

**PROFUNDIZACIÓN EN EL DISEÑO EDITORIAL ENFOCADO HACIA LA
PRIMERA INFANCIA Y EL DESARROLLO DE MEJORES CONDICIONES
EDUCATIVAS POR MEDIO DEL JUEGO**

**“DEEPENING IN EDITORIAL DESIGN FOCUSED ON EARLY CHILDHOOD
AND THE DEVELOPMENT OF BETTER EDUCATIONAL CONDITIONS
THROUGH GAME”**

INTEGRANTES:

Angelica Gaitan Gaona

Oriana Molina

Nicolás Roa Hincapié

DIRECTORES DEL PROYECTO:

Karen Melisa rincón. Alfo

CORPORACION UNIFICADA NACIONAL (CUN)

Facultad De Diseño Gráfico

2022

Bogotá, D.C.

Colombia

RESUMEN

Este proyecto de tipo cualitativo desglosa los conceptos del diseño editorial y su impacto como herramienta comunicativa en función de iniciativas sociales que mejoran la calidad de vida de los niños en los barrios del nororiente de Bogotá, contribuyendo al bienestar general de la población. Demarcado por la falta de interés público y medios que propicien la participación ciudadana en los procesos pedagógicos y de formación al infante en sus comunidades, se logra identificar el impacto beneficioso que se puede desarrollar mediante la creación de estrategias gráficas e ilustrativas que sirvan como material pedagógico, fundamentado a partir de la sistematización de los métodos de comunicación y correlación sociocultural entre la población y su compromiso de orientación no solo en el ámbito técnico sino en el de valores y convivencia ciudadana para con el segmento de jóvenes y niños dentro de la comunidad. En el que se infiere la importancia de la publicación tradicional en el sector educativo y el alcance que tienen estas publicaciones en la cimentación de movimientos sociales, a pesar del fenómeno de la virtualización y automatización de la producción creativa.

ABSTRACT

This qualitative project breaks down the concepts of editorial design and its impact as a communication tool based on social initiatives that improve the quality of life of children in the neighborhoods of northeastern Bogotá, contributing to the general well-being of the population. Demarcated by the lack of public interest and means that encourage citizen participation in the pedagogical processes and training of the infant in their communities, it is possible to identify the beneficial impact that can be developed through the creation of graphic and illustrative strategies that serve as pedagogical material. , based on the

systematization of communication methods and socio-cultural correlation between the population and its commitment to orientation not only in the technical field but also in that of values and citizen coexistence with the segment of young people and children within the community. In which the importance of traditional publication in the educational sector and the scope of these publications in the foundation of social movements are inferred, despite the phenomenon of virtualization and automation of creative production.

INTRODUCCIÓN

En este proyecto investigativo se propone la profundización en la diversidad de material pedagógico e infantil o dirigida al público joven de la vertiente editorial del diseño gráfico, en la que se deconstruye su terminología y elementos compositivos para la comprensión y entendimiento que permitan la planeación de una estrategia publicitaria que logre comunicar a la población de los múltiples beneficios a raíz de estas organizaciones y el trasfondo de cambios positivos a nivel social, económico y estructural que se pueden desarrollar alrededor de su calidad de vida. Destacando como característica principal el trasfondo narrativo e informativo de la libre circulación del conocimiento y el acceso abierto a contenidos educativos presentes en esta clase de material literario, en la que se refuerza la reconciliación de relaciones sociales colaborativas entre individuos sin importar su rango de edad alrededor de las experiencias literarias. En este caso, partiendo desde conceptos como la gamificación y recreación lúdica en el aula de clase, por demás, también se atribuye el impacto de la publicación independiente para la visualización de problemas y grupos minoritarios en cualquier comunidad.

El análisis de este tema se debe a la nula existencia de registro promocional en la divulgación de estas campañas, existiendo únicamente como actividad particular y aislada del sector interno del jardín, sin condiciones previas dentro de los integrantes de la comunidad de este barrio en intervención de campañas visuales ni los parámetros acerca de la creación de tales piezas editoriales, por lo que en la necesidad de resolución del problema se consolida la necesidad de navegar en el contexto y organización de los temas lúdicos en su distribución

como comunicación gráfica funcional además de resaltar el papel transformativo del diseño gráfico en la resolución de problemáticas sociales.

La investigación de estos temas se realizaron por el interés en conocer las relaciones entre las pautas de educación lúdica y la perceptibilidad e integración de participación comunitaria en la construcción de mejores ambientes de crecimiento para los niños y jóvenes de sus comunidades en pro de la reducción de situaciones de precariedad socioeconómicas , y, por el contrario, se logre impulsar la recreación y las vías de libre expresión del individuo como persona y esta se sienta perteneciente a su colectividad local, además de la familiarización con los conceptos básicos que componen estas publicaciones entre las correcciones de tono, aplicaciones cromáticas, fuentes y distribución a partir de trabajos similares que permiten establecer los parámetros para la elaboración de la propuesta de autoría propia. En el marco de investigación se llevó a cabo la investigación documental a proyectos académicos con similitudes, principios, revistas, artículos, libros y registros audiovisuales en materias pedagógicos; así mismo la investigación de campo centrada en figuras autores influyentes en el campo de estudio.

Lista de figuras

Figura 1 Fotografías de los niños de jardín Petit Cardeux en medio de actividades Lúdicas	pag.12
Figura 2 Capturas de las páginas de la propuesta editorial.....	pag.16
Figura 3 Muestras de la editorial Ecosfera y la división Loqueleo de Santillana de sus diversos productos editoriales enfocados para niños	pag.17
Figura 4 Muestras fotográficas de los niños del jardín participando de obras de teatro y exposiciones de temas educativos	pag.19

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a la falta de material visual e informativo sobre las actividades realizadas en iniciativa por el jardín “Petits Cadeaux” y la poca recepción y participación del público dentro del marco social para impulsar estas iniciativas, se propone la creación de una revista informativa acompañada de piezas para su difusión , con el objetivo de promover la creación de material y campañas orientadas hacia esta población, buscando contribuir en su proceso de formación, educación y la posibilidad de apropiación de tales medios dentro de toda la comunidad.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo llamar la atención de la población de Usaquén en Bogotá sobre los proyectos pedagógicos que se realizan por parte de instituciones educativas en pro de la mejora de calidad de vida de la primera infancia?

OBJETIVOS

Objetivo general

Informar a la comunidad cercana del Jardín Infantil, los proyectos sociales y las diferentes actividades realizadas por los niños.

Objetivos específicos

- Consultar diversas fuentes de información reuniendo desde libros, tesis académicas, artículos, blogs y páginas web sobre los temas de diseño editorial, diagramación, diseño de material pedagógica, enseñanza lúdica en el aula y el poder comunicativo de los libros,
- Organizar la información de tal manera que la comunidad cercana comprenda y se informe de los proyectos realizados por el jardín infantil.
- Generar una estrategia de divulgación publicitaria de la iniciativa, mediante la ideación de piezas gráficas que estén sustentadas bajo los parámetros del diseño y su variante editorial, en otras palabras, se diagrama correctamente la solución gráfica del proyecto; una revista lúdica y el material de acompañamiento que la promociona.

PALABRAS CLAVE: Conflicto sociocultural, Comunicación masiva, Diseño editorial, Educación , Movimiento social, Pedagogía, Publicidad.

KEYWORDS: Advertisement, Editorial design, Education, Massive communication, Social movement, Sociocultural conflict, Pedagogy.

OBJETIVOS

El impacto del material pedagógico en el desarrollo de la creatividad y la gamificación en el aprendizaje académico.

Se describe apoyándose, por medio de estudios y proyectos de diseño de índole similar, los beneficios y particularidades no aprovechables de diversas ediciones y material académico dirigido a niños, cuyo objetivo se centra en educar y proporcionar un medio facilitador entre la lectura y el desglose de contenido de manera interactiva, con el fin de comprender las características comunes así mismo profundizar en el proceso de ideación objetiva del contenido teniendo en cuenta los principios y necesidades de los niños al momento de presentar dificultades en el aula, exponiendo los requerimientos y particularidades que se emplearan en la elaboración de la pieza editorial pedagógica para Petit Cardeux.

La importancia en la diagramación correcta para el público infantil.

Partiendo de los principios del diseño editorial con la organización de retículas, el equilibrio entre estética, la divulgación de la información de tal manera que esta sea flexible, pero que a su vez sea dinámica, comprendiendo el tipo de público final al que se anuncia la revista, se enuncian los principios de organización, la disposición de paleta cromática, y el trasfondo de elementos como la tipografía, tratamiento de imágenes, y la disposición general de la información para, esta clase de publicaciones. En la que se extraen tales conceptos y se abstraen, comparándolos con sus variaciones desde diversas academias y análisis, extrayendo los conceptos más apropiados o moldeables al estilo y objetivo del proyecto

La relación entre la imagen, el diseño y generación de un sistema de comunicación asertiva para la resolución de conflictos sociales.

Se explora desde los movimientos históricos y artísticos su intervención en la edificación de la necesidad del cambio ante las precariedades del entorno y la exposición de la libertad de expresión que se emplea en el planteamiento de una pieza gráfica, desde el campo artístico como en el diseño, en este caso que funciona como un medio disruptivo e informativo dentro de la comunidad de la localidad de Usaquén para informar y servir como registro histórico de acontecimientos de colectivos sociales, en este caso se explora la utilidad concientizadora y educativa que tiene el diseño gráfico aun en el medio impreso con respecto a la perspectiva frente al problema que abarcan las personas partiendo desde su desarrollo como individuo y su compromiso como miembro de una comunidad, sirviendo de guía propositiva a la mira resoluciones viables y la toma en acción de las personas en pro de la seguridad y bienestar de los menores frente a la crisis de seguridad vial, conflictos de violencia intrafamiliar u cualquier otro tipo de violencia.

Marco teórico

El impacto de la narrativa visual en el desarrollo de la creatividad y la gamificación en el aprendizaje académico.

El impacto de la imagen en cualquier ámbito ha formado siempre parte de la historia de la humanidad y nos ha permitido expandir la información mucho antes de que el lenguaje escrito diera paso a literatura y la expansión del conocimiento por medio de libros, al contrario de

deteriorarse con el paso del tiempo hasta llegar a la actualidad, se ha posicionado como un medio de comunicación importante, que transmite información de manera inmediata, concisa simplificando temas complicados y que desglosan la comprensión de un tema al público de la manera más comprensible posible, en la expansión de la era del internet las comunicaciones por la web a través de la pantalla y en donde el formato de videos, imágenes y registro de archivos de material visual está más que presente con las redes sociales como Instagram y YouTube, aún más con la integración de la realidad virtual dirigiéndose hacia la era de lo visual. Frente a tal fenómeno como lo argumenta

"Educar visualmente a los estudiantes los hace críticos y les ayuda a decidir qué hacer frente a la capacidad avasalladora de los medios masivos de comunicación, quienes se apoyan en la imagen, la cual está cargada de un alto contenido ideológico puesto al servicio de los grupos de poder" (Barragan & Ramirez, 2016)

Mientras que García, (2018) resaltan el alcance de la imagen y que, en su organización en conjunto con la información esencial del tema en sustancia, termina por transformarse en una experiencia interactiva y lúdica, componentes esenciales en medio del aprendizaje de cualquier niño representado por aun vigentes textos escolares y resúmenes visuales con infografías.

"Es el momento preciso en el que es imprescindible profundizar en una educación visual que conlleve a una experiencia de acción y reflexión. Para ampliar posibilidades de interacción social y a la vez poner de manifiesto la valoración y sentido cultural" (Murcia 2001)“

Figura 1

Fotografías de los niños de jardín Petit Cardeux en medio de actividades Lúdicas.



Fotografías realizadas por autoría propia.

Generando conexiones con esquemas sencillos, una figura gráfica fácilmente identificable con la información recibida y haciendo más ameno y manejable tanto para el emisor (el docente) como para el receptor (los alumnos) el proceso de lectura, en cierta parte el involucrar imágenes acorde al tema y estas resulten apropiadas de acuerdo al rango de edad direccionados, transforma el proceso y lo modifica para que resulte más atrayente y entretenido, además de impulsar la construcción de habilidades en la geometría, conciencia del espacio y la formación de una biblioteca visual de información relacionadas con ejemplos gráficos, tal como expresa

“El modo en que los sujetos expresan sus conocimientos con notaciones simbólicas o mediante algún tipo de gráfico. Mediante las representaciones, las personas organizan su información sobre un concepto u operación para poder pensar sobre ellos, expresar su comprensión y utilizarla en situaciones y problemas prácticos o en situaciones escolares convencionales” (Mendoza 2016).

Con las bases cimentadas del lenguaje visual y la simplificación de contenido, es importante recordar que la implicación del juego y la imagen en el desarrollo cerebral del niño es esencial, así como en cualquier competencia formal en áreas disciplinarias formales

"El pequeño ha acudido, pues, al lenguaje gráfico que en ese momento posee para llevar a cabo una traslación de su modelo interno de tipo mental a otro gráfico-visual

para configurar un dibujo o mensaje con el cual comunicarnos su concepto de familia, tomando las formas geométricas y no geométricas que adquirió en la etapa del garabateo para poder representar al hombre y la mujer, con unos tamaños que se encuentran en función de las edades" (Crespo, 2014)

Teniendo en cuenta que la creatividad y la elaboración de ideas en la resolución de problemas bajo el término de creatividad no es limitante de área artística, sino que en conjunto con la investigación puede llegar a la conceptualización de ideas innovadoras bajo la dirección sobre diversos trasfondos, afirmación mantenida por la Unesco para el comienzo de la década del 2010. Si se considerara los distintos estilos de aprendizaje, propuestas por el psicólogo Kolb, se crea la necesidad de reforzar mediante material incentivador para aquellos que prestan dificultades en ciertas áreas, con incentivo a ser atraídos por curiosidad y los beneficios recreativo del juego, ya que mediante la gamificación que acondiciona el reto y la competencia sana para con los demás, concepto ligado al refuerzo de habilidades blandas a temprana edad como la cooperación y trabajo en equipo.

Situándose bajo su distribución como material editorial, se dirige la atención al factor que como parte de la construcción de su contenido acorde a la categoría de literatura infantil o dirigidas a público joven, retornamos el concepto de la gamificación, en la que se compromete al responsable, quien se hará cargo de construir una historia consistente, creando sensación de fluidez y pretendiendo que los usuarios tengan esa historia en su mente. Según González Argüello y Pujollá Font (2018) "En la que la creación de la historia dentro de la lúdica es importante, siempre que se establezca un desafío concreto que implique un mínimo de curiosidad en los participantes por realizar las actividades" (p.130) Es por esta razón, desde el hábito estructural de la presentación de dicho material es necesario meditar sobre el equilibrio entre texto, imagen, influencia entre los exponentes con sus obras, tanto en sin una forma final como presentación al público como producto editorial.

“En las raíces del diseño editorial, influyentes como Bruno Munari reflexiona sobre el abandono de la voluntad narrativa por parte de las artes visuales contemporáneas y resalta el potencial que tiene los símbolos pictográficos como parte de un lenguaje narrativa para la literatura". (Moreira,2021)

La importancia en la diagramación correcta para el público infantil.

El apartado de organización del texto en el diseño editorial y la disposición de los elementos cobra gran importancia al momento de presentar un producto, pues define al público y el tono con que el que se busca transmitir la información, en este factor estético recae el tráfico del público y mueve el mercado como el de la revista o el periódico

”El diseño editorial permite el desempeño de diversas funciones concede al texto de expresión y muchas veces le brinda personalidad al contenido atrayendo la atención de los lectores, un buen diseño editorial bien estructurado expone de forma nítida, ya que también cuida los aspectos estéticos que facilita el impulso comercial del libro, no se puede tampoco deja de lado el diseño, el aspecto visual, puesto que debe existir armonía de texto, imagen y diagramación" (Guerrero, 2016)

"Dependiendo del área curricular es necesario aplicar distintos modelos de organización de la información, con el fin de dirigir al lector, los niños por una comprensión más plausible de un tema y su apropiación con imágenes que funcionen como guía. Según Armbruster y Anderson, que proponer la conjugación de diversos elementos con el fin de llevar a un proceso de inducción y deducción para temas como las matemáticas, por otro lado implementar estructuras más narrativas resulta más conveniente en asignaturas como Cultura y Estéticas Comtemporaneas."(Perilla, 2018)

No sin antes denotar la identidad de la marca por la organización y exposición de la información o el uso de patrones tonales y repetición de elementos, tales recursos se generaron para establecer una estética y cimentar las bases en la relación de la pieza editorial con el cliente, ahora bien es de importancia reconocer el impacto de la era digital en la lectura con el aumento constante en las nuevas generaciones de la inserción de tareas cotidianas que se simplifican a medida que progresan estas herramientas (realidad virtual, inmersión por medio de códigos QR), la integración con recursos de la web, se ha vuelto cada vez más común.

“A pesar de que en la actualidad el recurso de diagramación y producción en físico sigue vigente, es de suma importancia reconocer el impacto que ha generado la introducción de la tecnología y la tendencia de las recientes generaciones por el material digitalizado. Puesto que poseen un inestable paisaje competitivo y las transformaciones tecnológicas y normativas que enfrentan, otros de los obstáculos, son los cambios en el comportamiento del consumidor, que va a obligar a las empresas a precisar su comprensión." (Cabreira, 2005)

En este sentido reconocer los principios que se emplean en el medio de la ilustración infantil, el material didáctico y estudio que los componen que hacen la tradicional clase de diagramación alineada al público objetivo se hacen necesarios para poder generar un resultado agradable a la vista, pero que también sea funcional “. Según Vivelibro (2018) "Es importante identificar los elementos del diseño editorial, la finalidad de estos elementos o componentes gráficos es lograr la transmisión del mensaje apropiado, siendo una prioridad la manera en que capta la información el lector". Dependiendo del área curricular es necesario aplicar distintos modelos entre los que destacan la simplicidad y la priorización de la información necesarias, es decir, del principio de menos en más.

“No se deben introducir demasiados elementos visuales si no tienen una justificación didáctica, se debe buscar un equilibrio en la combinación de elementos para evitar posibles distracciones. La recursividad con las formas geométricas que se emplean en la composición pues son sencillos de identificar y se disponen de manera moderada para intervenir con la información y que no pasen a ser elementos distractores”.

(Jaramillo y Naranjo, 2018)

Figura 2

Capturas de las paginas de la propuesta editorial



Fotografías y diseño elaborado por autoría propia

La identificación de elementos necesarios de aquellos que se usan solo por principios estéticos, entendido que la prioridad es enseñar, pues se trata de material pedagógico, tal y se señala

“Además de la clasificación por edades, es necesario tener en claro su función; educar o entretener. Los libros de escuela son más simples, los modelos de las letras son más grandes para que el niño pueda copiarlas, los textos son más cortos y separados, de tal manera que faciliten la legibilidad. En cambio, los libros para entretener son más estéticos, buscan la

unión entre texto e imagen, con la finalidad de que se vea más atractivo y curioso ante la mirada del infante” (Mieles,2018) (pag.21)

Figura 3

Muestras de la editorial Ecosfera y la división Loqueleo de Santillana de sus diversos productos editoriales enfocados para niños



Extraídos de www.comboeditorial.com y paraniños.org

La relación entre la imagen, el diseño y generación de un sistema de comunicación asertiva para la resolución de conflictos sociales.

Aunque siempre se ha orientado el desarrollo de las habilidades de orientación numérica, ideación metódica y resolución de conflictos, siguiendo una estructura rígida, el incentivar el aprendizaje desde distintos ángulos y posiciones en los estudiantes, partiendo desde sus propios conceptos y originado en las sus propias chispas de curiosidad motiva la generación de soluciones que integra tanto a la metodología científica como la expansión de posibilidades desde un campo distinto o mediante el cambio de perspectiva en las que el modo en el que se enfrenta al problema.

"La creatividad se encuentra presente en todas las personas; sin embargo, esta necesita ser fomentada, ya que, por el contrario, no se verá reflejada sino inhibida. Además, nos habla sobre la intervención que tiene el hemisferio derecho del cerebro, puesto que es aquel que permite desarrollar la intuición, imaginación, orientación espacial, percepción, etc." (Rubín, 2001)

Aquellas limitaciones que se presentan en la realidad, son desbordadas gracias a la imaginación que con la manipulación de las imágenes recursos de sonido, la escritura y principios de diseño dieron a un estilo totalmente nuevo de comunicación con la aparición de la TV, posteriormente con la masificación de la web hasta la evolución hacia la realidad virtual con los metaversos, con esto el establecimiento de nuevos sistemas de comunicación masiva y la construcción de ideales en la generación de jóvenes, fenómenos convencionales y la relaciones entre los influencers, las estrellas y la masificación de grupos orientados a niche específico. De ahí la afirmación de las últimas generaciones de Millennials y generación z del impacto del internet en su crianza y el modo en el que moldearon los principios con los que enfrentan a sus realidades.

"En el caso de los filmes de animación, aunque no exclusivamente, son enfocados para los niños (o familias). En ellos subyacen valores familiares y sociales de tradición, pero también estereotipos de género, clase social, lugar de procedencia y demás formas de categorización de sujetos socialmente aceptadas que configuran una manera de pensar la infancia y a través de las cuales los niños entienden su lugar, su rol en la sociedad y construyen también sus significaciones y representaciones desde las cuales actúan y construyen su mundo" (Abreu, Gallagos C, & Martinez, 2017)

Es sobre el principio del movimiento de masas que tiene la narrativa de los audiovisuales, su conjugación con la narración, las artes, plásticas y conceptos gráficos, en la que recae la disposición del diseñador en proporcionar mensaje constructivo, positivos y útiles para la resolución de conflictos, a favor de generar conciencia de problemas, este bajo la concepción e influencia que estos medios masivos que apoyan de los cambios sociales, teniendo en cuenta que similarmente como ocurre en la escuela y ahora de manera más informal con estos medios se está transformando los principios, valores y sentido de pertenencia, reflejado en las concretas unidades de protesta organizadas en los últimos años y cuyo origen procedió por

medio de redes sociales en tiempo de pandemia, ejemplos concretos como el movimiento #blacklivematters, es una muestra del fenómeno mencionado

“Está implicada la responsabilidad ética y social en la creación de mensajes que apoyen valores humanos y que hagan una contribución positiva a la sociedad, lo que conlleva a relacionar que el diseño gráfico está fuertemente ligado a la educación en beneficio de la misma, en favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el aspecto visual en material educativo posee la capacidad de impactar y persuadir al representar un mensaje" (Morales, 2007)

Figura 4

Muestras fotográficas de los niños del jardín participando de obras de teatro y exposiciones de temas educativos



Fotografías de autoría propia

Motivo por el cual es necesario crear procesos de enseñanza adoptables a los niños y capaz de orientar las dificultades de aquellos que las tienen, siendo que el funcionamiento del sistema educativo restrictivo, está organizado de manera generalizada para cada individuo, sistema en el que se sustenta la excelencia de la memoria temporal y los resultados inmediatos de los

exámenes por medio notas como medio para delimitar la inteligencia de los estudiantes, sin existir la posibilidad de autodescubrimiento o la asertividad de continuidad en áreas donde se presenten obstáculos. Es por esto mismo que la asociación de juego se torna un método disyuntivo ante el ambiente monótono de la escuela y guía a los estudiantes a explorar estos temas de manera distinta a lo que se usualmente se lleva a cabo en el aula de clase, permitiendo que relacionen conceptos de diversión, momento de relajación y de compartir con compañeros de clase con al aprendizaje académico.

"Por lo tanto, la lúdica debe entenderse como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. En otras palabras, la lúdica es todo aquello que fomenta integralmente el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el goce, la creatividad y el conocimiento. La lúdica es la composición de todos estos universos en uno solo para lograr el desarrollo integral de la persona" (Álvarez, Bedoya & Londoño, 2015)

Es entonces diseño gráfico, es ilustrativo, una postura humanista,

"De aquí que el diseño, como proceso integrador, se puede considerar como una herramienta didáctica, pues permite adquirir los conocimientos teóricos-práctica, desde el hacer por parte del estudiante en el aula, que le permite participar en los procesos de creación, fabricación y puesta en escena de productos innovadores, entonces la didáctica debe ser más una acción que permite formar desde otra perspectiva, la del estudiante creativo, innovador y proactivo, es aquí cuando el docente debe guiar, apoyar y dar seguimiento a las etapas del proceso creador, supervisa las acciones más no debe limitar o interrumpir la función creadora modo de

considerar el espectro completo de las capacidades y talentos mostrados por los seres maduros" (Arteaga, Meneses & Alberto, 2015)

Es por medio de la diagramación de elementos de manera en conjunta con imágenes, información adecuada respecto al sentido de lectura que se le ofrece al elector a través de libro que se constituye una estructura coherente y funciona como apoyo a las figuras retóricas del lenguaje, con esto la comprensión y profundización de la variedad de acercamientos en pro de desglosar o conocer mejor un hecho o idea

"La idea del significante/significado y de la connotación/denotación es la idea del objeto perceptible y del objeto implícito, "oculto" del que es más que plausible extraer un significado determinado que se construye a partir de la integración de un segundo espacio conceptual que puede ser ideológico, político, económico, social, filosófico, etcétera. Es esta cualidad interdisciplinar la que se explota de la semiótica en el campo de la comunicación" (Eniliano Vidales Gonzales, 2006)

Bajo el panorama de que la información escrita, ya sea expuesta en medios digitales o impreso de manera tradicional, aún están presente en el fenómeno de "manipulación" psicológica del usuario hacia ciertas particularidades, podría decir que se tiende a sesgar el rango de información ara cada usuario presente en la web, limitando que información y con qué relevancia se le muestra persona por medio de automatización de algoritmos que siguen los patrones de navegación de las personas. Similarmente, a como los libros y publicaciones editoriales siguen estructuras específicas, cada clase de publicación es distinta dependiendo del tipo de público al que van dirigidos

"Los cuatro tipos de funciones están relacionados debido a: la existencia del sistema global de los mass media en una sociedad; los tipos de modelos específicos de comunicación relacionados con cada medio en particular; la implantación institucional y organizativa con la que operan los distintos medios; las consecuencias

que se derivan del hecho de que las principales actividades se desarrollen a través de los mass media." (M Wolf, 1987)

Por lo que se puede afirmar que Ludo en reconocimiento como medio de fin comunicativo, a pesar de no contar con alcance masivo, busca lograr impactar de manera similar que lo realizan los mass media en la comunidad, diferenciando los beneficios que pueden promocionar la revolución y cobertura que se le dan esta clase de comunidades apartadas, entiendo el grado de responsabilidad de las personas a las que se les ofrecerá el material y el grado de genuinidad de la información escrita en el formato. Fundamentos anteriormente argumentados en los campos de la comunicación y el diseño gráfico, ciencias que funcionan mano a mano.

“Los medios de comunicación de masas sirven para reafirmar las normas sociales, denunciando las desviaciones a la opinión pública; estos medios abordan problemas periféricos o centrales de nuestra estructura social, mejorando el nivel de su información (Lazarsfeld - Merton, 1948)”

“Concebir la idea sobre lo que significa diseño no es solo pensar en el papel que desempeñan el contenido y la forma, sino revelar que también el diseño es un comentario, observación, estudio, un punto de vista, opinión y una responsabilidad social” (Herrera Ángel, 2010)

Por demás de la característica informativa sobre conciencia social y en función de la participación activa por parte de la ciudadanía en conjunto para el mejoramiento de los problemas más frecuentes y estabilizar una calidad de vida, mejores ambiente para los niños, con mejor seguridad y eventos recreaciones en asociación a diversos institutos de deporte, música y entretenimiento, pasatiempos que le sean beneficiosos en el uso del tiempo libre, que siguiendo una serie de estructuras y fundamentación de edición editorial mencionada en

el punto anterior, valdrá para la construcción de un sistema de comunicación y gestionar una de voz propia en el barrio Verbenal en la localidad de Usme.

“Sostiene que el taller en las aulas de clase, es el elemento teórico-práctico perfecto para imaginar, formalizar, gestionar y hacer crecer la productividad en el aula. La característica del taller en clase se fundamenta en un pensamiento constructivista del conocimiento inteligente. Podemos decir que el taller áulico tiene diferentes matices, aunque pueden coincidir en dos aspectos centrales, como lo es el conocimiento para la construcción en grupo y la obediencia de la teoría en la práctica”. Santos (2015)

Conclusiones:

- Es de suma importancia reconocer el impacto de las publicaciones editoriales sin importar el medio de publicación digital o escrito para su divulgación, puesto que este se presenta como un medio de comunicación masivo, que es sumamente esencial para informar y educar comunidades vulnerables, en orden de promover la extensión de iniciativas sociales a personas de bajos recursos con el fin de combatir la alfabetización y reemplazarlo por la conciencia masiva de proyectos apoyados por los entes de gobierno locales e instituciones externas que ofrecen programas o alternativas gratuitas de jornadas de salud psicológicas y física así como apoyos financieros para ingresar a la educación publicación.
- Es necesario continuar la promulgación del desarrollo de la capacidad creativa y artística de los infantes, así como la formación en instituciones, ya sean públicas o privadas, en la implementación de actividades lúdicas en la metodología a de enseñanza, sobre todo después de las consecuencias en las crisis de estrés y alienación

que generó la pandemia y que fueron percibidos en un preocupante aumento, esto con el fin de desarrollar las habilidades de trabajo en equipo, convivencia tolerante, las bases para la resolución de problemas y la identificación del ser ante las dificultades en el camino.

- En suma, de la construcción de un material editorial competente para el ejercicio lúdico, es necesario limitarse a una paleta de colores pastel y no fuertes, texto definido y con suficiente espacio para respirar y sobre todo el emplear figuras geométricas que llamen la tensión de lector y relacionen las ideas con un punto de enfoque.

Referencias de apoyo en la realización de este trabajo

Se hace referencia a la profesora Karen Melisa Rincon, docente del área de proyecto de grado quien nos guio paso a paso para la estructuración del contenido de este documento

Se menciona a los docentes del jardín Petit Cardeux, quiénes nos dieron autorización para la divulgación de esta iniciativa, sin ellos no se pudo haber dado inicio al proyecto de Ludo,

Se referencia de manera personal y propia, a nuestra compañera Oriana Molina y como autores de este trabajo a Nicola Roa y Angélica Gaitán

Referencias Bibliográficas

(s.f.).

Abreu, O., Galle (Mieles Vera, 2018)gos C, M., & Martinez, J. (2017). *La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad*. La Serena, Chile: Formación Univesitaria, centro de información tecnologico Chile.

- Ángel, H. (11 de Noviembre de 2010). *Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño*. Obtenido de <https://www.nosolousabilidad.com/>: https://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- Cabrera, P. J. (2005). *Nuevas Tecnologías y exclusión social Un estudio sobre las posibilidades de las TIC en la lucha por la inclusión social en España*. Cobeña, Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- Carlos, D., Daza, A., & Analia, M. (2018). *Narrativas visuales perspectivas y analisis desde iberoamerica*. Bogotá, Colombia: Fundacion universitaria San Mateo.
- Fondo de publicaciones universidad sergio Arboleda. (2018). *Diseño Curricular y transformación de contextos educativos desde experiencias concretas*. Bogotá: Universidad Sergio Arboleda.
- Garcia, H. N. (2015). *La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario*. Asunción, Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- GARCIA, H. N. (2015). *La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario*. Asunción Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Gonzales, C. E. (2006). *La semiótica como matriz de estudio de comunicación*. REDECOM, Mexico.
- Ipia, E. O. (2016). *El diseño como herramienta didáctica en la asignatura de educacion artistica*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- JONNATHAN, V. S. (2015). *INCIDENCIAS DE LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE ASOCIADAS A LA CREATIVIDAD EN LA GUAYAQUIL – ECUADOR: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL*.
- Katherine, J. F. (2018). *Criterios del diseño grafico para la creación de material didactico, interactivo para niños con discapacidad intelectual*. Ambato, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Lazarsfeld, P. F., & Merton, R. K. (1977). *Comunicación de masas, gusto popular y acción social organizada*. Buenos Aires: Centro Editor de América MURARO.
- Malrlen, V. B., & Calle Marquez, M. (2010). *La creatividad como practica para el desarrollo del cerebro total*. Cundinamarca: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Mendoza, A. L. (2016). *El pensamiento espacial en los procesos de representacion grafica en el aera de educacion artistica desde una perspectiva ludica en estudiantes del grado 7-1 de la institucion educativa kenny-medellin*. Kennedy, Medellín: Fundacion Universitaria.Los libertadores.
- Moreira, L. (5 de Julio de 2021). *El diseño editorial en la pedagogia infantil*. Obtenido de Issuu.com: https://issuu.com/lismor27/docs/pedagog_a_infantil
- Murcia, M., & Panqueva, F. (2001). *El lenguaje visual como elemento basico en el desarrollo de los procesos de pensamiento*. Universidad de la Sabana.
- Nidia, B., & Ramirez Venegas, G. (s.f.). *La lectura de imágenes una herramienta para el pensamiento critico*.
- niño, O. y. (2014). *Origen y desarrollo de las fromas geometricas elementales en el lenguaje grafico y el pensaiento visual del niño*. Córdoba: Universidad de Cordoba.
- Orellana, G. (2021). *Diseño grafico es un producto ludico para ayudar al proceso de lectoescritura*. Azuay, Ecuador: Universidad del Azuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11013>

- Reyes, L. G. (2016). *El Diseño Editorial: Guía para la realización de libros y revistas*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Salazar, R. (Febrero de 2013). *La importancia de la creatividad y el arte en la primera infancia*. Obtenido de Slideshare:
<https://www.slideshare.net/LolaMurcia-18/la-importancia-de-la-creatividad-y-el-arte-en-la-primera-infancia>
- Telloc cordoba. (2019). *Diseño editorial y su incidencia en la composición de libros escolares dirigidos a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, periodo lectivo 2018-2019*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social.
- Valle, J., & Naranjo, K. (2018). *ESTRATEGIAS Y CRITERIOS DE DISEÑO GRÁFICO PARA APLICAR EN LA CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL*. Ambato: Pontificia Universidad del Ecuador.
- Vive libro. (4 de Noviembre de 2018). <https://www.vivelibro.com/>. Obtenido de <https://www.vivelibro.com/>:
<https://www.vivelibro.com/blog/2018/11/27/el-diseno-editorial-que-es-elementos-y-etapas/>
- Wolf, M. (1987). *Contextos y paradigmas en la investigación sobre los media*. Obtenido de Um.es:
<https://www.um.es/tic/LECTURAS%20FCI-I/FCi-I%20Tema%203%20texto%203.pdf>