



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"Elaboración de material didáctico en apoyo a la enseñanza de la lecto-escritura"

Tesis que para obtener el título de:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Presenta:

XOCHITL MÁRQUEZ BAUTISTA

Director de Tesis: Maestro Mauricio de Jesús Juárez Servín

México, D.F. 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN | 5

CAPÍTULO I. LA DIDÁCTICA, SUS MATERIALES Y LA APLICACIÓN DE
AMBOS EN EL PROCESO DE LECTO-ESCRITURA | 7

I.1 Definición de didáctica | 8

I.1.1 Cuáles son los métodos didácticos | 10

I.2 El proceso de lecto-escritura | 11

I.2.1 Estrategias didácticas aplicados a la lecto-escritura | 13

I.3 El material didáctico y su papel en la apropiación del
conocimiento | 14

I.3.1 Clasificación de los materiales didácticos | 15

I.3.2 Cómo se elabora el material didáctico | 18

I.3.3 Características para la elaboración de un instructivo | 19

CAPÍTULO II. EL MATERIAL DIDÁCTICO COMO APOYO DEL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA LECTO-ESCRITURA | 21

II.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje | 21

II.1.1 Significación del aprendizaje | 23

II.1.2 Tendencias educativas actuales | 25

II.1.3 Empleo de medios y métodos visuales para la apropiación
del conocimiento | 27

II.2 La lecto-escritura y las tendencias educativas actuales | 28

II.2.1 La lecto-escritura y sus necesidades | 29

II.3 El material didáctico: apoyo de la lecto-escritura | 30

II.3.1 El material didáctico como un puente entre el conocimiento
y la realidad | 32

II.3.2 Comunicación visual=comunicación oral y escrita | 34

II.3.3 Papel del diseño, sus propuestas y recursos, en la
elaboración de materiales didácticos | 35

CAPÍTULO III. PROPUESTA GRÁFICA: DISEÑO DE MATERIAL
DIDÁCTICO E INSTRUCTIVO PARA LA LECTO-ESCRITURA | 42

III.1 Material didáctico: fundamentos del diseño | 43

III.1.1 Diseño | 52

III.1.2 Materiales | 66

III.1.3 Presentación final | 69

III.2 Instructivo: fundamentos del diseño | 70

III.2.1 Diseño | 71

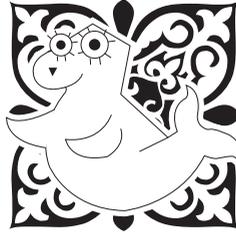
III.2.2 Materiales | 75

III.2.3 Presentación final | 76

CONCLUSIONES | 78

APÉNDICE | 83

BIBLIOGRAFÍA | 89



INTRODUCCIÓN

Antes que cualquier forma de socialización, incluso más antigua que los primeros vestigios de la imagen y por tanto de la escritura y aún más antigua que el lenguaje mismo, la comunicación entendida como la primera manifestación recíproca de la creatividad humana, ha sido la piedra angular en el desarrollo del hombre.

Las primeras manifestaciones de comunicación que no dejaron huella más que en los primitivos rostros de los más antiguos semihombres, contenían implícitamente la necesidad de transmitir emociones y pensamientos en un ejercicio inconsciente y casi infantil en el que el ser humano se descubrió a sí mismo a través de la integración con los demás.

La sofisticación de este modelo primitivo de incorporación a lo grupal es lo que ha permitido al hombre mantenerse y evolucionar como especie a lo largo de millones de años y ha dado como resultado el proceso hoy conocido como educación, un método en el que se adecua al individuo a los procesos de incorporación social mediante la transmisión institucional del conocimiento.

La relación que guarda este sistema es una actividad de intercambio que supone en primera instancia la iniciación del individuo a un modelo de enseñanza cargado de valores sociales y

culturales; el éxito que de ello se obtenga puede entre otras cosas determinar su permanencia en el sistema a corto y largo plazo.

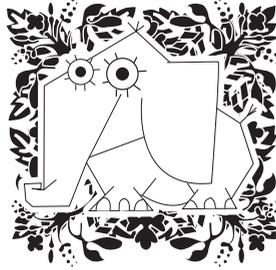
El presente trabajo tiene como finalidad establecer la importancia de la transmisión del conocimiento en el proceso de lecto-escritura y el desarrollo del lenguaje escrito, en sus diferentes etapas, a través de la experiencia significativa de reconocer el entorno mediante la imagen, el ensayo y el juego.

La investigación de esta transmisión, se ha realizado para reforzar los mecanismos de razonamiento, creatividad, y aplicación del proceso de lecto-escritura, mediante el empleo de los métodos y materiales adecuados.

Con esta investigación, se inquiera desde la perspectiva del diseño, como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la incorporación del material didáctico asistido por los recursos gráficos en la vida del niño.

El objetivo principal de este trabajo, es lograr un material didáctico adecuado para la estimulación del proceso lecto-escritor en la educación infantil que inicia con esta actividad, para que con ello pueda desarrollar los elementos técnicos esenciales de la lengua, su mejora comunicativa, y que además logre facilitar su desarrollo personal.

Si bien este escrito tiene como propósito la realización de una herramienta de lecto-escritura, también busca evidenciar la utilidad del diseño y comunicación visual como una disciplina elemental en el tema educativo. Sobre todo como parte fundamental en la integración del individuo al proceso formativo en sus etapas tempranas.



CAPÍTULO I

La didáctica, sus materiales y la aplicación de ambos en el proceso de lecto-escritura

A lo largo de la historia, el ser humano, en su paso por el mundo, vive los constantes cambios que, por casualidad o por su búsqueda, han ayudado a conectar a individuos en la evolución de la comunicación y de la especie.

Durante años, el hombre ha buscado constantes formas que le permitan transmitir sus pensamientos y experiencias. En su necesidad comunicativa, después de encontrar el lenguaje y la escritura, la evolución de sus exigencias se ha visto en gran medida beneficiada con el paso de los años, es así que, con la llegada de la tecnología y con la adquisición del conocimiento, desarrolla lo que hoy nombramos como didáctica.

Debido a la urgencia de métodos capaces de acertar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la didáctica surge como una disciplina que orienta dicho proceso. Así entonces, la didáctica, como uno de sus recursos, emplea métodos y materiales que complementan el conocimiento de una persona.

Pero ¿cuál es el papel que desarrollan la didáctica y sus métodos en función de un proceso comunicativo como la lecto-escritura? ¿qué tan eficaz puede ser emplear materiales basados en la didáctica? Estas interrogantes parecen tener una clara respuesta.

1.1 DEFINICIÓN DE DIDÁCTICA

Cuando hablamos de didáctica, podemos entender el concepto más básico que de ella se tiene; es decir, una disciplina cuya finalidad es apoyar a la enseñanza en su labor de comunicación. Esta comunicación debe ser entendida como el proceso de intercambio de códigos comprensibles.

En este proceso podemos emplear diversas formas; existen, por ejemplo, los códigos verbales, como la lengua, y los no verbales, como los gestuales y gráficos; sin embargo, a pesar de que en cada momento todos comunicamos, no siempre lo hacemos de un modo correcto.

Caemos con frecuencia en el error de tomar como sinónimos los términos de comunicación e información, entre los cuales existe una diferencia importante. Mientras que la comunicación se interesa en la transmisión de información para obtener una respuesta, la información únicamente satisface el hecho de mostrar su contenido; como consecuencia, muchas veces debido a la falta de interés por transmitir efectivamente la cultura, continuamos con el mismo ejercicio de la postura pasiva; es decir, transmitimos datos, bombardeamos a nuestros receptores con información, pero nos ocupamos poco del proceso de comprensión, empleo y apropiación de los mismos.

Por ello, es importante mejorar el proceso de comunicación desde el estudio del modelo educativo. Como la comunicación es inherente a la vida del ser humano, y está comprobado que muchas veces hacemos un uso inadecuado de ella, la didáctica media esta situación para que, a través de sus métodos, se oriente eficazmente a los alumnos en el aprendizaje de una materia.

La didáctica, como una herramienta básica para unir procesos de comunicación, mediante sus principios, normas, recursos y procedimientos específicos, es la encargada de determinar cuál es, en cada caso, la técnica de enseñanza más aconsejable para cada situación determinada.

La didáctica, como fundamento pedagógico, se encarga de abordar los temas de la enseñanza y del aprendizaje, buscando que la relación entre una y otro tenga buena comunicación para que el efecto que se obtenga cumpla su fin.

Así entonces, la didáctica, siendo parte importante de la pedagogía, se reconoce de dos formas; en primer lugar, se le puede definir como una ciencia que tiene como propósito conocer las cuestiones

de la enseñanza; por otro lado, investiga los mejores caminos para comunicar la enseñanza, por lo que puede definirse también como una técnica.

Encargada de que el proceso de enseñanza-aprendizaje tenga buen entendimiento, la didáctica guía mediante sus sistemas para la integración y aplicación del conocimiento y/o para la modificación de conductas o hábitos. El sistema de la didáctica debe definir todo lo relacionado al proceso de enseñanza-aprendizaje, qué es, para qué, cómo debe hacerse, en qué se apoya, entre otros.

Villalpando declara que: «El objetivo, la materia, el fundamento, el camino a seguir, los elementos auxiliares, todas esas referencias a la enseñanza, incluyendo la determinación pedagógica de ésta, son el aprendizaje mismo y su evaluación constituyen el campo de la didáctica.»¹

Mediante su proceder, la didáctica se encarga de auxiliar a la enseñanza empezando desde el ámbito general de la materia, éste puede ser aplicado a diversos casos, pero también de forma importante, ese ámbito general se va focalizando para ayudar en situaciones más concretas y cuya aplicación responde a circunstancias y naturalezas distintas.

Por ello, el conocimiento de la didáctica ha implementado, como parte de su sistema básico, métodos y materiales que abordan su materia de estudio y determinan cómo debe reforzarse y modificarse la enseñanza. Los métodos y materiales, después de experimentar y buscar esa mejora, pueden precisar qué debe enseñarse y cómo debe de hacerse; claro, siempre teniendo como fin el aprendizaje.

No existe una técnica de enseñanza específica para cada caso, pero puede sugerirse alguna de las que existen de acuerdo con la situación establecida. Es siempre posible determinar cuál es, en cada una, la técnica de enseñanza más factible y aconsejable; para eso se exige comprender todos los datos de la situación real e inmediata sobre la que se va a actuar.

Cabe señalar que la didáctica puede y debe adecuar sus técnicas a casos específicos de acuerdo con la naturaleza de cada individuo o grupo de ellos. Además, resulta importante recordar que la didáctica siempre actualiza, de acuerdo con su investigación, los métodos que emplea y que, debido a la naturaleza cambiante de su objeto de estudio, se encuentra sujeta a modificaciones ilimitadas.

¹ VILLALPANDO, José Manuel. *Didáctica*, México, Porrúa, 1970, p. 34.

En consecuencia, vemos que los métodos y materiales de la didáctica se encargan fundamentalmente de ayudar al alumno a que tome una posición activa dentro de su proceso de aprendizaje.

1.1.1 Cuáles son los métodos didácticos

El estudio de la educación es un campo de la investigación que comprende y asocia diversas disciplinas del conocimiento; entre ellas, la didáctica, la cual se encarga, como punto principal, de determinar los medios que conlleven al mejor aprendizaje, con ayuda de métodos didácticos; es decir, tiene como meta que, mediante un esfuerzo, el alumno llegue a adquirir el conocimiento.

Una definición de método que se integre al objetivo de este trabajo sería aquella en la que se establece como la ruta que debe seguirse para llegar a un propósito; teniendo a esa ruta como la más adecuada y la que conduzca mejor al conocimiento del alumno. Para ello, el método consta de diferentes puntos que sirven como guía para alcanzar dicha meta, los cuales deben estar estructurados y relacionados, entre ellos se encuentran: la finalidad, el contenido, el proceso, entre otros.

A decir del, el método didáctico éste debe:

- Señalar el objetivo que desea alcanzar
- Adaptarse tanto a los contenidos, en su extensión y profundidad, como a la naturaleza de los aprendices (entendiendo como su naturaleza a los factores psicogenéticos y al entorno social)
- Establecer la correspondencia entre la materia de aprendizaje y su asimilación
- Ser dinámico y funcional
- Permitir que los alumnos, mediante su esfuerzo, manifiesten su individualidad; siendo, por lo tanto, su esfuerzo bien empleado para la apropiación del conocimiento y para su futura aplicación.

La clasificación del método didáctico varía en cuanto al papel que toma cada uno de los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta forma, se pueden definir distintos tipos de métodos².

En primer lugar, encontramos al método *didáctico pasivo*, el cual consiste en la transmisión del conocimiento, por parte del maestro, y la recepción en forma de memorización y pasividad, por parte del alumno.

² VILLALPANDO, José Manuel. *op. cit.*, pp. 116 y 117.

En segundo lugar, encontramos al método *didáctico activo*, que está constituido por un aprendizaje dinámico, en el que el alumno es capaz de asimilar el conocimiento por su esfuerzo, interpretación y comprobación; la actividad racional se encuentra ligada a este método, que necesita muchas veces incluso de la participación física del aprendiz. Aquí, el maestro encauza al alumno y permite la exploración de las aptitudes de éste de una manera libre y gradual.

Por último, se considera como un tercero, al método *didáctico proyético*; éste, se deriva del método didáctico activo, pero se diferencia del mismo por alentar la participación del alumno de una forma creadora, flexible a las exigencias individuales y con intervención personal, física y/o mental.

1.2 EL PROCESO DE LECTO-ESCRITURA

Parte importante del aprendizaje, desde los primeros años de vida del ser humano, es el proceso de lecto-escritura. Su enseñanza, como componente fundamental en los planes de estudio básicos, inicia desde edad temprana y, muchas veces, al carecer de buenos métodos, también termina a edad temprana.

En muchas ocasiones, las dificultades en el aprendizaje, como la falta de comunicación, el desinterés, la comprensión deficiente, entre otros, resultan de los problemas de lectura que se presentan. Para conocer cuáles son las soluciones a estos problemas, es necesario definir primero el tema que se está abordando.

En su acepción más básica, la lectura, es el proceso que se lleva a cabo para descifrar un escrito; si consideramos que en ese proceso pueden intervenir diversos factores, culturales, sociales, afectivos, entre otros, entendemos que, por lo mismo, existen distintos modos de interacción didáctica.

Para el presente proyecto se utiliza el enfoque cognitivo, donde la lectura se describe como un proceso auxiliado del material escrito, mediante el razonamiento y la solución de problemas, para conseguir una serie de objetivos (Defior, 1996)³.

³ SALVADOR MATA, FRANCISCO, *Didáctica de la educación especial*, Málaga, Ediciones Aljibe, 1999, pp. 186-189.

- *Proceso constructivo*. Es la interacción del conocimiento previo y la información proporcionada por el texto, para la construcción de un significado.
- *Proceso activo*. El lector juega el papel fundamental en la disposición activa, pues define la intensidad, propósito y dificultad de la tarea.
- *Proceso estratégico*. Se hace frente a la tarea por parte del lector, mediante la eficiencia y el uso de estrategias cognitivas y metacognitivas.
- *Proceso afectivo*. Percibido en varios aspectos, abarca motivación, actitud, satisfacción y refuerzo.

La escritura está ligada a la lectura como un medio de expresión en el que el aprendizaje lingüístico es de suma importancia. Su enseñanza, dentro del proceso de lecto-escritura, plantea problemas múltiples que son de interés para la didáctica. A continuación, presentamos los modelos de aprendizaje de la escritura.

Para empezar, tomaremos los modelos que Mata describe en su libro *Didáctica de la educación especial*; en él, la división de éstos se da en *modelos cognitivos*, referentes al proceso, y *modelos textuales*, referentes al producto.

Los modelos cognitivos, proponen procesos y actividades cognitivas donde la escritura integra la información de distintos niveles, de una forma flexible, recursiva e interactiva, aunada a la afectación de variables internas y externas.

Según Mata, el modelo que se utiliza más, por su complejidad, contenido y difusión, es el de Flower y Hayes (1981). Este modelo es muy didáctico, pues requiere, en cuanto a la planificación y el análisis, las habilidades de razonamiento del escritor. El modelo se divide en tres partes fundamentales:

- *Memoria a largo plazo*. Incluye los conocimientos de los que el escritor hace uso en su composición; referidos a contenidos temáticos, esquemas textuales y destinatarios.
- *Contexto o ambiente de la tarea*. Referente a la escritura, trata los problemas, relacionados con el escritor, el destinatario y el tema, que delimitan la tarea del escritor y producen requerimientos.
- *Procesos de pensamiento*. Incluye los procesos interactivos y recursivos, así como la planificación, transcripción y revisión.

Vemos entonces que la actividad de la escritura no es algo simple; su ejecución necesita de una planificación que va desde la visualización mental de aquello que se quiere escribir, procedimien-

tos, contenidos, organización y estructuración, hasta los objetivos y la realización o transcripción misma del escrito.

La escritura, sin embargo, se desarrolla según las necesidades del escritor y/o del lector a quien se dirige. Con el propósito de comunicar lo que desea, se rige por una serie de normas ortográficas, para su buena terminación con la revisión del escrito.

En cuanto a la *escritura efectiva*, se determina no sólo por los requerimientos anteriores, sino también por aquella capacidad, que tiene el buen escritor, de conocer las necesidades del lector y de las diferentes estrategias que se necesitan para llegar a él en el momento preciso. Este caso es de suma importancia, y de gran dificultad, sobre todo para aquellas personas con problemas de aprendizaje.

El uso del enfoque cognitivo de Defior, para la lectura, y el modelo cognitivo Flower y Hayes para la escritura, se da debido a sus características de razonamiento, interacción fundamental del individuo con la actividad, construcción de conocimiento y de significado, eficiencia, motivación y satisfacción, que corresponden a las necesidades que el presente proyecto busca satisfacer. Para la aplicación de los planteamientos antes nombrados, se hará una relación de las herramientas didácticas y la lecto-escritura.

1.2.1 Estrategias didácticas aplicados a la lecto-escritura

El proceso de lecto-escritura es tan variable de persona a persona que deben realizarse métodos didácticos que apoyen el aprendizaje, cuyo desarrollo no siempre llega a una fase adecuada. Esto es, se deben adecuar las vías para que las personas puedan encontrar facilidades que respondan a sus problemas de lectura.

Para la elaboración del presente material didáctico se hará uso de un modelo importante de la lectura que tiene fundamentos didácticos, del cual hace mención Salvador Mata⁴.

«En el modelo de "lenguaje total" la tesis central es que la lengua es un instrumento para construir significado (CRANSTON y KING, 1992). Por tanto, el lenguaje se adquiere usándolo de modo significativo, no realizando

⁴ SALVADOR MATA, Francisco, *op. cit.*, p. 200.

actividades lingüísticas de forma fragmentada (por ejemplo, separando el lenguaje oral de la lectura y la escritura). En este modelo, la lectura se concibe como un proceso que va del todo a las partes y el significado no deriva del texto, sino de la interacción del pensamiento y el lenguaje del lector y los del escritor.

»La enseñanza hace operativo este enfoque conceptual, integrando diversas habilidades o técnicas lingüísticas que están relacionadas entre sí: leer, escribir, escuchar, hablar, adoptar un punto de vista, entre otros. El aprendizaje, por tanto, deriva del conocimiento previo del sujeto sobre las habilidades de comunicación y de su necesidad de conferir significado al mundo que le rodea.

»De este enfoque, deriva la necesidad de desarrollar el lenguaje en general. La mejor preparación para la lectura es el dominio del lenguaje oral en todas sus dimensiones: fonética, léxica, sintáctica y pragmática. Lo cual no obsta para desarrollar otras habilidades relacionadas con la capacidad lectora, pero que no son específicas de ella: atención, memoria, percepción sensorial, psicomotricidad, afectividad, autoconcepto.»

En estos casos y en otros, la didáctica hace su intervención siempre apoyada en la interacción de alumno-profesor, donde se puede determinar el tipo de dificultades y la habilidad que el lector tiene.

Para ello, pueden utilizarse modelos ya desarrollados como pruebas, observación en el aula o en determinado ambiente, observaciones por parte de familiares; o bien, el profesor puede elaborar sus propios medios para determinar los problemas del lector.

Un profesor debe apoyarse en la didáctica, seleccionar material, plantear objetivos, apoyar el proceso de lectura, reforzar con actividades, corregir errores; en sí, facilitar el proceso para que el lector produzca el aprendizaje.

1.3 EL MATERIAL DIDÁCTICO Y SU PAPEL EN LA APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO

El aprendizaje, al ser un proceso importante para la vida del hombre, debe ser auxiliado por la investigación y participación constante de sus elementos. La relación de sus partes debe ser dinámica y efectiva, la didáctica se auxilia de materiales que dirigen al conocimiento.

Los materiales didácticos son los recursos que ayudan a ejemplificar, conocer, aprender y estimular diferentes experiencias. El apoyo que este tipo de materiales aporta a la educación es

tan amplio, como las diferentes circunstancias que puedan presentarse; es decir, abarcan edad, lugar, materia, nivel, entre otros.

El fin de un material didáctico es comunicar, desde una idea hasta una sensación. Existen diferentes medios para transmitir el conocimiento, pero sin duda este recurso proporciona un método diferente debido a que, en su planeación y desarrollo, está elaborado como una estrategia para difundir una percepción cercana a la realidad; en otras palabras, parte de la importancia que tienen los materiales didácticos es el impacto en su receptor, el proceso comunicativo se ve enriquecido porque existe una respuesta.

La forma en que un recurso didáctico puede presentarse se adecua a las necesidades comunicativas, por lo que encontramos que cada uno puede elaborarse de materiales diversos, así como ayudarse de diferentes medios para llegar a su finalidad.

La importancia del material didáctico es grande, pero de igual forma lo son la participación de los alumnos y la dirección por parte del maestro. Para que un material didáctico sea eficaz, debe ser sencillo, original, fácil de manejar y accesible.

1.3.1 Clasificación de los materiales didácticos

El material didáctico convierte al aprendizaje en una tarea dinámica. Su intervención en distintos ámbitos aporta una experiencia sustentada en los estímulos permanentes, caracterizada por la exploración de los sentidos e incluso por la diversión; es por ello que, día a día, se concede mayor importancia a este recurso.

La función del material didáctico es hacer más eficaz el proceso de enseñanza. Sin embargo, debido a la diversidad de propósitos a que obedece, la clasificación del material didáctico responde a distintos criterios.

Según su aplicación, se clasifican en materiales:

- *De inducción.* Introducen al tema de forma didáctica.
- *De motivación.* Dan lugar al aprendizaje mediante la estimulación de los receptores.

- *De adquisición.* Proporcionan aprendizajes.
- *De demostración.* Consolidan el aprendizaje a través de la ejecución y comprobación de lo adquirido.
- *De evaluación.* Determinan la apropiación del conocimiento.
- *De reforzamiento.* Se emplean en actividades complementarias que consolidan el aprendizaje.
- *De integración.* Propician el análisis, el reconocimiento y, en algunas ocasiones, la aplicación de lo aprendido.
- *Que facilitan la enseñanza.* Proveen técnicas, vías o métodos para la adquisición de conocimientos adecuados a la realidad, características y necesidades de los receptores.
- *Que favorecen las habilidades intelectuales.* Auxilian en el desarrollo, o descubrimiento, de las aptitudes de los receptores.

Como ya se ha mencionado, la clasificación del material didáctico responde a diversos criterios. Con el propósito de ofrecer un panorama objetivo de este trabajo, sólo incluimos algunas de ellas.

Villalpando clasifica al material didáctico como dos grupos: «la que comprende elementos para una adquisición sensorial, constituidos por toda clase de objetos y aparatos; y la que comprende elementos auxiliares de la información, contenidos en libros o revistas, o bien, en bibliotecas, hemerotecas o archivos».

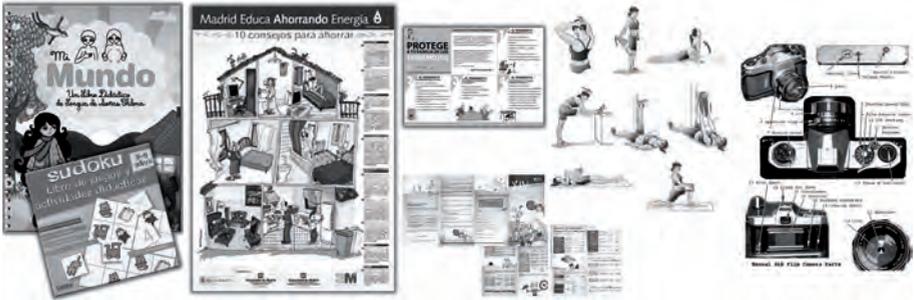
A su vez, encontramos que Isabel Ogalde clasifica al material didáctico en grupos que responden a necesidades variadas ⁵:

- *Auditivos;* como discos y cintas de audio
- *De imagen fija;* son fotografías y transparencias
- *Gráficos;* en esta categoría se encuentran los acetatos, carteles e ilustraciones
- *Impresos;* son libros, manuales y revistas
- *Mixtos o audiovisuales;* como las películas
- *Tridimensionales;* son objetos reales
- *Electrónicos;* todos los relacionados con el uso de la computadora

⁵ Clasificación tomada del libro *Los materiales didácticos: Medios y recursos de apoyo a la docencia*. Isabel Ogalde Careaga. Trillas, México, 1992, pp. 22 y 23.

Entre éstos, encontramos diferentes grupos, de los cuales el diseño y la comunicación visual pueden formar parte. A continuación, se nombran algunos ejemplos básicos:

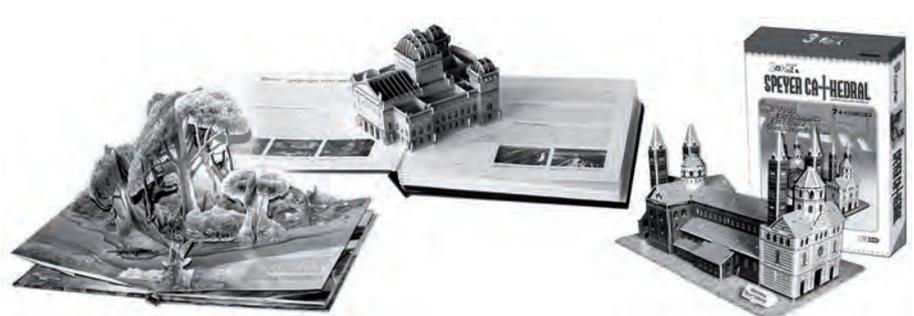
- *Gráficos, impresos y de imagen fija*, como: libro, cartel, folleto, ilustraciones, fotografías, acetatos y transparencias



- *Audiovisuales y electrónicos*, como interactivos (CD) y películas



- *Tridimensionales*, como la ingeniería con papel o los libros pop-up. Algunos de los cuales necesitan ser asistidos por la tecnología para su proyección.



1.3.2 Cómo se elabora el material didáctico

Los ambientes en el que se desarrolla el aprendizaje deben caracterizarse por la exploración a través de los sentidos ya que su función consiste en sacar a flote las potencialidades, habilidades y saberes de los individuos; por ello, es importante que se generen diversos medios que apoyen la enseñanza y que en el diseño de los mismos se consideren tanto las necesidades que el propósito educativo plantea como las características de las personas a quien está dirigido.

El material didáctico, en el campo pedagógico, privilegia la experiencia educativa sustentada en las necesidades del desarrollo de los receptores. Si consideramos que, sin importar la edad, éstos requieren estímulos permanentes, sabemos entonces que, como se ha dicho anteriormente, la función del material didáctico es convertir al aprendizaje en una tarea dinámica. Con el propósito de explicar este proceso, en las siguientes líneas, se presenta el método de elaboración de material didáctico empleado en este trabajo.

Si consideramos que una de las funciones del material didáctico consiste en el fomento de la educación y la diversión, para vincular estos aspectos, debemos establecer el qué, por qué y para qué del diseño; es decir, necesitamos determinar qué conocimientos quieren desarrollarse o fortalecerse mediante su empleo. El análisis, la selección, la delimitación y la organización de los conocimientos son indispensables en la creación de un diseño eficaz que resulte significativo para los usuarios.

Al sustentarse en las características de los usuarios potenciales (edad, medio, gustos, etc), el material didáctico también debe considerar en su diseño el desarrollo cognitivo de los mismos (habilidades, conocimientos previos, nivel educativo). La estructura y los conocimientos que presente el material didáctico deben adaptarse a las necesidades formativas del público objetivo.

El material didáctico debe trascender lo expositivo. La inclusión de actividades que propicien la adquisición del conocimiento resulta indispensable en su planificación y diseño. Es necesario investigar qué actividades facilitan y fortalecen el aprendizaje del público usuario. Una vez identificadas, se deben adecuar al aprendizaje mediante la inclusión de pautas, ejemplos o guías y complementarse con instrucciones claras que ayuden en su ejecución.

En el diseño del material didáctico debe existir una lógica hipertextual que permita vincular estímulos, reglas, roles y asociaciones con el conocimiento y su aplicación. El contenido activo del

material necesita relacionarse con la realidad del usuario; es decir, para consolidarlo, el aprendizaje también debe ser significativo.

El proceso de elaboración de material didáctico puede apreciarse sintéticamente en el siguiente esquema.



Como ya se ha expuesto, para diseñar un material didáctico, es necesario considerar qué es lo que se espera que aprendan los usuarios, cuáles son los conocimientos que deben adquirir o reforzar y a través de qué actividades pueden hacerlo. Es decir, el material didáctico debe crearse con base en la planificación de los elementos por adquirirse, el análisis de los usuarios y la configuración de los elementos visuales pertinentes a ambos.

1.3.3 Características para la elaboración de un instructivo

Cuando hablamos de instructivo podemos entender el concepto más básico que de él se tiene; es decir, una publicación cuyo contenido sobre un tema ayuda como guía de técnicas o conocimientos específicos para el uso o manejo de algo.

Existen muchos instructivos y cada uno de ellos abarca temas variados, lo cual significa que todos, en mayor o menor medida, tenemos una idea del concepto de instructivo. Así entonces, esta investigación ofrece las definiciones de instructivo, obtenidas principalmente gracias a la experiencia de campo, que más se ciñen a su propósito.

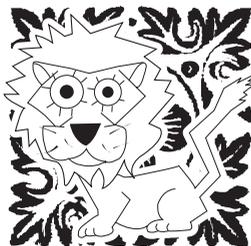
Podemos definir al instructivo como un documento cuyo contenido puede ser teórico o práctico, su propósito es describir de forma clara especificaciones sobre los procedimientos para el manejo de un oficio, una máquina o alguna técnica. Se enfoca en una materia en particular. No existe una extensión determinada para este documento, ya que puede variar según la materia de la cual se ocupe o el público al que vaya dirigido.

Los soportes sobre los que se reproduce el instructivo son variados y es común que se apoye en imágenes; logramos distinguirlo gracias a su estructura, ya que el instructivo puede separarse en temas y, a su vez, subtemas, que requiere generalmente de un orden riguroso e invariable.

En cuanto a sus características, encontramos que el instructivo debe cumplir con los propósitos de manejabilidad, ejecución con las manos, de habilidad y sencillez; es decir, debe ser de fácil manejo y de fácil entendimiento; características relevantes para la realización de esta investigación.

Ubicar al instructivo como un medio importante dentro de las artes gráficas, es tratar de evidenciar su valor como medio didáctico, que tiene su antecedente en el libro, y que, en su evolución, ha llegado a colocarse en el interés de un público numeroso por su versatilidad en cuanto a contenidos y su seriedad en el manejo de ellos.

Teniendo un panorama general de lo que es un instructivo, se puede hablar entonces del presente proyecto, la elaboración de material didáctico acompañado de su instructivo, con el fin de ayudar a esclarecer algunas dudas respecto al funcionamiento y manejo del material interactivo. Su contenido mostrará el público al que está dirigido el material, las temáticas utilizadas, las áreas de desarrollo, algunas reglas básicas, así como la utilización del mismo.



CAPÍTULO II

El material didáctico como apoyo del proceso enseñanza-aprendizaje en la lecto-escritura

II.1 EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Se define que la enseñanza es una actividad de carácter formativo, orientada a promover el aprendizaje. El contenido es preciso y se determina de acuerdo con lo que el sujeto debe aprender, por lo que su meta es llegar al conocimiento.

La enseñanza necesita esfuerzo de la persona que la imparte o la dirige, la cual debe tener los conocimientos suficientes, así como visión y precisión clara de aquello que se enseña.

De forma importante también debe conocer los diferentes caminos para lograr que el alumno adquiera el conocimiento, determinar aquello que lo auxilie en el aprendizaje, interesar al alumno en esta actividad, y conocer las aplicaciones y la transferencia del mismo. En síntesis, deben tener los conocimientos, las habilidades y la inventiva para llegar a la meta.

Podemos entonces notar la correlación que existe entre la enseñanza y el aprendizaje, ambos son partes de un proceso, en donde la primera, tiene un enfoque hacia el maestro, mientras que la segunda se enfoca en el alumno. La enseñanza promueve y orienta la actividad del alumno,

el aprendizaje requiere el esfuerzo y la disposición de él para adquirir el conocimiento. Así la enseñanza guía al aprendizaje.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, se trata que el alumno logre la apropiación de elementos que enriquezcan sus conocimientos y/o habilidades, tales elementos, provienen del exterior y ayudan a que se facilite el aprendizaje al evidenciar el carácter práctico del proceso y su correspondencia con la realidad.

El aprendizaje puede adquirirse por el alumno por dos contenidos o medios, el racional y el mecánico o de ejecución, así como la enseñanza puede dirigir su actividad hacia la mente o hacia la adquisición de una habilidad.

Se entiende al medio racional, como aquel que requiere de la capacidad de pensar, evaluar y actuar, para alcanzar algún objetivo, es decir, la construcción mental por procesos racionales. Se hace referencia al medio mecánico o de ejecución como la vía de adquirir un conocimiento utilizando una racionalidad limitada sin la necesidad del pensamiento o el análisis, muestra de ello es la repetición.

Pero para que la enseñanza tenga efecto, necesita interesar al que aprende e invitar a tener una participación de modo ajustable, es decir, que la enseñanza debe ser a medida de quien aprende, tomando en cuenta necesidades y atracciones, así como su realidad.

Cuando una persona siente que existe una relación entre lo que se le enseña y el ámbito en el que se desenvuelve, encuentra mayor interés por aprender. La experiencia que desarrolle en el proceso, no sólo necesitará de su participación racional, además requerirá sensibilidad, observación, actividad física, artística, entre otras; todo ello para construir el aprendizaje y para encontrar una vía adecuada para su adquisición y aplicación.

La enseñanza como una actividad aplicable a diferentes circunstancias, da como resultado, la familiaridad del aprendiz con el proceso, y el desarrollo de las maneras sensibles de adquisición del aprendizaje, es decir, de los sentidos auditivos, visuales, motrices y verbales. Así entonces, es para Villalpando⁶ como el aprendizaje es diferenciado, según las vías sensoriales que se emplean para lograrlo.

⁶ VILLALPANDO, José Manuel, *op. cit.*, pp. 67-68.

Aprendizaje primario. Aquel que se logra al cumplirse la finalidad propuesta al iniciarse el proceso.

Aprendizaje derivado. El que se adquiere sin la expresa intención de adquirirlo, mediante la labor didáctica.

Aprendizaje concomitante. Es una forma de aprendizaje derivado, la que se realiza mediante la ejecución de las actividades encaminadas a alcanzar el objetivo propuesto; el ejercicio de alguna de ellas se traduce en un nuevo aprendizaje, al cual se le denomina concomitante.

El aprendizaje se produce a lo largo de un proceso, que se encuentra propenso a ser olvidado, la diferencia que existe entre un aprendizaje olvidado y el recordado, es la utilidad que se le haya encontrado, es decir, cuando algo aprendido puede ser madurado y aplicado en la vida del alumno, entonces difícilmente se dejará en el pasado.

Para que el aprendizaje pueda calificarse como exitoso, un alumno debe ser un pensador activo y reflexivo, capaz de construir un significado y fundar su conocimiento. Basando su aprendizaje en el desarrollo de estrategias del pensamiento que le han sido aportadas por sus maestros. Son exitosos aquellos a los que se les ha enseñado que el aprendizaje no es un deber sino una motivación.

II.1.1 Significación del aprendizaje

Para que cada persona pueda llevar a cabo una buena actividad de aprendizaje, existen, como podemos ver, diferentes formas; sin embargo, es primordial que éste signifique algo para el aprendiz, en cuyo caso se crearán relaciones propias que, aunadas a lo que ya conoce, producirán un nuevo concepto.

En el libro *Leer y escribir para vivir*⁷, se enumeran las siguientes condiciones que deben conjuntarse para que exista la significación del aprendizaje:

Significación lógica del contenido. El objeto de aprendizaje debe ser claro y coherente, y debe estar relacionado con los otros contenidos de su marco de conocimiento.

⁷ FONS STEVE, Montserrat, *Leer y escribir para vivir. Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*, Barcelona, Grao, 2004, p. 26.

Significación psicológica. Quien aprende debe poseer un conocimiento previo relevante con respecto al objeto de aprendizaje, y su nivel de desarrollo y las estrategias de aprendizaje deben ser las adecuadas para poder establecer conexiones entre los conocimientos previos del sujeto que aprende y el objeto de aprendizaje.

Actividad mental del alumnado. Dado que el aprendizaje significativo implica una reconstrucción cognitiva, no puede ser sino el propio sujeto que aprende quien haga esta reconstrucción.

El esfuerzo de aprender debe hacerlo quien aprende. El profesorado puede acompañar este proceso pero no puede sustituirlo.

Actitud favorable. El aprendizaje significativo requiere también predisposición por aprender significativamente, y no mecánicamente, aunque comporte más implicación y más esfuerzo. De ahí la importancia de los aspectos motivacionales y afectivos que pueden dificultar o mejorar esta predisposición.

Memorización comprensiva. A fin de que el nuevo aprendizaje sea realmente significativo y esté disponible para nuevas situaciones, es necesario que se integre en las redes memorísticas de la persona y que quede guardado en ellas para cuando se requiera su uso. Por tanto, el nuevo aprendizaje debe memorizarse no mecánicamente, sino a partir de comprensión.

Cabe enfatizar que el aprendizaje de la lecto-escritura, puede desarrollarse en las personas de manera significativa cuando existen circunstancias para que ésta se ejerza, tales como un ambiente adecuado, materiales aptos para la materia, edad y situación, asesoría óptima, entre otras. Estas circunstancias pueden hacer que el lecto-escritor, al encontrar un objetivo concreto en el cual enfocar el aprendizaje, realice su actividad de mejor forma.

En la lecto-escritura (y en las materias en general), un aprendizaje al cual se llega por conclusión propia, a través de dudas, investigación y relación, es más significativo que aquel al que se llega por señalamiento de un maestro.

Tener una meta ayuda a plantear y organizar objetivos, los cuales ayudan a determinar el progreso hacia la meta. Así como dar las pautas para que cada individuo tenga esparcimiento individual, alimenta en gran medida el aprendizaje y tiene mayores posibilidades de aplicación en la vida futura.

II.1.2 Tendencias educativas actuales

De acuerdo con el tiempo transcurrido en investigaciones y experiencias que se han tenido alrededor de la enseñanza, los recursos de los que se valía, se han ido modificando para obtener un mejor resultado.

El cambio que se ha logrado en la materia educativa es de gran importancia, su transformación de teorías globales a teorías centralizadas, son un avance que beneficia no sólo a quien aprende, sino a quien enseña.

Stephen B. Klein⁸ menciona que dicho cambio tan significativo, se debe al reconocimiento de que las características psicobiológicas influyen en el aprendizaje; esto es, que se ha enfocado el interés en los principios específicos del aprendizaje.

La pedagogía moderna admite en el aprendizaje una estructura más compleja que la simple repetición, ya que al mismo tiempo busca que se dé de manera unitaria y dinámica. Las leyes del aprendizaje, entonces pueden ser las siguientes⁹:

- *Ley del objetivo propuesto.* Todo aprendizaje debe ser la respuesta eficiente a una intención que lo determine, misma que deberá enfocarse con un sentido de efectiva operancia de los contenidos por aprender.
- *Ley del ajuste personal.* En todo aprendizaje debe reconocerse como punto de partida, el interés del que aprende; y el esfuerzo que en él se invierte, debe resultar grato para el aprendiz, a fin de que lo aprendido tenga carácter de satisfactorio.
- *Ley de la participación.* El aprendizaje implica la participación efectiva del que aprende, por ser una elaboración personal; y dicha participación debe ajustarse a un método, que, desde fuera, pueda ser conducido o guiado por el docente.
- *Ley de la asimilación.* Sólo puede asimilarse a la persona, mediante el aprendizaje, la materia que ha sido debidamente comprendida; y su asimilación requiere ciertas repeticiones, las cuales deben someterse a un ritmo, adecuado, tanto a la naturaleza del que aprende, como de la materia aprendida.

⁸ KLEIN, Stephen B., *Aprendizaje: principios y aplicaciones*, 2a ed., Madrid, McGraw-Hill, 1994, p. 54.

⁹ VILLALPANDO, José Manuel, *op. cit.*, p. 63.

- *Ley del apoyo externo.* En todo aprendizaje debe haber un sentido de concreción de lo que se aprende, para lo cual, debe valerse de ciertos auxiliares, que articulen el proceso mental, con la realidad concreta.
- *Ley de la dinamicidad.* El aprendizaje logrado debe tener la posibilidad de aplicarse, de manera que su uso responda a la significación de lo que motivó el esfuerzo por aprender.
- *Ley de la proyectividad.* El aprendizaje logrado no permanece en la persona del que aprendió, como una cualidad estática simple, sino que ha de traducirse en una capacidad dispuesta siempre a la acción, con la cual el sujeto ostente un auténtico valor personal.

La cualidad del sistema educativo, que se está implementando, es que se adapta a las condiciones de los individuos, sus costumbres, situación, preferencias, entre otros, dando como resultado una mejora en la calidad de esta educación.

El reconocimiento de esta importante cualidad es de gran importancia para la didáctica, porque puede diferenciar las características motivacionales y de adquisición del conocimiento del sujeto.

Así mismo, mientras en la actualidad el sistema tradicional asegura la lógica del aprendizaje, consistente en el comienzo de las partes para terminar en el todo (del alfabeto a la construcción de palabras), la psicología más reciente sostiene que el aprendizaje se conduce pasando de lo general a lo específico.

Un niño adquiere una experiencia que va detallando al paso del tiempo, su conocimiento se engrandece al crear vínculos entre lo que conoce y lo que desconoce. Su avance en el proceso de lecto-escritura, se puede incrementar al usar un significado ya conocido, con su representación impresa.

Para Dorothy H. Cohen, «la educación se ha entremezclado con los conceptos de mecanización y eficacia, donde en las sociedades actuales de todo el mundo se tiene la percepción de los humanos como seres indefensos, pasivos, y dependientes de un poder más fuerte que los dirige».¹⁰

A lo anterior, parte de la solución, es lo que menciona la SEP en sus planes de estudio desde el nivel preescolar, aplicar aquello que se ha identificado como un punto clave para el progreso de la

¹⁰ COHEN, Dorothy H., *Cómo aprenden los niños*, 3a. reimpr. México, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 29.

educación, reconocer a seres individuales que responden de forma diferente a los estímulos, pero que necesitan sentido de participación y comprensión, tener como objetivo satisfacer necesidades de los que aprenden y fomentar su capacidad para plantear y alcanzar metas.¹¹

II.1.3 Empleo de medios y métodos visuales para la apropiación del conocimiento

En la sociedad actual, la información puede llegar a las personas por tantos medios, que a veces resulta difícil entender todo lo que se nos quiere transmitir debido al bombardeo continuo e indiscriminado de datos.

Existen en la vida cotidiana, al alcance de todos, infinidad de soportes que contienen mensajes como folletos, carteles, volantes, revistas, libros, periódicos, y todo tipo de impresos; además de aquellos medios como la televisión o la computadora que transmite mensaje multimedia y que al igual forman parte importante de la vida de un individuo.

Para que cada persona pueda entender eso que se le quiere transmitir, pero sobre todo, para que sea capaz de determinar aquello que funciona para su vida, es necesario que tenga bases sólidas en la actividad de la enseñanza-aprendizaje.

Una persona que en su entorno encuentra los factores adecuados y una buena canalización, tendrá mayores probabilidades de adquirir conocimiento y utilizarlo para su vida cotidiana.

Un esfuerzo que está a favor de la educación, es el empleo de medios y métodos visuales que ayuden a desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Parte del concepto de este tipo de recursos, es la idea de que la educación complementada de esta forma tiene un mejor resultado en el aprendizaje.

Como hemos visto anteriormente, aquella enseñanza que requiere participación activa y que necesita de cierto esfuerzo del sujeto, deriva en una experiencia más efectiva que una en circunstancias diferentes. Ahora, si a su vez estos métodos muestran como base el mundo real, logran captar la atención, dirigirla hacia algo particular y mantenerla alcanzando un objetivo.

¹¹ Programa de educación preescolar 2004, Educación Básica, México, SEP, 2004, pp. 7- 8.

Cada material debe realizarse acorde con las necesidades de la materia a la que debe asistir, así como al público al que ha de dirigirse. El enfoque de la realidad de estos casos encauzará al aprendizaje exitoso.

II.2 LA LECTO-ESCRITURA Y LAS TENDENCIAS EDUCATIVAS ACTUALES

De igual forma que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el proceso de la lecto-escritura ha modificado su enseñanza tradicional, donde se le veía como un asunto apartado de la realidad e insertado en los planes educativos.

En la actualidad, se le relaciona con la vida social y educativa del lector, con su desarrollo integral e inseparable de su entorno. Un aspecto fundamental en la concepción de la lectura (que puede aplicarse al proceso de lecto-escritura), es la que Jean Foucambert¹² señala:

Ya no podemos conservar la definición de la lectura, todavía impregnada de un terrorismo cultural que la hace pasar por la actividad noble por excelencia, noble en comparación con el habla o la imagen. Esta confusión, que aún siguen cometiendo los mejores pedagogos, hace que se atribuya a la lectura un estatuto especial, en el umbral de la cultura (el modelo de letrado) desnaturalizando así su moderna función que es la de ser, junto con el habla y la imagen, un instrumento de comunicación que tienen una utilización y un funcionamiento específicos...

La didáctica actualmente apunta a la realización técnica de ciertas actividades. A la formulación de planes de estudio y de programas, elaboración de libros de texto, elaboración de materiales auxiliares diversos, administración y empleo de recursos audiovisuales, formulación de cursos de enseñanza programada, el estudio dirigido, elaboración de pruebas pedagógicas y la evaluación general de los resultados de la enseñanza.

Su continua mejora logra que la calidad de la enseñanza haya llegado a sus emisores y receptores, pero aún hay mucho por hacer y por conocer.

¹² FOUCAMBERT, Jean, *Cómo ser lector*, México, Fontamara, 2004, p. 125.

II.2.1 La lecto-escritura y sus necesidades

Hasta hace unos años, la educación basó su sistema en la enseñanza de forma general y de acuerdo con las necesidades propias de cada materia, mas no con las necesidades de la persona que aprende.

Por ejemplo, se creía que leer consistía únicamente en decodificar el grafismo y aprender su fonética, al igual que el escribir era saber plasmar con símbolos gráficos determinadas palabras y/o sonidos. Esto, si bien es parte de los procesos de lectura y escritura, no requerían de mayor desarrollo ni aportaban una utilidad real a cada persona.

Desde su aparición, el objetivo de la lecto-escritura ha buscado comunicar, y desde entonces han desarrollado nuevas formas de hacerlo. Como la evolución de la sociedad ha enfocado parte de su interés en el desarrollo de la educación de sus individuos, ahora se puede identificar que lo que un individuo necesita para su aprendizaje, es que se haga de forma significativa.

Entre las necesidades de la lecto-escritura pueden señalarse la secuenciación didáctica, el papel del maestro, la organización social, el espacio, el tiempo, los materiales, la organización de los contenidos y los criterios de evaluación, componentes tomados del libro *Leer y escribir para vivir*¹³, en cuyo estudio puede engrandecer la labor educativa.

El fin de la lecto-escritura es que el lecto-escritor sea capaz de desarrollarse en cada etapa de esta actividad de forma productiva para su persona y que en la medida de lo posible adquiera el gusto por la lectura. Pero en un sentido más práctico, se necesita que el individuo pueda basarse en la lecto-escritura como un canal esencial de adquisición de conocimiento y de comunicación.

Es también necesario que las instituciones educativas, los maestros, los familiares y demás actores involucrados, logren crear una reflexión crítica del alumno, empezando por reconocer que en cada etapa de desarrollo las personas tienen requerimientos diferentes (sobre todo si se comparan la infancia y la etapa adulta).

¹³ FONS, Steve Montserrat, *op. cit.*, p. 39.

Dorothy H. Cohen¹⁴ propone que se tomen en cuenta que como personas con particularidades, los niños se desarrollan a ritmos y avances diferenciados, que su educación muchas veces se dificulta por la saturación de contenidos que impiden recrear el gusto por lo que se aprende.

En la materia de la lecto-escritura, los estudios se han enfocado en la enseñanza de símbolos y en el pensamiento abstracto denominado alfabeto. Pero para que una materia pueda ser desarrollada de manera funcional, intervienen muchos factores, uno de los cuales, es la curiosidad.

La curiosidad es uno de los componentes que los investigadores en educación han determinado como un punto clave para que una persona pueda aprender con mayor facilidad, pero al ser tan difícil de explotar en los individuos, se opta por la enseñanza repetitiva que apela a la memoria, de las letras del alfabeto.

La teoría reconoce que para que las personas, cuando niños, experimenten plenitud en la salud mental, primero deben experimentar sus cuerpos y sentidos con habilidad. El dominio del cuerpo y de sus sentidos como vía para confrontar el medio educativo es básico para el desarrollo y el buen aprendizaje.

Así entonces cuando un niño que no es estimulado de manera plena, dejando que se desarrolle corporalmente en cuanto a sus necesidades, y de manera temprana se le inserta en un ambiente de modo adulto, despliega una serie de complicaciones para su tarea educacional.

Como se puede observar, se tiene todavía mucho por lograr, pero todo es posible si se hace de forma adecuada, la modificación del entorno de la actividad es tan importante como la creación de materiales que faciliten y ayuden a su desempeño.

II.3 EL MATERIAL DIDÁCTICO: APOYO DE LA LECTO-ESCRITURA

Teniendo en cuenta que la sociedad se apoya en la utilización de nuevas tecnologías para seguir su evolución, la didáctica busca adaptar estas tecnologías para su labor. Es necesario elaborar materiales diversos que ayuden a la didáctica a lograr la enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura

¹⁴ COHEN, Dorothy H., *op. cit.*

porque entre mejores y mas vastos sean los instrumentos para la enseñanza-aprendizaje, mayores oportunidades se tienen para lograr objetivos.

Se necesita mayor difusión de las nuevas tecnologías, que los docentes y los aprendices observen que el conocimiento cada vez se encuentra más cercano a los individuos y a su realidad, donde el maestro es un mediador y una guía, no solo un transmisor.

En el inciso anterior, se nombraban aquellos factores primarios del proceso de lecto-escritura, entre ellos, los materiales forman cada vez más un punto fundamental en la guía del conocimiento.

En el libro *Leer y escribir para vivir*¹⁵, se hace una señalización del sistema utilizado para la lecto-escritura, ésta hace referencia a los materiales utilizados para apoyar la actividad, los cuales se refieren a la menor cantidad de material especializado, y la mayor parte de contacto con los materiales del entorno.

La causa de estos recursos es que siendo el individuo parte de una sociedad en la que se ha desarrollado desde sus inicios, el contacto con aquellos materiales que aporta su entorno, desarrolla en él mayor interés de conocer aquello que le rodea y que percibe como un espacio de conocimiento fuera de su actividad escolar.

Sin embargo, se necesita desarrollar mucho más material diverso que pueda aplicarse para la noble tarea de la actividad lecto-escritora, con el apoyo de la didáctica, la pedagogía, y otras disciplinas que puedan interactuar en el proceso educativo, se busca el enriquecimiento de las bases educativas que en un futuro no sólo resuelvan problemas de educación, sino sociales. A este respecto, la SEP¹⁶ menciona:

Los criterios de mejora de la calidad educativa deben aplicarse a la capacitación de profesores, la actualización de programas de estudio y sus contenidos, los enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y recursos didácticos.

Con lo anterior, se evidencia que los recursos didácticos, son un elemento que la SEP busca como parte de la mejora de la educación básica.

¹⁵ FONS, Steve Montserrat, *op. cit.*, p. 73.

¹⁶ Plan de estudios 2009, Educación Básica, México, SEP, 2008, p. 5.

II.3.1 El material didáctico como un puente entre el conocimiento y la realidad

La elaboración de materiales didácticos representa en la vida actual, un camino que ayuda a desarrollar los conocimientos de aquellos que los utilicen, su creación basada en estudios de las necesidades de cada proyecto, representa un auxiliar importante para la educación.

Estos materiales deberán ser tanto generales como específicos, es decir, diseñar materiales que puedan ayudar a una materia o grupo, pero también materiales que permitan el desarrollo de un tema o persona específicos.

Cada material deberá tener la característica de servir fielmente a una tarea, dar posibilidades a cada persona de desarrollar sus conocimientos por un lado, y guiar y reforzar su curiosidad para ir más allá por el otro.

Los materiales entonces son los medios por los cuales ocurre un proceso de aprendizaje, indispensable para que ocurra un aprendizaje más formal. Con ellos se puede enfocar, para ir aclarando, un entendimiento personal sobre un contenido, de manera objetiva o subjetiva, aprendida por medio de los sentidos.

El principio de cada individuo es el conocimiento de su entorno mediante sus recursos, es decir, empezando por las sensaciones y los sentimientos. Conforme el tiempo pasa y el niño se inserta en la escuela (ambiente creado por un adulto, para enseñar cosas de la vida adulta), aún necesita ver y tocar para aprender algo, aprender del mundo que los rodea utilizando sus sentidos.

Al usar sus sentidos, el niño genera experiencias directas que van quedando en su memoria, para estimular esas prácticas, necesita formas simbolizadas que apoyen su acción.

Los materiales que se utilizan en el proceso de los niños, pueden clasificarse en estructurados y no estructurados¹⁷:

Los materiales estructurados, son aquellos que tienen un propósito y un diseño definidos, puede definírseles también como imitaciones en miniatura del mundo de los adultos, tales como autos, muñecas, animales de juguete, instrumentos musicales, entre otros.

¹⁷ COHEN, Dorothy H., *op. cit.*, p. 108.

MUESTRAS DE MATERIALES ESTRUCTURADOS



Autos

Animales de juguete

Muñecas

Instrumentos musicales

Los no estructurados, son aquellos que carecen de forma propia, la cual les es impuesta en secuencia, forma y contenido por el niño y que son tan cambiantes como él mismo. En este caso se encuentran pinturas, bloques, papeles, entre otros.

MUESTRAS DE MATERIALES NO ESTRUCTURADOS



Pinturas

Figuras de papel

Bloques de madera

Siendo éstos últimos manipulables a voluntad del niño, incrementan las capacidades perceptivas, y las etapas de abstracción y complejidad, van aclarando en el niño la conciencia y apoyan verdaderamente el aprendizaje. Realmente, se trata de procesos de simbolización donde el niño elabora percepciones individuales de cómo debe ser la representación simbólica de la realidad.

En cuanto a los materiales y programas que necesita la niñez, debe existir una flexibilidad que permita una creciente complejidad conforme el niño aumenta su conocimiento y su profundidad emocional, lo cual no puede lograrse simplemente memorizando y reconociendo símbolos específicos como el alfabeto.

Todo lo anterior, demuestra que quien ha acumulado diversas experiencias va fundamentando la comprensión de eso que experimentó, pero además prepara una conciencia de la relación entre lo simbólico y lo real importante para relacionar la letra impresa con su significado.

11.3.2 Comunicación visual = comunicación oral y escrita

Conforme el paso del tiempo, las personas han incrementado sus posibilidades de lograr la solución de sus intereses, la comunicación como uno de ellos, siempre ha tenido su parte visual. Un sujeto desde que tiene contacto con objetos, señales y demás elementos de su entorno, va comprendiendo su significado con el trato, pero su primera impresión generalmente es visual.

El proceso de lecto escritura, hoy en día se estimula constantemente en la vida cotidiana, en libros, revistas, publicidad, entre otros, lo que hace al niño actual un individuo más relacionado con las cuestiones de lecto-escritura que el niño de hace unos años.

Actualmente, puede estarse más familiarizado con las letras, reglas de lectura y escritura, así como de su relación con las imágenes y con la realidad. Todo esto por el simple hecho de observar y tener un poco de curiosidad.

Ahora bien si un sujeto se ve incentivado y guiado por los caminos adecuados, su desenvolvimiento en esta práctica se da de mejor forma y con mejores resultados.

Este trabajo se enfoca a lograr una buena comunicación que desarrolle en el niño la creatividad y la búsqueda de conocimiento, que haga entendible aquello que ya sabe y que le servirá para su vida como lecto-escritor.

- observar y recordar
- comparar y contrastar
- ordenar
- agrupar
- clasificar

- inferir
- analizar
- razonar
- evaluar
- solucionar problemas
- tomar decisiones ¹⁸

II.3.3 Papel del diseño, sus propuestas y recursos, en la elaboración de materiales didácticos

Como ya se ha visto, la educación se sirve de auxiliares muy diversos para su desarrollo, uno de ellos, que ha cobrado mucha importancia, es el campo visual asistido por el diseño y comunicación visual.

La realización de material didáctico-educativo, ha hecho del diseño una disciplina más amplia, su innovación en materiales interactivos, desde el más básico impreso, hasta el más complicado software, la han posicionado como una herramienta de trascendentes alcances.

El gran crecimiento que tuvo entonces el diseño y la comunicación visual en su nivel tecnológico y teórico, ayudó a que la educación crezca igualmente masificándose para dar opciones de aprendizaje. Los conocimientos pueden ahora transmitirse de tantas formas como necesidades existan.

Este crecimiento logra que las opciones sean amplias, pero a la vez más focalizadas a un problema. Por esto las personas pueden dedicarse toda una vida, si así lo desean, a desarrollarse en el diseño y comunicación visual para la educación, y dentro de esta materia, personas que concretamente se dedican a desarrollar materiales para niños, ya sean libros, audiovisuales o bien juegos, buscando caminos y creando soluciones especializadas.

No es entonces de asombrar el hecho de que públicos cada vez más variados se sientan atraídos por las propuestas del diseño. Su utilización como apoyo de la educación, hacen más atractivo el aprendizaje asistido por el diseño, que materiales que carecen de él.

¹⁸ Niveles cognoscitivos de procesos de pensamiento. VILLARINI Á. *Manual para la enseñanza de destrezas del pensamiento*, San Juan, Puerto Rico, PELL , 1991, pp. 23 - 27.

Los niños son posiblemente los que más han sido favorecidos por las soluciones del diseño en educación, la amplia gama de propuestas como son ilustraciones, libros, juegos, discos, películas, y todo tipo de materiales que desarrolla el diseño, hacen que la adquisición de conocimientos no tenga que ser una labor tediosa para ninguno de los que intervienen en su aplicación.

La realización del material didáctico puede parecer una tarea sencilla, debido a que se vale de tantos recursos como imaginación se tenga. Los materiales estructurados y los no estructurados son diversos en la actualidad, y sus combinaciones junto con la aplicación desembocan en todo un mundo de opciones utilizables para la materia.

Lo grande del diseño en esta y en otras ramas, es que hace sencillas las labores de comunicación, trabaja para que cada exigencia encuentre una buena vía de solución, y participa para que las personas tengan respuestas a lo que necesitan.

En el mercado podemos encontrar papeles, colores, plastilinas, gises y un montón de posibilidades para que el niño desarrolle habilidades y conocimientos, pero además encontramos materiales más especializados como tarjetas, libros, revistas, juegos de mesa, programas de computación y otros ejemplos de materiales didácticos que benefician el aprendizaje.

Conforme pasa el tiempo cada uno de estos recursos van mejorando su constitución y/o se van sustituyendo por nuevas tecnologías. Esto hace que la educación no sólo tenga más caminos, sino que además éstos sean en su mayoría mejores.



Diversos materiales educativos para niños

La educación en la actualidad tiene opciones viables para todos, los niños, son en gran medida beneficiados por las nuevas tecnologías, aprender y desarrollarse, hoy en día, no tienen que ser forzosamente actividades tediosas y aburridas, el diseño y la comunicación visual como elemento fundamental de apoyo para la educación, provee los materiales necesarios para producir interés en los más pequeños.

El discurso educativo, como elemento de comunicación del diseño, se ha vuelto una rama importante del mundo moderno, la realización de materiales educativos, vistos desde la perspectiva del diseño y comunicación visual, es una tendencia cada vez más socorrida.

La comunicación gráfica desarrolla mensajes más efectivos entre las personas, acerca a la educación a niveles masivos y de mejor manera, porque las opciones que han llegado a desarrollarse se especializan en todos los campos.

Las personas han aprendido a incrementar la comunicación efectiva, en el crecimiento de temas, y en la particularidad de las mismas. El diseño ha tenido entonces que crecer junto con aquellas materias que ha apoyado, la educación si bien se ha amoldado a sus destinatarios, también el diseño la ha apoyado en mayor medida.

Por lo anterior el diseñador se ha tenido que especializar no solamente en materias, ha tenido también que aprender a conocer al público al que se dirige, a diferenciar sus gustos y necesidades y a desechar aquello que le estorba. Ha aprendido que el material que elabora se fortalece o debilita por los resultados que obtiene y por el impacto que es capaz de producir. Su papel como técnico y traductor, adquieren una responsabilidad mayor.

El material didáctico y sus contenidos educativos, necesitan ser reforzados por el diseño y comunicación visual, un material apoyado por éste, no es el gestor del conocimiento, pero sí es el puente del que se vale la educación para lograr su fin. En otras palabras, el buen diseño, sus formas, colores, entre otros, facilita la enseñanza-aprendizaje.

En la elaboración del material educativo se debe estudiar y encontrar la mejor manera de lograr sus objetivos, y ésta debe útil, sencilla, acorde con su beneficiario. El diseño y comunicación visual debe entonces encauzar su estructura hacia el fin perseguido.

La educación para el diseño y comunicación visual, se ha vuelto una vía de comunicación importante, los alcances logrados en éste ámbito son tan grandes, que ahora vemos a personas en centros educativos buscando alternativas que satisfagan sus intereses.

De igual forma los niños son capaces de seleccionar materiales que han sido desarrollados con la cooperación del diseño y comunicación visual. El atractivo que puede llegar a lograrse, ha hecho que aprender, se vuelva más estimulante.

El diseño y comunicación visual y la elaboración del material didáctico, significa estudiar la gama de posibilidades, las formas, los medios, el público, la cobertura, la novedad, la rapidez, y la accesibilidad. Es posicionarse en un campo que necesita ser explotado e incorporado a la actualidad, su éxito, dará pie a más y mejores medios de comunicación y educación.

La actividad educativa se vale de mediadores en su proceso, para ello necesita que los materiales utilizados, sean elaborados con intencionalidad, que produzcan en el niño el desarrollo de su pensamiento, lenguaje, socialización, imaginación, su crecimiento como persona consciente de sí mismo y de su entorno.

La interactividad del mismo, con los materiales de comunicación gráfica, determinan un aprendizaje significativo. Para acrecentarlo, se utilizará la herramienta del juego, como guía para la lecto-escritura. La intención de este proyecto, es fomentar el gusto por la lecto-escritura en los niños. Apoyar a los padres y educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje y ayudar a generar niños con mejores herramientas para su desenvolvimiento.

El niño actual no necesita solamente mecanizar letras y aprender sonidos, su requisito, o el que la educación debería aportarle, es volverlo capaz de entender mensajes, construir significados, lograr experiencias.

Interactuar con la lengua, no es ya una práctica común, lo que hemos desarrollado por el ritmo de vida al que estamos acostumbrados. Comprender el mundo, experimentar más y mejores cosas, pueden ser consecuencias de un buen desarrollo lecto-escritor.

Los intereses, la libertad, los valores, las experiencias que pueden tener cada uno de los receptores del material, aportarán diferentes vivencias, pero siempre en ayuda del proceso de aprendizaje.

El juego así, se convierte en un camino natural de libertad, placer, actividad, que permite la afirmación como individuo, la integración y la socialización. Es de mucha utilidad para proponer al propio receptor como el protagonista de sus experiencias y habilidades. Para conformarlo como una persona capaz de desenvolverse sin limitaciones ni prejuicios y para a su vez, volverlo un generador.

La posibilidad de hacer felices a los lecto-escritores mientras perfeccionan su actividad, es uno de los motores que se intenta con este material. Crear momentos de conexión con su propia persona y con su entorno, ayudarlos a construir su realidad y su fantasía, darle la oportunidad de equivocarse y reafirmarse, de competir y ayudar, de resolver cuestionamientos de diferentes formas y claro, de divertirse.

Como ya se ha mencionado, el diseño y comunicación visual como creador de materiales didácticos para la educación, se vale de herramientas para el logro de sus objetivos. Entre los principales factores que utiliza y que conforman este proyecto, encontramos los códigos.

Entendemos que el código en cualquier ámbito en el que se le incluya, es un conjunto de signos que necesita de normas y de un conocimiento previo para poder ser utilizado y recibido. En la comunicación, el código es un elemento que forma parte de un sistema para enviar un mensaje.

Para el diseño y comunicación visual, la utilización de códigos es la vía por la que existe una comunicación efectiva. Comunicarse con la ayuda de códigos, puede simplificar el entendimiento de un mensaje, en el material didáctico, si bien el mensaje es importante, también lo es el canal, en este caso el material constituido por códigos gráficos sería ese canal.

Así pues la comunicación visual es en algunos casos un medio imprescindible para pasar informaciones de un emisor a un receptor, pero la condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de falsas interpretaciones. Todas estas condiciones se pueden alcanzar solamente si las dos partes que participan en la comunicación tienen un conocimiento instrumental del fenómeno.¹⁹

En el presente proyecto, conocer los códigos que son entendidos por un niño, será de vital importancia, cabe recalcar que en este caso la utilización de la comunicación debe ser sencilla y clara.

¹⁹ MUNARI, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, 14a ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p. 72.

Es la necesidad primordial a que está sometido todo material didáctico, es decir, su obligación a hacerse notar y de ser usado.

Esto puede lograrse a través de códigos morfológicos, códigos cromáticos, códigos tipográficos y códigos fotográficos. Una vez abordado el tema, a continuación se hará una descripción de los códigos del diseño y comunicación visual, de los cuales podemos valernos para la elaboración del material didáctico.

Código Morfológico

Es la organización espacial de la imagen gráfica, que es programada por el diseñador de modo que dirija la mirada del receptor con base a determinada jerarquización de la información.

El código morfológico, comprende los elementos que integran un diseño, pueden caracterizarse como orgánicos, geométricos, regulares, irregulares, entre otros, e identificarse por grados de iconicidad. Este código se compone de los siguientes recursos:

La morfología como un estudio de formas en el proceso del diseño, conlleva al diseñador a la observación, deducción, representación, transformación, utilización, percepción y al mejoramiento de los materiales que realiza y de los que se encuentra rodeado.

El estudio de la forma y sus funciones, con relación a las cualidades, atributos y relaciones entre las mismas provocan en el receptor la exaltación de sus sentidos, quien manifiesta su agrado o desagrado por éste.

Código Cromático

Tiene como objeto, provocar impacto visual mediante la manipulación del color, este acto debe ser consciente en cuanto a sus efectos.

Abarca los esquemas de color que son adjuntados a un determinado diseño, se caracteriza por la elección de la intensidad, valor, legibilidad por contraste, luminosidad, reflexión y las condiciones semánticas por las que otros colores tienen referencias culturales de sentido muy específicas.

El impulso que produce la utilización del color en el organismo, se determina por su combinación, lo cual tiene un significado de acuerdo a un contexto social y cultural.

En este sentido, el empleo del código cromático en el objeto de diseño, puede ser productor de un ambiente. Es un factor de integración que no se basa únicamente en el impacto visual que pueda tener, se justifica también por la connotación y psicología.

Código Tipográfico

La tipografía es un código utilizado en el diseño y comunicación visual, y que, como los demás códigos, sirve de elemento comunicativo con el receptor.

Es capaz de reforzar un mensaje si se emplea adecuadamente. Su complemento con el color y la forma, le dan mayor impacto a la conexión.

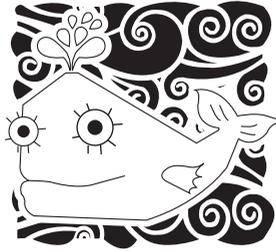
EL código tipográfico, incluye los textos caracterizados por la elección de tamaño, valor, grano, forma y orientación de los caracteres. Incluye también la elección de signos (letras gruesas o bien delineadas) o de configuraciones estructuradas o estilizadas.

EL análisis de la tipografía a utilizar, tendrá que abarcar su legibilidad, el tipo de diseño que se requiera, el mensaje a transmitir, el perfil de la persona que reciba el mensaje, y su composición con los demás elementos gráficos con los que interactúe.

Código fotográfico

Engloba todas las imágenes fotográficas originales o manipuladas, que se caracterizan por las tomas, encuadres, escalas, grados de definición, tramados y grados de iconicidad.

Así entonces, el diseño se coloca como una fuente innovadora de propuestas para materiales didácticos funcionales en la vida del ser humano. Es por ello que; en el tercer capítulo, se expone de manera concreta el proceso de diseño del material didáctico, propósito de esta tesis, cómo se estructura, qué conocimientos pretende que adquiera el usuario y qué elementos visuales emplea para responder a estos requerimientos.



CAPÍTULO III

Propuesta gráfica: diseño de material didáctico e instructivo para la lecto-escritura

Para realizar el material didáctico, ya se han tomado en cuenta los conceptos básicos de didáctica, enseñanza-aprendizaje, lecto-escritura y material didáctico; así mismo, se ha mencionado el papel del diseño como herramienta indispensable para la elaboración de materiales didácticos y algunas de las posibilidades que el empleo de sus recursos brinda al campo de la enseñanza.

En los párrafos siguientes de este trabajo de investigación, se verá el tipo de material didáctico elaborado para este proyecto, su desarrollo, el público al que va dirigido, así como la justificación del mismo.

Cabe recalcar, que este es sólo un diseño de los muchos que pueden hacerse. Como en muchos casos, y como hemos visto en el desarrollo de la tesis, existen diferentes modos de cooperar en un tema como el aprendizaje. En este sentido, el diseñador, por ser quien domina las herramientas técnicas, se encarga de la creación del material didáctico y, a la vez, se convierte en el intérprete del contexto; es decir en el traductor de todas las circunstancias en las que se va a implementar el proyecto: el público a que va dirigido, su edad y necesidades; así como las posibles aplicaciones del producto generado.

Con este proyecto, se pretende hacer una aportación que brinde al niño oportunidades para el progreso en la lecto-escritura y que, además del aprendizaje, le deje experiencias personales satisfactorias; por ello ofrece una variedad de estímulos, que van desde los elementos gráficos utilizados, con los que se desarrolla la didáctica del material, a los contenidos que comprende y el ambiente que su empleo puede generar. A continuación, se describirán las características de los materiales elaborados.

III.1 MATERIAL DIDÁCTICO: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

La educación, para el ser humano, tiene como meta formar personas capaces de crear, inventar y descubrir cosas nuevas, instruir mentes que puedan ser críticas y que puedan comprobar o refutar con bases sólidas aquello con lo que se encuentran; es decir, individuos capaces de aprender y, en última instancia, de generar conocimiento.²⁰

De acuerdo con la educación básica de nuestro país, y con los programas de estudio por los que se rige (dictados por la SEP), un niño mexicano al ingresar a primaria debe recibir la educación y las bases para poder leer y escribir y así comunicarse.^{21 y 22}

²⁰ Artículo 7º. El niño tiene derecho a recibir *educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales*. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

El niño debe *disfrutar plenamente de juegos y recreaciones*, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. Declaración de los Derechos del Niño, (ONU, 20 de noviembre de 1959)

²¹ El propósito principal de la enseñanza del español para la educación básica es que los estudiantes construyan los conocimientos y competencias necesarias para participar activamente en las prácticas sociales más comunes en la escuela, la familia y la comunidad, que puedan hacer uso de la lectura, escritura y oralidad para lograr sus propios fines y que sienten las bases para otras prácticas propias de la vida adulta. Plan de estudios 2009, Educación Básica (p. 63), México, SEP, 2008. 264 pp.

²² La escuela primaria tiene como reto principal la alfabetización de todos los niños y las niñas de nuestro país. Esta alfabetización no solamente supone conocer las letras para formar palabras y oraciones simples [...] En este sentido, la alfabetización supone poder participar leyendo, escribiendo, escuchando

La importancia del juego, en el desarrollo del niño, da la pauta para tomarlo como base del interés del presente proyecto, la lecto-escritura. La actividad del juego tiene muchas bondades, en los aspectos cognitivos, afectivos y sociales, por lo que también se ha vuelto un campo más explotado por los educadores.

Para un niño, el juego es la actividad a la que se le dedica más tiempo, energía y anhelo, por medio de él, vive y aprende del mundo; es decir, tiene experiencias significativas, únicas. Como propiedades del juego se encuentran la libertad, el placer, el desapego, entendiéndolo a éste como la labor de jugar sin esperar un resultado.²³

Por lo anterior, el material o juguete es el instrumento mediante el cual el niño se desenvuelve en la actividad del juego, es donde obtiene un buen ambiente lúdico si el material fue bien diseñado. Un juguete con esta perspectiva, no debe pasar desapercibido, debe estimular al niño favoreciendo la interacción, la imaginación y la comunicación en este proceso.

En la actualidad, existe mayor apertura en materias escolares, se ha notado que el juego como apoyo a la enseñanza inicial, incrementa el significado y la facilidad de aprehensión de los conocimientos adquiridos.

De acuerdo a los niños a los que va dirigido el presente proyecto, la edad que va entre los seis y siete años, es un momento en el que el juego con reglas establecidas comienza a fijarse, y es el tipo de juego que conforma la actividad fundamental en el proceso de socialización.

Muchos estudios han planteado algunos modelos para precisar la evolución del juego infantil, de acuerdo a sus investigaciones, Piaget basa su teoría en los estadios evolutivos, una medición de los juegos a través de las edades, llegando a establecer una posible clasificación (ver cuadro 1).²⁴

Se trata de una edad donde van teniendo cierta independencia, mayor capacidad para manipular, observación agudizada, posibilidades de lenguaje y de pensamiento más amplias, que conllevan

y hablando[...], tal criterio remite a las distintas finalidades y contextos culturales que caracterizan la interacción con los otros y con los textos. Plan de estudios 2009, Educación Básica (pp. 51-52).

²³ ABC, Periódico Electrónico, *A jugar. La importancia del juego* [en línea], Madrid, Diario ABC. S.L., 2005, [consulta: 10 de noviembre de 2010] http://www.abc.es/informacion/Juguetes/importancia_juego.asp

²⁴ DURÁN, Teresa, *Leer antes de leer*, Madrid, Grupo Anaya, 2002, pp. 16-17.

CUADRO 1. ESTADIOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE PIAGET

PERIODO EDAD	CARACTERÍSTICAS	ESTADIO
SENSORIO-MOTOR 0 - 24 MESES	El niño usa sus sentidos y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	<ul style="list-style-type: none"> a. Mecanismos reflejos congénitos b. Reacciones circulares primarias c. Reacciones circulares secundarias d. coordinación de los esquemas de conducta previos e. Nuevos descubrimientos por experimentación f. Nuevas representaciones mentales
PREOPERACIONAL 2 - 7 AÑOS	Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita juegos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. Se inicia en el pensamiento lógico.	<ul style="list-style-type: none"> a. Preconceptual b. Intuitivo
OPERACIONES CONCRETAS 7 - 11 AÑOS	Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.	
OPERACIONES FORMALES 11 AÑOS EN ADELANTE	En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales y sociales.	

a la comunicación e interacción. A la vez su curiosidad intelectual se ve incentivada y requiere de explicaciones objetivas de los fenómenos.

El niño que nace hoy en día será más rico que nosotros si nos esforzamos en fijarnos en las pequeñas cosas que el entorno pone a nuestro alcance: el habla, que es la herramienta para pensar – y que también es la música que da origen al alfabeto –; la vista, ese fenómeno tan difícil y complejo de escribir y tan fundamental para conocer, con imágenes, el mundo real y para crear, en los entresijos de la mente, los mundos irreales; y el dedo, que señala que instrumentaliza, siempre dispuesto a actuar, a hacer, a pulsar, unido a una mano de pequeñas dimensiones que hemos de coger en la nuestra para introducir al niño en este mundo cultural multiforme, en movimiento, plural, cuyas claves poseerá antes de los seis años.²⁵

²⁵ MYERS, David G., *Psicología*, 7a ed., Madrid, Editorial Médica Panamericana, 1994, 144 - 150 pp.

En este caso, se utilizan los métodos didáctico activo, donde el niño adquiere una actitud dinámica y se esfuerza para obtener el conocimiento por su propio esfuerzo y el método didáctico proyectivo, donde además la actitud se vuelve creadora y los requerimientos se personalizan física y mentalmente.

Para la propuesta de este material didáctico tipo juego de mesa, realizado con la utilización del enfoque cognitivo de lectura de Defior y del modelo cognitivo de la escritura de Flower y Hayes (antes citados), se hacen presentes los procesos constructivo, activo, estratégico y afectivo por parte del individuo, más la memoria a largo plazo, ambiente de la tarea y los procesos de pensamiento para la adquisición del conocimiento.

El diseño del material se ha hecho con tarjetas de preguntas y respuestas que estimulen además de la habilidad lecto-escritora, la reflexión y el gusto por la lengua. El juego trata de una carrera en un tablero, donde se debe avanzar contestando correctamente solucionando diversos problemas.

La propuesta de un juego, se da debido a que, como se ha justificado a través del escrito, los niños tienden a desarrollar diversas habilidades con el juego adecuado. Utilizando aquél que sea apto, el niño desarrollará lo que se llama el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades para relacionarse, aprender, además del desenvolvimiento de su forma de ser.

Los juegos de mesa son beneficiosos sobre todo para los niños, ya que satisfacen su capacidad de competencia, estimulan su deseo de aprender, forman habilidades sociales y de comunicación y estimulan la concentración y la capacidad de atención.

Ahora entonces, se hará brevemente un análisis del público al que se enfoca el trabajo. Se trata de niños entre seis y siete años de edad quienes, de acuerdo con diversos estudios que buscan desentrañar el perfil de esta etapa cognitiva, tienen como intereses principales:

Sensaciones y percepciones. Éstas se abordan en todo momento, se necesita de la intervención personal de cada niño para responder a diversos estímulos; de esta premisa parte el diseño del tablero, la tarjetas y las actividades de este proyecto, todo depende de la interacción de las sensaciones y percepciones de los niños que jueguen con él.

Imaginación. Para el niño una herramienta importante que debe fomentarse, es la imaginación. El desarrollo de esta facultad, por su aspecto enriquecedor, se convierte en una constante para el progreso del juego.

Habilidades motrices. Aunque este proyecto propone un juego de mesa, que no requiere de mucho espacio, y por lo tanto, el movimiento solicitado para su dinámica no es agobiante ni de mucho esfuerzo, sí exige una buena coordinación motriz para su desarrollo pues para jugar se emplean ya habilidades motrices finas, el niño utiliza fichas que se mueven a lo largo del tablero, arroja un dado, toma una tarjeta por turno, entre otros.

Ampliar sus conocimientos y poner en práctica los que ya tiene. Este campo es el más vasto, pues es el principal objetivo del proyecto, busca en cada momento incrementar los conocimientos del niño en diversos ámbitos, utilizando sus experiencias y conocimientos previos para su mejor entendimiento.

Juegos de preguntas y respuestas, vocabulario y lenguaje, operaciones matemáticas, formas geométricas, entre otros. Como el objetivo principal del material propuesto es la mejora de la lecto-escritura, se han diseñado todas sus partes para el incremento y la riqueza del lenguaje oral y escrito; sin embargo, también se ha tocado un poco el terreno matemático y geométrico, lo cual hace aún más completo el proyecto.

Seguir reglas. Al ser un juego de mesa, deben delimitarse bien los puntos de partida de desarrollo del juego. Para tener un buen fin, se abarcan tanto el término de la dinámica como los objetivos alcanzados en cuanto al aprendizaje.

Para comenzar a jugar debe decidirse cómo serán los turnos y qué ficha representará a cada jugador, una vez hecho esto, el primer jugador tirará el dado y avanzará el número de casillas que éste indique, iniciando desde la letra a y hacia la z con la ficha que haya elegido.

Cada que un jugador llegue a una casilla, tomará una tarjeta del color correspondiente, si contesta de manera adecuada podrá continuar su avance normal, de modo contrario regresará a la casilla que ocupaba anteriormente. La persona ganadora será que llegue a la meta.

Actividades en grupo. El juego de mesa puede ser jugado por uno o por varios niños en compañía de un adulto(s), de ambas formas siempre existe la relación con otro individuo y se entiende la dinámica de grupo durante todo el juego.

Con base en los conocimientos adquiridos en la escuela y en la vida cotidiana del niño, se pretende ayudarlo de un modo sencillo apoyando la adquisición del conocimiento dándole prioridad a sus intereses.

Por consiguiente, la propuesta es un juego didáctico que permite desarrollar la lecto-escritura utilizando conocimiento básicos y experiencias de la vida cotidiana, por lo que se abarcan temas como: abecedario, números, nombres propios, colores, animales, transportes, entre otros.

Estos temas se van desarrollando de manera progresiva en los niños, y con la ayuda del material didáctico que se propone, se abarcan aquellas reglas simples que bien definidas pueden aportar a la dinámica y al aprendizaje fundamentos importantes, que auxilian en el desarrollo de sus competencias y forman al individuo para la vida real.

Al ser alentado por la dinámica del juego, el niño puede manifestar sus sentimientos, inquietudes, así como identificarse con su realidad. Con este material, el niño va registrando relaciones, conceptos, sentimientos, acciones, lugares, oficios y animales.

Durante el proceso de la actividad, es incentivado a reflejar situaciones y necesidades, al ponerse en funcionamiento su conocimiento del entorno y sus conocimientos intelectuales.

La elección de un juego de mesa como herramienta para el aprendizaje, se debe a que durante la presente investigación, se descubren sus bondades y ventajas, ya que requiere de un espacio pequeño, puede desarrollarse en muchos lugares, es un juego muy tranquilo y, aunque implica concentración, no es una actividad fastidiosa ni pesada, pues su contenido ha sido cuidadosamente seleccionado para convertir la experiencia de jugarlo en algo significativo.

Para estimular la memoria y la capacidad asociativa de los niños, el juego de mesa propuesto emplea ilustraciones que le auxilian a clasificar en grupos (tamaños, colores, formas, animales, oficios), inscritos en circunstancias cotidianas y lugares reconocibles (la calle, la escuela, el parque). Las expresiones y las situaciones están en gran parte estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles.

Como ya se ha expuesto, para diseñar un material didáctico, es necesario considerar qué es lo que se espera que aprendan los usuarios, cuáles son los conocimientos que deben adquirir o reforzar y

a través de qué actividades pueden hacerlo. Es decir, el material didáctico debe crearse con base en la planificación de los elementos por adquirirse, el análisis de los usuarios y la configuración de los elementos visuales pertinentes.

Con este material, se promueve el aprendizaje derivado y el concomitante, sin embargo, a pesar de no encontrarse dentro del objetivo inicial del proyecto y una vez hecha la investigación y el análisis de los posibles alcances que un material didáctico puede tener de acuerdo al individuo involucrado, puede suceder el aprendizaje primario.

Se ha notado que un niño puede desarrollar sus capacidades para la lecto-escritura, además de para las matemáticas, siempre y cuando fomente algunos factores, los cuales se abordan a continuación.²⁶

Memoria visual. El juego alimenta este aspecto de diversas formas, la más importante es aquella que compete a nuestro principal interés, la lecto-escritura, al posicionar las fichas en el recorrido mediante casillas, el niño va estimulando gráficamente su relación con el alfabeto.

Memoria auditiva. Al niño se le impulsa a reconocer los sonidos de las letras, a identificarlos con su representación gráfica, a relacionarlos con las palabras que los comprenden y a dominarlos mediante su pronunciación.

Adquisición del lenguaje. El material didáctico se ha hecho de tal forma, que se puede poner en práctica el lenguaje ya adquirido, para fortalecerlo y derivarlo en un lenguaje más enriquecido (empleo de refranes, adivinanzas, trabalenguas, entre otros).

Clasificación. Se da de diversas formas al tomarse como un juego de relaciones, de espacio, formas, clases, entre otros, por lo que, principalmente de manera visual, se alienta al niño a que identifique grupos y a su vez sea capaz de expresarlo.

Coordinación mano-ojo. En la dinámica del material, es parte importante la interacción de los niños, la actividad motriz y su correlación con el sentido visual, al necesitar tirar el dado,

²⁶ HENDRICK, Joanne, *Educación infantil: Lenguaje, creatividad y situaciones especiales*, Barcelona, CEAC, 1990, p. 42.

avanzar fichas, tomar tarjetas, escribir, dibujar, leer, por lo que constantemente este factor se encuentra incitado.

Imagen corporal. El niño se entiende como individuo, con ciertas características que lo identifican y relacionan con otro tipo de seres, ese establecimiento le da la pauta para poder desenvolverse durante la dinámica, con ello acrecentamos el reconocimiento del niño en su espacio personal.

Orientación espacial. De la misma forma en que se reconoce como individuo, el niño es capaz de comprender su ubicación y señalarla, lo que a su vez le ayuda para describirse y diferenciarse de otros espacios. Dichos puntos le serán alimentados en el juego de mesa para auxiliarle a reconocer su espacio social.

Para desarrollar todas las capacidades antes mencionadas, se parte del reconocimiento de que cada niño va haciéndolo a su propio paso, porque reacciona de diferentes formas según las experiencias personales que va acumulando.

Mediante el juego de mesa desarrollado en este proyecto, el niño será introducido a las relaciones espaciales, relaciones figura-fondo, formas, modelos, tamaños, colores. Se le alentará a la disposición, organización y clasificación de objetos, a la comunicación verbal y escrita, así como a la solución de problemas.

Las preguntas relacionadas con el desarrollo mental se abarcarán en sus 3 clases: ²⁷

Preguntas fácticas. Algunas de las cuestiones expuestas mediante las fichas del juego requieren del niño una única respuesta correcta.

Preguntas de comprensión. Existe otra serie de fichas que requieren de la aplicación de un concepto a fin de llegar a una o más respuestas concretas.

Preguntas creativas. En el juego se plantean situaciones que extraen del pequeño una idea o solución original.

²⁷ HENDRICK, Joanne, *op. cit.*, p. 67

Debido a lo anterior, el material didáctico puede identificarse en varias clasificaciones de acuerdo a las funciones que en mayor o menor medida cumple en la actividad lecto-escritora. Como propósito se puede nombrar material de motivación, demostración, evaluación, reforzamiento, integración y que favorece las habilidades intelectuales; aunque podría existir el caso en que el material tomara la característica de inducción, adquisición que facilita la enseñanza. Además por su constitución se le identifica como un material didáctico estructurado del tipo gráfico e impreso y de imagen fija.

Así entonces, el proyecto se realiza tomando en cuenta los puntos necesarios que ayuden a la adquisición de una mejor y más fluida lecto-escritura por medio racional, en tanto que aprendizaje, cumple con las leyes de Villalpando²⁸ antes descritas, además del desarrollo de las capacidades individuales del niño.

Al complementarse todo el material con ilustraciones y pedirle que también pueda ilustrar con sus habilidades y gustos, se fomenta la imaginación y la identificación del niño con su entorno, su realidad y sus fantasías. Siendo libre de crear imágenes, aludir ambientes y así crear puntos de opinión.

Este acercamiento con las artes plásticas, constituye una aportación actual en la educación, que no solamente va a desarrollar el lenguaje y la actividad lecto-escritora, sino que también pone en práctica y estimula las formas, la comprensión y el uso de la expresión gráfico-plástica.

Desde pequeño, el niño puede entender la imagen y su significado, puede comprender que se trata de un medio más por el cual puede comunicarse. Al tratarse de un juego, este material le da seguridad para expresarse conforme a su inteligencia y sensibilidad.

El resultado de la interacción del sujeto con el medio es, en este caso, el conocimiento: el aprendizaje de la lecto-escritura y, con ello, el desarrollo individual de las funciones comunicativa, simbólica, emotiva, lúdica y creativa, que el material didáctico es capaz de incentivar en el niño.

Para lo anterior María del Carmen Álvarez Cordero, en su libro *Pequeños lectores escritores y poetas*, hace una referencia al respecto:

«Para los niños y las niñas, las palabras, es decir su escribir y su escuchar, su nombrar y recordar es siempre descubrimiento, sorpresa y juego; representa su pensamiento todo, su relación con la vida y con los demás.

²⁸ VILLALPANDO, José Manuel, *op. cit.*

»[...] La palabra que se escucha, que se dice, que se escribe y que se lee; la palabra que se balbucea, que se conoce y repita, que se crea y se recrea; la palabra que se garabatea, se traza, se dibuja, se une y se afina; la palabra que se adivina, se intuye, se recibe, se infiere y se comprende. La palabra, en fin, que en todo momento expresa y contruye el pensamiento.»²⁹

Como se puede ver, el niño es capaz de localizar, jugando, sus dimensiones conforme al entorno, forma situaciones cotidianas y nuevas, e identifica significados que enriquecen a su persona en los aspectos intelectuales y físicos. Implementa lo que se puede nombrar como el fundamento psicopedagógico de la expresión gráfica.

III.1.1 Diseño

Una vez descrito el proyecto, habiendo establecido ya como principal objetivo de este trabajo que el niño aprenda de una manera ordenada, planeada, lúdica y con sentido; expuestas las bases teóricas y los temas abordados en los capítulos anteriores, es momento de explicar cómo llegaremos, con la ayuda del diseño a los intereses planteados.

Se comenzará hablando del lenguaje visual que es nuestra materia. El diseño y comunicación visual, se compone de diversos elementos que con el manejo adecuado, como lo hemos acentuado, nos fortalece un mensaje. Este mensaje visualmente puede dividirse en unidades que nos significarán algo.

Esas unidades a su vez, ya en el contexto, tendrán una función de acuerdo a su uso. A continuación se abordarán algunas de estas características para entrar de lleno al proyecto de esta tesis.

Como representación gráfica de un objeto, se encuentran 3 formas básicas: cuadrado, círculo y triángulo. «A partir de estos contornos básicos derivamos mediante combinaciones y variaciones inacabables todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.»³⁰

²⁹ ÁLVAREZ CORDERO, María del Carmen. *Pequeños lectores escritores y poetas: Juegos de lenguaje para niños y niñas de 2 a 6 años (y de pronto más...)*, México, Limusa, segunda reimpresión, 2003, 240 pp.

³⁰ DONDIS, Donis A., *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*, 14a ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2000, p. 59

El material didáctico tipo juego de mesa, como se ha descrito, necesita como base un tablero, objeto alrededor del cual gira la presente actividad. En este caso se ha decidido utilizar como base un tablero cuadrado, porque es una forma básica de características equilibradas, simétricas, de carácter permanente de estabilidad, rectitud, limpieza y de mucha utilidad como soporte del material. Bruno Munari ³¹ hace una descripción del cuadrado de la siguiente manera:

«En el campo de las artes visuales, el cuadrado es un módulo espacial en el cual, o con el cual, los técnicos visuales, los investigadores o experimentadores encuentran varias maneras de estructurar su obra.

»Estas proporciones incluida la famosa sección áurea, derivan de intervenciones sobre el cuadrado, modificándolo en base a normas precisas de descomposición y recomposición, consecuencia de la subdivisión lógica de sus propias dimensiones, ya sean las del espacio interno del cuadrado, ya sea transportando al exterior algunas de sus medidas enteras o fraccionando mediante el uso del compás y de la regla.

»Muchos juegos están basados en espacios organizados en estructuras cuadradas.»

El cuadrado expresa dirección vertical y horizontal, su referencia de equilibrio y de bienestar ofrece naturaleza neutra y sólida, hace una invitación a observar su centro y a mover la mirada por su contorno.

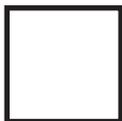
Además, al utilizar esta forma básica, el desarrollo de este juego, será de fácil acceso para los integrantes de la actividad, nuestro tablero mide 40cm por lado, por lo que podrán estar todos los participantes al tanto de lo que ocurra, no importando el lugar del tablero que haya elegido para posicionarse. Es pequeño como para vigilar cada movimiento, pero suficiente para estar en una conducta cómoda.

El tablero se constituye por 27 casillas también de forma cuadrangular, con esquinas redondeadas, ya mencionamos todas las aportaciones que nos puede dar el cuadrado como forma, pero al darle esta peculiaridad en sus vértices, se le dota de otro elemento fundamental en cualquier producto creado para los niños a los que va dirigido este material, la seguridad.

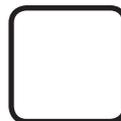
³¹ MUNARI, BRUNO, *El cuadrado: Más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada*, México, Gustavo Gili, 1999, p. 5

El ojo humano configura por medio de la percepción y de la memoria rigiéndose por ciertas leyes; en este parámetro, un cuadrado cuyos vértices no posean la característica de vértices a 90 grados, dejará de lado aquellos vértices con cualidad de picos que psicológicamente representan peligro para la mente humana. Por el contrario, al utilizar en este caso las casillas con bordes redondeados, crearemos un lazo de más amabilidad con el receptor.

EFFECTO DEL CUADRADO DE ACUERDO A LA FORMA DE SUS VÉRTICES



Cuadrado con vértices a 90°



Cuadrado con vértices redondeados

Cada una de las casillas contiene una letra del alfabeto en minúscula, estas letras están formadas por una tipografía palo seco, Avant Garde, se trata de una tipografía geométrica, formada a base de círculos y líneas rectas y de fácil reconocimiento, una gran ayuda para el objetivo perseguido.



Muestra del diseño de casillas para el tablero

Aquí es necesario hacer un pequeño paréntesis, que es una importante aclaración y justificación de este tema. El debate sobre cuál tipo de letra, con serif o sin él, es la mejor para la legibilidad de niños es muy grande, existen opiniones que dependiendo de la edad, la extensión, la intensidad, entre otros, debe utilizarse algún tipo en específico, pero es una de las tantas materias para las que las opiniones son tan diversas, y que se han hecho durante tanto tiempo, que no existe un acuerdo.

Como diseñador gráfico debe saberse que la tipografía es un punto clave para la funcionalidad de nuestro trabajo, su selección y composición, los elementos que la apoyen y los factores que ayuden a la transmisión de un mensaje, podrían hacer que el objetivo sea alcanzado o que resulte un fracaso.

En una materia tan compleja, como lo es la lecto-escritura, su aprendizaje, evolución y demás intereses educativos, acompañados del factor edad y social que en este caso competen, sin la utilización de una buena tipografía, se podría dar por terminada tempranamente una actividad que pretendemos sea engrandecida.

Así entonces, es decisión de cada diseñador informarse de estas opiniones y formarse la propia de acuerdo a las necesidades de su proyecto, para este trabajo se ha optado por la utilización de una tipografía clásica, Avant Garde, tipografía diseñada por Herb Lubalin en 1970, que ha sido admirada durante años, por su apariencia sólida, fuerte y moderna.

Cumple con las características principales que la tipografía debe tener:

La legibilidad, si no es legible o cuesta entenderla no es una tipografía útil, los niños deben saber qué letra es cada una de ellas para poder cumplir nuestro fin, la idea es que pueda ser leído, si esto resulta mal no sería una buena opción.

Tipografía Avant Garde Regular (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?!|

Tipografía Avant Garde Cursiva (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?!|

Tipografía Avant Garde Negrita (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?!|

Avant Garde es una tipografía versátil, puede aplicarse no solamente a este proyecto específico, y por lo mismo no se utiliza únicamente para este material, como letras independientes e identificadoras de casillas.

Al ser un proyecto de lengua castellana, también resulta ser una buena opción, comprende la letra ñ y acentos, además compone su figura tipográfica de variables, como son diferentes pesos, regular, demi, bold y claro su opción en cursiva.

En el caso del presente material se ha utilizado en su versión negrita, para dar más peso a las letras de cada casilla y así pueda ser mayor su presencia como elemento principal, esta tipografía se ajusta y cubre las necesidades de diseño de nuestro grupo objetivo.

Para un niño, la lectura es un proceso complejo, la percepción de las formas, letras y palabras, representa para ellos una destreza visual difícil. Por lo que utilizar una tipografía que tenga diferencias entre letras bien marcadas, como la Avant Garde, permitirá su reconocimiento.

Con esta tipografía será capaz de perfeccionar la habilidad para reconocer sus similitudes y diferencias y familiarizarse con las letras para también ser capaz de dibujarlas y llegar a la fluidez de la lecto-escritura.

Una vez terminado el tema de la tipografía en el tablero, se continuará con las casillas, como se mencionaba son 27 y están divididas por colores distribuidos en 4 diferentes categorías que se han identificado como factores clave para el desarrollo de la dinámica.

El color en el material didáctico para niños, es muy importante, es una parte sustancial del lenguaje para comunicarse con ellos. Los niños en esta edad, son capaces de conocer y denominar colores. Esta habilidad puede ser utilizada para los fines de la lecto-escritura.

El color como parte de la vida del ser humano, tiene su psicología, por supuesto en los niños también tienen ese impacto, está comprobado que un color puede influir en el temperamento y la personalidad de un niño. El color, acompañado de los demás elementos visuales cumple una función.

El niño en edad escolar, también es capaz de manifestar preferencia por ciertos colores, por lo que proponerle diversas opciones en función a los efectos que puedan producir en su ánimo, será valioso.

De esta forma el color a utilizarse para niños de esta edad, debe ser una paleta variada, utilizando primordialmente los colores primarios y los secundarios por lo llamativos y estimulantes que pueden ser. El material didáctico está diseñado para que el niño encuentre en él la interacción de los colores, sus contrastes con otros colores, objetos y con el fondo.

Los colores utilizados para estas casillas son los primarios, colores que por sus características son llamativos para los niños al notarlos como colores puros y brillantes. De acuerdo a la teoría del color, son un estímulo visual que genera reacciones en nuestro estado anímico.

Su psicología explica los diversos efectos que cada uno de ellos puede ocasionar sobre el ser humano. En el caso de los niños se usan estos parámetros para influenciar en su comportamiento, la percepción de los colores, su saturación, matiz y luminosidad permiten impactar en el estado de ánimo del receptor, todo esto es creado debido a las asociaciones mentales que por influencia cultural se han desarrollado.

Así entonces, se describirán a grandes rasgos las sensaciones los colores primarios³².

Rojo se vincula como un color que evoca vitalidad y estimula la acción, su intensidad es muy fuerte a nivel emocional, y de igual forma a nivel visual se caracteriza porque resalta las cosas a primer plano.

Azul es un color que produce la sensación de estabilidad y profundidad, sugiere lealtad, confianza y sabiduría, se le relaciona como un color que tranquiliza y que dirige a la inteligencia y conciencia.

Amarillo es un estimulante de la actividad mental y la concentración, representa energía, alegría y al ser brillante reclama atención.

Para complementar el código cromático, se utiliza el verde, otro color muy recurrido en materiales para niños que aporta frescura y sugiere buen contraste, representa armonía, seguridad y se asocia como el color de la naturaleza.

El abecedario como elemento principal del tablero, se ubica en cada casilla en color blanco, para generar un contraste que acentúe la pureza de los colores primarios y el verde.

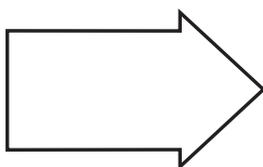
³² *Cómo se armonizan los colores: Principios científicos y aplicaciones prácticas*, España, LEDA, 1994, 48 pp.

Como elemento extra a las casillas del abecedario, se identifican 2 casillas más, el inicio y la meta. Plenamente señalados como tales y que son la pauta para marcar el comienzo y el final de nuestra actividad.

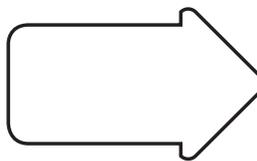
El inicio está ubicado, claro, al principio del juego, es la posición que debe ocupar cada jugador para comenzar la dinámica. Su diseño está señalado con una flecha que indica el recorrido que deberá seguirse, enfatizado con color rojo letras amarillas, para ofrecer un buen contraste, al utilizar el color rojo en ese punto, se indica con mayor fuerza el comienzo de la actividad.

Las puntas redondeadas, como se expuso anteriormente, aportan a la flecha el carácter de indicación, pero le quitan la imagen de agresividad que podría percibirse por sus puntas.

EFECTO DE LA FLECHA DE ACUERDO A LA FORMA DE SUS VÉRTICES



Flecha con terminaciones en picos



Flecha con terminaciones redondeadas

La meta por su parte, se encuentra después de la z, es decir, al final del recorrido, su casilla identificada como un rectángulo de los mismos colores que el inicio, reclama la atención y hace referencia al término del camino.

Otro aspecto crucial para recalcar en este punto, es la dirección; el soporte cuadrado que ya se analizó, posee dirección vertical y horizontal y evoca a mirar su centro y su contorno.

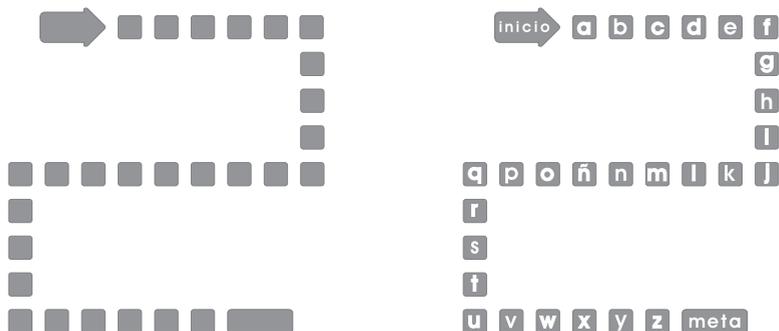
La flecha en sí, es un señalamiento que nos indica una ruta; en este caso, su dirección hacia la derecha, nos marca el rumbo que se iniciará en nuestra actividad, la posición que se le ha otorgado a esta forma, se refiere al orden de lectura que lleva nuestra cultura, de izquierda a derecha.

Los cuadrados de las casillas, si bien independientemente tienen una posición más neutral, fueron distribuidos de acuerdo con la psicología de la Gestalt³³, el ojo humano detectará el principio de proximidad, por lo que hará la agrupación perceptual según la proximidad de las partes debido

³³ TENA PARERA, Daniel, *Diseño Gráfico y Comunicación*, España, Pearson-Prentice Hall, 2005, p. 40.

al patrón de elementos también bajo la ley de la similitud, que en este caso se define por forma, tamaño, color y dirección.

Aunque sean figuras que tienen ciertas interrupciones, la secuencia que se les ha asignado en conjunto, acentuado con la utilización del color, marcan el curso a seguir, esto mismo se justifica la ley Gestalt de la continuidad.



Disposición de las casillas en el tablero del material didáctico. A la izquierda, se puede apreciar el efecto de continuidad y la dirección asignados utilizando únicamente las figuras geométricas, a la derecha las casillas como se encuentran en el material con su identificador por cada casilla.

Las casillas, como se mencionó, están identificadas por un color que tiene un significado, pero que además hacen referencia a las tarjetas. Para incentivar al niño, estas tarjetas se dividen según las diversas habilidades específicas que se busca desarrollar, ya sea lectura, escritura, lenguaje y/o dibujo.

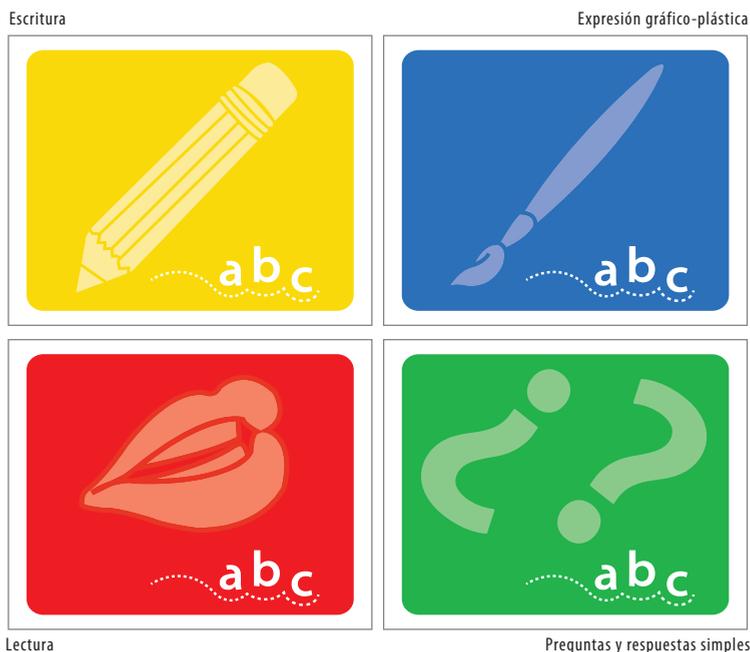
Por lo anterior se dispondrá de tarjetas en las que puedan escribirse y dibujarse respuestas. Esto hace que la dinámica se haga más interesante y activa, y a su vez ayude al niño a categorizar e identificar preferencias. Cada una de las tarjetas están diferenciadas por el color, pero además se encuentra en su identificación figuras que hacen alusión a la categoría que representan. A continuación se verá cómo se distinguen las categorías.

Verde. Se identifican en esta categoría la mayor parte de las casillas, corresponde a las tarjetas de preguntas y respuestas simples. La imagen que se apunta estas tarjetas son los signos de interrogación. El color identificador aporta frescura y sugiere buen contraste, representa armonía y seguridad.

Amarillo. Corresponde a las tarjetas de escritura, el jugador que caiga en este color de casilla, deberá tomar una tarjeta identificada con el mismo color y deberá resolver de forma escrita la actividad que se le indique. Como particularidad de estas tarjetas se reconoce un lápiz. El color elegido para esta tarjeta, se determina por ser estimulante de la actividad mental y la concentración.

Rojo. Esta categoría pertenece al ámbito de la lectura, de igual manera el jugador deberá tomar una tarjeta de este color y seguir las instrucciones marcadas. El distintivo de las tarjetas de lectura en este caso es una boca, si bien el acto de la lectura utiliza como sentido la vista, que se podría representar con un ojo, se utiliza la boca para insinuar que la actividad requiere de lectura en voz alta para dar como bueno el avance de la casilla. Con este color se evoca vitalidad y también se estimula la acción.

Azul. Este color ubica a las tarjetas cuyo propósito es la solución de la tarea de índole gráfico-plástica, puede variar dependiendo de la actividad, puede ser muy sencilla como sólo subrayar, encerrar o unir con líneas, o requerir un dibujo un poco más «complejo». El símbolo de estas tarjetas es un pincel, como representación de las artes plásticas. El color produce estabilidad y profundidad, se le relaciona como un color que tranquiliza y que dirige a la inteligencia y conciencia.



Tarjetas del material didáctico con el código cromático y morfológico asignados para cada actividad

Como se ha expuesto, para el juego de mesa establecimos un código cromático y uno morfológico, temas que anteriormente se abordaron, y que serán útiles para realizar la actividad de juego, códigos fácilmente comprensibles para el niño al que se dirige este material.

Otro elemento que comprende el tablero es la ilustración, conforme ha pasado el tiempo y se han hecho estudios especializados en el aprendizaje de los niños, se ha llegado a la conclusión de que el texto y la imagen se complementan para facilitar la comprensión de la lectura.

Imagen y texto son expresiones que transmiten conocimiento. Al elaborar el material con ilustraciones, se consigue que el niño tenga una fantasía estructurada que se enriquece con su propia personalidad, pues al jugar el niño potencia su ser ya que desarrolla sus destrezas y define sus gustos, conoce sus sentimientos, socializa y se expresa; es decir, se engrandece.

Con este juego el niño será capaz de relacionar la correspondencia que existe entre la palabra y la imagen, será incitado por las formas y los colores, la necesidad de comunicarse y de conocer. La posibilidad de comunicación que aporta la imagen a receptores de estas edades, es grande y brinda mejores resultados que el emplear la tipografía sola.

La ilustración tiene la capacidad de hacer más ameno cualquier tipo de texto, imprime de dinamismo a la actividad lectora y evidencia que es influyente en el ser humano. La imagen funge el papel de estímulo, ejemplo, estética, entre otros. En el ramo infantil es una parte central, la expresividad de la ilustración y su destreza, puede engrandecer una idea siempre y cuando sea bien lograda.

En el ámbito de la ilustración infantil existen tantos estilos, técnicas y recursos en general, que tampoco se puede hablar de un solo camino para la selección de ésta. Depende mucho de los planes de cada diseño e incluso de los gustos personales del diseñador, pero sobre todo de su preparación e investigación.

La ilustración infantil, debe hacerse como una forma de comunicación sencilla, con figuras claras de fácil comprensión; a medida que el niño va creciendo y desarrollándose, es capaz de percibir mayores detalles y de observar la totalidad, es decir, un niño pequeño sólo puede comprender figuras, mientras que uno mayor ve las figuras y la composición.

Una ilustración debe elaborarse para expresar sensaciones, sentimientos y circunstancias, debe de constituirse en un lenguaje. Los dibujos para los niños, significan su percepción y fortalecen su desarrollo emocional e intelectual.

Entrando en terrenos nuevamente controversiales, algunas personas sostienen que la ilustración que más agrada al niño, es aquella que hacen los adultos por la minuciosidad de detalles y porque están lo más estrechamente ligados a la realidad; otros, sin embargo, consideran que el niño se siente más atraído por ilustraciones con animales y personas desproporcionados y sin simetría.

Lo único seguro en este caso, es que el niño tiene una gran imaginación, que será incentivada por las ilustraciones en este juego. Donde la fantasía y la realidad se unen para que él forme sus propias estructuras por medio de la palabra y el dibujo.

Para este material se busca que el niño, tal y como lo hace con otros juegos, encuentre en cada momento la estimulación de su actividad, no sólo como parte importante del papel del diseño, sino también como tema primordial de la didáctica.

El niño debe tener un encuentro con el material, que alimente su imaginación, que refleje sus propios sentimientos y fantasías, y que intensifique su expresión a nivel visual y verbal, su fluidez, su estructura e incluso su reconocimiento como generador de nuevos mensajes.

El dinamismo que adquiere un texto complementado con la ilustración, refleja la importancia de ambos en la didáctica infantil, la producción cada vez más especializada de éstos, como método de enseñanza aprendizaje constituyen hoy en día verdaderas muestras de la importancia del diseño como apoyo de la educación.

La utilización de la ilustración para niños, en este caso niños de seis a siete años de edad, debe ser sencilla, su comprensión y perspectiva, deben ser adaptados a la realidad infantil, con la información suficiente para representar lo que queremos, acorde a la motivación y el desarrollo intelectual del grupo definido.

Debe tenerse en cuenta que la esencia de este proyecto es usar los recursos necesarios para que un niño, según sus habilidades, transforme estos elementos en lenguaje, el niño en su relación con el dibujo, se desarrolla emocional e intelectualmente de acuerdo a su entorno.

El niño busca en la ilustración, las vinculaciones con la realidad, esta relación no necesariamente debe ser lógica, la ilustración infantil le sirve para imaginar una idea que puede ser o no racional. Otra virtud de la ilustración es que ayuda a desarrollar la memoria, se entiende además como el primer paso hacia el lenguaje escrito y como una gran herramienta del pensamiento.

Petrini ³⁴, enumera una serie de componentes que satisfacen los intereses de los niños y que les lleva a disfrutar plenamente de la lectura, éstos son: lo maravilloso, lo aventurero, el mundo de los animales, la naturaleza y el hombre; los cuáles se han retomado como temáticas para la ilustración de este proyecto dirigido a la lecto-escritura.

En conclusión la ilustración infantil es el conducto hacia el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura, su papel va más allá de la estética, pues es en sí misma un lenguaje de fácil acceso para el niño, incluso puede llegar a ser de mayor importancia que el texto en algunos casos, por lo que debe considerarse cuidadosamente su elaboración.

En el tablero de este proyecto, se desarrolla un escenario en el que girará nuestra actividad lúdica, una abstracción de la realidad, que incluye ciudad, mar, campo, montañas y cielo; dispuesto a forma de marco para las casillas. La técnica utilizada para la ilustración del tablero, es mixta, las formas están compuestas de recortes de papel que poseen textura.

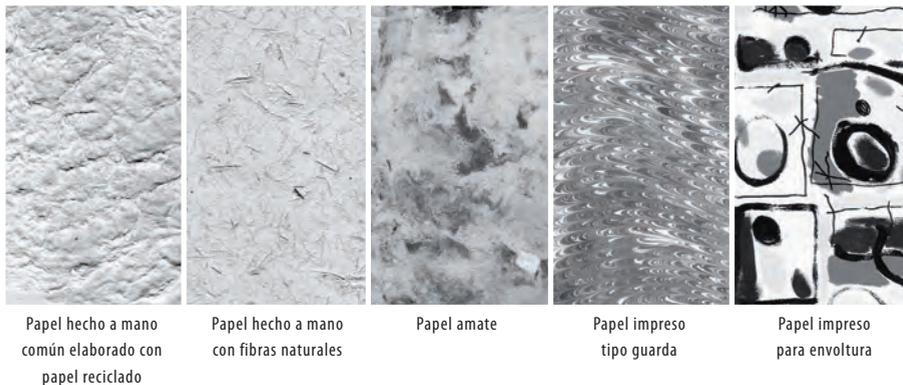


Diseño del tablero del material didáctico para el apoyo de la lecto-escritura

³⁴ MORENO VERDULLA, Antonio, *Literatura Infantil: Introducción en su problemática, su historia y su didáctica*, 2a ed., Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad, 1998, pp. 21-23.

La textura como recurso gráfico se caracteriza por dotar a la imagen de una variación en la superficie de forma visual o táctil. En el presente diseño aporta dinamismo y expresión, una estética muy particular; para ello, se utilizaron papeles de envoltura, que tienen la textura impresa, y papeles con textura táctil como amate, madera, y diversos tipos de papel hecho a mano, desde papel reciclado, hasta papeles hechos de fibras naturales como jamaica o zanahoria.

MUESTRA DE PAPELES UTILIZADOS PARA EL TABLERO DEL MATERIAL DIDÁCTICO



Todos los papeles utilizados son digitalizados por lo que su textura queda como visual únicamente, se hace la selección del tipo del papel para cada forma y confeccionado el recorte digital, se elabora una adecuación del color en caso de ser necesario. Se le aporta en algunos casos de un contorno blanco y una sombra para posicionarlos en un plano y la forma pueda ser resaltada e identificada al no fusionarse con otras formas o con el fondo.

El niño al ver el tablero explorará la imagen e identificará y nombrará sus elementos, en caso de ser necesario, cuestionará lo que necesite. Creará una lectura de imágenes, notará la relación entre ellas y su secuencia lógica. Empezará el juego y la lectura, aún sin haberse posicionado en el tablero como jugador.

Como se trata de un juego de mesa constituido por casillas, el niño dispondrá fichas para representarse en el tablero, las cuales son de forma circular como símbolo del todo, del equilibrio y del movimiento. Cada una contiene una huella diferente, este signo ejemplifica con mayor fuerza el avance, el andar de cada participante por el juego. Los colores de estos elementos son complementarios, de tonos vibrantes, para que puedan localizarse con facilidad en el tablero.

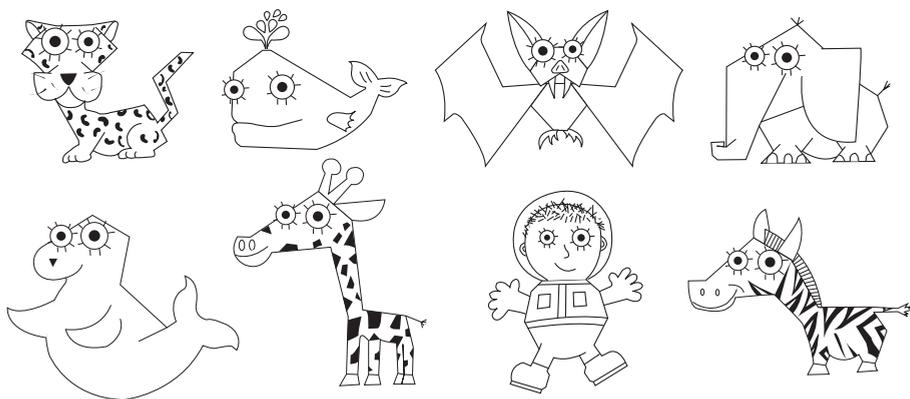
Las fichas de forma circular y de colores vivos, se hacen con la figura de huellas de animales, una huella diferente para cada ficha; se puede ver así la huella de un reptil, un conejo, un perro, un gato y la huella de un pie humano.

Para el presente proyecto la ilustración será de animales, humanos y de cosas de la vida cotidiana, del ámbito del entretenimiento, profesional, tecnológico, entre otros, debido a que son figuras sencillas pero atractivas para el público al que se dirige.

Se utilizan animales, porque el niño tiene gran interés por ellos, son motivadores, su reconocimiento, su carácter, en fin, por todo aquello que los identifica, los relaciona y diferencia de otros animales o del ser humano. Por medio de ellos, cada niño se percatará de los animales que conoce, los que ha visto, el lugar donde puede encontrarlos, registra sus características físicas, su alimentación, sus movimientos, sus sonidos, entre otros.

Con ellos adquiere una imagen positiva y familiar de los seres vivos que le rodean, cualidades y limitaciones. Establece relaciones de las características que existen entre ellos y los seres humanos. Incrementa sus necesidades de comunicación y utiliza para las mismas, las técnicas y los recursos básicos de las diferentes formas de expresión, lenguaje oral, escrito y gráfico.

Para este caso se ilustran animales reconocibles ampliamente por el niño, en proporciones diversas, no apegadas necesariamente a la realidad, así como fragmentos de animales; todo esto para estimular en el usuario la comunicación, la observación, el interés y con ello la dinámica.



Muestra de personajes ilustrados para el material didáctico

Los personajes se ilustran en blanco y negro, aludiendo la forma en que los niños harán sus propias ilustraciones en las actividades requeridas sobre las tarjetas y con la utilización del plumón negro. Sin embargo también son la pauta para que el niño una vez más tenga un punto de partida para el uso de su imaginación. Como se menciona en el libro *Abriendo el juego*³⁵:

Es importante señalar que no es el juguete más acabado con todos los detalles el que mejor servirá como estímulo para jugar, sino aquel juguete que colabore en que la imaginación y la ilusión sean parte del juego, facilitando así el desarrollo y la búsqueda de aprendizaje.

Como se ha expuesto, el tablero se compone de figuras geométricas básicas, se han empleado cuadrados de vértices redondos para las casillas, las fichas son circulares y el rectángulo marca el final del juego; consiguiendo de esta forma que el niño tenga contacto con las figuras básicas.

Una vez descrito el panorama del juego, que consiste en una carrera compuesta de casillas identificadas por letras, donde el avance se da por medio de fichas detalladas con huellas, es entendible que el nombre del juego sea *Las huellas del abc*.

III.1.2 Materiales

En la elaboración de materiales didácticos se han utilizado tantos recursos, como necesidades se hayan encontrado, en el mercado podemos encontrar madera, papel, plástico, entre otros, hoy en día las artes gráficas han desarrollado mayor cantidad de materiales, cada uno con particularidades de acuerdo al proyecto a cubrir.

Tablero

Para la impresión de este tablero, se utiliza lona front, en un tamaño de 40 cm se trata de un material barato, su utilización en la actualidad tiene gran auge sobre todo para la publicidad.

³⁵DAVID, José, et al, Daniel, *Abriendo el juego: análisis y revisión bibliográfica de lo editado en los últimos treinta años en América Latina*, Buenos Aires, México, Lumen, 2006, p. 18.

La lona tiene diferentes pesos, pero es un recurso fuerte, manejable para soportar uso rudo, se trata de un tejido de algodón y, algunas veces, de cáñamo, tejido, muy apretado y fuertemente cilindrado, dejando una cara mate y otra brillante. Una lona es tela cubierta por PVC donde el contenido medio de compuesto de PVC y fibras de poliéster.

No sólo la lona es un recurso renovable, sino que es biodegradable. Al imprimir en lona, se puede hacer desde un solo ejemplar, la imagen es de fácil transferencia por lo que su producción es sencilla y de buena calidad. Su acabado no necesita algún barniz, bien impresa y en alta resolución, la imagen tiene buena saturación de colores.

Como este material está enfocado a niños, se ha optado además por el uso de la lona, al tratarse de una herramienta lavable, maleable, por lo que su transportación es sencilla y sobre todo es muy segura.

Tarjetas

Las tarjetas están impresas en papel bond laminado por ambas caras, este acabado permite que el niño pueda escribir y dibujar respuestas con plumón lavable, y que la superficie pueda quedar limpia nuevamente al finalizar la labor del juego.

El tamaño que se ha elegido para las tarjetas es de 10 x 8 cm, lo cual da el espacio suficiente para realizar cada una de las diversas actividades, dibujar, escribir, leer. El juego contará con 84 tarjetas diferentes, 54 verdes, 10 rojas, 10 amarillas y 10 azules.

De éstos 3 últimos colores, que son correspondientes a las actividades de lectura, escritura y expresión gráfico-plástica, se han dejado 9 tarjetas con cuestionamientos definidos y una tarjeta de cada color en blanco, se trata de una especie de invitación para que el adulto que acompañe al niño en la actividad del juego, pueda utilizar esta tarjeta, para construir su propio aporte de interés en la vida del niño.

El éxito de las tarjetas anteriores será deber de cada adulto, quién puede hacer libremente el uso de ésta herramienta para los fines en el proceso de lecto-escritura que más convenientes le sean al pequeño jugador, puede apoyarse en éstas tarjetas para involucrarse en la enseñanza-aprendizaje de una manera más particular.

Es decisión de cada quien sacarle el mayor provecho a este utensilio, su manejo puede ser adaptado a lo que el niño esté aplicando en la escuela en el momento, puede ser un repaso por los conocimientos adquiridos, entre otros, e irse modificando para ponerse a prueba al jugador y al propio adulto en un crecimiento continuo para mantener vigente la utilidad de la dinámica.

Ayudar a los niños a lograr la tarea de volverse un lecto-escritor más activo y que pueda desenvolverse como individuo único con sus propias características y personalidad, es muy importante para este proyecto, por lo que se ha optado por incluir una tarjeta extra para cada participante, en donde podrá escribir su nombre de jugador.

Esta tarjeta si bien es un elemento sencillo y en «blanco», es un aliciente para una expresión más de cada niño, pues tiene la libertad de elegir la forma en que desea ser llamado durante la actividad, con la posibilidad de cambiar dicho apelativo cada vez que juegue con este material didáctico.

Las posibilidades de su seudónimo son tantas como imaginación tenga el niño y como el adulto pueda incentivarlo, ya que puede utilizar su propio nombre, algún nombre que le guste, el nombre que le pondría al personaje de la huella que lo representa, puede el adulto sugerirle cambiar su pseudónimo eligiendo una letra inicial diferente para cada vez, entre otros, e incluso utilizar dibujos para la elaboración de esta tarjeta, puesto que está compuesta de los mismos materiales que las tarjetas de actividades.

Fichas

Para la dinámica del juego, estarán disponibles 5 fichas diferentes hechas en cartón y laminadas para su mayor durabilidad. El tamaño de estas piezas redondas, es de 2 cm de diámetro, este tamaño encaja justo en cada casilla, esto ayudará para que la letra de la casilla ocupada, quede invisible, por lo que será necesaria la habilidad del jugador para reconocer la(s) letra(s) que no puede ver, entre más jugadores posicionados estén en el tablero, mayor será esta destreza.

Los complementos para la ejecución del juego, son un dado y un plumón lavable.

III.1.3 Presentación final

TABLERO



FICHAS



TARJETAS. MUESTRA DE DISEÑO Y CONTENIDOS

Escritura

Si quieres viajar por el mar, escribe en qué transporte puedes hacerlo, ¡ya vamos a zarpar!

abc

Expresión gráfico-plástica

Ayuda al pez a encontrar las algas



abc

Lee el siguiente refrán y explícalo

Ojos que no ven,
corazón que no siente

abc

¿Qué es?

Si quieres, en las tardes por el parque la puedes usar, lleva casco y rodilleras, ¡acompañame a pedalear!

abc

Lectura

Preguntas y respuestas simples

3.2 INSTRUCTIVO: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

La realización del instructivo como muestra de los alcances que este juego puede tener es muy importante, es un instrumento que hace una síntesis a modo de carta descriptiva del juego que contiene detalles que a simple vista no pueden ser identificados. Trata de una pieza fundamental para evidenciar la utilidad del material didáctico tema de este proyecto, su importancia radica en que es una guía correcta de su razón de ser.

Si se recuerda la definición de instructivo que se abordó en el primer capítulo, el contenido y la presentación del mismo, deben ser sencillos y descriptivos. En el presente proyecto, el instructivo está dirigido a los niños y adultos que compartirán la actividad del juego.

Al ser un material que debe cumplir con las características de manejabilidad, practicidad y sobre todo de fácil entendimiento, se ha optado por el diseño de un folleto, cuya forma sencilla sirve como un buen soporte del contenido.

En el instructivo se describen las características del juego, los elementos que lo componen, los tipos de preguntas que contiene y los temas que abarca, el público al que se dirige, las posibilidades de desarrollo que el niño tendrá y algunas recomendaciones para los adultos.

Este instructivo se caracteriza porque su diseño responde a una cuidadosa planificación de contenidos, su objetivo principal es guiar a los usuarios del material para que desarrollen la actividad, conozcan de manera breve y clara los posibles progresos que cada individuo puede tener.

El adulto es el responsable de dirigir la actividad y cuidar que se alcancen los fines próximos de aprendizaje, registrará que la dinámica en la que se ocupa el niño, está plenamente pensada para sus necesidades e intereses. Notará que la evolución del niño en la lecto-escritura y en el desenvolvimiento de sus habilidades personales, beneficiarán en una medida considerable, diferentes rasgos como individuo.

Así mismo, evidenciará que el instructivo es un punto de partida, si en algún caso es necesaria la modificación de algún aspecto de la dinámica o algún aporte extra, éste deberá hacerse, con el fin de adaptar el juego para el niño y que se sienta cómodo para adquirir su aprendizaje significativo.

Con el instructivo se ha elaborado además un material extra, para que el niño junto con el adulto pueda leer las reglas del juego elaborado para la lecto-escritura, este elemento es atractivo para el niño y muy específico, por lo que será la primera actividad lecto-escritora a realizar.

III.2.1 Diseño

La identidad del juego Las huellas del abc, ha sido formado por tipografía Santana, letra sin remates más bien del tipo display, con rasgos muy particulares como diferentes curvas en las astas o terminales

cortas en algunas letras. Esta tipografía es decorativa y produce un efecto de mayor movimiento, por lo que se le ha elegido como complemento y para llamar la atención de los niños.

Los colores utilizados para el nombre, son azul para las primeras palabras y rojo, amarillo y verde, correspondientes al a, b, c, dichas letras se han dotado de un contorno blanco y de una sombra ligera, para que exista armonía con las ilustraciones y resalte del fondo.

Junto a lo anterior se ha dibujado una línea punteada negra, con curvas que hacen referencia a cada letra del a, b, c, como símbolo del tema del material didáctico, es decir, la lecto-escritura. Para complementar esta línea, se ha dispuesto un lápiz, creando la ilusión de ser la herramienta con la que se ha dibujado dicha línea.

El conjunto formado por abc y la línea punteada, ha sido tomada como logotipo para el resto de las páginas, en las cuales aparece a modo de pie y en color blanco.

Para la realización del instructivo, se ha elegido un tamaño pequeño, de manera que el niño pequeño pueda manipularlo con facilidad. Su formato pequeño, es un folleto tipo díptico cuadrado alusivo al tablero y a las casillas utilizadas en el material didáctico.

Como portada se ha utilizado un extracto de las figuras del tablero dispuestas de igual forma a modo de marco para resaltar el nombre del juego *Las huellas del abc*.

Los interiores y el reverso del folleto, se forman por una plasta de color, naranja, violeta y verde, en tonos neutros para permitir la buena lectura. La mancha de color tiene forma cuadrada con vértices redondeados, una vez más utilizando las bondades del cuadrado como forma geométrica básica que aporta equilibrio, y letras blancas en su mayoría, que nos refieren a las casillas del tablero antes descritas.

Para el diseño editorial del presente soporte visual, se ha utilizado como texto corrido la tipografía Myriad Pro en 11 puntos con una interlínea de 15 puntos, lo que equivale a un espacio suficiente para que el lector realice su actividad cómodamente.

Si se recuerda, la tipografía utilizada para las casillas del tablero, Avant Garde, aunque también es una tipografía palo seco, sus características funcionan muy bien para letras independientes

o bien para palabras sueltas y frases cortas, sin embargo para un texto corrido más amplio, no es la mejor opción.

Por su parte la Myriad Pro, tiene buena legibilidad, sus trazos cuentan con un grosor uniforme y con variaciones dentro de la familia, se ha usado en su figura regular y negrita en la composición del instructivo.

Tipografía Myriad Pro Regular (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890.,:ð?Σ!

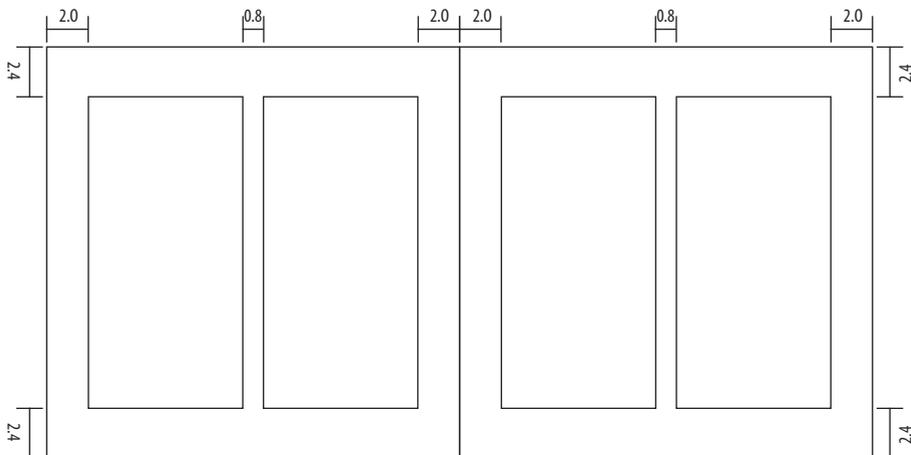
Tipografía Myriad Pro Cursiva (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?¡!

Tipografía Myriad Pro Negrita (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?¡!

La diagramación que se ha utilizado como estrategia compositiva, es el acomodo en una caja tipográfica a una y dos columnas, dispuestas en bloques justificados, tomando en cuenta el espacio para que la lectura sea fluida acorde al tamaño del folleto, para mantener equilibrados y visibles los contenidos pues al ser sujetado el soporte, aún por manos con habilidades motrices no tan finas, no se cubra algún detalle



Retícula utilizada en el diseño editorial del instructivo

La tipografía utilizada para tener jerarquía en el texto, es Santana, la misma utilizada para la identidad del juego. Su composición en 15 puntos, evidencia los puntos clave que se han incluido en el instructivo, características, elementos, tipos de preguntas, entre otros, a los que se hizo referencia con anterioridad.

Tipografía Santana Regular (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
 1234567890.,:¿?!Σ!

Tipografía Santana Negrita (12 puntos)

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890.,:¿?!Σ!

El instructivo descrito, si bien puede ser leído por el niño, está dirigido al adulto que lo acompaña en su actividad, pues hace una síntesis descriptiva del material y sus alcances además de las ya mencionadas sugerencias.

Para el niño sin embargo, se ha diseñado un volante del mismo tamaño que el instructivo, que incluye las 5 reglas que dirigirán su camino en el juego. Escritas de forma corta y básica para que no exista duda en el entendimiento de las mismas.

La tipografía en el soporte de las reglas, es Myriad Pro en 12 puntos, y Santana en 18 puntos, tamaños un poco más grandes que en el instructivo, para los lectores principiantes.

En el caso del volante, la ilustración utilizada con la misma técnica que la portada del instructivo y el tablero, muestra un escenario espacial, planetas, estrellas, luna, cohete con un singular pasajero, un niño astronauta, y en el espacio mismo una pequeña columna con las reglas del juego, sencillo, llamativo, claro, haciendo referencia en su punto más fuerte nuevamente el nombre del material.

III.2.2 Materiales

El instructivo está impreso en papel couché, papel utilizado popularmente en las artes gráficas, con una superficie lisa y blanca, su acabado puede ser brillante o mate, para el presente soporte gráfico se utiliza el mate.

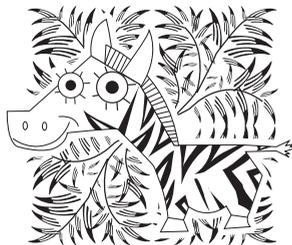
El gramaje del papel couché es de 135 gramos, está impreso en selección de color frente y vuelta en un tamaño de 20 cm por lado. Su tamaño y material permiten que pueda ser manipulado fácilmente, su producción es barata y de calidad. El volante emplea el mismo material que el instructivo, pero su impresión únicamente se hace por una cara.

REGLAS DEL JUEGO



Reglas del juego

- 1 Elige la ficha con la huella que más te guste
- 2 Tira el dado y avanza el número de casillas que te indique, empezando desde la letra *a*
- 3 Toma una tarjeta del mismo color de la casilla en donde te encuentres y haz lo que se te pide
- 4 Si resolviste correctamente lo que se te pidió permaneces en la casilla, de modo contrario regresas a la casilla donde te encontrabas
- 5 Si llegas a la *meta* ¡ya ganaste!



CONCLUSIONES

El contenido de esta tesis, establece la importancia de la comunicación como parte de la vida del ser humano. Desde edad temprana, y prácticamente durante toda su vida, un individuo es capaz de expresarse en diferentes ámbitos y lo hace de acuerdo a los estímulos y al aprendizaje obtenido gracias a su experiencia.

Analizando el proceso de lecto-escritura, como herramienta fundamental de la comunicación y por ende de la integración social del hombre, se ha revelado que cuando más adaptado y mejor asistido esté el proceso educativo a las necesidades grupales e individuales del ser humano, en las diferentes etapas de su vida, el aprendizaje puede llegar a convertirse en significativo y por lo tanto en una experiencia que constituya su formación de una manera más eficaz.

En consecuencia, resulta enfático e imprescindible que en el proceso de la adquisición del lenguaje se establezca de forma dinámica el ciclo interactivo entre emisor, receptor, canal y mensaje, estudiando las mejores formas para su funcionamiento.

En este sentido el diseño y la comunicación visual como instrumento que interviene en la producción de este entorno comunicativo, resulta cada vez más satisfactorio y especializado. Ya que

un mensaje no solamente se compone por palabras, además, involucra los elementos verbales y no verbales, junto con el ambiente, los cuales pueden ser auxiliados mediante la aplicación del diseño y sus recursos.

En este caso en una prueba piloto, aplicada a 50 niños de diferentes grupos, se pudo determinar la utilidad práctica del material didáctico creado mediante las premisas anteriores. La dinámica, que constituye el sentido de este juego, se aplicó a niños de entre seis y siete años, edad promedio, en la que se debería estar consolidando la etapa inicial del proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, sector para el que fue creado.

En dicha aplicación, se pudo medir la eficacia del material didáctico como herramienta de apoyo al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura.

Los materiales utilizados en la elaboración del tablero, tarjetas, fichas e instructivo, así como sus dimensiones espaciales, fueron bien aceptadas por aproximadamente el 90% de los niños que participaron en la prueba, y cerca del 10% lo aceptó en forma parcial.

En relación a los elementos visuales del diseño, es decir, ilustraciones, formas básicas, tipografía, color, disposición y demás elementos, el 100 % de los niños adoptó bien este material.

Esto fue determinante para el desarrollo de la dinámica, ya que la buena disposición inicial por parte del grupo, estuvo motivada por el contenido visual de los elementos gráficos en su conjunto al momento de su presentación, la curiosidad al respecto fue evidente.

Durante el desarrollo de la dinámica la disposición para llevar a cabo las actividades propuestas, así como el resultado de las mismas, sirvió para evaluar la eficacia del juego y el nivel de aprobación por parte de los pequeños.

El 70% de los niños mostró una buena aceptación del material, este grupo de niños mostró mayor interés y participación, hacían preguntas y se mantenían atentos en la resolución de los problemas planteados en las diferentes actividades; la asociación del pensamiento reflexivo con la experiencia previa se hizo evidente.

El 20% tuvo una aprobación parcial del material durante el desarrollo de la dinámica, a pesar de mostrar un gran interés. Los niños de este grupo encontraron serias dificultades para llevar a

cabo las actividades propuestas, sobre todo las relacionadas con la asociación de ideas, esto se debió en gran medida a la falta de conocimientos para su resolución. Los niños de este grupo no se divertieron tanto como la mayoría y su nivel de aprendizaje también fue menor, sin embargo, se logró incentivar el desarrollo de sus capacidades intelectuales por iniciativa propia, al grado en algunos casos, de manifestar abiertamente su intención de leer más para volver a jugar.

El 10% restante tuvo una aceptación baja. Las características de este grupo y el anterior son prácticamente las mismas, salvo el hecho de que se mostraron renuentes para llevar a cabo las actividades y en algunos casos optaron por dejar de jugar.

La dificultad presentada en el progreso de la actividad, existió debido al requisito de escribir en las tarjetas y de analizar textos, características muy especiales de la dinámica, que si bien tuvieron dificultad para el agrado total por parte del grupo muestra, denota la dificultad de abordar estas materias y la falta de instrucción que existe al respecto.

Por lo anterior, se desprende que más que una falla en la planeación del material didáctico propuesto, se trata de una falta de conocimientos en esta etapa del proceso de aprendizaje, lo cual, supone responsabilidad y compromiso ante una necesidad que debe responderse en la educación básica.

Con los resultados arrojados por el grupo muestra, se puede deducir, que en el tema de la educación, toda relación entre un ser, su entorno y sus necesidades, conforman la integración de la comunicación y de la persona.

La necesidad de un niño por expresar sus pensamientos y sentimientos es tan grande, que el juego, su actividad principal y la que más disfruta, es el canal perfecto para explorar el lenguaje verbal y no verbal. Para reconocer las diferentes habilidades personales y percatarse de la infinidad de opciones que un individuo tiene para interactuar con el medio. Imagen y texto son expresiones que transmiten conocimiento.

Aunque no se trata de una actividad de fácil procedimiento, y que no oculta su interés principal, ha sido un material provechoso y agradable para los receptores. La unión de los aspectos formativos y de esparcimiento, no se nota forzada, por el contrario fluyen permitiendo nuevas vías de aprendizaje.

Como resultado de haber realizado este trabajo, además del evidente resultado que fue la elaboración de un material didáctico como apoyo al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, el conocimiento agregado radica en haber descubierto la parte noble del diseño y la comunicación visual, es decir, entender el ejercicio de esta disciplina no sólo encaminada a realizar productos para el consumo a nivel industrial, sino también aquellos que permitan hacer aportes al conocimiento en general.

En este sentido es importante retomar el papel del profesional que tiene los conocimientos para generar mensajes y enfocarlos no sólo a las necesidades económicas de una sociedad sino encaminarlos para que se cumpla también con la demanda educativa, cultural y social que requiere el país.

Asimismo la interacción del diseño y la comunicación visual con respecto a otras disciplinas resulta fundamental para su consolidación como materia de estudio dentro del conocimiento. En consecuencia la interacción de disciplinas como el diseño y la comunicación visual y la pedagogía, puede llegar a engrandecer la labor educativa, ya que el material didáctico apoyado por el diseño y la comunicación visual, no es el gestor del conocimiento, pero sí es el puente del que se vale la educación para lograr su fin.

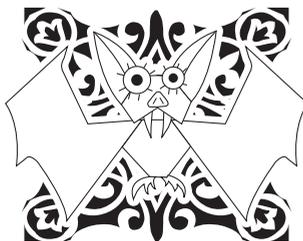
El juego así, se convierte en un camino natural de libertad, placer, actividad, que permite la afirmación como individuo, la integración y la socialización. Es de mucha utilidad para proponer al propio receptor como el protagonista de sus experiencias y habilidades. Para conformarlo como una persona capaz de desenvolverse sin limitaciones ni prejuicios y para a su vez, volverlo un generador.

La posibilidad de hacer felices a los lecto-escritores mientras perfeccionan su actividad, es uno de los motores que se intenta con este material. Crear momentos de conexión con su propia persona y con su entorno, ayudarlos a construir su realidad y su fantasía, darle la oportunidad de equivocarse y reafirmarse, de competir y ayudar, de resolver cuestionamientos de diferentes formas y claro, de divertirse.

La importancia del material propuesto radica en la construcción de la dinámica en sí misma, cuyo objetivo ha sido que el niño se involucre en la lecto-escritura participando activamente no sólo como individuo sino como parte de una sociedad en la que a su vez se reconoce como único a través de la comunicación. Éste es el resultado de un ejercicio de investigación documental y su consecuente análisis de contenidos, una posible convergencia entre el diseño y la comunicación visual y la pedagogía.

Es lógico que el presente material sea perfectible en sus diferentes aspectos, no por ello deja de ser válido como resultado de un largo proceso en el que se han confrontado diferentes aspectos teóricos y prácticos sin que con ello se hayan agotado los caminos para la investigación en el campo de la educación desde la óptica del diseño y la comunicación visual. Por el contrario, este puede ser el punto de partida para estudios posteriores cuyo nivel de formalidad y sistematización den como resultado conocimientos más profundos al respecto.

Finalmente se reconoce la importancia de la investigación como parte integral del proceso creativo en el diseño y la comunicación visual, práctica que debe ser mayormente explotada en el ejercicio de esta disciplina a nivel profesional a juzgar por el contenido visual en los mensajes que actualmente proliferan en los medios masivos de comunicación.



APÉNDICE

Contenido de las tarjetas por categoría

Rojo. Lectura

- La mar estaba serena, serena estaba la mar, ahora dilo cambiando todas las vocales por la a (*la mar astaba sarana, sarana astaba la mar*)
- El diablo perdió un centavo la Noche de San Miguel, y era el único dinero que tenía para perder, si no quieres que lo mismo te vaya a suceder dime pronto cuánto dinero tiene el diablo después de su centavo perder
- Lee el siguiente refrán y explícalo
Al buen entendedor, pocas palabras
- Lee el siguiente refrán y explícalo
Ojos que no ven, corazón que no siente
- Adivina, adivinador
¿Que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?
(*La letra m*)
- Adivina, adivinador
Soy la redondez del mundo, sin mí no puede haber Dios, papas y cardenales sí, pero obispos no. ¿Quién soy? (*La letra o*)

- Lee lo más rápido que puedas y trata de no equivocarte.

Una mata de topotoropo
tuvo cinco topotoropitos.
Cuando la mata de topotoropo
se entopotoropea
se entopotoropean
los cinco topotoropitos.

- Lee lo más rápido que puedas y trata de no equivocarte.

El que poco coco come,
poco coco compra;
el que poca capa se tapa,
poca capa se compra.
Como yo, poco coco como,
poco coco compro,
y como poca capa me tapo,
poca capa me compro.

- Lee la siguiente rima

CORTESÍA
Limón, limonero,
las niñas primero.
Ceder la derecha,
quitarse el sombrero,
jugar a la dama
y a su caballero.
Limón, limonero,
las niñas primero.

(Tomado de *Doña Iguana*, pp. 20, Gente Nueva, La Habana, 1982)

Azul. Expresión gráfico-plástica

- Dibuja al animal que te gustaría ser
- Sigue la numeración y úne los puntos para descubrir la figura
- Es la fiesta de nuestro pez, dibújale dos amigos para que celebre de una vez

- Completa cada ficha de dominó para que sus puntos sumen seis
- Cada árbol debe tener cinco manzanas, dibuja las necesarias para completarlos
- Subraya los productos de origen animal (*miel, aceite, leche, mantequilla, chocolate*)
- Dibuja algo que tengas en tu casa usando figuras geométricas
- Quesito, el ratón, no puede escuchar si Bichí, el gato, se acerca, ¿puedes ayudarlo? (*tarjeta de un ratón sin orejas*)
- Ayuda el pez a encontrar las algas (*laberinto*)

Amarillo. Escritura

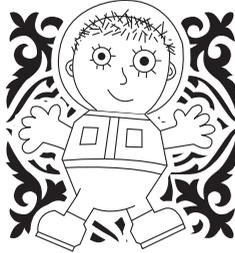
- Si quieres viajar por el mar, escribe en qué transporte puedes hacerlo, ¡ya vamos a zarpar!
- El capitán Juan Alas va a despegar. Escribe el nombre de la nave y abróchate bien el cinturón, pues el aeropuerto vamos a dejar.
- COLORES. Paco el lento se ha comprado un helado doble de chocolate, pero está a punto de llorar, ¡necesita volver a su casa y ha olvidado cómo cruzar! El helado se derrite, ayúdemoslo a recordar: el semáforo está en _ _ _ _ , indica que debes esperar; ahora se enciende el _ _ _ _ Paco, te debes preparar; ya prendió la luz _ _ _ _ ¡Paco, Paco, ya puedes cruzar!
- Ranauro está dibujando, dile los colores que faltan y ayúdalo a terminar.
Si del pasto, las plantas y las hojas de los árboles se trata _ _ _ _ debe usar. La luna, la nieve y la espuma de _ _ _ _ quiere pintar; pero cuando del sol se trata, sólo con el _ _ _ _ puede iluminar.
- Tengo una amiga pequeñita con un nombre de gran presunción pues, aunque es tan chaparrita, en su nombre lleva juntos, ella solita, al mar y al sol. Su nombre es: _ _ _ _
- El nombre de mi prima suena como campana, no se llama Adriana, Mariana ni Susana; su nombre es más sencillo, sólo se llama _ _ _ _
- Cierta día encontramos dos gusanos al revés; al que agitaba numerosas patas lo nombramos milpiés; al otro, que sólo tenía un ciento, lo llamamos: _ _ _ _
- Es noche de luna llena y el concierto acaba de empezar: el mosquito zumba, el lobo aúlla y los gatos no paran de _ _ _ _
- Escribe nombres de personas que comiencen con las mismas letras de los animales
Conejo _ _ _ _ Gusano _ _ _ _ Sapo _ _ _ _
- Qué animales marinos tienen la misma letra inicial que los siguientes nombres
Toribio _ _ _ _ Pablo _ _ _ _ Beatriz _ _ _ _

Verde. Preguntas y respuestas simples

- Leoncio, el futbolista, fue nombrado campeón goleador porque anotó tres puntos más que Ranauro, el dinosaurio que consiguió cuatro goles para su equipo, Las lagartijas de Serradilla.
¿Cuántos goles hizo Leoncio?
- Don Churro, el panadero, no puede dormir: mañana es cumpleaños de Teresita trenzas largas y ha olvidado cuántas velas su pastel debe lucir. Si Teresita nació tres años después que su hija Concha y ésta, en su último cumpleaños, seis velitas apagó, ¿cuántas velas, en el pastel de Teresita, Don Churro, colocó?
- ¿Cuántos meses faltan para tu cumpleaños?
- Súmale a tu edad los años que tiene tu mamá, ¿cuánto es?
- Cuenta del quince al uno y termina la canción: *quince tra la lá, catorce tra la lá, trece tra la lá ...*
- Mi amiga Susanita ha volado sobre la ciudad, en una nave sin alas y que no se puede inflar.
- Si quieres, en las tardes por el parque la puedes usar, lleva casco y rodilleras, ¡acompañame a pedalear!
- Qué medios de transporte hay en la ciudad
- Lleva varios pasajeros, corre por el campo y llega a la estación mientras arroja humo, *chuuu chuuu* es su canción:
- Es el color del hondo mar y del vasto cielo, de las azucenas y de los arroyuelos:
- El padre de mi madre, ¿qué es de mí?
- Del conejo saca un sombrero, de la manga varias flores, convierte la leche en agua y dobla globos de colores; ¿quién es?
- Usa martillo, clavos y serrote, puede construir una banca o del barco un camarote. ¿Quién es?
- El hijo de mi padre, que no soy yo, se está comiendo mi helado; dime pronto quién es porque estoy muy enojado
- Cuáles de estos animales viven en el mar (ballena, canguro, ardilla, delfín)
- Menciona dos animales que sepas nacieron de un huevo
- ¿Qué animales habitan en el desierto? (camello, rinoceronte, serpiente, tortuga)
- Son tan pequeñitas que todo el mundo las quiere pisar, van en fila muy juntitas y nunca dejan de trabajar
- De qué animal provienen la leche, el queso, la mantequilla y la carne
- Bichí, el gato, ha perdido una del par. La busca desesperadamente pues cubre su pie del agua y la nieve, y lo ayuda a escalar ¿Qué es lo que Bichí no puede encontrar?
- Cuál es el primer día de la semana

- ¿Con qué letra empiezan tambor, taco y Tomás?
- Menciona el nombre de tres cosas que empiezan con C que hay en tu recámara
- Da el nombre de dos animales que empiecen con la letra G
- Beto Botas busca cosas con B en su maleta de deportes, encontró un _____ para botar, un _____ para viajar en autobús y una _____ de agua para refrescarse
- Mesa, mano y mono empiezan con la letra __
- ¿Qué es lo contrario de estar triste?
- Por su tamaño, un elefante es g _____ n _____ y una hormiga es p _____ ñ _____
- Menciona la letra que sigue: D, E, __, G
- Qué letra va antes: __, M, N, O
- Si es de noche, la v _____ y las estrellas brillan en el cielo, pero si es de día nos alumbra el _____
- ¿Qué necesitas para jugar futbol, basquetbol o voleibol?
- ¿A qué hora te vas a dormir?
- ¿Qué haces en las tardes?
- ¿Quién va por ti a la escuela?
- ¿Qué es lo que más te gusta hacer?
- ¿Cuál es tu postre favorito?
- ¿Cuál es tu color preferido?
- ¿Qué lugares visitas cuando sales de vacaciones?
- ¿A qué lugar te gustaría ir?
- ¿Quiénes viven en tu casa?
- ¿Cómo se llama tu mascota?
- ¿Qué lugares están cerca de tu casa?
- A los profesores, los ves en la _____ y a las enfermeras en el _____
- La tortuga camina _____, pero nada muy _____
- Si la calle vas a cruzar, siempre la m _____ a un adulto debes dar
- Si hace frío fresco, el chocolate _____ debes tomar, pero si tienes calor _____ lo puedes buscar
- La jirafa es más a _____ a que el ratón
- Juan nació en México, así que es _____, pero tiene un amigo que nació en Perú, él es _____
- La piedra es dura, pero tu almohada es _____
- Mi perro pulgas jugó en los charcos, mamá no lo deja entrar a la casa porque está _____; dice que hasta que tenga su pelo _____ podrá pasar

- Ese elefante tiene una gran barriga, porque está __ __ __ __, pero la jirafa es alta y __ __
__ __
- En una fiesta de cumpleaños hay mucho __ __ __ __ porque todos los niños gritan, juegan
y corren, pero en el salón de clases debe haber __ __ __ __ para escuchar la lección
- Si alguien molesta a los niños es __ __ __ __, pero quien los cuida y protege es __ __ __
__



BIBLIOGRAFÍA

ÁLVAREZ CORDERO, María del Carmen, *Pequeños lectores escritores y poetas: Juegos de lenguaje para niños y niñas de 2 a 6 años (y de pronto más...)*, México, Limusa, segunda reimpresión, 2003, 240pp.

ARNAIZ SÁCHEZ, Pilar, Ma. Soledad Ruiz Jiménez, *La lecto-escritura en la educación infantil: unidades didácticas y aprendizaje significativo*, Málaga, Aljibe, 2001, 229pp.

BELLANTE, Viviana (ed.), *Didáctica creativa: para docentes de la enseñanza básica: lengua*, Argentina, 2005, 480pp.

BUEN UNNA, Jorge de, *Manual de diseño editorial*, 2a ed., México, Santillana, 2000, 398pp.

COHEN, Dorothy H, *Cómo aprenden los niños*, 3a. reimpr. México, Fondo de Cultura Económica, 2003, 382pp.

Cómo se armonizan los colores: Principios científicos y aplicaciones prácticas, España, LEDA, 1994, 48pp.

CONDEMARÍN GRIMBERG, Mabel, *Jugar y leer: guía para padres y animadores de lectura*, Argentina, Nuevo extremo, 1998, 117pp.

DAVID, José, et al, Daniel, *Abriendo el juego: análisis y revisión bibliográfica de lo editado en los últimos treinta años en América Latina*, Buenos Aires, México, Lumen, 2006, p. 217.

Declaración de los Derechos del Niño, ONU, 20 de noviembre de 1959.

DONDIS, Donis A., *La sintaxis de la imagen*, 14a ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2000, 214 pp.

DURÁN, Teresa, *Leer antes de leer*, Madrid, Grupo Anaya, 2002, 142pp.

FERRÁNDEZ ARENAZ, Adalberto, Joaquín Gairín Sallán, *Didáctica de la escritura*, Barcelona, España, Humanitas, 1985, 183pp.

FONS, Steve Montserrat, *Leer y escribir para vivir: Alfabetización inicial y uso real de la lengua escrita en la escuela*, Barcelona, Grao, 2004, 293pp.

FOUCAMBERT, Jean, *Cómo ser lector: leer es comprender*, México, Fontamara, 2004, 180 pp.

FRUTIGER, Adrian, *En torno a la tipografía*, Barcelona, España, Gustavo Gili, 2002, 94 pp.

GANDULFO DE GRANATO, María Azucena, *El juego en el proceso de aprendizaje: Capacitación y perfeccionamiento docente*, Buenos Aires, Stella, 2004, 246 pp.

GILBON, Dulce Ma. (ed.), *Lenguas y diseño: puntos de encuentro*, México, UNAM, Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras, 2005, 358 pp.

GISPERT, Carlos (dir.), *Manual de juegos: guía interactiva de juegos didácticos*, Barcelona, Océano, 2004, 588 pp.

GLAZNER, Martha, *El juego en la niñez: un estudio de la cultura lúdica infantil*, Argentina, Aique, 2000, 283 pp.

GOODMAN, Ken S., *Sobre la lectura: una mirada de sentido común a la naturaleza del lenguaje y la ciencia de la lectura*, México, Paidós, 2006, 243 pp.

GERRERO RUIZ, Pedro, *Vocabulario basico para la educacion infantil*, Madrid, Bruño, 1992, 304 pp.

HENDRICK, Joanne, *Educación infantil: Lenguaje, creatividad y situaciones especiales*, Barcelona, CEAC, 1990, 226 pp.

KLEIN, Stephen B, *Aprendizaje: principios y aplicaciones*, 2a ed., Madrid, McGraw-Hill, 1994, 686 pp.

KUNZ, Willi, *Tipografía macro y microestética*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003, 170 pp.

LÓPEZ, Ruiz Miguel, *Normas técnicas y de estilo para el trabajo académico*, 3a. ed., México UNAM, 1997, 166 pp.

MALAJOVICH, Ana, comp., *Recorridos didácticos en la educación inicial*, Buenos Aires, Paidós, 2000, 326 pp.

MOLINA GARCÍA, Santiago, *Escuelas sin fracasos: prevención del fracaso escolar desde la pedagogía interactiva*, Málaga, Aljibe, 1997, 137 pp.

MORENO VERDULLA, Antonio, *Literatura Infantil: Introducción en su problemática, su historia y su didáctica*, 2a ed., Cádiz, Servicio de Publicaciones de la Universidad, 1998, 244 pp.

MUNARI, Bruno, *Diseño y comunicación visual*, 14a ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2002, 368 pp.

MUNARI, Bruno, *El cuadrado: Más de 300 ejemplos ilustrados sobre la forma cuadrada*, México, Gustavo Gili, 1999, 154 pp.

MYERS, David G., *Psicología*, 7a ed., Madrid, Editorial Médica Panamericana, 1994, 980 pp.

NAVARRO, Manuel Rivas, *Innovación educativa: teoría, procesos y estrategias*, Madrid, Síntesis, 2000, 306 pp.

OGALDE CAREAGA, Isabel, *Los materiales didácticos: Medios y recursos de apoyo a la docencia*, Trillas, México, 1992, 136 pp.

OLIVA ZÁRATE, Laura, et al, *Cómo trabajar psicoterapia gestalt con niños*, Xalapa, Veracruz, Universidad Veracruzana, 2001, 43 pp.

Plan de estudios 2009, Educación Básica, México, SEP, 2008. 264 pp.

QUINTANAL DÍAZ, José, *La Lectura: sistematización didáctica de un plan lector*, Madrid, Bruño, 1997, 189 pp.

RODRÍGUEZ, Oralia y Graciela Murillo, *Te voy a platicar mi mundo, Muestra del habla de niños mexicanos de 6 a 7 años*, México, El Colegio de México, 1985, 191 pp.

ROGERS, Carl R., H. Jerome Freiberg, *Libertad y creatividad en la educación*, Barcelona, Paidós, 1996, 443 pp.

SALVADOR MATA, Francisco, *Didáctica de la educación especial*, Málaga, Ediciones Aljibe, 1999, 324 pp.

SMITH, Carl B., Karin I. Dahl, *La enseñanza de la lectoescritura: un enfoque interactivo*, 2a ed., Madrid, España, Visor, 1995, 162 pp.

TENA PARERA, Daniel, *Diseño Gráfico y Comunicación*, España, Pearson-Prentice Hall, 2005, 248 pp.

TSCHICHOLD, Jan, *El abecé de la buena tipografía: impresos agradables con una buena tipografía*, España, Campgrafic, 2002, 126 pp.

VILLALPANDO, José Manuel, *Didáctica*, México, Porrúa, 1970, 206 pp.

VILLARINI JUSINO, Ángel, *Manual para la enseñanza de destrezas del pensamiento*, San Juan, Puerto Rico, PELL, 1991.

WILLBERG, Hans Meter, *Primeros auxilios en tipografía: consejos para diseñar con tipos de letra*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, 104 pp.

ZAVALA RUIZ, Roberto, *El libro y sus orillas: Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y pruebas*, 2a ed., México, UNAM, 2005, 400 pp.

FUENTES ELECTRÓNICAS

ABC, Periódico Electrónico, *A jugar. La importancia del juego* [en línea], Madrid, Diario ABC. S.L., 2005, [consulta: 10 de noviembre de 2010] http://www.abc.es/informacion/Juguetes/importancia_juego.asp

SALINAS GARCÍA, Antonio, María Jesús Egea Gómez, *Vedoque: juega y aprende con los vedoques*, España, [consulta: 5 de diciembre de 2010] <http://www.vedoque.com/>