancia, intransigencia.
Educación	Ineducación.
Comunicación.	Incomunicación.
Congratulación.	Envidia.
Amistad.	Enemistad.
Confianza.	Desconfianza.
Amabilidad.	Descortesía, tosquedad.
Profesionalidad	Incompetencia.
Participación.	Aislamiento.
Responsabilidad	Irresponsabilidad (social)
Veracidad.	Mendacidad.

Figura 6: tabla de valores y antivalores descritos por Mendizábal.
Cuadro diseñado por Ana Trejo.

Fomentar valores sociales en los niños a través de varios medios, es indispensable para una formación educativa eficiente, con la lectura, los niños captan la información que visualizan, estimulando el cerebro, mejorando su memoria o ayudando a desarrollar su imaginación o creatividad, fortalece, además, el desarrollo de sus emociones y habilidades fundamentales para la convivencia; entre ellas se encuentra la atención, la expresión y la comprensión, en donde el niño podrá aplicar lo aprendido.

2.2.12 Teorías del aprendizaje

De Ausubel: el autor Ausubel, quien fue un importante psicólogo y pedagogo que hizo grandes contribuciones a las teorías del aprendizaje y el ámbito educativo, destaca principalmente al aprendizaje significativo, de modo no arbitrario y sustancial, es el que tiene relación con los conocimientos previos y la conexión del nuevo conocimiento con el que el estudiante ya conocía. La autora Baggini (2008) menciona las condiciones del aprendizaje significativo:

Para que se dé el aprendizaje significativo, se requieren ciertas condiciones, que son: a) La potencialidad de los contenidos: para poder relacionarlos con los anteriores (ideas previas-inclusores) b) Una estructura cognoscitiva previa del sujeto que permita ser relacionada con los nuevos conocimientos, los subsumidores son los conceptos que vinculan los saberes previos con los nuevos. Y c) Una disposición significativa del sujeto, expresada en una actitud activa, de atención y motivación para incorporar con sentido un concepto y su aplicación (p.11).

Los conceptos que ya posee el estudiante, le servirán de base y sustento para el nuevo conocimiento en donde debe de haber una disposición positiva por parte del alumno, según Manrique y Tafur (1999) “Para Ausubel aprender es conocer, comprender el significado y esto es posible en la medida de que se produce el anclaje o retención del nuevo material como producto de la motivación, necesidades y deseos” (p.224).

En el aprendizaje significativo, influyen los aspectos motivacionales y se facilita cuando los docentes determinan los conceptos relevantes del tema, trayendo beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje tales como: estimular a los alumnos a participar, a reflexionar, trabajar en el aula de clases, motiva al docente para poner en práctica nuevos métodos de enseñanzas, es por ello, que el desarrollo del material gráfico educativo que complementa lo verbal debe tener el aspecto emocional y poseer un significado en sí mismo para que el estudiante muestre interés o disposición para aprender y el docente debe aplicar estrategias didácticas para guiar el proceso cognitivo a través de actividades que permitan a los niños opinar, intercambiar ideas o debatir para ayudar a afirmar y apropiarse de los conocimientos.

De Piaget: el psicólogo, biólogo y epistemólogo suizo Jean Piaget, hizo grandes contribuciones en los estudios sobre el desarrollo cognitivo infantil y nos describe distintas etapas de aprendizajes en los niños. El artículo web de Sanchis (2020) menciona los conceptos y etapas del desarrollo cognitivo descritas por Piaget:

El desarrollo cognitivo sería el proceso mediante el cual el ser humano obtiene conocimientos a través de su interacción con el medio que le rodea. Según la teoría cognitiva de Piaget, este desarrollo se da a lo largo de etapas evolutivas que se van sucediendo en el ser humano desde su nacimiento hasta la adultez.

Los principios básicos que rigen el desarrollo cognoscitivo y la progresiva evolución de una etapa a otra son:

- **Organización y adaptación:** de manera innata, las personas organizamos en mapas mentales la información que recibimos y, a su vez, nos adaptamos a las exigencias del ambiente en el que nos desarrollamos.
- **Asimilación y acomodación:** moldeamos la información que recibimos para acomodarla a los esquemas mentales del momento. Si discrepa de nuestros esquemas mentales actuales, los acomodaremos para ajustarlos a esta nueva información.
- **Mecanismos del desarrollo:** los mecanismos que condicionan el desarrollo cognitivo y el paso entre las diferentes etapas están determinados por la maduración de las estructuras físicas heredadas, por las experiencias físicas con el ambiente, por la transmisión social de información y por la búsqueda continua de equilibrio.

Las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget

- **Etapa sensoriomotora (0-2 años):** los niños y niñas interactúan con su entorno a través de los sentidos y de las acciones motrices que realiza a través de su cuerpo. La repetición de los reflejos innatos le permite interactuar con su cuerpo, primero, y, más adelante, con el exterior a través de los sentidos y de acciones concretas.
- **Etapa preoperacional (2-7 años):** en la etapa pre operacional los infantes inician una integración mental de todas las acciones-reacciones realizadas en el periodo anterior. Empiezan a abstraer toda esta información mediante esquemas mentales, que permiten el desarrollo del lenguaje, y juegos simbólicos.

- **Etapas de las operaciones concretas (7-11):** en la etapa de las operaciones concretas los procesos de razonamiento se vuelven lógicos. Se desarrollan los procesos cognitivos de seriación, clasificación de los conceptos y conservación. Las nuevas estructuras lógicas permiten a los niños y niñas solucionar problemas sociales concretos.

- **Etapas de las operaciones formales (11 años en adelante):** en este estadio los adolescentes son capaces de realizar razonamientos lógicos inductivos y deductivos. Esto le permite desarrollar la percepción de sí mismo y los valores.

Al analizar la teoría de Jean Piaget, los niños a partir de los 7 años empiezan a tener procesos de razonamientos, retienen información e intentan dirigirla, también, a esta edad, la mayoría de los niños ya han desarrollado las habilidades cognitivas necesarias para adentrarse en el mundo de la lectura y la escritura; es por ello la importancia de la creación de un material informativo-ilustrativo que fomente los hábitos de lectura y además haga un aporte educativo para la solución de problemas sociales concretos. Según el artículo web de Navarro (2019) explica que los niños: "A la edad de 7 años, suelen haber desarrollado habilidades de lectura y escritura que les permiten leer libros ilustrados y libros de capítulos pequeños".

De Vygotsky: Vygotsky, quien fue un importante filósofo, psicólogo y pedagogo, fue un destacado teórico de la psicología del desarrollo, quien plantea que la cultura juega un papel principal en el desarrollo humano, es decir, el aprendizaje se da a través de la interacción con otras personas de manera social y cultural, no individual, lo cual influye en el comportamiento de las personas, Manrique y Tafur (2019) definen que:

Vygotsky, considera que el desarrollo del niño se realiza a través de un proceso de evolución cultural, que da por fruto las funciones psicológicas superiores que permiten superar el condicionamiento del medio y posibilitan el autocontrol. En este contexto, las interacciones sociales juegan un papel importante en el desarrollo cognitivo e integral del ser humano. Así, el niño adquiere capacidades en su actuación externa compartida (nivel interpsicológico), también cuando es capaz de realizar acciones con ayuda de instrumentos externos y más tarde sirviéndose de instrumentos puramente psicológicos (nivel intrapsicológico). Si al niño se le rodea de instrumentos físicos adecuados él será capaz de ir más lejos de lo que le permitiría su área de desarrollo real por lo que está en capacidad de desarrollar su potencial (228).

El apoyo social es clave para el aprendizaje, al generar material gráfico educativo para promover el desarrollo integral de los alumnos permite la interacción de los estudiantes con el docente para comprender el mundo que les rodea.

Vygotsky nos habla de que un experto mediador, en este caso, el docente en el aula, desarrolla actividades conjuntas que promueve el nivel de aprendizaje que va más allá del nivel de competencia actual que posea el niño (zona de desarrollo próximo y mediación) y guía la actividad, es decir, para apoyar su desarrollo cognitivo para el aprendizaje.

El material gráfico entra como un mediador entre el docente y el alumno para que el último pueda comprender y realizar la tarea, porque permite reforzar las enseñanzas que imparte el adulto para activar la imaginación del niño.

El diseño gráfico busca la manera de unificar elementos visuales para transmitir un mensaje, recurre a distintas áreas del saber cómo, por ejemplo: el diseño editorial, de marca corporativa, tipográfico, web, entre otros. El autor Gillam define el diseño como la "[...]acción creadora que cumple su finalidad. [...] En el diseño, la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento". (1951:1).

El objetivo del diseñador gráfico es transmitir un mensaje visual, por lo tanto, ningún diseño debe ser accidental, todo es creado en función de un ¿por qué? y ¿para quién?, para lograrlo, es necesario que el diseñador se informe con respecto a tema que trabajará, continuamente, desarrolla un proceso creativo que producirá un diseño final cumpliendo con un resultado funcional para satisfacer las necesidades del consumidor. Para el presente proyecto, se recurre a las áreas del diseño gráfico y se selecciona el diseño editorial, en donde es fundamental el equilibrio entre el texto en compañía de las ilustraciones con la aplicación de conocimientos teóricos-prácticos para diseñar guías ilustradas dirigidas a un público determinado.

2.2.14 Comunicación Visual

La comunicación visual se desarrolla a través de la información de un emisor, de un mensaje hacia un receptor a través de imágenes, signos o símbolos que se interpretan y que se difunden con un medio, siendo necesario que el emisor y el receptor compartan un mismo código. Para Ortega (1999), "Los elementos básicos del proceso de comunicación son: emisor, mensaje, medio y receptor. Cuando se habla de un mensaje publicitario determinado hay que pensar en "quién lo dice, qué, por qué canal, a quién, con qué efecto". (p.21).

Compone y clasifica los procesos de comunicación en:

- **Emisor:** es la propia persona u organización que emite el mensaje. No está en presencia del receptor. El emisor tiene la intención de persuadir al receptor para que compre y así convertirle en consumidor.
- **Receptor:** se trata de grupos heterogéneos, amplios y dispersos geográficamente a los que llega el mensaje.
- **Mensaje:** está constituido por diferentes símbolos, colores, imágenes e ideas en general que el emisor transmite.
- **Medio:** está formado por los diferentes canales de comunicación a través de los cuales pueden transmitirse los mensajes. Para comunicar algún tipo de mensaje se requiere de estos tipos de procesos de comunicación para lograr expresar un mensaje.

Por ello, el diseñador gráfico se encarga de generar el mensaje visual, apoyándose de diferentes herramientas comunicativas que, en conjunto, transmiten la idea y la investigación previa del tema a tratar es fundamental porque así observamos que existe, como lo han resuelto y con los medios realizados para llevar a cabo la producción del producto.

2.2.15 Diseño editorial

El diseño editorial es una de las áreas más conocidas del diseño gráfico, se expresa a través de distintos medios tales como: digitales, impresos, manuales, revistas, folletos, entre otros. En este sentido Bhaskaran, (2006) expone:

Es la rama del diseño gráfico que se especializa en la composición de diferentes publicaciones, tomando en cuenta tanto el exterior como el interior para lograr una unidad y una armonía entre el texto, la imagen, la diagramación y de esta forma lograr transmitir un mensaje que no solo tenga valor sin que sea atractivo. (p.6).

El diseño editorial o maquetación es la forma de armonizar, a través de colores, coherencia visual, imágenes, entre otros, busca la unificación de elementos para elaborar diseños funcionales. Al momento de la selección de la investigación del proyecto, se pensó en la función del producto, debido a que hoy en día los medios impresos se han ido dejando atrás, pero es importante no olvidarse del mismo, pues el niño está en constante aprendizaje y es fundamental aportarle un material que enriquecerá su conocimiento.

2.2.16 Ilustración infantil

La ilustración infantil se encarga de crear imágenes para niños, ayuda a fijar imágenes y conceptos en la mente para comprender de mejor manera el texto, pone en función lo estético y activa la imaginación.

La autora Erro (2000) describe que: [...] “las cualidades más apreciadas en un trabajo de ilustración dentro del libro infantil son su capacidad de significación inmediata y evidente, su poder de persuasión y su eficacia en vistas a la comprensión e interpretación del relato”. (p.501). Con la ilustración infantil se explican de manera sencilla conceptos de todo tipo, además, en función de su temática, ayuda a que los niños comprendan de mejor forma lo que están aprendiendo en el aula de clases.

Los fascículos son publicaciones por partes de un material, para la propuesta a realizar, se piensa realizar una serie de fascículos de cada valor seleccionado que formen parte de una colección según la Real Academia Española (2007), un fascículo es: “cada uno de los cuadernos impresos que forman una obra publicada por partes”. Los fascículos pueden ser cuadernillos, siendo económico para su reproducción y dinámico para explicar cada valor seleccionado de manera breve, en donde se presentaran actividades didácticas para ser desarrolladas por los niños.

Las características son:

- Tiene una estructura clara y coherente.
- Se enfoca en las problemáticas elegidas.
- Sigue una secuencia lógica de la información.
- Utiliza fuentes de información confiables y actualizadas.
- Generalmente, tiene una designación cronológica (año de publicación) y una designación alfanumérica (volumen/número).

2.2.18 Formato

“El formato de un producto determina el espacio en donde se distribuirán los elementos gráficos, y está determinado por la relación entre la altura y anchura de la página”. (Haslam, 2007:30). Los productos editoriales pueden utilizar diversos formatos, todo depende del público al que dirige, para la presente propuesta se plantea conocer sobre los diversos formatos existentes para la comodidad de la lectura para los niños. El formato debe presentar armonía, por que con la ergonomía del producto, el niño podrá manipularlo fácilmente, es de suma importancia, la selección de un formato que no sufra un desperdicio de papel.

El corte del pliego es fundamental, pues elegir un formato ayudará a los niños a manipular el contenido informativo que se les presenta, además, la selección del corte permitirá que no exista pérdida de papel y se aproveche al máximo el uso del pliego. Los principales cortes del pliego de papel, partiendo del formato-tamaño de pliego 96 x 66 cm. Se muestran algunos cortes de pliego:

- Formato un pliego: formato papel 96 x 66 cm. Área de impresión 64 x 94 cm (incluye cruces de registro).
- Formato medio pliego: Formato papel 48 x 66 cm. Área de impresión 64 x 46 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un tercio (1/3): Formato papel 66 x 32 cm. Área de impresión 64 x 30 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un tercio (1/3): Formato papel 96 x 22 cm. Área de impresión 94 x 20 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un cuarto (1/4): tabloide Formato papel 48 x 33 cm. Área impresión 46 x 31 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un sexto (1/6): Formato papel 32 x 33 cm. Área de impresión 30 x 31 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un octavo (1/8): oficio Formato papel 24 x 33 cm. Área de impresión 22 x 31 cm (incluye cruces de registro).
- Formato un noveno (1/9): carta Formato papel 22 x 32 cm. Área de impresión 22 x 30 cm (incluye cruces de registro).

- Formato un doceavo (1/12): Formato papel 24 x 22 cm.  rea de impresi n 22 x 20 cm (incluye cruces de registro). Entre otros cortes, mostrados en la siguiente imagen:

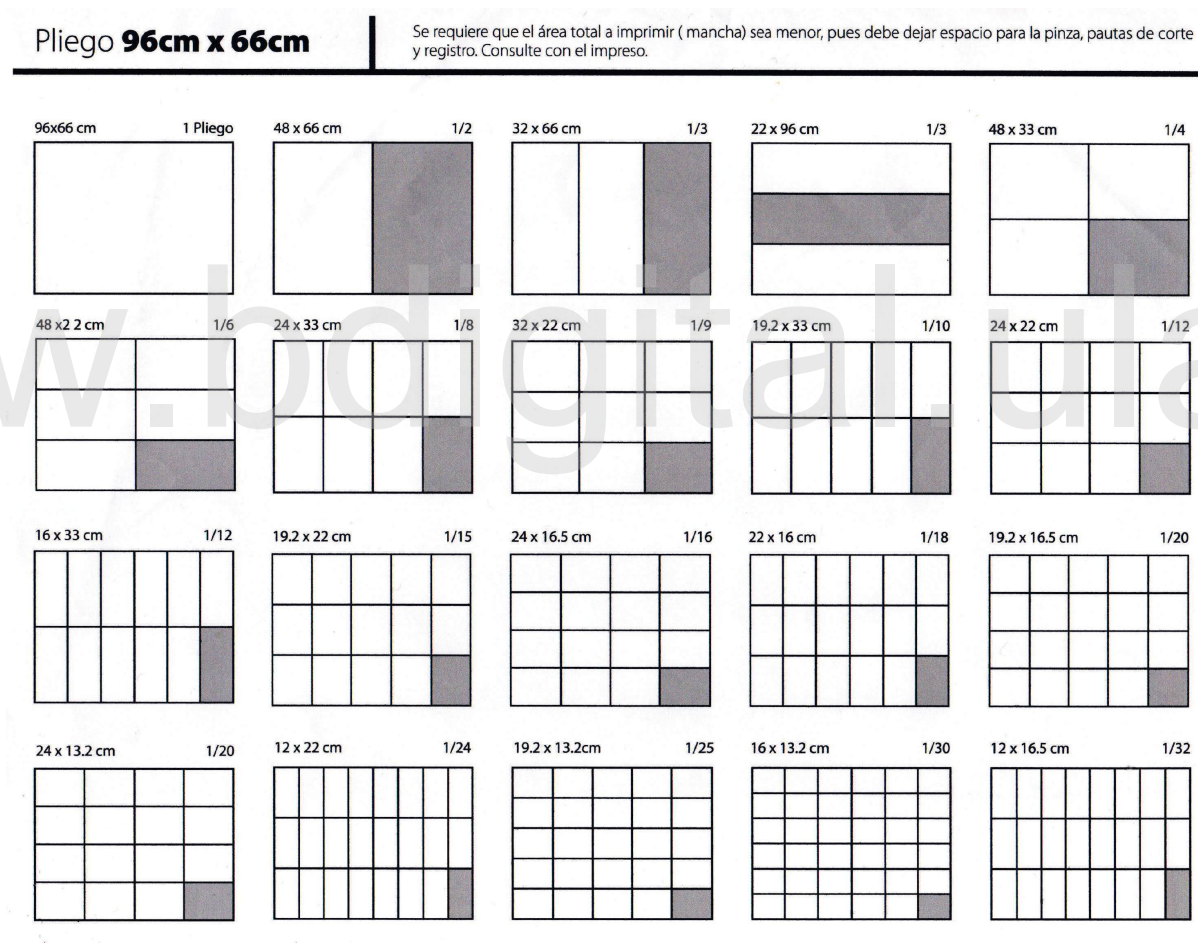


Figura 7: cortes basados en el pliego de 96x66cm.

La retícula son aquellas líneas que permiten dividir el diseño y organizarlo en el espacio compositivo del diseño. La creación de un sistema reticular es fundamental al momento de diseñar, pues, aunque la retícula exista, al momento final de impresión no es visible, pero permite establecer límites o disposición de los elementos gráficos y que estos mismos dan armonía, ritmo y composición a las páginas.

Permite la coherencia visual en la diagramación de composiciones, la retícula es determinada por el diseñador gráfico según su fin, ella no es visible, pero ayuda a estructurar el contenido presentado, Para Lupton y Cole (2009) "Una retícula es una red de líneas, que, por lo general, corren horizontal y verticalmente en incrementos de ritmo uniforme, si bien pueden ser también sesgadas, irregulares o incluso circulares". (p.175). Por otra parte, Haslam (2007) al hablar de retículas explica que: "determina las divisiones internas de la página" (p.42).

Dentro de un producto editorial, la retícula es de importancia para estructurar la composición, a través de ella se definen los espacios de distribución de los elementos a emplear dentro de la diagramación, ya sean solo textuales o en complemento con las imágenes. En un material gráfico para niños, se debe pensar el uso de una retícula, porque ayudan a estructurar y crear una comunicación visual coherente en armonía, diagramando los elementos textuales e ilustrativos dentro del producto. Haslam clasifica algunas retículas en:

- **Simetría o asimetría:** la primera decisión sobre la zona del texto de una doble página consiste en preguntarse si va a ser simétrica o asimétrica. La mayoría de los libros encuadernados, pero sin imprimir, presentan un formato simétrico. Las retículas simétricas, las favoritas de los escribas medievales, reforzaban la simetría natural del libro, la página izquierda del manuscrito era una imagen de la derecha, las páginas asimétricas, como su nombre indica, no poseen una línea de simetría en relación con la zona del texto.

- **Retículas basadas en la geometría:** muchos libros antiguos presentan sistemas de retículas basadas más en la construcción geométrica que en las medidas. En los siglos XV y XVI, Europa carecía de un sistema preciso de medidas. Las varas de medir eran rudimentarias y cada impresor creaba los tamaños de sus caracteres.

- **Proporciones comunes para formato y caja de texto:** una zona de texto rectangular que comparta las proporciones del formato resulta muy fácil de crear con solo trazar dos diagonales sobre la página y obtener un nuevo rectángulo con las esquinas que crucen las diagonales. Una página vertical diseñada de este modo posee un margen superior e inferior de la misma profundidad y márgenes laterales más estrechos. Los diseñadores que optan por este enfoque suelen realizar ajustes visuales moviendo la caja de texto hacia el margen lateral interior y subiéndola hacia el margen superior. De este modo se crean cuatro dimensiones para los márgenes y el diseñador valora a ojo las medidas adecuadas.

- **Diagrama de Villard de Honnecourt:** el arquitecto Villard de Honnecourt (h. 1225–h.1250) desarrolló un método de división geométrica del espacio. Difiere con la sucesión de Fibonacci en que cualquier formato de página se puede subdividir. Cuando se usa con un formato de sección aurea, este enfoque divide la altura y la anchura de la página por 9, creando 81 unidades con las mismas proporciones de formato y caja de texto. Los márgenes se determinan mediante la altura y anchura de la unidad. Esta división en novenos resulta igualmente eficaz con el formato apaisado.

- **Retícula Modular:** según la definición del autor Samara (2004): “[...] es, en esencia, una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando una matriz de celdas que se denominan módulos [...]”. (P.27).

- **Canon de Van Der Graaf:** el artículo web de Canelos Andre (2016), describe que el canon es una reconstrucción histórica de un método que puede haber sido utilizado en el diseño de libros para dividir una página en proporciones agradables.

Trazamos las semi-diagonales que terminen a la altura del eje de simetría.

Teniendo el eje de simetría, trazamos las diagonales, creando un punto de intersección.

Ver el punto de corte de la última línea trazada, con la semidiagonal de la página derecha. A partir de este corte trazaremos ahora una línea horizontal a fin de encontrar su punto de corte con la diagonal principal, en esta misma página.

Este nuevo punto de corte nos permite trazar una nueva línea horizontal a fin de encontrar los puntos de corte y la altura del rectángulo a formarse. Trazamos una línea vertical desde el cruce de la diagonal principal y la semidiagonal de la página derecha.

Trazamos una nueva línea hacia el punto de corte de las diagonales en la página izquierda, partiendo del cruce de la línea anterior, con el borde superior de la hoja: se visualiza dos páginas.

Una vez marcada la altura, hasta donde va, se traza la otra vertical considerando el punto de intersección de la línea superior horizontal.

Trazamos una línea vertical, desde el punto de corte entre las líneas indicadas en el paso anterior, hasta encontrar la intersección con la diagonal de la página. De esta forma habremos encontrado las medidas de los márgenes, y con éstos, las dimensiones y posición de la caja de impresión para la página donde estamos trabajando.

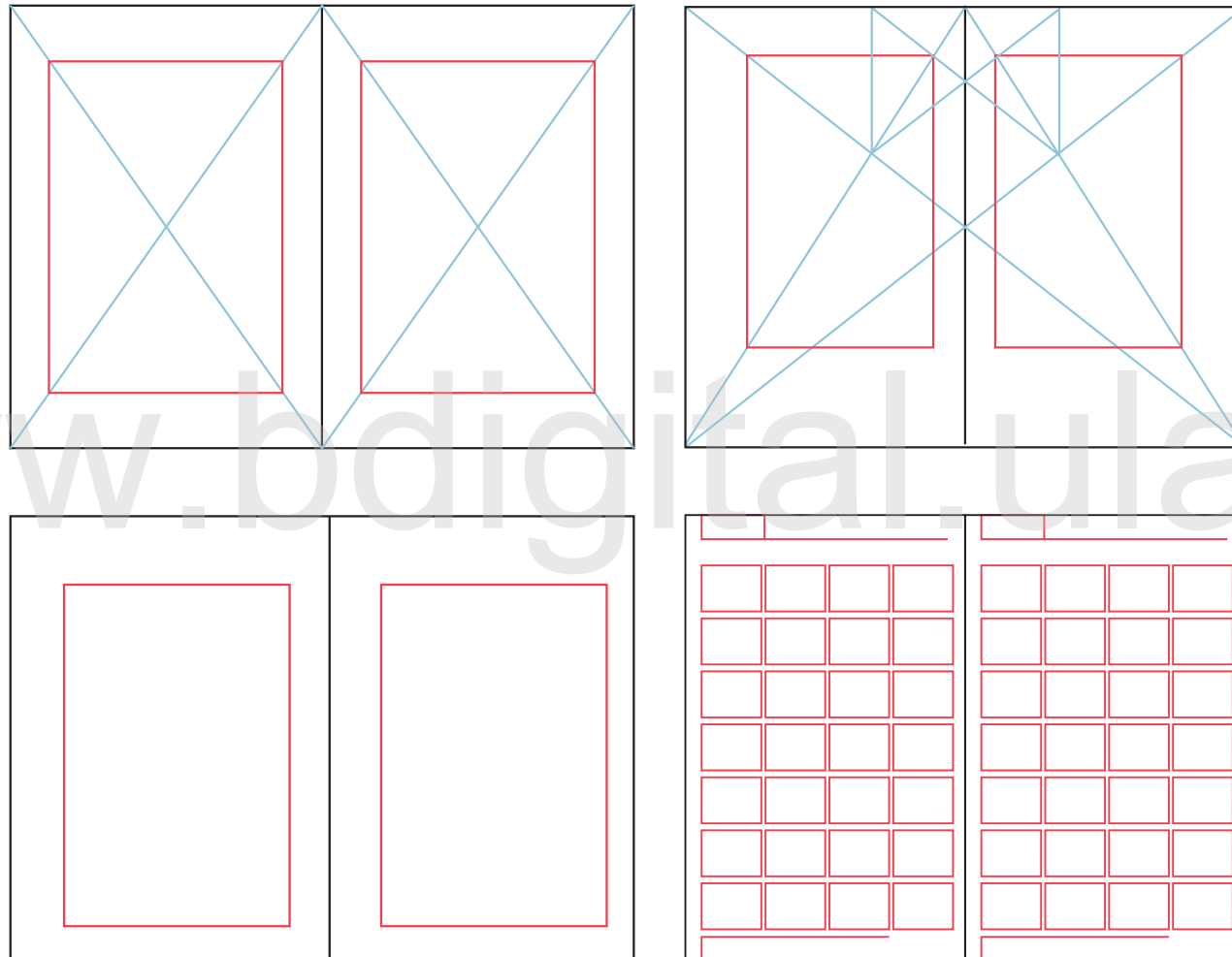


Figura 8: izq. superior: ret  cula sim  trica y de proporciones comunes, dcha. superior: canon de Van der Graaf, izq. inferior: ret  cula asim  trica, dcha. inferior: ret  cula modular.

Conocer las partes de un libro es fundamental para elaborar el material gráfico, a pesar de que no se realizará un libro, los productos editoriales poseen algunas partes características que los conforman, por ejemplo, la portada y la contraportada lo cual lo hace ser un producto editorial. Buen (2000) explica lo siguiente:

La mayoría de los libros se compaginan según una serie de reglas, costumbres y convenciones que se observan internacionalmente. A veces se pueden ver algunas ligeras variantes que, por lo general, están destinadas a reducir los costos de producción, como la eliminación de las páginas de cortesía, la supresión de la portadilla, el comienzo de cada nuevo capítulo en la página donde termina el anterior, la omisión del colofón; así como otras diferenciaciones que persiguen el fin contrario: distinguir el libro como un artículo suntuoso. Pero, por lo general, los libros constan de cuatro partes principales: exteriores, pliego de principios, texto o cuerpo de la obra y finales. (p.351).

De manera que, un material gráfico consta de algunas partes que deben conformar todo tipo de diseño editorial. El autor Buen clasifica algunas de las partes del libro en:

- **Portada:** es la verdadera cara de un libro, de ahí que rigurosamente sea una página impar (derecha). La portada tradicional consta de dos cuerpos: en el superior se ponen el nombre del autor y el título de la obra.
- **Portadilla, falsa portada o anteportada:** la portadilla es la primera página de un libro y, por lo general, contiene solo el título de la obra. A veces se agrega el nombre de la colección y el símbolo de la casa editorial, pero esto no es lo ortodoxo. Tradicionalmente la portadilla debe parecerse a la portada, aunque para sus textos se utilizan letras de cuerpo más reducido. Esta página siempre es impar (derecha) y no lleva folio.

- **Contraportada, portada ornada, portada ilustrada o frontispicio:** La contraportada es el reverso de la portadilla y, por lo tanto, una página izquierda (par). La contraportada también solía usarse para escribir el retrato del autor o, en el caso de las biografías, el del personaje biografiado.

- **Pliego de principios:** la primera parte de la tripa de un libro se llama pliego de principios; o, simplemente, principios, ya que no se trata estrictamente del primer pliego del volumen. En ella van los primeros contenidos esenciales del libro, ya que, en un sentido muy riguroso, todos los exteriores son prescindibles y, a veces, ni siquiera se consideran como parte del volumen.

- **Índice de contenido:** aquí se escriben los títulos de las partes, capítulos y artículos que contiene el libro, seguidos del número de la página donde se encuentra cada uno. Normalmente esto se escribe en un cuerpo ligeramente más pequeño que el del texto, pero con el mismo interlineado.

- **Lomo:** es la parte del libro que queda opuesta al corte de las hojas, cubriendo el peine de encuadernación. Es una pieza trascendental para los editores y los bibliotecarios, ya que es lo único que puede verse del libro cuando este se encuentra colocado verticalmente sobre el estante.

Al analizar las partes del libro, se determina que el proyecto hará uso de algunas de estas, sobre todo las elementales que contiene un material gráfico de manera acorde y funcional, según sea el caso, con la finalidad de buscar la mejor solución a la estructura de la propuesta. Cabe destacar, que la elaboración de la portada, páginas internas, contraportada, créditos, entre otros, son importantes en la elaboración de un producto porque informan al lector sobre el contenido, el autor y otros detalles de la obra.

El color es quizás el medio más subjetivo con el que cuenta el diseñador gráfico, tienes un fuerte poder de atracción dependiendo del uso que se le dé. Los colores comunican, dan sensación de movimiento, aportan emociones, sensaciones, en pocas palabras, con el color es fundamental para el diseño y podemos producir un producto que tendrá éxito con la escogencia acorde de la paleta cromática determinada con las sensaciones que queremos generar sobre el espectador.

El color es parte todo lo que vemos en los objetos al recibir luz, dentro de la composición de un diseño, es importante generar armonía cromática creando contrastes, el color transmiten sensaciones y estados de ánimos para el receptor. Para Lupton y Cole (2009): "El color puede transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información". (p.71).

Los colores son importantes para el diseño de material gráfico, porque estos mismos generan contrastes entre formas y resaltan elementos gráficos para diferenciar unos de otros, además de transmitir sensaciones al espectador. El uso adecuado del color depende de la psicología de los colores y en un diseño para niños, el contraste de color es fundamental, los colores deben ser seleccionados en relación del tema trabajado para transmitir un mensaje coherente.

2.2.23 Contraste de color

En cuanto al uso del color, es indispensable tomar en consideración el contraste, en el caso del diseño para niños, las combinaciones de los colores deben ser contrastantes porque eso permitirá que exista mejor visualización de la información y mejor comprensión de la lectura porque los colores son un estímulo que afecta las emociones o sensaciones de los niños.

El color es fundamental como parte importante del lenguaje para comunicarse con ellos, los colores brillantes o vivos son llamativos para componer, pues gráficamente son impactantes visualmente haciendo que los niños se atraigan a la lectura que visualizan.

Los aspectos tales como el ritmo, armonía, matiz, contraste, similitud por tono y transmitir criterios positivos o negativos es fundamental en la composición de la página, de modo que debemos tomar en consideración el tema (valores sociales) y sus beneficios para la convivencia. Por tal motivo es importante manejar los siguientes tipos de contrastes:

- Contraste de tonos (cálidos y fríos).
- Contraste de valor (luminoso y oscuro).
- Contraste de saturación (vivo y apagado).
- Contraste de la tipografía con el fondo.

2.2.24 Tipografía

Para la elaboración de un material gráfico educativo, es fundamental el estudio de la tipografía debido a que el puntaje y morfología deben ser completamente legibles para los niños. La escogencia de una fuente que sea sencilla y legible para un niño es fundamental, pues una fuente que sea difícil de leer, le complicará la lectura haciendo que este mismo pierda interés de lo que observa.

Los autores Ambrose y Harris en su libro titulado Tipografía mencionan que: “La tipografía es el medio por el que se le puede dar una forma visual a una idea” [...] es uno de los elementos con mayor influencia sobre el carácter y la calidad emocional de un diseño. Puede producir un efecto neutral o levantar pasiones [...]. (2005. p.6).

La fuente o tipos de fuentes seleccionadas son tan importantes como la selección del color, porque comunican, no es lo mismo diseñar para niños, que hacerlo para un adulto pues, el puntaje y morfología son cruciales para su lecturabilidad. En el caso del material gráfico educativo, un puntaje tipográfico mayor y con poco texto beneficiará la lectura debido a que el contenido ilustrativo dinámico apoyará la información presentada y la mejor opción es la selección de una o dos fuentes como máximo, o una familia tipográfica, que les permita leer sin dificultades los textos.

La autora Lupton (2011) menciona que: “lo habitual es que aprovechen la vasta biblioteca de tipos ya existentes y que los escojan y combinen de acuerdo con un objetivo o en función de una situación determinada” (p.13), la escogencia de una fuente para niños es presentar una que sea fácil de visualizar, altamente legible, estéticamente sencilla, que no dificulte su visualización, con un puntaje mayor que se suele colocar para adultos, porque los niños están empezando a introducirse en el mundo de la lectura y no se les puede presentar información con puntajes pequeños o en cajas de textos amplias.

El tipógrafo Eric Gill, citado por Ambrose y Harris (2005), afirma que las: “letras son cosas, no son imágenes de cosas” Cada letra, dispuesta de un cierto modo, representa un sonido de un lenguaje hablado y expresa ideas visualmente, de modo que otra persona las pueda entender tal como se pretendía. (p.14).

La tipografía es un medio de expresión que comunica visualmente y efectivamente con claridad o coherencia, además presenta personalidad y estilo, legibilidad y jerarquía visual en el diseño porque podemos dividir por títulos y subtítulos lo que diferenciara los textos en la diagramación.

2.2.25 Jerarquía del texto y escala

Al momento de realizar un diseño, es importante crear jerarquía entre elementos, el equilibrio y la moderación son la clave dentro de la composición de una pieza gráfica. Los elementos tales como: tamaño, color y contraste, tipografía, fuentes, espaciado que permitirán diferenciación y guiar al lector en un punto de entrada para comenzar a explorar el diseño y mostrarles dónde se encuentra la información más importante. Ambrose y Harris (2005) describen:

La jerarquía indica distintos niveles de importancia mediante el uso de los cuerpos de letra y/o los estrilos del tipo. Es importante observar, no obstante, que el uso de una jerarquía de texto demasiado completa puede distraer y reducir la armonía visual. (p.68).

Es importante jugar con la escala de las tipografías, dando énfasis a donde queremos que el espectador dirija en primera instancia la vista, esto permite que el lector sepa diferenciar lo que observa, clasificarlo y digerirlo, comprendiendo de mejor manera el material que se le está presentando. Tomar en consideración al target, en este caso los niños, la fuente deber ser completamente legible porque si el contenido no es digerible, el niño rechazará el producto editorial que se le está presentando por no cumplir de manera funcional con el mensaje.

2.2.26 Factores de la legibilidad

Cápítulo II

Hay varios factores que pueden influir en la legibilidad de la tipografía. Algunos de ellos incluyen:

- El tipo de fuente utilizada.
- El tamaño de la fuente.
- El espaciado entre letras y palabras. (Kerning – Tracking).
- El contraste entre el texto y el fondo.

La coherencia dentro del diseño es fundamental, pues bajo este ámbito se logra la legibilidad y dependiendo del tema, se hace la selección tipográfica que armonice toda la composición.

2.2.27 Diseño de página

Antes de diseñar el proceso de análisis, interpretación y conceptualización es un paso sumamente importante a considerar en el diseño de página, es por ello que dentro de la diagramación de una página constituirá en buscar la manera de complementar la armonía a través de imágenes, fotografías, ilustraciones, formas, texto y todo lo que compone a la diagramación.

El diseño de página se complementará con la retícula y permitirá graficar los elementos visuales dentro de unos márgenes, de esta manera la información e imágenes o ilustraciones estarán distribuidas con orden, esto permitirá que la lectura del niño sea coherente y entendible. Por consiguiente Buen, (2000) expresa lo siguiente:

El diseño de la página es una de las partes más intrincadas del trabajo en el diseño editorial. En el estudio previo se entrelazan todas las variables: técnicas, artísticas y económicas. Si se hace con bastante sentido de la responsabilidad, puede producir vértigo. Un pequeño cambio en el tamaño de la letra obliga a ajustar la anchura de la columna, la profundidad de los renglones de las dimensiones de fotografías, ilustraciones, márgenes y, en ocasiones hasta la forma. La suma de todos los ajustes repercute en la extensión de la obra y, por ende, en los costos de producción. (p.135).

En caso de no existir la coherencia visual no se logra el objetivo y al no lograrlo, el diseño del material sería inapropiado para la reproducción del medio impreso, por ello, diseñar la retícula es parte fundamental para organizar los elementos compositivos dentro de la doble página.

2.2.28 Sustrato

El sustrato es el material base sobre el cual se reproducen piezas gráficas impresas, Haslam (2007) clasifica siete características básicas: tamaño, peso, calibre, fibra, opacidad, acabado y color.

- **Tamaño:** En Norteamérica y en todo el imperio británico se adoptó la pulgada imperial para especificar los tamaños del papel: en cuanto a la Europa continental, el milímetro métrico se convirtió en la medida de longitud estándar para especificar los tamaños DIN (Deutsches Institut für Normung) O ISO (International Organization for Standardization).

- **Peso del papel:** en casi todo el mundo, el papel se mide en gramos por metro cuadrado (g/m²). El sistema métrico mide el peso basado en 500 hojas por una resma y una hoja con una superficie de un metro cuadrado (A0).
- **Calibre:** el grosor del papel se denomina calibre, y se mide en micras o en milímetros. El instrumento para medir el grosor se denomina micrómetro.
- **Fibra:** el papel se produce en hojas rectangulares: si las fibras se alinean a lo largo de la hoja, se dice que la fibra es larga; si las fibras se cruzan en la hoja, la fibra se denomina corta. Al rasgarlo, el papel se romperá en línea recta y fácilmente en la dirección de las fibras, y de manera irregular en caso contrario.
- **Opacidad:** la opacidad es la medida de la cantidad de luz que atraviesa una hoja de papel, depende del grosor del papel, de la densidad de las fibras y del tipo de acabado de la superficie.
- **Acabado:** el acabado de la superficie de una hoja de papel determina su capacidad para absorber tinta y su idoneidad para diferentes tipos de impresión.
- **Superficie:** el acabado de la superficie de un papel también influye en la cantidad de transparencia cuando se imprime, aunque no se puede medir con el calibre de opacidad.
- **Color:** en general, el color se añade al papel durante el proceso de fabricación, cuando éste es una masa llamada pulpa.

La escogencia del papel para el tema es fundamental y se debe tomar en cuenta las siete características para elegir el material idóneo que dependerá de la función y el manejo del producto con los niños, es decir la manipulación de cada página.

La encuadernación del producto dependerá de su fin, volumen de páginas y la manera en que se quiere presentar el producto. Según Grup Bou menciona algunos tipos de encuadernación:

- **Encuadernación americana:** su procedimiento es rápido y económico. Se recurre a ella, por ejemplo, al encuadernar una tesis doctoral o al producir libros de bolsillo. No es la encuadernación adecuada para papeles estucados o si el libro va tener un uso continuado, pues se pueden despegar las hojas.
- **Encuadernación cosida:** este tipo es recomendable si quieres un producto final más sólido y/o elegante. Es la encuadernación que ofrece mayor durabilidad y resistencia, y permite también el encuadernado con tapas duras. Es un procedimiento más costoso y requiere mayor tiempo de producción que la encuadernación fresada. Sin embargo, nos ofrecerá una mayor consistencia y profesionalidad. Las hojas se suelen dividir en cuadernillos y así coser entre ellas antes de pegarlos a las cubiertas. Una vez realizado el proceso, se unen al lomo con cola adhesiva, Para identificarla simplemente tendremos que observar el lomo de la encuadernación, se podrá ver el detalle del hilo justo donde los pliegos se unen al lomo.
- **Encuadernación caballete con grapas:** las grapas ofrecen flexibilidad al documento a la vez que permite unir las páginas de este de forma muy consistente. Es la técnica de encuadernado más utilizada para folletos promocionales, revistas y/o dossieres. Se produce a un coste reducido y a velocidad industrial, grapando miles de unidades en pocos minutos. Este tipo de encuadernación consiste en pegar las páginas dobles y unir las mediante una o dos grapas según el tamaño de la página y grosor del papel. La profundidad de las grapas limitan el número de páginas máximo que vamos a poder unir, que dependerá del gramaje del papel.

- **Encuadernación con espiral:** otro estándar realmente conocido es el de espiral. Es una de las opciones más rápidas y es normalmente utilizada por estudiantes, por ser la opción más económica. Aun así, es también muy útil para empresas ya que las utilizan para agendas, calendarios, catálogos de productos y manuales que necesitan que se las hojas se puedan abrir completamente y apilar en la parte trasera.

Se trata de pasar una espiral metálica por unos agujeros que se han perforado con anterioridad. Se suele emplear una tapa y contratapa que pueden ser de plástico o cartón. Además existen espirales de diferentes colores, pudiendo añadir cierta personalización al encuadernado. Esta espiral a se puede reemplazar por una doble espiral, llamado comúnmente como wire-o, en este caso las hojas se unen entre sí por alambres independientes unos de otros.

- **Encuadernación encolada fastback:** este modelo de encuadernación es muy versátil y rápida de producir des de una sola unidad, hasta encuadernar hasta 350 hojas en segundos. Como su nombre indica “fast”. Es perfecto para documentos oficiales y/o que requieren de un acabado profesional. Es un tipo de encuadernación propio de trabajos realizados en copisterías y se suele realizar al instante. Esta consta en encolar una tira en el lomo de las hojas a encuadernar aplicando unos segundos de calor. Permite encuadernar portadas impresas y por tanto personalizadas, así como añadir tapas de plástico. Existe variedad de colores de la tira del lomo, aunque comúnmente se utiliza de color negro.

Al analizar los tipos de encuadernación previamente descritos, la encuadernación caballete con grapas es la alternativa más funcional para la presente propuesta, porque cada material contiene poco volumen de páginas, siendo económico al momento de su reproducción.



Figura 9: izq. superior: encuadernaci  n americana, dcha. superior: encuadernaci  n cosida,
izq. inferior: encuadernaci  n con grapas, dcha. inferior: encuadernaci  n con espiral.
im  genes de grupbou y marcaprint.

Los sistemas de impresión son medios para reproducir imágenes o textos en diferentes soportes. Algunos de estos sistemas son descritos por la página web Oedim:

- **Impresión digital:** la impresión digital es la reproducción de imágenes digitales en una superficie física, como papel común o fotográfico, película, tela, plástico, etc. Dentro de los métodos de impresión digital se encuentran la impresión por inyección de tinta y la impresión láser. No hay necesidad de placa de impresión, lo que ahorra tiempo y dinero.
- **Impresión offset:** la impresión offset usa placas de aluminio (el aluminio es el material más habitual) que transfieren una imagen sobre una "manta" de goma, y para después rodar esa imagen sobre la superficie de impresión.
- **Flexografía:** la flexografía es el método de impresión más comúnmente utilizado para el embalaje. Se llama así porque fue utilizado originalmente como un método de impresión sobre cartón ondulado, que tiene una superficie muy irregular. Funcionan con rotativas y usan placas de caucho (en vez de aluminio) y tintas a base de agua que se secan más rápido.
- **Impresión tipográfica:** impresión tipográfica es el término para la impresión de texto con tipos móviles, en los que se entinta la superficie elevada del tipo y luego se presiona esta contra una sustancia suave (como el papel) para obtener una imagen a la inversa.
- **Huecograbado:** en el huecograbado se graban pequeños huecos en una plancha de metal, formando el motivo que se desea imprimir. Estos huecos se rellenan con tinta y luego la plancha se presiona directamente sobre el medio a imprimir.

- **Serigrafía:** la serigrafía es uno de los primeros métodos de impresión. Consiste en el paso de la tinta o cualquier otro medio de impresión a través de una malla o "pantalla" que se ha estirado en un marco, y a la que se ha aplicado una plantilla. Las aberturas de la plantilla determinan la imagen que se imprime.

Al analizar los tipos de sistemas de impresión, al tener un producto para reproducirse, determinar un sistema de impresión es de suma importancia, en tal caso que la reproducción de sea de pocos ejemplares, la impresión digital es una buena alternativa y para mayor reproducción de ejemplares el sistema offset es el ideal porque acorta los tiempos de impresión.

2.3 Bases legales

Para la realización de la investigación, es fundamental conocer sobre los derechos que tienen las obras de ingenio en Venezuela, por lo tanto, el presente proyecto se vincula con los derechos de autor, en los siguientes artículos:

Ley sobre el Derecho de Autor (Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinario del 1 de octubre de 1993).

Sección I: De las Obras del Ingenio.

Artículo 1: Las disposiciones de esta Ley protegen los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter creador, ya sea de índole literaria, científica o artística, cualesquiera sea su género, forma de expresión, mérito o destino.

Los derechos reconocidos en esta Ley son independientes de la propiedad del objeto material en el cual esté incorporada la obra y no están sometidos al cumplimiento de ninguna formalidad.

Artículo 2: Se consideran comprendidas entre las obras del ingenio a que se refiere el artículo anterior, especialmente las siguientes: los libros, folletos y otros escritos literarios, artísticos y científicos, incluidos los programas de computación, así como su documentación técnica y manuales de uso; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales, las obras coreográficas y pantomímicas cuyo movimiento escénico se haya fijado por escrito o en otra forma; las composiciones musicales con o sin palabras; las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, grabado o litografía; las obras de arte aplicado, que no sean meros modelos y dibujos industriales; las ilustraciones y cartas geográficas; los planos, obras plásticas y croquis relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias; y, en fin, toda producción literaria, científica o artística susceptible de ser divulgada o publicada por cualquier medio o procedimiento.

Sección II: De los Autores

Artículo 6: Se considera creada la obra, independientemente de su divulgación o publicación, por el solo hecho de la realización del pensamiento del autor, aunque la obra sea inconclusa. La obra se estima divulgada cuando se ha hecho accesible al público por cualquier medio o procedimiento. Se entiende por obra publicada la que ha sido reproducida en forma material y puesta a disposición del público en un número de ejemplares suficientes para que se tome conocimiento de ella.

Los artículos mencionados previamente, se vinculan con la investigación de manera directa, debido a que la propuesta contienen ilustraciones, textos escritos y producidos que son propios de su autora.

Por otro lado, también se vinculan a la investigación los artículos referentes a la protección de los niños, en donde se les garantiza recibir una educación basada en el amor, los principios y el buen trato. Entre estos, se encuentran los siguientes artículos:

Ley orgánica para la protección de niños, niñas y adolescentes. (Gaceta oficial número 5.859 Extraordinaria de fecha 10-12-2007).

Capítulo II Derechos, Garantías y Deberes

Artículo 32-A:

Derecho al buen trato: Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al buen trato. Este derecho comprende una crianza y educación no violenta, basada en el amor, el afecto, la comprensión mutua, el respeto recíproco y la solidaridad. El padre, la madre, representantes, responsables, tutores, tutoras, familiares, educadores y educadoras deberán emplear métodos no violentos en la crianza, formación, educación y corrección de los niños, niñas y adolescentes.

En consecuencia, se prohíbe cualquier tipo de castigo físico o humillante. El Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar políticas, programas y medidas de protección dirigidas a la abolición de toda forma de castigo físico o humillante de los niños, niñas y adolescentes.

Artículo 55: Derecho a participar en el proceso de educación. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen el derecho a ser informados e informadas y a participar activamente en su proceso educativo. El mismo derecho tienen

el padre, la madre, representantes o responsables en relación al proceso educativo de los niños, niñas y adolescentes que se encuentren bajo su Patria Potestad, representación o responsabilidad. El Estado debe promover el ejercicio de este derecho, entre otras formas, brindando información y formación apropiada sobre la materia a los niños, niñas y adolescentes, así como a su padre, madre, representantes o responsables.

Artículo 56: Derecho a ser respetados y respetadas por los educadores y educadoras. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser respetados y respetadas por sus educadores y educadoras, así como a recibir una educación, basada en el amor, el afecto, la comprensión mutua, la identidad nacional, el respeto recíproco a ideas y creencias, y la solidaridad. En consecuencia, se prohíbe cualquier tipo de castigo físico o humillante.

Al analizar los artículos previamente descritos, los educadores y representantes tienen el deber de enseñar a los niños a través del amor y buenos principios, al aportar un material gráfico sobre el cual el adulto se podrá apoyar para educar, les permitirá orientar en valores que no se basa en la violencia o malos tratos, sino en ayudar a construir una autoestima sólida sobre los niños.

Constitución de la República bolivariana de Venezuela (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860 de fecha 30 de diciembre de 1.999).

Capítulo III De los Derechos Civiles

Artículo 58: La comunicación es libre y plural, y comporta los deberes y responsabilidades que indique la ley. Toda persona tiene derecho a la información

oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo con los principios de esta Constitución, así como a la réplica y rectificación cuando se vea afectada directamente por informaciones inexactas o agraviantes. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir información adecuada para su desarrollo integral.

Capítulo VI De los Derechos Culturales y Educativos

Artículo 98: La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia.

Los artículos citados previamente, se vinculan en la investigación, por su carácter de aportar información y educación a los niños, siendo fundamental el papel del diseñador gráfico de crear propuestas que les facilite información libre, imparcial, recreativa y social que los orientaran a una vida más sana con valores, por otra parte, el autor de la obra, también goza de los derechos de la propiedad intelectual.

La educación es fundamental al momento de explicar los valores, sin la misma, el ser humano carecería de valores que armonizan la vida cotidiana, por lo tanto, al propiciar fuentes informativas y educativas para los niños es una tarea que implica a los escritores y diagramadores, porque se estaría aportando una herramienta poderosa que es la sabiduría que se transmite a través de generaciones con la finalidad de construir un mundo mejor.

Capítulo III

3.1 Tipo de proyecto

3.2 Metodología

3.3 Fases de la investigación

3.4 Diseño de investigación

3.5 Instrumento de recolección de datos

3.6 Cronograma



3.1 Tipo de proyecto

Cápítulo III

Tipo de Proyecto: factible.

Para el presente proyecto, se plantea la realización de un material gráfico práctico para los niños, en donde a través del área de la comunicación visual, específicamente el diseño editorial, se desea crear un producto dinámico para el interés de los niños como complemento educativo, este material gráfico los orientarán para un convivencia con su entorno social y así tendrán nuevos aprendizajes de manera divertida.

En tal sentido, La UPEL (1998) define el proyecto factible como un estudio “que consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p. 7).

El proyecto es factible porque plantea un modelo que partirá de la investigación para la elaboración de una propuesta editorial que cumplirá con un objetivo y se obtendrá ejecución de la propuesta. El material educativo es destinado para que los docentes puedan apoyarse y explicar a los niños algunos valores sociales, quienes en compañía de los profesores podrán desarrollarlas y generar nuevos conocimientos para su sana convivencia en sociedad.

3.2 Metodología

En el área del diseño gráfico, la metodología para el diseño es un proceso fundamental, pues el diseñador se enfrenta al desarrollo de un producto gráfico que logre transmitir un mensaje de manera correcta. El diseñador debe generación de ideas para llevar a cabo una producción creativo.

La autora Vilchis (1998) menciona lo siguiente:

La expresión ' metodología del diseño', como el diseño mismo, abarca un ámbito extenso, un conjunto de disciplinas en las que lo fundamental es la concepción y el desarrollo de proyectos que permitan prever cómo tendrán que ser las cosas e idear los instrumentos adecuados a los objetivos preestablecidos. (p.41).

Es importante mencionar que, para obtener un producto gráfico funcional, la investigación es el primer paso para idear una propuesta gráfica que cumpla con las necesidades del target seleccionado, porque es lo que determinará el modo en el que se puede abarcar la solución, en este caso, al diseño de material gráfico desde un punto de vista dinámico e ilustrativo, como aporte para el aprendizaje de los niños. Investigar sobre la problemática planteada en el presente trabajo, es profundizar en materia tanto de diseño editorial como de valores sociales. Para la investigación, se tomará en consideración la metodología de Ambrose y Harris del libro Metodología del Diseño quienes la dividen en siete fases: definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje, las fases son fundamentales para la propuesta.

3.3 Fases de la investigación

- **Fase 1:** Definición: establecer ¿Cuál es el problema? Y los objetivos. Briefing. Consiste en definir el problema con precisión: Ambrose y Harris plantean en su libro Metodología del diseño las “seis preguntas” (p.16)

1. ¿Quién es el cliente y el público objetivo? (Tamaño, tipo, características).
2. ¿Qué solución de diseño tiene el cliente en mente? (impreso, internet, video).
3. ¿Cuándo se necesitará el diseño y durante cuánto tiempo? (plazos del proyecto).
4. ¿Dónde se utilizará el diseño? (medios de comunicación, localización, país).
5. ¿Por qué el cliente cree que necesita una solución del diseño?
6. ¿Cómo se implementará la solución? (presupuesto, distribución, campaña).

En el caso de la investigación, el público principal es el cuarto grado, debido a que entre esas edades están en constante aprendizajes desde el hogar o en las escuelas y, al aportar información que los ayudará a entablar relaciones sociales con otros individuos permitirá que tengan valores y autoestima para poder convivir con los demás seres humanos o animales. El briefing ayudará a determinar objetivos y parámetros para el brainstorming.

Se tiene como propuesta la elaboración de un material impreso, porque la lectura constituye un hábito esencial para poder construir una visión rica del mundo, adquirir conocimientos y cultura.

Se plantea la entrega del producto de manera digital para que la escuela interesada en el producto pueda contar con el recurso gráfico y también con el presupuesto para la futura impresión del producto. El proyecto es ofrecido por su importante contenido informativo y educativo para los niños de la escuela primaria, puesto que cualquier medio de aprendizaje es importante y enriquecedor para su formación, la creación de productos editoriales invitan a los lectores a desarrollar la imaginación y la creatividad.

El principal propósito de la creación de material educativo es realizar un aporte como diseñador gráfico apoyar las clases de los docentes para generar conocimientos, a través de los textos y la ilustración, de este modo, las enseñanzas de los valores sociales quedará en la mente de los niños.

- **Fase II:** Investigación: Recopilación de información previa. “Periodo de investigación”.

El diseñador se encarga de buscar información en relación con la problemática y con aquello que conducirá a la ideación del producto. Para ello, los autores Ambrose y Harris mencionan la investigación primaria: Feedback que significa (retroalimentación) lo que proporciona un punto de partida de cómo se realizó el producto gráfico y como funcionó con el público objetivo o que ideas podríamos hacer de manera distinta a ese planteamiento (nuevos aportes).

Las bases teóricas son fundamentales porque la recopilación de la información que generan nuevos conocimientos que permiten la creación del producto editorial. Conocer sobre los valores sociales y profundizar en ellos también es importante porque el diseñador tiene que conocer a profundidad el tema para poder idear soluciones factibles.

La fase permitirá conocer a profundidad sobre lo realizado anteriormente, y como se puede abordar la propuesta. Por otra parte, se aplicará una guía de entrevista dirigidas a las docentes de los grados: cuarto, quinto y sexto, porfesoras de la Escuela “Augusta Dávila de Valeri”, con la finalidad de complementar la fase de investigación del proyecto y retroalimentación a través de preguntas en relación con el contenido funcional para el desarrollo del material gráfico educativo y en cómo este mismo podrá agilizar el aprendizaje.

- **Fase III:** Ideación: creación de posibles soluciones, lluvia de ideas (brainstorming), es una fase creativa fundamental para descartar ideas y seleccionar las posibles soluciones funcionales que acerquen el proyecto al objetivo. Los autores describen a esta fase como:

La lluvia de ideas (brainstorming), el esbozo de ideas y la adaptación de (de arriba abajo) que se centra en el producto, el servicio o la empresa, bien con un enfoque bottom up (de abajo arriba) centrado en el cliente o el consumidor. (P.20).

Se plantea una fase indispensable que es el desarrollo de ideas a través de diversos bocetos que podrán permitir crear, idear, buscar, analizar y seleccionar la propuesta gráfica viable o estructura del material gráfico a través de la toma de decisiones en cuanto a: personajes, colores, tipografías, retícula, formato, usabilidad, estructuración del contenido informático de las guías, entre otros aspectos del diseño editorial que implican la funcionalidad.

Es importante en esta fase, revisar si la información de la investigación llevada a cabo es suficiente, en caso de faltar datos, se puede recurrir a completar la información que será de utilidad para la idea.

- **Fase IV:** Prototipo, Proponer soluciones.

Los autores explican que en esta fase de ideación se: genera una serie de posibles soluciones para el briefing de diseño. Antes de seleccionar una, puede que sea necesario poner en práctica las soluciones más prometedoras. Esto permitirá evaluar determinados aspectos y proporcionará una mejor base para comparar en la fase de selección. En estos casos, se puede crear un prototipo. (p.22).

Durante esta fase, se llevará a cabo prototipos del comportamiento de la propuesta, es importante probar el comportamiento de las páginas que tendrá presentes, puntaje tipográfico, la lectura o legibilidad, la armonía de los colores, la interactividad, entre otros aspectos que se podrán poner a prueba con la ayuda de la creación de un prototipo, proceso fundamental para la toma de decisiones en cuanto a la solución que se plantea para el material.

- **Fase V:** Selección: Elecciones

Durante esta fase se analiza la factibilidad de las propuestas escogidas, en donde se descartaran las opciones que no cumplen con los objetivos planteados. Tal y como describen los autores:

El criterio fundamental de las selecciones es la idoneidad para el propósito: ¿el diseño cumple las necesidades y las metas del briefing, y se comunicara con eficacia con el público objetivo para conseguir esos fines? El diseño ganador suele ser el que más se acerca el briefing de diseño. (p.24).

La factibilidad del diseño es lo primordial para el desarrollo del material gráfico para poder transmitir el mensaje acorde a los niños y enseñar de manera eficiente sobre los valores sociales. La propuesta es realizada y revisada tanto por el tutor académico del proyecto, como de las docentes de la escuela.

- **Fase VI:** Implementación. Llevar acabo la solución del diseño.

Comienza con la digitalización y montaje de la propuesta. En esta fase se lleva a cabo la producción del diseño, se realizan pruebas de impresión previamente para observar que el producto quedará de manera óptima al momento final de la impresión. Esta fase termina con la entrega final de la propuesta.

En el caso de la propuesta del trabajo especial de grado, se lleva a cabo con la impresión de una sola muestra para su presentación final del material.

- **Fase VII:** Aprendizaje, recibir Feedback.

Es una fase de retroalimentación para el diseñador que consiste en aprender de lo elaborado, observar que cosas se podrían mejorar para futuras investigaciones o proyectos. La fase está presente durante todo el proyecto pues es un proceso de aprendizaje de lo que sirve o no sirve para el planteamiento del problema. Se pensó desarrollar el trabajo especial de grado en un plazo de 1 año. La información presente dentro del material gráfico educativo serán redactadas por la autora, de modo que se aplicarán las leyes del derecho de autor.

3.4 Diseño de investigación

A través del diseño de campo se aplica una serie de guía de entrevistas que permitirán comprender, observar e interactuar con las docentes del aula, para conocer sus opiniones o necesidades en cuanto a los materiales gráficos educativos, según Arias (2012), “la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (p.31).

Con el enfoque cualitativo, se analizarán las entrevistas aplicadas, tal y como lo definen Taylor y Bogdan (1986), la investigación cualitativa es: “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p.7), esta investigación se realizará a través de una serie de entrevistas de manera escrita, dirigidas a las docentes de la Escuela Augusta Dávila de Valeri de los grados: cuarto, quinto y sexto, para analizarlas y encaminar la propuesta gráfica además, conseguir la validación de la propuesta

aplicando una serie de preguntas valoradas del 1 al 5 y así corroborar la viabilidad de la propuesta gráfica y sus beneficios para la educación.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Arias (2012), “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p.68). En el caso del proyecto, se aplica guía de entrevistas dirigidas a las docentes de cuarto, quinto y sexto grado para posteriormente analizarlas y observar las opiniones de las docentes y tomar las decisiones pertinentes para realizar el material educativo que cumpla con los objetivos planteados dentro del proyecto.

La validación de la propuesta gráfica será a partir de una serie de preguntas dirigidas a las docentes con la finalidad de obtener la aprobación de la misma en cuanto a sus contenidos textuales, personajes, formato, color, fuente tipográfica y distribución de los elementos gráficos.

3.6 Cronograma

Cápítulo III

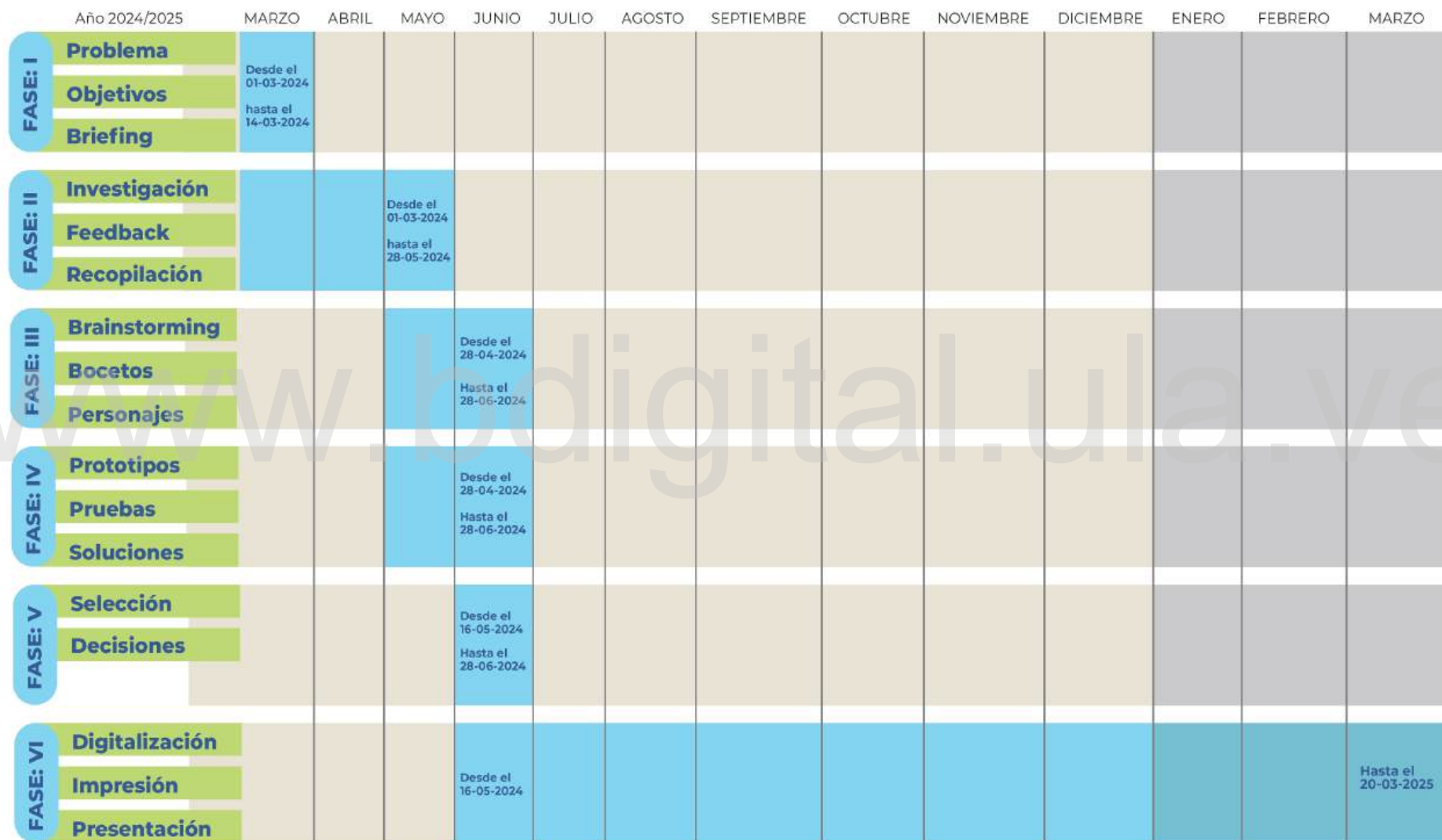


Figura 10: cronograma.

Capítulo IV

- 4.1 Briefing
- 4.2 Guía de entrevista
- 4.3 Análisis de la guía
- 4.4 Información para las guías
- 4.5 Propuesta
- 4.6 Presupuesto
- 4.7 Conclusión
- 4.8 Recomendaciones

www.bdigitalula.ve



- **Fase I/II:** el briefing creativo permite establecer de manera ordenada los parámetros, interrogantes o tiempos que tomará el desarrollo del material gráfico sobre algunos los valores sociales, esto permitirá llevar de manera ordenada el procedimiento del proyecto estableciendo la información más importante y relevante que sirve como punto de partida.

1. Objetivos:

- **Objetivo general:**

- Diseñar material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.

- **Objetivos específicos:**

- Investigar sobre la importancia que tiene el material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.

- Interactuar con los profesores de la Escuela Augusta Dávila de Valeri sobre la efectividad de un material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.

- Desarrollar el proceso de bocetería de personajes que presentarán el material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales.

- Determinar la estructura gráfica del material educativo con el propósito de la comprensión de algunos valores sociales.

2. Público Objetivo:

- Docentes de la escuela primaria, cuarto, quinto y sexto grado.

- El material será estructurado en función para el aprendizaje de los niños.
- El material será digerible para los niños de 9 a 11 años.
- El material sirve para complementar las clases impartidas por el educador.

Para el proyecto se determinó como público objetivo docentes del aula escolar para que desarrollen el material y las dinámicas en compañía de los niños, reforzando los aprendizajes y la memoria a largo plazo, al presentar un material gráfico dinámico, colorido y con información para su aprendizaje los ayudará a desarrollarse como individuos de buena educación y con valores. Además de presentar una serie de fascículos que complementará la educación recibida en la escuela.

3. Necesidad del proyecto:

- Aportar recursos educativos: material gráfico.
- Generar material informativo y educativo para la escuela primaria, lo cual complementará la educación de los niños.
- Fomentar el hábito de la lectura porque esto ayuda a los niños a conocer el mundo que les rodea para una mejor convivencia.
- Contribuir como diseñador gráfico al desarrollo de piezas gráficas para el aprendizaje de los niños.
- Aplicar conocimientos en materia de diseño editorial.
- Componer, estructurar y crear un producto funcional que logre interés en los niños.

- Explicar temas como, por ejemplo: los valores sociales, con la finalidad de ayudar a los docentes a construir seres humanos empáticos.

4. Solución gráfica:

- Medio impreso.
- Fascículos.
- Fascículos por cada valor seleccionado.
- Interactividad del niño con las páginas de cada fascículo.

5. Valores sociales escogidos:

- Respeto (con los demás, a sus pertenencias y al medio ambiente).
- Responsabilidad (decisiones y responsabilidad de ellas).
- Honestidad (sinceridad y transparencia).
- Amabilidad (con otros niños, adultos y mascotas).

6. Plazos del proyecto:

- Fase 1: Definición (2 semanas).
- Fase 2: Investigación (3 meses).
- Fase 3: Ideación (2 meses).

- Fase 4: Prototipos (2 meses).
- Fase 5: Selección (1 mes).
- Fase 6 (5 meses).
- Fase 7 presente en todo el proyecto hasta su presentación final.

7. ¿Dónde puede ser utilizado el proyecto?

- En escuelas primarias porque permite complementar la educación dada por los docentes (en localidades).

8. ¿Cómo abarcar la solución gráfica?

- Investigar a fondo la problemática.
- Diseñar los personajes.
- Realizar el brainstorming.
- Seleccionar las ideas idóneas para abarcar la problemática.
- Escoger la tipografía, los colores, las ilustraciones, la estructura, el formato, la retícula, los márgenes y el sustrato.

7. Presupuesto:

Se seleccionó una escuela primaria para ofrecer el producto editorial, a quien se le entregará el presupuesto destinado para la elaboración del material

gráfico, con la finalidad de que, en un futuro, puedan llevar a cabo la impresión final de las mismas.

Se buscó el presupuesto para la impresión de 100 fascículos, de las cuales serán 25 de cada valor, para los 4 valores mencionados previamente, de modo que la escuela pueda contar con un presupuesto y poder determinar cuántos fascículos va a necesitar de cada valor en base a ello. Se basó en la impresión digital a laser por ser una cantidad de reproducción baja y así podrán contar con varias de las mismas para que los niños puedan leerlas o visualizarlas en compañía de los docentes de la escuela.

4.2 Guía de entrevista

Guía de entrevista dirigida a las docentes de los grados: cuarto, quinto y sexto.

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de 7 ítems para responder de manera escrita, agradezco pueda colaborar con el trabajo de investigación titulado: Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

1) Según su opinión, ¿De qué manera un material gráfico educativo contribuiría a que los niños comprendan los valores sociales? Explique:

2) De acuerdo a su experiencia como maestra, puede indicar: ¿Cómo beneficiaría a los niños trabajar en el aula con material gráfico educativo? Explique:

3) Según su punto de vista, ¿Por qué es importante enseñar los valores sociales? Explique:

4) De todos los valores sociales que usted conoce, ¿Cuáles son los más pertinentes para trabajarlos en el aula de clase?

5) ¿En la actualidad en el campo educativo es necesario despertar el interés del niño a través de recursos gráficos, ¿Estaría dispuesta a desarrollar actividades didácticas con material gráfico? Argumente:

6) Según su criterio, ¿Cómo debería estar diseñado un material gráfico educativo para la comprensión de los valores sociales? Explique:

7) Con relación a la enseñanza de los valores sociales ¿Qué materiales gráficos didácticos utilizaría en clase? Argumente:

A través de las preguntas, se pudo profundizar las posibles alternativas en cuanto a la selección de los valores que pueden servir de material de apoyo para los docentes y que puedan aprender los niños en la etapa escolar de primaria, cómo explicarlos y a considerar cuáles ejemplos podrían ser divertidos para ellos.

4.3 Análisis de la guía de entrevista

Cápítulo IV

Análisis de la guía de entrevista dirigida a las docentes de la Escuela Augusta Dávila de Valeri, de los grados: cuarto, quinto y sexto.

Los ítems fueron respondidos de manera escrita por las docentes.

Con respecto a la pregunta número uno, sobre sus opiniones sobre los materiales educativos y su contribución para el aprendizaje de los valores, las tres maestras coincidieron en que todo material que permita reforzar la educación es importante, los materiales deben contener imágenes creativas que ayudan a comprender con mayor facilidad los valores y los antivalores, para poner en práctica los mismos en su vida cotidiana; también ayudan a mejorar la comunicación grupal y el trabajo en equipo.

En relación a la pregunta número dos, sobre los beneficios del material gráfico educativo, las maestras opinaron que es beneficioso porque asocia la imagen con su significado, también, que es una forma de salir de la rutina de solo copiar o que los mismos materiales puedan servir para reforzar el contenido trabajado en clases o en actividades de cierre.

En la pregunta número tres, sobre la importancia de las enseñanzas de los valores sociales, las educadoras coinciden en que son importantes para la formación de la vida de los niños porque se ponen en práctica diariamente los valores y los ayuda resolver problemas de su entorno, es importante para la comunicación porque permite un mejor desenvolvimiento ante la sociedad. La docente del quinto grado hace mención en que se enseñan desde el hogar con padres o familiares y en la escuela, lo refuerzan y rescatan aquellos valores que no son inculcados, trabajando también los antivalores para desecharlos porque perjudican la convivencia con las personas.

En la pregunta número cuatro, se observan que dos docentes, la de los grados cuarto y quinto mencionan que todo los valores deben estar presentes como un conjunto, la maestra del cuarto grado opina que el respeto es el principal, también la humildad y la honestidad para formar personas dignas ante la sociedad. Por otra parte, la maestra del sexto grado opina que los principales son: la responsabilidad, respeto, obediencia, tolerancia, compañerismo, unión, compartir, honestidad, puntualidad, amor, cariño solidaridad y convivencia. Al analizar, dos docentes coinciden que los valores del respeto, la honestidad y la responsabilidad son importantes.

En la pregunta número cinco, sobre el desarrollo de actividades didácticas, las docentes están dispuestas a desarrollar material gráfico que capten la atención de los niños para generar aprendizajes a largo plazo y es beneficioso para los niños que les cuesta captar rápidamente una instrucción, una de las docentes opina que son recurso de gran apoyo para los niños con condición especial en autismo.

En la pregunta número seis, sobre la manera en que debería estar diseñado un material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales, las docentes opinan que debería estar diseñado de tres maneras: primero la teoría, segundo la práctica a través de ejemplos y tercero la observación en la que los estudiantes pueden demostrar esos valores.

En la pregunta número siete, sobre cuáles materiales gráficos didácticos se pueden utilizar en clases, la maestra del sexto grado hace mención de varios, tales como: dibujos, ilustraciones, sopa de letras, crucigramas de palabras, mapa mixto, mapa mental, cuentos ilustrados, adivinanzas, poesía, proyección de videos, película, dramatizaciones y monólogos. La maestra del quinto grado menciona los comics o caricaturas y la del cuarto grado las imágenes de instrucciones.

• Fase III/ IV:

Se generó una lluvia de ideas, con la finalidad de escoger las alternativas funcionales para la propuesta, por otro lado, se crearon los textos para cada fascículo y los bocetos de los personajes, las cuales fueron revisadas por el tutor académico y una profesora de escuela primaria. A continuación, se presenta la información de cada fascículo, los textos son propios de la autora:

4.4 Información para las guías

Título de la guía: Una vida con amabilidad.

Total páginas: 12.

Bienvenidos: en el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a Ana y Carlos, quienes te ayudarán a formar una vida mejor con amabilidad.

Hablemos de amabilidad: se caracteriza por ser gentil con las demás personas, ayudándolos de diversas maneras, siendo agradables, amigables, bondadosos y respetuosos con ellos.

Si somos amables, nos relacionaremos de mejor manera en distintos lugares, como por ejemplo: en el hogar, en la escuela, en el vecindario, en la calle u otros lugares sociales en los cuales nos desenvolvemos.

La amabilidad puede realizarse a través de distintos actos, como por ejemplo: compartir nuestras cosas, ayudar a alguien que lo necesite, o cuando pedimos las cosas diciendo por favor y gracias.

Debemos ser amables con todos: debes ser amable con los demás niños, con los adultos, ancianos, animales y el medio ambiente, porque así te sentirás bien contigo mismo, mostrando tu respeto hacia los demás para que ellos también sean amables contigo.

Por más pequeño o grande que sea el acto de amabilidad, lo que cuenta es que lo hagas sin esperar nada a cambio, los actos bondadosos son desinteresados.

Las personas amables, se dirigen hacia los demás con educación y atención. La vida es mucho mejor si hacemos actos bondadosos, porque así nos sentiremos en paz y en armonía con nosotros mismos y con otras personas.

Para ser amables con las demás personas:

- Ayuda a las personas mayores.
- Presta ayuda a quien la necesite.
- Comparte con los demás.
- Da ánimos a quien este triste.
- Decir algo agradable a alguien.
- Pide las cosas diciendo por favor.
- Regala los juguetes que ya no utilizas.
- Sostén la puerta para quien viene atrás.

- Sostén la puerta para quien viene atrás.
- Da tu asiento en el bus a mujeres embarazadas y ancianos.

Acróstico: escribe las palabras en los espacios vacíos: agradables, amigables, bondadosos, maravillosos, listos, educados, sociables.

Marca con una X la respuesta amable:

Ana ve como se cae Carlos, otro compañero se burla de él. ¿Qué debería hacer Ana?

- A. Reírse de Carlos con su compañero.
- B. Ayudar a levantar a Carlos.

Ana ve a Carlos triste porque nadie quiere jugar con él. ¿Qué debería hacer Ana?

- A. Invitar a jugar a Carlos.
- B. Dejar solo a Carlos.

Carlos está sentado en el autobús, en la siguiente parada se sube una mujer embarazada y no hay puesto. ¿Qué debería hacer Carlos?

- A. No ceder su puesto a la mujer embarazada.
- B. Dar su puesto a la mujer embarazada.

Carlos está abriendo la puerta del supermercado, atrás de él viene una anciana. ¿Qué debería hacer Carlos?

- A. Sostener la puerta para ayudar a la anciana.
- B. Soltar la puerta para que la anciana la abra.

Escribe: ¿Qué es para ti la amabilidad?

Despedida: esperamos que hayas aprendido sobre la amabilidad, es un valor fundamental para tu vida, porque es esencial para convivir en sociedad y relacionarnos de una forma positiva a través de actos bondadosos hacia los demás.

Para la guía de honestidad:

Título de la guía: Una vida con honestidad.

Total páginas: 12.

Bienvenidos: en el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a María y José, quienes te ayudarán a formar una vida con honestidad.

Hablemos de Honestidad: es cuando decimos la verdad y somos sinceros, sin esconder cosas o engañar; muestra que somos valientes y buenos, es como un superpoder, es decir, como una roca, porque nos ayuda a sentirnos bien y nos da solidez, así los demás tendrán más confianza en nosotros. Debes ser honesto con tus padres, amigos, profesores, vecinos y las demás personas para tener una vida feliz.

¿Sabías qué?: la honestidad se basa en lo justo, y va por encima del beneficio propio, por ello, si actuamos con sinceridad, mostramos nuestro valor como personas de bien.

Si eres honesto:

- Estás más tranquilo.
- Generas confianza.
- Mejoras la comunicación.
- Reconocen tu valor.
- Respetas a los demás.
- Eres valiente y correcto.
- Aprecian tu honestidad.
- Rechazas la deshonestidad.

Sopa de letras con las palabras: amigos, amor, confianza, correcto, escuela, hogar, honestidad, respeto, sinceridad, valiente, valor, verdad.

¿Qué es la deshonestidad?: es todo lo contrario a la honestidad, es cuando se actúa de forma incorrecta con actos tales como: ocultar cosas, decir mentiras, apropiarte de lo que no es tuyo, copiarte en los exámenes o no devolver lo que te prestan.

Si eres deshonesto:

- Pierdes amigos.

- Eres tachado de mentiroso.
- Generas desconfianza.
- Engañas a los demás.
- Rompes la convivencia.
- Sientes culpa.

¿Sabías qué?: las mentiras se descubren tarde o temprano, y podemos hacer sentir muy tristes a las personas que se las decimos.

Marca con una X la respuesta honesta:

María vio que a un señor se le cayó su billetera en la calle ¿Qué debería hacer María?

- A. Quedarse con la billetera.
- B. Decirle al señor que se le cayó y devolvérsela.

José está en una tienda para comprar chocolates, pero el cajero estaba distraído. ¿Qué debería hacer José?

- A. Irse de la tienda con los chocolates sin pagarlos.
- B. Esperar a que lo atiendan y pagar los chocolates.

María reprobó un examen y se lo tiene que entregar a sus padres, ¿Qué crees que hizo María?

- A. Dijo la verdad a sus padres y entregó el examen.
- B. Ocultó el examen a sus padres dándole excusas.

José no hizo su tarea y se la pide a María para copiarse, el acto que hace José es:

- A. Dishonesto.
- B. Honesto.

Escribe: ¿Qué es para ti la honestidad?

Despedida: esperamos que hayas aprendido sobre la honestidad. Es importante para tu vida tomar en cuenta este valor, ser honesto a veces no es fácil, pero si el camino para los niños valientes y correctos.

Para la guía de responsabilidad:

Título de la guía: Una vida con responsabilidad.

Total páginas: 12.

Bienvenidos: en el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a Sofía y Luis, quienes te ayudarán a formar una vida mejor y con responsabilidad.

Hablemos de responsabilidad: es cuando cumples compromisos, deberes o promesas, como por ejemplo: cuando llegas puntual a la escuela, haces tus tareas, ayudas a tus familiares en el hogar, cuidas a tus mascotas y también cuando reconoces que estabas equivocado, asumiendo la responsabilidad de esos actos e intentas mejorar como persona.

¿Sabías qué?: si ayudas a mantener el orden en tu hogar, eres una persona muy responsable. ¡Sigue así!

La responsabilidad se relaciona con la honestidad, porque comparte características similares como:

- Cuidar los objetos que han sido prestados.
- Devolver las cosas que nos prestan.
- Ser sinceros y no mentir.
- Cumplir las promesas.

Sopa de letras: ayudar, confianza, compromiso, deber, escuela, hogar, mascota, mejorar, personas, promesa, responsable, valor.

¿Sabías qué?: también existe la responsabilidad con el medio ambiente, ¡Cuidalo para mejorar el mundo!

Cuida al planeta:

- Ayuda a reciclar.
- Apaga la luz cuando no la uses.
- No desperdicies agua.
- Bota la basura en la papelera.

- No arranques las plantas.
- Aprovecha la luz natural.
- Crea conciencia en otros.
- Reutiliza lo que puedas.
- Usa productos reutilizables.
- Conecta con la naturaleza.
- Ayuda a no ensuciar.
- Ama la naturaleza.
- Respeta al medio ambiente.
- Protege a los animales.
- No botes basura en los ríos.
- Se feliz cuidando al planeta.

Si cuidamos nuestro planeta, dejaremos un pequeño grano de arena para ayudar a construir un mundo feliz en el que todos cabemos.

Marca con una X la respuesta responsable:

La mamá de Sofía, le dijo que fuera a su habitación para recoger los juguetes del piso. ¿Qué hizo Sofía?

- A. Dejó los juguetes en el piso y no hizo caso.
- B. Recogió y guardó sus juguetes.

Luis tiene que hacer la tarea. El papá lo llama para brindarle apoyo. ¿Qué hizo Luis?

- A. Se fue con su papá para realizar la tarea.
- B. Dejó solo al papá para que le hiciera la tarea.

Luis tiró la basura en la calle, porque no quería tenerla en la mano. ¿Qué debería hacer Luis?

- A. Dejar la basura en la calle y seguir su camino.
- B. Buscar un bote de basura para depositarla.

Sofía se despertó pero tenía mucho sueño para ir a la escuela, quería seguir durmiendo. ¿Qué hizo Sofía?

- A. Se levantó para arreglarse e ir a la escuela.
- B. Prefirió seguir durmiendo y no fue a la escuela.

Despedida: esperamos que hayas aprendido sobre la responsabilidad, es un valor fundamental para tu vida, porque, si lo aplicas, podrás hacer realidad tus metas, deberes u objetivos. Ahora, mira que felices están Sofía y Luis cuidando con responsabilidad a sus mascotas.

Para la guía de respeto:

Título de la guía: Una vida con respeto.

Total páginas: 12.

Bienvenidos: en el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a Sara y Juan, quienes te ayudarán a formar una vida con respeto.

Hablemos de respeto: Es cuando aceptamos, valoramos y tomamos en cuenta tanto nuestros derechos, como los de las demás personas o seres vivos, apreciando sus cualidades por lo que son, así sean diferentes a nosotros.

¿Sabía qué?: debemos respetar a nuestros padres, amigos, familiares, profesores, vecinos, ancianos y las demás formas de vida.

Recuerda que todos somos diferentes:

- De colores de piel.
- De estaturas.
- De costumbres.
- De culturas.

- De gustos.
- De formas de ser.
- De formas de pensar.
- De formas de aprender.
- De formas de vivir.
- De características físicas.

¿Sabías qué?: el mundo es mucho mejor si todos somos diferentes y debemos aceptarnos unos con otros.

Respeto a las otras formas de vida: en nuestro planeta, hay muchísimas formas de vida, y todos merecen vivir, debemos tener respeto y también precaución con otras formas de vida, como por ejemplo: animales, insectos o plantas, porque convivimos con ellos en el planeta y es suficientemente grande para todos.

Hablemos sobre el auto respeto: es cuando reconocemos nuestro valor propio y nos aceptamos tal y como somos, sin permitir que nos lastimen, ni nosotros lastimar a otros.

El auto respeto se basa en:

- Aceptarte a ti mismo.
- Dedicarte tiempo.

- Ser positivo y quererte mucho.
- Establecer límites sanos con los demás.
- Establecer acuerdos con las personas.
- Recordar que tienes derechos y deberes.
- Recordar que mereces respeto.

Para respetar a otros:

- Escucha con atención.
- Se educado cuando pides algo.
- Trata a todos con igualdad.
- No maltrates a las personas.
- No maltrates a los animales.
- No maltrates a las plantas.
- No te burles de los demás.
- Respeta a los mayores.
- Discrepa con respeto.

- No aceptes la falta de respeto.
- Cuida los derechos de todos.

Marca con una X la respuesta respetuosa:

Juan ve como un niño se está burlando de Sara por su condición de discapacidad.
¿Qué debería hacer Juan?

- A. Unirse al niño y burlarse de Sara.
- B. Ayudar a Sara y no aceptar la conducta del niño.

Juan le pide un helado a su mamá, pero ella no tiene dinero en ese momento y no lo puede comprar. ¿Qué hizo Juan?

- A. Comprendió que su mamá no tenía dinero.
- B. Armó una rabieta y se comportó mal con su mamá.

Escribe: ¿Qué es para ti el respeto?

Despedida: esperamos que hayas aprendido sobre el respeto, es un valor fundamental para tu vida, porque, si lo aplicas, serás una persona que podrá aceptar a los demás, sin importar las diferencias que puedas tener con ellos. El mundo es mucho mejor si todos nos respetamos.

La propuesta fue realizada a través de las distintas fases mencionadas durante el proyecto, las cuales arrojaron como resultados alternativas viables o descartables para la elaboración de los fascículos, se comenzó en primera instancia, con la lluvia de ideas, continuamente con la elaboración de los textos que están presentes en los productos editoriales para preceder con el desarrollo de los bocetos y finalmente, se hicieron pruebas de impresión para determinar el sustrato, concluyendo con la impresión de un fascículo para su presentación.

4.5.1 Proceso de bocetería

Se realizaron bocetos previamente a la digitalización, con la finalidad de generar ideas en cuanto a la distribución de los elementos gráficos en la composición de los productos.

Se generaron dos personajes por cada material, para la honestidad se encuentran a María y José, para la responsabilidad a Sofía y Luis, para el respeto a Sara y Juan, para la amabilidad a Ana y Carlos para que los niños diferencien los fascículos.

Se hicieron diversos bocetos de los personajes, variando su color de piel, peinados, poses, entre otras características, con la finalidad de presentar diversidad y comunicar de manera eficiente el objetivo del proyecto, que es proyectar la aceptación y los valores. Se piensa en representar cada personaje, interactuando entre sí, con la finalidad de aportar ejemplos de los valores sociales, a través de rondas de preguntas, sopa de letras, acrósticos y áreas para escribir lo que piensan sobre lo que están leyendo.

La ronda de preguntas de cada material representaran escenas acordes a las preguntas generadas.

Se había pensado en primera instancia, realizar personajes con características de animales y humanos, pero se descartó la idea porque se pensó en mostrar niños para explicar los valores sociales y así los lectores se motivarían en realizar o poner en práctica dichos valores, tomándolos como ejemplos a seguir.

Niveles de iconicidad: se ubica en el nivel figurativo pero no realista, puesto que son imágenes generadas vectorialmente (ilustración) en representación de niños, la imágenes se reconocen como aquello a lo que están representando, sin ser realistas, fueron realizadas en el programa de Adobe Illustrator, no son fotografías ni pixeles, y se pueden escalar sin perder la calidad. Tal como lo menciona Pérez (2020): sobre el quinto nivel de iconocidad:

Nivel 5 – Representación del original de manera figurativa pero no realista: en ella todavía pueden percibirse las imágenes originales e identificarlas. Pero su nivel de similitud con el original es bastante bajo, y los puntos que componen cada uno de sus elementos pueden estar en un lugar distinto al del original. (parr. 13.)

Se representan niños, puesto que la intención principal es que los lectores tomen como ejemplo lo que se representan en los fascículos y que los mismos deseen tomar en cuenta los valores sociales y aplicarlos en su vida cotidiana.

Escenarios: se representan en ambientes de paisajes, salón de clases, urbanismo y hogar porque son lugares frecuentados por niños en la vida cotidiana. Son ambientes que representan armonía y alegría en donde los niños podrán ver ejemplos divertidos sobre los valores sociales.

4.5.2 Fascículos

Cápítulo IV

Se plantea la creación de cuatro fascículos, los cuales se dividen en cada valor seleccionado, con la finalidad de presentar en su estructura primeramente la explicación del concepto del valor, y ejemplos de los mismos, continuamente con dinámicas didácticas tales como: sopa de letras, acrósticos, ronda de preguntas y parte escrita, los cuales permitirán que los niños puedan desarrollarlas en compañía de los profesores, reforzando su aprendizaje.

Los fascículos tendrán 12 páginas cada uno, así la información del valor será claro y conciso, siendo clave para la elaboración de material gráfico educativo. Se dividen en fascículo #1 Una vida con honestidad, fascículo #2 Una vida con responsabilidad, fascículo #3 Una vida con respeto y fascículo #4 Una vida con amabilidad, teniendo el orden de creación. Entre las características principales del material gráfico educativo esta la duración, es decir, que varios niños en diferentes años escolares puedan usar, pensando laminar el producto para que tenga mayor duración y resistencia.

Se toma la decisión de crear una serie de fascículos, porque se busca clasificar cada valor, aportando ejemplos y conceptos para que los niños puedan tomar la iniciativa también de aplicarlos en la vida cotidiana.

4.5.3 Mi proceso de Bocetería

Se creó un cuaderno que recoge todo el proceso de bocetería y de ideación para la propuesta, muestra las opciones descartadas y las aprobadas, el proceso tomó un tiempo de dos meses y se encuadernó para su presentación. Presenta la lluvia de ideas, los bocetos de los personajes, bocetos de la distribución de la diagramación, círculo cromático, anteproyecto y guía de entrevistas.



Figura 9: superior: María y José de la guía honestidad, inferior: Ana y Carlos del fascículo amabilidad.



Figura 10: superior: Sofía y Luis para la guía de responsabilidad, inferior: Sara y Juan del fascículo respeto.



Figura 11: bocetos de los fascículos.

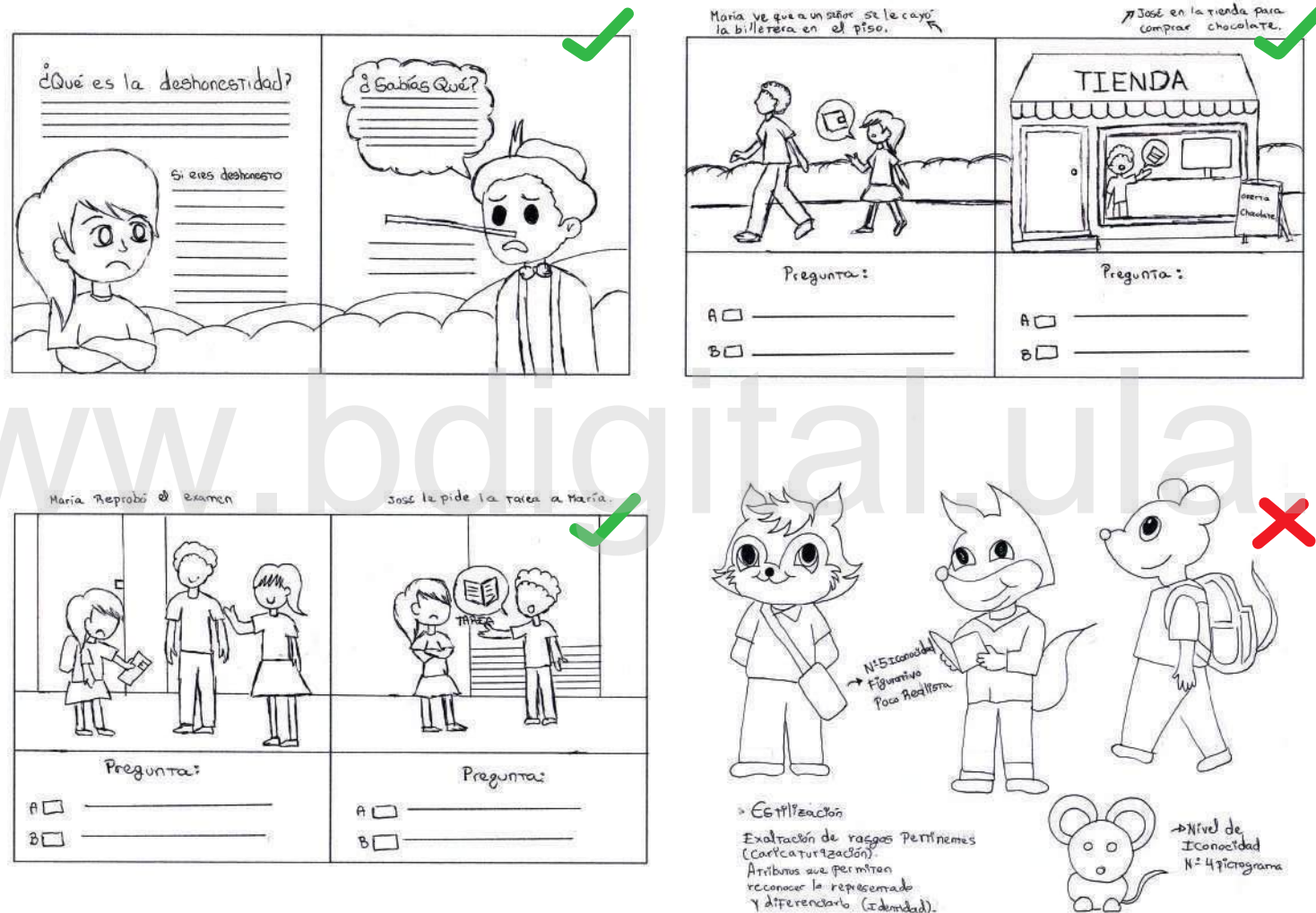


Figura 12: bocetos de los fascículos y bocetos descartados.

Fase V/ VI:

Selecci  n del formato: a partir de un pliego de formato papel 96 x 66 cm.
  rea de impresi  n 64 x 94 cm (incluye cruces de registro).

El formato seleccionado es de un doceavo ($1/12$): formato papel 24 x 22 cm.
  rea de impresi  n 22 x 20 cm (incluye cruces de registro). Corte   til.

El formato fue escogido por ser c  modo de manipular por un ni  o y para desarrollar las din  micas dentro del material, es f  cil sostener para ellos, ofreciendo una mayor facilidad en la lectura y en el seguimiento del contenido.

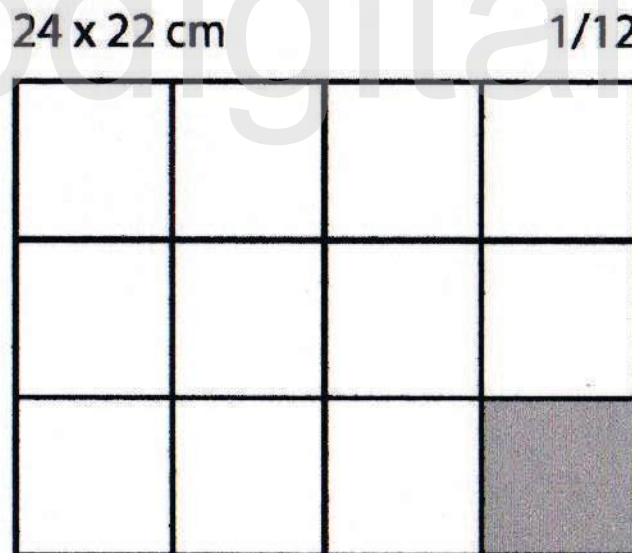


Figura 13: formato de $1/12$, a partir del pliego.

La retícula seleccionada se basa a partir del canon de Van Der Graaf, en mezcla de una retícula propia que se dio como resultado del trazado de las dos primeras diagonales, para determinar la proporción de la doble página y de la página, las cuales generaron una retícula que permite determinar los márgenes y la mancha de impresión. Al girar 180 grados la retícula de una página y se ubica al margen inferior derecho de la página, se obtiene la retícula proporcional que determinan los márgenes tanto superior e inferior como del interno y externo, los márgenes resultantes para la caja de texto tienen las medidas: superior e inferior de 2,5 cm e interno y externo de: 2,7 cm, lo cual permite diagramar las cajas es un espacio acorde y jugar con las subdivisiones para que el texto quede de diversas maneras, de modo dinámico y armónico dentro del material, en compañía de las ilustraciones.

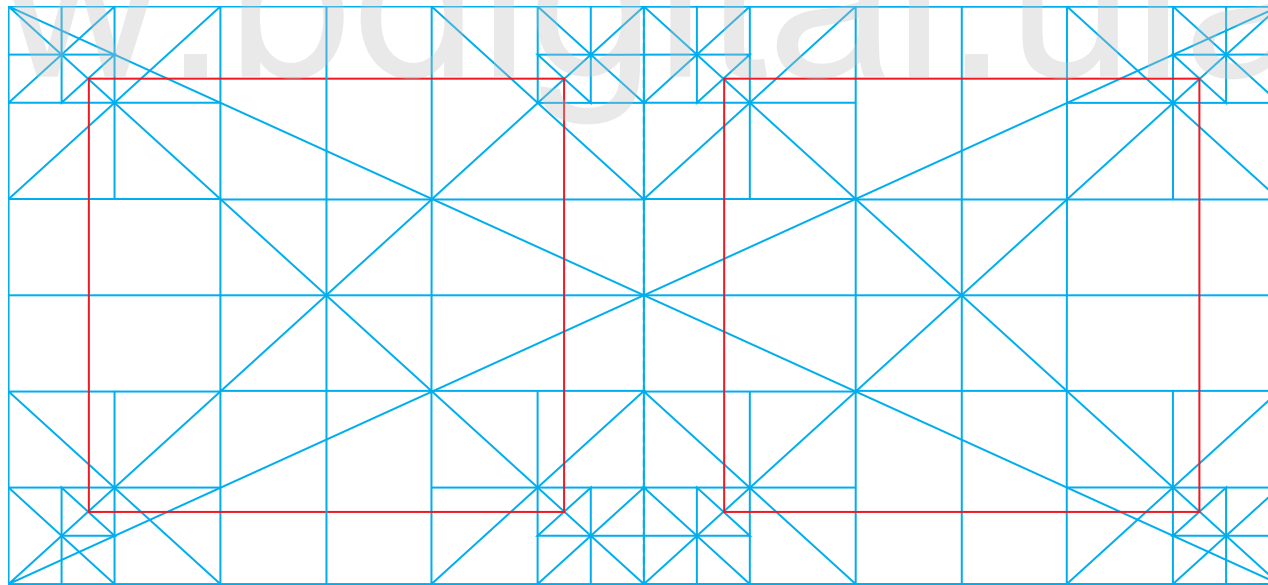


Figura 14: Retícula generada para los fascículos.

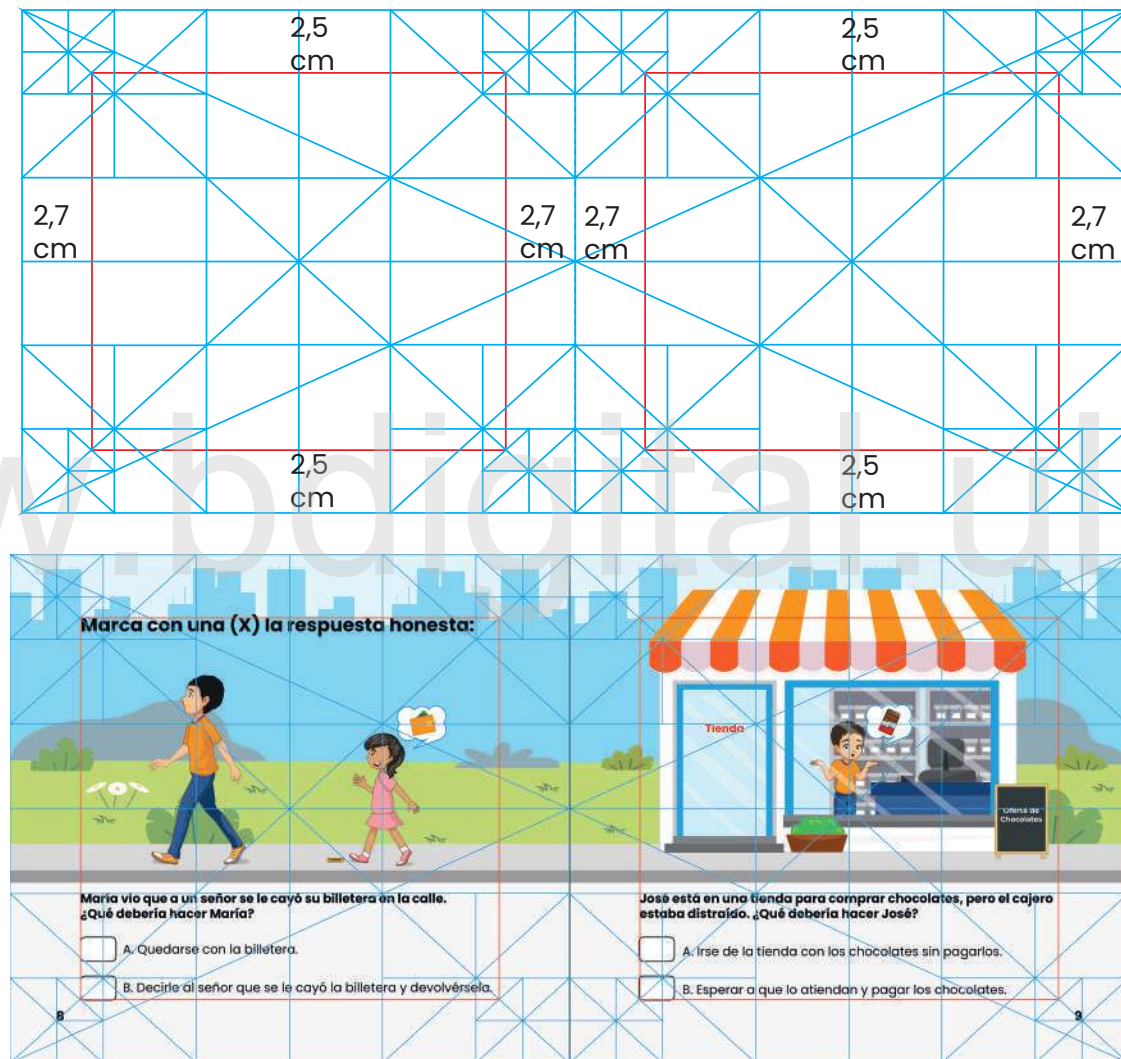


Figura 15: Superior: márgenes para los fascículos, inferior: ejemplo de la retícula con el diseño.

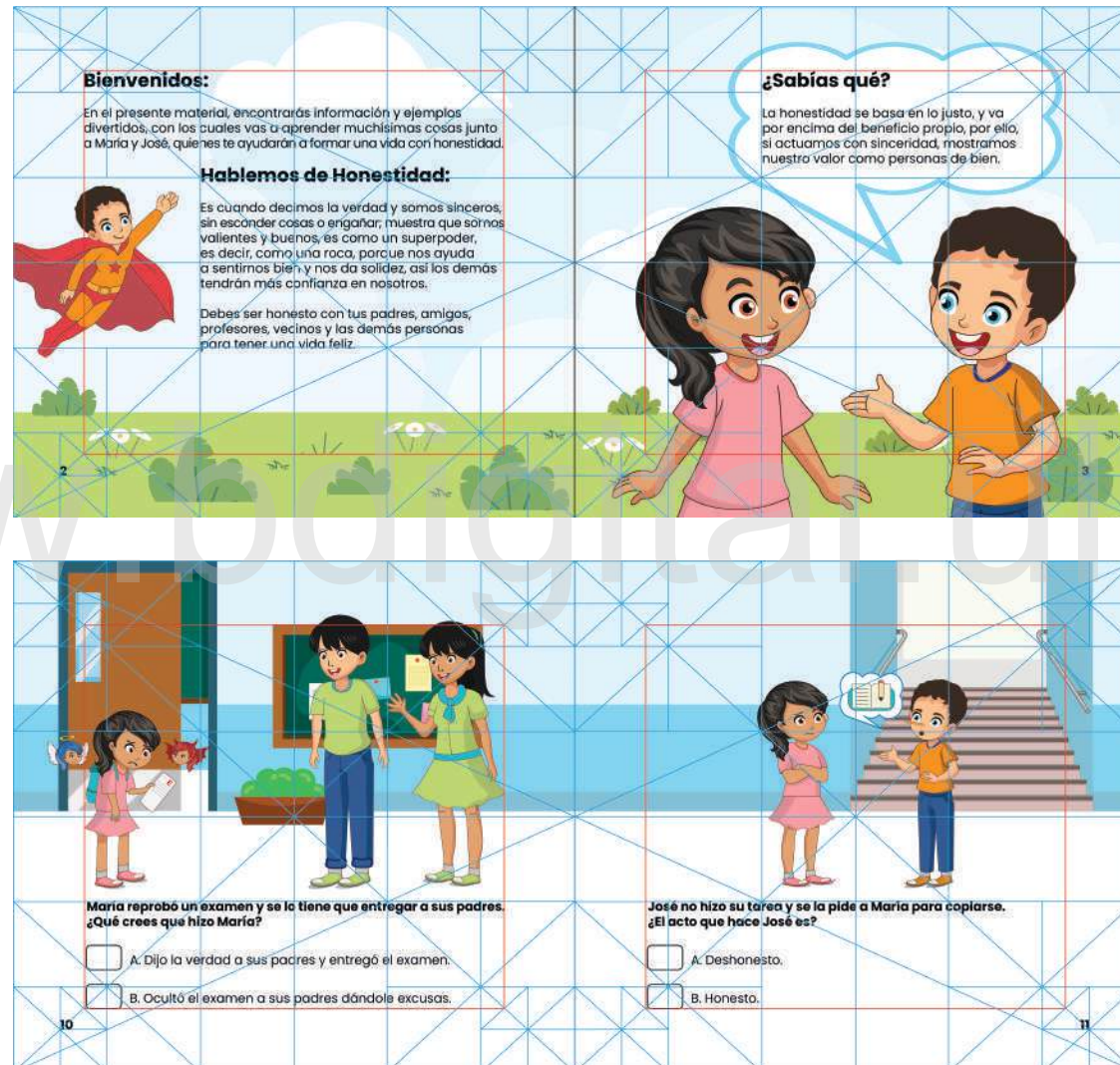


Figura 16: Comportamiento de la retícula con las páginas par e impar.

4.5.6 Selección de la fuente

Cápítulo IV

Se escogió la familia Poppins creada por: Indian Type Foundry, Jonny Pinhorn y Ninad Kale en el año: 2014 disponible en Google Fonts, sans serif, porque crean un efecto versátil en el texto, fácil, sencilla, agradable y legible, siendo muy importante al momento de diseñar para niños la escogencia de una fuente que no dificulte la lectura para ellos, además, es de dominio público.

Se utilizó para las cajas de texto en la versión regular en puntaje 14, por su legibilidad para los niños, impidiendo dificultades, en su forma bold en puntaje 21, para resaltar los titulares dentro de las guías ilustradas y su versión bold en puntaje 16 para la ronda de preguntas, folios, y para resaltar algunas palabras en la contraportada.



Figura 17: fuente seleccionada.

Fuentes descartadas:

Se analizaron otras dos fuentes: la familia Asap y la familia Cabruto.

La familia Asap disponible en Google Fonts se descartó por ser diseñada especialmente para uso en pantallas y computadoras de escritorio, siendo su mayor uso en dispositivos electrónicos. La fuente tipográfica Cabruto se descartó por se paga, a pesar de que su morfología también era versátil y funcional, no se hizo uso de la misma por los derechos de autor.

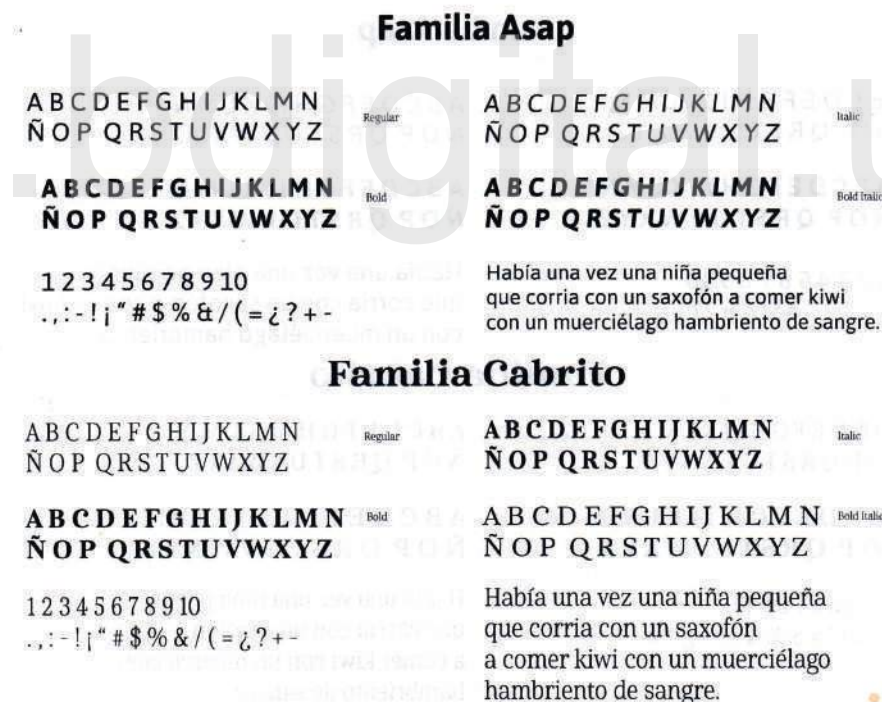


Figura 18: fuentes descartadas.

4.5.7 Paleta cromática

Cápítulo IV

Se utilizó una amplia gama de colores, se seleccionaron como predominantes dentro de la composición los tonos azules y verdes, además, el color azul es el representativo de los valores seleccionados, por su frescura, sinceridad, responsabilidad, transparencia y porque caracterizan a las personas respetuosas.

Se representan de forma agradable los fondos de las escenas dentro de las guías en contraste con los tonos naranjas, rosados, rojos, azules y violetas que poseen algunos personajes.

La selección del color tomó como punto de partida, los tonos azules y verdes por su gran representación de los valores sociales, continuamente se eligieron colores que pudieran contrastar con los mismos y así generar armonía de los escenarios con los personajes ilustrados, fueron realizados en el programa Adobe Illustrator 2020 y se le aplicó los colores a los vectores creados.

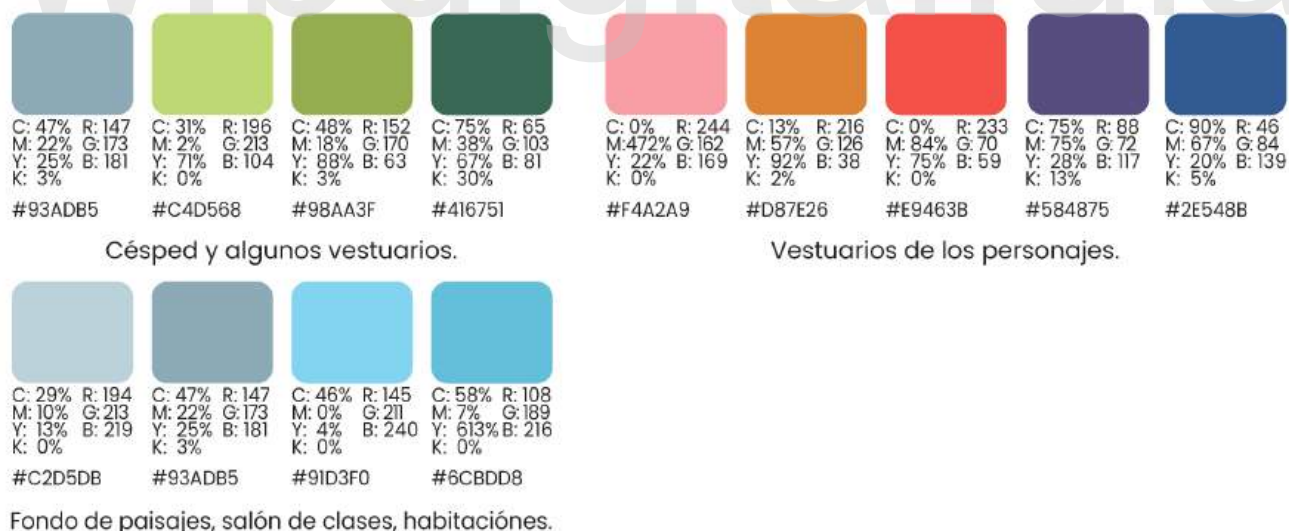


Figura 19: gama de colores empleados en los fascículos.

El folio está ubicado en la parte inferior de la página, debido a que existe un espacio en la retícula que permite estructurarlo de manera acorde a la diagramación, el folio es colocado en puntaje 14 de la fuente Poppins en su versión bold, se decidió mantener la simplicidad en los folios para que la carga ilustrativa en las páginas sea lo predominante dentro de la composición y se armonicen los elementos gráficos dentro de la retícula.



Figura 20: comportamiento del folio en la página par.

El sustrato escogido para los fascículos, es el papel glasé 150 gr. blanco para las páginas internas (tripa), para la portada y contraportada el papel glasé 200 gr. blanco laminado para mayor soporte y duración.

Al analizar varios cuentos ilustrados, se pueden observar que la gran mayoría utilizan el glasé 150 gr. para la tripa, por su movilidad o resistencia con el usuario, y para las portadas, un papel de mayor gramaje, también, algunos cuentos infantiles con poca cantidad de páginas, utilizan el encuadernado a caballo grapado, con sulfato de calibre 15 o glasé a patir de 200 gr, para dar soporte y mayor duración en el producto editorial con una resistencia buena para la interacción del niño.

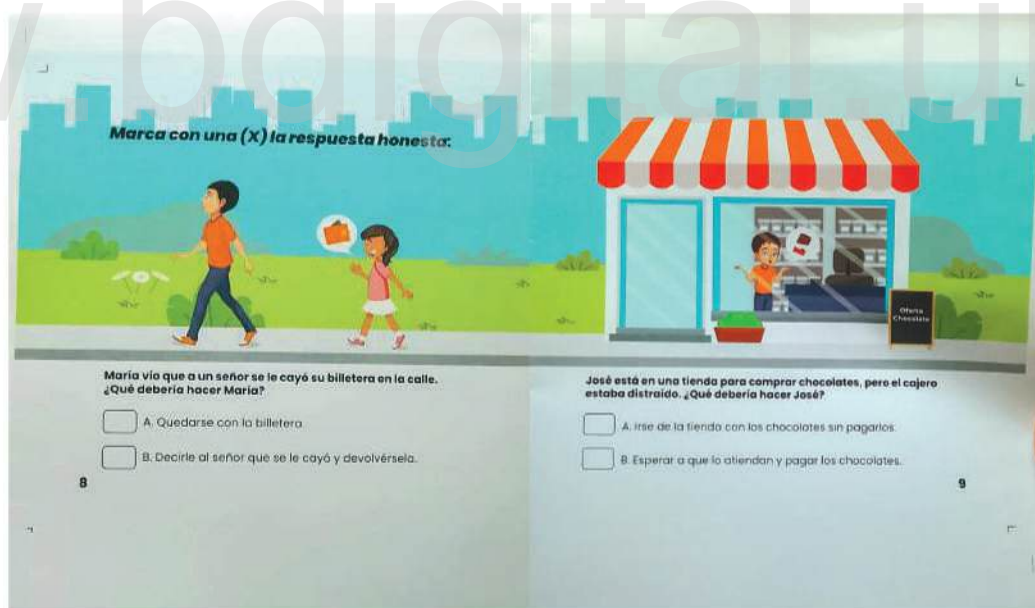


Figura 21: muestra del glasé 150 gr.

Se utilizó la encuadernación a caballo, grapado. Se eligió este medio de encuadernación por ser una alternativa económica, flexible y funcional para cada material, debido a que el número de páginas no es mayor a 12 y el gramaje del papel para la tripa es de 150 gr, uniéndose de manera consistente cada doble página.

La encuadernación fue seleccionada, a partir del análisis de cuentos ilustrados de pocas páginas, que poseían este tipo de encuadernación. A continuación, se presenta un cuento infantil que sirvió como inspiración tanto de material como de forma y medio de impresión:



Figura 22: cuento ilustrado infantil de Lazy Town.

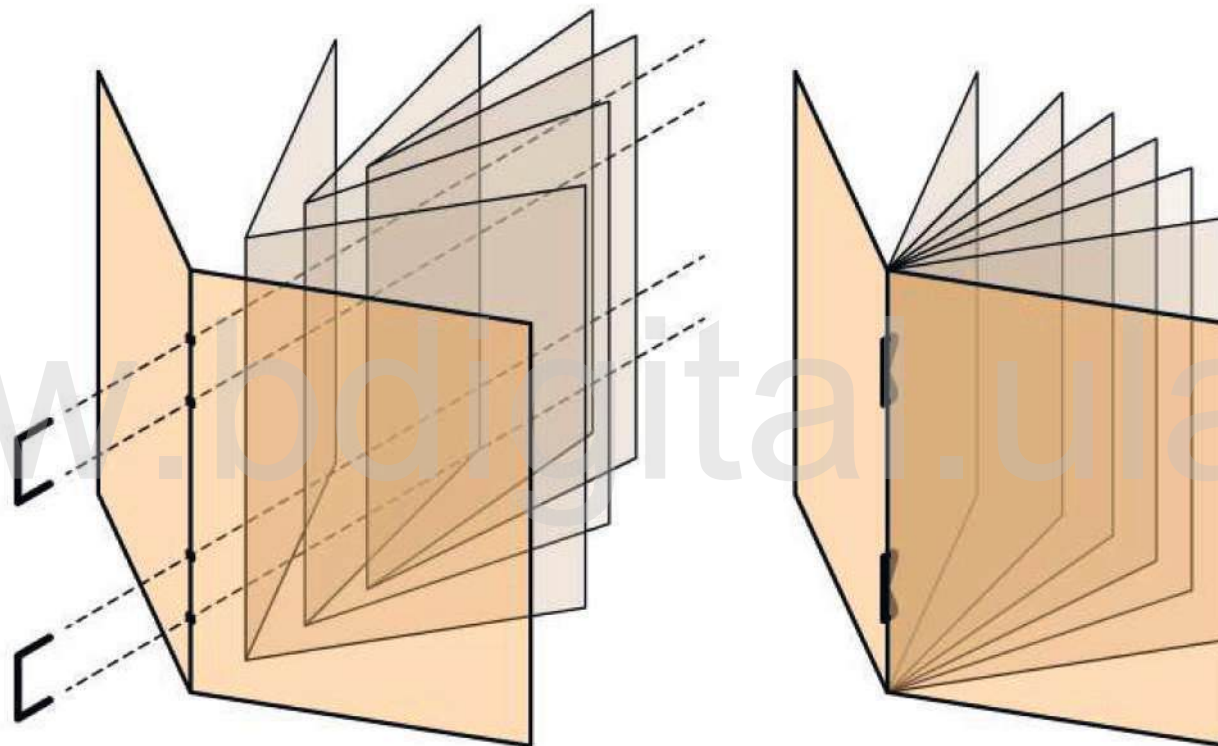


Figura 23: proceso de encuadernaci  n propuesto para los fasc  culos, imagen de Lozano impresores.

4.5.11 Sistema de impresión

Cápítulo IV

Impresión digital: se selecciona el medio de impresión digital por ser funcional para la reproducción de pocas cantidades de fascículos, se buscó el presupuesto de 100 ejemplares, de los cuales serían 25 de cada valor social seleccionado, cabe destacar, que este sistema de impresión no cuenta con medio pliego, por lo tanto debe llevarse a cabo la imposición en $\frac{1}{4}$ de pliego.

Se utilizarían cuatro $\frac{1}{4}$ de pliego con impresión de tiro y retiro para llevar a cabo la producción de un solo fascículo, en donde se armarían los cuadernillos para determinar el orden de las páginas tanto de la tripa como de la portada y contraportada. Para la tripa el glasé 150 gr, y para la portada-contraportada el glasé 200 gr. laminado, porque el producto será utilizado varias veces.

Impresión offset: siendo un medio para la producción de grandes volúmenes de los productos editoriales a través de planchas metálicas, se deja este medio como alternativa para quien desee llevar a cabo la producción de la propuesta en grandes cantidades, se utilizaría en medio pliego de glasé 150 gr. para cada material, el cual cuenta con el tiro 6 páginas y retiro 6 páginas para un total de 12 páginas, de este modo se aprovecha al máximo el soporte y no hay desperdicio de papel para la reproducción de cada fascículo. Dentro de este medio, se determina la portada y contraportada con otro material distinto al de la impresión digital, seleccionándose el sulfato de calibre 15 por su grosor, y que es un material que solo puede imprimirse a través del sistema offset por su grosor.

4.5.12 Imposición

A continuación se muestra la imposición en el medio pliego y cuadernillos:

Marca con una (X) la respuesta honesta:



María vio que a un señor se le cayó su billetera en la calle.
¿Qué debería hacer María?

☐ A. Quedarse con la billetera.

☐ B. Decírselo al señor que se le cayó la billetera y devolvérsela.

8

Busca las palabras sobre la honestidad:

Q D C O N F I A N Z A G H
V A C O R R E C T O E R O
R D N W J I C Y V L O E O
S I N C E R I D A D U S A
S T G N I I C I N L A N C R
O S A S S E M A O D D U D
G E O T E P S E R R H E H
I N S R U H I C P E O L O
M O E T N E I L A V G A O
A N T S T A D P Y A M O R

AMIGOS	CORRECTO	HONESTIDAD	VALENTE
AMOR	ESCUELA	RESPECTO	VALOR
CONFIANZA	HOGAR	SINCERIDAD	VERDAD

5

9

José está en una tienda para comprar chocolates, pero el cajero estaba distraído. ¿Qué debería hacer José?

☐ A. Esperar a que lo atiendan y pagar los chocolates.

☐ B. Escribir a qué lo atiendan y pagar los chocolates.



Si eres honesto:

- Serás más respetado.
- Aprenderás a respetar.
- Serás valiente y correcto.
- Respetarás a los demás.
- Reconocerás tu valor.
- Mejorarás tu comunicación.
- Siempre serás feliz.
- Serás más respetado.



4

Una vida con HONESTIDAD



Ana Trejo

Escribe: ¿Qué es para ti la honestidad?

12

Esperamos que hayas aprendido sobre la honestidad. Es importante para tu vida tomar en cuenta este valor, ser honesto a veces no es fácil, pero si el camino para los niños valientes y correctos.

¿Qué es la deshonestidad?

Es todo lo contrario a la honestidad, es cuando se actúa de forma incorrecta con actos tales como copiar, decir mentiras, apropiarse de lo que no es tuyo, copiarte en los exámenes o no devolver lo que te prestan.

Si eres deshonesto:

- Pierdes amigos.
- Eres tachado de mentiroso.
- Generas desconfianza.
- Engañas a los demás.
- Rompes la convivencia.
- Sientes culpa.

¿Sabías qué?

Las mentiras se descubren tarde o temprano, y podemos hacer sentir muy tristes a las personas que se las decimos. Yo dije mentiras y me fue mal.

¿Sabías qué?

La honestidad la habra en lo justo y va al momento del verdadero padre, por ello, nuestro valor como personas de bien.

¿Qué crees que hizo María?

☐ a. Oculto el examen a sus padres dándole excusas.

☐ b. Dijo la verdad a sus padres y entregó el examen.

Bienvenidos:

En el presente material, encontrarás información y ejemplos con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a María y José, quienes te ayudarán a formar una vida con honestidad.

Hablemos de Honestidad:

Es cuando decimos la verdad y somos sinceros, sin esconder cosas o engañar; muestra que somos valientes y buenos, es como un superhéroe, es decir, como una rata, porque nos ayuda a sentirnos bien y nos da poder, así los demás tendrán más confianza en nosotros.

Debes ser honesto con tus padres, amigos, profesores, vecinos y los demás personas para tener una vida feliz.

¿José no hizo su tarea y se le pide a María para copiarle. ¿El acto que hace José es?

☐ A. Deshonesto.

☐ B. Honesto.

Figura 24: imposición del medio pliego, izquierda tiro, derecha retiro.



Figura 25: cuadernillo.

Las ilustraciones de los fascículos fueron realizadas en el programa de diseño Adobe Illustrator 2020, se realizaron vectores, aplicándose colores planos de sobre ellos.

La intención de la gráfica, es armonizar la estructura del material, en donde la ilustración toma un gran protagonismo en la página con la finalidad de ejemplificar de mejor manera los valores.

Tipo de Ilustración vectorial: Los personajes son presentados en los siguientes escenarios: paisajes, escuela, calle y hogar, donde se desarrollaran los ejemplos dentro de los fascículos. Los escenarios fueron escogidos porque principalmente, los niños pasan parte de sus años de infancia en lugares parecidos a los representados, los paisajes armonizan de manera agradable con sus tonos azules y verdes la composición.

Los vectores generados, se pueden escalar sin perder resolución, siendo una ventaja fundamental del programa de Adobe Illustrator.

Propuestas descartadas: se descartaron los primeros bocetos digitalizados por poseer degradados, que distraen al lector, dificultando el proceso de lectura, y por su gráfica de pocos ejemplos en donde el texto competía con la ilustración, no se evidenciaba de manera correcta los valores, es por ello, que al analizar o profundizar en las ideas, se logró representar los valores sociales con ejemplos divertidos y significativos para los lectores.

A continuación, se muestra las doble páginas de los fascículos, definitivos, con la finalidad de mostrar su comportamiento en la composición:



Figura 26: fascículo de la honestidad.

Bienvenidos:

En el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a María y José, quienes te ayudarán a formar una vida con honestidad.

Hablemos de Honestidad:

Es cuando decimos la verdad y somos sinceros, sin esconder cosas o engañar; muestra que somos valientes y buenos, es como un superpoder, es decir, como una roca, porque nos ayuda a sentirnos bien y nos da solidez, así los demás tendrán más confianza en nosotros.

Debes ser honesto con tus padres, amigos, profesores, vecinos y las demás personas para tener una vida feliz.

¿Sabías qué?

La honestidad se basa en lo justo, y va por encima del beneficio propio, por ello, si actuamos con sinceridad, mostramos nuestro valor como personas de bien.

Si eres honesto:

- Estás más tranquilo.
- Generas confianza.
- Mejoras la comunicación.
- Reconocen tu valor.
- Respetas a los demás.
- Eres valiente y correcto.
- Aprecian tu honestidad.
- Rechazas la deshonestidad.

Busca las palabras sobre la honestidad:

Q	D	C	O	N	F	I	A	N	Z	A	G	H
V	A	C	O	R	R	E	C	T	O	E	R	O
R	D	N	W	J	I	C	Y	V	L	O	E	G
S	I	N	C	E	R	I	D	A	D	U	S	A
S	T	G	N	I	C	N	L	A	N	C	R	
O	S	A	S	S	E	M	A	O	D	D	U	D
G	E	O	T	E	P	S	E	R	R	H	E	H
I	N	S	R	U	H	I	C	P	E	O	L	O
M	O	E	T	N	E	I	L	A	V	G	A	G
A	H	T	S	T	A	D	P	Y	A	M	O	R

AMIGOS	CORRECTO	HONESTIDAD	VALIENTE
AMOR	ESCUELA	RESPECTO	VALOR
CONFIANZA	HOGAR	SINCERIDAD	VERDAD

¿Qué es la deshonestidad?

Es todo lo contrario a la honestidad, es cuando se actúa de forma incorrecta con actos tales como: ocultar cosas, decir mentiras, apropiarte de lo que no es tuyo, copiarte en los exámenes o no devolver lo que te prestan.

Si eres deshonesto:

- Pierdes amigos.
- Eres tachado de mentiroso.
- Generas desconfianza.
- Engañas a los demás.
- Rompes la convivencia.
- Sientes culpa.



6

¿Sabías qué?

Las mentiras se descubren tarde o temprano, y podemos hacer sentir muy tristes a las personas que se las decimos. Yo dije mentiras y me fue mal.



7

Marca con una (X) la respuesta honesta:



María vio que a un señor se le cayó su billetera en la calle. ¿Qué debería hacer María?

- ☐ A. Quedarse con la billetera.
- ☐ B. Decirle al señor que se le cayó la billetera y devolvérsela.

8

José está en una tienda para comprar chocolates, pero el cajero estaba distraído. ¿Qué debería hacer José?

- ☐ A. Irse de la tienda con los chocolates sin pagarlos.
- ☐ B. Esperar a que lo atiendan y pagar los chocolates.

9



Figura 27: fascículo de la responsabilidad.



Bienvenidos:

En el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a Sofía y Luis, quienes te ayudarán a formar una vida mejor y con responsabilidad.

Hablemos de responsabilidad:

Es cuando cumples compromisos, deberes o promesas, como por ejemplo: cuando llegas puntual a la escuela, haces tus tareas, ayudas a tus familiares en el hogar, cuidas a tus mascotas y también cuando reconoces que estabas equivocado en algo, asumiendo la responsabilidad de esos actos e intentas mejorar como persona.

La responsabilidad, es un valor muy importante en la sociedad, porque aplicar este valor nos hace ser personas equilibradas y reflexivas con plena conciencia de nuestros comportamientos y decisiones en la vida cotidiana.



La responsabilidad se relaciona con la honestidad, porque comparten características similares como:

- Cuidar los objetos que han sido prestados.
- Devolver las cosas que nos prestan.
- Ser sinceros y no mentir.
- Cumplir las promesas.

Busca las palabras sobre la responsabilidad:

Q	D	C	O	N	F	I	A	N	Z	A	G	A
V	A	L	O	R	R	R	E	B	E	D	R	L
R	D	M	W	M	E	J	O	R	A	R	E	E
R	I	A	S	H	P	R	O	M	E	S	A	U
A	T	S	N	O	I	R	N	L	A	T	T	C
D	S	C	S	G	E	M	O	O	D	U	I	S
U	E	O	T	A	U	S	E	M	R	O	P	E
Y	N	T	R	R	H	I	C	P	I	S	D	U
A	O	A	P	E	R	S	O	N	A	S	A	P
R	E	S	P	O	N	S	A	B	L	E	O	X

AYUDAR	DEBER	MASCOTA	PROMESA
CONFIANZA	ESCUELA	MEJORAR	RESPONSABLE
COMPROMISO	HOGAR	PERSONAS	VALOR

¿Sabías qué?

También existe la responsabilidad con el medio ambiente, ¡Cuidalo para mejorar el mundo!

Cuida al planeta:

- Ayuda a reciclar.
- Apaga la luz cuando no la uses.
- No desperdicies agua.
- Bota la basura en la papelería.
- No arranques las plantas.
- Se responsable con la naturaleza.

- Aprovecha la luz natural.
- Crea conciencia en otros.
- Reutiliza lo que puedas.
- Usa productos reutilizables.
- Conecta con la naturaleza.
- Ayuda a no ensuciar.
- Ama la naturaleza.
- Respeta al medio ambiente.
- Protege a los animales.
- No botes basura en la naturaleza.
- No botes basura en los ríos.
- Se feliz cuidando al planeta.



Figura 28: fascículo del respeto.

Bienvenidos:

En el presente material, encontrarás información y ejemplos divertidos, con los cuales vas a aprender muchísimas cosas junto a Sara y Juan, quienes te ayudarán a formar una vida con respeto.

Hablemos de Respeto:

Es cuando aceptamos, valoramos y tomamos en cuenta tanto nuestros derechos, como los de las demás personas o seres vivos, apreciando sus cualidades por lo que son, así sean diferentes a nosotros, por lo tanto, todos tenemos que aceptarnos.

¿Sabías qué?

Debemos respetar a nuestros padres, amigos, familiares, profesores, vecinos, ancianos y las demás formas de vida.



Recuerda que todos somos diferentes:

- De colores de piel.
- De estaturas.
- De costumbres.
- De culturas.
- De gustos.
- De formas de ser.
- De formas de pensar.
- De formas de aprender.
- De formas de vivir.
- De características físicas.
- De diferentes alturas.



¿Sabías qué?

El mundo es mucho mejor si todos somos diferentes y debemos aceptarnos unos con otros.



Respeto a las otras formas de vida:

En nuestro planeta, hay muchísimas formas de vida, y todas merecen vivir, debemos tener respeto o también precaución con otras formas de vida, como por ejemplo: animales, insectos o plantas, porque convivimos con ellos en el planeta y es suficientemente grande para todos nosotros.



Escribe las palabras en los espacios vacíos:

R	_____
E	_____
S	_____
P	_____
E	_____
T	_____
A	_____
R	_____

Reconocer Escuchar	Sonreír Perdonar	Empatizar Tratar	Aceptar Reflexionar
-----------------------	---------------------	---------------------	------------------------

Hablemos sobre el auto respeto:

Es cuando reconocemos nuestro valor propio y nos aceptamos tal como somos, sin permitir que nos lastimen, ni nosotros lastimar a otras personas.

El auto respeto se basa en:

- Aceptarte a ti mismo.
- Dedicarte tiempo.
- No juzgarte.
- Ser positivo y quererte mucho.
- Establecer límites sanos con los demás.
- Establecer acuerdos con las personas.
- Recordar que tienes derechos y deberes.
- Recordar que mereces respeto.



Para respetar a otros:

- Escucha con atención.
- Se educado cuando pides algo.
- Trata a todos con igualdad.
- No maltrates a las personas.
- No maltrates a los animales.
- No maltrates a las plantas.
- No te burles de los demás.
- Respeto a los mayores.
- Discrepa con respeto.
- No aceptes la falta de respeto.
- Cuida los derechos de todos.

Marca con una (X) la respuesta respetuosa:



Juan ve como un niño se está burlando de Sara por su condición de discapacidad. ¿Qué debería hacer Juan?

☐ A. Unirse al niño y burlarse de Sara.

☐ B. Ayudar a Sara y no aceptar la conducta del niño.

Juan le pide un helado a su mamá, pero ella no tiene dinero en ese momento y no lo puede comprar. ¿Qué hizo Juan?

☐ A. Comprendió que su mamá no tenía dinero.

☐ B. Armó una rabietta y se comportó mal con su mamá.

Una vida con amabilidad, es un fascículo educativo, que trata sobre este valor, con lo cual aprenderán a través de conceptos, ejemplos y preguntas divertidas junto a Ana y Carlos.

La colección de fascículos educativos "**Una vida con**", nace con la intención de estimular y fomentar el aprendizaje a través de la lectura y la ilustración. El material educativo e informativo sirve para complementar las enseñanzas impartidas verbalmente por los docentes de las escuelas primarias.

Lee los demás fascículos educativos sobre algunos valores:

- Una vida con honestidad.
- Una vida con respeto.
- Una vida con responsabilidad.

Una vida con AMABILIDAD

Aprende junto a Ana y Carlos el valor de la amabilidad
Fascículo n.º 4



Textos e ilustraciones:
Ana Trejo

Figura 29: fascículo de la amabilidad.



Debemos ser amables con todos:

Debes ser amable con los demás niños, con los adultos, ancianos, animales y el medio ambiente, porque así te sentirás bien contigo mismo, mostrando tu respeto hacia los demás para que ellos también sean amables contigo.

Por más pequeño o grande que sea el acto de amabilidad, lo que cuenta es que lo hagas sin esperar nada a cambio, los actos bondadosos son desinteresados.

Las personas amables, se dirigen hacia los demás con educación y atención. La vida es mucho mejor si hacemos actos bondadosos, porque así nos sentiremos en paz y en armonía con nosotros mismos o con otras personas.



4

5

Para ser amables con las demás personas:

- Ayuda a las personas mayores.
- Presta ayuda a quien la necesite.
- Comparte con los demás.
- Da ánimos a quien este triste.
- Decir algo agradable a alguien.
- Pide las cosas diciendo por favor.
- Regala los juguetes que ya no utilizas.
- Sostén la puerta para quien viene atrás.
- Da tu asiento en el autobús a las mujeres embarazadas y a los ancianos.



6

Escribe las palabras en los espacios vacíos:

A	_____
M	_____
A	_____
B	_____
L	_____
E	_____
S	_____

Agradables Amigables Listos Sociables
Maravillosos Bondadosos Educados

7

Marca con una (X) la respuesta amable:



Ana ve como se cae Carlos, otro compañero se burla de él. ¿Qué debería hacer Ana?

- ☐ A. Reirse de Carlos con su compañero.
- ☐ B. Ayudar a levantar a Carlos.

8

Ana ve a Carlos triste porque nadie quiere jugar con él. ¿Qué debería hacer Ana?

- ☐ A. Invitar a jugar a Carlos.
- ☐ B. Dejar solo a Carlos.

9



Carlos está sentado en el autobús, en la siguiente parada se sube una mujer embarazada y no hay puesto. ¿Qué debería hacer Carlos?

- ☐ A. No ceder su puesto a la mujer embarazada.
- ☐ B. Dar su puesto a la mujer embarazada.

10

Carlos está abriendo la puerta del supermercado, atrás de él viene una anciana. ¿Qué debería hacer Carlos?

- ☐ A. Sostener la puerta para ayudar a la anciana.
- ☐ B. Soltar la puerta para que la anciana la abra.

11



Figura 30: producto impreso.

4.6 Presupuesto

Cápítulo IV

Se consultó en la empresa Gráficas el Porta Título, quienes aportaron un presupuesto para la reproducción de 100 fascículos a través de la impresión digital, mencionando que este sistema es para pocas cantidades, cada fascículo contará con un valor de 6,6\$ actualmente, en el material seleccionado y mencionado previamente. En el sistema de impresión offset, cada plancha metálica cuenta con un valor de 25\$ actualmente.

4.7 Validación

Se realizaron diez preguntas en la validación, en cuanto al formato, color, texto, ilustración, publico objetivo, cada ítem presenta los puntajes del 1 al 5. En la gran mayoría de las preguntas el puntaje fue de 5, se pudo observar que las docentes estaban motivadas por los resultados del material, mostrando su interés en el área de la sopa de letras y el resto de las dinámicas, porque son materiales de gran ayuda para que los niños visualicen información.

Por otra parte, la docente del quinto grado opina que los fascículos son ideales para los niños del tercer y cuarto grado, dando un puntaje de 4 porque para el sexto grado el material es fácil para los niños. La docente del sexto grado opina que el material es bueno desde el primer hasta el sexto grado, opinando que pueden ser desarrollados en todos los niveles de primaria.

Finalmente, a través de estas preguntas se puede precisar que el grado para desarrollarse las dinámicas es el cuarto grado porque es un material que puede ser comprensible por los niños de ese nivel, porque ya tienen habilidades de lectura y comprensión más avanzados que los años anteriores, lo cual hace que puedan desarrollar las actividades didácticas de mejor manera.

Para concluir, el objetivo del Trabajo Especial de Grado era cumplir con la funcionalidad o viabilidad del proyecto para realizar material gráfico educativo para explicar algunos valores sociales, cumpliendo con el objetivo general y específicos planteados.

El trabajo especial de grado, no solo es el cierre del ciclo académico, sino que también fue una oportunidad para demostrar la creatividad, se pudo mejorar las habilidades en el manejo de programas de diseño y en la creación de contenido visual para encontrar soluciones de diseño efectivas. La elaboración de material que permitió aplicar todos los conocimientos adquiridos durante la carrera universitaria.

La funcionalidad del material se determinó a través del proceso de bocatería para ser pasado de manera digital "diagramar" para el medio impreso.

La metodología del diseño gráfico escogida para el trabajo fue la que se complementó de mejor manera a los procesos creativos para brindar una solución, las fases se lograron cumplir y hubo una retroalimentación tanto para el diseñador, como para recomendaciones a futuros proyectos que plateen un tema parecido.

Sobre los objetivos específicos, al establecer los valores sociales fundamentales para ser explicados en los fascículos, se permitió definir una estructura grafica acorde para el target seleccionado y determinar el tiempo que tomaría su desarrollo, la investigación es un proceso fundamental para poder pasar al proceso de la lluvia de ideas y a la fase de selección que sean funcionales y se adapten a tiempos o presupuestos.

Al determinar la estructura gráfica, se producen nuevos conocimientos sobre el mundo del diseño editorial y los medios impresos que ayudan a expresar el tema o problemática estableciendo métodos funcionales que arrojaron como resultado un producto editorial que enriquecerán los conocimientos y cultura de los niños.

Al determinar la fuente, se escogió la familia Poppins, la cual es gratuita y presenta alta legibilidad porque permite en los niños una mayor lecturabilidad e impide que se dificulte la misma, siendo muy importante para el desarrollo del material gráfico educativo.

Finalmente, el proyecto generó grandes enseñanzas en cuanto a la parte de la investigación y la metodología, quizás, la retroalimentación fue la parte clave de todo, siendo muy importante para poder llevar a cabo la realización del material al conocer en profundidad el tema tratado para evitar equivocaciones y corregir hasta la obtención final del material gráfico educativo para la explicación de algunos valores sociales.

4.8 Recomendaciones

Para llevar a cabo un proyecto de diseño gráfico exitoso, es vital definir el mensaje que se desea transmitir y determinar las alternativas más efectivas para lograrlo.

Dentro de la elaboración de un trabajo, es importante indagar, por consiguiente la recomendación es la mejora continua del mismo a futuros investigadores interesados en un tema tan maravilloso como el expuesto aquí, la complementación de mayores conceptos sobre valores, sociedad, cultura, individuo, educación, autoestima, y convivencia son las recomendaciones que se aportan debido a que el diseño gráfico es un amplio mundo de campos que la componen, es decir, se puede realizar otro proyecto que no precisamente sea para un medio impreso pues la problemática puede ser explicada a través de distintas maneras como por ejemplo: un video, una página web, entre otras áreas del diseño gráfico, o pueden realizar otros fascículos con diferentes valores sociales y generar un mayor número de valores por aprender.



Figura 31: carta dirigida a la escuela y sellada por la dirección.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA, VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de 7 ítems para responder de manera escrita, agradezco pueda colaborar con el trabajo de investigación titulada: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

1) Según su opinión, ¿De qué manera un material gráfico educativo contribuiría a que los niños comprendan los valores sociales? Explique:

*A través de imágenes los niños y niñas
pueden comprender con mayor facilidad y
entender sobre la importancia de poner
en práctica dichos valores sociales, además
poner en trabajo los mismos. En la
comunicación grupal y el trabajo en equi-
po.*

2) De acuerdo a su experiencia como maestra, puede indicar: ¿Cómo beneficiaría a los niños trabajar en el aula con material gráfico educativo? Explique:

Figura 32: entrevista docente del cuarto grado.

Implementar este tipo de actividades será
salvo de la rutina de copiar todo el tiempo,
además los niños les gusta actividades
que sean diferentes. A través de imágenes
algunos logran comprender diferentes conte-
nidos y resolver situaciones que se les
presentan.

3) Según su punto de vista, ¿Por qué es importante enseñar los valores
sociales? Explique:

Son de gran importancia porque es la
formación y preparación para la vida, además
que son los que practican a diario. Les ayuda
a su seguridad ante situaciones presentadas,
a resolver algún problema de su entorno. En
este influye también la comunicación y es
de gran ayuda para su desenvolvimiento ante
la sociedad.

4) De todos los valores sociales que usted conoce, ¿Cuáles son los más pertinentes para trabajarlos en el aula de clase?

Todos son de gran importancia y deben estar presentes en todo momento. El principal debe ser el respeto y la comunicación, por que son los principales trabajos, además de la humildad y la honestidad para formar una persona digna ante la sociedad.

5) ¿En la actualidad en el campo educativo es necesario despertar el interés del niño a través de recursos gráficos, ¿Estaría dispuesta a desarrollar actividades didácticas con material gráfico? Argumente:

Son gran ayuda para algunos contenidos y actividades especialmente para aquellos niños y niñas que presentan dificultad para captar rápidamente alguna información. Cabe resaltar que este tipo de actividades es gran apoyo para los niños con condición especial en autismo.

6) Según su criterio, ¿Cómo debería estar diseñado un material gráfico educativo para la comprensión de los valores sociales? Explique:

Se puede aplicar mediante sopa de letras que los niños y niñas les ayude a pensar y ampliar su conocimiento. También mediante imágenes para colocar o de pensamiento lógico mediante comparación.

7) Con relación a la enseñanza de los valores sociales ¿Qué materiales gráficos didácticos utilizaría en clase? Argumente:

Imágenes de instituciones, seguir normas, temperanzas, fichas de amor a otros que sean de utilidad en relación al grado o comportamiento.

Gracias por su colaboración.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA, VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de 7 ítems para responder de manera escrita, agradezco pueda colaborar con el trabajo de investigación titulada: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

1) Según su opinión, ¿De qué manera un material gráfico educativo contribuiría a que los niños comprendan los valores sociales? Explique:

A través de imágenes creativas, donde se refleje cada uno de los valores y antivalores sociales. Es decir, a lo que el niño observa la imagen comprende su significado y lo lleva a la práctica.

2) De acuerdo a su experiencia como maestra, puede indicar: ¿Cómo beneficiaría a los niños trabajar en el aula con material gráfico educativo? Explique:

Figura 33: entrevista docente del quinto grado.

Es beneficioso porque asocia la imagen con su significado, además hay comprensión y análisis del tema. También aportarían a los niños ideas en la cual cada niño luego lo expresaría de manera oral y escrita.

3) Según su punto de vista, ¿Por qué es importante enseñar los valores sociales? Explique:

Es importante porque hoy día no se ponen en práctica tanto en el hogar como la primera casa de formación de valores en los niños. En la escuela es donde se fomenta la práctica de valores y las actitudes. Para una persona con buena formación es necesario el conocimiento de todos los valores.

4) De todos los valores sociales que usted conoce, ¿Cuáles son los más pertinentes para trabajarlos en el aula de clase?

Responsabilidad, respeto, obediencia,
tolerancia, compañerismo, unión,
compartir, honestidad, puntualidad,
amor, carino, solidaridad, consue-
nencia.

5) ¿En la actualidad en el campo educativo es necesario despertar el interés del niño a través de recursos gráficos, ¿Estaría dispuesta a desarrollar actividades didácticas con material gráfico? Argumente:

Si estaría dispuesta ya que permi-
tiría un apoyo en el desarrollo de
trabajo diario del aula, fomentando
los valores a través de recursos
didácticos acordes al grado, favore-
ciendo un mayor aprendizaje y
conocimiento en los estudiantes.

6) Según su criterio, ¿Cómo debería estar diseñado un material gráfico educativo para la comprensión de los valores sociales? Explique:

Debería estar diseñado de tres maneras, primero la teoría, segundo la práctica a través de ejemplos y tercero la observación en la cual cada estudiante demuestre con sus acciones diarias esos valores aprendidos.

7) Con relación a la enseñanza de los valores sociales ¿Qué materiales gráficos didácticos utilizaría en clase? Argumente:

Dibujos, ilustraciones, sopa de letras, crucigramas de palabras, mapa mixto, mapa mental, eventos ilustrados, adivinanzas, poesías, proyección de videos, películas, dramatizaciones, monólogos.

Gracias por su colaboración.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA - VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de 7 ítems para responder de manera escrita, agradezco pueda colaborar con el trabajo de investigación titulado: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

1) Según su opinión, ¿De qué manera un material gráfico educativo contribuiría a que los niños comprendan los valores sociales? Explique:

Considero que todo material que sirva de apoyo al aprendizaje de los niños es importante ya que los estudiantes son muy visuales, es decir, que aprenden y comprenden de manera más significativa a través de lo que visualizan. Pueden escuchar mucha información pero lo que observan llega con más facilidad. Claro está, siempre que sea un material colorido e ilustrado.

2) De acuerdo a su experiencia como maestra, puede indicar: ¿Cómo beneficiaría a los niños trabajar en el aula con material gráfico educativo? Explique:

Figura 33: entrevista docente del sexto grado.

El desarrollo de la clase siempre se divide en actividades de inicio, desarrollo y cierre. Como actividad de inicio, el material gráfico permitiría hacer una introducción al tema, y en las actividades de cierre nos servirían para reforzar el contenido trabajado y sistematizar (de algún modo) lo aprendido.

3) Según su punto de vista, ¿Por qué es importante enseñar los valores sociales? Explique:

Los valores vienen del hogar, de la educación de padres y familiares. En la escuela, lo que hacemos es reforzar lo bueno que ya conocen y rescatamos aquellos valores que no son inculcados. Asimismo, tratamos de desechar los antivalores que perjudican el desarrollo de los mismos.

4) De todos los valores sociales que usted conoce, ¿Cuáles son los más pertinentes para trabajarlos en el aula de clase?

Considero que los valores deben estar presentes como un conjunto. No se pueden desligar uno de otros; es como nuestro cuerpo, los órganos trabajan y funcionan en conjunto, así deben ser los valores.

5) ¿En la actualidad en el campo educativo es necesario despertar el interés del niño a través de recursos gráficos, ¿Estaría dispuesta a desarrollar actividades didácticas con material gráfico? Argumente:

Si por supuesto, siempre estamos en la búsqueda de opciones significativas para nuestros estudiantes. Es la mejor manera de captar su atención y que lo que aprendan no sea un conocimiento a corto plazo sino a largo plazo.

6) Según su criterio, ¿Cómo debería estar diseñado un material gráfico educativo para la comprensión de los valores sociales? Explique:

Con colores agradables, imágenes que capten la atención del estudiante. Las caricaturas creo que son una excelente herramienta para lograr el objetivo.

7) Con relación a la enseñanza de los valores sociales ¿Qué materiales gráficos didácticos utilizaría en clase? Argumente:

Como menciono en la respuesta anterior, los comics, caricaturas y colores agradables en impresiones son una buena opción.

Gracias por su colaboración.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA, VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de preguntas en relación a la propuesta del proyecto titulado: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**, con la finalidad de obtener su validez en cuando al diseño y estructura del material gráfico educativo. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

PREGUNTA	PUNTAJE DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES
¿El formato del material es adecuado para el manejo de los niños?	5	
¿La paleta cromática empleada es adecuada para llamar la atención de los niños?	5	
¿El tamaño de la tipografía es adecuado?	4	
¿Son llamativas las ilustraciones?	5	Son de gran ayuda porque hay niños que visualizan la información a través de ellos.
¿Los personajes mostrados son los adecuados?	5	
¿Las actividades que se		

proponen son fáciles de entender y realizar por un niño de cuarto, quinto y sexto grado?	5	
¿El contenido textual es adecuado?	5	
¿El material educativo puede desarrollarse en el aula?	5	adaptándose al grado o completar la actividad.
¿El material educativo refuerza las clases impartidas en el aula?	5	
¿El material es acorde al nivel de entendimiento de los niños?	5	
¿El tipo de papel es adecuado para la duración del material educativo?	5	

Gracias por su colaboración

Figura 35: validación docente del cuarto grado.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA, VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de preguntas en relación a la propuesta del proyecto titulado: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**, con la finalidad de obtener su validez en cuando al diseño y estructura del material gráfico educativo. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

PREGUNTA	PUNTAJE DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES
¿El formato del material es adecuado para el manejo de los niños?	5	
¿La paleta cromática empleada es adecuada para llamar la atención de los niños?	4	
¿El tamaño de la tipografía es adecuado?	5	
¿Son llamativas las ilustraciones?	5	
¿Los personajes mostrados son los adecuados?	5	
¿Las actividades que se		

proponen son fáciles de entender y realizar por un niño de cuarto, quinto y sexto grado?	4	Considero que el material se puede trabajar con 3er y 4º
¿El contenido textual es adecuado?	4	
¿El material educativo puede desarrollarse en el aula?	5	
¿El material educativo refuerza las clases impartidas en el aula?	5	
¿El material es acorde al nivel de entendimiento de los niños?	5	Se puede trabajar con niños más pequeños.
¿El tipo de papel es adecuado para la duración del material educativo?	5	

Gracias por su colaboración

Figura 36: validación docente del quinto grado.

 **FACULTAD DE ARTE**
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
MÉRIDA, VENEZUELA

Estimada docente:

Reciba un cordial saludo.

A continuación, se presenta una serie de preguntas en relación a la propuesta del proyecto titulado: **Diseño de material gráfico educativo para la comprensión de algunos valores sociales**, con la finalidad de obtener su validez en cuando al diseño y estructura del material gráfico educativo. Por favor, responder con sinceridad y según su criterio las siguientes preguntas:

PREGUNTA	PUNTAJE DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES
¿El formato del material es adecuado para el manejo de los niños?	5	Adecuado.
¿La paleta cromática empleada es adecuada para llamar la atención de los niños?	5	Excelente.
¿El tamaño de la tipografía es adecuado?	5	Adecuado.
¿Son llamativas las ilustraciones?	5	Excelente.
¿Los personajes mostrados son los adecuados?	5	Muy bien.
¿Las actividades que se		

proponen son fáciles de entender y realizar por un niño de cuarto, quinto y sexto grado?	5	También, son adecuadas para 1ero, 2do y 3ero. Grados.
¿El contenido textual es adecuado?	5	Excelente.
¿El material educativo puede desarrollarse en el aula?	5	Si es muy adecuado.
¿El material educativo refuerza las clases impartidas en el aula?	5	Excelente.
¿El material es acorde al nivel de entendimiento de los niños?	5	Excelente.
¿El tipo de papel es adecuado para la duración del material educativo?	5	Excelente.

Gracias por su colaboración

Figura 37: validación docente del sexto grado.

Arellano, J. (2018). *Desarrollo de material gráfico de apoyo para las clases de educación vial para niños de primer año de educación básica, impartidas por la Fundación Cavat – Nicole Paredes, en el proyecto “Niños seguros en las vías del Ecuador”* (NISEV). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Disponible en: <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/13445>

Arias (2012). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica*. 6ª edición. Editorial episteme.

Ambrose, G. – Harris, P. (2005). *Tipografía*. Parramón Ediciones, S.A. ISBN 84-342-2671-5.

Ambrose, G. – Harris, P. (2010). *Metodología del Diseño*. Titular original Basics Design: Design Thinking. Parramón Ediciones, S.A. ISBN: 978-84-342-3663-9
Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño Editorial?*. España y Latinoamérica. Publicado por Index.

Bagginni, E. (2008). *Aportes a la teoría del aprendizaje*. Grupo interamericano de reflexión científica. Disponible en: http://reflexioncientifica.com.ar/08_GIRC_014.pdf

Buen, J. (2000). *Manual de Diseño Editorial*. Editorial Santillana, S.A.

Canelos, A. (2016). Van Der Graaf. Prezi disponible en: <https://prezi.com/xlxmxklaaa-0/van-der-graaf/#:~:text=El%20Van%20de%20Graaf%20canon,muchos%20medievales%20manuscritos%20e%20incunables%20>. Consultado el día 26-04-2024 a las 1:00 pm.

Corrales, M.- Suárez, M. (2025). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*. Ediciones Paraninfo, S.A. Disponible en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SHNDEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Los+materiales+did%C3%A1cticos:+medios+y+recursos+de+apoyo+a+la+docencia.&ots=qS4Z57n44E&sig=LevHSshFdhREJjObf6l3QqXmM_0#v=onepage&q&f=false

Constitución de la República bolivariana de Venezuela (1999). *Gaceta Oficial Extraordinaria N° 36.860 de fecha 30 de diciembre de 1.999*. Consultado a través de: https://www.oas.org/dil/esp/constitucion_venezuela.pdf . El día 06-05-2024 a las 3:00pm.

Erro, A. (2000). – Rilce. *Revista de Filología Hispánica, 2000*. A través de: <https://revistas.unav.edu/index.php/rilce/article/view/26774>. Consultado el 28-11-2023 a las 12:00 pm.

Fundación Wiese (2023). *Lista de 10 valores ciudadanos que deben conocer los niños*. A través de: https://www.bing.com/search?pglt=2467&q=Lista+de+10+valores+ciudadanos+que+deben+conocer+los+niños&cvid=90997531f4c44b058c6dbb6b92692561&gs_lcrp=EgRIZGdIKgYIABBFgDkyBggAEEUYOdIBBzg0N2owajGoAgCwAgA&FORM=ANSPA1&PC=W099

Galarza, A. (2017). *Diseño de material gráfico educativo para promover la equidad de género dirigido a los niños de 8 a 10 años, caso de estudio Centro Educativo La Pradera*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Trabajo especial de grado. Disponible en: <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/13408>

Gillam, R. (1951). *Fundamentos del diseño*. Buenos Aires: Editorial Víctor Lerú. Group Bou. Tipos de encuadernación. Disponible en: <https://www.grupbou.com/es/tipos-de-encuadernacion/> .Consultado el 21/08/2024 a las 12:00pm

Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona, España: Blume. ; Traducción: Remedios Diéguez Diéguez.

Ley orgánica para la protección de niños, niñas y adolescentes (2007). *Gaceta oficial número 5.859 Extraordinaria de fecha 10-12-2007*. Consultado en: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ley_organica_para_la_proteccion_de_ninos_ninas_y_adolescentes.pdf . El día 23/08/2024 a las 12:58 pm

Ley sobre el Derecho de Autor (1993). *Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinario del 1 de octubre de 1993*. Consultado en: <http://mhov.com.ve/wp-content/uploads/2014/08/Ley-Sobre-Derecho-de-Autor.pdf> . El día 23/08/2024 a las 12:00 pm.

López, O. (2006). *Medios y materiales educativos*. Consultado a través de: Los medios-y-materiales-educativos-1229569912144124-2 | PDF

Lupton, E (2011). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona.

Lupton, E y Cole, J. (2009). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*; [versión castellana: Álvaro Marcos].

Navarro, N (2019). *¿Pueden leer los niños de 7 años? Una explicación útil* - hijosde7.com .Consultado el 23-04-2024 a las 10 am.

Mendizábal, M. (1994). *Valores sociales y trabajo en equipo en la educación infantil*. Revista Complutense de Educación Vol. 5. Madrid.

Morales, A. (2019). "Valores sociales". Disponible en: <https://www.significados.com/valores-sociales/> .Consultado: 28 de abril de 2023, 04:59 pm.

Núñez, Zamora, Pullas, Torres & Pazán (2017). *Estilo de aprendizaje visual: una estrategia educativa para el desarrollo de la memoria a largo plazo*. Revista de estilos de aprendizaje, 10(20), p.258. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/326579844_Journal_of_Learning_Styless_Revista_de_Estilos_de_Aprendizaje_Revista_de_Estilos_de_Aprendizaje_ESTILO_DE_APRENDIZAJE_VISUAL_UNA ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA_EL_DESARROLLO_DE_LA_MEMORIA_A_LARGO_PLAZO

Manrique, C. R. C., & Puente, R. M. T. (1999). *El constructivismo y sus implicancias en educación*. Educación, 8(16), 217-244. <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/valores-ciudadanos-que-deben-conocer-los-ninos/>

Marcaprint (2024). *Encuadernación grapada, una opción práctica para trabajos de pocas hojas*. consultado el 01-11-2024 a las 3:51pm a través de: <https://www.marcaprint.com/blog/encuadernacion-grapada-una-opcion-practica-para-trabajos-de-pocas-hojas/>

Oedim. *Tipos de impresión que existen en la actualidad*. Disponible en: https://www.oedim.com/blog/tipos-de-impresion-que-existen-en-la-actualidad?srsId=AfmBOoo7XKovN6aOglXLQBqTxJcQ3luRJ9qyGd8Opa7vpWTY9-uXP_tQ%20 .Consultado el 21/08/2024 a las 2:14 pm

Ortega, E. (1999). *La comunicación publicitaria*. Madrid: Pirámide.

Pacheco, L. (2022). "Los valores Humanos". Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Disponible PDF en: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/37c02665-4d4c-4780-b5e6-53152f9b5c72/content> . Consultado el 26/04/2024 a las 12 pm.

Pérez, A. (2020). *4 apuntes sobre la iconicidad y sus niveles en el diseño gráfico*. Disponible en: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/4-apuntes-sobre-la-iconicidad-y-sus-niveles-en-el-diseno-grafico>. Consultado el 15-11-2024.

Reyes, J. (2022). *Diseño de material gráfico educativo para la prevención de caries y problemas bucales para los niños, padres y maestros del centro Infantil Tía Gaby ubicada en la ciudad de Quito*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. A través de: <https://repositorio.puce.edu.ec/items/a3b854fa-bae6-48cc-86cc-88ac1c0b2fa4>

Sanchis, S (2020). Artículo web: *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. A través de la página web: <https://www.psicologia-online.com/la-teoria-del-desarrollo-cognitivo-de-piaget-4952.html> . Consultado el 18-04-2024.

Samara, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili. Disponible PDF en: https://www.academia.edu/39980405/Dise%C3%B1ar_con_y_sin_ret%C3%ADcula_Timothy_Samara .

Tierno B. (1991). *Valores Humanos. Libro digital vol. 1*. A través de: https://redescolar.ilce.edu.mx/sitios/proyectos/bullying_oto21/pdf/valores-humanos.pdf . Consultado el 25-07-2023 a las 11 am

Trejo, A. (2008). *El mundo de los valores: diseño de un libro ilustrado para niños para fomentar hábitos lectores en los mismos*. Trabajo especial de grado. Universidad de los Andes, Mérida.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas.

Vilchis, L. (1998). *Metodología del diseño, Fundamentos teóricos*. Editorial Claves Latinoamericanas.

Yandar Cumbal, D. A. (2021). *La importancia de los recursos gráficos en la educación*. Revista Universitaria De Informática RUNIN, 9(12), 77–83.

Recuperado a partir de

<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/7111>

www.bdigital.ula.ve