

**RECONOCER E IMPULSAR A TRAVÉS DEL DISEÑO DE UNA PIEZA
EDITORIAL LOS VALORES FRANCISCANOS EN LOS NIÑOS DEL CENTRO
DE DESARROLLO COMUNITARIO SAN FRANCISCO DE ASÍS UBICADO EN
SILOÉ**



**ALEJANDRA JIMENEZ OCAMPO
2141370**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2019**

**RECONOCER E IMPULSAR A TRAVÉS DEL DISEÑO DE UNA PIEZA
EDITORIAL LOS VALORES FRANCISCANOS EN LOS NIÑOS DEL CENTRO
DE DESARROLLO COMUNITARIO SAN FRANCISCO DE ASÍS UBICADO EN
SILOÉ**



ALEJANDRA JIMENEZ OCAMPO

**Pasantía comunitaria Para optar al título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
PABLO ANDRES SANCHEZ
Maestro en Diseño Editorial**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y ARTES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2019**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica

CAROLINA LOURIDO

Jurado

LUIS ALBERTO CASTRO

Jurado

Santiago de Cali, 9 de mayo de 2019

“El diseño gráfico debe seducir, educar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional.”

April Greiman

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primeramente a Dios, por guiarme en este camino y permitirme concluir esta experiencia sin dificultades.

A mis padres y pareja, por apoyarme en todo lo que necesitaba y confiar siempre en mí y en mis capacidades.

Además, quiero agradecer al centro comunitario San Francisco de Asís y a todas las personas involucradas en él, por abrirme las puertas y recibirme con toda la calidez, a los niños de la fundación por todo su amor y alegría.

Un agradecimiento especial a Paola Andrea Luján y a todo el equipo de la escuela de facilitadores, por brindarme las herramientas necesarias para poder realizar este trabajo de la manera más adecuada.

A Pablo Andrés Sánchez, director de trabajo de grado por brindarme sus consejos y conocimiento para realizar siempre el mejor trabajo, y abrirme los ojos en cuanto a enfocar el diseño a favor de la tarea social.

CONTENIDO

	pág.
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1. JUSTIFICACIÓN	14
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2.1 PREGUNTA PROBLEMA	17
2.2 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	18
4. PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN	19
5. INTERES ACÁDEMICO PARA EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE	20
5.1 INTERES Y/O APOORTE PRODUCTIVO PARA LA ORGANIZACIÓN DONDE SE DESARROLLARÁ LA PROPUESTA	20
5.2 APOORTE DE LA ESCUELA DE FACILITADORES SOCIALES PARA LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO.	20
6. MARCO REFERENCIAL	21
6.1 MARCO TEORICO	21
6.1.1 Desarrollo Cognoscitivo	21

6.1.2 Desarrollo Moral	22
6.1.3 Conducta Prosocial	24
6.1.4 Valores	25
6.1.5 Valores Franciscanos	26
6.1.6 El cuento como herramienta pedagógica	27
6.2 ASPECTOS DE DISEÑO	29
6.2.1 Diseño Gráfico	29
6.2.2 Tipografía	30
6.2.3 Sistemas de clasificación de tipografía	30
6.2.4 Color tipográfico	31
6.2.5 Tipografía en libros infantiles	32
6.2.6 Color	33
6.2.7 Ilustración	34
6.2.8 Diseño editorial	36
6.3 7.2 MARCO CONTEXTUAL	38
6.4 MARCO CONCEPTUAL	42
7. METODOLOGIA	44
8. RECURSOS	46
8.1 RECURSOS FÍSICOS Y VIRTUALES EMPLEADOS EN EL PROCESO	46
9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	48
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	49
10.1 RECOLECCIÓN DE CUENTOS	49

10.1.1 La mesita de la abuela: valor justicia.	49
10.1.2 ¿Quién dirige la orquesta?: valor paz.	50
10.1.3 La pajarita: valor libertad.	51
10.1.4 Salamandra se perdió: valor servicio.	51
10.1.5 Cuento sobre las plantas: valor protección y cuidado medioambiental.	52
10.1.6 Historia de san francisco de asís.	54
10.2 MÓDULOS	55
10.3 GAMA CRÓMATICA DEL MATERIAL EDITORIAL.	72
11. CONCLUSIONES	75
12. RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS	77
ANEXOS	80

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Anatomía de la letra.	31
Figura 2. Mapa comuna 20 de Cali.	39
Figura 3. Propuesta 1 técnica de ilustración	56
Figura 4. Propuesta 2 técnica de ilustración	57
Figura 5. Propuesta 3 técnica de ilustración	58
Figura 6. Gráfica resultados propuesta de ilustración	59
Figura 7. Fotografía 1 resultado formas básicas	60
Figura 8. Fotografía 2 resultado formas básicas	60
Figura 9. Fotografía 3 resultado formas básicas	60
Figura 10. Fotografía 4 resultado formas básicas	61
Figura 11. Fotografía presentación personaje San Francisco de Asís	62
Figura 12. Bocetación personaje la mesita de la abuela (Abuela)	63
Figura 13. Bocetación personaje la mesita de la abuela (Niña)	63
Figura 14. Bocetación personaje cuento sobre las plantas (Josito)	64
Figura 15. Resultado módulo color personaje la mesita de la abuela (Abuela)	64
Figura 16. Resultado módulo color personaje la mesita de la abuela (Niña)	65
Figura 17. Resultado módulo color personaje cuento sobre las plantas (Josito)	66
Figura 18. Formato - tamaño 1 para el material editorial	68
Figura 19. Formato - tamaño 2 para el material editorial	68
Figura 20. Formato - tamaño 3 para el material editorial	69

Figura 21 Formato - tamaño 4 para el material editorial	69
Figura 22. Formato - tamaño 5 para el material editorial	70
Figura 23. Mano pintura 1 módulo portada	71
Figura 24. Mano pintura 2 módulo portada	72
Figura 25. Mano pintura 3 módulo portada	72
Figura 26. Valores de colores de la gama cromática	73
Figura 27. Fotografía niños en juegos 1	73
Figura 28. Fotografía niños en juegos 2	74
Figura 29. Fotografía niños en juegos 3	74
Figura 30. Fotografía niños en juegos 4	74

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. ACTIVIDAD ELECCIÓN TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN	80
Anexo B ACTIVIDAD DIBUJO, ELECCIÓN FORMAS BÁSICAS	80
Anexo C PRESENTACIÓN PERSONAJE SAN FRANCISCO DE ASIS	81
Anexo D ACTIVIDAD COLOREAR PERSONAJES PRINCIPALES	81
Anexo E ACTIVIDAD ELECCIÓN DEL FORMATO	82

RESUMEN

El trabajo realizado en el Centro de Desarrollo San Francisco de Asís consistió en impulsar los valores franciscanos a los niños de este centro mediante el estudio, desarrollo y diseño de una pieza editorial de cuentos ilustrados sobre estos valores.

Esta fundación se encuentra localizada en la comuna 20 en el barrio Siloé, la cual cuenta con un promedio de 70 niños entre los 3 y 5 años de edad. Esta se enfoca en la educación con base a la filosofía franciscana, enseñando sus principales valores, los cuales han sido transmitidos con dificultad a los menores ya que no cuentan con el material acorde al enfoque de la institución.

Es en este punto donde el diseño entra a resolver el problema creando un material de cuentos ilustrados, en el cual, mediante actividades didácticas con los niños y los docentes de la fundación, con el fin de incluir en el material de manera precisa y enfocada en el gusto de los niños, los diferentes aspectos del diseño que se tuvieron en cuenta y así poder transmitir de manera clara, atractiva y directa el mensaje

Palabras claves: Diseño gráfico, diseño editorial, diagramación de cuentos infantiles, ilustración.

INTRODUCCIÓN

El Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís cuenta con más de 70 niños a los que se les educa principalmente siguiendo los valores franciscanos, pero para esta labor el centro no cuenta con un material adecuado que los niños puedan utilizar e implementar.

Es aquí en donde el diseño gráfico entra a resolver esta problemática, en donde se realizaron una serie de actividades, tanto con los niños del centro, como con los docentes, valiéndose de técnicas y herramientas, con el fin de utilizar los métodos más apropiados para los niños a la hora de transmitir un mensaje, aprovechando las normas, costumbres, y lenguajes que tengan un mayor impacto en los niños del centro.

El material editorial que se desarrolló, es el resultado de varias investigaciones y trabajo de campo el cual ayudo a conocer mejor el público al cual va dirigida la pieza, y gracias a esto se utilizaron los más precisos elementos, en donde mediante diferentes actividades fueron los niños los encargados de seleccionar cada uno de los parámetros de diseño utilizados para la

1. JUSTIFICACIÓN

Siloé es uno de los barrios con mayores casos de homicidio en la ciudad de Cali. Según el artículo publicado por Caracol Radio el 29 de octubre del 2014, en donde este barrio ocupó la posición número uno, con el mayor número de casos de homicidios entre los años del 2010 y el 2014, con un total de 197 casos, entre los que se encuentran los problemas de pandillas. En este sector se establece un toque de queda, en donde resulta imposible salir a la calle entre las 10:00 pm y las 5:30 a.m. del día siguiente. Es por esto, que los habitantes de este sector prefieren no salir de sus hogares, pero a pesar de todo el esmero de los ciudadanos por cumplir esta norma, se presentan casos en donde las balas, resultado de balaceras de enfrentamiento entre pandillas, estas alcanzan a entrar a los hogares a través de techos o ventanas, dejando de esta manera heridos inocentes en medio del disturbio. Publicaciones como la de “El País”, del día 5 de mayo de 2015, confirman el posicionamiento de Siloé como el barrio que encabeza la lista de los más peligrosos de la ciudad de Cali. (Radio, 2014)

Reiterando el tema de pandillas, el mayor número de integrantes que las conforman son menores de edad, entre los 10 y los 17 años, los cuales crean una “frontera invisible” en donde cruzarla es un riesgo a la vida de cualquier habitante de este sector. El punto de partida para la creación de estas pandillas, puede plantearse como falta de educación, donde se observa una falla en la forma de inculcar valores a los niños desde muy temprana edad, pues de este modo se capacita a las personas para que sean capaces de convivir e integrarse como individuos sociales en el entorno en el que se rodean (Comisión Nacional de Derechos Humanos, 2012, p . 4) por esta razón es de vital importancia el que exista un material capaz de ofrecer a la institución, la posible construcción de criterios morales para empezar a trabajar con los más pequeños, es decir, en la educación infantil, se aprovecharía la edad de los niños para poder marcar los parámetros adecuados en el trabajo de valores, empezando con el desarrollo de la autoestima y la empatía, la sensibilización respecto a los problemas de los demás, para que de este modo, los alumnos comiencen a desarrollar actitudes básicas de convivencia, es necesario abordar una educación en valores franciscanos desde una muy temprana edad, debido a las características de la sociedad actual. Los riesgos presentes en el barrio Siloé pueden afectar en el desarrollo personal de los niños, por lo cual, es de vital importancia desarrollar un material pedagógico que desde pequeños les ayude a distinguir entre el bien y el mal y a descubrir los valores de un buen ciudadano para una buena convivencia.

En esta investigación se tendrá en cuenta conceptos del campo de la pedagogía, la psicología y el desarrollo infantil con teorías como la del desarrollo cognoscitivo de Piaget y los planteamientos sobre moral de Manuel Segura Morales. También se

abordarán dentro del campo de diseño como los son: diagramación editorial, tratamiento tipográfico, ilustración y técnicas de ilustración y teoría del color.

El propósito de esta investigación es lograr llegar a los niños por medio de contenidos del diseño editorial, para conseguir de este modo que capten la información fácilmente y adquieran el conocimiento de los valores franciscanos, para que así mismo adecúen a sus vidas y lo pongan en práctica. Este material se lleva a cabo haciendo partícipes a los niños de este para que sientan que tienen protagonismo dentro del proyecto y se visualicen como un buen ciudadano.

Se plantea usar el diseño gráfico, para que cumpla con una función social, que en este caso estaría relacionada con el educar en valores, mediante la creación de un material editorial ilustrado, el cual contara con distintos recursos gráficos (tipografía, color, formato, ilustración , formas) para que sea una propuesta más atractiva para los niños, en este material se incluirá diferentes cuentos referente a los valores franciscanos (justicia, paz, libertad, servicio, protección y cuidado medioambiental), estos cuentos fueron creados con la participación de los niños.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís fue fundado en el año de 1971 por la Universidad San Buenaventura de Cali, viene trabajando desde hace 40 años, y gracias a campañas realizadas, presenta actualmente un alto nivel de reconocimiento dentro de la comuna, la cual lo reconoce como un centro de desarrollo que trabaja con niños, jóvenes y adultos. La población que asiste al centro son principalmente de estrato 1 y 2, tratando de cubrir todas las edades, desde chicas embarazadas, primeros años de vida, niños de 3 a 5 años de jardín, jóvenes y adultos. Actualmente cuentan con 75 niños en jardín infantil, los cuales están divididos en 3 grupos: 23 en jardín, 20 en pre-jardín y 32 en transición. En aldeas infantiles cuentan con un promedio de 50 niños, en ecología 50 niños y programas de comunidad, que son los niños que asisten al centro en horarios de la tarde como ocupación de tiempo libre, los cuales son 30 niños.

El centro de desarrollo cuenta con una asignatura llamada “Huellitas”, la cual fue creada hace 3 años, reemplazando la clase de catequesis en donde se vinculan 70 niños de 3 a 5 años, los cuales son los niños del jardín, divididos en 4 grupos con una intensidad horaria de 45 minutos los días martes. El objetivo de la asignatura “Huellitas” consiste en enfatizar los valores franciscanos en los niños, por medio de actividades didácticas utilizando videos como soporte, siendo un material poco efectivo, ya que los niños llegan a distraerse fácilmente y no logran entender el mensaje de cada actividad, por esta razón es necesario implementar un material de comunicación en el que los niños tengan más participación activa en el aprendizaje, para que puedan interiorizar y poner en práctica el contenido y los temas que se le enseña.

Desde el diseño de la comunicación gráfica, se propone realizar un material que combine las técnicas editoriales e ilustración para suplir la necesidad que tiene la fundación de un soporte que le permita enseñar de manera más eficaz y objetiva los valores franciscanos a los niños, este material tendrá unas bases pedagógicas guiadas por una docente del centro, de esta forma se garantiza generar un material didáctico que logre solucionar la problemática. Este material contará con la implementación del diseño editorial como eje de intervención, con el fin de lograr junto a la base teórica anteriormente mencionada, que los niños se vean más atraídos por el mismo, combinando tanto la tipografía, los colores, las técnicas de ilustración y la diagramación.

Remítase a la metodología, donde se encuentra el apartado de preguntas, propuestas por Ambrose Harris en su libro metodología del diseño, las cuales permitieron la recolección de información para la creación del planteamiento del problema.

2.1 PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué recursos gráficos desde el diseño, se involucran para la construcción de un material editorial que sirva de apoyo didáctico para el fomento de los valores franciscanos en los niños del Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís?

2.2 SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cuáles son los elementos gráficos que generan mayor impacto en los niños de la zona?

- ¿Cómo construir una propuesta gráfica de editorial e ilustración que fortalezcan los valores en los niños del Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís?

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un material editorial, teniendo en cuenta la ilustración, para que sirva de apoyo didáctico en el fomento de los valores franciscanos en los niños del Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís en Siloé.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Investigar sobre los valores franciscanos que maneja la fundación y cuál es el método que usan para enseñarlos.

- Realizar actividades con los niños, de manera didáctica para conocer las preferencias que estos tienen sobre los diferentes aspectos de diseño e implementarlos en el material editorial.

- Desarrollar el prototipo del material editorial para el fomento de valores franciscanos en los niños del Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís.

4. PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís, nace gracias a la necesidad de unos centros de consulta psicológica y orientación pedagógica en el barrio Siloé, con la intención de ayudar al desarrollo humano de los habitantes de esta zona, esta organización da inicio en 1977 como dependencia de la facultad de educación de la Universidad San Buenaventura de Cali.

El centro de desarrollo comunitario San Francisco de Asís de la Universidad de San Buenaventura Cali, contribuye a la transformación y bienestar de la comunidad caleña ubicada en el barrio Siloé, desarrollando programas y proyectos comunitarios, integrando instituciones oficiales y privadas e interactuando de manera responsable y comprometida con el mejoramiento de las realidades socioculturales, económicas y educativas de la comunidad, con un enfoque en una filosofía franciscana y en la información integral del ser.

Los objetivos de esta fundación se basan en desarrollar un trabajo pedagógico fundamentado en las necesidades educativas de la comunidad y promover la formación integral de la población infantil, haciendo énfasis en valores como la justicia, la paz, la libertad, el servicio, la protección y el cuidado medioambiental.

Apoyar y orientar a la comunidad en la búsqueda de alternativas que transformen su realidad y mejoren sus condiciones de vida, mediante el trabajo psicopedagógico, las prácticas estudiantiles universitarias y la asesoría jurídica.

Impulsar la investigación social como fuente de conocimiento y su aplicación en pro del desarrollo de la comunidad.

Incentivar la participación de la comunidad en programas de formación y capacitación que permitan la transformación de sus realidades sociales y el desarrollo de competencias activas.

5. INTERES ACÁDEMICO PARA EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE

Como estudiante próxima a culminar mis estudios en la carrera de “Diseño de la comunicación gráfica” he adquirido un amplio número de conocimientos que me han permitido ser consciente del alto impacto que tiene el diseño gráfico en la comunicación y en el público al cual va dirigido.

El diseño de la comunicación gráfica tiene el poder de impactar positivamente en las personas desde los diferentes recursos que esta carrera maneja, por esto mismo es posible, generar un cambio.

Este trabajo, me permite como estudiante, primeramente, realizar un material que logre suplir las necesidades que presenta una institución como lo es el Centro de Desarrollo San Francisco de Asís y así mismo, desde mi campo profesional contribuir a la sociedad, específicamente a los niños del centro, poniendo así a prueba en un ámbito real y profesional todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera.

5.1 INTERES Y/O APOORTE PRODUCTIVO PARA LA ORGANIZACIÓN DONDE SE DESARROLLARÁ LA PROPUESTA

La organización presenta una necesidad en cuanto a material de apoyo para la enseñanza de los valores franciscanos a los más pequeños del centro. Este trabajo les aportará a ellos un material editorial que cumplirá esta función, ayudando no sólo a enseñar estos valores, si no a hacerlo de una forma más atractiva para los niños.

5.2 APOORTE DE LA ESCUELA DE FACILITADORES SOCIALES PARA LA REALIZACIÓN DEL TRABAJO.

La escuela de facilitadores brindó la enseñanza de todas las herramientas necesarias para lograr desenvolverse correctamente dentro de una comunidad, gracias a esta se logró un acogimiento de los niños, permitiendo así la recolección rápida de los datos.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 MARCO TEORICO

6.1.1 Desarrollo Cognoscitivo

Para empezar a hablar sobre el cómo comunicar los valores a los niños en la infancia, se debe abordar primeramente el tema del desarrollo cognoscitivo, ya que abarcan desde la captación de estímulos, hasta el cómo se almacenan en la memoria de las personas para ser usadas en el futuro.

Años atrás, se creía que los niños no eran más que personas pasivas moldeados por el medio, este pensamiento cambio gracias a la teoría del desarrollo cognoscitivo creada por Piaget, en la que demuestra que los niños son capaces de construir activamente el conocimiento del ambiente usando conocimientos previos e interpretando hechos y objetos.

Piaget plantea que todos los niños pasan por las mismas cuatro etapas, sin saltarse ninguna de ellas y siguiendo siempre el mismo orden.

Primera etapa (0-2 años). Sensoriomotora: Aprenden la conducta propositiva.

Segunda etapa (2-7 años). Preoperacional: Empiezan a usar símbolos y palabras para pensar. Desarrollan una solución intuitiva y su pensamiento es aún limitado.

Tercera etapa (7-11 años) Operaciones concretas: Aprenden operaciones lógicas de clasificación y conservación, su pensamiento está ligado principalmente a fenómenos y objetos del mundo real.

Cuarta etapa (11-12 años) Operaciones formales: Aprenden sistemas abstractos del pensamiento, estos les ayudan a utilizar la lógica y el razonamiento científico y proporcional. (Linares, 2009, p 3)

Otro ejemplo de esto, son los cinco pensamientos citados por Spivack y Shure, los cuales son:

Pensamiento casual: capacidad de distinguir la causante del problema y proponer un diagnóstico correcto.

Pensamiento alternativo: Plantear un gran número de soluciones para un problema.

Pensamiento consecuencial: Prever las consecuencias de un dicho o un hecho.

Pensamiento de perspectiva: Capacidad de ponerse en el lugar del otro.

Pensamientos medio-fin: Trazarse objetivos y analizar los recursos para esto. (Gómez & Rodríguez, 2017, p . 244-245)

6.1.2 Desarrollo Moral

El desarrollo moral del niño está relacionado con las formas en las que el niño llega a comprender y a seguir las reglas del mundo social, este último punto se divide en dos factores importantes en los que se encuentran las reglas morales y las convenciones sociales.

Reglas morales: En estas se tocan temas relacionados con la justicia, la imparcialidad, el proteger el bienestar de uno o un grupo de individuos y el garantizar los derechos.

Convenciones sociales: Son las que regulan usos sociales y el comportamiento de los individuos en la sociedad.

Piaget propone dos métodos para descubrir cómo los niños realizan las concepciones sobre la moralidad. El primero es un método naturalista, que consiste

en observar al niño realizar juegos donde el espacio es la calle. La segunda consiste en presentar historias en donde los niños se evalúan dependiendo de su grado de bondad.

A partir de esto, plantea cuatro estadios.

Tabla 1 Estadios de la moral de Piaget

PRIMER ESTADIO (Niños de 2 a 4 años)	En estas edades los niños no poseen aún una concepción clara de moral, pues sus juegos se realizan sin reglas formales.
SEGUNDO ESTADIO (Niños de 5 a 7 años)	Los niños de este rango de edades siguen las reglas de forma absoluta, ya que estas son dadas por personas de autoridad y no las cuestionan, esto sucede principalmente por un temor a las consecuencias
TERCER ESTADIO (Niños de 8 a 11 años)	Los niños de estas edades empiezan a entender que las reglas son acuerdos creados por las personas para protegerse entre ellas

Nota: Estadios de la moral de Piaget. Adaptado de “El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg” por Enrique Barra Almagiá, 1987 p. 7-9

Para Manuel Segura Morales, en su libro “Ser persona y relacionarse”, plantea la moral como necesaria para el ser humano y para la supervivencia de la sociedad, nombrando los seis estadios del desarrollo moral según Kohlberg, los cuales son:

- **Primer estadio. Heteronomía:** El bien y el mal lo determinan agentes externos, el niño sólo se da cuenta que ha hecho algo bueno cuando recibe algún premio por esto, o por el contrario, sabe que ha hecho algo malo en el momento que recibe un castigo.

- **Segundo estadio. Egoísmo mutuo:** Ya no cumple las reglas del juego por miedo al castigo, si no por un egoísmo, descubriendo así la ley de Tailón, “ojo por ojo...” y hace a los demás lo que quiere que le hagan a él.

- **Tercer estadio. Expectativas interpersonales:** Aparece aquí un factor afectivo, pues las acciones realizadas ya no son por miedo o egoísmo, si no por el deseo de agradar y ser aceptados por los demás,

- **Cuarto estadio. Responsabilidad y compromiso:** Empieza un comportamiento de autonomía en donde se cumple con las obligaciones por responsabilidad. Realiza las actividades a las que se compromete, y sólo a un grupo cercano, sea familiares o amigos.

- **Quinto estadio. Todos tienen derecho:** Se enfrenta a las leyes que atentan contra los derechos de las personas y se defienden sinceramente.

- **Sexto estadio. Todos somos iguales:** Se cree en la igualdad y la dignidad de todas las personas.(Morales, 2002, p . 40-43)

6.1.3 Conducta Prosocial

Este tipo de razonamiento es de suma importancia a la hora de enseñar a los niños, ya que está asociado con las conductas de consuelo, dar ayuda, compartir, y cooperar. Este tipo de comportamientos se brindan sin buscar una recompensa a cambio y siempre con la intención de favorecer a otras personas.

Hay que tener en cuenta siempre en entorno en el que el niño se desarrolla, ya que de este factor sale su comportamiento social (Pachecho, Rueda, & Vega, 2013, p . 1-4)

Para la construcción del material con valores, se abordarán temas importantes como: desarrollo moral, desarrollo social, desarrollo cognoscitivo, razonamiento pro-social. Los valores son unos de los temas de estudios más importantes en la educación básica primaria, pues es a partir de este momento que se comienzan a formar individuos que van a convivir en sociedad, siguiendo la filosofía de Camps

(1994), es importante educar con valores pertenecientes a los derechos humanos, tales como: Libertad, igualdad, justicia, solidaridad, responsabilidad, participación y colaboración.

6.1.4 Valores

Para empezar a hablar sobre la definición de los valores franciscanos, y qué significa cada uno de ellos, es imprescindible comenzar hablando sobre qué son los valores en general y cuál es la importancia de estos.

Antonio Gallo Armosino, crea un punto de partida al mundo de los valores en su libro “introducción a los valores”, en donde plantea el significado de estos, como:

una calidad que se incorpora en las personas como las cosas, al devenir y a las relaciones, en la cual todas las personas son capaces de realizar una manifestación de valor, al momento de tomar una decisión consciente y pasar a la acción, dando también como resultado el ampliar el horizonte del ser personal. Otro de los temas que toca Antonio Gallo Armosino, es el de los valores morales, en donde los define como aquellos que constituyen el bien o el mal en la vida, realizados de forma consciente y responsable por el individuo. Estos valores, son inherentes a la conducta de una persona, la cual realiza primeramente el proceso de captación de valores para dar paso a ponerlos en práctica en la vida cotidiana. (Armosino, 2006, p . 24-60)

Los valores cumplen un papel fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que los ayudará a poder desenvolverse de manera correcta en la sociedad, comportándose con respeto hacia las demás personas, permitiendo que los demás gocen del beneficio de disfrutar de sus derechos, ayudándole en el desempeño que el niño tendrá como adulto. (Martinez Granados, 2012)

6.1.5 Valores Franciscanos

Para dar introducción a los valores franciscanos, es importante tener en cuenta que se está hablando de una orden religiosa católica, la cual fue fundada por San Francisco de Asís en el año de 1209, tiene como propósitos y fines el orientar tanto a los sujetos como a la sociedad en la que se desenvuelven.

Los valores franciscanos comparten modelos o parámetros, los cuales tienen como finalidad orientar la conducta tanto ética, jurídica, de etiqueta, urbanidad y reglamentaria, en donde se proponen comportamientos deseados para el ser humano y la sociedad, esperando que sean practicadas por las personas. (Estrella & Gaviria, 2011, p . 41)

Los valores en los cuales se hará énfasis en el material editorial para el centro de desarrollo San Francisco de Asís serán los siguientes:

Justicia: Pilar de las sociedades, dar a cada uno lo que le corresponde.

Paz: Es un valor que debe alimentarse día a día, fruto del saber, entender y escuchar las necesidades de los demás antes que las de uno mismo. Es el resultado de una buena convivencia entre las personas

Libertad: Respetar los derechos del otro

Servicio: A ejemplo de Jesús, que siendo rico se hizo pobre, para que el ser humano fuera colmado de la riqueza de Dios, los valores Franciscanos invitan a vivir en actitud de servicio y desprendimiento a fin de compartir con los demás los dones que de Dios hemos recibido

Protección y cuidado medioambiental: Compromiso de promover el cuidado y defensa de la vida y la naturaleza, al estilo de San Francisco, amándola, respetándola y reconociendo, que toda la creación es obra de Dios y casa del ser humano

Los niños de esta fundación cuentan con un programa académico llamado "Huellitas" en donde se les enseña cada uno de estos valores, ubicándolos en un contexto del día a día por medio de ejemplos de la vida cotidiana.

6.1.6 El cuento como herramienta pedagógica

De las definiciones obtenidas por la RAE al término de “cuento” se puede encontrar que esta la define como “narración breve de ficción”, es decir, se puede considerar cuento a aquello que sobresale por su brevedad y por relatar un suceso imaginario.

En el libro de titulado “Morfología del cuento” (Propp, 1970, p . 19) muestra la clasificación de cuentos planteada por Wundt, en su obra “la psicología de los cuentos” esta clasificación se compone por:

- Cuentos – fábulas mitológicas
- Cuentos maravillosos puros
- Cuentos y fábulas biológicas
- Fábulas puras de animales
- Cuentos sobre el origen
- Cuentos y fábulas humorísticas
- Cuentos y fábulas morales

Es esta última categoría la que es de importancia para el desarrollo de este trabajo, ya que lo que se desea es enseñar los valores morales a los niños.

Es importante tener en cuenta la estructura del cuento, pues de este modo se facilitará la escritura y comprensión de este, la cual es:

- **Introducción, inicio o planteamiento:** En esta parte se presentan los personajes de la historia y los propósitos de estos, es también donde se presenta la normalidad de la historia, es decir, qué temas va a tocar y de qué va a tratar.

- **Desarrollo o nudo:** Aquí se presenta el conflicto o problema de la historia, y es la parte en la que se da lugar a los hechos más importantes.

- **Desenlace o final:** Se presenta la solución del problema y se finaliza la historia.

Los cuentos han sido una de las mejores maneras para poder llegar a los niños, y es que por medio de historias fantásticas se logra captar mejor la atención de estos, lo que lo ha llevado a formar parte de uno de los recursos educativos más utilizados en las aulas de clase, ya que es una herramienta muy útil a la hora de trabajar diversos contenidos. El cuento se ha convertido en una de las mejores herramientas para generar comunicación, pues genera interacción de alumnos y maestros.

Michael Dufour, en su libro “cuentos para crecer y curar”, confirma que tanto el conocimiento como los elementos de la sabiduría humana se retienen de mejor manera cuando son transmitidos mediante historias y cuentos. Plantea también, que una de las mejores maneras de utilizar el cuento como herramienta pedagógica, es mediante las anécdotas, ya que, para los niños, el oír relatado un acto es lo más parecido a experimentarlo por ellos mismos.

Utilizar la alegoría, es decir, el hacer visible lo conceptual, tiene grandes impactos positivos en la mente de los niños, ya que estos logran crear unos lazos entre el mundo simbólico, para lograr hacer propio el significado. Michael Dufour, en su libro “cuentos para crecer y curar” cita las ventajas de la alegoría planteadas por Jeffrey Zeig, las cuales son:

- No son amenazantes

- Son seductoras

- Estimulan la independencia (El individuo debe captar por sí mismo el sentido del mensaje y sacar conclusiones o realizar acciones)

- Pueden ser utilizadas para vencer la natural resistencia al cambio.

- Pueden servir para controlar las relaciones

- Modelan la flexibilidad

- Pueden despejar la confusión y estimular la sensibilidad
- Estimulan la memoria.

(Dufor, 2003, pág. 4)

6.2 ASPECTOS DE DISEÑO

6.2.1 Diseño Gráfico

Es de vital importancia abordar el tema y el significado del diseño gráfico, ya que representa el punto de partida del cual se abordarán todos los elementos aspectos a investigar e implementar en este trabajo.

Dalley, Terence (1980) en su libro Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales, define el diseño gráfico como “la ordenación, composición y combinación de formas y figuras, este ha logrado manifestarse como una disciplina independiente en los últimos treinta años. El diseñador gráfico es considerado un artista capaz de comunicar la información de tal manera que el público logre experimentarla” (p. 104)

Otra definición del concepto de diseño, es la planteada por Timothy Samara, quien brinda una definición más actual para este término.

El objetivo principal del diseño gráfico es convertir una idea en algo visual para que el público al que va dirigido logre entenderla, es decir, que asimila conceptos verbales y les da forma, para esto utiliza soportes como imágenes, símbolos, colores y materiales tangibles, buscando de este modo que el mensaje logre transmitirse en una experiencia emocional. Para lograr esto, el diseñador debe conocer y comprender los fundamentos de la forma y la composición: simbolizar conceptos, manipular mensajes del color, comprender la semiótica, controlar el ritmo de la jerarquía, integrar tipos e imágenes. (Samara, 2009, p 4-5)

El diseño gráfico se ha convertido en una de las formas más importantes y utilizadas a la hora de crear comunicación visual, tal como plantea Richard Poulin (2012), en su libro El lenguaje del diseño gráfico “Los principios del diseño gráfico son el marco para emplear los elementos de la forma más adecuada y eficaz con el fin de crear comunicaciones visuales significativas y comprensibles. Los elementos son el qué del lenguaje visual del diseñador, y los principios son el cómo.” (p. 19)

6.2.2 Tipografía

La tipografía es uno de los aspectos esenciales en el diseño editorial y la diagramación, pues es aquella que ayuda a lograr una mayor legibilidad y lecturabilidad, para de este modo permitir una mejor y más cómoda lectura a quienes nos estamos dirigiendo. Richard Poulin (2012) en su libro el lenguaje del diseño gráfico, plantea el concepto de tipografía como “un principio especial del lenguaje del diseñador, puesto que tiene una función doble (verbal y visual). Funciona como puro elemento gráfico, o sea, como punto, línea, forma, volumen y textura en la composición visual. (p. 248)

6.2.3 Sistemas de clasificación de tipografía

Old Style: Se basan en las proporciones de las romanas. No contienen contrastes fuertes en los grosores de trazo, trazos curvados oblicuos, las letras en la caja baja tienen una altura más pequeña de “x”.

De transición: Mayor contraste de trazo, serifas más angulosas, minúsculas con una altura “x” mayor y trazos curvos verticales.

Modernas: Serifas finas y completamente planas, con muy poco o ningún Angulo, inclinación casi siempre vertical

Sans Serif: Ausencia de serifas, grosor de trazo regular y uniforme e inclinación vertical

Slab Serif: Trazo uniforme e inclinación vertical. Serifas con el mismo grosor que las letras.

Gráfica: Características de grafismo e ilustración (caligráficas, cursivas, a pincel, de fantasía, decorativas). Comunica mensaje tanto visual como narrativo.

Para lograr reconocer y distinguir las diferencias entre los tipos, es de suma importancia conocer la anatomía de la letra, que consta de los siguientes conceptos: Altura de mayúscula, altura x, ápice, apófige, ascendente, asta o bucle, barra, brazo, cola, contraforma, cuello, descendente, espina, espolón, gota, hombro, inclinación, junta, ligadura, línea base, ojal, oreja, pata, panza, serifa, swash o floritura y vértice. (Poulin, 2012, p . 253-254)

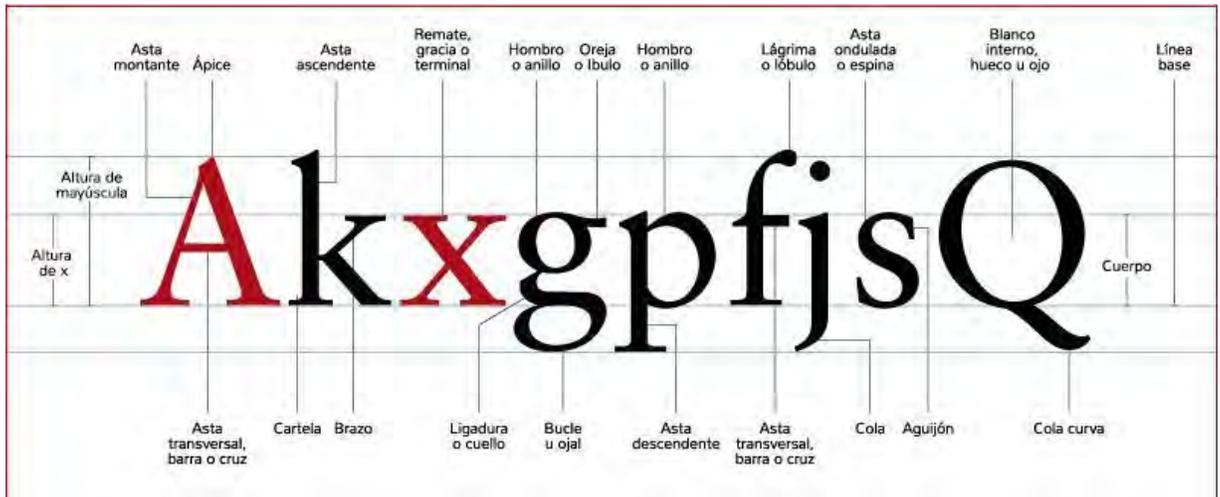


Figura 1. Anatomía de la letra.

Tomado de Instituto Superior Patagónico. Anatomía de la letra. Obtenido: <http://www.institutopatagonico.edu.ar/jorge/cuarto/tipografia.html>

6.2.4 Color tipográfico

El color es uno de los elementos visuales más influyentes en la comunicación gráfica, y es por esto que al utilizarlo en la tipografía realiza un mayor contraste y adquiere una mayor fuerza para transmitir el mensaje deseado. Timothy Samara (2009) en su libro los elementos del diseño, propone que los colores sirven para crear una jerarquización en la información, tanto si se utiliza en el fondo como en la tipografía. También es posible dar niveles de profundidad relacionando color del fondo y tipografía, sin olvidar mantener un contraste considerable para no perder legibilidad en el texto.

Nuevamente Poulin (2012), plantea que la tipografía tiene características de ritmo, espacio y textura, el cual hace más eficaz la comunicación visual influyendo de

manera inmediata tanto en la apariencia espacial y de textura como en su significado, pues el color permite destacar la estructura y dar fuerza. (p. 258)

Tomothy Samara (2009) en su libro los elementos del diseño, dice que: El color tipográfico describe cambios de ritmo y textura. Cambiar el color tipográfico de los componentes tipográficos los separa de la superficie e introduce la ilusión de profundidad espacial y una sensación de cambio de ritmo (p. 147)

La textura, en términos de tipografía, puede definirse como el cambio de peso, tamaño, inclinación, textura y ritmo, proporcionando no sólo un bonito efecto visual, sino también la carga de emoción de las palabras, ofreciéndole así al lector la oportunidad de encontrar algo interesante o con una mayor importancia, por ejemplo, el cambiar los tamaños o la posición de las palabras expresa un efecto dramático, o el marcar en negrilla el inicio de un párrafo aumenta la visibilidad de este, convirtiéndolo en un punto donde fijar la atención de una manera neutra. (Samara, 2009, p . 150)

6.2.5 Tipografía en libros infantiles

Para el desarrollo de este punto, es importante tener en cuenta que el material editorial que se realizará es educativo y el tratamiento tipográfico que se presente en este, debe ser claro y legible para estos niños, para no llegar a crear dudas o dificultades en la comprensión.

Fue a principios del siglo XX cuando aparecen las primeras recomendaciones sobre el tratamiento tipográfico en los libros infantiles, las cuales se publicaron en el "Report of the 73rd meeting at Southport" entre los años de 1903 y 1911, las conclusiones fueron las siguientes:

- El papel debe ser grueso y no traspasar la tinta

- Su color debe ser blanco

- La tinta debe ser negra

- La longitud de la línea de 4 pulgadas

- Tamaño de la fuente recomendable es de 24 pt para los niños más pequeños, 12 pt niños entre seis y doce años y 11pt niños mayores de once años.

En cuanto a cuestiones sobre cuál fuente es la más adecuada para utilizar cuando el público son los niños y cuál es la más legible para ellos, es recomendable utilizar una tipografía que se acerque de manera visual a la escritura de los niños, por esta razón, tipografías sin unión entre las letras y que surjan a partir de formas geométricas sencillas, con los ascendentes y descendentes bien pronunciados y sin similitud en las letras para evitar posibles confusiones, son la respuesta más adecuada a estas preguntas, a partir de esto, se puede tomar como punto de partida las tipografías palo-seco, ya han sido las fuentes más utilizadas para los libros infantiles desde los años 40, ya que son tanto las más simples como las más legibles para ser utilizadas en textos dirigidos a público infantil.

En los años 90, Hans Peter Willberg y Friedrich Forssman, dos filósofos alemanes, sacaron dos nuevas teorías sobre la fuente más adecuada para los niños en su libro "Erste hilfe in typografie ratgeber für den Umgang mit Schrift". La primera de estas teorías, plantea que las formas de las letras deben ser simples, esto ayuda a que sea más simple para los niños copiarlas y memorizar su aspecto, partiendo de esto, aconsejan utilizar tipografías palo seco en los textos infantiles. La segunda teoría, plantea que lo más importante es la falta de similitud en las letras, para evitar errores en la lectura. (Kruk, 2010, p . 1-25)

6.2.6 Color

El color es un elemento en el diseño gráfico que cumple muchas funciones, tal como dice Richard Poulin (2012) en el lenguaje del diseño gráfico "el color se usa para atraer la atención, agrupar elementos dispares, reforzar el significado y enriquecer" (p. 59) es por esto que es una herramienta muy usada a la hora de transmitir significados en cualquier pieza gráfica. Timothy Samara (2009) plantea en los elementos del diseño, que el color es "un estímulo visual que sirve como una herramienta de comunicación de utilidad enorme (...) es el resultado del reflejo de las ondas luminosas, transmitidas por un órgano imperfecto (ojo) a un órgano perfecto (cerebro). El significado que transmite el color es subjetivo." (p. 83)

Esta última afirmación, plantea que el color es un elemento que no todas las personas perciben de la misma manera, pues son muchos los aspectos que influyen

en la percepción del color haciendo imposible que todas las personas logren percibirlos siempre de la misma forma.

Es importante tener en cuenta que los colores logran cargar y reforzar el significado de cualquier pieza gráfica:

Cada color comporta unos mensajes psicológicos que, según se utilicen, influirán sobre el contenido de las imágenes y del representado por la tipografía. El componente emocional está profundamente conectado con la experiencia humana instintiva y biológica. La diferente longitud de onda de los colores, condiciona sus efectos en el sistema nervioso autónomo: los tonos cálidos, como el rojo y el amarillo, poseen una mayor longitud de onda y por lo tanto se requiere más energía para procesarlos (...) esto se traduce en excitación. Por el contrario, las menores longitudes de onda de los colores más fríos como el azul, el verde y el violeta, requieren también menos energía para ser procesados, lo que origina una ralentización en nuestro metabolismo y un efecto calmante. (Samara, 2009, p . 110)

Eva Heller (2004) en su libro “psicología del color” plantea que ningún color carece de significado, este está determinado por su contexto, es por esto que cada color representa algo o despierta algún sentimiento al observador, es necesario tener claro que cada color puede producir distintos efectos, en algunos casos contradictorios y es por esta razón que se debe tener en cuenta que un mismo color interactúa con otros colores, es decir que en un efecto intervienen varios colores, llamado acorde cromático. (p. 17). Por esta razón es importante conocer el correcto significado de los colores, pues de esto depende el lograr transmitir el mensaje correcto.

6.2.7 Ilustración

Se puede definir el término ilustración como una “expresión gráfica de una idea plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual.

La experiencia visual es fundamental para el aprendizaje, la capacidad del ser humano de ver, reconocer y comprender visualmente, supera los otros sentidos, convirtiéndose en una herramienta de la comunicación humana. (Design, 2011, p . 61)

D.A Dondis,(1984) en su libro La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual, plantea que en los medios modernos predomina lo visual, y lo verbal viene por añadidura, pues, al ver, se experimenta de una manera más directa lo que está ocurriendo, siendo más conscientes de aquello que se llega a reconocer y a saber. (p. 19)

La ilustración es una parte fundamental de la comunicación, y más que todo en el público infantil, teniendo en cuenta que ellos aprender a mirar y ver antes que hablar, por lo que esta herramienta juega un papel muy importante a la hora de enseñar a los más pequeños, pues, como dice Antonio Fernández (2012) en su libro El arte de la ilustración, “ilustrar también es innovar y relacionar todos los campos de la información y pedagogía para lograr que el resultado ofrezca algo serio y con fundamento” (p. 238)

Antonio Fernández habla sobre las herramientas visuales, definiéndolas como una ayuda para atrapar la atención del destinatario y así mismo lograr que este preste atención al mensaje, estas herramientas son:

Persuasión: Busca despertar la curiosidad del espectador y provocar su atención hacia algo en concreto.

Simbolización: El uso de elementos entendidos socialmente, teniendo en cuenta las reglas, grupo social y cultura en donde se utilizarán.

Metáfora: Utilizar asociaciones desde conocimientos previos para la interpretación de las imágenes.

Narración: Busca transmitir mucha información más allá del texto.

Humor: Herramienta gráfica que busca crear empatía y cercanía con los usuarios.

Retórica: Estructura un discurso para ser transmitido de manera que produzca el efecto buscado, intenta convencer y seducir.

Surrealismo: Crea nuevas asociaciones de imágenes a partir de conceptos, logrando así un impacto visual novedoso.

Sorpresa: Propone un guiño hacia un giro suave o violento desde lo inesperado. (Coca A. F., 2012, p . 133-138)

6.2.8 Diseño editorial

El diseño editorial se define como la armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación con el fin de comunicar una idea o narración por medio de la organización entre imagen y texto, atrayendo la atención del lector.

Retícula: En cuanto a la parte editorial, la retícula es un elemento usado para la ubicación de los elementos, conformada por líneas horizontales y verticales que permiten crear equilibrio y orden en la composición que permite organizar texto e imagen en los espacios. Hay diferentes tipos de retículas, las cuales son:

Retícula manuscrita o bloque: Una sola columna que ocupa la mayoría de la página para ubicar el texto de forma secuencial.

Retícula de columnas: 2 o más columnas verticales para crear una mejor distribución de los elementos en la página.

Retícula modular: División de columnas, utilizando líneas verticales y horizontales que permite formar módulos en la página para crear un diseño más elaborado.

Retícula jerárquica: Adaptable a las necesidades de los elementos en la diagramación. (Reyes, 2016, p . 33-34)

Composición: D.A Dondis, habla de la composición como la herramienta que marca el propósito y el significado visual, siendo la composición responsable de sobre lo que el espectador recibe de un diseño, ya que es el resultado creado a partir de colores, texturas, fondos y proporciones. En su texto, la sintaxis de la imagen plantea los siguientes conceptos en el tema de composición.

Equilibrio: Es la referencia visual más fuerte del hombre, consiste en relacionar y estabilizar todos los objetos ubicados en un eje vertical, con relación al eje horizontal.

Tensión: Consiste en la falta de equilibrio, el cual resulta un factor desorientador para el espectador, este es el medio más eficaz para crear un efecto en respuesta al propósito de la imagen.

Preferencia por el ángulo inferior izquierdo: El ojo humano presenta favoritismo a la zona inferior izquierda de cualquier campo visual, existen diversas teorías que explican la razón de esto, una de ellas habla de la influencia de los hábitos occidentales de impresión y el hecho de aprender a leer de izquierda a derecha. (Dondis, 1984, p . 33-48)

Elementos de maquetación:

Columnas: Espacio en el que estará ubicado el cuadro de texto, ayudando a definir la posición de los distintos elementos que estarán en la página, tales como: Título, subtítulo y pie de foto.

Márgenes: Espacios en blanco que le brindan aire a la diagramación (superior, inferior, interior y exterior, la margen brinda espacio para agregar la cabecera y la numeración de las páginas.

Sangrado: Exceso adicional de los lados del diseño, le medida recomendable para usar es de 3mm adicional a la página, sirve para evitar problemas de recorte de fotos y texto ubicados en la esquina.

Páginas: Soporte en el cual estará plasmado la diagramación y maquetación (Reyes, 2016, p . 37-38)

Técnicas de comunicación visual: Dondis define estas técnicas como una ayuda al diseñador que le brinda amplias opciones de expresión visual del contenido, entre estas se encuentran:

Equilibrio – Inestabilidad: El equilibrio otorga un centro de gravedad, lo cual se liga al funcionamiento de la percepción humana y su necesidad de equilibrio. La

inestabilidad representa la ausencia de equilibrio y crea formulaciones visuales inquietantes

Simetría – Asimetría: La simetría representa que cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente a la misma que se encuentra al otro lado. La asimetría muestra varios elementos y posiciones en donde se equilibran los pesos.

Regularidad-Irregularidad: La regularidad favorece la uniformidad de los elementos son utilizar variaciones de ningún tipo. La irregularidad realza lo inesperado, sin ajustarse a lo uniforme.

Simplicidad-Complejidad: La simplicidad impone el carácter directo y simple de forma elemental. La complejidad es la complicación visual creada por una presencia de numerosas unidades.

Unidad-Fragmentación: La unidad consiste en el equilibrio adecuado de los diversos elementos. La fragmentación es la descomposición de los elementos y las unidades de un diseño.

Economía-Profusión: La economía es ordenar de manera sobria los elementos, esta técnica logra realzar aspectos conservadores sobre lo pobre y lo puro. La profusión trata sobre recargar la composición, otorgándole poder y riqueza.

Neutralidad – Acento: La neutralidad ayuda a vender la resistencia del observador. El acento logra resaltar intensamente una sola cosa contra un fondo uniforme. (Dondis, 1984, p 129 - 147) (Heller, 2004)

6.3 7.2 MARCO CONTEXTUAL

El proyecto se llevará a cabo en la ciudad de Santiago de Cali (Valle del Cauca), en el barrio siloé ubicado en la comuna 20.

La comuna 20 se encuentra ubicada en la parte occidental de la ciudad, limitando:

- Al sur con el corregimiento de Buitrera

- Al occidente con los farallones de Cali y el corregimiento de los Andes

- Al oriente con la comuna 19

-

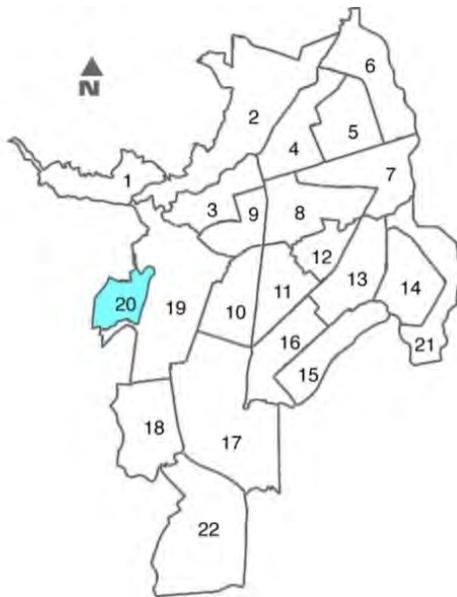


Figura 2. Mapa comuna 20 de Cali.

Tomado de Alcaldía de Santiago de Cali. Plan de desarrollo 2008-2011. Obtenido de: <https://bit.ly/2uYp9Bc>

La comuna 20 está compuesta por un total de ocho barrios y tres urbanizaciones, esta comuna tiene el 3,2% de los barrios de la ciudad, en donde la urbanización corresponde al 3,4% del total.

Barrios de la comuna 20

- El Cortijo

- Belisario Caicedo

- Siloé
- Lleras Camargo
- Belén
- Brisas de Mayo
- Tierra Blanca
- Pueblo Joven
- Cementero – Carabineros
- Venezuela – Urb Cañaveralejo
- La Sultana

La población total de la comuna es el 3,2% de la totalidad de la ciudad, lo que corresponde a un total de 65.440 habitantes, de los cuales el 48,5% son hombres (31,747) y el 51,5% mujeres (33.693)

En cuanto a la estratificación de las viviendas de esta comuna, el más común es el estrado 1, mientras que el estrado moda para toda la ciudad es el 3. (Plan de desarrollo 2008 - 2011, 2008, p . 3-6)

El Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís está ubicado en la Cl. 6a Oe. #15, comuna 22 barrio Siloé, esta fundación es un Centro de Desarrollo Social que aporta al barrio Siloé servicios que le permiten contribuir a su transformación, constituyéndose en un Centro de Extensión y Proyección Social de la Universidad San Buenaventura de Cali.

Este Centro de Desarrollo propicia relaciones interinstitucionales para el diseño de proyectos y programas comunitarios que, con el apoyo de instituciones oficiales y privadas interesadas en promover la formación integral del ser, favorezcan a la población de niños, niñas, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores,

interactuando de manera responsable y comprometida en pro del mejoramiento de la situación familiar, social, económica, educativa y personal de la comunidad beneficiaria.

- **Misión**

El Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís contribuye a la transformación y bienestar de la comunidad caleña ubicada en el barrio Siloé, desarrollando programas y proyectos comunitarios, integrando instituciones oficiales y privadas e interactuando de manera responsable y comprometida con el mejoramiento de las realidades socio-culturales, económicas y educativas de la comunidad, enfocados en la filosofía franciscana y la formación integral del ser.

- **Visión**

El Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís de la Universidad de San Buenaventura Cali será en el 2022 reconocido a nivel nacional como una institución líder en la transformación e impacto de la sociedad caleña, la región y el país, desarrollando programas y proyectos innovadores socialmente, de valor pedagógico agregado, orientado a la investigación social y la calidad humana del ser, facilitando la integración de instituciones públicas y privadas, organizaciones de desarrollo social y la comunidad.(Universidad San Buenaventura de Cali, 2019)

Esta fundación cuenta con más de 75 niños entre los 3 a 5 años, principalmente de estrato 1 y 2, los cuales están distribuidos en 4 aulas de clase con las que la fundación cuenta (Pre jardín, jardín, transición 1 y transición 2)

6.4 MARCO CONCEPTUAL

Abstracción: Visión de nuestra propia realidad visible y una experiencia sensorial. Ofrece modos alternativos de comunicar mensajes visuales.

Altura de mayúscula: Distancia entre la línea base y el extremo superior de la mayúscula.

Brillo: Es la luminosidad o el valor de un color, es su claridad u oscuridad intrínsecas.

Contraste: Principio visual que proporciona a la vista una diferencia apreciable entre dos cosas u objetos. Es la diferencia perceptible entre características visuales que hace que un objeto sea distinguible.

Espacio: Es la distancia o el área que está encima, debajo o dentro de otros elementos.

Forma: Se define por límite y área. Se refiere al contorno o silueta de una cosa.

Interlineado: Distancia entre cada dos líneas de texto, mantiene el equilibrio visual, facilitando la lectura.

Kerning: Herramienta que permite aumentar o disminuir los espacios entre las letras de una palabra.

Línea: Elemento visual más básico y predominante en el vocabulario del diseñador gráfico. Sus funciones son ilimitadas: une, organiza, divide, dirige, construye y mueve otros objetos gráficos. Puede entenderse como una marca o como un vacío, y puede ser real o implícita.

Matiz: El color en su forma más pura. Es la identificación que se le da a cada color, resultado de la visión de la luz reflejada por un objeto a una frecuencia específica.

Punto: Bloque de construcción fundamental de todos los elementos y principios de comunicación visual. Es el más puro y simple de los elementos geométricos del

vocabulario del diseño gráfico, componente esencial de la geometría, la física, los gráficos vectoriales y otros campos análogos.

Retícula: Son subdivisiones verticales y horizontales de la página, que son la base de un enfoque modular y sistemático de la maquetación.

Saturación: Designa la intensidad de un color. Un color muy saturado tiene color vivo e intenso, este término hace referencia al colorido.

Textura: Aspecto y sensación que produce una superficie. Es la cualidad superficial del objeto.

Tipografía: Diseño con tipos. Tipos es el término que designa los caracteres del alfabeto, los números y los signos de puntuación con los que se forman las palabras, frases y texto.

Tono: También conocido como valor y sombra, significa el grado de luz o de oscuridad visible en la superficie de un objeto.

Tracking: Herramienta que permite aumentar o disminuir el espacio entre los caracteres de un bloque de texto.

(Poulin, 2012, p . 12-20-30-40-62-72-246-251)

(Samara, 2009, p . 86-89)

7. METODOLOGIA

El presente trabajo es de tipo exploratorio y descriptivo. Este presenta un punto de partida para una investigación a un nivel de mayor profundidad, permitiéndonos crear un mejor diagnóstico para dar con la solución del problema planteado con el Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís, además, nos ayuda como investigadores, a tener cierta familiaridad con el tema. De igual manera es descriptivo, ya que el problema planteado debe abarcar los comportamientos sociales de los niños del centro de desarrollo comunitario San Francisco de Asís para de este modo lograr una respuesta acertada.

Los métodos de investigación a implementar son la observación para el análisis, puesto que es de suma importancia conocer a grandes rasgos cómo es el entorno en que se desenvuelven los niños de la fundación, cómo es su comportamiento dentro del aula de estudio, cómo es la interacción con los demás niños y con los profesores de esta fundación. Se llevará a cabo mediante la experiencia personal de los niños y la información recolectada en el proceso, en distintas actividades como un focus group con los menores. Otro de los métodos a efectuar es el inductivo, ya que se parte de situaciones concretas para analizar e implementar, en este caso, las preferencias que tienen los niños, ya sea sobre temas de color, forma y tipografía, utilizando estos datos para la creación del material editorial, es decir, que se inicia por la observación de fenómenos particulares, con el propósito de llegar a conclusiones y premisas generales.

Para lograr dar con la propuesta de editorial adecuada para los niños, se llevará a cabo una investigación en donde la información necesaria se obtendrá mediante visitas a la fundación, realizando: entrevistas tanto a la parte directiva como a los profesores, también se investigará sobre los valores franciscanos y cuál es el método que tiene la fundación para enseñarlos, después de eso, se realizarán diferentes actividades con los niños, de manera didáctica, para conocer de esta forma, las preferencias que estos tienen sobre los diferentes aspectos de diseño.

Como fuentes secundarias se acudirá a textos que aborden los temas de valores, morales, valores franciscanos, y los temas de diseño que son de interés para esta investigación, como la tipografía, colores, diagramación, formas y técnicas de ilustración.

Para la creación de las historias que serán el contenido del libro, se realizará un trabajo de producción colectiva, en el cual los niños de la fundación, teniendo en cuenta los diferentes valores, crearán nuevos personajes y nuevas acciones que los hará participar de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Se realizará un registro fotográfico de todos los talleres y actividades realizadas con los niños en la fundación, que ayudaron a la recolección de datos del presente trabajo.

Apartado de pregunta.

- ¿Quién es el cliente y el público objetivo? (tamaño, tipo, características)
- ¿Qué solución de diseño tiene el cliente en mente?
- ¿Cuándo se necesitará el diseño y durante cuánto tiempo?
- ¿Dónde se utilizará el diseño?
- ¿Por qué el cliente cree que necesita una solución? ¿Cómo se implementará la solución?

8. RECURSOS

8.1 RECURSOS FÍSICOS Y VIRTUALES EMPLEADOS EN EL PROCESO

Equipos:

- Lenovo y700
- Celular SAMSUNG J5
- Tabla digitalizadora Wacom
- Memoria USB
- Cámara fotográfica

Materiales:

- Colores
- Hojas tamaño carta
- Libros
- Pintura
- Cartulina
- Pliegos de papel periódico

Software:

- Microsoft Word 2016

- Adobe Illustrator CC

- Adobe InDesign

- Adobe Photoshop

Institucionales:

- Libros de la Biblioteca

- Biblioteca virtual

- Asesoría con profesores expertos en el tema

- Comparación con tesis similares

- Asesorías presenciales con CELEE (Centro de Lectura y Escritura)

9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 2 Cronograma de actividades en la fundación

MESES	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividades																
Análisis de la organización	x	x														
Acercamiento y recolección de datos con los niños del centro		x	x	x												
Interpretación de los datos recolectados					x	x										
Diseño de la pieza editorial							x	x	x	x						
Evaluación de impacto										x	x	x				
Ajustes de la propuesta													x	X		
Impresión, distribución y/o publicación														x	x	
Elaboración informe final														x	x	x

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

10.1 RECOLECCIÓN DE CUENTOS

Para la selección de los cuentos a utilizar en el material editorial, se acudió a la profesora del programa “Huellitas” el cual consiste en enseñar los principales valores franciscanos a los niños, quien proporciono un cuento correspondiente a cada valor, los cuales fueron:

- **Cuento:** La mesita de la abuela. **Valor:** Justicia

- **Cuento:** ¿Quién dirige la orquesta? **Valor:** Paz

- **Cuento:** La pajarita. **Valor:** Libertad

- **Cuento:** Salamandra se perdió. **Valor:** Servicio

- **Cuento:** Cuento sobre las plantas. **Valor:** Protección y cuidado medioambiental.

Adicionalmente de estas 5 historias, se decidió realizar una sexta historia en la cual se narrará brevemente la historia de San Francisco de Asís, y 2 de sus leyendas más representativas.

10.1.1 La mesita de la abuela: valor justicia.

Una señora que había vivido toda la vida con su marido quedó viuda cuando estaba próxima a cumplir los ochenta años. Sus hijos, que desde hacía tiempo se habían independizado y tenían cada uno su propia familia, se reunieron para decidir qué hacer.

Todos estaban de acuerdo en que no podían dejarla sola, pero ninguno quería llevarla a vivir a su casa. La idea de llevarla a un hogar de ancianos también fue descartada, pues todos alegaron no contar con el dinero suficiente para pagar sus mensualidades.

Ya estaban a punto de pelearse, cuando intervino la nieta preferida de la señora, una encantadora niña de cuatro años, hija del menor de los hijos, y dijo que ella quería que la abuelita se fuera a vivir a su casa. Ninguno se atrevió a decir que no, pues la niña era la adoración de toda la familia, y además la abuela estaba presente cuando la pequeña hizo su ofrecimiento.

Desde la muerte de su esposo el ánimo de la señora había decaído mucho y su salud había empezado a deteriorarse rápidamente. No veía ni oía bien, y las manos le temblaban continuamente. Su hijo no le tenía la más mínima paciencia, y a todo momento la regañaba y la hacía sentir torpe e inútil.

Con frecuencia le gritaba, y a veces incluso la tomaba de los hombros y la sacudía, reprochándole sus achaques.

La falta de consideración por la señora llegó a un punto máximo cuando decidieron instalarle una mesita en un rincón del comedor, para no tener que verla temblequeando y dejando caer gotas de sopa o granos de arroz sobre el mantel.

Un día, al llegar del trabajo, el padre encontró a su hija tratando de construir algo con sus bloques de madera de juguete. Cuando le preguntó qué estaba haciendo, la niña le contestó inocentemente:

- Estoy construyendo una mesita para que tú comas cuando estés viejito

Al oír hablar a su hija así, al hombre se le encogió el corazón y desde entonces la abuela volvió a tener su lugar en la mesa, y fue tratada por su hijo y su nuera con el respeto que se merecía.

10.1.2 ¿Quién dirige la orquesta?: valor paz.

Los animales de la selva organizaron una orquesta para dar una función a las personas y cuando se reunieron para ensayar, surgió una discusión porque todos querían dirigir y tocar en la orquesta.

"Yo lo haré rugió el león, para eso soy el Rey"

"tú no te llevas bien con las personas, y, además, tienes mal oído; lo mejor es que lo haga el loro," ¿Pero ¿cómo? Dijo la liebre si el loro sólo repite lo que otros le

enseñan, El elefante espero a que todos se calmaran y dijo: "Yo soy el más indicado, porque me llevo bien con los humanos, los conozco, se tratarlos y, además tengo larga experiencia, "¿Y qué sabes tú de música? , preguntó el mico, "Muy poco, pero les agradecería a todos que me ayudaran a repasar las notas musicales", Así se decidió; pues todos confiaron y respetaron la opinión de su compañero; dando inicio al trabajo que se habían propuesto. Ensayaron, acordaron quien dirigiría la orquesta y realizaron su función con éxito.

10.1.3 La pajarita: valor libertad.

La mamá pajarita puso tres huevitos, los calentó, los cuidó y nacieron tres pichoncitos. La pajarita muy preocupada por sus hijitos les traía comida todos los días y ellos fueron creciendo.

Como la pajarita escuchaba las noticias se dio cuenta de que la situación no estaba muy buena y decidió que tenía que cuidar mucho a sus hijitos. Ellos ya querían volar, pero a ella le daba susto porque la habían educado miedosa y veía peligro en todo; pensó en cortarles las alas, pero le dio pesar porque de pronto les salía sangre.

Entonces decidió enyesárselas para que no volaran, ni se fueran a caer, ni a estrellar, ni a abandonar la casita. Como los pichoncitos estaban chiquitos y les faltaba entrenamiento para defenderse se dejaron enyesar y fue así como pasaron los días, los días...y no aprendieron a volar. La mamá estuvo muy tranquila porque los tuvo siempre a su lado, y se sintió segura. Pero dime. ¿Crees tú que esos pajaritos fueron felices?

A las semillitas hay que dejarlas crecer, a los pajaritos volar, al río correr y a los niños vivir y tomar sus propias decisiones, ellos van aprendiendo sin necesidad de forzarlos, porque la mejor educación es el ejemplo.

10.1.4 Salamandra se perdió: valor servicio.

Este cuento es una historia creada por Sandra Cuero, profesora de "Huellitas Franciscanas" del Centro de Desarrollo comunitario San Francisco de Asís.

Cuando la señora salamandra salió del agua a poner sus huevos en la arena, llegaron unos pescadores la señora salamandra regresa al mar y deja sus huevos, los pescadores recogieron los huevos, pero les faltó uno.

Al rato sale de su cascara Nicolasa la salamandra, ella se adentra a la selva y se pierde, pues no conocía el agua.

Allí en el bosque frío, se encuentra con Simeón un mono muy divertido, cuando un león intenta comérsela, él la agarra y la sube a un árbol, Nicolasa se empezó a reír, no se imaginaba lo que le pudo haber pasado. Mientras que Simeón respiraba con gran velocidad.

Pasaron los días y Nicolasa le pregunta a Simeón oye ¿tú tienes mamá? Simeón responde si y tú. Dice Nicolasa: no sé donde vivo, estoy perdida. Simeón le dice yo te ayudare a encontrar el camino a casa.

Al día siguiente Simón y Nicolasa salen en busca del camino a casa, mientras caminan hallan un enorme lago, Nicolasa dice, que agua más hermosa, y se metió a bañarse, saltaba, jugaba, reía, mientras que simón observaba a un caimán que la rodeaba él le hacía señas, muecas pero Nicolasa, estaba encantada; cuando el caimán se la iba a devorar Simeón la atrapo con una enorme rama.

Más tarde Simón le pregunto a todos sus amigos del bosque que si sabían dónde vivía Nicolasa, un pájaro dijo yo iba volando cuando vi que esa salamandra venia de allá, siguieron el camino indicado por el pájaro hasta que Finalmente con el apoyo de Simón y de todos los amigos de la selva, Nicolasa llega al mar y descubre que ese es su lugar. Colorín colorete Este cuento es de juguetes

10.1.5 Cuento sobre las plantas: valor protección y cuidado medioambiental.

Josito era un niño al que le encantaba la naturaleza. Todos los días paseaba por el parque y recogía toda la basura que la gente dejaba por allí. Un día hizo una excursión al campo con los compañeros del colegio y, cuál fue su sorpresa cuando vio que un grupo de niños comenzó a arrancar plantas, flores y a pisar arbustos.

- ¡No hagáis eso! ¡Parad! ¡Hacéis daño a las pobres plantas! – gritaba Josito.

Pero los niños se reían de él y no le hacían ni caso.- ¡No digas tonterías! ¡Las plantas no sienten nada! – le contestaban los niños riéndose. Josito iba detrás de ellos recogiendo todo lo que iban dejando por el suelo e intentando cuidar el entorno para que aquello no quedara hecho un asco. Incluso hablaba con las plantas para darles cariño...

- ¡Uhhhh! ¡Mirad a Josito! ¡El novio de las plantas! ¡Ja, ja, ja! – gritaban los niños burlándose de él. Pero Josito seguía a lo suyo, convencido de que lo que hacía era bueno para las plantas y la naturaleza.

Un día, mientras estaba en casa, escuchó ruidos en el jardín y, cuando salió a ver qué ocurría, no podía creer lo que sus ojos veían:

- ¡Todas las plantas y flores estaban destrozadas! ¡Las han arrancado! – lloraba Josito mientras observaba como todo su jardín estaba destrozado.

Josito sabía que habían sido aquellos niños y se sintió muy mal, aunque rápidamente se puso a arreglar todo y a plantar las plantas que aún se podían salvar.

Estuvo horas y horas arreglando el jardín y cuando ya estaba regándolo, de repente vio como las plantas cobraban vida.

- Josito, ¡Muchas gracias por cuidarnos tanto! ¡Si no fuera por personas como tú, no habría plantas en el mundo! – le dijeron las plantas.

Josito pensó que estaba soñando pero se puso muy feliz al ver que las plantas le hablaban.

Siento mucho lo que os han hecho esos niños... ¡No entiendo cómo pueden ser tan malos! – les dijo Josito. - ¡No te preocupes! ¡Se nos ocurrirá un plan para que aprendan la lección! – contestaron las plantas. Al día siguiente, cuando los niños malos vieron que Josito había arreglado el jardín, quisieron pisotearlo y destrozarlo de nuevo, pero, esa vez, ocurrió algo que no esperaban...

¡Todas las plantas cobraron vida y se llevaron un susto terrible!

Los niños se asustaron tanto que, al final, aprendieron la lección y nunca más lo volvieron a hacer.

10.1.6 Historia de san francisco de asís.

Entre las leyendas que rodean a este Santo existe una en la que se cuenta que San Francisco estaba viajando con otros compañeros cuando llegaron a un lugar donde había muchos pájaros en los árboles a la orilla del camino. San Francisco les pidió a sus amigos que lo esperaran mientras iba a rezar con sus hermanas las aves. Las aves lo rodearon y se quedaron ahí cautivadas por su voz. **Por eso la imagen de este Santo siempre lo retrata con uno o varios pájaros acompañándolo.**

Otra leyenda cuenta que en la ciudad de Gubbio, donde el santo vivió durante algunos años, la gente le tenía mucho miedo a un lobo que rodeaba la zona atacando a otros animales e incluso a la gente del pueblo. San Francisco, a diferencia de la demás gente del pueblo, tuvo compasión por este lobo por lo que decidió irlo a buscar a las montañas. Cuando lo encontró, se acercó a él y le ordenó que no le hiciera daño ni a él ni a nadie más. El lobo, que estaba gruñendo y enseñando los dientes, cerró el hocico y se acostó a los pies del santo.

Fue ahí cuando el santo habló con el lobo para explicarle que la gente del pueblo le tenía mucho miedo pero que él estaba ahí para hacer las paces.

(La historia de San Francisco de Asís, 2018)

10.2 MÓDULOS

NOMBRE DEL MÓDULO: Elección técnica de ilustración.

OBJETIVO DEL MÓDULO: Seleccionar la técnica a utilizar en las ilustraciones de los cuentos, teniendo como referencia los gustos y cuál de ellas capta más la atención de los niños de la fundación.

ACTIVIDADES: Para seleccionar la técnica de ilustración a utilizar, se eligieron diez ilustraciones diferentes de libros infantiles, de las cuales, por consejo de las docentes de la fundación se reducen a 3 opciones, ya que para los niños es muy complicado realizar una elección cuando las opciones son muy amplias.

La actividad realizada con los niños de la fundación, consistió en presentarle 3 propuestas de ilustración que se ubicaron en el tablero del aula de clase. Cada niño se iba acercando a las imágenes e iba eligiendo cuál era más llamativa y cuál prefería sobre las otras.

Las tres propuestas a elegir fueron las siguientes:

Propuesta 1:



Figura 3. Propuesta 1 técnica de ilustración

Ilustración en la cual tanto fondo como personajes se encuentran coloreados y con presencia de sombras.

Propuesta 2:



Figura 4. Propuesta 2 técnica de ilustración

Ilustración en la cual sólo algunos elementos de la imagen se encuentran coloreados mientras el fondo permanece sin color. Los trazos toman un efecto de lápiz y la presencia de sombras es muy poca.

Propuesta 3:



Figura 5. Propuesta 3 técnica de ilustración

Ilustración en línea en la cual sólo algunos elementos de la imagen se encuentran coloreados, los otros se encuentran en línea sin relleno.

RESULTADO DEL MÓDULO: Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

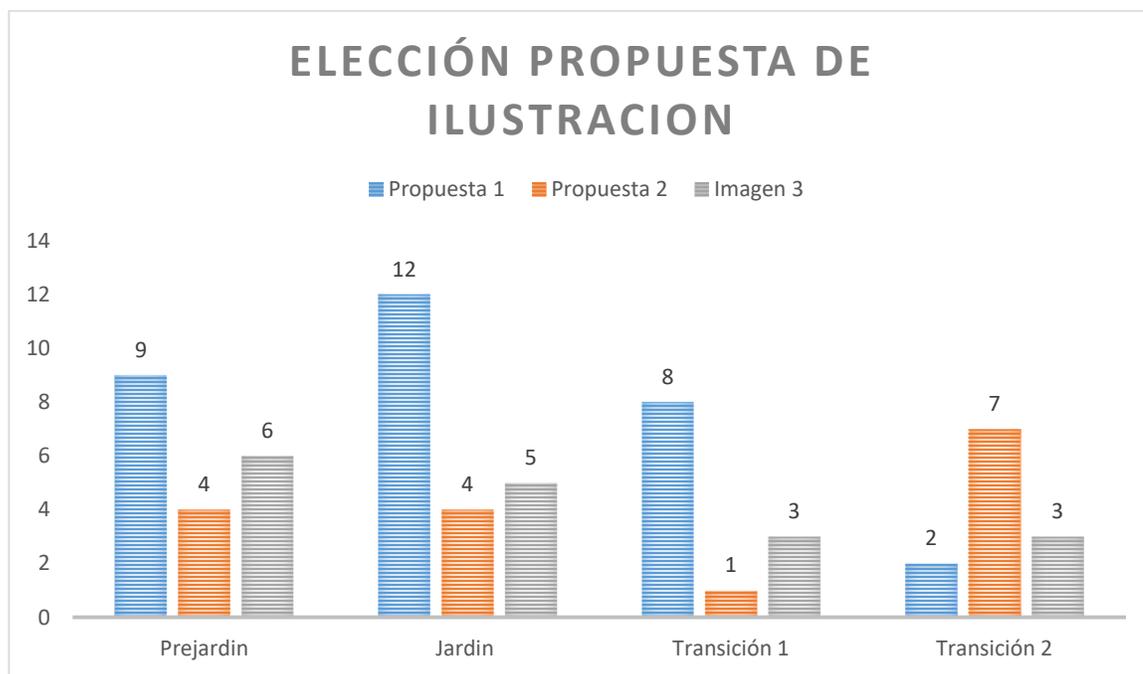


Figura 6. Gráfica resultados propuesta de ilustración

Con los resultados obtenidos se realizan las ilustraciones de la propuesta editorial siguiendo la línea de la propuesta 1.

Nombre del módulo: Elección de formas básicas para la creación de los personajes.

Objetivo del módulo: Seleccionar las formas con las cuales los niños identifican los personajes, para utilizarlas en la creación de los personajes de la propuesta.

Actividades: A cada grupo de estudiantes de la fundación se les relató una historia, en donde al final se les pidió que dibujaran al personaje que quisieran de la historia.



Figura 7. Fotografía 1 resultado formas básicas



Figura 8. Fotografía 2 resultado formas básicas



Figura 9. Fotografía 3 resultado formas básicas



Figura 10. Fotografía 4 resultado formas básicas

Resultado del módulo: Los niños de la fundación identifican y crean los personajes desde figuras geométricas básicas. Para la creación de los personajes de la propuesta se tuvo en cuenta esta preferencia de los niños.

Nombre del módulo: Presentación a los niños del primero personaje ilustrado. San Francisco de Asís.

Objetivo del módulo: Socializar con los niños de la fundación el personaje y la línea gráfica de los siguientes personajes, en donde ellos daban sus opiniones sobre el personaje, en donde los niños daban sus opiniones con el fin de que los personajes utilizados en el material fueran de su agrado y llamarán su atención.

Actividad: Se reunió a cada grupo de estudiantes en un salón, donde en la pantalla del televisor se les mostró el primer personaje ilustrado de las historias, este fue San Francisco de Asís. Se les preguntaba a los niños qué opiniones tenían sobre el personaje, si era de su gusto y si quisieran que tuviera algún cambio.



Figura 11. Fotografía presentación personaje San Francisco de Asís

Resultado del módulo: Los niños estaban satisfechos con el personaje, las formas de este y los colores, sólo sugirieron un par de cambios entre el color de los ojos (que fueran azules) y el color de la piel (que fuera un poco más oscuro)

Nombre del módulo: Actividad de colorear personajes.

Objetivo del módulo: Identificar los colores que a los niños les llamará más la atención que los personajes (personas) que los cuentos tuvieran. (color de cabello, color de la ropa, los zapatos, etc)

Actividad: Después de realizar la bocetación de los personajes principales humanos que tendrían las historias, se realizó digitalmente el personaje en línea con el fin de que los niños pudieran colorear cada parte del cuerpo del personaje, eligiendo así los colores que preferían que estos utilizaran. Cada niño podía escoger que personaje colorear.

Personajes:



Figura 12. Bocetación personaje la mesita de la abuela (Abuela)



Figura 13. Bocetación personaje la mesita de la abuela (Niña)



Figura 14. Bocetación personaje cuento sobre las plantas (Josito)

RESULTADO DEL MÓDULO:

Personaje abuela: Para este personaje la elección de colores fue el azul en el traje de la abuela. En donde los 2 niños que colorearon la imagen utilizaron el color azul.



Figura 15. Resultado módulo color personaje la mesita de la abuela (Abuela)

Personaje niña: Se decidió utilizar colores rosados, violetas para el vestuario de la niña, y para su cabello el color café. Estos colores se eligieron dado a que fueron los colores más utilizados por los niños a la hora de colorear este personaje. En este caso de 25 niños que colorearon esta imagen, la mayoría utilizaban estos colores tanto en vestuario como en cabello.



Figura 16. Resultado módulo color personaje la mesita de la abuela (Niña)

Personaje niño: Los colores más utilizados por los niños fueron rojo para la camiseta y azul para los pantalones, en cuanto al cabello el color más usado fue el negro. En este caso fueron 30 niños quienes eligieron colorear este personaje, de los cuales la mayoría utilizó los colores rojo y azul para el vestuario.



Figura 17. Resultado módulo color personaje cuento sobre las plantas (Josito)

Nombre del módulo: Elección tipográfica.

Objetivo del módulo: Definir la tipografía más acorde a utilizar en el material editorial. (Fuente y tamaño)

Actividad: Este módulo se realizó con las docentes de la fundación, dado que ellas son las encargadas de la lectura a los niños. Se les presentó cuatro tipografías diferentes en tres diferentes tamaños que contaban con la estructura sugerida por Kruk en su libro "*Tratamiento tipográfico de los libros infantiles.*" en el que se recomiendan tipografías geométricas.

La lista de las tipografías fue:

Century Gothic

Gill Sans

Neutra

Source

Tamaños:

- 16 pt

- 20 pt

- 22 pt

Resultado del módulo: Todas las profesoras del centro estuvieron de acuerdo en que la mejor tipografía para el material editorial es “Century Gothic” en un tamaño de 22.

Para confirmar que el tamaño elegido sea el más adecuado, se realizó una medida con tipómetro a cinco libros de cuentos infantiles diferentes, en donde tres de esos libros contaban con el tamaño tipográfico de 22 pt, lo cual comprueba la correcta elección de tamaño.

Otra de las tipografías utilizadas en el documento, principalmente para los títulos es la tipografía “Crayon” ya que asemeja la letra de los niños, esto por recomendaciones de los docentes de la fundación.

Otra información obtenida mediante el análisis de los cinco libros infantiles, fue el interlineado, en donde utilizando nuevamente el tipómetro, la mayoría de los libros contaban con un interlineado de 30pt. La cantidad de líneas por párrafo fue un dato que también salió de este análisis, en donde el promedio era entre 6 a 9 líneas.

Nombre del módulo: Elección del formato de la propuesta editorial.

Objetivo del módulo: Definir el formato adecuado de la propuesta editorial para los niños, en donde sea un formato cómodo y atractivo para ellos.

Actividad: Para este módulo se optó por la observación participativa, en donde a cada grupo de niño se les entregó cinco libros infantiles diferentes y se observó con cuál de los diferentes tamaños, formas, caratulas y tipo de papel se desenvolvían mejor y mostraban más interés.

Tamaños:

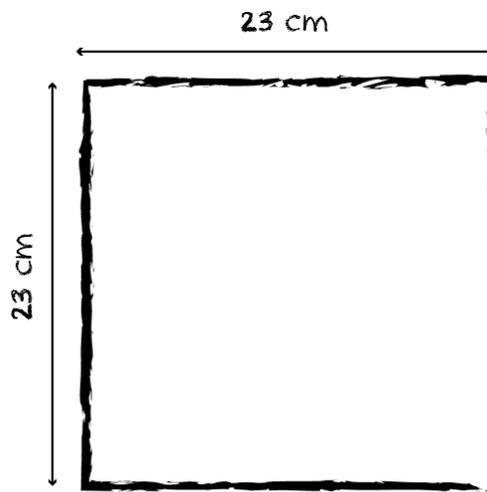


Figura 18.Formato - tamaño 1 para el material editorial

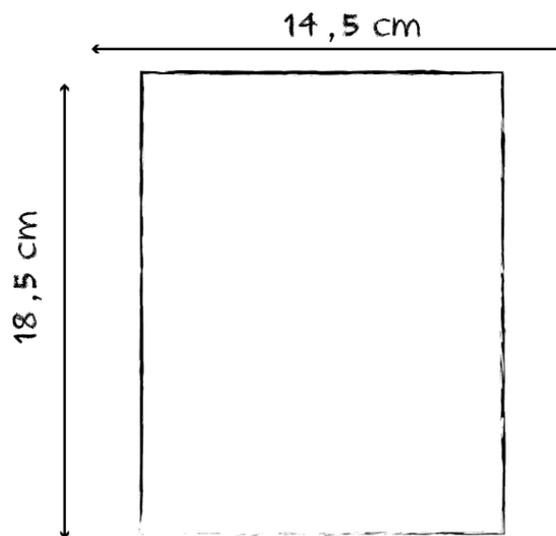


Figura 19.Formato - tamaño 2 para el material editorial

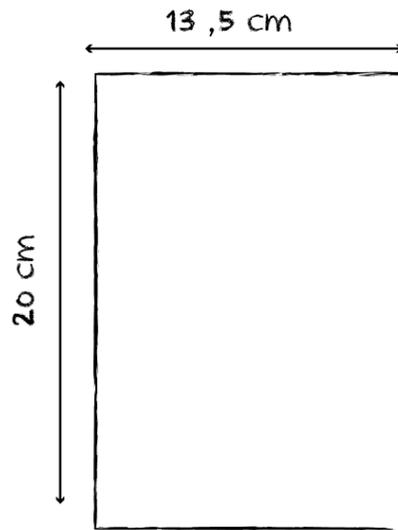


Figura 20.Formato - tamaño 3 para el material editorial

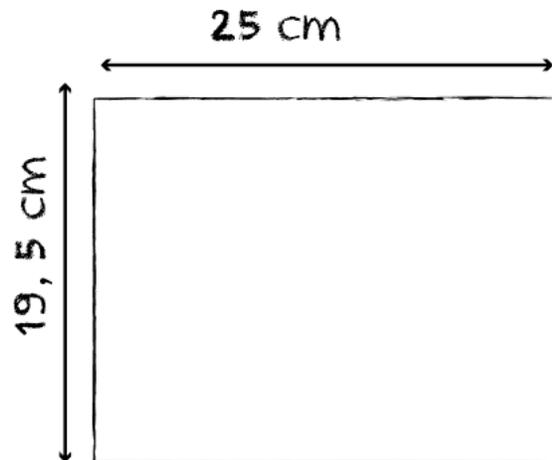


Figura 21Formato - tamaño 4 para el material editorial

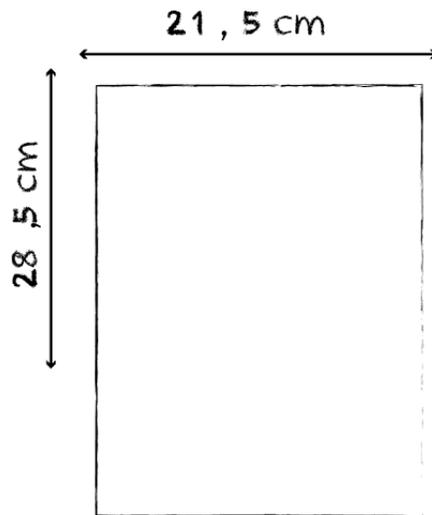


Figura 22.Formato - tamaño 5 para el material editorial

Resultados del módulo: Se pudo observar que los niños manejaban con mayor facilidad el formato de 23x23, se veían más atraídos por la pasta dura en los cuentos y en un papel propalcote brillante.

Para el diseño de la portada se partió por la elección del nombre del libro, el cual se escogió con ayuda de la profesora del curso “Huellitas Franciscanas”. El nombre elegido para este libro fue “Las Huellitas de los niños de Siloé” ya que va acorde a la clase en el cual será usado y se les da protagonismo a los niños desde el título del libro.

Para el diseño de la portada, se decidió recolectar todas las huellas de los niños de la fundación hechas con pintura y realizar una especie de mural, en el cual se verá cada una de las huellas con los nombres de cada niño.

La pieza editorial esta diagramada en tercios, es decir que la información escrita de los cuentos se encuentra ubicada en la mitad de la página, esta decisión se toma ya que es en esa zona donde está toda la atención visual de las ilustraciones, esto la convierte en la zona ideal para agregar los textos.

Nombre del módulo: Diseño de portada

Objetivo del módulo: Recolectar las huellas en pintura junto con los nombres de cada uno de los niños del Centro de Desarrollo Comunitario San Francisco de Asís.

Actividad: Después de realizar las actividades usuales del aula de clase, se le pinto a cada niño una de sus manos con el color de pintura que ellos eligieran (3 opciones: rojo, naranja y verde) donde cada niño dejaba la huella de su mano en una cartulina.

Después de esto empezó el proceso digital, en donde cada una de las huellas de los niños fue fotografiada y posteriormente convertida en formato PSD, en las cuales se le escribió digitalmente en su interior el nombre del niño al que pertenecía cada una de las huellas.

Resultado del módulo:



Figura 23. Mano pintura 1 módulo portada



Figura 24. Mano pintura 2 módulo portada



Figura 25. Mano pintura 3 módulo portada

10.3 GAMA CRÓMATICA DEL MATERIAL EDITORIAL.

Los colores principales utilizados en el material editorial fueron los siguientes:

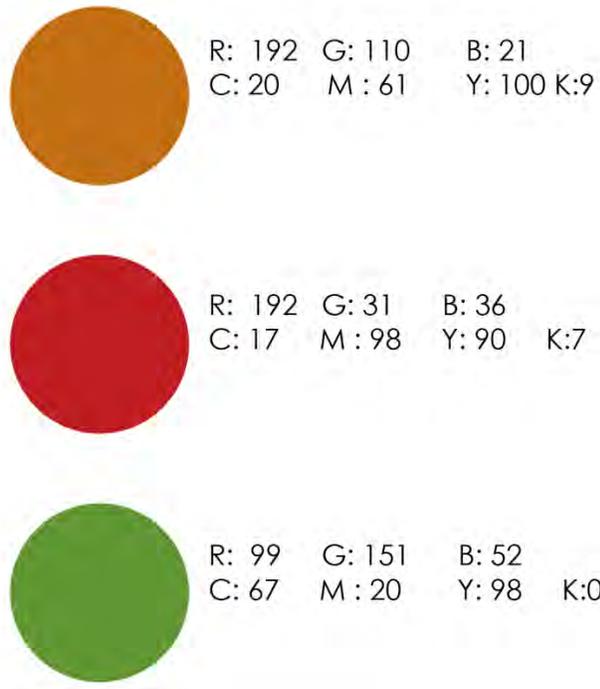


Figura 26. Valores de colores de la gama cromática

Se decide de esta manera ya que son los colores predominantes en el área de juego de los niños de la fundación, en donde fueron tomadas las fotografías.



Figura 27. Fotografía niños en juegos 1



Figura 28. Fotografía niños en juegos 2



Figura 29. Fotografía niños en juegos 3



Figura 30. Fotografía niños en juegos 4

11. CONCLUSIONES

La escuela de facilitadores de la universidad logró brindar las herramientas necesarias para realizar un buen trabajo de campo en una comunidad, ya que asesora sobre los comportamientos que se deben tener en cuenta a la hora de convivir con un grupo de personas en específico. Con esta ayuda y con la experiencia de diseño se cumplieron todos los objetivos planteados en este trabajo.

El resultado de la investigación demostró que los niños presentan una preferencia a los dibujos en los que se emplean formas básicas, adicionalmente mostraron preferencia sobre las ilustraciones coloridas y con manejo de sombras. Con respecto a las tipografías se ven inclinados a las fuentes palo seco y geométricas.

12. RECOMENDACIONES

Luego de finalizar el prototipo de la pieza gráfica, se recomienda que la fundación mediante el archivo digital que se facilitó, logre producir más ejemplares de esta pieza para dar un mayor uso.

Se recomienda seguir las instrucciones tanto en el formato, tipo de papel y valores cromáticos expuestos en este documento en caso de que se desee continuar con esta temática o se desee reproducir más ejemplares del libro.

También es recomendable que cada vez que se exponga el material a los niños sea bajo la supervisión de un docente para el cuidado del mismo.

REFERENCIAS

- Almagiá, E. B. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 7-9.
- Armosino, A. G. (2006). *Introducción a los valores*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Buenaventura, U. S. (12 de 04 de 2019). *Universidad San Buenaventura de Cali*. Recuperado de <https://www.usbcali.edu.co/node/5736>
- Santiago de Cali, M. S. (2008). *Plan de desarrollo 2008 - 2011*. Recuperado de: <http://www.cali.gov.co/planeacion/loader.php?IServicio=Tools2&ITipo=descargas&IFuncion=descargar&idFile=23777>
- Coca, A. F. (2012). *El arte de la ilustración*. Madrid: espacio de diseño.
- Coca, A. F. (2012). *El arte de la ilustración*. Madrid: Espacio de diseño.
- Dalley, T. (1980). *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Madrid: tursen hermann blume.
- Design, R. (2011). *Pequeño diccionario del diseñador*.
- Dondis, D. (1984). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual* (Quinta ed.). Barcelona.
- Dufor, M. (2003). *Cuentos para crecer y curar* (tercera ed.). Chicoutim, Québec, Canada.
- Estrella, S. E., & Gaviria, L. D. (2011). *Pedagogía franciscana práctica y gestión del conocimiento en la Universidad de San Buenaventura seccional Cali: Una propuesta institucional*. Universidad San Buenaventura.
- Gómez, & Rodríguez, J. M. (2017). *Uso de las habilidades cognitivas en la resolución de conflictos*. Universidad de la laguna.

Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Kruk, A. (2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*.

La historia de San Francisco de Asís. (18 de 08 de 2018). Recuperado de <http://www.institutoperro.com/home/historia-san-francisco-de-asis>

Linares, A. R. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Recuperado de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf

Martinez Granados, M. C. (2012). *La importancia de los valores en la vida cotidiana*. México, México: Imprint Juventud.

Morales, M. S. (2002). *Ser persona y relacionarse: habilidades cognitivas y sociales, y crecimiento moral*. Narcea Ediciones.

Pachecho, J. R., Rueda, S. R., & Vega, C. A. (2013). Conducta prosocial: Una alternativa a las conductas agresivas. *Investigium Ire: Ciencias sociales y humanas*, 4(1), 1 - 4.

Poulin, R. (2012). *El lenguaje del diseño gráfico, conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. España: promopress.

Propp, V. (1970). *Morfología del cuento*. Fundamentos.

Radio, C. (29 de 10 de 2014). Siloé, Mojica y Potrero Grande, barrios en Cali con más casos de homicidios. *Caracol Radio*.

Reyes, L. G. (2016). *El diseño editorial, guía para la realización de libros y revistas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Rodriguez, J. M. (s.f.). *Uso de las habilidades cognitivas en la resolución de conflictos*. Universidad de la Laguna.

Samara, T. (2009). *Los elementos del diseño, manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Rockport Publishers.

ANEXOS

Anexo A. ACTIVIDAD ELECCIÓN TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN



Anexo B ACTIVIDAD DIBUJO, ELECCIÓN FORMAS BÁSICAS



Anexo C PRESENTACIÓN PERSONAJE SAN FRANCISCO DE ASIS



Anexo D ACTIVIDAD COLOREAR PERSONAJES PRINCIPALES



Anexo E ACTIVIDAD ELECCIÓN DEL FORMATO

