













Universidad de Nariño  
Facultad de Artes  
Programa de Diseño Gráfico



Trabajo de Grado



“El Elefantico en el Pozo”

Universidad de Nariño  
Facultad de Artes  
Programa de Diseño Gráfico



Trabajo de Grado



# “El Elefantico en el Pozo”

Carlos Alberto Vallejo / S. Lorena Vásquez

Proyecto:  
“El Elefántico en el Pozo”,  
Trabajo de grado para optar al título de  
Diseñador Gráfico.

Nota de Aceptación: 96.

Omar Franco

---

**Jurado**

Ana Timaran

---

**Jurado**

Paula Morillo

---

**Jurado**

San Juan de Pasto, 26 de Mayo de 2011

“Las ideas y conclusiones aportadas en  
el Trabajo de Grado,  
son responsabilidad exclusiva del Autor”

Artículo 1 del Acuerdo n°. 324 de  
Octubre 11 de 1966, emanado del  
Honorable Consejo Directivo de la  
Universidad de Nariño.

# Resumen.



Cada escuela de hoy busca alcanzar una educación donde todos los niños y niñas aprendan juntos sin ningún tipo de discriminación. Debido a que en todos los casos no existe el mismo ritmo de aprendizaje es indispensable buscar e implementar modelos flexibles que faciliten y promuevan efectivamente el proceso de aprendizaje.

“El Elefántico en el Pozo” como parte de una didáctica flexible otorga al estudiante un valor participativo y activo dentro del proceso; valiéndose de su contexto semántico GEEMPA (grupo de estudios sobre educación, metodología de la investigación y acción) emplea este tipo de lecturas como una fuente creadora para un conjunto de actividades didácticas y flexibles capaz de dar soporte sensibilizar y motivar a los niños. Por esta razón es importante abordar estas lecturas acompañadas de dibujos e imágenes claras y específicas que fomenten el correcto desarrollo de sus estructuras cognitivas.

Dado que el material con el que actualmente se trabaja adolece de este tipo de características fundamentales, nuestro proyecto de diseño servirá como canal conductor, aportando valores gráficos y estético al material de trabajo para que junto con su tutor de apoyo el niño logre identificar, reconocer, leer y escribir correctamente, cumpliendo con el proceso de alfabetización que todos hemos realizado.

# Abstract.



**T**oday every school seeks to achieve an education where all children learn together without any discrimination. Because in all cases there is no pace of learning is essential to find and implement flexible models that effectively facilitate and promote learning.

"The elephant in the Well" as part of a flexible teaching gives the student an active participatory value within the process, using its semantic context GEEMPA (study group on education, research methodology and action) uses this type of reading as a creative source for a set of flexible learning activities and able to support awareness and motivate children. It is therefore important to address these readings accompanied by drawings and images clear and specific that promote the proper development of their cognitive structures.

Since the material currently works suffers from these basic characteristics, our design project will serve as a channel driver, graphics and aesthetic values contributing material to work with his tutor to support the child could identify, recognize, read and write properly, meeting the literacy process we have all done.

# Tabla de Contenido



Pag.

3	Nota de aceptación
4	Nota de responsabilidad
5	Resumen
6	Abstract
7	Tabla de contenido
9	Introducción
11	Presentación del asesor
12	Descripción del proyecto
14	Título del proyecto
15	Planteamiento del problema
16	Objetivo general
17	Objetivos específicos
18	Justificación
19	<b>Marco teórico</b>
22	Precursos en las didácticas del aprendizaje
22	Jean Piaget
22	Lev Semenovich Vigotsky
24	Henry Wallon
25	Emilia Ferreiro y Ana Teberosky
26	Psicogénesis de la lengua escrita
27	Etapas en el desarrollo de la escritura
28	Pre-silábica
28	Intermedio I
29	Silábica
29	Intermedio II
29	Alfabética

# Tabla de Contenido



Pag.

- 30 Geempa
- 31 Esther Pillar Grossi
- 33 ¿Porqué letras mayúsculas y cursivas?
- 34 Los cuentos infantiles
- 35 La ilustración infantil
- 37 Referentes
  
- 39 **Proceso gráfico**
- 39 Metodología
- 40 Creación de personajes
- 43 Perfil del usuario
- 44 Malla
- 47 Unidad y factura
- 48 Técnica
- 55 Definición del escenario
- 52 El cabezote
- 54 Escenas
- 57 Tipografía
- 59 Aplicación versión análoga
- 60 Aplicación versión digital
- 61 Cuaderno de actividades
- 62 Fichas
  
- 63 **Resultado gráfico**
- 65 Conclusiones
- 68 Bibliografía

# Introducción.



**E**n busca de un acompañamiento efectivo y lógico de acuerdo a las necesidades del niño preestablecidas, **GEEMPA** (grupo de estudios sobre educación, metodología de la investigación y acción), ha creado obras literarias como “**El Elefántico en el Pozo**”; lecturas escogidas como fuente creadora de un contexto semántico para un conjunto de actividades didácticas y flexibles, capaz de dar soporte, sensibilizar y motivar a los niños.



Dado que la pura lógica de su contenido por sí sola no es capaz de abordar por completo la situación presentada por el niño, hace indispensable la inclusión de imágenes, formas y figuras que acompañen el texto, que llamen la atención del niño, que fomenten el desarrollo de sus estructuras cognitivas, que le permitan una mayor vinculación e inclusión en el mundo que lo rodea, eliminando por completo dramáticas que interrumpen su proceso, alcanzandola evolución plena de sus competencias y capacidades intelectuales; donde la inclusión de la percepción como elemento dinámico y conductor a los esquemas del pensamiento abren el campo de trabajo para que a través de un proceso gráfico con el que se intervenga esta información generen y complementen los ambientes que estimulan el proceso de alfabetización.

Por esta razón es necesario que el manejo que se le dé a la imagen de este tipo de lecturas sean claras y sencillas. Este proyecto de diseño servirá como canal conductor aportando valores gráficos y estéticos que permitan ver el material de trabajo empleado bajo una unidad didáctico visual más práctica y atractiva a nivel conceptual, motivando su interés por conocer, identificar, reconocer, leer y escribir la palabra que pertenece a su dibujo, cumpliendo así con el proceso de alfabetización que todos hemos realizado.

# Presentación.

Asesor



El Elefántico en el Pozo, es una propuesta que dentro de la modalidad de Proyecto de Grado para los estudiantes de la universidad de Nariño, se podría considerar como “un clásico”. Es el resultado de una bonita idea, Los diseñadores ocupan más que correctamente su rol dentro de la cadena de trabajo, logrando articular su hacer como profesionales de otras disciplinas. Se ocupan del Diseño Gráfico y hacen visible su utilidad como conjunto de acciones tendientes a mejorar la calidad de vida de las personas, sin descuidar en ningún momento ese cincuenta por ciento que se preocupa por la forma.

Lograr el equilibrio mencionado al final del párrafo anterior, constituye para mí como asesor el principal valor agregado de la propuesta, ya que la balanza que siempre tenemos que igualar, deja de ser un problema y se convierte en la solución, El Elefántico en el Pozo Propone: Diseño con sentido, Diseño que sirve, Diseño que se disfruta.

Este trabajo confirma que si bien, en nuestro hacer, la idea es algo muy importante, debemos volcar a los estudiantes a asumir nuevamente su rol de Diseñadores Gráficos y no de Escritores, Encuestadores, o Periodistas. Estoy de acuerdo con la integralidad profesional de los egresados, pero que esto no implique dejar de lado lo que verdaderamente quieren ser. Espero para el proyecto, que la socialización en público el día de la sustentación, sea solamente el primer paso de muchos para lograr que esta pieza esté en manos de niños y profesores. Es fácil, el comienzo es bueno.

**RAMIRO VIVEROS**

# Descripción del Proyecto



Este proyecto surge de la idea pedagógica-didáctica presentada por GEEMPA; Se constituye como una propuesta de diseño editorial que se une a un programa de apoyo para el proceso de alfabetización del niño.

Por lo que se ha organizado en tres fases, partimos de un acercamiento a través de actividades lúdicas para conocer y acercarnos al material de trabajo incluso observar su aplicación, evaluando objetivamente los alcances de nuestro aporte como diseñadores al proyecto; La fase dos nos permitiría definir bases claves del proyecto como concepto gráfico, a través de bocetos que permitan especificar personajes, tamaños y ambientes adecuados.

En una tercera fase concluimos con la programación y ejecución necesarias para cada versión, en el proceso se considera pruebas piloto ante niños, para lograr al final una producción mas atractiva y práctica. Esta fase implica también explorar técnicas y las opciones que estén a nuestro alcance y que sean efectivas, con pruebas de colores, tipografía y manejo de formatos, teniendo en cuenta las variaciones que cada versión implica al ser ejecutables y sin que se pierda ninguna relación gráfica y conceptual entre ellas.



# Descripción

del Proyecto



Estas son algunas de las imágenes del cuento con las que actualmente trabajan los niños en las escuelas.





Trabajo de Grado



# “El Elefantico en el Pozo”

Carlos Alberto Vallejo / S. Lorena Vásquez

# Planteamiento

del Problema



¿PODEMOS DESARROLLAR UNA  
PROPUESTA GRÁFICA SIN ALTERAR  
LA METODOLOGÍA DEL CUENTO?

# Objetivos



## GENERAL

Crear una versión digital y una análoga del cuento “**El Elefántico en el Pozo**”, cuyo desarrollo gráfico se integre fácilmente al escrito y permita su inclusión en talleres de aula, donde la didáctica y el juego, sean los motores principales en el proceso de alfabetización.

# Objetivos



## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- . Proporcionarle al tutor de apoyo y al niño materiales didácticos apropiados que generen un ambiente de trabajo más atractivo y dinámico, que estimulen el proceso de alfabetización.
- . Impulsar el uso de herramientas didácticas de los tutores dentro de las escuelas, perfeccionando el nivel y la calidad de apoyo que este programa brinda a los niños.
- . Optimizar el proceso didáctico en los niños disminuyendo el tiempo en el proceso de alfabetización, logrando la inclusión de más niños en el programa.
- . Fomentar el sentido de la responsabilidad y compromiso en el docente ante la población de niños con N.E.E. y la inclusión de nuevas didácticas en el proceso de aprendizaje para todos los niños.

# Justificación



**E**l Cuento “**El Elefántico en el Pozo**” se constituye en un soporte especial para niños con dificultades de aprendizaje y en niños en proceso de alfabetización. Con una estructura narrativa simple, comprende un solo espacio y referencia temporal, en una situación sencilla pero muy expresiva. Como una herramienta que permite el abordaje de los problemas y situaciones específicas propias de niños en esta situación es indispensable la intervención gráfica debido a que actualmente el material con el que interactúa el niño y el tutor no está visualmente concebido de tal forma que permita una lectura clara y automática.

Brindándole a la información el valor gráfico y conceptual que necesita, es decir, formas, figuras claras y sencillas, de fácil reconocimiento e interpretación, se optimizará la interacción del niño y el tutor con el material; permitiendo que este se ejecute de una manera adecuada, estimulando el uso del sistema dentro de las instituciones educativas y cumpliendo con el objetivo deseado en cada niño.

# MARCO TEÓRICO



## ALFABETIZACIÓN

**A**lfabetización equivale a conocer las letras del abecedario y saber cómo usarlas para leer y escribir. Pero, estar alfabetizado significa mucho más que eso. Incluye actitudes, creencias y expectativas respecto a la escritura y la lectura, y sobre el lugar y el valor de esas actividades en la vida de la persona. De esta manera, la alfabetización se transforma en un fenómeno complejo y de múltiples facetas”.



## LA ESCRITURA Y LA LECTURA SON FORMAS DE CONSTRUIR, INTERPRETAR Y COMUNICAR SIGNIFICADOS.

La alfabetización es un logro social, cultural y cognitivo, que permitirá a la persona, en el presente y en el futuro, participar en diversos grupos y actividades que, en cierto modo, implican leer y escribir. Si observamos las primeras actividades de alfabetización de los niños, descubriremos que éstos sienten más interés por la lectura y escritura si observan estas actividades y participan en ellas junto con escritores y lectores más competentes que ellos, en especial con los padres, hermanos mayores y los maestros, es decir cuando se desarrollan en ambientes que propicien y motiven el conocimiento.



**EL DESARROLLO DE LA ALFABETIZACIÓN  
CONSTITUYE UN PROCESO PROFUNDAMENTE  
SOCIAL QUE SE INSERTA EN LAS RELACIONES  
SOCIALES SOBRE TODO EN LAS DE LOS NIÑOS  
CON LAS PERSONAS MÁS CERCANAS DE  
SU ENTORNO.**

**D**esde el inicio del siglo XX y especialmente durante las últimas décadas, se ha reconocido la estrecha e importante relación del profesor en el salón de clase, y se han dado a conocer nuevas e interesantes concepciones educativas, donde el maestro es una figura clave en la dinámica del aula, es la persona que articula el trabajo educativo, coordina el proceso de enseñanza y hasta podemos pensar que lo que sucede en el aula está determinado, casi en su totalidad, por las decisiones del maestro, es por esto que el maestro debe valerse de todo material gráfico y de texto que este a su alcance.

Actualmente, luego de más de veinte años interrumpidos de trabajo, la perspectiva psicogenética puede explicar de manera cada vez más ajustada las ideas de los niños acerca de la escritura. La didáctica generada a partir de ella no sólo se ha afianzado como propuesta de trabajo en las aulas, sino que continúa dando y buscando respuestas a los problemas de enseñanza.

Las investigaciones realizadas por Piaget, Vigotsky, Wallon, Ferreiro, Teberosky y muchos otros han servido de base para formular una didáctica que orienta a los docentes para lograr la alfabetización y para superar el mito de los mal llamados "Problemas de aprendizaje", temática que aborda cuentos como "El Elefante en el Pozo".

## PRECURSORES EN LAS DIDÁCTICAS DEL APRENDIZAJE

Jean Piaget

Su interés se basa en el Psicoanálisis, demuestra que existen diferencias cualitativas entre el pensar infantil y el pensar adulto, más aún: existen diferencias cualitativas en diferentes momentos o etapas de la infancia y que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación.

Sugiere la Teoría Constructivista del Aprendizaje, con la que hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico.

### COMO SE LOGRA EL DESARROLLO COGNITIVO

El desarrollo cognitivo ocurre con la reorganización de las estructuras cognitivas como consecuencia de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencias y acomodación de las mismas de acuerdo con el equipaje previo de las estructuras cognitivas de los aprendices.



Si la experiencia física o social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera como aprendizaje.

**El contenido del aprendizaje se organiza en esquemas de conocimiento que presentan diferentes niveles de complejidad.**

**La experiencia escolar, debe promover el conflicto cognitivo en el aprendiz mediante diferentes actividades, tales como las preguntas desafiantes de su saber previo, las situaciones desestabilizadoras, las propuestas o proyectos retadores, etc.**

**E**n el caso del aula de clases Piaget considera que la motivación del estudiante se deriva de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La enseñanza debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales.

## Lev Semenovich Vigotsky

Introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y en el medio en el cual se desarrolla.

Considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo donde la interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje.



## Henry Wallon

Para Wallon hay cuatro factores para explicar la evolución psicológica del niño:

- La emoción.
- El otro.
- El medio (físico, químico, biológico y social).
- El movimiento (acción y actividad).

**M**aneja el concepto de intersubjetividad donde la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo, consiste en estudiar las condiciones materiales del desarrollo del niño, condiciones tanto orgánicas como sociales, y en ver cómo, a través de esas condiciones, se edifica un nuevo plano de la realidad que es el psiquismo, la personalidad.



## Emilia Ferreiro y Ana Teberosky

Investigaron el proceso de construcción de las ideas y procedimientos de los niños acerca de la lectura y de la escritura.

El lenguaje escrito forma parte de la experiencia cotidiana de los niños en diversos grados según el medio, la cultura familiar, etc.

**A**l llegar a la escuela, disponen ya de muchas ideas acerca de qué es el lenguaje escrito, cómo se representa, para qué sirve y qué contiene, ideas hasta algún momento ignoradas en el aula de clase, la idea es retomarlas enfatizándolas por el interés personal asignada en cada caso del niño. La idea de que el código alfabético se aprende según un método lineal, aditivo, que parte de la unidad más simple del lenguaje (la querella de los métodos se basa en considerar como unidad más simple el fonema, la sílaba o la palabra) y que el conocimiento del código es condición necesaria y, casi suficiente, para el aprendizaje de las habilidades de producción y comprensión de textos.



## **Psicogénesis de la lengua escrita.**

Se le conoce al largo trayecto que recorre una persona cuando se alfabetiza.

**S**e caracteriza por distinguir una serie de niveles de concepción en los niños que aprenden, conectados a una jerarquía de procedimientos, nociones y representaciones, determinadas por las propiedades de las relaciones y las operaciones en juego. Cada nivel es constituido por un conjunto de conductas, determinado por como la persona vivencia su dificultad en el momento del proceso de aprendizaje.

Cada nivel consiste en definir de forma específica, como los elementos se organizan en la mente de la persona en cada etapa del proceso.

Hay momentos en el que el niño, presenta etapas de desequilibrio y conflicto, dadas por el lapso de abandono de un nivel y el establecerse en el siguiente, por lo general se consideran momentos llave, también conocidos como etapas por principiantes o intermedios I y II. Gracias a las investigaciones de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky hoy conocemos cinco niveles, también llamadas categorías de escritura que son:

### **Pre-Silábico, Intermedio I, Silábica, Intermedio II y Alfabética.**

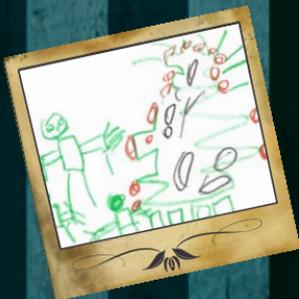
## Etapas en el desarrollo de la escritura

### Pre-silábica:

**E**n este nivel el niño se caracteriza por escribir con dibujos, no existe una correspondencia entre el significado entre un grafema y un fonema (las letras y los sonidos). Su principal problema es encontrar una representación gráfica de los aspectos de la realidad elaborados por el pensamiento verbal. Poseen una visión sincrética de los elementos alfabetizadores.

### Intermedio I

**S**e les reconoce por una conciencia difusa entre la pronunciación y la escritura. Cuando el niño se le solicita que interprete lo que escribió, desliza su dedo de izquierda a derecha, sin ninguna detención, a la vez que "lee" la palabra escrita. Poco a poco, va asignando estrictamente una letra por sílaba. Comienza a haber un valor sonoro inicial; lo que significa que encuentran estabilidad en la palabra con una estructuración exterior e independiente. Se observan los primeros intentos por asignar a cada letra un valor sonoro silábico. Pueden predominar las vocales.





## Silábica

**H**ay una correspondencia sistemática entre la cantidad de letras que se utiliza y la cantidad de sílabas que se quiere escribir. En este caso, las letras pertenecen efectivamente a la sílaba que se intenta representar, debido a la necesidad de encontrar orden de las letras en las palabras.

## Intermedio II

**E**s el lapso entre los dos niveles Silábica y Alfabética, se les reconocen porque usan más letras para la escritura de una sílaba aunque no escriben la palabra completa. Ejemplo: maipoa, aunque hay dos letras omitidas, se considera un avance en la escritura del niño con respecto a sus escrituras silábicas anteriores.

## Alfabética:

**C**onsiste en conocer el valor sonoro convencional de todas o algunas letras y saber cómo juntarlas para que se escriba un sílaba. El niño escribe como habla. Este nivel no significa que el niño escribirá correctamente, pero sí conocerá e identificará la lectura de la escritura. Puede que presente errores de ortografía, este tipo de conocimiento lo irá adquiriendo con el tiempo y la práctica de la escritura. sonoro silábico. Pueden predominar las vocales.

## **GEEMPA. Grupo de estudios sobre educación, metodología de la investigación y acción.**

**E**n su lucha contra el analfabetismo, GEEMPA durante más de treinta años ha estado trabajando, con propuestas pedagógicas y didácticas se basan en el diálogo entre las teorías los aprendizajes más sofisticados y los problemas más complejos de la enseñanza y el aprendizaje en el aula, especialmente en las escuelas que sirven a las clases trabajadoras; aunque inicialmente se concentró en Brasil, hoy la didáctica geempianallega muchas escuelas del mundo en especial las públicas.

El objetivo del programa es reintegrar a los alumnos de los niveles de aprendizaje que les corresponden en el sistema escolar.

**D**esde el lugar de la didáctica en una concepción enriquecida de la misma, en un campo propio que recibe aportaciones de la psicología, el psicoanálisis, la antropología, la sociología, la filosofía, pero que no renuncia a su papel específicos.

En la práctica, es a través de las modalidades de talleres de sensibilización, cursos de capacitación y reuniones periódicas de los asesores, consiste en la elaboración de una propuesta didáctica para una tarea de investigación vertical y horizontal, amplia y exigente, esto que requiere la realización sea acompañada de varios experimentos, al mismo tiempo, el seguimiento de al menos unos cuantos años, el mismo grupo de alumnos a los efectos del aprendizaje estable o no haya propuesto.

Su trabajo consiste en la elaboración de esquemas de pensamiento y acción, cuyo apoyo y dinámica de enrutamiento se encuentra en la figura del profesor.

Esther Pillar Grossi

**H**oy como responsable por el área de investigación del GEEMPA, coordinó la realización de incontables investigaciones sobre cuestiones de la Enseñanza y del Aprendizaje. Los estudiantes siguen asistiendo a clases en sus clases regulares, pero se convierten en parte del espacio de tres meses, un nuevo grupo compuesto en su totalidad de los estudiantes con el mismo nivel de conocimiento, es decir, con un núcleo común de competencias.

**La tecnología implica un GEEMPA renovación metodológica profunda.**

**E**lla trabaja con un nuevo paradigma y requiere la actualización de los profesores, sobre los cuales recae la responsabilidad primordial del éxito del programa. Deben contar con el apoyo de los supervisores, mentores, coordinadores, que también están llamados a realizar la formación en esta metodología.

**Abre la puerta a uno de sus hoy primera pre - requisito de la ciudadanía, el acceso a la comunicación escrita.**



**E**l logro de aprendizaje de la lectura y la escritura produce un cambio fundamental de la calidad escolar, puesto que. Esta aspiración a leer y escribir se basa en la imaginación de la población de una manera robusta, pero todos los que tienen muchas experiencias de fracaso en este empeño han interiorizado el estigma que es que no son capaces, sin cuestionar la calidad de la propuesta didáctica con la que presentado. Esta nueva clase tiene tres clases a la semana que duró tres horas en el cambio al frente de su clase regular, también se identifica como clase extraescolar. Los responsables de ellas deben tener lugar cada semana en una reunión de revisión de la metodología en uso y un quinto día de cada semana a la preparación de hojas informativas y materiales de enseñanza para sus propios estudiantes. El maestro para esta clase de corrección de flujo debe haber sido entrenados en la metodología de GEEMPA lo que ocurre en un curso de cinco días y en las reuniones de la formación continua durante el tiempo del programa de aprendizaje.

Con el acceso universal al campo de la escritura esta toma de ficción en el plano simbólico y constituyen un indicador legítimo de la calidad de la educación.

## ¿Por qué Letras mayúsculas y Cursivas?

Como no es la repetición de planas lo que produce el aprendizaje, sino el establecimiento de múltiples relaciones que generen el conocimiento, es trascendental familiarizar, lo más ampliamente posible al estudiante con todos los tipos de letras que diariamente irá encontrando.

No es la intención de la alfabetización que los niños escriban en los dos tipos de letras, imprenta y cursiva, se trata de propiciar la relación de los niños con varias representaciones de la misma realidad y crear un ambiente con muchos estímulos que favorezcan el trabajo inicial de los educadores. Además que se favorece entre las formas de las letras B y D, P y Q y provee facilidad en los trazos.



## Los Cuentos Infantiles

El cuento infantil es importante no solo como fuente de estímulo, sino también, porque contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros. Además, porque al recrear la vida de los personajes e identificarse con ellos, le permite vivir una serie de experiencias y situaciones que le ayudarán a adquirir mayor seguridad en sí mismo, a integrarse y formar parte del mundo que le rodea.

Permiten el desarrollo de una lectura integral; abre caminos a formar individuos sociales, contribuyendo al desarrollo educativo, social y político, aportan a la transformación de la educación.

El cuento es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño, podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza.

Se constituye en una manera efectiva de estimular el lenguaje y la imaginación, les permite además desarrollar la capacidad reflectiva. Siempre vamos a tener un mensaje en el contenido del cuento, escucharlos genera de esta manera comprensión de cómo debe comportarse por ejemplo o que está bien o mal. El cuento en la educación es un vehículo excelente para despertar la mentalidad, impartir instrucción moral, el interés por la ciencia, la historia, la geografía, los estudios de la naturaleza... también un precioso instrumento para estimular la sensibilidad artística y literaria y avivar el sentido crítico.

Entender este tipo de piezas con un fin educativo implica un abordaje desde varias disciplinas debido a su complejidad; Por lo



tanto, es importante mencionar que una concepción sobre el desarrollo del niño que pretenda ser integral no puede dejar de revisar aspectos como el socio-cultural, el histórico, el psíquico, el biológico, el afectivo, entre otros. Es así que los fundamentos planteados por Piaget y Vigosky, respectivamente indican que la psicología aporta a la educación una serie de conocimientos entre ellos, el desarrollo evolutivo del niño y la interacción entre el aprendizaje y el desarrollo.

### La ilustración infantil.

Los niños aún no tienen los conceptos realmente formados, y es mucho más fácil para un niño que asocie una palabra con un dibujo, por ello, los cuentos suelen estar siempre ilustrados. La ilustración está más dirigida cuando va destinada a textos formativos, porque aquí se excluye la función exclusivamente de diversión que entraña el cuento infantil. El niño, al percibir a través de las imágenes del cuento este conjunto de dibujos, de símbolos y asimilarlos, establece una relación definitiva. A través de esta percepción, el niño asimila el universo de los símbolos integrados en un texto que está formado por más signos, en una estructura específica y que el lenguaje manifiesta y transmite, de manera que por el lenguaje-imagen, el niño asimila la cultura, la perpetúa o la transforma\*.

"Tenemos la sensación de que en las estructuras del cuento, el niño contempla las estructuras de su propia imaginación y que al mismo tiempo va construyéndolas, como instrumento indispensable para el conocimiento y dominio de lo real". Gianni Rodari.



Las imágenes reproducen el mundo en la medida en que lo evocan, así la literatura infantil refuerza la asociación simbólica de determinados signos con determinados significados.

Hay una necesidad de síntesis gráfica atractiva, sin traicionar sus reconocibles atributos, de reducir conceptos muy complejos a líneas muy accesibles, resaltando lo medular de un poema, de un cuento, de una leyenda o una fábula. Un cuento es un mundo lleno de sugerencias plásticas, sugerencias que van más allá de los textos que recrean.

La imaginación o la fantasía es una actividad necesaria que significa para el niño la asimilación del mundo mediante los mecanismos de la repetición, del juego, de las imágenes...

La fantasía infantil, entonces, posee sus propias leyes específicas; a pesar de las teorías que defienden la isomorfía entre la mentalidad primitiva y la mentalidad infantil, considerando a la primera como la infancia de la humanidad. Es cierto que hay entre las dos un punto de contacto, razón por la cual los cuentos de hadas se han convertido en material de lectura infantil.

Todo el proceso evolutivo del niño es un camino hacia la acomodación del yo al mundo y al otro. Alcanzar definitivamente esta acomodación supone una interacción y una comunicación con el otro, es decir, una integración socializante. Hasta que esto ocurre, el niño desarrolla, mediante una actividad subjetiva y espontánea que es consecuencia y atributo del yo desenfrenado, la imaginación\*.

## Referentes

Los referentes tomados como punto de partida para este proyecto fueron el libro de texto original del cuento “El Elefántico en el Pozo”, “Choco encuentra una mamá” y “Dinomir”, que al ser parte del sistema de didácticas flexibles, nos permitieron fácilmente alcanzar un reconocimiento del material al grado que se pueda identificar debilidades como fortalezas.

A pesar de formar parte un excelente proyecto, en especial el cuento “El Elefántico en el Pozo” sufre por un deficiente manejo de imágenes, con muy poca legibilidad y dificultad de asociarlas con la realidad, interponiéndose incluso en el momento de identificar las formas con los textos. Esta situación se diferencia cuando observamos el texto de “Choco encuentra una mamá” y “Dinomir”.

Ante esta gran dificultad, es posible que didácticas como las de “El Elefántico en el Pozo” se vean alteradas en tiempo, siendo este crucial ante un niño que fácilmente puede distraerse y lleve su atención a otro lugar. Directamente el trabajo del docente se vería involucrado, demandando mas tiempo en cada niño y en reiterar cada actividad antes de lograr que el niño la realice como se desea.

Cuando observamos el texto de “Choco encuentra una mamá” y “Dinomir” encontramos una lectura que se integra fácilmente con la imagen, asiendo de esta una lectura más enriquecedora cuando aporta bases apropiadas al niño para desarrollar correctamente sus actividades y optimiza el programa de alfabetización.

Los tres parten de una historia particular que fácilmente pueden ser apropiadas por el niño e involucrase con ellas, permitiendo la aplicación directa y casi inmediata de las actividades y del proceso de alfabetización. Las actividades que acompañan a cada uno de estos textos se planificó de forma variada, retadora y llena de creatividad para así lograr captar la atención del niño por el mayor tiempo posible, además de que son ellos los protagonistas principales de toda actividad que se planea. Es por esta razón que los textos deben ir acompañados de imágenes impactantes, claras y sencillas.



# PROCESO GRÁFICO



## METODOLOGÍA

Dentro del sistema de didácticas flexibles en el proceso de alfabetización de un niño; se acogen problemáticas de reconocimiento e interpretación con la realidad y legibilidad de las imágenes con los textos correspondientes. En busca de una solución práctica este proyecto se divide en tres secciones: la primera, cuando se realiza la investigación y análisis previo, que permita evaluar y arroje datos realistas de acuerdo a los alcances del proyecto y la viabilidad de hacer dos versiones del cuento una análoga y una digital. Una segunda fase aborda la exploración y definición de conceptos gráficos que permitan especificar a los personajes, tamaños y ambientes adecuados.

Finalmente en al tercera fase de este proceso de re interpretación y recreación gráfica por parte del equipo de diseño, se concluye con la programación y ejecución necesarias para cada versión, en el proceso se considera pruebas piloto ante niños y maestros experimentados.

## CREACIÓN DE PERSONAJES

La primera exploración aborda estilos sencillos pero poco prácticos; Aunque la acuarela, el color y el acrílico aportan valores gráficos interesantes y muy enriquecedores a la imagen. la creación de estos personajes exige una exploración mas técnica y experimental.

Cada personaje necesita de rasgos particulares, que le permitan ser asociados con la realidad, pero que en conjunto sean parte de una misma familia, que tengan unidad en forma y estilo, sin perder fuerza por su personalidad.





# ORDEN POR FAVOR



La situación se complica cuando al explorar con muchas técnicas no se define aún el estilo de los personajes y su representación gráfica; hay problemas de unidad, estilo y funcionalidad al no encontrar la técnica más adecuada.





## MALLA

Se explora nueve posibilidades de estilo para los personajes.

Considerando las necesidades previas que se mencionó, se tiene en cuenta que sus características principales deben ser lo más cercana posibles a la realidad; se intenta buscar un estilo que integre su funcionalidad y que tengan una apariencia agradable y dinámica ante todo que se acople fácilmente a las diferentes poses.



Tras un largo proceso de bocetación y exploración, se elige la opción 6 como el estilo gráfico que deberían llevar los personajes. Las otras técnicas aportan detalles que favorecen la legibilidad y apariencia.



## UNIDAD Y FACTURA

Gracias al sistema de bocetación se tiene a nuestro alcance distintas opciones que aportaron detalles especiales a los personajes. Definidos los personajes se les agrega color, en una búsqueda permanente de la unidad visual, se establecen constantes como los ojos, el contorno de la línea y los tonos de los colores.



## TÉCNICA

Se tomaron en cuenta técnicas manuales como la del vinilo, color, crayola y acrílico.



VINILO

COLOR

CRAYOLA

ACRILICO

TEXTURA

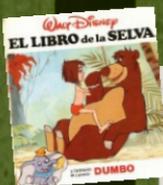


Esta experiencia permite dar más peso a la opción de la reproducción digital, por la calidad en los acabados y la facilidad que proporciona en la creación de entornos y escenarios que son necesarios para la creación del cuento.



## DEFINICIÓN DEL ESCENARIO

Al tener en cuenta el análisis de referentes, así como el comportamiento y pensamiento de los niños, tomamos la decisión de recrear el escenario de una forma especial, donde la imaginación del niño se enfrente a situaciones que le permitan construir una historias paralelas a la que se cuenta, atrayendo su atención con elementos fantásticos, que propician inquietudes en el niño y enriquecen el proceso de alfabetización.



El libro de la Selva



La gran aventura de Winnie the Pooh



Dumbo



Pinocho

## EL ESCENARIO

Con el deseo de diseñar la historia de “**El Elefántico en el Pozo**”, en un ambiente más sencillo y práctico que aporte y estimule la creatividad; el niño disfrutará aún más de su proceso de alfabetización con su cuento recreado en el cielo. A partir de esta idea base tomaremos detalles y características especiales que acompañen y enriquezcan la ambientación y su desarrollo gráfico.



## EL CABEZOTE

Concepto: Ayuda y Colaboración.

Con una idea y pautas definidas se exploró la representación gráfica y síntesis de la historia en un cabezote, en el que se recrea al elefántico buscando ayuda, acompañado de una tipografía clara, legible y muy divertida.



## EL CABEZOTE

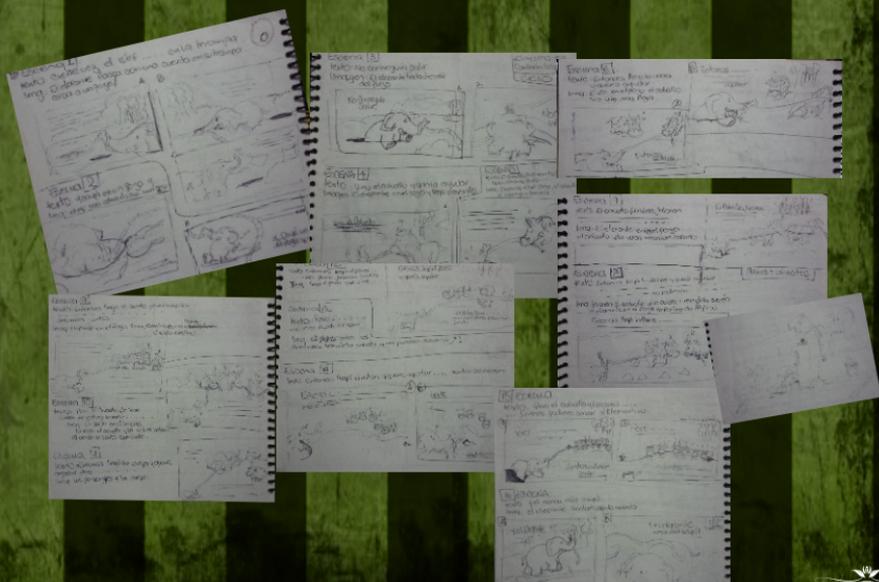
Definida la idea principal de representación se depuran detalles y se proporciona unidad gráfica, ante todo buscando legibilidad.

La fuente elegida fue **Harabara**, quien permitió fácilmente un juego en su disposición, reforzando el concepto de la idea inicial.



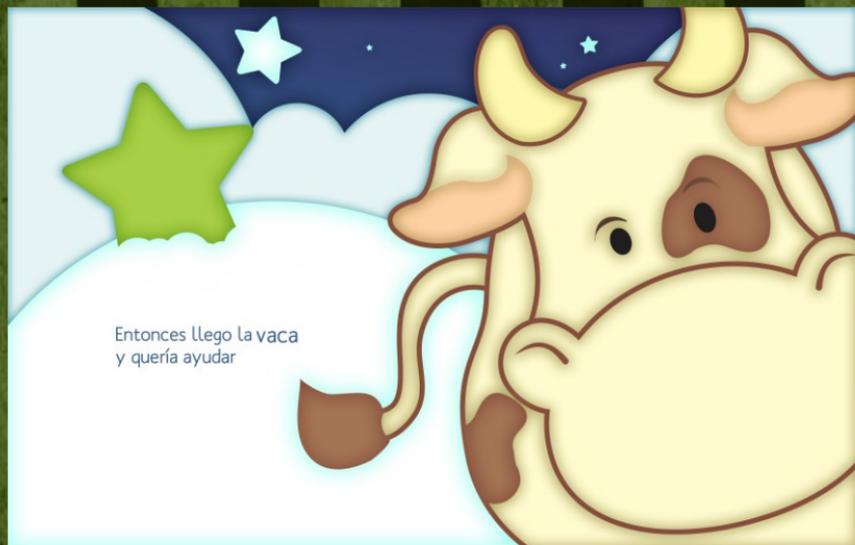
## ESCENAS

Previo al desarrollo digital se inicia con la elaboración de un story board, donde se considera cada escena y sus posibles aplicaciones, encuadres, buscando reforzar los conceptos básicos como ayuda y trabajo en equipo, con expresiones y poses entre los personajes y el escenario.



## ESCENAS

Bajo pautas claras de legibilidad y movimiento, buscamos encuadres en los personajes, que recreen las escenas de una forma más divertida sin alejarse en ningún momento de la idea base que comunica el texto.



Entonces llego la vaca  
y quería ayudar

El resultado de esta búsqueda permite obtener escenas concretas, dinámicas y divertidas, ampliando su uso y aplicación en los talleres de aula.



Entonces llegó la cabra y quería ayudar.

El caballo y la vaca y la cabra jalaron juntos.  
Pero el caballo y la vaca y la cabra juntos  
no pudieron sacar al Elefantino del pozo.

## TIPOGRAFÍA

Se realiza una selección tipográfica que permita una lectura clara e inmediata, sin alteraciones por serifas y cuerpos de texto demasiado pesados.

Tras una búsqueda minuciosa se escoge MankSans a 24 puntos como tipografía base para texto de la versión análoga y digital del cuento y Leelawadee a 12 puntos como tipografía de texto para el libro de actividades y Rumpelstiltskin a 40 puntos para títulos.

### **MankSans**

Cierta vez el elefante  
estaba paseando con una cuerda  
de ropa amarrada en la trompa

### **Leelawadee**

Su entrelazamiento puede  
caracterizar diversos tipos de  
performances de un  
pensamiento pre-silábico 2.

### **Rumpelstiltskin**

Glosarios Alfabetizadores

## TIPOGRAFÍA

### MankSans

Características: fuente Sans Serif, creada por Manfred Klein. Posee el juego completo de caracteres. Conserva una modulación leve en terminales de algunas letras, conservando un tipo de rigidez, pero con leve detalle armónico, de fácil lectura, característica especial para la aplicación al texto del cuento. Tiene algunas variantes, para este caso se usa: Mank Sans- Medium.

### Leelawadee

Características: fuente Sans Serif. Posee el juego completo de caracteres. Esta es una fuente muy atractiva y armónica, propia en su aplicación para subtítulos y destacados. En este caso se uso su variación en bold.

### Rumpelstiltskin

Características: fuente decorativa, creada por David Kerkhoff. Posee el juego completo de caracteres muy divertido, por sus astas gruesas permite su aplicación en títulos y frases cortas.

## APLICACIÓN VERSIÓN ANÁLOGA

Esta versión se caracteriza su diagramación sencilla con un carácter gráfico predominante, en donde los personajes y la escena se encuadran a doble página y el texto hace juego de una manera legible y simple.

Dimensiones:

Formato Abierto: 32 x 21 cm

Formato Cerrado: 16 x 21 cm

Material:

Se propone hacer uso de materiales que aseguren su durabilidad. Su encuadernación se ejecuta con paginas rígidas pegadas al lomo facilitando su manipulación .



## APLICACIÓN VERSIÓN DIGITAL

Esta versión se caracteriza por retomar la versión analógica y agregarle elementos interactivos (sonido, animación sencilla e interactividad), que favorecen la apropiación y el acercamiento del niño al material.

A su vez se facilita durante la visualización del cuento el reconocimiento de los pictogramas y su posterior utilización.

Extensión: .exe  
Formato: 900 x 573 pixeles  
Resolución: 150 dpi - RGB



## CUADERNO DE ACTIVIDADES

En esta pieza se consigna una guía para el tutor, en donde se describe el desarrollo del programa así como los ejercicios y actividades a desarrollar para ejecutar el proceso de alfabetización.

Su nuevo formato es mas práctico, tanto para el niño como para el tutor, se aplica en forma horizontal y está diseñado de tal forma que cada hoja sea individual, para la utilización fuera del empaste del libro.

Su diseño está planteado de a partir de la ilustración e imagen del cuento.

Dimenciones:

Formato Abierto: 21 X 35 cm

Formato Cerrado: 21 x 35 cm



### GLOSARIO-ALFABETIZADOR CON FIGURAS



elefante



cuerda



porco



vaca



cabra



caballo



perro



ratón



cerdo



libro



bomba



oveja

## FICHAS

Las fichas están diseñadas a partir de la ilustración e imagen del cuento, su carácter didáctico requiere que los elementos sean de un material resistente y durable, estas fichas son las que se utilizan en conjunto con el cuaderno de actividades del proceso de alfabetización, sus bordes se consideran redondeados por seguridad de los niños.



# RESULTADO GRÁFICO



CAJA O CONTENEDOR  
DE TODAS LAS PIEZAS



CUENTO,  
VERSIÓN ANÁLOGA



CARPETA PARA GUARDAR  
LOS TRABAJOS DEL NIÑO



CAJA O CONTENEDOR  
DE LAS FICHAS



CUADERNO DE ACTIVIDADES



CD ROOM, CUENTO  
VERSIÓN DIGITAL



# CONCLUSIONES



1-Desarrollar nuestro proyecto de grado para optar por el título de Diseñadores Gráficos con el cuento “El Elefantico en el Pozo”, consistió en una gran oportunidad de implementar todo nuestro conocimiento adquirido en la academia a un programa de complejo de alfabetización, optimizando en gran manera su proyección y aplicación directa en los niños.

2-Considerado el cuento: “El Elefantico en el Pozo”, como una obra muy importante para los docentes en las primeras etapas en el proceso de alfabetización de un niño, proyecta nuestro aporte y desarrollo gráfico al cuento como una necesidad imperante que este tipo de piezas infantiles sean guiadas por la asesoría de un diseñador gráfico.

3-Concluir proyectos como este y vivenciar su aplicación y aceptación sobre todo en los niños, nos llena de entusiasmo al mirar como nuestro trabajo y aportes como diseñadores gráficos, optimizan y contribuyen en gran manera procesos tan importantes en los niños como el de aprender a leer y a escribir.

4-Proyectos como este sientan precedente del apoyo y contribución que un diseñador gráfico pueden lograr en estos programas y la necesidad de incluirlos también en el equipo de trabajo.

# CONCLUSIONES



En la actualidad el primer objetivo de la educación es que todos los niños, las niñas aprendan juntos sin ningún tipo de discriminación, en nuestras instituciones tenemos un grupo poblacional donde se dan diferentes ritmos de aprendizajes, y por diferentes canales de comunicación, que debemos hacer? Buscar modelos flexibles que nos ayuden a facilitar los procesos de aprendizajes de todos y todas, el cuento como didáctica flexible ha llevado a enriquecer procesos de aprendizajes colaborativos. Enfatizando en una educación menos competitiva y mas solidaria. Es por esto que el aporte y enriquecimiento gráfico a nuestra labor educativa de Carlos y Lorena es de gran valor y una contribución muy significativa a nuestros procesos y métodos de aprendizaje.

**María Helena Rosero Enríquez**  
**Psicóloga-Especialista en Admon. Educativa**  
**Coord. Programa Atención a la Diversidad**  
**SEM-Pasto**

# CONCLUSIONES



La aplicación de didácticas flexibles requiere la utilización de material acorde a la edad de los estudiantes, que llame su atención introduciéndolos de manera llamativa y sutil al mundo de la lectura y la escritura.

Las adecuaciones hechas a este cuento, por Carlos Vallejo y Lorena Vásquez, representan una ardua labor que se verá reflejada en la adquisición de logros de los estudiantes no solo con Necesidades Educativas Especiales, sino, de la población estudiantil en general, además de constituirse en una valiosa herramienta para los docentes, quienes con el planeamiento adecuado de las actividades planteadas pueden llevar al estudiante a aprender de manera rápida y divertida.

Invito a todos los docentes a utilizar este excelente recurso didáctico que les permitirá crear ambientes de aprendizaje eficaces convirtiendo al estudiante en un agente participativo y activo dentro de este proceso, haciendo que sea significativo y duradero.

**Ana Janeth Salazar España**  
**Fonoaudióloga, Profesional de Apoyo**  
**Programa Atención a la Diversidad**  
**S.E.M. Pasto.**

# BIBLIOGRAFÍA



\*<http://www.wikipedia.org>

\*<http://www.geempa.org.br>

\*<http://telar2009.blogspot.com/2009/09/didactica-geempa.html>

\*<http://fundacioncrecemosjuntos.blogspot.com/2009/12/programa-aula-geempa-geempa-es-un-grupo.html>

\*<http://conprende.org>

\*Grossi, Ester Pillar, Didáctica de la Alfabetización Vol. I, Didáctica Nivel Pre-Silábico, Prefacio Barbara Freitag, GEEMPA.

\*Grossi, Ester Pillar, Cuaderno de Actividades a partir del libro, "El Elefántico en el Pozo", GEEMPA.