



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“LA ILUSTRACIÓN APLICADA A UN JUEGO DIDÁCTICO COMO APOYO A  
LA ENSEÑANZA DE NUESTRAS COSTUMBRES Y TRADICIONES”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

ZULLY MONTIEL TEZCUCANO

DIRECTORA DE TESIS:

LICENCIADA MARTHA PATRICIA CERECEDO ROBLES

MÉXICO, D.F. 2009



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.



## Agradecimientos



Este proyecto surgió de un gran interés por generar un contenido útil que diera alguna aportación a nuestra sociedad, factor imprescindible que no hubiera sido posible sin la guía, educación, apoyo y ejemplo de mi familia, instituciones en las que tuve el honor de aprender y de muchas personas que he tenido la fortuna de conocer.

6

Es por ello que quiero agradecer a la Universidad Nacional Autónoma de México, a la Escuela Nacional de Artes Plásticas y a los profesores que en ellas imparten, por la educación, cultura y valores que me han fomentado por tantos años; a María Eugenia Reyes Profesora de Educación Preescolar, Socióloga, Licenciada en Educación y Maestra en Desarrollo Educativo sin cuya ayuda, asesoría y conocimiento éste proyecto simplemente sería distinto; al CIDEP (Centro de Investigación y Difusión de Educación Preescolar) por abrirme sus puertas y facilitarme la documentación y material requeridos para esta investigación.

A mi directora Martha Patricia Cerecedo por su asesoría y paciencia, pero sobre todo por creer en mí y en los objetivos de esta investigación; a Andrés Montiel y Beatriz Hernández por su ayuda y dirección; a mis asesores Jorge Álvarez, Miguel Armenta, Salvador Juárez y Gerardo Medrano por su guía y soporte para la buena finalización de este trabajo.

Por otro lado quiero agradecer a mi familia que me dió el apoyo y la confianza necesaria para lograr mis objetivos, especialmente a Maru Tezcucano y León Gual quienes nunca me dejaron flaquear, me motivaron y tuvieron también fé en éste proyecto.

Finalmente agradezco a mis amigos de la prepa y de la ENAP por apoyarme en todo momento, interesarse en este proyecto, pero principalmente por compartir conmigo tantos momentos únicos e inolvidables.



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	07
CAPÍTULO 1 IDENTIDAD NACIONAL.....	09
1.1 Identidad nacional.....	11
1.2 Situación actual en el mundo.....	13
1.3 Identidad Nacional Mexicana.....	15
1.4 El diseño en nuestra identidad nacional.....	23
CAPÍTULO 2 PEDAGOGÍA.....	25
2.1 Los niños y la educación: el futuro de México.....	27
2.2 Programa Nacional de Educación.....	29
2.3 Programa de Educación Preescolar.....	31
2.3.1 Propósitos fundamentales.....	32
2.3.2 Campos formativos.....	33
2.3.2.1 Desarrollo personal y social.....	34
2.3.2.2 Exploración y conocimiento del mundo.....	35
2.3.2.3 Expresión y apreciación artísticas.....	37
2.4 Psicología de la educación.....	39
2.4.1 Teoría constructivista.....	40
2.5 Juegos didácticos.....	41
2.6 Lotería.....	43
2.7 Cómo aprenden los niños-proceso de aprendizaje.....	44
2.7.1 Esquemas mentales.....	45
2.7.2 Procesos que generan y adaptan esquemas.....	46
2.7.3 La memoria.....	47
2.7.4 Esquemas y memoria trabajan conjuntamente.....	48
2.7.5 Aprendizaje.....	48
2.7.6 La atención.....	49
2.7.7 La diferenciación y la generalización.....	50
2.7.8 Relación y correspondencia.....	50
2.8 La lotería: cómo usa y apoya estos procesos.....	51
2.9 El aspecto social como parte del aprendizaje.....	53



2.9.1 Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).....	54
2.9.2 Andamiaje.....	56
2.9.3 Influencia familiar en el aprendizaje.....	57
2.9.4 La importancia de las interacciones sociales por su influencia en el aprendizaje.....	58
2.10 La lotería: cómo usa y apoya estos procesos y su relación con los procesos sociales.....	59
2.11 Expresión diferente de apreciación.....	60
2.11.1 Apreciación.....	61
2.11.2 Expresión.....	62

### CAPÍTULO 3 ILUSTRACIÓN..... 65

3.1 Definición y función de la ilustración.....	67
3.2 El papel del ilustrador.....	73
3.3 Medios en los que se desarrolla el ilustrador-campo laboral.....	75
3.4 Ilustración didáctica-función.....	77
3.5 Público-objetivo.....	79
3.6 La importancia de la imagen.....	81
3.6.1 La imagen como punto de partida.....	81
3.6.2 La imagen como referente.....	81
3.7 Depuración de la realidad-proceso que imita el ilustrador y el diseñador.....	83
3.7.1 Niveles de depuración = Nivel de iconicidad.....	86
3.8 Nivel de iconicidad en las ilustraciones de la lotería.....	87

### CAPÍTULO 4 PROCESO CREATIVO..... 95

4.1 Proceso Creativo.....	97
4.2 Aspectos de ilustración.....	102
4.2.1 Tamaño.....	102
4.2.2 Formato.....	103
4.2.3 Nivel de iconicidad.....	103
4.2.4 Calidad.....	104
4.2.5 Técnica y color.....	105
4.2.6 Volumen.....	107
4.2.7 Planos.....	109
4.3 Aspectos de diseño.....	110
4.3.1 Diseño de las tarjetas.....	110
4.3.2 Diseño de las tablas.....	113



Dinámica del Juego.....	114
Lotería.....	117
Apéndice de Cuadros Sinópticos.....	135
Conclusiones.....	147
Bibliografía.....	149



# INTRODUCCIÓN

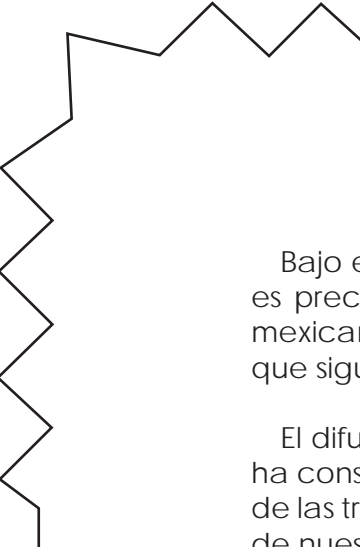
¿Quiénes somos? ¿Qué es lo que nos identifica como mexicanos y nos diferencia de los demás países del mundo?

En la actualidad existe en nuestro país un problema de suma importancia que concierne a todos y cada uno de los mexicanos, se trata de la desvalorización de nuestras raíces, costumbres y tradiciones que, aunque están presentes muchas de las veces en situaciones de nuestra vida cotidiana, ignoramos que lo son, de donde surgieron y porque razón son así; esto es parte de una cultura general que nos ayuda a reconocernos y sentirnos pertenecientes a una nación.

La peor de las consecuencias de esta situación es una Identidad Nacional débil, frágil, que tiende a desmoronarse en cualquier momento, a ser absorbida por "prioridades actuales" resultado de la falta de control del mimetismo, la tecnología y la globalización.

Ésta situación se hace evidente cuando nos damos cuenta que el mexicano busca el modo de vida de los países ricos, imitar sus patrones, estilos y modas, relegando y muchas veces olvidando lo que lo caracteriza; ejemplos, los podemos encontrar de cualquier índole y en cualquier extracto social, tal es el caso de la celebración tan generalizada del Halloween, que aunque no ha logrado reemplazar nuestro festejo de día de muertos, tiene mucho auge y aceptación entre la población sobre todo cosmopolita al ser un factor más comercial. En lo que refiere a nuestras etnias, se están dando casos en los que por querer "integrarse" a la sociedad ya no usan sus vestimentas tradicionales creyendo que la "ropa moderna" les dará un mejor status al igual que olvidar su dialecto. Por otro lado, el uso excesivo entre los niños de consolas para video juegos y de aparatos electrónicos (computadoras, televisiones) como entretenimiento, reemplaza a otros tan recreativos, tradicionales y de esparcimiento como lo son el juego con el trompo, con el balero, el yo-yo, y aquellos que requieren de una convivencia en grupo como el juego con el resorte, la reata, las canicas y la rayuela, siendo prácticamente conocidos sólo en las zonas marginadas de nuestro país, esto es parte de lo que identifica a nuestros pueblos.





Bajo estas determinaciones, es que considero necesaria y urgente la difusión de nuestra cultura, que es precisamente la que nos abrirá el panorama para comprender nuestra identidad y cualidad de mexicanos, para poder darnos cuenta de la riqueza que en gran medida hemos heredado de culturas que siguen admirando a muchos alrededor del mundo con sus creencias, ciencia y arte.

El difundir nuestras tradiciones eliminará la mimetización al promover, propagar y extender lo que se ha considerado como una obviedad hasta este momento; al informar, comunicar y divulgar el por qué de las tradiciones y su importancia para nuestra sociedad, para así revalorarlos y retomarlos como parte de nuestra identidad.

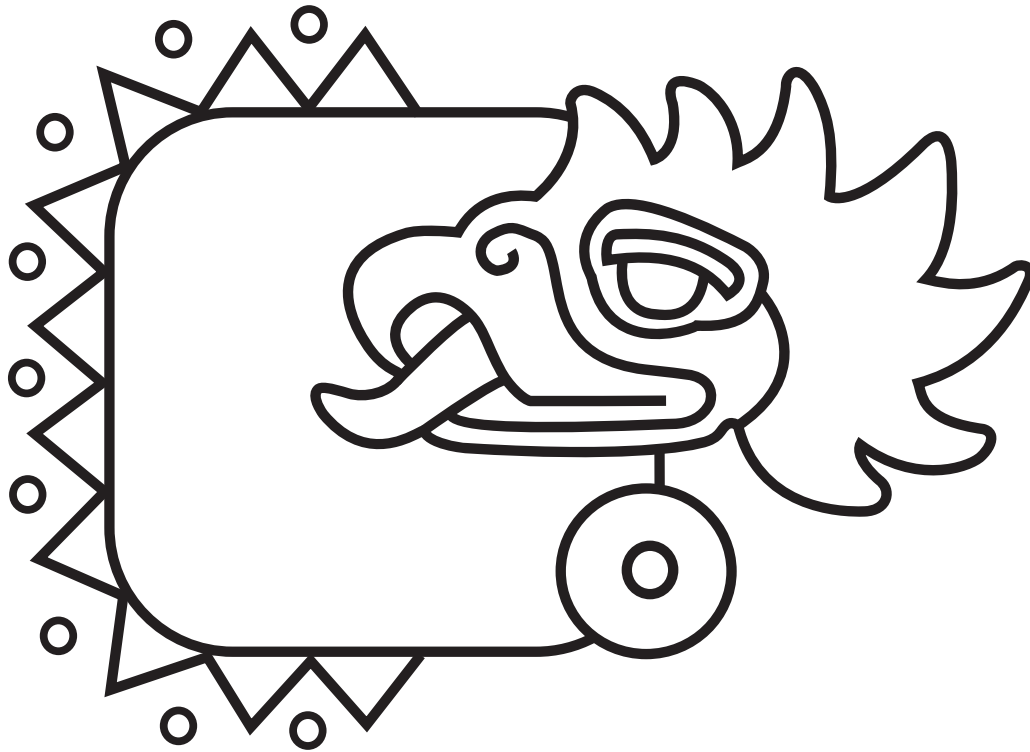
El reconocimiento y la valorización de esta problemática nos lleva a plantear soluciones que fomenten y difundan lo que nos caracteriza y da nuestra cualidad de mexicanos, como la que propongo con este proyecto gráfico, el que con el fin de alcanzar el objetivo considera a los niños preescolares como el público idóneo para fomentar con más ahínco el tema en cuestión, al ser esta una de las etapas trascendentales en la vida de todo ser humano por brindar las bases necesarias para la vida adulta, en la que se tiene una mayor percepción, empiezan a reconocerse como individuos y también como mexicanos.

Es así que podemos decir que el propósito de éste proyecto, es ayudar por medio de la ilustración en un juego didáctico a la educación preescolar, apoyar a este sector en la difusión de nuestra cultura rescatando de este modo nuestras raíces, costumbres y tradiciones que son finalmente, lo que nos hace diferentes, lo que nos identifica como nación y une como mexicanos; esto al mismo tiempo, aclarará y diferenciará lo que no nos pertenece y hemos adoptado por influencias culturales externas que aunadas a un problema de globalización, desvalorización e indiferencia esta acabando con nuestra identidad, con nuestra peculiaridad.

De esta manera estaremos atacando el problema al enseñarle a nuestros niños la cultura de la que forman parte; así mismo, este juego funge como material didáctico al ser un apoyo para la educación y con ello para quienes la imparten.

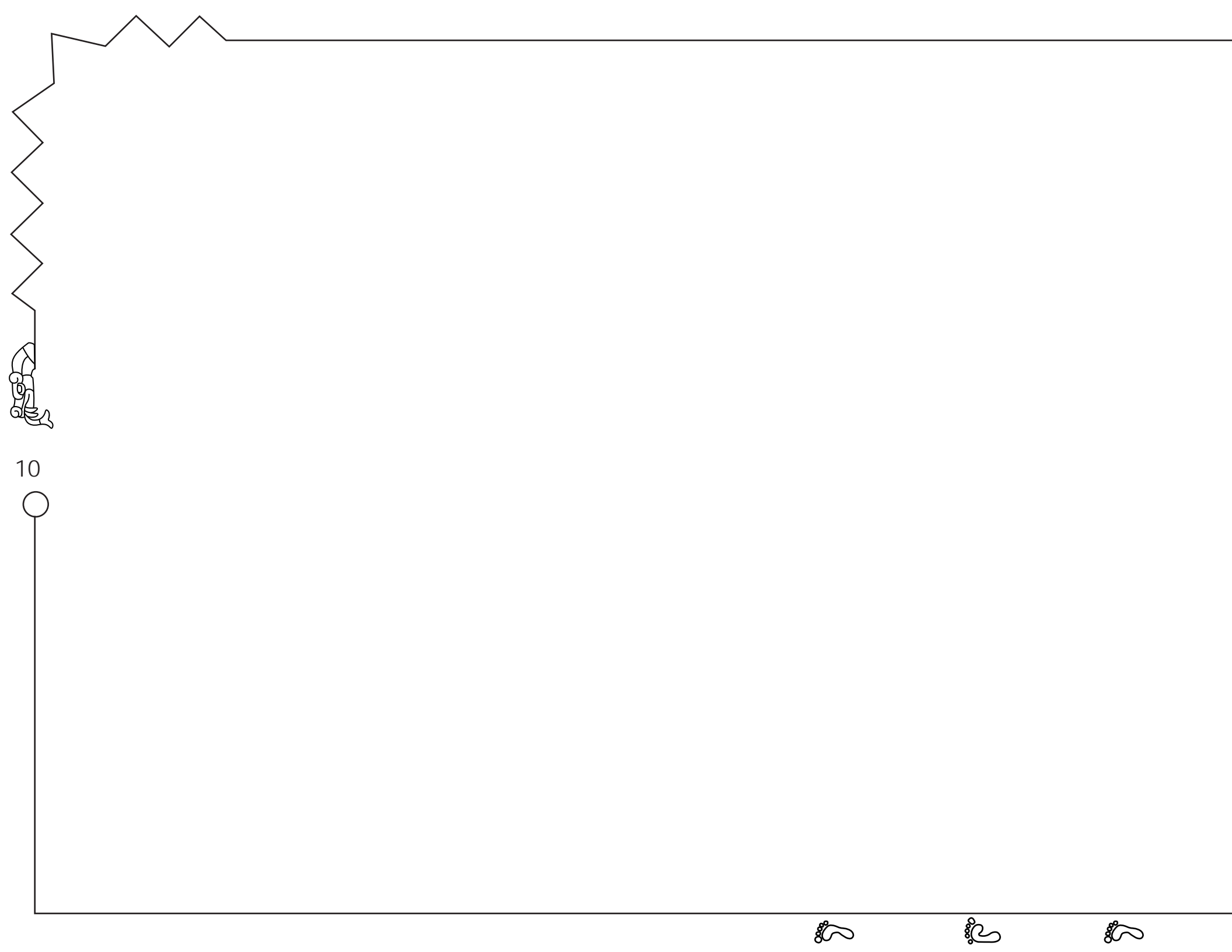






# Identidad Nacional





# Capítulo 1

## 1.1 IDENTIDAD NACIONAL

Una nación es una comunidad que se comporta como una persona colectiva, que trasciende en el tiempo, que tiene algo que la caracteriza y hace diferente de las demás sociedades, es decir, peculiaridades que son parte de una esencia única, siendo ésta entre otras cosas sus mitos, símbolos e historia; es esto lo que conforma su identidad colectiva, una identidad nacional en la que las personas pertenecientes a un lugar de nacimiento común u origen se logran identificar.

La Historia, como ciencia, trabaja sobre los hechos del pasado, hechos que ayudan a la identificación de una nación al dar una definición de un mundo entre todos los demás posibles.

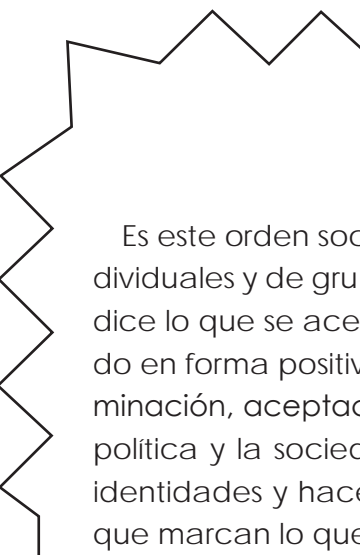
Lo que debemos tomar en cuenta, es que el historiador hace la selección de los hechos decidiendo así lo más importante del pasado, de este modo, se pueden derivar modificaciones e incluso omisiones dejando con ello consecuencias simbólicas y políticas. Aunque por otro lado, debemos reconocer que el trabajo del historiador es un esfuerzo por conocer su pasado, por obtener un autoconocimiento.

Cuando esta selección de hechos y las combinaciones de referencias dan rasgos y peculiaridades sociales de una manera eficaz, ayudan a la construcción de un patrimonio que va a distinguir a la colectividad.


Parte de la historia de las naciones es el haber pasado por diferentes etapas, evoluciones y mutaciones en el proceso social, en el orden social.

---





Es este orden social también parte fundamental en la formación de las identidades individuales y de grupo, el que nos deja ver cómo está conformada nuestra sociedad, nos dice lo que se acepta y no se acepta, cómo es que algo o alguien puede ser reconocido en forma positiva, negativa, como igual o superior, aclarando así los procesos de dominación, aceptación o equidad; manifiesta así mismo las relaciones entre la sociedad política y la sociedad civil al legitimar o deslegitimar prácticas y creencias, jerarquizar identidades y hacer relaciones de género por medio de sus leyes, ya que son éstas las que marcan lo que está y no permitido; las normas.



De este modo, las leyes al ser de carácter normativo, imponen modelos de conducta y son al mismo tiempo una dirección de estas. Dichas leyes se encuentran en la construcción lingüística llamada Constitución, que tiene como finalidad ser una forma de mediación específica para mantener el orden dentro de una sociedad.

12

Al referirnos a las constituciones como construcciones lingüísticas abrimos una pauta para mencionar la importancia que del mismo modo tiene la lingüística en relación a la formación de las identidades nacionales.

Es por medio de la lingüística y del lenguaje que se expresan en textos y acciones verbales fenómenos asociados con asuntos del Estado, la política, la nación, incluso temas relacionados con la identidad nacional; así mismo la investigación lingüística comprende los estudios literarios, la sociología de la literatura y el análisis del discurso, que al igual que los antes mencionados ayudan por medio de sus textos a ver los diferentes modos de pensar a través del tiempo, dejando ver las características contextuales de un momento determinado y las condiciones sociales que marcaron esa época, siendo con ello

en muchas ocasiones un apoyo para la historia, que, como ya se ha dicho, forma parte de estas identidades.

Ésta forma de expresión desde la cual se pueden analizar también las constituciones, nos permite identificar muchas de las cosas que caracterizan a las naciones marcando esta diferencia tan importante entre una y otra.

Así como la Historia, la sociedad y la lingüística pueden ayudar a reforzar de manera positiva la identidad nacional dando ese sentido de unidad y satisfaciendo la necesidad de pertenencia a un grupo, se puede llegar al otro extremo, el lado negativo, creado muchas de las veces por intereses políticos que en ocasiones plasman normas que favorecen a los grupos de poder económicos y políticos del país, donde los propósitos de la nación son aparentemente del conjunto cuando en realidad se traducen a los intereses de unos cuantos, es decir, no son los intereses del pueblo o la nación sino del grupo en el poder.



Es aquí donde encontramos una gran diferencia entre nacionalidad y nacionalismo, ya que el primero busca fortalecer la conciencia nacional mientras que el segundo un sentimiento nacionalista cuya consecuencia natural es el racismo y la xenofobia, generadores de violencia porque no aceptan diferencias.

## 1.2 SITUACION ACTUAL EN EL MUNDO

Actualmente vivimos en una época en la que la opresión, los enfrentamientos entre las fuerzas sociales a través del poder económico y político, las carencias, el hambre, la indiferencia ante el dolor, la violencia, las guerras, y con ello la deshumanización son el pan de cada día.

Sufrimos cambios constantes en nuestros modos de vida que se dan entre otras razones por las migraciones, la producción en diversos territorios y los acuerdos de libre comercio que traen como consecuencia lógica el mimetismo, las mutaciones en las identidades, la interculturalidad.

Es una época en la que se vive una globalización, es decir, una uniformidad en los estilos de vida y en los modos de consumo, por la que "ha surgido una civilización y cultura de carácter planetario"<sup>1</sup> impuesta por los países ricos como forma de control a nivel internacional; en la que la industria, la informática y el consumo en sí se centran en el mercado teniendo como motivación la acumulación de capital, resultado de sociedades capitalistas.

Éste, es un mundo en el que la "tecnología va a la conquista del Universo"<sup>2</sup>, muchas de las cosas que nos rodean son parte de ella y en muchas ocasiones son ya una necesidad para mantenerse comunicado, informado e ir a la vanguardia; tal es el caso del internet y la telefonía celular, los cuales evidencian no sólo la evolución histórica de la comunicación internacional sino una red de comunicaciones en expansión que tras-



1 BÉJAR, Raúl y ROSALES, Héctor. **La Identidad Nacional Mexicana como problema político y cultural**. Sitio web: UNAM. consultado el 24/03/2009 URL: [www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/pon9.htm](http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/pon9.htm)

2 Idem.



pasa fronteras. Es por ello que en otros rubros la misma tecnología debe abrir paso a la ética ya que la comunicación y su tecnología se desarrollan al servicio del poder militar y civil.



Son, estos "medios de comunicación que ponen en contacto todos los lugares a través de imágenes y sonidos, los que paradójicamente han introducido nuevas formas de separar y dividir a las poblaciones"<sup>3</sup>. En la gran mayoría de los países "son minoritarias las clases sociales que cuentan con los medios para transformarse en sujetos participantes"<sup>4</sup>, ya que son las clases altas las que tienen el acceso a la tecnología. Así mismo, la comunicación al encontrarse

en los procesos de modernización e internacionalización (globalización), devasta las peculiaridades de formas de vida de cada lugar así como sus tradiciones y cultura; en cualquier parte tanto en Europa como en América se crean y se siguen "ídolos" como patrones de conducta, de belleza, etcétera.

Esto sólo refleja la potencialidad, alcance e influencia en el comportamiento que tienen los medios masivos a nivel mundial.

Una gran consecuencia de ello es que en muchos países el Estado en pro del capitalismo esta absorbiendo y muchas veces reivindicando a grupos étnicos, sintiendo éstos últimos su "pérdida de patria", de identidad.

Es así como surge el rechazo y negación de intelectuales y algunas etnias al mimetismo, causando confrontaciones y conflictos interétnicos e ideológicos.



3 BÉJAR, Raúl y ROSALES, Héctor. Ob.cit.

4 Idem.



## 1.3 IDENTIDAD NACIONAL MEXICANA

México es producto de esta modernidad que se está viviendo, es un país que como muchos basa su economía en el capitalismo, y por ello en el trabajo, donde el cuerpo humano está desgastándose día con día con el fin de obtener riqueza.

Al respecto, Marx habló del fetichismo de la mercancía, consideraba que los capitalistas adoraban al dinero como si fuera un dios, porque el objetivo e impulso del capitalismo es la ganancia que se obtiene por medio de la producción de mercancías.

Así, de una u otra forma vivimos no sólo con el capitalismo, sino también con un consumismo que va en aumento llegando incluso a disfrazar de calidad y de atributo estas mercancías con el único fin de generar más ingresos, haciendo de lado muchas veces su verdadero valor de uso, de utilidad.

Esto, aunado a los intercambios culturales mencionados, afecta a todos los países, es un problema a nivel mundial, pero concretamente hablando del nuestro, éste se encuentra inmerso en una crisis que pone en riesgo nuestra identidad nacional y en peligro a la nación como soberana e independiente debido a estos cambios constantes que se han dado a lo largo del tiempo de manera tan sutil como para percatarnos de ello.

“La premisa que se adopta es que la identidad nacional mexicana no está dada como realidad cristalizada y acabada, sino pensable como dándose en un proceso de construcción y reconstrucción”<sup>5</sup>.

---

5 BÉJAR, Raúl y ROSALES, Héctor. Ob.cit.



De éste modo encontramos que el problema de definir lo que es México y ser mexicano, así como la interrogante del ser y devenir de la nación, se ha planteado en otros momentos de nuestra historia, en los que se generaron grandes vacíos que obligaron al cuestionamiento y la reflexión.

Dos de estos momentos cruciales que propiciaron una reformulación de nuestra identidad se dieron el primero, con el término de la dominación española, con lo cual se dio "fin a un mundo" para dar inicio a otro; y, el segundo, en la segunda y tercera década del siglo XX como consecuencia de la Revolución Mexicana.

Hacia la mitad del siglo XIX para justificar la nueva nación, se recurrió por una parte, a los límites naturales: ríos, penínsulas y montañas ayudaron a la identificación nacional. Sin embargo, el modelo europeo de "nación", es decir, su concepto de lo que una nación debía ser cruzó el Atlántico.

Según "este modelo tan perfecto en el papel y tan imperfecto en la práctica"<sup>6</sup> nación es: "un espacio delimitado por fronteras naturales, poblada por hombres que hablan el mismo idioma y que practican la misma religión y están unidos entre ellos por un espíritu nacional no bien identificado. El Estado administra a estos hombres y concede algunos derechos a las eventuales minorías. La relación entre Estado y ciudadanos es ejercida en régimen democrático, con garantías de plena libertad para todos los ciudadanos"<sup>7</sup>.

Como es de esperarse éste modelo europeo no encajó en la realidad americana del siglo XIX, donde la diversidad cultural era evidente, las mayorías étnicas no gozaban de igualdad y por lo mismo tenían pocos derechos. El mundo político americano se proponía de hecho "civilizar" a la población india, la cual consideraban como "inculta y bárbara", por lo que debían ser verda-



6 BLANCARTE, Roberto. **Cultura e Identidad Nacional. México:** Edit. Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes, Fondo de Cultura Económica, 1994. p. 21.

7 Idem.





deros ciudadanos para formar parte de la nación; esto, desde luego, dio pie a que se les siguiera considerando como ciudadanos de segunda clase.

Así, dejando de lado las clases sociales, ¿cómo podían apropiarse de una identidad nacional con tantas diferencias en la nación, donde había tan diversos puntos de vista e inconformidades opuestas?

Desde nuestra independencia, todos los grupos sociales han buscado identificarse con algo, tener una identidad o esencia nacional, identidad que han “logrado” rescatando una supuesta tradición o construyendo una nueva en base a la apropiación de valores y símbolos nacionales.

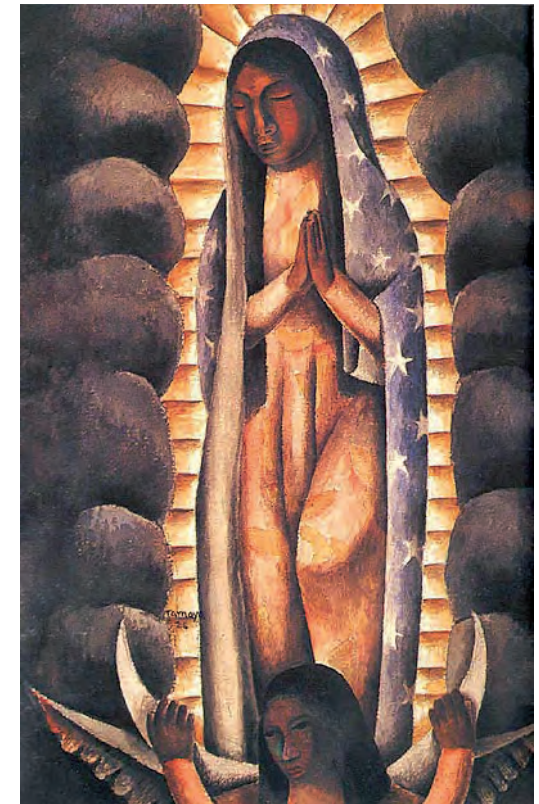
En tiempos pasados ésta identidad nacional ha estado ligada firmemente con la religión, en la cual, algunos buscaron reafirmar nuestra esencia y raíces culturales. Este hecho, se da a partir de la conquista española y su imposición

del catolicismo, con lo que se desplazaron y “destruyeron” los dioses “paganos” de nuestras culturas indígenas, quienes al no querer perder sus creencias y cultura originaron un sincretismo religioso, resultado de la mezcla entre las ideas del conquistador y las del conquistado.

Es entonces, cuando todavía existía cierta resistencia indígena al catolicismo, que en el Cerro del Tepeyac hace su aparición al indígena Juan Diego la Virgen de Guadalupe, la cual se muestra a semejanza de una mujer indígena, razón por la que también se le conoce como la Virgen Morena. El sentirse identificados con esta imagen, aunado al hecho de que la aparición fuese a un indígena, ayudó a que el catolicismo cobrara fuerza entre esta mayoría.

Así, esta esencia y raíz cultural religiosa se confirma y ve materializada con el símbolo de la Virgen de Guadalupe como el único elemento estable de la nacionalidad.

Es en base a lo anterior, que la religión ha sido en diversos momentos utilizada como símbolo nacional, incluso con fines políticos como pudo ser pre-





cisamente el guadalupanismo respondiendo a diferentes movimientos sociales; basta para ello recordar al cura Don Miguel Hidalgo y Costilla, quien utilizó como estandarte la imagen de la Virgen Morena para liderar el movimiento de independencia en nuestro país. El catolicismo, realmente es algo que aún en la actualidad une a las mayorías en México, es y forma parte de nuestra identidad.

Por otro lado, en otros momentos caóticos de nuestra historia, la identi-

dad nacional se ha buscado reforzar y apoyar elevando el nivel educativo, cultural y con ello artístico de los mexicanos tal como lo hizo José Vasconcelos en respuesta a su creciente inconformidad con nuestra dependencia cultural europea y estadounidense.

Del mismo modo los grandes muralistas mexicanos pusieron resistencia a esta dependencia buscando sus propias raíces nacionales. Claro ejemplo de ello lo encontramos en el pintor Diego Rivera, que al igual que su esposa la pintora Frida Khalo entre otros, plasmaron en sus obras de arte lo mexicano y lo que pudiera representarlo independientemente de sus inconformidades sociales.

Así tenemos entonces que para muchos lo fundamental era la existencia de “un arte eficaz artísticamente y elevado moralmente que en todo caso, sin proponérselo, contenga la nacionalidad, lo refleje y aporte medios críticos para experimentar una conciencia nacional”<sup>8</sup>.

Esto, era así mismo, lo que el Estado necesitaba, una cultura para solucionar “en el ámbito del arte lo que la política no aspiraba a resolver en la práctica”<sup>9</sup>.

La antropología, por su parte, también ha planteado ideas y aproximaciones a la especificidad mexicana, 3 son a mí parecer las categorías básicas: indianismo, occidentalismo y mestizaje.



8 BLANCARTE, Roberto. **Ob.cit.** p. 15.

9 Idem.



a) indianismo: Según algunos autores así como muchos movimientos sociales, lo que caracteriza la identidad nacional mexicana en sus aspectos esenciales es lo indígena, por ser lo más autóctono y original de estas tierras al haber sido los primeros pobladores.

b) occidentalismo: Contrario al anterior, defensores de esta categoría afirman el carácter occidental de la identidad mexicana, el cual, se forjó desde la colonización al anular los valores y creencias anteriores cambiando idioma, normas y religión. Así, según este punto de vista, los aspectos que nos separan del original occidente son relativamente pequeños, y concluye, que los componentes culturales indígenas que aún sobreviven tienden a desaparecer con esta actual modernización.

c) mestizaje: Sostiene que en nuestro país existe tanto una identidad nacional,

como una cultura propia que la caracteriza, siendo estas resultado de una síntesis de diversos elementos culturales provenientes de las diferentes sociedades que la conformaron, indígenas, europeos y africanos. Esta idea, que ha sido la más aceptada sobretodo entre las élites intelectuales ha favorecido hasta cierto punto la idea de igualdad entre los habitantes, aunque no es del todo asumida ni aceptada por todos los mexicanos.

Ante este problema de identificación cultural Octavio Paz comentó:

“El mexicano no quiere ser ni indio ni español, tampoco quiere descender de ellos. Y no se afirma en tanto que mestizo sino como abstracción: es un hombre. Se vuelve hijo de la nada. El empieza de sí mismo”<sup>10</sup>.

Con pensamientos tan radicales como lo son en su caso el indianismo y el occidentalismo aún vigentes en la actualidad nos podemos dar cuenta de que en México hay una falta de identidad, “que carecemos de la terminología adecuada para describir nuestra propia realidad, que debemos dar nombre a los procesos que nos afectan”<sup>11</sup>.

Tenemos que contextualizar, “explicar la cultura mexicana; conceptos no cuestionados durante mucho tiempo como nacionalidad, nacionalismo, cultura o identidad nacional requieren de una reformulación”<sup>12</sup> en nuestro país, porque “de la misma manera que a finales del siglo XVIII y principios del XX, estamos en presencia de un tercer momento cumbre de cuestionamiento y derrumbe de ideologías tradicionales y por lo mismo de redefinición de nuestra nacionalidad”<sup>13</sup>.

10 BÉJAR, Raúl y ROSALES, Héctor. Ob.cit.

11 Idem.

12 Idem.

13 BLANCARTE, Roberto. Ob.cit. p. 18.



Esta crisis moral y de nacionalidad debida a una identidad colectiva tambaleante, amenaza la preservación de nuestra cultura a favor de una global con la unificación de valores, costumbres y tradiciones en aras de un mercantilismo en donde nuestra especificidad y autenticidad se están perdiendo.

Las cosas más sencillas y a la vez complejas que identifican a nuestro país como la tortilla, el tequila, el pulque y el ranchero mexicano deben tener su justo valor, es decir, nuestras costumbres y creencias populares; reconociendo y diferenciando así lo propio de lo ajeno.

Se debe tener conciencia además, no sólo de lo que nos puede afectar este proceso tecnológico y de globalización con esta pobre identidad, sino también del daño que nos esta causando el expansionismo estadounidense, ya que Estados Unidos con su cercanía geográfica e historia ha tenido una gran penetración cultural en nuestras costumbres nacionales.

En este sentido, se tiene por un lado, una aceptación y atracción por el "american way of life", y por el otro, un profundo rechazo a su intervencionismo y ésta penetración cultural, así como una fuerte reacción hacia los malos tratos que reciben los trabajadores indocumentados y la situación en la frontera. De este modo tenemos que "para muchos mexicanos de todas las clases sociales el modelo estadounidense es un modelo a seguir y al mismo tiempo una amenaza permanente"<sup>14</sup>.

Claro ejemplo de su influencia cultural es la celebración del Halloween en nuestro país, que desplaza muchas veces nuestra fiesta tradicional del día de muertos, costumbre que

surge desde tiempos prehispánicos.

Por si esto fuera poco, existe otro problema que debemos enfrentar debido a que por su magnitud separa a una ya minoría pero no por ello menos importante en nuestro país: los indígenas.

Existen dos visiones del indígena y de su mundo, siendo su "imagen" lo único que realmente ha interesado con el transcurrir del tiempo, "no el indio real de carne y hueso empobrecido y marginado ... objeto de desprecio y compasión. El indio como imagen mítica o abstracta sirve para justificar un determinado proyecto criollo o nacional, pero cuando se trata del indio real, el interés disminuye y se plantea incluso como un problema para el desarrollo e integración nacional, en la medida de su diversidad y alejamiento de la cánones occidentales"<sup>15</sup>.

Es por ello que lo que nuestro país necesita es no repetir el error que se ha cometido en otras épocas, en las que

14 BLANCARTE, Roberto. Ob.cit. p. 13.

15 Ibid p. 10.





el distanciamiento ente los grupos ha hecho imposible la formación de un frente común; se debe definir nuestra nacionalidad sin términos excluyentes, porque un proyecto nacional tiene que contar con todas las fuerzas reales de la nación y por ende ser tomadas en cuenta; así como durante el siglo XIX no se podían declarar como únicos representantes de nuestra identidad indígenas o criollos, en la actualidad no lo pueden hacer indígenas ni mestizos, ya

que debemos asumir que aunque somos prácticamente un pueblo mestizo tanto cultural como biológicamente, aún existen etnias que son parte de nuestra nación y que deben contar con los mismos derechos para lograr una verdadera igualdad social y un respeto por la diversidad.

De este modo "la idea de llevar a cabo un proyecto nacional común no debería significar acabar con las diferencias, sino el unir a todos los habitantes de una nación en un esfuerzo colectivo más allá de sus necesarias discrepancias"<sup>16</sup>, en donde México seamos todos.

Sólo así, forjaremos una real identidad nacional en la que cada uno como mexicano nos identifiquemos, con la que seamos reconocidos ante el mundo y con la que nos podamos defender de las amenazas que ponen en peligro esta identidad.

Es tiempo de "revalorar lo que es México, lo que es ser mexicano y el orgullo de serlo y como dijo Carlos Fuentes de aquilatar el reino de las pequeñas cosas de México, porque son esas lo más grande de nuestro país"<sup>17</sup>.

Solo entonces, cuando estos elementos que conforman nuestra identidad sean reconocidos, se podrá montar una idea de lo que es nuestra nación y una "serie de problemas (sistema constitucional, organización económico-social..) en verdad podrán ser entendidos e incorporados en un sistema orgánico que corresponda a las necesidades reales de la nación mexicana"<sup>18</sup>.

16 BLANCARTE, Roberto. Ob.cit. p. 18.

17 FRÍAS, Julio. "El Diseño y la Ilustración en la Identidad Nacional". **Cuarto Catálogo de Ilustradores**. México. (sin publicar).

18 BLANCARTE, Roberto. Ob.cit. p. 34.



Así mismo, tenemos que darnos cuenta que el desarrollo económico y tecnológico no significan necesariamente el aniquilamiento de las culturas tradicionales; ejemplo más obvio no podemos tener que en Japón y Hong Kong, países que han sabido tener y lo más importante mantener un equilibrio entre esta tecnología y su cultura, ya que aunque han cambiado a lo largo del tiempo contextos y modos de pensar conservan su unidad y diferenciación, su especificidad, sin pelearse con el modo de vida actual.



El comienzo de nuestra identidad estaría delimitado por lo que nos diferencia de lo demás como mexicanos, siendo parte de un todo pero conservando nuestras diferencias.

Obviamente vivimos ya en una sociedad en la que recibimos y acogemos parte de alguna otra cultura, pero deberían ser sólo esas cosas que han hecho crecer a la humanidad, como es el caso de la escritura alfabética, la imprenta y con ello libros que traen el conocimiento y riqueza cultural de otras regiones; sin embargo como ya se ha dicho, esto no debe opacar, aniquilar, ni hacer de lado nuestras raíces culturales, porque aunque exista una cultura global que esta presente en cada uno de los países alrededor del mundo, cada uno debe tener una identidad que lo hace único; el error esta por una parte en adoptar costumbres que no nos pertenecen.

Sería una cuestión de adaptación, de lograr nivelar ambas cosas para que puedan coexistir, para no olvidar nuestras raíces, quienes somos, para no dejarnos mimetizar y conservar nuestra autenticidad y al mismo tiempo abrimos a la modernidad.

---



## 1.4 EL DISEÑO EN NUESTRA IDENTIDAD NACIONAL



Si recordamos el movimiento muralista en nuestro país como una forma de encontrar y preservar nuestra identidad, así como su impacto en México y alrededor del mundo con artistas que ahora son reconocidos no sólo por su calidad técnica, sino por lo que lograron reflejar en sus obras de arte, nos daremos cuenta que consiguieron su objetivo al dar respuesta a una necesidad de la época, lo que permitió además exportar sus valores y cultura nacional.

Artistas como el grabador Guadalupe Posada hicieron que se revaloraran aspectos culturales que son parte de nuestras tradiciones desde las culturas prehispánicas.

De este modo, así como en aquellos momentos de nuestra historia supieron dar una identidad a su nación pintores, muralistas y grabadores, también "diseñadores e ilustradores mexicanos han sabido plasmar las costumbres y actitudes de su cultura"<sup>19</sup>.

Actualmente se ha podido demostrar "que cuando bien aplicado el diseño éste puede ayudar a la prosperidad e identidad de un país"<sup>20</sup>, identificándolo y generando una identidad nacional moderna.

"Es tiempo de que la cultura del diseño nos ayude a rediseñar nuestra cultura y recuperar así el verdadero sentido de nuestra identidad"<sup>21</sup>; respondiendo de este modo a un momento en el que es necesario replantearla.

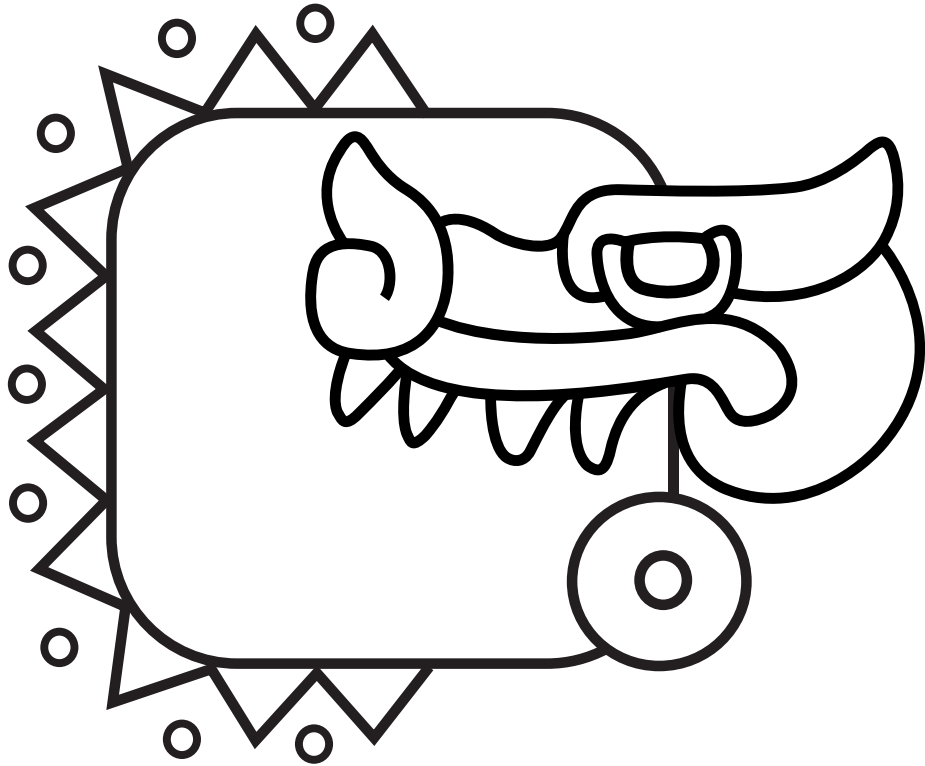


19 Julio Frías Peña. Ob. cit.

20 Idem.

21 Idem.

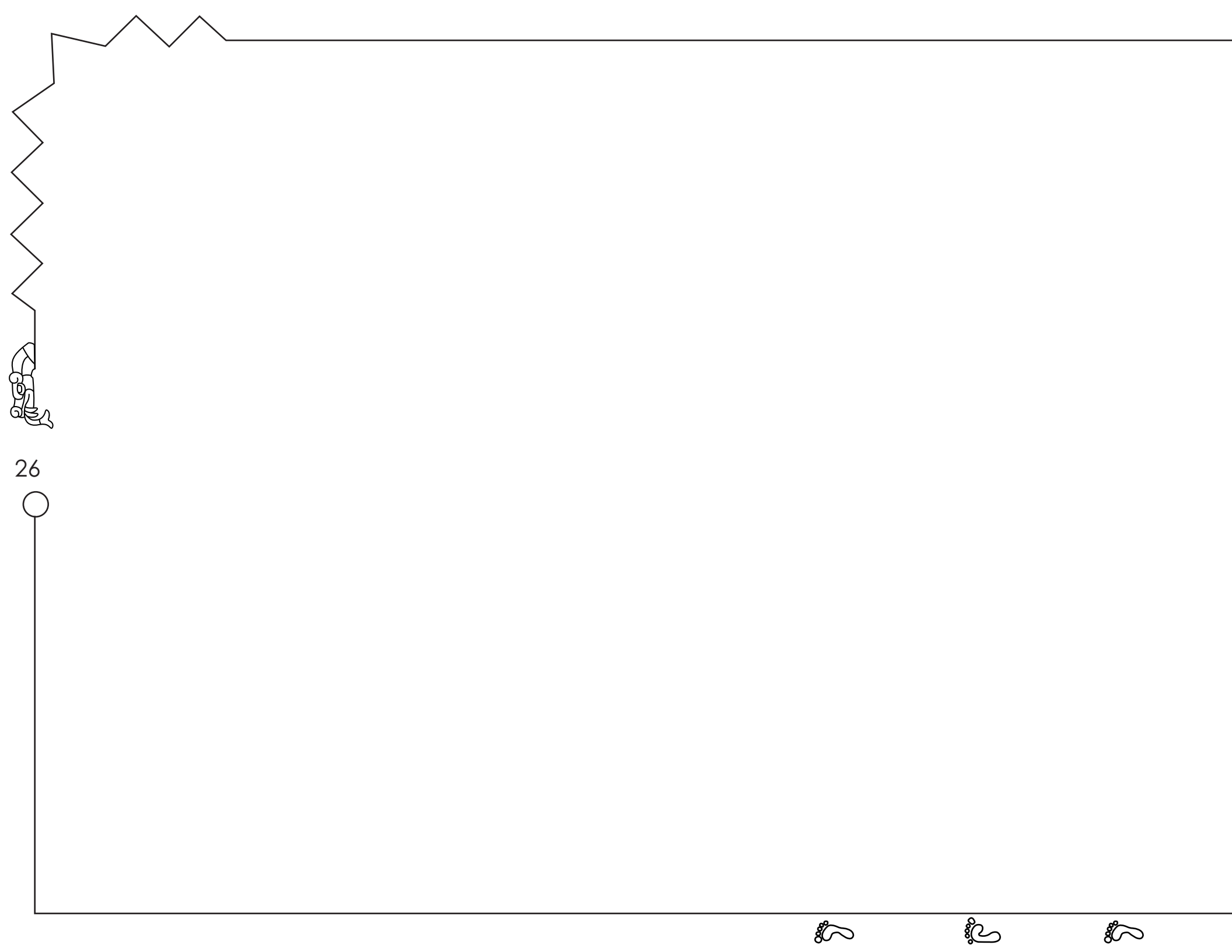




# Pedagogía







26



# CAPÍTULO 2

## 2.1 LOS NIÑOS Y LA EDUCACIÓN: EL FUTURO DE MÉXICO

Una vez comprendida la problemática que deja ver la urgente necesidad de que los mexicanos podamos llevar a cabo un proyecto nacional común, es decir, que logremos forjar una Identidad Nacional en donde todos nos identifiquemos; nos podremos dar cuenta de la importancia que tiene el poder fomentar desde edades tempranas nuestras creencias, valores y costumbres tradicionales, ya que la niñez se concibe como una etapa fundamental y única a lo largo de la vida de una persona, la cual, brindará las bases necesarias para la vida adulta; son nuestros niños los seres que formarán el México del mañana.

Es aquí donde juega un papel central y estratégico la educación básica para ofrecer a los futuros ciudadanos el bagaje cultural que necesitan y dar "aportaciones de gran valor para la consolidación de un sustrato común a los diversos sectores de la sociedad mexicana que, respetando la especificidad cultural de cada uno, y a partir de ellos, conformará la Identidad Nacional"<sup>22</sup>, ayudando así, a la construcción de una verdadera cohesión social y contribuyendo en la formación del México que queremos: orgullosamente fiel a sus raíces, en donde se de un respeto por la diversidad y un profundo sentido de unidad nacional; en donde como ya se ha dicho con anterioridad, México seamos todos.

---

<sup>22</sup> Programa Nacional de Educación 2001-2006. Sitio web: Gobierno del Estado de Aguascalientes. consultado el 24/03/2009 URL: <http://www.iea.gob.mx/inf-general07/dcs/leyes/plannac1.pdf>. p. 32.



De este modo, la educación apoya el fortalecimiento de dicha identidad permitiendo entre otras cosas hacer frente a la ya tan mencionada globalización que da “patrones” en las formas de trabajar, conocer, entretenerse e interrelacionarse, en pocas palabras “patrones de vida” de alcance mundial.

Para ello, es vital dar continuidad y generar un acercamiento a nuestra cultura; y, sobre todo, reconocer el carácter multicultural de nuestro país en donde existe “no solo una Identidad Nacional mexicana que por algunos años solía definirse como mestiza, sino muchas tantas como identidades regionales y étnicas existen en el país”<sup>23</sup>.



A esto se le llamaría una verdadera equidad, siendo esta la que a favor de la idea de igualdad pretende ayudar a los grupos que se encuentran en situaciones de especial vulnerabilidad, y la que también, logrará resolver los problemas que oponen la identidad local, regional o étnica.

De aquí el gran valor y trascendencia que tiene la educación básica para conseguir un objetivo tan elemental como

lo es precisamente, el que los niños de México no sólo conozcan su historia para saber sus orígenes, sino también sus costumbres y tradiciones que es lo que nos hace diferentes y nos identifica como nación ante el mundo.

Es por ello que este proyecto, está dirigido al sector de la sociedad que nos ayudará a fortalecer y fomentar nuestra identidad, es decir, los niños, específicamente los de edades tempranas que son los que se encuentran en la llamada segunda infancia (3 a 6 años), y para esto, es necesario que primero analicemos el enfoque que le dan a esta problemática de Identidad Nacional los programas educativos. (ver cuadro 1 en Apéndice)

23 Programa Nacional de Educación 2001-2006. Ob.cit. p. 32.





## 2.2 PROGRAMA NACIONAL DE EDUCACIÓN

Este programa cuenta con propósitos y objetivos muy bien delimitados que como proyectos definidos sigue ciertas líneas de acción.

Aunque el Programa fue creado para servir como guía general educativa durante el periodo 2001-2006, su construcción y por ende las metas que busca tienen una visión al 2025, ya que se está consciente del cambio paulatino que se irá generando en la sociedad con el apoyo educativo.

Además de considerar como es de esperarse, la importancia que tiene la educación básica para ayudar al desarrollo de todas las facultades del ser humano, es para este Programa Nacional de Educación de gran importancia, dar a los niños las bases necesarias que les den el conocimiento y aprecio de su patrimonio cultural.

Plantea acertadamente, la necesidad de que los mexicanos compartamos determinados valores fundamentales, valores que lograrán una cohesión social, una Identidad Nacional que romperá las barreras que aún existen en nuestro país haciendo diferencias sociales, étnicas, regionales y de género.

Por esto, reconoce "el carácter multicultural de la sociedad mexicana" y con ello, la diversidad en México, considerando que cada uno de los mexicanos con sus identidades regionales y étnicas dan aportaciones y pertenecen a esta gran sociedad mexicana, y promueve para lograrlo, una equidad social, es decir, una igualdad de derechos en todos los ciudadanos evitando de este modo privilegios de raza, religión, sexo, grupo, etcétera, eliminando también el prejuicio y la discriminación.



Aclara así mismo, que esta identidad ayudará a enfrentar esta globalización que se está viviendo alrededor del mundo “relacionando sociedades con muy distinto potencial competitivo y haciendo surgir nuevas formas de desigualdad e injusticia”<sup>24</sup>.

De esta forma la educación ayudaría a que la globalización no signifique un problema en nuestra sociedad, al saber que la solución, es fomentar nuestras creencias, costumbres y tradiciones de una manera eficaz para que contribuya a esta tan mencionada y esperada Identidad Nacional que nos identifica y diferencia de las demás culturas y sociedades.

Por último cabe mencionar que el Plan Nacional de Educación busca colaborar con la educación básica para un futuro mejoramiento económico, social y cultural en nuestro país, dando una educación que se pueda considerar de “buena calidad para todos”<sup>25</sup>, refiriéndose con ello no sólo a la calidad del material educativo sino también a la calidad y a una mayor especificidad en sus contenidos.

Al abordar de una manera general la educación el Plan Nacional, es la base y la pauta para la generación específica del Programa de Educación Preescolar.(ver cuadro 2 en Apéndice)



<sup>24</sup> Programa Nacional de Educación 2001-2006. Ob.cit. p. 38.

<sup>25</sup> Ibíd p. 03.



## 2.3 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Si partimos de la idea de reconocer y considerar la educación preescolar como un espacio que va más allá de ser un lugar exclusivamente de cuidado y entretenimiento, que cuenta con contenidos educativos relevantes que ayudaran a nuestros niños en su formación y al desarrollo de sus facultades , con metas muy bien delimitadas para fines determinados y no sólo como un nivel propedéutico, lograremos ver la importancia de esta etapa en la vida de cualquier ser humano, y, en este caso, el valor que tiene la educación en este momento para lograr los objetivos deseados, refiriéndonos concretamente a nuestra Identidad Nacional para este proyecto.

El Programa de Educación Preescolar surge bajo esta premisa y estima las capacidades y potencialidades que tienen los niños de esta edad, basándose para su elaboración en el desarrollo y aprendizajes infantiles; del mismo modo "se sustenta en la convicción de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en los ambientes familiar y social en que se desenvuelven"<sup>26</sup>.

Esta organizado a partir de competencias, que serían el "conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos"<sup>27</sup>; así su principal propósito es que el niño logre desarrollarse por medio del aprendizaje para poder utilizar el conocimiento adquirido en diferentes contextos y en su actuar cotidiano.

---

26 Programa de Educación Preescolar. México: Secretaría de Educación Pública, 2004. p. 22.

27 Idem.



De este modo, al centrar el programa y con ello el trabajo educativo en competencias, se da por hecho que la educadora y el educador al ser un factor decisivo en el avance de la educación debe buscar, desarrollar y diseñar situaciones didácticas que impliquen de alguna forma algún desafío para los niños y que propicien el avance paulatino en sus niveles de logro, siendo requerido para ello que piensen, propongan, distingan, cuestionen, expliquen, comparen y, sobre todo, trabajen en colaboración. (ver cuadro 3 en Apéndice)

### 2.3.1 Propósitos fundamentales

El programa cuenta con propósitos fundamentales, siendo estos los que definen la misión que tiene la educación en este nivel de desarrollo y a su vez, expresa los logros que se espera obtener en los niños; son en realidad una guía para el trabajo pedagógico.

Entre todos los propósitos fundamentales que ofrece el Programa de Educación Preescolar mencionaremos sólo algunos, que son los que dan el sustento a este proyecto; así tenemos que estos propósitos en específico lo que buscan de manera general es que los niños:

- “Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguas, tradiciones, formas de ser y de vivir); compartan experiencias de su vida familiar y se aproximen al conocimiento de la cultura propia.
- Reconozcan y aprecien la diversidad de género, lengua, cultura y étnia.
- Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para

apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno”<sup>28</sup>.

Son los propósitos fundamentales, los que dan pie a las diferentes competencias a favorecer en los niños preescolares mediante la intervención educativa, competencias que se encuentran agrupadas en diferentes campos formativos. (ver cuadro 4 en Apéndice)



28 Programa de Educación Preescolar. Ob.cit. p. 27, 28.





## 2.3.2 Campos formativos

Los campos formativos están conformados y estructurados a partir del tipo de actividad en que los niños podrán participar, desarrollando para ello competencias en específico para lograr aprendizajes.

Es importante mencionar, que a pesar de que cada campo cuenta con sus competencias y busca primordialmente reafirmar cierta área del conocimiento, no sólo se fortalece esa en particular, sino que se abarcan simultáneamente distintos campos del desarrollo humano, y lo que aparentemente resuelve una situación en específico podría ayudar en otro contexto, esto quiere decir, que los campos formativos no actúan de manera aislada, esto es, que se complementan e influyen mutuamente.

Dichos campos se dividen en 6:

- 1.- Desarrollo personal y social
- 2.-Lenguaje y comunicación
- 3.-Pensamiento matemático
- 4.-Exploración y conocimiento del mundo
- 5.-Expresión y apreciación artísticas
- 6.-Desarrollo físico y salud

Siendo para este estudio contemplados solo tres de ellos, que son los que corresponden a los propósitos fundamentales que ya hemos mencionado, que como es de esperarse, hacen referencia al área de conocimiento que nos interesa para este proyecto. (ver cuadro 5 en Apéndice)





### 2.3.2.1 Desarrollo personal y social

El objetivo de este campo es preferentemente ayudar a los preescolares a que puedan comprender y regular sus emociones, así como considerar las consecuencias de las mismas que se expresan en palabras y acciones; del mismo modo, busca fortalecer la capacidad para poder establecer relaciones interpersonales, ya que es definitivamente en la escuela donde ocurre gran parte del proceso de socialización.

Punto clave en este proceso es el lenguaje, el cual, juega un papel fundamental al “permitirles representar mentalmente, expresar y dar nombre a lo que perciben, sienten y captan de los demás”<sup>29</sup>.

Esto ayudará al mismo tiempo a que logren un autoconocimiento, su autoconcepto, lo que les permitirá entender las cosas que los hacen únicos y con ello reconocerse, es decir, entender algunos rasgos que los distinguen como el sexo al que pertenecen, así como también, otros rasgos que los hacen semejantes, todo ello en base a la comparación, al “explorar y conocer su propia cultura y la de otros”<sup>30</sup>.

Así se logra un proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares partiendo, como ya se ha mencionado en un principio, en la idea de que “los niños llegan al jardín con aprendizajes sociales influidos por las características particulares de su familia y del lugar que ocupan en ella”<sup>31</sup>.

Este campo de desarrollo personal y social se subdivide en dos, cada una con sus respectivas competencias a fortalecer:

<sup>29</sup> Programa de Educación Preescolar. Ob.cit. p. 50.

<sup>30</sup> Ibid.p. 51.

<sup>31</sup> Idem.



- I) relaciones interpersonales
- II) identidad personal y autonomía

Como ya pudimos ver a lo largo de este estudio, sólo aclararemos los aspectos relativos a la Identidad Nacional y por ende al aspecto social.

Relaciones Interpersonales	
Competencia	Se manifiesta y favorece cuando
Comprender que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto	<p>Platica sobre sus costumbres y tradiciones familiares</p> <p>Reconoce y respeta las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias</p>



### 2.3.2.2 Exploración y conocimiento del mundo

Está “dedicado a favorecer el desarrollo de las capacidades que caracterizan al pensamiento reflexivo mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social”<sup>32</sup>, experiencias que se han dado en un inicio por el contacto directo en su ambiente natural y familiar ayudándolos a reconocer lo que caracteriza sus formas de vida, así como entender y explicarse a su modo las cosas que suceden a su alrededor.

Por ello, la “observación atenta y con creciente interés, la expresión de sus dudas, la comparación, el planteamiento de preguntas pertinentes e imaginativas, y la elaboración de explicaciones e inferencias basadas en situaciones que les permitan profundizar

<sup>32</sup> Programa de Educación Preescolar. Ob.cit. p. 82.



en el conocimiento y aprender más de lo que saben sobre el mundo, constituyen las competencias que se pretende logren los alumnos en este campo formativo<sup>33</sup>; construyendo nuevos aprendizajes y conocimientos que incorporarán sobre la base de los que ya poseen.

Así se reconoce que cuando los niños aprenden a observar enfrentan situaciones que demandan su atención, su concentración y el que logren una identificación de las características de los elementos que se les presentan; esto, ayudaría en este campo a que los preescolares conformen su Identidad Nacional y con ello su identidad cultural, que empiecen a ser conscientes de nuestra diversidad y por ello respeten y acepten a los demás.

Del mismo modo, el que los niños tengan la oportunidad no sólo de observar sino también de hablar sobre su vida familiar y del lugar en el que viven como comunidad, favorece el ejercicio de la reflexión, entendiendo de esta forma sus costumbres, estilo de vida en su familia y de su grupo social, así como la diversidad de los mismos.

Todo esto en base al acercamiento a contextos culturales a través de diferentes medios.



Exploración y conocimiento del mundo se divide en:

- I) el mundo natural
- II) cultura y vida social

---

33 Programa de Educación Preescolar. Ob.cit. p. 83.



Cultura y vida social	
Competencia	Se manifiesta y favorece cuando
Establecer relaciones entre el presente y el pasado	Indaga acerca de su historia personal y familiar
Distinguir y explicar algunas características de la cultura propia	<p>Comparte el conocimiento que tiene acerca de sus costumbres.</p> <p>Reconoce y respeta la diversidad de expresiones lingüísticas propias de su cultura.</p> <p>Comprende el significado de las festividades tradicionales.</p>
Reconocer que todos los seres humanos somos distintos	Reconoce que existen características individuales y de grupo que identifican a las personas y a sus culturas.

### 2.3.2.3 Expresión y apreciación artísticas

Este campo formativo “busca potenciar en los niños la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, el gusto estético, la creatividad y el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas”<sup>34</sup>.

Esto, bajo la premisa de que las actividades artísticas ayudan al desarrollo de habilidades perceptivas por medio de la forma, el color, la línea y la textura; así mismo, contribuyen al entendimiento de que su forma de expresión no es la única y con ello, aprender a valorar la diversidad; y por último, para ayudar a desarrollar la idea de que es también a través del arte que se transmite la cultura, lo que les daría por un lado un conocimiento de sus orígenes y de ellos mismos al poder apreciar por ejemplo el arte de nuestros ancestros, arte del pasado.

34 Programa de Educación Preescolar. Ob.cit. p. 94.



Es aquí, cuando los niños tienen oportunidad de observar y conversar sobre una obra de arte, que se está desarrollando y estimulando su sensibilidad al despertar en ellos diferentes sensaciones, captando de esta forma mensajes al centrar su atención en lo que les atrae e intentando además comprender el significado de la obra y la razón de su creación.

Los aspectos en los que se organiza expresión y apreciación artísticas son:

- I) Expresión y apreciación musical
- II) Expresión corporal y apreciación de la danza
- III) Expresión y apreciación plástica
- IV) Expresión dramática y apreciación teatral



### Expresión y apreciación plástica

Competencia	Se manifiesta y favorece cuando
Comunicar sentimientos e ideas que surgen al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas y fotográficas	Observa y conversa sobre obras de arte de distintos tiempos y culturas. Reflexiona y expresa sus ideas y sentimientos al respecto.



## 2.4 PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

Ahora que ya hemos visto la importancia de tener una Identidad Nacional bien cimentada en nuestro país, así como el lugar que ocupa y la relevancia que le da a este punto el Plan Nacional de Educación y específicamente para nuestro estudio el Programa de Educación Preescolar con las competencias que busca fortalecer en los niños, es necesario explicar el enfoque educativo bajo el cual se desarrollará el proyecto propuesto en este trabajo.

Para ello, este estudio se basa en primer lugar en la psicología de la educación. Si partimos de la idea de que la psicología de la educación es un campo de la psicología general, siendo esta última la ciencia de estudio de la conducta y el pensamiento humano, tenemos que, así mismo como ciencia, la psicología de la educación al derivar de esta, se encarga también del estudio del pensamiento, pero enfocándolo hacia una comprensión de este para la enseñanza y el aprendizaje en escenarios educativos.

De esta forma, el objetivo principal de esta rama de la psicología es el poder proporcionar conocimientos basados en la investigación que puedan posteriormente aplicarse a situaciones de enseñanza.

La psicología de la educación creada antes del siglo XX, fue fundada por pioneros de la psicología, quienes aplicaron sus conocimientos de esta ciencia a la educación de los niños.



Una de las teorías que ha sido muy aceptada en este campo fue fundamentada por el psicólogo de la educación Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934), quien mencionó que los niños son aprendices activos y que por ello aprenden mejor haciendo; sus aportaciones las veremos con detalle más adelante.

Finalmente, con esta idea del aprendizaje activo en los niños, abrimos una pauta para hablar de un punto indispensable en este enfoque educativo que nos ayudará a comprender este trabajo, el de la teoría constructivista.

Un número cada vez mayor de educadores alrededor del mundo, concuerda con esta teoría, y opina que los niños efectivamente adquieren un mejor aprendizaje cuando se usan métodos de enseñanza activos y manuales que involucren actividades como juegos y representaciones teatrales, entre otras estrategias.

## 2.4.1 Teoría constructivista



Vygotsky

Esta corriente que ha revolucionado la educación tuvo en un inicio como principales promotores a los psicólogos de la educación Jean Piaget de origen suizo y al ruso Lev Semenovich Vygotsky.

En contraste con lo que se creía anteriormente en el sentido de que los niños sólo debían sentarse en silencio en sus asientos y aprender de forma pasiva y rutinaria, esta teoría se apoyaba en la idea de que los niños construían activamente su conocimiento y pensamiento, es decir, que los niños aprendían mejor cuando eran activos y buscaban soluciones por si mismos.



Piaget

Esta visión, es la que ha cobrado mayor fuerza en la actualidad, siendo por ello retomados muchos de los estudios de estos gigantes del campo de la psicología de la educación.



## 2.5 JUEGOS DIDÁCTICOS

Es a partir del estudio de la psicología de la educación y de la teoría constructivista que podemos considerar los juegos didácticos como una opción para poder fomentar en los preescolares su Identidad Nacional y con ello sus costumbres y tradiciones.



Los juegos didácticos, en el presente, son considerados como métodos de enseñanza muy eficaces porque actúan de una manera activa; con su aplicación en clase se rompe el formalismo al dar pie a que el alumno tome decisiones.

Son, por lo mismo, una vía para poner en marcha el proceso de enseñanza-aprendizaje al propiciar la resolución de problemas y pensar de una forma creativa en sus numerosas alternativas, al generar la organización de ideas, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y también al favorecer un cambio en la conducta que se diversifica y sobre todo enriquece con el intercambio en un grupo.

A su vez, los juegos proporcionan nuevas formas para poder explorar la realidad y diferentes estrategias para operar sobre esta de una manera agradable y que tiende a ser divertida.

De este modo se obtienen resultados como la motivación debida al juego, el interés, así como que el que logren interiorizar el conocimiento por este medio y surja la participación a la hora del mismo.





En el aspecto cognitivo, es decir del pensamiento, se fomenta con los juegos didácticos el desarrollo de las capacidades lógicas y con ello la observación y la atención, de igual manera la imaginación y por ende la fantasía, el aumento de los conocimientos, habilidades y del potencial creador.

El desarrollo de las anteriores competencias propicia otro tipo de actitudes que tienen que ver con el respeto, la disciplina, la iniciativa y el compañerismo con la cooperación teniendo un espíritu crítico y autocrítico.



De aquí la importancia de los juegos didácticos, ya que deben “proponer, inyectar al público nociones, conceptos y valores para que sean parte de su ser”<sup>35</sup>, transmitir conocimientos no sólo estables sino utilizables.

Por ello, dichos juegos deben corresponder además de a la edad de los alumnos a los que va dirigido y fue creado, a los contenidos, objetivos y métodos de enseñanza (que en nuestro caso hemos ya visto en el estudio previo del Programa de Educación Preescolar), para que de esta forma puedan realmente contribuir en su formación en el desarrollo de competencias.

---

35 COSTA, Joan. **Imagen didáctica**. Barcelona: Edit. CEAC, 1991. p.15.



## 2.6 LOTERIA



Dentro de la enorme variedad existente de juegos didácticos, se retoma para este proyecto el juego de lotería, en primer lugar por la gran cantidad de procesos mentales que requiere y genera durante su desarrollo apoyando precisamente este proceso de enseñanza-aprendizaje, y, en segundo lugar, porque es un juego considerado como tradicional en nuestro país.

Este juego que llegó a México con la conquista española, nunca ha faltado en cualquiera de nuestros estados en sus fiestas tradicionales, dando ese toque de picardía y alegría, y siendo por ello uno de los más conocidos.

Si consideramos que el propósito de este trabajo es que a través de imágenes, concretamente hablando de ilustraciones, se fomente en los niños sus costumbres y tradiciones con la finalidad de apoyar a que se establezca una verdadera Identidad Nacional, que mejor juego que la lotería que forma parte de su identidad; además, que aplicado como juego didáctico cubre la necesidad de poder enseñar algo complejo por medio de apoyos visuales que ilustran el concepto.

Por esta razón y por los procesos mentales que genera es que la lotería se consideró como la opción que nos podrá ayudar en esta intención.

Sin embargo, de este juego sólo se retomará su esencia, es decir, las bases del juego, ya que se proponen nuevos elementos que nos identifican como mexicanos no sólo entre nosotros sino ante el mundo.



Este, es el criterio que se utilizó para su elección, siendo el de más peso el hecho de que fueran en cualquier parte del mundo considerados como mexicanos ya fuese porque su lugar de origen fue en estas tierras, o porque a lo largo del tiempo los mexicanos les hemos dado una característica especial que los identifica con nosotros debido a esta mezcla de culturas; esto es muy evidente por ejemplo en muchas de las tradiciones de carácter religioso que derivan del catolicismo, ya que aunque se festeje el mismo evento en cualquier otro lugar del globo terráqueo, en México hay algo que lo hace diferente.

Así, habiendo dicho esto, nos podemos enfocar específicamente en los procesos mentales que se logran con el juego de lotería, desde luego, bajo el punto de vista pedagógico, ya que debemos recordar que los juegos didácticos son parte del proceso de enseñanza en las escuelas, un apoyo para los pedagogos.

estos los que abastecen a la mente de datos para la diferenciación y organización del campo perceptivo a través de los llamados esquemas mentales.

Ya que nuestro objetivo es que por medio de las ilustraciones de un juego didáctico los niños obtengan un reconocimiento y aprendizaje de nuestra Identidad Nacional, hablaremos primero de los procesos mentales que ayudan y propician el aprendizaje y que provocan las ya mencionadas transformaciones en la cognición; de esta manera, no sólo justificaremos las razones por las que la lotería es una excelente opción para esta meta, sino que también nos dará la pauta para establecer un nivel de representación ilustrativo y será así mismo como una guía que nos ayudará a determinar las características del diseño en el juego.

## 2.7 CÓMO APRENDEN LOS NIÑOS-PROCESO DE APRENDIZAJE

El desarrollo, involucra cambios no sólo biológicos, sino también cognitivos y socioemocionales que inician desde el momento de nuestra concepción y continúan a lo largo de la vida.

En cuanto al proceso cognitivo, que es del que nos ocuparemos, éste involucra las transformaciones en el pensamiento, la inteligencia y el lenguaje, permitiendo con ello que el niño en crecimiento pueda memorizar, resolver problemas, ser creativo, etcétera; siendo parte fundamental en el transcurso de estos procesos los sentidos, ya que son



## 2.7.1 Esquemas mentales

Los niños son altamente capaces y atienden a la información que se les va presentando haciendo algo con ella, razonándola y resolviendo problemas, formando conceptos y desarrollando estrategias para recordarla.

De esta forma se da lugar a las ideas e imágenes mentales que constituyen las esquematizaciones abstractas, que no son otra cosa que representaciones de la realidad.

Así, los esquemas mentales son los conceptos o marco de referencia que existe en la mente de un individuo en forma de pequeñas representaciones simplificadas de los objetos del mundo, para poder organizar e interpretar la información que va adquiriendo de su entorno.

Esta sedimentación de las experiencias del pasado, es decir, el almacenamiento de sólo pequeñas representaciones o de algunas partes del objeto hace que “el recuerdo sea impreciso y vago, que las imágenes mentales estén lejos de ser idénticas a la realidad anterior, lo son, en una parte pequeña pero representativa de la totalidad”<sup>36</sup>; esto, como consecuencia de un mecanismo que se denomina proceso de depuración, que es precisamente la reducción de los objetos a sus rasgos esenciales (distinctive features); los esquemas con sus ideas e imágenes mentales, se forman a partir de este proceso de eliminación, de depuración.



36 COSTA, Joan. Ob.cit. p.10,12.



“Estas eliminaciones, poseen un carácter que puede parecer arbitrario, ya que cada cual extrae como rasgo distintivo lo que para él es distintivo; cada cual tiene su propia manera de depurar la realidad para introducirla en la memoria, y ello es así por mucho que existan reglas generales para efectuar esa operación”<sup>37</sup>.

Además, no sólo existe este proceso de depuración, sino también el olvido y borrado aleatorio o sistemático de algunas de las partes de dicho objeto; pero de cualquier manera, siempre se retendrá una pequeña fracción inicial que conforme los recuerdos visuales.

Lo importante, es que realmente se logre tener un “elemento reconocible, memorizable y eventualmente susceptible de recibir una denominación o de ser localizable en la memoria”<sup>38</sup>.

De todo lo anterior, podemos concluir que: “esquematizar: consiste en proporcionar una representación simplificada y abstracta de los elementos de la realidad para poder actuar sobre esa realidad... regido por ese proceso de depuración”<sup>39</sup>.

## 2.7.2 Procesos que generan y adaptan esquemas

Para la construcción de su mundo, los niños utilizan los esquemas; según Piaget dos procesos son los responsables de cómo el niño usa y adapta sus esquemas: la asimilación y la acomodación.

La asimilación ocurre cuando el niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente de lo que aprende y observa de su entorno; y la acomodación, que se da después de la asimilación, es cuando el niño ajusta la nueva información adecuando y modificando su conocimiento previo.

A estos procesos Vygotsky les dio otro nombre: internalización.

Para Vygotsky la internalización es el proceso que refleja la capacidad del ser humano de poder reconstruir e interiorizar o guardar las experiencias vividas externamente y atribuir a estas un significado.

La mediación, es la que da lugar a este proceso, posibilitando la interacción entre los elementos de una relación.

Los signos por ejemplo, son mediadores que orientan y afectan el comportamiento humano a través de esta interacción entre los elementos, es decir, actúan como intermediarios y medio

37 COSTA, Joan. Ob.cit. p.10,12.

38 COSTA, Joan. Ob.cit. p.12.

39 Idem.



de comunicación entre un emisor, que es quien va a dar el mensaje, y un receptor, que será quien reciba e internalice la información.

Son, por tanto los signos, "sistemas de señales culturales que regulan la acción del hombre con otros hombres y con el medio"<sup>40</sup>.

Vygotsky consideraba que uno de los elementos básicos de la internalización es el discurso, no sólo con el otro sino también con uno mismo; esto se debe a que es el lenguaje el que codifica y descodifica nuestro mundo exterior; es, por medio de la palabra, que se da significado al mundo físico y social al permitir el intercambio y la comprensión de los significados de lo que se nos presenta ya sea con gestos, palabras o imágenes; por ello la importancia del lenguaje, ya que actúa como función mediadora en este proceso de internalización.

### 2.7.3 La memoria

Paralelamente a la formación de esquemas, tiene lugar otro notable proceso en la mente humana: la memoria.

La memoria, es la capacidad de poder retener información a lo largo del tiempo; tres son las partes que la constituyen: la codificación, el almacenamiento y la recuperación.

- a) la codificación: es cuando entra la información en la memoria.
- b) almacenamiento: es la retención de esta información a través del tiempo.
- c) recuperación: es cuando se toma o utiliza la información que ha sido anterior mente almacenada.

"Para que la memoria funcione, los niños deben incorporar en ella información, almacenarla o representarla y luego recuperarla con un propósito particular"<sup>41</sup>.

Existen dos tipos de memoria que dejan ver entre ellas una oposición:

-Memoria a corto plazo: es cuando la información se nos presenta como impresiones que duran unos segundos o décimas de segundos, y que por ello pasado ese instante se borran, no se profundiza a menos de que exista un nuevo estímulo, como por ejemplo cuando volvemos la mirada para poner atención al detalle en la imagen, al hacer esto, ya no queda como sólo una impresión sino que ya se puede memorizar.

40 CASTORINA, José Antonio y DUBROVSKY, Silvia. **Psicología, cultura y educación, Perspectivas desde la obra de Vygotsky**. Argentina: Edit. Noveduc, 2004. p.22

41 SANTROCK, W. John. **Psicología de la Educación**. México: Edit. MacGraw Hill Interamericana Editores, 2002. p.302



-Memoria a largo plazo: en ella las imágenes o la información se inscriben prácticamente de una manera definitiva (debido a factores como el olvido), y se da como resultado de la frecuente repetición en la experiencia pasada de las formas e imágenes, dicho de otra forma, es el "haber repetido una impresión con variaciones o sin ellas, un número mínimo de veces"<sup>42</sup> para su almacenamiento; por ello, es que la memoria a largo plazo es la que provoca tanto el condicionamiento como el aprendizaje.

## 2.7.4 Esquemas y memoria trabajan conjuntamente

El proceso de esquematización y el de memorización como ya se ha dicho, trabajan paralelamente, son procesos que se complementan. Ahora veremos por qué.

Los esquemas se encuentran almacenados en nuestra memoria, y es gracias a esta última que pueden ser recuperados en cualquier momento en que los necesitemos.

Es así, que cuando estamos frente a una imagen, nuestra memoria entra en acción buscando si existe un referente de lo que vemos en alguno de los esquemas que tenemos almacenados; de tener ese referente o información previa que relacione lo que vemos, esta información que se nos presenta es reconocida al haber sido traída de alguna zona de la memoria a la escena de la conciencia inmediata (recuperación).

Cuando la imagen o la información es algo nuevo pero tenemos referentes del tema, sólo se incorporan al esquema correspondiente adaptándolo y ajustándolo; pero si por el contrario, no se tiene ningún tipo de información previa, se crea con esta nueva información un nuevo esquema que se almacenará en nuestra memoria y que podrá ser

así mismo adaptado y retomado en el momento en que se adquieran nuevos conocimientos que se relacionen o lo enriquezcan.

De esta forma, esquemas y memoria actúan como procesos cognitivos que generan aprendizaje.

## 2.7.5 Aprendizaje

El aprendizaje que es el foco central de la psicología de la educación tiene lugar cuando los niños cambian de no conocer algo o no tener cierta habilidad a tener ese conocimiento, y una vez que lo han aprendido no pierden esas habilidades, "por tanto, el aprendizaje involucra relativamente permanente influencia en el comportamiento"<sup>43</sup>, llevándose a cabo no sólo en las escuelas sino en cualquier lugar en el que los niños puedan experimentar el mundo en el que viven.

"La experiencia del aprendizaje esta

42 COSTA, Joan. Ob.cit. p.10.

43 SANTROCK, W. John. Ob.cit.p. 260.



trabajando cuando los niños realizan preguntas, explican una respuesta de una manera más lógica o escuchan de una manera más atenta<sup>44</sup>; situación que se facilita al ser esta la edad en la que los niños quieren saber las respuestas a toda clase de preguntas, demostrando con ello su interés por saber y conocer.

Para lograr este aprendizaje que quedará en nuestra memoria en forma de esquemas es necesaria la atención así como otros procesos.

## 2.7.6 La atención

La codificación que es la entrada de la información en nuestra memoria, requiere de la atención.

“La atención es la concentración y el enfoque de los recursos mentales<sup>45</sup>, ya que para poder percibir por ejemplo de manera visual la estructura de cualquier objeto, se requiere de prestar atención

para buscar y ver tales estructuras, es decir, de observar “no simplemente mirar, ni siquiera ver, sino reconocer lo que es distintivo de un objeto<sup>46</sup>, lo que sería un logro cognitivo fundamental.

Es por ello que para Rudolf Arnheim (psicólogo y educador ocupado en el campo de las artes) los sentidos desempeñan una función crucial en nuestra vida cognitiva, siendo para él la visión la que juega un papel primordial al dar pauta a ciertos procesos cognitivos, cumpliendo así una función de la inteligencia indivisible de la interpretación y el significado que le damos a lo que se nos va presentando, indivisible de la percepción.

La percepción para este psicólogo, es un proceso cognitivo que utiliza los sentidos y que esta relacionada con la sensación, con las emociones; para él “la actividad artística es una forma de razonamiento en la que percibir y pensar se encuentran indivisiblemente entremezclados ... una persona que pinta, escribe, compone o danza piensa con sus sentidos<sup>47</sup>.

Desde luego él lo maneja así porque es el área artística el objeto de su estudio, pero aclara que el “pensar con los sentidos” no es algo exclusivo de las artes; de hecho, nuestro mundo y el significado que este tenga va a depender de cómo el todo confiera significado a cada uno de sus componentes y de cómo a su vez estos componentes confieran significado al todo en base a nuestra percepción.

Así mismo es nuestra percepción la que según Arnheim “nos permite clasificar y diferenciar incluso entre cualidades para las que no disponemos de una etiqueta<sup>48</sup>.

44 SANTROCK, W. John. Ob.cit.p. 260.

45 Ibíd p. 302

46 ARNHEIM, Rudolf. **Consideraciones sobre la educación artística**. 2ª ed; España: Edit. Paidós, 1993. p.18.

47 Idem.

48 Ibíd p.17.





## 2.7.7 La diferenciación y la generalización

Para poder reconocer lo que es distintivo en un objeto se requiere de nuestra atención, para lograr la diferenciación.

La diferenciación es el proceso que nos exige que logremos reconocer las características esenciales de las cosas para que podamos identificarlas, separando con ello en grupos a personas, lugares, objetos, animales, etcétera.

Al separarlos de esta forma estamos agrupando, generalizando por las características que tienen en común, que comparten, sin embargo aún dentro de cada grupo debemos diferenciar lo que es significativo para nosotros; tomando el ejemplo de Arnheim "debemos reconocer que una mujer concreta no es sólo nuestra madre sino una mujer; es decir, hemos de reconocer la unicidad y la comunidad de forma prácticamente simultánea"<sup>49</sup>.

## 2.7.8 Relación y correspondencia.

Así como para diferenciar un objeto de otro necesitamos poner atención, también requerimos de esta última para poder establecer una relación o una correspondencia entre palabras e imágenes o entre dos objetos.

Las palabras que utilizamos día a día necesitan un referente en nuestra experiencia para que puedan tener un significado, es decir, necesitamos conocer la palabra y lo que la representa.



49 ARNHEIM, Rudolf. Ob.cit. p. 17.



Los referentes se encuentran almacenados en la memoria de dos maneras: como código verbal y como código de imagen, haciendo posible por ejemplo el poder recordar una pintura ya sea por su título o por una imagen mental, actuando uno de los dos como el referente que se relacionará con el restante.

En el caso particular de las palabras, éstas pueden pasar del diálogo oral al diálogo escrito, con lo cual tenemos la palabra escrita o un texto, que de igual manera que la palabra oral sería el referente.

De este modo, podemos relacionar palabras con imágenes que correspondan la una con la otra, ya sea palabra, imagen o ambas las que se nos presenten para hacer trabajar a la memoria en busca del referente y al pensamiento en la relación; tópico fundamental para la propuesta de éste trabajo.

## 2.8 LA LOTERÍA: CÓMO USA Y APOYA ESTOS PROCESOS

La lotería es un juego a base de imágenes en la que es necesaria la identificación de los elementos para la diferenciación.

Requiere por lo tanto de la atención y con ello de la concentración y observación para poder ver estas diferencias y establecer una correspondencia entre la imagen que se esta "cantando" y la que posiblemente tengan en el tablero.

En esta etapa del desarrollo humano, los niños empiezan a desarrollar las destrezas necesarias para la lectura, reconociendo e identificando por ello ya algunas letras; por esto al presentarse cada una de las fichas con una imagen y la palabra que le corresponde ejercen la relación entre palabra e imagen, así como la que existe entre las fichas al ser cada una de ellas una parte representativa de nuestras raíces, costumbres y tradiciones, una parte de México, agrupándolas por lo mismo en un contexto mexicano.

Los esquemas trabajarían como ya hemos visto, proporcionando el referente si es que este existe en su memoria para facilitar el proceso de diferenciación y de relación; en caso de que éste no exista, es decir, que la imagen que se les presenta sea algo nuevo para ellos, podrán bajo estos procesos integrarlo en su conocimiento provocando la adaptación y el ajuste de los esquemas que así lo requieran; pero para que ello suceda, es necesario que el juego se repita un número mínimo de veces, para que las imágenes que este contiene no queden sólo como una vaga impresión sino que puedan inscribir-



se “definitivamente” en su memoria a largo plazo, quedando con esto almacenadas en esquemas y listas para ser recuperadas en el momento en que sea necesario, pudiendo ser este momento nuevamente el juego.

A partir de todo lo anterior, se genera un aprendizaje concreto, porque fueran o no elementos conocidos, estos los están asimilando como parte de su cultura, lo que define su identidad y por ello su mexicanidad, objetivo de este proyecto.

Además, al tratarse de un juego, facilita el aprendizaje ya que lo hace de una forma amena en la que los niños son participantes activos.

Esto es lo que logra y hasta donde llega este proyecto en cuestión de procesos cognitivos y en base a los objetivos de Identidad Nacional que se relacionan con estos, sin embargo, a donde no llega porque ya no es parte de su función pero que podrían ejercer y apoyar los educadores, es la recuperación de los conocimientos y experiencias adquiridas para aprender o resolver problemas en una nueva situación. De la única forma en que logra este proyecto una recuperación, es cuando el niño reconoce en otro contexto los elementos que se le han mostrado como parte de su cultura.

Por último, al ser la base del juego las imágenes, podemos empezar a vislumbrar la importancia que así mismo tienen éstas en el proceso de enseñanza, cuestión que se retomará más adelante cuando tratemos específicamente aspectos de ilustración.



## 2.9 EL ASPECTO SOCIAL COMO PARTE DEL APRENDIZAJE



Como ya hemos mencionado anteriormente en las últimas décadas los psicólogos y educadores han mostrado un creciente interés y con ello dado un lugar relevante en la educación a las teorías y puntos de vista del ruso Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934).

Es por ello que hablaremos sobre su visión, la que actualmente ha revolucionado el campo educativo al darle un papel primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje al aspecto social y familiar, dando a conocer su influencia al mencionar la forma en que estos enriquecen el conocimiento.

Empezaremos por recordar que Vygotsky fue uno de los principales promotores al igual que Jean Piaget de las ideas constructivistas, que como ya vimos, consideran que el niño aprende mejor cuando es activo y busca soluciones por si mismo.

Tres son las ideas que se encuentran en el corazón de su teoría:

- 1) Según Vygotsky para poder entender cualquier aspecto del funcionamiento cognitivo en los niños, es necesario examinar sus orígenes y las transformaciones que han sufrido desde edades tempranas.
- 2) La segunda idea sustenta que además de examinar sus orígenes y transformaciones se deben examinar las herramientas que median y dan forma a las destrezas cognitivas,



es decir, las palabras, el lenguaje y formas del discurso, ya que son estas herramientas las que facilitan y transforman la actividad mental.

3) La última, menciona que "las herramientas cognitivas se originan en el marco de las relaciones sociales y las actividades culturales"<sup>50</sup>, por tanto, consideraba que el desarrollo del niño era inseparable de las actividades sociales y culturales.

Son estas ideas, las que nos dejan ver la importancia del aspecto familiar y social, ya que es en estos ambientes en los que el niño llevará a cabo su desarrollo pudiendo cualquiera de los dos ayudar, limitar o frustrar su aprendizaje a lo largo de este proceso; cuestión que para Vygotsky, puede detectarse en la forma en la que el niño se comunica y expresa.

Así mismo Vygotsky habla a través del tercer punto, de que es nuestra cultura y la sociedad en la que vivimos lo que determina lo que aprendemos y cómo es que lo aprendemos.

De este modo y en base a las tres ideas anteriores, Vygotsky articuló otras ideas sobre la relación entre el aprendizaje y el desarrollo. Como hemos de esperar, estas ideas reflejan su punto de vista de que el funcionamiento cognitivo tiene un origen social.

### 2.9.1 Zona de desarrollo próximo (ZDP)

Para Vygotsky la generación de la ZDP requiere de la interacción entre diferentes miembros, en el caso de los niños esta puede darse con adultos o con niños que tengan

la misma edad o una próxima pero con capacidades y habilidades diferentes, esto con la finalidad de que al momento de interactuar se logre obtener un aprendizaje del que sabe más; de esta forma al estar en contacto con otras personas, transforman su nivel de desarrollo potencial a un nivel de desarrollo actual.

El desarrollo potencial estaría determinado por las funciones superiores que poseemos pero que están inmersas en nuestras potencialidades, mientras que el desarrollo actual tiene lugar cuando ya somos capaces de hacer algo que puede ser observado por el grupo social.

La zona de desarrollo próximo (ZDP) se encontraría en medio, siendo la distancia entre el nivel de desarrollo potencial en el que la solución de problemas se da bajo la orientación o colaboración de un adulto o de compañeros más capaces, y el nivel de desarrollo actual que se delimita cuando la solución del problema se logra de una manera independiente.

50 SANTROCK, W. John. Ob.cit. p.66.



Con esto podemos asumir que “son exactamente las diferencias de niveles de desarrollo, creencias, comportamientos, valores, experiencias, las que hacen posibles la ayuda mutua”<sup>51</sup> y la retroalimentación.

Para Vygotsky “el profesor puede y debe actuar como mediador, proporcionando situaciones que generen ZDP a través de planificaciones educativas, de forma tal que promuevan un avance en el aprendizaje de los niños. Esto ocurre a través de la enseñanza, de los juegos y de las interacciones de los niños entre sí, con los adultos educadores y en el contacto con los elementos físicos (juguetes, objetos, muebles), del ambiente y su organización (espacio para manifestaciones afectivas, corporales, emocionales de cada niño)”<sup>52</sup>.

De esta manera Vygotsky da un gran valor a las interacciones sociales que se llevan a cabo en el contexto escolar y también reconoce a los educadores como mediadores que pueden participar en dichas interacciones.

Aunque la zona de desarrollo próximo esta generalmente relacionada con el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel escolar, Vygotsky da la pauta para considerar este proceso en otro contexto social, como lo es el seno de la familia, es decir, la enseñanza no sólo se da en la escuela de maestro a alumno o entre compañeros, sino también de padres a hijos comenzando desde el momento de nuestro nacimiento.

Toda esta teoría de la ZDP se fundamenta en la fuerte convicción de Vygotsky de que el conocimiento es situado y colaborativo, con esto se refería a que “el conocimiento avanza más a través de la interacción con los demás, conocimiento que es distribuido entre la gente y el medio ambiente, e incluye objetos, artefactos, herramientas, libros y las comunidades en donde viven”<sup>53</sup>.



51 CASTORINA, José Antonio y DUBROVSKY, Silvia. Ob.cit. p.28.

52 Ibíd p.27.

53 SANTROCK, W. John. Ob.cit.p.66.



## 2.9.2 Andamiaje

Esta íntimamente ligado a la ZDP, y consiste solamente en ir cambiando y ajustando el nivel de apoyo que brinda la persona más capacitada; esto sucede porque cuando la tarea es nueva se necesita de una "máxima" asesoría, la cual tiene que ir disminuyendo conforme las competencias del niño van aumentando; al ir dando poco a poco una menor asistencia lo que se busca es llegar a un desarrollo actual, al momento en que los niños ya sean capaces de realizar dicha actividad por si mismos.

Por medio de esta técnica, al ajustar la ayuda, se logra encajar en el nivel de desarrollo en el que el niño se encuentra.

Para Vygotsky una herramienta importante de andamiaje en la zona de desarrollo próximo es el diálogo, ya que "consideraba que los niños tenían conceptos ricos pero desorganizados, espontáneos y carentes de sistematicidad. Estos conceptos entran en contacto con lo conceptos más sistemáticos, lógicos y racionales del asistente. Como resultado de este encuentro y diálogo entre el asistente y el niño, los conceptos del niño se vuelven más sistemáticos, lógicos y racionales"<sup>54</sup>.

Lo anterior, sólo subraya su creencia de la importancia de la influencia social, específicamente de la instrucción sobre el desarrollo cognitivo en los niños, porque a medida que van experimentando la instrucción verbal organizan la información en su estructura mental para posteriormente ejecutar las tareas de manera independiente.

---

54 SANTROCK, W. John. Ob. cit. p.67.





### 2.9.3 Influencia familiar en el aprendizaje

El punto de partida de Vygotsky fue el reconocer que el aprendizaje en los niños no da inicio en la escuela, sino que este comienza mucho antes en sus primeras interacciones sociales con sus otros más cercanos, es decir en la familia.

La importancia de la familia estaría en el hecho de que es a través de ella que se da la transmisión de normas, costumbres, hábitos y valores culturales. Además, que como ya hemos dicho, ésta puede ayudar, apoyar o inhibir el desarrollo en los niños o parte de su aprendizaje.

Vygotsky estaba consciente de esto y por ello consideraba que la zona de desarrollo próximo podía tener lugar en la familia; así, le dio un gran valor a lo que los niños aprenden en sus casas con sus padres.



Al ser las experiencias positivas ahí adquiridas compartidas en clase, enriquecen a los demás compañeros que a su vez pueden aportar algo nuevo a su conocimiento, de esta forma, tendría lugar también una ZDP en el aula dando pie a la retroalimentación; por ejemplo, con las diferencias marcadas por las costumbres de cada familia se logra un autoconocimiento, del mismo modo que al ver las similitudes se logra identificar en su momento lo que los une como parte de una sociedad y que por lo mismo comparten, esto refiriéndonos desde luego al punto de vista cultural y social, de normas y tradiciones.





Por otro lado podemos tener otro aspecto, que no tiene que ver necesariamente con lo que los padres enseñan a sus hijos de una forma directa, sino más bien con la forma indirecta de educar.

Los niños, sobre todo en edades tempranas, todo observan y son realmente muy perceptivos, quieren imitar ciertos comportamientos y pueden quedar en su memoria grabados ciertos momentos relevantes en su vida debido a su importancia, trivialidad o impacto.

Un claro ejemplo positivo de esto lo tenemos cuando las prácticas y habilidades de lectura de los adultos con los que el infante convive lo motivan a leer, enseñándole así de una manera muy natural no sólo cómo sino para qué leer.

58 He aquí algunas de las razones por las que la familia juega un papel fundamental en el desarrollo de los niños, y del porque Vygotsky consideraba importante para entender las destrezas cognitivas en los niños, estudiar sus orígenes.

## 2.9.4 La importancia de las interacciones sociales por su influencia en el aprendizaje

La teoría de Vygotsky es verdaderamente una teoría constructivista social debido al énfasis que pone a los contextos sociales en relación al aprendizaje y a la construcción del conocimiento, implicando con ello la interacción social y el ambiente socio-cultural.

La visión marxista y su concepto de sociedad tuvo mucha influencia en el pensamiento vygotskyano; "para Marx, los cambios ocurridos en la sociedad modificaban las relaciones sociales, y por consiguiente la propia naturaleza humana. Siguiendo tal concepción materialista de hombre, Vygotsky afirmó que las interacciones vividas en determinados contextos socio-culturales pueden facilitar, inhibir o modificar el desarrollo y el modo de funcionamiento de las funciones psicológicas superiores"<sup>55</sup>.



---

55 CASTORINA, José Antonio y DUBROVSKY, Silvia. Ob.cit. p.19.



Esta influencia socio-cultural era evidente desde el momento en que aprenden a usar las invenciones de dicha sociedad, como el lenguaje y los sistemas matemáticos, cuestión que para una determinada cultura significa tener que aprender a contar con los dedos de la mano, mientras que en otra, con la ayuda de una computadora.

Con esto nos quedaría claro que para Vygotsky "el desarrollo ocurre en un ambiente histórico y cultural dado y será siempre dependiente de las relaciones sociales... La presencia del otro social puede manifestarse en las más variadas formas: a través de objetos, espacios, costumbres y actitudes culturalmente definidas"<sup>56</sup>. Por lo tanto podemos asumir que "el ser humano es un ser marcado por su cultura, que hace su historia impregnada por los valores de su grupo social"<sup>57</sup>.

## 2.10 LA LOTERÍA: CÓMO USA Y APOYA ESTOS PROCESOS Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS SOCIALES

Partiendo de la idea vigotskyana de que los niños ingresan a la escuela con un acervo importante de conocimientos que adquieren en sus hogares, podemos derivar un punto relevante.

Al presenciar diversos acontecimientos, los niños se acercan a su cultura, tradiciones y costumbres, que desde luego, se fomentan en primer lugar en la familia.

Estos conocimientos y experiencias pueden ser identificados o relacionados al momento de interactuar con la lotería y cada uno de sus elementos.

Al existir la posibilidad de que algunos estudiantes no tengan alguna referencia o experiencia previa que les ayude a reconocer el objeto más allá de lo visual, se da por tanto la posibilidad de que exista y tenga lugar una ZDP entre los estudiantes así como con el educador, transformando con ello su nivel de desarrollo potencial en un nivel de desarrollo actual en el que quedará almacenada en su memoria la información que se les presenta.

De esta forma, al emplear la lotería, se propicia una situación que genera zonas de desarrollo próximo al permitir la interacción entre los alumnos y el educador así como el contacto con el elemento físico, provocando con ello el aprendizaje en los niños a través de una forma amena y divertida como lo es el juego.

56 CASTORINA, José Antonio y DUBROVSKY, Silvia. Ob.cit. p.20.

57 Idem.





Así mismo, al darse el diálogo sobre todo en la forma alumno-educador, se logra la internalización del concepto y el objeto teniendo a la palabra y a la imagen como las que dan y atribuyen significado.

Con todo esto, marcamos y damos la importancia que tiene la influencia social en el desarrollo y aprendizaje de los niños que tanto aborda Vygotsky en sus teorías, al hacer hincapié en la relevancia y trascendencia de la presencia del otro ser social que aporta significados, siendo esta presencia evidente no solo con el educador y los compañeros en clase, sino también como ya vimos en los objetos que nos rodean.

## 2.11 EXPRESIÓN DIFERENTE DE APRECIACIÓN

El desarrollo infantil en Vygotsky va más allá de las aparentes capacidades de los niños, no los encasilla como Piaget en etapas en las que sólo pueden tener cierto avance en su aprendizaje, al contrario, él estaba seguro de que podían aprender más de lo que se pensaba en ese momento, mejor ejemplo no podemos tener que la ZDP, con la que Vygotsky afirmaba que un niño de por ejemplo 8 años de edad podía llegar a tener un desempeño mayor y resolver problemas al nivel de un niño de 12 o más.

En este sentido Agustín Comotto, diseñador e ilustrador argentino comparte esta idea al citar a Dolores Casals cuando dice que “las capacidades físicas y psíquicas de los niños son muy superiores a lo que hacemos de ellos”<sup>58</sup>, es decir, que los niños pueden aprender más de lo que uno piensa y que además entienden el mundo de los adultos mucho antes de lo que suponemos, y por lo tanto, no debemos subestimarlos bajo la premisa de la edad.

Éste, sería realmente el punto más importante, el no subestimarlos, ya que es un error que cometen no sólo los padres sino también algunos ilustradores al no ver claramente la diferencia y brecha tan importante que existe entre apreciación y expresión para en base a ello ilustrar.

58 COMOTTO, Agustín. **El niño puente; ¿Alguien vio el sombrero del Principito? ¿O las oblicuas reflexiones de un ilustrador sobre elefantes, boas y corderitos invisibles?** México: Edit. Dirección General de Publicaciones de CONACULTA, 2003. p. 12.





### 2.11.1 Apreciación

La apreciación tiene lugar desde el momento en que el niño es capaz de observar con atención para reconocer, identificar y esquematizar la información; de esta forma, se adquiere también la habilidad para poder representar mentalmente un objeto, que sería sin lugar a duda un pensamiento simbólico, con esto se quiere decir, que el niño al observar tiene la capacidad de entender y reconocer los objetos que le rodean así como de asumir que ese objeto es algo desconocido o no para él de acuerdo a sus esquemas; y, es por ello, que pueden llevar a cabo ciertos procesos como el reconocimiento, la identificación, la asociación, la agrupación y diferenciación, porque han observado con atención.

Si se requiere, el niño puede ahondar en una imagen, esto sucede cuando el educador por ejemplo hace alusión a algún detalle de dicha imagen para enfocar la atención y provocar un esfuerzo de concentración.

Con todo esto, podemos decir que el niño de edad preescolar por supuesto, es capaz de identificar y diferenciar cuestiones muy sutiles desde su bagaje primario (familiar).



## 2.11.2 Expresión

Por el otro lado, contraria a la apreciación tenemos la expresión, la cual podemos relacionar con la creación.

Para que cualquier tipo de creación sobre todo la artística se logre, se requiere de la invención y la imaginación.

Los niños para crear, "trasforman lo que ven en su equivalente estructural en un dibujo o en una escultura de arcilla"<sup>59</sup>, sin dejar de lado su sensibilidad y por ello, lo que les provoca lo que observan.

Para que esto suceda, es necesario que puedan percibir la esencia del objeto que desean dibujar y que encuentren una manera de expresarlo dentro de los límites y posibilidades que les da su medio, no es lo mismo lo que se puede hacer ni el resultado que se obtiene al trabajar con diferentes materiales, existiendo así una diferencia entre el trabajar con plástilina o con arcilla; de esta manera, "la estructura que adopta esta forma la limita y la hace posible el medio al que tienen acceso y que saben usar"<sup>60</sup>.

Además de esto, de lo que los niños pueden transmitir de acuerdo a los medios con los que disponen, se encuentra otro factor muy importante y que corresponde a las habilidades y capacidades que los niños pueden emplear.

Los niños más pequeños de edad pre-escolar representan con garabatos a personas, animales y objetos; sus dibujos son muy inventivos e imaginativos, no les preocupa como representan su realidad y por ello podemos encontrar en sus dibujos un sol azul o un cielo verde.



59 ARNHEIM, Rudolf. Ob.cit. p.20.

60 Idem.

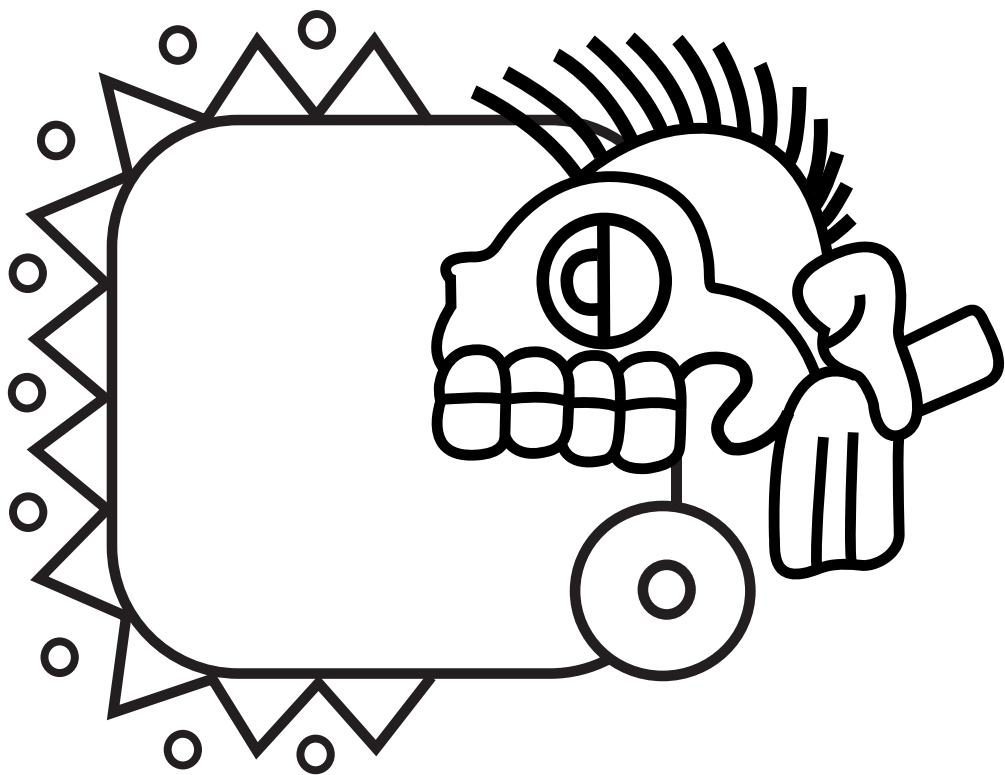


## Consideración Final.

Como podemos ver hay una gran diferencia entre apreciación y expresión sobre todo en los niños; el que no vivan preocupados por la forma en que se expresan refiriéndonos a una manera artística, refleja el hecho de que no han sido reprimidos y que aún no tiene la presión social que nos genera tantos prejuicios.

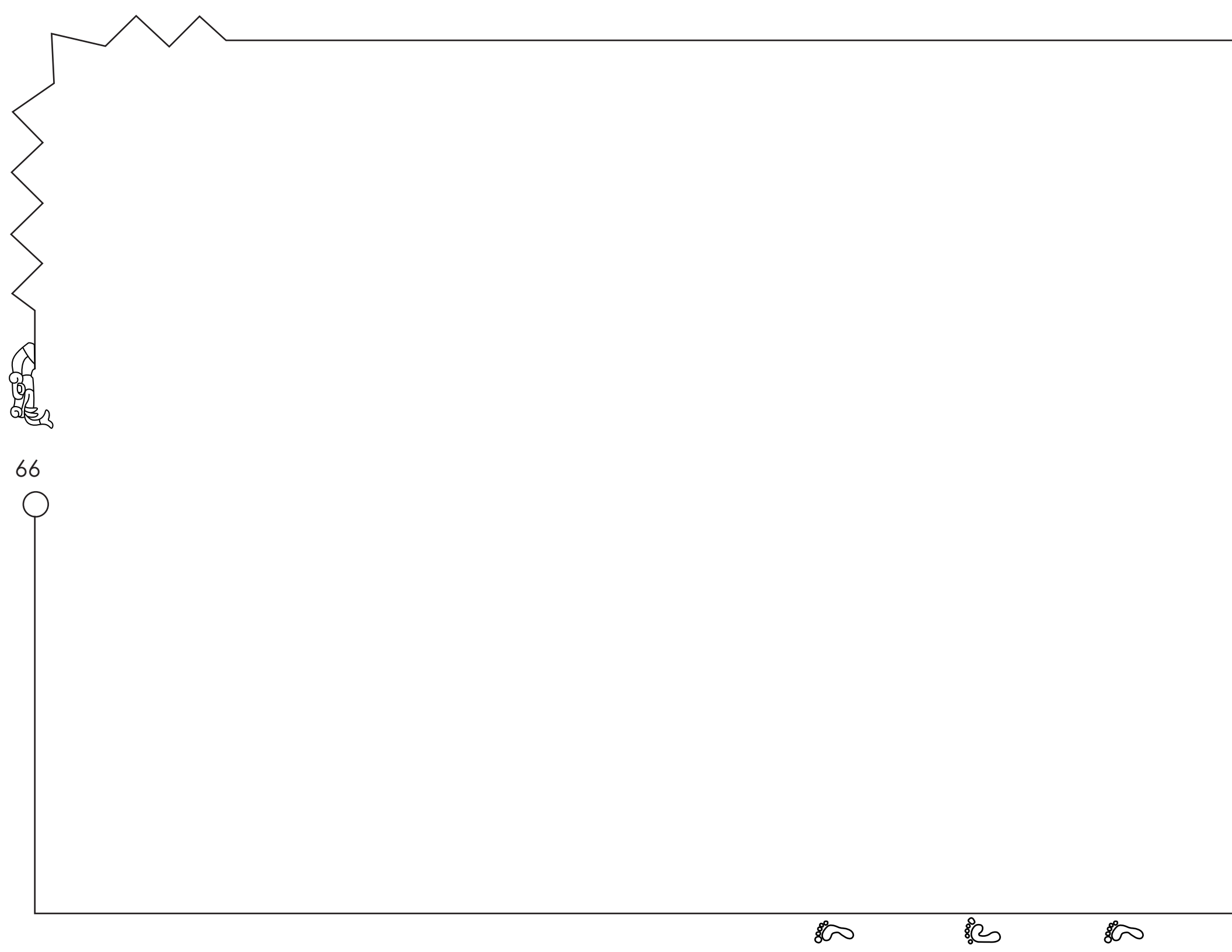
Así, aunque el niño sea consciente en su pensamiento simbólico según su esquema de que una manzana es roja, puede dibujarla azul.





Ilustración





66





# CAPÍTULO 3

## 3.1 DEFINICIÓN Y FUNCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN

Existen diversas formas por medio de las cuales el ser humano puede comunicarse y expresarse, tal es el caso del cine, la música, el teatro, la pintura, el lenguaje oral y escrito, la ilustración, etcétera.

La ilustración es una forma de comunicación visual, una imagen que entre otras cosas acompaña, aclara, decora y enriquece un texto; comunica por ello una información concreta a través de imágenes, siendo éstas últimas la interpretación que da el ilustrador a la narración.

Así mismo, esas imágenes son una ilusión de la realidad ya que no podemos sentir, tocar u oler lo que en ellas se expresa, sin embargo, hacen referencia a un segmento de dicha realidad en el soporte visual en el que se encuentran.

Las figuras o elementos que forman parte de la ilustración, no sólo deben corresponder al texto, sino que deben estar en un ambiente convincente, contar algo, expresar y transmitir emoción, de lo contrario como dice Andrew Loomis "sería sólo un buen dibujo"<sup>61</sup>.

Al acompañar como ya hemos dicho un texto, la ilustración es parte de una expresión bi-media, esto es porque el mensaje esta conformado por dos medios "texto + imagen" siendo ambos el "espíritu retórico" que nos comunica.

---

61 LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration**. 4ª ed; Canadá: Edit. Viking Press, 1947. p. 17.



Es la "retórica verbal" la que se manifiesta con el texto, mientras que la "retórica visual" se hace presente en los procedimientos que emplea el diseñador gráfico o el ilustrador para "traducir" y complementar visualmente al texto, la que comunica mediante la "distribución de las partes en un todo, con el juego de alternancia o de enrrancia entre texto, figura e imagen, la redundancia o el contrapunto que se establece entre ellos, la comprensión de la relación entre forma y fondo en toda imagen particular o general, y con los criterios puramente visuales: calor, sensualidad, color, fascinación, rechazo, atracción, repulsión, valoración ..."<sup>62</sup>

La ilustración tiene un campo muy vasto para su expresión, dividiéndose para su identificación en géneros de acuerdo a las características particulares y específicas de cada uno. De esta manera encontramos la ilustración: científica, naturalista, médica, narrativa, ciencia ficción, fantástica, simbólica, museográfica, humorística, técnica e infantil.



Estos géneros así como el público-receptor al que esta dirigido el mensaje, van a influir directamente en la interpretación que de la narración o información de el ilustrador, esto es fundamental; pero antes de que piense o busque una interpretación, el ilustrador debe tener presente y tomar muy en cuenta la finalidad, el propósito que tendrán las ilustraciones, es decir, si serán una vía de entretenimiento y disfrute o si su objetivo es el aprendizaje.

El público-receptor, que será quien reciba y tome lo que le dan o le envían en el mensaje es fundamental en el sentido de que para ese grupo en específico fue creado dicho mensaje, por lo tanto, para que éste último pueda despertar el interés del grupo seleccionado así como establecer una comunicación, el ilustrador debe considerar ciertas condiciones y características del destinatario, como por ejemplo el grupo de edad al que pertenecen.

62 COSTA, Joan. Ob.cit.p.30.





de ideas a través de imágenes; son “los instrumentos de la creatividad y de la expresión de esta creatividad”<sup>63</sup>.

El uso o la elección de una determinada técnica va a depender como ya dijimos no sólo del receptor, sino de la función que tendrá el mensaje (documentar, persuadir, demostrar, informar, etcétera), quedando con ella implícita la intencionalidad del emisor que puede ir desde sólo mostrar un hecho, hasta querer influir en la conducta y estado de ánimo del destinatario.

De este modo, tenemos que la “intencionalidad y la técnica son una cristalización del qué comunicar y el cómo comunicarlo. Estos dos integrantes, si bien son de origen muy diferente y extremadamente variables, son finalmente indisolubles en la percepción del mensaje”<sup>64</sup> formando parte del lenguaje visual.

Una vez que el ilustrador tiene clara la intencionalidad del mensaje así como el público al que se va a dirigir, puede hacer de acuerdo a esto, una selección de la técnica que empleará para la función comunicacional.

Las técnicas gráficas que en su mayoría utiliza el ilustrador se basan en las técnicas artísticas tradicionales, y son las “herramientas” que permiten la representación y por ello la expresión

Cabe mencionar, que a pesar de que las técnicas gráficas se adaptan a las intenciones comunicacionales del ilustrador, existen técnicas que son más aptas que otras para dar mensajes visuales que correspondan a determinados propósitos. Por ejemplo, la fotografía es la mejor opción si nuestra intención es crear un ambiente de veracidad o realismo, esto debido a su poder de convicción, ya que se asume que lo que refleja una fotografía es un “testimonio” de algo sucedido, que existe o existió.

Además de la intención, el público-receptor, la técnica y la función comunicacional, el ilustrador debe considerar otros factores que al igual que los anteriores influirán en su producto final; para una mejor comprensión de éstos los expondremos en la siguiente tabla.

63 COSTA, Joan. Ob.cit.p.37.

64 Idem.



## FACTORES PARA EL MANEJO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

INTENCIÓN (social)	LENGUAJE VISUAL 2D	CALIDAD	FUNCIÓN (para qué)	SOPORTE (medios masivos)	GÉNEROS
expresión	dibujo	Arte: lenguaje que comunica con destacada calidad ideas y/o sentimientos	ilustrar	diseño gráfico:	científico
comunicación	pintura		decorar	a)diseño editorial	ciencia ficción
	historieta		informar	-libros (géneros literarios: ensayo, relato, cuento, novela,poesía, teatro)	histórica
	fotografía		describir	-revistas	religiosa
		aclorar	-carteles	policiaca	
		documentar	narrar	-folletos	biográfica
		narrar	identificar	-volantes	humorística
		alegrar	deleitar	b)empaques y embalajes	erótica
		dramatizar	ironizar	c)arquitectura	fantástica
		educar	persuadir	-escuelas	
		horrorizar	interesar	-templos	
		degradar	degradar	-museos:	
		manipular	manipular	esquemas,pinturas, tableros, murales, vitrales, diploramas	
		exaltar	exaltar		

\* Apuntes personales de la clase "Teoría de la Ilustración", del profesor Heraclio Ramírez Nuño, de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. 05/04/2005.



## FACTORES PARA EL MANEJO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

TEMAS	PÚBLICO (receptor)	CÓDIGO VISUAL	ESTILO	TAMAÑO		
naturaleza muerta	infantil	garabateo	Este corresponde a la suma del temperamento, carácter, conocimiento y destrezas del autor que se manifiesta en todo su trabajo destacando en la medida de que este no obstaculiza la función del mensaje. Si el estilo es compatible con la función el mensaje se enriquece.	Tablas de distancias del diseño tipográfico:		
bodegón	juvenil	preesquematismo		distancia del observador	distancia mínima de letra	
paisaje	adulto	esquematismo		50cm	3mm	
desnudo	mujer	realismo intelectual		10m	2.5cm	
vida cotidiana	hombre	seudorealismo		20m	5cm	
pintura histórica	rural	realismo visual		30m	7.5cm	
pintura religiosa	urbano	impresionismo		40m	10cm	
mitos	(interviene el nivel cultural y la escolaridad)	fauvismo		60m	15cm	
alegorías		expresionismo		100m	25cm	
retrato		cubismo				
pintura simbólica		futurismo				
fantástica		abstraccionismo				
surrealista		matericismo				
figura abstracta						
didáctica						

\* Apuntes personales de la clase "Teoría de la Ilustración", del profesor Heraclio Ramírez Nuño, de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. 05/04/2005.



## FACTORES PARA EL MANEJO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

TÉCNICAS DE IMPRESIÓN	MATERIAL	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS	RECURSOS ECONÓMICOS	COSTO DEL TRABAJO
plasta 1 tinta 2 tintas 3 tintas bitonos cuatricomía selección de color	lápiz carbón ceras acuarela temple óleo acrílico papel cartulina cartón tela	degradados salpicados frotados barridos velados texturados esfumados aplanados soplados impresos transferidos pegados tramados empastados punteados bloqueados perfilados picados esgrafiados desprendidos accidentados ramificados fraccionados mixtos	los determina el cliente y las condiciona las técnicas de impresión. En proyectos personales debemos considerar nuestros recursos ajustándonos a las condiciones posibles para su desarrollo. -recursos de tiempo: los determina el cliente condicionando el código visual, la técnica y procedimientos. En proyectos personales el ilustrador dispone de tiempo suficiente para realizar su trabajo. -recursos humanos: los conocimientos y habilidades personales determinan el número de factores que podemos realizar y en consecuencia el nivel de calidad	-realidad formal -realidad objetiva: lo determina la oferta y la demanda

\* Apuntes personales de la clase "Teoría de la Ilustración", del profesor Heraclio Ramírez Nuño, de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. 05/04/2005.



## 3.2 EL PAPEL DEL ILUSTRADOR

En la actualidad parecería difícil en muchas ocasiones hacer una diferencia tajante entre el trabajo de un artista y el de un ilustrador, ambos tienen un trabajo que es resultado de un proceso creativo en el que participan principalmente su imaginación y con ello su interpretación, haciendo de este trabajo por lo tanto algo sumamente personal.



Sin embargo, entre artista e ilustrador existe una diferencia elemental que es la que marca definitivamente esa línea que los separa, y es que "el ilustrador profesional tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo determinado"<sup>65</sup>. Por ello "se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y que por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración"<sup>66</sup>.

Al considerar estas características, Ian Simpson relaciona a bien los objetivos de los ilustradores con los objetivos que tienen y buscan los diseñadores, ya que el ilustrador también trabaja al servicio de un patrón comercial y de los medios de comunicación con un propósito en específico, en donde no se limita a dar aquello que el cliente necesita, sino que va más allá al lograr sobrepasar sus expectativas; de esta manera, Simpson sugiere una definición en la que considera el papel del ilustrador como un poco artista y un poco diseñador.

---

65 SIMPSON, Ian. **La Nueva Guía de la Ilustración**. Barcelona: Edit. Blume, 1994. p. 17.

66 TERENCE, Dalley. **Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales**. Madrid: Edit. Blume, 1981. p.10.



El ilustrador como profesionalista trabaja con constantes:

- a) un dibujo que hay que reproducir de acuerdo a la información que se le proporciona.
- b) en general trabaja para y con otros.
- c) depende del comercio, la oferta y la demanda.

Su función principal como podemos ahora asumir es entonces la comunicación a través de imágenes, siendo esta como ya hemos mencionado una interpretación de lo que le transmite el texto al ilustrador, es decir, lo que de él percibe. Sus ilustraciones, comunicarán en la medida en la que para expresarse de carácter a la imagen, comunique cualquier tipo de emoción y acentúe lo importante. Es precisamente esto, su interpretación de la información, lo que le da a este profesionalista la oportunidad de ser único y original.

Otro factor determinante que no podemos dejar de mencionar y que es fundamental en esta profesión, es nada más y nada menos que el estilo.

Es, el estilo, lo que identifica y a la vez diferencia a un ilustrador de otro, lo que da ese sello personal y "afirma la voz del propio individuo"<sup>67</sup>; es, posiblemente al mismo tiempo, una forma que ayuda a la autopromoción.

Finalmente es en base a todo lo anterior aunado a la función y el concepto de ilustración ya planteado, que podemos concluir que "el papel del ilustrador consiste en acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de manera visual"<sup>68</sup> para lo cual, se valdrá de cualquiera de las técnicas y medios que tiene a su disposición para lograr

una comunicación efectiva a partir de los requerimientos y de la finalidad que determine la información. Su trabajo, siempre será reproducido de alguna manera por lo que no se conoce en su forma original.



67 SIMPSON, Ian. Ob.cit.p.18.

68 Idem.





### 3.3 MEDIOS EN LOS QUE SE DESARROLLA EL ILUSTRADOR-CAMPO LABORAL



El crecimiento del campo de la ilustración así como la difusión y alcance con el que ahora cuenta, se debe a un proceso que ha tenido lugar a lo largo de varios siglos.

Sin lugar a duda, la ilustración y sus profesionistas han resultado beneficiados con la invención y desarrollo de los medios mecánicos que en el transcurso de su historia se han logrado, evidenciando con ello, la evolución en los procesos de impresión, factor determinante que ha ayudado a su expansión.

De la misma manera, los pigmentos y sus herramientas de trabajo han sufrido cambios, lo cual, ha hecho más accesible su adquisición y facilitado el trabajo del ilustrador.



Por otro lado, en otros momentos de su historia, se alzaron voces que "profetizaban" la desaparición de este "arte comercial" con la llegada y el auge que obtuvo la fotografía y la posterior aparición de la televisión; sin embargo la ilustración se ha mantenido firme y ha sabido aprovechar estos medios en lugar de verlos como una amenaza, ampliando de esta manera su campo de trabajo al aprovechar los medios de comunicación que tiene a su alcance.

De este modo, podemos ver que en el presente, es muy vasto ese campo en el que el ilustrador se desarrolla y expresa, existiendo con ello varios medios que amplían y dan diversidad a su soporte gráfico.



Uno de esos soportes es el cartel, que debido a su gran potencial comunicativo y el impacto visual que produce es una herramienta muy eficaz para el emisor.

La televisión como ya dijimos, a pesar de su impacto, ha ampliado el campo de la ilustración ya que contrata ilustradores para la producción entre otras cosas de programas educativos y de animación.

El cine por su parte, también le abre las puertas a la ilustración con la animación, la cual, es muy recurrente para dirigirse y captar sobre todo la atención del público infantil aunque, cabe mencionar, que existe animación que tiene como objetivo llegar al público adulto en este medio al igual que en la televisión.

En cuanto a la publicidad, que hoy por hoy es el pan de cada día, es uno de los campos de mayor alcance con el que puede contar el ilustrador debido a que cada vez más llega a casi todos los aspectos de la vida. Sin embargo, a pesar de que ha propiciado y favorecido una expansión de la industria y el comercio, ha generado una mayor competencia en el mercado, lo que podemos traducir en un exceso de información, de "ruido visual"; esto, lo que provoca es que sea más difícil no sólo para el ilustrador sino también para los demás profesionistas relacionados con este medio de comunicación el poder captar la atención y sobresalir para su público-receptor.



Pese a éste "obstáculo" que no es exclusivo de la publicidad y que el ilustrador debe superar, podemos darnos cuenta que el campo de trabajo de la ilustración es muy amplio, como diría Ian Simpson "toda la gama de materiales impresos han creado un ambiente propicio para que trabajen los ilustradores"<sup>69</sup>.

De este modo tenemos que su fuente de trabajo se encuentra en revistas,

69 SIMPSON, Ian. Ob.cit.p.14.



periódicos (caricatura), libros, carteles, empaque, cómics, en fin en todos los medios impresos de la publicidad.

Así mismo, el aprovechamiento de una herramienta más que se ha explotado a bien en los últimos años con sus programas de diseño dando pie a la ilustración digital (bi y tridimensional), es la computadora.

Este instrumento que ha ayudado al crecimiento de ésta área profesional, al igual que muchos de los anteriores es también un medio de comunicación publicitario, esto debido a que es a través de éste instrumento que podemos



tener acceso a internet, que como ya comentamos en el primer capítulo, es una fuente de información inmensa e inimaginable a la que se puede tener acceso fácilmente y por medio de éste comunicar y hacer promoción, situación que como podemos asumir, ha beneficiado a esta profesión siendo con ello ahora otra gran ramificación de esto que nos ocupa que es la ilustración.

Con todo esto, podemos afirmar que el ilustrador “no sólo va a seguir trabajando paralelamente a la nueva tecnología, sino que también la va a aplicar”<sup>70</sup>.

“La ilustración esta viva y tiene mucho que ofrecer a aquellos que posean una visión individual, condiciones técnicas y una apreciación activa del mundo del comercio”<sup>71</sup> es, “un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural actual”<sup>72</sup>.

### 3.4 FUNCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN DIDÁCTICA

Empezaremos por recordar que una de las primeras cosas que el ilustrador debe tomar en cuenta para poder comenzar con el desarrollo de su trabajo es la finalidad que tendrán sus ilustraciones, el objetivo y la intención que se persigue en la información y que desde luego afecta y subordina a la ilustración.

Por ello, a lo largo de la exposición de éste proyecto, hemos mencionado en varias ocasiones cuál es nuestro propósito; en concreto, lograr que por medio de las imágenes contenidas en este juego didáctico, es decir la lotería, los niños preescolares definan su

70 SIMPSON, Ian. Ob.cit.p.14.

71 Ibíd p.11.

72 Idem.



Identidad Nacional al reconocer algunos de los elementos que nos identifican como mexicanos ante el mundo; uniéndonos así, a este esfuerzo contra la parte negativa que nos deja la globalización y con ésta, la mimetización de las culturas.

Bien definido ya como vemos nuestro objetivo, sabemos entonces cuál es la finalidad y con ello la función que tendrán las ilustraciones en nuestra lotería, siendo éste en cuestión no otra cosa que el aprendizaje, el cual, lograremos basándonos en la teoría constructivista y en las ideas vigotskianas, que como ya vimos anteriormente, hablan de un mejor resultado si los niños interactúan, si son activos al momento de construir su conocimiento.

La didáctica, cubre éste requisito, pues implica la participación activa por parte del receptor además de que su finalidad es la de dar al público nociones y conceptos que le sean útiles para que formen parte de su ser.

Dentro de la didáctica, existen varios métodos que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje, nosotros nos enfocaremos al segmento que dentro de este campo se relaciona con los elementos gráficos, es decir, el conformado por un "documento gráfico" como soporte de la información, entendiendo en este sentido por gráfico, la presencia de algún tipo de esquema, la representación de algún elemento por medio de la figura o la forma, etcétera.

De este modo, podemos hablar fijamente de una didáctica gráfica la cual, "consiste en el empleo de los procedimientos de la imagen, del dibujo, del croquis o del esquema

para ayudar a los hombres a pensar a partir de informaciones pertinentes"<sup>73</sup>.

Así mismo al igual que la didáctica en general, la didáctica gráfica tiene como intención al querer transmitir información utilizable para el individuo, el que estos conocimientos sean por ello aprendidos de una forma definitiva a través de su implícita interacción, haciendo para ello comprensibles las cosas más complejas y abstractas que de otra forma resultarían difíciles de asimilar.

Hablando específicamente de nuestra lotería, ésta trabaja en base a la didáctica gráfica por lo que sus imágenes representadas en ilustraciones son precisamente el contenido de la información que se desea comunicar a los infantes, y las que propiciarán como explicaremos más adelante, el inicio del esfuerzo de los procesos mentales.

---

73 COSTA, Joan. Ob.cit.p.16.



## 3.5 PÚBLICO-OBJETIVO

Ahora, ya sabemos que el ilustrador no sólo debe contemplar la finalidad (en este caso educativa) de la ilustración, sino que también tiene que considerar el público-receptor al que se dirigirá la información y con el que se establecerá por tanto la comunicación.

Este punto es imprescindible, en el sentido de que “cada público posee sus rasgos característicos, los cuales determinan el tipo de mensaje que será adecuado transmitirle”<sup>74</sup>.

Joan Costa, habla de tres criterios para poder llegar a éstos públicos-objetivo, los que mencionaremos a continuación explicando después en cada uno de ellos cómo es que se han contemplado y cubierto a fin de cumplir con nuestros objetivos.

### 1) capacidad de atención disponible

Es de nuestro conocimiento, que ésta lotería está dirigida a los niños entre 3 y 6 años de edad que asisten a la escuela, de modo que la transmisión de conocimientos se llevará a cabo en un salón de clases; esto, es un punto a nuestro favor ya que lo que tenemos es un público cautivo.

Sin embargo, a pesar de que éste hecho puede beneficiarnos, estamos conscientes de que en cualquier momento pueden dispersar la atención, situación que podremos evitar cuando se les presenten las tarjetas en un primer reconocimiento (antes del juego) valiéndonos de las ilustraciones (encargadas de despertar el interés en el receptor), y del apoyo que brinde el educador al acentuar o hacer relevante algún elemento o

---

74 COSTA, Joan. Ob.cit.p.16.



cuestión a partir de la ilustración, provocando así, que entren en detalle y por ende fijen su atención.

Una vez que han reconocido e identificado cada una de las fichas y se inicie el juego de lotería como tal, la atención será lo principal para participar y poder avanzar, al tener que asociar la imagen "cantada" con la que tienen en el tablero; sólo de esta manera podrían lograr la meta que es ganar la partida. (Ver Dinámica del Juego)

## 2) duración de la transferencia del mensaje

Como ya hicimos referencia en "La lotería: cómo usa y apoya éstos procesos" en el segundo capítulo de esta tesis, al ser nuestro objetivo el que la información que se les presente a los niños quede inscrita de manera "definitiva" en su memoria a largo plazo, es decir, que se genere un aprendizaje, es necesario que además de hacer hincapié de manera individual en las ilustraciones de cada una de las fichas, el juego se repita un número mínimo de veces, para que, como consecuencia de estos dos métodos, almacenen los datos y no queden tan sólo como vagas impresiones inevitablemente condicionadas al olvido.

De acuerdo a lo anterior, se asume entonces que la transferencia del mensaje se dará en varias sesiones, para no saturar a los niños con tanta información y para propiciar por otro lado con la repetición del juego, la recuperación de los conocimientos que vayan almacenando en su memoria, lo que, sin lugar a duda, sería una demostración de que han logrado el aprendizaje.

3) nivel cultural base-nivel de llegada  
El nivel cultural base (nivel de partida) varía en cada niño, ya que como recordaremos ellos no llegan en ceros a la escuela debido a lo que han aprendido hasta ese momento en el seno de su familia.

Por ello, nuestro punto de partida, sería exactamente éste, las diferencias de niveles en las experiencias, valores, creencias, etcétera, que derivan de su información previa, porque serán precisamente estas diferencias las que den pauta a una retroalimentación en el aula, a esa ayuda mutua en la que se aprende del que sabe más que bien conocemos como ZDP.

Con esto último, acabamos de decir nuestro punto de llegada, nuestro objetivo y finalidad que no es otro sino el mismo de la ilustración, que los niños aprendan a través de este medio el valor de ser mexicano.



## 3.6 LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN

### 3.6.1 La imagen como punto de partida

Hemos dejado claro hasta aquí, que la transmisión de la información que nos ayudará a generar un aprendizaje en los niños en relación a su Identidad Nacional, se llevará a cabo al presentar las ideas mediante imágenes que ilustren el concepto.

Por lo tanto, estamos hablando de que las ilustraciones (de acuerdo a la Teoría de la comunicación) serán el mensaje que transmitirá el emisor (en este caso el binomio educador-ilustrador), a un receptor (los niños en cuestión); dicho de otra forma, son las ilustraciones con sus imágenes y el educador por medio del habla, los que actuarán como mediadores en este proceso de comunicación.

De este modo, nos podemos dar cuenta de la gran importancia que tiene la imagen, al reconocer que será a partir de ella que empezará la cadena del conocimiento, y la que provocará el esfuerzo de los recursos mentales con cada una de sus fichas y la lotería en su totalidad.

### 3.6.2 La imagen como referente

Recordaremos que en la construcción de su mundo los niños utilizan esquemas mentales, los cuales, se construyen de acuerdo a la información que reciben de su entorno.

---



Mucha de esta información se presenta de manera visual, actuando por ello como el referente visual que buscarán en los esquemas de su memoria en forma de referente teórico-conceptual; de existir la relación, será traído a la escena de la conciencia por la memoria para la identificación y reconocimiento del referente visual.

Las ilustraciones contenidas en el juego de lotería, serán precisamente éste referente visual que dará pie al uso, formación, adaptación y ajuste de los esquemas mentales, ya que de no existir información previa a la imagen, ésta será indiscutiblemente depurada y guardada en un esquema convirtiéndose con ello en su referente teórico-conceptual; si por el otro lado, se tiene algún tipo de información previa almacenada entonces sólo asociarán su referente teórico-conceptual ya existente con el referente visual mostrado, y, de ser necesario, adaptarán o ajustarán sus esquemas.

Esto, de una u otra forma, es decir, que para llegar a una esquematización del elemento o lograr una asociación con el ya existente, se requiere de la atención y concentración de los recursos mentales, de la identificación, la diferenciación y la relación, todo ello en base a la imagen, en base a la ilustración.

Éstos procesos, indispensables en el uso y formación de esquemas, serán puestos a prueba en el juego, puesto que serán sus recursos para avanzar a lo largo de la partida; esto es, que una vez que se "cante" una de las fichas, los niños observarán con atención para identificar el elemento ilustrado, y de esta manera, poder buscar en su tablero el que se relaciona y corresponde a éste diferenciando al mismo tiempo, los que no corresponden a la imagen "cantada".





### 3.7 DEPURACIÓN DE LA REALIDAD-PROCESO QUE IMITA EL ILUSTRADOR Y EL DISEÑADOR

Como sabemos, los referentes teórico-conceptuales que se encuentran almacenados en nuestra memoria, son resultado del proceso de depuración al que se sujetan los referentes visuales.

Este proceso de depuración que tiene lugar en nuestra mente, sucede sin que seamos conscientes de ello, sin embargo, es el que el ilustrador, el diseñador y el educador “querrán imitar, en función de sus propios valores o de aquellos que quieren transmitir”<sup>75</sup>.

Con esto queremos decir, que cuando cualquiera de ellos como profesional depura conscientemente la realidad, es con un propósito en específico, y que el nivel de depuración que ejerzan, será así mismo de acuerdo a éste objetivo.

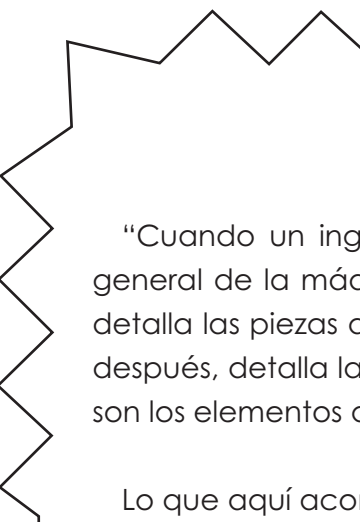
Dicho propósito puede ser el querer hablar de algo en concreto, el de acentuar lo que se considera relevante o el de querer facilitar el aprendizaje, eliminando o depurando por esto lo no necesario y que esta de más por el momento para su estudio.

Este tipo de depuraciones y sus niveles, tienen que ver más con un aspecto didáctico, y para poder entender mejor este punto daremos uno de los ejemplos que desarrolla Joan Costa respecto al tema.

---

75 COSTA, Joan. Ob.cit.p.12.





“Cuando un ingeniero hace un proyecto, detalla en primer lugar la composición general de la máquina, con los órganos que denominará principales; a continuación detalla las piezas que forman cada uno de los elementos de esos órganos principales; después, detalla las piezas que constituyen cada uno de los órganos que por sí mismos son los elementos que eventualmente ha diferenciado”<sup>76</sup>.

Lo que aquí acontece es que el ingeniero esta “descendiendo paulatinamente en la escala de su examen, cambiando por ello el nivel de su atención. Procediendo de esta manera, para cada escala sucesiva construye representaciones esquemáticas que depuran la realidad y diferencian lo que es importante de lo que no lo es”<sup>77</sup>.

Este método tan recurrente en la enseñanza facilita el aprendizaje y nos hace evidente el hecho de que existen varios niveles de realidad, constituyendo cada uno de ellos un mensaje autónomo con sus propias características y grado de complejidad que a su vez, conforma un complejo diferente.

De esta forma nos queda claro que para poder entender el “todo”, debemos poseer el conocimiento de cada una de sus partes y viceversa, porque al conocer cada una de las partes comprendemos y definimos el “todo”; “la comprensión de la jerarquía de niveles, es un aspecto esencial de la comprensión de nuestro entorno”<sup>78</sup>.

La didáctica, es la que se encargará de separar estos niveles para hacerlos comprensibles, tarea que no es nada sencilla de emprender, pues requiere de un previo análisis que permitirá vislumbrar cada nivel para posteriormente poder darles una descripción.

Esta vía de depuración que acabamos de explicar, es la que se empleó para hacer posible el que los niños entiendan su Identidad Nacional, ya que a pesar de tratarse de un tema sumamente complicado en sí, la didáctica lo hace comprensible no sólo con la dinámica del juego sino también al dejarnos ver en nuestra lotería varios niveles de realidad en los que los niños podrán profundizar para entender por qué cada uno de esos elementos es parte del gran mosaico mexicano.

Los niveles que se plantean, comienzan desde el momento en que se tiene como tema concreto el de Identidad Nacional Mexicana, pasando como consecuencia directamente a un segundo nivel en el que se tendría que tomar en cuenta entre todo lo existente en nuestro país, lo que nos identifica y diferencia de las demás naciones; con este nivel se abre un abanico que nos permite hablar de gastronomía,

76 COSTA, Joan. Ob.cit.p.20.

77 Idem.

78 Ibíd p.21,22.





juguetes, vestimenta, etcétera. y por ello de tradición y cultura, lo que conformaría un tercer nivel; éste así mismo se ramifica y nos da finalmente un cuarto nivel con una lista de elementos específicos que resulta de todo un proceso de depuración.

De este modo, podemos hablar concretamente del mole, platillo típico mexicano reconocido ante el mundo cuyos ingredientes, se remontan muchos de ellos a épocas prehispánicas como el chocolate; así, mole y chocolate se encuentran considerados en esta lista de elementos al formar parte de nuestra identidad.

Finalmente hemos de mencionar que es bajo ésta didáctica, que nos resulta más fácil comprender el “todo” a través de cada una de sus partes, en donde en este caso el “todo” es la Identidad Nacional Mexicana, y las “partes”, todos y cada uno de los elementos propuestos en este juego de lotería.



### 3.7.1 Niveles de depuración = Nivel de iconicidad

En el caso particular de los ilustradores y por ello de la imagen ilustrada, “el nivel de depuración” del que ya hemos hablado, tiene que ver también con lo que se conoce en este campo como “nivel de iconicidad” que es “el grado de realismo de una imagen en comparación con el objeto que ella representa”<sup>79</sup>; esto porque el camino que va del realismo a la abstracción, es nada más y nada menos, que el de una depuración de los elementos del objeto para llegar a sus rasgos distintivos, lo que determinará su nivel de representación de la realidad.



79 OBIOLS, Núria. **Mirando Cuentos**, lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Barcelona: Edit.Laertes,2004. p. 32



### 3.8 NIVEL DE ICONICIDAD EN LAS ILUSTRACIONES DE LA LOTERÍA



El nivel de representación que consideramos para poder realizar las ilustraciones contenidas en nuestro juego de lotería, se justifica a través de varios aspectos importantes.

En primer lugar, partimos de nuestro objetivo (el cual no debemos perder de vista), que es el de que por medio de las ilustraciones los niños aprendan y reconozcan elementos de su cultura, mismos que les ayudarán a definir posteriormente su Identidad Nacional.

Por ello, si nuestro propósito es lograr un aprendizaje y un futuro reconocimiento de los objetos aún en otro contexto, el nivel de iconicidad debe permitir el que dichos objetos contengan los elementos necesarios para su identificación.

Pongamos como ejemplo los libros ilustrados informativos (diccionarios, enciclopedias, libros de actividades), cuyo propósito es prácticamente el mismo que el que nosotros buscamos y por tanto su nivel de representación concuerda con lo anteriormente dicho.

“Un buen libro de información ilustrado para niños presenta una relación estrecha entre el texto y las imágenes. Estos libros por lo general pretenden explicar algo al joven lector, de manera que es fundamental que las imágenes sirvan de apoyo y amplíen el texto. Sobre todo en los libros infantiles, cada imagen vale mucho más que mil palabras”<sup>80</sup>.

80 SIMPSON, Ian. Ob.cit.p.117.



Así, tenemos que las ilustraciones de los libros de información son planeadas con sumo cuidado, debido a la función que tendrán, siendo su necesidad el dejar aprendizaje y conocimiento.

Por otro lado debemos tener muy presente, que así como existe la posibilidad de que los niños conozcan el elemento que se les muestra, existe igualmente la probabilidad de que no lo identifiquen; de acuerdo a esto, sabemos entonces que de ser la segunda opción el referente visual puede convertirse en su referente teórico-conceptual el cual, almacenarán en su memoria.

Pues bien, recordemos que el proceso bajo el que se logra esquematizar cualquier tipo de información es el de depuración, proceso que permite únicamente el almacenamiento de algunas de las partes del objeto dependiendo de lo que haya sido distintivo o representativo para cada individuo.

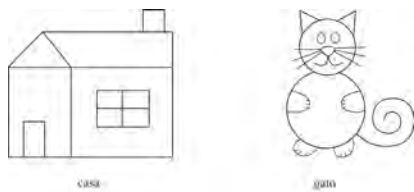
Si tomamos este proceso como algo determinante, podemos decir que entre más ricas sean las imágenes, existirán más opciones o mejor dicho más elementos a elegir para realizar dicha depuración, y aunque aún así diste mucho su referente teórico-conceptual de la realidad, será un referente rico y con más posibilidades de éxito en la identificación o reconocimiento del referente visual en otro contexto.

Pasando a un segundo punto, y siguiendo con la justificación de nuestro nivel de iconicidad, tomamos el hecho de que los niños son muy capaces y



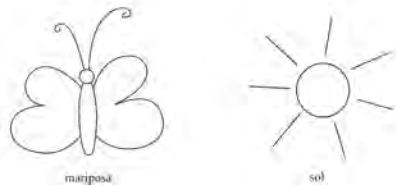
entienden más de lo que pensamos y hacemos de ellos, por lo que no debemos subestimarlos.

Ya vimos en “expresión diferente de apreciación” en el segundo capítulo de este trabajo, que los niños tienen los referentes teórico-conceptuales pertinentes que les permiten la asociación con el referente visual, pero que esto, es algo independiente de su forma de expresión que depende entre otros factores de sus limitaciones motrices y de los materiales con los que cuentan.



casa

gato



mariposa

sol

Imágenes prototipo

Entonces, si los niños de edad preescolar son capaces de entender y reconocer los objetos de su realidad (porque en base a ellos es que han logrado muchos de sus referentes teórico-conceptuales) ¿por qué les damos imágenes simples, con poco o nada de texto, o en las que se representan con garabatos las formas asumiendo que debe ser así porque de otra manera no entenderían, porque debemos usar sus códigos para lograr la comunicación? Definitivamente esto es subestimarlos y limitar su potencial.

El darles por ejemplo imágenes prototipo cae no sólo en esta limitación del potencial, sino que también por otro lado al alejarse bastante de la realidad o en el peor de los casos no tener ninguna relación con ella, hace imposible el que se pueda establecer una relación entre esta clase de imágenes y el objeto real, situación muy alejada de poder alcanzar cualquier tipo de enseñanza.

El ofrecerles imágenes planas en cuanto a perspectiva y color o dibujos que plantean garabatos, es creer que sólo así se identificarán con la imagen, o la entenderán al tratarse de su forma de expresión; pero tanto ilustrador como educador debemos tener muy presente que los niños pueden entender imágenes más elaboradas debido a su capacidad de atención y concentración; y que al contrario de las primeras, éstas imágenes les ayudarán a empezar a involucrarse con ideas y conceptos como los de espacio, volumen, fondo, textura, etcétera, favoreciendo la comprensión del mundo que les rodea.

Del mismo modo, el darles libros con poco o nulo texto a esta edad, es subestimarlos al apoyarnos en la idea de que apenas empiezan a conocer las letras; sin embargo



un texto más rico con ilustraciones “intensifica y concientiza la fantasía de saber leer y escribir”<sup>81</sup>; esto debido a que “descubren que las imágenes no pueden contar toda la historia, que hay partes faltantes a las que aún no tienen acceso por sí mismos”<sup>82</sup> y que desde luego les da el texto. Resultado y consecuencia obvia de este punto es nada menos que el estímulo por la lectura.

Aunado a lo ya mencionado, es importante tener siempre en mente el hecho de que “los niños pequeños no sólo son capaces de mirar imágenes, sino de registrar y disfrutar la forma y tamaño de las letras, así como la distribución y la organización del texto en la página y de las relaciones entre imágenes y texto”<sup>83</sup>.

“La variedad en el contenido y en el diseño de los libros atrae a los pequeños lectores como les atrae la variedad de juguetes. Pero las imágenes (dibujos, fotografías) y las letras (tamaños, tipografías) no son los únicos elementos del libro que reconocen los lectores iniciales. También son registrados, y van generando aprendizajes, los componentes y características del objeto libro como tal: el tipo de papel, el tamaño, los colores, la formación de la página (espacios vacíos, márgenes, sangrías)”<sup>84</sup>.

Ahora y después de haber realizado este pequeño análisis, podemos empezar a comprender por qué es tan fundamental no subestimar las capacidades y el potencial que pueden llegar a tener los niños, porque fuera de cooperar en el crecimiento de su aprendizaje podríamos estar limitando éstas capacidades.

Al final de cuentas todo esto significaría dar a los niños imágenes de calidad, refiriéndonos con ello a imágenes que además de aportarles algo en cualquier sentido (educativo,

estético, imaginativo), tengan una calidad ilustrativa, artística o fotográfica y de diseño, que les permita obtener otro tipo de aprendizajes y estimule sus capacidades e interés.

Nuestras ilustraciones en la lotería deberán cumplir con estos propósitos, es decir, cumplir con el objetivo de dar aprendizajes a través de imágenes de calidad en base a la didáctica gráfica.

Recordemos por ello que la prioridad de la didáctica gráfica es la de ayudar al receptor en la asimilación de conocimientos para generar aprendizajes por vía visual, conocimientos que desde luego le deberán ser de utilidad.

Al ser entonces nuestra prioridad el que los niños logren una adquisición de conocimientos, nuestro mensaje debe ser claro en lo que quiere comunicar; por esta razón la estética se subordina y no asume el papel principal, lo que no significa que se excluya o exista en menor medida, simplemente que la estética debe permitir a la didáctica

81 CIRIANNI, Gerardo y PEREGRINA, Luz María. **Rumbo a la Lectura**. México: Edit. IBBY, 2003. p. 29.

82 Ibíd p.30.

83 Idem.

84 Ibíd p. 28.





cumplir su función comunicacional.

“En la gráfica didáctica no se excluye el componente estético ... Pero el factor estético nunca asumirá el papel principal ... El componente estético hará que la información didáctica sea más agradable, pero no por ello más objetivamente eficaz”<sup>85</sup>.

Con esto, hemos tocado un punto muy importante, porque aunque ya sabemos que debemos dar imágenes de calidad (en ambos sentidos), y que la estética se sujeta a las condiciones necesarias para ceder paso a la enseñanza, ésta última no debe por otro lado olvidar que nuestro público-receptor serán niños entre 3 y 6 años de edad.

Lo que queremos decir con esto, es que efectivamente los niños son capaces de comprender y asimilar imágenes más complejas, sin embargo podemos hablar de una preferencia estética en general, que marca una vital diferencia entre un diseño o las ilustraciones que se crean para niños a las propuestas para adultos.

“Las cubiertas de los libros infantiles, suelen ser brillantes y llenas de vida, y presentan un diseño e ilustraciones vigorosas...”<sup>86</sup>

A los niños les atraen los colores vivos y brillantes, así como la variedad en diseños, técnicas y estilos; de modo que la estética debe tanto permitir el aprendizaje como valorar estos aspectos.

El Centro de Investigación y Difusión de Educación Preescolar (CIDEP) contempla todos y cada uno de estos puntos, considerando la importancia de la calidad y el valor estético, por lo que presentaremos algunos ejemplos de ilustraciones contenidas en los libros seleccionados por esta institución para formar parte de los “Libros del Rincón” del Programa Nacional de Lectura, el cual, se lleva a cabo cada año con el firme propósito de promover la lectura, encontrándose por esto cada vez que se conforma una nueva colección un ejemplar en cada uno de los jardines de niños alrededor de la República. Estos ejemplos como es de esperarse, apoyan esta teoría y justifican por si mismos lo ya mencionado en cuanto a nivel de iconicidad, calidad y estética en las ilustraciones infantiles enfocadas al aprendizaje.

85 COSTA, Joan. Ob.cit. p.43.

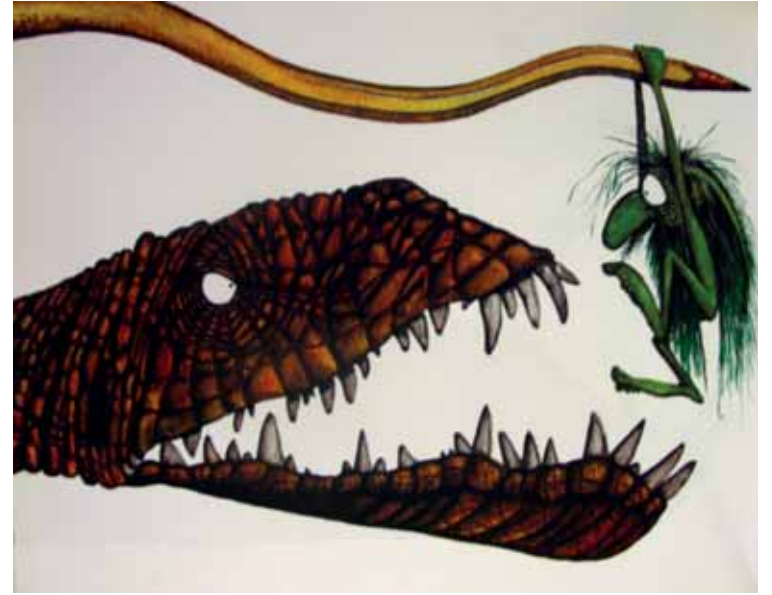
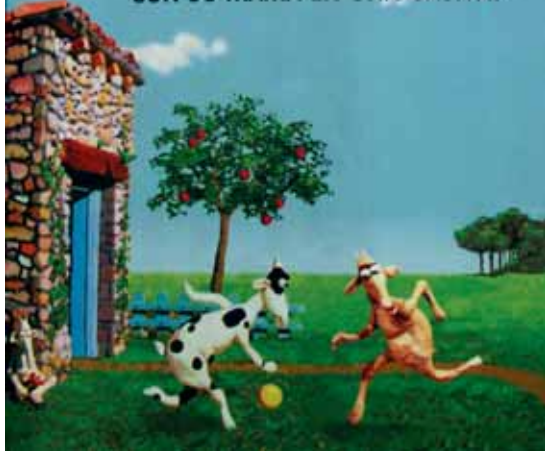
86 SIMPSON, Ian. Ob.cit. p. 113.



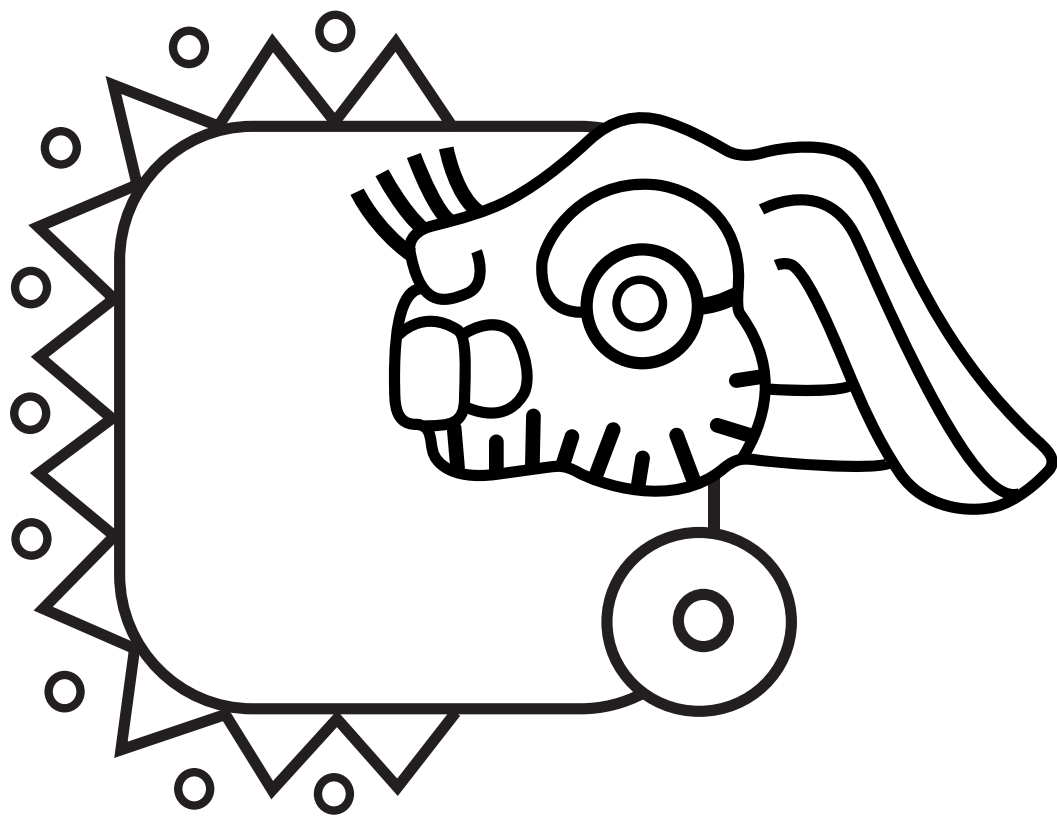
Seis animales confundidos venían por la selva.



ÉRASE UNA VEZ...  
SIETE CABRITILLOS QUE VIVÍAN  
CON SU MAMÁ EN UNA CASITA.

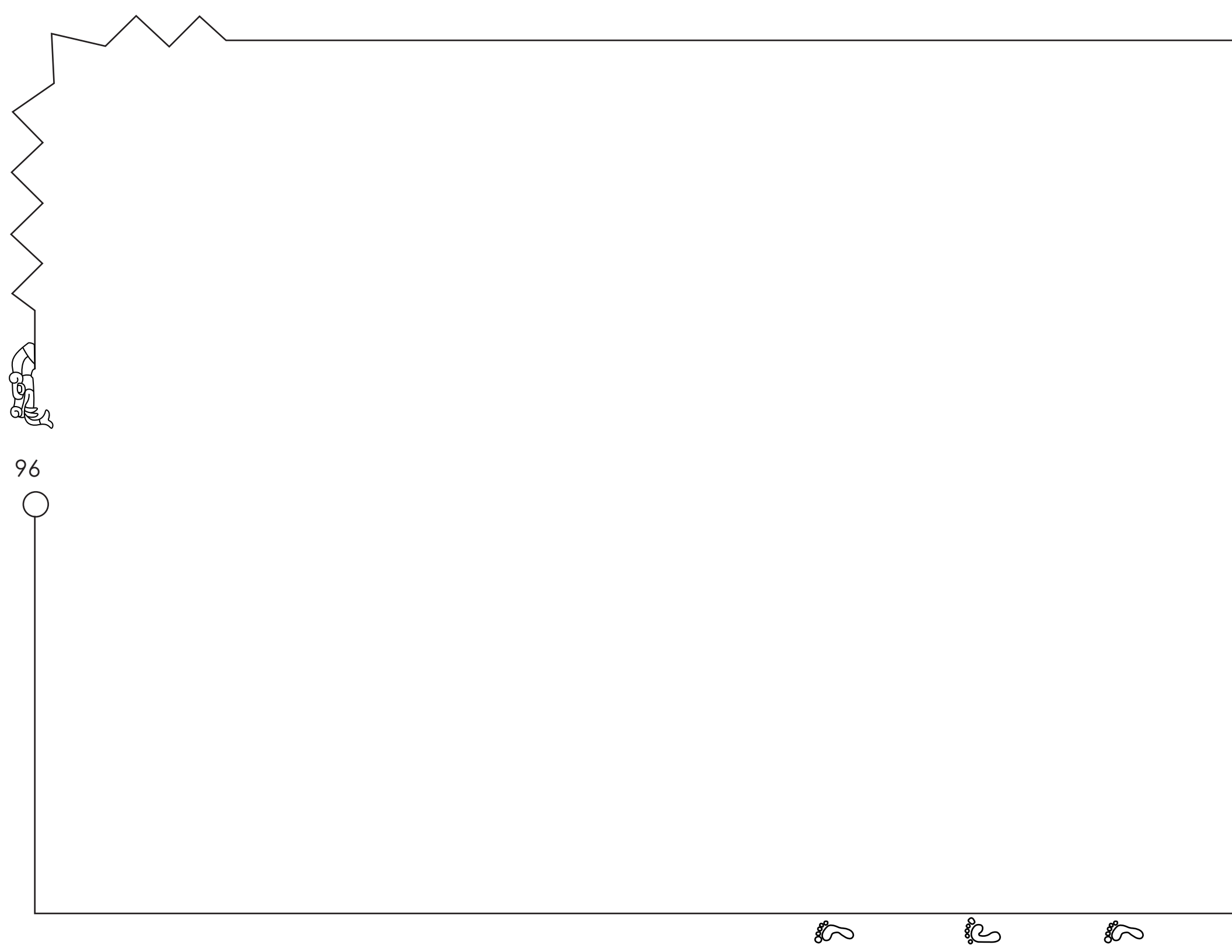






# Proceso Creativo





# CAPÍTULO 4

## 4.1 PROCESO CREATIVO

Para poder iniciar su labor profesional el ilustrador debe tener muy en claro el objetivo, el propósito que tendrán sus ilustraciones.

En este proyecto comenzaremos por decir que el objetivo es el dar una solución gráfica para niños de edad preescolar a través de la cual ellos puedan empezar a definir su Identidad Nacional, es decir, definir su cultura y tradiciones para así reconocer lo que los identifica como mexicanos ante el mundo.

Por lo tanto, nuestro propósito es concretamente generar un aprendizaje, dar conocimientos sobre el tema de Identidad Nacional a un público-receptor que se encuentra entre los 3 y 6 años de edad en el ámbito escolar.

Bien establecido como vemos el tema, es obligación del ilustrador documentarse e investigar sobre el mismo ya que será lo que defina el tipo de información que se le presentará a éste ya determinado receptor.

Por esta razón es que se llevó a cabo la investigación pertinente respecto a nuestra Identidad Nacional en el primer capítulo de ésta tesis, gracias a la cual sabemos en que aspectos y hasta que grado la globalización y la mimetización de las culturas pueden afectar y poner en riesgo lo que nos distingue y diferencia como mexicanos, reconociendo en consecuencia la crisis de identidad por la que estamos atravesando y que es necesario fortalecer.

---



Esta información es primordial sin embargo, existe aún un punto muy importante a contemplar y que es nada menos que el público al que vamos a dirigir dicha información, con el que estableceremos la comunicación.

Como ya lo mencionamos en el propósito del proyecto nuestro objetivo es provocar un aprendizaje en los niños de edad preescolar, refiriéndonos por ello a los que asisten a la escuela dentro de este rango.

De acuerdo a esto, fue imprescindible el estudio de los Planes Educativos (Programa Nacional de Educación y específicamente del Programa de Educación Preescolar) cuyo análisis encontramos en el segundo capítulo de este trabajo.

Estos Programas nos permitieron conocer y saber cómo se desarrollan las competencias en esta etapa escolar, así como confirmar la importancia que le da la educación a la preservación y conocimiento de nuestro bagaje cultural, aceptando del mismo modo el problema de la existencia de una Identidad Nacional tambaleante que considera vital reafirmar. Resultado de este estudio, es la noción del enfoque que del problema planteado da la educación y la forma en que ésta busca en base a sus competencias señaladas, propiciar situaciones que manifiesten o favorezcan el conocimiento de sus raíces y cultura.

Por otro lado, al ser nuestra finalidad provocar aprendizajes en los niños, no resulta suficiente estudiar el Programa de Educación Preescolar, tenemos que saber como lograremos comunicar de manera efectiva a este público-receptor y para ello, es vital comprender cómo aprenden los niños.

Es aquí donde entra la pedagogía, ciencia que nos dará los cimientos, apoyo y fundamentos necesarios para conseguir una solución gráfica que dé los conocimientos requeridos de forma eficaz educativamente hablando.

Debido a la importancia de este punto es que abordamos las cuestiones pedagógicas ampliamente en el segundo capítulo del proyecto.

Al involucrarnos en esta ciencia, comenzamos por investigar la psicología de la educación, encargada del estudio del pensamiento humano pero enfocado específicamente a la enseñanza y aprendizaje en escenarios educativos. Dentro de este campo encontramos a dos de los más influyentes psicólogos de la educación defensores de las ideas constructivistas, Lev Semenovich Vygotsky y Jean Piaget.

Esta Teoría Constructivista mejor fundamentada por Vygotsky al



contemplar no sólo la influencia familiar y social, sino también las grandes capacidades que tienen los niños, se basa en la idea de que los pequeños aprenden mejor cuando son activos, es decir, cuando construyen activamente su pensamiento y conocimiento, cuando buscan soluciones por sí mismos.

Como sabemos, esta teoría es la más aceptada en la actualidad y de hecho son contempladas las teorías vygotskianas en varios puntos del Programa de Educación Preescolar.



Es entonces, a partir de las ideas constructivistas, que pasamos a un siguiente punto llevando a cabo un análisis de la didáctica como el método de enseñanza que cubre el requisito de dar participación activa al receptor, además de que su función en específico es dar nociones, conceptos y valores que sean estables y utilizables. Del mismo modo la didáctica, contempla como recordaremos la eficacia de los juegos que bajo éste método aportan conocimiento.

Siguiendo esta línea de trabajo llegamos concretamente a la parte que dentro de la didáctica se enfoca a los documentos gráficos, que implica el empleo y manejo de la imagen, el dibujo o el esquema como soporte de la información, estamos hablando de la didáctica gráfica.

Esta rama de la didáctica, es la que nos abrió el panorama para que de acuerdo a sus características encontráramos la mejor solución gráfica a nuestro problema, siendo esta como ya sabemos la lotería.

Es así, que la lotería funge como nuestro soporte gráfico, como soporte y contenido de la información. Por lo tanto, es en base a ella que se buscaron las demás soluciones gráficas y pedagógicas.

Partiendo de esto, continuamos con la realización de una investigación de campo, para de esta forma saber si existía alguna lotería que manejara el tema de Identidad Nacional.





En el trayecto se hallaron muchas que aunque respetan el formato convencional son de temas muy variados. De esta suerte encontramos loterías que buscan enseñar los animales, los números, las frutas, etcétera, todas desde luego con un propósito didáctico pero claro está que no el que buscamos; por otra parte es importante mencionar que la mayoría de ellas carece de una buena calidad ilustrativa que dé aportaciones de más educativo exceptuando algunas de las creadas bajo regímenes más pedagógicos. Todas ellas son loterías comerciales.

Hablando ya concretamente de la lotería tradicional (que es la que todos conocemos) ésta maneja el tema de Identidad Nacional, el cual, como podemos constatar, corresponde a una época y contexto determinado, por lo que no nos ayuda a dar respuesta en una situación actual con un propósito tan específico como lo es el querer que los niños se identifiquen en su contexto y aprendan de su historia simultáneamente, para que por este camino valoren y protejan su mexicanidad.





Por esta razón es que se tomó la decisión de cambiar los elementos que constituirán el juego de lotería, trayendo como consecuencia una nueva propuesta.

Esta nueva propuesta como ya dijimos en “Lotería” del segundo capítulo de éste trabajo, se apoya en el criterio de que deben ser elementos con los que nos podamos identificar nosotros como mexicanos y con los que al mismo tiempo el mundo nos identifique.

Bajo este fundamento, es que empiezan a desglosarse nuestros diferentes niveles de realidad, guiándonos en la didáctica para depurar y llegar a una lista de elementos específicos.

#### ELEMENTOS QUE CONSTITUYEN LA LOTERÍA

La piñata  
El jarrito  
El tamal  
El nopal  
El chile

El cempasúchitl  
La calaverita  
La colación  
El aguacate  
La pirámide

El maíz  
El mole  
El cacao  
El quetzal  
La tortilla



## 4.2 ASPECTOS DE ILUSTRACIÓN

Una vez definidos los elementos que integrarían nuestra nueva lotería, pudimos tomar las decisiones necesarias concernientes a la ilustración, para de esta manera, presentar imágenes que cumplan el propósito establecido comunicando una información concreta por la vía más adecuada, considerando para ello en todo momento el factor pedagógico.

A continuación, mencionaremos cómo se manejaron esos aspectos ilustrativos en relación a las tarjetas del juego.

### 4.2.1 Tamaño

A diferencia de las tarjetas convencionales cuya forma es un rectángulo de 6 x 9 centímetros aproximadamente, las nuestras tienen un tamaño de 20 x 20 centímetros.

Esto con la finalidad de que funcionen como "láminas" que podrán apreciarse mejor a distancia dentro de un grupo, facilitando así una buena observación de los elementos que componen cada una de las fichas.

Al poder observar mejor los pequeños en las láminas, serán capaces de entrar en detalle y poner en marcha los recursos mentales pertinentes.

Por otro lado, al quedar las tarjetas fuera de la escala de la mano, es decir, al salir del formato ideal para "barajear", forzamos a que esta baraja tenga otra forma de manipulación y función.



## 4.2.2 Formato

Es de suponerse que si el formato de nuestras tarjetas es de 20 x 20 centímetros, el formato es un cuadrado.

Se consideró un cuadrado ya que es una forma armónica, que dio lugar a una composición más rica permitiendo la presencia de contextos que como veremos más adelante son fundamentales pedagógica y estéticamente hablando.

## 4.2.3 Nivel de iconicidad

El nivel de iconicidad que planteamos se encuentra muy cercano al realismo, esto se debe a que como ya mencionamos en "Nivel de iconicidad en las ilustraciones de la lotería" del tercer capítulo de esta tesis, las imágenes propuestas deben contener los elementos necesarios que permitan su reconocimiento y una futura identificación, esto porque como recordaremos cada imagen actuará como el referente visual que el niño buscará en sus esquemas en forma de referente teórico-conceptual el cual, de



encontrarse almacenado en su memoria, le permitirá al pequeño reconocer el objeto; si por el contrario, no existe tal referente teórico-conceptual por ser la primera vez que se observa el elemento, entonces la imagen mostrada se convertirá en dicho referente bajo sus procesos de depuración.

Por esta razón es que las ilustraciones en este caso deben explicar el texto, ser más que un apoyo y ampliarlo para generar de este modo aprendizaje y conocimiento; propósito que no se lograría con imágenes prototipo, simples o con otro nivel de iconicidad al encontrarse alejadas de poder lograr una buena relación con la realidad.

#### 4.2.4 Calidad

De la mano del nivel de iconicidad se encuentra la calidad, siendo esta última al igual que el primero fundamental y de vital importancia para el proyecto debido a varios motivos.

En primer lugar, hablaremos de una calidad educativa que como sabemos estamos dando desde el momento en que el objetivo del juego es causar un aprendizaje. De aquí, que el contenido de las imágenes que proponemos comunica una información concreta, actúa como el mensaje en el proceso de comunicación y abre paso al uso y desarrollo de diversos procesos mentales, aumentando así las habilidades y conocimientos en los niños.

En segundo lugar, tenemos también presente una calidad ilustrativa, estética y de diseño.



Volumen



Textura



Con calidad ilustrativa y de diseño, nos referimos a las aportaciones que ambos pueden dar más allá de la información primordial que se busca comunicar de acuerdo al objetivo.

Este tipo de aportaciones nos quedan claras desde un inicio, cuando sabemos que nuestro nivel de representación es cercano al realismo, ya que esto implica en las formas el manejo del volumen, el color, el tamaño y la textura. Además, el contemplar para cada uno de los elementos un contexto, hace necesario que se les ubique en un espacio haciendo uso de diferentes planos.

Lo anterior, les sirve a los pequeños debido a que al involucrarse con estas ideas y conceptos comprenden mejor el mundo que les rodea.

Todo esto, sólo se puede abarcar una vez que se han estimado las grandes capacidades de los pequeños, cuando no se les ha subestimado bajo la premisa de la edad, al saber que ellos

son capaces de entender imágenes mucho más elaboradas y con un mayor grado de complejidad.

Por último hablaremos de la calidad del producto impreso cuya relevancia radica en la calidad del material con el que se elaborará el juego.

Debemos tener muy presente que este juego didáctico ha sido elaborado como un apoyo a la docencia en los jardines de niños; lo que no deja duda del público-receptor al que nos dirigimos, los estudiantes entre 3 y 6 años de edad.

Al ser niños de estas edades es evidente que se tiene que tomar en cuenta la durabilidad y resistencia de la lotería, no nada más por el hecho de que sean niños pequeños los que manipularán las tabletas y las tarjetas, sino también porque al ser un material de apoyo en clase, éste debe permitir el paso de varias generaciones.

#### 4.2.5 Técnica y color

Para poder explicar cómo se aplicaron estos dos aspectos a las ilustraciones de la lotería, primero hablaremos de cómo y por qué se usaron los contextos.

La conveniencia de los contextos no es meramente estética, su función principal es la de proporcionar más información sobre el elemento que se “cantará”, empleándose para la elaboración de los mismos en la mayoría de los casos, elementos que afirman esa mexicanidad llena de cultura y tradición. Así mismo, serán los que propicien como



veremos más adelante el uso, adaptación, formación y transformación de los esquemas mentales en el momento en que tengan lugar las Zonas de Desarrollo Próximo.

Habiendo aclarado este punto, pasemos a la aplicación de la técnica y el color. La elección de la técnica depende de la función del mensaje y del receptor al cual está dirigido.

Recordemos para ello que a pesar de que los niños preescolares pueden entender imágenes más complejas, les atraen los colores vivos y brillantes, la variedad de técnicas y estilos.

Es por esto, es decir, con base a estos criterios que se eligió para los elementos principales de cada una de las fichas el acrílico.

Éste último, el cual ha sido trabajado a color, otorga a los elementos gracias a sus características la vivacidad y fuerza que requieren para jalar la mirada y ser el centro de atención, causando un mayor impacto visual al ser un acento mucho más definido que contrasta con el contexto no sólo por la técnica sino además por el color. Los contextos en cambio han sido elaborados con otra técnica, la acuarela.

La acuarela es una técnica muy sutil a comparación del acrílico, y si a esto le sumamos que se ha trabajado en blanco y negro, tenemos entonces que la primera técnica no compite de ninguna manera en fuerza de atracción visual con la segunda. Este hecho nos ayuda claramente a que el contexto no juegue el papel principal ni compita en atención



Técnicas: Acrílico y Acuarela

con el que si lo tiene, quedando como consecuencia en un segundo plano pero no por ello menos importante.

Todo lo antes mencionado, será lo que a nivel pedagógico dé la pauta para que la educadora dirija la atención de los niños en la primer dinámica de reconocimiento.



Dicha dinámica dará comienzo cuando los pequeños identifiquen en alguna de las fichas el elemento principal por ser el que corresponda al texto y llame su atención debido al contraste de color. Posteriormente bajo la guía pedagógica entrarán en detalle y observarán los contextos, analizando ya la imagen en su totalidad. Esta forma de proceder, lo que busca es que al dar lugar al análisis del contexto y de la imagen en sí surjan Zonas de Desarrollo Próximo, lo que inherentemente provoca una interacción, una retroalimentación que a su vez, generará aprendizajes y propiciará el uso y ajuste de los esquemas mentales.

## 4.2.6 Volumen

Lo que el volumen nos da en cualquier imagen es esa sensación de tridimensionalidad en los objetos, lo que permite su interpretación como formas sólidas que ocupan un espacio.

Esta propiedad que pueden tener las ilustraciones, depende en gran medida del buen manejo de las luces y las sombras, ya que son las que nos dejarán ver la estructura e influirán con su "fidelidad" de representación a determinar el grado de realidad en la ilustración.

La representación gráfica del volumen debe considerar por lo tanto la estrecha relación que existe entre la luz y la sombra para que de este modo, se dé credibilidad a las formas que integran la composición.





La luz, gráficamente se traduce en tonos, “el tono es el grado o la medida de valor entre blanco y negro, la luz y la oscuridad ... el tono es la apariencia visual ‘del momento’ afectado por la luz”<sup>87</sup>.

Es por esta razón, que veremos cómo dar volumen a los objetos a partir de la luz tomando en cuenta los aspectos que a nivel gráfico producen los tonos.

-Tipo de luz: La fuente de luz puede ser natural (proveniente del Sol) o artificial, lo cual afecta a los elementos de la imagen de diferente manera debido a la dureza o color de la luz.

-Intensidad: La fuerza de la luz determina la fuerza de la sombra, entre más dura sea tendremos un mayor contraste y la ausencia de medios tonos; por el contrario, una luz menos dura permitirá no sólo la presencia de los tres (luz, sombra y medios tonos) sino también la presencia de las texturas.

-Dirección: La posición de la luz describe que partes de la forma la recibirán, que partes tendrán los medios tonos y que otros se encontrarán en la sombra.

“La luz opera de una sola manera: golpea la superficie de manera brillante, luego se desliza alrededor de la forma tan lejos como pueda llegar”<sup>88</sup>.

-Influencia de otros cuerpos: Cuando existen más de dos elementos en una imagen se debe contemplar la influencia de uno sobre otro, esto es importante porque una de las formas podría estar bloqueando la luz que llegaría a otro objeto y provocar en lugar de

zonas de luz, zonas de sombra.

Estos cuatro puntos que acabamos de mencionar han sido aplicados en todas las ilustraciones que conforman la lotería, lo que podemos corroborar observando cada una de ellas, sin embargo, es necesario aclarar cómo se visualizaron dos de ellos que así mismo repercuten en los restantes.

Primero, la fuente de luz que se consideró para poder obtener medios tonos y texturas fue la luz natural, éste tipo de iluminación no cambia la apariencia real de las formas que es finalmente lo que buscamos para dar una imagen más próxima a la realidad debido al objetivo de enseñanza que tenemos; y segundo, la luz proviene del ángulo superior izquierdo facilitando la presencia del volumen en los diferentes elementos, ayudando a que un objeto influya sobre otro.

Como podemos ver, la representación del volumen es crucial en este trabajo por las cuestiones pedagógicas que

87 LOOMIS, Andrew. Ob.cit. p. 81. (traducción libre del autor)

88 Ibíd p. 22. (traducción libre del autor)



implica al aportar otros conocimientos con su uso, al favorecer para ofrecer una imagen de calidad no sólo educativa sino también ilustrativa, al exigirle un mejor producto al ilustrador.

#### 4.2.7 Planos

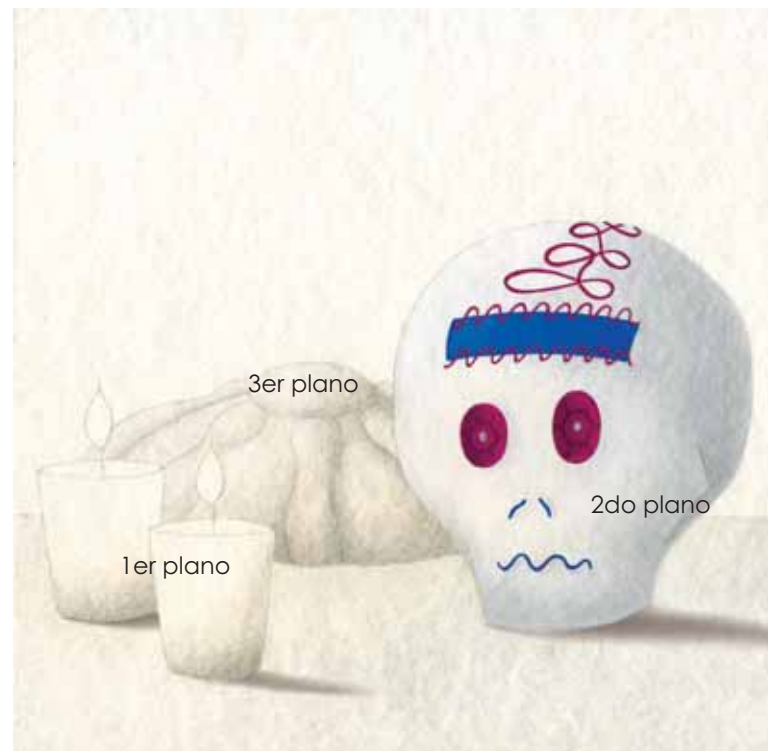
Sabemos que los planos al igual que el volumen son de gran relevancia tanto para la pedagogía como para la ilustración.

Su empleo sugiere la existencia de una profundidad en la imagen, dando con ello un lugar en el espacio a los objetos al colocarlos en una posición; es así, que los planos precisan si un elemento se encuentra adelante, en medio o atrás, es decir, en primer, segundo o tercer plano.

En nuestra lotería se aprovecharon los planos de la misma manera que el acento de color para resaltar el objeto principal, colocándolo por

ello en la mayoría de los casos en el primero de ellos; esto, con el propósito de ser redundantes en la importancia de ese elemento aunque éste se integre con el contexto.

Con todo esto podemos concluir, que el manejo de planos aporta ideas y conceptos como los de profundidad y posición, al mismo tiempo que enriquece la imagen de ilustración.



## 4.3 ASPECTOS DE DISEÑO

### 4.3.1 Diseño de las tarjetas

El formato final de las tarjetas es un cuadrado de 26 x 26 centímetros, esto se debe a que a las ilustraciones de 20 x 20 se les aumentó un marco de 2.5 cm por lado.

Los extremos de éste cuadrado han sido redondeados por dos razones, respondiendo una de ellas a las cuestiones pedagógicas y la otra a las de diseño. Pedagógicamente debemos recordar que el público-receptor que manipulará el juego de lotería son niños preescolares, por lo que el material no debe representar peligro alguno con su uso. Por el otro lado, el del diseño, las puntas redondeadas del cuadrado le dan a éste último una apariencia orgánica y armoniosa.

El marco por su parte, además de encuadrar las ilustraciones y tener una función estética, cumple con otros propósitos visuales.

Icónicamente los elementos que conforman el marco, concretamente triángulos y círculos en disposición rítmica se retoman de las representaciones que de la serpiente y de ésta emplumada (Quetzalcóatl) hacían nuestras culturas prehispánicas, proponiendo con base a su forma de representar este símbolo un diseño diferente para el juego.

La elección de la serpiente radica en su gran relevancia, al ser la forma de expresión visual de uno de los dioses más significativos del mundo prehispánico.



Así mismo, estos elementos nos remiten también a los destellos de la estrella más grande de nuestro universo, aludiendo con ello a una cultura de enorme valor no sólo para los mexicanos sino para el mundo, estamos hablando de la cultura azteca o mexicana, del “Pueblo del Sol”.

Pasando a la cuestión cromática, se emplearon para los marcos dos colores vivos típicos de la “paleta de color artesanal mexicana”, refiriéndonos con esto a que son colores que podemos encontrar fácilmente en cualquier forma de expresión dentro del ilimitado campo de la artesanía en nuestro país; este sería el aspecto cultural que emite y aporta esta selección, sin embargo, veremos que esta elección de colores responde simultáneamente a los objetivos específicos que se busca lograr por medio del diseño.

Para empezar, los colores vivos sugieren: “animación, felicidad, dinamismo y espontaneidad. Son los colores de los juguetes infantiles, y por ello aportan la idea de diversión ... los colores vivos son aquellos en los que

la mirada se fija primero, por lo que los diseños en colores vivos tienden a captar la atención”<sup>89</sup>.

Lo anterior, nos deja claro que este tipo de colores son idóneos para dirigirse a un público juvenil e infantil, al conseguir en ellos un impacto y provocar una reacción.

Como vemos, el color cumple propósitos, da significados, enriquece y complementa, “no es un añadido final, sino una positiva fuerza de diseño que se integra en la imagen”<sup>90</sup>.

Una vez explicada la función e importancia del color en el diseño de las tarjetas, hablemos de un último punto que lo completa, la tipografía.

La tipografía es crucial en esta dinámica que surgirá a partir del juego, ya que será la palabra la que dé significado a la imagen y viceversa; este hecho, hace indispensable que este elemento sea perfectamente legible y ocupe una posición estratégica en la composición.

Bajo estos lineamientos es que se escogió la tipografía palo seco “Segoe UI”; ésta gracias a sus características permite una buena legibilidad, apreciación e identificación de las letras por parte de los pequeños, recordemos que los niños en esta etapa escolar apenas empiezan a involucrarse en el mundo de las letras y con ello en la lectura de estas.

Segoe UI  
72pts

89 SWANN, Alan. **El Color en el Diseño Gráfico**. 4ª ed; España: Edit. G. Gili, 1993. p.85.

90 Ibíd p.08.



Siguiendo con estos fines, es que la tipografía asignada es utilizada a un tamaño de "72 " Puntos, esto con el único objetivo de que pueda observarse a una mayor distancia dentro del salón de clases. Así mismo, cada palabra ha sido superpuesta en un rectángulo ubicado en la parte inferior de la ilustración tocando el marco, esto le da un lugar central y le otorga su justa relevancia al tratarse de un elemento fundamental que ayudará a la relación, asociación e identificación de la imagen; por otro lado dicho rectángulo favorece la lectura del texto al evitar el ruido visual que existiría en su ausencia complicando la claridad de las palabras. Este elemento al igual que los demás que integran el marco, se empleó en un color vivo por lo que, para que la tipografía tampoco causara tensión en éste, se superpuso como "sustracción" es decir, en color blanco, de esta manera las palabras pueden ser leídas sin más complicación.



### 4.3.2 Diseño de las tablas



El diseño de las tablas es exactamente el mismo que el de las tarjetas en lo que al marco se refiere, la diferencia radica obviamente en que en lugar de enmarcar sólo una de las ilustraciones encuadra las diversas casillas que harán posible el juego de lotería. El tamaño y el formato, igualmente corresponden al de las tarjetas conservando la unidad en el diseño.

Cada tabla consta de nueve casillas, éste menor número a comparación de las que contienen dieciséis permite que tengan un tamaño más considerable lo que a su vez, deja ver un poco más el detalle y los contextos, la composición.

A cada casilla cuya medida es de 5 x 5 cm por lado, se le ha sustituido el marco "ornamental" por uno puramente lineal con la finalidad de no provocar una saturación visual.



## DINÁMICA DEL JUEGO

Para poder obtener los resultados deseados una vez finalizada la dinámica y así aprovecharla al 100%, es necesario llevar a cabo las dos partes en que ésta se divide.

-Reconocimiento: Deberán presentarse cada una de las fichas de manera individual ante el grupo. En cada imagen el educador podrá fijar la atención de los niños acentuando alguno de sus elementos (situación que se le facilitará gracias al manejo de color, detalle y contextos); bajo éste proceso lo que se busca es generar Zonas de Desarrollo Próximo en las que los pequeños puedan lograr una retroalimentación al cuestionar la imagen, opinar, inferir o comentar sus experiencias familiares y sociales con los demás, enriqueciendo de este modo al grupo en general.

Por esta vía los niños habrán reconocido todos los elementos que componen cada una de las fichas, los habrán identificado, relacionado, asimilado y acomodado en el esquema mental pertinente independientemente de haber tenido o no una información previa.

- Juego: Una vez reconocidas las imágenes podemos dar comienzo concretamente al juego, ya que para este momento los pequeños conocen todos los elementos que componen nuestra lotería.

Cuando el juego inicie serán necesarios para avanzar y lograr ganar la partida los recursos mentales tales como la atención, la concentración, la identificación, la diferenciación, la relación y la correspondencia, recursos que será más fácil emplear porque ya se identifican los elementos; así mismo el uso de la memoria y de los esquemas mentales almacenados en ella (objetivo de la primera parte de la dinámica) se hará evidente al traer a la escena de la conciencia la información anteriormente guardada, es decir, al recuperar la información anteriormente almacenada.

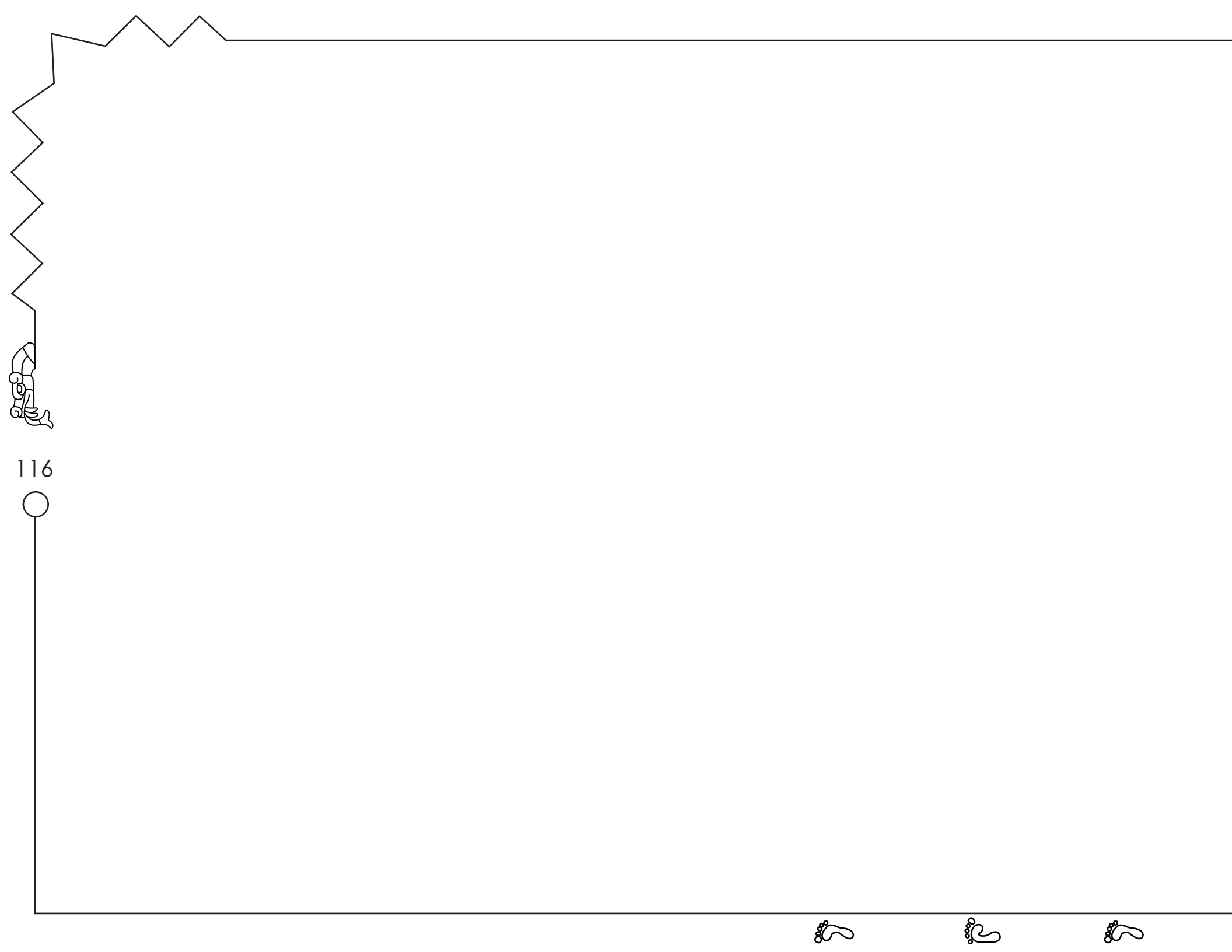


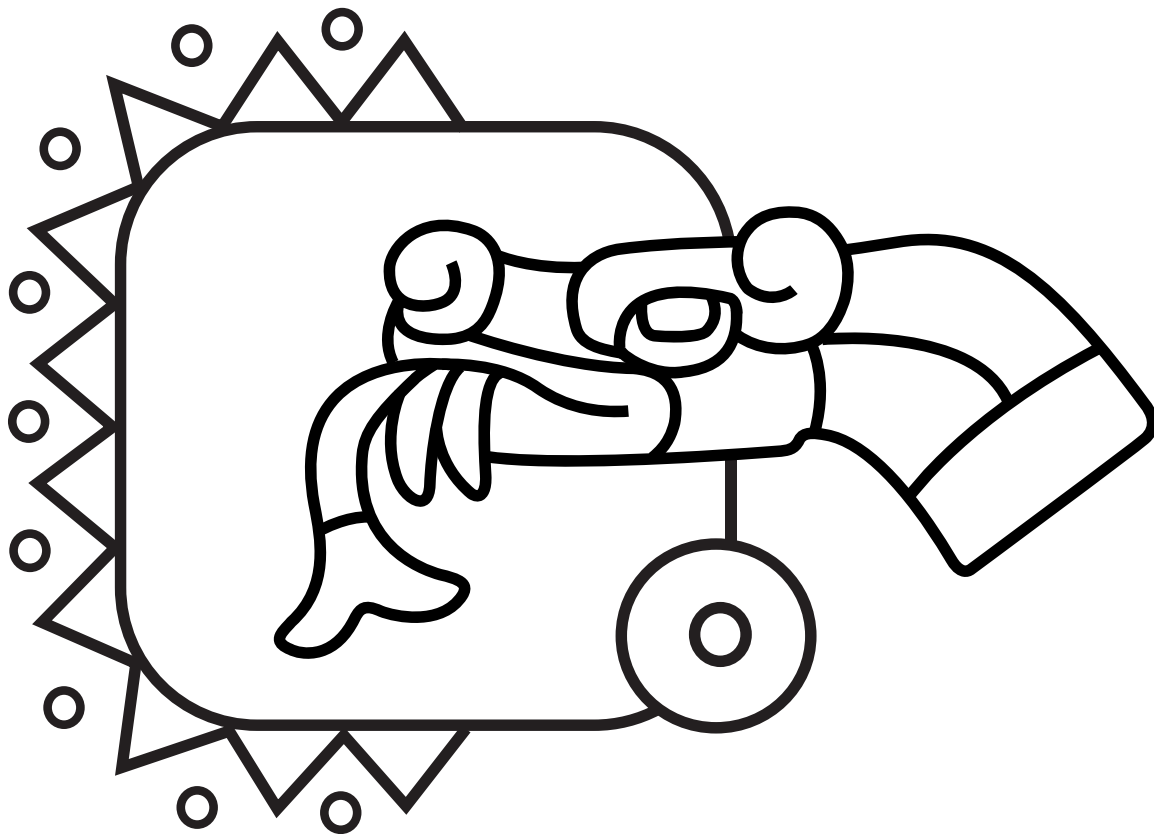
Es importante mencionar que el juego de lotería en sí, es considerado didáctico por aportar conocimiento e implicar el uso de los recursos mentales antes mencionados, por lo que aún cuando no se llevara a cabo la primera parte de la dinámica, la simple repetición del juego provocaría la memorización de sus elementos.

El beneficio que da el “Reconocimiento” sugerido va más allá de ayudar a asimilar, acomodar y formar esquemas en la memoria; busca con las Zonas de Desarrollo Próximo que los preescolares al analizar los contextos ofrecidos y cuestionar los elementos conozcan mejor cada uno de ellos, que los identifiquen como algo que comparten y por ello los une, que los ubiquen como parte de su cultura y valoren su importancia; para que por otro lado aprendan a respetar la diversidad de costumbres que finalmente es lo que hace a éste país tan rico en variedades, y por último, para que no sólo memoricen sino que realmente comprendan el valor de ser mexicano.









# Lotería



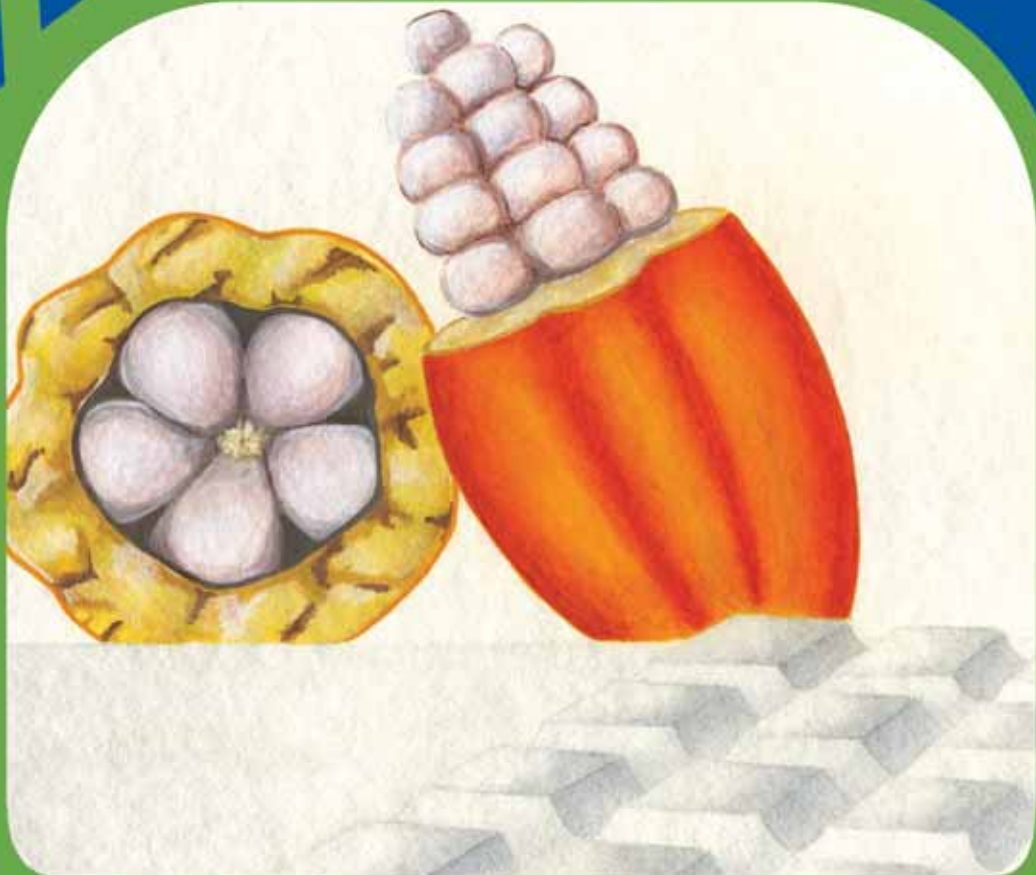


El Quetzal



El Maíz





El Cacao





La Calavera





El Cempasúchil





El Chile







La Piñata





El Nopal





El Tamal





El Aguacate

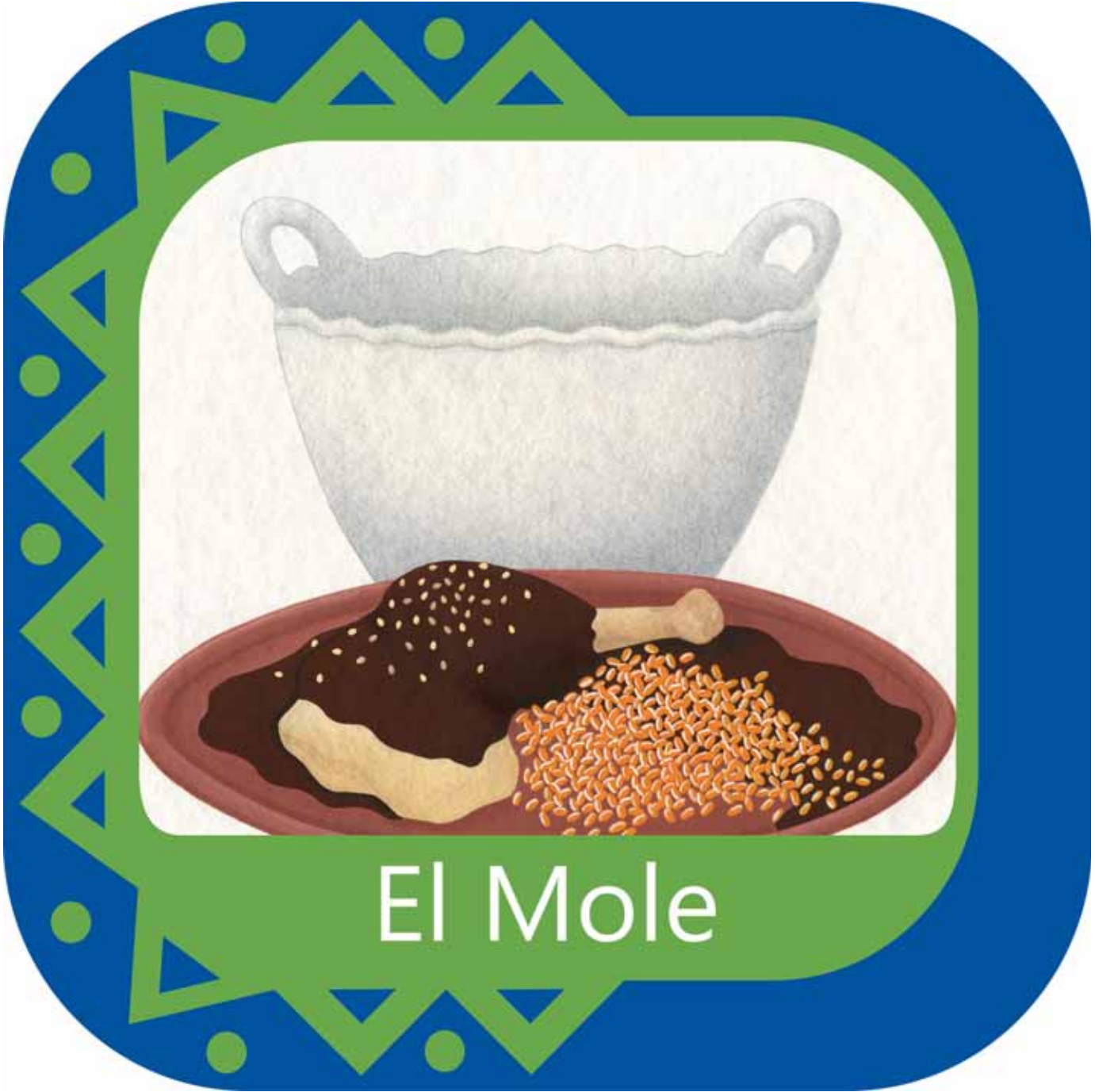




El Jarro









La Pirámide









El Tamal



El Nopal



El Chile



El Cempasúchil



El Quetzal



El Maíz



La Piñata

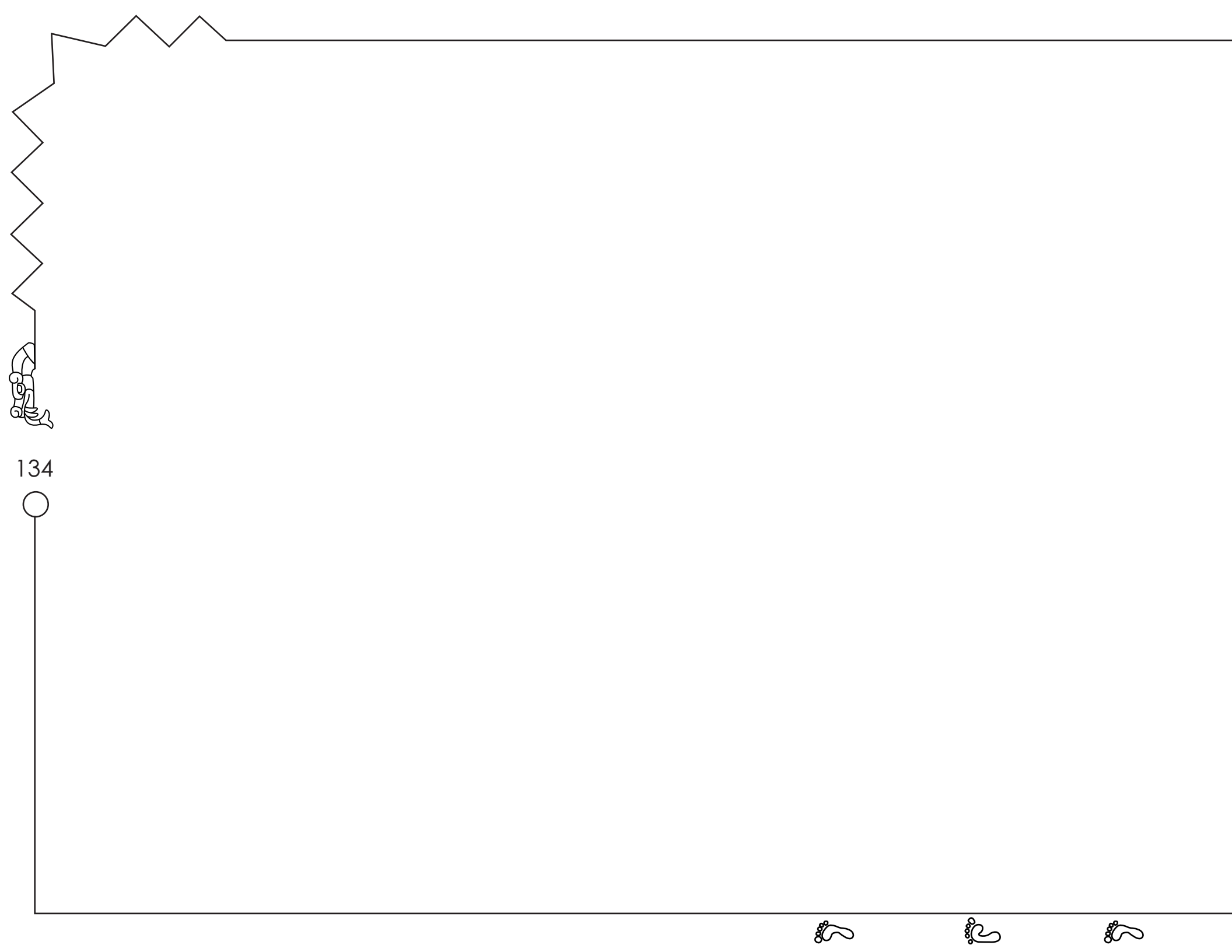


La Calavera



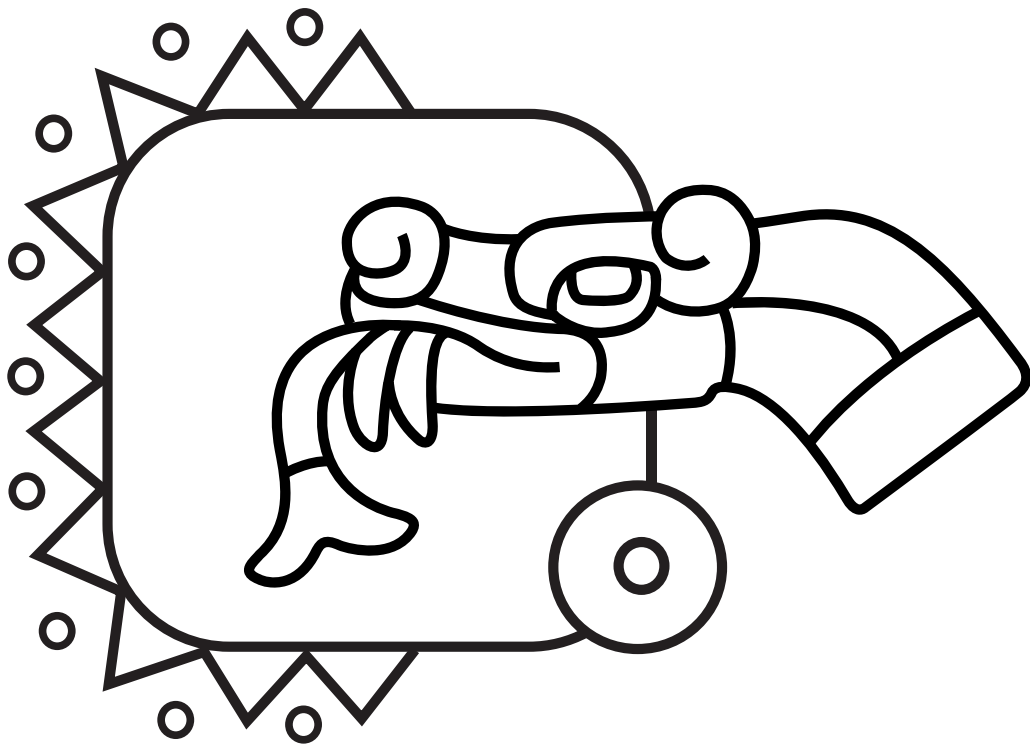
El Jarro





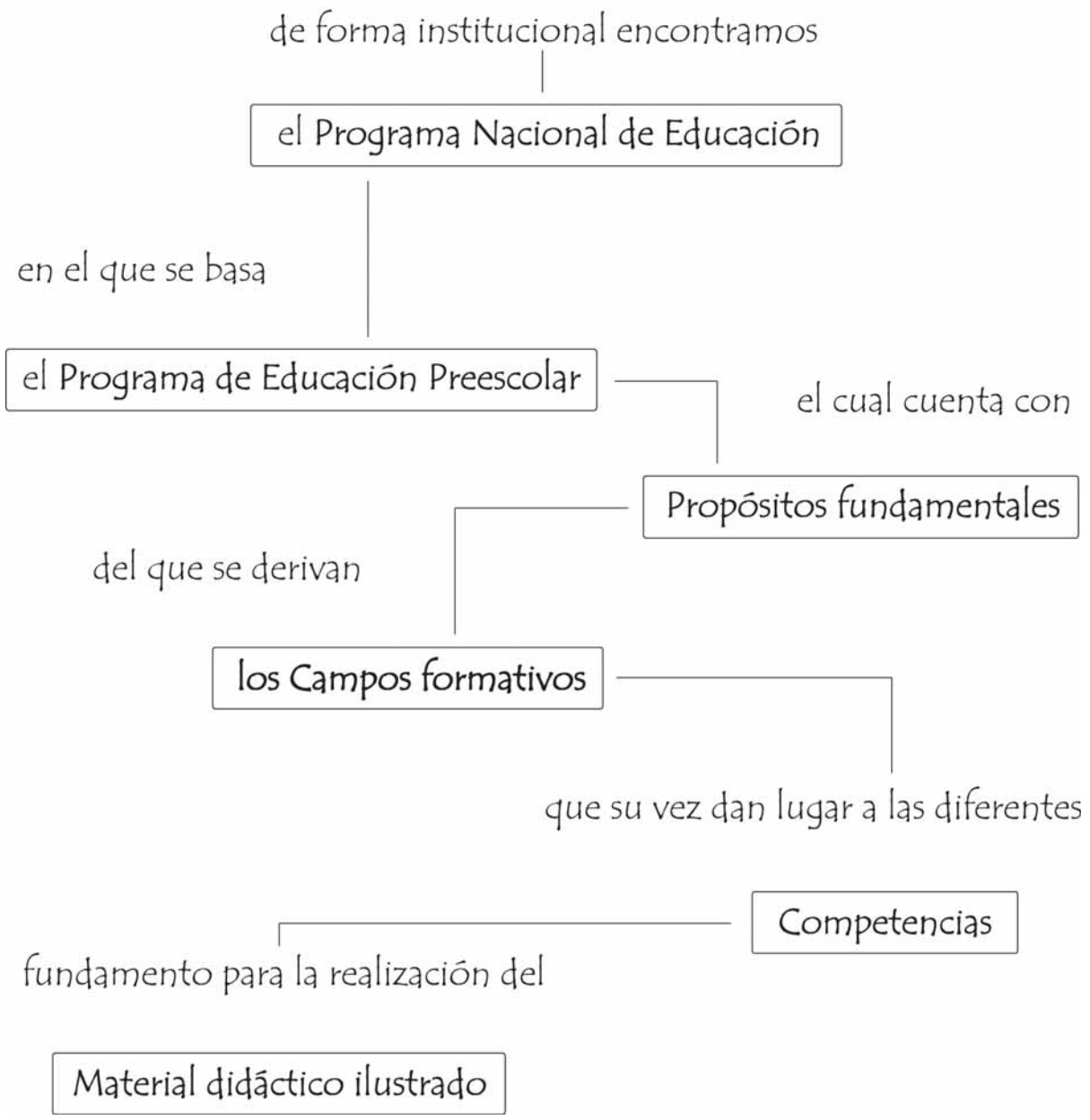
134





# Apéndice

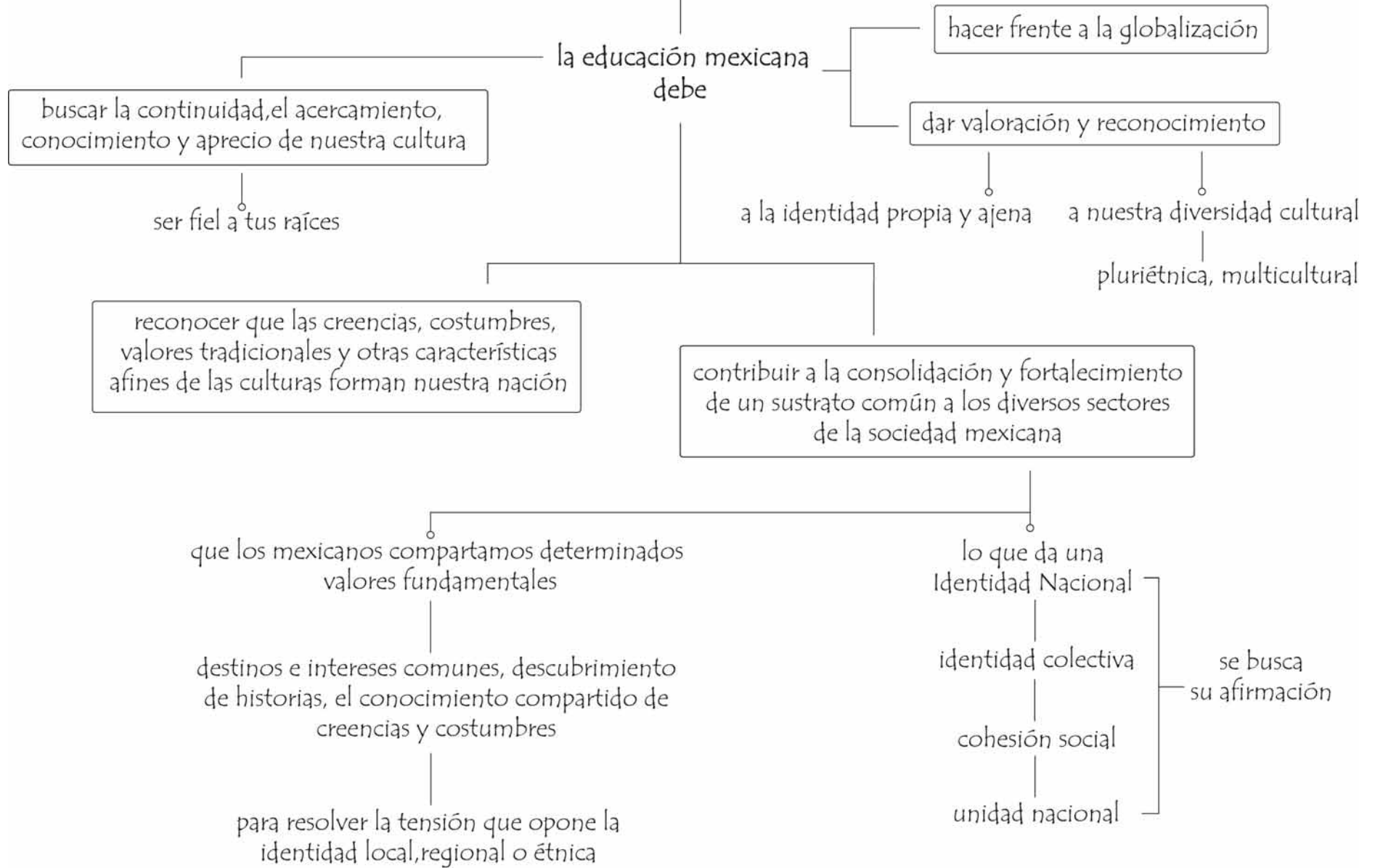




# Cuadro 2

## Programa Nacional de Educación

2001-2006 visión al 2025



# Programa de Educación Preescolar

## Cuadro 3

en base al desarrollo y aprendizajes infantiles

se sustenta en la convicción de que los niños

ingresan a la escuela con capacidades, experiencias y conocimientos adquiridos en los ambientes familiar y social

poseen potencialidades de aprendizaje

organizado a partir de

Competencias

conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas

- o agrupadas en campos formativos
- o se amplían y enriquecen en función de la experiencia

se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos

se logran mediante procesos de aprendizaje

implican que la educadora mediante el diseño de situaciones didácticas proponga desafíos para los niños y que avancen en sus niveles de logro

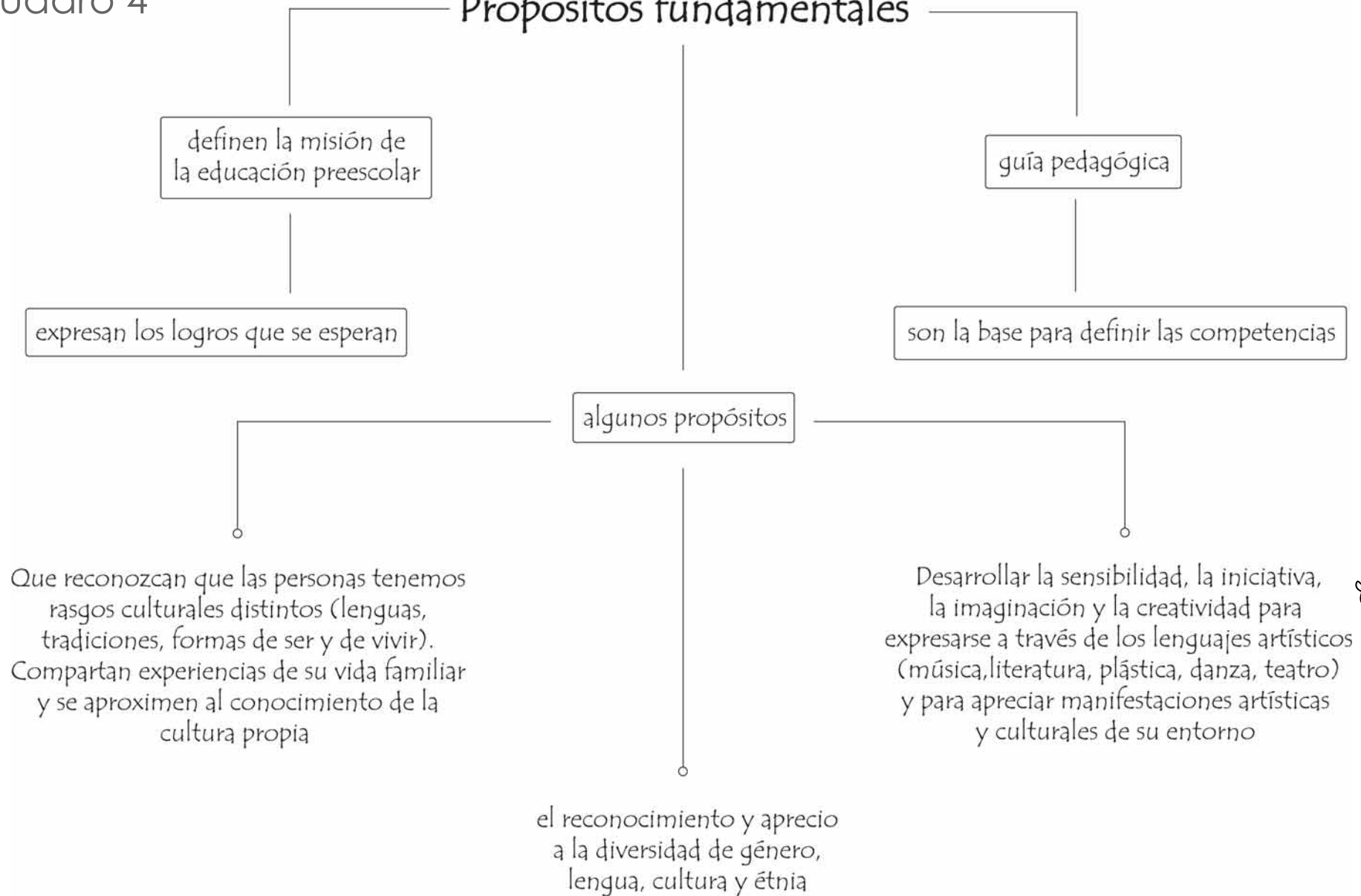
su objetivo : el desarrollo del niño por medio del aprendizaje para utilizarlos en su actuar cotidiano

piensen, se expresen, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen



Cuadro 4

# Propósitos fundamentales





# Campos formativos

Cuadro 5

se dan a partir del tipo de actividad en que los niños participan

los aprendizajes de los niños abarcan simultáneamente distintos campos del desarrollo humano

se complementan e influyen

se dividen en

desarrollo personal y social

exploración y conocimiento del mundo

lenguaje y comunicación

expresión y apreciación artísticas

pensamiento matemático

desarrollo físico y salud



# Cuadro 6

## Desarrollo personal y social

su objetivo

la comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales

procesos en los que el lenguaje juega un papel importante

ya que el conocimiento de si mismos implica

el autoconcepto y la autoestima

que los ayuda a

entender

los rasgos que los diferencian y hacen semejantes

lo que los hace únicos

compararse con otros

explorar y conocer su propia cultura

reconocerse a si mismos

se organiza en

relaciones interpersonales

identidad personal y autonomía

competencia

comprender que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto

plática sobre sus costumbres y tradiciones familiares

reconoce y respeta las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias



# Exploración y conocimiento del mundo

dedicado a

favorecer el desarrollo del pensamiento reflexivo mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social

lo que contribuye a la conformación de la identidad cultural

un recurso

hablar sobre aspectos relacionados con la vida en la familia y en la comunidad

para entender que hay diversidad de costumbres, tradiciones y formas de vida que caracterizan a los grupos sociales

y con ello aprender a respetar y aceptar a los demás

el trabajo en este campo formativo es propicio para que los niños

se planteen preguntas

comparen

elaboren argumentos sustentados en las explicaciones directas

aprendan a observar

con situaciones que demandan atención, concentración e identificación de características de los elementos



# Exploración y conocimiento del mundo

se divide en

el mundo natural

cultura y vida social

competencias

establecer relaciones entre el presente y el pasado

indaga acerca de su historia personal y familiar

distinguir y explicar algunas características de la cultura propia

comparte el conocimiento que tiene acerca de sus costumbres

reconoce y respeta la diversidad de expresiones lingüísticas propias de su cultura

comprende el significado de las festividades tradicionales

reconocer que todos los seres humanos somos distintos

reconoce que existen características individuales y de grupo que identifican a las personas y a sus culturas



# Expresión y apreciación artísticas

## Cuadro 9

busca potenciar en los niños

contribuye al desarrollo de habilidades perceptivas por medio de la forma, el color, las líneas y texturas

la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la espontaneidad, el gusto estético y la creatividad

el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas

ya que

al observar y conversar sobre una obra de arte

se estimula y desarrolla su sensibilidad despertando en ellos sensaciones diversas

captan mensajes y se plantean interrogantes

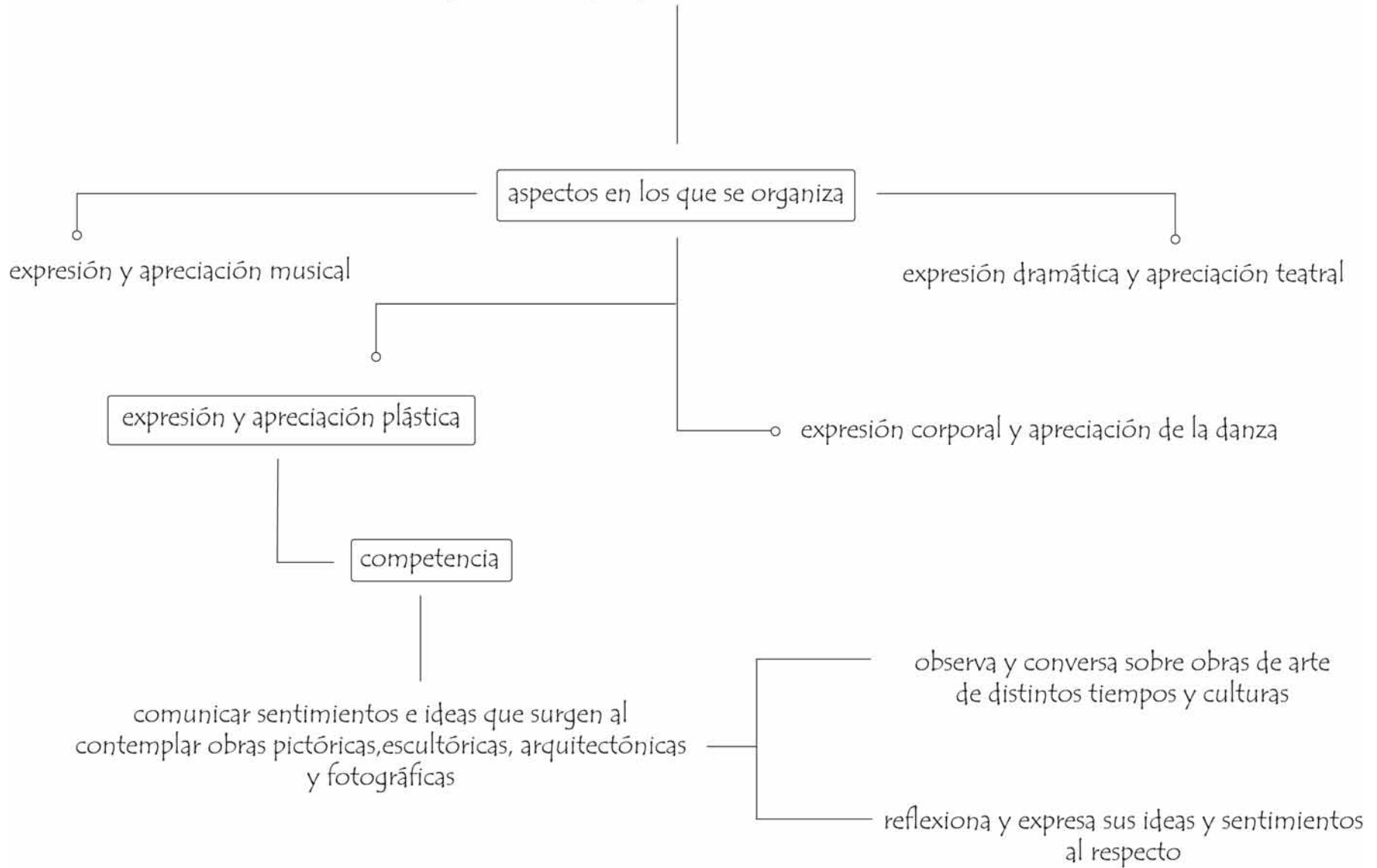
hacen intentos por comprender el significado de la obra

y

cuando aprecian arte del pasado se pueden formar una idea de sus orígenes y de ellos mismos



# Expresión y apreciación artísticas



# CONCLUSIÓN

El estudio, investigación y desarrollo que este proyecto ha demandado nos ha llevado por diferentes caminos del conocimiento, caminos que al juntarse en un punto ayudaron a un mismo propósito: fomentar la Identidad Nacional en los niños mexicanos.

Ciencias como la Historia dieron aportaciones de gran valor para el entendimiento del problema que aqueja a nuestro país, dejándonos ver la creciente necesidad de reencontrarnos con los que nos identifica, valorarlo y reconocerlo.

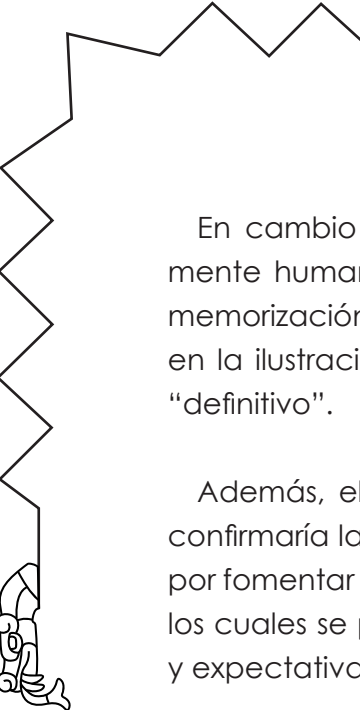
La Ilustración por su parte, buscó y dio la solución gráfica a este problema demostrando una vez más la importancia que tiene la imagen y su eficacia como medio de comunicación.

Sin embargo, para que ésta lograra llegar al público deseado como un mensaje claro y preciso fue imprescindible dar pasos firmes, la ilustración no podía actuar de manera aislada, tenía que apoyarse en otra ciencia, especialista en el estudio de la educación y la enseñanza de los niños: la Pedagogía.

Ésta área del conocimiento sería la que nos conduciría concretamente al análisis de la Psicología de la Educación y con ello al estudio de las Teorías Constructivistas, ambas fundamentales por ser las que nos darían los cimientos para construir posteriormente junto con la ilustración una solución eficaz a nuestro problema.

Si se hubiese omitido la investigación pedagógica difícilmente habríamos comprendido nuestro público-objetivo y probablemente habríamos caído en el grave error de subestimar a los pequeños bajo la premisa de la edad, creyendo que las imágenes complejas y con un mínimo nivel de depuración están lejos de su comprensión.





En cambio el habernos adentrado en este campo, nos permitió entender cómo y bajo qué procesos la mente humana asimila y acomoda lo que percibe del mundo que le rodea (depuración, esquematización, memorización), la diferencia entre expresión y apreciación (fundamental por establecer el nivel de iconicidad en la ilustración), y la forma en la que alcanzaríamos el objetivo: el reconocimiento posterior, el aprendizaje “definitivo”.

Además, el estudio de los Planes Educativos también necesario por dirigirse el mensaje al sector escolar, confirmaría la creciente influencia de las ideas vygotskianas (teorías constructivistas), el interés de la educación por fomentar nuestra cultura (detección del problema de Identidad Nacional en nuestro país), y los métodos con los cuales se puede fortalecer (competencias). Todo esto esencial para mantenernos dentro de las exigencias y expectativas educativas.

Como vemos, la Pedagogía no sólo nos hizo conocer el público-objetivo, sino que al coincidir en un punto con la ilustración (didáctica gráfica), nos ayudó por un lado a encontrar la solución visual más apropiada para difundir nuestras costumbres y tradiciones (la lotería), y por el otro, a proponer una dinámica diferente con la que los niños obtuvieran más conocimientos y nosotros mejores resultados.

La Ilustración plasmaría finalmente el mensaje valiéndose de sus fundamentos (teoría) y medios de aplicación (técnicas) para lograr la comunicación efectiva de la información.

Hemos de añadir para concluir, que la Ilustración siempre requerirá de la investigación, independientemente del público al que vaya dirigido, el género al que pertenezca y la finalidad o intención que tenga, ya que sólo de esta manera el ilustrador podrá realizar la imagen adecuada que resuelva las necesidades que le hayan sido establecidas.





# BIBLIOGRAFIA

- ARNHEIM, Rudolf. **Consideraciones sobre la educación artística**. 2ª ed; España: Edit. Paidós, 1993. p. 99.
- BLANCARTE, Roberto. **Cultura e Identidad Nacional**. México: Edit. Consejo Nacional para la Cultura y Las Artes, Fondo de Cultura Económica, 1994. p. 424.
- CASTORINA, José Antonio y DUBROVSKY, Silvia. **Psicología, cultura y educación**, Perspectivas desde la obra de Vygotsky. Argentina: Edit. Noveduc, 2004. p. 143.
- CIRIANNI, Gerardo y PEREGRINA, Luz María. **Rumbo a la Lectura**. México: Edit. IBBY, 2003. p. 194.
- COMOTTO, Agustín. **El niño puente**, ¿Alguien vio el sombrero del Principito? ¿O las oblicuas reflexiones de un ilustrador sobre elefantes, boas y corderitos invisibles? México: Edit. Dirección General de Publicaciones de CONACULTA, 2003. p. 39.
- COSTA, Joan. **Imagen didáctica**. Barcelona: Edit. CEAC, 1991. p. 272.
- ENCISO, Jorge. **Designs from pre-columbian Mexico**. Estados Unidos: Edit. Dover, 1971. p. 105.
- FUENTES, Rodolfo. **La práctica del diseño gráfico**. Barcelona: Edit. Paidós, 2005. p. 181.
- HART, Christopher. **Everything you ever wanted to know about cartooning but were afraid to draw**. Nueva York: Edit. Watson-Guption Publications, 1994. p. 144.
- HART, Christopher. **How to draw cartoons for comic strips**. Nueva York: Edit. Watson-Guption Publications, 1988. p. 144.
- LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina y BUTLER, Jill. **Principios universales del diseño**. Barcelona: Edit. Blume, 2005. p. 214.
- LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration**. 4ª ed; Canadá: Edit. Viking Press, 1947. p. 300.
- MARTIN, Judy. **Color**, percepción y uso en la pintura. España: Edit. Blume, 1995. p. 144.
- Mexican lifestyle**. España: Edit. Atrium Internacional de México, 2002. p. 190.
- MUNARI, Bruno. **Diseño y comunicación visual**. 14ª ed; Barcelona: Edit. Gustavo Gili, 2002. p. 365.



-NEWARK, Quentin. **¿Qué es el diseño gráfico?** Barcelona: Edit. Gustavo Gili, 2002. p. 254.

-OBIOLS, Nuria. **Mirando cuentos**, Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Barcelona: Edit. Laertes, 2004. p. 317.

-PRIETO, Daniel. **Diseño y comunicación**. México: Edit. Ediciones Coyoacán, 1994. p. 195.

- **Programa de Educación Preescolar**. México: Secretaría de Educación Pública, 2004. p. 142.

-SANTROCK, John W. **Psicología de la Educación**. México: Edit. MacGraw Hill Interamericana Editores, 2002. p. 586.

-SCHITTER, Istvan. **La otra lectura**, La ilustración en los libros para niños. Buenos Aires: Edit. Lugar Editorial, 2005. p. 237.

-SIMPSON, Ian. **La Nueva Guía de la Ilustración**. Barcelona: Edit. Blume, 1994. p. 192.

-SONDEREGUER, César. **Diseño Precolombino**, Catálogo de Iconografía-Mesoamérica-Centroamérica-Suramérica. España: Edit. G. Gili, 2003. p. 278.

-SWANN, Alan. **El Color en el Diseño Gráfico**, Principios y uso efectivo del color. España: Edit. Gustavo Gili, 1993. p. 144.

-TERENCE, Dalley. **Guía completa de ilustración y diseño**, Técnicas y materiales. Madrid: Edit. Blume, 1981. p. 224.

-WONG, Wucius. **Fundamentos del diseño**. 3ª ed; España: Edit. G. Gili, 2001. p. 348.

-ZIMMERMANN, Yves. **Del diseño**. Barcelona: Edit. Gustavo Gili, 1998. p. 169.

-BÉJAR, Raúl y ROSALES, Héctor. **La Identidad Nacional Mexicana como problema político y cultural**. Sitio web: UNAM. consultado el 24/03/2009 URL:  
[www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/pon9.htm](http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/pon9.htm)

-México Desconocido. **Fiestas y Tradiciones**. Sitio web: Mexico Desconocido. consultado el 18/06/2008. URL: [www.mexicodesconocido.com/español/cultura\\_y\\_sociedad/fiestas\\_y\\_tradiciones](http://www.mexicodesconocido.com/español/cultura_y_sociedad/fiestas_y_tradiciones)

-**Programa Nacional de Educación** 2001-2006. Sitio web: Gobierno del Estado de Aguascalientes. consultado el 24/03/2009 URL:  
<http://www.iea.gob.mx/infgeneral07/dcs/leyes/plannac1.pdf>.

