



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

RED BIBLIOTECARIA MATÍAS

DERECHOS DE PUBLICACIÓN

DEL REGLAMENTO DE GRADUACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

Capítulo VI, Art. 46

“Los documentos finales de investigación serán propiedad de la Universidad para fines de divulgación”

PUBLICADO BAJO LA LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>



“No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.”

Para cualquier otro uso se debe solicitar el permiso a la Universidad

UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES “FRANCISCO GAVIDIA”
ESCUELA DE DISEÑO “ROSEMARIE VÁZQUEZ LIEVANO DE ÁNGEL”



PROPUESTA DE DISEÑO DE SUPERFICIES COMO MÉTODO DE ESTIMULACIÓN VISUAL PARA NIÑOS MENORES DE UN AÑO.

Monografía presentada para optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Por

Patricia Renee Martínez Hernández
Iliana Carolina Moreno Galdámez
Oscar Ernesto Velásquez Guerra

Asesores:

Msc. Jorge Arturo Colorado Berríos
Lic. Carlos Enrique Cordero Ramos
Msc. Noé Samael Rivera Leiva

Antiguo Cuscatlán, La Libertad, Agosto 2014





AUTORIDADES

Dr. David Escobar Galindo
RECTOR

Dr. José Enrique Sorto Campbell
VICERRECTOR
VICERRECTOR ACADÉMICO

Arq. Luis Salazar Retana
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES "FRANCISCO GAVIDIA"

Licda. Sandra Lisseth Meléndez Martínez
COORDINADORA ESCUELA DE DISEÑO "ROSEMARIE VÁZQUEZ LIÉVANO DE
ÁNGEL"

COMITÉ EVALUADOR

Lic. Marcela Montalvo
COORDINADOR DE COMITÉ EVALUADOR

Lic. Pedro Sorto
MIEMBRO DE COMITÉ EVALUADOR

Lic. Claudia Aguilera
MIEMBRO DE COMITÉ EVALUADOR

ANTIGUO CUSCATLÁN, LA LIBERTAD, AGOSTO 2014



UNIVERSIDAD DR. JOSE MATIAS DELGADO
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES
"Francisco Gavidia"
ESCUELA DE DISEÑO

ORDEN DE APROBACIÓN DE LA MONOGRAFÍA:
"PROPUESTA DE DISEÑO DE SUPERFICIES COMO
MÉTODO DE ESTIMULACIÓN VISUAL PARA NIÑOS
MENORES DE UN AÑO"

PRESENTADO POR LOS BACHILLERES:
PATRICIA RENEE MARTÍNEZ HERNÁNDEZ
ILIANA CAROLINA MORENO GALDÁMEZ
OSCAR ERNESTO VELÁSQUEZ GUERRA



Lic. Marcela Montalvo
Coordinador de Comité Evaluador



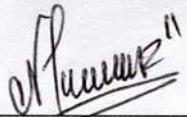
Lic. Pedro Sorto
Miembro de Comité Evaluador



Lic. Claudia Aguilera
Miembro de Comité Evaluador



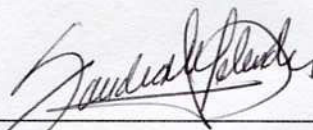
Lic. Jorge Arturo Colorado
Asesor



Lic. Noé Samael Rivera
Asesor



Lic. Carlos Cordero
Asesor



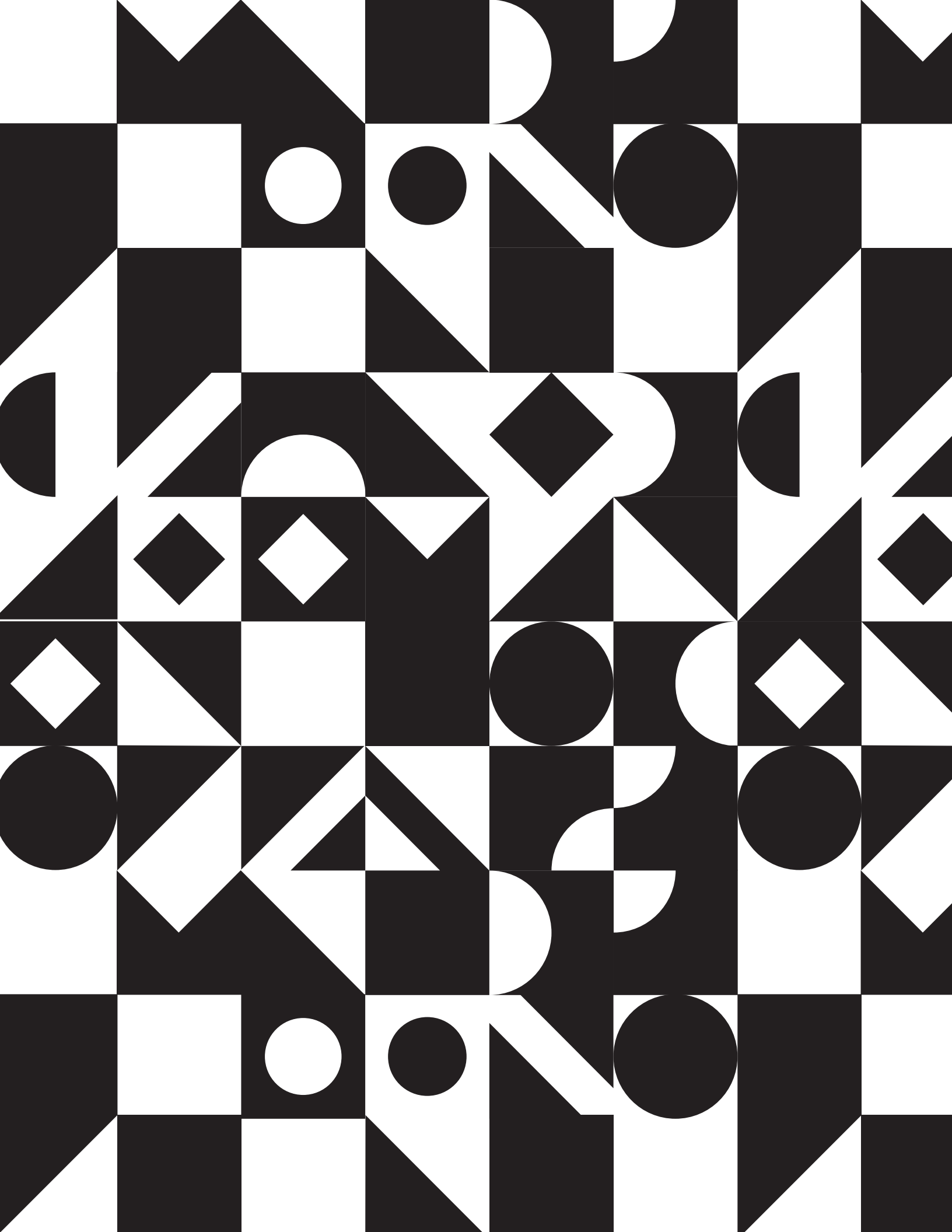
Lic. Lisseth Meléndez Martínez
Coordinadora General

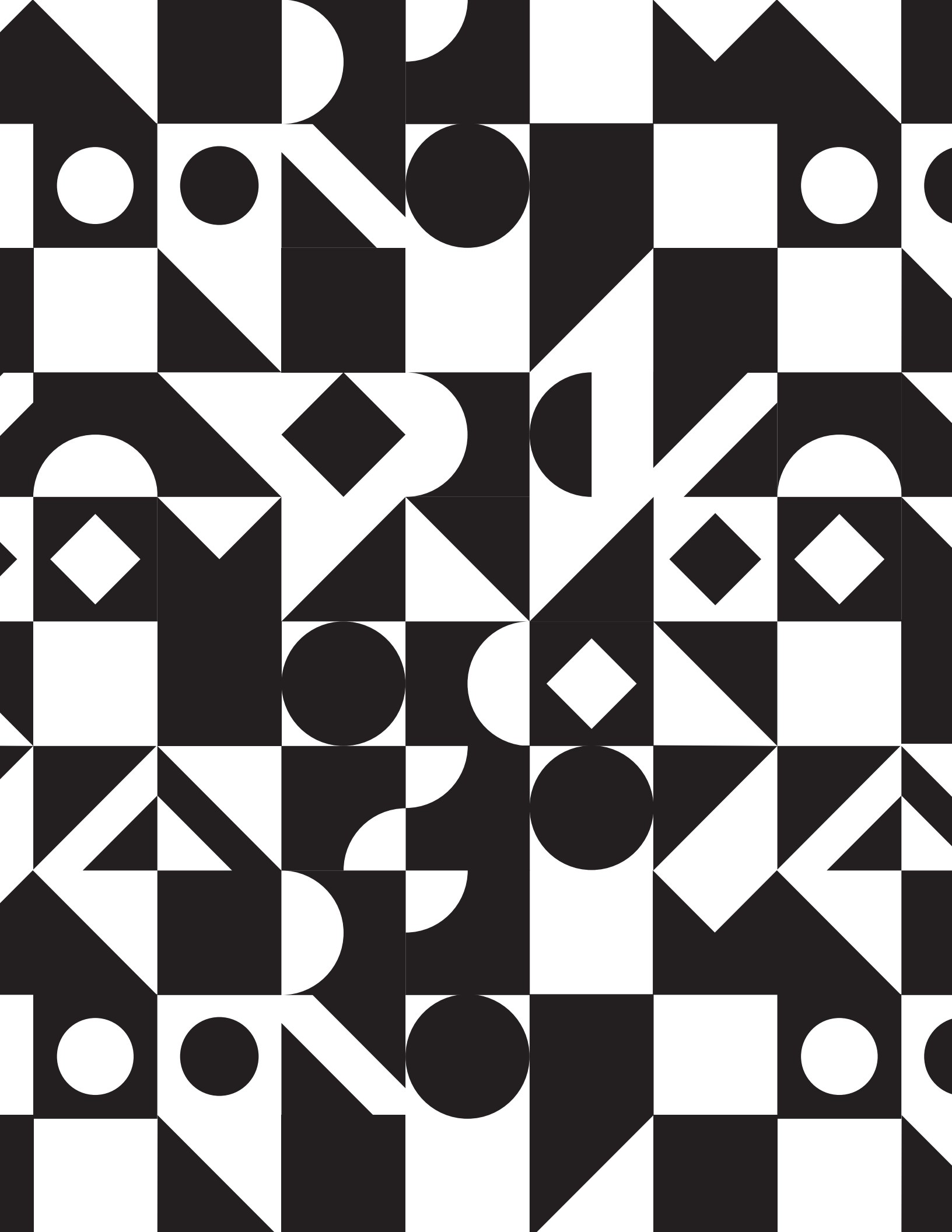


25 de julio de 2014



“PROPUESTA DE DISEÑO DE SUPERFICIES COMO MÉTODO
DE ESTIMULACIÓN VISUAL PARA NIÑOS MENORES DE UN AÑO”



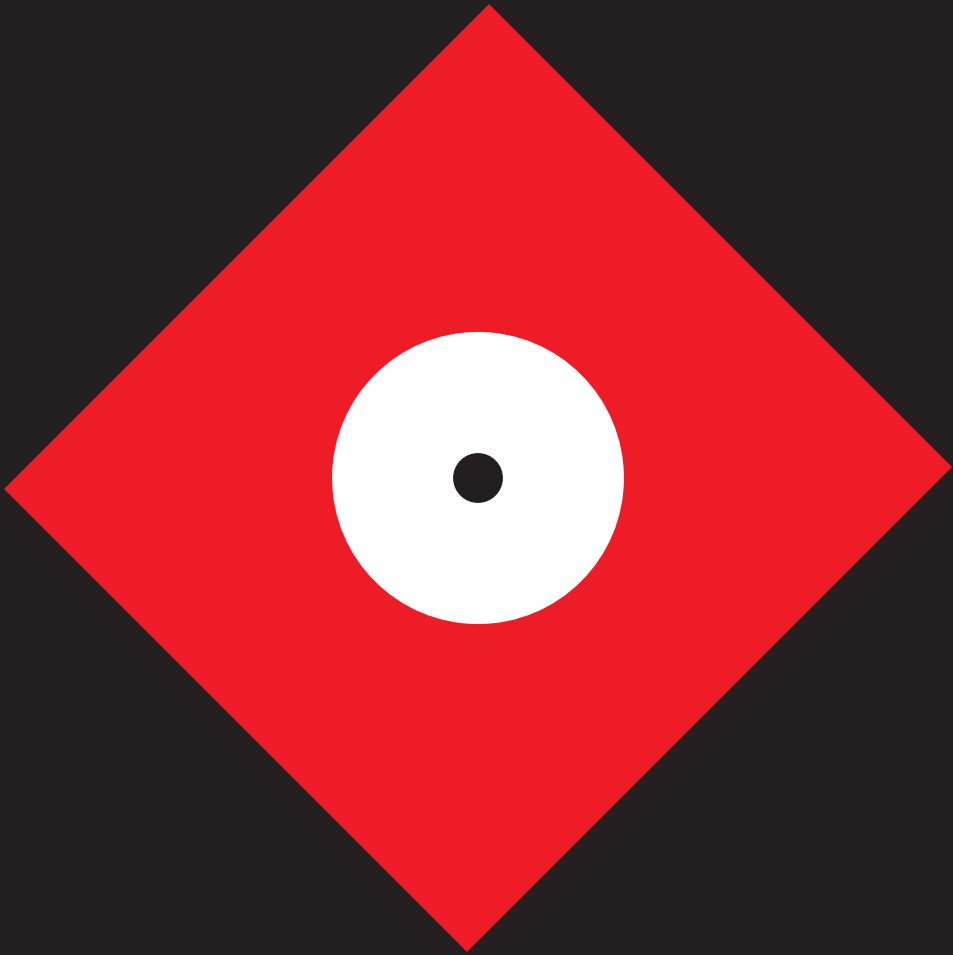




| | |
|--|----|
| Introducción | 12 |
| Capítulo 1 | |
| 1.1 Planteamiento del problema | 16 |
| 1.2 Justificación | 18 |
| 1.3 Objetivos de investigación | 21 |
| 1.3.1 Objetivo general | |
| 1.3.2 Objetivos específicos | |
| Capítulo 2 | |
| 2. Marco referencial | 24 |
| 2.1 Diseño Gráfico | |
| 2.1.1 ¿Qué es el Diseño Gráfico? | |
| 2.1.2 Fundamentos del diseño | |
| 2.1.2.1 Elementos conceptuales | |
| 2.1.2.2 Elementos visuales | |
| 2.1.2.3 Elementos de relación | |
| 2.1.2.4 Cualidades comunicativas del color | |
| 2.1.3 Comunicación o lenguaje visual | 31 |
| 2.1.4 Diseño de superficies | 32 |
| 2.1.4.1 Módulos | |
| 2.1.4.2 Repetición de módulos | |
| 2.1.4.3 Tipos de repetición | |
| 2.1.4.4 <i>Motion graphics</i> | |
| 2.2 La estimulación temprana | 34 |
| 2.2.1 Estimulación del pasado | |
| 2.2.2 Estimulación de hoy | |
| 2.2.3 La estimulación visual infantil | |
| 2.3 Antecedentes | 36 |
| 2.3.1 Nacimiento del Diseño Gráfico en El Salvador | |
| 2.3.2 Diseño de superficies en El Salvador | |
| 2.3.3 Estimulación visual en El Salvador | |

| | |
|---|----|
| Capítulo 3 | |
| 3. Diseño metodológico | 42 |
| 3.1 Documentación bibliográfica | |
| 3.2 Entrevistas con especialistas | |
| 3.4 Recopilación, depuración y análisis de la información | |
| 3.5 Creación de lineamientos teóricos y técnicos | |
| 3.6 Entrevistas para validación | |
| Capítulo 4 | |
| 4. Análisis y resultados | 48 |
| 4.1 Diseño de superficies y El Salvador | |
| 4.2 El diseño de superficies y los mercados internacionales | |
| 4.3 Semiótica aplicada al diseño de superficies | |
| 4.4 El color y los niños | |
| 4.5 Elementos visuales en animaciones | |
| 4.6 Fundamentos de la estimulación visual | |
| 4.7 Beneficios de la estimulación visual temprana | |
| 4.8 Proyecciones y colores | |
| 4.9 El tiempo en una estimulación visual | |
| 4.10 Edad para estimular y los padres | |
| 4.11 Lineamientos | |
| Capítulo 5 | |
| 5.1 <i>Storyboard</i> | 60 |
| 5.2 Pieza Gráfica (CD) | 64 |
| 5.3 Validación | 66 |
| 5.4 Conclusiones | 67 |
| 5.5 Recomendaciones | 70 |
| Agradecimientos | 73 |
| Anexos | 74 |
| Bibliografía | 80 |





Resumen

Investigación enfocada en el análisis y exploración de una aplicación del Diseño de superficies, que no esté orientado a lo decorativo. En este proyecto se recopila información bibliográfica sobre fundamentos del diseño y métodos de estimulación. Al mismo tiempo, una serie de entrevistas con especialistas en el área de pediatría, *motion graphics* y semiótica. Todo con el fin de producir una pieza gráfica (video) de aproximadamente 4 minutos, en la que se apliquen todos los términos recopilados en la investigación.



En El Salvador, el Diseño Gráfico ha sido desde sus inicios un campo poco explorado e investigado. Se considera una de las carreras más nuevas y poco desarrolladas. Si bien, siendo diseñador gráfico existen diferentes ramas a las cuales dedicarse, muy pocas personas optan por dedicarse al diseño de superficies.

Es esa la razón por la que, el objeto de estudio de nuestro trabajo es el diseño de superficies. Sin embargo, en el país conocemos al diseño de superficies como todo aquel módulo gráfico que puede reproducirse sobre una pieza con fines decorativos.

Por consiguiente, el punto clave de la investigación era encontrar una posibilidad alternativa a la decorativa. El proyecto está basado en la investigación del diseño de superficies, planteado como un método de estimulación visual para niños menores de un año. Se plantea desde los inicios como una posibilidad, como un estudio que reúne opiniones de diferentes expertos en las ramas relacionadas y que, a partir de su experiencia y conocimiento, genera una serie de lineamientos.

Los inicios de la investigación son de origen bibliográfico. Se plantean términos como “estimulación visual” y “diseño de superficies”, para dejar claro desde el principio cuales son las tendencias y las variables. Uno de los mayores retos, a la hora de realizar la recopilación bibliográfica fue el encontrarnos con la ausencia de un estudio relacionado en El Salvador. No encontramos ninguna relación bibliográfica entre el Diseño Gráfico y la estimulación visual, por lo que los términos se definen siempre de manera separada.

Posteriormente, contactamos con una serie de expertos en temas relacionados. Contamos con la colaboración de diseñadores gráficos, pediatras y psicólogos a quienes se les entrevistó con el fin de generar, a base de su experiencia y conocimiento, una serie de fundamentos, lineamientos y tendencias que relacionaran ambas áreas; el diseño y la estimulación visual.

Una vez teniendo respuesta a preguntas clave, se generó una depuración y análisis de la información recopilada. Y a partir de ello, crear lineamientos teóricos y técnicos para tomar en cuenta a la hora de realizar una pieza de estimulación visual. Se optó por la realización de un video, en el que se utilizaron los lineamientos extraídos de las fuentes bibliográficas y las entrevistas.

Desde el inicio de la investigación, se presentaron diferentes tipos de dificultades, una de las principales, el ser una investigación orientada al diseño. Por esa razón, es que la investigación se plantea únicamente como una posibilidad y se recomienda en su punto, que pueda ser retomada por médicos, psicólogos u otro tipo de carrera que pueda encontrar una relación o beneficio académico investigativo.

Otro de los mayores retos fue el encontrarnos con una barrera de tiempo, que nos impedía comprobar si la pieza diseñada funcionaba o no en un ambiente real. Por lo que, el siguiente paso de la investigación constó en reunirnos nuevamente con aquellos especialistas entrevistados previamente, y saber a partir de su experiencia y criterio, si la pieza podría en algún punto, llegar a funcionar.

Se llegó a la conclusión, que es importante la realización de este tipo de investigaciones que relacionan, en cierta medida, ámbitos completamente ajenos. Encontramos en esta investigación una posibilidad y una rama del Diseño Gráfico nueva, explotable, que no tiene ningún exponente y que promete mucho en diferentes ámbitos como el económico, académico y profesional.

Es así, que toda la investigación está estructurada en cuatro capítulos, donde se desarrollan paso a paso cada uno de los conceptos. En primera instancia, era importante desarrollar los términos claves de nuestra investigación y plantear el problema de estudio y el porqué del mismo. Todo esto se presenta en el primer capítulo, donde también planteamos los objetivos de la investigación y el enfoque bajo el que se realizó.

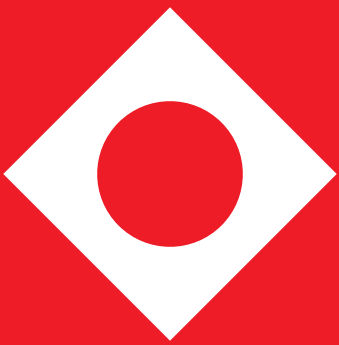
El segundo capítulo nos introduce en el objeto de estudio a partir de la información bibliográfica que nos ayudó a entender los conceptos teóricos de la investigación y a sentar las bases para realizar la pieza de estimulación visual.

Se desarrollaron los conceptos generales alrededor de la temática principal como antecedentes en el país, fundamentos del diseño (elementos visuales, color, módulos, formas, etc.) y las temáticas en la actualidad.

Para poder generar nuevos conceptos y teorías que ayudarán a generar la pieza de estimulación visual, realizamos entrevistas a especialistas en diferentes ámbitos. De esta manera, en el tercer capítulo se enlistaron las temáticas que fueron tratadas en todas las entrevistas.

Posteriormente, con la información bibliográfica y el aporte de los profesionales entrevistados, se generó una serie de lineamientos a seguir a la hora de realizar cualquier tipo de pieza gráfica, con el objetivo de estimular menores de un año. Concluyendo con la realización y presentación de la pieza gráfica, para su validación por la especialista en estimulación temprana la Doctora Evelyn de Linqui.





CAPÍTULO 1

- 1.1 Planteamiento del problema
- 1.2 Justificación
- 1.3 Objetivos de investigación

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Es innegable la evolución que se presenta en la sociedad actualmente, y por consiguiente, en las nuevas generaciones. El desarrollo pleno de las capacidades de un infante es uno de los pilares fundamentales en el crecimiento de una sociedad. A lo largo del tiempo se le ha delegado dicha misión solo a la familia, sin tomar en cuenta los recursos extras necesarios para el desarrollo físico y cognitivo de los niños. La estimulación temprana está compuesta por diferentes técnicas que ayudan a identificar problemáticas, a rehabilitar algún padecimiento o a fortalecer las capacidades psicomotrices y cognitivas del niño. Por ello, es en este último punto en el cual se va enfocar la investigación.

La estimulación visual propiamente dicha es una técnica encaminada a buscar una mejora en el funcionamiento de la vista. La idea motor de la estimulación visual es ayudar a los niños a desarrollar todas las capacidades físicas y emocionales. Es necesario estimular la vista desde los primeros días, ya que el 98 % de las conexiones sinápticas en el sistema visual se establecen después del nacimiento (Delgado, Gutiérrez y Toro, 1994).

Según el sitio en internet destinado al desarrollo de recién nacidos Kidshealth.org, “Es posible que parezca que su recién nacido hace poco más que comer, dormir, llorar y manchar pañales. Pero, en realidad, todos sus sentidos están funcionando.” (Mary L. Gavin, 2011). Al mismo tiempo, Gavin dice que un recién nacido ve mucho mejor a una distancia de solo 20 a 30 cms (de 8 a 12 pulgadas), y que en su primer trimestre de vida el estímulo más adecuado será el contraste blanco y negro, porque proporciona máxima

visibilidad y así influirá en la percepción visual del color.

Al estimular la visión de los niños, ellos irán almacenando la información que van adquiriendo en función de su tamaño, volumen y ángulo desde donde es visto (análisis visual sensorial). Por tanto, estimular a los niños con diferentes tipos de objetos va a favorecer este proceso específico de representación perceptual de los objetos (Mary L. Gavin, 2011).

Por esta razón, existen diferentes elementos que ayudan a la estimulación visual; objetos, láminas impresas, gráficos, piezas multimedia y más. El Diseño Gráfico es un elemento que está implícito en todas las técnicas visuales existentes, pues se aplican bases y métodos de diseño en la realización y aplicación de las mismas.

El diseño está compuesto por diferentes bases teóricas que ayudan a generar composiciones armónicas ante el ojo humano. Algunas de las teorías pueden ser: la retícula, el contraste, la simetría, el volumen, el movimiento, etc. Existe una rama del diseño relativamente nueva que aplica absolutamente todos los puntos anteriormente mencionados: El Diseño de Superficies. Según Recht (2009) se entiende como diseño de superficies a toda aquella ilustración, repetición o composición gráfica capaz de decorar una superficie. Por ejemplo: el estampado en una tela, el papel tapiz en una pared, el estampado de un cojín, etc. Por lo tanto, podemos llamar al diseño de superficies como una rama del diseño enfocada en su gran mayoría a la estética de la superficie de un objeto.



El diseño de superficies es un área del diseño gráfico relativamente nueva en El Salvador, ya que no existen grados académicos que pueden lograrse bajo esta nueva rama del diseño. Sin embargo, actualmente en las diferentes universidades donde se imparte diseño en el país, se enseñan a los estudiantes bases del diseño de superficie como: fondo figura, repeticiones continuas, simetría, ilustración y otras.

Es por esto que los profesionales salvadoreños que se dedican al diseño de superficies lo hacen empíricamente aplicando bases del Diseño Gráfico. Pero el rol del diseñador de superficies en El Salvador debe de ir más allá de lo estético. A nivel mundial, la competencia de profesionales que se dedican a ello lo están haciendo enfocados en nuevas aplicaciones. Es decir, cada vez se preocupan más por la funcionalidad que por lo visualmente atractivo. Por lo tanto, se busca proponer ideas innovadoras y capaces de solucionar problemáticas reales, actuales y con vacíos de conocimiento como es el caso de la estimulación visual temprana.

La estimulación visual es una temática recurrente en El Salvador, ya que hay centros de rehabilitación como Fundación Teletón Pro-Rehabilitación (FUNTER) que dedican terapias enteras de estimulación visual. Psicólogos también usan la estimulación visual como un recurso terapéutico en el tratamiento de diferentes padecimientos y trastornos. Es decir es un método utilizado solo en casos clínicamente necesarios.

El centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar, en su informe publicado por el Doctor Franklin Martínez Mendoza en el sitio de internet www.Campus-oei.org dice que en la actualidad es conocido que el desarrollo del cerebro antes del primer año de vida es mucho más rápido

y extenso de lo que antes se conocía. Y que este es ahora mucho más sensible a los factores del medio ambiente.

Esto hace que las condiciones a las cuales el neonato se ve sometido, van a tener un efecto inmediato en esta rapidez y sensibilidad del cerebro. Y como consecuencia, en las cualidades y funciones psíquicas concomitantes. Si las condiciones son favorables y estimulantes esto tendrá repercusiones inmediatas en el aprendizaje y desarrollo, si son desfavorables o limitadas, actuarán de manera negativa, perjudicando dicho aprendizaje y desarrollo, a veces de forma irreversible (Mendoza, 2003).

Se realizó una investigación bibliográfica, y no se encontró ningún tipo de documentación o investigación realizada sobre diseño de superficies y estimulación visual en El Salvador. Con la investigación se busca generar una propuesta que funcione como un método innovador en la sociedad salvadoreña. Por consiguiente, se propone responder la siguiente pregunta: ¿Es posible generar una propuesta funcional de estimulación visual temprana aplicando las bases del diseño de superficies?

Esta será respondida con la realización de una pieza a nivel de propuestas inicial, utilizando todos los fundamentos teóricos recopilados, para que esta sea validada o no por expertos en el tema; y en un futuro tanto especialistas como padres de familia, tengan la oportunidad de experimentar con la pieza generada en este documento.



1.2 JUSTIFICACIÓN



En la actualidad nos enfrentamos con una cantidad infinita de retos diarios, tanto en la casa, como en la escuela y oficina. Todas las actividades que realizamos nos plantean una serie de pasos y dificultades que debemos de superar. Estos retos se hacen cada vez más difíciles y para superarlos necesitamos ayuda de estimulaciones y métodos externos.

Y es que, con la evolución del hombre, la industria y la tecnología, encontramos dificultades que exigen mucho más de nosotros. Con la aparición de nuevos problemas necesitamos nuevos instrumentos que ayuden a las futuras generaciones a explotar sus habilidades al máximo y desempeñarse de una manera idónea.

El Diseño Gráfico es una disciplina orientada a la comunicación visual. Posee muchas tendencias, orientaciones y técnicas. La tendencia que estudiaremos, es el diseño de superficies. Según la experta en materia, Renata Rubim (2007), "el diseño de superficies comprende todos aquellos proyectos que reciben un tratamiento gráfico de forma y color para ser aplicados a una superficie, de manera industrial o no industrial". Según John Beach (2009) esta área del Diseño Gráfico se trata sobre la decoración que se le da a cualquier objeto.

En El Salvador, el Diseño Gráfico es prácticamente una nueva tendencia y el diseño de superficies es más contemporáneo. Dicho fenómeno nos deja con una serie de antecedentes históricos e investigativos inexistentes; una referencia cronológica escasa, con respecto a las aplicaciones del diseño de superficies en usos diferentes al estético o decorativo.

En los últimos años ha habido crecimiento en el diseño de superficies en El Salvador, con la creación de CONTEMPO Bial de diseño, del Museo de Arte de El Salvador (MARTE). Concurso dirigido a profesionales salvadoreños y extranjeros residentes en el país por más de cinco años, que se especialicen en el área del diseño y sus diferentes ramas (diseño gráfico, mobiliario, ambiental, entre otras). En la cual se creó la categoría de diseño de superficies y a partir del año 2011 empezaron a nacer nuevos diseñadores gráficos enfocados en su totalidad a esta rama.

Sin embargo, a nivel académico se realizó una serie de investigaciones, relacionadas con el diseño de superficies aplicado. En El Salvador no encontramos ningún documento o investigación en la que se hablara del diseño de superficies aplicado a un tema exterior al estético. Se encontraron únicamente escritos sobre el tema en general y aplicaciones a productos estéticamente específicos como lámparas, libretas o muebles. En países como Italia, Estados Unidos, Alemania y Finlandia, el diseño de superficies es una disciplina del diseño con mucho más tiempo de existencia y con aplicaciones más arriesgadas que las que vemos normalmente en nuestro país. En El Salvador el diseño de



superficies se conoce, y los diseñadores que se dedican a ello se enfocan en aplicaciones estéticas mas no en aplicaciones innovadoras.

En la presente investigación se realizará una propuesta de diseño de superficies desde una perspectiva nueva dentro de la disciplina, ya que se trabajará en una aplicación que solucione un problema real y no un tema estético.

Queremos realizar una investigación sobre la estimulación visual en niños menores de un año. Recopilando teorías básicas de comportamiento psicológico, formas y colores. Todo con el fin de proponer una pieza que posteriormente pueda ser consultada con expertos. Nuestra finalidad es producir una pieza gráfica y no comprobar una investigación psicológica experimental.

Tenemos entendido que la estimulación visual solía utilizarse anteriormente para niños con capacidades especiales. Sin embargo, nuestro objetivo es llevar esta técnica a un público más generalizado. Creemos que la estimulación puede ayudar a desarrollar las habilidades no solo de menores con capacidades especiales, sino de todos los niños y niñas menores de un año.

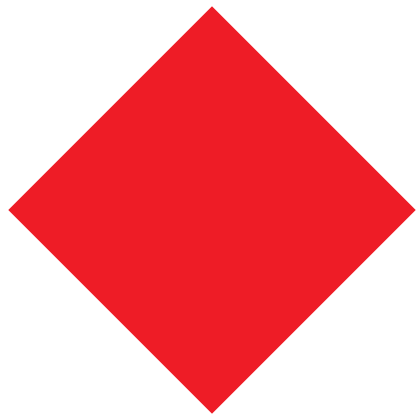
En términos sociales es importante realizar este tipo de experimentos para poder encontrar soluciones a problemas cotidianos. Los beneficios de la estimulación visual temprana en niños, según la Dra. Barraga (1997) pionera en el tratamiento educativo de la baja visión, contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales, hábitos de lectura, concentración, inteligencia espacial, comportamiento social, entre otros. Incluso Barraga afirma en su estudio que "De este modo mejorará su crecimiento, su desarrollo intelectual, físico y emocional y su creatividad. Este efecto también sigue dando buenos resultados durante los primeros

cinco años de vida, estímulo capaz de formar seres inteligentes pero además emocionalmente sanos".

Por supuesto que sabemos que no es un método de pronta acción y que no somos ni pretendemos ser expertos en el tema de la psicología y rehabilitación. Por lo tanto comprobar la investigación y la pieza gráfica no está dentro de nuestros objetivos. Únicamente deseamos plantearlo como una posibilidad. Consultar con expertos en el tema para saber que piensan sobre los puntos que son funcionales y los que no lo son. Lo más importante de todo es dejar una investigación abierta a nuevos desarrollos y experimentaciones.

En materia económica creemos que las posibilidades, si bien son inciertas, no carecen de potencial. Proyectamos un método audiovisual que pueda ser adquirido por cualquier persona y ser utilizado para estimular a menores; teniendo las facilidades y posibilidades de ser utilizado desde la comodidad de su hogar y en la magnitud que este sea conveniente.

Finalmente, dejar claro que nuestra proyección es que estudiantes de otras carreras como psicología, medicina y fisioterapia; tengan la oportunidad de llegar a esta investigación y tomarla como un punto de partida a nuevos experimentos o teorías. Pretendemos que estas piezas puedan ser utilizadas y por supuesto, que en algún momento ayuden a menores a mejorar de alguna forma su futuro en todos los aspectos posibles.





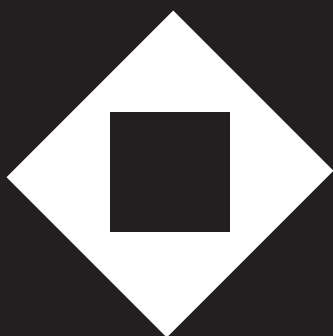
1.3.1 Objetivo general

Proponer el diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Proponer a partir del diseño de superficies una pieza gráfica que pueda ser utilizada como un método de estimulación visual para niños menores de un año.
2. Determinar qué podría aportar el diseño de superficies a la estimulación visual.
3. Identificar cuáles son los casos en los que se debería aplicar la estimulación visual
4. Consultar con expertos en desarrollo infantil y Diseño Gráfico si es posible utilizar el diseño de superficies para la realización de un método de estimulación visual para menores de un año.
5. Validar con expertos en el área de desarrollo infantil y de Diseño Gráfico si es posible utilizar el diseño de superficies como método de estimulación visual para menores de un año.





CAPÍTULO 2

2. Marco referencial

2.1 Diseño Gráfico

2.1.1 ¿Qué es el Diseño Gráfico?

2.1.2 Fundamentos del diseño

2.1.3 Comunicación o lenguaje visual

2.1.4 Diseño de superficies

2.2 La estimulación temprana

2.2.1 Estimulación del pasado

2.2.2 Estimulación de hoy

2.2.3 La estimulación visual infantil

2.3 Antecedentes

2.3.1 Nacimiento del Diseño Gráfico en El Salvador

2.3.2 Diseño de superficies en El Salvador

2.3.3 Estimulación visual en El Salvador



La presente investigación es generada con el propósito de proponer al diseño de superficies como un método de estimulación visual para niños menores de un año. La investigación tiene como objetivo el determinar qué podría aportar el diseño de superficies a la estimulación visual. Al mismo tiempo, la generación de una pieza que se mostrará a un público especializado. Y a partir de eso, determinar si el área del diseño gráfico puede ser utilizada o no como método de estimulación visual. A continuación se presenta el marco referencial que nos ayudará a entender los conceptos teóricos en la investigación.

2.1 El Diseño Gráfico

2.1.1 ¿Qué es el Diseño Gráfico?

El Diseño Gráfico es uno de los conceptos que nos interesa mantener y dejar claro desde un principio. Según Twemlow (2007), “El Diseño Gráfico es una herramienta útil y compleja conectada a múltiples elementos”. Es interesante el punto de vista de Twemlow, desde la concepción de la multidisciplinariedad del diseño, pues entendemos que eso es uno de los factores más importantes en este concepto.

Al mismo tiempo contemplamos una concepción mucho más orientada a la tendencia artística, como es el caso de Wucius Wong (2001), “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito”. Wong lo plantea de una manera mucho más visceral, pero siempre nos deja claro que dicha rama no posee las libertades implícitas del arte, sino, va más orientado a la creación visual con un propósito determinado.

De la misma manera asegura Estrada (2011) “El diseño gráfico es una profesión destinada a solucionar problemas”. Los términos que se han retomado para la definición de nuestra primera temática, si bien son similares entre sí, se complementan de manera directa y proporcional.

Ante los anteriores planteamientos, podemos llegar a la generación de un concepto de Diseño Gráfico, entendiéndolo como: la disciplina útil y compleja basada en la multidisciplinariedad, para la creación de elementos visuales destinados a la solución de problemas.

Al mismo tiempo es importante tener presente la teoría que nos plantea Wucius Wong “Muchos piensan en el diseño como en algún tipo de esfuerzo dedicado a embellecer la apariencia exterior de las cosas. Ciertamente, el solo embellecimiento es una parte del diseño, pero el diseño es mucho más que eso”.



Hacemos énfasis en el término, pues es precisamente uno de los puntos y respaldos más importantes en relación a la investigación. Queremos encontrar posibilidades del diseño de superficies alternas a las decorativas existentes.

En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo, ya sea un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época.
(Wong, 2001).

2.1.2 Fundamentos del diseño

Elementos de diseño

Según Wong (2001), existen una serie de elementos que deben estar siempre presentes como bases del diseño. Entre ellos se encuentran:

2.1.2.1 Elementos conceptuales

Wong plantea que los elementos conceptuales no son visibles. No existen, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo: creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes no están realmente allí; si lo están, ya no son conceptuales.

A continuación presentamos la terminología de Wong a algunos caracteres básicos dentro de los elementos conceptuales.

Punto

El punto indica posición. No tiene largo ni ancho. Es el principio y el fin de una línea (figura a).



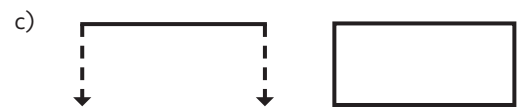
Línea

Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. La línea está limitada por puntos (figura b).



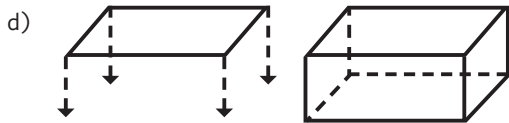
Plano

El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho. Define los límites externos de un volumen (figura c).

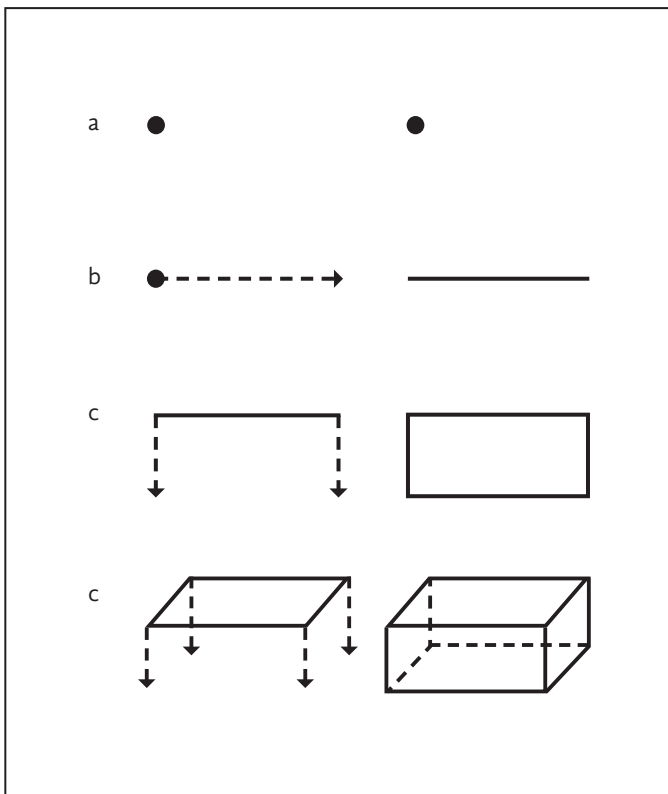


Volumen

Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bi-dimensional, el volumen es ilusorio. (figura d).



Elementos conceptuales



Esquema 1, elementos conceptuales (Wong, 2001)

2.1.2.2 Elementos visuales

Wong lo describe como el área que podemos observar a simple vista. Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una línea conceptual. Así, cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más importante de un diseño, porque son lo que realmente vemos. Están determinados, según Wong, por los siguientes elementos:

Forma

Todo lo que pueda ser visto posee forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción (figura a).



Medida

Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable (figura b).



Color

Para Wong, una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendido no solo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas (figura c).



Elementos visuales



Esquema 2, elementos visuales (Wong, 2001)



2.1.2.3 Elementos de relación

El grupo de elementos, según Wong, gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

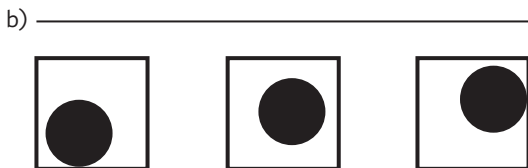
Dirección

La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas (figura a).



Posición

La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura (figura b).



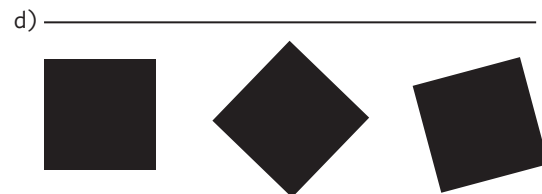
Espacio

Las formas de cualquier tamaño, por pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así el espacio puede ser ocupado o vacío. Puede asimismo ser liso o puede ser ilusorio, para sugerir una profundidad (figura c).

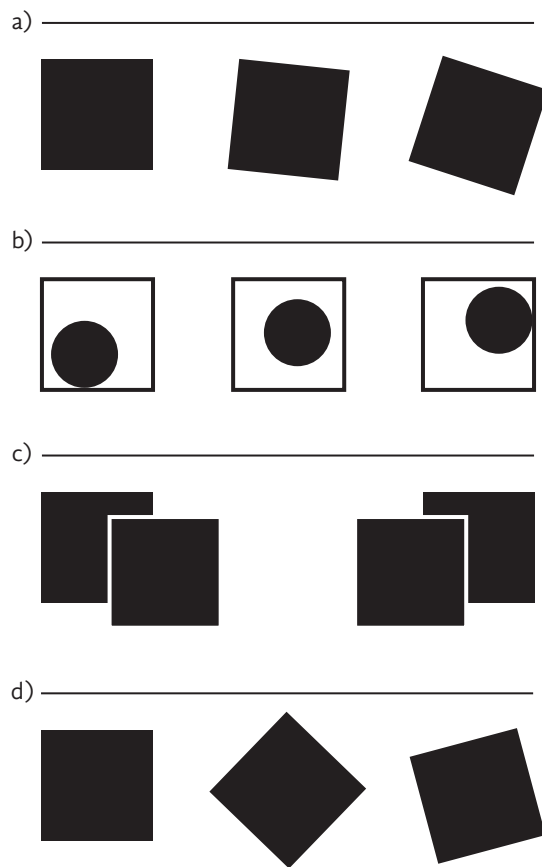


Gravedad

La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la Tierra, tenemos tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas o grupos de formas, individuales (figura d).



Elementos visuales







Esquema 3, elementos de relación (Wong, 2001)


2.1.2.4 Cualidades comunicativas del color

Según Hembree (2008), el color tiene la habilidad de evocar emociones. Por lo tanto, cuando se usa apropiadamente, puede producirse en una herramienta efectiva para la comunicación visual. A pesar de las connotaciones culturales, los colores tienen cierto significado y tendencia.

Los tres colores primarios son el rojo, azul y amarillo. Hembree nos dice que los colores tienden a ser los más reconocidos por las personas. Nos dice que el azul es el color favorito de los adultos por excelencia. El rojo es el de los niños y el amarillo es aquel que tiene mayor tendencia a llamar la atención de las personas en general.

Algunos de los significados y asociaciones que Hembree le da al color son las siguientes:

-  **Café**
Sugestivo de comida. Chocolate, carne y pan. Asociado con la tierra. Genera la sensación de riqueza, calidez y comodidad.
-  **Negro**
Sugestivo de la noche, lo malvado. Lo elegante y lo oculto.
-  **Blanco**
Culturalmente relacionado con bodas. Es simbolismo de pureza, bondad y limpieza.
-  **Rojo**
Este color tiende a generar excitación. Genera adrenalina y está asociado con el amor, la buena suerte. Peligro, y en algunos casos está asociado a hospitales, sangre y emergencias.

-  **Azul**
Hembree lo menciona como el color más popular del mundo, universalmente simboliza la paz y serenidad. Tiene efectos calmantes y relajantes. Se atribuye al cielo, el mar. Es un color frío y generalmente se asocia a objetos fríos. Es en general uno de los colores con mayores connotaciones positivas.
-  **Amarillo**
Es nombrado por Hembree como el color más feliz por la cantidad de luz que posee. Sugiere el sol, el oro y siempre se sugiere su uso en moderación.
-  **Naranja**
Es sumamente estimulante, significa en algunas culturas peligro, en otras pasión y deseo. Fertilidad, vida y felicidad son otros términos asociados a este color.
-  **Violeta**
Es símbolo de costoso, de alta calidad, generalmente asociado con la realeza y está directamente relacionado con la espiritualidad.
-  **Verde**
Sugiere en algunos casos ecología, crecimiento, naturaleza, frescura y salud.



2.1.3 La comunicación o lenguaje visual

Según Wong (2001), existen muchas maneras de interpretar el lenguaje visual. A diferencia del lenguaje hablado o escrito, cuyas leyes gramaticales están más o menos establecidas, el lenguaje visual carece de leyes obvias.

Bruno Munari (1985) afirma que, “la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos”, creemos, de todas los conceptos que se plantean a continuación sobre comunicación visual, es el más directo. Si bien el menos complejo, el más acertado. Munari explica también que la comunicación visual puede ser casual e intencional, entendiendo a la casual como la que se nos presenta sin ningún propósito. Y la intencional, como su palabra lo describe, una especie de comunicación mucho más planeada y siguiendo fines específicos.

Por otra parte, Joan Costa (2012) plantea que la comunicación visual no es un movimiento aislado. Es un epifenómeno que avanza paralelamente con la tecnología hacia el futuro.

Un término mucho menos indirecto y mucho más orientado a lo social. Costa sostiene que la comunicación visual no es un ente aislado, es más bien un ente determinado por mucho de los factores de su alrededor y que siempre será interpretado de acuerdo a su contexto.

Para Hembree (2008) el diseño gráfico es, por naturaleza, comunicación visual. Ya que un buen diseño gráfico identifica, informa, instruye, interpreta, ejecuta, e incluso persuade a las personas que le observan a realizar alguna acción en específico. Por consiguiente, entendemos que el diseñador trabaja entre la persona que envía y la persona que recibe el mensaje como una especie de interpretador.

Hembree manifiesta que para que exista una comunicación visual efectiva, se necesita una persona que quiere enviar un mensaje, un mensaje y una persona que lo reciba. El diseñador codifica mensajes visuales, traduciendo las necesidades que tiene la persona que envía.



2.2.4 Diseño de superficies

El diseño de superficies es expuesto en el trabajo de graduación la diseñadora María Alejandra Cuellar (2011), como el arte de combinar la apariencia de las superficies haciendo uso de técnicas tradicionales o digitales para embellecer un producto. Es la aplicación de diseños y procesos para la tela, papel o en otra superficie. Su producción puede ir desde el uso de herramientas digitales hasta el uso de técnicas aplicadas como la serigrafía, grabados, entre otros.

Cuellar explica que el diseño de superficies es un campo que explora módulos y patrones para luego aplicarlos a diversos soportes de manera atractiva y considerando las dimensiones y las formas que estén intrínsecas en el producto.

2.2.4.1 Módulos

Wucius Wong (2001) describe los módulos como cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre sí son formas unitarias o módulos que aparecen más de una vez en el diseño. Wong afirma que la presencia de los módulos tiende a unificar el diseño. Un diseño puede contener más de un conjunto de módulos. Los módulos deben ser simples. Los demasiado complicados tienen a destacarse como formas individuales, con lo que el efecto de unidad puede ser anulado.

2.2.4.2 Repetición de módulos

Wong asevera que si utilizamos la misma forma más de una vez en un diseño, la utilizamos en repetición. La repetición es el método más simple para el diseño.

2.2.4.13 Tipos de repetición

Según Wong la repetición debe ser considerada respecto a cada uno de los elementos visuales y de relación. Como por ejemplo:

Repetición de figura

La figura es siempre el elemento más importante. Nos explica Wong que dentro de las figuras que se repiten puede variar el color, las medidas, etc.

Repetición de tamaño

La repetición de tamaños sólo es posible cuando las figuras son también repetidas o muy similares.

Repetición de color

Todas las formas tienen el mismo color, pero que sus figuras y tamaños pueden variar.

Repetición de textura

Todas las formas pueden ser de la misma textura, pero pueden ser de diferentes conformaciones, medidas o colores.

Repetición de dirección

Sólo es posible cuando las formas muestran un sentido definido de dirección, sin la menor ambigüedad.



En cuanto a la temática es importante entender que se plantea a manera de entenderla como una rama del diseño gráfico y no como autónoma en sí.

Beach (2009) considera al diseño de superficies o “*surface design*” como la aplicación de decoración a cualquier superficie de un objeto”. Lo que nos parece interesante del concepto es la utilización de la palabra “decoración” que es precisamente la palabra de la que intentamos alejarnos al proponer un medio alternativo en el que pueda utilizarse dicha área del diseño.

Según el caso y teniendo en cuenta lo anterior, definimos desde el punto de vista de Ruthschilling (2008) quien plantea al diseño de superficies como “una actividad creativa con el objetivo de crear imágenes específicamente concebidas para la construcción, aplicación y/o tratamiento de superficies”.

Si bien la desligación a la concepción de algo sumamente estético es imposible en ambos casos, cabe destacar que la segunda definición, la de Ruthschilling, es mucho más acertada y orientada a nuestros objetivos de estudio. Pues queremos plantear al diseño de superficies como nunca o pocas veces se ha planteado, queremos proponerlo como una herramienta que tiene el objetivo de crear imágenes pero con un punto de vista más directo y profundo, como es el caso de la estimulación visual.



2.1.4.4 Motion graphics

Motion Graphics es, según New Logics (2013) una Empresa estadounidense especializada en video y animación, la nueva forma de presentarse uno mismo y presentar tus proyectos. New Logics plantea los *motion graphics* como animaciones de video que pueden llegar a usar diferentes tipos de recursos como ilustraciones o imágenes. Y que le dan un giro diferente y creativo a las presentaciones de tus productos, ideas o historias.

Precisamente las animaciones le dan a las personas que lo observan un mejor entendimiento de lo que se les quiere plantear, por ser algo mucho más visual.

Una de las ventajas de los *motion graphics*, afirma Andrew Kramer (2013), es la facilidad que tienen de ser compartidos. Por ejemplo, una situación en la que puede compartirse el video mostrándolo a un público en vivo, enviándolo por correo electrónico, publicarlo en internet en un sitio web específico, compartirlo a través de las diferentes redes sociales e incluso grabarlo y dárselo a las personas para poder ser observado en la comodidad de sus hogares.

2.2 Estimulación temprana

Según Hernández (2006), el documento de los Derechos del niño, formulados en 1959, ha sido uno de los acontecimientos que dieron origen a la llamada estimulación temprana. De allí en más, el Instituto Interamericano del Niño, la Organización Mundial de la Salud, la Asociación Americana de Salud Pública y otros congresos internacionales destinados a tratar problemáticas infantiles comenzaron a considerar este sistema de acciones.

El nacimiento de esas entidades se enfocaba en la posibilidad de brindar una atención especializada a los niños que nacían en condiciones de alto riesgo biológico y psicosocial.

En otras palabras, se privilegiaba la estimulación de los pequeños discapacitados, disminuidos o minusválidos, provenientes de familias marginales o necesitadas.

Nos comenta Hernández como a este movimiento social de protección de los Derechos Infantiles, se le sumaron diferentes resultados de investigaciones científicas; que demostraron que las potencialidades iniciales de los niños comienzan a activarse durante los tres primeros años de vida en todas las áreas de desarrollo; por ejemplo la psicomotriz, la cognitiva, la afectiva, etc.

El doctor Burton White Ph.D en su libro *“How to give your children a wonderful Start in Life: The First Three Years”* (2008) señala que el cerebro del niño está deseoso de trabajar. La ausencia de inhibiciones e inquietudes, que limitan a los niños mayores, ayudan al pequeño a la obtención de conocimientos esenciales. La curiosidad inhibida puede traer aparejados fracasos sistemáticos. En estos casos el peligro es la disminución de la autoestima y de la autoconfianza. Es decir que la inquietud puede limitar su desarrollo mental.

Al mismo tiempo, Hernández asegura que se puede estimar que si las condiciones del entorno son relativamente favorables y estimulantes, provocarán repercusiones positivas e inmediatas en el aprendizaje y en el desarrollo del niño. Por el contrario, si son desfavorables o limitadas, actuarán de manera negativa y generarán un efecto casi irreversible.

2.2.1 Estimulación del pasado

Hernández menciona que en el pasado la estimulación dependía únicamente de las personas encargadas de los menores, ellos quedaban a cargo de la estructura familiar en la que cada pequeño nacía. Eran los adultos los encargados de la crianza y educación.

Luego de muchos estudios y de descubrir los beneficios de la estimulación temprana, se le daba únicamente a aquellos niños con capacidades especiales. Por consiguiente, la estimulación temprana se transformó en una necesidad básica para los niños con capacidades especiales. En otras palabras, la estimulación no surgió como una contribución a la crianza de todos los infantes por igual.

Los programas y actividades de estimulación visual, dice Hernández, no solo resuelven el déficit o la carencia en la etapa inicial de la vida de un niño, sino también posibilitan efectos educativos duraderos que se siguen evidenciando muchos años después de haberse implementado las intervenciones estimuladoras. Precisamente, se debe a que la aplicación de estos programas se realiza en el período más sensitivo y receptivo del desarrollo de los niños, que comprende la etapa más temprana de la infancia.

2.2.2 Estimulación de hoy

Con el paso del tiempo, los resultados de las experiencias e investigaciones acerca de la intervención e investigaciones sobre la estimulación temprana en pequeños con capacidades especiales influyeron en la aplicación de los programas de estimulación a todos los niños, tuvieran o no capacidades especiales.

El nuevo enfoque, según Hernández, estuvo muy relacionado con el conocimiento de la existencia de un período sensitivo del desarrollo humano, que acontece en las etapas iniciales de la vida. Específicamente se comprobó que el período sensitivo del lenguaje, de la percepción, de la función simbólica de la conciencia, etc., se consolidaba a lo largo de edades tempranas, previas al período preescolar.

Surgió entonces, la idea de organizar un sistema de estimulación para ayudar a los adultos a intervenir tempranamente y así activar el desarrollo de los niños desde su nacimiento.

Estimular desde la primera infancia, explica White, es esencial para desarrollar el potencial y para aprovechar las capacidades, habilidades y destrezas de los niños.

Por muchos años se consideró que las acciones educativas debían comenzar en la etapa preescolar (es decir, cuando un niño alcanzaba los tres o cuatro años). Muchos países aún avalan esa postura, según Hernández. Sin embargo, los avances de la psicología infantil y de la pediatría (en especial aquellos que se vinculan con la genética, la neurología y la neonatología) han demostrado que los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo humano.

Por lo que plantear la posibilidad de implementar programas de estimulación visual a partir de los tres o cuatro años de vida significa perder un valiosísimo tiempo para el despliegue de las capacidades, funciones, destrezas, habilidades, etc., que un pequeño puede desarrollar, pues este trae determinados potenciales desde mucho tiempo antes de nacer.

2.2.3 La estimulación visual infantil

Marisol Nuevo (2013) escribe en su informe realizado para el sitio web guiainfantil.com, que la estimulación visual infantil enseña a aprender a ver mejor. Cuanto más se usa la visión, mayor es la probabilidad de un mejor funcionamiento visual. La idea motor de la estimulación visual es ayudar al niño a desarrollar todas sus capacidades físicas y emocionales.

Nuevo sostiene que desde el nacimiento, los niños utilizan la capacidad visual para conquistar progresivamente su entorno. Nuevo asegura que el ojo les brinda a los menores las informaciones necesarias sobre el tamaño, las formas y los colores de los objetos y de las personas de su alrededor y de los movimientos que realizan. Los estímulos visuales que reciben les invitan a explorar el espacio.

La estimulación visual, según Hernández (2006), es una técnica que requiere la confección de un programa de actividades que siga una secuencia de experiencias visuales encaminadas a buscar una mejora en el funcionamiento visual. “La idea motor de la estimulación visual es aprender a ver”, ha afirmado Hernández que dice la doctora Barraga, pionera en el tratamiento educativo de la baja visión, “ya que la visión no se gasta ni se ahorra”.

Cómo estimular la visión del niño

Cuanto más se usa la visión, afirma Nuevo, mayor es la probabilidad de un mejor funcionamiento visual. Por tanto, la estimulación visual tendrá más posibilidades de éxito, si se tienen en cuenta estas recomendaciones:

a) Corta edad

Cuanto más pequeño es el niño o la niña, mayor es la probabilidad de un rápido progreso en el uso de la visión.

b) Motivación

Las niñas y los niños necesitan ser animados a usar su visión en todas las tareas y actividades para que puedan progresar.

c) Contrastes

El papel blanco y la tinta negra son los que proporcionan una máxima visibilidad y un mayor contraste.

2.3 Antecedentes

2.3.1 Nacimiento del Diseño Gráfico en El Salvador

Si bien el arte no tiene una relación directa con el diseño, le antecede de manera fundamental. En El Salvador la historia del diseño inicia en 1911 cuando el maestro Carlos Alberto Imery funda una academia de dibujo y pintura la cual siempre se caracterizó por poseer una tendencia amplia e innovadora con respecto a las artes gráficas.

La academia de Imery, que posteriormente pasó a ser la “Escuela Nacional de Artes Gráficas”, siempre incursionó y se caracterizó por ofrecer a sus alumnos una educación integral. La educación iba desde las tradicionales clases de pintura, hasta dibujo arquitectónico, publicitario y humorístico, todo con finalidades comerciales.

Simultánea a la escuela de Imery, existía en El Salvador, la Escuela del Maestro Valero Lecha. Fue también de mucha importancia en el desarrollo de las artes gráficas. En esta escuela se formaron reconocidos artistas salvadoreños como Roberto Galicia, Fernando Llorca, Héctor Hernández, entre otros.

Ambas escuelas, tanto la de Imery como la de Lecha, fundaron las bases del desarrollo de las artes plásticas salvadoreñas. Muchos de los artistas que produjeron las escuelas, se dedicaron al arte plástico, otros decidieron lanzarse al mundo de la publicidad.



Posteriormente, los avances tecnológicos, el desarrollo de las comunicaciones, el comercio y la industria generaron el inicio de la publicidad en El Salvador. Es a raíz de ello que, en 1949 nace la primera agencia de publicidad en El Salvador. Todo el crecimiento e incursión en la industria publicitaria generó demanda de los entonces artistas plásticos. Muchos de ellos venían de las escuelas antes mencionadas y muchos otros decidieron dedicarse empíricamente a esta profesión publicitaria. Estas fueron, de alguna forma, las primeras experiencias que se tuvieron de Diseño Gráfico Salvadoreño.

Con la fuerte demanda de la época, la Escuela de Artes Aplicadas “Carlos Alberto Imery” abre sus puertas el 15 de octubre de 1978 en la Universidad Doctor José Matías Delgado, ganándose así el título de la Primera Escuela de Diseño y formando la primera generación de diseñadores gráficos del país. Con el paso del tiempo nacieron muchas más instituciones dedicadas al diseño gráfico. Algunas de ellas son la Universidad Don Bosco y la Escuela de Comunicación Mónica Herrera con la implementación de la Licenciatura en Diseño Estratégico.

Es así, que el diseño gráfico ha ido evolucionando, produciendo vertientes y ramificaciones. Una de las facilidades de los diseñadores, decía la licenciada Rosemarie Vázquez de Ángel (ex directora de la Escuela de Diseño Carlos Alberto Imery) “Es que el diseñador puede trabajar y desempeñarse en cualquier campo porque es un estratega. Y un estratega puede trabajar donde le dé la gana.”



2.3.2 Diseño de superficies en El Salvador

La historia del diseño de superficies inicia a nivel mundial con la llamada guerra industrial; ese momento en el que el hombre comienza a crear las máquinas que le llevarán a generar y producir objetos en masa y así hacer mucho más efectivos sus procesos.

En El Salvador si existe una trayectoria dentro del diseño de superficies. Sin embargo, no se encuentran datos de su utilización en plataformas con fines ajenos al estético o decorativo. Según un estudio realizado por Alejandra Cuellar, en el 2011, “dentro de lo comercial o decorativo se conocen algunas compañías en El Salvador que aplican el diseño de superficies a sus productos, algunas de ellas son St. Jack’s e Hilasal”.

Hilasal es una empresa de textiles, conocida por ser la primera empresa a nivel mundial en imprimir toallas de una forma mecánica y la utilización de colorantes reactivos. Es actualmente uno de los mayores fabricantes de toallas estampadas en el mundo. Los diseños o estampados que Hilasal ofrece van desde temáticas ambientalistas hasta diseños modulares. De la misma manera, St. Jack’s es una marca muy reconocida en el país. Nos dice Cuellar en su estudio que esta marca se dedica de la producción textil, manufactura de prendas, bordados y estampados.

Como podemos observar existen empresas dedicándose desde hace varios años a la elaboración en masa de productos con diseño de superficies. Pero podemos encontrar en el estudio de Cuellar que también se encuentran diseñadores realizando este tipo de labores de manera empírica e independiente. Por ejemplo, la diseñadora Emma Schonenberg (2009), quien en los últimos años, ha expuesto su trabajo en ferias como Surtex y Print-source. Muchos de sus diseños de superficie son ya conocidos a nivel internacional y son muy caracterizados por la variedad temática y el uso de múltiples técnicas.

Sin embargo, no encontramos registros bibliográficos de diseñadores que se encuentren utilizando el diseño de superficies con fines o propósitos más allá que el de la producción estética.



2.3.3 Estimulación visual en El Salvador

No existe en el país un concepto exclusivo dedicado a este término. Existen, sin embargo, las terapias de rehabilitación visual, que son impartidas en mayor parte a niños con capacidades especiales.

FUNTER, la Fundación Teletón Pro Rehabilitación, es la institución que se encarga de la rehabilitación física en El Salvador, nace en 1982. En FUNTER se define la discapacidad como “un concepto que evoluciona y que resulta de la interacción entre las personas con deficiencias y las barreras debidas a la actitud y al entorno”.

La institución se encarga de facilitar cierto tipo de terapias, algunas de ellas visuales, que colaboran al desarrollo y rehabilitación de las personas. De acuerdo a FUNTER, algunas de las patologías en las que se utiliza actualmente en El Salvador las terapias visuales de rehabilitación son la parálisis cerebral infantil, el retraso en el desarrollo del lenguaje, retraso de desarrollo psicomotor, trastornos de lenguaje, secuelas de accidentes cerebrovasculares, entre otros.

Se desconoce en El Salvador la utilización de terapias visuales o de estimulación visual que involucren la colaboración de diseñadores gráficos o expertos en comunicación visual y que tengan el objetivo de desarrollar aspectos como la inteligencia espacial, la atención, la memoria, entre otros.





CAPÍTULO 3

3. Diseño metodológico

3.1 Documentación bibliográfica

3.2 Entrevistas con especialistas

3.3 Recopilación, depuración y análisis de la información

3.4 Creación de lineamientos teóricos y técnicos

3.5 Entrevistas para validación

3. DISEÑO METODOLÓGICO



La presente investigación se ha realizado bajo un enfoque cualitativo, porque se buscó obtener datos de diferentes especialistas en ambas áreas y de documentación que nos ayudó a entender cada uno de los elementos a investigar.

Según Sampieri, (2010) “utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación”.

El diseño metodológico está enfocado en un tipo de investigación aplicada y en la recopilación teórica de las variables involucradas en el estudio. Posteriormente, la aplicación de la teoría en una propuesta de estimulación visual temprana y finalizando con la validación de los especialistas involucrados en el proceso.

Como bien dice Sampieri, “para que una idea sea objeto de investigación, debe convertirse en problema de investigación, problema es todo aquello que se convierte en objeto de reflexión y sobre el cual se percibe la necesidad de conocer y, por tanto de estudiar”.

A continuación se definen las técnicas que se utilizaron para la realización de esta investigación.



3.4.1 Documentación bibliográfica

La documentación fue determinante a la hora de realizar la investigación. Se revisaron diferentes tesis, archivos bibliográficos, libros, documentos históricos; para ayudarnos a visualizar el camino que había que seguir en torno al tema y experimentación.

Así como explica Sampieri, “una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Nos pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio”.

3.4.2 Entrevistas con especialistas

Es importante para nosotros el concepto que asigna Sampieri para la recopilación de datos: “La recopilación de información es un proceso que implica una serie de pasos. Se presenta un esquema que se usa para la recolección de los datos necesarios para responder a los objetivos y para probar la hipótesis de la investigación o ambos”.

Las entrevistas realizadas en la investigación fueron de tipo semiestructuradas, porque eran la principal técnica de recopilación de información. Lo que se buscaba, era profundizar en una propuesta de estimulación visual por medio del diseño de superficies, enfocada a niños menores de un año. Para ello, se tenía que conocer la opinión de los expertos.

De lo anteriormete dicho, Sampieri: “Las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados”.

Se contaba con un cuestionario establecido para las diferentes entrevistas pero también, se dejó total libertad al entrevistado de contestar y ahondar en temáticas generales, sin dejar de lado las preguntas concretas. Tomando en cuenta que las entrevistas serían con especialistas en cada una de las ramas de nuestra investigación, se realizaron cuestionarios concretos que ayudaron a no divagar en las entrevistas.

También la creación de los cuestionarios sirvió para depurar las preguntas específicas para cada entrevistado. Por este motivo, analizando la información que necesitábamos, acudimos a especialistas en: comunicación visual, psicología infantil y pediatría. La primera fase de entrevistas fue para recopilar toda la información que sirvió para poder desarrollar las diferentes piezas de la propuesta inicial.



Entrevistados

Emma Schonenberg

Especialidad: Diseño Gráfico y diseño de superficies.

Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado, diseñadora de superficies independiente, coordinadora de la Bienal de Diseño CONTEMPO del Museo MARTE en la categoría de diseño de superficies.

Larissa Ninel Hernández

Especialidad: Diseño Gráfico, semiótica y diseño de superficies.

Máster en Diseño Gráfico y nuevas tendencias, graduada de la Universidad Pompeu Fabra Cataluña, España, Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado, diseñadora e ilustradora independiente, coordinadora de Proyección social y catedrática de la Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera.

Amada Beatriz Baires

Especialidad: Estimulación temprana.

Psicóloga y manager de Gymboree Play and Music El Salvador.

Anna Walter

Especialidad: *Motion Graphics*.

Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador.

Máster en Animación, Universidad de Hong Kong.

Evelyn Escrich de Linqui

Especialidad: Pediatra y Estimulación temprana.

Diplomado en Estimulación Temprana. *Amazing Babies and Kids*. República Dominicana. Dic. 2012. Curso Internacional Sobre la Incidencia de la Estimulación Temprana en el Desarrollo del Niño. *Amazing Babies*, República Dominicana. 2012. Curso Taller Vanedela "Valoración Neurológica del Lactante" IMETYD. México. 2011. Curso Neuronet. Nivel I: ritmos integrados. Terapia de Aprendizaje. Neuronet Learning, USA y Centro de Formación Integral de El Salvador (CEFOI). 2011. Programa Orientación Familiar, Adolescencia IFFD. Oct 2010-2011. ICEF. SS.Seminario Taller Detección e Intervención en Dificultades de Aprendizaje. 19-22 Julio 2010. Universidad Dr. José Matías Delgado, SS.





3.4.3 Recopilación, depuración y análisis de la información

La recopilación de la información se enfocó en gran parte a entrevistas y textos en libros, artículos y documentos que nos proporcionaron teoría importante en el desarrollo de la investigación.

La temática tratada es innovadora en El Salvador, motivo por el cual, se tuvo que depurar la información con el fin de crear nuevas teorías. Teniendo toda la información depurada y seccionada en temáticas diferentes, se realizó un análisis de la misma para poder establecer puntos clave que nos ayudaron al desarrollo de las piezas finales.

Como ha reiterado Sampieri, “La recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es estándar, ya que cada estudio requiere de un esquema o “coreografía” propia de análisis”.

3.4.4 Creación de lineamientos teóricos y técnicos

Para desarrollar la propuesta inicial de estimulación visual temprana, se tuvieron que generar lineamientos que nos ayudaron a lograr propuestas completas y fundamentadas teóricamente. Los lineamientos se dividen en dos categorías: lineamientos técnicos (diseño de superficies) y lineamientos teóricos (estimulación visual temprana).

A- Diseño de propuestas gráficas para estimulación temprana alternativa.

B- Investigación de recursos multimedia como: audio, movimiento y animación.

C- Diseño de piezas gráficas, aplicando los lineamientos técnicos y teóricos.

D- Aplicación de las piezas a una plataforma multimedia.

3.4.5 Entrevista para validación

Se generó un cuestionario de entrevista semiestructuradas, que llena criterios obtenidos de los lineamientos técnicos y teóricos, con las cuales se profundizó para el proceso de validar o refutar la propuesta. Se presentó la propuesta final a especialistas en psicología infantil y pediatría, posteriormente se les pidió que llenaran el cuestionario de validación de la propuesta.

Como lo aclara Sampieri “El propósito de las entrevistas es obtener respuestas sobre el tema, problema o tópico de interés en los términos, el lenguaje y la perspectiva del entrevistado que es el experto en el tema, al cual debemos escuchar con atención y cuidado”.





CAPÍTULO 4

- 4. Análisis y resultados
- 4.1 Diseño de superficies y El Salvador
- 4.2 El diseño de superficies y los mercados internacionales
- 4.3 Semiótica aplicada al diseño de superficies
- 4.4 El color y los niños
- 4.5 Elementos visuales en animaciones
- 4.6 Fundamentos de la estimulación visual
- 4.7 Beneficios de la estimulación visual temprana
- 4.8 Proyecciones y colores
- 4.9 El tiempo en una estimulación visual
- 4.10 Edad para estimular y los padres
- 4.11 Lineamientos



Este capítulo de la investigación se enfoca en generar nuevos conceptos o teorías que ayuden a la creación de una pieza de estimulación visual temprana; por lo tanto, la mejor manera de llegar a ello es a través de entrevistas a profesionales destacados en cada una de las ramas que se tratan en la investigación. Se hicieron entrevistas semiestructuradas, así teniendo total libertad de ahondar en temáticas surgidas al momento; de tal manera que se formulaban preguntas generales para profundizar en temas específicos.

A continuación se enlistan temáticas que fueron tratadas en todas las entrevistas; por este motivo se le dará énfasis a la información proporcionada por los profesionales.

4.1 Diseño de superficies y El Salvador

Se entiende como diseño de superficies a toda decoración gráfica que puede aplicarse a una superficie; por eso es el diseñador gráfico el encargado principal en esta nueva rama del diseño. A nivel internacional es una especialidad más conocida y con un mercado amplio, pero en El Salvador es una especialidad relativamente nueva.

En su trabajo de graduación María Alejandra Cuellar (2011) lo define como el arte de combinar la apariencia de las superficies haciendo uso de técnicas tradicionales o digitales para embellecer un producto. Es la aplicación de diseños y procesos para la tela, papel o en otra superficie. Su producción puede ir desde el uso de herramientas digitales hasta el uso de técnicas aplicadas como la serigrafía, grabados, entre otros.

Según Larisa Hernández, especialista en semiótica, diseño de superficies y diseño gráfico, el diseño de superficies es mecánico, estudiado y complejo en su estructura básica pero con una enorme libertad creativa. Para desarrollar diseño de superficies, ella menciona que se tiene que encontrar un equilibrio entre un estilo propio y la identidad cultural del diseñador.

Por su parte, Emma Schonenberg, destacada diseñadora gráfica y diseñadora de superficies a nivel internacional, destaca la percepción del diseño de superficies en El Salvador y como las universidades lo enfocan como una especialidad principalmente para diseñadores gráficos. Por eso, ella considera importante cambiar dicha percepción y enfocar también el diseño de superficies a otras carreras como Diseño del Producto Artesanal o Diseño industrial y así, promover nuevas aplicaciones fuera de lo estético.

Schonenberg agrega, en la Universidad de Birmingham en Reino Unido, hay una maestría de diseño de superficies y una de las aplicaciones es llevarlo a proyecciones o videomapping y eso es diseño de superficies. En El Salvador lo que se haga con diseño de superficies es nuevo, más si es un tema visual o fuera de lo estético.



4.2 El diseño de superficies y los mercados internacionales

El éxito de una profesión se ve marcada por muchos factores y uno de ellos es la demanda que tiene en el mercado. A nivel internacional, el interés en el diseño de superficies es grande, pues la gran mayoría de industrias de consumo masivo están interesadas en adquirir diseños exclusivos para sus productos, se pueden mencionar industrias como: textiles, moda, decoración de interiores, accesorios para el hogar, etc.

Schonenberg cuenta con una larga y fructífera carrera en mercados internacionales. Menciona que se trata de un mercado amplio, pues cubre una gran demanda de empresas que producen desde telas hasta cerámica. Comenta que hasta el momento a todas las ferias que ha asistido para comercializar sus diseños no ha tenido ningún cliente relacionado con multimedia y que la única aplicación parecida la vio en el museo MARTE, en una instalación en la cual había videomapping interactivo con el usuario. Ella destaca el trabajo del diseñador William Morris, por la perfección en su técnica de diseño y del estudio finlandés Marimekko por el sentido comercial y cómo han logrado posicionar el diseño de superficies en el mundo.

4.3 Semiótica aplicada al diseño de superficies

Como todas las ramas del diseño gráfico, el diseño de superficies debe de cumplir fundamentos básicos de diseño y de percepción. Entre los conceptos de percepción se encuentra la semiótica, que es la capacidad de transmitir un mensaje a través de signos.

Larisa Hernández comenta que es obligación de todos los diseñadores estudiar la semiótica, Todos pensamos a través de signos, los usamos para todo y no solo para diseñar sino para vivir. La semiótica rige al mundo, no podríamos hacer absolutamente nada sin los signos, todo lo que vemos, olemos, tocamos y escuchamos son signos y no necesariamente visuales, todo es semiótica.

Cada persona tiene una percepción diferente de un signo dependiendo de su experiencia personal con ese signo. Todos los humanos son particulares, pero deben de agruparse, ya que es imposible que pensemos en diseñar para cada individuo y para eso sirve la semiótica; para lograr identificar grupos de personas definidos ya sea por clase social, sexo, nivel de estudio, religión, etc. y saber a qué mensajes o estímulos visuales son más susceptibles.

Tomando en cuenta que se aprende por la experiencia, la semiótica aplicada al diseño de superficies sería un elemento de mucha utilidad debido a que está presente hasta en el porqué de los colores; qué significa un color para un individuo; los ángulos en los que debe posicionarse alguna figura, etc. comenta Larisa Hernández.

Además, Hernández explica que, “para el diseño de superficies estético es vital el uso de la semiótica y si hablamos de una aplicación de estimulación visual es fundamental ya que se quiere transmitir un mensaje y facilitar un aprendizaje”. Un ejemplo de ello, son los juegos de memoria para niños que están diseñados a partir de fundamentos de la semiótica y cómo los niños perciben toda la información a partir de un juego.



4.4 El color y los niños

A continuación se tratará uno de los pilares fundamentales en el Diseño Gráfico, ya que tiene la capacidad de transmitir con su cualidad única y diferenciadora: el color. Según Hembree (2008), el color tiene la habilidad de evocar emociones. Por lo que cuando se usa apropiadamente, puede producirse en una herramienta efectiva para la comunicación visual.

Los niños antes de los seis meses ven colores neutros y pasteles, por lo tanto, se recomienda que interactúen en espacios con dichos colores. De un año en adelante se recomienda el uso de colores primarios. Hernández comenta que en teoría esas son las recomendaciones, pero que en la práctica, son los colores pasteles los que están presentes en los primeros años de vida del niño. Para una aplicación de estimulación visual, Larisa Hernández habla del uso de colores neutros y acentos de color, justificando que el diseño debe ser funcional pero sin dejar de lado lo estético.

Amada Beatriz Baires, especialista en estimulación temprana, Psicóloga y manager de Gymboree Play and Music El Salvador, basándose en su experiencia en sesiones de estimulación visual, comenta que los colores que más ven los niños son el rojo, amarillo, negro y blanco; es decir el alto contraste. El uso del color es 100% recomendable, porque es bueno para el desarrollo visual del niño y así va teniendo los primeros acercamientos a los colores primarios y en un futuro será más fácil el aprendizaje de los mismos.

4.5 Elementos visuales en animaciones

Tanto en el diseño de superficies como en la animación, los elementos visuales son importantes, pues determinan sensaciones y mensajes específicos a transmitir. Los elementos visuales forman la parte más importante de un diseño, porque son lo que realmente vemos. Estos están determinados, según Wucius Wong, por los siguientes elementos: forma, medida, color y textura.

En una aplicación dirigida a niños, los elementos que serán usados deben de ser seleccionados meticulosamente pues es la capacidad cognitiva del niño la que se verá afectada ya sea positiva o negativamente por los elementos visuales que se le presenten.

Schonenberg y Hernández coincidieron al hablar de figuras o elementos visuales recomendados para niños. Las formas deben de ser en su mayoría orgánicas o figuras geométricas básicas, pero sin ángulos rectos, porque el ojo reacciona de una mejor manera a elementos orgánicos y fluidos.

El ritmo en la composición debe de estar presente, pero en algún momento debe romperse, así se genera un punto de atención para el ojo del niño y se evita la monotonía en la estimulación.



El movimiento es fundamental en la propuesta, recomiendan que los elementos se muevan de manera sutil y repetida, para también estimular la capacidad de memorizar los movimientos.

Amada Baires menciona el uso de elementos primarios en el entorno de un niño: el agua, el sol, el mar, así el niño va reconociendo y asociando colores con estímulos concretos. El uso de figuras geométricas básicas como círculos debe de estar presente dentro de la propuesta, dichas figuras deben de estar solas en el espacio en algún momento así llama la atención del niño por la forma y el color.

Anna Walter, especialista en *Motion Graphics* y máster en animación en la Universidad de Hong Kong, manifiesta que hay varios factores relacionados directamente con el diseño gráfico, como la composición, color, forma, entre otros. Pero son tres factores realmente primordiales dentro de una animación a los cuales se les debe prestar atención: el tiempo, el movimiento y el ritmo; este último debe de ser acorde a la temática a tratar. El tiempo y el movimiento harán de la animación una propuesta dinámica; por lo tanto, se debe de controlar la cantidad de tiempo que estarán los elementos en la composición y cuáles serán los movimientos que se aplicarán, también no saturar con elementos que no aporten a la propuesta.

4.6 Fundamentos de la estimulación visual

La estimulación temprana está compuesta por diferentes técnicas que ayudan a identificar problemáticas, a rehabilitar algún padecimiento o a fortalecer las capacidades psicomotrices y cognitivas del niño.

Según Delgado y Torres (1994), la estimulación visual es una técnica encaminada a buscar la mejora en el funcionamiento de la vista. La idea motor es ayudar a los niños a desarrollar todas las capacidades físicas y emocionales; por eso, es necesario estimular la vista desde los primeros días.

Amada Baires, psicóloga especialista en estimulación temprana, explica que la estimulación visual está enfocada en tres pilares fundamentales, en el desarrollo del sentido de la vista de un niño: La discriminación del fondo y la figura, el enfoque de todo lo que ve y el seguimiento de lo que lo rodea. Si el niño es menor de 6 meses no puede enfocar un objeto cercano, solo cuando la distancia es de 10 cm o mayor empieza a ser reconocible e interpretado como un todo, por eso al mostrarle un objeto demasiado cerca lo ve borroso, a esto se le llama “convergencia visual”.

En una estimulación visual se recomiendan movimientos suaves para que el seguimiento visual pueda ser exitoso; ya que en niños menores de cuatro meses, la visión es corta y si hay movimientos bruscos pierden el interés en el estímulo. Es importante mencionar que no enfocan más de 30 segundos un solo objeto, por lo tanto, es un aspecto a considerar al desarrollar las piezas de estimulación visual.



4.7 Beneficios de la estimulación visual temprana


Marisol Nuevo (2013) escribe en su informe realizado para el sitio web guiainfantil.com, que la estimulación visual infantil enseña a aprender a ver mejor. Cuanto más se usa la visión, mayor es la probabilidad de un mejor funcionamiento visual.

Amada Baires opina que el aspecto más beneficiado es el desarrollo cognitivo del niño. La visión es parte del aprendizaje natural. A través de la vista se aprende cómo funciona el mundo y cómo se desarrollan las cosas. La vista es uno de los sentidos más importantes, por ejemplo, cuando hay una deficiencia en el área visual se refuerzan y desarrollan los demás sentidos para compensar. Se beneficia el desarrollo sensorial a través de la vista, se refuerzan las señales al cerebro; se logra combinando estimulación en más de un sentido por ejemplo, la vista y la audición, la vista y el lenguaje, la vista y el tacto, etc.

A largo plazo se desarrolla la coordinación ojo-mano, también al tener un desarrollo visual idóneo se pueden generar habilidades artísticas; kinestésicas e inteligencia múltiple. Ya que se tiene una mejor conciencia espacial y se generan habilidades como la pintura, la arquitectura, etc.

4.8 Proyecciones y colores

Siempre que se genera una animación o pieza visual es ideal plantear las posibles plataformas o formas en las que debe de presentarse dicha animación. Al generar una propuesta de estimulación visual debe de plantearse cuál será la forma en que se mostrará al niño; en este caso, se ha planteado a través de una proyección. Anna Walter, asegura que si se utilizara un proyector iluminado en una superficie, los colores pasteles no funcionan porque se asemejan al color blanco y tienden a perderse en la proyección.



Recomienda el uso de colores saturados que logren un contraste con la luz en la proyección. El control de la luz ambiente es esencial, pues si hay mucha luz natural, le resta intensidad a la luz del proyector.

4.9 El tiempo en una estimulación visual

En las piezas visuales que incluyen algún tipo de interacción con el usuario el tiempo es un tema fundamental, pues es el que dará paso a la interpretación del mensaje. Por lo tanto, el buen o mal manejo del tiempo dará un resultado positivo o negativo en la animación final.

La percepción visual es en fracción de segundos, por lo tanto, en el desarrollo de una pieza de estimulación visual la duración de la misma debe de ser corta y dinámica con los intervalos de tiempo, porque el niño se tarda segundos en percibir. Larisa Hernández recomienda que la propuesta esté en constante movimiento, es decir, si tiene una duración de 30 segundos, debe de repetirse sin que el final y el inicio sea evidente.

Por su parte, Amada Baires habló de la cantidad de veces que debe de aplicarse una sesión de estimulación visual; una vez a la semana ya es ganancia, se recomiendan sesiones de 30 – 45 minutos, siendo una sesión a la semana el mínimo y 4 veces a la semana lo máximo. De igual forma, recomienda una estimulación placentera y no ver la estimulación como un método de distracción, más bien un método de aprendizaje; por ello, recomienda que el niño debe de estar alimentado, en una temperatura agradable, en conclusión en un ambiente placentero en su totalidad así la estimulación será más efectiva.

4.10 Edad para estimular y los padres

Cuanto más se usa la visión, mayor es la probabilidad de un mejor funcionamiento visual. Por consiguiente, la estimulación visual tendrá más posibilidades de éxito, si se tienen en cuenta los siguientes aspectos: corta edad, motivación y contrastes en la pieza visual.

Amada Baires comenta que deben considerarse las bases del desarrollo visual, ya que va causar un impacto en el niño.

La edad en la estimulación visual temprana es un factor importante a considerar, debido a que se percibe dependiendo de la edad. Por ejemplo, no es lo mismo un video para un niño de seis meses como para uno de un año, ya que el desarrollo visual está en constante evolución en el primer año de vida.

La intervención de los padres en las sesiones de estimulación visual es fundamental, está comprobado que los primeros cinco años se tienen las experiencias más significativas de la vida. También el cerebro se ha desarrollado en su totalidad y al introducir a los padres en el aprendizaje es más fácil y más placentero a diferencia de que se haga con un extraño. En este sentido, la inclusión de los padres en las sesiones de estimulación visual es vital para que el niño se sienta más cómodo; abierto al aprendizaje y logre afianzar lazos con sus padres.





Los lineamientos involucran a expertos y bibliografía de todos los ámbitos relacionados al tema, como el diseño de superficies, semiótica, pediatría, multimedia y psicología del color y la forma.

A partir de las entrevistas realizadas con los especialistas, se generaron una serie de lineamientos. Dichos lineamientos son fundamentos a seguir a la hora de realizar cualquier tipo de pieza gráfica con el objetivo de estimular a menores de un año. Al mismo tiempo, deben de tomarse en cuenta a la hora de utilizar piezas gráficas con los niños.

4.11.1 La edad y la estimulación

El primer paso para estimular a los niños es saber en qué etapa de desarrollo se encuentra y dependiendo de eso, se le ofrece el estímulo adecuado.

Las etapas desarrollo de los menores de una año se dividen de la siguiente manera:

Al nacer los niños tienen una vista vaga.

1 mes se fijan en la cara de su mamá

2 meses se fijan en un objeto y lo siguen en ángulo de 90 grados

3 meses en ángulos de 180 grados

4 meses completamente arriba y abajo

5 meses siguen un objeto que se cae

6 meses agarran el objeto

9 meses ven a más distancia y por eso gatea

12 meses puede manipular objetos más pequeños

Entre más pequeño esté el niño, los movimientos deben ser más lentos para que pueda seguir el objeto de manera más fácil. Todo se va acelerando dependiendo de la etapa en la que se encuentre, por las habilidades que va desarrollando.

4.11.2 Elementos externos a la pieza gráfica

Una de las claves para que el estímulo que se le presenta sea percibido de manera adecuada, es que el niño esté en un ambiente óptimo y en estado de alerta. Cuando se aprende, es importante que se haga en circunstancias agradables y rodeados de las personas con las que el niño se siente cómodo, para que así pueda procesar, memorizar y tener un buen aprendizaje.

El proyecto del video, si se realiza con un proyector, debe ser presentado al menor a una distancia alrededor de 2 a 3 metros. La duración del video oscilará entre 4 a 5 minutos. De ser utilizada una computadora o dispositivo móvil, se recomienda que la distancia sea de 20 a 30 centímetros.



4.11.3 Color y forma de los elementos

Para tener un aprendizaje significativo, el estímulo debe ser llamativo y así captar la atención de los niños. Lo que mejor ve el ojo en esta etapa de desarrollo son el alto contraste, colores brillantes e intensos (blanco y negro). A medida el ojo se va ejercitando y desarrollando, va captando los colores como el rojo, azul, verde, amarillo y naranja.

En cuanto a las formas, debemos partir de figuras geométricas básicas, elementos sencillos y los que más les atraen. Debido a que el niño pierde la atención rápidamente, se deben generar cambios en el contraste y las formas de las figuras que se le presenten. Por consiguiente, debemos generar repeticiones, movimientos pero sobre todo contrastes.

Glenn Doman (2005) escritor del libro “Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé” recomienda que se utilicen también las siluetas, siempre manteniendo contraste. Por ejemplo, la silueta de un canguro, un niño, etc.

Un video que el niño ya aprendió, puede utilizarse nuevamente cuando crezca. Cuando el niño fija su vista en el objeto, eso es señal de que está listo para pasar al siguiente paso.

4.11.4 Tiempos y constancia

Se recomienda, por la Doctora Evelyn Escrich de Linqui, especialista en pediatría y estimulación temprana, que el tiempo que se expone a los menores a las piezas, no sobrepase los cinco minutos. Debido a la facilidad de distracción y el nivel de cansancio que puede generarse en ellos.



La estimulación puede ser entre tres y cinco segundos por imagen (en el caso de utilizar tarjetas) o por movimiento (en caso de utilizar video). Al mismo tiempo, es importante que el menor tenga, por lo menos tres meses de edad, pues es la edad en que ellos son capaces de sostener su cabeza por sí mismos y observar en ángulos de 180 grados.

En cuanto a constancia, se sugiere que la estimulación sea de tres a cinco veces por día, con duraciones de cuatro a cinco minutos cada una. Las sesiones deben de ser de cinco a siete veces por semana y debe de procurarse mostrarle variedad de piezas. Es importante tener en cuenta que las piezas pueden reutilizarse con periodos de variación, en este caso es importante la variedad para evitar la fatiga y pérdida de interés del menor.

Todos los lineamientos anteriores deben de medirse de acuerdo al menor. Es importante saber que todos somos diferentes, y que los tiempos de concentración y atención pueden llegar a variar, ya que no existe una ley específica en cuanto a todos estos elementos. Sin embargo, los parámetros que deben de estar siempre presentes son la constancia y el estado óptimo del menor.



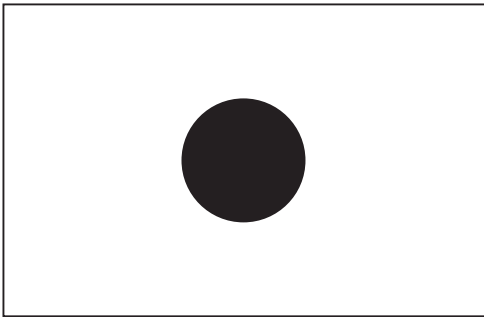


CAPÍTULO 5

- 5. Propuesta final
- 5.1 Storyboard
- 5.2 Pieza gráfica (CD)
- 5.3 Validación
- 5.4 Conclusiones
- 5.5 Recomendaciones

5.1 STORYBOARD

En base a los resultados y los lineamientos planteados anteriormente, se realizó una pieza gráfica (video). Por sus formas, figuras y paleta cromática, este video se recomienda ser utilizado en aquellos menores que oscilen entre los tres y seis meses de edad. Los lineamientos para la creación fueron resultado de la investigación bibliográfica y opinión de expertos en el tema. Este video no ha sido probado anteriormente con menores, su validación se basa únicamente en la opinión y experiencia de la doctora Evelyn Escrich de Linqui, especialista en pediatría y estimulación temprana. Planteamos a continuación de manera detallada el *storyboard* e incluimos en esta investigación un disco compacto en el que se encuentra el video.



0:02

Se inicia el video con el ojo de buey, que hace alusión al ojo humano. Movimientos en forma de ondas expandiéndose hacia afuera. Contraste: negro y blanco



0:27

Cambio de color para dar paso a las siguientes figuras. Círculo rojo expandiéndose hasta cubrir toda la pantalla.



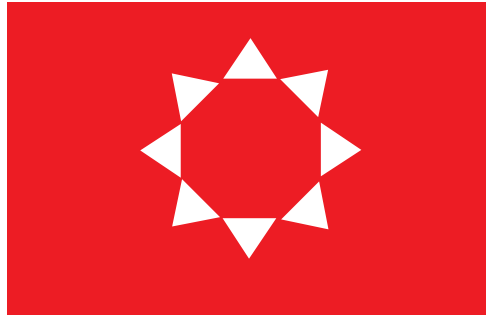
0:18



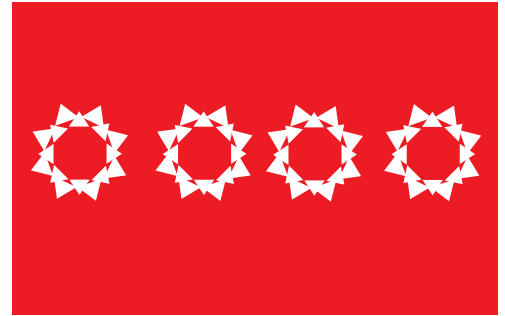
0:41

Entrada uno por uno de triángulos, que vienen de diferentes direcciones hasta formar un módulo. Contraste: rojo y blanco.





1:35
Entrada uno por uno de triángulos, que vienen de diferentes direcciones hasta formar un módulo. Contraste: rojo y blanco.



2:22
La figura (4). Manteniendo movimientos circulares las figuras se van desvaneciendo para dar paso a la siguiente transición.



1:40
Movimiento circular y aparición de un módulo más pequeño. Rotación de ambas figuras en sentido contrario.



2:33
Entrada de líneas verticales ascendiendo a diferentes tiempos. Integración de los colores rojo, blanco y negro.

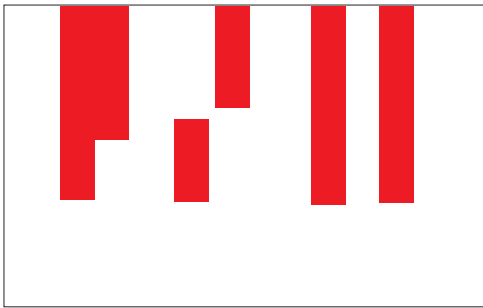


2:12
Repetición de la figura, siempre manteniendo movimientos circulares.

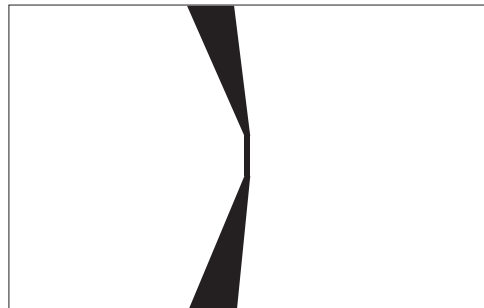


2:35





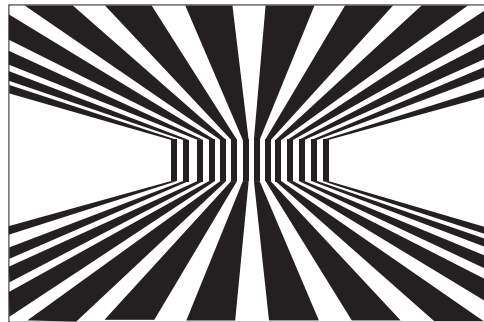
2:59
Transición a siguiente elemento y cambio de contrastes.



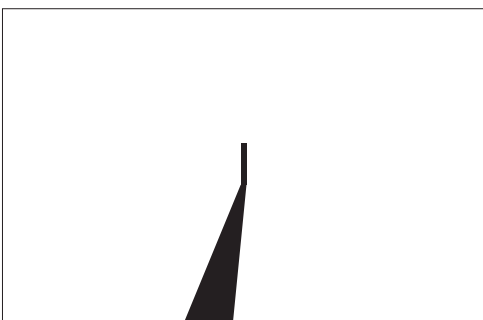
3:05



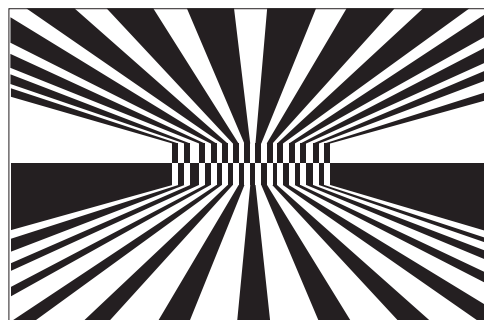
3:03
Dar sensación de profundidad a partir de líneas continuas. Volvemos al blanco y negro.



3:24

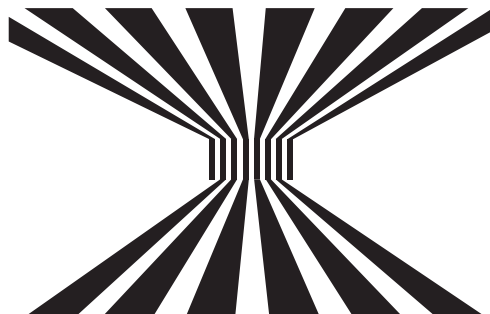


3:04

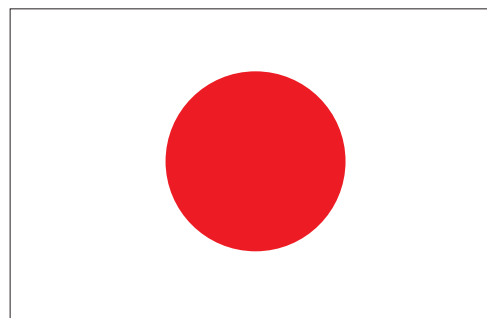


3:36
Cambios en el color de fondo de manera repetida y en diferente dirección.
(horizontal y vertical).





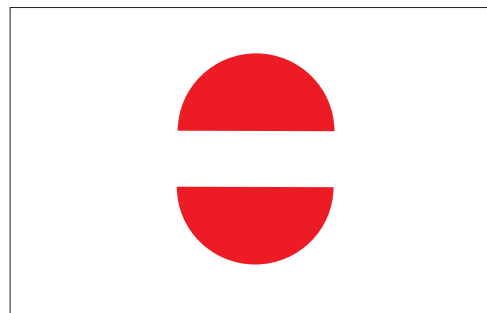
3:50
Desaparición de líneas para dar paso a la siguiente y última transición.



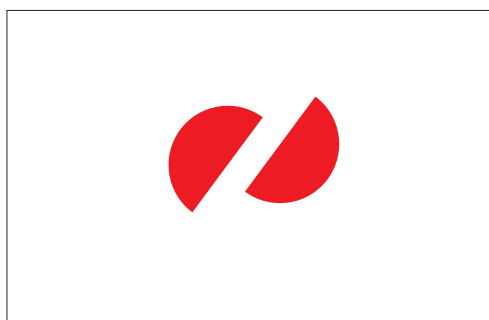
4:20
Se forma el círculo para después separarse y volverse a unir.



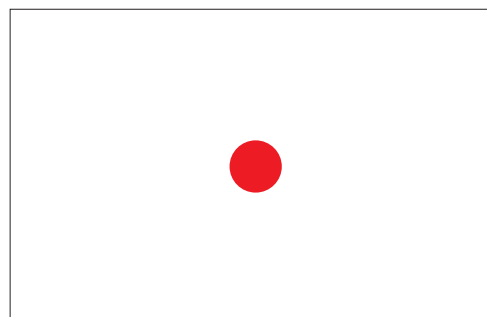
4:10
Introducción de dos medias lunas para formar un elemento. Se regres a los círculos, para que el video termine de la manera que empieza.



4:27



4:17



4:43
Acercar y alejar la figura hasta que esta desaparezca en el fondo y el video vuelva a empezar siempre a partir de la forma del círculo.



5.2 PIEZA GRÁFICA



5.3 VALIDACIÓN



Se realizó una pieza gráfica en base a una investigación bibliográfica y lineamientos extraídos de entrevistas con expertos. La pieza gráfica es un video de aproximadamente cuatro minutos y medio. El video fue mostrado a la pediatra especialista en estimulación visual, la Doctora de Linqui, y estos son sus comentarios:

Me parece fenomenal este video, me parece que no existen videos de este tipo. Incluso esto podrían mezclarlo, con música de Mozart. La Universidad de Harvard publicó un estudio denominado Baby Einstein. Este estudio sugiere incluir música clásica como Mozart para estimular a los bebés auditivamente. Me parece súper bien que sean figuras contrastantes y figuras básicas.

Creo que estos videos deben de verse a dos metros de distancia cuando es una televisión. Por lo menos lo más cercano dos metros, lo más lejos tres metros. En computadora es recomendado a un metro de distancia.

Yo le veo futuro a esto, está perfecto, pero un bebé de seis meses ya pasó esta etapa, creo que el video sería perfecto de tres a seis meses, que es cuando todavía le puede captar la atención el contraste blanco, negro y rojo, porque para que le genere un estímulo, le tiene que llamar la atención.

Si lo reflejan, tiene que ser pared blanca. Por el espacio visual. Por eso las tarjetas también recomiendan que sean blancas. El tamaño de la figura no menos de cinco cms.

El video debe de utilizarse en niños menores de seis meses. Pero también, puede mostrárseles a mayores, hasta un año, porque este tipo de estimulación es aditiva. Es decir, los retroalimenta.

Les recomendaría hacer toda una serie de videos, hacer cuatro. Uno para cada etapa. Uno de 0 a 3 meses. De 3 a 6. De 6 a 9. Y de 9 a 12. Cada vez incrementando el movimiento y el aditamento de colores y formas.

Puedo asegurarles con toda seguridad que este video no necesita una validación. El video está respaldado por estándares y lineamientos descritos por doctores como Jean Ayres y Glenn Doman. Es un tema súper conocido en otros países.

Recomiendo más el acceso al video por tv o computadora. No recomiendo el proyector, por la dificultad para conseguir el aparato. Pero este video, grabado en cd tiene comercial, yo lo vendería a mis pacientes.

En cuanto a tiempo, me parece perfecto. Cuatro minutos y medio máximo cinco.

En El Salvador, no existe nada parecido. Nada relacionado a la estimulación visual como tarjetas o juguetes, entonces es sumamente novedoso en el país.





Conclusiones

El Diseño Gráfico es todo aquello que nos ayuda a transmitir un mensaje específico a un público objetivo, de manera directa y especializada. Existen diferentes técnicas con las cuales expresar mensajes; una es el diseño de superficies. Nuestra investigación, nos mostró que el diseño de superficies en El Salvador es una de las áreas del diseño gráfico menos exploradas. Se utiliza actualmente y en su mayoría con fines decorativos.

La investigación se basó en dar un enfoque del diseño de superficies diferente al tradicional. Un enfoque alejado de la decoración y centrado en explorar la idea de una propuesta para la estimulación visual en menores de un año.

Para lograr ese objetivo, se partió de información bibliográfica de diferentes ámbitos, como diseño gráfico, pediatría, motions graphics, semiótica y por supuesto estimulación temprana y estimulación visual. A partir de la cual, nos dimos cuenta de la importancia de la estimulación visual temprana en los niños y el déficit de información que existe relacionada al tema.

El ojo, como dice en la investigación la Doctora Evelyn Escrich de Linqui, es uno de los sentidos menos desarrollados al nacer. Por consiguiente es necesario ejercitarlo y desarrollarlo para que el niño tenga una mejor visión. Ayudando no solo a la evolución del ojo mismo, sino a desarrollar su actividad motriz y la forma en que se desenvuelve el niño en el entorno que está conociendo a través de la vista y el tacto.

La entrevista con la doctora de Linqui, nos llevó a la conclusión que para crear una pieza gráfica que genere un estímulo óptimo en el menor, es necesario conocer cuáles son las etapas que existen. Cuáles son las necesidades de desarrollo que posee. Ser consciente de qué elementos llaman su atención y saber en qué etapa o edad se encuentra el menor para poder dar un estímulo adecuado.



Al mismo tiempo, es importante aclarar que la investigación nos llevó a concluir que el estímulo se da a partir del color, forma y movimiento. El ojo en etapas tempranas percibe contrastes, colores brillantes y luminosos, como el que genera el blanco y negro. A medida van creciendo, van adquiriendo la capacidad de ver o distinguir colores como el rojo, verde, azul, amarillo y naranja.

Lo anterior, nos pareció sumamente interesante y novedoso en la investigación. A pesar de la concepción cultural que tenemos de asignar a los recién nacidos elementos con una paleta cromática suave y luminosa, la investigación llevó a encontrarnos con una realidad en la que se demuestra lo erróneo de esta concepción. Los colores adecuados para la estimulación, son aquellos que generen alto contraste; como el clásico blanco y negro, y aquellos que generen acentos cromáticos como el rojo, el azul y el amarillo.

Un punto a tomar en cuenta, según la doctora de Linqui, es que la estimulación depende completamente de la atención que el menor preste al elemento gráfico que se le está siendo presentado. Si la atención es nula o vaga, no se cumple en el menor el efecto deseado. Las formas en las que más se fijan son en figuras geométricas básicas e incluso en las siluetas generadas por diferentes elementos más complejos como animales y objetos cotidianos.

Es aquí donde encontramos que es importante el rol y aporte del diseño de superficies, para aplicar sus principios junto con los de la estimulación visual, para generar una pieza funcional y aplicación de una plataforma diferente.

Partiendo de los lineamientos que se generaron por la información bibliográfica y las entrevistas con los especialistas, estas entrevistas fueron de gran importancia a la hora de saber, gracias a la experiencia de los entrevistados, conceptos básicos a seguir. Se entrevistó a una especialista en semiótica y comunicación visual y una especialista en diseño de superficies. Un aspecto en el que ambas estaban de acuerdo, es que los elementos gráficos debían ser simples. Sin embargo, recomendaron consultar con un pediatra experto en estimulación visual, el tema de la paleta cromática; pues como se menciona anteriormente, muchos de nosotros podemos tener la concepción que para menores deben de usarse colores con alta concentración de blanco y bajo contraste.

Se realizaron tres entrevistas más, una con una especialista en *motion graphics*, quien explicó como debían de ser los tiempos, los movimientos y cuál era la manera óptima de mostrar el video al menor. Se entrevistó también a una psicóloga especialista en estimulación temprana, quien recomendó que la estimulación fuera siempre en presencia de los padres y que el menor debe de estar en su momento óptimo de alimentación y descanso, para que todo el proceso se desarrolle con éxito. Y por último, entrevistamos a una pediatra especialista en estimulación, fue de ella de quien obtuvimos la mayor parte de los lineamientos, gracias a su amplia experiencia en el ámbito.



Basados en estas entrevistas, se realizó una serie de lineamientos en los cuales nos basamos para la concepción de una pieza gráfica para un menor entre los tres y seis meses de vida. Posteriormente, la pieza fue expuesta al proceso de validación por parte de una doctora especialista en pediatría y estimulación visual. Siendo esta validada, debido al cumplimiento de los parámetros y requisitos requeridos para la estimulación de un niño menor de un año.

En conclusión, nos parece importante el desarrollo que en El Salvador se ha dado al diseño en general. Sin embargo, consideramos que los diseñadores debemos aferrarnos a la funcionalidad, sin alejarnos de las concepciones estéticas. Es importante desarrollar en los diseñadores la curiosidad por otras ramas, y utilizar sus conocimientos en bien del desarrollo del usuario.

Al mismo tiempo, nos parece importante concluir la importancia que tiene la estimulación, no solamente visual, sino de todos los sentidos. Cuanto antes se inicie es mejor y los resultados de la estimulación integral existen y son positivamente prometedores.

Es importante entender que si bien esta pieza ha sido realizada bajo lineamientos bibliográficos y a partir de entrevistas con expertos, no ha sido comprobada con menores de un año; pero consideramos que de existir la oportunidad de seguir esta investigación desde puntos de vista médicos, psicológicos o los que se considere adecuado, que esta continúe.



5.5 RECOMENDACIONES



Recomendaciones

La estimulación visual

No existe en el país un concepto exclusivo dedicado a este término. Existen sin embargo, las terapias de rehabilitación visual, que son impartidas en mayor parte a niños con capacidades especiales.

Es importante comprender, que la estimulación visual no se le dará únicamente a niños con discapacidad, sino a todos los niños desde su nacimiento. Para poder desarrollar su capacidad visual en etapas tempranas que es cuando más lo necesitan; ya que la vista no está completamente desarrollada.

En El Salvador, se desconoce la utilización de terapias visuales o de estimulación visual que involucren la colaboración de diseñadores gráficos o expertos en comunicación visual. Por ello, se recomienda la inclusión de profesionales que tengan el objetivo de desarrollar aspectos como la técnica, el uso del color y forma con el fin de desarrollar la inteligencia espacial, atención y memoria en los menores.

Al mismo tiempo, se recomienda prestar mayor atención a la estimulación integral; de todos los sentidos, en menores, y de esta manera poder potenciar y desarrollar sus habilidades y aptitudes.

Diseño de superficies

Como se mencionó anteriormente en la investigación, en nuestro país existe una trayectoria dentro del diseño de superficies. Sin embargo, no se encuentran datos de su utilización fuera de lo estético o decorativo.

El diseño de superficies es una rama aún con mucho potencial, que debería enfocarse y utilizarse con otros propósitos, como en este caso, un método de estimulación visual. Por ser una rama del Diseño Gráfico, está compuesto por diferentes bases teóricas que ayudan a generar composiciones, contrastes, movimientos, etc. que son agradables para el ojo humano.

Se recomienda que en las universidades se fomente el desarrollo, de esta y otras técnicas, con fines paralelos al estético. Encontrar maneras en las que los diseñadores, con su conocimiento, puedan colaborar con la sociedad en ramas que no tengan una relación estrictamente directa, como es este caso, la medicina pediátrica.

Edades y etapas

Como lo mencionaba la experta en estimulación visual, Doctora Evelyn de Linqui en su entrevista, “todo va por edades y etapas”, “tengo que darle estímulos que sean adecuados a su edad o etapa en la que está”.



Entre más grande se encuentra el menor, es recomendable presentar movimientos más rápidos e intervenir con más colores como: azul, verde, amarillo y naranja. Al mismo tiempo, incorporar formas más complejas y crear siempre contrastes para mantener el interés y ejercitar la visión.

La estimulación y los padres

La intervención de los padres en las sesiones de estimulación visual, es fundamental para que el niño se sienta cómodo y esté abierto al aprendizaje. Sin dejar de lado que los padres estarán más involucrados y relacionados con el desarrollo de sus hijos en estas etapas tempranas, donde las experiencias que se tienen y los lazos que se forman son significativos.

Elaboración de piezas

Este documento, contiene información importante para la realización de piezas gráficas de estimulación visual. Planteamos un video para los tres a seis meses de edad, utilizando el alto contraste entre negro, blanco y rojo. Se recomienda que diseñadores retomen esta información y realicen piezas multimedia para las edades siguientes. Agregando dificultad y atracción, como adición de colores tales como el azul y amarillo, formas y movimientos más rápidos. Todo esto, con el fin de tener una amplia gama de videos que puedan utilizarse para realizar estudios experimentativos en cualquier etapa de desarrollo de los menores.

Recomendaciones generales

Se recomienda que este proyecto sea, en algún punto, retomado por estudiantes de carreras afines a la investigación. Si bien, se contó con el apoyo y aporte de profesionales en diferentes ramas como la medicina pediátrica y la psicología; la investigación no profundiza en estos temas. Por lo que se recomienda, que estudiantes de estas carreras puedan tomar el tema y desarrollarlo dependiendo a su disciplina. Al mismo tiempo, la oportunidad de documentar la experimentación de la pieza gráfica realizada, con menores de un año. Observar el comportamiento y las reacciones para poder determinar conclusiones que abonen al desarrollo de la temática.







Todo proyecto tiene sus dificultades. Una de las cosas más importantes que aprendimos, es que todo trabajo necesita de un grupo maravilloso de soporte, apoyo y asesoría para ser exitoso. Al mismo tiempo, que todo esfuerzo arduo tiene su recompensa. Y es por eso, que este espacio está dedicado al agradecimiento de aquellos que colaboraron en la realización de nuestra investigación.

Primero, agradecer la comprensión, amor y eterno apoyo de nuestros padres. Gracias por estar presentes siempre y mantener en nosotros ese deseo de ser cada día mejores con el vivo ejemplo. Gracias a la familia Martínez Hernández, Velásquez Guerra y Moreno Galdámez.

La concepción y evolución de este tema, no hubiese sido posible sin la inmensa colaboración de nuestros asesores, el Msc. Jorge Arturo Colorado, Lic. Carlos Cordero y Msc. Noé Samael Rivera. Gracias por estar atentos desde el inicio de este proyecto, por observar junto a nosotros su desarrollo, por la confianza, su oportuna aportación, orientación, consejos, regaños, y comentarios. La concepción de este documento no sería posible sin sus conocimientos y su gran vocación docente.

Agradecemos también el valioso tiempo y conocimiento de aquellos que académicamente aportaron con su experiencia en el tema. A las diseñadoras Lic. Emma Schonenberg, Lic. Larissa Hernández y Lic. Anna Walter. A la psicóloga infantil, Lic. Amada Baires y a la pediatra especialista en estimulación visual, la doctora Evelyn de Linqui. Les agradecemos por sus asesorías, accesibilidad y la increíble disposición que nos brindaron para resolver nuestras dudas e inquietudes.





UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

INSTRUMENTO 1

Cuestionario de entrevistas.

Entrevista a especialistas en Diseño Gráfico.

Tema

“Propuesta del diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año”.

Objetivo general

Obtener información sobre el diseño de superficies y diseño gráfico que ayuden a establecer lineamientos teóricos y técnicos para desarrollar la propuesta de estimulación visual para niños menores de un año.

Dirigido a: Emma Schonenberg

Lic. En Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado, diseñadora de superficies independiente, coordinadora de la bienal de diseño CONTEMPO del Museo de Arte de El Salvador (MARTE) en la categoría de diseño de superficies.

- 1- ¿Cuál ha sido su trayectoria como diseñadora gráfica y posteriormente como diseñadora de superficies?
- 2- Basados en su experiencia internacional como diseñadora de superficies, ¿cuáles mercados o clientes son los que más demanda tienen en esta rama del diseño?
- 3- ¿Qué diseñadores considera que son los más influyentes en el área de diseño de superficies y que criterios le llevan a catalogarlos como tal?
- 4- Si el diseño de superficies está enfocado en su mayoría a la decoración de una superficie, ¿Por qué cree usted que las bases teóricas y técnicas del diseño de superficies son aplicables a la solución de problemas reales?
- 5- ¿Qué aplicación del diseño de superficies totalmente fuera de lo estético conoce?
- 6- ¿Para usted que es la estimulación visual y cuál cree que es el rol del diseño gráfico en esta temática?
- 7- ¿Qué fundamentos del Diseño Gráfico recomienda retomar en la creación de diseño de superficies?
- 8- Se busca realizar una propuesta de diseño de superficies aplicado a una pieza de estimulación visual temprana, es decir aplicable a niños menores de 1 año, ¿Qué elementos técnicos se deberían de tomar en cuenta en la realización?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

INSTRUMENTO 1

Cuestionario de entrevistas.

Entrevista a especialistas en Diseño Gráfico.

Tema

“Propuesta del diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año”.

Objetivo general

Obtener información sobre el diseño de superficies y diseño gráfico que ayuden a establecer lineamientos teóricos y técnicos para desarrollar la propuesta de estimulación visual para niños menores de un año.

Dirigido a: Larisa Ninel Hernández.

Máster en Diseño Gráfico y nuevas tendencias, graduada de la Universidad Pompeu Fabra Cataluña, España, Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Dr. José Matías Delgado, Diseñadora e ilustradora independiente, Coordinadora de Proyección Social y catedrática de la Escuela de Comunicación Mónica Herrera.

- 1- ¿Cuál ha sido su trayectoria como diseñadora gráfica y posteriormente como diseñadora de superficies?
- 2- Basados en su experiencia como diseñadora de superficies, ¿cuáles mercados o clientes son los que más demanda tienen en esta rama del diseño?
- 3- ¿Qué diseñadores internacionales considera que son las más influyentes en el área de diseño de superficies y que criterios le llevan a catalogarlos como tal?
- 4- ¿Qué rol desempeña la comunicación visual en el diseño de superficies?
- 5- ¿Qué rol desempeña la semiótica en el diseño de superficies?
- 6- ¿Qué aplicación del diseño de superficies totalmente fuera de lo estético conoce?
- 7- Si el diseño de superficies está enfocado en su mayoría a la decoración de una superficie, ¿Por qué cree usted que las bases teóricas y técnicas del diseño de superficies son aplicables a la solución de problemas reales?
- 8- ¿Para usted que es la estimulación visual y cuál cree que es el rol del Diseño Gráfico en esta temática?
- 9- ¿Cuál es su proceso personal de diseño cuando realiza un diseño de superficies?
- 10- ¿Qué fundamentos del Diseño Gráfico recomienda retomar en la creación de diseño de superficies?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

INSTRUMENTO 1

Cuestionario de entrevistas.

Entrevista a especialistas en motion

Tema

“Propuesta del diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año”.

Objetivo general

Obtener información sobre motion graphics que ayude a establecer lineamientos técnicos para desarrollar la propuesta de estimulación visual para niños menores de un año.

Dirigido a: Anna Walter

Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador. Master en Animación, Universidad de Hong Kong.

- 1- ¿Ha escuchado sobre el diseño de superficies como método de estimulación visual en El Salvador, o a nivel internacional?
- 2- ¿Qué conoce usted sobre la rama de diseño de superficies?
- 3- ¿Ha escuchado usted algún proyecto en el que el diseño de superficies sea usado como medio alterno al decorativo?
- 4- ¿Cuáles son sus recomendaciones generales a la hora de trabajar con Motion Graphics?
- 5- ¿Qué software recomienda a la hora de crear animaciones y por qué?
- 6- ¿Cuáles cree que sean las mayores ventajas de la animación?
- 7- ¿Cree usted que exista cierta paleta cromática o figura geométrica que sea más llamativa que otras a la hora de proyectarlas sobre una superficie plana?, Si su respuesta es positiva, podría explicarnos, ¿Por qué cree que funciona así?
- 8- ¿Cuánto tiempo cree que debe durar un video para niños menores de 1 año?
- 9- ¿Qué tipo de equipo cree usted que debe de usarse para proyectar un video en una habitación de aprox. 2x2 mts cuadrados con ausencia de iluminación?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

INSTRUMENTO 1

Cuestionario de entrevistas

Entrevista a especialistas en psicología

Tema

“Propuesta del diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año”.

Objetivo general

Obtener información sobre psicología infantil que ayude a establecer lineamientos teóricos y técnicos para desarrollar la propuesta de estimulación visual para niños menores de un año.

Dirigido a: Amada Beatríz Baires

Especialista en Estimulación temprana. Psicóloga y manager de Gymboree Play and Music El Salvador

- 1- ¿Para usted qué es la estimulación visual?
- 2- ¿Ha escuchado usted sobre métodos de estimulación visual que involucren la opinión o grafismo de un diseñador gráfico?
- 3- ¿Cuáles le parece que son los beneficios de la estimulación visual en menores de un año?
- 4- ¿Qué edad considera que es la primordial para realizar la estimulación visual temprana y obtener los mejores resultados y por qué lo cree así?
- 5- ¿Qué papel cree que juegan los colores en la estimulación visual temprana?
- 6- ¿Qué colores considera que generan un mayor estímulo visual en los menores?
- 7- ¿En qué momento del día considera que deben realizarse las terapias de estimulación visual temprana?
- 8- ¿Cuánto tiempo es recomendable que dure una sesión de estimulación visual en menores?
- 9- De existir un video animado que contribuya a la estimulación visual temprana. ¿Qué distancia recomendaría usted entre el menor y la proyección ?
- 10- ¿En su opinión, considera usted que la proyección de un video animado pueda funcionar a la hora de estimular a un menor?
- 11- ¿Cuáles deberían de ser, a su parecer, los criterios que se deben de tomar en cuenta a la hora de realizar material que contribuya a la estimulación visual temprana?
- 12- ¿Cuántas veces a la semana considera usted que un niño menor de un año debería recibir terapias de estimulación visual?



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

INSTRUMENTO 1

Cuestionario de entrevistas

Entrevista a especialistas en Estimulación temprana

Tema

“Propuesta del diseño de superficies como método de estimulación visual para niños menores de un año”.

Objetivo general

Obtener información sobre psicología infantil que ayude a establecer lineamientos teóricos y técnicos para desarrollar la propuesta de estimulación visual para niños menores de un año.

Dirigido a: Dra. Evelyn Escrich de Linqui

Formación en Estimulación Temprana y Educación Infantil

Diplomado en Estimulación Temprana. Amazing Babies and Kids. República Dominicana. Dic. 2012.

- 1- ¿Qué es estimulación visual temprana?—¿Cuáles son los beneficios de la estimulación visual temprana?
- 2- ¿En qué consiste una terapia de estimulación visual? (Tiempos y pasos)
- 3- ¿Qué programas se utilizan para estimular a los niños?
- 4- ¿Qué colores recomienda en el proceso de estimulación visual y por qué?
- 5- ¿Qué tipo de formas recomienda deben utilizarse ?
- 6- ¿ A qué distancia puede enfocar el ojo de un menor?
- 7- ¿Cuántas veces a la semana tienen que ser las terapias?
- 8- ¿Cuánto es el tiempo de duración y por qué?
- 9- ¿En qué se basan para la realización de los programas de estimulación?
- 10- ¿En cuánto tiempo se van viendo los resultados ?
- 11- ¿-En su opinión, considera usted que la proyección de un video animado pueda funcionar a la hora de estimular a un menor?
- 12- ¿Cuáles deberían de ser, a su parecer, los criterios que se deben de tomar en cuenta a la hora de realizar material que contribuya a la estimulación visual temprana?
- 13- De existir un video animado que contribuya a la estimulación visual temprana. ¿Qué distancia recomendaría usted entre el menor y la proyección?



BIBLIOGRAFÍA

- (2013). New Logics. Recuperado el 12 de febrero de 2014, de: <http://vimeo.com/user5839657>
- Angrilli, A. Psicología infantil. México, 1984.
- Barraga, Natalie. (1997). Programa para desarrollar eficiencia en el funcionamiento visual (Segunda Edición).
- Beach, John (2009). Surface Design- Alternativa no tradicional de desarrollo para el diseñador Salvadoreño en el extranjero. (E. Schonenberg, entrevistador)
- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación (Tercera Edición ed.). Editorial Pearson.
- Costa, J. (2012). Foro Alfa. Recuperado el 20 de abril de 2014, del Foro Alfa: <http://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual>
- Cuellar, M. A. (2011). Surface Design, un acercamiento al diseño gráfico aplicado a superficies. Universidad Doctor José Matías Delgado, San Salvador.
- Delgado, G. y. T. (1994). Desarrollo cognitivo y deficiencia visual.
- Estrada, H. (2011). Foro Alfa. Recuperado el 20 de abril de 2014, del Foro Alfa: www.foroalfa.org
- FUNTER. (n.d.). funter.org.sv. Recuperado en mayo de 2014, de: <http://funter.org.sv/Afunter/>
- Guía Infantil. (2010). Recuperado en marzo de 2014, de: <http://www.guiainfantil.com>
- Hembree, R. (2008). The complete graphic designer. Massachusetts, Estados Unidos: Rockport.
- Hernández, M. E. (2006). Cómo estimular el despertar de los niños y el despertar de sus capacidades. Montevideo, Uruguay.
- Kandinsky, V. (1996). Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos. España: Éditions Ddenoël.
- Kramer, A. (2013). Video Copilot. Recuperado el 3 de junio de 2014, de: <http://www.videocopilot.net/blog/>
- Mary L. Gavin, M. (2011, Septiembre). www.kidshealth.org. Recuperado el 12 de febrero de 2014, de Kids Health: <http://kidshealth.org/parent/growth/senses/sensenewborn.html#>

Mendoza, D. F. (2003). www.campus-oei.org. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar: <http://www.campus-oei.org/celep/celep3.htm>

Morales, L. J. (2008). Estudio exploratorio del campo laboral del diseñador Gráfico egresado entre los años 2001 y 2005 de La Escuela De Artes Aplicadas Carlos Alberto Imery de La Universidad Doctor José Matías Delgado. Universidad Doctor José Matías Delgado, San Salvador.

Munari, B. (1985). *Diseño y Comunicación visual* (Octava Edición ed.). Barcelona: Editorial GG.

Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Nuevo, M. (2013). *Guía infantil, la estimulación visual en niños*. Recuperado en febrero de 2014, de <http://www.guiainfantil.com/1454/la-estimulacion-visual-infantil.html>

Ph.D, B. W. (2008). *How to Give your children a wonderful start in Life: The First Three Years*.

Recht, Todd. (2009). *Surface Design- Alternativa no tradicional de desarrollo para el diseñador Salvadoreño en el extranjero*. (E. Schonenberg, entrevistador)

Rubim, Renata. (2007). *Drawing on surfaces*.

Rüttschilling. (2008). *Design de superfície: cultura iconográfica como referência para a estampa têxtil*

Roberto Hernández Sampieri, C. F. (2010). *“Metodología de la investigación”* (Quinta Edición ed.). Editorial Mc Graw Hill.

Schonenberg, E. (2009). *Surface Design- Alternativa no tradicional de desarrollo para el diseñador Salvadoreño en el extranjero*. Universidad Dr. José Matías Delgado.

Sampieri, R. (2010). *Metología de la Investigación* (Quinta Edición ed.). (J. Chacón, Ed.) Mc Graw Hill

Twemlow, A. (2007). *¿Qué es el Diseño Gráfico?* Editorial Gustavo Gili, S.L.

Wong, W. (2001). *Fundamentos del Diseño*. México: Editorial Gustavo Gili, SA.

