



Diseño Gráfico

Desarrollo de un Prototipo de libro de cuentos de tipo Mix Match (Libros Partidos) como Material Didáctico para la estimulación del desarrollo expresivo verbal de los Niños en edad preescolar.

Mariana Paz Sosa Gagliardi

Tutores:

**Prof. Lic. Patricia Samudio
Prof. Lic. Amparito Jiménez**

**Asunción - Paraguay
2021**



ÍNDICE

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Índice de Figuras	7
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
Capítulo 1.	13
Planteamiento del Problema de Investigación	13
1. El problema	14
1.2 Formulación del problema	15
1.3. Objetivos	15
1.3.1. Objetivo general	15
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Justificación	16
1.5. Limitaciones	18
Capítulo 2.	19
Marco Referencial	19
2.1. Aspectos históricos	20
Capítulo 3.	26
Marco Teórico y Definición de Términos Básicos	26
3.1 La Educación	27
3.1.2 Valores y funciones: importancia de la educación infantil	27
3.1.3 La educación preescolar	29
3.2 El desarrollo cognitivo está relacionado con el conocimiento:	30
3.2.1 El desarrollo cognitivo: las fases de Piaget	30
3.2.2 La teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky	32
3.2.3 Teoría cognitivista Jerome Bruner	35
3.3 Actividades en la Edad preescolar	36
3.3.1 ¿Qué son las Habilidades Blandas y en qué nos ayudan y porque hay que desarrollarlas en la edad Preescolar?	37
3.4 ¿Qué es la creatividad?	38
3.4.1 Características de la creatividad	39
3.4.2 Importancia de la Creatividad en los Niños y Niñas	40



3.5.1 ¿Cómo desarrollar la Creatividad Narrativa en la Escuela?	42
3.6 Los materiales didácticos	42
3.6.1 ¿Cuáles son las funciones de los materiales didácticos?	43
3.6.2 Principios Didácticos	45
3.7 Ventajas de los Materiales Didácticos	45
3.7.1 Categorización	46
3.8 El cuento, como valor fundamental en la educación inicial	47
3.9 Cómo implementar la expresión verbal en los niños a través del Cuento	48
3.10 Ámbito Así Me Relaciono Con El Medio Natural, Social Y Cultural	49
3.10.1 Objetivo: Primera etapa	50
3.10.2 Objetivo: Segunda etapa	50
3.10.3 Dimensión: Medio Natural	51
3.10.4 Dimensión: Medio Social y Cultural	51
3.12 Planificación	53
3.12.1 Criterios a considerar en la planificación Contextualización	54
3.13 Diseño Gráfico	54
3.13.1 Implicancias para la enseñanza del diseño Según Jorge Frascara	54
3.13.2 Diseño editorial	55
3.13.3 Maquetación	56
3.14 La Retícula	58
3.15. El color	58
3.16 Importancia del diseño editorial en la educación	60
Capítulo 4	61
Marco Metodológico	61
4.1. Nivel de investigación	62
4.2. Diseño de investigación	62
4.3. Población y muestra	63
4.4. Tipo de muestreo:	64
Capítulo 5	65
Síntesis y Diagnóstico	65
5.1 Síntesis:	66
5.2 Diagnóstico	67
Capítulo 6.	69
Planteamiento del Problema de Diseño	69



6.1. El problema de Diseño	70
6.2. Objetivos de diseño	71
6.2.1. General de diseño	71
6.2.2. Específicos de diseño	71
Capítulo 7.	73
Propuesta Creativa de Diseño Gráfico	73
7.1. Desarrollo de la Propuesta Creativa	74
7.2. Justificación de la Propuesta Creativa	75
7.3 Aspectos comunicacionales	77
7.3.1 Normalización	77
7.3.1.1 Grilla Compositiva	77
7.3.1.2 Ilustraciones	79
7.3.2 Códigos	94
7.3.3 Módulos Compositivos	97
7.3.4 Normativas de aplicación	98
7.4 Desarrollo de piezas gráficas	99
7.5 Implementación de piezas gráficas	112
7.6 Cronograma de actividades	120
Capítulo 8.	122
Presupuesto – Plan de Inversión	122
8.1 Estrategia de Comercialización	123
8.1.1 Acuerdo comercial de venta y distribución	124
8.2 Estrategias de Comunicación	124
8.3 Tablas de Presupuesto	127
Capítulo 9.	130
Conclusión	131
Capítulo 10.	132
Bibliografía	132
Capítulo 11.	135
Anexos	135
11.1 Código QR de Encuesta a Realizar	136
11.2 Encuesta Realizada	136
11.3 Gráficos de Encuesta Realizada.	139
11.4 Normalización de Marca Creada por Arapy Print para libros Mix Match	144



RESUMEN

El presente trabajo de final de grado estudia el diseño editorial aplicándolo a la conceptualización y materialización de un libro didáctico, con el objetivo de fomentar la creatividad narrativa de los niños en edad escolar inicial y fortalecer el vínculo familiar. El proyecto editorial tiene distintas etapas desde el estudio del público objetivo a la manera en cómo afrontarlo. Se pretende combinar técnicas tradicionales y actuales de entretenimiento a los niños, creando un material que enriquezca su creatividad oral-expresiva. Desde el punto de vista teórico, se incluye un breve repaso sobre momentos claves de la educación y sobre el diseño en ella, que dan pie a reflexionar sobre el papel del diseñador y su influencia. Esta reflexión lleva a la selección de contenidos pedagógicos que brinden una visión amplia de los materiales didácticos y a un diseño donde la imaginación crezca. Además, en esta investigación se describe el proceso de trabajo llevado a cabo para completar el proyecto. Se han estudiado los diferentes escenarios y materiales empleados en la educación de los niños y se ha evaluado cómo los distintos elementos diseñados se relacionan con el proyecto.

Palabras clave: diseño editorial, material didáctico, creatividad, educación.