

878531

UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO A.C.
CAMPUS SAN MATEO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
CON ESTUDIOS INCORPORADOS A LA U.N.A.M.



**"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA
EL DESARROLLO DE LA MEMORIA EN
NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR"**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

PRESENTA:

CYNTHIA CASAS GONZÁLEZ

**DIRECTOR DE TESIS:
D.G. ADRIANA GÓMEZ MAGANDA**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



AGRADECIMIENTO

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Cynthia Casas González

FECHA: 23 Junio 2003

FIRMA: [Firma]

A mis papás, por todo lo que me han dado y porque gracias a ellos estoy aquí y ahora logrando un reto más en mi vida. De verdad gracias por su apoyo incondicional.

A Georgy y Dany, por siempre estar ahí, por apoyarme, por escucharme, por aguantarme con mis locuras y por quererme como soy. Pase lo que pase siempre todos juntos, no lo olviden.

A Alex, por quereme, protegerme, aconsejarme y ayudarme a ser mejor cada día. Gracias por la ayuda para terminar este ciclo en mi vida, valió la pena el esfuerzo.

A todas las personas a las que quiero y que me quieren, gracias por estar aquí y compartir este momento conmigo.

A todos los que de alguna forma estuvieron involucrados en esta tesis conmigo, ustedes saben quienes son, gracias por su ayuda, que mucha o poca fue muy valiosa para mí.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO 1: Colegio Estefanía.	
1. Datos generales	9
2. Organización del Colegio Estefanía	12
2.1 Fundación, desarrollo y planes a futuro	12
2.2 Competencia	13
2.3 Organigrama de la escuela	14
2.4 Características de las educadoras	15
2.5 Características de los alumnos y sus familias	16
3. Planteamiento del problema	18
3.1 Características y evaluación del material didáctico del Colegio Estefanía	18
3.2 Métodos más comunes para la elaboración del material didáctico por las educadoras	21
3.3 Recursos económicos para el material didáctico	22
3.4 Fundamentación del problema	23
RESUMEN CAPITULAR	25
CAPITULO II: Educación	
1. Conceptos de Pedagogía y Educación	27
2. La Didáctica	29
2.1 Concepto y teorías del aprendizaje	29
2.2 Factores que influyen en el aprendizaje	31
3. La memoria	33
3.1 Divisiones y tipos de la memoria	34
3.2 Educación de la memoria	36
4. La educación preescolar	38
4.1 Características de un jardín de niños	40
4.2 La enseñanza a través del juego	43
5. Material didáctico	45
5.1 Material didáctico preescolar	47
5.2 Análisis del material didáctico existente	51
RESUMEN CAPITULAR	57





CAPITULO 3: El niño preescolar

1. Etapas del desarrollo	59
2. El niño preescolar	62
2.1 Desarrollo físico, intelectual, emocional y social	63
2.2 Conducta, necesidades e inquietudes	68
2.3 Percepción	72
3. La memoria preescolar	74

RESUMEN CAPITULAR	77
-------------------	----

CAPITULO 4: Proyecto Gráfico.

1. Objetivos y estrategia	79
2. Reglas del juego	84
3. Color	86
4. Tipografía	88
5. Ergonomía y Antropometría	91
6. Elementos del juego	95
6.1 Tarjetas	95
6.2 Delantales	113
6.3 Envase	119
7. Costos	131

CONCLUSIONES	133
--------------	-----

BIBLIOGRAFÍA	135
--------------	-----

Un diseño es algo creado por el hombre para satisfacer diferentes necesidades. Existen tres tipos de diseño: el gráfico, el industrial y el arquitectónico. La función del diseñador gráfico consiste en resolver creativamente problemas de comunicación relativos a productos, servicios, ideas, conceptos, organizaciones o imágenes, de forma precisa, clara y funcional.

El trabajo del diseñador se convierte en un proceso de comunicación en el cual codifica el mensaje que manda el emisor para que el receptor pueda decodificarlo. Los códigos que le sirven al diseñador gráfico para codificar el mensaje son: la forma, el color, la composición y la tipografía.

El diseño gráfico es un proceso a través del cual se obtiene un mensaje o producto. Este proceso consta de cinco etapas básicas que son: documentación, análisis de características, ideas creativas, desarrollo y formalización.

Es necesario que el diseñador perciba lo esencial de las cosas, debe ser objetivo y nunca debe dar por hecho lo supuesto. Así logrará que su trabajo sea congruente con las necesidades reales del hombre. El diseño debe proyectar las necesidades de los usuarios, esto se logrará al evaluar y analizar las necesidades y prioridades del receptor.

El diseño gráfico tiene un campo de trabajo muy amplio, el cual se divide en las siguientes cinco áreas: envase, diseño editorial, simbología, educación y promoción. Dentro del área de educación se produce el material didáctico que se requiere para el reforzamiento del aprendizaje en cualquier nivel escolar. Incluye medios gráficos, audiovisuales, materiales y multimedia.

Como diseñadores gráficos podemos aplicar diferentes conocimientos básicos acerca del color, composición, forma, ergonomía, textura y tipografía, en la elaboración de materiales didácticos para que se cumplan plenamente los objetivos para los que fueron creados.

Entre los objetivos pueden mencionarse que capte y mantenga la atención, que sea lógico con el nivel intelectual y de percepción del receptor, que tenga un tamaño y forma adecuado y que transmita o refuerce algún conocimiento.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Durante la edad preescolar se adquiere un contacto diferente con el medio o entorno en que se vive. Se aprenden nuevas habilidades y se conocen conceptos que influirán en el desarrollo futuro. Para que se pueda adquirir un aprendizaje significativo durante esta edad, existen muchos reforzadores que a través del juego ayudan a los niños a desarrollarse.

La memoria es una habilidad que todos tenemos pero puede educarse y mejorarse para lograr su óptimo funcionamiento. De esta forma se logrará mantener y retener de forma ordenada las diferentes habilidades, destrezas, conceptos y experiencias adquiridas durante el desarrollo de la vida. A través de diferentes juegos, el niño puede desarrollar su memoria sin notarlo y sin aburrirse.

Al estar en contacto con la educación y con los niños, ha crecido mi interés por ellos y por su desarrollo. He podido conocer algunas deficiencias y aciertos que existen en la educación preescolar y me pareció muy interesante poder aplicar todos los conocimientos que he adquirido en un área tan importante para el buen desarrollo de todos los individuos. Por lo que en este proyecto trabajaré con los niños de segundo de kinder del Colegio Estefanía, analizando sus características y necesidades.

En esta tesis se propondrá una solución funcional, adecuada y sustentada en conceptos teóricos para el desarrollo de la memoria en niños preescolares. La estructura de la tesis se basa en cuatro capítulos. En el primero se habla del Colegio Estefanía y de sus características, las de sus alumnos y maestros. También se presenta en este capítulo el planteamiento del problema. En el segundo capítulo, se trata el tema de la educación y se habla de temas como la memoria y la educación preescolar. El capítulo tres es acerca del niño preescolar: su desarrollo, sus necesidades, su conducta y sus inquietudes. Finalmente, el proyecto gráfico se presenta en el capítulo cuatro. En él se habla con detalle de las características de la propuesta de material didáctico.

CAPÍTULO 1. COLEGIO ESTEFANÍA

1. Datos Generales

La empresa con la cual trabajaré es el Colegio Estefanía, el cual se encuentra registrado como Centro de Educación Integral de Atizapán. En este colegio se imparten clases académicas en diferentes niveles educativos que son: preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. Se cuenta con dos planteles, en uno se encuentran el preescolar y los grados primero, segundo y tercero de primaria y en el otro plantel los grados cuarto, quinto y sexto de primaria, los tres grados del nivel secundaria y la preparatoria.

El plantel del Colegio Estefanía donde se encuentra el nivel preescolar está ubicado en Paseo de las Alamedas #137 en el Fraccionamiento Alamedas localizado en Atizapán, Estado de México. La zona en la cual se ubica puede describirse como una zona residencial de nivel medio.

El tamaño aproximado del plantel es de 650 metros cuadrados en los cuales se encuentran distribuidos los diecinueve salones de clases, de los cuales, siete pertenecen al preescolar y los otros a primaria. Además, dentro de las instalaciones se cuenta con área de juegos, salón de cantos y juegos, patios, salón de cómputo, oficinas, baños y bodega.





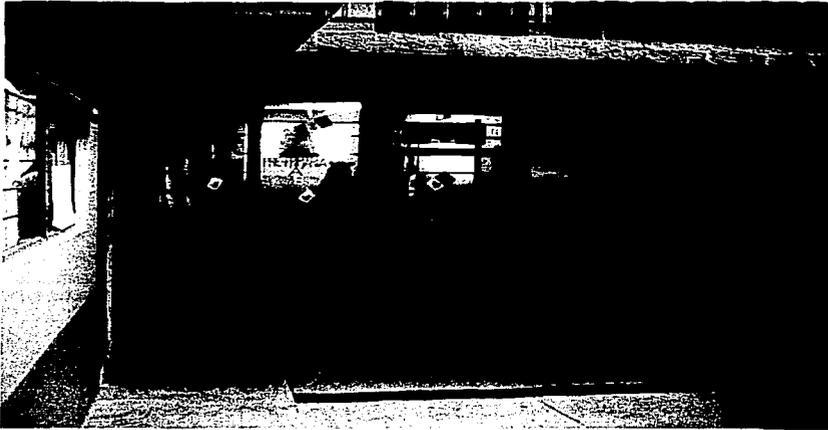
El lema de la sección preescolar es «A ti pequeño niño que eres la alegría y bendición procuraremos no defraudarte, ya que en nuestras manos tenemos el tesoro máspreciado que eres tú”.

El horario de clases para los alumnos es de 8:30 a.m. a 1 p.m. y tienen un descanso de 11 a 11:25 pm. Además de seguir un programa de estudios, se imparten clases de computación, cantos y juegos y deportes. En términos muy generales, los conocimientos que los niños deben adquirir en cada uno de los grados es: en primero: coordinación, en segundo: coordinación y trazo y en tercero: lecto-escritura y matemáticas.

Más ampliamente, los alumnos en el primer año de preescolar aprenden los colores, los números del 1 al 10, las vocales, las formas, recortado y pegado, canciones, vocabulario relacionado con frutas, verduras, transportes, profesiones, partes del cuerpo y fechas importantes. Durante el segundo año, refuerzan todo lo descrito anteriormente, se incrementa el número de palabras del vocabulario de los temas mencionados, aprenden los números del 1 al 30, el abecedario en mayúsculas y minúsculas, el trazo de su nombre, la identificación de sonidos, lateralidad y direccionalidad. Y en el último año de preescolar, deben dominar los conceptos anteriores y aprenden los números del 1 al 200, el dictado, lectura y la escritura de sílabas, palabras y pequeñas oraciones, los conceptos de singular y plural, los nombres de días y meses, las figuras geométricas y sumas y restas sencillas.

CAPÍTULO 1

Angelina Palafox, directora y dueña, describe su escuela como ordenada, organizada, bonita, con buen nivel académico y disciplinada.



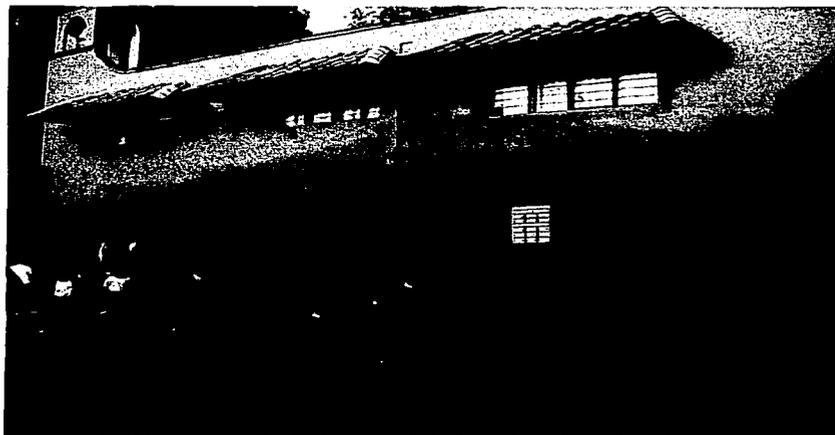
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

2. Organización del Colegio Estefanía

2.1 Fundación, desarrollo y planes a futuro.

El Colegio Estefanía se funda en 1975 y solamente contaba con preescolar. El nombre que recibió fue Jardín de Niños Winnie Pooh. Se inició como una sociedad familiar entre Angelina Palafox García y Lourdes Palafox García. En aquél entonces se contaba únicamente con tres salones, oficina, patio y chapoteadero. La escuela fue especialmente construida para este fin, se pensó en la distribución de espacios y en que fuera adecuada y accesible para los niños.

Posteriormente se incrementaron los dos primeros niveles de primaria y al año siguiente se incorporan los cuatro grados faltantes. Aproximadamente en 1981 desaparece la sociedad familiar y quedan a cargo de la escuela Angelina Palafox García y su esposo Luis Enrique Estrada Gutiérrez, posteriormente, la escuela siguió creciendo, se adquirió otro plantel y se agregan los niveles secundaria y preparatoria.



Actualmente entre los planes de la escuela están el mejorar los servicios y el ampliar el espacio. Dentro de los planes académicos se pretende poco a poco ir cambiando la dinámica de las clases, para dejar atrás la enseñanza tradicional y emplear un método activo, el cual se adecue a los intereses de los niños. Por lo mismo, se pretende también la adquisición y elaboración de material didáctico, obviamente, este tipo de cambios no puede realizarse de un día a otro, por lo que actualmente se encuentra en proceso.

Dentro de los intereses de la escuela están primero el mejoramiento de las instalaciones y del nivel académico actual. No se pretende aumentar en gran cantidad el número de alumnos ni el tamaño del plantel, se le da más importancia a incrementar la calidad de los servicios que se ofrecen actualmente.

La filosofía de la escuela es siempre dar a los niños lo mejor y lo que necesitan, sembrar en ellos las bases y los valores que los llevarán a ser personas integrales y responsables en el futuro.

1.1 Competencia

La directora, Angelina Palafox, considera que "No hay enemigo pequeño" y obviamente, como en todo negocio cuentan con competencia. Actualmente las escuelas consideradas como competencia directa son el Instituto Alexander y el Colegio Oxford, se consideran así principalmente por la ubicación, por la similitud de instalaciones y nivel académico y porque llevan un sistema de educación tradicional.

Al fundarse la escuela, también eran consideradas como competencia escuelas como el Colegio Baden Powell, Colegio La Salle y el Colegio Kennedy. Esto se debía principalmente a la ubicación y a que eran las únicas escuelas en la zona. Con el tiempo, se fueron diferenciando en cuanto al nivel y clase de los alumnos y fueron aumentando las escuelas en la zona, por lo que estos colegios ya no son competencia directa.

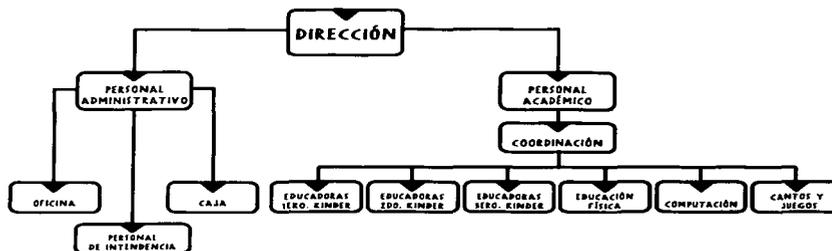
El Colegio Estefanía se considera superior a ellos en cuanto a que tienen colegiaturas accesibles para el nivel de las familias, a que constantemente buscan mejorar sus instalaciones y su nivel y principalmente a que se les da un buen trato tanto a los alumnos como a los padres de familia.

1.3 Organigrama de la escuela.

Actualmente, el plantel del Colegio Estefanía ubicado en Las Alamedas se encuentra organizado de la siguiente forma: en el grado más alto está la dirección a cargo de Angelina Palafox García y debajo de ella, se encuentran los niveles del personal académico y el administrativo. El personal académico tiene a la cabeza una coordinación debajo de la cual se encuentran los profesores de los diferentes grados y de las clases especiales, como cantos y juegos, computación, y deportes.

En cuanto al personal administrativo se encuentran las categorías de personal de oficina, personal de caja y personal de intendencia.

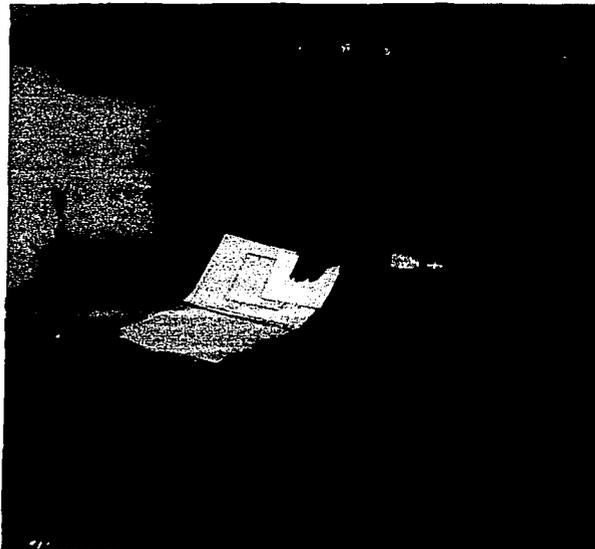
Los empleados con los que se cuenta en el ciclo escolar 2002-2003 son: dos educadoras de primero de kinder, tres educadoras de segundo de kinder, cuatro educadoras de preprimaria, un profesor de deportes, un profesor de computación, un profesor de cantos y juegos, dos personas para la oficina, dos personas para la caja y tres personas para intendencia.



1.4 Características de las educadoras.

Para adquirir el puesto de educadora se deben cumplir ciertos requisitos, como mostrar la documentación que evalúe su preparación, presentarse a una entrevista y mostrar documentación básica como Acta de Nacimiento. Antiguamente, no debían cursar la preparatoria pero actualmente deben tener este nivel para poder iniciar sus estudios. Todo esto sirve para aumentar el nivel de preparación y la calidad, la cual es muy importante en la actualidad.

La directora considera importante la clase social de la educadora, se pide una clase media, ya que esto ayuda a que tenga una mejor cultura y preparación. Las maestras del nivel preescolar deben de seguir un programa de estudios para impartir sus clases, el cual es elaborado por ellas mismas basados en los que fueron utilizados en años anteriores. Se busca que en todos los salones del mismo grado se realicen actividades muy similares para que todos los alumnos de cierto nivel tengan conocimientos, valores y experiencias muy parecidos o casi iguales.



2.5 Características de los alumnos y sus familias.

En el ciclo escolar 2002-2003 se cuenta con aproximadamente 220 alumnos. En cuanto al número de grupos, se cuenta con dos grupos en el primer grado de preescolar, tres en el segundo grado y cuatro en pre-primaria y juegos. En el primer año de preescolar se cuenta con aproximadamente 18 alumnos por salón, en el segundo con 24 y en pre-primaria con 30.

El número de alumnos varía de un año a otro y esto influye en que cambie el número de alumnos por grado. Este año, se cuenta con más alumnos en el segundo año de preescolar. Se cree que se debe a que las parejas de la actualidad tienen más necesidad de trabajar pero debido a la clase social de las familias y al número de hijos, muchos niños no son inscritos en el primer año sino hasta el segundo o inclusive hasta pre-primaria.

Para que un niño sea admitido en primero de kinder debe tener tres años cumplidos, dominar el control de esfínteres y ser capaz de comunicarse y darse a entender por sí solo.

El número de niñas y niños entre los alumnos es en términos generales igual. La clase social que predomina entre las familias de los alumnos es media y media alta, al igual que el nivel cultural. El nivel económico es medio, casi todos cuentan con uno o dos coches y con casa propia en diferentes fraccionamientos. En casi todas las familias, los padres son profesionistas y trabajan como empleados y algunos tienen negocios propios. En cuanto a las madres, aproximadamente el 30% trabajan como empleadas y de éstas algunas son profesionistas. El otro 70% de las madres son amas de casa y se dedican en las tardes a atender a sus hijos y sus necesidades. Alrededor del 20% de los alumnos acuden a clases por las tardes, este tipo de clases son principalmente deportivas y recreativas. Entre los deportes que practican los alumnos están el karate y el ballet. Clases culturales como piano o algún idioma no son comunes.

La escuela busca tener una buena relación con los padres de familia, así como buena comunicación. Se realizan juntas con los padres de familia al iniciar cada ciclo escolar y en ésta se les presenta a las maestras y se les informa lo que sus hijos aprenderán durante el año. Durante el ciclo escolar se realizan algunos festivales para establecer una buena relación entre alumnos, padres y escuela. En caso de que haya algún problema con cualquier alumno se cita a sus padres para tratar de solucionar de la mejor forma y si los padres tienen alguna inquietud o problema pueden solicitar una cita con la directora o las maestras.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Se ha notado que una de las características más importantes de los niños que acuden al Colegio Estefanía es que dependen en gran parte de los padres de familia, son muy apegados a ellos. En cierta parte esto se debe a la edad, ya que en esta etapa apenas empiezan a independizarse y a realizar cosas por sí mismos.

Durante el desarrollo de los niños en la escuela se busca que poco a poco se vuelvan independientes y que obtengan satisfacciones propias. Además se considera importante que además de los conocimientos básicos, los alumnos desarrollen valores para su vida futura. Entre los valores que buscan transmitírseles a los niños están el compañerismo, la amistad, la honestidad, la responsabilidad, la disciplina y el respeto.



3. Planteamiento del problema.

3.1 Características y evaluación del material didáctico del Colegio Ertefania.

Entre el material con que se cuenta está lo básico y puede mencionarse pizarrones, televisión, videocasetera, computadoras, material para trabajar en clase (cartulinas, resistol, plastilina, tijeras, crayolas, etc.), material de plástico para ensamblar y apilar y algunos juegos didácticos con tableros y fichas.

La profesora Angelina Palafox considera que de cierta forma se han quedado en el método de educación tradicional y se han olvidado de ir actualizando la enseñanza y los materiales que requiere.

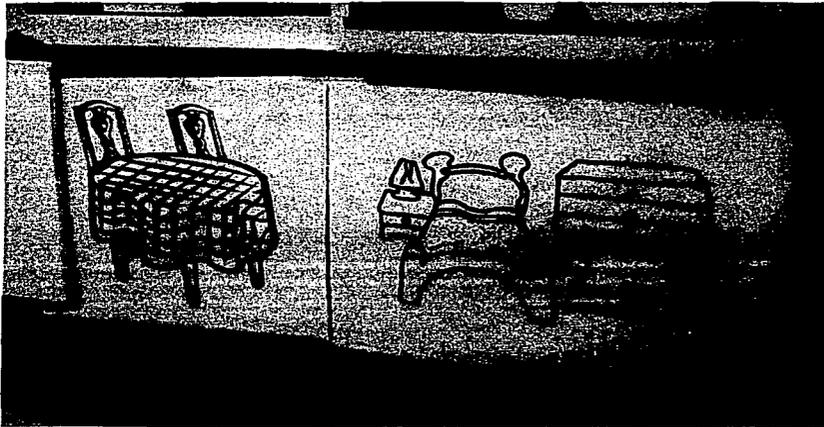
Además, los pocos juegos didácticos con los que se cuenta no son suficientes para el número de niños y por esto casi no son utilizados. Algunas de las educadoras, al ver la falta de éste tipo de material, utilizan juegos o materiales que ellas misma elaboran o adquieren con sus propios recursos. Dentro de los planes de la escuela está el que las educadoras elaboren más material, con recursos de la escuela, para que se logre eliminar ésta deficiencia.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

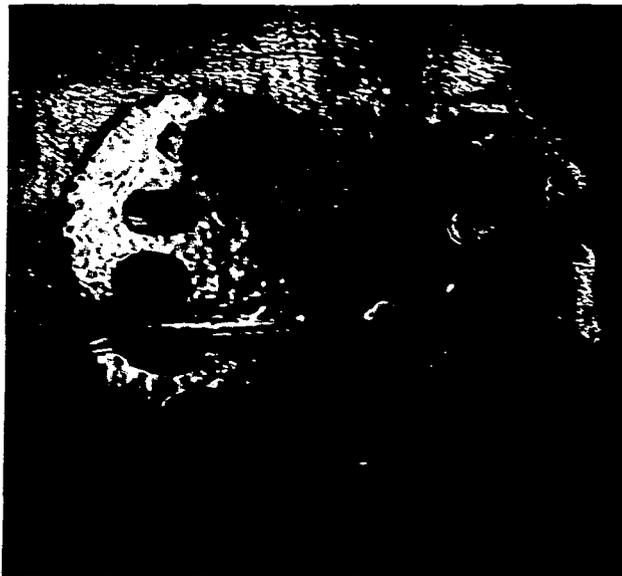
CAPÍTULO 1

El material didáctico con el que se cuenta para el nivel preescolar del Colegio Estefanía puede considerarse como deficiente ya que es escaso, insuficiente y no actualizado. Una de las razones por la cual el material es escaso es que en ocasiones ni los alumnos ni las maestras lo cuidan o usan apropiadamente, y al destruirse o perderse no es repuesto.



CAPÍTULO 1

El hecho de que las educadoras elaboren el material tiene ciertas ventajas como: que este enfocado a las necesidades de enseñanza, que incluya elementos interesantes para los niños y que en cierta forma sean adecuados a sus necesidades tanto físicas como psicológicas. Claro que todo esto no tiene fundamentos teóricos sino que se basa en su relación y convivencia diaria con los niños. Éste hecho también tiene desventajas, ya que no siempre se utilizan materiales adecuados y durables sino suelen utilizarse elementos que ellas conocen y a los que tienen acceso, además, no toman en cuenta conceptos muy importantes como el tamaño, color, ritmo, la visibilidad, la maleabilidad y la calidad.

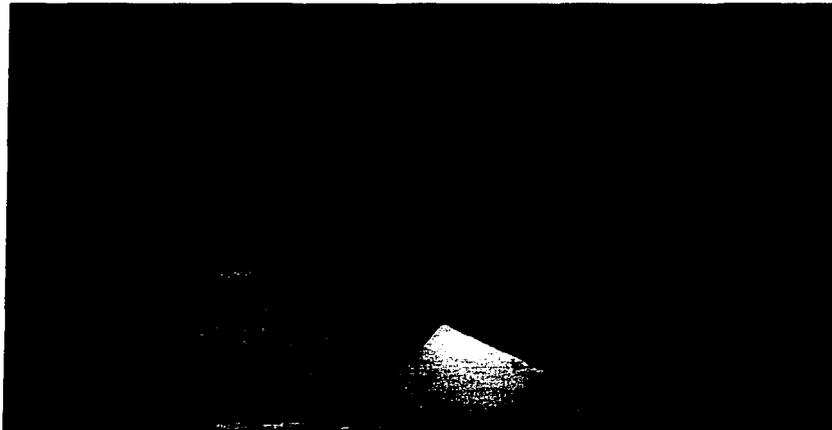


3.2 Métodos más comunes para la elaboración del material didáctico por las educadoras.

Las educadoras no tienen acceso ni conocimiento acerca de materiales como plásticos, maderas, barnices, acrílicos, pinturas y esmaltes; por esto, utilizan papeles comunes, plumones, fotocopias, acuarelas, gouache y telas, realizan mucho material recortando y pegando figuras con papeles de colores.

Además, debido a que el material casi siempre lo realizan con recursos económicos propios, los materiales no son caros y se vuelve más importante el bajo precio que la calidad, esto influye de manera determinante en que el material dure poco tiempo y se maltrate o destruya con facilidad.

En ocasiones, lo que hace el colegio es adquirir uno o varios juegos educativos en los cuales las maestras puedan basarse para realizar más y para que sean suficientes para la cantidad de niños, obviamente, no quedan con la misma calidad debido a los materiales y a los métodos con que se realizan.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.3 Recursos económicos para el material didáctico.

La escuela no cuenta con un presupuesto determinado para la adquisición de material didáctico, mensualmente se adquiere el material necesario y básico para que los niños trabajen, como papel lustre, papel crepé, cartoncillo, cartulinas, resistol y pinturas.

También se adquiere material para que las educadoras elaboren obsequios para los niños o padres de familia en fechas especiales como Navidad, Día del niño, Halloween, Día del Amor y la Amistad, entre otros. En forma periódica se van adquiriendo elementos para apoyar la educación, como algunos juegos, pero no hay cierta cantidad destinada exclusivamente a la adquisición de éstos. La dirección del colegio busca ser accesible al momento de que alguna de las educadoras solicite la adquisición de algún tipo de material para la mejor enseñanza de algún tema.

Las características principales que la directora considera importantes en un material didáctico son:

- Que sea accesible para los niños.
- Que sea durable.
- Que sea llamativo y atractivo para los niños.
- Que su presentación sea sencilla, clara y específica.
- Que le transmita a los alumnos algún conocimiento a través del juego.
- Que sea un juego de interés de acuerdo a su edad.

La escuela pretende incrementar en este año considerablemente el material didáctico ya que actualmente, es de gran importancia que los niños adquieran conocimientos a través de elementos que les parezcan interesantes y que se adecuen a su forma de percibir y ver el mundo. Gran parte de los conocimientos son mejor entendidos por los niños si se les muestran a través del juego y con elementos gráficos.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3.4 Fundamentación del problema

De acuerdo con datos obtenidos acerca del material didáctico que existe actualmente, se detectó que existe una amplia variedad de juegos que reafirman la enseñanza de temas como coordinación fina, desarrollo de la creatividad e imaginación y asociación de ideas. En áreas como estímulo de los sentidos, desarrollo de la memoria, coordinación gruesa y funcionamiento de objetos hay muy poco material. Para la enseñanza de determinados temas y conceptos como números, palabras, familia, letras, profesiones y colores encontramos una gran cantidad de apoyos didácticos ya que son temas muy comunes con los que incluso se enseñan diferentes idiomas y con los que se refuerzan otras áreas del desarrollo del aprendizaje.

Se encontró que el material didáctico que existe actualmente en el mercado es de dos tipos principalmente, importado y nacional. El material importado resulta en su mayoría de excelente calidad, además incluyen un instructivo detallado del uso y aplicaciones de los juegos. Su precio resulta elevado y solo escuelas con altos recursos tienen acceso a ellos, esto provoca que escuelas con menos recursos compren un solo juego o material que se utiliza como muestra para que las educadoras realicen más para cada uno de los niños. También se encontraron diferentes juegos como rompecabezas, cubos, aros y bloques cuyo precio no es elevado y pueden ser utilizados para diferentes actividades según la creatividad de cada una de las educadoras.

El material didáctico nacional es en su mayoría de una calidad media, esto se debe a que se busca un precio económico al que tengan acceso todo tipo de personas.

El área de la memoria es muy amplia, además de ser muy importante en el desarrollo del niño. Desde pequeño, va desarrollando e incrementado su memoria de forma natural y con situaciones cotidianas, pero se considera muy importante que existan juegos que la refuercen y la aumenten. Es fundamental que el preescolar vaya mejorando este proceso a través del cual será capaz de recordar y conservar experiencias y conceptos.

Las educadoras consideran que el desarrollo de la memoria en los niños de esta edad es muy relevante para su evolución y para que sean capaces de resolver diferentes situaciones que se les presenten en su vida. Desde pequeños, se debe fomentar y desarrollar la habilidad de la memoria, para que cuando vayan creciendo no tengan deficiencias en su desarrollo.

El material didáctico con el que se cuenta actualmente y que está relacionado con estimulación de la memoria es muy similar y en pocas veces resulta creativo e innovador. De forma específica, la memoria se desarrolla principalmente a través del juego de dominio popular llamado "Memoria" y de forma indirecta, la memoria se refuerza y desarrolla a través de diferentes aspectos de la vida cotidiana y del aprendizaje de diferentes conceptos, por ejemplo los números, los colores o simplemente el nombre de los compañeros.

Es fundamental que los niños tengan a su alcance diferentes juegos para que desarrollen una mejor memoria y se considera que pueden encontrarse métodos adecuados a sus necesidades e inquietudes actuales.

Los alumnos de preescolar son muy inquietos y se aburren con facilidad por lo que es necesario buscar diferentes opciones para que a través de juegos desarrollen sus capacidades.

RESUMEN CAPITULAR

El Colegio Estefanía se encuentra registrado como Centro de Educación Integral de Atizapán y está a cargo de Angelina Palafox y Luis Enrique Estrada Gutiérrez. En él se imparten clases en los niveles preescolar, primaria, secundaria y preparatoria. En el nivel preescolar se cuenta aproximadamente con ciento cincuenta alumnos y siete educadoras.

La directora tiene entre los planes de la escuela satisfacer la necesidad de mejorar los servicios y ampliar el espacio. Uno de los objetos es poco a poco ir cambiando el método tradicional de enseñanza en un método activo, en el cual los niños tengan más participación.

En el Colegio se tiene muy en cuenta que los niños adquieran tanto conocimientos como valores, ya que es fundamental para el desarrollo futuro de los alumnos. Y se busca darle gran importancia a las inquietudes, dudas y problemas de los alumnos.

El Colegio Estefanía cuenta con el material básico para el desarrollo de los niños. Cuentan con muy pocos juegos didácticos insuficientes y no actualizados. Por lo general, los juegos educativos son elaborados por las educadoras o comprados por ellas mismas. Debido a que el material es elaborado en su mayoría por las educadoras, no se realiza con las materiales ni con las técnicas adecuadas a las necesidades los niños preescolares. A esto se debe que duren poco tiempo y que se destruya con facilidad. Lo interesante de que las mismas educadoras lo realicen es que toman muy en cuenta los intereses y las inquietudes de sus alumnos en ese momento.

Se considera que, aunque en el Colegio Estefanía, falta material didáctico para todas las áreas, se requieren juegos que refuercen temas importantes y específicos para el desarrollo de los niños. Es fundamental que se desarrolle y estimule su memoria, para que sean capaces de recordar y conservar en ella experiencias y conceptos que les servirán para un mejor desarrollo futuro.

Los juegos didácticos que se han desarrollado específicamente para el desarrollo de la memoria se basan en su mayoría en el juego conocido como "Memoria". Es muy importante que los niños tengan diferentes opciones de aprendizaje, ya que en ésta etapa resultan ser muy inquietos y se aburren con facilidad. Sería adecuado buscar opciones creativas e innovadoras que refuercen la memoria desde la edad preescolar.



CAPÍTULO 2. EDUCACIÓN

1. Concepto de Educación y Pedagogía

El término educación es utilizado frecuentemente por la mayoría de las personas, pero pocas veces se profundiza en su concepto y en lo que implica. La educación puede concebirse de acuerdo a diferentes ideas propuestas por algunos autores y debido a esto se le atribuyen diferentes características.

Hay quienes plantean la educación como una idea de perfeccionamiento, como García Hoz, quien dice: "Educación es el perfeccionamiento intencional de las potencias específicamente humanas".¹ Autores como Willmann y Zaragüeta definen la educación como un conjunto de estímulos externos que se producen por el ser humano y Coppermann y Durkheim plantean que la educación es un proceso de socialización.

La educación se vincula necesariamente con las condiciones sociales, es decir que las características sociales influyen directamente en las circunstancias en que se realizará la educación y en los problemas que deberá resolver.

¹ GARCIA HOZ, Víctor, "Principios de Pedagogía Sistemática", Rialp, Madrid, 1981, p.23

Puede definirse la educación como un proceso que representa modificaciones en el hombre y en su comportamiento para buscar la perfección.

Pedagogía es "Conjunto sistemático de verdades demostradas acerca de la educación".² Se dice que la pedagogía es la ciencia de la educación, pero existen opiniones encontradas en cuanto a si es la única o si existen diversas. Autores como Manganiello, y Planchard coinciden en la Pedagogía es la única ciencia de la educación y que existen ramas de la educación relacionadas con ella. Y por otro lado, García Hoz y Nassif afirman que existen otras ciencias de la educación además de la Pedagogía pero que no tienen un carácter independiente.

Entre las ramas o ciencias de la educación podemos mencionar las teleológicas como la filosofía; las condicionantes como la psicología; las ilustrativas como la educación comparada; las normativas como la pedagogía general y diferencial y las aplicativas como la didáctica y la orientación educativa.

2. La Didáctica

La didáctica es la rama técnica de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática. En su más amplio sentido es la dirección total del aprendizaje escolar".³

La didáctica abarca el estudio de los métodos de enseñanza y todos los recursos que puede aplicar el educador para motivar y estimular positivamente el aprendizaje y la enseñanza. Se clasifica en didáctica general y didáctica especial. La didáctica general estudia lo relacionado a la teoría de la enseñanza educativa, mientras que la didáctica especial se dedica al estudio de los métodos de enseñanza de las diferentes materias.

La didáctica está muy relacionada a la adecuada organización de todos los medios y materiales de que se dispone en las escuelas para la educación de los alumnos. Puede decirse que la didáctica tiene tres objetivos generales y son: la enseñanza, la instrucción y el aprendizaje. "La enseñanza se realizará en función del aprendizaje y de la instrucción, lo cual vale tanto como decir que el trabajo, la actividad, es el lazo de unión entre la enseñanza y el aprendizaje".⁴

2.1 Concepto y teorías del aprendizaje

Aprendizaje es «El proceso fundamental del desarrollo de la persona como consecuencia de su experiencia práctica».⁵ En general, todos los conceptos y comportamientos son adquiridos y esto se logra gracias al aprendizaje.

El aprendizaje no se limita a la enseñanza formal de conocimientos sino que también incluye los prejuicios, la moral y el comportamiento de cada persona. El irnos desarrollando a través de la vida es un proceso de aprendizaje, ya que vamos acumulando conocimientos, destrezas, competencias, memorias, habilidades y experiencias.

³ MANGANIELLO, E.H., "Introducción a las ciencias de la educación", Librería del colegio, Buenos Aires, 1970, p.211.

⁴ GARCIA HOZ, op. Cit., p. 176.

⁵ CRAIG, Gracc, "Desarrollo Psicológico", Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1989, p.10.

Debe tenerse cuidado al definir el aprendizaje y no debe confundirse con otros conceptos como maduración, pensamiento, conducta, desarrollo y cambio. Todas las personas sufren cambios debidos a la experiencia, que incluye procesos físicos como el crecimiento y la maduración, gracias a ellos se logra gran parte del aprendizaje pero los cambios de conducta o de funcionamiento se deben únicamente a la maduración. El crecimiento, desarrollo y maduración influyen en el aprendizaje y sus manifestaciones pero nunca deben confundirse con él.

Las dos teorías más importantes acerca del aprendizaje son la conductista y la cognoscitiva, ambas han sido ampliamente estudiadas y proponen las características básicas del aprendizaje. A pesar de que tienen diferencias generales en sus planteamientos, en lugar de contradecirse, se complementan.

La teoría conductista afirma que el ambiente moldea y afecta el comportamiento humano de acuerdo con los principios básicos de aprendizaje. Afirman que las experiencias planeadas producirán un aprendizaje al provocar respuestas debidas a un estímulo. Plantean la existencia y necesidad de condicionamientos y reforzadores en el proceso de aprendizaje. Entre los teóricos conductistas podemos mencionar a Skinner y a Bandura.

La teoría cognoscitiva es apoyada por Piaget, Bruner y Ausubel. Niegan que el aprendizaje pueda controlarse o predecirse mediante manipulaciones externas. Ellos creen que cada sujeto debe controlar su ritmo y secuencia en el aprendizaje.

"El aprendizaje es un proceso dinámico y activo. No somos receptores pasivos en los cuales se vierte el conocimiento; somos procesadores de información, la codificamos y la recodificamos en nuestros propios términos durante el proceso de aprendizaje".⁶ Para aprender hay quien utiliza la repetición o la memorización mientras que otros prefieren métodos como la asociación o la identificación de términos claves. Definitivamente, cada persona debe buscar el método que crea más conveniente para así poder entender y retener los diferentes conceptos y experiencias que se presenten en sus vidas.

Un punto muy importante acerca del aprendizaje es que aunque un grupo de personas reciba el mismo estímulo físico, cada persona lo captará y asimilará en forma diferente. También debe tenerse en cuenta que el aprendizaje debe seguir determinadas jerarquías, se comienza con temas simples que con el tiempo van aumentando su complejidad.

* GOOD, T.L. y J.E. Brophy, "Psicología educacional", México, 1993, p.99.

2.1 Factores que influyen en el aprendizaje

A pesar de las diferencias entre los psicólogos cognoscitivos y los conductistas, existen diferentes principios en los cuales coinciden. Ambos afirman que al dirigir la atención hacia determinados estímulos, se ayuda a los alumnos a poner atención y así se facilita el aprendizaje. Esto puede lograrse al hacer que las relaciones entre fondo y figura sean claras, al evitar la saturación de información y al favorecer el aprendizaje incidental. "Los elementos que se asocian varias veces, que son contiguos, que se practican con frecuencia, que se prevén o se necesitan tienen mayores probabilidades de aprenderse".⁷

El conocimiento se almacena de forma organizada, retenemos los conocimientos y sus relaciones con otros conceptos. Gran parte de los conceptos que nos enseñan en la escuela nos servirá para resolver problemas cotidianos. El objetivo de la educación escolar es producir un aprendizaje que nos permita afrontar con éxito situaciones reales.

Se debe estimular a los estudiantes para que busquen asociaciones y formulen hipótesis acerca de los conocimientos adquiridos.



⁷ Ibid, p. 165.

CAPÍTULO 2

La memoria es un aspecto esencial del aprendizaje humano. Con frecuencia debemos emplear asociaciones adquiridas para lograr entender nuevos conceptos. La forma en que se organizan los conocimientos en nuestra memoria es un tema que ha sido ampliamente estudiado. La información debe pasar antes por la percepción para después entrar en la memoria.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

3. La memoria

La memoria es "la capacidad de restituir una información tras su presentación o reconocerla entre otras".⁸ Sin darnos cuenta utilizamos la memoria en casi todas las actividades que realizamos, como al escuchar a alguien y entenderlo, al ver una película o al leer un libro. La memoria nos permite recordar, además de clasificar, razonar, percibir selectivamente y formar conceptos complejos.

A diferencia de las funciones físicas y psicológicas, la memoria es acumulativa. Poco a poco permite que se acumulen experiencias y conocimientos. Por esto, es un aspecto que se debe tener muy en cuenta al referirse al aprendizaje humano.

La forma en que se organizan los conocimientos en la memoria, es un tema que sigue siendo estudiado y ha creado algunas controversias. Se ha coincidido en que hay diferentes procesos que intervienen en la memoria a corto y largo plazo pero no comparten la idea de cuales son los factores que facilitan el almacenamiento en la memoria a largo plazo.

Se cree que la memoria consta de tres partes:

1. Un registro sensorial o memoria a muy corto plazo para grabar la información que reciben los sentidos.
2. Una memoria a corto plazo o memoria de trabajo, que tiene aquello de lo que la mente está consciente en ese momento y que puede perder con facilidad.
3. Una memoria a largo plazo, que guarda datos durante toda la vida, los cuales nunca o casi nunca se olvidan.

Antes de llegar a la memoria, toda la información pasa por la percepción. La mayoría de los estímulos que recibimos no llegan a ser conscientes, es decir que no llegan al cerebro. Los mecanismos nerviosos procesan dichos estímulos y excluyen aquéllos que son generales o intrascendentes y dejan pasar los que tienen mayor importancia. La mayoría de los estímulos van al mesencéfalo pero solos que llegan al encéfalo alcanzan a ser percibidos conscientemente y llegan a la memoria a corto plazo. Los estímulos serán seleccionados para ver cuales quedarán en la memoria a corto plazo y cuales en la memoria a largo plazo, en esta selección intervienen dos aspectos muy importantes: la adaptación y el interés. Aquellas cosas que nos importan las recordaremos con facilidad, pero aquellas que no captan nuestro interés las olvidamos fácilmente.

⁸ BROSSIER, "La Pedagogía", Mensajero Bilbao, España, 1980, p. 361.

La memoria abarca tres funciones: la retención, la evocación y el reconocimiento de experiencias pasadas. La retención es la preservación de percepciones, imágenes e ideas. La evocación es la reproducción actual en la conciencia de una experiencia pasada y el reconocimiento es la aprehensión de una experiencia actual igual a una anterior.

3.1 Divisiones y tipos de la memoria

Hay dos divisiones generales de la memoria, sensorial e intelectual. La memoria sensorial recuerda y conserva las impresiones adquiridas por los sentidos y reproduce imágenes al tener conocimiento previo de ellas. La memoria sensorial se divide en varios tipos, los principales son visual, auditivo y motor. La memoria intelectual es la capacidad para reproducir y retener conocimientos intelectuales. Aplica un proceso de abstracciones y generalizaciones.

“La memoria sensorial reproduce el pasado como su objeto propio e inmediato, mientras que la intelectual lo percibe sólo en cuanto que, al evocar el acto intelectual, percibe también la época en que dicho acto se produjo”.⁹

También puede clasificarse la memoria en memoria reproductiva y memoria lógica. La memoria reproductiva también es llamada mecánica y es la facultad de repetir exactamente algún conocimiento. Esto tiene el riesgo de que pueda olvidarse con facilidad y de que niquiera se entienda lo que se está diciendo.

Para que el aprendizaje sea realmente significativo, se deben considerar los siete principios básicos para el aprendizaje propuestos por el doctor F. Larroyo:

-Ley de la preparación: el estudiante no podrá aprender algo si no está preparado. El aprendizaje dependerá de su etapa de maduración y desarrollo, de cierto nivel mental y de ciertos conocimientos o habilidades previas.

-Ley de adecuación del educando: es necesario conocer el perfil físico y psicosociológico del educando.

-Ley de la finalidad: el receptor debe tener conciencia del fin que persigue en su tarea, para que se incremente su interés y se intensifiquen capacidades de atención e imaginación.

-Ley del ejercicio activo: se aprende más eficazmente cuando se reconstruye de un modo activo el proceso del conocimiento o de la actividad manual.

-Ley de la vitalización: el aprendizaje debe darse en situaciones reales objetivas, es decir, que el alumno por propia experiencia se enfrenta a los objetivos que pretenden enseñarse.

-Ley del efecto: la autoactividad llevará al educando a aprender siempre y cuando el esfuerzo que realice lo lleve al éxito al satisfacer sus necesidades existentes.

-Ley del ritmo y periodicidad: el aprendizaje eficaz requiere de una actividad y práctica pausadas y la duración que se dé entre los periodos variará de acuerdo a la edad y necesidades del estudiante.

La memoria lógica implica la comprensión, debe reconocerse, analizarse y relacionarse lo que se estudia para poder ser entendido y almacenado en la memoria lógica. "Desarrollar la memoria lógica significa cooperar al desarrollo de las facultades de pensamiento infantil".¹⁰



¹⁰ Ibid. . p. 95.

3.2 La educación de la memoria

Es una de las partes más importantes del proceso educativo. Al educar la memoria se busca reforzarla y desarrollarla para que cumpla con su función de "ser un instrumento eficaz en la adquisición de conocimientos".¹¹ No es de gran importancia que o cuanta información se adquiere, pero es fundamental el cómo se aprende.

Por esto, es necesario que además de proporcionar datos a la memoria, la vayamos formando y perfeccionando.

Un método para realizar esto es el "estudio atento" consiste en desarrollar la memoria lógica, debe intentarse acostumbrar a la memoria a realizar conexiones racionales y no por contigüidad. Se debe analizar y comprender lo que se estudia y no se debe únicamente repetir la información varias veces.

Otro principio es el "método global". Pretende la captación de ideas totales con sus divisiones y subdivisiones y su desarrollo para entender el tema de forma general y la ubicación de cada uno de los subtemas que lo conforman. Posteriormente se analizarán en forma individual cada una de las subdivisiones, a través de un "método parcial".

El tercer método "dirección" incluye el elemento tiempo. Incluye la repetición espaciada y la repetición no espaciada. El aprendizaje espaciado o distribuido resulta mejor que no el no espaciado, ya que al tener tiempo entre una repetición y otra se descansa la memoria y se adquieren mejor los conocimientos.

El método de la "recitación", consiste en que el alumno después de haber leído varias veces el tema, lo repita en forma de monólogo para verificar y comprobar su aprendizaje.

El último método educativo es "evitar la acumulación". No debe pretenderse aprender una gran cantidad de materias en un periodo de tiempo reducido.

¹¹ Ibid. , p. 101.

¹² Ibid. , p.104.

"La educación de la memoria consiste en dirigir las facultades naturales del hombre, y no en crear potencias nuevas".¹² La memoria es una capacidad muy importante y su educación es el principal método para desarrollarla.



El gran periodo de aprendizaje de la vida es la niñez. Durante esta época se adquieren las habilidades fundamentales y los conocimientos esenciales. El trabajo mnemotécnico es esencial para el correcto desarrollo del niño y el ejercicio de la memoria lógica es el mejor modo de desarrollar su raciocinio.

Desde la educación preescolar, el niño debe aprender a desarrollar sus habilidades, esto evitará que tenga fracasos en sus estudios posteriores. La forma de percibir, sentir y pensar de los niños entre tres y seis años es muy diferente a la de los adultos, por esto deben tenerse en cuenta tanto las características de los niños como de su educación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



4. La educación preescolar

La educación debe comenzar desde los primeros meses de nacido y para el mejor desarrollo del niño deben establecerse lazos afectivos entre él y su entorno y debe recibir estímulos para su actividad cerebral. Este trabajo corresponde principalmente a los padres.

A partir de los tres años de edad, el niño debe estar en un medio infantil para recibir la educación que le servirá de base en su desarrollo y para estar en contacto con niños de su edad. En esta etapa se establecerán en el individuo las estructuras básicas para su formación. Sus experiencias en esta etapa condicionarán y definirán el carácter de cada persona al crecer.

La educación preescolar tiene dos funciones básicas: la social y la educativa. La función social se refiere a la enseñanza y aplicación de los diferentes cuidados y servicios que los niños requieren. Entre ellos podemos mencionar el aseo, el descanso y los juegos. Esta función es simplemente reforzadora ya que todo esto debe ser aprendido por el niño en su hogar.

La función educativa es muy importante, hay necesidades fundamentales del niño que no pueden satisfacerse en su casa. El jardín de niños proveerá a cada infante experiencias y conocimientos básicos para su desarrollo futuro.

"El niño debe poder realizar libremente sus experiencias sin temor a molestar a nadie; debe vivir a su ritmo sin que nadie se impaciente; y, sobre todo, tiene necesidad de vivir en un medio de niños de su edad, cuyos gustos y necesidades comparte y con quienes podrá establecer buenas relaciones humanas, porque son iguales los que le ayudarán a socializarse".¹³

El niño necesita estar en un medio que tenga sugerencias e ideas de actividades adecuadas a su nivel de desarrollo. Debe poder elegir para que esta libertad lo ayude a descubrir poco a poco la responsabilidad. En el jardín de niños debe haber adultos para que el niño sienta la seguridad de que recibirá ayuda si la necesita pero no debe ser excesivo el número de educadoras para que el niño pueda sentirse libre.

Durante su educación, los niños de tres a seis años se desarrollan en diferentes aspectos, como educación física, educación sensoriomotriz, educación manual y educación de la sensibilidad. La maestra buscará desarrollar en los niños el lenguaje, la educación intelectual, la observación, la educación moral y la educación social.

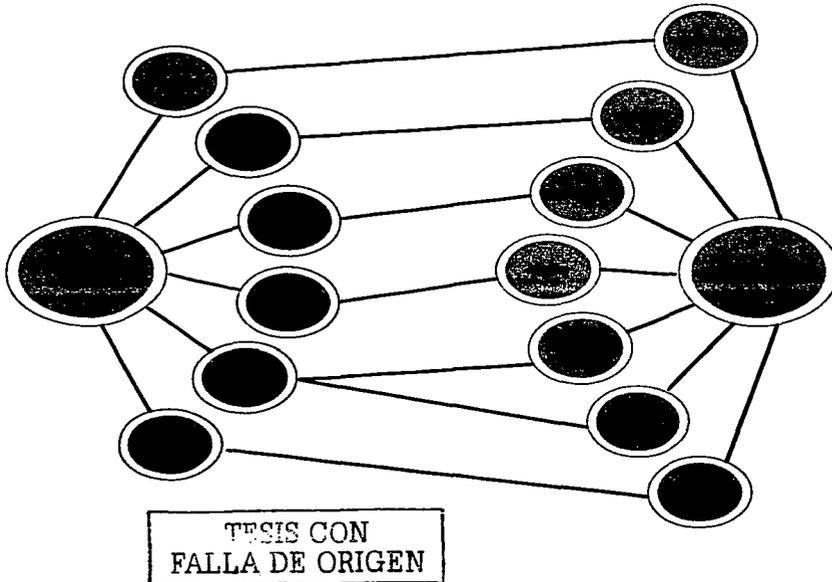
¹³ HERBINIERE, Suzanne y Anice Jean-Benoit, "La educación preescolar, en "La pedagogía" de Brossier, Mensajero Bilbao, 1980, p. 13.

Además durante esta etapa, la maestra podrá detectar anomalías o trastornos en los niños y lo hará saber a los padres para que el niño sea debidamente atendido. Pueden detectarse deficiencias auditivas o visuales, trastornos del lenguaje o del carácter y problemas motores.

El niño adquirirá nociones elementales de los temas que estudiará en el futuro, aprenderá a escribir y a leer. Debe desarrollarse en ellos la imaginación, la inteligencia, la creatividad y la memoria. Los errores y las repeticiones sucesivas son muy importantes durante el proceso de aprendizaje en el niño.

Para que los niños preescolares puedan recibir todas las atenciones que necesitan de acuerdo con su edad, existen escuelas diseñadas especialmente para ellos y que son conocidas como "Jardín de niños". En ellas, el niño recibirá la introducción al mundo de la enseñanza y siempre se tendrán en cuenta sus gustos, necesidades, capacidades y problemas.

En el siguiente gráfico se muestra la relación que existe entre las necesidades de un niño y como se satisfacen en el jardín de niños.



4.1 Características de un jardín de niños

“La niñez es el periodo de asimilación por excelencia; en ella, el niño tiene la oportunidad de atesorar grandes riquezas, guiado por el poder maravilloso de que dispone. Es la edad evolutiva en la vida del hombre, cuya meta es la madurez específica”.¹⁴

El jardín de niños debe tener una relación con el hogar, así se evitará que el niño viva en dos planos. El edificio donde se ubique debe ser adecuado a las necesidades de los niños. No debe ser muy grande para que el niño pueda conocerlo y sentirse seguro en él.

Deben evitarse en la arquitectura aspectos peligrosos para el niño, como el exceso de escaleras o los desniveles. Debe contar básicamente con jardín, patio, salones y sanitarios, además pueden incluirse salones de cantos y juegos, biblioteca o auditorio entre otros.

Los salones deben estar bien iluminados y preferentemente deben ser cuadrados. No debe haber más de cuarenta alumnos en cada salón, ya que entre mayor sea el número de alumnos menor será la atención y la calidad de educación para cada uno.



Todos los materiales, servicios y espacios deben ser adecuados al niño, a su tamaño y necesidades. Así, no requerirá la ayuda de los adultos y lograrán volverse más independientes y autosuficientes.

El programa de un jardín de niños debe constar de cinco áreas, que son:

1. Protección y mejoramiento de la salud física y mental.
2. Juegos y actividades de expresión creadora.
3. Comprensión y mejoramiento de la vida social.
4. Adiestramiento en actividades prácticas.
5. Comprensión y mejoramiento del medio natural.



Basicamente, en el preescolar deben tocarse temas relacionados con el hogar, la naturaleza, la patria, el trabajo y las fechas importantes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



CAPÍTULO 2

El mobiliario de los salones debe ser ligero para que el niño puede transportarlo de un lugar a otro con facilidad, además no debe colocarse de frente a la educadora, debe manejarse el espacio de forma más libre y adecuada a cada una de las actividades que se realicen.



Se ha comprobado que la práctica es la mejor forma de aprender y que al vivir experiencias directas con los objetos se logra captar mejor los conceptos. Para los niños preescolares es muy importante el juego, a través de él se expresan, adquieren experiencias y asimilan datos que influirán en su vida futura. Si se sabe guiar a los niños a través de diferentes juegos, ellos aprenderán diferentes temas sin notarlo y sin aburrirse.

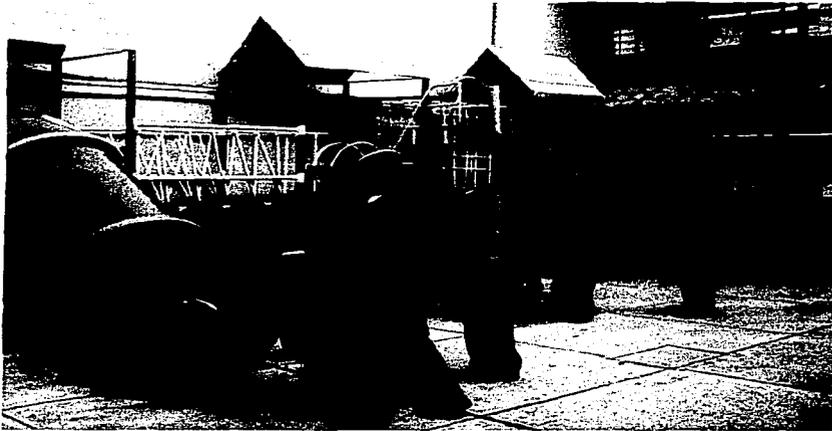
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4.2 La enseñanza a través del juego

El juego es capaz de satisfacer y desarrollar muchas necesidades en un niño. Ellos tienen la necesidad de ser estimulados y de divertirse, de expresar todo lo que sienten, de satisfacer su creatividad, de explorar y de experimentar sin sufrir algún peligro.

"El juego ofrece a los niños en edad preescolar oportunidades únicas de expresarse con libertad, sin expectativas internas o externas en cuanto a éxitos o producción".¹⁵

Además, jugar favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales y de las habilidades físicas y brinda oportunidades para ejercitar y ampliar las capacidades intelectuales. El juego es algo que se hace simplemente por placer, es elegido libremente y que se relaciona con otras áreas de la vida para favorecer el desarrollo social y la creatividad.



¹⁵ CRAIG, Graec, op.cit., p.292.



Cada tipo de juego tiene características y funciones propias. Los niños juegan de muy distintas formas y pueden mencionarse algunas como juegos con movimiento, jugar a las pelotas, jugar con el lenguaje, juegos dramáticos o de representación y juegos competitivos. Todos cumplen diferentes objetivos y enseñan a los niños diferentes actitudes, comportamientos y conceptos sin que ellos se den cuenta. Por ejemplo, en el juego con el movimiento el niño descubre el peso, la gravedad, la dirección o el equilibrio.

Para que el niño logre un aprendizaje significativo a través del juego, existe una gran cantidad de apoyos, que son conocidos como juegos o materiales didácticos. Éstos son diseñados y creados especialmente para desarrollar habilidades y transmitir conocimientos y son de suma importancia en la educación a cualquier nivel.

5. Material didáctico

Un material didáctico o educativo es todo aquel recurso que va a servir al proceso enseñanza-aprendizaje, ya que proporciona información práctica y facilita la comprensión de determinado tema que pueda darnos a conocer algo y que pueda servir para ampliar nuestro aprendizaje.

Cualquier material puede convertirse en didáctico, siempre y cuando se le dé un fin educativo, es decir que se tome como apoyo para lograr transmitir información y así obtener conocimientos. Un material didáctico proporciona información práctica para facilitar el comprensión y entendimiento de diferentes temas. Transmitir un conocimiento no es fácil, influyen muchos factores que pueden afectar la comunicación y así evitar que el mensaje llegue claramente a los alumnos. Para esto, existen materiales de apoyo a través de los cuales el alumno pueda adquirir, aprender y sentir los diferentes conceptos, de una forma práctica, clara y hasta divertida.

A través de los años, el pizarrón de clases ha sido un apoyo, casi siempre el único, para ampliar ideas y mostrarlas por medio de gráficos y así facilitar el aprendizaje. En la actualidad, se busca constantemente el fomentar una educación más práctica, en la que el alumno tenga contacto directo con las cosas y así pueda adquirir un mejor aprendizaje.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Al utilizarse un medio didáctico, se debe tener muy en cuenta como, cuando y con quien va a ser utilizado. Se deben buscar materiales que transmitan experiencias eficaces, significativas y efectivas para lograr los objetivos que se propongan.

Los materiales o auxiliares didácticos servirán para facilitar el aprendizaje, ya sea de una habilidad, destreza, actitud, concepto o disciplina. Suelen clasificarse en cinco grandes grupos, que son:

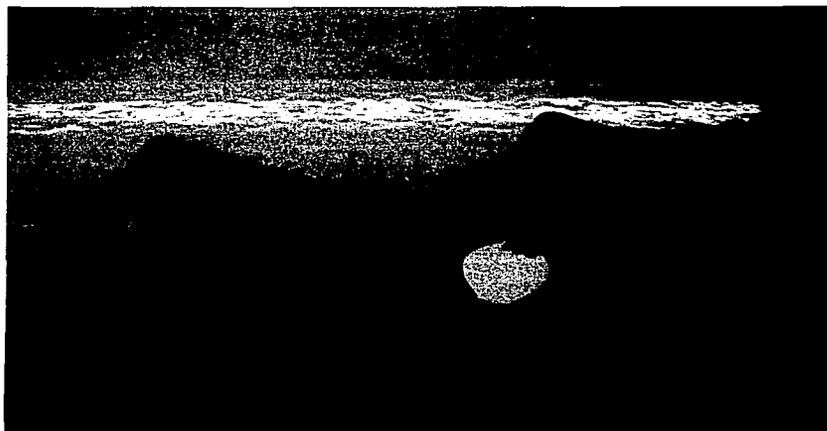
-Medios auxiliares materiales: como juguetes pedagógicos, cuerpos geométricos, rompecabezas o aparatos.

-Medios auxiliares gráficos: como libros, láminas, mapas.

-Medios auxiliares audiovisuales: son aquellos que funcionan con imagen y sonido.

-Medios auxiliares reales o de la naturaleza: como las plantas, animales, una excursión o una visita al museo.

-Multimedios: pueden ser a la vez materiales gráficos, audiovisuales o incluso reales.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

De forma muy general, pueden mencionarse diferentes tipos de materiales didácticos como mapas, títeres, carteles, dioramas, tableros, fotografías, libros, diapositivas, dibujos, juegos, videos, rompecabezas, títeres y láminas entre muchos otros. La lista puede incrementarse enormemente pero obviamente cada opción variará dependiendo de la persona a quien irán dirigidos y del tema que traten.

Hay diferentes herramientas y procesos que se puedan usar para la realización de material didáctico, pueden mencionarse papel, plastilina, letreros, paste-up o técnica de pegado, serigrafía, impresiones, pinturas, video y computación.



5.1 Material didáctico para preescolar

Es muy importante que todas las actividades que son realizadas en un jardín de niños tengan como apoyo el uso de diferentes materiales educativos o de juegos apropiados.

La importancia de estos materiales la encontramos en que le permiten a los niños realizar diferentes experiencias para que poco a poco vayan alcanzando conocimientos acerca del medio que los rodea. También les servirán para desarrollar sus capacidades creadoras porque convivirán directamente con diferentes cosas, los cuales podrán manipular y les proporcionaran conocimientos.

"El material didáctico de todo jardín de niños deberá ser abundante, cuidadosamente ordenado y graduado; su uso, de gran simplicidad, a fin de que exija poca preparación por parte de la educadora; muy variado, con objeto de presentar una idea bajo diferentes aspectos, y así evitar el cansancio y las repeticiones, las cuales hacen perder el principal efecto del material".¹⁶

Se debe tener muy en cuenta que un material por sí solo no tiene valor; necesita que la maestra ponga en contacto al niño con el material, dependiendo de los objetivos que se buscan lograr. No es necesario que exista gran cantidad de materiales a disposición del niño, es más apropiado que sean seleccionados dependiendo de su edad y preferencias.

En cuanto a la ubicación y distribución del material se debe tener muy en cuenta que deben estar al alcance y vista de los niños, para provocar que ellos actúen según sus intereses. Debe tenerse muy en cuenta el orden y el arreglo de los juegos y objetos dentro del salón de clases, ya que esto contribuye a la formación de hábitos y facilitan el uso independiente por parte de cada uno de los niños.



Por lo general, el material variará según el grado en que se encuentre el alumno pero hay algunos que son adecuados para todas las edades y que pueden usarse para el reforzamiento de diferentes temas.

Los materiales que deben encontrarse dentro de un salón de clases preescolar pueden ordenarse de acuerdo a las siguientes áreas: construcción con bloques, ciencia, hogar, madurez intelectual, arte, biblioteca, carpintería y música y ritmo. Los materiales del área de construcción con bloques sirven para el desarrollo de la habilidad manual en los niños y para ayudarlos a concretar ideas sobre el medio en que viven. Deben ser de formas, tipos, medidas y colores variados y debe haber suficiente cantidad para el número de niños y para que puedan realizar diferentes actividades. Pueden mencionarse como ejemplos cubos, palitos, material desarmable, cuentas de plástico y formas geométricas.

El material del área de madurez intelectual ayudará a ejercitarla y a que los niños usen y manipulen los objetos, es decir realizarán actividades que desarrollen sus capacidades para la psicomotricidad, la discriminación perceptiva y la adquisición de esquemas del pensamiento lógico. Todas las actividades manuales como el recortado, enhebrado y bordado sirven para el reforzamiento de esta área y pueden utilizarse materiales como cordones, cartulina perforada, rompecabezas, domino, series de tamaño y color, cuentas o fideos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

En las secciones de hogar, ciencia, arte y carpintería, encontraremos material que se asemejen a los utilizados en realidad en dichas áreas. Esto ayudará al niño a conocer su entorno y las diferentes actividades y materiales que se realizan y utilizan en él. Pueden encontrarse materiales como serruchos, maderas, licuadoras, platos, pinceles, papel, entre muchos otros.

Todos los reforzadores que se encuentren en un salón preescolar debe desarrollar y estimular las capacidades del niño, estimular su poder creador y orientar su entusiasmo, imaginación, energía y memoria.

Las características que debe tener un material didáctico para preescolar son las siguientes:

-Ser atractivo y llamar la atención del niño, ser legible, claro y preciso para mantener su interés.

-Tener una secuencia, para desarrollar el hábito del orden.

-Ser adecuado al grado de madurez del niño, tener diseños gráficos útiles y sencillos para que puedan utilizarlos con o sin ayuda de adultos.

-Tener formas y tamaños adecuados para que pueda manejarlo con facilidad.

-Ser motivante y lógico con la realidad perceptiva del niño, para lograr su participación y atención.

Todos los auxiliares didácticos que se utilizan en los jardines de niños, están dentro de alguna de las siguientes clasificaciones:

-Coordinación

- Gruesa
- Fina

-La mente

- creatividad
- imaginación
- memoria
- asociación de ideas
- expresión (arte)

-Percepción

- observación
- variantes sensoriales

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Lenguaje
- letras
- palabras
- fonación

El material didáctico para el desarrollo de la memoria, busca de alguna manera el recordar imágenes vistas con anterioridad. Los ejemplos más comunes de esta clasificación de material son memorama, tarjetas de memoria visual, loterías y rompecabezas.

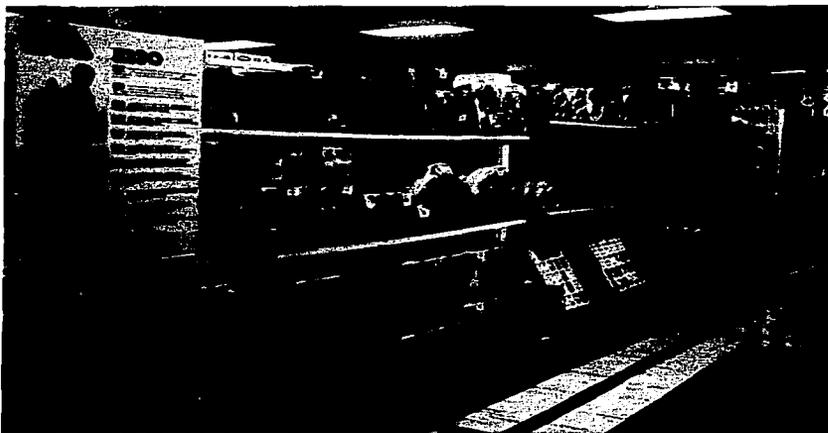
5.2 Análisis del material didáctico existente

En México, el material didáctico que existe puede dividirse básicamente en nacional y en importado. El material nacional ha mejorado en los últimos años pero definitivamente ni la calidad ni las funciones son siempre los mejores. Se pueden encontrar básicamente juegos de tarjetas que van enfocados a un tema en especial, como aprender a sumar, conocer los números o memorizar las tablas de multiplicar.



CAPÍTULO 2

El material importado no tiene problemas en cuanto a la calidad ya que es excelente pero definitivamente el precio es elevado y no esta al alcance de la mayoría de las escuelas. Además muchas veces los conceptos que se utilizan o los temas no son los mismos que estudian los niños en México, por lo que no son funcionales.



TESIS CON
F. A DE ORIGEN

En cuanto a material de construcción que sirve para desarrollar la coordinación en los niños, se puede encontrar material muy variado, tanto nacional como importado. Una marca conocida es Lego, la cual tiene material enfocado a todas las edades. Sin embargo hay marcas mexicanas que aunque no tienen la misma calidad, son un muy buen apoyo sobre todo cuando es necesario comprar grandes cantidades de material.



Definitivamente el campo del material didáctico en México esta muy poco explotado y hace falta un gran apoyo para poder tener los mejores materiales mexicanos en nuestras escuelas y que estén al nivel que se necesita.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





Otro apoyo didáctico que es muy útil para las maestras preescolares son los cuentos y libros de dibujar. Son de gran utilidad para los niños porque además de reforzar conceptos o divertir, desarrollan su imaginación.



Los recursos didácticos pueden adquirirse en diferentes lugares. Pueden encontrarse en tiendas de autoservicio o departamentales, y son materiales que ya sean nacionales o importados tienen una marca conocida. Hay también material que puede adquirirse a través de catálogos pero es en su mayoría de importación y pueden ser desde libros y juegos hasta mobiliario para el salón. Y también puede adquirirse el material didáctico en pequeñas tiendas establecidas que se dedican únicamente a este ramo.

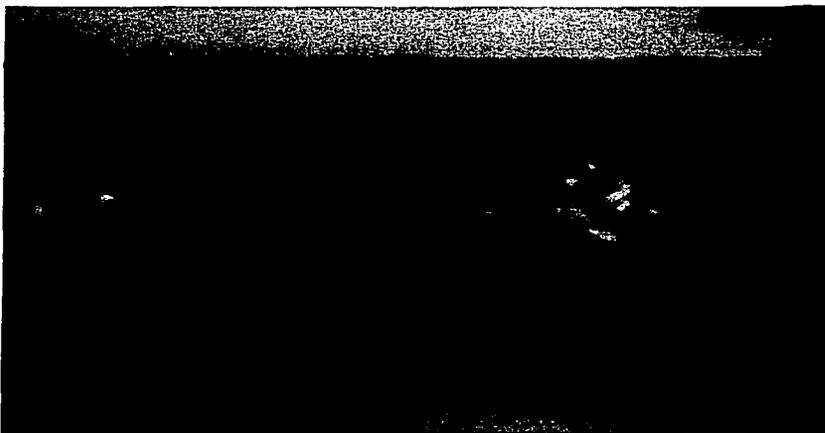


En ellas puede encontrarse un gran variedad de material de todos los precios, de diferentes temas y con diferentes funciones. Hay muchas materiales que se comercializan pero que no tienen una marca que los respalde, son un poco más tradicionales y son juegos que se utilizan en las escuelas desde hace muchos años.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Las maestras en México tienen que recurrir a su creatividad y muchas veces se de recurrir a adaptar algún juego para poder llevarlo a su salón de clases. Por ejemplo, la utilización de marionetas o títeres es un buen sistema para captar y mantener la atención de los niños.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

RESUMEN CAPITULAR

A través de la educación, el hombre modifica su comportamiento y sus conocimientos para buscar la perfección. La pedagogía es la ciencia que se encarga de estudiar todo lo relacionado con la educación y dentro de ella hay una rama llamada didáctica que se encarga del estudio de los métodos de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso a través del cual adquirimos conceptos, destrezas, habilidades y experiencias. Aunque un grupo de personas reciba el mismo estímulo físico, cada persona lo asimilará de diferente forma. La rapidez del aprendizaje y el mejoramiento de la ejecución se mejoran con el paso del tiempo y gracias a la práctica, refuerzo, retroalimentación, secuenciación y retención. La mayoría de los conceptos que se aprenden en la escuela se complementan con las experiencias diarias y le servirán a cada persona para su desarrollo y vida futura.

La memoria es un aspecto esencial del aprendizaje humano y se define como la capacidad de recordar determinada información después de cierto tiempo. Toda la información que recibimos a través de los sentidos entra a la memoria a corto plazo y en ella se queda por quince o veinte segundos, si se asocia con alguna experiencia o concepto pasa a la memoria a largo plazo y en ella permanecerá por un extenso periodo.

Al ser la memoria una habilidad, puede reforzarse para que se desarrolle con plenitud y cumpla acertadamente todas sus funciones. Este desarrollo y educación de la memoria debe comenzar desde la edad preescolar.

Debido a que los niños entre tres y siete años tienen características, inquietudes y necesidades muy específicas, existen jardines de niños, en los cuales los preescolares reciben la atención que requieren y se les enseña lo relacionado con el mundo que los rodea.

Durante esta edad, es muy importante que los niños jueguen, ya que a través del juego pueden expresar lo que sienten, desarrollar sus habilidades y satisfacer sus necesidades. Existen diferentes juegos o materiales didácticos especialmente diseñados de acuerdo con la edad de los niños, el tema que se enseñara o las características del medio. De esta forma se logrará un aprendizaje significativo, ya que proporcionará información práctica para facilitar la comprensión y el entendimiento de los diferentes temas.

Es muy importante que las actividades que se realizan en los jardines de niños deben tener el apoyo de diferentes materiales que les permitirán a los niños realizar diferentes experiencias para que adquieran conocimientos acerca del medio que los rodea.

Los materiales o auxiliares didácticos se dividen en cinco grandes grupos: medios materiales, medios gráficos, medios audiovisuales, medios reales o de la naturaleza y multimedios.

Es muy importante que cualquier material didáctico tenga características como ser atractivo y llamar la atención del niño, ser legible y claro, tener secuencia y orden, ser adecuado a la madurez del niño, tener diseños útiles y sencillos, tener formas y tamaños adecuados para poder ser manejados con facilidad y ser motivantes y lógicos para la realidad perceptual de los niños.



CAPÍTULO 3. EL NIÑO PREESCOLAR

1. El desarrollo y sus etapas

Se define desarrollo como "los cambios que con el tiempo se producen en la estructura, pensamiento o conducta de una persona a consecuencia de los factores biológicos y ambientales".¹

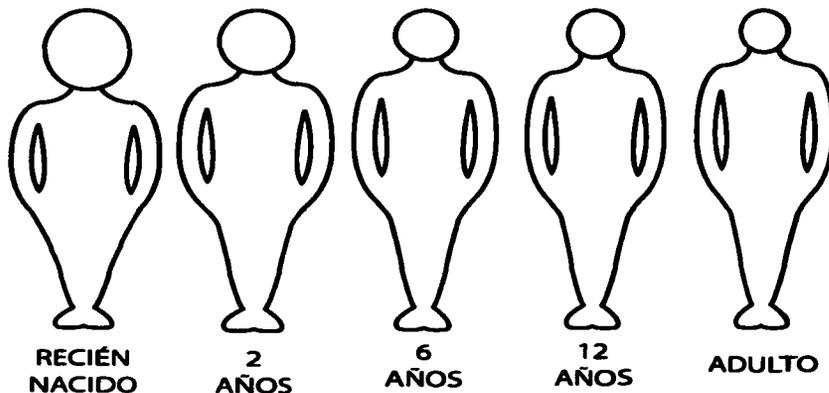
Como en la mayoría de los temas relacionados con psicología, al estudiar el desarrollo del hombre encontramos diferentes opiniones pero de forma general puede decirse que las etapas de la vida del ser humano son:

- Desarrollo prenatal
- Infancia
- Niñez temprana o edad preescolar
- Niñez
- Adolescencia
- Adultos jóvenes
- Edad madura
- Senectud

¹ CRAIG, Grace, "Desarrollo Psicológico", Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1989, p. 9.



En el siguiente gráfico se muestra la relación de las proporciones del cuerpo humano desde un recién nacido hasta un adulto.



Según la teoría de Piaget, el desarrollo de los individuos está muy relacionado con la interacción y adaptación del hombre y el medio. Afirma que existen cuatro periodos fundamentales en el desarrollo y son:

- Sensoriomotor (desde el nacimiento hasta los 18 meses)
- Preoperacional (desde los 18 meses hasta los 7 años)
- Operaciones concretas (desde los 7 años hasta los 12 años)
- Operaciones formales (a partir de los 12 años)

En el periodo sensoriomotor se aprenden destrezas conductuales y los esquemas verbales y cognoscitivos son pocos y no están coordinados. Todos las experiencias las adquieren por medio de los sentidos, todo el cuerpo del niño tiene gran importancia en su conocimiento del mundo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El siguiente periodo o preoperacional, se caracteriza por el desarrollo verbal y cognoscitivo que abarca las áreas de pensamiento e imágenes.

En el tercer periodo o de operaciones concretas el niño domina habilidades como clasificación, identificación, negación y reciprocidad.

Y en el último o de operaciones formales aparece la capacidad de usar símbolos y abstracciones.

El desarrollo es un proceso que se lleva a cabo a través de una serie ordenada, alternada y organizada de etapas con características definidas. Al hacer un enfoque de los primeros años de vida del ser humano, encontramos que estas divisiones son:

- Lactante (0-18 meses)
- Párvulo (18 meses- 3 años)
- Preescolar (3-7 años)
- Escolar (7-12 años)
- Adolescente (12-15 años)

El niño desde su gestación es un ser en proceso de maduración y crecimiento; está en constante interacción con el ambiente que lo rodea y estimulado por éste va desarrollándose. El desarrollo es un proceso gradual de cambios, implica tanto aumento de tamaño como cambios graduales y fines en la manera de sentir, de actuar y de pensar.



2. El niño preescolar

Se considera que la edad preescolar inicia entre los dos y los tres años y termina entre los seis y los siete. Durante esta etapa los niños adquieren los procesos del pensamiento necesarios para empezar la enseñanza escolar. La Secretaría de Educación Pública considera la educación preescolar entre los tres y cinco años, pero en la mayoría de los jardines de niños los niños tienen entre dos y seis años.

El niño adquirirá e irá formando su personalidad. Todo lo que realiza lo va llevando poco a poco a volverse una persona autónoma, que puede realizar las cosas que desea por sí mismo.

Uno de los aspectos más importantes que desarrolla el preescolar es el lenguaje, con el paso del tiempo va aprendiendo a comunicarse y a dar a conocer sus necesidades, pensamientos y sentimientos. Va descubriendo lo que puede controlar y su razonamiento pasa de la simple asociación a una lógica muy básica.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

"Es la etapa en que los niños desarrollan con rapidez las habilidades físico-motoras. Así mismo, hacen descubrimientos sorprendentes acerca del mundo que los rodea haciendo uso de sus crecientes capacidades cognoscitivas".² Los niños entre 2 y 6 años siempre exploran el entorno que los rodea y así cumplen y mejoran los diferentes objetivos de su desarrollo.

2.1 Desarrollo físico, intelectual, emocional y social.

El crecimiento y el aprendizaje de los niños incluye los desarrollos de diferentes áreas, que son:

-Desarrollo físico: se refiere al cuerpo y desarrollo motor, a los sentidos y a las habilidades e incapacidades físicas.

-Desarrollo emocional: se relaciona con los sentimientos, reacciones y necesidades de los niños.

-Desarrollo social: es el referente a las interacciones de los niños con los demás, incluye la cultura, el sexo y la sociedad.

-Desarrollo intelectual: está relacionado con el pensamiento de los niños, abarca temas como percepción, observación, obtención y procesamiento de información, solución de problemas y comunicación.

"Cada aspecto del desarrollo está relacionado con todos los demás; la sensación de confianza y seguridad influye en el desarrollo de las diferentes habilidades... Es importante comprender y respetar la secuencia natural del aprendizaje y del crecimiento de los niños".³ Cada niño es único y por esto tiene características propias pero de forma general el proceso de desarrollo es el mismo para todos.

² Ibid., p.257.

³ DANOFF, Judith y otros, "Iniciación con los niños", Trillas, México, 1995, p. 32.

CAPÍTULO 3

Clasificándolas en físicas, intelectuales, emocionales y sociales las características de los niños entre tres y cinco años son las siguientes.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

- Son activos y vigorosos.
- Se cansan fácilmente después de periodos de intensa actividad.
- Son susceptibles a muchas enfermedades comunes entre los niños.
- Desarrollan la capacidad de cuidarse y así volverse independientes.
- Desarrollan el control muscular, tanto coordinación gruesa como fina.
- Exploran y sienten los objetos a su alrededor, aprenden a través de sus sentidos.
- Con frecuencia no pueden determinar lo que es peligroso.
- Son inquietos, cambian de actividad o de postura continuamente.
- Sienten admiración por el tamaño y la fuerza.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CARACTERÍSTICAS EMOCIONALES

- Pueden expresar sus diferentes emociones.
- Son impulsivos, responden rápidamente a las situaciones.
- Desarrollan maneras de orientar sus sentimientos.
- Su estado emocional es afectado por su estado físico, pueden enojarse si están cansados.
- Sus emociones se afectan por los sentimientos de competencia, suelen sentirse débiles e inseguros.
- Con frecuencia tienen sentimientos de miedo.
- Aprenden a obedecer órdenes.
- Manifiestan su enojo, aunque suele ser pasajero.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



CARACTERÍSTICAS SOCIALES

- Básicamente son egocéntricos, se preocupan por ellos mismos y su mundo.
- Poco a poco desarrollan el deseo de formar parte de un grupo o equipo.
- Se desarrolla la capacidad para aceptar la vida en grupo: aprende a cooperar, compartir y alternar.
- Desarrollan su independencia, pero en muchos aspectos siguen dependiendo de otros.
- Logran entender sus papeles y los de los adultos.
- Buscan la aprobación de los adultos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CARACTERÍSTICAS INTELECTUALES

- Son curiosos e imaginativos.
- Aprenden mejor a través de un medio activo, de sus sentidos y de experiencias directas.
- Se interesan por cosas que los afectan en forma personal.
- Les preocupa el presente y no el futuro.
- Aumenta su lapso de atención.
- Desarrollan un sentido del tiempo.
- Adquieren la capacidad de simbolizar experiencias.
- Son capaces de enfrentarse a ideas complejas y abstractas.
- Se amplía enormemente su vocabulario, aunque no siempre entienden los conceptos reales de las palabras.



TEJES CON
FALLA DE ORIGEN



1.1 Conducta, neceridades e inquietudes

"En toda la edad preescolar, el pensamiento es todavía en alto grado global. Está determinado, en gran parte por los sentimientos y no siempre se distingue por tener carácter objetivo sino, más bien, por la relación que guarda con deseos o temores personales".⁴

La conducta es la forma de comportarse, es todo lo que hacemos y como lo hacemos. El niño manifiesta durante la edad preescolar características específicas en su conducta.

Se acentúa su interés en los hechos que ocurren, pero le es difícil concebir simultáneamente dos ideas, es aún incapaz de pensar en términos del todo, percibe solamente las partes que le interesan. Suele alegar por todo lo que sabe y dice cuando está conforme con algo y cuando no. Logra distinguir colores primarios como rojo, azul, amarillo y blanco.

Al acudir al jardín de niños, se favorece su maduración, crecimiento y desarrollo. Aprende a socializarse adecuadamente y se mejora enormemente su inteligencia. Se conforma su carácter y sensibilidad y adquiere confianza en sí mismo.

El comportamiento cognoscitivo le permite conocer, interpretar y transformar el mundo que lo rodea, conoce conceptos como espacio, energía y materia. Integra el conocimiento de sí mismo y ubica su cuerpo en el espacio. Reconoce las partes de su cuerpo y realiza el esfuerzo muscular, así como levantar, empujar y arrastrar objetos. Aprende a clasificar elementos de acuerdo a diferentes características y establece relaciones entre los elementos de dos conjuntos.

Durante esta etapa, es muy común que el niño se formule "ilusiones del recuerdo", las cuales son cosas falsas que el niño cuenta pero que no se consideran mentiras porque lo hace sin quererlo y sin saberlo. Esta actitud se debe a diversas causas, entre las que podemos mencionar que su conciencia del tiempo es insuficiente, que no observan con precisión y que toman por reales cosas que soñaron.

También se dan durante esta etapa las "mentiras de fantasía", en la que los niños exageran lo que dicen, convirtiéndolo en una fantasía. Esto lo hacen para darse importancia o para satisfacer deseos que en la realidad no pueden cumplirse.

Los niños entre tres y siete años desarrollan su acción a través de dos motivos principales, la inclinación por la imitación y el afán por la independencia. Imitan actitudes y hábitos de la gente que lo rodea pero por otro lado buscan hacer lo que les prohíben.



"...los niños menores de seis años de edad, quienes están llenos de deseos de jugar en todas partes, quienes se preocupan de aprender por el solo hecho de aprender; para quienes la letra A es un dibujo o un modelo y no un símbolo."⁵

El niño será capaz al término de esta etapa de clasificar objetos de acuerdo con determinadas características pero no podrá razonar acerca de dichas diferencias.

El egocentrismo es característico en esta etapa, ya que al niño le es imposible percibir el mundo desde otro punto de vista, no puede diferenciar entre sus percepciones y las de otros.

⁵ BIBER, Barbara, "Educación preescolar y desarrollo psicológico", Gernika, México, 1986.



Utilizan acciones, imágenes o palabras para representar diferentes acontecimientos, son capaces de emplear símbolos. Pueden entender el hecho de que un objeto cambie de forma y siga siendo el mismo. A los cinco o seis años ya pueden diferenciar entre lo ficticio y lo real. Por ejemplo, si juegan a ser policías y ladrones, saben que son niños que están jugando y representando a un personaje, pero mientras juegan se involucran con las acciones y pensamientos de su personaje.

Según Piaget, los niños de esta edad poseen un pensamiento concreto, irreversible, egocéntrico y centrado. Sus experiencias se basan en el aquí y el ahora y no pueden entender que las relaciones se den en dos sentidos.

El niño continúa aumentando su comprensión del mundo a través del uso de un lenguaje más variado y de destrezas para resolver problemas. Aún no adquiere capacidades mentales para entender las operaciones lógicas para interpretar la realidad concreta.

El niño preescolar se encuentra en una etapa de inquietud cognoscitiva, desea saber, preguntar y conocer todo. Por esto, su educación tanto en el jardín de niños como en la familia es de suma importancia, porque formara las bases para su desarrollo futuro.

Algunas de sus inquietudes que manifiestan los niños entre cuatro y cinco años son el afán por explorar el mundo que los rodea, la exigencia de libertad, el querer hacer cosas por sí mismos y el deseo por asistir al colegio y aprender. Les interesa hacer nuevos amigos, buscan captar la atención de los demás, desean jugar con todo lo que les rodea, suelen imitar a personas, animales y ruidos, continuamente interrumpen pláticas para darse a notar y siempre quieren que lo que pidan se cumpla.

En el pensamiento infantil, la fantasía creadora tiene gran importancia, así como los sentimientos. Por esto son tan importantes los cuentos y las representaciones teatrales en esta etapa.

Una necesidad puede definirse como la imposibilidad de que una cosa deje de ser, una vez dadas las circunstancias en que se produce, es todo aquello de lo que no se puede prescindir. Todos los niños y especialmente los preescolares crean problemas de disciplina. Tanto los niños bien adaptados como los no tan bien adaptados, de cualquier raza, color, religión, situación económica y posición social tienen necesidades y deseos. Sus padres tienen deseos y expectativas acerca de ellos. Cuando las necesidades y deseos no encajan entren sí y los preescolares no están completamente de acuerdo con sus padres, surgen los problemas, ya que el niño a esta edad presenta una actitud agresiva.

Todos estos problemas que tienen los padres y los maestros al educar a sus hijos y alumnos, pueden minimizarlos al tomar en cuenta y respetar las necesidades de los preescolares. Entre las necesidades generales que presentan los niños entre tres y cinco años pueden mencionarse algunas básicas pero que son muy importantes para su buen desarrollo.

Deben ser alimentados tres veces al día y comer golosinas a deshoras, necesita atención por parte de todos cuando habla y para sentirse útil debe permitírsele ayudar a los demás. Necesita actividad constante, sobretodo motor, como correr, saltar, brincar y trepar, debe sentirse protegido y elogiado por alguien mayor que él y disfruta la competencia con los demás. Además, es importante que se exprese a través de sus dibujos aunque sean irreconocibles y que se le permita contar historias fantásticas. Se autoestima, se desarrolla su vanidad, se autocritica y critica a los demás.



Los niños preescolares desarrollan su habilidad de representación simbólica y para la transformación de objetos físicos. "Una vez que los niños empiezan a emplear símbolos, sus procesos de pensamiento se hacen más complejos: son capaces de demostrar similitudes entre objetos y muestran alguna conciencia del pasado y el futuro".⁶

⁶ CRAIG, Grace, op. Cit., p.291.

TEJAS CON
FALLA DE ORIGEN

1.3 Percepción

La percepción es "el proceso activo de interpretar la información sensorial".⁷ Es un proceso de discriminación o diferenciación, es un acto por medio del cual nos volvemos conscientes de las cualidades de composición de los objetos y fenómenos de la realidad que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos.

Son tres los componentes que intervienen en este proceso de percepción:

-Proceso de recepción sensorial: se refiere al tipo de receptores que intervienen en la percepción. Estos pueden ser visuales, auditivos, gustativos, olfativos o táctiles. Si no hubiera esta recepción sensorial es imposible la percepción, ya que coordina los sentidos con sus actividades o actitudes.

-Proceso de simbolización: es cuando la percepción se asocia con un concepto y se simboliza.

-Proceso emocional: algunas percepciones pueden sernos indiferentes y otras pueden darnos placer o dolor.

En la percepción del niño son básicos los dos primeros principios. Esto se debe a que ponen en contacto directo al infante con su entorno, para que a su vez se forme un criterio de lo que está percibiendo.



⁷ Ibid, p. 143.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 3

Basado en los principios de la Teoría de la Gestalt (percepción), pueden entenderse que el ser humano nace con un cierto nivel perceptivo, el cual se da a partir de relaciones básicas entre figura-fondo y características de las formas geométricas básicas como círculo, triángulo y cuadrado.

El niño en edad preescolar puede reconocer y distinguir formas y puede iniciarse en la lectura, escritura y aritmética. Se siente atraído por colores puros y llamativos como el rojo, amarillo y azul.



TECIS CON
FALLA DE ORIGEN

3. La memoria preescolar

"Si bien se ha encontrado que es difícil enseñar a niños de edad preescolar a organizar y ensayar la información, al parecer tienen estrategias de memoria que se asocian con el significado, la secuencia y la función así como con sus interrelaciones".⁸

En el niño, a partir del tercer mes de edad aparecen las primeras manifestaciones de la memoria, a esta edad ya puede reconocer por ejemplo, su entorno y las caras conocidas. Manifiesta extrañeza al encontrarse en un lugar diferente y sonríe al ver un rostro familiar.

"Todo progreso en el desarrollo de la memoria no es en el fondo sino un progreso en la intervención de la conciencia y una mayor actividad de ésta".⁹ Con el tiempo, el niño domina sus recuerdos y puede evocarlos voluntariamente o por algún estímulo.

La fijación de los recuerdos comienza desde los primeros meses y esto permite la adquisición de habilidades perceptivas y motoras. Al inicio, el niño solo recuerda lo que percibe pero al paso del tiempo logra recordar también representaciones. Por ejemplo, para Vermeylen, a los dos años el niño tiene recuerdos de lo que ocurrió hace varias semanas; a los cuatro años, recuerda hasta hace varios meses y a los cinco años recuerda lo ocurrido durante un año.

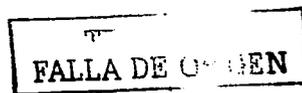
En la edad preescolar, el niño deja de vivir en el presente inmediato y mezcla sus recuerdos y experiencias a su actividad actual. Es entre los siete y once años, que los recuerdos se ordenan cronológicamente. Poco después, el niño llegará al pleno desarrollo de su memoria y podrá evocar sus recuerdos voluntariamente.

Generalmente se piensa que los niños tienen más memoria que los adultos, debido a que tienen mayor facilidad para aprender idiomas o determinados temas. Se ha comprobado que los niños deben repetir más veces que los adultos, lo que buscan aprender y por esto se concluye que: "La capacidad de aprender es menor en el niño que en el adulto, y en cambio, es mayor su capacidad retentiva".¹⁰

⁸ Ibid, p. 275.

⁹ PEINADO, José. "Paidología", Porrúa, México, 1982, p. 416.

¹⁰ Ibid. , p. 417.



Después de largos estudios, no cabe duda que la capacidad de la memoria aumenta progresivamente mientras el niño se desarrolla. Los primeros recuerdos se localizan entre los dos y los cuatro años de edad y casi siempre son acontecimientos penosos y no placenteros. Después de éste, se suelen recordar diferentes escenas aisladas pero sin orden cronológico.

Se ha comprobado que los niños tienen dos capacidades retentivas, el reconocimiento y el recuerdo. El reconocimiento es "la capacidad de identificar en forma correcta objetos que ya se han visto cuando aparecen de nuevo"¹¹ y el recuerdo es "la capacidad de recuperar información relativa a objetos o acontecimientos que no están presentes o que ya pasaron".¹²

Los preescolares tienen muy buen rendimiento en cuanto al reconocimiento pero en cuanto a la evocación, se encuentran muchas deficiencias, debido a que tienen limitadas estrategias para codificar y recuperar información. Podrían mejorar su retención, si constantemente se les hacen preguntas sistemáticas para probar su memoria.



¹¹ CRAIG, Grace, op. cit., p.275.

¹² Idem.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los preescolares no repasan la información que quieren recordar, como lo hacen los adultos. La organización y el repaso es una muy buena técnica mnemotécnica pero se ha comprobado que es difícil enseñarle a un niño entre tres y siete años a organizar y repasar la información.

Sin embargo, los niños suelen recordar muchas cosas, como partes o diálogos de sus películas favoritas. Esto se debe a que el contexto está lleno de significados para ellos, está dentro de sus gustos e intereses y por esto desarrolla estrategias para recordar. "Cuando se compararon grupos de niños a los que, a unos se les pidió que 'recordaran' y a otros que 'jugaran con' objetos, los niños que jugaron con los juguetes demostraron tener una mejor memoria".¹³ El juego contribuye a la organización mental de los niños y al parecer su estrategia de memoria se basa en la percepción de los elementos a través del uso.

Los niños tienen buenas capacidades de memoria en acontecimientos o acciones repetidas, desarrollan un registro de su rutina diaria. Los niños pequeños, recuerdan los sucesos en la forma en que ocurrieron y gracias a la familiaridad y al paso del tiempo logran ordenar y recordar información sin importar la secuencia.



RESUMEN CAPITULAR

Un niño preescolar tiene entre tres y siete años de edad y en esta edad es cuando adquieren los procesos de pensamiento necesarios para empezar la enseñanza escolar.

En este tiempo, el niño va formando su personalidad y poco a poco se vuelve una persona autónoma. Uno de los aspectos más importantes en su desarrollo es el lenguaje, ya que aprende a comunicarse y darse a entender.

El crecimiento y maduración del niño preescolar se manifiesta en cuatro principales áreas, que son: la física, la emocional, la social y la intelectual.

En cuanto al aspecto físico, los niños entre tres y siete años se caracterizan por ser muy activos e inquietos pero se cansan después de períodos de larga actividad. Se percibe un gran desarrollo en cuanto a su coordinación, tanto fina como gruesa.

Emocionalmente, los preescolares aprenden a expresar sus emociones y son impulsivos. Se enojan fácilmente cuando están cansados o cuando se sienten débiles e inseguros. Aprenden a obedecer órdenes y empiezan a interactuar con sus compañeros.

Sus características sociales se basan en que son egocéntricos pero que poco a poco desarrollan el deseo de formar parte de un grupo o equipo, aprenden a cooperar y compartir. Buscan su independencia aunque dependen en muchos aspectos de personas mayores.

De acuerdo a las características intelectuales, un niño preescolar es curioso e imaginativo, aprenden con facilidad a través de un medio activo y con experiencias directas. Aumenta su lapso de atención y puede concentrarse e interesarse por diferentes actividades. Son capaces de enfrentarse a ideas complejas y abstractas y amplían enormemente su vocabulario, a pesar de no siempre entender los conceptos reales de las palabras.

Al acudir al jardín de niños, se favorece la maduración, crecimiento y desarrollo de los niños, porque están en contacto con diferentes personas y niños de su edad y se alejan de su núcleo familiar, en el que están acostumbrados a ser una parte muy importante y a recibir toda la atención.

Al terminar esta etapa de su desarrollo, el niño será capaz de clasificar objetos de acuerdo a determinadas características pero no podrá razonar o mencionar dichas características.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es muy importante la educación y la solución de dudas de los niños de esta edad, porque formarán las bases de su desarrollo futuro. Desean preguntar, saber y conocer todo lo que les rodea.

A pesar de que para los niños preescolares es difícil organizar la información, tienen estrategias de memoria que se asocian con el significado, la secuencia y la función. Con frecuencia se cree que los niños tienen un mejor desarrollo de la memoria que los adultos, porque tienen la capacidad de aprender fácilmente diferentes temas o idiomas. Pero se ha comprobado que la capacidad de aprender es menor en el niño que en el adulto, pero es mucho mayor su capacidad retentiva.

A través de los años y gracias a diferentes estudios, se ha comprobado que la memoria aumenta progresivamente mientras el niño se desarrolla, pero les es difícil recordar información relativa a objetos o acontecimientos pasados. Si embargo, son capaces de identificar formas que han visto con anterioridad. Reconocen con facilidad pero tienen deficiencias al tratar de recordar algo.

El juego contribuye enormemente a la organización mental de los niños. Al parecer su estrategia de memoria se basa en la percepción de los elementos a través de su uso.

Para lograr un pleno desarrollo de la memoria de los preescolares, deben influir ciertas características como que sea a través de un juego y ello no lo noten, que se utilicen conceptos o temas que ellos conozcan y que sean de su interés y que se les force de alguna forma a recordar conceptos o situaciones que no están presentes.

CAPÍTULO 4. PROYECTO

1. Objetivos y estrategia del juego

De acuerdo con las necesidades de la escuela, las educadoras y los niños en edad preescolar, se realizará un material didáctico que ayudará al desarrollo de la memoria a través de elementos conocidos por los alumnos. Al desarrollar este nuevo juego didáctico, se tuvieron en cuenta las diferentes características que debía tener para agradar a los niños y cumplir con los objetivos.

El material didáctico presentado en esta tesis se realizará con el fin de satisfacer la necesidad de las educadoras del Colegio Estefanía de tener a su alcance un apoyo didáctico para desarrollar las siguientes habilidades en sus alumnos:

- Principalmente desarrollar y aumentar la capacidad de retención y memoria en los alumnos, es decir, lograr que un pensamiento o sentimiento se manifieste de nuevo aunque no estén presentes los objetos o fenómenos que lo provocaron.

- Estimular el desarrollo de la destreza visual.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



CAPÍTULO 4

-Identificación y asociación de conceptos, colores, formas, letras y números.

-Facilitar la percepción la comprensión de hechos y conceptos.

-Hacer una relación visual-verbal de lo que se le está enseñando (decir lo que esta viendo)

-Contribuir a la fijación y apropiación del aprendizaje a través de una experiencia viva.

-Estilumar el interés y la actividad para que el alumno participe.

-Captar y concentrar la atención.

-Producir agrado hacia lo que esta aprendiendo, evitando el rechazo.

Lo que este juego busca desarrollar fundamentalmente en los niños preescolares es la memoria, ya que es una habilidad muy importante y que todos utilizamos a diario. A través de un juego atractivo y divertido, los niños recibirán grandes beneficios que se reflejarán en que memorizarán con mayor facilidad tanto los conceptos que les enseñen en la escuela como las experiencias que irán adquiriendo durante su vida.

Además, el desarrollar la memoria desde temprana edad influirá de manera significativa en el futuro de los individuos, ya que los ayudará directa e indirectamente a llevar a cabo actividades cotidianas. Estas actividades van desde el memorizar un número telefónico o un nombre hasta el aprendizaje de diferentes temas en la escuela. Además, al estimular la memoria se logra que la información que adquirimos permanezca en nuestra memoria por siempre y no se olvide.

Para lograr los objetivos del juego se tomaron en cuenta diferentes características que debe de tener cualquier material didáctico:

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

-Funcionalidad: cumplir con las funciones para las que fue creado y contribuir al desarrollo del niño.

-Participativo: que no sea dirigido únicamente por el maestro, sino que haga partícipe al niño.

-Preparado: debe organizarse el material y su uso, sin improvisar a última hora.

-Atrayente e impactante: que provoque en el niño el deseo de actuar, por sus colores y sus formas.

-Sencillo: tanto en su contenido como en su manejo.

-Durable: mantenerse en buenas condiciones de funcionamiento.

Los niños son seres muy activos y que gustan de experimentar y conocer cosas nuevas por lo que en este juego participarán de forma activa. Ellos al jugar, no solo son participantes sino que se vuelven parte del juego. De esta forma se evita el aburrimiento porque están en constante participación en el juego, al mismo tiempo que están atentos a su desarrollo.

Se busca el desarrollo de la memoria a través del reforzamiento de los conceptos que adquieren durante el segundo año de preescolar. Se utilizarán en las tarjetas del juego elementos que deben aprender durante el transcurso del ciclo escolar, la maestra elegirá las adecuadas de acuerdo al grado de avance en el programa. De esta forma, los niños además de lograr, sin darse cuenta, el desarrollo de su memoria, reforzarán sus conocimientos.

El juego reforzará el aprendizaje y la asociación de palabras tanto en español como en inglés. De acuerdo con el programa y al vocabulario en inglés que se les enseña a los niños de segundo grado de kinder se eligieron los siguientes:



CAPÍTULO 4

-ANIMALS - ANIMALES

bird - pájaro
duck - pato
chicken - pollo
hen - gallina
parrot - perico
pig - cochino
sheep - borrego
cow - vaca
horse - caballo
zebra - cebra
elephant - elefante
giraffe - jirafa
lion - león
tiger - tigre
cat - gato
dog - perro
bear - oso
rabbit - conejo
frog - rana
dolphin - delfín
seal - foca
octopus - pulpo
shark - tiburón
whale - ballena
fish - pez

-COLORS - COLORES

red - rojo
blue - azul
orange - naranja
pink - rosa
green - verde
yellow - amarillo
purple - morado
brown - café
black - negro
white - blanco

-FOOD - COMIDA

apple - manzana
banana - plátano
pear - pera
orange - naranja
grapes - uvas
peach - durazno
carrot - zanahoria
tomato - jitomate
potato - papa
lettuce - lechuga
corn - elote
avocado - aguacate
mushroom - champiñón
cabbage - coliflor
cucumber - pepino
fish - pescado
meat - carne
chicken - pollo
salad - ensalada
eggs - huevos
juice - jugo
milk - leche

-PEOPLE - PERSONAS

father - papá
mother - mamá
brother - hermano
sister - hermana
grandfather - abuelo
grandmother - abuela
baby - bebé
policeman - policía
fireman - bombero
cook - cocinero
clown - payaso
cowboy - vaquero
doctor - doctor
nurse - enfermera

-OBJECTS - OBJETOS

dress - vestido
pants - pantalón
t-shirt - playera
shoes - zapato
tennis - tenis
boots - botas
socks - calcetines
ballon - globo
flower - flor
sun - sol
tree - árbol
cloud - nube
ball - pelota
teddy bear - osito de peluche
doll - muñeca
pencil - lápiz
paintbrush - pincel
world - mundo
soap - jabón
mirror - espejo
towel - toalla
tooth brush - cepillo de dientes
tooth paste - pasta de dientes
comb - peine
brush - cepillo

-NUMBERS - NÚMEROS

1 - 30

-ALPABETH - ABECEDARIO

mayúsculas
minúsculas

-TRANSPORTS AND COMMUNICATIONS - TRANSPORTES Y COMUNICACIONES

car - coche
racing car - carro de carreras
truck - camión
school bus - camión de escuela
trailer - trailer
fire engine - carro de bomberos
bike - bicicleta
motorcycle - motocicleta
train - tren
helicopter - helicóptero
airplain - avión
jet - jet
boat - bote
ship - barco
submarine - submarino
radio - radio
television - televisión
telephone - teléfono
fax - fax
computer - computadora



7. Reglas del Juego

La estructura de este apoyo didáctico para niños preescolares se basa en el conocido juego de mesa "Memoria". Dicho juego, esta formado por un conjunto de fichas, en el que cada una tiene su pareja. Todas las tarjetas se colocan hacia abajo sobre una mesa y por turnos los niños deben ir volteando de dos en dos y encontrar las parejas.

Se conservó la estructura general del juego pero se hicieron algunas adaptaciones para que cumpliera con las necesidades actuales de los niños y de la escuela, la cual pretende dar una educación significativa y activa a cada individuo.

En este nuevo juego, los niños se convierten en las fichas para volverlos parte activa del juego y así interactuen y formen parte del juego

Las reglas del juego tal y como aparecerán en el instructivo del juego son las siguientes:

REGLAS DEL JUEGO

-La maestra elije las tarjetas con las que se va a jugar, obviamente tomando la pareja de cada una.

-El número de participantes podrá variar entre 12 y 24 niños, tomando en cuenta que siempre sea un número par.

-Se le reparte a cada niño un delantal y su tarjeta. La tarjeta se colocará dentro de la ranura de cada uno de los delantales.

-Los niños forman un círculo, viendo todos hacia el centro o dos filas, una frente a otra. Esto dependerá del espacio con que se cuente, lo que importa es que todos los niños puedan verse entre sí.

-La maestra elije al alumno que empezará a jugar y los turnos serán hacia la derecha.

-Durante su turno, cada niño debe elegir a dos de sus compañeros, buscando encontrar la pareja de números, letras u objetos.

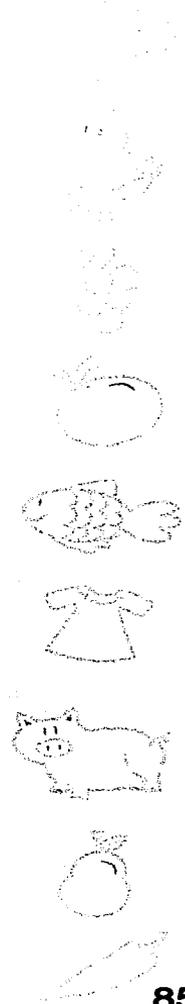
-Primero dirá el nombre de alguno de sus compañeros y éste mostrará su tarjeta, todos se fijarán lo que es y deberán relacionarlo con el compañero y recordarlo. Después, el jugador en turno, dirá el nombre de otro de sus compañeros y este hará lo mismo que el primero.

-Cada vez que se muestre una tarjeta, el jugador deberá decir en voz alta, lo que ve, ya sea un número, una letra o un objeto.

-Si encuentra una pareja, tendrá otro turno para buscar una tarjeta más. Las parejas que cada niño vaya formando, las irá guardando en la bolsa del delantal detrás de su tarjeta.

-El juego acaba cuando se hayan encontrado todas las parejas, el ganador es el que haya encontrado más parejas. La educadora elegirá el premio para el niño ganador.

-Puede jugarse cualquier número de veces y la maestra puede cambiar las tarjetas, para así reforzar los temas que los niños van aprendiendo.



3. Color

Para la elaboración de este juego didáctico se tomó muy en cuenta el uso del color, por ser uno de los elementos gráficos más importantes e identificables por los niños.

El color es la impresión que los rayos de luz producen en la retina al ser reflejados en los cuerpos o superficies. Se percibe automáticamente porque nos viene a la mente antes de pensar en nada. El color simplemente salta a la vista, lo demás es producto de la observación.

El color es el elemento de diseño que produce mayor reacción en los niños, es un instrumento que debe saberse usar con habilidad basándose en leyes que pueden servirnos como apoyo en el diseño.

Por lo anterior, para la realización de este juego didáctico se eligieron los colores primarios y secundarios. En su elección influyó el hecho de que son los colores que los niños de este grado reconocen, además de que llaman su atención motivando su aprendizaje.

En la edad preescolar, destaca la capacidad de distinguir los objetos por los colores más que por las formas. El orden en que identifica la esencia de los colores es la siguiente: primero el rojo, verde, azul y amarillo y posteriormente el negro, blanco, naranja, rosa, café y morado.

Al combinarlo los colores antes mencionados, se logran combinaciones alegres y divertidas las cuales son agradables a la vista de los niños.

A continuación se describe brevemente el significado y aspecto psicológico de los colores primarios y secundarios:



-Rojo: significa vigor, fuerza y dinamismo. Es resaltante y se impone, es un color cálido y atrae la mirada. Capta fácilmente la atención y es provocativo.



-Azul: es un color profundo que tiene denotaciones de vida espiritual, con el cielo y el agua. Transmite tranquilidad y confianza. ES puro, sereno y libre.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 4

-Amarillo: es el color más luminoso, es brillante, joven, vivaz y extrovertido. Representa el calor del sol y es muy luminoso y cálido.

-Verde: es el color más calmado y estable, no se inclina hacia ninguna dirección. Nos evoca la naturaleza, los árboles, la libertad. Es limpieza y frescura.

-Naranja: expresa radiación y comunicación. Tiene el carácter receptivo, cálido e íntimo del fuego. Es enérgico y vital.

-Morado: equivale a un pensamiento místico y está lleno de dignidad. Es un color complejo y excéntrico, con un toque de sensualidad y elegancia.



4. Tipografía

Durante la realización de este proyecto, se analizó la función de la tipografía para todo diseño. Las fuentes que se utilizan en algún proyecto tienen un carácter muy importante ya que determinan el estilo debido a que sus trazos cambian la forma en que son percibidos.

A lo largo de los años y en especial durante las últimas décadas, se han desarrollado innumerables tipos de imprenta, porque los diseñadores buscamos transmitir a través de ellos diferentes sensaciones y causar cierto impacto.

Para este proyecto dirigido a niños, no se necesita buscar una tipografía que cause determinadas reacciones. Lo más importante es que sea legible y que se parezca lo más posible a los modelos de letras con los niños tienen contacto. A esta edad, los niños empiezan a codificar el significado de cada signo tipográfico por lo que el uso de diferentes tipos de letra solo causarían confusión.

Para elegir la tipografía que se utilizó en este proyecto, se consideraron los siguientes puntos:

- Ser clara, legible y sencilla.
- No tener patines y tener trazos uniformes y rectos.
- Tener una proporción normal, no ser ni delgada ni gruesa, ni condensada o extendida.
- Ser lo más parecido al abecedario que el niño conoce.
- Tener un tamaño adecuado, para que el niño puede distinguirlo a determinada distancia.

Entre las tipografías que cumplían dichas características se encontraron Avant Garde, Helvética, Eurostile, Futura y Univers. Se eligió la Avant Garde porque es la que más se asemeja a los trazos de las letras que los niños conocen. Esto se observó sobretodo en una letra clave para la escritura, la "a".

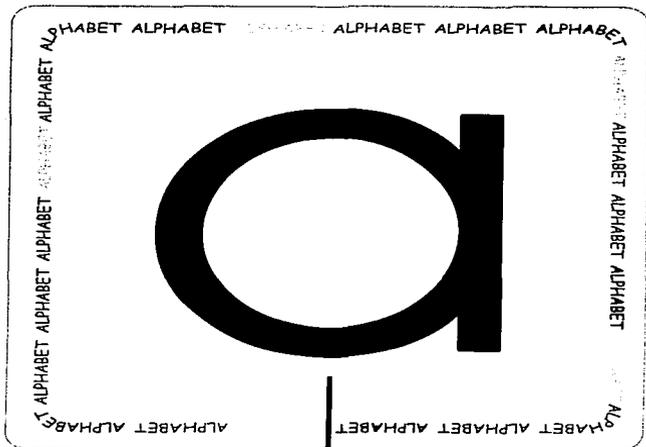
Para identificar el tema de cada tarjeta, se utilizó una pleca con la repetición e la palabra. La tipografía que se utilizó fue Comic Sans. Esto fue debido a que sus trazos son libres, divertidos y ligeros y van muy de acuerdo con los trazos, imagen y colores que se usaron en el proyecto.

AVANT GARDE

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890



avant garde

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



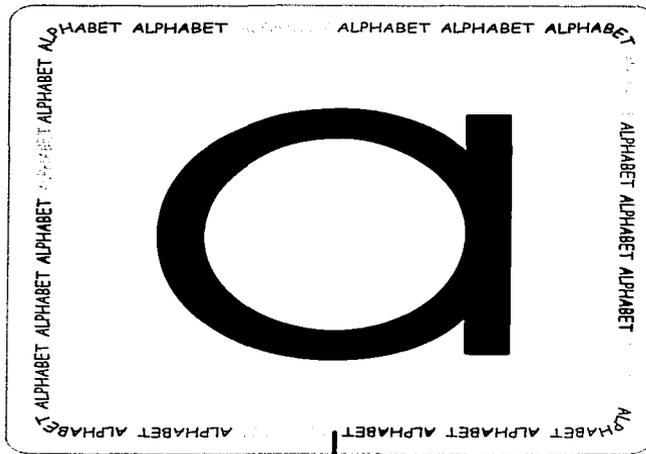
CAPÍTULO 4

COMIC SANS

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

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



comic sans

5. Ergonomía y antropometría

Al desarrollar este proyecto se puso especial atención en la ergonomía y la antropometría, ya que se debía tener mucho cuidado en crear un material adecuado al cuerpo y a las proporciones de los niños y que fuera funcional. Debía cumplir los requisitos básicos, como ser cómodo, adecuado y a la medida.

La ergonomía es una ciencia de carácter multidisciplinar que se encarga del estudio de la conducta y las actividades de los individuos, que tiene la finalidad de adecuar los productos, sistemas, puestos de trabajo y entornos a las características, limitaciones y necesidades de sus usuarios, con el fin de optimizar su eficacia, seguridad y confort.

Dentro de la ergonomía hay diferentes especialidades o áreas de trabajo como son: la antropometría, la ergonomía ambiental, la ergonomía cognitiva, la ergonomía de diseño y evaluación, la ergonomía de necesidades específicas, la ergonomía preventiva y la biomecánica y fisiología. De estas áreas, la que nos interesan para el desarrollo de este proyecto son la antropometría y la ergonomía de necesidades específicas.

La ergonomía de necesidades específicas es el área que se encarga del diseño y desarrollo de equipo, espacios e inmobiliario para personas con alguna discapacidad física, para la población infantil y escolar.

La población infantil y escolar es una de las áreas donde debería haber una mayor intervención de los ergonomistas, ya que generalmente no se consideran sus características físicas para el diseño de mobiliario de escuelas o el hogar ni para objetos que ellos ocupan la mayor parte del tiempo. Esta edad es una de las más importantes para el adecuado desarrollo físico de las personas por lo que debe poner mucha atención en sus necesidades.

Antropometría puede definirse como "La ciencia que estudia en concreto las medidas del cuerpo, a fin de establecer diferencias en los individuos, grupos, etc."¹

¹ PANERO, Julius. "Las dimensiones humanas en los espacios interiores", Gustavo Gili, México, 1991.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Durante muchos años, se ha estudiado el cuerpo humano y sus dimensiones, pero siempre con fines fisiológicos y anatómicos. Hasta 1940, empezó a tomarse en cuenta la importancia del estudio de estas dimensiones para el diseño de los objetos y espacios con los que el hombre se relaciona día con día.

En la actualidad en México, son muy pocos los datos antropométricos que están al alcance del diseñador, ya que su clasificación es muy compleja, estos datos cambian según las edades, razas y sexos. Además de que los datos varían con el paso del tiempo.

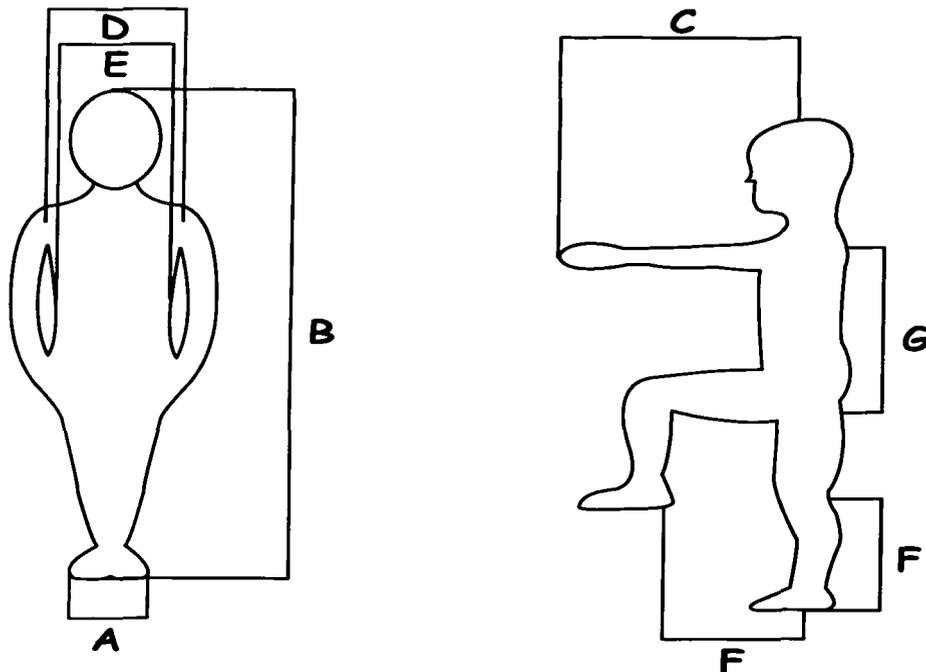
Al diseñar cualquier objeto se deben tomar en cuenta dichas medidas, porque de esto depende el confort, la seguridad y la utilidad del material. Para la realización del material didáctico de esta tesis, se utilizaron diferentes medidas del cuerpo y mano de niños mexicanos de cuatro y cinco años. Como se necesitaban datos muy precisos y exactos, estos fueron obtenidos al comparar la tabla del libro "Las dimensiones humanas en los espacios interiores" de Julius Panero, con las medidas reales de los niños del Colegio Estefanía. Se sacó un promedio al medir a treinta niños y niñas mexicanos de cuatro y cinco años. Los datos se presentan en las siguientes páginas mediante un esquema y una tabla.

-ESTATURA Y MANO PROMEDIO DE ALUMNOS DE 4 AÑOS DEL COLEGIO ESTEFANÍA:



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

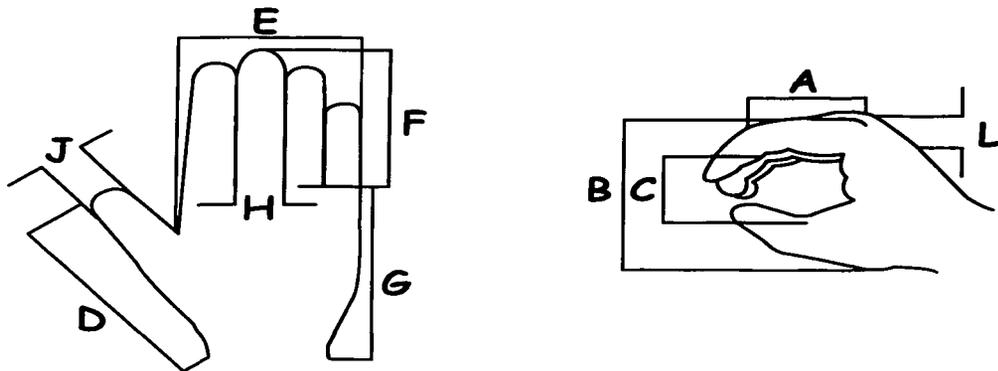
-MEDIDAS DEL CUERPO DE NIÑOS ENTRE CUATRO Y CINCO AÑOS



MEDIDA	4 AÑOS	5 AÑOS	
A	Ancho pies juntos (cm)	13	14.1
B	Altura (cm)	94.5	106.9
C	Largo de brazo (cm)	36.1	39.2
D	Ancho de espalda (cm)	19.1	23.6
E	Ancho de tórax (cm)	17.3	19.9
F	Largo de pierna (cm)	44.4	48.4
G	Largo de tórax (cm)	29.8	30.0
H	Peso (kg)	13.8	16.4

CAPÍTULO 4

-MEDIDAS DE LA MANO PROMEDIO



MEDIDA	4 AÑOS	5 AÑOS	
A	Largo falange (cm)	3.34	3.51
B	Largo mano doblada (cm)	5.86	5.94
C	Largo espacio de presión (cm)	2.74	2.77
D	Largo de pulgar (cm)	6.52	6.55
E	Ancho dedos juntos (cm)	5.47	5.89
F	Largo dedo medio (cm)	6.43	6.67
G	Largo de palma (cm)	4.06	4.10
H	Ancho de cada dedo (cm)	1.30	1.32
I	Largo de nudillos (cm)	1.22	1.23
J	Ancho de pulgar (cm)	1.10	1.25

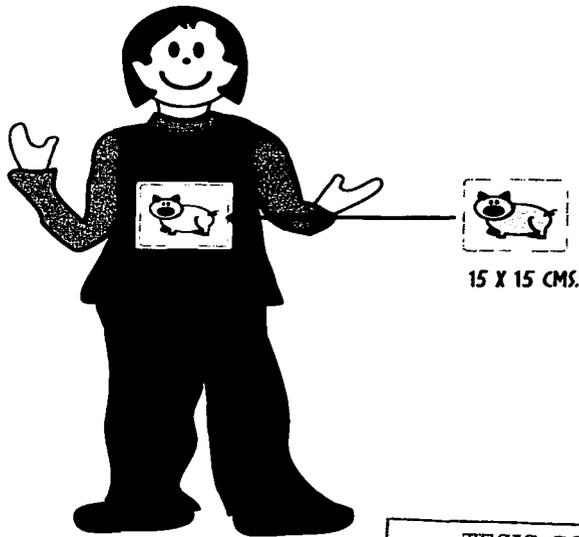
6. Elementos del juego

6.1 Tarjetas

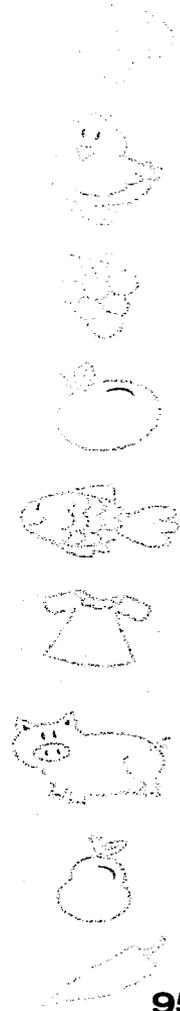
El juego consta de 400 tarjetas, siendo dos de cada una de las 200 palabras del vocabulario con los temas proporcionados por las maestras.

A. Formato

De acuerdo a las medidas antropométricas de los niños entre cuatro y cinco años, se determinó el tamaño de las tarjetas del juego. El promedio del largo del tórax de un niño es de 29.9 cm. y el ancho de su espalda es de 21.35 cm. en promedio. Por lo que considerando que la tarjeta se colocará dentro de una bolsa en un delantal en el pecho del niño, el tamaño final de la tarjeta es de 15 x 15 cm.

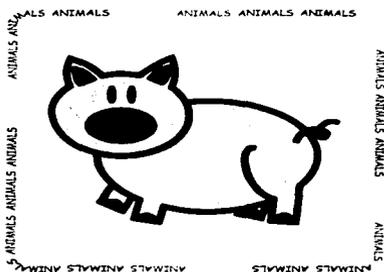


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



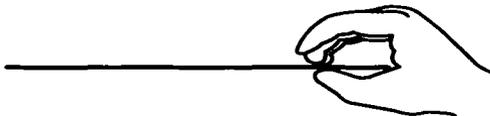
También se tomaron en cuenta para el tamaño de la tarjeta, las medidas de la mano del niño, para que pudieran manipularlas fácilmente a la hora de tomar una sola o varias a la vez. El tamaño promedio del largo de la mano extendida de un niño entre cuatro y cinco años es de 10.55 cm., el largo de sus falanges es de 3.42 cm. y el largo del espacio de presión de su mano es de máximo 2.75 cm., si es mayor, el niño no tiene la suficiente fuerza en la mano para poder presionar y evitar que se caiga el objeto que esta tomando.

RELACIÓN DE MEDIDAS TARJETA - MANO EXTENDIDA



TARJETA = 15 CM.
MANO PROMEDIO = 10.55 CM.

RELACIÓN DE MEDIDAS TARJETA - FALANGES

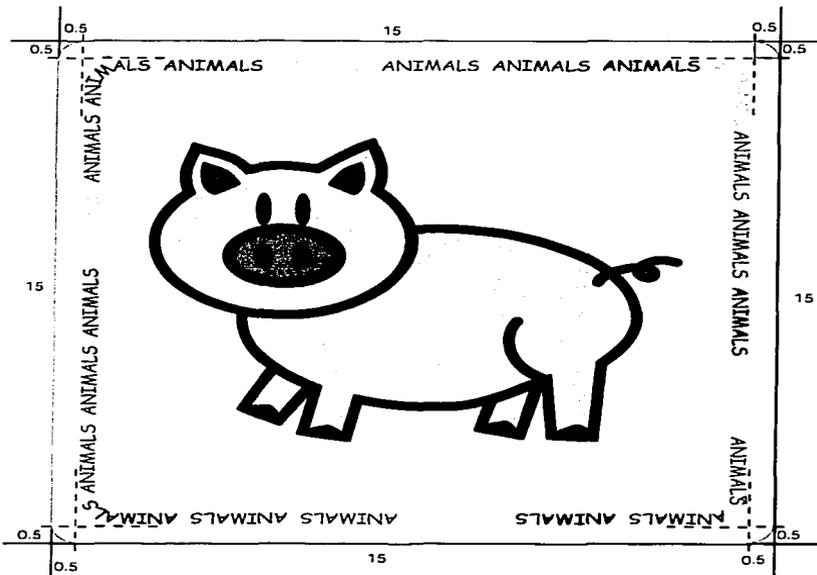


TARJETA = 15 CM.
FALANGES PROMEDIO = 3.42 CM.

**TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN**

CAPÍTULO 4

Además de las medidas antropométricas de los niños preescolares, se analizó el tamaño del pliego del papel para elegir el tamaño final, ya que se busca evitar desperdicios en el papel. El material del cual se harán las tarjetas será de estireno calibre 30. El estireno viene en diferentes calibres (20, 30, 40, 50, 80 y 100 puntos) y se vende por hojas de 1.20 x 1.80 mts. Se utilizará este material debido principalmente a su resistencia y tiempo de vida, ya que lo ideal es que si se va a invertir en juegos didácticos duren mínimo entre seis y diez ciclos escolares. Además es un material que puede lavarse fácilmente, que no es tóxico y es resistente al agua y a factores ambientales. La medida final de cada una de las tarjetas será de 15 x 15 cm. Los bordes irán redondeados de 0.5 x 0.5 cm. para evitar que terminen en puntas y puedan lastimar a los niños.

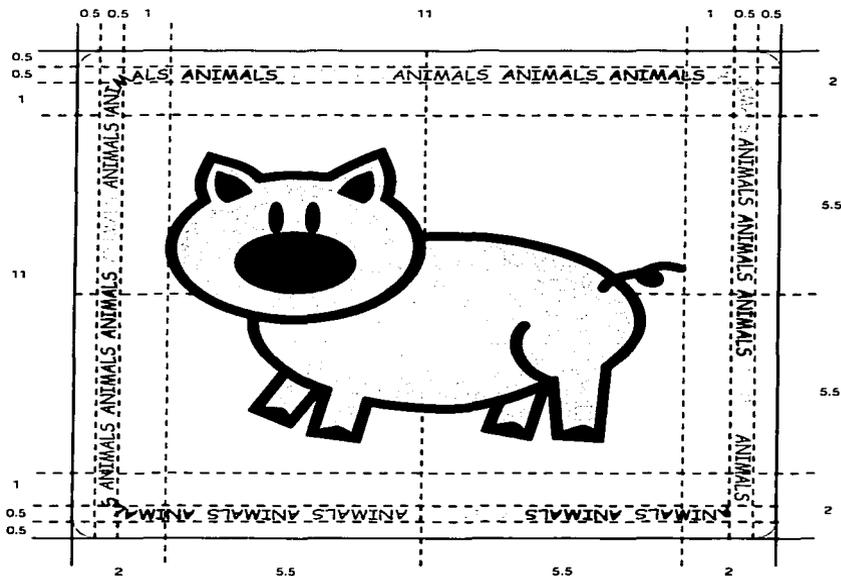


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

*COTAS EN CENTÍMETROS

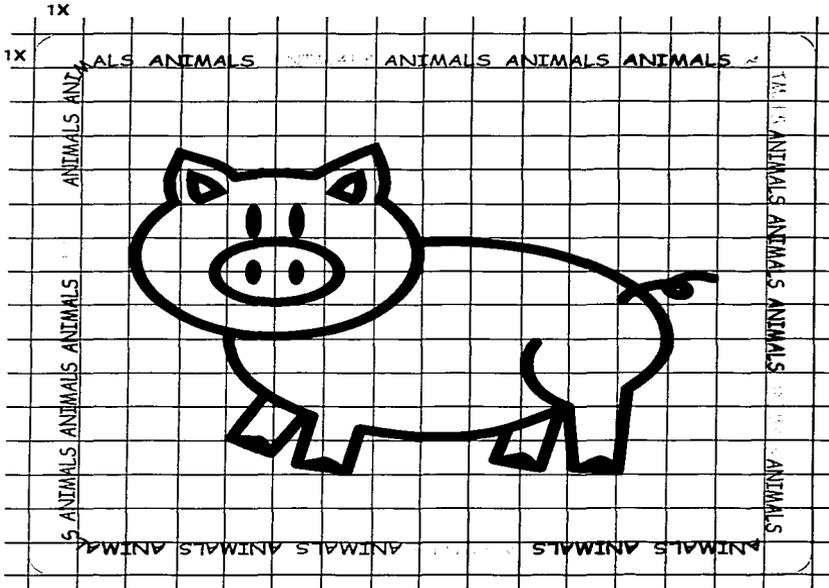
B. Reticula

Para elaborar cada una de las tarjetas se usó una retícula genérica, para respetar márgenes y medidas. Todas las imágenes de las tarjetas se centraron y se pusieron dentro de un espacio de 11 x 11 cm. dejando un margen de 2 cm. del borde de la tarjeta. Alrededor de cada tarjeta se le puso una pleca para identificar el tema al que pertenece cada una, esta pleca se colocó a una distancia de 0.5 cm del borde. Además se dejó un rebase de 0.5 cm. a cada lado de la tarjeta para poder hacer el corte y refinado.



CAPÍTULO 4

Para trazar de cada una de las imágenes que componen el juego, se utilizó una retícula de trazo, en la cual se indicó una medida "x" que sirvió para proporcionar y equilibrar visualmente cada uno de las tarjetas realizadas. Así, hay elementos de la imagen que miden $1/2$ x, 1 x, 2 x, 3 x, etc.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

C. Estilo

Las imágenes de las tarjetas se elaboraron de acuerdo a la lista del vocabulario proporcionada por la escuela. Se elaboraron 200 gráficos diferentes divididos en ocho temas. Se requería que las imágenes tuvieran las siguientes características básicas:

- Representativas: que muestren adecuadamente la imagen.
- Sencillas: que no tengan trazos complicados.
- Directas: que representen características clave de cada objeto.
- Recordables: que los niños puedan asociarlas fácilmente y guardarlas en tu memoria.
- Llamativas: que capten fácilmente la atención de los niños.

En cuanto a trazos, las imágenes a realizar debían ser muy sencillas y con un nivel de representación muy básico, para que los niños las identificaran fácilmente y para no dejar posibilidad de confusión. Por esto, de cada uno de los objetos se buscaron las características más representativas para hacer una abstracción clara y precisa, a base de formas geométricas. Para esto se estudió y comparó cada uno de los objetos, ya fueran reales o en alguna fotografía, para observar las cualidades que diferenciaban a ese objeto de otros.

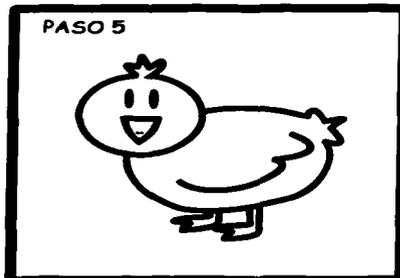
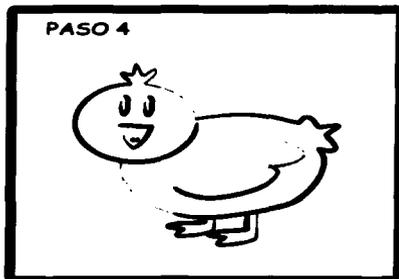
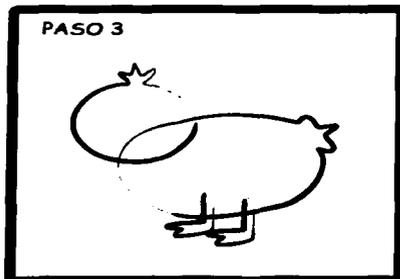
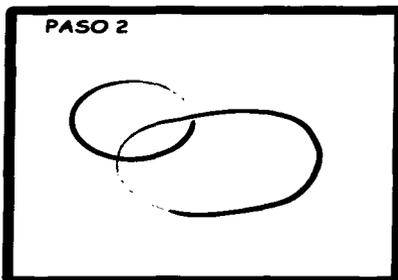
Por ejemplo, en las aves se estudiaron características como los picos, las patas y las alas y no solamente el color, la forma y el tamaño como en los demás objetos. Estas características sirven para diferenciar claramente entre sí al pato, pollo, gallina, pájaro y perico.

El resto de los animales no se representaron de frente sino de lado y parados, sin estar haciendo ninguna acción, para mostrar claramente características importantes como la cola, el número de patas y la forma del cuerpo. Además no se les asoció con ningún otro objeto, como podría ser el lugar donde viven o su comida, para evitar que estos elementos captaran la atención e hicieran dudar al niño sobre lo que están viendo.

El estilo de las imágenes es sencillo y alegre. Los trazos son en su mayoría curvos y orgánicos, para no ser agresivos y ser agradables a la vista del niño.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

PROCESO DE ABSTRACCIÓN DE IMÁGENES

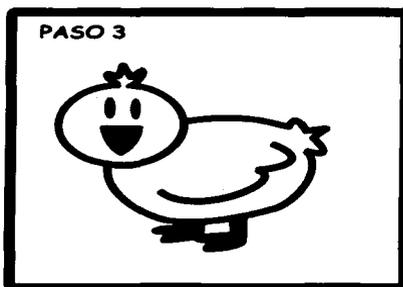
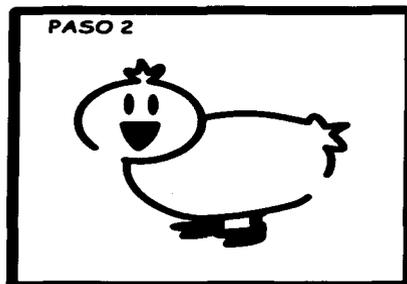
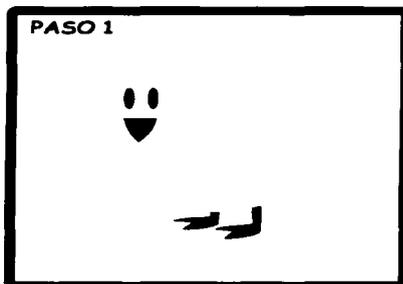


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

D. Representación

La primera opción de los gráficos de las tarjetas, llevaban un outline negro de 4 puntos y que no estaba cerrado en todos sus puntos. Esto era para dar la impresión de un dibujo hecho a mano. Al ver el resultado, se observó como esas partes en las que estaba abierto el contorno parecían errores del trazo. No era adecuado para los niños de kinder. Por lo anterior, se decidió hacer más grueso el outline y cerrarlo completamente en todas sus partes, para lograr una clara definición de las formas y una mejor separación de los colores.

PROCESO DE SELECCIÓN DE COLOR Y DE REPRESENTACIÓN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

E. Color

En cuanto al color, se usaron plastas de color delineadas con un outline negro de 6 puntos. No se usaron sombras, degradados ni efectos para lograr ser claros con el mensaje y evitar un nivel de representación más alto del que un niño de entre cuatro y cinco años puede entender. Además, las educadoras comentaron que es importante no mezclar demasiados tonos en una sola imagen para que los niños la entiendan más fácilmente. Lo que se busca en esta edad es que el niño asocie un objeto con sus características primarias por lo que debe poder identificar fácilmente y sin dudar, los colores del objeto que esta viendo. Obviamente, hay objetos en los que el color no va a ser la característica más importante porque puede variar de uno a otro, por ejemplo en la ropa. Hay otros objetos en los que hay ciertos códigos preestablecidos acerca del color con el que se asocia un objeto, por ejemplo la manzana o el pollito.



POLLITO = AMARILLO

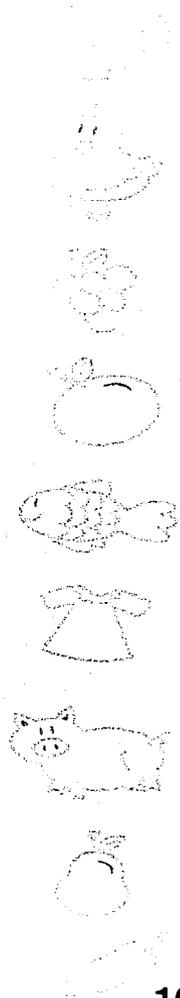


MANZANA = ROJA



PLAYERA = ANARANJADA
AZUL
ROJA
VERDE

El color que se utilizó como base de las tarjetas es blanco ya que con él se puede lograr un muy buen contraste con cada uno de los elementos de las tarjetas y así se evitan mezclas visuales de color.



F. Impresión y acabados

En cuanto al método de impresión de las tarjetas se eligió la impresión digital, debido principalmente a que el tiraje es muy corto y a que el número de tintas era mayor a cuatro en cada una de las tarjetas. Debido a que el estireno no puede imprimirse en un plotter digital, debido a que es un sustrato rígido, se imprimirá en una máquina llamada Idint. Existen muy pocas máquinas para impresión digital sobre estireno, entre ellas están la Ve-Jet, la Inka y la Idint. La única que puede encontrarse en México es la Idint. El proceso de impresión en esta máquina es a través de un tambor en forma de cilindro, sobre el cual se monta el sustrato. El tambor gira para que se imprima en él a través de un puente que contiene las cabezas con la tinta (100 cabezas, 25 por cada tinta CMYK). El formato máximo de impresión de esta máquina es de 1.57 mts. de ancho por 2.57 mts. de largo, esto es debido al diámetro del tambor. Esta máquina es un formato medio de alta resolución y proporciona todas las ventajas del sistema digital como son: se imprime directo del archivo y no se requiere pre prensa digital, no hay limitante en cuanto al número de tintas porque imprime con las cuatro tintas primarias y negro para obtener todos los colores, la calidad de impresión es muy buena y el tiraje no es inconveniente porque se pueden imprimir desde uno hasta diez mil unidades o más.

Al principio, la serigrafía se consideró como una opción por su excelente calidad en impresión de plastas de color, pero la principal desventaja era el número de tintas ya que aumentaba considerablemente el precio. Además, es un proceso más lento que el digital.

El material sobre el cual se imprimirán las tarjetas será polipapel, el cual viene por pliego. Es un material muy resistente que puede lavarse y no es tóxico.

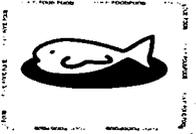
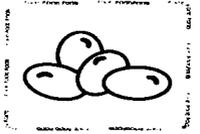
FICHA - TARJETAS

- Medida: 15x15 cm.
- Número de tarjetas: 400
- Material: Estireno 30
- Tamaño pliego: 120 x 180 mts.
- Impresión: Digital (Idint)
- Otros procesos: refinado y suaje esquinas redondeadas
- Color: blanco

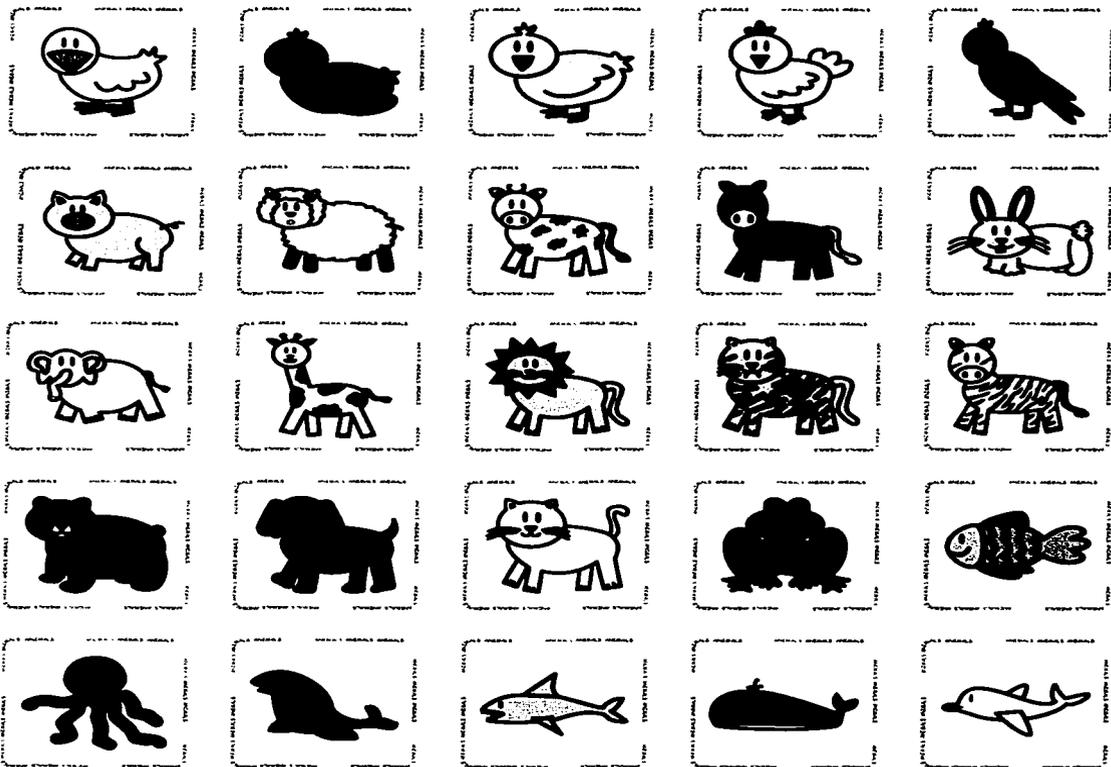
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 4

TARJETAS: FOOD - COMIDA

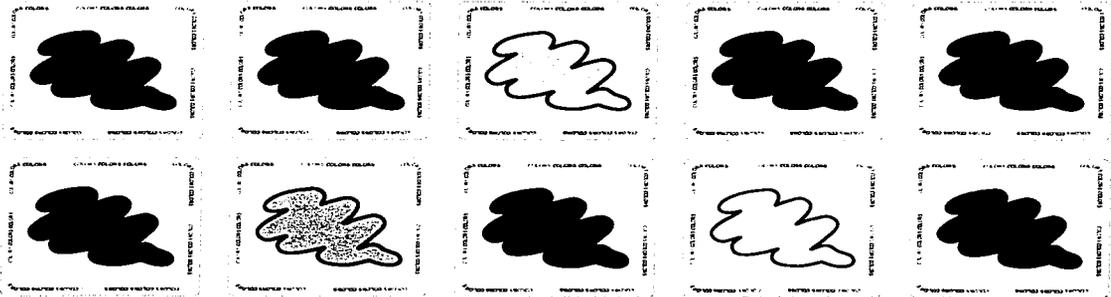


TARJETAS: ANIMALS-ANIMALES

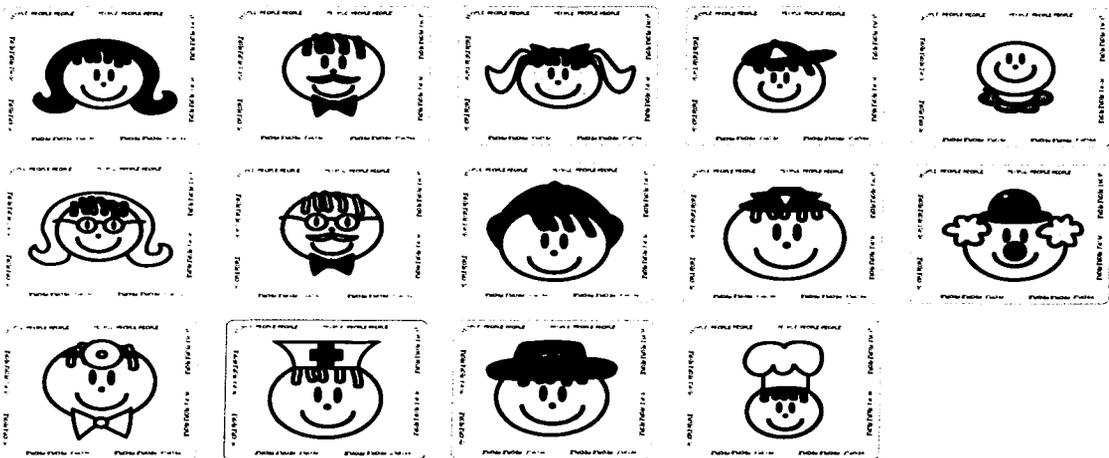


CAPÍTULO 4

TARJETAS: COLORS - COLORES



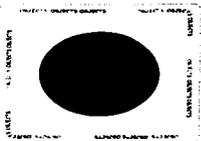
TARJETAS: PEOPLE - PERSONAS



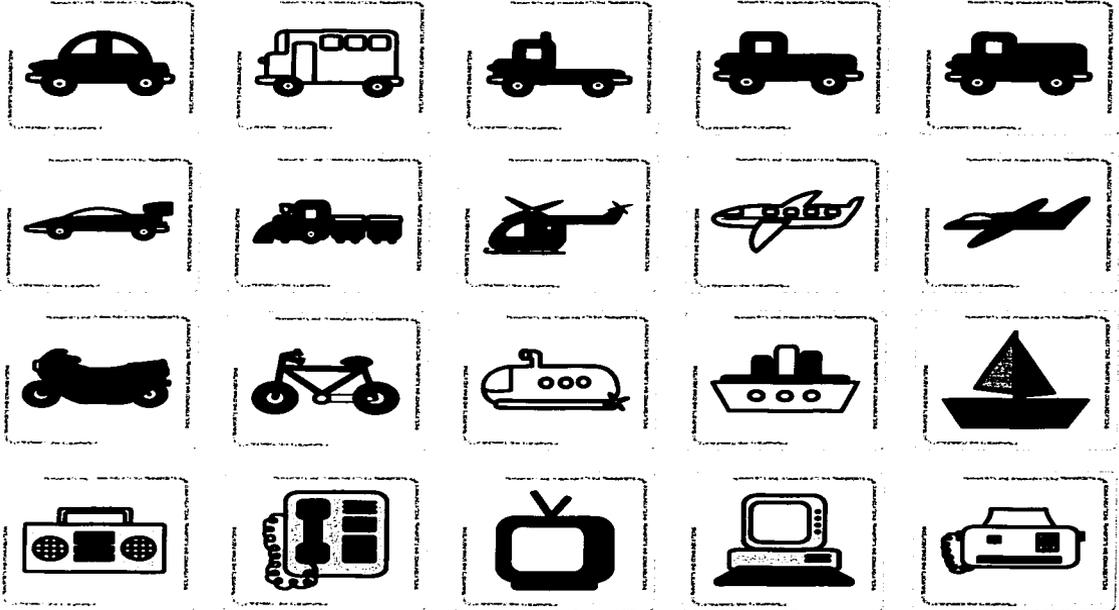
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 4

TARJETAS: OBJECTS - OBJETOS



TARJETAS: TRANSPORTS AND COMMUNICATIONS - TRANSPORTES Y COMUNICACIONES

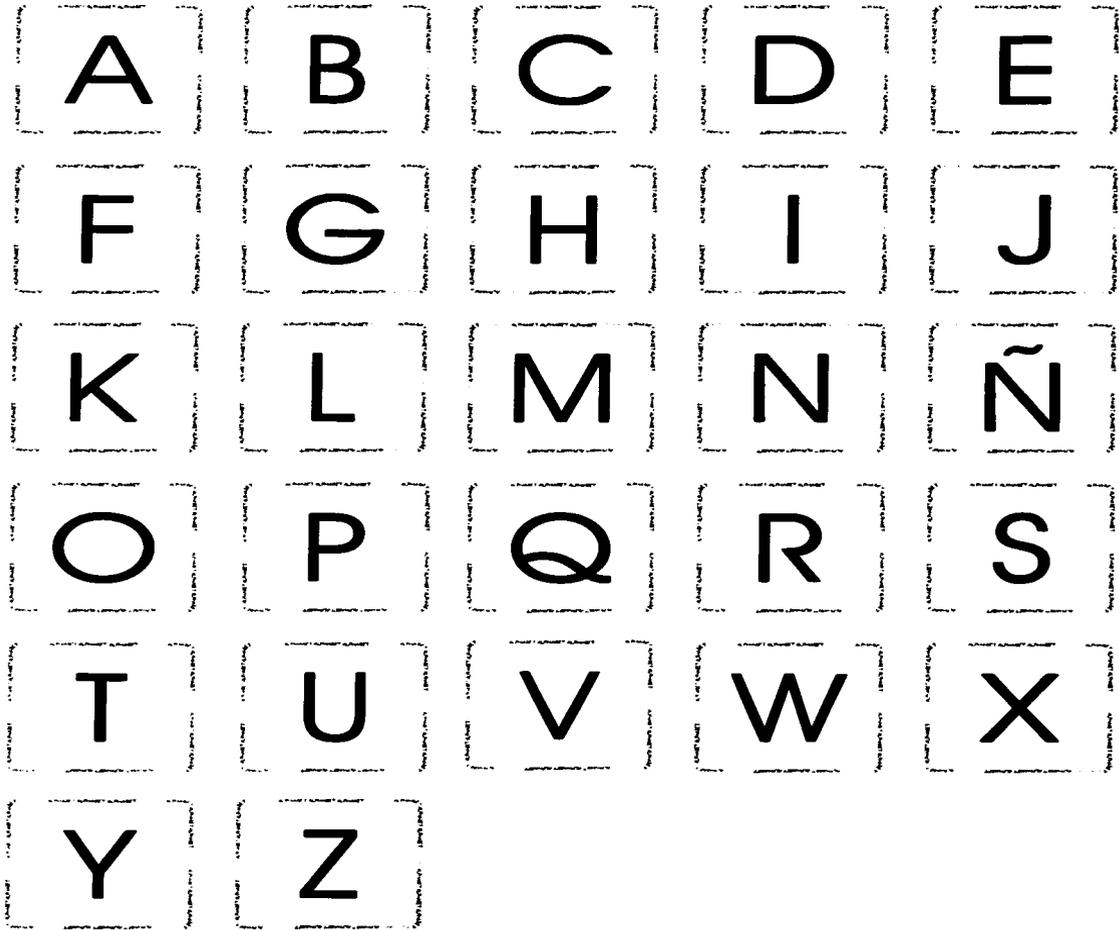


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

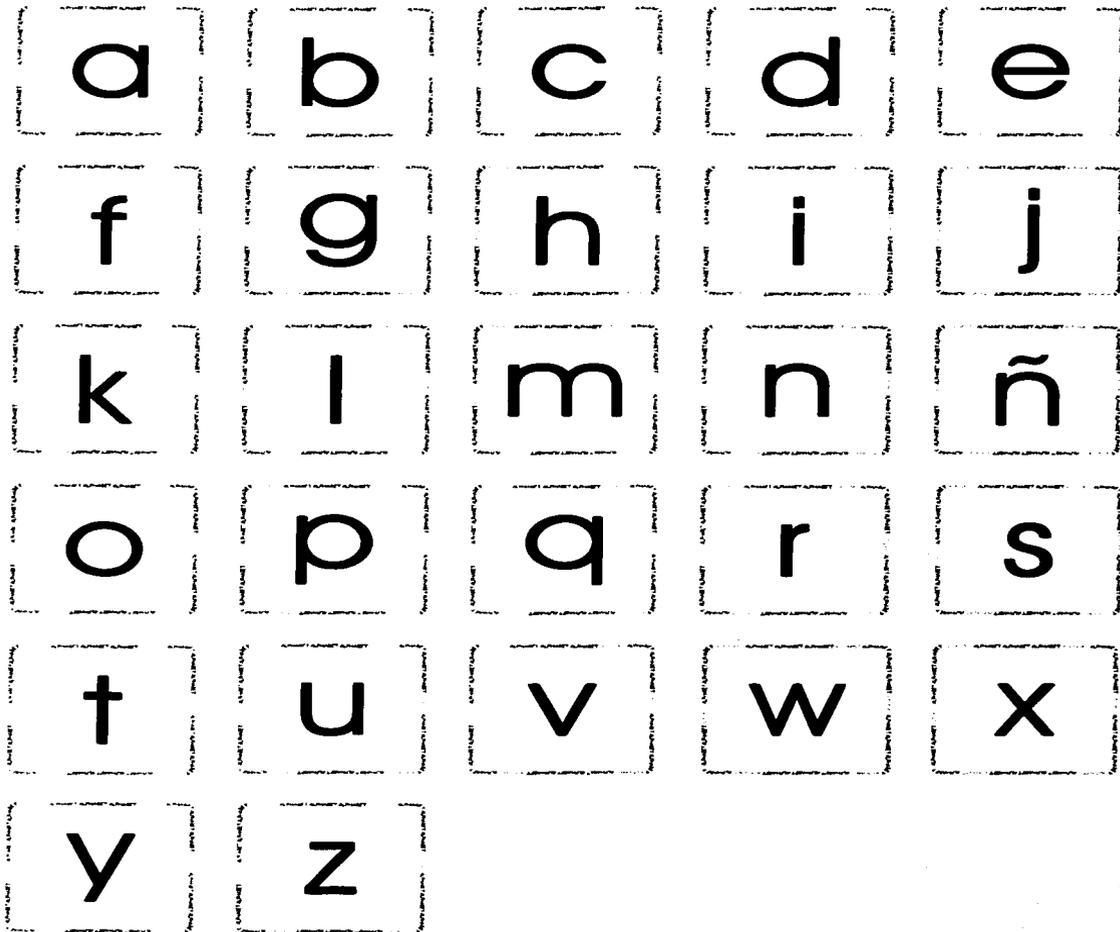
TARJETAS: NUMBERS - NÚMEROS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

TARJETAS: ALPHABET - ABECEDARIO (MAYÚSCULAS)



TARJETAS: ALPHABET - ABECEDARIO (MINÚSCULAS)



6.1 Delantales

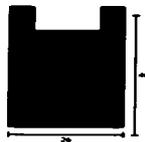
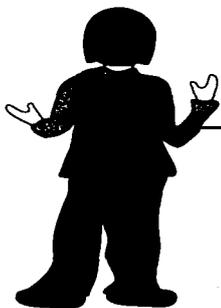
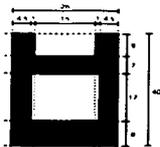
El número de niños en cada grupo de segundo grado de kinder, varía entre 20 y 25 niños, por lo que se harán 24 delantales por juego. El número es par para que se puedan formar todas las parejas.

A. Formato

Para determinar el formato de los delantales que utilizaran los niños durante el desarrollo del juego, se tomaron en cuentas las medidas antropométricas presentadas anteriormente.

El largo del tórax promedio de niños entre cuatro y cinco años es 29.9 cm. y el ancho de su tórax es de 18.6 cm. En cuanto a la espalda, el promedio del ancho es de 21.35 cm. y hablando de la altura total del niño se tiene que el promedio es de 100.7 cm.

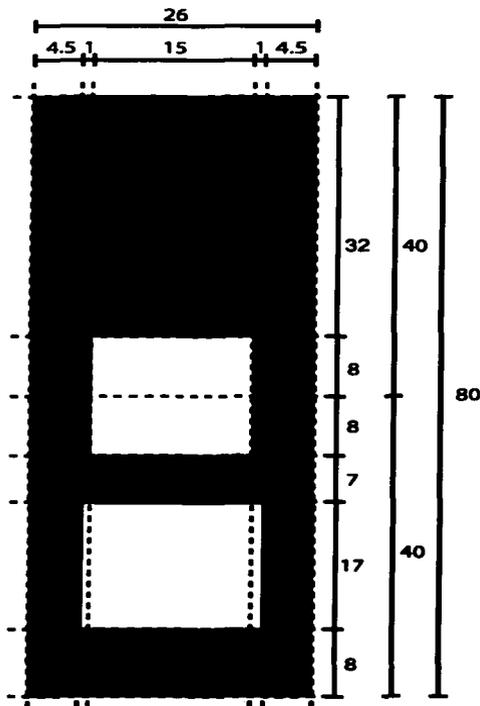
Por lo anterior y tomando en cuenta que la medida de la tarjeta es de 15 x 15 cm., se determinó que las medidas de los delantales serán 26 cm. de ancho por 40 cm. de largo.



B. Reticula

Además del largo y el ancho del delantal, hay otras medidas importantes que se tomaron en cuenta por lo que se hizo una retícula que sirvió como molde para elaborar cada uno de los delantales. En esta retícula se tomaron en cuenta medidas como el espacio para que los niños introduzcan la cabeza en el delantal y el tamaño de la bolsa transparente que habrá al frente de cada delantal para que se metan las tarjetas y que llevaran una especie de tapa de mismo material que el delantal para cubrir la tarjeta.

De cada lado, el delantal llevará dos cordones para que el delantal se cierre y se ajuste al cuerpo del niño, evitando que se le mueva o se le salga.

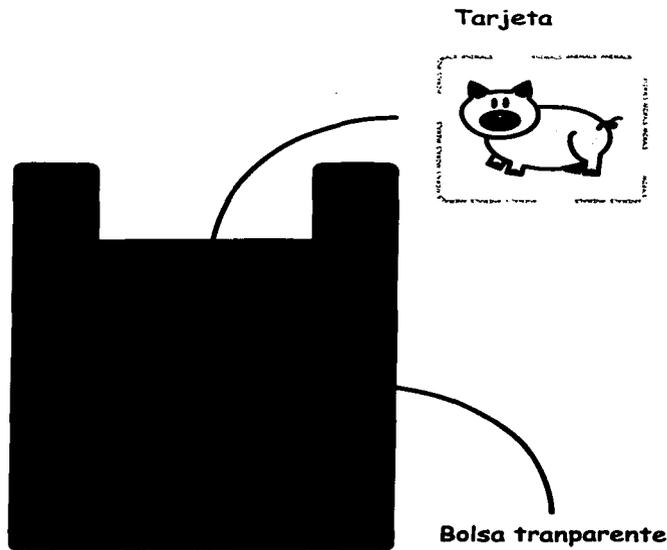


*COTAS EN CENTÍMETROS

C. Especificaciones

Se determinó que un espacio de 15 cm. de ancho por 16 cm. de largo era adecuado para que el niño pudiera meterse fácilmente el delantal por la cabeza, sin ayuda de la maestra y sin lastimarse.

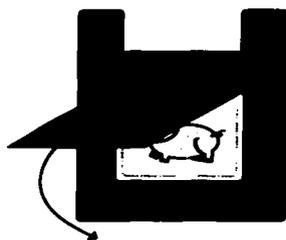
Las tarjetas se meterán por la parte de arriba de la bolsa transparente con ayuda de la maestra. La bolsa tendrá un tamaño final de 17 x 17 cm. para que la tarjeta pueda entrar y salir fácilmente y para que el niño pueda ir poniendo en la parte de atrás los pares que va encontrando.



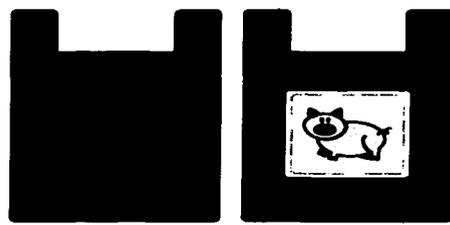
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



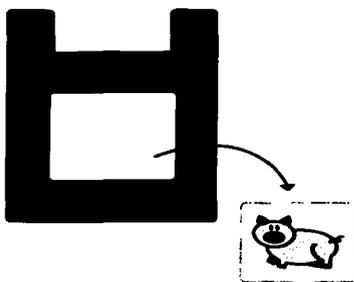
Parte del juego consiste en que la tarjeta que esta en el delantal de cada niño, no esté a la vista de sus demás compañeros. Había varias opciones para que el niño pudiera mostrar y ocultar la tarjeta varias veces durante el juego: sacar y voltear la tarjeta, tapar y destapar, darse la vuelta o levantar el delantal.



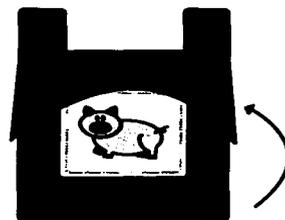
Tapar y destapar



Darse vuelta

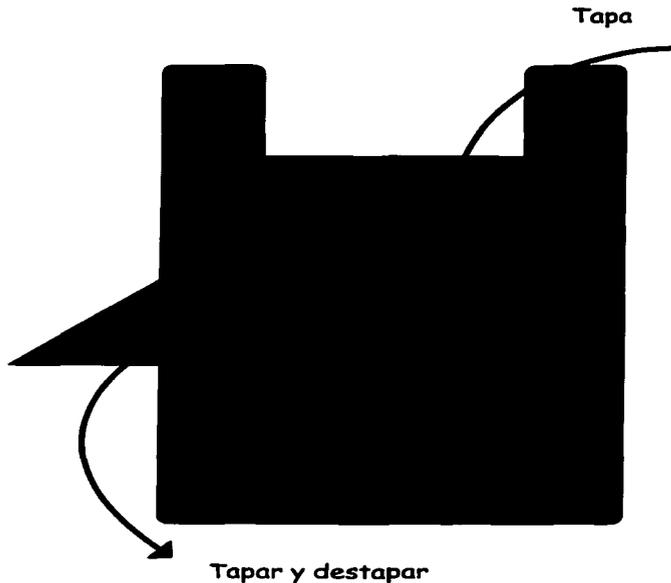


Sacar y voltear tarjeta



Levantar delantal

Después de realizar la prueba , para ver cual era la forma más sencilla y que más convenía a las necesidades, se determinó que tapar y destapar era la forma más fácil, más rápida, la que presentaba menor dificultad para los niños y la que se adaptaba a las necesidades del juego. En cuanto a la dirección del movimiento se llegó a la conclusión que para el niño es más fácil realizar la acción con su brazo de abajo a arriba que al contrario



D. Color

El color de los delantales será azul marino. Esto se eligió porque es un color que crea un buen contraste visual con las tarjetas, además de que es un color oscuro que no se ensucia facilmente y es el color que se utiliza en el uniforme del colegio Estefanía.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

E. Elaboración

El material del cual se harán las delantales será de mesh. Es una lona delgada de polipropileno de 350 gr./m² y que viene por rollos de 1.20 mts. de ancho por 60 mts. de largo y que en todo su cuerpo tiene pequeños orificios. Se necesitaba un material que fuera resistente y que no se rompiera con facilidad. Además, debía de poder lavarse fácilmente y no ser demasiado rígido para que se adaptara al cuerpo de los niños y éstos pudieran moverse libremente. El hecho de que el mesh este completamente cubierto de pequeños orificios, permite el paso del aire y así se evita que el material al ser plástico, produzca calor y sudoración en el niño. Además es un material repelente al agua y a los agentes atmosféricos y que tiene solidez en su color.

Cada uno de los delantales se cocerá individualmente de acuerdo al molde presentado anteriormente. A cada lado, el delantal llevará unos cordones para que pueda cerrarse y adaptarse al cuerpo de cada niño.

Los delantales no llevan ningún tipo de gráfico ni tipografía, por lo que no requieren ningún proceso de impresión. En cuanto a producción, se elaborarán a mano de acuerdo al molde proporcionado.

FICHA DELANTALES

- Medidas: 26x80 cm.
- Número de delantales: 24
- Material: mesh (lona 350 gr./m²)
- Tamaño del rollo: 1.20 x 60 mts.
- Impresión: no la requiere
- Otros procesos: cocido a mano
- Color: azul marino

6.3 Envase

Un paso complementario al diseñar un material didáctico es la elaboración de un envase en el cual se presente al consumidor y en el cual pueda guardarse cuando no se utilice. El envase además de proteger al producto, proporciona la información para utilizarlo y mejora su apariencia.

En el caso de los juegos didácticos, su envase varía de acuerdo a la calidad y al tamaño. Los envases de los materiales didácticos que se encontraron en el mercado son: cajas, bolsas de polietileno, envase de P.V.C. y envase de vinyl.

A. Características

De acuerdo a las características del material didáctico de esta tesis, se eligió como envase una caja plegable para protegerlo y colocar en ella la información necesaria acerca del producto. Además, se consideró que es la forma más adecuada para guardar todos los elementos del juego juntos y así evitar que se pierda alguno.

Para el diseño del envase del juego, se debían cumplir varias características generales que debe tener todo envase y otras específicas que se adaptaran a las necesidades de nuestro juego.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

- Protección
- Resistencia
- Durabilidad
- Informativa

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

- Contener 400 tarjetas, 24 delantales y 1 instructivo.
- Indicar que se trataba de un juego de memoria
- Mostrar el tipo de imágenes que había en el interior
- Informar a la educadora del contenido y desarrollo del juego

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



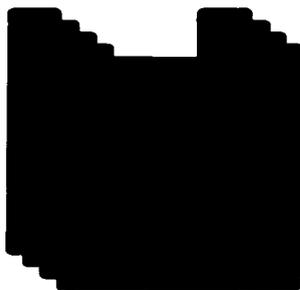
B.Formato

Considerando las características, medidas y materiales de las tarjetas y delantales del juego se eligió el tamaño y el tipo de caja para el envase.

	TARJETAS	DELANTALES
MEDIDAS	15X15 cm.	26x80 cm.
MATERIALES	estireno 30	mesh (lona delgada)
CARACTERÍSTICAS	rígidas	flexibles

El problema a solucionar era que el tamaño de los delantales era demasiado grande y que las tarjetas no debían de maltratarse. Además todo debía estar junto en un solo envase para que no se perdieran y tener siempre completo el juego.

Se observó que los delantales ocupaban menos espacio al ser enrollados que al estar extendidos o doblados. Además de que era más fácil de manipularlos y acomodarlos, así se aprovechaba más el espacio.



DELANTALES EXTENDIDOS

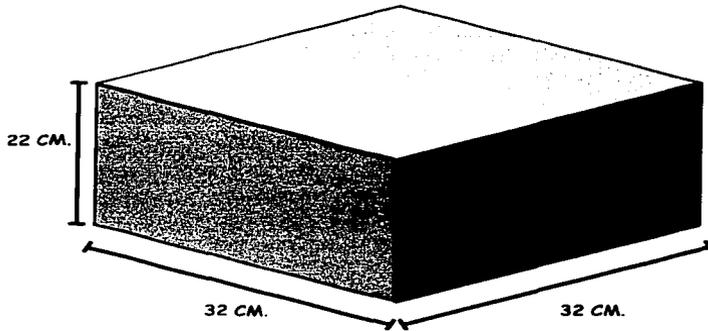


DELANTALES ENROLLADOS

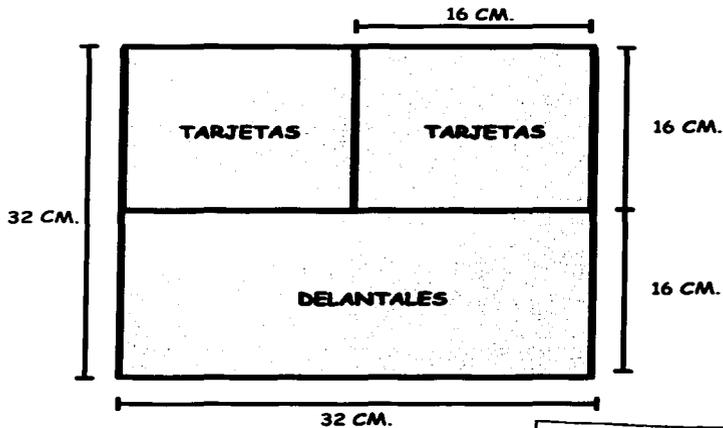
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPÍTULO 4

Por lo anterior, se definió la medida final de la caja como 32 x 32 cm. con una altura de 22 cm.



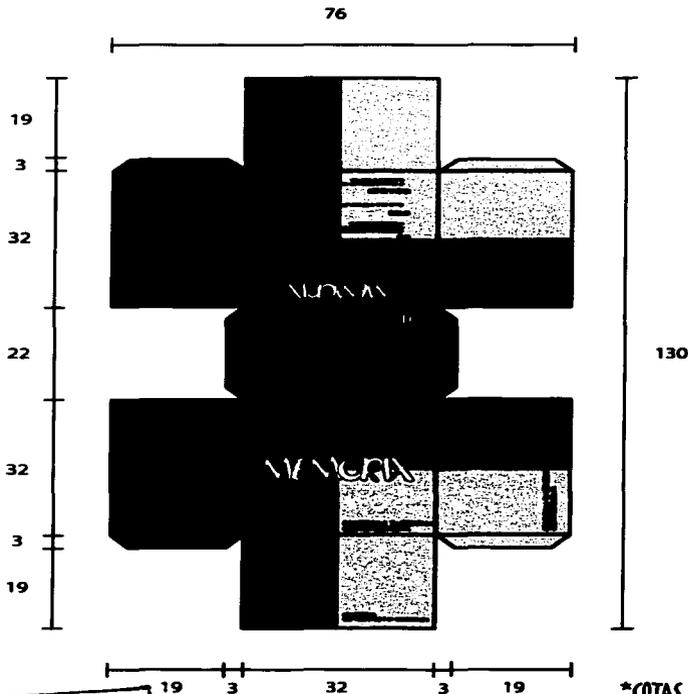
La forma en que se acomodaron las tarjetas y los delantales dentro de la caja será como sigue: las tarjetas en dos hileras del mismo tamaño en la parte de arriba de la caja y en la parte de abajo, los delantales enrollados en un espacio de 32 x 16 cm.



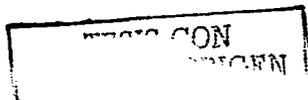
El material del cual se harían las cajas será de cartulina sulfatada calibre 24. La cartulina sulfatada viene en diferentes espesores: 12, 16, 18, 20, 22 y 24 puntos y el pliego es de 70 x 120 cms. Este material se eligió porque su precio no es para que a la vez puedan hacerse los suajes y dobles adecuados para armar la caja. Este material se eligió porque su precio no es elevado, es resistente y flexible a la vez para poder realizar los suajes y dobles para armar la caja, tiene cuerpo y buena presencia y su reverso es blanco.

C. Desarrollo

El desarrollo de la caja quedó de la siguiente forma:



*COTAS EN CENTÍMETROS

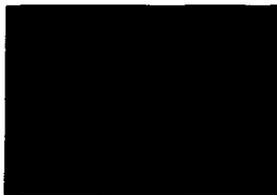


En el interior llevará dos divisiones para separar las secciones de las tarjetas y la de los delantales. Serán de 32 x 20 cm. la más larga y de 16 x 20 cm. la más corta. Irán pegadas con pestañas a las paredes interiores de la base de la caja.

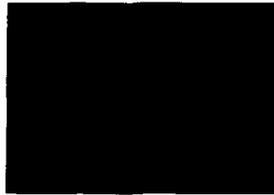
D. Estilo y color

La imagen del envase debía tener las mismas características del logotipo y tener colores contrastantes. Debía de mostrar de alguna forma el tipo de gráficos que se utilizaron en las tarjetas. Se utilizaron los mismos colores que tenían las tarjetas en la pleca: azul, rojo, amarillo y verde, esto fue debido a que son colores vivos y alegres que gustan a los niños y llaman su atención. Además de que al colocárseles juntos logran un buen equilibrio visual y son armónicos. El formato se dividió en cuatro cuadrantes y a cada uno se le dió uno de los colores mencionados. Para mostrar los gráficos de las tarjetas sin que fuera demasiado obvio, se colocaron algunos de los más representativos sobre cada uno de los cuadrantes. Se les pusieron colores que fueran muy parecidos y que estuvieran en la misma gama pero que logran un buen contraste y no se emplastaran.

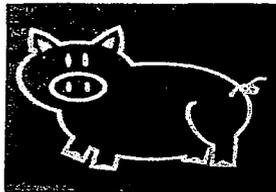
ROJO



AZUL



VERDE



AMARILLO



TESIS CON
FOLIO DE ORIGEN

El logotipo se colocó exactamente centrado, en la unión de los cuatro cuadrantes porque de acuerdo al diseño y a los colores del envase, este es el punto que llama más la atención por ser el centro. Para lograr el mejor contraste el logotipo se utilizó en color blanco con un outline negro. Se colocaron en el envase otros puntos importantes informativos como el eslogan: "Desarrolla tu memoria mientras juegas", el contenido, las edades de los jugadores, el número de jugadores y el código de barras.

E. Logotipo

Un logotipo es "La versión gráfica estable del nombre de marca"¹ Es decir que es la forma en que se representa gráficamente el nombre o marca de un producto.

Se buscó un nombre o marca para identificar el juego. Debía ser un nombre corto, fácil de recordar, divertido y que estuviera relacionado con la palabra "Memoria". Se pensaron en diferentes opciones como: Memorilia o Memorama, pero otra característica importante era que los conceptos que se estaban aprendiendo eran tanto en inglés como en español. Pero como obviamente todo iba a ir dirigido a personas mexicanas, el eslogan, las instrucciones, el contenido, están en español, por lo que debía buscarse un nombre que no tuviera idioma, que pudiera ser usado tanto en inglés como en español. Por todas las características anteriores se llegó a la conclusión de que el nombre "Memorix" era el más adecuado para el juego por ser el que cumplía con las características básicas: corto, recordable, divertido y sin connotación de idioma.

MEMORIX

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹ CHAVES, Norberto, "La imagen corporativa. Teoría y Metodología de la Identificación Institucional", Ed. Gustavo Gilli Diseño, 3era edición, México, 1994.

Ya teniendo elegido el nombre, el siguiente paso fue diseñar un logotipo, es decir buscar algo que identificara la marca y que le diera personalidad.

La imagen que se le dió al logotipo fue alegre, divertido, informal y dirigido a un mercado infantil. Por esto, los trazos de las letras son irregulares con la intención de simular la forma en que un niño preescolar escribe. Para darle un toque divertido se jugó con la dirección de las letras con respecto a la horizontal. Algunas se giraron un poco a la izquierda y otras a la derecha para que no estuvieran serias y rígidas. Además se integraron las letras unas con otras, se encimaron un poco algunos trazos pero teniendo siempre en cuenta el no tapar los trazos claves de la tipografía para no dificultar la lectura. Para esto fue necesario el utilizar un outline en cada letra para identificar claramente cada una de ellas y evitar que se emplastaran.

Se logró un logotipo sencillo, integrado y que sin ningún elemento externo, solo con tipografía, logra transmitir el carácter de la marca. El uso de la tipografía cumple la doble función de ser letra y de ser gráfico, no sólo sirve para leer que dice sino para transmitir ciertas características y un estilo.

Los trazos de las letras son gruesos, ya que se asocia a los niños con formas burdas, no tan delineadas. Además de que facilitan la lectura y logran una buena integración de cada letra que compone el nombre.

VERSIÓN EN OUTLINE

MEMORIX

VERSIÓN EN COLOR CON INTEGRACIÓN DE ESLOGAN

MEMORIX
DESARROLLA TU MEMORIA MIENTRAS JUEGAS.

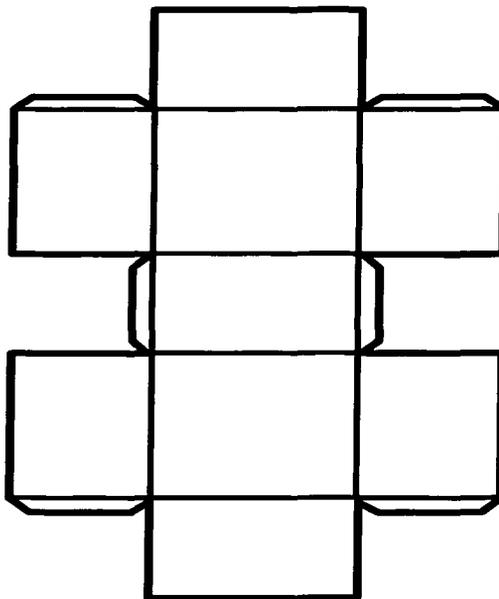
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



F. Impresión y acabados

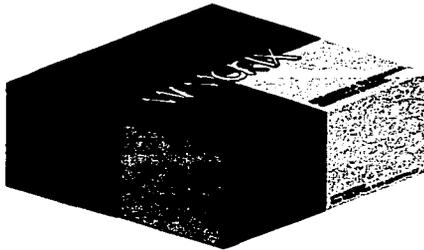
En cuanto al método de impresión que se usará para la caja será impresión digital con la máquina Idint, debido al tiraje corto, al material y al número de tintas. Las especificaciones y el proceso de impresión de la máquina se especifican anteriormente en la sección referente a "Tarjetas".

Para el armado final de la caja se requieren otros procesos y acabados como cortes, dobleces, pegado y armado. La caja terminada en vista isométrica es como se muestra a continuación.



— PLANTILLA DE CORTES
— PLANTILLA DE DOBLECES

ISOMÉTRICO DE ENVASE - CAJA

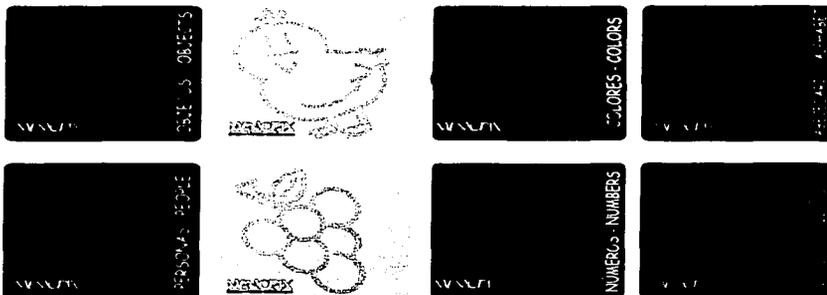


G. Identificadores e instructivo

Para evitar que las tarjetas se revuelvan y sea más fácil para la maestra identificarlos, se colocaran entre cada grupo de un tema unos identificadores con diferentes colores para clasificarlos.

El diseño de los identificadores es muy sencillo y sólo consiste en el nombre de cada uno de los temas centrado y rodeado por un outline blanco, la tipografía es de nuevo Comic Sans. Los temas son: objects, people, animales, food, colors, numbers, alpabeth and transports and communications.

Los identificadores serán impresos con las mismas especificaciones que las tarjetas en estireno, con impresión digital.



En cada juego vendrá un instructivo para indicar las características del juego "Memorix". En él se describirán el contenido del juego, el número y edades de los participantes, las reglas del juego y el ganador.

Se imprimirán igual que las tarjetas e identificadores, sobre estireno calibre 30 en impresión digital (ldint). La impresión será frente y vuelta en una solo tarjeta de 15 x 15 cm.



MEMORIX
DESARROLLA TU MEMORIA MIENTRAS JUEGAS.

EDADES

Los temas de las tarjetas están seleccionados para niños preescolares de segundo grado, es decir entre cuatro y cinco años. Si la educadora de otro grado así lo requiere, podrá adaptar el juego a las necesidades de su grupo, de acuerdo a los temas que ella seleccione.

CONTENIDO

El juego consta de 420 tarjetas, 24 delantales y 1 instructivo.

NÚMERO DE JUGADORES

El número de jugadores podrá variar entre 12 y 24 niños para siempre tendrá que ser un número par.

ANTES DEL JUEGO

- La maestra elige las tarjetas con las que se va a jugar, obviamente tomando la pareja de cada una.
- El número de participantes podrá variar entre 12 y 24 niños, tomando en cuenta que siempre sea un número par.
- Se le reparte a cada niño un delantal y su tarjeta. La tarjeta se colocará dentro de la ranura de cada uno de los delantales.

REGLAS DEL JUEGO

- Los niños forman un círculo, viendo todos hacia el centro o dos filas, una frente a otra. Esto dependerá del espacio con que se cuente, lo que importa es que todos los niños puedan verse entre sí.
- La maestra elige al alumno que empezará a jugar y los turnos serán hacia la derecha.
- Durante su turno, cada niño debe elegir a dos de sus compañeros, buscando encontrar la pareja de números, letras u objetos.
- Primero dirá el nombre de alguno de sus compañeros y éste mostrará su tarjeta, todos se fijarán lo que es y deberán relacionarlo con el compañero y recordarlo. Después, el jugador en turno, dirá el nombre de otro de sus compañeros y este hará lo mismo que el primero.
- Cada vez que se muestre una tarjeta, el jugador deberá decir en voz alta, lo que ve, ya sea un número, una letra o un objeto.
- Si encuentra una pareja, tendrá otro turno para buscar una tarjeta más. Las parejas que cada niño vaya formando, las irá guardando en la bolsa del delantal detrás de su tarjeta.

GANADOR

- El juego acaba cuando se hayan encontrado todas las parejas, el ganador es el que haya encontrado más parejas. La educadora elegirá el premio para el niño ganador.
- Puede jugarse cualquier número de veces y la maestra puede cambiar las tarjetas, para así reforzar los temas que los niños van aprendiendo.

MEMORIX
DESARROLLA TU MEMORIA MIENTRAS JUEGAS.

También se incluirá en el juego una tarjeta que indicará a la maestra la relación entre los temas y las palabras, tanto en inglés como en español. La impresión y el material será exactamente igual al del instructivo.

MEMORIX

DESARROLLA TU MEMORIA MIENTRAS JUEGAS.

-ANIMALS - ANIMALES

bird - pájaro
duck - pato
chicken - pollo
hen - gallina
parrot - perico
pig - cochino
sheep - borrego
cow - vaca
horse - caballo
zebra - cebra
elephant - elefante
giraffe - jirafa
lion - león
tiger - tigre
cat - gato
dog - perro
bear - oso
rabbit - conejo
frog - rana
dolphin - delfín
seal - foca
octopus - pulpo
shark - tiburón
whale - ballena
fish - pez

-PEOPLE - PERSONAS

father - papá
mother - mamá
brother - hermano
sister - hermana
grandfather - abuelo
grandmother - abuela
baby - bebé
policeman - policía
fireman - bombero
cook - cocinero
clown - payaso
cowboy - vaquero
doctor - doctor
nurse - enfermera

-FOOD - COMIDA

apple - manzana
banana - plátano
pear - pera
orange - naranja
grapes - uvas
peach - durazno
carrot - zanahoria
tomato - jitomate
potato - papa
lettuce - lechuga
corn - elote
avocado - aguacate
mushroom - champiñón
cabbage - coliflor
cucumber - pepino
fish - pescado
meat - carne
chicken - pollo
salad - ensalada
eggs - huevos
juice - jugo
milk - leche

-OBJECTS - OBJETOS

dress - vestido
pants - pantalón
t-shirt - playera
shoes - zapato
tennis - tenis
boots - botas
socks - calcetines
balloon - globo
flower - flor
sun - sol
tree - árbol
cloud - nube
ball - pelota
teddy bear - osito de peluche
doll - muñeca
pencil - lápiz
paintbrush - pincel
world - mundo
soap - jabón
mirror - espejo
towel - toalla
tooth brush - cepillo de dientes
tooth paste - pasta de dientes
comb - peine
brush - cepillo

-TRANSPORTS AND COMMUNICATIONS - TRANSPORTES Y COMUNICACIONES

car - coche
racing car - carro de carreras
truck - camión
school bus - camión de escuela
trailer - trailer
fire engine - carro de bomberos
bike - bicicleta
motorcycle - motocicleta
train - tren
helicopter - helicóptero
airplane - avión
jet - jet
boat - bote
ship - barco
submarine - submarino
radio - radio
television - televisión
telephone - teléfono
fax - fax
computer - computadora

COLORS - COLORES

red - rojo
blue - azul
orange - naranja
pink - rosa
green - verde
yellow - amarillo
purple - morado
brown - café
black - negro
white - blanco

-NUMBERS - NÚMEROS

1 - 30

-ALPHABETH - ALFABECARIO

mayúsculas
minúsculas

MEMORIX

DESARROLLA TU MEMORIA MIENTRAS JUEGAS.



FICHA ENVASE - CAJA

- Medidas = 32 X 32 X 22 cm.
- Número de cajas = una por juego
- Material = cartulina sulfatada de 24 pts. de espesor
- Tamaño pliego = 70 x 120 cms.
- Impresión = digital (Idint)
- Otros procesos = cortes, dobleces, pegado, armado
- Color = rojo, azul, verde, amarillo

FICHA - INSTRUCTIVO

- Medida: 15x15 cm.
- Número de instructivos = uno por juego
- Material: Estireno 30
- Tamaño pliego: 120 x 180 mts.
- Impresión: Digital (Idint)
- Otros procesos: refinado y suaje esquinas redondeadas
- Color: blanco

FICHA - IDENTIFICADORES

- Medida: 15x15 cm.
- Número de instructivos = ocho por juego (uno por tema)
- Material: Estireno 30
- Tamaño pliego: 120 x 180 mts.
- Impresión: Digital (Idint)
- Otros procesos: refinado y suaje esquinas redondeadas
- Color: blanco



7. Costos

Para conocer el costo de la producción del juego didáctico "Memorix" se solicitó una cotización a un proveedor de impresión. De acuerdo a las características del proyecto y a que el tiraje sería muy pequeño, se solicitó la cotización en impresión digital y el cocido de los delantales a mano. El tiraje para respetar estos precios va desde 1 hasta 500 juegos.

Se podría creer que el precio es elevado, pero es una inversión que realizaría el Colegio y que podría utilizar para diferentes grupos y en varios ciclos escolares. Una opción para bajar los costos sería buscar la comercialización del juego y su uso en diferentes escuelas, para poder aumentar el tiraje y así realizar una impresión offset, el cocido de los delantales en máquinas y una placa para los suajes.

COTIZACIÓN "MEMORIX"

-410 TARIETAS: (400 con imágenes, 1 instructivo, 1 relación de tarjetas, 8 identificadores)

Medidas 15 x 15 cm. con impresión digital sobre estireno calibre 30 con bordes redondeados, suaje manual.

COSTO POR TARIETA	\$	4.00
COSTO TOTAL	\$	1,640.00

-24 DELANTALES:

Medidas 26 x 80 en Mesh cocido a mano según molde proporcionado.

COSTO POR DELANTAL	\$	32.00
COSTO TOTAL	\$	768.00

-1 ENVASE = CAJA:

Medidas 78 X 130 cm. con impresión digital sobre cartulina sulfatada 24 pts., con cortes, suajes y armado.

COSTO POR CAJA	\$	130.00
COSTO TOTAL	\$	130.00



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La elaboración de material didáctico en México es un aspecto al que no se le da la importancia ni el interés que requiere. El hecho de que los niños mexicanos de diferentes escuelas y niveles de educación deban utilizar material principalmente importado o realizado por las educadoras, que no cumple con sus necesidades reales, parece no tenerse muy en cuenta. Es de suma importancia para su correcto desarrollo y aprendizaje que se ponga atención especial en los intereses, capacidades y necesidades de quien utilizará el material didáctico.

Por esto, en esta tesis se presenta un proyecto de material didáctico realizado de acuerdo a las características de niños preescolares del Colegio Estefanía, para el desarrollo de la memoria a través de un juego didáctico.

La realización de una investigación profunda, basada en libros, entrevistas con educadoras y pedagogas y contacto directo con los niños del jardín de niños, me llevó a detectar la solución que se estaba buscando: la forma de desarrollar la capacidad de memorizar de los niños, a través de un juego y sin que ellos lo notaran, que fuera de forma activa para captar su atención, que fuera una actividad en equipo y no individual para que aprendieran a realizar actividades en grupo y que reforzara indirectamente los conceptos que aprenden en la escuela.

El hecho de desarrollar la memoria en los niños, influirá directamente en su desarrollo futuro, podrán aprender fácilmente los conceptos que se les enseñen, podrán recordar eventos pasados y serán capaces de identificar y reconocer diferentes objetos, personas o situaciones.

Se llegó al diseño del juego didáctico "Memorix", basado en el conocido juego de mesa "Memoria" pero volviéndolo interactivo al convertir a los niños en parte activa, al ser ellos mismos las fichas del juego.

Detrás de lo que todas las personas ven como un simple juego, hay un sin fin de elementos importantes en los que es fundamental la intervención de un diseñador. Aplicar al proyecto conceptos como color, tamaño, peso visual, dirección, forma, balance, contraste, orden y armonía, logran que el diseño sea estético. Se logró que todas fueran claras y que al estar todas juntas formaran una composición armónica, con trazos muy similares y con un mismo estilo. Las imágenes son atractivas, gracias al uso del color y la forma y son agradables a la vista.



CONCLUSIONES

En este caso, en cada tarjeta, se hace la abstracción de las palabras para que el niño pueda identificar y nombrar lo que esta viendo. Se muestra una imagen simplificada que no necesita de un lenguaje verbal o escrito para entenderse, por lo que el mensaje es directo y de gran claridad para el receptor.

Por lo anterior, el proyecto que se presenta en esta tesis, cumple con tres características básicas de un buen diseño: ser estético, ser funcional y comunicar un mensaje.

Al utilizar el juego con los niños del Colegio Estefanía, se notó que se cumplían los objetivos buscados. Los niños reforzaron los conceptos aprendidos de forma divertida, interactuando y siendo parte del juego, evitando así que les pareciera aburrido o tedioso. Entendieron de forma clara las imágenes que se les presentaban y las recordaban fácilmente. Solamente se observó que en ocasiones cuando participaban los 24 niños, el juego se volvía un poco más complicado para algunos niños y algunos otros empezaban a distraerse. Esto se puede solucionar fácilmente al disminuir el número de participantes y hacer dos equipos más pequeños.

De forma personal, fue muy gratificante para mí ver mi proyecto llevado a la realidad, poder observar como lo utilizaban los niños, escuchar lo que decían y como reconocían las imágenes. Sé que de alguna forma aporte algo para mejorar su educación y su desarrollo. Además de que diseñé una herramienta para facilitarle a las educadoras la enseñanza a los niños.

Muchas veces como diseñador, te pierdes la parte de verificación del proyecto y por falta de tiempo no puedes observar como funciona tu diseño, ahora sé lo importante que es para poder mejorar en cada proyecto y no volver a repetir los mismos errores.

Estoy segura que los diseñadores en México tenemos una gran campo de desarrollo en el área de material didáctico. Se pueden lograr muchas proyectos y falta mucho por hacer.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- BIBER, Barbara, "Educación preescolar y desarrollo psicológico, Gernika, México, 1986.
- BROSSIER, "La pedagogía", Mensajero Bilbao, España, 1980.
- CHAVES, Norberto, La imagen corporativa. Teoría y Metodología de la Identificación Institucional. G. Gilli Diseño., 3era. Edición, México, 1994.
- CLAUSS, G. y H. Hiebsch, "Psicología del niño escolar", Grijalbo, México, 1975.
- CRAIG, Grace, "Desarrollo psicológico", Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1993.
- DANOFF, Judith y otros, "Iniciación con los niños", Trillas, México, 1995.
- FELDMAN, Ilana, "TESIS: Material didáctico para el apoyo en la enseñanza del idioma hebreo en las escuelas judeo mexicanas", UNUM, 1999.
- GARCIA HOZ, Víctor, "Principios de pedagogía sistemática", Rialp, Madrid, 1981.
- GESELL, Arnold, "El niño de 1 a 5 años", Paidós, Buenos Aires, 1985.
- GOOD, T.L. y J.E. Brophy, "Psicología educacional", Mc Graw Hill, México, 1993.
- HERBINIERE, Suzanne y Aniee-Blain, "La educación preescolar", en "La pedagogía" de Brossier, Mensajero Bilbao, España, 1980.
- KELLY, W.A., "Psicología de la educación", Morata, Madrid, 1982.
- MANGANIELLO, E.H., "Introducción a las ciencias de la educación", Librería del Colegio, Buenos Aires, 1970.
- MURO, Irene, "TESIS: Material didáctico para niños con problemas de aprendizaje", UNUM, 1997.
- PANERO, Julius, "Las dimensiones humanas en los espacios interiores", Gustavo Gilli, México, 1991.

BIBLIOGRAFÍA

PEINADO, José, "Paidología", Porrúa, México, 1980.

REYES-PÁRRAGA, Adriana, "Diseño Gráfico en la elaboración de material didáctico para niños de dos a seis años de edad en el área de lenguaje bajo el sistema Montessori", UNUM, 1998.

SOLA, Juan, "Puericultura", Trillas, México, 1980.

