



UNIVERSIDAD DON VASCO A.C.

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**MATERIAL DIDACTICO
PARA CONCIENTIZAR
A LOS NIÑOS DEL CUIDADO
DE LOS RECURSOS NATURALES**

**TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTA

MARCIA ISELA MADRIGAL ALARCON

URUAPAN, MICH., ENERO 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD DON VASCO A.C.

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**MATERIAL DIDACTICO
PARA CONCIENTIZAR
A LOS NIÑOS DEL CUIDADO
DE LOS RECURSOS NATURALES**

**TESIS PROFESIONAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
PRESENTA**

**MARCIA ISELA MADRIGAL ALARCON
URUAPAN, MICH., ENERO 2004**





Dedicatoria

Este triunfo se los debo a ustedes,
MAMA y PAPA, que con su esfuerzo y dedicación me han sacado adelante, que con su apoyo y sonrisa me han hecho crecer, esto es por ustedes y para ustedes.

Gracias por llenar mi corazón de amor y por ser como son, por darme siempre la dicha de abrazarlos y besarlos, y por luchar siempre por que sea alguien en la vida.

PAPA: eres mi ejemplo, eres mi camino a seguir, eres el mejor regalo que Dios me dió, eres la razón de mi existir, eres el mejor papá del mundo, que más te puedo decir...simplemente eres el AMOR en carne propia.

MAMA: eres mi más grande orgullo, eres la fuerza que me impulsa a seguir, eres mi apoyo y mi ejemplo de lucha, eres la mejor de todo el universo, sencillamente eres el sentido de mi existir.

LILIA, CESAR, LAURITA: son los mejores hermanos del mundo, son mi razón de ser, son un orgullo muy grande, son parte esencial de mi vida, pero sobre todo son parte de todos mis sueños.





ALEX: eres mi pasado, mi presente y mi futuro, eres mi diseñador de oficio, mi compañero y mi mejor amigo, eres quien forma parte de mis sueños y de mi vida, quien atrapó y conquistó mi corazón, eres lo mejor que me ha pasado en la vida, gracias por tu paciencia y tus desvelos a mi lado, gracias por ser quien eres y como eres, eres el amor de mi vida, TQDOSMIL.

Le doy las Gracias infinitas a **DIOS** por haberme permitido llegar hasta el final de mi carrera, y por haberme dado la oportunidad de haber nacido en éste hogar.





Agradecimientos

El camino al andar cada vez es más difícil, las vivencias, las travesuras, las horas de desvelo..., en fin tantas experiencias de las cuales solo recuerdos quedan.

Este trabajo más que ser la culminación de mi carrera, es el principio de una nueva vida, es el principio del camino que me he forjado a base de esfuerzo y cariño, y sobre todo de demostrarme a mí misma que con amor todo se puede.

Quiero darle las gracias infinitas a esas personas que me dieron la oportunidad de compartir mis sueños y mis locuras, que cambiaron el cansancio por sonrisas y el aburrimiento por travesías, a ustedes mis **AMIGOS, Marce, Robe, Neyda, Gaby y Mimí**, los mejores que he podido encontrar, gracias por su paciencia y su comprensión, son más que todo lo que les pueda decir...los quiero mucho.

También tengo que agradecer a todos mis maestros, por sus conocimientos y su nobleza para compartirlos conmigo, por su incanzable preparación y su total entrega.





Gracias **Denyse**, por ser tan buena amiga y por darme el regalo de tu amistad, por estar incondicionalmente cuando te he necesitado, esto es de las dos, TQM. Gracias **Kenneth** por tu talento y tus terapias motivacionales. Gracias a mi maestra **Cristina**, por ser mi ejemplo a seguir, por su inteligencia y su humildad. Gracias **Arqui**, por no dejarme desistir y por formar parte del principio de éste camino. Gracias **Betto**, por ser mi amigo, por estar aquí y por tantos buenos consejos. Gracias maestro **Arturo** por sus conocimientos y su paciencia, por ser mi confidente y excelente amigo.

Quiero darle las gracias infinitamente a **todas las personas** que se han cruzado en mi camino y me han hecho crecer...





Índice

Introducción.....	13
Problema y objetivo.....	17

Primera parte

Capítulo I Ecología

- Ecología.....	27
- Definición.....	27
- Historia.....	28
- Divisiones.....	30
- Contaminación.....	32
- Definición.....	32
- Clases de contaminación.....	34
- Conservación de los Recursos Naturales.....	35
- Definición de conservación.....	35
- Clasificación de los recursos.....	36





- Principios de los recursos naturales..... 38
- Educación conservacionista..... 40

Capítulo II La Infancia

- Corrientes de psicología contemporánea..... 45
- Corriente Montessoriana..... 48
- Desarrollo de la personalidad..... 50
- Formas de Conducta..... 53
- Formación inicial de destreza manual y locomotriz..... 55
- Educación..... 57
- Educación ambiental..... 58
- El Juego..... 61
- ¿Por qué juega el niño?..... 63

Capítulo III Diseño Gráfico

- Concepto de diseño gráfico..... 67
- Historia de diseño gráfico..... 69
- Áreas del diseño gráfico..... 74
- Materia didáctico





- Materia didáctica.....	77
- Metodología de diseño.....	82
- Principios de diseño.....	85
- Composición.....	85
- Color.....	88
- Tipografía.....	94
- Materiales y soportes.....	98
- Pre prensa.....	100
- Medios de impresión.....	101
- Acabados.....	103
 Conclusiones.....	 107

Segunda parte

Introducción.....	114
Fundamentación.....	117





Proceso de diseño

- Logotipo.....	123
- Nombre.....	125
- Bocetos.....	126
- Color.....	127
- Símbolo.....	127
- Tipografía.....	127
- Cuento para iluminar.....	129
- Historia.....	132
- Formato y composición.....	132
- Portada.....	133
- Aportación.....	134
- Rompecabezas.....	141
- División.....	144
- Tipografía.....	144
- Color.....	144
- Aportación.....	145





- Tamaño.....	146
- Envase.....	146
- Libro de actividades (aportación).....	147
- Memorama.....	159
- Tipografía.....	162
- Iconos.....	162
- Composición y tamaño.....	163
- Aportación.....	164
- Envase.....	168
- Kit.....	169
- Juego complementario.....	172
- Aportación.....	173
- Presupuesto.....	177
Conclusiones.....	181





introducción





Introducción

El Diseño Gráfico tiene sus orígenes en culturas muy antiguas, representadas por hombres primitivos que utilizaron herramientas, utensilios y todos los materiales que tenían a su alcance para comunicarse, a través de pinturas rupestres en las paredes de sus cuevas. La característica principal de todos éstos elementos primitivos de comunicación era que por muy pequeña o insignificante que pareciera la señal, siempre tenía la intención de transmitir una idea o mensaje a otras personas, tratando de hacerlo de forma clara, sencilla y fácil de comprender.

Todo lo anterior es de suma importancia en la actualidad, ya que esto justifica las bases fundamentales del Diseño gráfico, además de otros elementos importantes como son entre otros, la estética y la pregnancia.

Hoy en día el término diseño gráfico hace referencia más que a una acción, a la realización para recibir una respuesta.

El diseñador gráfico está ligado totalmente, con todos los productos que vemos, teniendo un campo de acción sumamente extenso, ya que su cometido no es únicamente la aceptación y venta de un producto en el mercado, sino también la parte social de comunicar, informar y concientizar a las personas a través de libros, folletos, carteles, material didáctico, etc., de diferentes temas de interés social, como el cuidado de los recursos naturales, el respeto de unos hacia los otros, etc.

El Diseño Gráfico en México ha ido evolucionando de forma drástica, dando pasos gigantescos hasta llegar a un nivel de poder competir con países que ya llevan un largo camino recorrido. Uno de los elementos que puede hacer distintivo al diseño gráfico mexicano, es la influencia que tiene de la cultura y el medio ambiente reflejada





a través de formas y colores en cada composición visual.

México es un país que se caracteriza precisamente por eso, por su cultura y la diversidad de recursos naturales, teniendo riquezas como playas, flora, fauna, grandes áreas forestales, etc. Uno de los estados que se caracteriza por contar con dichos recursos es Michoacán, ya que éstos constituyen una parte importante para los habitantes determinando su estilo de vida; por tal motivo es necesario el cuidado y conservación de los mismos, por lo que éste proyecto pretende a través del diseño de material didáctico enseñar jugando a los niños, la importancia de la preservación del medio ambiente contemplando los principios fundamentales del diseño, así como de las disciplinas afines con el tema como son la pedagogía y la psicología, para poder conjuntar y analizar la personalidad de cada niño y enfocar de forma adecuada el proyecto.



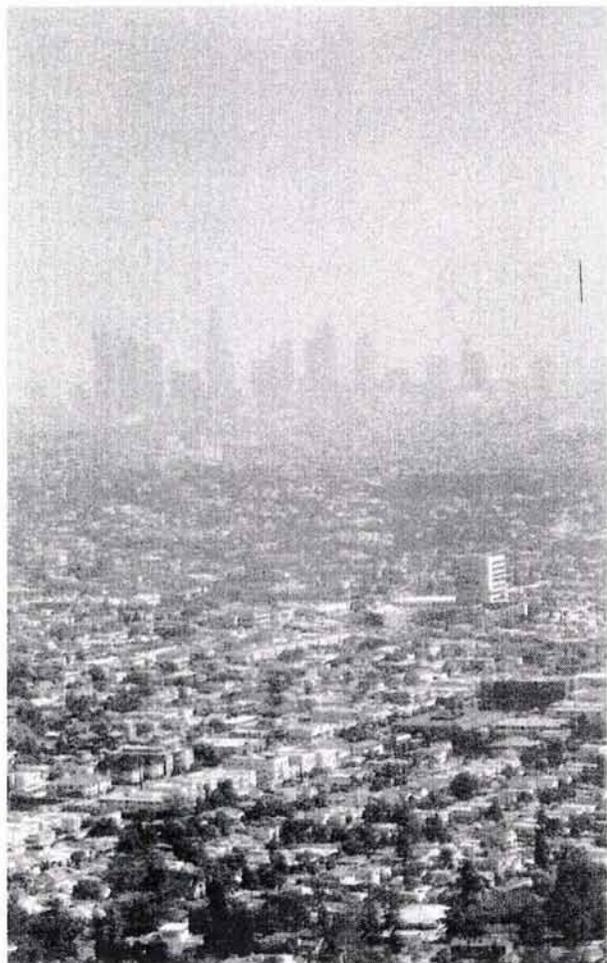


problema y objetivo





Problema y Objetivo



Las alteraciones que el planeta ha sufrido por intervenciones indiscriminadas del hombre, tanto en ritmo como en extensión se han intensificado tan rápidamente, que científicos y organizaciones internacionales se han lanzado en una fuerte lucha para limitar los desastres del impacto humano sobre la Tierra.

El hombre es parte integrante y fundamental de la Tierra, pues no ha sido ni será ajeno a su evolución y su interferencia forma parte del orden natural. Dicha intervención debe ser respetuosa y controlada con el entorno, puesto que los cambios climáticos que se han presentado, los procesos de degradación o alteración de los ecosistemas, conforman problemas ambientales muy complejos, que son la integración y consecuencia de acciones particulares del deterioro de los recursos naturales como la deforestación, la erosión del suelo, la reducción de poblaciones de fauna silvestre y finalmente un desequilibrio ecológico que puede atentar contra la propia vida de los habitantes. Debido a la preocupación por los cambios climáticos globales y la conservación de los recursos





Los basura es uno de los principales problemas de contaminación.

naturales, se han hecho esfuerzos a nivel internacional para mitigar éste proceso, entre los cuales destaca la definición de estrategias y políticas encaminadas hacia el desarrollo sustentable, tema tratado en la reunión "Cumbre de la Tierra", celebrada en Río de Janeiro, Brasil, cuyo significado esencial consiste en hacer un uso racional de los recursos naturales, de tal forma que no comprometamos las necesidades del hombre en la actualidad y de las generaciones futuras.

Es por eso que la educación ambiental ha sido entendida por el hombre, como el proceso que forma al individuo para desempeñar un papel crítico y objetivo en la sociedad, con la finalidad de establecer una relación armónica con la naturaleza, como la sensibilidad, respeto y concientización que se tiene respecto a la conservación y manejo racional de los recursos naturales, son dos premisas básicas que se deben apoyar en los diferentes niveles de la sociedad de nuestro país.





Por tales motivos es necesario inculcar en la cultura mexicana el cuidado del medio ambiente a través de los niños, ya que ellos constituyen las bases fundamentales del desarrollo del país.

Los niños como futuros adultos y responsables de los actos cometidos contra el medio ambiente, deben tener la formación y concientización ambiental suficientemente desarrollada y madura par reaccionar de

forma adecuada hacia los actos cometidos hacia la naturaleza.

Dicha concientización será enfocada a informar y educar, a través de la interacción de los niños con el material didáctico, el cuidado hacia los recursos naturales para la preservación del medio ambiente.

El material didáctico, a parte de cumplir con elementos fundamentales de diseño como pregnacia, estética, legibilidad, creatividad, impacto visual, etc., su contenido estará basado en disciplinas como la pedagogía y la psicología, para que a través de ellas se estudien y determinen las formas de conducta de los niños, el desarrollo de su personalidad, de que forma juegan y porqué es tan importante eso, y así de forma adecuada el proyecto y provocar una reacción que los lleve a la formación y concientización ambiental.



Las emisiones de las industrias contaminan y ponen en peligro la salud humana.





primera parte





capítulo I





Ecología

Ecología

Definición

La ecología (proveniente del griego oikos: casa, hogar), es una rama de la biología que se encarga del estudio y desarrollo de los seres vivos en el medio ambiente en el que viven. También estudia la relación de los seres humanos con su entorno, la Tierra, la cual les proporciona los recursos naturales necesarios para su supervivencia (agua, oxí-

geno, minerales, alimentos, madera, instrumentos para la caza, fuentes de trabajo, etc.) Esta ciencia está íntimamente relacionada con otras para su mejor estudio, como la física y la química para conocer el medio ambiente en el cual se desarrollan las especies, de la biología para el análisis de los seres vivos, y las matemáticas para saber cual es el tratamiento de las relaciones que tienen entre sí.





Ernst Heinrich Haeckel,
biólogo alemán que
introdujo el término
Ecología.



Historia

Los comienzos de la ecología datan desde la antigüedad, ya que los hombres primitivos hacían uso de ella de forma empírica, a través de la búsqueda de alimentos para su supervivencia, la elección de vegetales comestibles, la fabricación de abrigos para cubrirse, etc. El desarrollo y uso de ésta fue paulatino, ya que lo hacían de forma inconsciente.

El término Ecología fue introducido por primera vez en el año de 1869 por el biólogo alemán Ernst Heinrich Haeckel, para hacer referencia al estudio de la interacción entre los animales y su medio ambiente.

Darwin fue uno de los pioneros en el desarrollo y estudio de ésta ciencia, entre sus trabajos destaca uno sobre los gusanos de tierra y otro en el que habla de conceptos teóricos (On the origin of species) de ecología, los cuales han sido de mucha ayuda para todos los científicos y estudiosos de la materia en la actualidad. El desarrollo de la ecología ya como ciencia, se sitúa aproximadamente en el año de 1930, pudiendose observar con facilidad la evolución que ésta ha tenido hasta nuestros días.





En la década de los sesentas, la ecología tomó un papel muy importante en la sociedad, debido a que formaba parte de los ideales de grupos sociales que imponían la personalidad de la época, dejando de ser únicamente materia de estudio de científicos y biólogos para convertirse en un movimiento social encabezado por los hippies.

A partir de entonces el interés por el estudio de la ecología ha ido creciendo a pasos agigantados, pero desgraciadamente solamente se queda en un conocimiento que puede llegar a tener la sociedad, sin convertirse en una reacción en contra de los actos que afectan de una u otra forma a los recursos naturales.

El crecimiento de las poblaciones y el desarrollo de nuevas tecnologías han traído consigo grandes problemas ecológicos, ya que los desperdicios individuales y los desechos industriales crecen a ritmos tan acelerados que es difícil contrararlos.

Debido a esto se han puesto en marcha grandes campañas ecológicas, que promueven el cuidado personal y consecuentemente el de nuestro entorno, pero todavía hace falta interés de las personas por el cuidado y conservación de nuestros recursos naturales, para tener un futuro más prometedor y sobre todo más seguro para nuestro adecuado desarrollo.

"The Doors" grupo musical representativo del estilo de vida de finales de los 60's.





Divisiones

Como en todas las ciencias, es importante para su fácil estudio, que se tengan especialidades, para que su entendimiento sea más completo y comprensible.

Hablando propiamente de Ecología podemos dividirla en tres partes:

1) Autoecología:

Tiene como objetivo el estudio de las relaciones entre las especies y el medio en el que se desenvuelven, definiendo los límites de tolerancia tanto del medio como de las especies, para encontrar el más óptimo para ambos. Por otra parte, también se estudian los comportamientos biológicos para a través de ellos saber la adaptación de las especies al medio circundante.

Grupo de cebras desarrollándose en su medio natural.





2) Ecología de las poblaciones:

Tiene como objetivo estudiar las características de las poblaciones ya sea cualitativas o cuantitativas, analizando las causas de la disminución o abundancia de las especies.

Grupo de pingüinos en condiciones óptimas para su desarrollo.



3) Sinecología:

Su objetivo es analizar a cada uno de los individuos que pertenecen a diversas especies pero en un mismo medio natural, así mismo analiza también las relaciones que existen entre las mismas especies y el medio ambiente al cual pertenecen.

Dos tipos de especies capaces de convivir en un mismo ambiente natural.





Contaminación

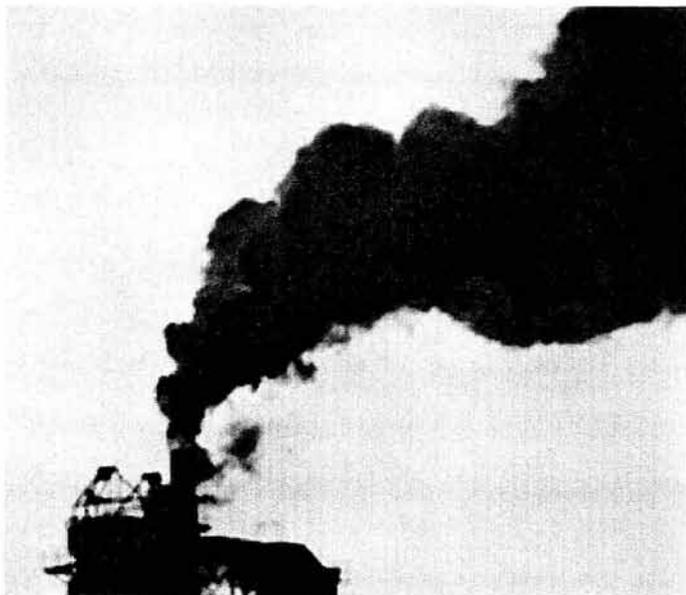
Definición

La contaminación se manifiesta con los cambios físicos, químicos y biológicos que perjudican nuestro aire, tierra, agua, etc., pudiendo afectar de forma grave las condiciones de vida de las especies y de los seres humanos. La contaminación es una reacción a las malas acciones que hacemos las personas cuando convivimos de forma inadecuada con los recursos.

Gran parte de los problemas de contaminación que se han presentado en los últimos tiempos, han sido debido al crecimiento tan acelerado de la población, ya que a mayor número de habitantes corresponde un mayor número de desperdicios y residuos contaminantes que afectan de forma considerable nuestro entorno.

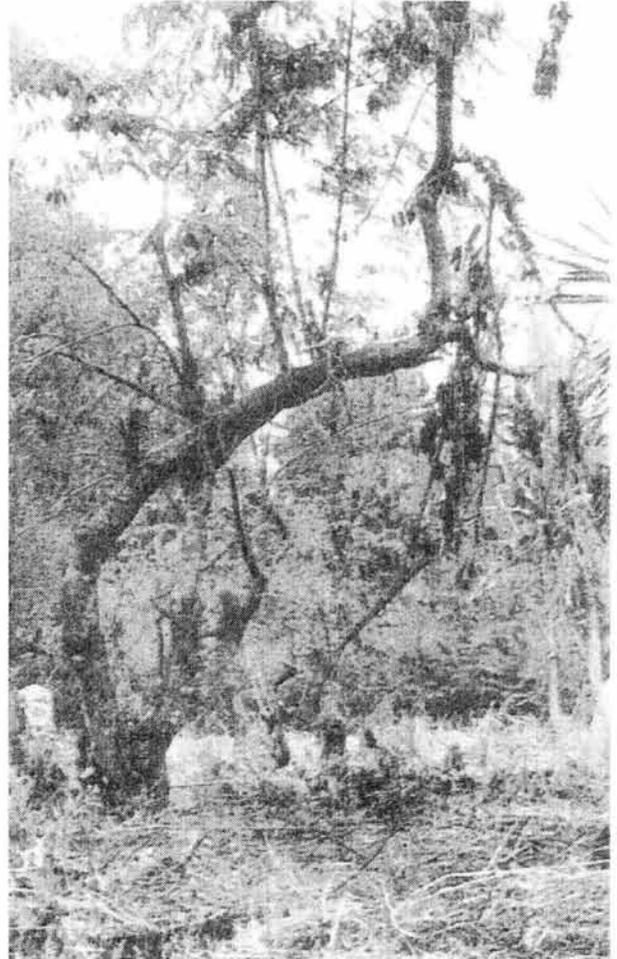
Los problemas de contaminación han aumentado tan rápidamente

Contaminación
inmoderada de las
industrias.





en las últimas dos décadas, que es muy difícil no percatarnos de ello. Las consecuencias son cada día más notorias y más constantes en nuestra vida cotidiana. Debido a esto se han empezado a hacer campañas en contra de todos los desechos contaminantes que afectan y ponen en peligro la vida del hombre y de las especies, pero quizá no sea tan drástico pensar que el crecimiento de la contaminación sea más acelerado que la forma de actuar, la concientización, la educación y la madurez de los únicos seres pensantes ante este problema.



Los árboles son podados sin conciencia alguna.





Clases de contaminación

Es muy difícil clasificar la contaminación, ya que existen muchos contaminantes en el aire, agua, suelo, etc., que pueden entrar en una o ambas clasificaciones:

Contaminantes no degradables:

Son todos aquellos residuos que no se degradan o se degradan muy lentamente y no existe un tratamiento natural para su degradación. Dichos residuos o sustancias son los botes de aluminio, sales mercuriales, sustancias químicas fenólicas de cadena larga, etc. La eliminación de éste tipo de contaminación es prácticamente imposible, ya que muchas de las sustancias se encuentran en el aire y sería muy difícil que todas las personas usáramos máscaras antigases. La solución más factible es la prohibición del derrame de dichos materiales y la producción de éstos por completo.

Contaminantes Biodegradables:

Este tipo de contaminación se distingue porque existe un tratamiento natural o sistema de ingeniería que compone o le da un nuevo beneficio a algo que era un contaminante. Estos contaminantes son principalmente las aguas negras que después de ser tratadas se utilizan para riego (contaminación térmica). Estos procesos de tratamiento natural se complican cuando empiezan a haber un gran número de contaminantes, ya que es muy difícil poder procesar tantos de ellos.



Los botes de aluminio son uno de los principales contaminantes no degradables.



Las cáscaras de las frutas son contaminantes degradables.





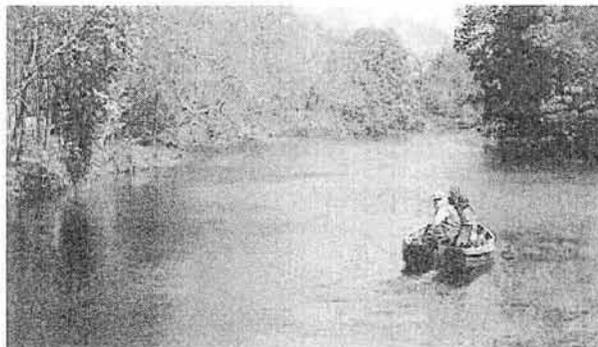
Conservación de los recursos naturales

Definición

El término conservación proviene de los vocablos latinos *con* que significa juntos, y *servare* que significa mantener o guardar. Entonces el significado de conservación hablando literalmente es mantener juntos, y fue usado por primera vez por el inglés Gifford Pinchot.

Conservar es hacer uso adecuado de nuestros recursos, es hacer un análisis de los desperdicios y el deterioro que se hace de ellos, así como renovar la calidad y la utilidad de todos los recursos.

Las recursos naturales nos proporcionan todo lo necesario para vivir.



Un recorrido para admirar las bellezas de la naturaleza.





Los grandes océanos y las mareas son, entre otros, algunos de los recursos "Inagotables".

Clasificación de los recursos naturales

Todas las partes del medio ambiente como son el agua, el aire, el suelo, los bosques, la fauna, los minerales, la flora, etc., que el hombre puede utilizar para su bienestar se considera un recurso natural.



Los recursos naturales pueden variar en muchos sentidos ya sea en cantidad, mutabilidad y posibilidades de nuevo aprovechamiento, por tales circunstancias es necesario clasificarlos de la siguiente manera:

Inagotables

1. Inmutables:

incapaces de muchos cambios desfavorables (energía atómica, energía eólica, precipitación pluvial, energía de las mareas).





2. Mal utilizables: tienen poco peligro de extinción, pero si no se utilizan de manera adecuada se les pueden ocasionar daños considerables (energía solar, atmósfera, aguas marinas, lagos, corrientes, energía hidráulica de corrientes superficiales).

Agotables

1. Mantenibles: su permanencia depende de las acciones del hombre.

A) Renovables: recursos vivos que su permanencia depende de la planeación correcta por parte del hombre (cuerpos de agua, fertilidad del suelo, productos de la tierra, productos de lagos, corrientes, estanques, productos del océano, energía humana).

B) No renovables: una vez utilizados no hay posibilidad de reemplazarlos (especies de fauna silvestre, áreas silvestres).

2. No mantenibles: recursos minerales que cuando se destruyen o se utilizan hasta su agotamiento, no podrán ser reemplazados.

A) Utilizables de nuevo: minerales con facilidad de re-utilización (piedras preciosas, metales usados no consultivos).

B) No utilizables de nuevo: minerales con facilidad de extinción (combustibles fósiles, minerales no metálicos, metales usados consuntivos).

Los desechos tóxicos son arrojados a los mares, poniendo en extinción la vida de ciertas especies.





Principios de los recursos naturales

La armonía entre todos los requerimientos del hombre y la existencia de los mismos, depende de los principios de la conservación. La comprensión racional de éstos principios es la base de la apreciación y conservación de los recursos, para el mejor desenvolvimiento de las especies en su entorno natural.

1. Sentido de responsabilidad individual:

Todos los seres humanos pertenecemos a una sociedad, y como tales tenemos la responsabilidad de cuidar nuestro aspecto personal y de los desperdicios que cada quien desecha. Teniendo cuidado de éstos 2 aspectos, nuestro sentido de responsabilidad será más claro y estará mejor enfocado para el cuidado y preservación de nuestros recursos, facilitando el desarrollo personal y en la sociedad.

El cuidado que los habitantes de una sociedad tengan para su persona, se verá reflejado en el mejor desenvolvimiento de la misma.





2. Papel de los gobiernos:

La nación juega un papel muy importante para la preservación de los recursos, debido a que los gobiernos tienen a su servicio los conocimientos de especialistas en la materia para la creación de campañas ecológicas que fomenten el cuidado de los mismos, y la investigación de problemas ecológicos para ampliar la visión hacia éstos y poder ver sus posibles consecuencias y la forma de resolverlas.

3. Usos múltiples de un recurso determinado:

Es muy importante que todos los individuos que pertenezcamos a una sociedad, tengamos la conciencia de lo importante y valiosos que son los recursos naturales que tenemos en nuestro entorno, ya que en muchas ocasiones hacemos uso inadecuado de ellos, dándoles múltiples utilidades y llevándolos a grados como la contaminación excesiva que nos prohíba su reutilización o a límites tan extremos como la extinción.



Los presidentes de los países en sus múltiples reuniones, tratan temas ecológicos.





Educación conservacionista

La lucha de los países por incrementar el respeto hacia nuestro entorno es cada vez mayor, los problemas ecológicos son cada vez más notorios y constantes, incrementado las preocupaciones de los ecologistas. El crecimiento de la población ha traído consigo problemas ambientales, reflejados en el comportamiento de nuestro ecosistema, afectando de forma considerable la calidad de vida de las especies y los seres humanos.

Por tales motivos es muy importante inculcar en nuestra educación básica, el cuidado y preservación de los recursos naturales, ya que todos los habitantes de un ecosistema tenemos la obligación de relacionarnos de forma adecuada con las demás especies y buscar las condiciones más óptimas para ambos.

La conservación de los recursos en sus estados naturales, traerá

Las familias disfrutan enormemente un día soleado en un bosque totalmente verde.





consigo un mejor desenvolvimiento de todos los habitantes de una comunidad y mejores oportunidades de vida para ellos, comprendiendo la importancia de impulsar desde los niveles preescolares, la apreciación, el respeto y la comprensión de las relaciones sol-suelo-agua-aire-organismo, y quitandonos de la cabeza la idea tan absurda de que los recursos son inagotables. El día en que las personas podamos quitarnos eso de la cabeza, y tengamos la conciencia y el respeto suficiente hacia todos los habitantes del ecosistema, nuestras condiciones de vida cambiarán, modificando la idea de supervivencia en un período de vida natural, por el de convivencia y vida plena en un entorno compartido y respetado por todos los habitantes del mismo.



¿Acaso ellas no merecen vivir?





capítulo II





La infancia

Corrientes de la psicología contemporánea

El estudio de la psicología del niño se sitúa desde el año de 1910 con psicólogos como Preyer, Sully y Rousseau a quienes se les considera precursores. Las grandes corrientes que se desarrollaron durante el periodo de la I y II guerra mundial, han servido como base a las investigaciones posteriores, actuando sobre nuestra concepción de la infancia a tal grado que cada interpretación nos aporta una cierta imagen diferente de la misma.

Las experiencias de Watson (creador de la corriente behaviorista: conductista) sobre el comportamiento de la primera edad del ser humano, ocupa un lugar muy importante para su estudio, haciendo especial hincapié en las emociones y las reacciones de miedo que el niño experimenta. Su teoría sitúa en primer plano, el papel del ambiente y del condicionamiento en la formación de la conducta.

Apoyándose en las teorías de Watson, pero sin hacer afirmaciones tan tajantes, el ruso Pavlov tuvo grandes avances en la psicología del niño. El tiene principal interés

John Watson,
psicólogo, creador de la
corriente conductista.





en la acción que ejerce el medio ambiente en el desarrollo de la conducta de forma progresiva, siendo ésto una nueva aportación para el medio de interpretación.

Otra corriente importante es la del psicoanálisis de S. Freud, que derriba el mito del niño naturalmente bueno, débil, ignorante y sin conturbaciones profundas. La corriente psicoanalítica subraya el dinamismo y el frecuente carácter dramático, bajo la influencia de conflictos entre las acciones instintivas y las coacciones de la vida familiar y social.



El psicólogo Sigmund Freud creador de corriente psicoanalista.



Ya más allegado a nuestros días surge otra corriente denominada epistemología genética, que estaba encabezada por el psicólogo suizo Jean Piaget. Las bases fundamentales de ésta corriente para la determinación de la personalidad son: la utilización de métodos de observación y de experimentación, que varían dependiendo de las condiciones biológicas y ambientales en las que el niño se encuentre.

Los elementos que aporta la teoría de Piaget sobre como el niño construye su pensamiento desde las primeras formas con el medio social y material son aplicados en la educación.

El suizo Jean Piaget, reconocido por sus estudios sobre la evolución del conocimiento infantil.





En la actualidad se utilizan 2 formas distintas:

- 1) Su visión del modo en que interaccionan el intelecto y el medio, y
- 2) La secuencia piagetiana del desarrollo, con la adscripción de cada uno de los estadios de los modos del pensamiento y las aportaciones ambientales.

En conclusión podemos decir que las corrientes de la psicología contemporánea del niño son básicamente tres: la primera que habla del niño en general, clasificando los hechos en las categorías de la psicología de los adultos; la segunda el conductismo

basada en métodos de test para llegar al análisis factorial de la inteligencia; y por finalmente el psicoanálisis, que tuvo especial interés por el tratamiento individualizado a través del empleo de técnicas proyectivas.

Es importante destacar que los puntos de vista de los autores de cada una de las corrientes, están delimitados por las condiciones sociales, económicas, políticas, ambientales y culturales de la época que cada uno vivió, pero sin perder el objetivo principal y común de todos: el análisis y estudio de la psicología de la primera etapa del ser humano.





Corriente Montessoriana

"La Concepción fundamental es el respeto, la maternal protección a la vida naciente, a la pequeña humanidad pensante y a cada una de las vidas necesitadas de amparo para su desarrollo individual. Respeto a la vida, respeto a todos y a cada uno individualmente..."

Montessori ofrece a la primera instancia un ambiente de salud y libertad, de seguridad biológica ante todo para que viva y crezca de manera natural.

La libertad no consiste en dejar de hacer al niño lo que quiera sin rumbo, sin determinación, sino por el contrario, consiste en marcarle límites exigidos por su propia inmadurez y dentro de estos límites, permitirle elegir de multitud de posibilidades aquella, que va a impulsarlo al mejor desarrollo.

En Montessori el niño trabaja partiendo de su libre elección, el trabajo del niño está dirigido a formar





al hombre que será el día de mañana, y a perfeccionarse.

El guía Montessori trabaja de manera individual con cada niño partiendo de su propio interés, aprovechando esto al máximo dirige al niño al material que le satisfaga su necesidad de desarrollo en ese preciso momento, momento en el que el intelecto del niño trabaja de manera espontánea y repentinamente. En Montessori se encuentra el momento para estas "explosiones" que son la base para la curiosidad intelectual y la iniciativa.



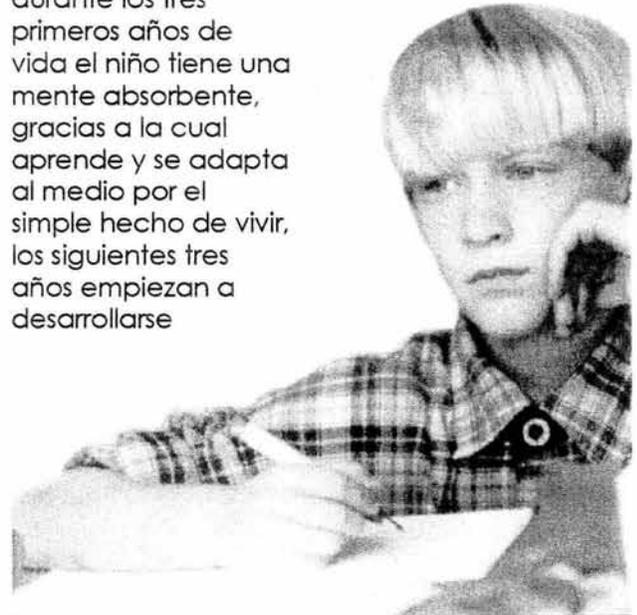
Montessori busca desarrollar al máximo las potencialidades de cada individuo, para llegar a ser un adulto independiente, seguro y equilibrado.

El ambiente Montessori motiva al niño a aprender y a desarrollarse emocionalmente, el niño es inducido a las reglas elementales

de la vida social, así los niños en las escuelas Montessori trabajan con cooperativismo y desarrollan la auto disciplina.

Intelectualmente para organizar lo que aprendieron a través de la exploración sensorial

De acuerdo a la Dra. Montessori durante los tres primeros años de vida el niño tiene una mente absorbente, gracias a la cual aprende y se adapta al medio por el simple hecho de vivir, los siguientes tres años empiezan a desarrollarse





Desarrollo de la personalidad



Los seres humanos por naturaleza, tenemos una gran capacidad adaptativa y dependemos de nuestra interacción social para el correcto desarrollo de las cualidades humanas.

Desde el momento en que el niño nace tiene una relación muy estrecha con personas adultas, las cuales marcan pautas importantes para el desarrollo de su personalidad. A parte de los adultos, también la genética y el medio ambiente influyen de manera considerable en la personalidad.

Tal es el factor genético el que responde a limitaciones del sistema nervioso; y el factor ambiental que influye desde antes del nacimiento en situaciones como el deseo de estar embarazada por parte de la madre, la situación económica del hogar, las actitudes hacia el parto, etc.

La concepción que la madre y el padre tenían del hijo es una influencia importante para su desarrollo, ya que puede afectar de forma positiva o negativa dependiendo de la manera en que se relacionan todos los miembros de la familia con el niño.

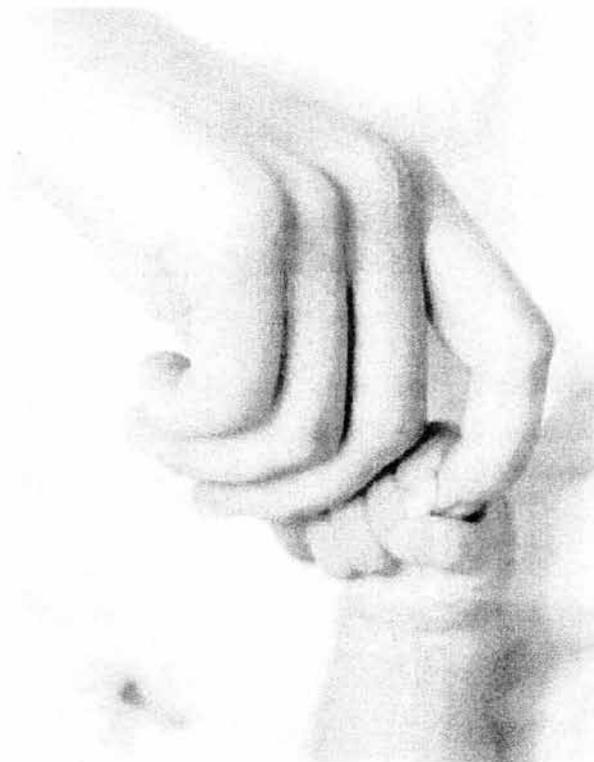




Otro aspecto muy importante de la personalidad es la percepción del ego, o sea el darse cuenta de la individualidad de ser uno mismo y distinto a los demás.

El ego puede definirse como una sede de la conciencia que controla las acciones voluntarias. A medida que se va desarrollando, se va adquiriendo fuerza para afrontar situaciones de tensión interna desagradables, manteniendolas dominadas hasta que pueden eliminarse.

El proceso de aprendizaje se estimula cuando sucede el hecho de separación con la



madre, y se manifiesta a través del rechazo a extraños. También se da por medio del proceso de exploración de objetos, ya sea de forma visual, táctil u olfativa. Una vez que

El niño tiene una etapa de aprendizaje muy grande cuando la madre empieza a separarse de él.





se ha establecido esta asociación o esa sensación agradable, los niños están expuestos a estímulos que pueden demostrar su no interés o su interés hacia los juegos.



Conforme el niño va creciendo su comportamiento expresivo se hace más delicado y refinado, adquiere control sobre sí mismo y utiliza cada vez más palabras para comunicarse.

La medición de las emociones en cualquier persona es casi imposible de analizar, pero el comportamiento que tienen los niños hacia hechos o circunstancias en específico pueden estudiarse, tomando en cuenta que cada niño tiene formas de respuesta totalmente distintas a las de otros niños de su misma edad, y se ven reflejadas en el comportamiento individual determinando su tipo de personalidad.

Los niños entre más grande sea su capacidad de comunicación será más clara y más eficiente.





Formas de conducta

La conducta es el comportamiento que tienen los niños hacia un hecho en específico, es la forma de reaccionar a una situación ya sea positiva o negativamente.

Naturalmente, la conducta resulta ser indivisible, y deben de tomarse en cuenta para el estudio de la madurez aspectos del comportamiento como: la estabilidad emocional, módulos de atención, organización, etc., así como aspectos de integración neurológica tales como: tono y control muscular, habilidad auditiva, receptiva e interpretativa, función visual, percepción sensorial y respuestas reflejadas.

La conducta puede separarse en 5 partes para fines clínicos y de discusión:

1) motricidad gruesa: es una fuerza que transmite el movimiento y control de la cabeza, tronco y extremidades.

2) motricidad fina: es la consecución del control de los movimientos delicados de los dedos.

3) lenguaje: es la producción de sonidos, palabras aisladas, combinaciones de palabras, expresiones faciales y gestos, y comprensión de las comunicaciones de los demás.

La convivencia con otros niños es muy importante para la determinación de su conducta.





4) comportamiento personal-social: depende de la cultura y del ambiente y son los hábitos alimenticios, sueño, funciones vesicales e intestinales, identificación de objetos y de personas, y la habilidad para trabajar y jugar con otros y adaptarse a las regulaciones impuestas por la sociedad.

5) conducta adaptativa: es la manipulación y la explotación de objetos, el uso de la capacidad motriz para resolver situaciones prácticas y la utilización de la experiencia pasada para encontrar solución a problemas nuevos.

Los factores de maduración y las formas de conducta pueden variar, pero sus avances se reconocen con las reacciones a estímulos similares a edades diferentes.





Formación inicial de destreza de manual y locomotriz

Uno de los aspectos más importantes e interesantes del desarrollo del infante, es el cambio que se da en la forma de su conducta, ya que a medida que va creciendo van cambiando sus respuestas, convirtiéndose de conductas carentes de coordinación y afectividad, en respuestas numerosas, diestras y afectivas.



Puede coordinar más fácilmente los movimientos de su cuerpo.

El movimiento motor consiste no solamente en la evolución y mantenimiento de cierta clase de respuestas complejas, sino también en el debilitamiento simultáneo de otras respuestas.

El coordinamiento de movimientos es un tanto torpe entre más pequeño sea el niño.



Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente la espacial. Ello es crucial para lograr la coordinación ojo-mano, así como para elevar el nivel de destreza que muchas actividades deportivas requieren (Enciclopedia Encarta 2000).





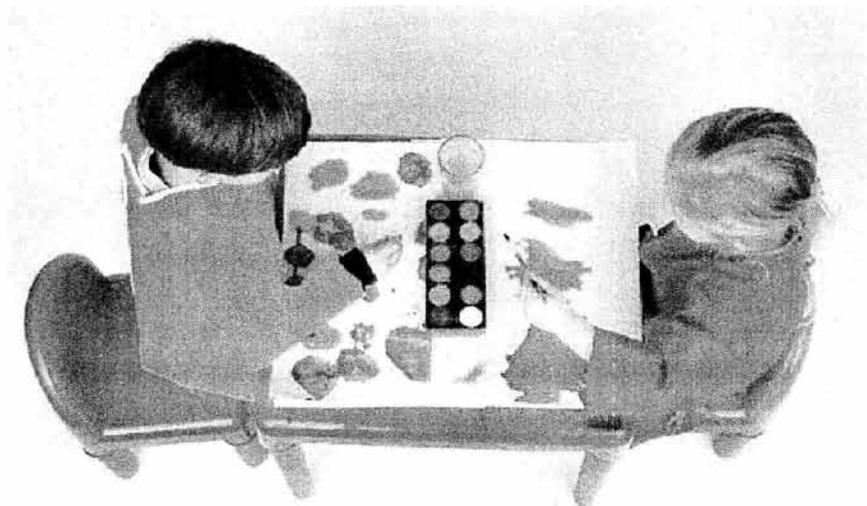
Destreza manual:

Es la capacidad que tienen los niños de manipular cada parte de su cuerpo para la realización de una actividad en específico.

Destreza locomotriz:

Es la capacidad que tienen los niños para relacionarse con los objetos a través de la experimentación y la convivencia con los mismos.

Las experiencias cotidianas de los niños incluyen frecuentemente interacciones con aspectos negativos, trayendo como consecuencias el desarrollo temprano o la desaparición de estímulos importantes para su formación futura. De la misma manera, al estar en contacto con aspectos positivos, contribuirá al creciente aumento en la eficiencia y habilidad del niño en el uso de su cuerpo.



A través de la destreza manual y locomotriz los padres pueden darse cuenta de las habilidades de sus hijos y ayudarlos para desarrollarlas.





Educación

La educación se puede definir como la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los alumnos.

A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza (entendida como una profesión) no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades que en la antigüedad hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo que nos rodea y en la organización social, fueron solo aquellas en las que personas especialmente designadas, asumían la responsabilidad de educar a los jóvenes.



Ahora bien, se puede decir que la educación es básica para todo ser humano, debido a que estamos inmersos en un mundo de convivencia con otros seres, que al igual que nosotros merecen respeto y cuidado.

Es importante que desde pequeño se empiece a educar a los niños ya que eso los ayudará a desarrollar la autoestima, ciertas habilidades y conductas básicas, lo que les permitirá estar mejor adaptados emocional e intelectualmente.





Educación Ambiental



La educación ambiental es un proceso educativo a través del cual los niños adquieren conocimientos, valores y hábitos encaminados a modificar el comportamiento individual y colectivo con el fin de preservar y mejorar el medio que lo rodea.

La educación ambiental señala cuatro propósitos importantes:

- 1) Incrementar el conocimiento de los fenómenos naturales y sus interrelaciones, lo que arroja una nueva concepción de la naturaleza.
- 2) Fomentar el aprecio y amor por la naturaleza.
- 3) Estimular la participación solidaria de los miembros de la comunidad en la solución de los mismos, así como en su prevención donde sea posible.
- 4) Analizar la problemática ambiental que afecta a determinada sociedad.

El proceso educativo, que nos sirve generalmente para comprender éstos propósitos, consta de:

- 1) Reflexionar sobre la problemática ambiental.





2) proponer ocasiones participativas para resolver, de acuerdo a la edad de los participantes, a su quehacer cotidiano y a la posibilidad de incidir en la solución.

3) Determinar causas y efectos de los problemas ecológicos, analizando factores naturales, económicos, políticos y sociales, así como nexos entre ellos.

Los programas de educación ambiental están orientados a fomentar la participación de la sociedad en los diferentes eventos que incluyan temas ecológicos. Por ello se pueden distinguir tres etapas importantes para la educación:

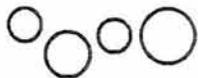
1) Sensibilización: se alcanza esta meta cuando en las personas se ha por lo menos, despertado el interés sobre la problemática.

2) Reflexión: llegan a esta etapa quienes han adquirido información suficiente para tener una visión comprensiva de los problemas ambientales, lo cual da pie a los cambios de valores y actitudes.

3) Concientización: este nivel se alcanza cuando las personas han pactado un compromiso activo en defensa de la naturaleza, ante la cual se conducen de modo respetuoso y armónico.



Es de suma importancia que los niños convivan de forma estrecha con la naturaleza, para que puedan sensibilizarse.





Basandose en estas ideas, las secretarías SEP, SEDUE y SSA, han elaborado programas para promover la educación ambiental en los niveles de preescolar y de primaria principalmente, la estructura de éstos se basa en tres partes:

- 1) El manejo de recursos naturales
- 2) Percepción y evaluación del ambiente
- 3) Contaminación ambiental

Por último podemos decir que la educación ambiental es en gran medida, lo que le va a dar a nuestras condiciones de vida un futuro más prometedor.



Debido a que nuestras condiciones de vida dependen de los actos que tengamos para con nuestros recursos naturales, la educación ambiental es básica para nuestra formación.





El juego

El niño es un ser que se debe adaptar incesantemente a un mundo social de personas mayores, del cual le es casi imposible comprender las acciones físicas que en éste se realizan. Por otra parte el niño no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su propio yo y entre más pequeño sea menos necesita de esto.

Por lo tanto, resulta indispensable para su equilibrio afectivo e intelectual, que disponga de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a algo real, sino todo lo contrario, que su forma de asimilarlo sea que lo real se adapte a su yo.

A través del juego, pueden llegar a transformar lo real por una asimilación pura, y con la complementación de un medio





propio de expresión, o sea, de un sistema de significantes contruídos por él, puede llegar a satisfacer las necesidades del yo.

El juego simbólico es muy importante para los niños, ya que aquí se pueden observar frecuentemente conflictos de forma inconsciente que pueda tener, así también se puede utilizar perfectamente como un medio de educación, de forma inconsciente, para el mejor desenvolvimiento del mismo.

Por medio del juego simbólico se pueden detectar aspectos importantes de la vida del niño en un futuro, ya que conjugandolo con el psicoanálisis, podemos darnos cuenta de las actitudes y aptitudes que el niño tiene y enfocarlas para su mejor desarrollo en la sociedad.



A través del juego es más fácil educar y hacer entender a un niño.





¿Por qué juega el niño?

El juego tiene un inmenso alcance pedagógico, debido a que es uno de los medios más eficaces para educar al niño.

En el niño, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de la vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. (Eduardo Claparede)

Por tales motivos el desarrollo del juego en ésta etapa es de suma importancia para su vida futura, porque un niño que no sabe o supo jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

La infancia es por consiguiente el aprendizaje necesario para la edad madura y tiene como fin el adiestramiento, a través del juego, de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas.



Es fascinante ver como los niños pueden aprovechar el juego para realizar diversas actividades.





capítulo III





Diseño Gráfico

Concepto de Diseño Gráfico

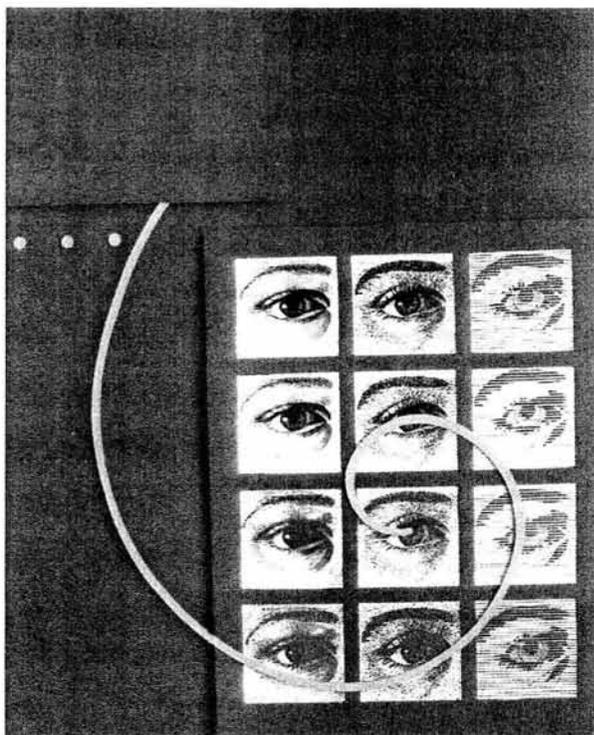
Para definir el Diseño Gráfico, es necesario entender el significado de cada una de las palabras que lo componen

Diseño, es el proceso en el cual se organizan distintos elementos, de tal modo que al armonizarse respondan a un propósito. Gráfico es la representación de ideas de forma visual.

Entonces podemos decir que Diseño Gráfico es la composición, el trazo de distintos elementos que expresen a través de la escritura, el dibujo, la ilustración, etc., una idea, o lo más importante que transmita y comunique un mensaje.

Por tales motivos el Diseño Gráfico enfatiza 3 aspectos importantes:

1. La composición de elementos: es decir la combinación de todos los elementos de diseño, como la tipografía, el color, las imágenes, etc., en un mismo plano.





2. La transmisión de mensajes:

esto es la transmisión de ideas o mensajes visuales a

3. La resolución de mensajes: es

decir la búsqueda de soluciones para un problema específico, a través de la elaboración de mensajes gráficos. son todas las alternativas que se tienen para darle el tratamiento más adecuado a la información.



Aquí se puede observar la variedad de estilos para resolver un mismo problema.





Historia de Diseño Gráfico

Las primeras manifestaciones de representación gráfica datan desde 40,000 años atrás, en las cuevas de Altamira, España, en donde se encontraron vestigios de pinturas con temas de caza y guerra, dando paso al crecimiento de otras civilizaciones.

Los pueblos que se desarrollaron alrededor del mundo, generaron formas más completas y complejas de comunicación gráfica. Tal es el caso de los Asirios con la escritura cuneiforme, los Egipcios con los jeroglíficos y finalmente los Fenicios con el alfabeto que lleva su nombre, sirviendo éste último como base para todos los demás que se han desarrollado posteriormente.



Primeras manifestaciones de representación gráfica, desde los pueblos antiguos.





Los libros tomaron un papel muy importante, debido a que fue una de las primeras manifestaciones en las cuales se podía aplicar diseño.



Con el nacimiento de la escritura, se produjeron grandes obras literarias escritas por los esclavos y producidas por los romanos, griegos y judíos.

Los libros tomaron un papel muy significativo, ya que no solo era importante su contenido literario, sino también los elementos decorativos que ahí se incluían, tales como las caligrafías, las viñetas, las capitulares, etc. En el siglo XV la historia da un cambio muy radical, debido a la invención de tipos móviles de Gutenberg. Esta ayudó de forma considerable a la difusión y producción de formas gráficas en un mínimo de tiempo.

Sin embargo no fue sino hasta el siglo XVI cuando el diseño logró separarse de la impresión, empezando con la combinación de elementos artísticos y mecánicos, gracias a las importantes intervenciones de Claude Garamond y Jacobo Sabon.

O P E R E
D I
G A L I L E O G A L I L E I
D I V I S E I N Q U A T T R O T O M I ,

*In questa nuova Edizione accresciuta
di molte cose inedite.*

T O M O T T I M O



I N P A D O V A , M D C C X L I V .

Nella Stamperia del Seminario.

Agosto Gio. Maria,

per Libreria di Scavini, e Fratelli.

Per la Vendita delle Opere di Galileo Galilei.

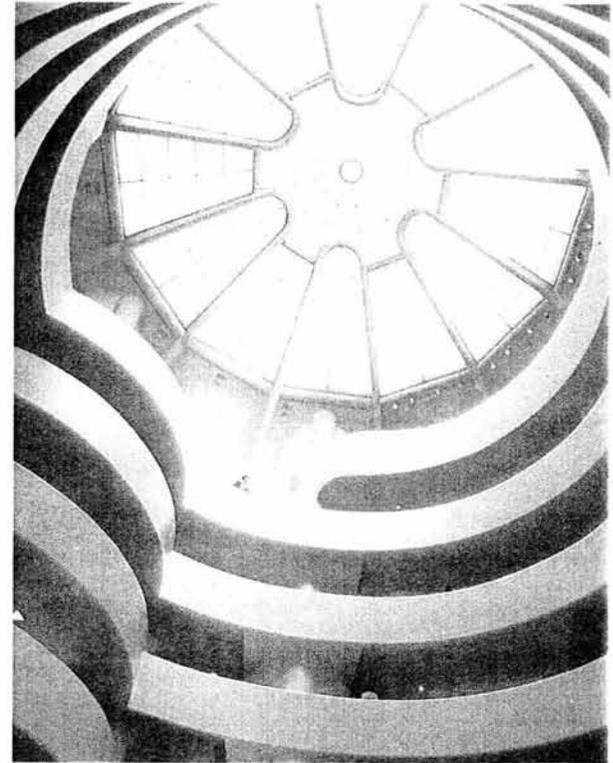




En el siglo XIX Henri Toulouse Lautrec inició e influyó en la corriente cartelista que caracteriza este siglo, utilizando instrumentos de comunicación dirigidos a grupos específicos.

Hacia el año de 1884 surge el movimiento de artes y oficios, encabezado por William Morris, quien ejerció gran influencia en el diseño gráfico. Este movimiento proponía un cambio en el diseño, ya que se caracterizó por la creación de mobiliario, papel tapiz y telas.

Más tarde surgen otras corrientes que son de gran influencia para el diseño gráfico, como el Art Nouveau (Arte Nuevo) que se caracteriza por la utilización excesiva de líneas principalmente curvas y flotantes. Otro movimiento importante y sólido para el diseño gráfico fue la



William Morris creador de la corriente de Artes y Oficios.

El Art Nouveau se caracteriza por la utilización de líneas curvas, tanto en la arquitectura como en el diseño.





El futurismo contó entre sus miembros más destacados con Carlo Carrá, quien realizó "caballo y jinete) en 1913.

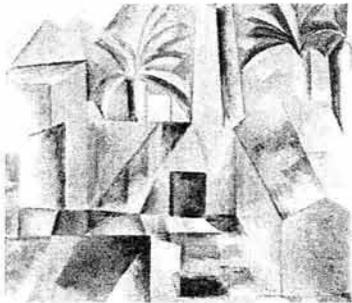
Bauhaus, escuela fundada en el año de 1919 en Weimar, Alemania por Walter Gropius, y cuya filosofía partía de la unión del arte con la tecnología. Tomando de base ésta filosofía, surgieron en Europa otros movimientos que han dejado huella en el diseño gráfico, tales como el Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo y Constructivismo.

Para el año de 1922 el norteamericano William Addison Dwiggins aportó y usó por primera vez el término diseño gráfico, trayendo consigo grandes avances para ésta disciplina como la utilización de la publicidad de forma masiva.

Durante los siguientes años el diseño evolucionó de forma significativa, en los años 50's surge la identidad corporativa en empresas que subsisten hasta nuestros días como la IBM, etc.

En los años 60's los diseños psicodélicos tomaron fuerza, ya que representaban la situación política, social, moral y económica en la que vivían.

En los 70's se dió una revolución en la tipografía, retomando estilos pasados para la creación de nuevos tipos que sobreviven hasta nuestros tiempos. En las siguientes décadas hubo un gran avance en lo que ha ilustración se refiere, empezaron a surgir nuevos estilos y tipos para



El cubismo representa la ruptura definitiva con la pintura tradicional.





diseñar, como la animación, dándole un toque distinto a las formas que tenían de resolución y presentación de sus diseños.

Pero en la actualidad podemos decir que la tecnología ha venido a formar parte de la vida cotidiana de cualquier ser humano, y más aún de un diseñador, ya que puede tomar de ella herramientas tan importantes como la computadora para darle el mejor tratamiento al problema y resolverlo en un mínimo período de tiempo y con un alto nivel de calidad.



La tecnología está a la orden del día, cada vez existen nuevos aparatos que nos ayudan a la realización de nuestros trabajos.





Áreas del Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una disciplina que tiene diferentes áreas en las cuales desenvolverse, dichas áreas son las siguientes:

Envase y embalaje:

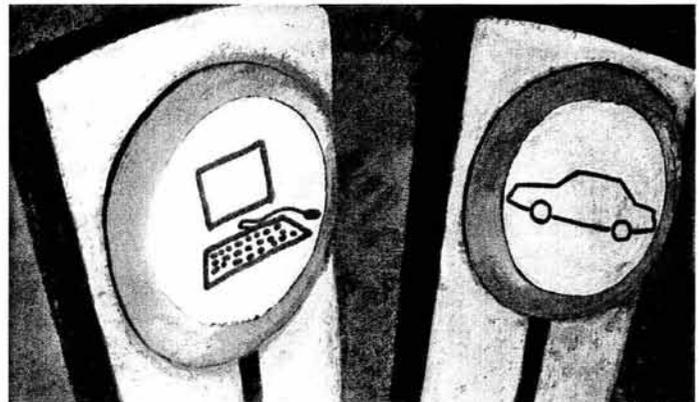
En ésta área se le da imagen a un producto. Se toman en cuenta todas las especificaciones de diseño como color, tamaño, imagen, contraste, etc., para darle el mejor resultado.



El objetivo de ésta área de diseño es, destacar cada una de las cualidades del producto y mostrarlas en el envase o embalaje del mismo. Para esto podemos apoyarnos en una buena fotografía, ilustración, etc., que muestren, a la vista del consumidor, todos los beneficios que el producto le ofrece.

Señalización:

Área de diseño que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos.





Un sistema de señalización es inductivo, autoritario, guía discreta a la atención, autodidacta, etc.

La finalidad principal de la señalización, es la comunicación inequívoca e instantánea, por medio de códigos universales de señales y signos.

Identidad corporativa:

Es el área del diseño encargada de la realización de la imagen de una empresa o institución grande o pequeña.

Toda imagen corporativa debe representar cada una de las cualidades de la empresa, debe ser positiva para con el público, y benéfica para la empresa.



Diseño audiovisual:

El diseño audiovisual es una de las áreas más nuevas y se desarrolla en la televisión, cine, multimedia, etc.

La intervención del diseño en esta área es la creación de animaciones de mascotas de marcas reconocidas, el cine, etc.

Diseño editorial:

Área del diseño encargada de la realización de libros, revistas, folletos, periódicos, etc.





Aquí se deben de tomar en cuenta aspectos importantes antes de diseñar, como a quién va dirigida la publicación, el estilo a manejar y el presupuesto, esto se debe considerar para el mejor resultado de la misma.

A la hora de la realización del diseño se deben tomar en cuenta elementos como: retícula, formato, tipografía, imágenes, etc.

Diseño publicitario:

El diseño gráfico está íntimamente relacionado con la publicidad, ya que ésta es la base para el buen desenvolvimiento de nuestro diseño.

El trabajo del diseñador gráfico dentro de ésta área, es la creación de anuncios espectaculares, volantes, carteles, campañas de prensa, etc., tomando en cuenta los elementos básicos para la realización de cualquier diseño como son: ilustración, fotografía, collage, tipografía, etc.





Material Didáctico

El material didáctico no entra específicamente en ninguna área del diseño, sino más bien se complementa y toma de ellas lo necesario para la elaboración del mismo. Debido a esto, a continuación se hablará de lo que es el material didáctico de forma general, sin enfocarlo a ninguna área de diseño gráfico en especial.

Definición de material didáctico:

La palabra material trae consigo a la memoria el vocablo "cosa", y se sabe que la didáctica tiene por objeto la enseñanza y el aprendizaje. Por consiguiente, el material didáctico son las cosas que ayudan a formar e instruir a los alumnos.

El material didáctico surge de la necesidad de contar con un medio capaz de captar la atención del infante, y a su vez educarlo de forma práctica hacia algún fin en específico.

Su principal uso es en las escuelas es a través de un maestro que les indica a los niños como debe utilizarse. Los objetivos fundamentales de las escuelas actuales son:

La elaboración de material didáctico no entra en ninguna área de diseño, pero forma parte de él.





1. La socialización: ésta alude a la estructuración de los elementos escolares -personales y materiales- en forma tal que faciliten a los alumnos el ejercicio de la responsabilidad, la práctica del respeto mutuo, el desempeño de un papel social, y la elaboración y reconocimiento de normas comunitarias de conducta.

2. La creatividad: la escuela debe fomentar el espíritu de creación e iniciativa y favorecer la acción nacida de los impulsos interiores.

El aprendizaje es un proceso que ayuda al individuo a despertar sus energías de desarrollo, y a poner en marcha todas sus posibilidades y es fundamental para poder llevar a cabo la socialización y la creatividad, conceptos antes mencionados.



El material didáctico es una herramienta importantísima para la educación de todo ser humano, pero aún más de los niños.



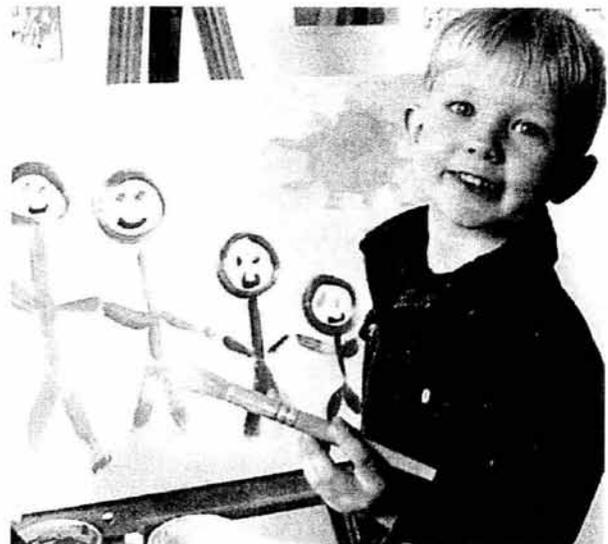


Los padres y los maestros son indispensables para el buen funcionamiento de los materiales didácticos.

Hablando propiamente de aprendizaje, podemos decir que existen medios y recursos más concretos para comenzar la tarea educativa. Estos medios son:

1. Medios personales: son aquellos que aportan en conjunto el maestro y el alumno. La preparación del docente, su entusiasmo, dedicación y cualidades humanas condicionan el aprendizaje y, sin duda lo facilitan.

2. Medios materiales: están constituidos por el edificio escolar, el mobiliario y el material didáctico propiamente dicho.





3. Organización escolar: son el horario, el programa, los procedimientos didácticos, en sus vertientes general o especial, las habituaciones y las graduaciones y promociones escolares.

Necesidad e importancia del material didáctico:

La necesidad de los materiales didácticos viene dada por su carácter instrumental para comunicar experiencias.

La importancia parte de la necesidad de crear sensaciones en los sujetos para clarificar sus percepciones. Estas sensaciones pueden ser visuales, auditivas y táctiles. La palabra del maestro apoyaría al aprendizaje en 25%, mientras que el material didáctico, utilizado adecuadamente, ayudaría a las tareas escolares en un 60% como mínimo.



Los niños juegan y aprenden al mismo tiempo.

Clasificación del material didáctico:

1. Material tradicional:

Material que contempla la duración de las cosas y objetos.

a) Material fungible: de consumo diario y de uso específico.





c) material durable: todas las cosas que no se extinguen después de un uso razonable.

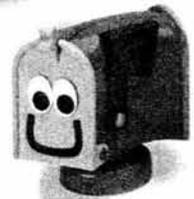
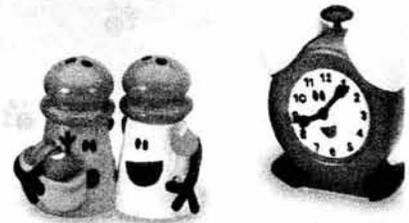
2. Medio didácticos técnicos:

Material que contempla el procedimiento de obtención.

a) Construido en la escuela: todos los productos que, partiendo de una materia prima son elaborados, a través de un proceso en material didáctico de uso durable.

b) Material adquirido: esta formado por el resto de las cosas que se necesitan comprar, y que tienen uso inmediato.

Los juegos son parte de la vida de todo infante, y son de suma importancia para su desarrollo.





Metodología de Diseño

El Diseño Gráfico es una disciplina que ayuda, entre otras cosas, a la resolución de problemas gráficos. Llevando a cabo cierta frecuencia de procedimientos, llegaremos a una mejor solución y garantizará que sea la mejor respuesta y más apropiada al problema.

El procedimiento básico que debe seguirse es:

1. Detección del problema:

Aquí se detectan todos los problemas o necesidades de imagen en el producto, empresa o institución. Se platica con el cliente para tratar de entender cuales son sus objetivos o necesidades que desea cubrir. Es el punto de partida para la realización de cualquier diseño.

2. Análisis de la información:

Se reúne toda la información que se pueda y se analiza detalladamente, ésta nos servirá para poder tomar de ahí referencias de la

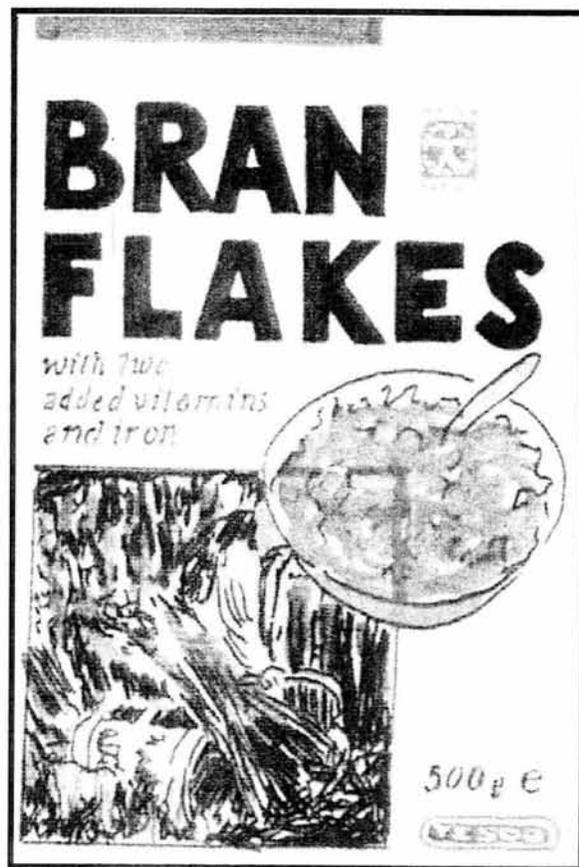




imagen actual, si es que se tiene, y enfocar de la mejor forma posible el diseño.

3. Planteamiento de la solución:

Se definen los parámetros que deberá cumplir el diseño para el planteamiento de la solución. Aquí se decide que es lo que debe llevar el diseño, imagen, tipografía, ambas, etc.

4. Generación de ideas:

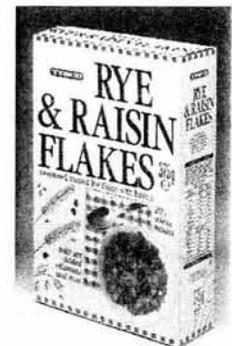
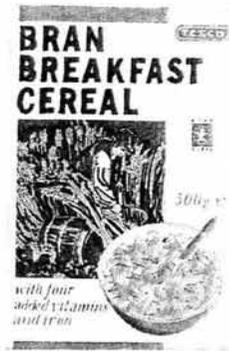
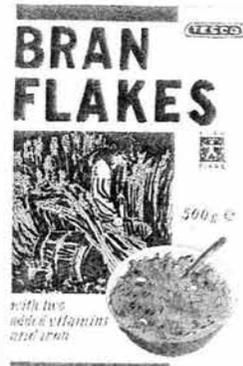
Se hace una lluvia de ideas para tener respuestas diferentes que representen el proyecto, después de haber bocetado, se hace un refinamiento de esas ideas, se realizan pruebas de color, de tipografía, de composición, etc.

5. Elección

Se hace una nueva cita con el cliente, en donde se le llevan varias propuestas del diseño, se elige la opción más representativa, y se hacen las últimas correcciones.

6. Diseño final:

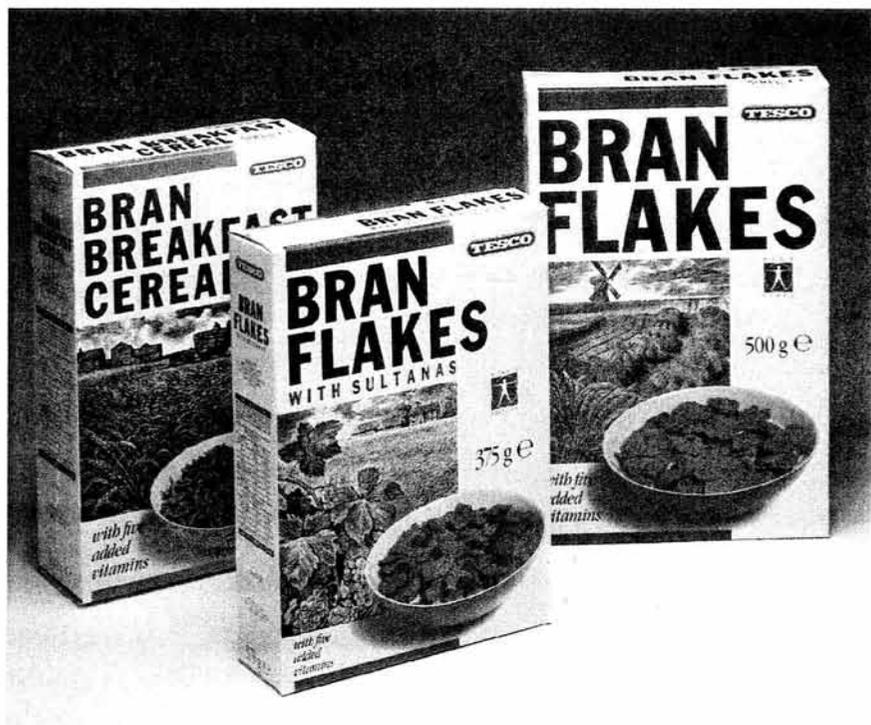
Se tiene ya el diseño que resolverá el problema y se procede a la implementación (impresión, rotulación, etc.)





7. Evaluación:

Se realiza una evaluación de la funcionalidad del diseño y se pueden hacer las últimas correcciones y actualizaciones para que el diseño sea 100% representativo de ese producto, empresa o institución.



El diseño final todavía es susceptible de cambios, hasta que el cliente convencido con el diseño.





Principios de Diseño

Composición

La composición es un factor de diseño que nos sirve para acomodar todos los elementos en un plano, de forma que armonicen, sean estéticos y primordialmente poder destacar lo más importante para captar la atención de los clientes o consumidores. Existen principios para la composición a la hora de diseñar que deben tomarse en cuenta para que los proyectos siempre cuenten con impacto visual, éstos principios son:

Contraste:

Es una herramienta que le sirve al diseñador para enfatizar una imagen, una tipografía o una idea de otra, a través de tamaños, formas, color, textura, etc.

Proporción:

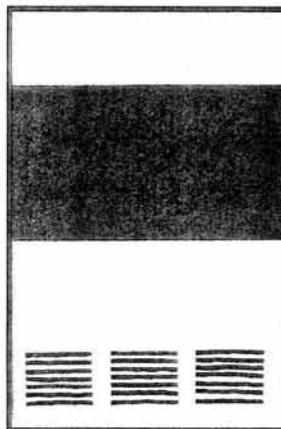
Es la relación de un elemento con otro, tanto en tamaño como en fuerza.

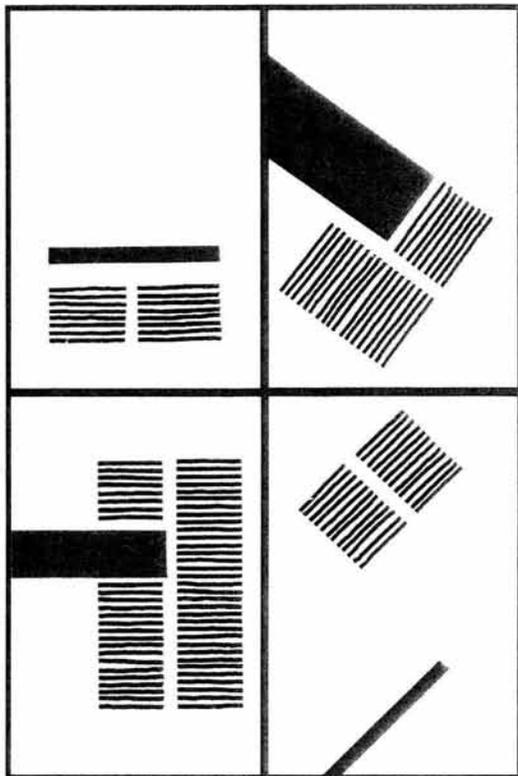
Armonía:

Es la relación que se hace entre los elementos sin ser estridentes ni monótonos.



La composición es una área del diseño, que distribuye los elementos en un espacio visual.





La composición hace que el diseño tenga dinamismo y versatilidad.

Unidad:

Es el resultado tanto en esencia como en detalle, de tal forma que los elementos por individuales que sean, se vean que pertenecen a un todo.

Movimiento:

Es básico para darle dinamismo a nuestro diseño y se puede hacer con la ayuda de la composición colocando los elementos en partes estratégicas.

Ritmo:

Repetición de elementos con la intención de manifestar desarrollo, crecimiento, dinamismo, etc.

Equilibrio:

Es la utilización del contrapeso, con tal de dar la idea de igualdad para llamar la atención.

Forma:

Todo lo que puede ser visto, posee una forma que aporta la definición principal en nuestra percepción. Tiene características propias como el tamaño, el color o la textura.

Tamaño:

Todas las formas tienen un tamaño, el cual, es relativo si lo escribimos en términos de magnitud y pequeñez, pero así mismo es físicamente medible.



**Color:**

Una forma se distingue en su cercanía por medio del color, el cual se utiliza en un sentido amplio, comprendiendo no solo los del espectro solar, si no así mismo, los neutros (blanco, negro y la escala de grises) así como sus variaciones tonales y cromáticas.

Textura:

Se refiere a la cercanía en la superficie de una forma, puede ser plana o bitorada, suave o rugosa y puede atraer tanto al sentido del tacto como al de la vista.

Punto:

Se indica que no tiene largo ni ancho, no ocupa una zona en el espacio, es el principio y fin de una línea y es donde dos líneas se cruzan o se encuentran.

Línea:

Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en línea. La línea tiene largo pero no ancho, tiene posición y dirección, es limitada por dos puntos y forma los bordes de un plano.

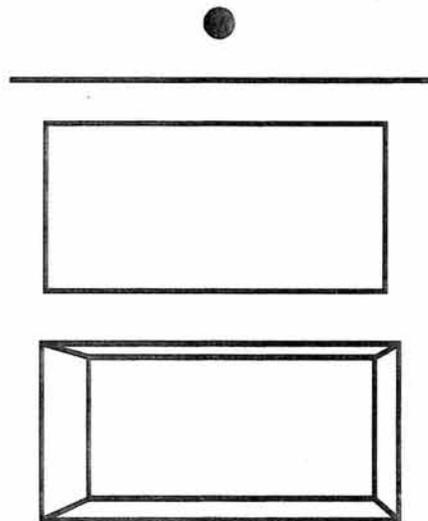
Plano:

El recorrido de una línea en movimiento (en una dirección distinta a la

suya) se convierte en un plano. Tiene largo y ancho, no-grosor, tiene posición y dirección. Es limitado por líneas y define los límites extremos de un volumen.

Volumen:

El recorrido de un plano en movimiento en una dirección distinta a la suya se convierte en un volumen, tiene una dirección en posición. Tiene largo, ancho y grosor. Es limitada por planos en un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.





Color

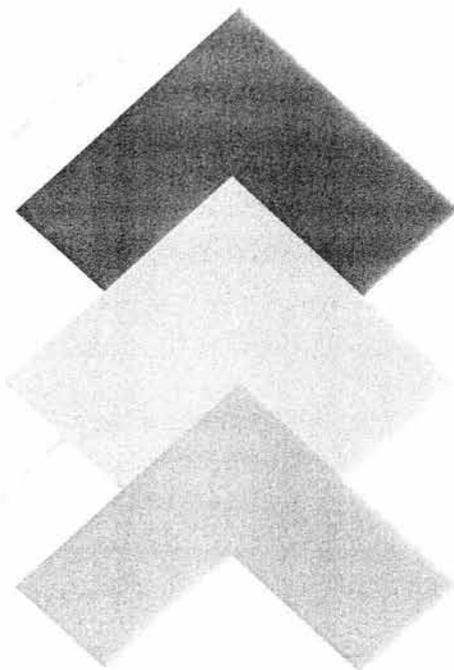
Características:

El color posee tres elementos diferentes que se combinan para producir el efecto visual que percibimos como color.

Tono: todos los colores del espectro son tonos y no colores. En la creación de un color el tono es justamente el punto de partida.

Luminosidad y valor: es la capacidad de los colores de ser más apagados o más vivos, es el grado de la luz o sombra de un color. El valor disminuye agregando un poco de azul ocre o verde para oscurecerlo, las escalas de valor se basan en una progresión del negro al blanco.

Saturación: es una intensidad o cantidad de tono que está presente en un color, el rosa es un color de baja saturación, aunque puede tener menor o mayor luminosidad; es el grado de concentración de los colores.



El color es uno de los elementos principales, con el cual, el diseñador se basa para llamar la atención de los clientes.

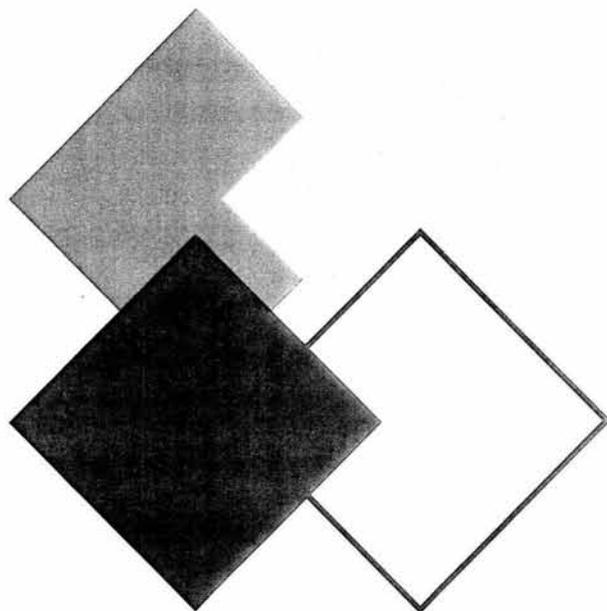




Clasificación de los colores:

Cromáticos: están compuestos por todas las gamas de colores excepto blanco, gris y negro.

Acromáticos: son el blanco, el negro y toda la gama de grises.



Colores fríos y cálidos:

Los colores tienen una cualidad de sensación cálida o fría. Si se traza una línea recta vertical sobre el círculo cromático, se tendrá a la derecha la gama azul de los colores fríos y a la izquierda la gama roja de los colores cálidos.

Los colores más cálidos son el rojo y naranja, y los colores más fríos son el azul y el azul violeta. El verde es un color de cualidad intermedia, es más frío cuanto interviene más el azul, y más cálido cuando predomina el amarillo.

Esta cualidad es inherente a la designación de colores entrantes y salientes; los primeros corresponden a la gama fría, y los segundos a la cálida. Los colores cálidos acercan y aumentan aparentemente los objetos y son positivos, mientras que los fríos los distancian y reducen y son negativos.

Valor emotivo del color:

Son las propiedades simbólicas de los colores que se reconocen con facilidad. El color puede tener un valor simbólico en todos los campos desde la política hasta los deportes. La temperatura de los colores es de gran importancia en el diseño.





Psicología del color:

Amarillo

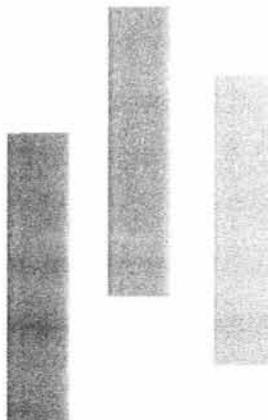
Es el más visible de los colores, evoca a la naturaleza. Sus tonos constituyen parte importante en la paleta de la primavera, el verano y el otoño. Representa la luz y la energía, es asociado con la enfermedad.

La naturaleza ha creado un sistema de alarma basado en la combinación del amarillo y el negro, en muchas partes del mundo se ha adoptado para indicar áreas donde hay veneno, emanaciones tóxicas o

radiaciones. En los semáforos se utiliza para indicar precaución. El amarillo y el verde crean la atmósfera de sol, bosque, arena y palmeras, e invitan a viajar, y en combinación con el rojo, el azul o el negro crea un efecto dinámico.

Verde

Puede resultar violento y emocionante es un color que indica alerta, también puede significar calma, paz y está estrechamente relacionado con la naturaleza y el campo, así como con la vida saludable. El verde es refrescante, natural por excelencia.

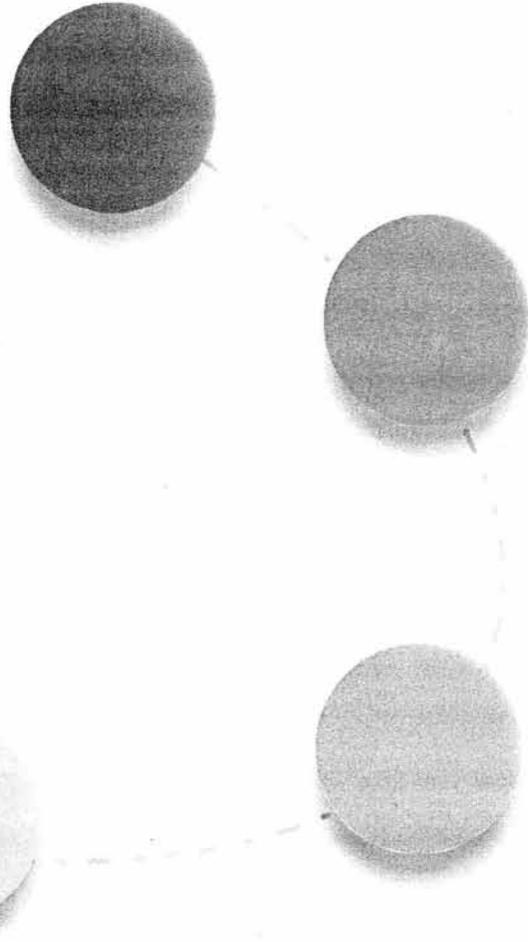




Azul

Es un color frío que se emplea para representar el aire y el espacio. La combinación de éste con el blanco tiene una visibilidad y fuerza impactante. El azul se asocia con el cielo, el mar, la constancia, la modificación y la relación. Algunos de sus tonos sugieren el hielo, limpieza y el acero. Este color representa el agua, se relaciona con los viajes y junto con el amarillo asemejan el verano.

Es considerado extremadamente seguro y tiende a utilizarse en toda clase de medios de transporte. Sugiere serenidad y pureza, tiende a distanciarse del observador, da sensación de frescura, frialdad, tranquilidad, estabilidad y formalidad.





En muchas ocasiones el color es la base del diseño, y no necesita de imágenes o tipografías impactantes.



Rojo

El rojo estimula el sistema nervioso y alerta los sentidos. Tiene asociación directa con ciertas partes del cuerpo como los labios y connotaciones emotivas y a veces contradictorias como el peligro, la pasión, la ira, el fuego, el sexo y la sangre. Está asociado con el calor. Dentro del espectro del rojo magenta atrae a un mercado libre, el terracota a un consumidor sofisticado y el púrpura es la vanguardia. El rojo es captador natural de atención, es el color de las emociones, da sensación de calidez y peligro.

Naranja

Es vibrante y vital, estimula el apetito y atrae la mirada. Es cálido, vivo, exótico, representa la fruta fresca y tropical. Se asocia con la naturaleza y causa fatigas en áreas muy grandes por ser derivado del rojo.

Violeta

Es un color formal y elegante, se usa como representante y símbolo de poder y prestigio, alto rango y excelencia. Se asocia con el chocolate y productos alimenticios.

Negro

Es un color que absorbe todas las longitudes de onda reflejadas. El negro representa la noche y el color de luto, evoca la brujería y la magia, se





relaciona estrechamente con el misterio. Es también un color de connotaciones sexuales. El negro es el color menos luminoso, es tradicional y no tiene intensidad, se asocia con tristeza y miedo, con sofisticación y seriedad. Se utiliza en productos de alta calidad.

Blanco

Representa la pureza, se asocia principalmente con la virginidad. Tiene connotaciones de limpieza clínica y frialdad. El blanco se utiliza como color secundario para obtener visibilidad y fuerza impactante.



Tendencias del color:

Marrones o apagados:

Representan la vida sana o la honestidad, tienen tendencia a cualquier otro color. Se asocia con madera, otoño y suelo. Provocan nostalgia y con ello representan imágenes naturales, tienen connotación de masculinidad, serenidad y formalidad y dan un toque de elegancia.

Pasteles o tenues

Representan viveza, pureza, ternura y romanticismo, contienen una gran cantidad de blanco y proporcionan una imagen de gentileza y amabilidad.

Vivos o brillantes

Llaman mucho la atención, connotan alegría, felicidad, dinamismo y espontaneidad, son colores que se utilizan en los juegos infantiles, debido a que promueven la idea de diversión.

Muchas veces los diseños están basados en el uso del color.





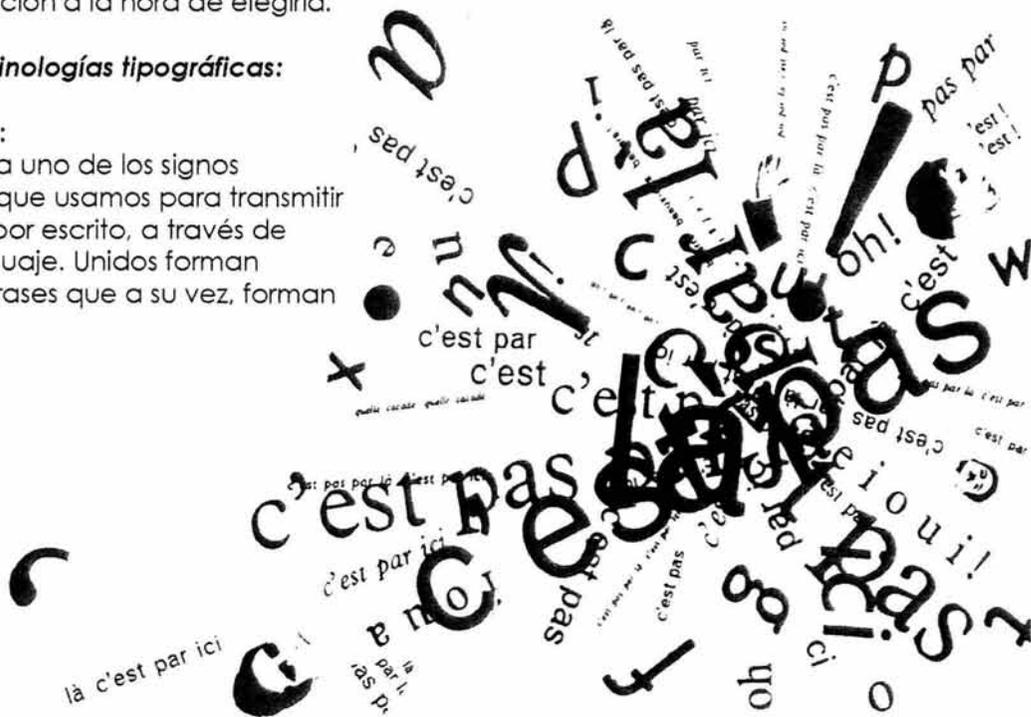
Tipografía

La tipografía es el medio, junto con la imagen, más eficaz para comunicar un mensaje con efectividad, por lo cual debemos prestar atención a la hora de elegirla.

Terminologías tipográficas:

Letra:

Cada uno de los signos alfabéticos que usamos para transmitir conceptos por escrito, a través de nuestro lenguaje. Unidos forman palabras y frases que a su vez, forman ideas.



**Tipo:**

Del griego *typos* que significa modelo o caracter. Bloques de metal para imprimir textos.

Caracter:

Cada signo alfabético, numerales, de puntuación y figuras.

Patines:

Adornos de las letras clasificados en triangulares, rectangulares y lineales.

Fuente:

Son todos los caracteres de un mismo tipo de letra, repartidos en mayúsculas, minúsculas, números, etc.

Familia:

Son alfabetos resultados de las variaciones que sufren la fuentes (bold, itálicas, light, medium, condensada, etc.).

División de la tipografía:**Serif:**

Tipografías sin patines.

Sans-serif:

Tipografías con patines.

abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz

**abcdefghijklmnopñ
opqrstuvwxyz**

abcdefghijklmnopñ
opqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqr
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz

**abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz**

abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

Ejemplo de la familia tipográfica FUTURA, con las fuentes que la conforman.





Variantes de la letra:

1. Peso:

Es el grosor del trazo y se clasifica en:

a) Light o fina: su trazo es el más fino de una familia. Da sensación de elegancia.

b) Normal o medium: trazo estándar que puede denominarse el más flexible. Se utiliza para textos largos en publicaciones como: periódicos, revistas, folletos, etc.

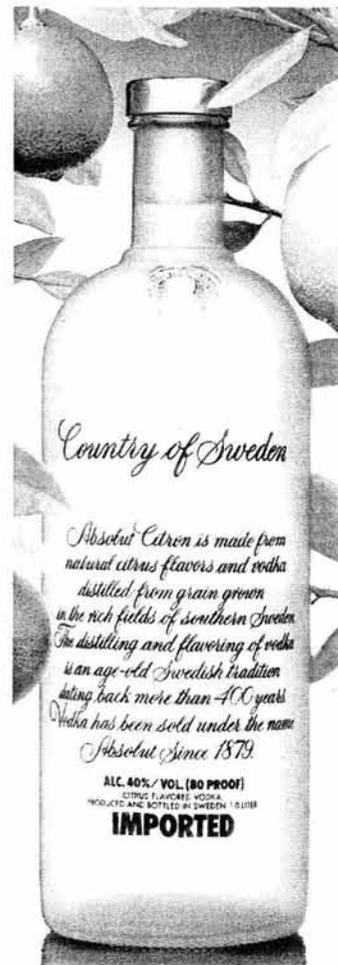
c) Pesada o bold: su trazo es el más grueso, se utiliza para destacar alguna información importante.

d) Outline: el trazo de la letra es el contorno de la misma, se pueden utilizar con fondos de color para darle peso.

2. Anchura:

Es la medida horizontal de la letra, puede ser:

La tipografía puede ser los más importante en un diseño, y muchos de éstos pueden prescindir de ésta.





a) Normal: medida estándar que puede utilizarse en cualquier escrito.

b) Condensada: es más alta que ancha, lo cual permite aprovechar mejor el espacio.

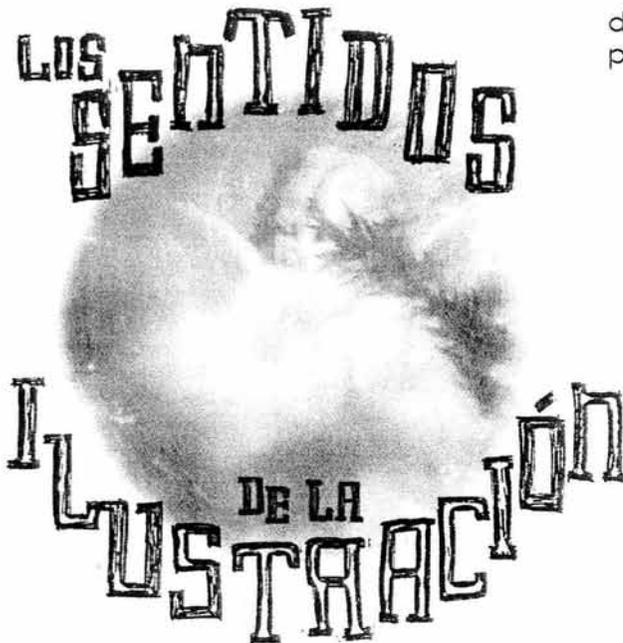
c) Extendida: su característica es ser más ancha que alta por lo que ocupa el mayor espacio.

3. Inclinación:

Son conocidas como itálicas o cursivas, tienen una apariencia manuscrita en sus rasgos. Son más condensadas y aparentan uniones entre las letras y por lo general la inclinación es hacia la derecha entre ocho y doce grados.

4. Tamaño:

El tamaño de la letra varía dependiendo de lo que se vaya a hacer y para que se va a utilizar.



La tipografía debe de ser la adecuada para cada situación, y ser totalmente representativa.





Materiales y soportes

Los recursos que se necesitan para realizar algún material didáctico, pueden ser muchos. Pero todo depende de la edad de los niños a los que va dirigido así como el tema que se desee abordar. Algunos de los materiales son:

Tiza:

Arcilla blanca que se usa para escribir en los encerados.

Tintas:

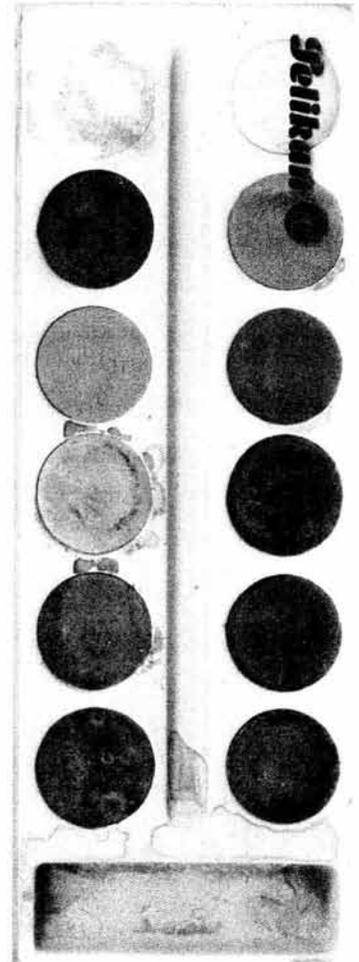
Color que se sobrepone a cualquier cosa, o con que se tiñe. Líquido que se utiliza para imprimir o escribir.

Cuadernos:

Conjunto de algunos pliegos de papel, doblados y cocidos en forma de libro.

Lápiz:

Barrita de grafito envuelta en madera, que sirve para dibujar.



Existen diversos materiales para realizar medios didácticos, y se debe de elegir el adecuado dependiendo lo que se quiera representar.



**Pinturas:**

Colores preparados que se utilizan para iluminar o pintar alguna área en específico.

Cartulina:

Cartón delgado o papel grueso que se utiliza para hacer diplomas, tarjetas, etc.

Tela:

Obra hecha de muchos hilos que, entrecruzados alternativa y regularmente en toda su longitud, forman como una hoja o lámina.

Hilo:

Hebra larga y delgada que se forma mediante la hilatura de materiales textiles.

Alambres:

Hilo tirado elaborado de cualquier metal.

Escayola:

Yeso calcinado, amasado en agua, que se emplea para hacer moldes.

Pizarras:

Encerado o tablero sobre el que se puede escribir o dibujar con tiza.

Fieltro:

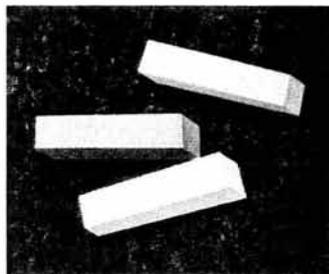
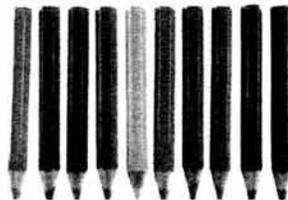
Especie de paño no tejido que resulta de conglomerar borra, lana o pelo.

Colores:

Lapices de colores rellenos de sustancias preparadas que se utilizan para pintar.

Gises:

Barritas de color para escribir en la pizarra.



Los materiales pueden variar, dependiendo de lo que se quiera hacer.





Pre prensa

Proceso de elaboración de archivos digitales para impresión, que le sirve al diseñador para hacer su trabajo con más eficiencia y eficacia.

Este proceso se realiza haciendo una digitalización en los archivos, es decir:

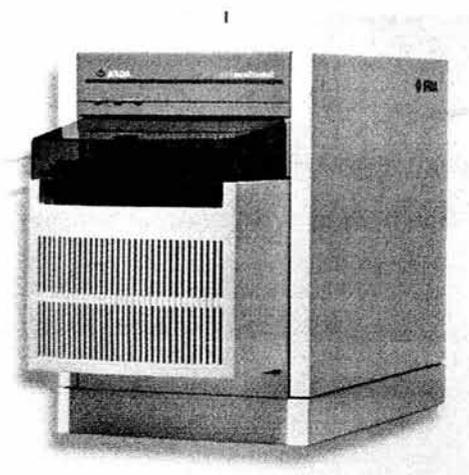
- * convirtiendo las imágenes, fotografías, diapositivas o transparencias a mapa de bits y a modo CMYK.

- * utilizando la opción convertir texto a curvas, para almacenar los archivos de imágenes a texto.

- * digitalizando las imágenes, utilizando 300dpi como mínimo.

- * estableciendo las dimensiones del documento en el modo final deseado.

Una vez realizadas éstas especificaciones, el archivo pasará al proceso de impresión.



La pre prensa digital es un proceso relativamente nuevo, en el cual se digitalizan los archivos para impresión.





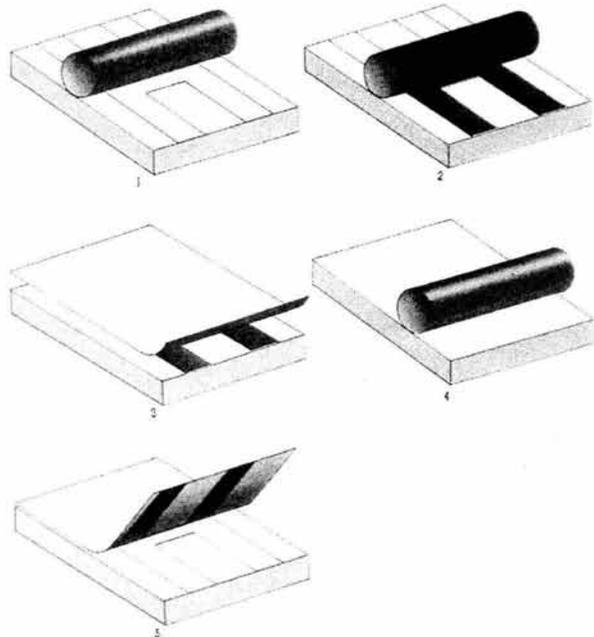
Medios de impresión

El diseñador gráfico después de terminar el proceso de elaboración de bocetos, tiene que buscar la forma de imprimir su trabajo con la mejor calidad posible.

En la actualidad se utilizan principalmente 4 tipos de procedimientos de impresión: impresión en relieve (tipografía), impresión plana (litografía offset), impresión en hueco (hucograbado), tramigrafía (serigrafía).

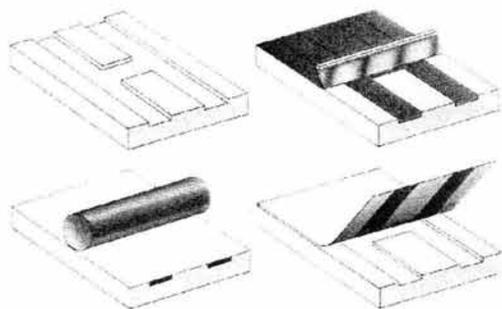
Impresión plana - litografía offset:
Este método de impresión es el proceso más reciente y parte del principio de que el agua y el aceite no se mezclan.

Este proceso consiste en poner aceite en las placas, para que la tinta se adhiera a ella y las áreas de imágenes permanezcan húmedas.



A la hora de imprimir el trabajo, se debe elegir el medio de impresión más adecuado, dependiendo de lo que se pretenda lograr.





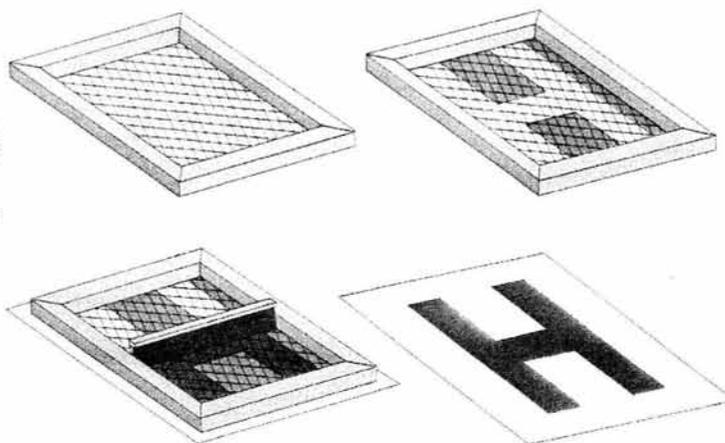
Presión en hueco - huecograbado:

Procedimiento de impresión en el cual la tinta recubre las partes ligeramente sumidas de la superficie de un cilindro de cobre, y la tinta se adhiere al papel cuando se ejerce presión.

Las áreas de la imagen a imprimir están grabadas dentro de placa. La superficie de la placa se cubre con tinta y después se limpia, dejando entintados los huecos, entonces la imagen se transfiere al papel, por una combinación de absorción y adhesión.

Tramigrafía - serigrafía:

Consiste en hacer pasar la tinta, a través de una malla, la imagen que previamente se quemó, fotografió o pintó. Esto se realiza al ejercer presión sobre la malla para que la tinta pase y se imprima en el papel.





Acabados

Una vez que el proyecto haya pasado por el proceso de impresión, se dispondrá para la realización de los acabados, con la intención de darle una mejor presentación y durabilidad.

Sujado:

Corte del impreso en formas irregulares.

Plastificado:

Película plástica que cubre al impreso y lo protege de la humedad y el polvo.

Grabado:

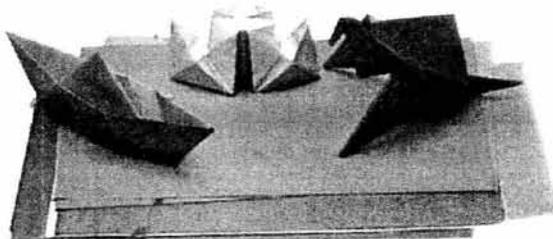
Proceso por el cual se realiza el papel el papel en determinadas partes.

Metalizado (hot stamping):

Calcomanía que se adhiere al papel por medio de calor.

Encuadernación:

Proceso en el cual se juntan las partes de un impreso ya sea engrapado, cosido, pegado, etc.





Empaquetado:

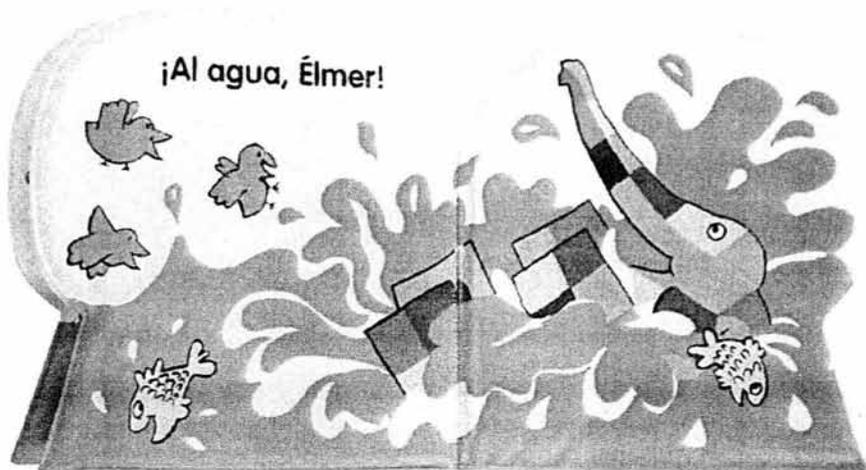
Proceso en el cual se envuelve o empaqueta el producto y sirve como protección al mismo.

Barnizado:

Proceso en el cual se aplica en la superficie del producto una sustancia líquida transparente que sirve como protección.

Plegado:

Proceso a través del cual se forza el papel a pasar entre un par de cilindros para dobleces exactos.



**Troquelado:**

Proceso que sirve para cortar diferentes piezas en formas especiales, pudiéndose aplicar en cartón, cuero, etc.

Esquinas redondeadas:

Proceso que se realiza con unas pinzas especiales para darle la terminación redondeada a las orillas. Esto se utiliza principalmente en los empaques de productos para niños, debido a las formas delicadas que éste proceso propone.

Es muy importante el acabado que se le de al material didáctico para la seguridad del niño.





conclusiones





Conclusiones

Una vez culminada la investigación teórica, he logrado tener una visión más clara de los problemas ecológicos que existen, y que afectan a toda la humanidad y a los recursos naturales.

Los problemas ecológicos a los que nos enfrentamos, son reacción del mal comportamiento que ha tenido el hombre con el medio ambiente, y que fácilmente podemos darnos cuenta de ello.

Sin embargo, siendo éste nuestro hábitat natural, debemos considerarlo y ser más conscientes y responsables con nuestro comportamiento para con el mismo.

Por tal motivo, me dispongo a realizar material didáctico para niños, que concientice sus actos, y cree en ellos desde pequeños, un comportamiento favorable tanto para el medio como para el, y de esta forma crearse, dentro de su educación básica, una educación conservacionista y respetuosa con el entorno.





segunda parte





introducción





Introducción

Tras haber concluido la primera parte de éste proyecto de investigación, de donde se rescató la importancia del Diseño Gráfico para la resolución de problemas visuales, se llegó a la conclusión de que ésta disciplina es una herramienta indispensable para la resolución de problemas sociales.

Tal es el caso de los problemas ecológicos a los que se enfrenta la sociedad entera, y que día a día son más alarmantes y más perjudiciales para su desenvolvimiento.

Es importante mencionar que en la actualidad, los recursos naturales y el medio ambiente en general, están siendo afectados de forma considerable por acciones indiscriminadas del hombre, debido a la falta de conciencia ecológica que existe, que por lo tanto nos lleva a reaccionar de forma incorrecta con nuestro entorno.

Por tal motivo, se llegó a la conclusión, que aunque todos nos veamos afectados por dicho problema, el sector de la población que tiene mayor posibilidad de





contrarrestar y reaccionar ante el problema, es el público infantil, ya que los niños tienen la oportunidad de que se les inculque desde pequeños una conciencia ecológica, y de ésta manera su reacción en un futuro para con el medio, sea más conciente y respetuosa.

Dado lo anterior, se optó por crear una línea de materiales didácticos, que aparte de cumplir con todas las especificaciones y requerimientos de diseño, tales como, color, tipografía, composición, etc., se apoyaran de conceptos pedagógicos para que realmente cumpliera el objetivo de educar a través de la interacción con los materiales y cambiar su comportamiento para con el entorno.





fundamentación





Fundamentación

El material didáctico surge de la necesidad de contar con un medio capaz de captar la atención del infante, y su vez educarlo de forma práctica hacia algún fin en específico.

Para la realización de éste material se hizo una investigación pedagógica, con el fin de que este material tuviera un trasfondo psicopedagógico completo, y creara una conducta en el infante.

Este proyecto esta basado en la filosofía pedagógica Montessori, dirigida a la formación interna y desarrollo de las potencialidades individuales del niño.

Es una educación orientada a los valores espirituales, integra al niño, lo hace responsable y desarrolla su independencia en edad temprana conforme a sus capacidades.

La educación Montessori es individual y esta basada en el respeto. Por esta razon respeta la capacidad de cada individuo en cada momento del desarrollo en que se





encuentra. Así podemos encontrarnos que un niño puede ir mucho más rápido que la generalidad de sus compañeros.

Aunque el objetivo está puesto en la formación, no se descuida el aprendizaje, pero este se contempla como medio para su desarrollo y no como un fin en sí mismo.

Montessori, busca el desarrollo armónico del niño, integrándolo a través de los materiales que manipula al trabajo, logrando su aprendizaje y por lo tanto su formación.

Los objetivos de los materiales que se llevaron a cabo son:

*Concientizar a los niños de la importancia de los recursos naturales, a través de la interacción con el material didáctico.

*Mostrar a los niños algunos de los recursos naturales así como su importancia, para formar en ellos un criterio conservacionista.

Por lo anterior, se decidió hacer una línea de materiales didácticos dirigida a niños de entre 3 y 5 años, ya que es en ésta edad que empiezan su formación académica, y por lo tanto la edad clave para inculcar en ellos un grado de responsabilidad ecológica.

Los materiales didácticos que se decidieron hacer, por las características y habilidades que desarrolla el niño al interactuar con ellos, fueron:

- *Rompecabezas de Animales Mamíferos
- *Cuento para iluminar de cuidados personales
- *Memorama de Flores

Para éstos materiales, se llevó a cabo el desarrollo de una marca que diera imagen a dichos artículos, empezando por la parte más importante, el logotipo.





proceso de diseño





logotipo





Logotipo

El logotipo es la parte de la imagen más importante, debido a que es el que representa a la marca ante el público.

Este logotipo está constituido por tipografía y un símbolo, que se complementan el uno del otro para dar una imagen sólida y representativa al público.

Lo que se pretendía fue que a través de éste, se identificara de forma inmediata el tema principal de todos los materiales que se llevaron a cabo.

Nombre

El nombre que se eligió para la línea de material didáctico, es *natura*, ya que hace referencia de forma clara a la naturaleza, que es el tema principal de todos los materiales. Así mismo, la palabra es pregnante y fácil de pronunciar y está acompañada de una pequeña frase, *ecojuejos*, que describe a grandes rasgos de lo que se trata la marca.

natura





Bocetos

El proceso de bocetaje es un paso muy importante en lo que a proceso de diseño se refiere, ya que es aquí donde surgen las diferentes ideas con las cuales se va a trabajar.

Se realiza una pequeña lluvia de ideas para de ahí poder escoger la mejor, y trabajarla hasta pulirla.

En éste caso se trabajó con tres ideas diferentes, las cuales se explican brevemente a continuación.



1

La idea que se maneja en esta opción, fue la de representar un ambiente natural, ya que en la palabra *juegos* se dio la imagen de un arbusto, y en *eco* la de una nube.



2

En esta opción, lo que se trato fue que el niño relacionara a primera instancia el tema de los juegos, ya que la flor es un elemento fácilmente identificable para ellos.



3

En ésta última opción, se trabajó con una nube (agua) y un sol, ya que son dos de los elementos esenciales, para el desarrollo de cualquier ser vivo.





natura

eco juegos

El logotipo final quedo como se muestra en la página, con una pequeña línea debajo de la tipografía que ayuda a unificar y armonizar el diseño. Se le dió un tratamiento especial a la flor y a la línea, con el objetivo de que no fuera tan rígido, sino más bien orgánico y natural.





Color

El color es un elemento muy importante para la marca, ya que debe de llamar la atención del público y crear un impacto. Los colores que se utilizaron son dos de los primarios (amarillo y azul) y el que resulta de ellos (verde), ya que estos representan el tema principal, dan movimiento, frescura y viveza al diseño. Por otra parte estos colores son los que más pueden verse en la naturaleza, debido a que se relaciona el azul con el agua y el verde con la naturaleza, elementos primordiales dentro de la naturaleza para dar vida a cualquier elemento natural.



Pantone 288cvc



Pantone 1235cvc



Pantone 368cvc



Símbolo

El símbolo que se utilizó es el de una flor, debido a que es representativo y fácilmente de ubicar con el tema principal. La flor es un elemento de la naturaleza, con el cual los niños tienen mayor contacto desde pequeños, y es por eso que se optó por adaptarlo al diseño, para que pudieran identificar rápidamente el tema principal de los juegos.

Tipografía

La base tipografía que se utilizó fue la *Dancin Let*, ya que los trazos de esta tipografía tienen mucho movimiento y representan al público meta. Se le hicieron pequeñas modificaciones con el objetivo de que la marca sea más sólida y crear impacto visual. La tipografía que acompaña de la palabra *ecojuegos*, es *Arial* en diferentes puntajes para darle originalidad al diseño.

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

Dancin Let



cuento para iluminar





Cuento para iluminar

Desde hace mucho tiempo atrás, los cuentos ocupan un lugar muy importante y significativo en la vida del infante, ya que forma parte de sus primeras lecturas y por lo tanto su primera educación.

En este caso se llevó a acabo la realización de un cuento para iluminar de cuidados personales, ya que esto forma parte de los principios de la ecología.

El objetivo del cuento es que el niño se identifique con el personaje que protagoniza la historia, y conozca la importancia del cuidado personal, como base fundamental para un mejor desarrollo individual.

El niño llegará a obtener un aprendizaje cuando interactúe con el cuento, que a parte de inculcarle una educación conservacionista, desarrollará también actitudes psicomotrices como, atención, interés por la lectura, creatividad, comunicación, motricidad fina y expresión.





Historia

La historia del cuento es un factor muy importante, ya que en éste radica el punto clave de la información que se le quiere transmitir al infante.

Por otro lado, la historia también marca la pauta que deben de llevar los dibujos, ya que el texto marca lo que debe de ir ilustrado en la página.



había una vez un niño que no le gustaba el aseo personal

Formato y Composición

El formato que se eligió fue carta (28 x 21.5 cm.), ya que es funcional y ergonómico, además de que cumple con las características necesarias para su realización.

La composición de las páginas es muy sencilla, para que el niño pueda iluminar fácilmente cada uno de los dibujos.

En las páginas se encuentra la representación gráfica de lo que el texto indica, éste último ubicado ya sea en la parte superior o inferior.

Tipografía

La tipografía que se eligió fue la Kids, ya que le da armonía y movimiento al diseño, captando la atención del niño e invitándolo a la lectura.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
lmnñopqrstu
vwxyz

Kids





Portada

La portada es un aspecto muy importante para el cuento, ya que es ésta la que da la cara ante el público.

Por tal motivo debe de ser llamativa y atractiva visualmente para que destaque entre los demás juegos.

En la portada se manejó de fondo la misma textura de nubes que se ha utilizado

en los demás juegos, con una pequeña ilustración que muestra a grandes rasgos el contenido y tema del cuento.

También se colocó el nombre del cuento con la tipografía Dancin Let, e la parte superior de la ilustración. Así mismo el logotipo y los datos necesarios para su comercialización.

A continuación se muestra las páginas que conforman el contenido del cuento.



créditos

© 2002 Editorial y Distribuidora
Leo S. A. de C. V. Melesio Morales
No. 16 Col. Guadalupe Inn (San
Angel), México D.F.

Los derechos Literario y
Tipográficos de esta obra se
encuentran protegidos conforme a
la ley. Se prohíbe la reproducción
total o parcial.

Idea Original y Temas del

contenido:

Marcia Madrigal Alarcón

Colaboración Dibujo:

Victor Gallaga Aguilera

Colaboración Iluminación:

Roberto Orozco Heredia

Primera Edición: Octubre 2002

Cuento para iluminar para niños,
a través del cual podrán
identificarse con el personaje y
cambiar su conducta para con su
aspecto personal, además de
desarrollar habilidades
intelectuales y motrices para su
más óptimo desarrollo.

nature
111 300 202





natura
ecojuegos

Para todos los niños

Es bien importante que todos los niños sepan del cuidado personal, para siempre tener muy buena salud, ya que muchos niños piensan que cuando entran al baño pueden encontrarse con cosas extrañas que pueden asustarlos, lo que provoca que no se laven los dientes después de comer, de bañarse todos los días y hasta de peinarse antes de irse a la escuela.

Por eso, en este pequeño cuento te contamos la historia de un niño que no tiene limpieza personal porque imagina que hay monstruos que lo persiguen cada vez que quiere bañarse, peinarse y lavarse los dientes.





había una vez un niño que no le gustaba el aseo personal



pues cada vez que entraba al baño para lavarse los dientes,



peinarse para irse a la escuela,



o bañarse,



sentía que le salía un monstruo detrás de la cortina

cuando quería limpiar sus zapatos el creía ver monstruitos
negros que paseaban por sus manos



su mamá le pedía que lavara la fruta si la quería comer, pero
gritaba porque decía que tenía gusanos



cuando quería ordenar su cuarto, se escondía debajo de la
cama porque sentía que le salía un monstruo verde del clóset
dispuesto a devorar sus juguetes favoritos

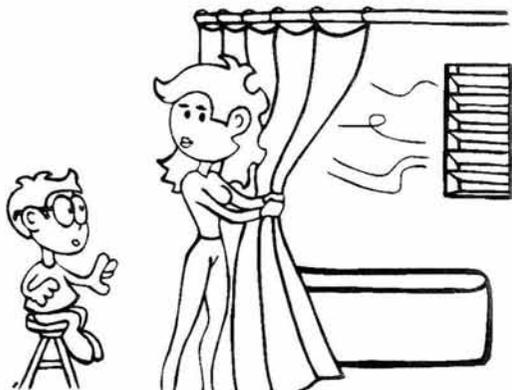




pero un día le platicó a su mamá lo que le pasaba, y ella le dijo que la limpieza era lo más importante en una persona y que los monstruos no existían



cuando entraron al baño grito, ¡ahí, ahí!, ¡detrás de la cortina está el monstruo mamá!



y juntos descubrieron que la ventana estaba abierta y el aire movía la cortina haciendo parecer un monstruo



más tarde cuando limpió sus zapatos decía ¡me comen los monstruitos negros mamá!





y su mamá tomo un trapito húmedo y limpio sus manos y sus zapatos y vio como desaparecian, y entonces ella dijo ¡solo son manchas hijo! que se quitan con facilidad



cuando la señora lavaba la fruta y la verdura, se escondió detrás de la mesa esperando a ver que pasaba



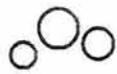
y al terminar de lavarlas se dio cuenta que solo eran basuritas y suciedad que con el agua se quitaban



al entrar a su cuarto para guardar los juguetes y ropa en el clóset, se quedaba temeroso detrás de su mamá esperando ver el monstruo verde al que tanto le temía







rompecabezas





Rompecabezas

El rompecabezas, es otro de los materiales didácticos que se realizó, ya que ayuda al niño a desarrollar diversas habilidades psicomotrices tales como: la coordinación, la asociación, el conocimiento, la motricidad fina y la ampliación de su vocabulario.

El rompecabezas surgió de la idea de hacer una línea de juegos didácticos que abarcara los animales y sus divisiones, es decir, mamíferos, ovíparos, etc.

En éste caso se hizo el de los mamíferos, con la intención de que los niños conozcan cuales son ésta clase de animales y puedan cambiar su comportamiento para con ellos y el medio en el que se desenvuelven.

El objetivo del rompecabezas es que el niño conozca cuales son los animales mamíferos, así como la importancia de que vivan en su hábitat natural.





División

Los animales se dividieron en cuatro grupos, que abarcan la mayoría de los animales mamíferos.

La clasificación se hizo de la siguiente manera, animales salvajes, nobles, domésticos y acuáticos. Esto con la intención de que los niños conozcan cuales son los animales mamíferos y sus características, y de ésta forma puedan distinguir unos de otros.

Tipografía

La tipografía que se utilizó fue la Kids, debido a que sus trazos representan el movimiento y el dinamismo que los niños tienen.

En éste juego la tipografía es muy importante, ya que únicamente aparece en los nombres de los animales, y tiene que ser muy llamativa para que invite al niño a leer el texto.

Kids abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Color

El color es básico en éste juego, ya que es a través de él que los niños distinguen e identifican cada una de las divisiones.

Los colores que se utilizaron fueron el amarillo, el verde, el morado y el naranja. Los animales que están en el área amarilla son los domésticos, como el perro y el gato; los del área verde son los nobles, como el canguro, la ardilla, etc.; los del color morado son los animales acuáticos, como el manatí y el delfín, y los salvajes son localizados con el color naranja, y éstos son, el león, el oso, etc.

Pantone 1235 cvc



Pantone 158 cvc

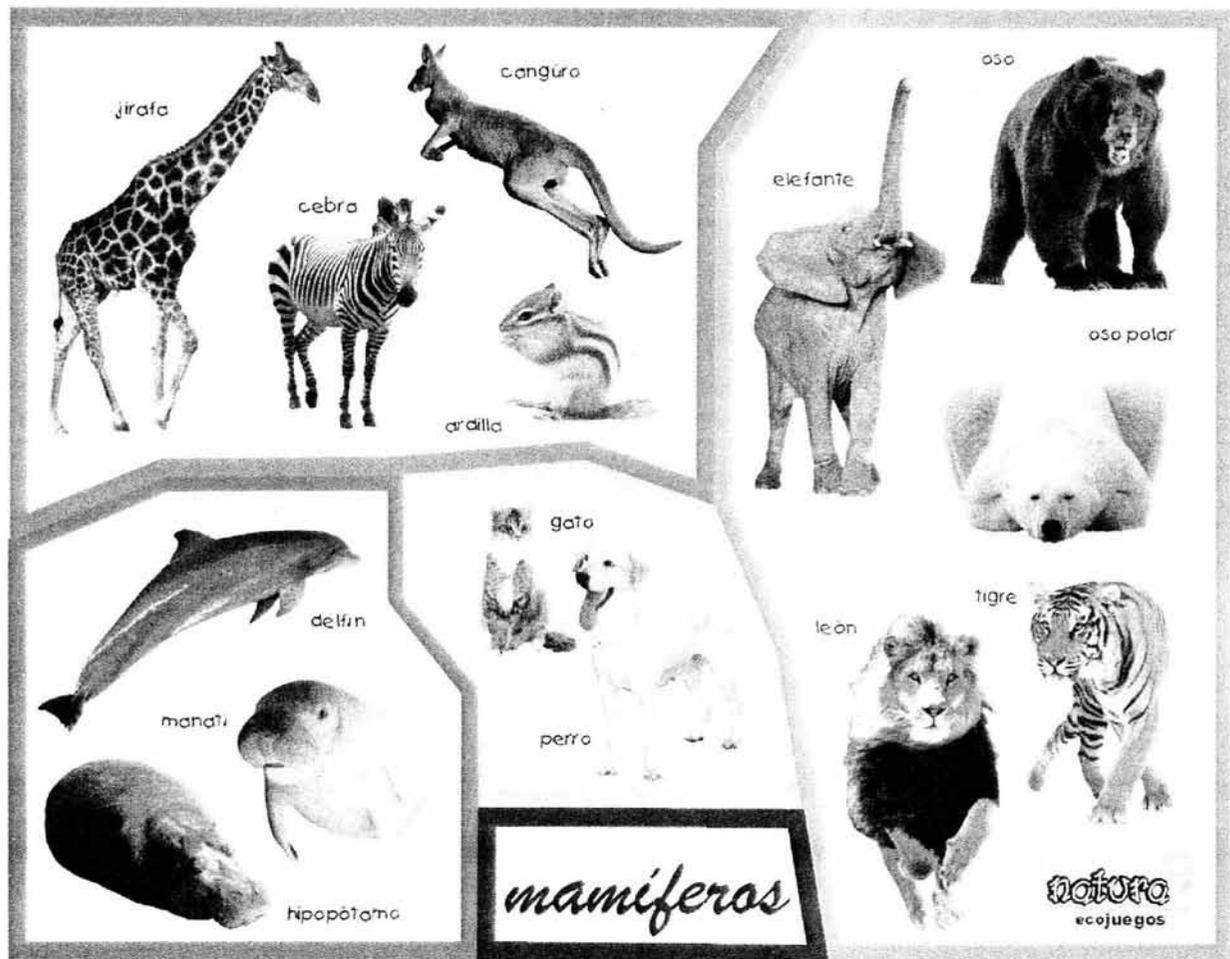


Pantone 682 cvc



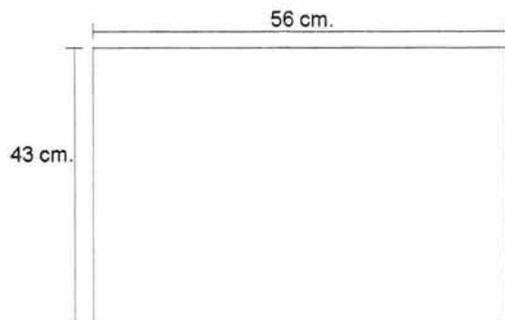
Pantone 368 cvc







Tamaño



El tamaño es básico para la realización de un rompecabezas, ya que entre más pequeño sea más difícil resulta armarlo.

Tomando las características fisionómicas del público meta al cual va dirigido éste material, las piezas que componen el rompecabezas tienen un tamaño aproximado de entre 10 a 15 cm., y el tamaño total es de 56x43 cm., con un contenido de 14 piezas, todo esto es con la intención de que el niño pueda interactuar de forma correcta con el material y de esta forma cumplir el objetivo del mismo.

Envase

El envase del rompecabezas tiene el mismo estilo que el de los demás materiales, ya que se trata de que la imagen sea más sólida para que el público pueda reconocerla a primera vista.

Se hizo un collage con los animales del rompecabezas y se utilizó como fondo una textura con las nubes que se han venido manejando, el mismo manejo tipográfico para darle movimiento e impacto visual al diseño.

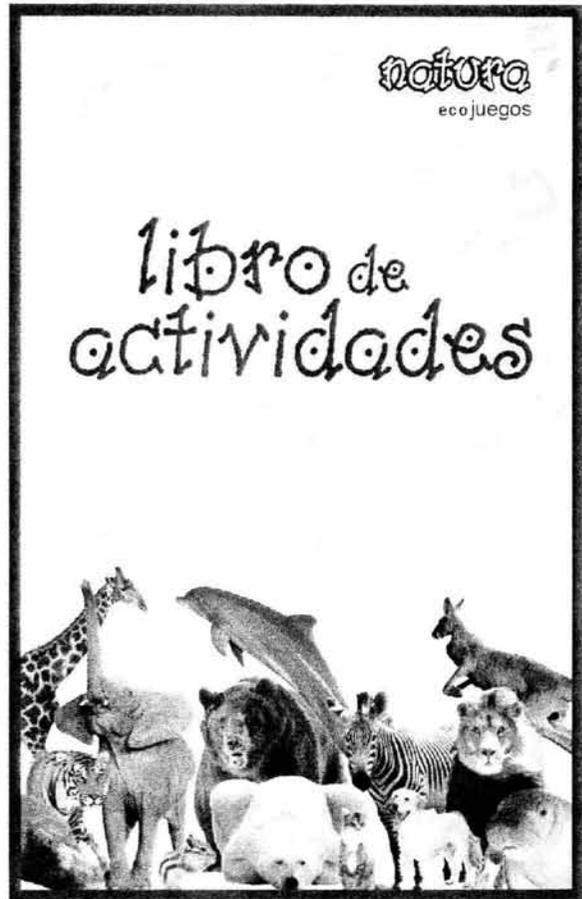


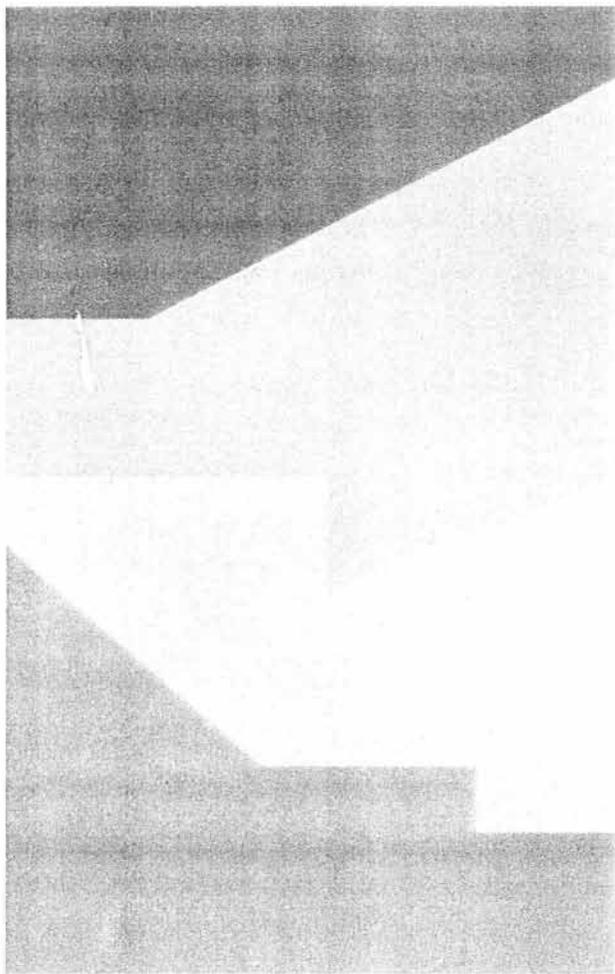


Libro de actividades

El rompecabezas viene con un libro de actividades, a través del cual el niño reafirmará y pondrá en práctica los conocimientos que ha adquirido al interactuar con el rompecabezas.

Este libro trae una pequeña descripción de lo que son los mamíferos y sus divisiones, así como muchos juegos para que aprenda jugando.





mamíferos

Los mamíferos reciben su nombre de las glándulas mamarias de las hembras, que segregan leche para la alimentación de las crías. Además, se sumo la presencia de pelo, un oído medio conformado por 3 huesos, etc.

Los mamíferos han creado fuertes relaciones con el hombre desde sus orígenes y han colonizado prácticamente todo espacio habitable en nuestro planeta.

Hay más que nunca, debemos de entender que si bien, nuestro bienestar ha sido y continúa muy cerca de los mamíferos, debemos a toda costa garantizar la protección de los medios naturales, que salvarán a los vertebrados del mundo y a nosotros mismos.





animales domésticos

Estos animales se crían junto al hombre. Los animales domésticos son todos aquellos que pueden tenerse dentro de una casa viviendo con una familia; muchas de las veces llegan a ser la mejor compañía de una persona.

animales acuáticos

Se le llama así a los animales que viven en el agua o cerca de ella, existen muchas especies de estos animales, y pueden ser grandes y pequeños.

animales nobles

Estos animales se caracterizan por ser amigables y muy poco agresivos, se alimentan de plantas y frutas y generalmente viven en la selva, en el bosque y en el desierto.

animales salvajes

Son aquellos que viven en lugares alejados del contacto directo con las personas, como en la selva, el bosque, o también en los zoológicos. Normalmente se alimentan de carne de otros animales y tienen un comportamiento agresivo con los demás animales.

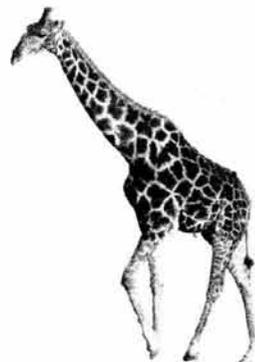




Es un animal peludo que tiene cuatro patas y una cola. Los perros hacen un sonido llamado ladrado. Algunas perros viven dentro de las casas y las personas los llaman mascotas.

girafa

Animal que se caracteriza por tener el cuello y las piernas muy largas, tienen manchas cafés y comen principalmente hojas de los árboles mas altos.



Animal que come carne y vive en casa principalmente. Es peludo, de orejas picudas y uñas largas.



cabra

Es un animal africano, que pertenece a la familia de los caballos. Se caracteriza por tener líneas blancas y negras en todo su cuerpo.





Animal que se alimenta de vegetales y vive principalmente en Australia y Nueva Guinea. Se mueve a grandes saltos por tener las piernas delanteras mucha más cortas que las traseras.



Roedor que construye nidos para almacenar alimentos. Su tamaño varía entre el de una grana y un perro mediano. La mayoría de las ardillas comen hojas de árboles y tienen un pliegue en las patas que les permite planear.



delfin

Animal acuático de cabeza voluminosa y boca grande que tiene una abertura nasal por la que saca el agua que traga.

hipopótamo

Animal de cuatro patas de aspecto gordo y con hocico grande. Vive semi sumergido en los ríos africanos de día y en las noches sale.



manatí

Vaca marina con forma de pez, de piel muy gruesa y dura, que se alimenta principalmente de vegetales.





oso

Animal grande y peludo que vive en el bosque o en el polo. Tienen grandes garras en sus patas. La mayoría de los osos duermen todo el invierno.



oso polar

tigre

Es un tipo de animal de la selva. El tigre es conocido como un gato muy grande. Se caracteriza por tener líneas negras en todo su cuerpo.



elefante

Es un animal muy grande que tiene grandes orejas, piel gruesa y una grande nariz llamada trompa. Algunos elefantes tienen colmillos.



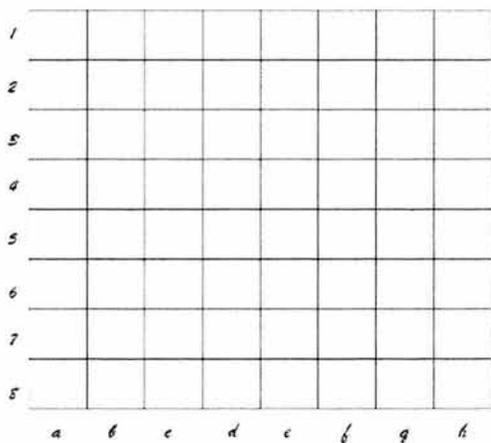
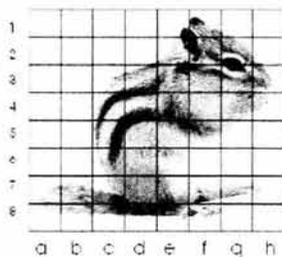
león

Es un gato salvaje, que tiene una melena alrededor de su cabeza. Es considerado el rey de la selva por ser un excelente cazador.





dibuja a proporción



dibuja texturas

cebra



girafa

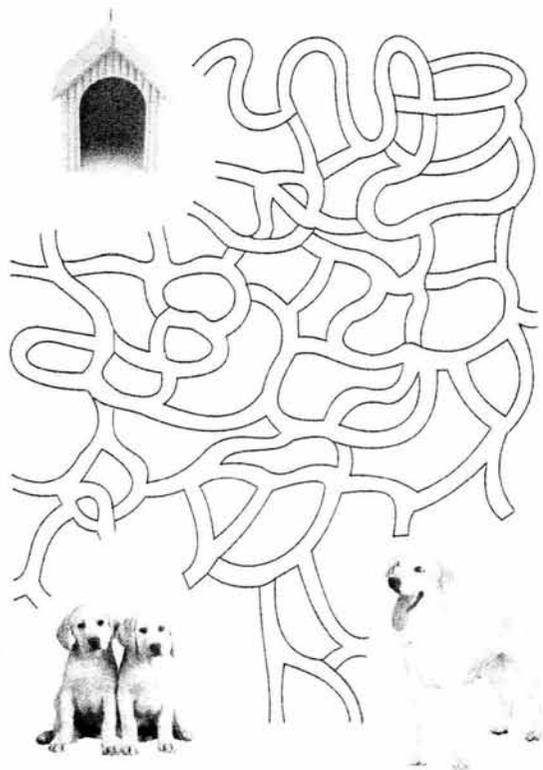


tigre





*lleva al perro con sus cachorros
y ayúdalos a encontrar su casa*



*dibuja la casa del gato
y ponle su nombre*





*une los puntos y escribe el
nombre del animal que encuentres*



escribe todo lo que sabes de los leones



*une con una línea el animal con
su característica principal*



Tiene una melena
alrededor de su
cabeza.



Es de la familia de los
caballos, tiene líneas
blancas y negras en
todo su cuerpo.



Tiene el cuello y las
piernas muy largas.
Con manchas café
en su cuerpo.



Viven principalmente
en el Ártico, y nacen en
sitios llamado
ladras.



Animal grande y
peludo que vive en el
bosque o en el polo.



Va a marino que
tiene forma de pez.

*dibuja el ambiente natural
donde vive el manatí*

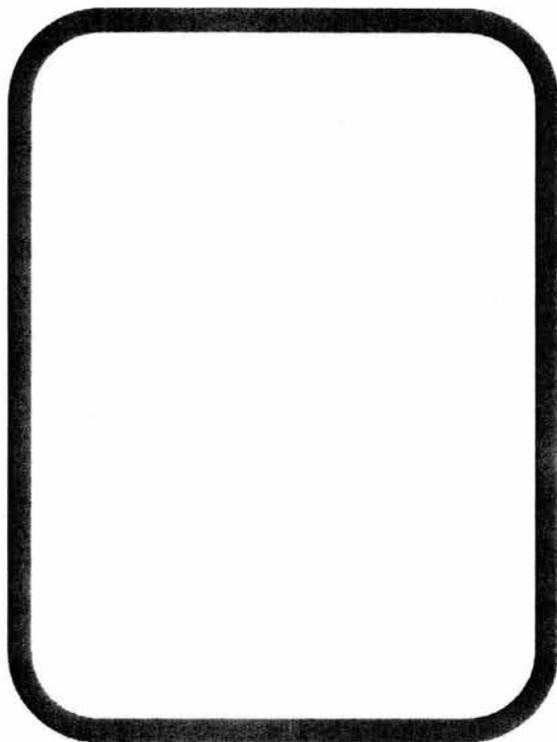




escribe el nombre de los animales

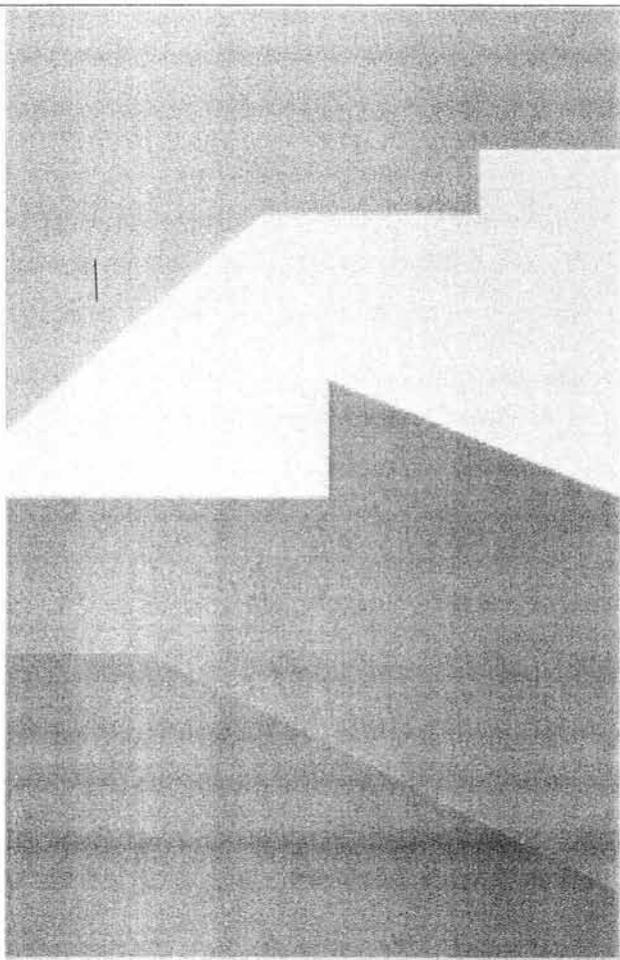


*dibuja un delfin y el
lugar en donde vive*





usa los puntos y escribe el
nombre del animal que encuentres





memorama





Memorama

Los juegos son un medio de educación a través del cual los maestros o padres de familia pueden apoyarse para la educación del infante.

Uno de ellos es el memorama, que a parte de ser divertido y entretenido para los niños, desarrolla muchas de las habilidades motrices e intelectuales, y le ayuda a su mejor y más pronto desarrollo.

El memorama se hizo de flores, debido a que es un elemento de la naturaleza con el cual los niños están en constante contacto, y puede ser el principio de su educación conservacionista.

El objetivo del memorama es que el niño conozca las flores y la temporada en que éstas florecen, para cambiar su actitud para con el medio ambiente.





Tipografía

La tipografía es un factor muy importante dentro de la filosofía pedagógica montessoriana, y en el caso del memorama se respetó y cuidó mucho ese aspecto.

La tipografía que se utilizó fue una caligráfica, ya que los niños que aprenden a leer y a escribir con éste tipo de letras, tienen menos problemas de dislexia, por el tipo de trazos de las mismas.

Por otro lado también es más fácil para ellos la lecto-escritura, ya que solo separan la mano palabra por palabra a la hora de escribir, y pueden identificar fácilmente una de otra. La tipografía que se utilizó fue la oficial de montessori, llamada *Brush Script Bt*.

Brush Script Bt

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

Iconos

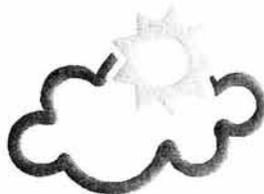
Como ya se mencionó, uno de los objetivos del memorama es que el niño conozca la temporada en que florea la planta.

Para esto, se hicieron dos iconos, separando a las flores en temporada de lluvias y temporada de secas.

Para los dos se hizo la estilización de una nube, pero lo que los distingue es que el de temporada de lluvias tiene unas gotas de agua, y el de temporada de secas un sol.

Los iconos debían ser fácilmente identificables y representativos para que los niños pudieran ubicarlos.

temporadas



secas



lluvias





Composición y Tamaño

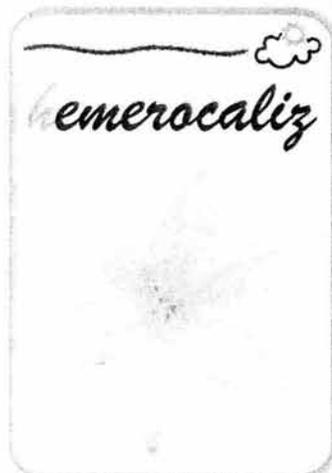
El tamaño es muy importante para éste tipo de materiales, ya que debe de ser ideal para que los niños puedan manejarlo con facilidad. De acuerdo a la fisonomía de las manos de los niños, las cartas deben tener un tamaño grande para que el niño pueda ubicar con facilidad los elementos que ahí se muestran, pero lo más importante es que puedan diferenciar y reconocer cada una de las flores.

La composición es otro factor importante, ya que debe de resaltar perfectamente lo que se quiere. El memorama esta compuesto de 18 cartas, con una medida individual de 7x10cm., El estilo que se manejó es totalmente blanco, para captar más fácilmente la atención del niño y éste pueda ubicar y reconocer cada una de las cartas, y se cumpla el objetivo del juego.

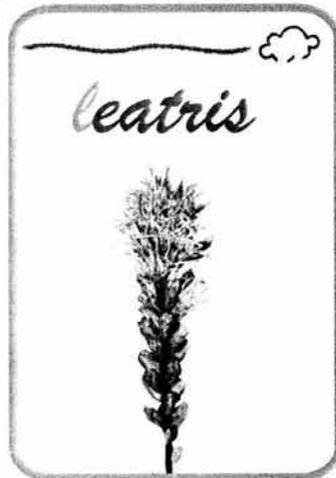
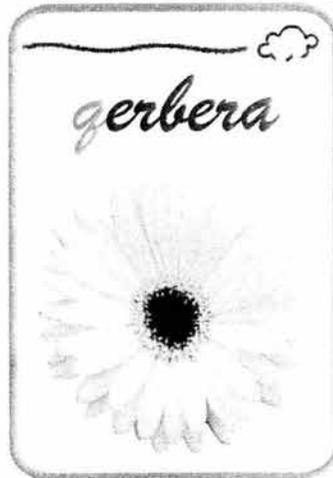
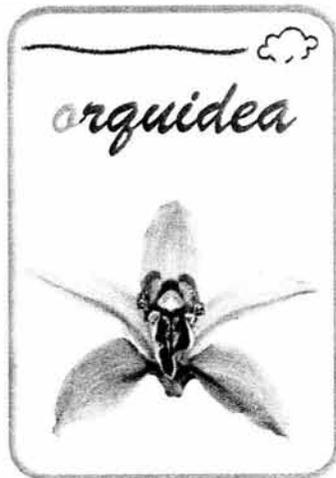
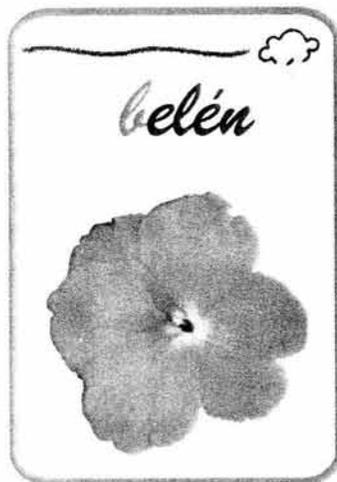
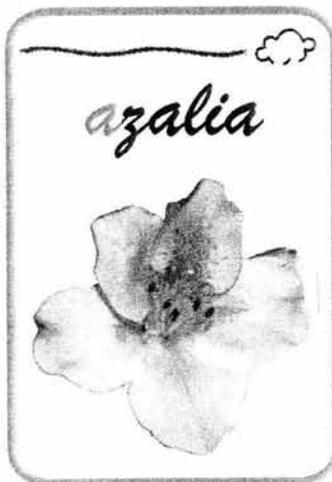
Las cartas pueden identificarse también por el color, ya que se utiliza el mismo el color que diferencia a un icono de

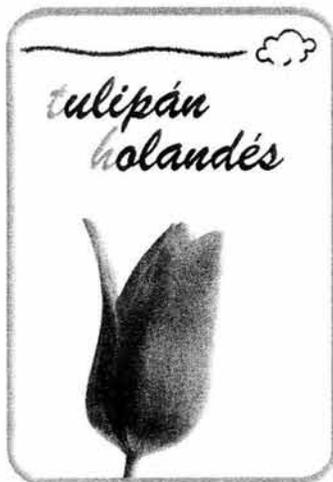
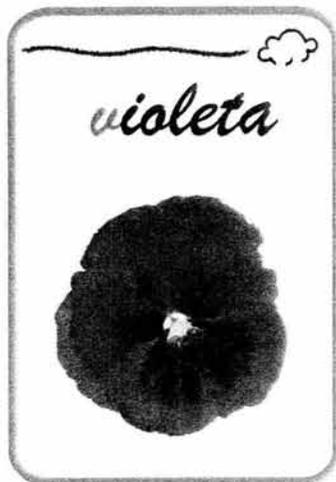
otro en la primera letra de la palabra y en el marco, con la intención de que el niño pueda ubicar y diferenciar una temporada de otra.













Envase

El envase que se realizó para el memorama, tiene la característica de ser muy llamativo y agradable para la vista de los consumidores.

El diseño de la caja sigue la misma línea de todo el interior, ya que es limpio y jerarquizado para llamar la atención de los niños.

En la parte frontal esta compuesto de un collage de algunas de las flores del memorama y el nombre del juego, así como el logotipo y el contenido.

Por la parte trasera, tiene una pequeña descripción del juego y la edad del público al que ésta dirigido, así mismo los iconos para que los vayan relacionando.





kit





Kit

La idea de hacer un kit, surgió de la necesidad de crear un espacio en donde se contuvieran los tres materiales, para que los maestros o padres de familia que estuvieran interesados en ellos, pudieran comprarlos en uno solo.

El kit incluye los tres juegos, el memorama, el rompecabezas y el cuento para iluminar, además incluye un nuevo juego como plus.

Para la caja del kit se hizo una maleta, con la intención de llamar la atención del cliente y pueda comprarla. En la parte frontal se manejó la misma textura de nubes que en los demás envases, se colocó el logo y la descripción de lo que se encontraba dentro.

Por la parte trasera, se colocó una imagen de los juegos que se incluyen, con una pequeña descripción de los mismos, así como los datos necesarios para su comercialización.





Juego complementario

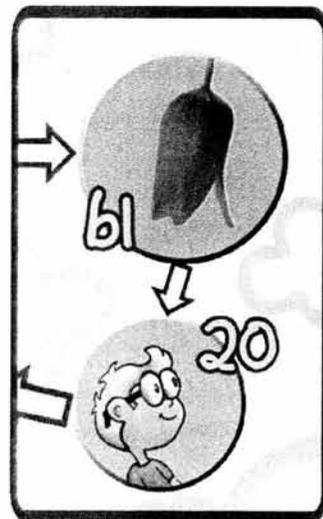
Este juego tiene la característica de ser complementario de los demás, ya que a través de él se ponen en práctica todos los conocimientos aprendidos y se cierra ese ciclo de aprendizaje.

El juego consta de un tablero y cartas de preguntas. Las cartas son de tres tipos cada uno correspondiente a cada juego, y con preguntas del mismo.

La tipografía que se utilizó fue la misma que en los demás juegos, la kids, ya que los niños se identifican con ella.

Las imágenes que se utilizaron tanto en el tablero como en las cartas, son tomadas de los juegos, con el objetivo de que el niño identifique fácilmente el tema de la pregunta que se le está haciendo. Las medidas del tablero son de 43 x 28 cm., tamaño

considerable para las características fisionómicas del niño. Así mismo las cartas tienen una medida de 7 x 10 cm., suficiente para ver la figura y la pregunta perfectamente.





¿que debes hacer
diariamente para
estar limpio?



¿qué debes hacer
para mantener
limpios tus dientes
después de comer?



¿qué debes hacer
con tu cabello
antes de ir a la
escuela?



¿cuantas veces al
día debes de
cepillarte tus
dientes?



¿qué debes hacer
antes de empezar
a comer?



¿cómo debes
mantener tus
zapatos?



¿qué debes hacer
para mantener tu
cabello
desenredado y
evitar los piojos?



¿que debes hacer
cuando toses o
estornudas?





describe una cebra



¿por qué reciben
ese nombre los
mamíferos?



¿peludo, de orejas
peligrosas y uñas
largas?



¿cómo son las
jirafas?



¿quién es
considerado el rey
de la selva?



¿a qué animal se
llama también vaca
marina?



¿por qué el canguro
se mueve a grandes
saltos?



¿cuáles son los
animales
acuáticos?





¿cuál es nombre de esta flor?



¿cuál es nombre de esta flor?



¿cuál es nombre de esta flor?



¿cuál es nombre de esta flor?



¿de qué temporada es la violeta?



¿de qué temporada es el tulipán holandés?

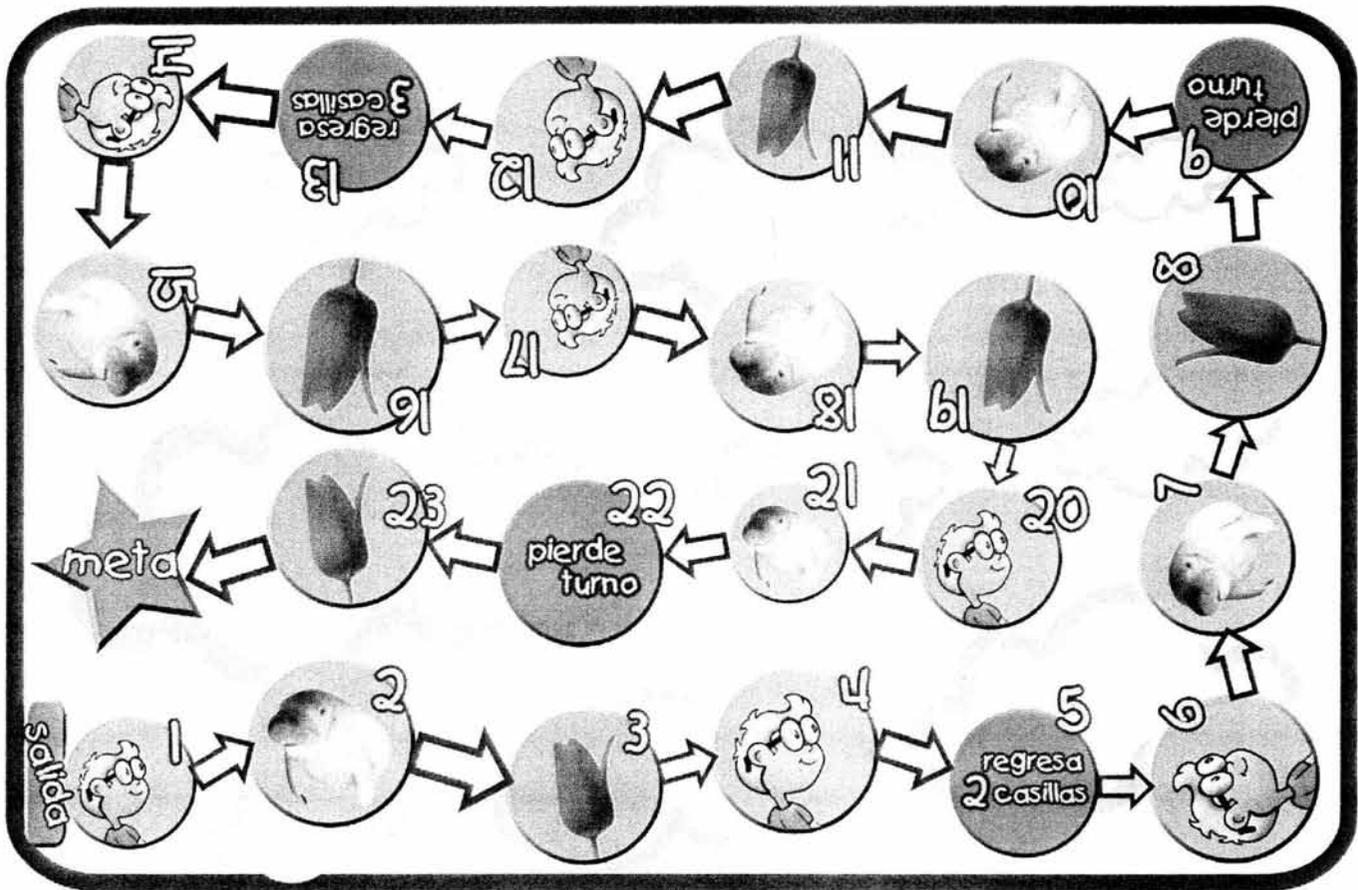


¿de qué temporada es el girasol?



¿de qué temporada es la rosa?







presupuesto





Presupuesto

Memorama

CARTAS (36 cartas)

Tamaño: 7x10 cms.

Papel: eurokote 12 pts

Selección de color /frente.

3 tintas reverso.

ENVASE

Tamaño: 19x21 cms.

Selección de color

Cantidad 5000

Total \$55,241.71

Precio Unitario
\$11.05

Precio Sugerido:
\$65.00

Cuento para iluminar

INTERIORES(24 páginas) **Cantidad** 5000

Tamaño: 21.5x28 cms.

Papel: bond

1 tinta.

PORTADA

Tamaño: 21.5x33 cms.

Papel: eurokote 12 pts.

Selección de color

Total \$25,817.09

Precio Unitario
\$5.16

Precio Sugerido:
\$50.00

El presupuesto es una parte muy importante para el proceso de diseño, ya que es aquí donde nos damos cuenta del precio que obtendrá cada uno de los materiales que se llevaron a cabo.

El presupuesto que se presenta a continuación es los más acercado a la realidad, debido a la falta de un lugar en ésta ciudad, que imprima materiales de éste tipo.

Rompecabezas

Libro de Actividades

INTERIORES(18 páginas) **Cantidad** 5000

Tamaño: 21.5x14 cms.

Papel: megamatt

mate

Selección de color

Total \$35,540.50

Precio Unitario
\$7.10

PORTADA

Tamaño: 21.5x14 cms.

Papel: eurokote 12 pts.

Selección de color





Rompecabezas

Tamaño: 53x46 cms.

Papel: eurokote 12 pts.

Debido a que no hay ninguna empresa en la ciudad que se dedica a la realización de éste tipo de materiales, no se tienen los precios de elaboración.

Juego Complementario

TABLERO

Tamaño: 28X43 cms.

Papel: eurokote 12 pts.
Selección de color

Cantidad 5000

Total \$72,358.23

Precio Unitario
\$14.47

CARTAS

Tamaño: 7x10 cms.

Papel: eurokote 12 pts.
Selección de
color/frente
3 tintas reverso

Kit

Incluye:

Memorama
Rompecabezas
*Libro de Actividades
Cuento para Iluminar
Juego Complementario

Cantidad 5000

Total \$278,957.53

Precio Unitario
\$55.79

Precio Sugerido
\$200.00





conclusiones





Conclusiones

A través de la realización de éste proyecto, me he dado cuenta de la importancia que tiene el diseño gráfico en la actualidad, ya que es un medio indispensable en el proceso de la comunicación.

Por tal motivo, lleve a cabo una ardua investigación para darle solución al problema ecológico que se planteó desde el principio, obteniendo resultados satisfactorios, y comprobando que ésta disciplina está dotada de las herramientas necesarias para darle solución de forma gráfica a problemas sociales, como los fuertes acontecimientos ecológicos a los que nos enfrentamos día a día.

Para la realización de esta tesis fue necesario hacer uso de otras disciplinas, tales como la pedagogía y la psicología, ya que era pertinente que el proyecto, a parte de cumplir con todos los parámetros de diseño planteados, tuviera un trasfondo psicopedagógico que llegara realmente al intelecto del niño y pudiera crearse en él una actitud enfocada a la educación conservacionista.





Lo más destacado es darnos cuenta de la importancia que tiene que vivamos en las condiciones óptimas para nuestro desarrollo, y de ésta forma cambiar nuestra actitud para poder ofrecerles a las generaciones venideras un futuro más prometedor.





bibliografía





Bibliografía

Ecología

Odum Eugene P.
Ed. Trillas

Tratado de Ecología

Dajoz Roger
Ed. McGraw Hill

Ecología para principiantes

Arana Arana Federico
Ed. Trillas

Bases del Diseño Gráfico

Alan Swann
Ed. G. Gili

Historia del Diseño Gráfico

Meggs Phillip
Ed. Trillas

Psicología de los juegos infantiles

Jean Chateau

Psicología Educativa

Klausmeier/Goodwin
Ed. Harla

Psicología del Desarrollo Infantil

Sidney W. Bijou, Donald M. Baer
Ed. Trillas

Desarrollo de la Personalidad en el Niño

J. Kagan
Ed. Trillas

Material Didáctico para la Escritura

Corza Plancarte Margarita

Programa Estatal del Medio Ambiente

Gobierno del Estado de Michoacán

