

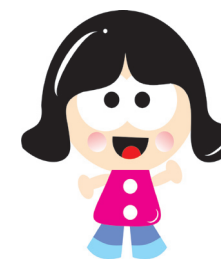


CANCIONES

un mundo de colores







Paola **Gomajoa**



Yessenia **Chamorro**

Universidad de Nariño
FAcultad de Artes
Programa de Diseño
Diseño Gráfico
Proyecto final de grado para optar al título de Diseño Gráfico
Paola Andrea Gomajoa
Yessenia Elizabeth Chamorro
Aseora: D.G. Mireya Uscátegui
San Juan de Pasto
2009





INTRODUCCIÓN

HOJAS DE COLORES
Capítulo 1

- 1. Tema
Aplicaciones gráficas para habitaciones infantiles Poema “Canciones” de Aurelio Arturo
- 2. Título
Canciones, un mundo de colores
- 3. Planteamiento y formulación del problema
- 4. Justificación
- 5. Objetivos
- 5.1 Objetivo General
- 5.2 Objetivo Específico

PAISAJES AZULES
Capítulo 2

Los nuevos horizontes del Diseño



AGUAS HECHIZADAS
Capítulo 3

- 3.1.1 Habitación.
- 3.1.2 La fantasía hecha habitación
- 3.1.3 Los objetos mágicos dentro de la habitación infantil.
- 3.1.4 Decoración de Interiores.
- 3.1.5 Los niños y sus espacios mágicos

CABALLOS DE COLORES
Capítulo 4

- 4.1.1 Psicología infantil.
- 4.1.2 Teoría del desarrollo en el niño según Piaget
- 4.1.3 Características evolutivas de niños e 5 a 7 años
- 4.1.2 Teoría del desarrollo en el niño según Piaget



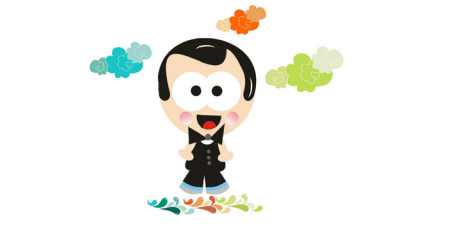
- 4.1.3 Características evolutivas de niños e 5 a 7 años
- 4.1.4. El juego en los niños
- 4.1.5 La Psicología del color en los niños

VUELO DE LAS AVES
Capítulo 5

- 5.1.1 La ilustración como elemento mágico
- 5.1.2 Antecedentes gráficos
- 5.1.3 Referentes ilustración
- 4.1.4. El juego en los niños
- 4.1.5 La Psicología del color en los niños

LLUVIA DANZARINA
Capítulo 6

- 5.1.1 Tendencias artísticas del siglo XX



AURELIO ARTURO Y LAS LETRAS
Capítulo 7

- 7.1.1 Orígenes y linajes
- 7.1.2 Poema “ Canciones”
- 7.1.3 Espacios infantiles brillando de canciones

CANCIÓN DE LAS NOCHES
Capítulo 8

- 8.1.1 Diseño metodológico
- 81.2 Diseño creativo
- 8.1.3 Proceso

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

- Libros y revistas
- Biblioweb



introducción

El Diseño Gráfico dentro de sus funciones busca mejorar desde la comunicación visual algún aspecto de la vida y hacerlo más estético y funcional; a partir de esto se plantea un proyecto en el cual el principal objeto de estudio es la habitación de niños de 5 a 7 años, como espacio no solo habitacional sino comunicacional. En esta perspectiva, el ambiente con sus componentes físicos y los objetos (mobiliario y accesorios), constituyen piezas de intervención y desarrollo gráfico / visual.

Por ello en el diseño gráfico para la ambientación de un cuarto infantil se tienen en cuenta cada uno de los elementos que necesita el niño para desenvolverse en su hábitat como: las paredes, los muebles y sus posiciones, ropa de cama, cortinas, alfombra, iluminación....

Para el efecto el presente proyecto apropiándose de las nociones de “línea de diseño” aplicada a diseño de muebles y accesorios se ha desarrollado a partir de un poema literario.. El poema “Canciones de Aurelio Arturo”, bajo dos conceptos que enriquecen el ejercicio gráfico como son la magia y la fantasía, aspectos inherentes al poema seleccionado.

Lo anterior implica aproximarse a las concepciones contemporáneas del diseño gráfico que trascienden las fronteras tradicionales de las piezas comunicacionales para ampliar el espectro de las posibilidades de intervención del diseño gráfico incluyendo todos aquellos objetos y ambientes a través de los cuales sea posible desarrollar un hecho comunicacional visual.

En tal virtud el proyecto, partió de un proceso investigativo que incluye:

- a. un análisis teórico conceptual de la habitación y sus componentes
- b. La caracterización psicológica de los sujetos de comunicación.
- c. El estudio de los antecedentes gráficos de ilustración.
- d. La identificación de dos tendencias artísticas del siglo XX pertinentes, por su concepción del color y de la forma, al desarrollo psicológico y preceptivo de los niños de 5 a 7 años.
- e. El estudio sobre la vida y obra del poeta Aurelio Arturo y la selección del poema “Canciones”.

Concluida la fase de investigación se adelantó el proceso creativo de diseño que se realizó en cinco momentos:

- a. Referentes teórico conceptuales.
- b. Realización de talleres de identificación gráfica.
- c. Bocetación.
- d. Resultados gráficos.
- e. Aplicación en elementos de cuarto infantil.

Estos procesos investigativos se recogen en las presentes memorias.

Cántame tus canciones, tus esbeltas, desnudas canciones, esas que se visten de menudas hojas verdes

y hojas rojas, y hojas verdioradas, con cortezas resinosas y pequeñas piedras pulidas por el agua.

Hojas de colores



1. tema

Aplicaciones gráficas para habitaciones infantiles

Poema “Canciones” Aurelio Arturo

2. título

Canciones, un mundo de colores

3. Planteamiento y formulación

El diseño gráfico en su campo de acción hoy tiene posibilidades diversas que exigen la exploración de nuevos formatos y espacios de aplicación gráfica. Es así como se desarrolla una propuesta para intervenir objetos y elementos en habitaciones infantiles con características creativas que permitan recrear espacios y mundos mágicos.

De igual manera se tiene en cuenta el momento de globalización que lleva al niño a tener una visión y perspectiva diferente del mundo, constituyendo este precedente un reto para los comunicadores visuales, tendiente a contribuir al conocimiento de valores culturales en la región; en este punto se toma como referente a un poeta Nariñense reconocido universalmente Aurelio Arturo, quien a través del poema “Canciones” expresa magia y fantasía en sus versos, elementos que son parte fundamental para el proyecto de intervención de objetos para habitaciones infantiles.

En consecuencia el problema de diseño comunicacional se plantea así:

¿Cómo intervenir objetos para habitaciones de niños de 5 a 7 años a partir del diseño gráfico que comuniquen lúdica y creativamente el amor a la poesía de la región a partir del poema “Canciones” de Aurelio Arturo?

4. Justificación

El Diseño Gráfico dentro de sus funciones busca mejorar la comunicación visual, a partir de esto se plantea un proyecto en el cual el principal objeto de estudio es la habitación de niños de 5 A 7 años para intervenir gráfica y visualmente objetos y elementos de este espacio.

Teniendo en cuenta que en la ciudad de San Juan de Pasto no existe una propuesta con características específicas para la edad del niño en cuanto a la ambientación de habitaciones infantiles que integren el diseño gráfico y la personalidad del niño de acuerdo con las etapas de crecimiento, se busca unificar aspectos importantes en la adecuación de espacios infantiles, logrando así que el cuarto infantil sea un espacio que evoque , comunique y promueva la ilusión, la diversión, la alegría y en general para todo tipo de sensaciones positivas, consiguiendo esto a través del color, la forma, los dibujos, las aplicaciones en la pared, en el mobiliario como aspectos más representativos de la habitación.

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Crear aplicaciones gráficas para intervenir elementos en habitaciones de niños de 5 a 7 años que comuniquen creativamente el amor a la poesía de la región a través del poema “Canciones” de Aurelio Arturo.

5.2 Objetivos Específicos

Identificar el tipo de elementos para intervenir habitaciones de niños de 5 a 7 años.

Realizar talleres de identificación Gráfica a partir del poema “Canciones” de Aurelio Arturo con niños y niñas de 5 a 7 años.

Realizar un análisis gráfico-literario del poema “Canciones” de Aurelio Arturo de forma gráfica y literaria.

Diseñar las piezas gráficas adecuadas a cada objeto y elemento a intervenir en las habitaciones infantiles

Cántame tus canciones: las de los delgados cielos azules,
de las nubes azules, de las montañas azules.

Pa**i**s**a**j**e**s Azules



Los nuevos horizontes del diseño

El ser humano inserto en su medio ambiente y condicionado por el mismo, tiene que satisfacer una serie de necesidades, ya sean materiales o espirituales, que el medio le plantea. En función de este fin, se encuentra el Diseño, para responder a dichas necesidades.

La definición de González Ruiz acerca de diseño nos acerca aun más al concepto que pretendemos analizar: “Proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito en una forma. Aquí se habla de proceso de creación, lo cual nos indica que el diseño es un proceso mental, de imaginar, de proyectar. El diseñador identifica el problema y el proyecto es la mira, el propósito de hacer alguna cosa, de darle forma a una función. El diseño, como se cree generalmente, no es el objeto creado en sí, sino el proceso mental a través del cual se llega a él.

El campo de acción de diseño es hoy muy amplio ya que existe una solución para cada necesidad, o por lo menos así nos gustaría creerlo, y cada área de nuestro entorno nos plantea una de ellas. El área que abordaremos es el de la comunicación, ya que la función específica del diseñador gráfico, es comunicar.

Esto queda expresado claramente en la definición que aporta Jorge Frascara: “El diseñador gráfico trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido “(1)

(1) *www.rppnet.com.ar* , oct 08-09

El diseño gráfico no es un arte puro, porque como nos explica este mismo autor, “El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino su intérprete.” (2)

(2) *www.rppnet.com.ar* , oct 08-09

De otra parte, factores como los avances de la ciencia y la tecnología y los crecientes desarrollos de las teorías de la comunicación, han afectado positivamente al diseño ampliando la concepción de lo meramente gráfico al ámbito de lo visual. Es así como: “Una de las consecuencias notables de estas interfluencias en el terreno del diseño, es la evolución, del concepto exclusivamente gráfico, al concepto de visualidad. Es el paso de la mentalidad grafista a la mentalidad visualista, que abarca las expresiones de la forma en su sentido amplio y, sobre todo, el concepto y el diseño de programas.

El salto decisivo de una mentalidad a la otra está en el paso que transcurre de las dimensiones del plano como soporte gráfico a la multidimensionalidad del espacio visual y de la forma, así como de la forma audiovisual, orientada esta mutación por la lógica y las técnicas “comunicacionales”, en el sentido de la teoría de la información”(3)

(3). COSTA J., (1987) *Imagen global*. Barcelona, Ed. CEAC S.A, p. 189.

Conviene en este marco, precisar también otros términos como el de imagen y subsidiariamente el de imagen global. “La palabra imagen es tan polisémica como la imagen misma. Hay imágenes visuales, sonoras, poéticas, literarias; fijas y animadas, materiales y mentales, y también tantas clases



de imágenes como medios para obtenerlas. La imagen está fuertemente ligada a lo visible. [...] La Imagen Global no es una imagen parcial, sino una imagen psicológica multiforme pero homogénea e integrada que abarca la identidad corporativa, el diseño arquitectónico y ambiental, el diseño de productos, la señalética, el grafismo de información editorial y publicitaria, la publicidad estática, los objetos; es decir que abarca todos los elementos visuales, gráficos, tridimensionales y audiovisuales coordinados además de incluir los aspectos humanos.”(4)

4 www.rppnet.com.ar , oct 08-09

Volviendo a los campos de aplicación del diseño en general debemos reconocer cómo con el transcurrir del tiempo, éste se ha ido ramificando en áreas específicas de acuerdo con las necesidades del mundo actual: diseño gráfico/visual, diseño industrial/espacios, diseño textil/vestuario; estas divisiones hacen que la disciplina como tal se vea afectada y aunque cada modalidad funcione por separado, esto no es lo ideal ya que la complejidad de los problemas que el diseño como disciplina debe abordar, hace que las soluciones planteadas de manera independiente desde cada campo resulten insuficientes

En consecuencia, la respuesta sea integral, multimodal e interdisciplinaria y que el proceso comunicacional sea desarrollado a partir de los principios de universalidad y sinergia, según los cuales el diseño gráfico en particular, puede expandirse creativamente y de manera simultánea en diversos medios y variados soportes técnicos como la ambientación de lugares u objetos y productos que hacen parte de esos espacios, el diseñador gráfico puede



operar como un integrador creativo de las operaciones y procesos desarrollados desde otras áreas..

Estas nociones nos conducen a considerar otro concepto, el de la imagen global. “La imagen global se constituye en un sistema multi- media, donde interviene el diseño de programas, del medio ambiente, de los productos y la comunicación por mensajes selectivos y colectivos.

Pero sobre todo, la imagen global es el resultado de una mentalidad de comunicación. De una idea o concepto original y totalizador. De un conjunto de de criterios desarrollados a partir de este concepto. De una política guiada por ellos y que se materializa con el conjunto de vehículos y soportes de comunicación.

Los criterios de diseño se desarrollan en forma de pautas y constituyen en conjunto el esquema vector de la imagen global. Este esquema establece un mecanismo coordinador entre todos los recursos de comunicación, que son todos los soportes de transmisión de la imagen.” (5)

5. COSTA JOAN, Imagen Global, Barcelona: Ed CEAC S.A. Pág. 22 (1987).

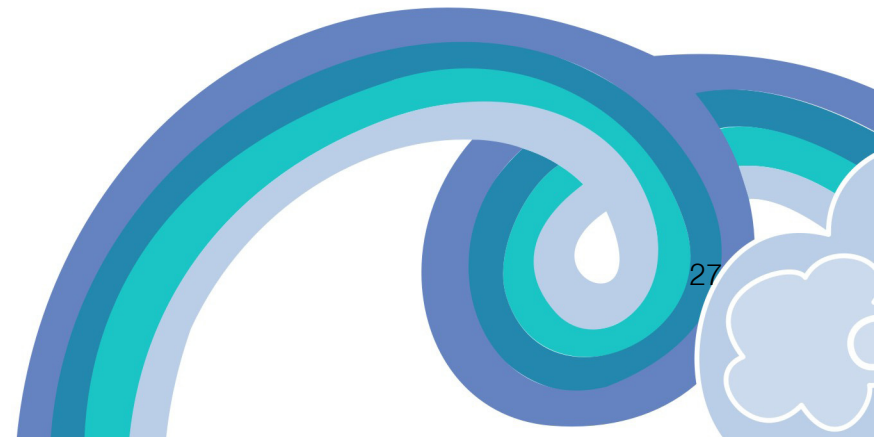
Desde la noción de imagen global, y ubicados en los nuevos horizontes del diseño gráfico, debemos considerar la necesidad de un cambio de paradigma en aspectos como sus campos de aplicación toda vez que hoy existe una gama tan amplia en estos campos que desborda tanto los soportes como los materiales y las técnicas tradicionales para abarcar un espectro más amplio que va desde los medios ancestrales bidimensionales como el



papel, hasta todo tipo de medios comunicacionales que pueden vehicular una imagen y una comunicación.

También en cuanto a los objetos que precisan de una comunicación gráfica o visual y en otras nociones como las de la ilustración, la concepción del diseño limitada al campo editorial se ve rebasada por las posibilidades que ofrecen otros ámbitos como el habitacional, en el que es posible comunicar, a través de sus componentes físicos o sus complementos, no sólo como las de uso y protección, ... sino todo un conjunto de sensaciones como las de reposo, comodidad, intimidad... y de contenidos informativos, persuasivos, didácticos, creativos etc.

Es desde esta noción del diseño desde donde se aborda este proyecto para el cual, el ambiente de las habitaciones infantiles, constituye un ámbito comunicacional para que el diseñador gráfico ilustre, de manera didáctica y creativa, textos literarios que contribuyan a la formación del sentido de identidad y pertenencia cultural como es en este caso, el poema “Canciones” del poeta nariñense Aurelio Arturo.



Aguas Hechizadas



Y las otras: las de las aguas hechizadas que se precipitan gritando por las rocas,

y aquellos en los que bandadas de alondras levantan la mañana.





3.1.1 Habitación

Un dormitorio, pieza, cuarto o habitación es usada, sobre todo, para el sueño, el descanso. Sin embargo, también puede utilizarse para leer, ver la televisión, vestirse o realizar otras actividades.

En algunas culturas, los dormitorios específicos constituyen una parte importante del hogar. En otros, los espacios usados principalmente para otras actividades por el día se convierten en dormitorios durante la noche.

3.1.2 La fantasía hecha habitación

No hay mejor calificativo para la habitación de un niño que la palabra “mágica“, el cuarto infantil debe ser un espacio para la ilusión, la diversión, la alegría y en general para todo tipo de sensaciones positivas, para conseguir estos efectos podemos servirnos del color, las formas o los dibujos, aplicados en la pared, en los muebles y en las telas, las combinaciones posibles son tantas que a veces es difícil elegir.

3.1.3 Los Objetos mágicos dentro de la habitación infantil

Dentro de la habitación de niños están inmersos todo tipo de elementos que hacen que esta este llena de magia y fantasía, dentro de los elementos mas funcionales se encuentran: la cama, ropero, cómoda, lugar para guardar sus juguetes, etc. De igual manera se tiene que adaptar a un escritorio o lugar de estudio el día de mañana.

Tiene que tener en cuenta también la ubicación de las aberturas, para poder darle una buena distribución al mobiliario, contar con una buena ventilación, detalles que siempre hay que tener en cuenta. Un niño necesita espacio para moverse dentro de su hábitat.

3.1.4 Decoración de Interiores

La decoración de interiores, es la forma de adornar o distribuir, los espacios internos de un hogar, departamento u oficina. La decoración de interiores, se logra por medio, de la colocación de distintos objetos, los cuales trabajan de forma armónica, para crear una sensación agradable a la vista.

Dentro de la decoración de interiores, cabe todo objeto utilizable, para decorar un recinto interno. Estamos hablando de los muebles, lámparas, tapices, papeles murales, pintura, plantas, pisos de parquet, etc. En el fondo, todo aquello que se considera mueble. O sea, objeto inanimado que puede ser trasladado, por medio del hombre u otro medio.

3.1.4.1 Equilibrio en la decoración

Equilibrio y la decoración. En el diseño y decoración no se refiere este principio a la estabilidad sino a la compensación armónica que debe existir entre las partes de una forma y entre estas y el conjunto.

El buen equilibrio crea siempre una impresión agradable y es uno de los fundamentos más esenciales en la forma de un objeto, en el adorno de una superficie y en la agrupación con otros elemento u objetos y es así mismo aquella sensación de reposo y descanso que se produce cuando las firmas y los colores están bien distribuidos alrededor de un centro y de manera que exista el mismo peso y atracción a cada lado de este el equilibrio se basa en el principio del balancín o columpio infantil; en este se equilibran bien los pesos iguales cuando están a la misma distancia del centro; dos pesos pequeños equilibran a uno grande dos pesos desiguales se equilibran bien los pesos iguales cuando están a la misma distancia del centro; dos pequeños equilibran a uno grande y dos pesos desiguales se equilibran cuando el más pesado esta cerca del centro y el mas ligero muy separado de este.

Una habitación puede estar ajustada a uno o dos tipos de equilibrios o contener a ambos en cada una de sus partes o grupos; de esta manera puede haber mas variedad en la pieza sin que el conjunto pierda la cualidad de dignidad.

3.1.4.2 Armonía dentro del espacio en una habitación

En la armonía coexisten la línea, la forma, el tamaño, la textura, el color y la idea. La armonía lineal más simple es la de la repetición, dentro de un ángulo, de una o más líneas que repiten las de aquel.

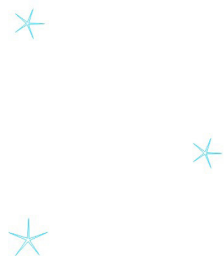
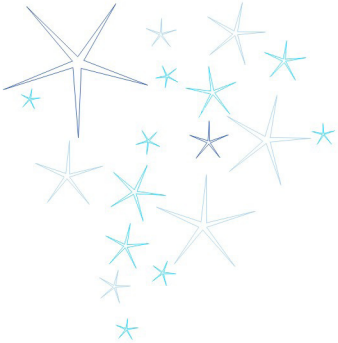
La armonía se basa en unidad y variedad; la primera se obtiene unificando todos los factores para que el conjunto forme una organización coherente y armónica; como cada elemento tiene un doble valor de expresión física y psicológica, ambos habrán de ser unificados, no permitiéndose ningún exceso de variedad en líneas, masas, colores y texturas; una habitación de líneas reposadas y quietas, pero con colores muy vitales y alegres y texturas muy variadas y ricas dicen muchas cosas contradictorias y no pueden definir una concreta; la variedad excesiva destruye la unidad.

3.1.5 Los niños y sus espacios mágicos

Es importante que estos recintos tengan una alta capacidad. Un día pueden ser una isla griega, al otro una carpa gitana y al siguiente un barco pirata o castillo encantado.

Por lo mismo, es bueno que haya tules, espacios amplios debajo de la cama, clósets cómodos y la mayor cantidad de rincones posibles.

“Mientras más posibilidades y elementos tenga para jugar más desarrolla la imaginación y creatividad. Un mundo mágico, eso debe ser para un niño



su habitación. Por lo mismo, es importante acondicionar recintos especialmente dedicados para ellos, que estimulen su desarrollo y que sean agradables, espaciosos y cómodos” (6).

6. “<http://www.portalinmobiliario.com/Diario/noticia.asp?noticialD=8662>
(Marzo 28 de 2009 5:10 pm)”

En la medida que el niño crece, es bueno tomar en cuenta su opinión: “Son ellos los que van a dormir, jugar, descansar y utilizar esa pieza. Si no la sienten suya, puede que vayan a dormir donde sus padres porque le será más agradable”. De esta forma, la experta recomienda escuchar al niño y sus intereses, por ejemplo, frente a un color en especial o por algún personaje, como La Sirenita o Hello Kitty.

El dormitorio infantil debe proporcionar a los niños un lugar adecuado para que pueda desenvolverse en sus diversas actividades: descansar, jugar, hacer las tareas, etc., es un lugar donde pasarán gran parte del día, por lo que deben ser cómodos, funcionales y agradables.

Y la canción de los hermosos caballos, en la que se enumeran
los caballos por sus colores, y sus nombres y sus orígenes y linajes.



Caballos de colores





4.1.1 Psicología Infantil

Se define a la psicología infantil, como el estudio del comportamiento del niño, desde el nacimiento hasta su adolescencia. Pasando por distintas etapas, tales como su desarrollo físico, motor, cognitivo, motoras, lingüísticas, perceptivas, emociones afectivas y sociales.

4.1.2 Teoría del desarrollo en el niño según Piaget

Piaget basa sus teorías sobre el supuesto de que desde el nacimiento los seres humanos aprenden activamente, aún sin incentivos exteriores. Considerando el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un sustrato orgánico – biológico que va desarrollándose paralelamente con la maduración y el crecimiento biológico. En la base de este proceso se encuentran dos funciones: asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente.

“La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual, mientras que la acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.” ⁷

⁷<http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379> (Marzo 23 2009, 10:30 a.m)

Durante todo ese aprendizaje el desarrollo cognitivo el niño pasa por cuatro etapas; etapa sensomotora de 0 a 2 años, etapa preoperacional de 2 a 7 años, etapa de operaciones concretas de 7 a 12 años, etapa de las operaciones formales 11 años en adelante.

Teniendo en cuenta en el proceso de investigación es la segunda etapa, del pensamiento preoperacional (de los 2 a los 7 años aproximadamente), “etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.” ⁸

⁸ <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>
(Marzo 23 2009, 10:45 a.m)

4.1.3 Características evolutivas del niño

4.1.3.1 Rasgos generales

En esta edad interiormente se producen cambios de gran importancia. Gran parte de su energía se orienta a investigar el mundo que lo rodea, a explicarse y pedir explicaciones.

- El pensamiento mágico sufre una inflexión momentánea, aunque llena todos aquellos huecos a los que no logra acceder con su lógica. Esto no significa que el niño no disfrute de un cuento, siempre que pueda hacer la





salvedad interna y /o explícita que deslinde fantasía y realidad. Lo mismo ocurre con su expresión plástica: ya existe una posibilidad crítica que señala la diferencia entre aquello que imaginaba, lo que debía haber sido el resultado de su esfuerzo, capaz de ser comparado con el trabajo de los demás.

- Es perseverante, le gusta terminar lo que ha comenzado, en el mismo día, o en jornadas subsiguientes.

- Reconoce lo propio y lo ajeno, posee mucho amor propio y se esfuerza para superar dificultades; resuelve sin enojos, sus propias situaciones.

- Sabe que hay limitaciones sociales, tiene noción de las reglas de lo que se puede y no se debe hacer.

- Comparte sus pertenencias y espera turno. Juega con grupos más numerosos y coopera por mantenerlos, aparecen líderes y se forman “grupos”.

- Muestra preferencias por compañeros de su mismo sexo, y le desagradan las actividades que considera propias del sexo opuesto.

- Se halla en la etapa del juego socializado, entonces comparte situaciones de juego y materiales. Juega con grupos numerosos, le gusta participar, cooperar y mantener la unidad grupal. Respeta los turnos y exige que los demás hagan lo mismo.



- Escucha atento los relatos de sus compañeros y hace preguntas para conocer más detalles.

- Con las letras de su propio nombre tratará de leer el nombre de otras cosas, esto es una descripción aguda del lugar que ocupa en el mundo durante esta etapa.

- Su interés por el mundo lo tiene a él como centro. Aquello que hace mucho lo impulsa a refugiarse en la fantasía ahora lo inclina a buscar explicaciones certeras y racionales.

4.1.3.2 Características motrices:

En relación a la motricidad los niños de esta edad tienen mayor control y dominio sobre sus movimientos. Manejan el lápiz con seguridad y precisión, al mismo tiempo que manejan la articulación de la muñeca. La motricidad fina en esta etapa adquiere un mayor desarrollo.

4.1.3.3 Dibujo

Se puede considerar los dibujos de los niños de esta edad como el resultado de la evolución de un conjunto indefinido de líneas hacia una configuración representativa definida.

Durante la etapa de los primeros ensayos de representación, se despierta



más interés y entusiasmo a través de la relación entre el color elegido para pintar un objeto y el objeto representado, así pues, un hombre puede ser rojo, azul, verde o amarillo, según como hayan impresionado los colores al niño.

Los dibujos de un niño en el primer nivel de la representación señalan un concepto de espacio muy diferente del que tiene un adulto.

Es decir, los objetos aparecerán arriba, abajo o uno junto a otro, en la forma en que el niño los comprende, lo concibe como relacionado primordialmente consigo mismo y su propio cuerpo.

Dibuja de una manera más reconocible para el adulto, no necesita acompañarlo de una explicación verbal para que le resulte entendible. Generalmente representa la figura humana de frente. Sus producciones se complejizan, al aparecer por la exploración y reconocimiento del espacio gráfico.

Las representaciones varían, son más figurativas y se diversifica la forma de la representación de un objeto. Modelando los cuerpos en volumen, agrega detalles. Modifica sus producciones de acuerdo a la imagen mental que ha logrado, de acuerdo a sus posibilidades de accionar con los objetos.

4.1.3.4 Características adaptativas

Ordenan los juguetes en forma adecuada. En sus juegos, les gusta terminar lo que empiezan, tolerando mejor las actividades.



Puede contar aproximadamente hasta 10 objetos, además sigue la trama de un cuento.

4.1.3.5 Inteligencia

Aquí el niño suple la lógica por el mecanismo de la intuición. La aprehensión de la realidad a través de la percepción del momento. Atiende a una sola cosa por vez y tropieza con dificultades.

Progresivamente el pensamiento accede a una forma de intuición más flexible (articulada), esto le permite pasar de una intuición a otra y volver.

Adopta una actitud de duda; más adelante afirma la conservación, aquí se da paso a la operación, que implica la coordinación de las representaciones organizadas en sus temas.

El universo cognitivo se va construyendo con su pensamiento y siguiendo en relación con cada uno de los aspectos de la realidad, una secuencia similar

4.1.3.6 Lenguaje

Su lenguaje es más amplio y logran expresarse en la mayoría de los casos adecuadamente, reconociendo gran variedad de palabras.

La hipótesis de lecto-escritura es generalmente silábica, sus respuestas



son ajustadas a lo que se le pregunta, siendo capaz de preguntar el significado de una palabra.

4.1.3.7 Conducta personal – social

Es más independiente en sus necesidades personales, ya no esta tan pendiente de que este el adulto al lado. Usa el color en ocasiones con la realidad, y otras de modo subjetivo.

Hay que otorgarle al niño amplia oportunidad para que descubra sus propias relaciones con el color, pues sólo a través de la experimentación establecerá una correspondencia entre sus propias reacciones afectivas frente al color y la organización armónica de éste.”⁹

9. <http://www.educacioninicial.com/El/contenidos/00/4350/4352.asp>
(Marzo 30 2009, 1:40 p.m)

Amarillo

Es un color cálido, es el color de la luz, del sol, de la acción, del poder. Es excelente para llevar alegría a los ambientes e inspirar a actuar y llevar a cabo, por esto se recomienda en paredes y espacios que cubren grandes áreas.

Azul

El azul representa la profundidad, por tanto es un tono introspectivo y sedante. Este color se aconseja, por ejemplo, para materiales de estudio

pues ayuda a la concentración en las tareas y hace el trabajo agradable por su efecto sedante.

Rojo

Es excelente para centrar la atención de las personas. Beneficia a los niños depresivos o retraídos pues pone las “energías” en movimiento.

Naranja

Actúa como estimulante de las personas tímidas y tristes. Simboliza entusiasmo y exaltación, usado en pequeñas cantidades suele ser muy benéfico, pero en amplias extensiones se convierte en impulsivo y agresivo, por esto es mejor evitarlo en lugares u ocasiones donde se requiera concentración.

Verde

Es el color de la vida vegetal y de la primavera, de lo que crece y da frutos, por tanto ayuda a generar nuevas ideas y a ser creativos.

Rosa

Distrae la mente de trabajos serios y de responsabilidad.

Blanco

simboliza la unidad, el absoluto, la inocencia. Ayudar a despejar la mente y aunque puede cansar la vista también activa el intelecto a la vez que relaja. “10

10. http://www.eleducador.com/col/documentos/1514_color_2.pdf

Vuelo de las aves



Y la canción de los pájaros, las aves que se nombran

según sus plumajes y sus vuelos y sus melodías.



5.1.1 La ilustración como elemento Mágico

“La ilustración no se puede considerar únicamente como el dibujo que acompaña a un texto, debe significar algo, provocar algún sentimiento en el observador o lector”

Bertrand, Gerard, L'ilustración de la poési ea l' époque de cubisne.

5.1.2 Antecedentes Gráficos

A través de los tiempos han sido varios los artistas y diseñadores que han trabajado para niños, por esto se toman tres referentes, estos diseñadores son: Craig McCracken, creador de las Chicas Súper poderosas, Ikuko Shimizu, creadora de Hello Kitty y Boo Kyoung Kim y Calvin Kim, quienes crearon a Pucca.

En el plano local se encuentra un referente importante en cuanto a Diseño se refiere el cual es El trabajo de grado, “Mi amigo el sol” realizado por Leonardo Hidalgo, Diseñador Gráfico de la Universidad de Nariño.

5.1.3 Referentes de Ilustración Infantil

Los referentes de ilustración infantil son:

Elisardo Barcala
Cristina Duran
Mónica Carretero

Ilustradores que han contribuido con su representación gráfica e ilustración a visualizar el extenso y maravilloso mundo del niño, así como también explorar nuevas fuentes de diseño lo cual es de suma importancia para el Diseñador Grafico en la actualidad.



elisardo Barcala

Ilustrador Español. Sus trabajos son de tipo fantástico evocando una atmósfera mágica, pero al mismo tiempo hiperreal.



50



Mónica Garretero

Ilustradora Española. Se desenvuelve en lo mágico, siempre involucrando la figura humana con rasgos exagerados que se asemejan a los cuentos de hadas, utilizando siempre colores suaves, sin saturación.



51

Cristina Durán

Esta ilustradora Española demuestra a través de sus obras la caricatura, utilizando colores fuertes de contraste que hacen que la ilustración tenga iluminación.



Lluvia danzarina



Y la canción de las lluvias, de las lluvias inmemoriales,
Y de las otras, las frías y danzarinas.

5.1.1 Tendencias artísticas del Siglo XXI

5.1.1.1 Fauvismo (1905)

El fauvismo fue un movimiento pictórico francés de escasa duración. Se desarrolló entre 1904-1908 aproximadamente.

Los fauvistas creían que a través de los colores podían expresar sentimientos y este pensamiento condicionó su forma de pintar. No buscan la representación naturalista, sino realzar el valor del color en sí mismo. Por ello, rechazaron la paleta de tonos naturalistas empleada por los impresionistas a favor de los colores violentos para crear un mayor énfasis expresivo.

Emplearon una pincelada directa y vigorosa, con toques gruesos, sin mezclas, evitando matizar los colores. Las figuras resultan planas, lineales, encerradas en gruesas líneas de contorno. Sus creaciones respondían a un ejercicio de sintetización, buscan la máxima intensidad emocional combinada con la máxima simplificación de elementos.

Por ello renuncian a la perspectiva clásica, al claroscuro y al modelado de los volúmenes. La luz tiende a desaparecer y con ella la profundidad. Sus temas son retratos, naturalezas muertas, personajes en interiores, paisajes hermosos.

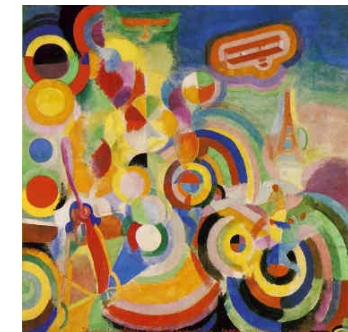
5.1.1.2 Cubismo (1906)

El Cubismo es un arte mental, se desliga completamente de la interpretación o semejanza con la naturaleza, la obra de arte tiene valor en sí misma, como medio de expresión de ideas. La desvinculación con la naturaleza se consigue a través de la descomposición de la figura en sus partes mínimas, en planos, que serán estudiados en sí mismos y no en la visión global de volumen. Así un objeto puede ser visto desde diferentes puntos de vista, rompiendo con la perspectiva convencional y con la línea de contorno.



Le bonheur de vivre. Matisse. 1932 Óleo sobre tela

Delaunay, Homenaje a Bleriot, 1914. Óleo sobre tela



Aurelio Arturo
y las letras



Cántame tus canciones...

Cántame tus canciones...

7.1.1 Orígenes y linajes, Aurelio Arturo

La Unión es una pequeña ciudad situada al sur de Colombia, en el Departamento de Nariño. Es esta la “morada al sur” que canta el poeta. De clima cálido y ambiente tropical. Sus habitantes de espíritu amplio, extrovertido, de talante jacarandoso, franco y cordial. En el verano soles agobiantes que caen sobre los hombres y la tierra como doradas láminas encendidas

El poeta Aurelio Arturo Martínez nació en la Unión, Nariño. Su padre era el maestro de escuela Heriberto Arturo Belalcázar y su madre Raquel Martínez Caicedo. Realizó los estudios de básica primaria en su pueblo natal y, posteriormente, viajó a Pasto donde ingresó al colegio San Francisco Javier. Desde muy joven, y gracias al amor por los libros que sentían su padre y su abuelo, el poeta del sur adquirió la afición por el mundo de las letras.

Cuando apenas tenía 18 años decidió irse para Bogotá después de la muerte de su madre. De esta manera, se inició una nueva etapa en la vida del poeta que para esta época ya escribía sus primeros versos. En 1925 inició sus estudios de Derecho en la Universidad Externado de Colombia; este medio le abrió las puertas en revistas y suplementos literarios donde publicó sus primeros poemas.

En 1929 publicó en ‘El Gráfico’ el único cuento que se le conoce: Desiderio Landínez, pero fue en 1930 que realmente se dio a conocer en el mundo literario gracias a Rafael Maya, quien publicó varios poemas suyos en el suplemento Crónica literaria de El País de Bogotá.

En 1941 contrajo matrimonio con María Esther Lucio con la que tuvo 5 hijos. La década de los 40 fue muy importante para Aurelio Arturo que, aunque no tenía como prioridad la publicación de su obra, se dio a conocer a través de la revista ‘Cántico’.

Así en 1963 sale a la luz su único libro de Poesía ‘Morada al Sur’, ese mismo año recibe el Premio Nacional de Poesía Guillermo Valencia, a partir de ese momento su nombre pasó a ser pieza fundamental de antologías e historias literarias colombianas.

En la época de 1970 escribió sus cuatro últimos poemas, los más celebrados de una presunta segunda etapa: “Sequía”, “Tambores”, “Lluvias” y “Yerba”. Aurelio Arturo murió el 24 de noviembre de 1974 víctima de un aneurisma cerebral.

Juan Gustavo Cobo Borda, sobre la obra del poeta del sur afirma: “La poesía está aquí: basta con oírla. (...)”.



7.1.2 Poema “Canciones”

CANCIONES

Cántame tus canciones,
tus esbeltas, desnudas canciones,
esas que se visten de menudas hojas verdes
y hojas rojas,
y hojas verdidoradas,
con cortezas resinosas
y pequeñas piedras pulidas por el agua.

Cántame tus canciones:
las de los delgados cielos azules,
de las nubes azules,
de las montañas azules.

Y las otras:
las de las aguas hechizadas
que se precipitan gritando por las rocas,
y aquellas en las que bandadas de alondras
levantan la mañana.

Y la canción de los hermosos caballos,
en la que se enumeran los caballos por sus colores,
y sus nombres
y sus orígenes y linajes.

Y la canción de los pájaros, las aves
que se nombran según sus plumajes
y sus vuelos y sus melodías.

Y la canción de las lluvias,
de las lluvias inmemoriales. Y de las otras,
las frívolas y danzarinas.

Y la honda canción de las noches
que hablan doradas palabras
que rebrillan por instantes,
las pacientes noches de larga memoria



7.1.3 Espacios infantiles rebrillando de canciones

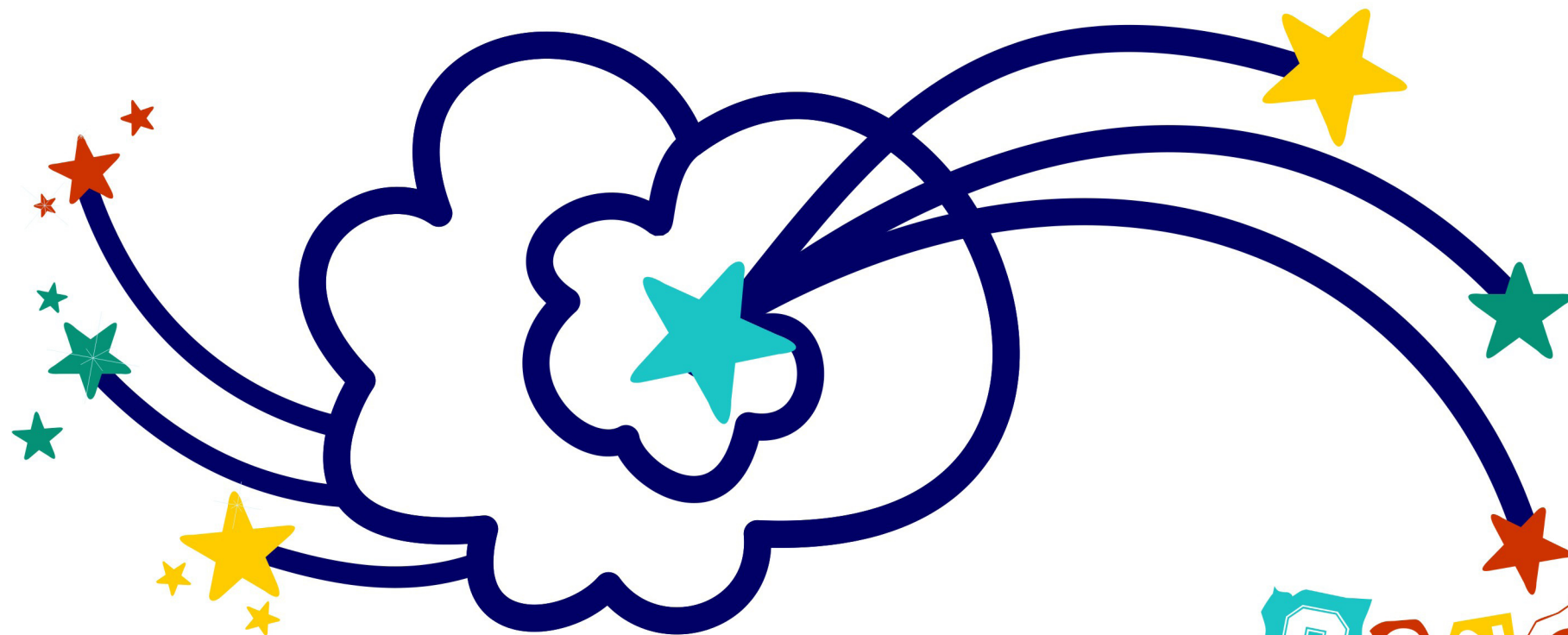
Aurelio Arturo invoca un pasado que ha vivido y lo eterniza en la fantasía, no en la historia. Así, en su mundo de la infancia, cantado en “Morada al Sur” y otros poemas, surgen a cada instante hadas, cámaras hechizadas, animales casi mágicos.

Al mismo tiempo, cada elemento de la naturaleza es un cohéroe, un factor que contribuye a hacer dichoso el mundo cantado, que entonces se convierte en paraíso sirviendo de inspiración en la intervención de espacios infantiles con valores culturales de la región.



que rebrillan por instantes, las pacientes noches de larga memoria.

Y la honda canción de las noches que hablan dorados palabras



Canción
de las noches

22. proceso creativo

Referentes Teórico Conceptuales



22. proceso creativo

Referentes de diseño



Eliardo
Barcala

Sus trabajos son de tipo fantasiosos
evocando una atmósfera mágica



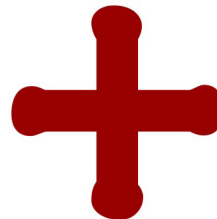
Mónica
Carretero

Se desenvuelve en lo
mágico con características
exageradas en sus imágenes



Cristina
Durán

Utiliza colores con contraste
que hacen que la ilustración
tenga iluminación



Hello
Kitty

El personaje es una gata blanca
con forma antropomorfa y muy geométrica.
Diseñada por Ikuko Shimizu



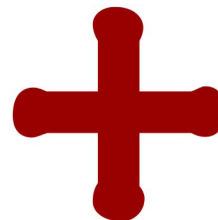
Roca

El personaje es una niña con
formas geométricas.
Creada por la compañía surcoreana Vooz



Chicas
Superpoderosas

Las formas geométricas y colores
de gran contraste son sus características
y sus Creador Craig McCracken



22. proceso creativo

Taller de Identificación Gráfica "Canciones" de Aurelio Arturo

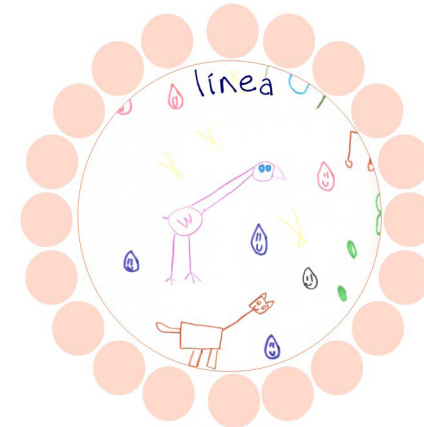
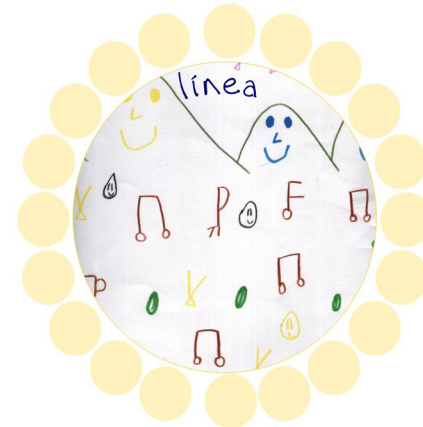
El taller es una vía metodológica para asumir el objetivo del comunicador gráfico, convertirse en interprete estableciendo diálogos e intereses sobre los sujetos de comunicación.

Grupo Objetivo

Niños de 5 a 7 años.

Objetivo

Identificar elementos básicos de la comunicación visual; forma, color, línea.



A partir del taller
"El niño nos da a conocer su mundo"

22. proceso creativo

Definición de Personajes y Carta cromática

Cántame tus canciones,
tus esbeltas, desnudas canciones,
esas que se visten de menudas
hojas verdes y hojas rojas,
y hojas verdidoradas,
con cortezas resinosas
y pequeñas piedras pulidas por el agua.

Se eligen colores planos por que la información
se hace más atractiva y por lo tanto aumenta
el grado de percepción y comunicación.

Se eligen los colores

Amarillo - Azul - Verde - Naranja



Y la canción de los pájaros, las aves
que se nombran según sus plumajes
y sus vuelos y sus melodías.

Y la canción de los hermosos caballos,
en la que se enumeran los caballos
por sus colores, y sus nombres
y sus orígenes y linajes.

Y las otras:
las de las aguas hechizadas
que se precipitan gritando por las
rocas, y aquellas en las que bandadas
de alondras levantan la mañana.

Y la canción de las lluvias,
de las lluvias inmemoriales.
Y de las otras, las frívolas
y danzarinas.

Cántame tus canciones:
las de los delgados cielos azules,
de las nubes azules,
de las montañas azules.

Y la honda canción de las noches
que hablan doradas palabras
que rebrillan por instantes,
las pacientes noches de larga memoria.

Aurelio Arturo



22. proceso creativo

Diseño y bocetos

A partir de referentes fotográficos se realizan los bocetos teniendo en cuenta los elementos básicos de la comunicación visual, talleres y los referentes de la investigación.

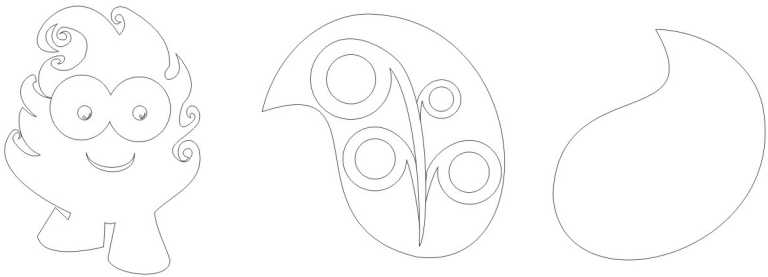


Se definen características para la ilustración en el caso de la hoja se decide simplificar sus formas, pensando en las áreas de intervención en esta propuesta. Teniendo en cuenta que cada boceto realizado puede generar otras posibilidades de aplicación e intervención gráfica.

Hoja



Cántame tus canciones, tus espelotas, degnudas canciones, esas que se visten de menudas hojas verdes y hojas rojas, y hojas vendidoradas, con cortezas resinosas y pequeñas piedras pulidas por el agua.



Por medio de la técnica vectorial se define la ilustración sus características y la paleta cromática.



hojas verdes

hojas rojas

hojas vendidoradas

22. proceso creativo

Diseño y bocetos

A partir de referentes fotográficos se realizan los bocetos teniendo en cuenta los elementos básicos de la comunicación visual, talleres y los referentes de la investigación.

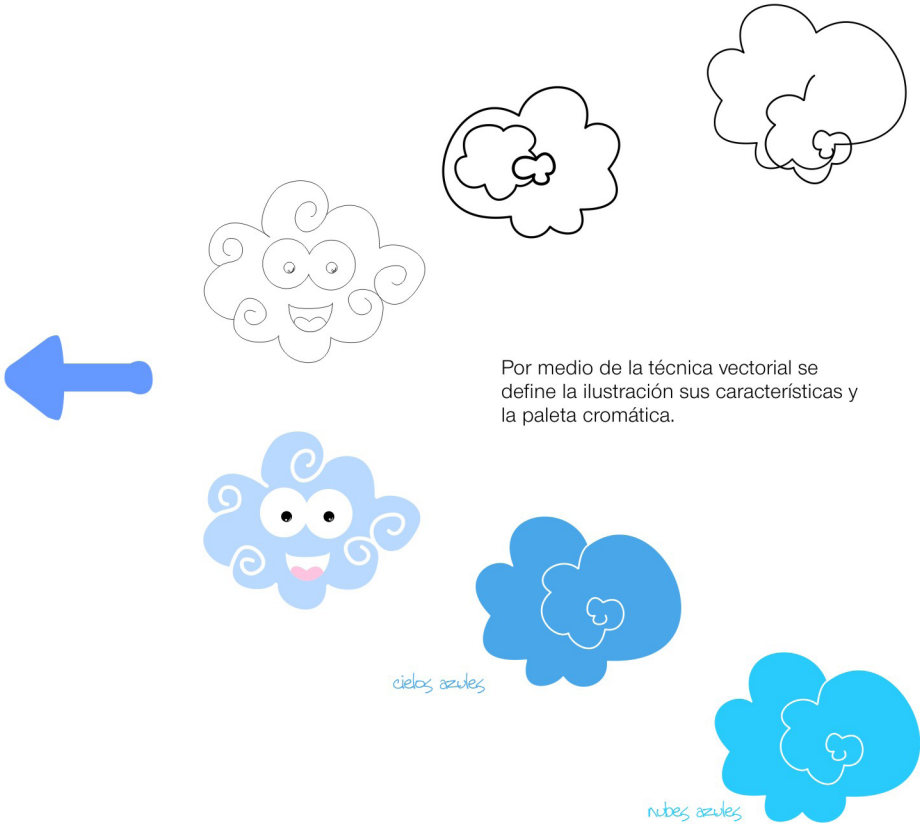


Se definen características para la ilustración en el caso de la nube se decide simplificar sus formas, pensando en las áreas de intervención en esta propuesta. Teniendo en cuenta que cada boceto realizado puede generar otras posibilidades de aplicación e intervención gráfica.

Nube



Cántame tus canciones: las de los delgados cielos azules, de las nubes azules, de las montañas azules.



Por medio de la técnica vectorial se define la ilustración sus características y la paleta cromática.

22. proceso creativo

Diseño y bocetos

A partir de referentes fotográficos se realizan los bocetos teniendo en cuenta los elementos básicos de la comunicación visual, talleres y los referentes de la investigación.



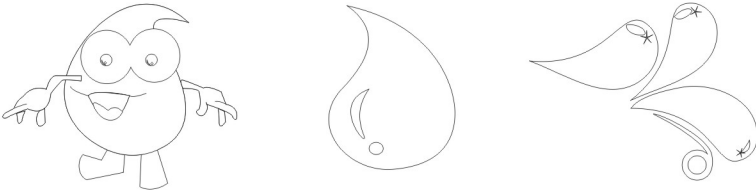
Se definen características para la ilustración en el caso de la gota se decide simplificar sus formas, pensando en las áreas de intervención en esta propuesta. Teniendo en cuenta que cada boceto realizado puede generar otras posibilidades de aplicación e intervención gráfica.

Gota

Y las obras: las de las aguas hechizadas que se precipitan gritando por las rocas, y aquellas en las que bandadas de alondras levantan la mañana.



Y la canción de las lluvias, de las lluvias inmemoriales. Y de las obras, las frías y danzanas.



Por medio de la técnica vectorial se define la ilustración sus características y la paleta cromática.



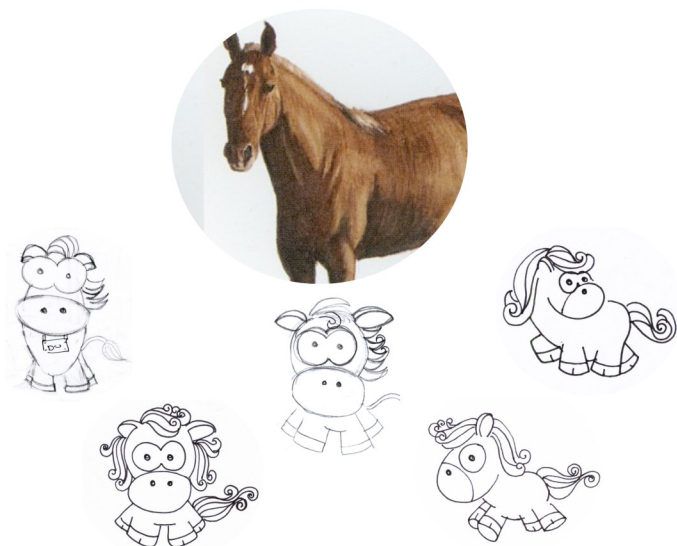
aguas hechizadas

lluvias frías y danzanas

22. proceso creativo

Diseño y bocetos

A partir de referentes fotográficos se realizan los bocetos teniendo en cuenta los elementos básicos de la comunicación visual, talleres y los referentes de la investigación.



Se definen características para la ilustración en el caso del caballo personaje principal para la intervención de objetos en esta propuesta. Teniendo en cuenta que cada boceto realizado puede generar otras posibilidades de aplicación e intervención gráfica.

Caballo



Y la canción de los hermosos caballos, en la que se enumeran los caballos por sus colores, y sus nombres y sus orígenes y linajes.



Por medio de la técnica vectorial se define la ilustración sus características y la paleta cromática.

22. proceso creativo

Diseño y bocetos

A partir de referentes fotográficos se realizan los bocetos teniendo en cuenta los elementos básicos de la comunicación visual, talleres y los referentes de la investigación.



En este caso la ave se elige como personaje principal para la intervención de objetos en esta propuesta. Teniendo en cuenta que cada boceto realizado puede generar otras posibilidades de aplicación e intervención gráfica.

Ave



Y la canción de los pájaros, las aves que se nombran según sus plumajes y sus vuelos y sus melodías.



Por medio de la técnica vectorial se define la ilustración sus características y la paleta cromática.

22. proceso creativo

Definición de
Objetos para intervenir

Cántame tus canciones,
tus esbeltas, desnudas canciones,
esas que se visten de menudas
hojas verdes y hojas rojas,
y hojas verdidoradas,
con cortezas resinosas
y pequeñas piedras pulidas por el agua.

Y la canción de los pájaros, las aves
que se nombran según sus plumajes
y sus vuelos y sus melodías.

Y la canción de los hermosos caballos,
en la que se enumeran los caballos
por sus colores, y sus nombres
y sus orígenes y linajes.

Cántame tus canciones:
las de los delgados cielos azules,
de las nubes azules,
de las montañas azules.

Y la canción de los pájaros, las aves
que se nombran según sus plumajes
y sus vuelos y sus melodías.

Y la canción de los hermosos caballos,
en la que se enumeran los caballos
por sus colores, y sus nombres
y sus orígenes y linajes.

Y la honda canción de las noches
que hablan doradas palabras
que rebrillan por instantes,
las pacientes noches de larga memoria.

Y la canción de los hermosos caballos,
en la que se enumeran los caballos
por sus colores, y sus nombres
y sus orígenes y linajes.

Objetos a intervenir: Cama - mesa de noche - mesa de trabajo - silla - banquibaúl - triptico - perchero de pie - repisa - lámpara de mesa - lámpara de techo - mural - tapete - colcha

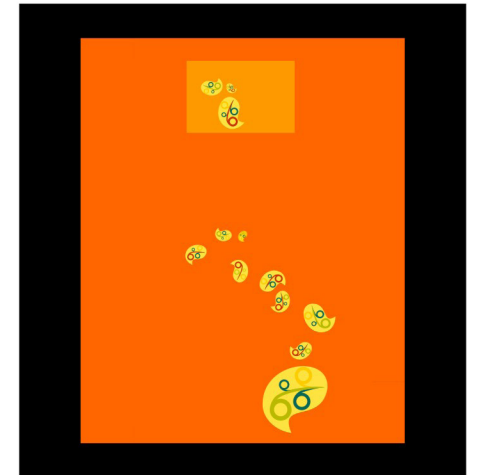
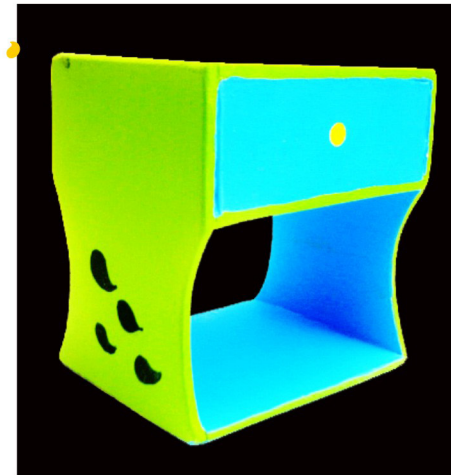
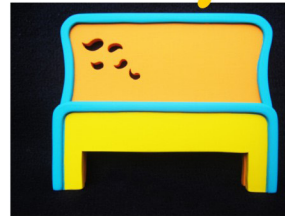
22. proceso creativo

Objetos y elementos

Intervención gráfica



Cantame tus canciones...
esbeltas y desnudas canciones...
y pequeñas piedras pulidas por el agua
esas que se visten de menudas
hojas verdes y hojas rojas,
y hojas verdidoradas
con cortezas resinosas



22. proceso creativo

Objetos y elementos

Intervención gráfica

Y la canción de los hermosos caballos, en la que se enumeran los caballos por sus colores, y sus nombres y sus orígenes y linajes.

- mesa de trabajo
- silla
- repisa
- tapete



22. proceso creativo

Objetos y elementos

Intervención gráfica

- banquibacil
- perchero de pie
- lámpara de techo
- tapete



Y la canción de los pájaros y las aves que se nombran
según sus plumajes, y sus vuelos y sus melodías.

22. proceso creativo

Objetos y elementos Intervención gráfica

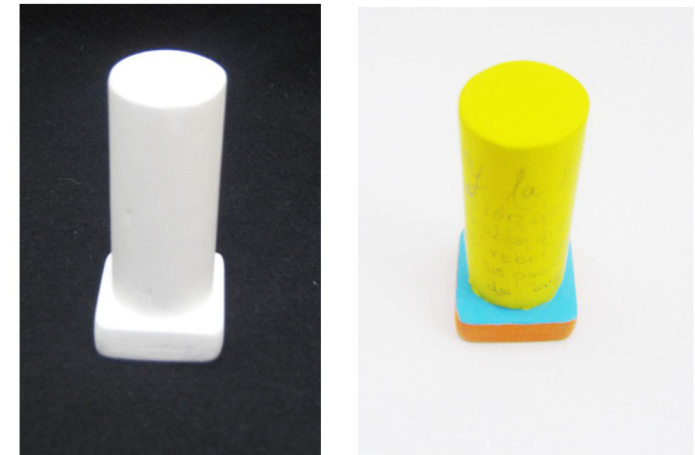
Cántame tus canciones: las de los delgados cielos azules,
de las nubes azules, de las montañas azules.

🗨 triptico



Y la honda canción de las noches que hablan doradas palabras
que rebrillan por instantes, las pacientes noches de larga memoria.

💡 lámpara de mesa



CONCLUSIONES

Ampliar la noción del diseño a partir de los nuevos horizontes de su desarrollo que implica en consecuencia romper los paradigmas y abrir la mirada hacia las todas formas posibles de la comunicación visual.

Es fundamental asumir como comunicadores visuales talleres o ejercicios donde intervengan los sujetos de la comunicación con el fin de que el diseño sea inter subjetivo.

Es posible abrir nuevos caminos cuando de comunicación visual se trata, la clave del éxito está en saber trabajar en equipo con otras disciplinas.

La intimidad de nuevos elementos depende de las tendencias por lo tanto se puede diseñar e intervenir mobiliario para el televisor, biblioteca, entre otros aplicando el mismo concepto gráfico.

Libros y Revisitas

Álvarez Vilar, A. 1974. Psicología del Arte. Madrid, Biblioteca Nueva.
Arnheim, R. 1989. Nuevos ensayos sobre psicología del arte. Madrid, Alianza Editorial.

Schuster, M. 1982. Psicología del arte: cómo influyen las obras de arte. Barcelona, Blume.

Leonidas Mansilla, 1956. Psicología del Arte. Barcelona, Paidós

Ferreiro R. Y A. Minujin. La educación de la inteligencia y la creatividad en niños, adolescentes y jóvenes. Curso Preevento Con greso Pedagogía 93. La Habana.

Samar Timoty. Diseñar con o sin retícula. Rockport Publiss hers. China 2002

Barone Luis Roberto. Cajita de sorpresas – Orientación para padres y maestros Vol. 4.Barcelona 1982

Parramon. Dibujo y Pintura, Cuarta Edición, Febrero de 2002.

Swan Alan, El Color en el Diseño Gráfico, Principios y uso efectivo del color, Gustavo Gill, S.A, Barcelona 1993.

Samira Thoumi. Talleres de Motivacion para niños, Ediciones Gama, 2004

Alonso Marilu. Talleres de Expresión y Cominicación para el desarrollo de la creativi dad del niño en edad escolar, Universidad de la Sabana (Trabajo de Postgrado) 1991

Yañez Alicia. Niños Escritores, Taller de Literatura Infantil, Oveja Negra, 1999

Revista Axxis, No. 147, Año 2005

Revista Axxis, No 148, Año 2005

COSTA J., (1987) Imagen global. Barcelona, Ed. CEAC S.A,

Biblioweb

<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm> colores
(accesado Enero 12 - 2009 4: 30 pm)

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/lec_inf.pdf
(accesado febrero 24 de 2009- 1:30 pm)

http://www.eleducador.com/col/documentos/1514_color_2.pdf
(accesado Febrero 27 2009, 7:20 p.m)

<http://www.ideasapiens.com/psicologia/infantil/>
(accesado el 01 marzo 2009. 10:34 a.m.)

<http://www.rena.edu.ve/cuartaEtapa/psicologia/Tema5.html>
(accesado el 01 marzo 2009. 10:46 a.m.)

<http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/756.pdf>
(accesado el 1 de Marzo de 2009. 1:43 p.m.

<http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/756.pdf>
(accesado el 1 Marzo 2009 – 1:25 pm)

http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa#Psicolog.C3.ADa_del_arte
(accesado 1 marzo 20089 4:19 pm)

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/439.ASP>
(accesado el 01 marzo de 2009 6.18 pm)

<http://anea.org.mx/docs/Barraza-Natura.pdf> Medio Ambiente en los niños
(accesadoMarzo 2 de 2009 3:55 pm)

<http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm> Teoria de color
(accesado marzo 2 de 2009: 4:30 pm)

<http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm> El color y sus propiedades(accesado Marzo 2 de 2009 5:00 pm)

<http://www.monografias.com/trabajos12/lailustr/lailustr.shtml> la ilustración (accesado 2 de marzo de 2009 7:10 pm)

<http://www.creamundos.net/mundocreativo.html> (accesado 3 Marzo de 2009 11:44 pm)

<http://www.e-ducalia.com/descargas/plastica/plastica-t65.pdf> Vanguardias Artisticas (accesado Marzo 5 de 2009 9:00 am)

<http://mundoarte.mundos.com/ultimas-tendencias-artisticas/> Tendencias Artisticas (accesado Marzo 5 de 2009 8:30 am)

<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tendencias.htm> Tendencias Artisticas (accesado Marzo 5 de 2009 11:30 am)

<http://www.portalinmobiliario.com/Diario/noticia.asp?NoticialD=8662> (accesado Marzo 23 de 2009 5:10 pm)

<http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379> (accesado Marzo 23 2009, 10:30 a.m)

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml> (accesadoMarzo 23 2009, 10:45 a.m)

<http://www.educacioninicial.com/El/contenidos/00/4350/4352.asp> (accesado Marzo 24 2009, 1:40 p.m)

<http://interiores.com/habitaciones-magicas-para-ninos/> (accesado marzo 31 de 2009 3:50 pm)





Universidad de Nariño

