

UNIVERSIDAD ISRAEL



FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

PRODUCTO MULTIMEDIA DE CONOCIMIENTO PREVIO SOBRE
ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA PADRES CON NIÑOS DE UNO A DOCE
MESES DE MEDICENTRO

AUTORA: NATALIA GARCÉS CONTERÓN

DIRECTORES:

LUIS MOLINA

SANTIAGO CAMPAÑA

2012

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco infinitamente a DIOS que ha permitido bajo su protección, luz y guía culmine el proyecto y así pueda ser un aporte para el bienestar común.

Por ende agradezco también a SUKIO MAHIKARI por las constantes orientaciones y enseñanzas espirituales recibidas.

A mi pequeña familia Amelie Martina quién con su luz trajo alegría a mi vida y la pauta por donde y hacia donde quiero caminar. Eres mi luz en medio de la oscuridad. Hija te amo.

A mi familia, quienes a pesar del tiempo y en momentos, distancia, supieron apoyarme, darme la mano y nunca dejarme caer: A mi padre y madre quienes permitieron que esté en este mundo junto a ellos para aprender a vivir. A mi hermana que estoy segura siempre nos vimos desde el cielo y dijimos que queremos nacer bajo el mismo reino celestial y en el mismo tiempo; siempre fuimos hermanas sobre todo amigas.

A Sur Editores, quien con su paciencia y apoyo permitió culmine mi carrera profesional, sin su ayuda mi meta nunca hubiera alcanzado su desarrollo pleno.

A mis amigos y amigas quienes me ayudaron; a quienes no éramos amigos y gracias a este proyecto resultaron ser más que amigos, compañeros.

A mis tutores, que sin su paciencia y sabiduría no hubiera llegado a la culminación de este proyecto; a la Universidad Israel y docentes que a pesar de no tener ningún vínculo académico me ayudaron.

A Medicentro, quienes me apoyaron en la elaboración del proyecto sobre todo el Departamento de Estimulación Temprana y su directora Sol Garcés por el tiempo otorgado.

DEDICATORIA:

A mi hija Amelie Martina

Hijo:

“Tengo fe en el mejoramiento humano, en la vida futura, en la utilidad de la virtud y en ti”

José Martí

RESUMEN:

Medicentro, como centro de atención médica especializada, brinda varios servicios a la comunidad, entre los cuales se encuentra el de estimulación temprana de niños desde el nacimiento hasta los 6 años; departamento que en el transcurso del tiempo ha sufrido varios cambios, tanto físicos como de atención a sus pacientes.

Dentro del ámbito de la atención a sus pacientes, Medicentro-estimulación temprana, ve la necesidad de crear soportes visuales los cuales ayuden a que la consulta en específico sobre estimulación temprana sea comprensible, sin lograr los objetivos deseados.

Es entonces que el presente proyecto, se realizó, bajo la necesidad específica de Medicentro de tener material visual de conocimiento previo a las consultas, durante el primer año de vida, de el o la infante. Para lo que se realizó la investigación dentro del centro médico para conocer las necesidades comunicacionales del departamento de estimulación temprana y a su vez conocer también las necesidades de los padres y madres que acuden a las terapias, investigación centrada en lo que tiene relación con estimulación temprana, temas específicos a tratarse dentro del material multimedia.

Después se realizó la investigación y desarrollo del producto en relación al Diseño Gráfico, se analizó soportes, formas, colores, tipografía a utilizarse en este producto, desde la perspectiva del diseño corporativo, diseño editorial, diseño multimedia y así obtener el producto final; el cual brinda ventajas al departamento de estimulación temprana de Medicentro, logrando así, que los padres que acuden a las terapias tengan un conocimiento previo sobre el tema que va a tratarse en cada consulta mes a mes durante el primer año de vida.

ABSTRACT:

Medicenter, as specialized health care center provides various services to the community, among which is the early stimulation of children from birth to 6 years old; department which in in time has undergone several changes, both physical and care to their patients.

Within the scope of care to their patients, Medicenter's early stimulation sees the need for visual aids which help specifically by making Early Learning comprehensible, without achieving the desired objectives.

It is then that this project was conducted under the necessity of having Medicenter's specific visual material before the visit to the doctor during the first year of life of the infant. Research was conducted within the medical center to meet the communication needs of the department of early learning and in turn also know the needs of parents who come to therapy, research focused on what is related to early stimulation, specific issues addressed in the multimedia material. Then research and product development was done in relation to graphic design, media analysis, shapes, colors, typography, to be used in this product from the perspective of corporative design, editorial design, multimedia design and then obtain the final product, which provides benefits to the department of early Learning Medicenter, thus ensuring that parents who come to therapy have prior knowledge of the subject to be treated at each visit every month during the first year of life.

ÍNDICE

1.1.	INTRODUCCIÓN.....	8
1.2.	PROBLEMA:.....	9
1.3.	JUSTIFICACIÓN:	12
1.4.	OBJETIVO GENERAL:	13
1.5.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	13
1.6.	PREMISA A DEFENDER:	14
1.7.	METODOLOGÍA.....	14
1.7.1.	METODOLOGÍA DEL DISEÑO GRÁFICO:	17
1.8.	PRESUPUESTO	18
2.	CAPÍTULO II.....	19
2.1.	COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO	19
2.1.1.	COMUNICACIÓN:	19
2.1.2.	ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN:	21
2.2.	COMUNICACIÓN VISUAL:	25
2.2.1.	ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL:	26
2.2.2.	EL MENSAJE VISUAL:	28
2.2.3.	TÉCNICAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL:	30
2.2.4.	PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL:.....	32
2.3.	EL COLOR EN LA IMAGEN:.....	33
2.3.1.	COLORES PRIMARIOS:.....	34
2.3.2.	COLORES SECUNDARIOS:	34
2.3.3.	COLORES Terciarios:.....	34
2.3.4.	SIMBOLISMO DEL COLOR:.....	36
2.4.	DISEÑO GRÁFICO:	37
2.4.1.	RESPONSABILIDAD SOCIAL EN EL DISEÑO GRÁFICO	39
2.4.2.	METODOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO	43
2.4.3.	CLASIFICACIÓN:.....	44
2.4.3.1.	DISEÑO EDITORIAL.....	45
2.4.3.1.1.	MÉTODO ADITIVO:	46
2.4.4.	DISEÑO CORPORATIVO	49
3.	CAPÍTULO III.....	51
3.1.	MULTIMEDIA Y LA SOCIEDAD DIGITAL.....	51
3.1.1.	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	51
3.2.	MULTIMEDIA:	52
3.3.	HIPERMEDIA:	54
3.4.	HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE MULTIMEDIA:.....	56
3.5.	GUIÓN MULTIMEDIA.....	56
3.5.1.	REGLAS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO DE GUIONES	57
3.5.2.	LA CONCEPCIÓN DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA:	58
3.6.	SISTEMAS DE NAVEGACIÓN:	64
4.	CAPÍTULO IV	66
4.1.	PEDAGOGÍA	66
4.1.1.	SIGNIFICADO ETIMOLÓGICO DE PEDAGOGÍA.....	66
4.1.2.	TIPOS DE PEDAGOGÍA	67
4.2.	ESTIMULACIÓN TEMPRANA	68
4.2.1.	HISTORIA.....	69

4.2.2.	IMPORTANCIA.....	71
4.3.	LOS NIÑOS/AS EN SUS PRIMEROS DOCE MESES	74
4.3.1.	LOS PRIMEROS TRES MESES DEL BEBE	74
5.	CAPÍTULO V	106
5.1.	MEDICENTRO	106
5.2.	HISTORIA.....	106
5.3.	MISIÓN.....	107
5.4.	VISIÓN	107
5.5.	VALORES CORPORATIVOS	107
5.6.	ORGANIGRAMA	108
5.7.	SERVICIOS	108
6.	CAPÍTULO VI:	111
6.1.	FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO.....	111
6.2.	FASE ANALÍTICA:.....	111
6.3.	RECOPIACIÓN DE DATOS:.....	111
6.4.	ORDENAMIENTO DE INFORMACIÓN OBTENIDA:.....	115
6.5.	DEFINICIÓN DE CONDICIONANTES:.....	115
6.6.	ESTRUCTURACIÓN Y JERARQUIZACIÓN:	116
6.7.	FASE CREATIVA	117
6.7.1.	IMPLICACIONES:	117
6.7.2.	FORMULACIÓN DE IDEAS RECTORAS.....	117
6.7.3.	CREACIÓN DEL NOMBRE PARA EL PRODUCTO:.....	117
6.8.	CREACIÓN DEL LOGOTIPO:.....	119
6.8.1.	ESTRUCTURA DEL LOGOTIPO	120
6.9.	PERSONAJES EN EL ISOTIPO	122
6.10.	COLOR EN EL LOGO - ISOTIPO	126
6.10.1.	MANUAL DE USO	130
6.11.	CD MULTIMEDIA	131
6.11.1.	BRIEF DEL PRODUCTO:	131
6.12.	PRODUCCIÓN CD MULTIMEDIA	133
6.13.	APLICACIÓN SOFTWARE	133
6.14.	NORMAS Y TÉCNICAS DE ACCESIBILIDAD	134
6.15.	MATRIZ DE VIABILIDAD	134
6.16.	ANÁLISIS DE CONTENIDOS Y ÁRBOL DE NAVEGACIÓN	135
6.17.	ESTRUCTURA DE LAS PLANTILLAS.....	136
6.17.1.	GRAFO GENERAL DE ESCENAS:	139
6.17.2.	GUIÓN PARA HOME DE ETAPA	141
6.17.3.	GUIÓN PARA LIBROS EXPLICATIVOS	148
6.18.	MATERIALIZACIÓN.....	149
6.18.1.	PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO	149
6.18.2.	CD.....	149
6.18.3.	EMPAQUE DEL PRODUCTO.....	149
6.19.	FOLLETO EL PRIMER AÑO DE VIDA	150
6.19.1.	MAQUETACIÓN CON MÉTODO ADITIVO	150
6.19.2.	CUERPO TIPOGRÁFICO Y TIPO DE LETRA.....	153
6.19.3.	COLORES	153
6.19.4.	FORMAS	154
6.20.	COSTOS DEL PRODUCTO:.....	156
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:	157
8.	BIBLIOGRAFÍA:.....	157
9.	ANEXOS.....	159

1.1. INTRODUCCIÓN

La multimedia, como parte del diseño gráfico y herramienta de la educación permite reunir información para el usuario, en este caso específico la necesidad de Medicentro-Estimulación Temprana de tener un producto el cual contenga la información previa para ser entregado al alumbramiento del nuevo miembro de la familia y así asistir a los padres en el primer año de vida de su hijo/a.

Es para Medicentro, necesario apoyar en la Estimulación Temprana de los niños desde el nacimiento hasta el primer año de vida ya que:

“Los padres pueden ayudar a sus hijos a desarrollar una alta autoestima, condición que puede influir notablemente en la vida adulta, en los primeros años de vida debemos tener conciencia que: El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de interacciones que establece con sus seres significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta.”¹

Uno de los principales problemas que observa Medicentro en la relación padre hijo/a es que los progenitores no tienen un conocimiento previo del desarrollo físico y emocional del menor o la menor, antes de acudir a la consulta, provocando que se aplique más tiempo en temas generales y no específicos, según el Doctor Mauricio Garcés- Director General de Medicentro.

Es así que el diseño gráfico, permite reunir la información requerida por Medicentro para dar a conocer a sus pacientes, antes de sus consultas.

¹ Grau Martinez, A., & Meneghello, J. *Psiquiatría y Psicología de la infancia y adolescencia.* Médica Panamericana S.A. Argentina. Buenos Aires. (2000) Pag 125.

1.2. PROBLEMA:

El surgimiento de la estimulación temprana data de mediados del siglo pasado, con la intención de atender a los niños con alguna deficiencia, refiriéndose a niños que nacen antes de tiempo o sufrimiento fetal, observan con gran asombro los logros que obtenían.

Desde ese entonces hasta la actualidad esta especialidad ha tenido avances con el fin de ayudar a los niños y niñas a desarrollarse.

En el Ecuador, en la ciudad de Quito, esta especialidad ingresa de manera leve en los años 1990-2000² en donde Medicentro no brindaba el servicio de estimulación temprana; es para el año 2002 que dicha especialidad toma fuerza en el país y surge la necesidad de implementar esta asistencia para los pacientes del centro médico, para este año sólo se daba talleres hasta los tres primeros años, en la actualidad se atienden a niños y niñas hasta los 7 años.

Para el año 2003-2004 Medicentro ofrecía la posibilidad de atender a las madres en toda la etapa de gestación, tener un pediatra de cabecera y al momento en que el niño o niña naciera tener un especialista que guiara su desarrollo tanto físico como emocional.

Para el año 2009, la organización médica especializada estaba bien estructurada y decide realizar un cambio de espacio físico; en las nuevas instalaciones se amplían aún más los servicios y cada área maneja su departamento.

En las nuevas instalaciones la demanda aumenta y observan inconvenientes puntuales en la atención a los pacientes, los “nuevos padres”³ acuden a las citas tanto médicas como de la especialidad – estimulación temprana, sin conocimientos previos del tema a tratarse y el responsable del área se da cuenta que al explicar temas generales resta tiempo para analizar los temas específicos.

Para poder dar solución a este inconveniente el responsable del área crea una tabla informativa en donde pega los temas más destacados, así los padres podían

² Dato obtenido por Natalia Garcés en la entrevista realizada a Sol Garcés

³ Término utilizado por los Sres. de Medicentro para referirse a los padres con hijos menores de un año.

dar lectura a este material antes de entrar a la consulta, pero no da resultado, ya que el tiempo de espera varía, hay veces que pueden leer detenidamente el informativo y otras que no; también los temas no siempre están de acuerdo con las edades que corresponden, quiere decir que no todos los pacientes son recién nacidos o tienen hasta un año de edad, por lo que el espacio dedicado a esto es muy pequeño. No es llamativo ya que la forma gráfica entre un informativo y otro varía y es llevado de manera confusa. La tipografía y gráficos utilizados no tienen un orden, no son legibles y las fotografías no son tratadas de la manera en que la comunicación visual requiere.

Finalmente, deciden reunir material para trabajar dentro de la consulta pero tampoco ven el resultado que esperan, ya que no tienen una identidad corporativa entre sí y causa confusión.

Por parte de Medicentro – Estimulación Temprana al desarrollarse como centro de atención médica especializada no recurrieron a la comunicación visual – diseño gráfico para solucionar el problema que se presenta al no brindar información a los padres previa consulta.

Tampoco hicieron uso de esta herramienta para crear su propio material gráfico para la estimulación de los y las niños/as.

Si Medicentro-estimulación temprana continúa trabajando con material que no cubra sus necesidades comunicacionales podría perder oportunidades dentro del mercado.

Sin una renovación gráfica dentro del departamento de estimulación temprana se podría observar disminución del interés por parte de los padres a realizar este trabajo dentro de Medicentro.

¿Qué alternativa se puede plantear, desde la perspectiva del diseño gráfico para realizar un material que reúna los temas que Medicentro-estimulación temprana requiere sepan los padres previa consulta?

De esta pregunta central se desprenden las siguientes interrogantes para la sistematización del problema:

- ¿Cómo diseñar un producto multimedia de conocimiento previo para los padres en la estimulación temprana de sus niños/as menores de 12 meses?
- ¿Qué metodología se aplica al diseñar un producto multimedia de conocimiento previo para los padres en la estimulación temprana de sus niños/as menores de 12 meses?
- ¿Cómo estructurar un producto multimedia de estimulación temprana?

1.3. JUSTIFICACIÓN:

La investigación propuesta busca, mediante la aplicación de la teoría del diseño gráfico encontrar la forma de diseñar un material, el cual contenga la información, que Mediacentro- estimulación temprana requiere sepan los padres; y, solucionar la necesidad de la presencia de un producto multimedia de conocimiento previo; y así verificar que es imperioso este tipo de producto para esta área del centro médico.

Para lograr la consecución de los objetivos del presente proyecto, el mismo se asiste del empleo de técnicas de investigación como encuestas, entrevistas a expertos y así lograr un resultado que guíe y permita dar solución a la necesidad de Mediacentro - estimulación temprana; a través de un cuestionario para pacientes y director de área, el cual de las pautas de los requerimientos de los pacientes de Mediacentro y saber que tendencia de diseño se debe aplicar. Así, los resultados de la investigación se apoyan en la aplicación de técnicas de investigación válidas en el medio.

De acuerdo con los objetivos de la investigación, su resultado permite encontrar soluciones concretas a la necesidad de Mediacentro de tener un producto que contenga la información necesaria para el conocimiento previo de temas específicos a la consulta de especialidad.

Con la incorporación de texto, imagen, sonido, animación, intensifica el mensaje de la institución MEDICENTRO que trabaja en esta área para el bienestar de la comunidad.

“Los medios de comunicación constituyen un recurso muy poderoso: medio de control, manipulación e **innovación de la sociedad**”⁴

Otra de las motivaciones para realizar el presente proyecto es que en la facultad de diseño UISRAEL la responsabilidad social es uno de los ejes de formación del

⁴ McQuail, D. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas.* Ediciones Paidós. España, Barcelona. 1991. Pag: 21

estudiante, por lo que el presente proyecto instituye ese proposito como trabajo final de titulación.

1.4. OBJETIVO GENERAL:

- Diseñar un material multimedia, que contenga la información que requieren los padres con hijos de uno a doce meses, previa consulta de especialidad, en Medicentro.

1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compilar información teórica y metodológica alrededor del diseño gráfico, comunicación visual y diseño multimedia para la fundamentación del producto.
- Aplicar el método analítico sintético, las técnicas de la encuesta y entrevista a expertos para establecer la necesidad comunicacional de Medicentro.
- Diseñar la identidad corporativa y libro de apoyo para el proyecto propuesto.

1.6. PREMISA A DEFENDER:

El diseño gráfico en general y específicamente diseño editorial, corporativo, multimedia permitirán a Medicentro-Estimulación Temprana cubrir la necesidad comunicacional de reunir temas de conocimiento previo para los padres que acuden a la consulta durante el primer año de vida de su hijo o hija.

1.7. METODOLOGÍA

Para cualquier tipo de investigación, es necesario seguir un lineamiento, que muchas veces puede ser un proceso creativo, en donde se pueden omitir o aumentar ciertos pasos,

“Se entiende por metodología el establecimiento de teorías sobre el método”⁵.

En otras palabras es la descripción y análisis de los métodos, pero no hay que olvidar de los “momentos”⁶, como lo denomina, Sabino.

A continuación se detalla los momentos que fueron utilizados para el presente proyecto:

Momento proyectivo: en donde se delimitó la temática y planteó el problema comunicacional que existe en Medicentro- Estimulación Temprana. Se analizó el material visual existente tanto dentro y fuera del centro médico. Se delimitó los objetivos a cumplirse dentro del proyecto.

Momento metodológico: se utilizó tipos de investigación cualitativo y cuantitativo.

Método analítico sintético los cuales permiten conocer la realidad, el conocimiento de la realidad puede obtenerse a partir de la identificación de las partes que conforman un todo como análisis, que empieza su proceso por identificar cada una de las partes que caracterizan una realidad.

⁵ Villalba Aviles Carlos. *Investigación Científica*, Sur Editores. Ecuador Quito.2009.Pag 21.

⁶ Sabino Carlos. *El proceso de la Investigación*, Pag38.

O como resultado de ir aumentando el conocimiento de la realidad empezando con las unidades más simples y fáciles de conocer para gradualmente entender lo más complejo, la síntesis.

Las técnicas que se utilizaron fueron las encuestas y entrevistas a expertos.

Encuestas realizadas:

Las encuestas fueron realizadas dentro del centro médico con preguntas que ayudaron a delimitar la información necesaria para el proyecto.

Cálculo de la muestra:

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{(e * (N-1)) + k * p * q}$$

$$n = 125$$

En donde:

N: tamaño de la población a estudiar, en este caso padres en la ciudad de Quito con hijos menores a un año.

K: nivel de confianza el cual se mide según la siguiente tabla

1.15	1.28	1.44	1.65	1.96
75%	80%	85%	90%	95%

e: error

p: proporción con las características del grupo de estudio, los padres que tienen hijos menores de un año, que generalmente es el 0.5

q: 1-p, proporción del grupo el cual no posee las características de estudio, padres con hijos en estado de gestación.

n: tamaño de la muestra

⁷ www.append.com

Primera etapa de la encuesta:

Pregunta 1: Rango de Edad

Pregunta 2: Rango de estudios

Pregunta 3: Estado Civil

Pregunta 4: Cuantos hijos tiene

Segunda etapa encuesta:

Pregunta 5: ¿Has escuchado sobre estimulación temprana?

Pregunta 6: ¿Sabes qué es estimulación temprana?

Pregunta 7: ¿Sabes de los beneficios de la estimulación?

Pregunta 8: ¿Tu hijo recibe estimulación temprana?

Pregunta 9: ¿Donde realiza las consultas que surgen en el cuidado de tu hijo-a?

Pregunta 10: ¿Cree usted productivo que exista un apoyo en estimulación temprana para que los padres puedan canalizar sus inquietudes y ser trabajadas con el especialista que usted visita?

Pregunta 11: ¿Si existiera un producto que sirva de guía en el desarrollo y estimulación de tu hijo preferiría?

Pregunta 12 ¿Tiene acceso a computador?

Entrevistas realizadas:

Nombre del entrevistado: Sol Garcés

Profesión: Fisioterapista

Tema: Estimulación temprana en el primer año de vida y los requerimientos de MEDICENTRO.

Entrevistador: Natalia Garcés C.

Nombre del entrevistado: Dr. Mauricio Garcés Molineros – Médico de cabecera de Medicentro y director del mismo.

Profesión: Pediatra Neonatólogo

Tema: Estimulación Requerimientos de MEDICENTRO en el área de estimulación temprana.

Entrevistador: Natalia Garcés C.

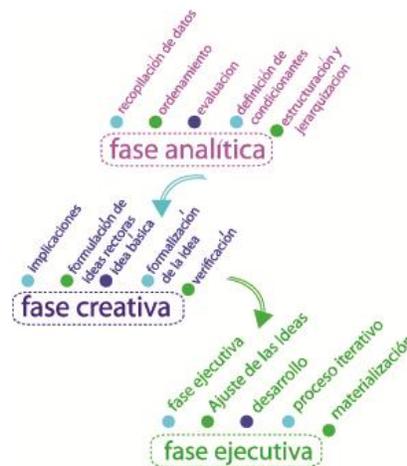
Resultados en anexo 1

1.7.1. METODOLOGÍA DEL DISEÑO GRÁFICO:

Al iniciar una metodología para el diseño gráfico hay que recordar una frase de Joan Acosta el cual dice: un diseñador puede crear sus propios métodos, eso depende del trabajo que se le encomiende, o se puede utilizar los ya establecidos con creatividad.

“El diseñador determinará cuál es la impronta que llevará el proyecto y existen tantas formas de resolverlo como diseñadores”⁸

Para el presente proyecto se aplica la referencia que nos hace Rodolfo Fuentes en su libro “La práctica del diseño gráfico”, con la recopilación de Guillermo González; bajo el esquema de Bruce Acher que divide el procedimiento en tres fases:



Fases de la Metodología en el Diseño- Diseñado por Natalia Garcés

⁸ Fuentes Rodolfo. La práctica del diseño gráfico. Ed. Paidós. Barcelona-España. 2005. Pag 28.

1.8. PRESUPUESTO

a) Equipos	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Computador	1	1750	1750
Impresora	1	250	250
Internet	9 meses	28	252
b) Materiales			
Impresiones A4 b/n y full color	534	0.9	480
Impresiones A3 b/n y full color	90	1.2	108
Impresión sobre CD	6	1.8	10.8
Anillados	6	4	24
Copias	450	0.03	13.5
Libros	5	35 aprox.	175
Gastos universitarios	1	1050	1050
a) Movilización	9 meses	1.25	11.25
		TOTAL	4124.55

2. CAPÍTULO II

2.1. COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

2.1.1. COMUNICACIÓN:

Los seres humanos se comunican de varias formas, entre las más usuales hay conversaciones de persona a persona, por medio de la palabra hablada o por teléfono, la palabra escrita o impresa, transmitida por mano o correo o a su vez cualquier otro medio.

El estudio sobre la comunicación se remonta al 384-322 a.c. con Aristóteles quién afirmó con su retórica a la,

“comunicación como un proceso en el cual se busca todos los medios posibles para la persuasión”⁹,

Dividió el estudio en tres temas centrales:



Proceso de comunicación de Aristóteles diseñado por: Natalia Garcés

Existieron varios ensayos sobre la definición de comunicación pero bajo un solo punto de vista, es en 1930 que se empieza a diversificar el estudio de la comunicación, tomando para su desarrollo métodos empíricos y cuantitativos desde un punto de vista la sociología, buscaba medir los efectos e impacto que causan los medios de comunicación en el público; establecer cual eran sus reacciones antes los mensajes emitidos, probar como influencia una propaganda en la mente del receptor.

“caso específico la Segunda Guerra Mundial y al interés que suscitaba la propaganda y los medios de comunicación nazis, utilizados como agentes persuasores de la superioridad de los arios”¹⁰.

⁹ Varios Autores, **“Ciencias de La Comunicación”** Las Humanidades del siglo XX. U. Nacional Autónoma de México. México, DF. 1976. Pág. 15

Después del arduo camino para elaborar un concepto y un sistema de comunicación se llegó a la aceptación de varios de ellos, en donde se refiere a elementos como:

“un emisor, mensaje, receptor, canal, codificación, ruido, retroalimentación”¹¹.



Elementos de la comunicación- diseñado por: Natalia Garcés

Después de este análisis, en el entorno existen conceptos de comunicación desde diferentes puntos de vista, definiéndola desde un proceso simple de intercambio de información hasta enunciaciones más complejas, por ejemplo:

José Luis Aranguren:

“Entendemos, pues, por comunicación toda transmisión de información que se lleva a cabo mediante a) la emisión; b) la conducción; c) la recepción y de d) un mensaje. Es un proceso de socialización llevado al extremo.”¹²

Transmisión que puede ir desde mensajes simples hasta más complejos que como expone Aranguren dependen de diferentes componentes. Y forman parte de un sistema que desde su punto de vista comprende una socialización llevada a los puntos máximos de comunicación y que no solo depende de un elemento sino la coalición de varios de ellos, dependiendo de los mismos su eficacia.

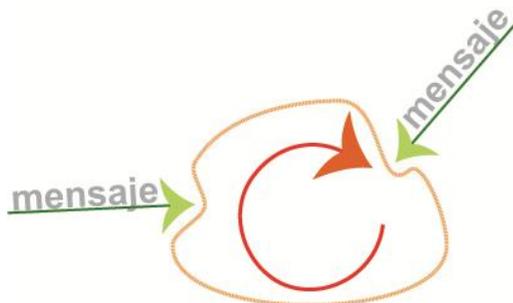
¹⁰ Varios Autores, *“Ciencias de La Comunicación”* Las Humanidades del siglo XX. U. Nacional Autónoma de México. México, DF.1976. Pág. 17

¹¹ Ball-Rokeach, Teorías de la comunicación de masas, Ediciones Paidós, España, Pag. 25

¹² Aranguren, José Luis. *La comunicación Humana*. Biblioteca para el hombre Actual. 1967, Pag.11

David K. Berlo:

“Toda comunicación tiene su objetivo, su meta o sea, producir una respuesta-en resumen- nos comunicamos para influir y afectar intencionalmente. Somos capaces de afectar y, asimismo, de ser afectados... Cualquier situación humana en que intervenga la comunicación, implica la emisión de un mensaje por parte de alguien y, a su vez, la recepción de ese mensaje.”¹³



Representación de la recepción del mensaje diseñado por: Natalia Garcés

Supone un vínculo entre el emisor y un perceptor, una conexión intangible que permite establecer un sistema dentro del cual hay varios elementos, susceptibles a cambios.

Tanto emisor como receptor en muchas ocasiones no tienen conciencia del mensaje emitido (en relación a los mensajes que en algunos lugares se emiten sin escrúpulos) y recibido (por el bombardeo de información que se recibe, y la cantidad de mensajes que tienen que ser analizados por el consciente – inconsciente).

2.1.2. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN:

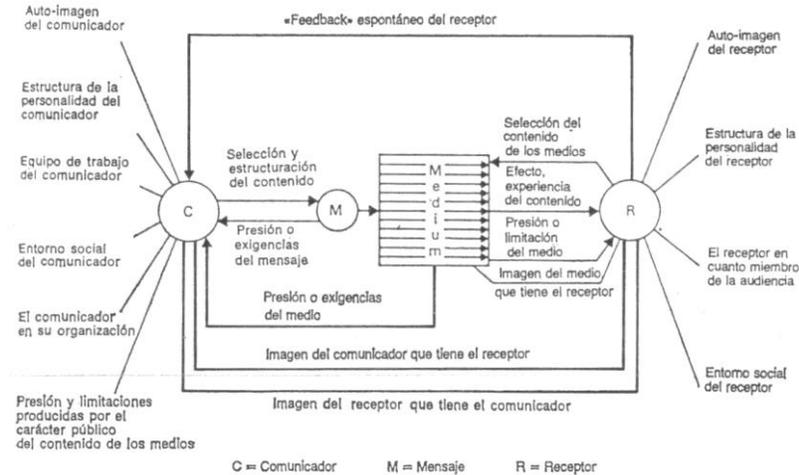
Como se refirió en el enunciado anterior, el estudio de la comunicación, de los elementos que forman este sistema, de la forma como el ser humano se comunica, está propuesto con Aristóteles, desde esta base han realizado varios estudios, en los cuales difieren sobre los elementos que conforman este complejo sistema.

Los elementos que se propondrá a continuación se refieren a una comunicación colectiva. La relación entre emisor receptor en una comunicación colectiva difieren de las que se realizan en relación interpersonal, el proceso se realiza de manera

¹³ Berlo, David K. “El Proceso de la comunicación”, Ed. El Ateneo EEUU, 1971 Pag.11,13.

pública, amplia, a un público heterogéneo el cual percibe de maneras diferentes el mensaje que el transmisor trata de dar a conocer.

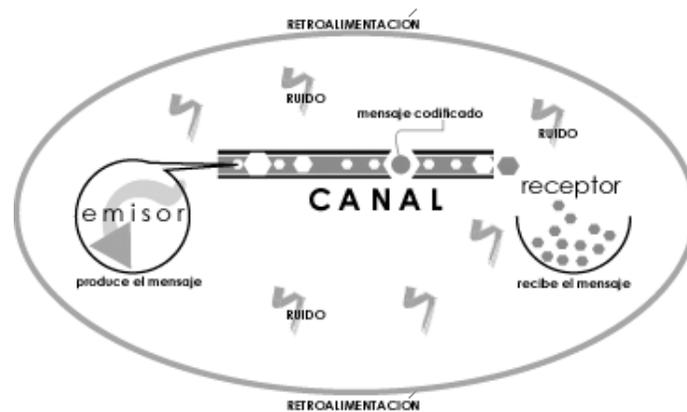
Los elementos o factores de la comunicación humana son:



Modelo de comunicación de Meletzke - deyaedublog.blogspot.com

Hay que tomar en cuenta que el sistema que a continuación se representa está constituido por dos espirales entrelazadas, para que tanto emisor como receptor cambien sus roles y exista una retroalimentación.

La gráfica que se presenta a continuación consta de un emisor – receptor, con un canal en donde el mensaje codificado fluye (el mismo que puede estar sujeto a ruido y otras características que pueden llegar a distorsionar la esencia del mismo).



Referencia sobre modelos de comunicación diseñado por: Natalia Garcés

El emisor, es la persona (empresa, organización u otros) que elige y selecciona los signos, el canal, el código, para transmitir su mensaje; es decir, los codifica para poder llevarlos de manera entendible al receptor.

En el emisor se inicia el proceso comunicativo, después de haber identificado al receptor; que es la persona u otros, al que se destina el mensaje, realiza un proceso inverso al del emisor, ya que en él está el descifrar e interpretar lo que el emisor quiere dar a conocer, el receptor es el primer condicionante del proceso comunicativo.

Las expectativas y el conocimiento que la fuente tenga de su destinatario van a determinar los modos de comunicación.

El código, es el conjunto de signos y símbolos que el emisor utilizará para transmitir su mensaje, para hacer posible su transmisión a través de un canal específico, el mismo que será designado por el emisor, se encuentra dentro del sistema el mensaje que es el contenido de la información (contenido remitido): el conjunto de ideas, expresados por el emisor y que desea transmitir al receptor para que sean captados de la manera que desea el emisor. El mensaje es la información, es el producto de la comunicación.

El código utilizado para concebir el mensaje debe ser conocido por el receptor y así pueda llegar a su significado, ya que se debe tomar en cuenta que todo código tiene al menos dos alternativas, para esto el emisor y el destinatario deben tener el mismo código, para obtener una significación-interpretación, que permita codificar-descodificar un mismo mensaje.

El canal, es el medio a través del cual se transmite la información-comunicación, estableciendo una conexión entre el emisor y el receptor. Es simplemente un intercambio –físico- que se utiliza para transmitir el mensaje codificado.

Su selección está condicionada con el objetivo que tenga que cumplir el mensaje y la intención es de la fuente, también tomando en cuenta las características del receptor.

Interferencia o barrera, “es un elemento no deseado”¹⁴, se refiere a cualquier perturbación que sufre la señal en el proceso comunicativo; se puede dar en cualquiera de sus elementos. Son las distorsiones del sonido en la conversación, o la distorsión de la imagen de la televisión, o cualquier problema técnico que presente la transmisión del mensaje, reduce la efectividad de la comunicación, habitualmente se la neutraliza por medio de la redundancia.

Retroalimentación (mensaje de retorno), es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando se reciba una respuesta, logrando la interacción entre el emisor y el receptor. Si no hay retroalimentación, entonces sólo hay información, más no comunicación.

Es la información de retorno que permite al emisor conocer si la comunicación fue efectiva o no. Esta información permite controlar o modificar sus futuros mensajes para alcanzar sus objetivos. El que recibe el mensaje puede responder a él de diversas formas. La retroalimentación implica una afectación e interdependencia entre emisor y receptor.

Los elementos de la comunicación son diferentes y cada uno cumple su función específica, suponiendo que existe una comunicación sin barreras o ruidos, pero pueden estar sujetos a cambios dependiendo del medio que se utilice para dar a conocer en mensaje y existir barreras que logren no llegue el mensaje de la manera que se lo pensó inicialmente, por lo que se tiene varios factores a tomar en cuenta el momento de medir la efectividad del mensaje y los componentes que se encuentran inmersos en este dependerá también la efectividad del mismo, por ejemplo cuando un mensaje es emitido por radio, la señal varía y depende de varios factores, por lo que no en todos los lugares que se quiere llegar tendrán la misma nitidez del contenido del mensaje.

En conclusión los elementos de la comunicación son distintos, cada uno cumple su función y están sujetos a cambios dependiendo del medio y situación en donde se lo dé a conocer.

¹⁴ Varios Autores, *“Ciencias de La Comunicación”* Las Humanidades del siglo XX. U. Nacional Autónoma de México, México, DF 1976. Pág. 25

2.2. COMUNICACIÓN VISUAL:

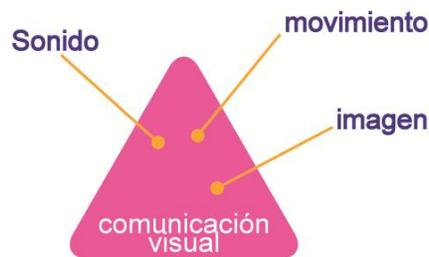
La comunicación visual está presente en la vida cotidiana; existe precedencia desde el arte prehistórico donde ya se puede observar claramente vestigios de la misma.



“Los orígenes remotos de la comunicación visual como proceso son tan antiguos como la misma humanidad y obedecen a la necesidad que el hombre ha tenido de plasmar en forma gráfica conceptos (ideogramas) que representan personas, animales u objetos con el propósito de transmitir pensamientos e imponer ese conjunto de datos como lenguaje común en su comunidad.”¹⁵

Desde un punto de vista técnico se entiende que es aquella que se establece entre el emisor receptor, utilizando para ello una serie de sistemas simbólicos icono-visuales e icono-sonoros, de forma separada y simultánea, que persigue impactar en determinados sentidos sensoriales humanos.

“El impacto emocional que la imagen provoca en el espectador es trascendental”¹⁶



Elementos que acompañan la comunicación visual – diseñado por: Natalia Garcés

¹⁵ Sánchez Avellaneda María del Rocío, *Fundamentos Del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, SA. España, Barcelona, Pag13.

¹⁶ Del Valle, M. Diseño Gráfico ¿Un orden necesario?

En la comunicación visual el contenido nunca está separado de la forma, cambia sutilmente de un medio a otro, de un formato a otro, el mensaje se compone con el fin de transmitir a los demás un mensaje, es un proceso en el que interactúan imágenes orientadas a transmitir un mensaje a un grupo específico, que interpreta según su conocimiento previo acerca de dicha imagen. El mensaje está sujeto a diferentes interpretaciones, es parte del sistema de la comunicación.

“La comunicación visual es un proceso en el que interactúan tanto imágenes encaminadas a un objetivo específico como los individuos que las interpretan.”¹⁷

Por lo que como todo proceso comunicativo, la comunicación visual tiene sus elementos específicos para lograr su objetivo, elementos que de igual manera pueden estar sujetos a cambios según la interpretación que de el receptor, se entiende que la comunicación visual a pesar de las barreras que puedan existir permite llegar al receptor con mayor efectividad por el impacto que provoca la imagen en el receptor, sin palabras ni explicaciones previas.

2.2.1. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL:

Los elementos básicos visuales según D.A. Dondis, componen la sustancia fundamental de lo que se ve y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.

Punto, es la unidad más simple, irreductible mínima, de la comunicación visual. En la naturaleza encontramos a la redondez como la formulación de forma más común.

La línea, se realiza cuando los puntos están próximos entre sí que no pueden ser visibles como puntos sino como línea. La línea puede también ser definida como un punto en movimiento o como la historia de movimiento de un punto.

“En las artes visuales, la línea, a causa de la naturaleza, tiene una enorme energía. Nunca es estática; es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto”.¹⁸

La línea es un elemento para los sistemas de notación, como la escritura, dibujo, mapas, música.

¹⁷ Sánchez Avellaneda María del Rocío, *Fundamentos Del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona, Pag14.

¹⁸ Del Valle, M. *Diseño Gráfico ¿Un orden necesario?*, GG Diseño, Barcelona-España Pág.35

La línea raramente existe en la naturaleza y puede adoptar formas muy distintas para expresar talentos muy diferentes.



Referencia gráfica de punto y línea – diseñado por: Natalia Garcés

El Contorno, existen tres contornos básicos: cuadrado, círculo, y triángulo equilátero. Cada uno de los mismos tiene su propia definición. Un cuadrado tiene sus cuatro lados iguales con ángulos rectos exactamente iguales en sus esquinas y los lados tienen exactamente la misma longitud. Un círculo es una figura continuamente curvada cuyo perímetro equidista en todos sus puntos del centro. Un triángulo equilátero es una figura de tres lados cuyos ángulos y lados son iguales. A partir de estos contornos básicos pueden derivar gran variedad de combinaciones.

Dirección, su significado básico entre varias concepciones se lo conoce también como la estabilidad en todas las cuestiones visuales. No sólo facilita el equilibrio del hombre sino también el de todas las cosas que se construyen y diseñan, se conocen direcciones horizontal, vertical, diagonal, curva.

Tono, los bordes en que la línea se usa para representar de modo aproximado o detallado, suelen aparecer en forma de yuxtaposición de tonos, de intensidades de oscuridad o claridad del objeto visto. Se ve gracias a la presencia o ausencia relativa de luz, pero la luz no es uniforme en el entorno ya sea su fuente el sol, la luna o los aparatos artificiales.

Color, el color visto de una manera amplia está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos, por lo que nos ofrece un gran vocabulario en la “alfabetización visual”¹⁹.

¹⁹ D.A. Dondis, Sintaxis de la Imagen, Ed GG Diseño, Barcelona-España Pág. 13

La textura, se puede apreciar ya sea por medio del tacto o reconocerla por medio de la vista o por ambos sentidos, permitiendo una sensación individual al ojo y a la mano. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material.

Escala no puede existir lo grande sin lo pequeño, pero incluso después de esta afirmación lo grande a través de lo pequeño, puede cambiar de escala con la introducción de otra modificación visual. Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno.

Dimensión, la representación de la dimensión o representación volumétrica en formatos visuales bidimensionales depende también de la ilusión. La dimensión existe en el mundo real, no solo podemos sentirla sino verla con la ayuda de nuestra visión, mas no en representaciones bidimensionales de la realidad como dibujo, pinturas, televisión, computador, etc.

El movimiento también está presente de manera visual, el movimiento es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana, a nivel representacional podemos observarlo por medio del film, la televisión.

2.2.2. EL MENSAJE VISUAL:

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte del gran linaje de todos los mensajes que actúan sobre los sentidos. Por ello se presume que un emisor emite, mensajes y un receptor los recibe, pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje.

Por ejemplo, una señal roja en un ambiente en el que predomine la luz roja quedará casi anulada.

En el caso que el mensaje visual esté bien proyectado, de manera que no sea deformado durante la emisión: llegará al receptor, pero allí encontrará otros obstáculos. Cada receptor, y cada uno a su manera, tiene algo que podríamos llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido.

Uno de estos filtros es de carácter sensorial, lo que uno percibe cuando recibe dicho mensaje, como ejemplo una persona que tiene otra percepción de los colores (daltónico) no podrá distinguir el mensaje emitido.

Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor. Ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro.

Un tercer filtro que se podría llamar cultural, dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural.

Estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y si bien se suceden en orden indicado, pueden producirse inversiones o alteraciones o contaminaciones recíprocas.

“El mensaje visual es un elemento muy importante en el proceso de la comunicación pues en él radica la funcionalidad de la información. Este tipo de mensajes se elabora con un fin específico y porta información según el contexto ambiental en que se inserta, ya sea un estacionamiento, un hospital, una biblioteca, etc.”²⁰

El mensaje visual, es entonces un elemento importante de la comunicación visual el cual depende de factores para llegar al público objetivo, de igual manera como en cualquier otro tipo de comunicación existen elementos de barrera o interferencias que se ligan más hacia el concepto de la imagen.

Según María del Rocío Sánchez las características del mensaje visual es el modo en el que el ser humano expresa y recibe son:

Mensaje visual simbólico:

Sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado de manera arbitraria para describirles un significado; constituyen símbolos que se refieren a un grupo, una idea, una religión o una institución.

²⁰ Sánchez Avellaneda María del Rocío, **Fundamentos Del Diseño**, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pag16.

Mensaje visual representacional:

Está gobernado directamente por la experiencia, es todo aquello que se reconoce en el entorno. En este nivel se identifican las formas, ya sea por semejanza o por iconicidad, mediante la experiencia y el conocimiento adquirido sobre el entorno.

Mensaje visual abstracto:

Es la infraestructura o forma de todo lo que se percibe, es decir, visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales. Este tipo de mensaje es puro, en extremo y despojado de todo lo parecido.

En conclusión, el mensaje visual es un elemento esencial para el funcionamiento de la comunicación, como todo proceso tiene sus elementos y características propias, formas en la que el emisor da a conocer y formas en la que el receptor recibe y descodifica el mensaje. Los tres puntos en los que Sánchez caracteriza al mensaje también permiten establecer las características que tiene el mensaje.

2.2.3. TÉCNICAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL:

Las técnicas para la comunicación visual son variadas, no siempre están ligados los diseñadores a recurrir a una, sino a varias de ellas, para poder enmarcar el mensaje,

“manipulan los elementos visuales con un énfasis cambiante, como respuesta directa al carácter de lo que se diseña y de la fidelidad del mensaje”.²¹

Las técnicas varían de acuerdo al entorno e historia visual, según David Dabner las técnicas básicas y más usadas por los comunicadores visuales, por ejemplo:

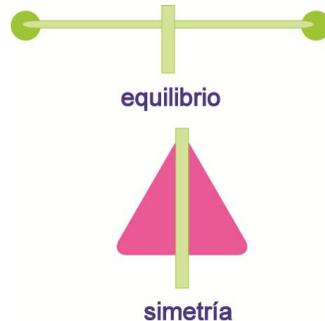
Equilibrio, de fácil percepción humana ya que compensa la necesidad de equilibrio que los seres humanos requieren; estabilidad cotidiana, es la estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad a medio camino entre dos puntos.

La inestabilidad que es el opuesto al equilibrio, formulaciones muy inquietantes.

Simetría, es un equilibrio axial, en donde el área izquierda pertenece exactamente a la parte derecha, tienen igual apariencia. Los griegos consideran que la

²¹ D.A. Donis, **La sintaxis de la Imagen**, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pag.28

asimetría era un mal equilibrio, pero el equilibrio se puede conseguirlo variando elementos. Por lo tanto la asimetría es un desorden visual en cuanto a tamaño de elemento.



Ejemplo Gráfico de equilibrio y simetría – diseñado por: Natalia Garcés

Regularidad, es la uniformidad de elementos en la cual no se permiten desviaciones, en la irregularidad se encuentra lo inesperado y lo insólito, sin ajustarse a ningún plan.

Simplicidad, es de carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias. La complicación a su vez presenta numerosas unidades y fuerzas elementales, que da lugar a un difícil proceso de organización.

Unidad, es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente. Fragmentación, es la separación en partes de un todo para lograr un juego visual.

Economía, es una ordenación visual frugal y juiciosa en la utilización de elementos.

Profusión, está muy recargada y tiene la presentación de adiciones discursivas, detalladas e inacabables al diseño básico.

“No deben pensarse que estas técnicas sólo se aplican en los extremos de cualquier propuesta, pues muy al contrario su uso se extiende en sutil gradación a todos los puntos del espectro comprendido entre ambos polos, a la manera de todos los posibles tonos de grises existentes entre blanco y negro. Son muy numerosas las técnicas aplicables para la obtención de soluciones visuales”²²

²² D.A. Donis, **La sintaxis de la Imagen**, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pag.28.

Positivo y negativo, se considera elemento positivo y elemento negativo aquello que actúa con mayor pasividad. La visión positiva y negativa a veces engaña al ojo. Al mirar algunas cosas, vemos en las claves visuales lo que no está allí realmente. Esta técnica refiere a una ilusión óptica.

Un aspecto que se debe tener en cuenta al utilizar las técnicas de comunicación, es que el mismo es como un lenguaje que debe ser aprendido de la misma forma en la que un niño aprende a hablar, aprender las variadas técnicas de comunicación visual, este lenguaje es visual empieza por una mayor concienciación del aspecto visual según Dabner, es una forma de ver con mas complejidad un objeto físico.

2.2.4. PERCEPCIÓN Y COMUNICACIÓN VISUAL:

La percepción, es como un estado de conciencia distinto de lo que la psicología tradicional llama *sensación*, ha sido fuente de interminables debates que, entre otras cosas, indican a las claras limitaciones de la expresión verbal para describir ciertas vivencias sensoriales de los sujetos. Existe un consenso, en cambio, en admitir que en los centros nerviosos superiores se produce una recepción y elaboración de los datos proporcionados por los órganos de los sentidos en forma de sensaciones. Tales datos son conservados a veces, en el ser humano y en los animales superiores, bajo forma de unos signos sensitivos que se denominan imágenes. Pero sólo el hombre es capaz, gracias a su inteligencia conceptual y abstracta, de interpretar dichos signos sensitivos, de relacionarlos con un objeto o estímulo concreto situados en su mundo exterior; operaciones psíquicas que constituyen la esencia de la percepción y que tienen su sede, en el sistema nervioso superior. La esencia de la percepción estaría así en la transformación de la impresión sensitiva (sensación) en información cognitiva.

Sartre, a la vez que refutaba a los empiristas y a Bergson, para quienes la imagen mental y la percepción no difieren en naturaleza, sino sólo en su grado de intensidad, ha escrito que “no hay ni podría haber imágenes en la conciencia, pues la imagen es un cierto tipo de conciencia”, la conciencia de la imagen permite una comunicación correcta, cuando la percepción se acerca a la realidad del

contenido, quiere decir que una imagen varía de concepto dependiendo del contexto cultural en donde se lo dé a conocer.

“Por decirlo con palabras más sencillas: creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos; y pretendemos un significado. El resultado es la composición, la intención del artista, el fotógrafo o el diseñador. Es su *Input*. Ver es otro paso distinto de la comunicación visual. Es el proceso de absorber información dentro del sistema nervioso a través de los ojos, el sentido de la vista”.²³

El resultado final es la esencia de lo que el artista quiso transmitir, pero el significado depende en mucho de la respuesta del espectador, significado que está modificado e interpretado a través de sus propios criterios. La psicología Gestalt ha aportado valiosos estudios sobre el campo de la percepción, acercando a los comunicadores significados como los *patterns* visuales, como el ser humano ve y organiza el *input* visual y articula el *output*.

2.3. EL COLOR EN LA IMAGEN:

El color es uno de los elementos significativos en la comunicación visual y específicamente en el diseño gráfico, ya que se pueden emplear para provocar una reacción emocional en el observador.

Color: “sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de la onda”²⁴

El color desempeña un papel primordial en la toma de decisiones del diseño gráfico, ya que el color como elemento del mensaje añade variedad, sensación y una dimensión espacial. Los colores escogidos para un diseño no solo provocan reacciones psicológicas y emocionales, sino que también apoyan o exaltan los aspectos estructurales.

Existen literalmente decenas de miles de colores a destreza del diseñador y de igual manera las formas de combinación.

²³ D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pág.34.

²⁴ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág1.

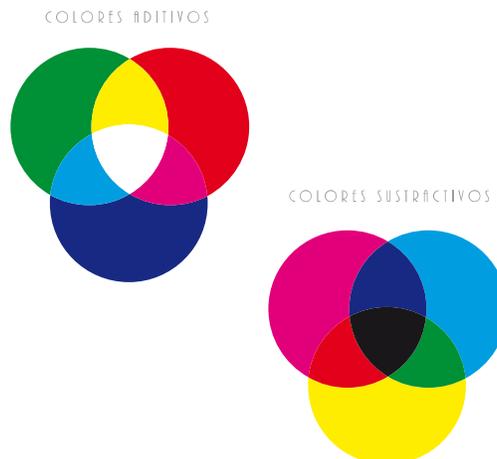
2.3.1. COLORES PRIMARIOS:

Se encuentran dos tipos de colores primarios los aditivos y sustractivos. Los aditivos son los asociados con la emisión de luz ya que al unirse se obtiene como color final el blanco, estos son rojos, verdes y azules.

Los primarios sustractivos, son los colores empleados en la impresión de tricromía que al unirse forman el Black o negro, estos son el Cyan, Magenta y amarillo o dicho en ingles CMY para formar K.

2.3.2. COLORES SECUNDARIOS:

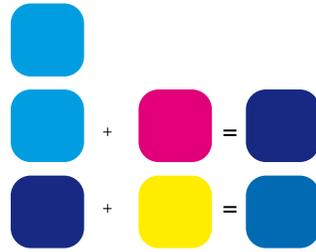
De cada grupo primario se puede obtener colores secundarios, mezclando un color primario con otro del mismo grupo y en la misma porción, en los colores sustractivos los obtenidos son rojo, verde y azul. En el ámbito de los colores aditivos se obtiene magenta y amarillo.



Colores aditivos y sustractivos – diseñado por: Natalia Garcés

2.3.3. COLORES TERCIARIOS:

Se forman con la combinación de un color secundario con un primario restante, es decir, que no se halla presente en el secundario.



Colores Terciarios – diseñado por: Natalia Garcés

Para este ejemplo de color terciario se toma como base cian, que al combinarle con otro color sustractivo (magenta) obtiene el azul el mismo que se combina con otro color sustractivo que no esté presente que es el amarillo y se obtiene un color terciario azul violacio.

CMYK:

Este sistema se utiliza para impresión de imágenes, cian, magenta, amarilla y negra. Los tres colores tricromáticos CMY son necesarios para reproducir una imagen, al unirse estos tres forman negro o K, se lo representa así ya que es la sigla en inglés de Key (clave), teóricamente estos colores tricromáticos bastarían para representar una imagen pero en la práctica la mayoría incluye una tinta mas (negro) para realzar este último color.



Imagen en CMYK -

RGB:

Rojo, verde y azul son los primarios aditivos. La reproducción del color en la pantalla de televisor o en un monitor de ordenador se consigue mediante el sistema cromático RGB.



Imagen en RGB – flores.com

2.3.4. SIMBOLISMO DEL COLOR:

El color, posee cuantiosos significados simbólicos derivados de las connotaciones culturales y sociales.

Percibimos el color de “dos maneras: conceptualmente –lo que desde un punto de vista histórico es una forma de percepción tardía- o bien de manera psicofísica, primigenia. La descripción objetiva del fenómeno pertenece a la primera, las afirmaciones sobre su impresión profunda y específica a la segunda”²⁵

El color es un elemento clave para el diseño gráfico, una herramienta que puede emplearse para llamar la atención; produce un efecto importante y decidido sobre el sentido de la vista y por su mediación en el ánimo, efecto que se une directamente a lo moral; esto dependiendo del lugar en donde estemos ubicados, por ello, personas de países y valores culturales diferentes no reaccionan del mismo modo ante un mismo color, ni le dan el mismo sentido.

²⁵ Pawil Johane, Teoría del Color , Ed. Paidós, Barcelona España. Pág. 61

La selección de los colores, por tanto, debe tener en cuenta las normas y connotaciones culturales del público al que va dirigido el diseño, especialmente si su difusión es internacional.²⁶

Esta lista resume algunos de los significados más habituales, no es una guía exhaustiva, ya que los significados varían dependiendo de los países y de las culturas.



Significado de los colores – diseñado por: Natalia Garcés

El diagrama anterior es tomado del libro Color de Anbrose-Harris el cual afirma que: las connotaciones que se presentan son un punto de partida para asociar los colores a emociones, todo depende del uso del color.

2.4. DISEÑO GRÁFICO:

Como parte de la comunicación visual según Capsule, el diseñar acompaña a la humanidad desde que aparece la necesidad de comunicarse, llamado con un término diferente pero en naturaleza lo mismo, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de algo,

“Proceso de creación y elaboración por medio del cual el diseñador traduce un propósito una forma”²⁷

En el transcurso de la historia se puede observar como el diseño se ha ido desarrollando de diferentes maneras, como hace referencia Capsule en su libro

²⁶ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 104 105

²⁷ Especialización comunicativa. Diseñadores. Responsabilidades. Bruno Munari.
www.practicalactionpublishing.org

Claves del Diseño nuestros antepasados más remotos se comunicaban mediante íconos visuales, después con el desarrollo de la humanidad también se desarrolló la parte visual como por ejemplo escribas, impresores y artistas que han ido trabajando sobre “*el diseño*” sin siquiera saberlo y no fue sino hasta 1922 cuando diseñador de libros William Addison Dwiggins acuñó el término *diseñador gráfico* para describir sus actividades, como las de un individuo que daba orden estructural y forma visual para la comunicación impresa.

“La industrialización y la producción en serie empezaron para el diseño gráfico a mediados del siglo XV con la invención del tipo móvil proceso que viene marcado por la impresión de la Biblia de Gutenberg. Por primera vez el mundo occidental, en lugar de la penosa copia a mano de libros se produjo simultáneamente muchos ejemplares a la vez. La consecuencia de esto para la comunicación fue enorme. La alfabetización fue una posibilidad práctica para los no privilegiados; las ideas se liberaron del monopolio de los pocos hombres que hasta entonces habían controlado la producción y distribución de libros”²⁸

Y se empieza a entender que el objetivo del ícono visual como parte de un contexto visual con la función de transmitir información básica y directa a un público determinado en el menor tiempo y esfuerzo posible.

Desde aproximadamente la década de los 50, en especial a la labor teórica de la Escuela ULM, al Diseño se lo había entendido como un proceso racional articulado por una serie de fases ordenadas en secuencia continua que iban desde la recogida de datos hasta la presentación final del proyecto

Después con la necesidad del mercado y la influencia del marketing se observa que ciertos diseñadores plasman sus ideas para cubrir *necesidades* que van de la mano con el consumo, se utilizan las técnicas ya no para crear cosas realmente necesarias, en muchas veces son productos que no cubren ninguna necesidad.

Los diseñadores gráficos trabajan de diferentes formas, con diferentes métodos y propósitos para llegar a su objetivo final,

“El Diseño Gráfico es una forma de pensamiento. Es el desarrollo consciente de la capacidad, ontológica, del ser humano, de crear un universo de signos, símbolos y señales. Y es la posibilidad de producción de cambios sociales, antes que un emergente de ellos. Entendiéndolo como una disciplina formadora de profesionales, el Diseño Gráfico puede, y se obliga a, promover la adquisición de una conciencia plena sobre las herramientas y procesos que se ponen en juego en el desenvolvimiento de la tarea. Esto quiere decir que, como profesionales de Diseño, los diseñadores tienen, ante todo, la misión y la

²⁸ D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pag.187

responsabilidad de ser conscientes de qué es lo que ocurre, cuando son puestos en marcha los procesos de ideación y concreción de actos de comunicación”²⁹

Los diseñadores tienen en sus manos el compromiso de crear signos, símbolos y señales con una misión de responsabilidad social, si no toman en cuenta los orígenes y el avance de la profesión hacia un bien común, la responsabilidad de una catarsis social estará en sus manos.

Es entonces que vemos el desarrollo del diseño gráfico, como una herramienta de la comunicación que no está ligada precisamente hacia crear necesidades de consumo innecesario.

En conclusión se sabe que el diseño es un proceso que articula varios elementos a tomar en cuenta para llegar al objetivo final y así cubrir una necesidad.

2.4.1. RESPONSABILIDAD SOCIAL EN EL DISEÑO GRÁFICO

Los procesos que se encuentran en la historia de los diseñadores son diversos, y no todos siguen el mismo camino, pero, como agentes generadores de una “*salud cultural*”, no podían quedarse sin generar una postura de compromiso para con la sociedad y es en “First Things First Manifiesto 2000”³⁰, que se convocó a una postura de responsabilidad sobre el poder otorgado a los diseñadores gráficos.

Desde finales de la década de 1980 y hasta ahora, el concepto de diseño gráfico ha pasado por varias revisiones, que ha conducido sin duda a una relativización, en donde se toma en cuenta varios aspectos para juzgar el mismo y así darle una categoría de bueno o malo, de feo o hermoso. En esta época se suponían una pluralidad de expresiones que rechazaban tanto el movimiento moderno como la tradición, es entonces que la crisis del movimiento moderno dejó a los diseñadores faltos de teorías.

“Hay demasiado que mirar pero no demasiado que pensar”³¹

²⁹ http://www.foroalfa.com/A.php/Profesor____que_es_el_diseno/13, publicado el 28-09-2005.

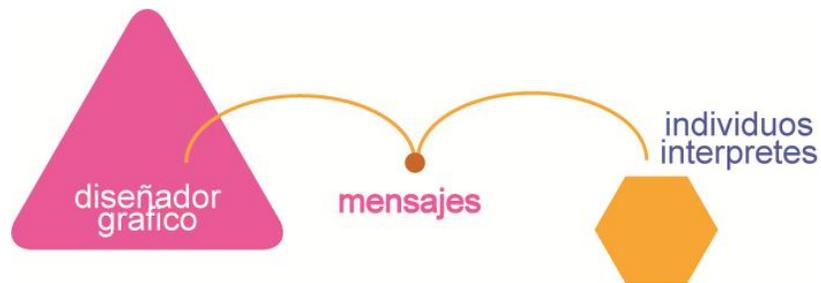
³⁰ Anexo 2

³¹ D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pag.34

Algunos diseñadores en la actualidad no tienen teoría, no leen, trabajan con formas de la comunicación visual sin comprender que son portadores de valores sociales.

Muchos diseñadores miraron a la historia para resolver su orfandad ideológica y metodológica, otros que han orientado sus intereses hacia la filosofía del lenguaje.

Momento crucial para seguir un camino teórico, el diseñador es un proveedor de contenido, está implicado en la comunicación de los mensajes y, como tal, es quien, en gran medida, decide aspectos del mensaje que se resaltan y cuáles no, el trabajo del diseñador surge de una forma de vida y las elecciones que en él se hacen constituyen un estilo, que puede ir desde cumplir un rol de papel silencioso o puede actuar como crítico, fabricante de ideas como se pudo notar en el “First thing First”.



Proceso de los mensajes desde el diseñador- diseñado por: Natalia Garcés

El diseño es una herramienta poderosa que puede persuadir a la gente por comprar tal o cual producto hasta movilizar su conciencia,

“los diseñadores forman parte de un engranaje que no vende productos, sino tan bien ideas”³²

Como parte de un sistema, si alguna de las partes faltan no puede llegar al objetivo final, y en este caso específico tienen que tomar en cuenta la responsabilidad que de manera implícita se a puesto en sus manos, como ya se dijo generadores de una cultura visual.

³² D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pág. 74

Jeffery Keedy, dice:

“el contenido nunca tiene una forma implícita y la forma es el resultado de las ideas y percepciones de cada diseñador. Por eso es imposible presentar el contenido sin la más mínima interferencia personal”³³

El ordenador es el medio que le da la posibilidad al Diseñador Gráfico de sumir el control directo de los procesos de trabajo que durante siglos estuvieron divididos entre tipógrafos, ilustradores, componedores de textos, impresores y otros técnicos especializados, la tecnología ha creado una nueva definición de racionalidad.

Con la nueva tecnología ahora el diseñador gráfico tiene una amplia gama de trabajo, pero también está ligado a un problema prominente, todos los diseñadores manejan este lenguaje e inclusive los diseñadores empíricos están dentro de esta temática, ahora cualquiera puede meter mano dentro de la profesión, otra crítica que nace a partir de la utilización del ordenador es la homogenización de los resultados.

“La revolución digital está transformando el medio impreso como no lo había hecho hasta entonces ningún otro acontecimiento desde la invención de la imprenta”³⁴

El diseño gráfico se la había entendido como un proceso meramente racional articulado por fases ordenadas en secuencia hasta obtener un resultado final. Como un concepto más técnico, tomando al diseño como algo más ligado a la ciencia que al arte, como teoría supone funcionó con este concepto a la perfección pero en la práctica no son fórmulas lo que se necesita, no es una técnica radial lo que se requiere es más bien tomar de un todo partes que se acoplen a las necesidades.

El concepto es válido, como ya se había notado el diseñador plasma sus ideas sobre papel o sobre cualquier otro soporte, y sea libros, revistas, periódicos, para televisión o multimedia.

³³ D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pág. 178

³⁴ D.A. Donis, La sintaxis de la Imagen, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España, Pág. 125

"Definimos el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados."³⁵

En general, es el resultado de un proceso que incluye experimentación con muchas opciones, hasta que encuentra la que se acopla a sus necesidades. El diseñador debe considerar las limitaciones prácticas que establecen, cliente, presupuesto, horario y otros elementos.

El Diseñador actúa como un mediador que lleva un mensaje del cliente al consumidor. Para hacerlo, un diseñador debe conocer todos los medios de producción gráfico y audiovisual los cuales serán los medios más eficaces para llegar al público.

Para el Diseño es importante conocer el entorno, como medio de desarrollo, como conocimiento cultural.

Al inicio de la década de 1990 los diseñadores consideraban que existían varias metodologías y que todas podían ser validas.

"Sólo el equilibrio entre las emociones y la racionalidad de la ciencia, entre un hacer práctico y un saber bien afirmado, puede realmente ayudarnos...no se puede dar una teoría del diseño que sea por sí misma totalmente satisfactoria. Bien al contrario, la teoría participa sólo de una manera muy concreta en el hecho global del proceso del diseño y únicamente puede incorporarse el trabajo práctico en el lugar adecuado y de la forma apropiada. No se puede dar ninguna teoría normativa. En caso de que la teoría quiera ser de ayuda al hombre pragmático, habrá de proceder de forma descriptiva y analítica, sin abandonar nunca el campo de la observación empírica."³⁶

Los diseñadores, poseen una gran responsabilidad social, un gran número de ellos en la actualidad proponen servir mejor a la sociedad, es una preocupación central, en el discurso actual del diseño.

Para conceptuar el diseño gráfico, es necesario saber que es el camino del mensaje para llegar a su receptor, un camino que puede tomar varias direcciones, dependerá mucho de su forma de pensar. Se necesita un futuro profesional, hay

³⁵ *Fotonostra*. (s.f.). Recuperado el 20 de 01 de 2009, de <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>

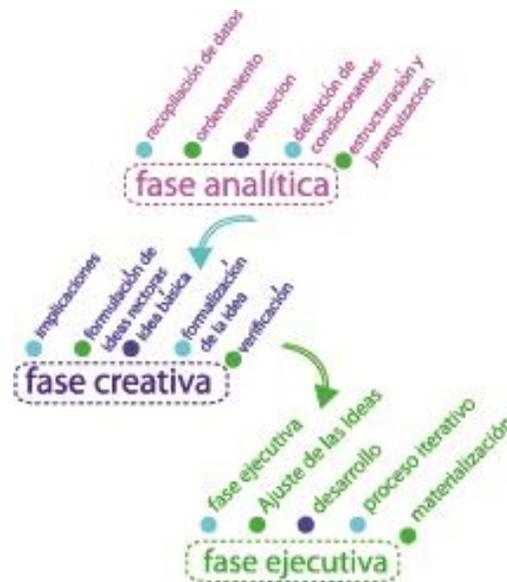
³⁶ Schricker Edward A."El vestit de festa de la ciencia i el vestit d'artista del dissenyador , Temes de Disseny, N°1,España, Barcelona, 1986 Pág. 89

que tomar a la profesión, como asevera Raquel Pelta en su libro Diseñar hoy, somos constructores de una salud cultural, que no puede ser ocupada por empíricos sin fundamento teórico.

Resumiendo el diseño es la expresión visual de la esencia de algo, sea un mensaje o producto, para lograr el objetivo el diseñador debe buscar la forma para que el mensaje sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente.

2.4.2. METODOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO

El Diseño Gráfico, en este caso específico la multimedia, para crear un producto necesita seguir un lineamiento de investigación, para este proyecto específicamente se utilizará el que propone Bruce Archer:



Fases de la metodología en el Diseño Gráfico-Natalia Garcés

Quien propone tres momentos importantes o principales para la elaboración de un proyecto: fase analítica: en donde se recopila datos, ordena, evalúa, define condicionantes, se estructura y jerarquiza.

Fase creativa: donde se toma en cuenta las implicaciones, formulación de ideas rectoras, idea básica, formulación de la idea y verificación.

Fase ejecutiva: en donde tienen que tomar en cuenta fase ejecutiva, ajuste de las ideas, desarrollo, proceso.

Los puntos descritos se desglosan en según la necesidad del proyecto y así se los desarrolla.

2.4.3. CLASIFICACIÓN:

El diseño no solamente trabaja en un área específica, sino que abarca gran parte de la vida como indica María del Rocío Sánchez en su libro Fundamentos del Diseño, todo lo que se lee, ve, siente, tiene diseño, las imágenes de igual manera son tratadas por diseñadores.

El Diseño Gráfico, es la disciplina u oficio dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificadoras, evocativas, de persuasión, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

También referido como "diseño de comunicación visual", la actividad excede el campo de la industria gráfica y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

“Diseño Gráfico: unidad destinada a ser puesta a la vista de un público al que debe transmitir un mensaje prefijado.

El Diseño Gráfico se divide en: diseño de información, que comprende: el grafismo funcional (de utilidad pública: señalética, cartografía, signos codificados), el grafismo didáctico (ilustración de libros, gráficos técnicos, científicos, documentales, etc.) y el grafismo de persuasión (propaganda y publicidad). El segundo gran sector es el diseño de identidad, que abarca el diseño de marcas (logotipo, logo símbolo) de imagen corporativa y también el muy actual diseño de la imagen global”³⁷.

El diseño según se ha expuesto anteriormente es como un gran manto que cubre muchas áreas de la comunicación contemporánea, va desde un diseño de imagen para una empresa de alfileres hasta las ideas que se darán a conocer en un estado.

Existen varios medios por los cuales el diseñador puede dar a conocer sus ideas, o los conceptos que debe transmitir por ejemplo podemos crear revistas para niños, libros, hojas de aviso, ahora el campo del diseño se ha ampliado al igual que la tecnología se tiene otros soportes en los cuales pueden asentar las ideas a

³⁷ Proenza Rafael, Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico, 3D Editores.

difundir, en la nueva era el ordenador se ha transformado en un medio de comunicación masiva, al igual que en los otros medios se utiliza la imagen, colores, tipografía y formas en general para llegar al objetivo.

Es así que con estas herramientas el diseñador proyecta su trabajo, no es simplemente venta de elementos de consumo masivo, se proyectan más lejos, comunica ideas para un bienestar común.

2.4.3.1. DISEÑO EDITORIAL

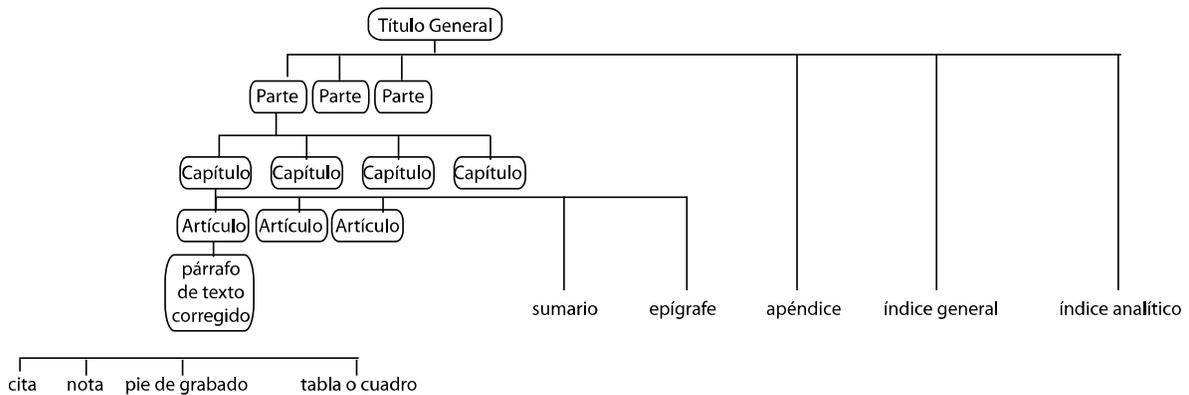
El diseño abarca desde la letra hasta un párrafo, el diseño es el encadenamiento de pequeñas partes como un rompecabezas que si solo se observa una pieza no se logra entender, sólo cuando se lo ve armado se entiende.

Las piezas individuales de una obra escrita, sus signos, letras, palabras y oraciones, adquieren un valor específico solo al formarse el esqueleto de un discurso; por separado pueden significar cualquier cosa, los perceptores las descifrarán según sus experiencias, cultura y conocimientos.

El cuerpo de la obra debe tener una organización según Jorge Buen en su libro Manual de Diseño Editorial, para que el lector desde la primera vez que contacto con el libro para que perciba un orden y jerarquía dentro del mismo.

Algunas de las partes, como el título del libro, el nombre del autor y las cabezas de los capítulos, van de tal manera que se les podría contar en la cúspide de la jerarquía.

El Texto se compone por letras aisladas son fonemas, unidades fonéticas; tienen sonido pero no significado. Se unen, integrando morfemas, que son las mismas unidades significativas. Con los morfemas se construye palabras; estas se distinguen por ser piezas separadas. Se encadenan palabras para articular sintagmas, que pueden ser frases u oraciones. Finalmente, un conjunto coherente de sintagmas forman el discurso. El párrafo es una unidad íntegra con desarrollo suficiente para presentarse aislado del resto del discurso.



Modelo simplificado de la organización de un libro – Jorge de Buen Unna “Manual de Diseño Editorial”

El diseño editorial, se apoya en diferentes formas de llegar a diagramar un libro, hay quienes se asisten de métodos creativos y otros que se sienten alivio al encontrar métodos comprobados para llegar a los resultados deseados.

Según Jorge de Buen Unna, los procedimientos se dividen en dos grandes ramas, el primer método es el sustractivo donde se hace uso de la creatividad, no se sigue un procedimiento matemático, como esculpir una roca quitando la cubierta y el otro es el aditivo el cual es comprobable y sería como armar un títere a partir de un esqueleto de alambre.

2.4.3.1.1. MÉTODO ADITIVO:

Refiere a diseñar un libro a partir de una estructura interna determinada que para que funcione tendrá que cumplirse las siguientes condiciones:

“Que la obra no sea parte de una colección ya diseñada ni que el diseñador editorial esté obligado a ceñirse con rigor a ciertos formatos normalizados, porque determinan por adelantado gran parte del diseño.
Que no haya un marco económico demasiado rígido.
Que se conozca al público con cierta exactitud, por lo menos en cuanto a sus hábitos de lectura.”³⁸

Se tiene que recordar que para utilizar el método aditivo el diseñador se debe acostumbrar a utilizar fórmulas y números sin temor, ya que este método se vale de los números y cálculos.

³⁸ De Buen Unna Jorge, Manual de Diseño Editorial, Ed.Trea, México, Pág. 215

Según este método es calculable el tamaño de caracteres por renglón, dependiendo de las características de los lectores.

Mínimo, óptimos y máximos de caracteres por renglón.

	bajos lectores	altos lectores
Mínimo	34	45
óptimos	45	60
máximos	60	80

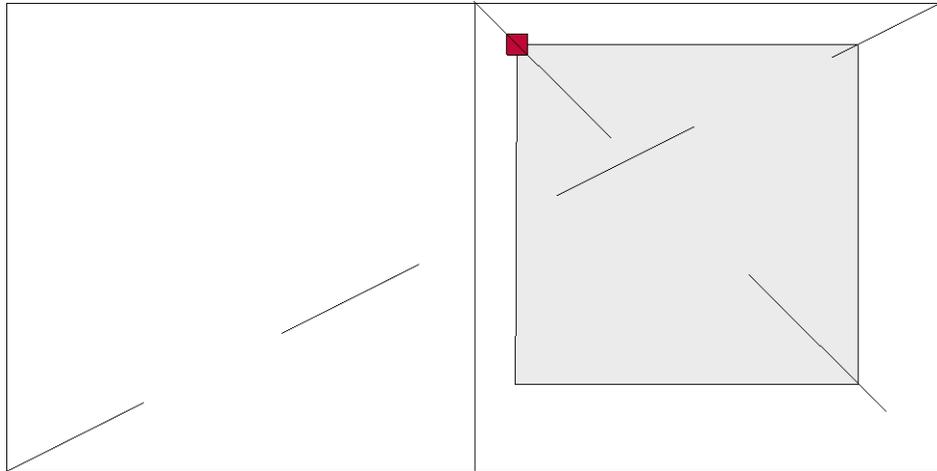
Cuadro mínimos, óptimos y máximos – Jorge de Buen Unna “Manual de Diseño Editorial”

Como se observa en el cuadro anterior los caracteres que componen un renglón deben tomar en cuenta si los lectores del libro son bajos o altos como denomina Jorge de Buen Unna, para esto deben también tomar en cuenta el tipo de letra, que no solo debe ser legible y neutra sino que debe formar parte de una familia tipográfica completa, en orden de importancia, los miembros indispensables son las redondas, cursivas y versalitas.

Dentro del método aditivo existen tres tipos de diagramación los cuales son: sección áurea, método de la diagonal. Método de la doble diagonal.

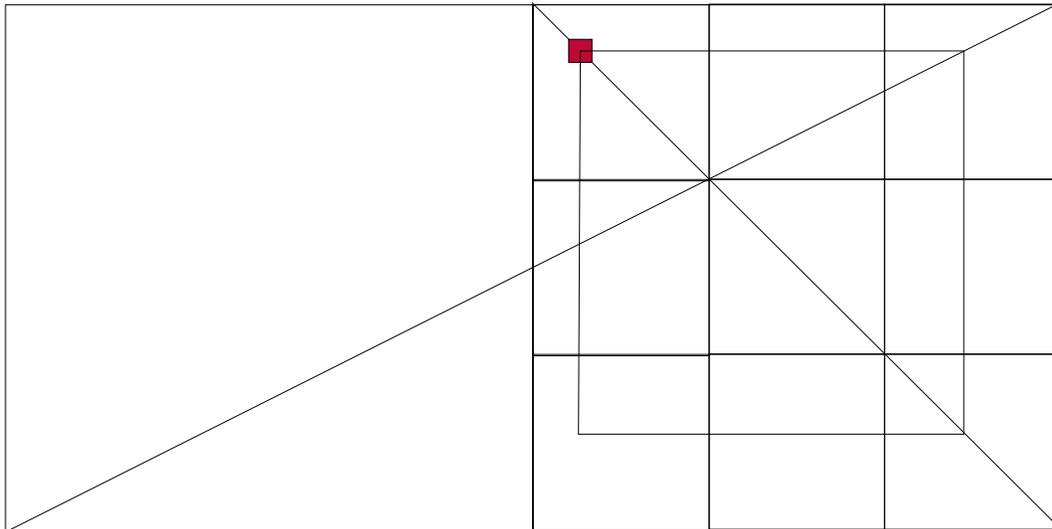
Método de la doble diagonal:

Para la aplicación de la doble diagonal, se trazan dos páginas unidas por el lomo, como un libro abierto. Partiendo del extremo superior del lomo (P1) se traza la diagonal de la página derecha (L1); luego, desde el extremo inferior izquierdo del conjunto se traza una segunda diagonal (L2) a lo largo de las dos páginas. La mancha tipográfica se la traza desde un punto cualquiera (P2) en (L1) hacia la derecha hasta (L2), y de aquí hacia abajo, hasta encontrar de nuevo (L1).



Es fácil ver cómo, mientras más abajo se encuentra el punto de inicio (P2), más pequeña resulta la superficie de la mancha.

En la zona sombreada, el rectángulo más oscuro es el resultado de reducir proporcionalmente el conjunto de dos páginas a lo largo de la diagonal (L2). El otro rectángulo sombreado resulta de reducir proporcionalmente la página derecha hasta hacer coincidir su esquina inferior derecha con la intersección de las dos diagonales.



Es así como el método permite establecer márgenes de pie, cabeza y encolado, permite también establecer la superficie de la mancha.

2.4.4. DISEÑO CORPORATIVO

El diseño corporativo es una rama que permite establecer una identidad determinada a un producto o servicio, muchas empresas pueden tener éxito en comunicarse con el público pero fallan en el momento de capturar a dicho público, la captura da lugar cuando se identifica y explota la magia que hay en la marca y cuando la idea conceptual empata con el público.

El proceso para lograr dicho objetivo puede ser un proceso, según Melisa Davis en su libro Mucho más que un Nombre, intuitivo y requiere una mezcla de estrategia comercial y creatividad en las ideas, el proceso como tal nunca debe detenerse. El diseño corporativo ayuda a crear una fidelidad de la marca, la misma que se mide mediante el reconocimiento.

El avance que tiene la identidad corporativa en el siglo XXI sorprende y según Davis, ninguna área de la sociedad será inmune a la gestión de marcas, significa que colegios, hospitales y universidades, toda empresa gubernamental o no gubernamental en sector público o privado requiere de una gestión de marca, una identidad corporativa, para diferenciar y especificar los servicios que brinda.

La identidad corporativa es más que un logotipo con nombre y color, busca reflejar los valores del sujeto (empresa o bien) y hacerlos coincidir con su comportamiento. Debe conectar con algo profundo del público, deberá ser auténtico.

La identidad corporativa ayuda al consumidor a seleccionar un producto o servicio en un mundo complejo de crecientes opciones de elección, especialmente cuando la diferencia entre productos es escasa y difícil de evaluar.

La identidad corporativa, son una herramienta casi universal dentro de este gran abanico de ofertas de comunicación, facilitan información sobre el emisor, el medio y el receptor. A través del logo la identidad toma posesión en el mercado, los logos envían mensajes de tipo a públicos muy diversos.

“Reducen un enunciado complejo a un mensaje sencillo claro y conciso. Sustituyen el lenguaje escrito cuando el público no tiene tiempo o la voluntad de leer”³⁹

³⁹ Capsule, Claves del Diseño de Logos, Ed.GG, Barcelona-España, Pág. 8

Para crear un logo dentro del diseño corporativo, se puede seguir lineamientos dentro de los cuales Capsule recomienda comenzar por las preguntas para los BRIEFING de diseño:

¿Qué tres clases de audiencia van a ver con más frecuencia el diseño de este logo?
Si hubiera una sola cosa que pudieras comunicar a cada una de ellas ¿Qué sería?
¿Cuáles son los atributos, promesas, características, ventas y definición del posicionamiento de marca?
¿Qué palabra describen la personalidad de la marca?
¿Qué imágenes comunican la personalidad de la marca?
¿Dónde aparecerá este logo con más frecuencia? En qué soporte?
¿Hay elementos que sean imprescindibles o deseables?
¿Quiénes son la competencia? ¿Quiénes son tus colaboradores?
¿De cuánto tiempo se dispone, expresado en hora?
¿Para cuándo se han programando las presentaciones?
¿Porqué hace falta un logo? ¿o porqué se quiere cambiar el logo presente?
¿Cómo se calcula el éxito del logo? ¿Según como marche la implementación? ¿Según los premios? ¿Si genera un cambio? ¿Si revigoriza al personal? ¿De acuerdo con otros puntos de referencia?⁴⁰

En conclusión la identidad corporativa hace referencia al discurso de identidad que sume como suyo la empresa, también se refiere a la política de comunicación entre imagen gráfica e identidad visual.

⁴⁰ Capsule, Claves del Diseño de Logos, Ed.GG, Barcelona-España, Pág. 8

3. CAPÍTULO III

3.1. MULTIMEDIA Y LA SOCIEDAD DIGITAL

3.1.1. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

La tecnología, es un medio e instrumento que se emplea para hacer posible la transmisión de datos, imágenes, voz, videos, en forma digital; son aquellos medios digitales que permiten comunicarse y,

“tener acceso, crear y procesar todo tipo de información en tiempo real”⁴¹.

Con las nuevas tecnologías de la información se dan cambios que Cees Hamelink concibe como déficit revolucionarios, ya que hay una diferencia abismal entre revolución e innovación, revolución se da cuando cambian las estructuras de propiedad o las relaciones de fuerza en la sociedad y en la tecnología de la información está claro que ninguna de las dos cosas se desarrolla.

El paso de una era de la industrialización a la era de la información se la ha denominado de diversas formas como asegura Carmen Gómez Mont en su libro Nuevas Tecnologías de Comunicación, entre las denominaciones se encuentra poscapitalista, posideológica, e incluso como posprotestante, independientemente de los adjetivos, la característica general consiste en la importancia del factor información en las funciones de la sociedad.

La incidencia de las TICS en el medio, es de tal magnitud que apenas se comprende los efectos, la aplicación de las mismas para la educación, supera las expectativas esperadas, la información es el recurso básico en esta nueva forma de sociedad.

La sociedad de la información, que refiere específicamente a la adaptación de la sociedad al desarrollo tecnológico, en una era digital donde, se debe aprovechar al máximo los servicios que la tecnología ofrece.

“La tecnología es la parte del ser humano que más ha cambiado a lo largo de la historia y, en estos últimos años, ‘se ha ganado el puesto de problema filosófico de primer orden’ ”⁴²

⁴¹ Monge Ricardo. TICS en las PYMES, Ed. Tecnológica de Costa Rica, Costa Rica, Pag.3

⁴² Pelta Raquel, DISEÑAR HOY, Ed. Paidós Diseño 01, España, Pág. 97

En conclusión la transición de una sociedad agrícola, a una sociedad industrial y ahora a una sociedad digital de la información permite ver que ahora se trabaja con diferentes formas de presentar la información, ahora esta sociedad está basada en un cambio de medida de átomo a bit, una medida numérica, según Nicolás Negroponte en El Mundo Digital, y cuyo valor de proceso de implantación no se puede dar por concluido.

3.2. MULTIMEDIA:

Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como: texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario según Héctor Navarro en su libro *www Identidad Corporativa*. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos que permiten almacenar y presentar un contenido.

O como define el diccionario de la lengua española, vigésima segunda edición (DRAE, 2001). “Multimedia, que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, cómo imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.”

Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio, este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

“...Podemos hablar de “multimedia” como la tecnología que se sirve de distintos dispositivos de hardware para crear productos de nuevo cuño a partir de la combinación de distintos medios:

Imagen: el lenguaje multimedia se sirve de medios basados en la imagen tan distintos como la fotografía, la ilustración, la animación vectorial, que ha dado lugar a la creación de películas íntegramente desarrolladas con ordenador, o el video.

Sonido: Los productos multimedia emplean la voz, la música o los efectos sonoros para crear sensaciones que van más allá de la narración audiovisual lineal clásica. De hecho, los sistemas operativos actuales emplean sonidos para avisar al usuario de la realización de distintas acciones.

Texto: El texto sigue siendo la base de nuestro aprendizaje, aunque los contenidos multimedia se sirven de nuevas herramientas para hacer el texto un lenguaje más accesible

y dinámico. Los hiperenlaces nos permiten bucear en interesantes submenús y romper la linealidad de la lectura, un ejercicio en forma de ramificaciones, más parecido a la forma natural de razonar de nuestro cerebro...⁴³

Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo, también se lo puede denominar hipermedia, puede considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos se comunican, cuando se emplea varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarse en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no - lineal e interactiva, y es un puente personal muy poderoso hacia la información.

Como parte del Diseño Gráfico en la Hipermedia-Multimedia se encuentran varias corrientes. Para Philip E. Agre. Los cambios tecnológicos han creado un nuevo espacio de diseño que incluye nuevas ideas concebibles gracias a la tecnología y viejos conceptos que se han extendido, también, gracias a ella.

Por otra parte, John Maeda considera que el problema con la tecnología se encuentra en el uso inconsciente o ignorante que de ella hace la gente y,

“en su libro Maeda y Media subraya que su misión es explicar el futuro de la tecnología a través del arte, no podemos sentarnos de espaldas y dejar que esta marea nos arrastre sin intentar darle sentido”⁴⁴

⁴³ Collin Simon, DICCIONARIO DE MULTIMEDIA, Ed. MC Graw Hill, Santa Fé Bogotá.

⁴⁴ Pelta Raquel, DISEÑAR HOY, Ed. Paidós Diseño 01, España, Pág. 103

3.3. HIPERMEDIA:

Cuando se proporciona una estructura a través del cual el usuario puede navegar, entonces, multimedia interactiva se convierte en Hipermedia.

Es la combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega al público objetivo por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujo de detalles, cuando conjuga los elementos de multimedia, fotografías y animación, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos, puede apasionar a su auditorio.

“Una pieza táctil implica al espectador, le hace participar, y proporciona otro nivel de percepción y comunicación”⁴⁵

Multimedia/Hipermedia estimula los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la cabeza.

No sólo se debe comprender cómo hacer que cada elemento se levante y baile, sino también se necesita saber cómo utilizar las herramientas computacionales y las tecnologías de multimedia para que trabajen en conjunto.

Cómo se detalló en párrafos anteriores, tanto la multimedia como la hipermedia tienen elementos básicos que a continuación tratará de dar una breve definición:

El texto, la escritura acompaña a nuestra humanidad desde sus inicios, llamada protoescritura

“símbolos ideográficos o mnemónicos que podían transmitir información”⁴⁶,

Con el tiempo ha desarrollado su complejidad y así compensar la necesidad de la humanidad de comunicarse.

“El texto es un pilar indiscutible en la sabiduría y transmisión del conocimiento humano, herramienta de transmisión de la memoria del hombre y medio absolutamente necesario para la mayor parte de las culturas humanas”⁴⁷

El texto es una serie de símbolos codificados que dan la oportunidad de comunicar mensajes con cierta exactitud.

⁴⁵ Pelta Raquel, DISEÑAR HOY, Ed. Paidós Diseño 01, España, Pago 120

⁴⁶ <http://www.larousse.es>

⁴⁷ Collin Simon, DICCIONARIO DE MULTIMEDIA, Ed. MC Graw Hill, Santa Fé Bogotá.

Hasta finales del siglo XX, texto era sinónimo de palabras, oraciones, información, cultura, es entonces cuando el texto deja de ser visto por millones de personas como un simple texto y se lo utiliza en proyectos web.

Hipertexto, el texto se convierte en hipertexto gracias a la integración de hiperenlaces que nos llevan a otra información. La lectura lineal se transforma, de este modo, en una experiencia más compleja, que requiere de la participación del usuario, el cual idea su propia estructura a partir de la estructura ramificada existente.

El hipertexto convierte al proyecto en contenido no lineal, donde puede navegar según la necesidad del usuario.

La imagen, viene del latín *IMAGO*, la imagen es la representación visual de cualquier objeto sea por medio del diseño, pintura, fotografía, etc.

La imagen es otro elemento importante de un producto multimedia ya que sirve de apoyo visual al texto, acompaña o explica de forma gráfica un contenido.

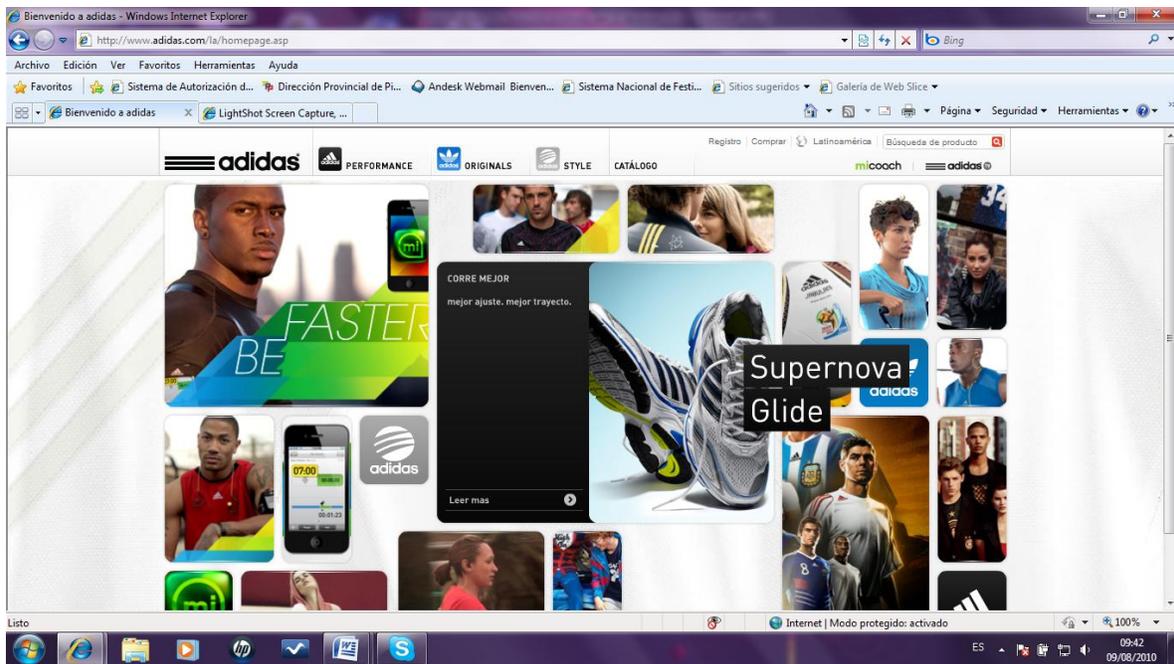
Al igual que la escritura la imagen tiene su historia remonta desde la toma de imágenes desde la cámara obscura hasta la actualidad donde se puede observar animaciones de imágenes, o videos.

El sonido, difiere en características con los elementos antes mencionados, es el único elemento no visual que puede formar parte de un proyecto multimedia.

Los oídos procesan sonido a partir de la vibración del tímpano y su proceso es tan cotidiano, que no suelen prestarle importancia. Sin embargo, los numerosos condicionantes físicos y psicológicos que entran en escena a la hora de percibir el sonido, hacen de este un fenómeno difícil de medir o cuantificar. Su importancia en cualquier proyecto multimedia puede ser crucial y debe ser tenido en cuenta.

“El sonido humanamente audible consiste en ondas sonoras consistentes en oscilaciones de la presión del aire, que son convertidas en ondas mecánicas en el oído humano y percibidas por el cerebro. La propagación del sonido es similar en los fluidos, donde el sonido toma la forma de fluctuaciones de presión.”⁴⁸

⁴⁸ <http://www.larousse.es>



Página Web – www.adidas.com

3.4. HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE MULTIMEDIA:

Estas herramientas de programación están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios. Además de proporcionar un método para que los usuarios interactúen con el proyecto, la mayoría de las herramientas de desarrollo de multimedia ofrecen además facilidades para crear y editar texto e imágenes, y tienen extensiones para controlar los reproductores de vídeo. El conjunto de lo que se produce y la forma de presentarlo al observador se la conoce como interfaz que puede definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por los gráficos que aparecen en la pantalla. El equipo y los programas que rigen los límites de lo que puede ocurrir es la plataforma o ambiente multimedia.

3.5. GUIÓN MULTIMEDIA

La herramienta tecnológica, tenía mucho que ofrecer, los elementos utilizados en la misma iban desde gráficos, texto, movimientos que de una u otra forma tenían que ser organizados, tenían que tener un orden predeterminado.

La misma Multimedia en su desarrollo tuvo la necesidad de crear “reglas” por así llamarlas, estas reglas tenían que seguirse sobre todo en el tema relacionado con la comunicación, así quedó demostrado que el enfoque correcto de la producción multimedia pasaba por la necesidad de equipos especializados, que debían normalmente ser coordinados por un guionista o individuo, “que tiene la aplicación clara en la cabeza”.

Así evoluciono la manara de presentar un proyecto multimedia, al inicio el equipo componía:

1. Las personas que conciben la aplicación
2. Las que las materializan.

3.5.1. REGLAS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO DE GUIONES

Estructura: por estructura se entiende la organización interna de los datos. En definitiva, sobre la estructura se edifica toda la aplicación informática. Lo que no ve el usuario en la pantalla, pero que permite que la información se visualice correctamente en esta.

Vista: Por vista se entiende la percepción de los datos que llegan al usuario. Por ejemplo el hecho de que dos informaciones aparezcan en la misma pantalla no quiere decir que residan en el mismo fichero. Todo el problema de hacer inteligible y usable a aplicación es cuestión del diseño de vista.

Al inicio de la aplicación multimedia la misma tenía mucha rigidez, era muy técnica la forma de navegación, después de un cambio de filosofía al respecto comienza a escucharse por primera vez el término “navegar”, para resaltar la idea de que era el usuario quién se movía por la aplicación y no esta quién lo obligaba a seguir una serie de pasos lógicos.

Esta evolución, supuso el primer avance en el sentido de considerar la “Vista” como algo más que una pantalla final. Se comienza entonces a tomar conciencia real de que debía existir una programación adicional a la del diseño de estructura, que se encargara de concebir la forma de uso e interactividad usuario-aplicación.

Cada vista ahora se denomina pantalla, la misma que tiene varios componentes como interactividad, texto, gráficos, ya no solo se toma encuentra su programación si no la forma en la que va a ser presentada.

Pantalla = conjunto de acontecimientos



Ejemplo de pantalla para web- diseñado por: Natalia Garcés.

3.5.2. LA CONCEPCIÓN DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA:

La aplicación multimedia ha desarrollado su forma de trabajar, cada pantalla tiene su propio objetivo y se lo encara con un Top-Down.

Top-Down: Consiste en descomponer un problema en subproblemas o componentes y repetir el proceso hasta llegar a operaciones simples. En el diseño de aplicaciones se sobre entiende que se llega a la descomposición en módulos independientes asumibles por personas diferentes que coordinan en unísono su solución final.

El uso de estos términos, obligará a concebir la aplicación como una película o como una narración. Es decir, se debe conocer y aplicar los recursos del lenguaje audiovisual y conjugarlos con los propios de la informática (interacción con el usuario, gestión de la información, tratamiento digital de la imagen, etc.).

Para ordenar lo que se necesita en un multimedia a continuación se expondrá algunos principios para realizar un multimedia según Héctor Navarro.

Principio de la Múltiple Entrada:

Todo diseño tienen un perfil de destino, es decir, se conciben para ser utilizadas por un tipo determinado de usuario (para lo cual se tienen en cuenta sus niveles de conocimiento, expectativas, sentimientos, etc.).

En el almacenamiento de la información en el ser humano intervienen tres parámetros:

1. cognitivo
2. afectivo
3. factor de la experiencia previa

Ello significa que la forma en que graba la información en la memoria depende de:

- a) La estructura de la información (es decir, de si su complejidad es asumible por destrezas cognitivas).
- b) El impacto afectivo que esta información tiene en el grupo objetivo (los sentimientos con los que ha sido recibida).
- c) Experiencia previa (o de cómo reacciona antes ante información similar y en qué constructos cognitivos vamos a integrarla)

Constructos cognitivos: Se le denominan a los esquemas mentales, diagramas de conceptos, ideas formadas sobre un tema.

Es importante señalar, que todo cuanto se pueda introducir en una aplicación multimedia, pensando en estos tres parámetros (cognitivo, afectivo y factor de la experiencia previa) “viajará” por lo que llaman los canales de la comunicación, traducido a texto, imagen y sonido.

Hay que recordar que un sistema multimedia es el que transmite información mediante imagen, sonido y texto de forma sincronizada y que hace uso de adecuado de la capacidad de usar los diferentes canales de la comunicación.

El principio multicanal establece las siguientes reglas a respetar en el diseño de aplicaciones multimedia:

1. Se usarán diferentes canales para transmitir (incluso es lícito acompañar una aplicación con material auxiliar como libros, cintas de video, siempre que nos hayamos preocupado lo suficiente como para establecer un enlace consistente entre ellos)
2. La sincronización de todos los canales utilizados en el diseño está al servicio de la transmisión (e integración por parte de un usuario) de un mensaje.

Principio de la Interactividad

La interactividad es un recurso propio de los sistemas informáticos especialmente importante. Por tanto al hablar de Principio de Interactividad, es tanto como decir, que siempre que pueda haber interacción, debe haberla.

Ahora, hay que puntualizar que el hecho de que exista interactividad entre usuario y aplicación, no garantiza un aumento de la calidad del proyecto. Más bien puede resultar todo lo contrario, ya que si no se planifica cuidadosamente cada interacción (entrada de datos, elección, forma de señalar, etc., los riesgos de desinformación y mala interpretación son abismales).

La interacción debe asumirse como una tarea diferenciada (aunque no separada o independiente del resto) dentro de una aplicación multimedia.

El diseño de la interacción en una aplicación debe regirse por unas reglas genéricas que deberán ser consideradas.

1. La interacción como todo recurso, tiene la misma función última que los demás: reforzar el mensaje.

En consecuencia, un usuario no navega dentro de la aplicación porque sí: hay un motivo para cada acción, es decir, el usuario interactúa con la aplicación porque necesita comunicarse con este medio y recibir de esta manera información o transmitirla a través de este (ej.: páginas web, catálogos electrónicos, etc.). Una planificación seria de la interacción se nota porque el usuario interactúa con la máquina cuando es estrictamente necesario.

2. El ordenador ofrece la posibilidad de aplicaciones altamente interactivas.

Por tanto, cada vez que se entra en un proceso no interactivo se desperdicia la potencialidad del medio.

Por ende, se deben evitar los períodos de tiempo excesivamente prolongados en los que el usuario no interviene, (ej.: lectura de extensos textos en pantalla, secuencias prolongadas de sonido e imágenes animadas, etc.). Introducir uno de estos fragmentos de larga duración (aunque usted piense que son de gran calidad) es como apostar para que el usuario abandone la aplicación multimedia.

3. La interacción implica participación activa, no repetición de gestos.

Es decir, que toda interacción conlleva a una decisión entre alternativas, en resumen, no existe nada más contraproducente que el usuario tenga la sensación de que continuamente le está dando al "Intro" para pasar de una pantalla a otra.

4. La interacción no se limita al esquema usuario-máquina.

En la era actual, el concepto de interacción es mucho más amplio que pensar en un usuario solo, sentado en su habitación, interactuando con la máquina, se debe prever que varias personas participen en ella a la vez, sea de forma presencial o no.

5. La interacción permite obtener un registro de datos descriptivos de la conducta del usuario.

Este es uno de los valores añadidos de la interacción: permite el estudio de las reacciones del usuario ante las situaciones que le plantea la aplicación. Para ello, la elaboración de Diarios de Respuestas, generados por la propia aplicación y que

registran las decisiones del usuario, abren las puertas a estudios posteriores sobre la efectividad comunicacional de la aplicación.

Principio de Libertad.

En el Principio de Libertad, el objetivo del diseñador de una aplicación multimedia es que el usuario piense que navega libremente, mientras que en realidad está inmerso en un esquema de etapas predeterminado.

El objetivo del guionista es ocultar este esquema. Por tanto, una aplicación mal diseñada es la que aparece ante el usuario como una secuencia lineal de contenidos o etapas.

Principio de Retroalimentación.

Uno de los valores agregados más importantes de las aplicaciones multimedia actuales es el de la capacidad que poseen de ser diseñadas para brindar y obtener datos oportunos y actualizados, su aportación en este sentido, se notó desde sus inicios en el mundo empresarial a través de dos factores fundamentales:

- 1.- La Gestión: se concretan en la informatización de algunos procesos que permiten a los usuarios de las aplicaciones obtener de manera confiable y actualizada los datos que necesitan.
- 2.- La Consulta: consiste en la incorporación a las aplicaciones de sistemas de recogida de datos que permiten realizar estudios de estacionalidad

La idea o concepto de un sistema que genera información y se utilice esta para corregir su funcionamiento se denomina Retroalimentación.

Principio de Vitalidad.

Para lograr este principio, se debe pensar en que elemento se puede animar dentro de la pantalla de la aplicación, que funcione con independencia de la interacción con el usuario, pero que a su vez se vincule a la acción que este realiza.

En las aplicaciones multimedia en general (ocio, cultura, catálogos, etc.) el que las pantallas parezcan vivas será altamente determinante para el éxito de las mismas. Hay que tomar en cuenta algunos puntos para que el principio de vitalidad esté presente en nuestro trabajo:

1. Resultan agradables los iconos animados que se mueven, aunque no se cliqueen. Esto es lo que se intenta que entienda sobre el principio de vitalidad, que las pantallas no estén llenas sólo de botones planos de color metálico.
2. Los iconos que responden instantáneamente al usuario. Es decir lo que más atenta contra la viveza de una pantalla es la inercia en la respuesta. En este sentido, si por fuerza el usuario tendrá que esperar después de clicar, haga todo lo posible para distraerle.

Principio de Necesidad.

A excepción de notables casos particulares, todas las aplicaciones se rigen por el principio de necesidad: deben ser necesarias. Esto quiere decir que para su diseño de parte de dos elementos claves:

1. La aplicación sirve para algo (necesidad de existencia de la aplicación).
2. La aplicación debe ser Multimedia (necesidad de ser diseñada precisamente en formato multimedia)

Siempre una aplicación multimedia cumple la finalidad de COMUNICAR ALGO. Por ende, todos los elementos incluidos en la aplicación deben estar en función de reforzar el objetivo comunicacional de dicha aplicación.

Comodidad, refiere aquí de un tema básico, la necesidad de que las aplicaciones que se realicen sean multitareas, es decir, que se impregne de estructuras programadas a las aplicaciones multimedia que faciliten el uso de varias acciones a la vez.

Accesibilidad, la seguridad en la gestión de la información se basa en la accesibilidad: si una información es de difícil acceso, es como si se hubiera perdido, en definitiva, la accesibilidad es un punto fuerte, un valor agregado que facilita el acceso a grandes cantidades de información expandida.

Principio de Atención

El objetivo de las aplicaciones es mantener la atención sostenida, es decir, conseguir que el receptor mantenga una actitud continua de expectación ante la aplicación. Para ello, se dispone, de dos factores que pueden ayudar a conseguirla:

1. La naturaleza misma de la aplicación

La cual se identifica como atención cognitiva ya que procede del propio concepto informativo que dio origen al nacimiento de la aplicación. Es decir, que se presupone que la aplicación existe porque alguien necesita decir (informar) algo y alguien escucharlo (informarse). Por ello, el usuario de una aplicación es un ente ávido de ser informado.

2. La apariencia de la aplicación.

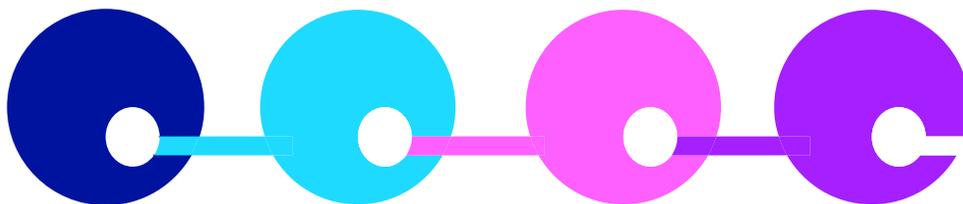
La cual se identifica como atención afectiva ya que tiene que ver con el nivel de empatía que se logre recrear en el ambiente para que produzca vínculos de relación afectiva y asociación positiva entre el usuario y la aplicación, de modo que se logre centrar su atención en la aplicación y la información que esta le ofrece, de forma familiar para él.

3.6. SISTEMAS DE NAVEGACIÓN:

Los sistemas de navegación, son las redes por las cuales el usuario va a navegar según Héctor Navarro, como por ejemplo:

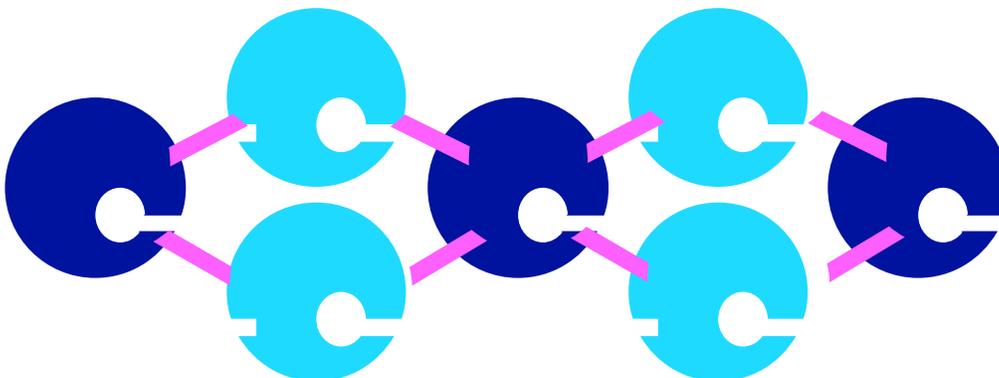
Lineal, como su nombre lo indica, la información y la navegación se la realiza en forma lineal, se la utiliza cuando hay una frecuencia lineal, es decir cuando la información se presenta paso a paso. Podemos encontrar cuatro variantes del sistema de navegación lineal:

Lineal básica.- Facilita la progresión ordenada de la información por medio del soporte. El movimiento puede ser hacia delante, o hacia atrás.



Sistema de navegación lineal – diseñado por: Natalia Garcés

Lineal con alternativas.- La interactividad entre las páginas se da en dos o más alternativas, pero todas las páginas se encuentran dentro de una misma secuencia lógica.



Sistema de navegación línea con alternativas – diseñado por: Natalia Garcés

Lineal con opciones.- Es parecida a la básica, pero tiene opciones de saltarse entre determinadas páginas.

Lineal con caminos laterales.- Permite desvíos laterales, los cuales, para continuar visualizando la información, tienen que regresar a la página principal.

4. CAPÍTULO IV

4.1. PEDAGOGÍA

Multimedia es una herramienta de la comunicación aplicable a varios aspectos, pero ¿puede ser utilizado como medio pedagógico?, y ser una guía de conocimientos, para esto hay que conocer que significa pedagogía.

La Pedagogía es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Es por tanto una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla y perfeccionarla. La pedagogía es una ciencia aplicada se nutre de la sociología, economía, antropología, psicología, historia, filosofía, medicina.

Existen autores, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia de naturaleza propia y objeto específico de estudio, que son los sistemas públicos educativos y no la educación en general.

“Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, como son: experiencia, materiales, la misma naturaleza, los laboratorios, los avances tecnológicos, la escuela, el arte, el lenguaje hablado, escrito y corporal.”⁴⁹

Hay que distinguir que la pedagogía es la ciencia que estudia la educación, mientras que la didáctica es la disciplina o conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje.

4.1.1. SIGNIFICADO ETIMOLÓGICO DE PEDAGOGÍA

El significado etimológico está relacionado con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo paidagogós, el esclavo que traía y llevaba chicos a la escuela. De las raíces "paidos" que es niño y "gogía" que es llevar o conducir. No era la palabra de una ciencia. Se usaba sólo como denominación de un trabajo: el del pedagogo que consistía en la guía del niño. También se define como el arte de enseñar.

⁴⁹ Rodríguez Mendoza, J. (s.f.). *psicoPedagogia.com*. Recuperado el 20 de 02 de 2009, de <http://www.psicopedagogia.com>

Ahora con otros significados que, por otra parte, ya estaban anclados en las mismas raíces señaladas. De un lado, "paidos", niño, comienza a expandirse el significado de lo humano, de todas las etapas de la vida humana. No sólo de la niñez. El verbo, igualmente, deja de ser el significado base de la "guía" física/psíquica para pasar a significar "conducción", "apoyo", "personal", "vivencial".

4.1.2. TIPOS DE PEDAGOGÍA

Existen diferentes criterios a través de los cuales se puede categorizar a la pedagogía:

Pedagogía General: Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.

Pedagogías específicas: Que a lo largo de los años han sistematizado un diferente cuerpo del conocimiento, en función de las realidades históricas experimentadas (Pedagogía Evolutiva, diferencial, educación especial, de adultos, de la Tercera Edad/etc.).

Entre las principales teorías de aprendizaje y modelos pedagógicos tenemos:

- El conductismo y modelo pedagógico tradicional,
- El constructivismo y el modelo pedagógico activo,
- El cognoscitivismo y el modelo pedagógico conceptual,
- El enfoque histórico cultural y la teoría pedagógica marxista.

Como conclusión, la estimulación temprana se da a conocer a través de varios medios, por ejemplo libros, revistas, profesionales expertos en el tema o simplemente vivenciales, pero gracias a la pedagogía con una didáctica adecuada y una herramienta muy valiosa como es la Multimedia/hipermedia se puede dar a conocer con más facilidad y rápida comprensión sobre el tema, con la ventaja de trabajar con los niños desde casa.

4.2. ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Para comprender que es estimulación temprana, empezare mencionando que son los estímulos.

“Consideramos como tales, en un sentido amplio, todos aquellos impactos sobre el ser humano, que producen en él una reacción, es decir, una influencia sobre alguna función. Los estímulos son entonces de toda índole, tanto externos como internos, tanto físicos como afectivos”.⁵⁰

La estimulación adecuada considera múltiples acciones que favorecen al desarrollo del ser humano en sus primeros años, entre los que se tiene principalmente la provisión de diferentes estímulos que impresionan a los diversos receptores. Una significativa área de la estimulación está en el hecho de trabajar alrededor de los sentidos de la visión, audición y tacto.

“Es un proceso natural, que la madre pone en práctica en su relación diaria con el bebé, a través de este proceso, el niño/a irá ejerciendo mayor control sobre el mundo que le rodea, al tiempo que sentirá gran satisfacción al descubrir que puede hacer cosas por sí.”⁵¹

Se puede incluir varios argumentos a esta definición, pero la principal según mi percepción es la unión que logra la madre con su hijo, ya que la estimulación tiene lugar mediante la repetición, útil de diferentes eventos sensoriales que aumentan, por una parte, el control emocional, proporcionando al niño/a una sensación de seguridad y goce.

Por otro amplían la habilidad mental, que facilita el aprendizaje, ya que desarrolla destrezas para estimularse a sí mismo a través del juego libre y del ejercicio de la curiosidad, la exploración y la imaginación.

Mejora o previene el posible déficit en el desarrollo del niño, aprovechando su momento de mayor plasticidad, creando un ambiente estimulante y respetando en todo momento el desarrollo.

Esta dirigida a favorecer el vínculo desde lo emocional, entre el bebe y su mama, *el verdadero estimulador es la mama*⁵², por ello un terapeuta o apoyo didáctico

⁵⁰ Instituto CAREN. (s.f.). Recuperado el 21 de 10 de 2008, de http://www.neurorehabilitacion.com/estimulacion_temprana.htm#2

⁵¹ Arango María Teresa, Infante Eloísa. *Estimulación Temprana Primer Año*. Ediciones Gamma Pág. 8

⁵² Definicion.org. (s.f.). Recuperado el 31 de 10 de 2008, de <http://www.definicion.org/estimulacion-temprana>

debe ayudar a fortalecer la relación, para obtener el mejor desarrollo integral del niño y así lograr de una personalidad sana, segura e independiente, dando confianza y guiando a los padres, especialmente cuando existe inquietud.

Lo que se debe entender en relación al desarrollo de cada bebe, es que no siempre todos son iguales, ya que se desenvuelven en medios diferentes, no todos van a ir al mismo ritmo, esto es muy importante que comprendan los padres en general, cada uno tiene su tiempo la estimulación da pautas para seguir, como madre me inquietaba mucho que la terapeuta me daba instrucciones y en la siguiente sesión no todas las destrezas de mi hija estaban al nivel esperado, después fui comprendiendo que cada bebe tiene su ritmo, finalmente todos los objetivos fueron cumplidos.

“Es una Actividad física dirigida por padres y educadores para ayudar al infante para que tenga un desarrollo perfecto físico, fisiológico, cognitivo y de la personalidad. Disciplina dedicada al abordaje terapéutico de bebes y niños pequeños con problemas del desarrollo. Atendiendo así todos los aspectos del mismo, pero siempre teniendo en cuenta que es la constitución subjetiva la que hace eje en las producciones del bebé”

No siempre la estimulación está dirigida a niños con problemas de desarrollo, en la actualidad esta técnica impulsa a muchos niños a mejorar todas sus destrezas desde el nacimiento.

4.2.1. HISTORIA

La estimulación temprana en la actualidad está en auge, pero su progreso viene desde hace algún tiempo, me refiero como técnica de apoyo al desarrollo de los niños.

“La estimulación temprana surge a mediados del siglo pasado con la intención de atender a niños con alguna deficiencia, a aquellos cuyas madres habían tenido problemas durante el embarazo y/o parto, etc.

Se empezaron a ver con gran asombro los logros que se tenían y los avances que lograban los pequeños, así que se pensó en la idea de comenzar a implementarlo en niños sanos para iniciar, lo antes posible, su estimulación sin perder las grandes posibilidades que el niño ya posee desde que nace.”⁵³

No se pretende desarrollar niños precoces, ni adelantarlos en su desarrollo natural sino ofrecerles una amplia gama de experiencias que sirvan como la base para futuros aprendizajes. Según Jean Piaget, todo aprendizaje se basa en

⁵³ *Definicion.org*. (s.f.). Recuperado el 31 de 10 de 2008, de <http://www.definicion.org/estimulacion-temprana>

experiencias previas, entonces, si el niño nace sin experiencia, mediante la estimulación se le proporcionarán situaciones que le inviten al aprendizaje. La idea es abrir canales sensoriales para que el niño adquiera mayor información del mundo que le rodea. Es sumamente importante conocer al niño y hacerle una valoración a través de la observación para saber por dónde empezar a ofrecerle las experiencias poniendo atención en sus áreas de desarrollo y al mismo tiempo ir estimulando la atención y la memoria.

Existen dos teorías acerca del desarrollo del niño: una que apoya la importancia del desarrollo madurativo y la otra que considera al desarrollo como producto de experiencias y aprendizajes.

La estimulación temprana debe tomar las dos corrientes, por un lado respetar el nivel de madurez de cada individuo, así como sus características personales y, por el otro, proporcionar experiencias. Es importante el contacto directo entre las madres y sus hijos desde que nace, así como el trabajo posterior en equipo.

Varios genetistas dicen que la inteligencia está determinada en un 80% por la herencia y en un 20% por el medio ambiente, por lo tanto, lo que se puede hacer por los niños es sorprendente, los investigadores han informado a los educadores que el cerebro tiene una evolución desmedida en los primeros años de vida por lo tanto es un momento donde el aprendizaje tendrá una fuerza impresionante, es responsabilidad de los padres y de la escuela dar al niño un ambiente rico para poder despertar sus energías ocultas, es importante poner al pequeño frente al objeto de aprendizaje, donde los padres fungirán como mediadores, no le resolverán el problema que se les presente, sino lo invitarán a indagar sobre el mismo dejándolo experimentar. Con esto se logra en un futuro niños investigadores, seguros, audaces, y capaces de ir en busca de la satisfacción de sus propias necesidades teniendo con esto aprendizajes significativos, esto decir, con un valor real para el niño.

Para que exista un aprendizaje temprano se necesita de un ambiente adaptado a las necesidades del niño y de una maduración del sistema nervioso. La maduración del sistema nervioso central regulará al niño en el control de la

reacción a los estímulos que se le estén proporcionando. Si a los niños de 3 meses o más los sobre estimulamos en el área motora, no podrán aprender a mantener la atención ni a reaccionar como debe ser ante un estímulo, por lo cual se debe estructurar un plan con objetivos claros y tomando en cuenta las cuatro áreas que conforman al niño como tal, considerando que exista un equilibrio entre las mismas para lograr un desarrollo integral.

Desde antes de nacer, en el cerebro del niño comienza a presentarse la sinapsis, que consiste en las conexiones entre neuronas. Este proceso se prolonga hasta los seis o siete años, momento en el cual no se crean más circuitos. Durante éste tiempo algunos circuitos se atrofian y otros se regeneran, por esto, nuestra misión dentro de la estimulación es conseguir el mayor número de conexiones para que no se pierdan.

4.2.2. IMPORTANCIA

La edad preescolar, considerada como aquella etapa del desarrollo que abarca desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años, y que en la mayor parte de los sistemas educacionales coincide en términos generales con el ingreso a la escuela, es considerada por muchos como el período más significativo en la formación del individuo, pues en la misma se estructuran las bases fundamentales de las particularidades físicas y formaciones psicológicas de la personalidad, que en las sucesivas etapas del desarrollo se consolidarán y perfeccionarán.

Esto se debe a múltiples factores, uno de ellos el hecho de que en esta edad las estructuras biofisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de formación y maduración, lo que hace particularmente significativa a la estimulación que pueda hacerse sobre dichas estructuras, y por lo tanto, de las cualidades, procesos y funciones físicas y psíquicas que dependen de las mismas.

“Es quizás el momento de la vida del ser humano en el cual la estimulación es capaz de ejercer la acción más determinante sobre el desarrollo, precisamente por actuar sobre formaciones que están en franca fase de maduración”.⁵⁴

⁵⁴ Mendoza Martínez, F. (s.f.). *Organización de Estados Americanos*. Recuperado el 11 de 09 de 2008, de para la educación de la ciencia y la cultura: <http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>

Por otra parte, cuando el niño o la niña nace su cerebro, salvo una serie de reflejos que le permiten su supervivencia, tales como la respiración, la circulación, la succión, entre otros; y otros elementales que hacen que precariamente pueda alejarse de un irritador nocivo, como es alejar el brazo ante el pinchazo de un alfiler, o por el contrario, orientarse ante un estímulo fuerte y no dañino que entre en su campo visual, como sucede cuando se le presenta una fuente de luz que se mueva cerca de sus ojos, salvo estos reflejos incondicionados, este cerebro está totalmente limpio de conductas genéticas y constitucionalmente heredadas, y lo que posee es una infinita posibilidad y capacidad de asimilar toda la experiencia social acumulada por la humanidad durante cientos de generaciones, y que le es transmitida básicamente, sobre todo en los primeros momentos de la vida, por el adulto que lo cuida y atiende. A esta capacidad de poder reflejar en sí mismo y asimilar la estimulación del mundo que le rodea es lo que se denomina la plasticidad del cerebro humano.

Se han dado muchas definiciones de a qué se le llama, o se conoce, por plasticidad del cerebro. Así, por citar algunas:

Gollen la categoriza como la capacidad, el potencial para los cambios, que permite modificar la conducta o función y adaptarse a las demandas de un contexto 'con lo que se refiere principalmente al cambio conductual'

Mientras que Kaplan la plantea como la habilidad para modificar sistemas orgánicos y patrones de conducta, para responder a las demandas internas y externas, que en cierta medida amplía el concepto conductual.

C. Cotman la define como una capacidad general del cerebro para adaptarse a las diferentes exigencias, estímulos y entornos, o sea, la capacidad para crear nuevas conexiones entre las células cerebrales, y que permite que, aunque el número de neuronas pueda mantenerse invariable, las conexiones o sinapsis entre estas pueden variar, e incluso incrementarse, como respuesta a determinadas exigencias. En la psicología histórico – cultural se refiere a esta posibilidad de apropiarse de la experiencia social, concepto de apropiación que implica no la simple asimilación, sino la reproducción en sí mismo en el individuo, de la

experiencia cultural de la humanidad, que por darse como reflejo de la realidad incluye lo planteado en las definiciones anteriores, pues, no obstante la aparente divergencia, todas se refieren a una particularidad del cerebro que posibilita la asimilación de los estímulos, su cambio y transformación, como consecuencia de la acción del medio exógeno y endógeno sobre las estructuras corticales, y que se conoce como la maleabilidad o plasticidad de este órgano principal del sistema nervioso central,

“función que no fuera posible de ejercerse si la corteza cerebral estuviera impresa de conductas genéticamente determinadas, como sucede en el caso de los animales”.⁵⁵

Los recién nacidos tienen al nacer miles de millones de células cerebrales o neuronas, entre las cuales se establecen conexiones, llamadas sinapsis, que se multiplican rápidamente, al entrar en contacto el neonato con la estimulación exterior, y que alcanzan el increíble número de mil billones. Estas sinapsis dan lugar a estructuras funcionales en el cerebro, que van a constituir la base fisiológica de las formaciones psicológicas que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje. No sería posible la creación de estos miles de millones de conexiones nerviosas si el cerebro estuviera ya cargado de dichas interconexiones neuronales, si no tuviera la posibilidad de la plasticidad, concepto que es básico en la concepción de la estimulación en las primeras edades.

Sin embargo, a pesar de esta extraordinaria cantidad de neuronas al nacimiento, y las posibilidades incalculables de realizar sinapsis, la experiencia científica ha demostrado que el recién nacido tiene muchas neuronas que cuando alcanza el tercer año de vida, y el doble de las que tendrán como adultos. Esto indica, dado el hecho de que la neurona cuando muere no es sustituida por otra y se pierde irremisiblemente, que la no estimulación apropiada, o la falta de ella, no solamente impide la proliferación de las células nerviosas, sino que hace que su número decrezca progresivamente, a pesar de las condiciones tan favorables que tiene la corteza cerebral, por el número de neuronas que posee cuando el niño o la niña nacen.

⁵⁵ Dr. Franklin Martínez Mendoza / <http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>

De esta manera se destaca que la falta de estimulación puede tener efectos permanentes e irreversibles en el desarrollo del cerebro, pues altera su organización, y las posibilidades de configurar las estructuras funcionales que han de constituir la base fisiológica para las condiciones positivas del aprendizaje.

“Datos aportados en 1994 por investigaciones realizadas por la Cornegie Corporation, en Estados Unidos, revelan que el medio ambiente, léase estimulación, no solo afecta el número de células cerebrales, las posibilidades de sinapsis entre ellas y la manera como estas conexiones se establecen, sino que esa influencia temprana del medio exterior deja huellas definitivas en la psiquis humana, y que su falta causa daños irreversibles en el individuo.”⁵⁶

4.3. LOS NIÑOS/AS EN SUS PRIMEROS DOCE MESES

Cuidado Diario, se concibe como un acercamiento directo, simple y satisfactorio, para gozar, comprender y conocer al bebé, ampliando las alegrías de la paternidad y ensanchando su potencial de aprendizaje.

“El Cuidado diario se concibe como la unión cotidiana con el niño/a, la atención que le prestamos permanentemente.”⁵⁷

Para el cuidado diario del recién nacido existen muchos temas para abordar los cuales vamos a tratar de cubrirlos en su totalidad.

4.3.1. LOS PRIMEROS TRES MESES DEL BEBE

La llegada del nuevo miembro es impactante para la familia, el hogar espera con ansias y por fin llegó, pero es ahí donde comienzan las dudas acerca de los cuidados del bebé, eso es lo esperable incluso en las familias donde hay experiencia por tener otros hijos.

Es primordial que el bebé tenga pediatra de cabecera, quien será el encargado de realizar los controles de salud durante la infancia.

“Durante el primer mes se recomienda ir al consultorio pediátrico al 7mo día del nacimiento y al cumplir 1 mes de vida”⁵⁸;

⁵⁶ Dr. Franklin Martínez Mendoza / <http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>

⁵⁷ Stoutt Glenn, Primer mes de vida, Ed, PLM SA, México.

⁵⁸ Información obtenida de la entrevista realizada por Natalia Garcés el 17 de Octubre del 2008 a Dr. Mauricio Garcés Neonatología, Pediatría y Adolescencia

Siempre y cuando no sea citado antes por el neonatólogo, por ejemplo para controlar una ictericia (color amarillo de piel y mucosas) o cualquier otra anomalía que requiera control cercano.

Volviendo a los controles de salud del niño sano, luego del primer mes se realizará uno mensualmente hasta el año de vida y luego del año cada control será trimestral hasta que el niño cumpla 2 años de vida y semestral luego de esa edad.

Es recomendable que la madre lleve anotadas todas sus dudas a la consulta médica, incluso las que les sean simples de resolver, esto aumentará el diálogo con el profesional, reforzará la confianza en el cuidado del niño y hará la consulta mucho más amena.

En la primera consulta el pediatra comenzará la realización de una adecuada historia clínica donde figuran antecedentes de la madre, preguntará acerca del parto (si fue normal o cesárea, peso de nacimiento del bebé, semanas de gestación, etc.). Antecedentes familiares de enfermedades crónicas, malformaciones, datos acerca de la herencia biológica familiar. Luego realizará el examen físico con el control del peso, talla, perímetro cefálico y una completa evaluación del cuerpo del bebé en busca de alguna alteración física.

Como parámetros el bebé de término (gestación de 37 a 42 semanas) pesa al nacimiento entre 2700 y 4200 gramos, mide aproximadamente 50 centímetros y su perímetro cefálico es de unos 35 centímetros (estos valores no son absolutos y existe una lógica variación entre bebés por lo que hay que tomarlos como referencia pero no como ley estricta).

Se estima el aumento de peso diario de entre unos 20 a 30 gramos durante el primer trimestre de vida dando unos 600 a 900 gramos por mes de promedio.

Lactancia, estimulación de la Lactancia Materna, hay que recordar que siempre será exitosa si la madre tiene el convencimiento de llevarla adelante ya que son excepcionales los casos en que exista falta de producción materna de leche para la alimentación del bebé, o que a su vez por problemas de salud no pueda alimentar a su hijo.

Para facilitar la lactancia el ambiente debe ser calmo y tanto la mamá como el niño deben estar cómodos. Generalmente el bebé con una buena técnica de amamantamiento pide teta entre cada 2 horas y media y 4 horas, esa buena técnica incluye que el bebé debe realizar el provechito para así aumentar el volumen de leche por toma, disminuir los cólicos y espaciar los períodos a horarios adecuados entre toma y toma.

Cordón umbilical, se cae entre la primera y segunda semana de vida del bebé. Debe higienizarse con alcohol luego de cada cambio del pañal y no necesita un apósito para cubrirlo ya que lo único que logrará es retrasar la caída del mismo por mantenerlo húmedo.

Primer Mes: en el primer mes la mayoría de las respuestas del bebé son automáticas a los estímulos externos que están fuera de su control. Estos movimientos los llamamos movimientos reflejos. Sin embargo, es posible encontrar en los bebés de esta edad respuestas más elaboradas que las simplemente instintivas. Al final del primer mes, el bebé comienza a mostrar signos de desarrollo de su control muscular al levantar la cabeza por primera vez.

Estos reflejos desaparecen durante los primeros meses a medida que va madurando el sistema nervioso central y entran en uso los niveles superiores del cerebro.

Inicialmente el cerebro del bebé sólo tiene en el momento del nacimiento un 25% del peso del cerebro de un adulto. Parece ser que su lado derecho es más sensible que el izquierdo: por tal motivo se sugiere comenzar la estimulación en este lado, pero repitiéndola siempre en el lado izquierdo para, desarrollar la bilateralidad.

Dentro del comportamiento general de las primeras semanas, los rasgos más comunes son la somnolencia y la irritabilidad, la baja de movilidad, la hipersensibilidad y la sonrisa como reflejo. De esta manera el comportamiento más obvio del bebé en este momento es su total dependencia y la tendencia a dormir. Permanece despierto un promedio de ocho minutos por hora durante el día. Al mes siguiente los períodos de vigilia se van alargando.

En estos días el bebé posee una gran preocupación por su "comodidad"; se siente incómodo con mucha facilidad y frecuencia. Uno de los momentos en los cuales esta actitud se hace más evidente es antes de comer: posiblemente llorará bastante durante las comidas y después de ellas, al no cambiársele los pañales, por un ruido fuerte. Al fin y al cabo, el llanto es su forma más evidente de manifestarse.

DESARROLLO MOTOR

El bebé mantiene los brazos doblados y las manos apretadas o totalmente abiertas. No tiene mucha tonicidad muscular: por esto aún no controla los movimientos de su cabeza, pero está en capacidad de volver cuando le tocan la mejilla y de sostenerla brevemente, en línea con la espalda, cuando se le pone en la posición de sentado. Igualmente ajusta su postura a la persona que lo acuna.

Hace gestos involuntarios y es muy sensible a los cambios de posición del cuerpo. El reflejo de Moro está presente: lo comprobamos cuando extiende los dedos y los brazos hacia los lados y luego los recoge en dirección hacia su pecho. Lo mismo ocurre con el reflejo de presión: verás que si le colocas un dedo entre su mano lo aprisiona inmediatamente. El reflejo de chupeteo lo compruebas cuando colocas el dedo índice en su boca. De la misma manera, ante la presencia repentina de una luz brillante frente a sus ojos, cierra los párpados.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

Las manifestaciones de conductas inteligentes son limitadas. Sin embargo, esto no quiere decir que no haya inteligencia, pues la colección inicial de conductas reflejas del recién nacido no es ajena a ésta. La inteligencia comienza a desarrollarse a partir de esos sencillos actos aislados tales como tomar un objeto o mirarlo, y al ejercitar los mecanismos reflejos congénitos. De cada diez horas se mantiene alerta una hora y media al día. Su memoria inmediata alcanza hasta dos y medio segundos.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El bebé convierte su llanto, fuerte y vigoroso, en un medio de expresión y comunicación. Produce sonidos simples, gritos y gorjeos. Utiliza las vocales a, u y emite sonidos al succionar el dedo y al alimentarse.

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

Un recién nacido no es sociable en el sentido corriente de la palabra. Sin embargo, aparecen signos sencillos y universales de sociabilidad: desde la primera semana de vida, el bebé ya mira a los ojos de la persona que lo alza.

El bebé duerme la mayor parte del tiempo y permanece quieto cuando está satisfecho. Manifiesta inquietud mediante el llanto. Responde positivamente a la comodidad y la satisfacción, y negativamente a la incomodidad y el dolor. Aunque parezca un ser pasivo, su personalidad comienza a surgir: un bebé puede ser ruidoso e impaciente mientras que otro es calmado y plácido.

Desarrolla su sentido de confianza. Es importante que sólo pocas personas lo cuiden de manera consistente, para que aprenda a reconocerlas.

A manera de resumen: en la primera semana el bebé manifiesta sus necesidades por medio del llanto; sonríe espontáneamente ante estímulos sensoriales como son los sonidos suaves. En la segunda semana llorará si se le interrumpe la alimentación y al despertarlo bruscamente. Ante ruidos inesperados llora no por temor sino en señal de “alerta”. En la tercera semana presentará una gran variedad de conductas cuando necesite algo o esté inquieto. En la cuarta semana ya manifestará rechazo ante el cambio, sonreirá ante estímulos externos y expresará su inquietud mediante el llanto.

Segundo Mes: tu bebé de dos meses ha dejado de ser un recién nacido. Su condición social es más expresa, comienza a tener confianza en su propio poder para obtener atención y ser amado.

Al llegar a la sexta semana, el bebé permanecerá más tiempo despierto, ya que su interés por las cosas que le rodean lo mantienen alerta y activo.

El aprendizaje aún no tiene un ritmo vigoroso porque sus habilidades sólo se habrán desarrollado parcialmente. Sin embargo encontramos signos evidentes de progreso.

En este segundo mes ya vemos en el bebé preferencias definitivas en sus posiciones para dormir. Verás que sus sentidos están mejor coordinados: mirará en dirección de un sonido interesante, comenzará a chupar cuando vea su biberón. Disminuirá el tiempo que pasa llorando.

DESARROLLO MOTOR

Las acciones reflejas comienzan a desaparecer y se hacen más voluntarias. El bebé extiende los brazos y abre las manos frecuentemente. Intenta por segundos mantener erguida la cabeza. Así mismo, cuando se le sienta, trata de hacerlo sin mucho éxito, por la falta de tono muscular. Cuando está acostado patalea; manifiesta su agitación con movimientos fuertes de manos y pies.

A finales de este mes el bebé comienza a descubrir sus manos, y estudia su movimiento. Juega dándose cuenta de que las puede unir, entrelazar, separar y se las chupa constantemente. Tiende la mano cerrada hacia un objeto y sólo la abre para asirlo después. Aprisiona el dedo pulgar contra su lado inferior. Si se le estimula la planta de la mano con un dedo, lo agarra firmemente.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

En este mes se establecen los primeros hábitos y los comportamientos se hacen cada vez más complejos. El bebé comienza a excitarse ante un objeto, anticipando sus movimientos que en este mes aún son generalizados. Puede empezar a mostrar preferencia por el lado derecho o el izquierdo.

El bebé comienza a diferenciar lo interno de lo externo. Discrimina las voces de las personas de otros sonidos, así como sabores, y proximidad y tamaño de objetos. Pero aún no tiene noción del “antes” y el “después”.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El lenguaje también avanza y el bebé comienza a hablar su propio lenguaje: gorjeo. Emite sonidos de ciertas vocales y algunas de una sola sílaba.

DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO

En el segundo mes de vida el bebé afianza sus relaciones con su entorno. Se siente seguro cuando lo alzan, acarician y alimentan. Cuando está ansioso, la aproximación de un adulto lo calma. Sonríe ante los estímulos, especialmente de la madre, como agitarle sus manos para aplaudir. Palpa el rostro humano y manifiesta sentimientos de zozobra, excitación y bienestar.

Observa en forma alerta y directa, y responde con actividad a personas en movimiento. Se estará despierto por largo tiempo si hay personas pendientes de él.

Tercer Mes: a esta edad el bebé ha alcanzado grandes progresos, es más activo y comienza a adaptarse al ritmo de la madre. Va apareciendo su individualidad, mostrando un temperamento muy propio.

Se observa en él un gran interés por todo lo nuevo: personas, juguetes, situaciones diferentes, aunque con algunas restricciones, ya que la novedad lo desconcertará cuando no pueda manejarla, pero las situaciones muy familiares no le resultarán tan excitantes. Esta nueva actitud del bebé le indicará a la madre qué tipo de actividad de estimulación desarrollar, así como el tiempo de, duración y la frecuencia. El baño es una excelente oportunidad para estimular al bebé en todas sus áreas.

Por otra parte, el bebé tiene ahora mucho más control sobre sus propios movimientos, especialmente los de la cabeza (por la fuerza con que ahora cuentan los músculos del cuello); en general sus movimientos son menos tambaleantes.

El sistema nervioso está madurando rápidamente, por lo tanto puede coordinar las actividades de mirar, agarrar; chupar o mamar, dando lugar así a un auto estimulación que lo lleva de ser pasivo a una gran actividad que le produce placer y satisfacción.

Estará totalmente fascinado con sus propias manos y dedos, y comenzará a usarlos para alcanzar objetos que sean de su interés; podrá asirlos, lo que será un prerrequisito para la exploración, así como para verlos en detalle.

Si le muestras un objeto pequeño y atractivo, no se conformará con mirar: querrá que tanto sus ojos como sus manos participen de la exploración, Sin embargo, aunque su curiosidad es alta, está limitada por su madurez física. Debes proporcionar estímulos adecuados para que ésta se desarrolle.

El bebé de tres meses demuestra su curiosidad de diferentes maneras: por el interés que refleja al contemplar tu rostro, por la forma en que mira el movimiento de sus propias manos y por su tendencia a tocar los objetos que le rodean, tales como su ropa y sus sábanas. En general lo hará mirando, palpando, succionando y escuchando.

DESARROLLO MOTOR

En este mes el bebé mueve las piernas y los brazos vigorosamente. Podrá hacerlo al mismo tiempo con los brazos y las piernas, o pierna y brazo del mismo lado. Habrá una tendencia a extender las piernas cuando se ejerce presión en las plantas de los pies. La fuerza que ha desarrollado en ellas se refleja en la habilidad del bebé para soportar su propio peso cuando se le sostiene en posición vertical, con los pies apoyados sobre una superficie.

Generalmente, hacia los tres meses y medio aparece la posición de manos a la altura del pecho, con los dedos entrelazados. Podrás observar esta actitud cuando le muestres al bebé un objeto nuevo y pequeño, que esté a su alcance.

Es el tránsito de la debilidad a la fuerza. El bebé se mantiene sobre su estómago con las piernas flexionadas y se sostiene sobre sus codos. Cuando está en posición boca abajo, endereza su espalda y cabeza por diez segundos. Puede sentarse con algún soporte.

Al enderezarlo el bebé sostiene la cabeza: la gira de un lado a otro desde cualquier posición cuando está acostado.

Descubre los objetos con las manos, tratando de tomarlos cuando estén cerca. Aprende que sus puños desdoblados pueden dar el poder de prensa y mover el objeto. Separa y junta las manos y agita los brazos cuando ve algo que le llama la atención.

Pedalea cuando está boca arriba y observa el movimiento de sus pies. De esta forma comienza a aprender la extensión de su cuerpo, su integridad y su autonomía en relación con lo que le rodea.

Al comienzo del tercer mes los movimientos aún son reflejos, pero poco a poco empiezan a desaparecer: algunos, como el reflejo de Moro y el de presión, están básicamente ausentes.

Dirige de manera deliberada los brazos para obtener y explorar los juguetes; los agita cuando ve un objeto que le llama la atención por el color o la forma.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

El bebé se da cuenta de que los objetos que manipula son diferentes. Ha desarrollado la memoria; su cara se iluminará si se le muestra un objeto que ha visto antes. Comienza a reconocer y diferenciar los miembros de la familia. Explora su cara, ojos y boca con las manos.

Hacia finales de este mes se pierde el predominio del lado derecho del cerebro, al que habíamos hecho mención al comienzo del manual, para imponerse los dos lados, tanto el izquierdo como el derecho, lo que se le denomina bilateralidad.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El bebé balbucea, ronronea y hace gárgaras. Cuando está solo, tranquilo y satisfecho, emite sonrisas, sonidos y gritos. Juega con los órganos que intervienen en la emisión del lenguaje (lengua, cuerdas vocales, etc.) como comienzo de un juego social, ya que lo hará como respuesta a las palabras de otra persona.

Su llanto se hace diferencial por sueño o por hambre.

Cuarto mes: en esta etapa el movimiento constituye una de las características más importantes, ya que se expresa como una de las necesidades psicológicas básicas del niño. Es por medio del control de sus movimientos como ejerce la capacidad de realizar actividades más complejas.

Consigue un gran progreso en lo que se refiere a movimientos de brazos y manos, la manipulación tiene en este momento gran importancia para el desarrollo del juego y del pensamiento. Sus movimientos son deliberados, comienza a conocer y distinguir los objetos, su forma, su posición y su distancia.

Este es el inicio de los movimientos adaptativos anticipatorios, o sea, aquellos que el bebé realiza adelantándose a la situación. Por ejemplo, si colocas un sonajero inclinado hacia la derecha, el bebé intentará extender su mano en la misma posición. Estos movimientos revelan el desarrollo de la inteligencia.

Por otro lado el bebé está aprendiendo sobre la ubicación de las personas y las cosas en el espacio. Su capacidad visual está a punto de desarrollarse plenamente y puede ver casi todo lo que hay en su habitación.

En cuanto a sus habilidades sociales, éstas han aumentado y se encuentra especialmente dispuesto a ser “amigo” de todos. Lloro poco y muestra especial interés por las cosas, las personas y los acontecimientos.

Es el tiempo de reforzar muchos hábitos. Ha establecido un claro intervalo entre la alimentación y la evacuación.

El cuerpo del bebé se está llenando en proporciones agradables a medida que sus músculos crecen y se fortalecen.

Sus sentidos están más desarrollados y logra mayor armonía entre ellos. La boca continúa siendo uno de los medios más importantes de conocimiento y aprendizaje de los objetos.

DESARROLLO MOTOR

El bebé disfruta de un buen control sobre los movimientos de la cabeza: boca arriba, puede sostenerla y girarla en todas las direcciones. El reflejo tónico del cuello (la tensión del cuello) disminuye. Se voltea en dirección al objeto que le llama la atención.

Puede mantenerse sentado por unos minutos si está siendo sostenido por alguien. Se fortalecen los músculos del tronco, el estómago y el pecho, lo que le permite girar desde la posición boca arriba hacia ambos lados, hasta darse la vuelta por completo: da botes y se impulsa hacia adelante. Se acuesta sobre su estómago con las piernas extendidas. Cuando lo sostenemos erguido, hace presión con los pies sobre la superficie que esté tocando; pateo continuamente porque los músculos de las piernas son ya muy vigorosos.

En esta etapa, sus manos y brazos se vuelven más activos; manipula los objetos lo que le da mayor conocimiento sobre éstos. Nuevamente aparece el reflejo de presa (juntar el pulgar y el índice, de manera automática frente a un objeto), pero esta vez lo utiliza para mover todo el cuerpo o tomar algo intencionalmente.

Estira los brazos para alcanzar los objetos, con la mano abierta preparada para agarrarlos. Se prende al cabello de las personas, pero no puede soltarlo, pues aún no tiene la habilidad de relajación de la presa. Por esto no podrá sostener dos objetos al mismo tiempo.

Se toma las manos deliberadamente, juega con ellas por períodos más largos. Ya no se dedica a tocarlas y mirarlas únicamente, sino que le interesa lo que puede lograr con ellas.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

En esta etapa el bebé repite respuestas que producen resultados interesantes. Podrá apretar varias veces un juguete hasta hacerlo producir un sonido. Ha aprendido para qué sirven las manos pero aún no sabe bien dónde terminan, ya que para él es la palma de su mano la que hace la función general de prensión.

Reconoce las propiedades físicas de los objetos y muchas otras características tales como el peso, la forma y la superficie. Altera la posición de los objetos y su distancia, y está en capacidad de observar los cambios.

Tiene un lapso de memoria inmediata entre cinco y siete segundos. Con respecto a la memoria a largo plazo, ésta se limita a las caras y voces familiares. Se sorprende con la diferencia entre sus propios actos y los resultados externos. Igualmente, ya pierde interés en la repetición de un mismo estímulo.

El descubrimiento de la relación causa-efecto es en este momento una evidencia del despertar del pensamiento y de su gran capacidad cognoscitiva.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El bebé balbucea como intento para iniciar una interacción con las personas que lo rodean, emitiendo sonidos al escuchar la voz del adulto, una especie de “agú” que gusta vocalizar a solas. Hace pompas con saliva, lo que constituye uno de los intentos previos al lenguaje, pues coordina la respiración con la articulación de la lengua y los labios. Ríe fuerte y ampliamente.

Quinto mes: En este mes el bebé tiene mayor dominio sobre su cuerpo, puede girar su cabeza de izquierda a derecha y detenerse en cualquier punto intermedio por largos períodos de tiempo. Puede pasar de estar acostado a hacer intentos para sentarse. Aún no puede desplazarse de un lado a otro. Al ejercer presión sobre sus pies estira fuertemente sus piernas.

El comportamiento mano-ojo es ahora más complejo y armónico. Demuestra mayor interés por el objeto en sí mismo, su curiosidad por explorar es bastante pronunciada.

Comienza a involucrar a otras personas en sus juegos. Es el inicio del juego participativo, que establece especialmente con la madre. Es importante que le prestes atención debida cuando el bebé lo solicite, así le ayudarás a desarrollar

una autoconfianza superior y un grado de independencia más alto. Aún el bebé no es consciente de su capacidad para manipular a los adultos.

DESARROLLO MOTOR

En este mes el bebé levanta la cabeza hasta que el plano de la cara queda casi recto. Cuando está boca abajo, con esfuerzo se pone de espaldas sin ayuda, y se apoya sobre su vientre para alcanzar un objeto; puede levantar la cabeza, arquear la espalda como jugando al avión. Si se jala por las manos se levanta.

Tiene la suficiente fuerza en los brazos para que al agarrarse de algo pueda casi sentarse. Puede moverse, mecerse, dando voltes y volteándose. Boca arriba, pateo contra una superficie plana ayudándose a echar para atrás.

Quiere tocar, sostener, voltear, agitar, saborear y llevarse a la boca todos los objetos.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

En este mes la inteligencia definida como la capacidad para resolver problemas aún no es muy evidente, pero el bebé va tomando cada día más conciencia de sí mismo, juega con sus miembros inferiores, comienza tocándose las rodillas, después levanta las piernas sujetándolas con la mano, las palpa y se mete el pie en la boca, ya que ésta es un órgano de cognición (capacidad para conocer los objetos) tan importante como la vista o el oído.

Utiliza su cuerpo lo mismo que su inteligencia para alcanzar lo que quiere; se arrastra o estira el brazo para coger algo, patalea o golpea cuando quiere llamar la atención. Se recuesta para buscar objetos que se han caído.

Vuelve la cabeza y la vista buscando la fuente de un sonido. Recuerda sus propias acciones de un pasado inmediato. Posee un modelo mental para el rostro humano.

Mira a su alrededor cuando se encuentra en situaciones nuevas, en actitud de inspección del lugar u objetos que le resulten desconocidos. Deja caer objetos para observar su caída y estudiarla con detenimiento. Le gusta golpear cosas contra diferentes superficies.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Emite los sonidos de las vocales y muchas consonánticas como d, b, l, m, que une diciendo “pa, “ma”.

Crea una variedad de sonidos indicando un estado de ánimo. Repite sus propios sonidos. Su llanto es intencionado. Imita sonidos y movimientos deliberadamente.

Sexto mes: El sexto mes es uno de los períodos más emocionantes en el proceso evolutivo del primer año. El estado de ánimo del bebé es en general cordial, excepto cuando los fracasos propios del aprendizaje le alteran la tranquilidad. Expresa cada vez mejor lo que siente: se estremece de alegría cuando ve algo que realmente le agrada, estira sus brazos para que lo carguen, si se enoja o se desilusiona lo dejará saber por la expresión de su cara o los gritos.

El bebé se especializa en un área determinada de desarrollo. Algunos se esforzarán por levantarse, otros dedicarán largos ratos a examinar algún objeto que sea de su interés; para otros los juegos de sonidos producidos por él mismo le mantendrán embelesado; al pasar unas semanas todos los bebés habrán adquirido todas estas habilidades juntas, por lo que no debe ser motivo de preocupación si al comparar el desarrollo de tu bebé algunas características aún no se hacen presentes.

Aunque todavía no está listo para gatear, su espíritu curioso lo llevará a esforzarse para desplazarse. Ya puede voltearse fácilmente de un lado a otro, actividad que repite gustosamente varias veces al día. Sus brazos tienen gran fortaleza y sus piernas la irán adquiriendo, mediante el movimiento constate. El momento de cambiarlo es una situación especialmente aprovechada por el bebé para poner en práctica estos ejercicios. Debe usar ropa liviana que le permita desarrollar al máximo sus nuevas habilidades motrices.

Al final del mes será capaz de sentarse con ayuda. Si todavía no puede mantener el equilibrio, será señal de que aún no está preparado para hacerlo. En cuanto a la motricidad fina (conjunto de movimientos más delicados con los dedos), los

movimientos comenzarán a ser deliberados, planeados y coordinados. Disfruta intensamente tratando de tomar objetos pequeños, aunque casi sin éxito, ya que se abre toda su mano para hacerlo.

Su visión del mundo se ha ampliado y variado enormemente debido a sus nuevas posiciones.

Sus hábitos de sueño son muy regulares, aunque la aparición de los dientes y las frustraciones de sus nuevos aprendizajes podrían perturbarse un poco sus horarios de dormir: cuando esto ocurra, trata de tranquilizarlo pero sin exceso, ya que el bebé aprenderá rápidamente qué debe hacer para ser atendido y contemplado por la madre.

Es capaz de manipular la comida, actividad que le fascina y que debes permitir, aceptando que se embadurne utilizando sus manos para tomar la comida, ya que de esta manera está descubriendo nuevas sensaciones.

DESARROLLO MOTOR

Puede llegar a sentarse firmemente con apoyo. Por un breve lapso se dobla hacia adelante, usando las manos para sostenerse. Voltea la cabeza libremente para todos lados.

Es capaz también de soportar el peso cuando se le pone de pie; da saltos sin mover los pies del suelo, pero no puede saltar a voluntad. Cuando está acostado levanta la cabeza de manera espontánea. Se voltea en todas las direcciones ágilmente. Puede cambiar de posición boca arriba a boca abajo, ya que su columna vertebral está más fuerte.

Algunos bebés aprenden a gatear. El bebé logra doblar ambas rodillas inclinando la cabeza hacia abajo y levantando las nalgas. De lo contrario se impulsará arrastrándose, con los pies sobre el estómago, dirigiéndose con los brazos: esto lo hace hacia adelante y hacia atrás.

Toma los objetos con las dos manos, utilizando la palma. Sostiene un juguete en cada mano, toma uno, luego el segundo y mira el tercero, observando su posición y distancia, aunque aún no pueda alcanzarlo. Toma los que están colgantes. Aquí se inicia el traspaso intencionado de un objeto hacia la otra mano, pero se le caerá continuamente; le será más fácil agarrar objetos grandes que pequeños.

Inicia el palmoteo. Va desapareciendo el reflejo de prensión (de agarre), aunque éste puede persistir hasta más tarde, permitiéndole un mejor conocimiento del objeto ya que lo voltea, lo agarra de diferentes maneras y modifica su forma.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

A esta edad el bebé ha desarrollado el cincuenta por ciento de su capacidad cerebral. Diferentes actividades muestran esta capacidad: vuelve la cabeza y la vista buscando objetos desaparecidos y la fuente de un sonido; cuando los encuentra los alcanza rápidamente y sin dudar. La anterior acción es el comienzo de la noción de permanencia del objeto, o sea, la capacidad para que la imagen de un objeto permanezca en su mente, aunque éste no se encuentre presente físicamente.

Sus movimientos son voluntarios. Toma y manipula lo que ve a su alrededor, mira los objetos de arriba abajo y les crea cambios de perspectiva. Puede, igualmente, comparar uno con otro.

Descubre que un medio utilizado con éxito puede cumplir su objetivo varias veces. Por esto repite varias veces una acción.

Puede imitar sonidos con objetos. Si se le entrega un objeto sonoro, demuestra cómo obtener ruido.

Comienza a aparecer el conjunto de movimientos adaptativos anticipatorios, es decir que el bebé acomoda sus movimientos, los de las manos y en general los de todo el cuerpo, a la posición y tamaño de los objetos que están a su alcance. Esta nueva habilidad indica no sólo el desarrollo de los conceptos de espacio y forma, sino también el de la inteligencia general.

Estará en capacidad, al arribar a este mes, de detener la acción cuando se le dice “no”.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El bebé cambia su llanto por chillidos. Presta atención a los tonos inflexivos de la voz. Aumenta la expresión monosilábica siendo comunes: ma, mu, da, de. Hace vocalizaciones ininteligibles espontáneas. Varía el volumen, el tono y secuencia del sonido.

Hacia el final del mes reaccionará específicamente a ciertas palabras: igualmente, estará en capacidad de pronunciar todas las vocales.

Séptimo mes: A partir de este mes el niño tendrá una gran movilidad, ya que sus habilidades motrices y mentales se han desarrollado ampliamente; tal avance le permitirá realizar tareas sencillas que aumentarán el control sobre su entorno y ampliarán su visión de lo que le rodea.

Es un período emocionante, en el cual el crecimiento será mucho más acelerado. Al desplazarse irá dejando una huella de desorden, ya que descubrirá que hay libros bajos para tomar, revistas para romper, objetos interesantes que alcanzar. Comenzará a descubrir cómo están formadas las cosas: por ejemplo, la casa tiene ventanas, puertas; en ella hay sillas, camas, bibliotecas con libros, plantas, etc.

Utilizar más los dedos que las palmas le permitirán apretar, agitar, moverlo que esté a su alcance; irá aprendiendo la relación causa-efecto por medio de estas actividades.

Utilizará objetos para alcanzar otros. Intentará imitar todo aquello que hagan los demás, y permanecerá atento ante objetos que él haya visto esconder, lo que refleja una mayor permanencia del objeto en su mente.

La curiosidad es en este momento el motor que orienta las actividades que lleva a cabo con gran entusiasmo el bebé. Sin embargo, ésta se verá limitada porque aún no se atreve a alejarse por mucho tiempo de su mamá y por lo tanto dedicará lapsos cortos a examinar las cosas. Tú todavía eres su punto focal y por esto la dependencia se hará aún más notoria, ya que su memoria le permite identificar a

las personas conocidas por él. Es importante que vayas dejándolo solo gradualmente, pero no durante mucho tiempo. Si te vas para la cocina o a otro cuarto, hazle saber que estás allí, aunque estés fuera de su campo visual, sepa que no te has ido.

La atención activa de las madres es crucial para aumentar las potencialidades del bebé. El juego bastante interactivo, es decir que comienza a incluir en ellos a otras personas. Los juegos con agua le proporcionarán especial placer, los juguetes podrán ser los mismos, pero ya hará cosas diferentes con ellos.

El bebé comenzará a aburrirse del biberón. Posiblemente le guste tomar en taza, deseo que puedes satisfacer. Sin embargo, recuerda que para él aún es importante chupar. Aparecen los primeros dientes.

DESARROLLO MOTOR

Sus músculos han alcanzado ya bastante firmeza y logra controlar muchos de sus movimientos. Puede entonces permanecer sentado por unos minutos inclinado hacia adelante, intenta arrastrarse y da vueltas sobre sí mismo.

Comenzará también a ponerse a gatas. Al principio permanecerá estacionado en esta posición, más tarde avanzará y de vez en cuando se caerá de bruces.

Ante la presencia de algunos estímulos el niño realiza movimientos intencionales de cabeza, tronco y pies.

Está ansioso por tocar todo lo que tiene a su alrededor. En este momento puede sostener un objeto con una mano y tomar otro con la otra mano simultáneamente. Tenderá aún a llevárselos a la boca. Le será más fácil coger los objetos grandes que los pequeños. Aprenderá a darle vueltas al objeto, siendo el dedo meñique el primero que dejará de participar en el agarre.

Durante el sexto mes, el niño golpea la mesa con la mano vacía o con un objeto sin ningún propósito. En el séptimo seguirá haciéndolo, pero muy seguramente con un objeto más pesado, lo cual exige movimientos precisos. Pronto aprende a golpear con objetos duros y blandos y comprende que golpear suavemente es la base para acercar un objeto a otro.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

El niño tiene en la etapa del séptimo mes una noción más definida de lo que es el espacio; al lanzar un objeto comprobará que cae en un lugar fuera de su alcance y tratará de desplazarse para tomarlo. Se sorprende ante lo nuevo y retira de su alrededor lo que no desea. Distingue la distancia a la que se encuentra un objeto.

En este momento mantiene su atención en un objeto por mayor tiempo y comienza a fijarse en los detalles. Se muestra atento ante una señal que indique repetición o respuesta a un acto. Comienza también a conocer las implicaciones de acciones que le son familiares.

Reacciona con emotividad ante su imagen en el espejo, lo mismo que al ver figuras de otros niños de su edad.

Si te vas, lo más seguro es que llore. Sin embargo, por su memoria todavía a corto plazo, olvidará pronto que te has ido.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

El niño continúa con balbuceos y gorjeos que en este momento tienen una entonación. Repite sonidos que ya conocía, imita ruidos con objetos y puede vocalizar diptongos (ie, ea) y sílabas (ma, ma, ma; pa, pa, pa; sin atribuir su significado real). Comienza a utilizar las consonantes b y d.

Octavo mes: La curiosidad lleva al niño, en el octavo mes, a hacer nuevos descubrimientos sobre la base de aprendizajes anteriores. Pasará largos ratos examinando, asimilando y archivando sus descubrimientos intelectuales.

La actividad que despliega en este momento es muy intensa y carece de la conciencia del peligro. Querrá dar rienda suelta a todos sus deseos; por lo tanto, no le “agradará” que le coarten sus impulsos. Pasa de momentos de total indiferencia a expresiones de júbilo y desbordante alegría.

Le fascina ver cómo las puertas se abren y cierran. Esto lo lleva a meter los dedos en las aberturas que quedan en las bisagras. Es la edad propicia para los machucones.

Comenzará a agarrar objetos con el dedo pulgar y el índice. Aquellas migas que en el mes anterior le intrigaban, ya las puede tomar. El resto de los objetos también se los llevará a la boca para explorarlos, colocándolos previamente a una distancia prudente para poder verlos bien.

En cuanto a su motricidad gruesa, aprenderá a desplazarse adoptando sus propias formas de gateo. Él mismo encontrará la forma de lograrlo. De igual forma se prepara para caminar. Aprenderá a sostenerse poco a poco, para luego ir desplazando su peso. Esto será un proceso gradual, por lo que no debes obligarlo.

La visión está ya muy desarrollada: podrá señalar algo que desee y sus ojos seguirán lo que tú quieras mostrarle; descubrirá nuevos detalles en su cuarto.

En el área socio-afectiva sus avances son igualmente notorios: aprende a decir adiós con la mano, aplaude y puede contestar al teléfono, que le interesa especialmente, si está cerca.

La ansiedad hacia los extraños puede disminuir o aumentar en relación con meses anteriores. Por ejemplo, cuando está recién levantado la ansiedad aumenta, pero si el extraño se acerca poco a poco y la madre demuestra aceptación por esta persona, le hará sentir mayor confianza y quizás pueda aceptarlo.

En cuanto a sus hábitos de sueño, el bebé continuará con dos siestas diarias, pero muchas veces la gran actividad que tiene en este mes hace que éstas disminuyan y que inclusive se despierte en las noches por la gran excitación. Cuando esto ocurra no lo pases a tu cama ni lo levantes: el solo hecho de que él te sienta allí y le hables, lo tranquilizará para recobrar de nuevo el sueño.

DESARROLLO MOTOR

Se sienta tan firmemente que puede inclinarse hacia adelante y hacia atrás y volver a su posición inicial, lo mismo que brincar en sus nalgas y girar sin perder el equilibrio. Comienza a arrastrarse sin levantar aún el abdomen, pero logra desplazarse por el piso impulsándose con los dedos de los pies. Al comienzo, probablemente lo hará para atrás. Sin embargo, como el desarrollo de cada niño es diferente, encontraremos unos más adelantados que ya inician el gateo con desplazamiento, tanto hacia adelante como hacia atrás. Estos últimos hacia finales del mes podrán trepar gateando por una escala inclinada. Con ayuda se levantará y sostenido de un mueble, podrá estar de pie brevemente. Brinca y baila cuando se le sostiene en posición erguida. En el momento de sentarse necesita ayuda, pero permanecerá sentado solo ya por varios minutos.

Comienza en forma rudimentaria a introducir objetos en un recipiente. Golpea un objeto contra otro, para agarrarlo utiliza los pulgares. Cuando son objetos circulares utiliza las yemas de los dedos. Aplauda, abre y cierra sus manos en movimientos circulares.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

Recuerda por sí mismo eventos y acciones pasadas. Igualmente, retiene pequeñas series de eventos correspondientes a un pasado inmediato.

Mantiene un modelo mental del rostro humano, interesándose especialmente por sus diferentes expresiones.

A partir de este mes puede dar soluciones a problemas simples, tales como buscar objetos que le han sido escondidos en su presencia o alcanzar un objeto teniendo otro en su mano.

Crea un nuevo estilo de aprendizaje, combina pequeños conocimientos de conductas aprendidas anteriormente con nuevos actos.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Aunque su vocabulario no es extenso ni comprende frases complejas, se hacen más frecuentes las repeticiones de sílabas continuas, cobrando un carácter distintivo las estructuras de entonación que indican énfasis y expresión de emociones. Articula palabras por imitación, repite sílabas como en mamá, papá, bebé y ante la presencia de personas o cosas conocidas emite sonidos.

Noveno mes: En este mes el niño se dedicará a consolidar todos sus aprendizajes anteriores. La curiosidad será mucho mayor, y de tal persistencia que ocasionará a los padres frecuentes disgustos, que deberán manejarse con cautela ya que es precisamente ese deseo de descubrirlo y conocerlo todo lo que lo lleva a la acción, además de que sus movimientos para tomar y manipular objetos se han refinado notoriamente. Será incansable gateando, sentándose, yendo de un lugar a otro pero aún vuelve a su madre, pues con ella se siente en un lugar seguro.

El niño es especialmente inquieto en esta etapa; tomará las cosas de la cocina, del baño, del cuarto, etc., y hará varios viajes trayendo cosas que está coleccionando. Sus juguetes favoritos son los que tienen ruedas; los tambores; y llenar y desocupar canastos (ten cuidado con la caneca de la cocina, ¡les fascina!).

Ya puede permanecer parado, agarrado de algo. Es la etapa del pre caminado: comenzará con paseos alrededor del sofá o de una mesa y continuará dejando “su rastro inconfundible” por todas partes. Por lo tanto, es importante que tengas todos los cajones cerrados y asegures los objetos en los que pueda encaminarse; ten en cuenta que aún los sitios más insólitos podrán ser para él de sumo interés.

Por otra parte comienza a entender el concepto de “desaparece”; por lo tanto, jugar a esconderse le encanta: inmediatamente empieza a buscar.

El bebé es en este momento más independiente, pero necesita saber que tú estás cerca y las cosas marchan bien.

La llegada del papá es un acontecimiento novedoso para él. Sin embargo se desconcierta cuando éste le exige el acatamiento de ciertas normas; períodos más

largos para compartir con el padre le harán entender que éste o sólo se encuentra para el juego.

Pueden aparecer algunos miedos, como por ejemplo a la licuadora, a la aspiradora, etc., a las que antes ni les ponía atención. Enséñale con acercamientos paulatinos de qué se trata. Así tendrá control sobre estos temores.

Es en esta edad cuando algunos niños se golpean la cabeza contra el piso o contra las paredes, golpes que van generalmente acompañados de movimientos de mecedora (hacia adelante y hacia atrás); todavía no se conoce el origen de este comportamiento que desaparece en meses posteriores. Estudios revelan que ondas cerebrales son normales, no aparecen fracturas ni daños cerebrales. Sin embargo es importante que se lo menciones al pediatra, quien te dará las pautas para su manejo.

DESARROLLO MOTOR

En este mes se hace mayor su facilidad para gatear. Al final del mes podrá incluso detenerse, levantar una mano y seguir, al igual que dar vueltas fácilmente. Aprende a introducirse por debajo de las mesas y las sillas, a subir solo escalones que no sean muy elevados, y en general a ejercitar todo su cuerpo.

Ya se acomoda bien en su asiento, permaneciendo en él durante períodos mayores a diez minutos.

En esta posición se estira para alcanzar objetos. Haciendo un esfuerzo puede llegar a sentarse por sí solo.

De pie, sostenido de un mueble, al finalizar el mes, podrá movilizarse dando pasos hacia los lados y aun darle la vuelta.

Sus movimientos comienzan a ser más finos. En este mes deja suavemente un objeto sobre la mesa e inserta cosas en un agujero. Ya mueve objetos circulares o cilíndricos haciéndolos rodar con la mano. Utiliza el índice y el pulgar, los objetos grandes con ambas manos. Recoge y manipula dos objetos, uno en cada mano. Para obtener el tercero tendrá que soltar alguno de los dos anteriores. Puede

construir una torre con dos bloques. Aplaudes y golpeas objetos al nivel del centro de su cuerpo. Te tenderá un objeto, pero no lo soltará.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

Hasta el mes anterior tu hijo era capaz de actuar intencionalmente sobre un objeto, para crear un efecto o una respuesta dada. Hacia los nueve meses actuará de manera distinta sobre los objetos, esperando efectos diversos y más complejos. Hacia el final del mes será capaz de manejar un instrumento primitivo (un palo, una caja, una pelota) y resolver una tarea sencilla dando un rodeo. Por ejemplo, comienza a utilizar objetos para atraer otros: es el caso cuando jala el mantel para obtener la manzana que hay encima. Este uso de instrumentos significa una expresión del pensamiento, demuestra que ha comprendido la relación entre los dos objetos y se sirve expresamente de uno para obtener un resultado sobre los otros.

A esta edad podrás observar también cómo resuelve problemas sencillos de desviación. Si colocas un obstáculo entre él y su juguete, primero querrá obtener el juguete a través del obstáculo, pero es muy pronto lo esquivará e irá por lo que busca.

Demuestra interés por los objetos huecos, que inspecciona cuidadosamente a través de su juego. El niño todavía aprende más por imitación que por un proceso cognoscitivo superior.

Descubre un juguete que ha sido escondido en su presencia. Aumenta el aburrimiento con la repetición de un mismo estímulo; puede recordar el juego del día anterior; mantiene una serie de ideas en su mente; anticipa la recompensa de un suceso llevado a cabo en el momento o de una orden; puede seguir algunas instrucciones sencillas; aparece el miedo a la altura y la precaución hacia espacios verticales. Comienza a decir “mamá”, “papá” como nombres específicos.

Entiende ahora que las personas y objetos tienen una existencia diferente.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Pronuncia sílabas como ta, pa, ma, ba, y articula algunas palabras por imitación.

Décimo mes: ¿Cuántas veces la mamá de un niño gateador dice “no”? Es mejor que ni las cuentes porque podrán pensar que estás siendo demasiado estricta. Sin embargo, tienes que ponerle límites y prevenirlo de accidentes. El niño podrá repetir tus negativas y hasta imitarte en el movimiento de cabeza, pero esto no quiere decir que haga caso o que él no lo detenga. Está en un conflicto entre tomar y dejar, entre satisfacer su curiosidad o satisfacer al mismo tiempo a sus padres.

Las escaleras le siguen atrayendo en forma especial. Se preocupará sólo cuando esté arriba y únicamente hallará una solución para bajar hasta dentro de un mes.

Podrá erguirse pero todavía apoyado. Algunos ya dan pasos solos, lo que constituye una gran aventura, pero exige grandes habilidades de coordinación y equilibrio. No es conveniente que lo pongas a caminar hasta que no esté totalmente preparado.

Sabe dónde está un objeto aunque esté escondido. Anticipa también eventos mucho mejor que antes: por ejemplo, sabe que ya está la comida por el olor, que tú te vas cuando coges la cartera, etc. Aprendiendo de la anticipación él también estará aprendiendo a esperar, lo cual no quiere decir que lo vaya a hacer por mucho tiempo o con mucha paciencia.

Le encantará mirarte hacer los oficios de la casa u observar una obra en construcción, ya que ambas tienen múltiples actividades.

En lo que tiene que ver con el desarrollo del lenguaje, su comprensión es notoriamente mayor. El niño estará en capacidad de imitar uno o dos sonidos de animales. Su comprensión de sonidos y gestos es mayor: si, por ejemplo, tú le dices “muéstramelo”, él señalará los diversos objetos que le pidas: es de advertir que ese logro lo exhibirá con los suyos y muchas veces se negará a hacerlo delante de los desconocidos.

Igualmente entiende órdenes como “levanta las manos” en el momento en que lo estás vistiendo: pero con lo que no le interese será terco y poco colaborador.

Respecto de sus hábitos de sueño, éstos se mantienen constantes. Sin embargo, es importante anotar que varían mucho de un bebé a otro. Si el niño cuenta con problemas para conciliar el sueño, antes de dormir relájalo aprovechando una mecedora y leyéndole un libro. Este tiempo extra que le dedicas se verá recompensado con un sueño tranquilo.

El juego es el mejor instrumento para lograr una amistad con tu bebé. En este mes le sigue gustando el de “¿dónde está el nene?”, escondiéndote o poniéndole las manos frente a su cara.

DESARROLLO MOTOR

Como vimos, en este mes la mamá comenzará a tener que decir continuamente no al niño por su inquietud y curiosidad. Encontraremos un niño que gatea con agilidad; se pone de pie con apoyo; da pasos con ayuda; empieza a andar de lado alrededor de los muebles: y, al final del mes, puede llegar a levantarse por sí mismo enderezando sus pies y manos y empujándose hacia arriba con la ayuda de sus palmas. Gateará por encima y por debajo de los muebles; si está de pie se sentará; en esta última posición, se inclina y voltea con facilidad.

Sus habilidades en motricidad fina son más coordinadas: puede diferenciar el uso de las manos mientras con una sostiene algo, con la otra manipula un objeto. Sostiene dos pequeños objetos en una sola mano, los puede soltar voluntariamente pero de manera brusca y torpe. Le interesará sacar y meter cubos de un recipiente; ya podrá extender una tela doblada; abre las cajas y las vacía; y saca las llaves de una cerradura. Mete sus dedos en todo lo que tenga una abertura o agujero. Comienza a preferir una mano y un lado del cuerpo: podemos decir que ya es diestro o zurdo.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

El niño anticipa eventos más complejos, comienza ya a entender muy bien la relación entre acción y reacción y sabe aplicar este conocimiento. Si se le guía convenientemente, comprenderá la mayoría de las cosas relativas a situaciones familiares. Por ejemplo, el caso de ayudarlo a ver que cuando se oprime el timbre, suena.

Su concepción de la realidad se acerca más a la de los adultos: las cosas siguen existiendo para él aunque no estén presentes físicamente.

En juegos de meter un objeto (por ejemplo, una moneda) en un orificio pequeño (el de una alcancía), intentará empujar de un lado a otro hasta que el objeto caiga por casualidad en el interior.

Busca juguetes que han sido escondidos en su presencia. Los buscará en el mismo lugar, aunque él los haya visto esconder en distintos sitios. Intenta señalar partes de su cuerpo al pedírselo. Aumentan sus conductas por imitación: por ejemplo, se refriega con el jabón, alimenta a los demás, etc.

Comienza a distinguir entre palabras sencillas que se oyen de forma muy similar, realizando un ajuste diferencial. Entiende y obedece algunas palabras u órdenes.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

En este mes aumenta sus habilidades verbales. Sin embargo, muchos estarán centrados en la acción motriz y es posible que por esto su avance no se haga muy notorio.

Aparecen las consonantes, comenzando con guturales posteriores: que, k, ke. Se empieza a fijar más en el lenguaje de los adultos y por lo tanto trata de imitar sonidos atendiendo a la boca de ellos. Las vocalizaciones están mezcladas con sonidos de juego, como los gorgoritos o el hacer pompas.

Unas veces grita, otras balbucea; está ensayando los diferentes tonos de su voz.

Se le comenzará a oír decir “pum”, cuando él o un objeto se caiga: nombrar dos o tres animales por su sonido, “guau”, “muuu”, “miau”.

Undécimo mes: Es la edad promedio en que camina apoyando por todos lados. A medida que va pasando el tiempo podrá soltarse por ratos. Recuerda que todos estos avances de la motricidad gruesa, así como de las otras áreas, varían de un niño a otro.

El niño sigue empinándose, doblándose, tomando todo lo que esté a su alcance, calcula distancias, practica cambios de su peso pasando de una pierna a otra al empujar una silla.

A medida que tu hijo se aventure con nuevos pasos, habrá algunos golpes, ante los cuales deberás estar tranquila sin pasarlos por alto del todo. Un abrazo o una palabra cariñosa hará que se levante sin llorar. Si tú te demoras en hacer esto comenzará a llorar no tanto por el golpe sino por la frustración de que tú no estás pendiente de él. Debes decirle que lo está haciendo bien y que igualmente él lo está.

Es el tiempo en que el niño más necesita de todo tu apoyo. Necesitará saber que cuando tú te le acercas por un abrazo o un beso, lo harás con todo tu afecto.

El niño querrá treparse en muebles pequeños. Si anteriormente disfrutaba mecerse contigo en una mecedora, ahora él mismo tratará de subirse a ella y mecerse por sí mismo.

Está más interesado en observar y jugar que en comer, desorganizándose de esta forma la alimentación; tenderá a escoger un alimento en especial, que más adelante rechazará, volviendo a comer de todo.

El comenzar a hablar pronto no siempre es indicio de inteligencia. Lo más importante en esta etapa es que lo que tú le hables él lo entienda. Esta es la base del lenguaje pasivo.

Comienza a emplear palabras para referirse a las cosas en su ausencia. Emite - palabras como dado, mamá, tete, señalándolas correspondientemente.

DESARROLLO MOTOR

En este mes el niño ya puede ponerse solo de pie, endereza sus miembros y se empuja hacia arriba con la ayuda de las palmas de las manos. También lo logra flexionando sus rodillas y se empuja una vez está en cuclillas. Estando de pie, puede agacharse sin caerse. Ya no sólo sube las escaleras sino que también aprende a bajarlas de espalda. Comienza a perfeccionar su capacidad de superar obstáculos gateando en medio de ellos, por encima o por debajo.

El andar apoyado en los muebles le resulta a veces innecesario, ya que comienza a dar uno o dos pequeños pasos sin ayuda.

Comienza con el movimiento adaptativo de la mano para dirigir un juguete hacia un objeto. Afloja voluntariamente lo que tenga en sus manos, dejándolo caer. Sus movimientos de los dedos y las manos son más finos, le gusta tomar objetos pequeños y migas, utilizando de manera precisa el índice y el pulgar colocándolos en forma de pinza. Suelta objetos con ademán de lanzamiento. Se entretiene colocando un cubo encima de otro, metiendo y sacando objetos de un recipiente, al igual que argollas de un cono. Al ofrecerle un libro ya puede pasar sus páginas aunque no lo haga una por una. En el momento de comer, intenta llevar la cuchara a la boca y beber de una taza. Al vestirlo te darás cuenta de que jala sus medias y deshace los lazos de los zapatos.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

Comienza a ser más consciente de sus propios actos y en algunas ocasiones de sus consecuencias. Compara el mismo acto haciéndolo con cada uno de los lados de su cuerpo. Por ejemplo, si hace sonar una campana con su mano derecha, lo más posible es que lo intente hacer luego con la izquierda. Experimenta con el significado de obtener una meta como, por ejemplo, utiliza un asiento pequeño como caminador. Asocia propiedades con la persona, animal o cosa correspondiente, como es el maullido de un gato: señala hacia arriba cuando ve en una lámina un pájaro o un avión, etc.

Ya puede empezar a pedir los objetos que quiere alcanzar. Obedece órdenes y ha establecido el significado del “no”.

Duodécimo mes: Al arribar a este mes, el niño es un ser totalmente distinto del recién nacido indefenso y pasivo. Ahora posee un creciente sentido de sí mismo, de su existencia, es capaz de percibirse como un ser humano separado y distinto. Tiene conocimiento de su tamaño, necesidades y gustos; estará emergiendo como una persona en toda su plenitud.

Hacia el final del mes, el niño estará plenamente ocupado caminando, paseando, gateando, utilizando cualquier medio que le resulte eficaz para desplazarse.

No querrá permanecer quieto en ninguna parte; su mundo ahora es controlado por él, puede hacer a voluntad lo que le resulte interesante.

Cuando está aprendiendo a caminar, el niño lleva por lo general un juguete. Esto le ayuda a darse confianza ya que siente que al llevar algo agarrado es como si tuviera un apoyo real.

Luego que haya aprendido a caminar bien, comenzará a pararse y sentarse solo. Poco a poco irá haciendo otras cosas mientras camina, como decir adiós, o señalar un objeto.

El niño a esta edad, se trepa por todas partes. Por esto es importante redoblar los cuidados.

Si no le has enseñado aún a nadar, esta es la época propicia para hacerlo ya que los movimientos de ganeo le ayudarán en el agua.

Puedes lograr progresos considerables en el desarrollo de los movimientos delicados de las manos del niño, que son los mejores índices de una actividad intelectual y de una experiencia creciente. Hacia el final de este mes extenderá con seguridad la mano hacia un objeto.

DESARROLLO MOTOR

A esta edad el niño ya maneja tres posiciones erguido, gateando y sentado. La mayoría de los niños comienzan a caminar en este mes. Sin embargo, así como hay algunos que lo hacen desde los once meses, hay otros que caminan hasta los trece o aún hasta los catorce. En la expresión de su rostro se verá la felicidad de poder desplazarse independientemente. Aun cuando ya caminen, para poder tener una locomoción más eficiente, prefiere gatear.

A su caminar ya le añade otras posibilidades de movimiento al intentar mecerse, retroceder, parar, y cargar juguetes. Se para solo flexionando sus rodillas y empujándose desde su posición de gateo: trepará obstáculos bajos, sube y baja escalones gateando. Comenzará a hacer movimientos de nado en la tina.

En cuanto a su motricidad fina, extenderá con seguridad la mano hacia un objeto observando y, antes de tomarlo, la adaptará a su tamaño, forma y posición. Esto le ayudará a alcanzar con precisión objetos que se mueven. El movimiento adaptativo de la mano para dirigir un juguete hacia un objeto es ya seguro. El niño guiará la llave en línea recta hacia el ojo de la cerradura o volverá la mano para meter una moneda por la ranura de la alcancía. Comienza a utilizar una de las dos manos con mayor frecuencia; construye torres de dos o tres bloques después de habersele hecho la demostración: coloca uno y dos bloques en su boca o debajo del brazo para asir un tercero. Su prensión se hará más firme y podrá colgarse no sólo de tus dedos sino también de una barra. En este mes ya lanza objetos con intención.

DESARROLLO COGNOSCITIVO

El niño empieza ya a sacar conclusiones acerca de sus relaciones y del modo en que interactúan. Domina las tareas sencillas y movimientos autosuficientes y comienza a imitar. Mientras trabaja con su mano que ya viene prefiriendo, comienza a utilizar la otra como auxiliar.

Almacena sucesos en su memoria por un período de tiempo mucho más prolongado. Su capacidad de recordar eventos ocurridos en semanas anteriores se desarrolla asombrosamente. Comienza a recordar eventos por períodos largos: puede agrupar algunos objetos por su color y forma: identifica animales que estén dibujados en libros o revistas: le llaman la atención las relaciones espaciales, especialmente el peso y las distancias de los objetos. Le gusta experimentar con el proceso de acción-reacción, o sea, repetir aquellas acciones que produzcan reacciones evidentes e inmediatas. Su conciencia se empieza a desarrollar.

Desarma juguetes, y aquellos que estén debajo de una caja, taza o almohada, los encuentra fácilmente. Buscará objetos que han sido escondidos aun sin que él se haya dado cuenta. Sin embargo, sólo lo hace donde por última vez lo vio.

Hacia el final de este mes extenderá con seguridad la mano hacia un objeto. Guiará la llave en línea recta hacia el ojo de la cerradura o volverá la mano para meter una moneda por la ranura de una alcancía. Los objetos huecos le siguen interesando. Habrá aprendido a vaciar recipientes: colocar las cosas; verter, llenar, insertar y cerrar.

DESARROLLO DEL LENGUAJE

Aparece la comprensión de palabras y de órdenes sencillas. Señala su boca, su nariz. Balbucea haciendo oraciones cortas.

Hacia el final del mes poseerá un vocabulario de cuatro palabras. El vocabulario activo de un niño de doce meses consiste principalmente en palabras del lenguaje infantil, pero le gustarán las canciones y rondas, demostrando también gran interés por las ilustraciones coloreadas.

Puede utilizar una sola palabra para designar muchas cosas. Empieza a producir la entonación y patrones del idioma nativo.

5. CAPÍTULO V

5.1. MEDICENTRO

5.2. HISTORIA

En el Ecuador, en la ciudad de Quito, esta especialidad ingresa de manera leve en los años 1990-2000⁵⁹ en donde Medicentro no brindaba el servicio de Estimulación Temprana; es para el año 2002 que dicha especialidad toma fuerza en el país y surge la necesidad de implementar esta asistencia para los pacientes del centro médico, para este año sólo se daba talleres hasta los tres primeros años, en la actualidad se atienden a niños y niñas hasta los 7 años.

Para el año 2003-2004 Medicentro ofrecía la posibilidad de atender a las madres en toda la etapa de gestación, tener un pediatra de cabecera y el momento que el niño o niña naciera tener un especialista que guiara su desarrollo tanto físico como emocional.

Para el año 2009, la organización médica especializada estaba bien estructurada y deciden realizar un cambio de espacio físico; en las nuevas instalaciones se amplían aún más los servicios y cada área maneja su departamento.

En las nuevas instalaciones la demanda aumenta y observan inconvenientes puntuales en la atención a los pacientes, los “nuevos padres”⁶⁰ acuden a las citas tanto médicas como de la especialidad – estimulación temprana, sin conocimientos previos del tema a tratarse y el responsable del área se da cuenta que al explicar temas generales resta tiempo para analizar los temas específicos.

Para poder dar solución a este inconveniente el responsable del área crea una tabla informativa en donde pega los temas más destacados, así los padres podían dar lectura a este material antes de entrar a la consulta, pero no da resultado, ya que el tiempo de espera varia, hay veces que pueden leer detenidamente el informativo y otras que no; también los temas no siempre están de acuerdo con las edades que corresponden, quiere decir que no todos los pacientes son recién nacidos o tienen hasta un año de edad, por lo que el espacio dedicado a esto es

⁵⁹ Dato obtenido por Natalia Garcés en la entrevista realizada a Sol Garcés

⁶⁰ Término utilizado por los Sres. de Medicentro para referirse a los padres con hijos menores de un año.

muy pequeño. No es llamativo ya que la forma gráfica entre un informativo y otro varia y es llevado de manera confusa. La tipografía y gráficos utilizados no tienen un orden, no son legibles y las fotografías no son tratadas de la manera en que la comunicación visual requiere.

5.3. MISIÓN

Misión organizacional

Somos un Centro Médico integral especializados en la atención materno e infanto juvenil que con responsabilidad, vocación, calidez e innovación permanente. Brindamos un excelente servicio a la sociedad.

5.4. VISIÓN

Visión organizacional

Ser un Centro Médico líder en atención integral materno e infanto juvenil, enfatizando en mantener las mejores relaciones humanas y logrando un alto posicionamiento en el área de servicios médicos.

5.5. VALORES CORPORATIVOS

Responsabilidad

Vocación

Profesionalismo

Calidez

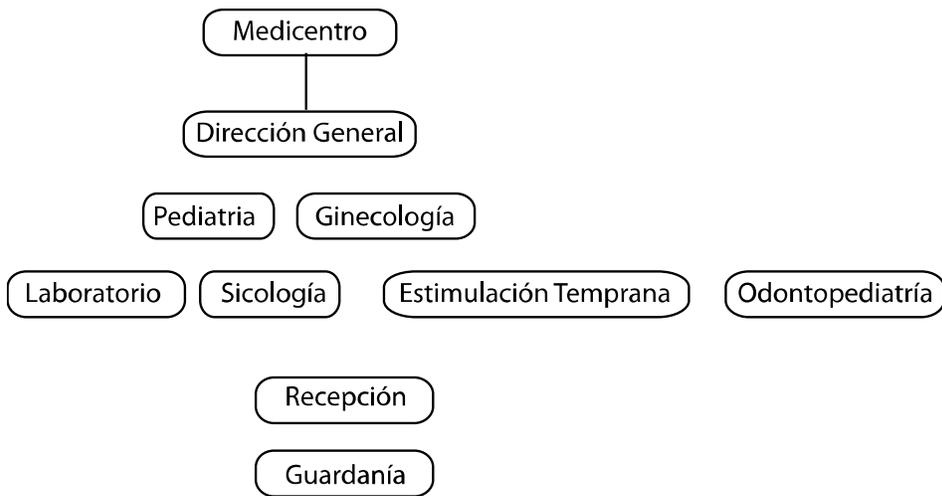
Innovación permanente-Mejoramiento continuo

Calidad

Compromiso

Ética.

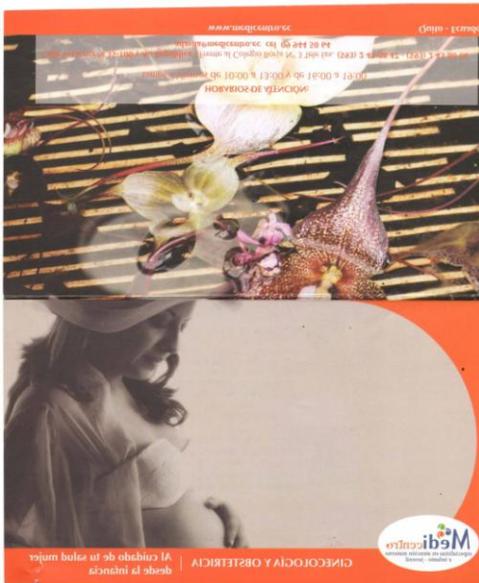
5.6. ORGANIGRAMA



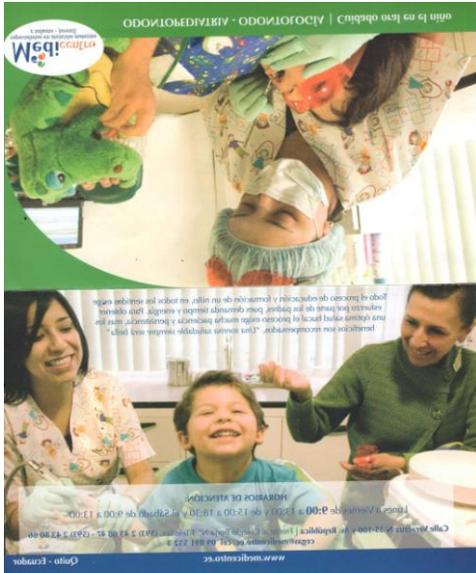
5.7. SERVICIOS

Pediatría

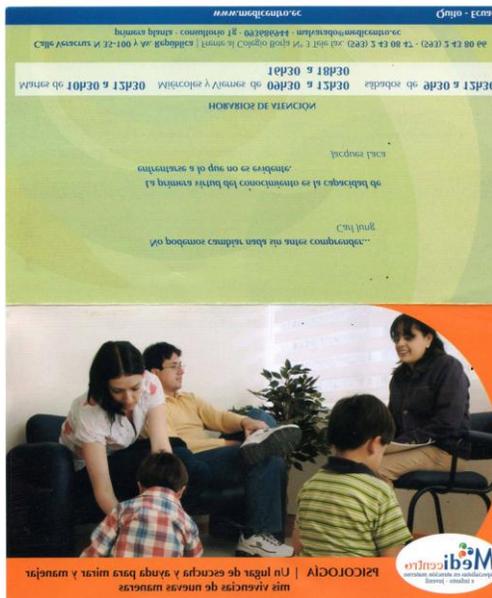
Ginecología



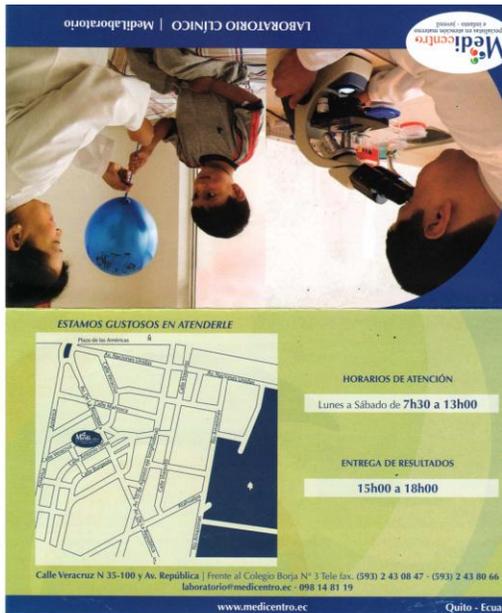
Odontopediatría



Psicología



Laboratorio



LABORATORIO CLÍNICO | Mediacentro

Mediacentro
laboratorio clínico y diagnóstico
patología - química - inmunología

ESTAMOS GUSTOSOS EN ATENDERLE

Mapa de las Américas

HORARIOS DE ATENCIÓN
Lunes a Sábado de 7h30 a 13h00

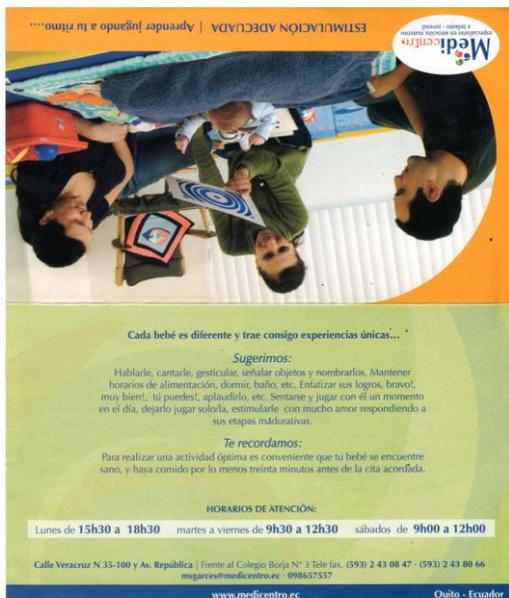
ENTREGA DE RESULTADOS
15h00 a 18h00

Calle Veracruz N 35-100 y Av. República | Frente al Colegio Borja N° 3 Tele fax: (593) 2 43 08 47 - (593) 2 43 80 66
laboratorio@medicentro.ec - 098 14 81 19

www.medicentro.ec Quito - Ecuador

Taller de preparación para el parto

Estimulación Temprana



ESTIMULACIÓN ADECUADA | Aprender jugando a tu ritmo...

Mediacentro
laboratorio clínico y diagnóstico
patología - química - inmunología

Cada bebé es diferente y trae consigo experiencias únicas...

Sugerimos:
Hablarle, cantarle, gesticular, señalar objetos y nombrarlos. Mantener horarios de alimentación, dormir, baño, etc. Enfatizar sus logros, ¡bravo!, ¡muy bien!, ¡tú puedes!, ¡apláudirlo!, etc. Sentarse y jugar con él un momento en el día, dejarlo jugar solo/a, estimularle con mucho amor respondiendo a sus etapas madurativas.

Te recordamos:
Para realizar una actividad óptima es conveniente que tu bebé se encuentre sano, y haya comido por lo menos treinta minutos antes de la cita acordada.

HORARIOS DE ATENCIÓN:
Lunes de 15h30 a 18h30 martes a viernes de 9h30 a 12h30 sábados de 9h00 a 12h00

Calle Veracruz N 35-100 y Av. República | Frente al Colegio Borja N° 3 Tele fax: (593) 2 43 08 47 - (593) 2 43 80 66
msgarces@medicentro.ec - 098637337

www.medicentro.ec Quito - Ecuador

6. CAPÍTULO VI:

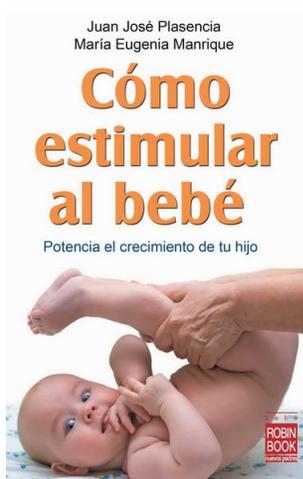
6.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO

6.2. FASE ANALÍTICA:

6.3. RECOPIACIÓN DE DATOS:

Existen varios trabajos sobre estimulación temprana, lugares especializados, libros, páginas web, que permiten tener una guía de cómo se propone el proyecto, a continuación se detalla:

Análisis Libros Estimulación temprana:



Título	Detalle	Aplicación	Observaciones
Estimulación Temprana tomo I	Este texto es la base la propuesta que se realiza en este proyecto, ya que se utiliza todo el contenido como referencia para la sentar las bases del contenido.	De 1 a 12 meses	Se realiza bajo el esquema propuesto en el libro, ya que después de la investigación no se encontró nada más completo como esta propuesta
Conoce a tu hijo de 0 a 24 meses	Este texto ayuda específicamente a temas y preguntas frecuentes de los padres en el transcurso del primer año de vida	De 1 a 12 meses	En el ítem de preguntas frecuentes apoyo directo al proyecto

Guía de los padres	“	Primeros 3 meses	“
Vamos a jugar	Juegos didácticos para los 12 primeros meses	De 3 a 12 meses	Juegos de fácil aplicación de igual forma este texto es base para el presente proyecto
Vamos a jugar Nerys Pupo	Juegos específicos de 9-12 meses	9-12 meses	
Guía para ser padres desde el nacimiento hasta la adolescencia	Ítems específicos sobre preguntas frecuentes	1-12 meses	
Juegos para la educación infantil	Educación preescolar	12 meses	Cuando el bebe pasa a la etapa de niño.
Primer mes de vida	Guía para los padres sobre el cuidado del recién nacido	1° mes	Específico para el primer mes

Análisis Libros Diseño gráfico y Multimedia:

Título	Detalle	Aplicación	Observaciones
La práctica del diseño gráfico	Metodología creativa	Planteamiento del proyecto	Específicamente diagrama de Gonzales Ruiz para el desarrollo del proyecto
El guión Multimedia	Crear específicamente el guión para el presente proyecto	Guión	Referencia para crear el mapa de navegación.
La sintaxis de la imagen	Creación del mensaje visual	Desde la imagen hasta la presentación del	

		proyecto	
Diseñar Hoy	Perspectiva y guía para el diseño contemporáneo		
Diseñar con y sin retícula	Diseño de las pantallas		
Diseño gráfico fundamentos y practicas	Guía de diseño		
Fundamentos diseño	Guía de diseño		

Análisis Páginas Web para estimulación temprana:



Título	Detalle	Aplicación
http://www.estimulaciontemprana.org	Definiciones específicas de estimulación	Inicio
http://www.lunacreciente.com	Juegos didácticos para los primeros 12 meses de vida	Todo el proyecto
http://estimulacionydesarrollo.blogspot.com/	Guía en la propuesta de los temas para el proyecto.	Planificación de la malla.

Análisis Páginas Web para diseño gráfico:

Título	Detalle	Aplicación
http://foroalfa.org		Todo el proyecto
http://www.paul-rand.com/		Todo el proyecto

Análisis sitios de referencia para estimulación temprana:

Título	Detalle	Aplicación
Medicentro	Es la base del proyecto, ya que el mismo de las pautas de trabajo para presentar a los padres	Todo el proyecto
Nanys Home	Guía para trabajar desde casa la estimulación temprana.	Todo el proyecto
Plaza de las Américas	Guía de trabajo directo con padres para la estimulación y desarrollo afectivo entre padres e hijos/as	Todo el proyecto

6.4. ORDENAMIENTO DE INFORMACIÓN OBTENIDA:

Nacimiento	Primer Trimestre	Segundo Trimestre	Tercer Trimestre
● Acoplamiento	● Temas de interes	● Temas de interes	● Temas de interes
Cuidado Diario	Desarrollo Motor	Desarrollo Motor	Desarrollo Motor
Bienvenid@ a casa	Desarrollo Cognositivo	Desarrollo Cognositivo	Desarrollo Cognositivo
● Temas Importantes	Desarrollo Lenguaje	Desarrollo Lenguaje	Desarrollo Lenguaje
lactancia	Desarrollo Visual	Desarrollo Visual	Desarrollo Visual
colicos	Desarrollo Olfativo	Desarrollo Olfativo	Desarrollo Olfativo
cabeza/ cara	Desarrollo Auditivo	Desarrollo Auditivo	Desarrollo Auditivo
ojos	Desarrollo Tactil	Desarrollo Tactil	Desarrollo Tactil
piel	Desarrollo Socioafectivo	Desarrollo Socioafectivo	Desarrollo Socioafectivo
cordon umbilical	● Juegos	● Juegos	● Juegos
	● Ejercicios	● Ejercicios	● Ejercicios

6.5. DEFINICIÓN DE CONDICIONANTES:

Este proyecto se desarrolla en la ciudad de Quito, sector norte, en el centro especializado MEDICENTRO, en el cual tienen atención desde la concepción hasta la adolescencia de niños/as.

Para MEDICENTRO, es importante acompañar a los padres en la primera etapa de la vida de sus hijas/os, por lo que propone realizar apoyo didáctico para llevarlo dentro del hogar, con temas específicos, que se proponen es este proyecto después de un análisis de los profesionales que intervienen en el apoyo a los padres.

6.6. ESTRUCTURACIÓN Y JERARQUIZACIÓN:



6.7. FASE CREATIVA

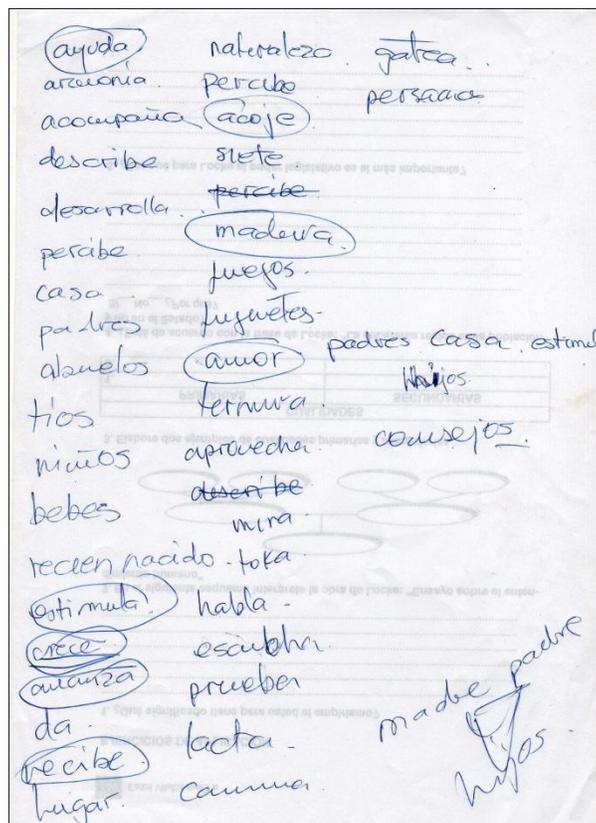
6.7.1. IMPLICACIONES:

El proyecto sol y luna, se desarrolló bajo el total apoyo de Medicentro, quienes ante el requerimiento específico del departamento de Estimulación Adecuada, ven la necesidad de realizar un multimedia con todas las características que el proyecto Sol y Luna recopila.

6.7.2. FORMULACIÓN DE IDEAS RECTORAS

6.7.3. CREACIÓN DEL NOMBRE PARA EL PRODUCTO:

Para llegar al nombre del producto, primero se realizó un estudio en Medicentro, con entrevistas con los especialistas para entender la necesidad primordial que tienen, después de esto se realizó una lluvia de ideas con posibles nombres.



Al realizar el análisis respectivo para la creación del nombre, se tomó en cuenta varios aspectos, primero la necesidad de Medicentro que todo el producto tenga como esencia la unión entre padres e hijos, que lleve la esencia del nacimiento y el desarrollo que tienen los infantes en los primeros meses.

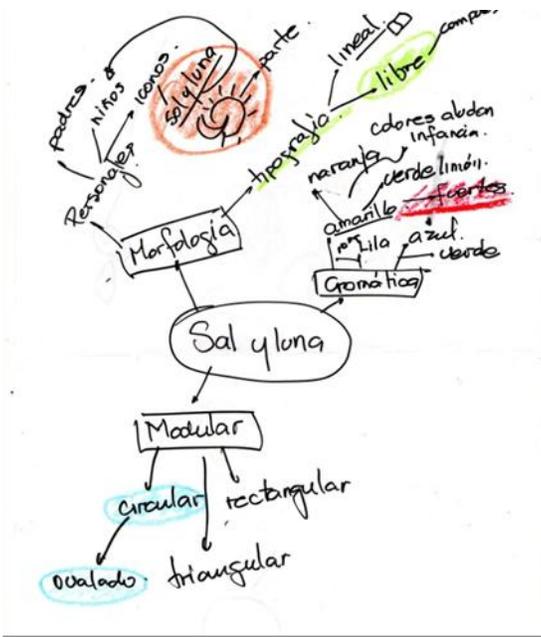
El nombre que se escogió como identidad del producto es sol y luna, palabras que describen un ciclo continuo, como los cambios que tienen la/os niñas/os al recorrer los primeros 12 meses de vida.

El sol representa lo masculino del entorno, también a padres como e hijos, lo fuerte, el inicio y fin de un ciclo, la luna representa lo femenino, madres e hijas, lo dulce y tranquilo, de igual forma el inicio y fin de un ciclo, la unión diaria que tenemos con estas palabras nos lleva a lo cotidiano y sublime del vivir diario.

sol y luna

Después de lograr el nombre para el proyecto multimedia, se creó el logotipo, bajo el diagrama radial expuesto a continuación.

Propuestas de diseño bajo el esquema del diagrama radial.



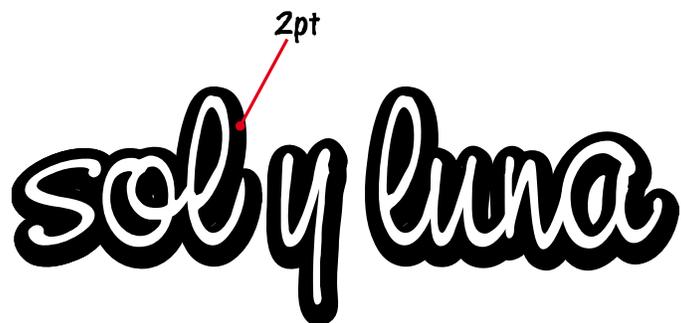
6.8. CREACIÓN DEL LOGOTIPO:

Primero se trabajó en la tipografía que se va a utilizar para el logotipo, es una fusión entre Brush Script y One Stroke Script, adaptandolas para que las mismas se acoplen. Existe cierto movimiento, no son rígidas mas bien tiene cierta soltura entre si, simulando movimiento, cambio ciclos. También se puede notar que los ángulos están redondeados, tratando de aludir a un vientre materno de donde viene el niño a la niña.



The image shows the words "sol y luna" written in a fluid, cursive script. Four red circles are drawn around specific points: the top of the 's', the bottom of the 'o', the top of the 'l', and the bottom of the 'a' in "luna".

Luego se vio la necesidad de crear un grosor para el conjunto de letras, un fondo que acompañe y que puede tener variación de colores y hasta texturas. Se ubicó una sombra tras las letras de 2pt. de grosor



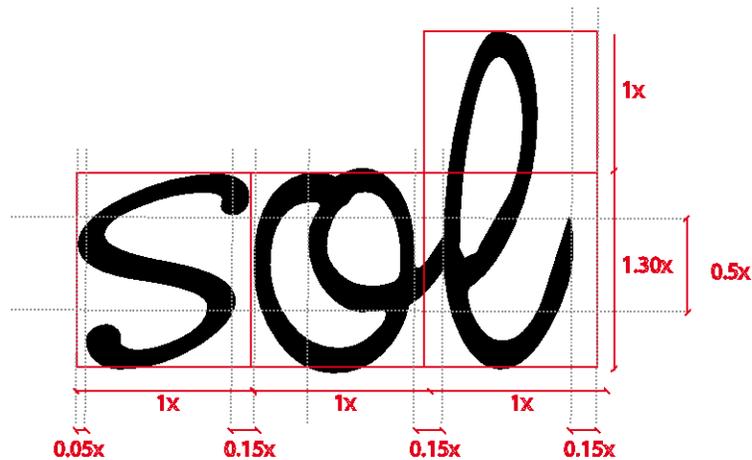
The image shows the words "sol y luna" in a bold, stylized font. A red arrow points to the shadow behind the letter 's', with the label "2pt" above it.

Para la propuesta el fondo que acompaña es el que matiza el color, las letras siempre serán blancas.

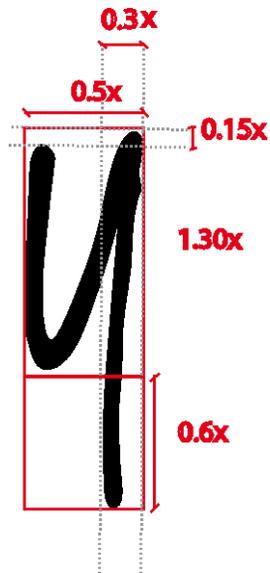
6.8.1. ESTRUCTURA DEL LOGOTIPO

Para la estructura del logotipo se tomó la medida de x como unidad, todas las letras que componen el nombre se adaptan a esta medida como a continuación se explica.

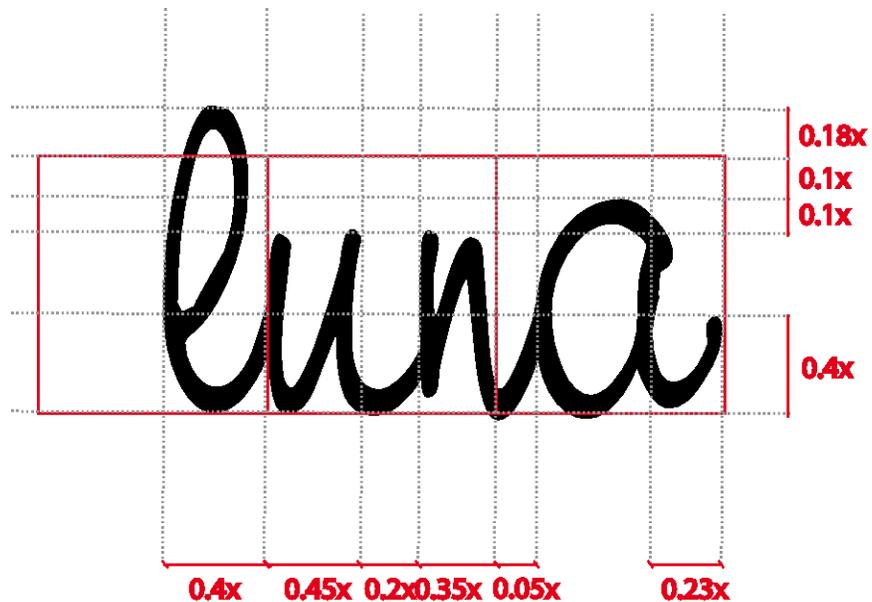
La palabra sol, la medida de x representada por la unidad es el ancho de todos los componentes, de borde a borde de cada letra, para el alto de las mismas las proporciones son 0.30% más de la unidad, para la letra más alta es de $2.30x$ dividiéndola en dos partes no proporcionales como se muestra en el gráfico.



Todas la letras que sobrepasa la estructura básica, que tienen alargamientos hacia arriba o abajo como el caso de la y o l serán en proporción de $1.90x$, como se muestra en el gráfico.

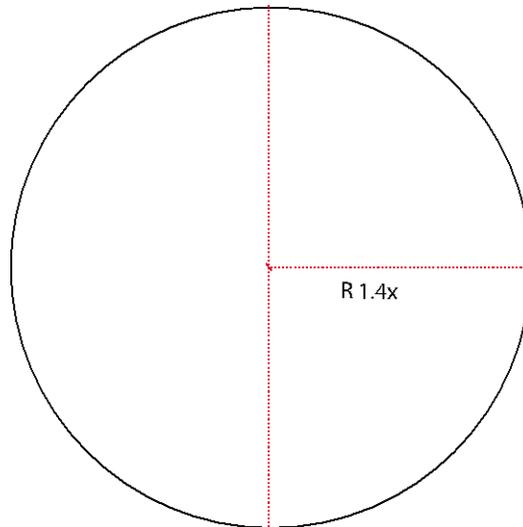


La palabra luna, se crea bajo la misma medida de la unidad, en este caso los módulos sufren cierta irregularidad, para la letra N, tiene una reducción del 43% y para el caso de la letra A un ensanchamiento del 25% para finalizar la palabra.



ISOTIPO

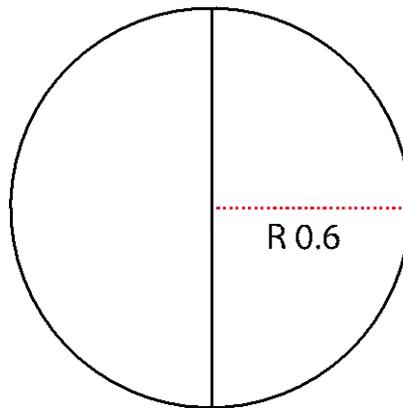
Primero se utiliza un fondo circular, el mismo que tiene un radio proporcional de 1.4x de la unidad de medida como se explica en el gráfico:



6.9. PERSONAJES EN EL ISOTIPO

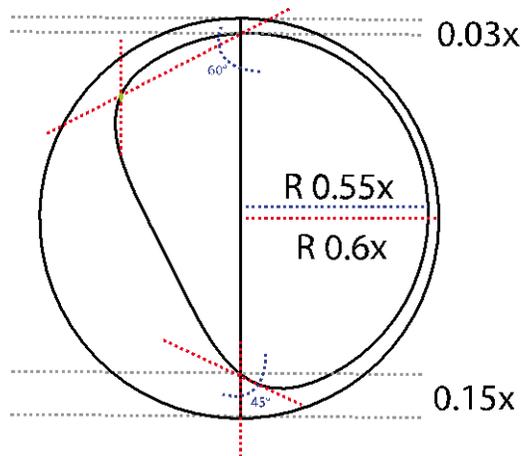
LUNA

Este personaje se lo realizó bajo la forma básica circular, el radio equivales 0.6 de la unidad básica.

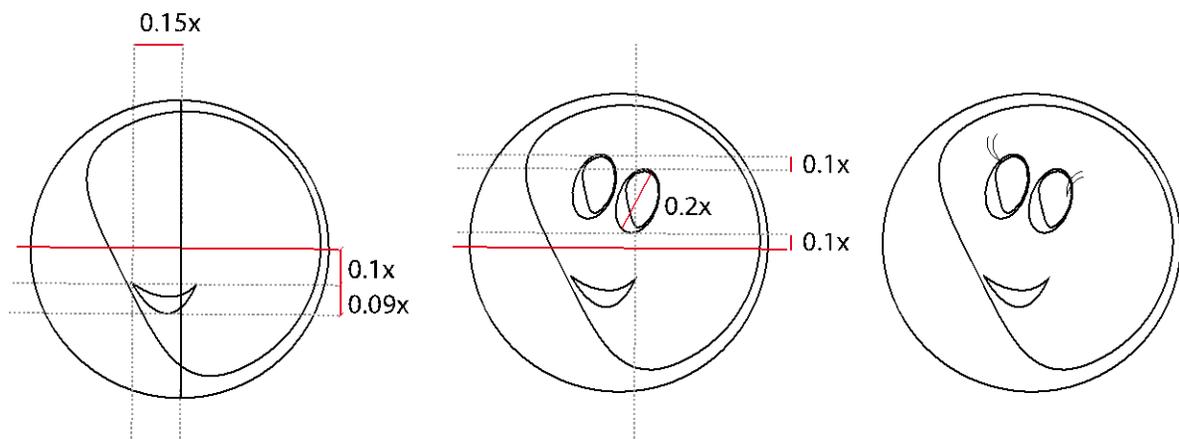


El siguiente paso es realizar una malla, que está compuesta por un semicírculo, como radio tiene 0.55 de la unidad a una distancia de 0.03 del círculo en la parte superior; se traza un ángulo de 60° a partir de esta distancia y se obtiene el punto de unión para el semicírculo.

Para la parte inferior la distancia entre los círculos es igual 0.03 y tenemos un ángulo de 45° para el otro punto de referencia, al unir estos dos puntos se los redondea.

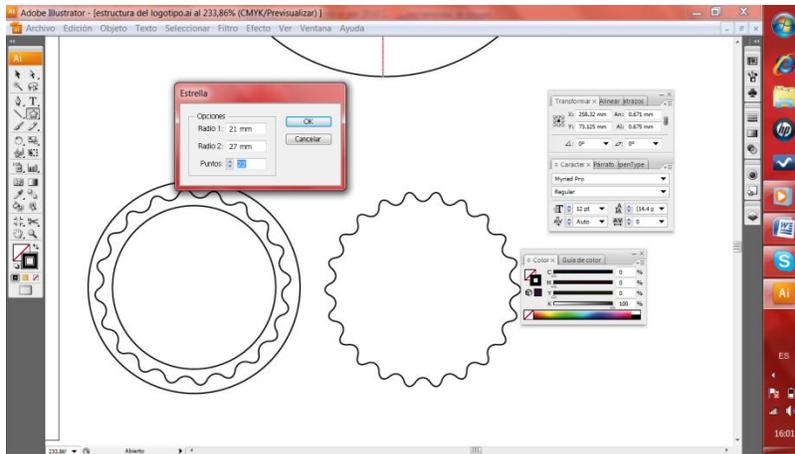


Una vez que se tiene esta estructura, se procede a realizar la caracterización del personaje, manejamos la sonrisa bajo las proporciones, de la mitad hacia la izquierda una división de 0.15 y del radio hacia abajo 0.1 de la unidad, a partir de este punto, se baja 0.09 de la unidad en esta distancia se forman dos arcos. Para los ojos se tiene dos óvalos de 0.2 de la unidad de medida x y finalmente las pestañas para el caso de la luna.

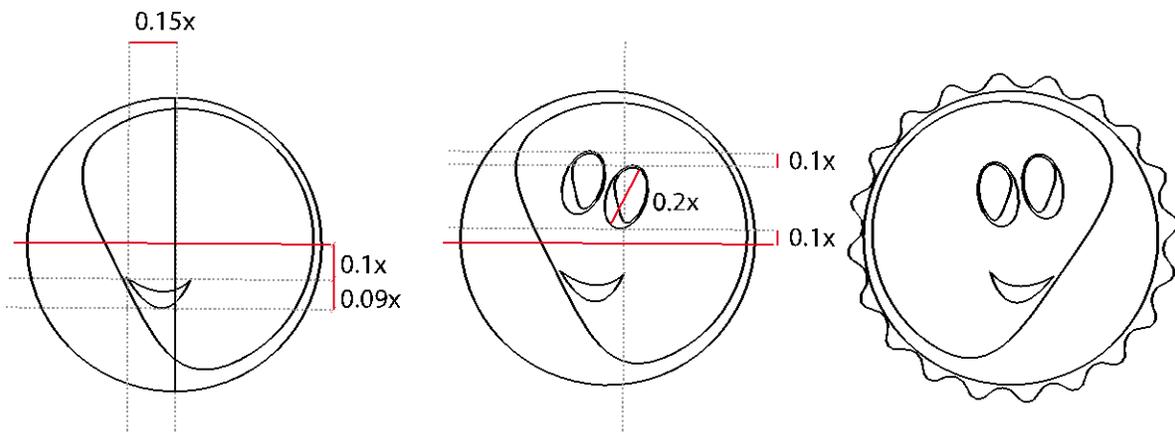
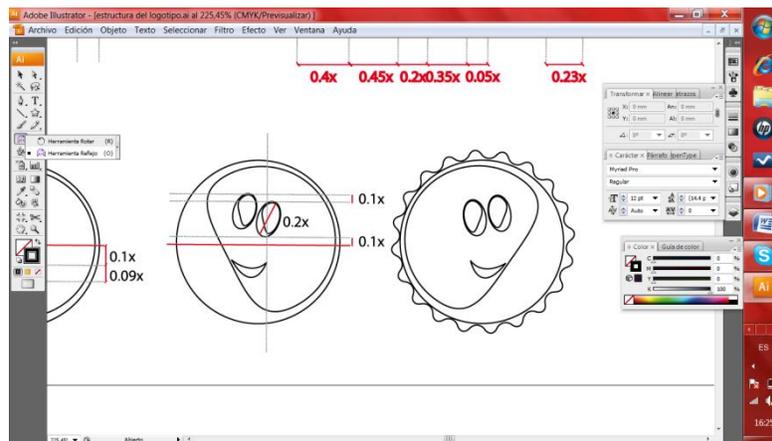


SOL:

Se realizó con las mismas particularidades que la luna pero su caracterización como sol es diferente, formamos una estrella de 22 puntas redondeadas que tenga un radio 1 de 21 y el radio 2 de 27. Una vez que se logra la estrella redondeamos puntas a 4mm.



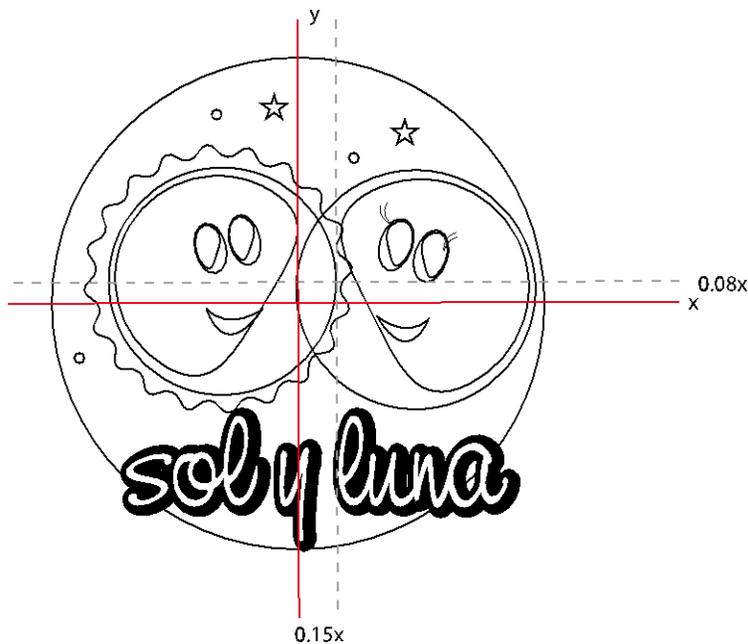
Así se obtiene el aro del sol; el mismo personaje de luna, utilizamos la herramienta de virar en espejo y obtenemos el sol.



Por último, se unen todos los elementos, se toma como referencia los ejes X, Y; para el eje X el punto de referencia es el ojo (derecho) de la luna, este tiene una distancia de $0.08x$ del eje, para el sol la referencia es la boca el punto de inicio de la sonrisa esta en el eje X.

En el eje Y, el lado izquierdo de la luna topa con este eje y para el sol el borde derecho tiene una distancia de $0.15x$ del eje correspondiente.

Por último aumentamos en el eje superior dos estrellas de cinco puntas y dos círculos.

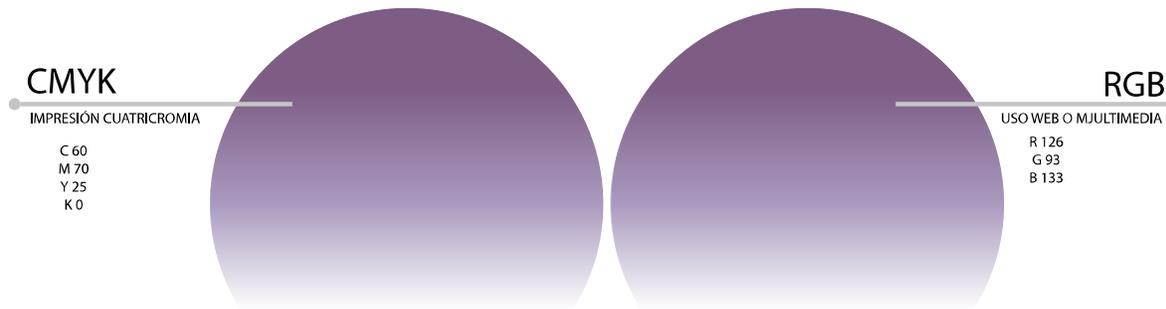


6.10. COLOR EN EL LOGO - ISOTIPO



Fondo: se utiliza la estructura antes mencionada coloreando con un *gradient* de arriba hacia abajo (100%-0%) como indica la figura.

El color utilizado para uso web o multimedia será: R126 G93 B133 y para el caso de impresión *offset* o cuatricromía será C60 M70 Y25.



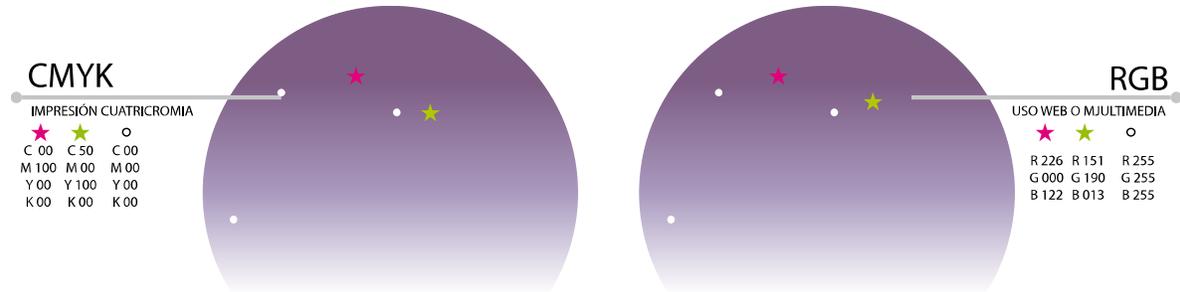
Este color fue utilizado como fondo o cielo en representación del momento en donde la luna y el sol se encuentran o pueden divisarse a la vez, simboliza el amanecer, este color se caracteriza por el impacto visual que provoca en el espectador, “aludiendo fantasía, lo misteriosos y espiritual”⁶¹.

Los complementos del cielo son estrellas de cinco puntas como destellos en el cielo utilizando el color magenta en una de ellas, refiriendo este color a lo dinámico, juvenil, fuerte. La otra estrella tiene un color verde limón llamado así, o

⁶¹ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

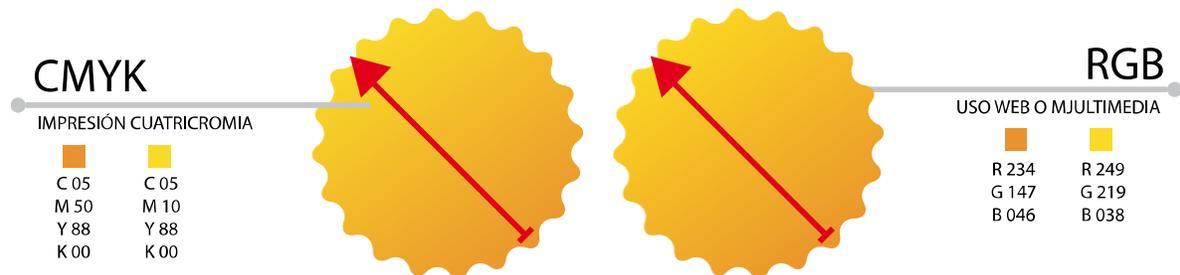
también conocido como lima, este es un “color ácido, cítrico, refrescante y entusiasta”⁶². Y el color blanco utilizado en tres puntos específicos del cielo, implica la pureza de donde vienen los niños y niñas, vienen a los padres con el fin de ser cuidados y atendidos.

Los colores utilizados para este fondo son un equilibrio entre la fuerza, lo dinámico febril y a la vez la tranquilidad que trae el nuevo miembro en la familia.



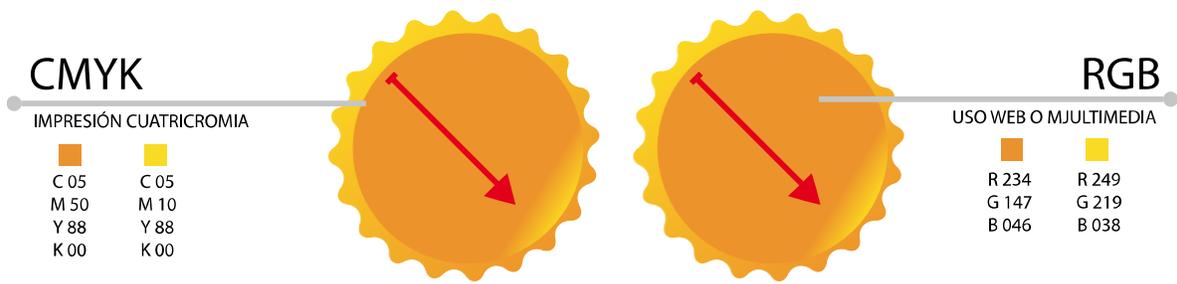
Color en los personajes:

Sol: El sol se maneja con color amarillo al dorado en degradado, el sol está formado por tres estructuras de base la primera es la estrella de 22 puntas como se indicó anteriormente. El degradado se lo realiza -45° de derecha a izquierda como muestra la figura.

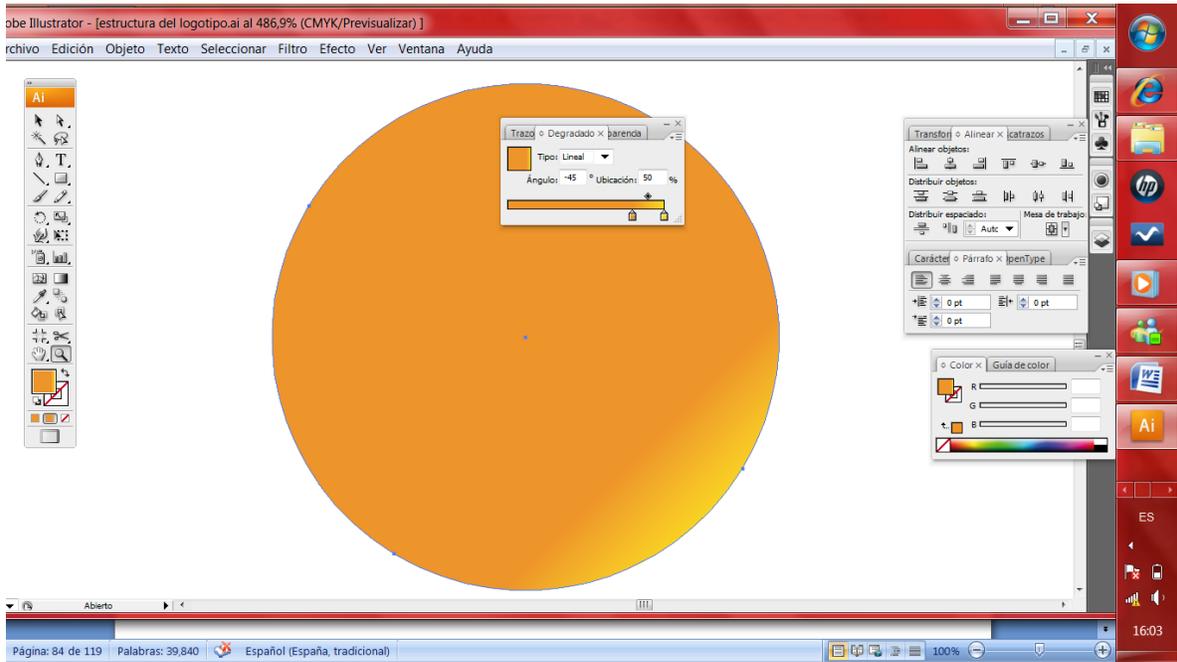


Sobre esta estructura se impone el círculo, con el radio de 0.6x, se lo maneja de igual forma con un degradado, esta vez opuesto el degradado va de izquierda a derecha inicia con el dorado y termina con amarillo como se indica:

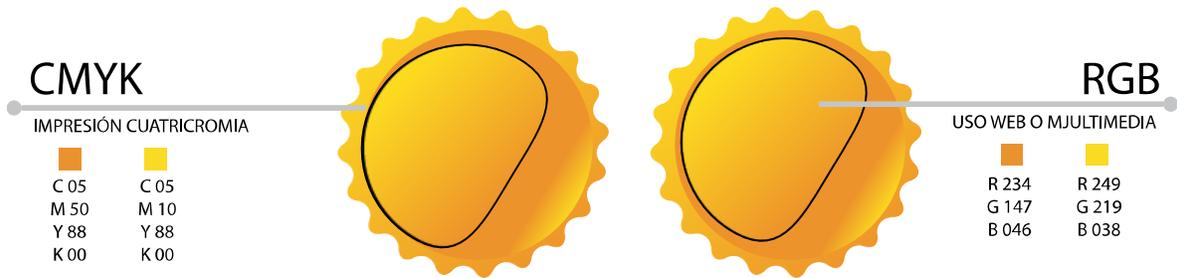
⁶² Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13



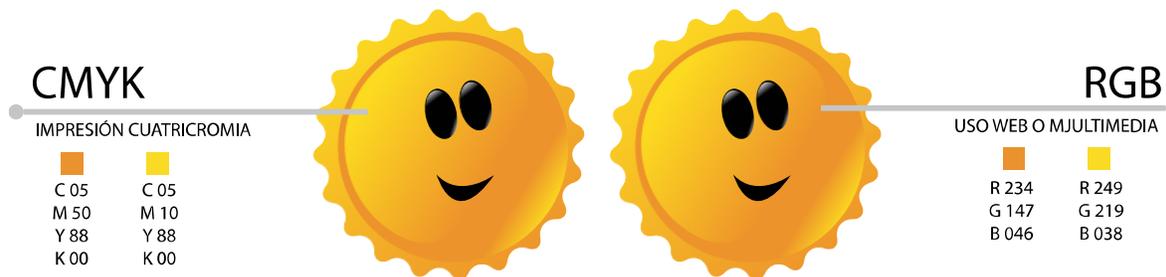
Para este caso los parámetros varían, el dorado tiene una ubicación en la paleta del 80%, el regulador de degradado tiene una ubicación del 50%.



Sobre este esquema se colorea la media luna que se estructuró en momentos anteriores, se colorea de amarillo a dorado como indica la figura.



Finalmente se caracteriza a la figura con los ojos y la boca, que serán de color negro, para dar fuerza a la misma.



El color utilizado para este personaje es un amarillo claro (C05 M50 Y 88 K00) que alude a lo inspirador, cálido, vida, relajante brumoso y veraniego⁶³. El sol es utilizado como referencia de tiempo entre día y noche, la diferencia que tiene con la noche el día está lleno de luz, se tiene actividades en las que solo se podrán realizar en el día; también hace referencia a lo masculino.

El dorado utilizado en este personaje (C05 M10Y88 K00), sugiere lo soleado, otoñal, cambios de etapa y época.

La Luna:

Como se indicó en páginas anteriores el tratamiento de la luna como personaje es el mismo que para el sol, de igual forma en el tratamiento del color pero con los parámetros que se describen a continuación:



Los colores que colorean a este personaje como se describió es el blanco que alude a lo puro, inocente bueno y clínico⁶⁴ que se lo matiza con el plateado que es suntuoso, fresco y metálico⁶⁵; con este personaje se hace referencia a la noche, a lo femenino y a lo puro del nuevo ser en casa.

⁶³ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

⁶⁴ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

⁶⁵ Anbrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

Color en la tipografía:

El color para el grosor de la tipografía es un color violeta, que acompaña al violeta del cielo, tomando una tonalidad más clara. Estos colores como se indicó anteriormente aluden a la fantasía, espiritual⁶⁶.

El texto de refuerzo utilizado es un color naranja, divertido, radiante y vital; el más cálido de los colores⁶⁷



6.10.1. MANUAL DE USO

USO DEL LOGOTIPO TAMAÑOS MÁXIMOS Y MÍNIMOS

Como referencia de tamaños, el logotipo del material didáctico no tiene referencia como tamaño máximo ya que se lo puede utilizar hasta en gigantografías, no siendo lo mismo para el tamaño mínimo; para este caso el tamaño mínimo a ser utilizado es de 4.5cm de ancho por 4.4cm de alto.



⁶⁶ Ambrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

⁶⁷ Ambrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

Fondos y formas:

Si el logotipo va a ser utilizado completo el único fondo que puede ser utilizado es el que originalmente se presenta.

La forma puede separarse de la tipografía y ser utilizados independientemente.

6.11. CD MULTIMEDIA

6.11.1. BRIEF DEL PRODUCTO:

ANTECEDENTES: Medicentro, como centro especializado de atención infanto juvenil, tiene la necesidad de crear un producto de apoyo para los padres de familia en la atención a sus hijos en los primeros 12 meses de vida.

Específicamente el departamento de atención a recién nacidos y niños/as hasta los doce meses; como estimulación adecuada requiere material para apoyar en casa a los padres y madres e incluso personas a cargo del cuidado de los niños.

Después del estudio de mercado que realizan, se concluye que necesitan un CD multimedia con características pedagógicas, en las cuales se incluya tácticas de refuerzo para que los padres realicen los ejercicios y practiquen desde casa.

Este multimedia va a ser entregado directamente a las mamitas que sean atendidas por el departamento Ginecológico del centro, una vez que da a Luz la mamita tendrá una visita de la especialista en estimulación adecuada y el Cd multimedia empezara la función de apoyo.

DOCUMENTACIÓN PREEXISTENTE:

Medicentro fue creado por el Dr. Mauricio Garcés en el año 2008; después de haber trabajado más de 10 años en atención a niños y jóvenes ve la necesidad de crear un centro especializado de cuidado y atención médica.

Al expandirse el centro de atención especializada, cada departamento se encuentra con necesidades específicas a cubrir; una de estas es el apoyo que los

padres necesitan en el cuidado y estimulación de sus pequeños/as, esta necesidad la encuentra el departamento de Estimulación Adecuada.

Al realizar el estudio de mercado, se encuentra que en la ciudad de Quito hay lugares específicos en donde brindan atención a los padres en estimulación temprana, mas no se encontró un apoyo didáctico que sirva como refuerzo a este trabajo delicado.

MERCADO:

Mercado Total:

Madres de estén en proceso de gestación de 36 semanas en adelante.

Madres de tengan niños/as hasta 11 meses.

Mercado específico

El mercado específico para este producto son madres jóvenes que son atendidas en Medicentro desde la concepción hasta que el niño/a tenga 1 año de vida.

Situación actual:

Al momento Medicentro no tiene apoyo didáctico para la estimulación de los niños/as, los especialistas trabajan en el centro y envían a realizar trabajos en casa solo con la dirección que realizan en la cita con los padres.

Producto:

El producto se efectúa con bases en el Principio de Atención que permite un multimedia, este realzará los lazos afectivos que tienen los padres con sus hijos.

Todos los principios que exige un multimedia están presentes en el contenido; logrando así un proceso adecuado de aprendizaje para los padres.

Competencia:

Hay centros especializados en donde nos da la pauta de cómo se trabaja en esta área.

Canal de distribución:

Medicentro se responsabiliza totalmente de la distribución del producto, este será entregado directamente a las madres quienes utilizan los servicios específicos de las áreas mencionadas.

Público Objetivo:

País: Ecuador

Provincia: Pichincha

Ciudad: Quito

Sector: Centro-Norte de la ciudad

Lugar: Mecentro

6.12. PRODUCCIÓN CD MULTIMEDIA

6.13. APLICACIÓN SOFTWARE

Para iniciar la producción del multimedia y realizar un trabajo que este acorde con las necesidades existentes, se estableció las plataformas a utilizar, y son las que a continuación se detalla:

Disco Duro Externo (USB)

Adobe *Illustrator* CS3

Adobe Photoshop CS3

Adobe Flash CS4

Adobe Flash Player 9.0

Microsoft Word 2007 (PC)

En cuanto a los formatos de la imágenes el formato .jpg y .gif son los más apropiados para el producto, debido a que no requieren de mucho espacio o memoria para su presentación.

La resolución de dichas imágenes son trabajadas a 72 dpi (*dots per inch*, significa puntos por pulgada) ya que es la resolución ideal para trabajar productos multimedia.

La composición de los colores se basa en el modelo 80 RGB (Red, Green, Blue) que son los utilizados en productos audiovisuales, web y multimedia.

La programación para la animación y las acciones de los botones del producto será *Action Script* (1.0, 2.0, 3.0), que es la utilizada en el programa Adobe Flash CS3.

6.14. NORMAS Y TÉCNICAS DE ACCESIBILIDAD

Formato: 800x600 px

Resolución: 72dpi

6.15. MATRIZ DE VIABILIDAD

Parámetros

Excelente 5

Muy Bueno 4

Bueno 3

Regular 2

Deficiente 1

ACTIVIDAD	ECONÓMICAS	TÉCNICAS	TECNOLÓGICAS	HUMANAS	TOTAL
Desarrollo	4	5	5	5	19
Aplicación	5	5	5	5	20

Siendo 40pts. El 100%, 39pts representa el 97.5% lo que ubica al producto en la línea de factibilidad para la elaboración del mismo según el tiempo de implementación que se dio en Medicentro.

6.16. ANÁLISIS DE CONTENIDOS Y ÁRBOL DE NAVEGACIÓN

Los contenidos que a continuación se detallan fueron solicitados por Sol Garcés (fisioterapeuta encargada del departamento de Estimulación Adecuada)



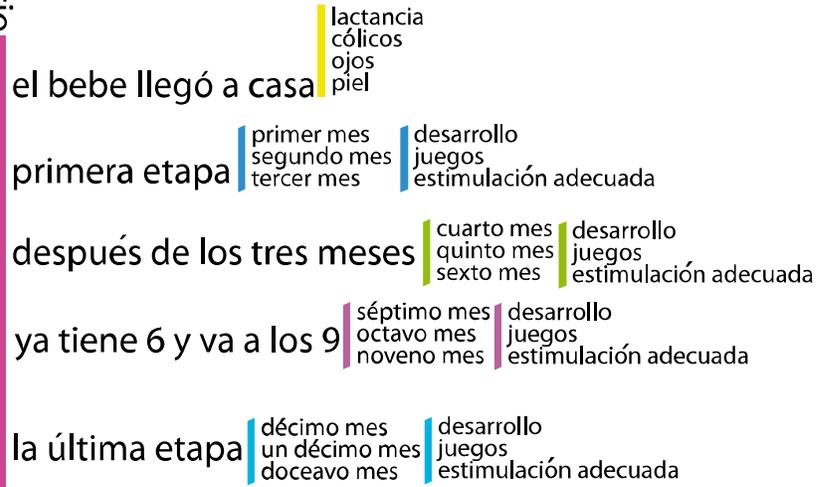
Este tipo de contenido nos exige trabajar con un mapa de navegación lineal con alternativas, ya que la interactividad entre las páginas se da en dos o más alternativas, pero todas las páginas se encuentran dentro de una misma secuencia lógica.

El mapa de navegación, tiene una estructura lineal que permite seguir una secuencia lógica con diferentes opciones, cada etapa tendrá un nombre específico; entonces todo el mapa se divide en:

- Home principal
- Home del etapa
- Home del mes
- Pantalla de lectura

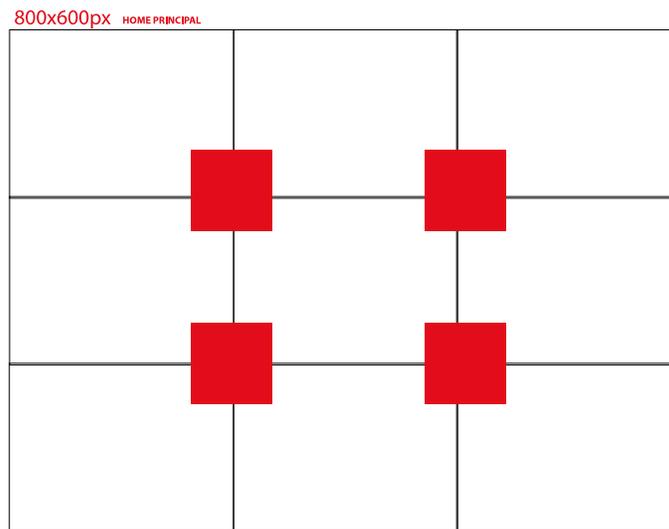
bienvenidos

home inicio



6.17. ESTRUCTURA DE LAS PLANTILLAS

Home Principal: Para la composición de la pantalla de inicio la que da la bienvenida al producto se aplicó la ley de tercios, en la parte superior se encuentran los botones de acceso a las diferentes etapas. Con una estructura bien apuntalada y la relación entre imagen y texto determinadas.



El objetivo de la comunicación en esta pantalla es puntual, lograr que la persona que visita ingrese a cada uno de las etapas que se despliegan en esta pantalla, por lo que en la parte superior de los tercios encontramos las cinco etapas en las cuales se dividió los doce meses del desarrollo de los y las infantes.

Las dos primeras etapas tienen dirección hacia el tercio superior izquierdo, las cuales por ser dirigido a un grupo occidental el orden de lectura es izquierda a derecha, serán las primeras en ser analizadas.

La misma secuencia siguen las otras tres etapas izquierda derecha, al pie de la pantalla está la ilustración característica del la pantalla y al lado derecho la identidad del producto, sin estar en unos de los puntos del tercio de la pantalla, quitándole así jerarquía.

silencio | cerrar



Para la producción gráfica de la misma se utilizarán pictogramas, proponiendo equilibrio entre imagen y texto.

El tiempo para asimilar esta pantalla por parte del espectador es bajo así que la información que se le propone debe ser la más concreta posible, por este motivo es la estructura y formas utilizadas, proponiendo una sinergia visual y verbal.

Fase ejecutiva

GUIÓN MULTIMEDIA:

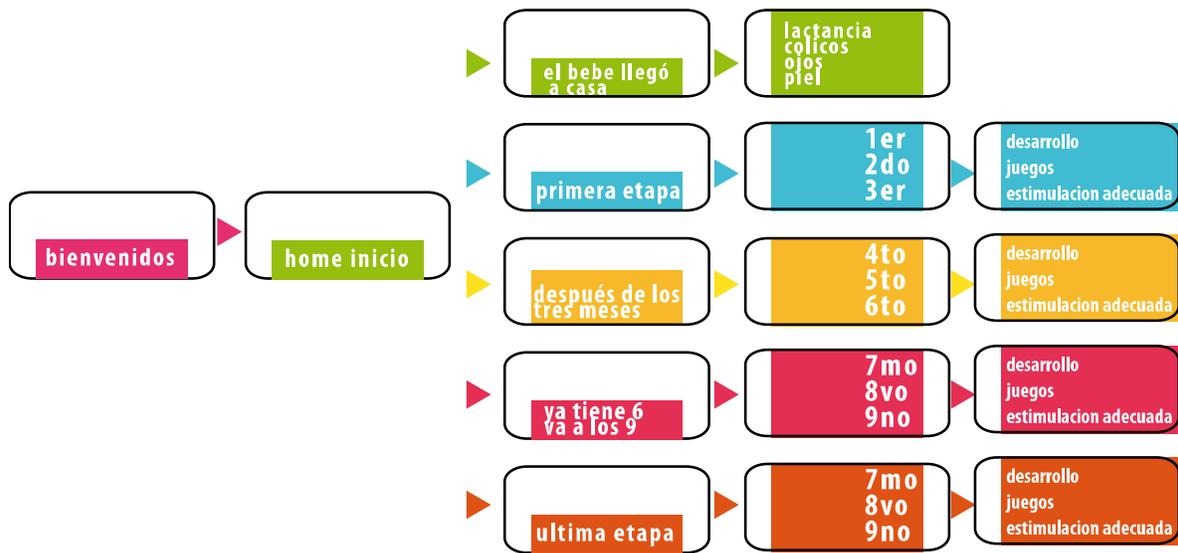
SINOPSIS:

La presente aplicación, contiene la información necesaria para que los padres puedan guiar en los primeros 12 meses de vida a sus pequeños en cuanto a estimulación adecuada, juegos y cuidado diario se refiere.

El usuario tiene acceso primero a una bienvenida que hace notar los nueve meses en los que la madre fue su hogar y las pautas para que el cambio no sea tan brusco para él o la recién nacido/a; luego tiene acceso a las cuatro etapas en las que se dividió el primer año del bebe.

En cada una de estas etapas encontraremos finalmente los meses a que corresponden y los temas de interés por mes, cada uno de ellos maneja los mismos temas para ver el desarrollo adecuado de los niño/as. Este es un producto de apoyo en el trabajo que realiza el departamento de ESTIMULACION ADECUADA de Medicentro.

6.17.1. GRAFO GENERAL DE ESCENAS:



DESARROLLO DE ESCENAS:

Escena N°1

Desarrollo textual: la escena inicia con el fondo, de un día soleado, en donde la naturaleza nos brinda tranquilidad, mariposas vuelan y los textos de bienvenida fluyen.

Título: Bienvenidos

BMP: paisaje.jpg

WAV: dreamsofbaby.wav

SEC: se observa como se despliegan textos de bienvenida.

Zonas sensibles:

1) **RAT:** Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

2) **RAT:** saltar intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Próxima escena

3) RAT: cerrar

ROL: ETI: cerrar

CLIC: cierra toda la aplicación

Escena N°2

Desarrollo textual: la escena se desarrolla después del intro, la misma empieza con la imagen de un paisaje, día soleado, en donde está un tendedero de ropa en los cuales son zonas sensibles para ingresar a una etapa.

Título: home

BMP: tendedero.jpg

SEC: del tendero en movimiento se despliegan zonas sensibles las cuales nos trasladan a las diferentes etapas.

Zonas sensibles:

1) RAT: silencio

ROL: ETI: silencio

CLIC: silenciar todos los sonidos

2) RAT: Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: cierra toda la aplicación

3) RAT: Llegó a casa

ROL: ETI: El bebé llegó a casa

CLIC: nos lleva a la etapa

4) RAT: Primera

ROL: ETI: Primera etapa

CLIC: nos lleva a la etapa

5) RAT: Después

ROL: ETI: Después de los tres meses

CLIC: nos lleva a la etapa

6) RAT: Ya

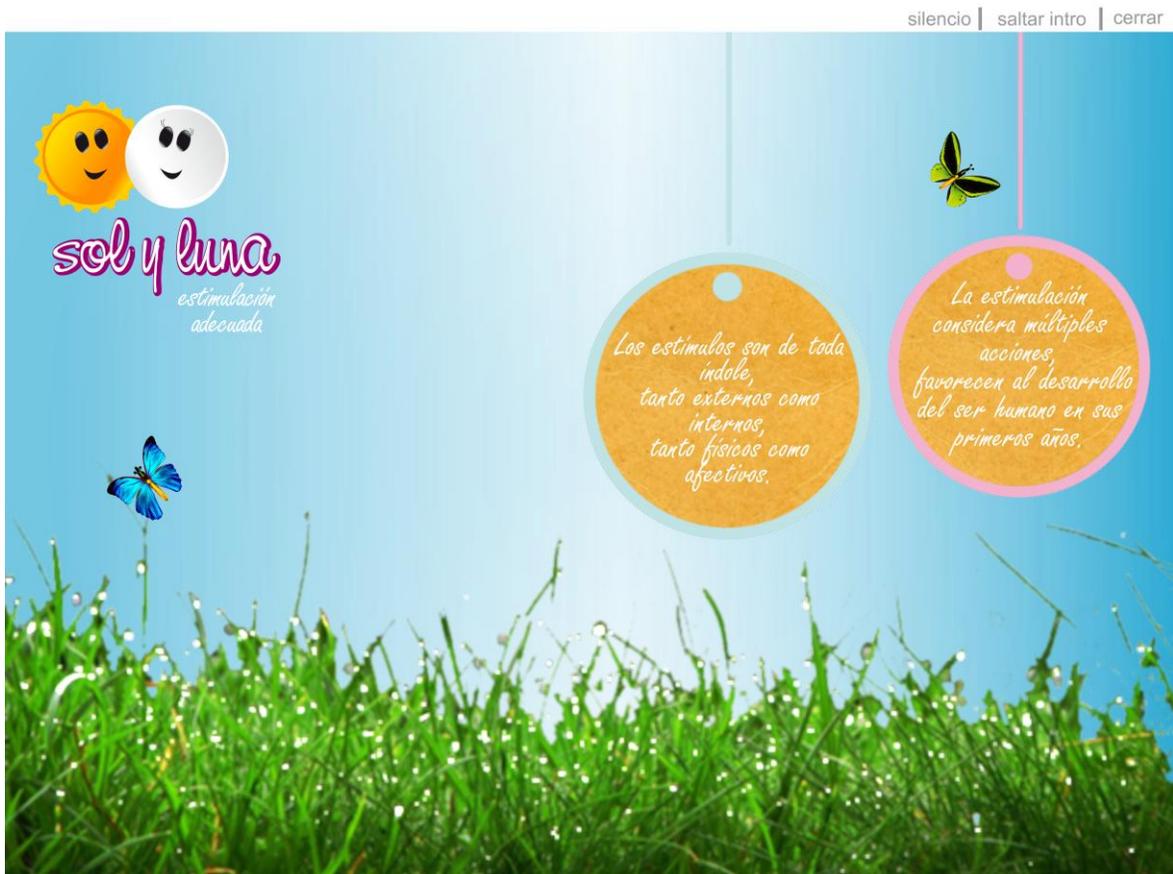
ROL: ETI: Ya tiene 6 va a los 9

CLIC: nos lleva a la etapa

7) RAT: Última

ROL: ETI: Última etapa como bebé

CLIC: nos lleva a la etapa



6.17.2. GUIÓN PARA HOME DE ETAPA

Escena N°3

Desarrollo textual: para estas pantallas se maneja tres botones básicos con la temática más importante para cada tema. En este caso los temas son padres

lactancia y baño; en un fondo de naturaleza. En donde hojas caen al ritmo del viento.

Título: El bebe llegó a casa

BMP: paisaje.jpg

SEC: después del intro para la etapa correspondiente se despliegan los tres botones de la etapa.

Zonas sensibles:

1) **RAT:** Inicio

ROL: ETI: Inicio

CLIC: Escena anterior

2) **RAT:** Saltar Intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Frame libros

3) **RAT:** Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

4) **RAT:** Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: Cerrar aplicación

5) **RAT:** Los padres

ROL: ETI: Padres

CLIC: Libro padres

6) **RAT:** Lactancia

ROL: ETI: Lactancia

CLIC: Libro Lactancia

4) **RAT:** Baño

ROL: ETI: Baño

CLIC: Libro Baño

Escena N°4

Desarrollo textual: la pantalla se maneja tres botones básicos primer, segundo y tercer mes; en el paisaje de día soleado, hojas caen al ritmo del viento.

Título: Primera etapa

BMP: paisaje.jpg

SEC: después del intro correspondiente a la etapa, aparecen los tres botones con los temas para esta etapa, primer, segundo y tercer.

Zonas sensibles:

1) **RAT:** Inicio

ROL: ETI: Inicio

CLIC: Escena anterior

2) **RAT:** Saltar Intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Frame libros

3) **RAT:** Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

4) **RAT:** Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: Cerrar aplicación

5) **RAT:** Primer

ROL: ETI: Primer mes

CLIC: Libro primer mes

6) RAT: Segundo

ROL: ETI: Segundo mes

CLIC: Libro Segundo mes–

4) RAT: Tercer

ROL: ETI: Tercer

CLIC: Libro Tercer mes

Escena N°5

Desarrollo textual: la pantalla se maneja tres botones básicos cuarto, quinto y sexto mes; en el paisaje de día soleado, hojas caen al ritmo del viento.

Título: Después de los tres meses

BMP: paisae.jpg

SEC: después del intro que corresponde a la etapa, aparecen los tres botones con los temas para esta etapa, tercero cuarto y quinto mes, en medio del pasaje.

Zonas sensibles:

1) RAT: Inicio

ROL: ETI: Inicio

CLIC: Escena anterior

2) RAT: Saltar Intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Frame libros

3) RAT: Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

4) RAT: Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: Cerrar aplicación

5) **RAT:** Cuarto

ROL: ETI: Cuarto mes

CLIC: Libro cuarto mes

6) **RAT:** Quinto

ROL: ETI: Quinto mes

CLIC: Libro quinto mes

4) **RAT:** Sexto

ROL: ETI: Sexto

CLIC: Libro Sexto mes

Escena N°6

Desarrollo textual: la pantalla se maneja tres botones básicos séptimo, octavo y noveno mes.

Título: Ya tiene 6 va a los 9.

BMP: paisaje.jpg

SEC: después del intro correspondiente, aparecen los tres botones con los temas para esta etapa, séptimo octavo y noveno.

Zonas sensibles:

1) **RAT:** Inicio

ROL: ETI: Inicio

CLIC: Escena anterior

2) **RAT:** Saltar Intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Frame libros

3) **RAT:** Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

4) **RAT:** Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: Cerrar aplicación

5) **RAT:** Séptimo

ROL: ETI: Séptimo mes

CLIC: Libro séptimo mes

6) **RAT:** Octavo

ROL: ETI: Octavo mes

CLIC: Libro Octavo mes

4) **RAT:** Noveno

ROL: ETI: Noveno mes

CLIC: Libro Noveno mes

Escena N°7

Desarrollo textual: la pantalla se maneja tres botones básicos décimo, undécimo y duodécimo mes.

Título: última etapa.

BMP: flores.jpg

SEC: aparecen los tres botones con los temas para esta etapa décimo, undécimo y duodécimo.

Zonas sensibles:

1) **RAT:** Inicio

ROL: ETI: Inicio

CLIC: Escena anterior

2) RAT: Saltar Intro

ROL: ETI: saltar intro

CLIC: Frame libros

3) RAT: Silencio

ROL: ETI: Silencio

CLIC: Silenciar todos los sonidos

4) RAT: Cerrar

ROL: ETI: Cerrar

CLIC: Cerrar aplicación

5) RAT: Décimo

ROL: ETI: Décimo mes

CLIC: Libro décimo mes

6) RAT: Onceavo

ROL: ETI: Onceavo mes

CLIC: Libro Onceavo mes

4) RAT: Doceavo

ROL: ETI: doceavo mes

CLIC: Libro doceavo mes



6.17.3. GUIÓN PARA LIBROS EXPLICATIVOS

Escenas para los libros explicativos:

Después de llegar al menú de cada etapa nos encontraremos con los botones los cuales nos trasladarán a los libros explicativos de cada etapa.

Los libros al igual que un libro físico tienen disposiciones específicas, en este caso se utilizó una columna para una diagramación tradicional.

En los libros se encontrarán botones de regreso de página y avanzar la misma, hay que tener en cuenta que este es un archivo externo, quiere decir que la aplicación seguirá abierta si se visitan varios libros a la vez.

6.18. MATERIALIZACIÓN

6.18.1. PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

6.18.2. CD

La portada de CD, se maneja con la misma identidad del producto para así crear la unidad grafica entre el contenido y su portada.



6.18.3. EMPAQUE DEL PRODUCTO

Para el empaque que contiene al producto, se realizó en cartulina maule de 300gr, con plastificado de selección mate; el material sobre el que se trabajó tiene la característica de recibir bien plástico cuando ya se encuentra impreso y la resistencia a la manipulación diaria es mayor que otras cartulinas.

La caja tiene troquel de corte en el centro de la misma, también tiene doblez para poder armar.

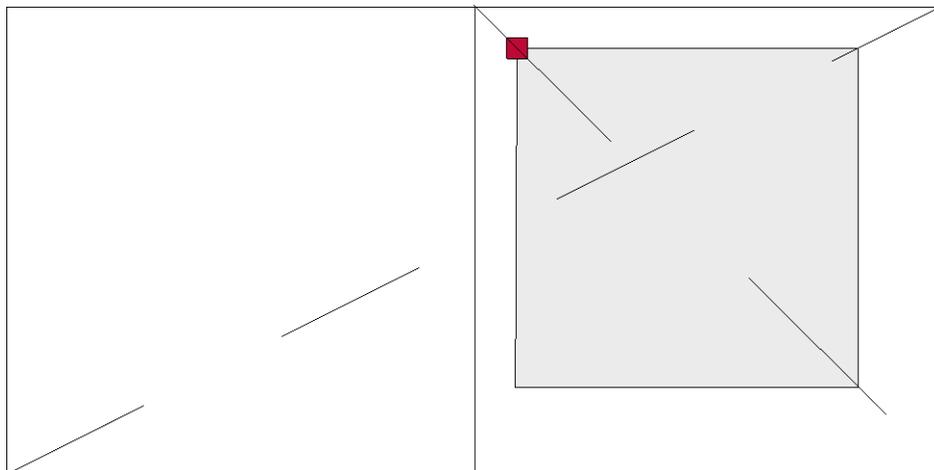


6.19. FOLLETO EL PRIMER AÑO DE VIDA

6.19.1. MAQUETACIÓN CON MÉTODO ADITIVO

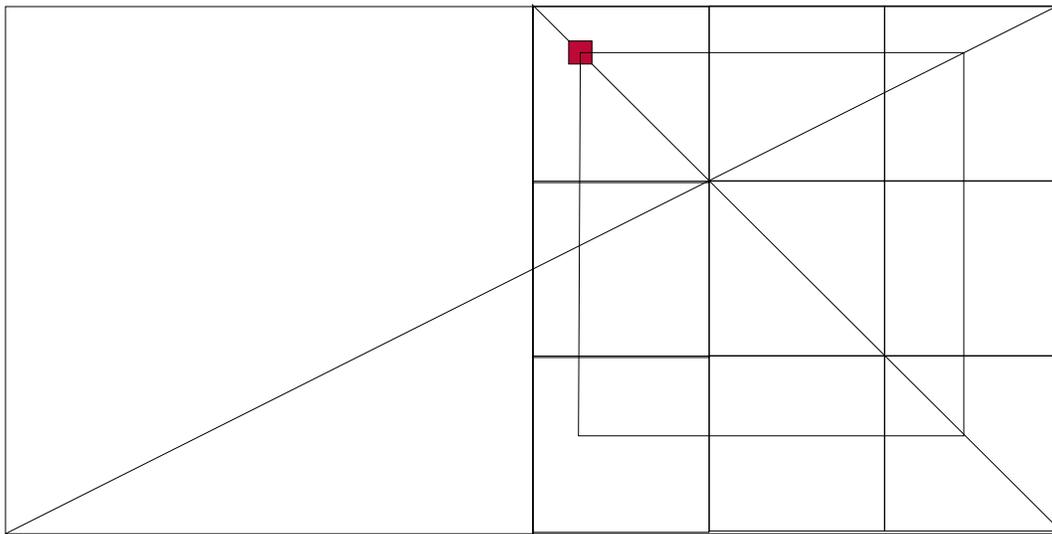
La maquetación del libro de desarrollo en el primer año se valió de la maquetación de doble diagonal del método aditivo.

Para la aplicación de la doble diagonal, se trazan dos páginas unidas por el lomo, como un libro abierto. Partiendo del extremo superior del lomo (P1) se traza la diagonal de la página derecha (L1); luego, desde el extremo inferior izquierdo del conjunto se traza una segunda diagonal (L2) a lo largo de las dos páginas. La mancha tipográfica se la traza desde un punto cualquiera (P2) en (L1) hacia la derecha hasta (L2), y de aquí hacia abajo, hasta encontrar de nuevo (L1).



Es fácil ver cómo, mientras más abajo se encuentra el punto de inicio (P2), más pequeña resulta la superficie de la mancha.

En la zona sombreada, el rectángulo más oscuro es el resultado de reducir proporcionalmente el conjunto de dos páginas a lo largo de la diagonal (L2). El otro rectángulo sombreado resulta de reducir proporcionalmente la página derecha hasta hacer coincidir su esquina inferior derecha con la intersección de las dos diagonales.



Es así como el método permite establecer márgenes de pie, cabeza y encolado, permite también establecer la superficie de la mancha.

Primer mes

En el primer mes la mayoría de las respuestas del bebé son automáticas a los estímulos externos que están fuera de su control. Estos movimientos los llamamos movimientos reflejos. Sin embargo, es posible encontrar en los bebés de esta edad respuestas más elaboradas que las simplemente instintivas. Al final del primer mes, el bebé comienza a mostrar signos de desarrollo de su control muscular al levantar la cabeza por primera vez. Estos reflejos desaparecen durante los primeros meses a medida que va madurando el sistema nervioso central y entran en uso los niveles superiores del cerebro. Inicialmente el cerebro del bebé sólo tiene en el momento del nacimiento un 25% del peso del cerebro de un adulto. Parece ser que su lado derecho es más sensible que el izquierdo: por tal motivo se sugiere comenzar la estimulación en este lado, pero repitiéndola siempre en el lado izquierdo para, desarrollar la bilateralidad.

■ Inicialmente el cerebro del bebé sólo tiene en el momento del nacimiento un 25% del peso del cerebro de un adulto.

■ se sugiere comenzar la estimulación por el lado derecho.

sol y luna

2

Según Jorge de Buen, establecer el número de caracteres por columna a partir de la LCA (la medida de 26 letras sencillas) permitirá al lector tener un contacto visual con el texto acorde con su nivel de lectura. Para la página del folleto se fijó la cantidad de 45 caracteres por línea para bajos lectores, siendo una medida óptima según De Buen en su libro Manual de Diseño Editorial.

Mínimos, óptimos y máximos de caracteres por renglón

mínimo	34	45
óptimo	45	60
máximo	60	80

Tabla de Min y Máx- Jorge de Buen

Con el afán de que la lectura no se termine demasiado pronto y así los lectores no tengan que hacer un esfuerzo para mover los ojos de un lado a otro si el párrafo es muy corto.

6.19.2. CUERPO TIPOGRÁFICO Y TIPO DE LETRA

El cuerpo tipográfico se refiere al tamaño de la letra el cual será 12pt, 100%..

Las fuentes tipográficas deben ser legibles y forma parte de una familia tipográfica completa, para que la lectura se haga pesada e invite al lector a continuar con la lectura.

Century Gotic
Century Gotic
Century Gotic
Century Gotic

Forma del párrafo, será la composición de un párrafo moderno con pequeñas características del párrafo francés, como la bandera derecha. La Interlinea está tratada normal con espacio 14.4pt. y al 100%

6.19.3. COLORES



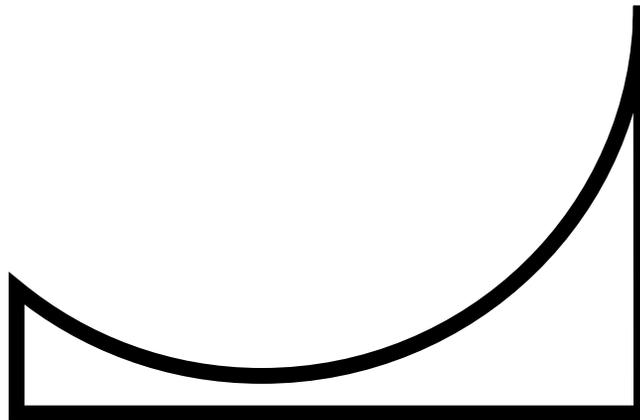
Color verde limón llamado así, o también conocido como lima, este es un “color ácido, cítrico, refrescante y entusiasta”⁶⁸. Y el color blanco utilizado en el fondo, implica la pureza de donde vienen los niños y niñas, vienen a los padres con el fin de ser cuidados y atendidos.

Los colores utilizados para este fondo son un equilibrio entre la fuerza, lo dinámico febril y a la vez la tranquilidad que trae el nuevo miembro en la familia.

El color lila fue utilizado como fondo o cielo en representación del momento en donde la luna y el sol se encuentran o pueden divisarse a la vez, simboliza el amanecer, este color se caracteriza por el impacto visual que provoca en el espectador, “aludiendo fantasía, lo misteriosos y espiritual”⁶⁹.

6.19.4.FORMAS

La forma básica y de fondo es la unión entre un círculo y cuadrado aludiendo al vientre materno, y la cuna en donde el bebé va a estar después de venir al mundo



El folleto explicativo, sirve como guía para el uso del producto multimedia. Portada y contraportada se imprime en cartulina maule de 300gr. Por característica de resistencia que tiene la misma ante la manipulación, se le da una protección con plastificado mate.

⁶⁸ Ambrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

⁶⁹ Ambrese –Harris, Color, Ed. Parramón, España Pág. 12-13

En la parte interior del folleto se encuentra el detalle del uso del producto multimedia con la opción de realizar anotaciones en el caso de dudas.

Cartillas: están tratadas con figuras básicas y de diferentes colores según la necesidad de la etapa con relación a la estimulación visual.



Pliego de estimulación: está diseñado con el objetivo de proporcionar al padres una guía diaria de estimulación, quiere decir que el especialista de Medicentro guiará la estimulación dentro del consultorios y sugerirá el trabajo específico a realizarse en casa, con esta plantilla el padre sabrá que área trabajar, por ejemplo hay que trabajar el área amarilla-estimulación auditiva con el pequeño, se trabajará desde aquí.



6.20. COSTOS DEL PRODUCTO:

CONCEPTO	COSTO TOTAL
A. Costo Intelectual	
Investigación	1300
Formulación de la Idea	950
B. Desarrollo	
Elaboración del producto	2500
C. Gastos	3961.65
Producción	
COSTO TOTAL DEL PRODUCTO MULTIMEDIA POR 1.000 EJEM.	8711.65

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Conclusiones:

- Se diseñó un material multimedia, que contiene la información que requieren los padres con hijos de uno a doce meses, previa consulta de especialidad, en Medicentro gracias a la recopilación de información teórica y metodológica alrededor del diseño gráfico, comunicación visual y diseño multimedia.
- Se aplicó el método analítico sintético, las técnicas de la encuesta y entrevista a expertos para establecer la necesidad comunicacional de Medicentro y así dar solución a la misma.
- Se diseñó la identidad corporativa y libro de apoyo para el proyecto propuesto, como apoyo para un mejor funcionamiento del producto.

Recomendación:

- La estimulación temprana, puede hacer uso de material visual creado a partir de la comunicación visual para fortalecer sus características y ser de fácil comprensión para los padres o responsables de los menores

8. BIBLIOGRAFÍA:

- **Adorno TW**, *La Sociedad, Lecciones De Sociología*, Ed. Proteo, Argentina Buenos Aires.
- **Anbreso –Harris**, *Color*, Ed. Parramón, España Pág1.
- **Arango María Teresa, Infante Eloísa**, *Estimulación Temprana Primer Año*, Ediciones Gamma.
- **Aranguren, José Luis**, *La Comunicación Humana*, Biblioteca para el hombre Actual, 1967.
- **Barone, María Lujan**, *Ser Padre Arquetipo*, Grupo Editorial, Uruguay.
- **Batlolori Jorge**, *Vamos a jugar*, Ed. Parenting.
- **Berlo, David K**, *El Proceso De La Comunicación*, Ed. El Ateneo, 1971.
- **Collin Simon**, *Diccionario De Multimedia*, Ed. MC Graw Hill, Santa Fé Bogotá.
- **Capsule**, *Claves del diseño de Logos*, Ed. GG, Barcelona-España
- **D.A. Donis**, *La sintaxis de la Imagen*, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona España.
- **Davis Melisa**, *Mucho más que un nombre*, Ed Parramon, Suiza-Singapur.
- **De Buen Unna orge**, *Manual de Diseño Editorial*, Ed. Trea, SL México
- **Del Valle, M.** *Diseño Gráfico ¿Un orden necesario?*
- **Ducrot, Oswald.** *Direetna pas dire.* Ed. Hermann.
- **Durán Juan Carlos**, *Teorías del aprendizaje*, Ediciones CIPP.

- **Emery Stephen Bogardus**, *Society*. Nueva York, 1934. P. 14.
- **Fichter, J. (1994)**. *Sociología*. Herder.
- **Frascara Jorge**, *EL PODER DE LA IMAGEN*, Ed. Infinito, Argentina 2006.
- **Fuentes Rodolfo**. *La práctica del diseño gráfico*. Ed. Paidós. Barcelona-España.2005.
- **Grau Martínez, A., & Meneghello, J. (2000)**. *Psiquiatría y Psicología de la infancia y adolescencia*. Buenos Aires: Médica Panamericana S.A.
- **Hegel**, *FENOMENOLOGIA DEL ESPIRITU*.
- **Lakshmi Bhaskaram**, *¿Qué es el Diseño Editorial?*, Index Book, Barcelona-España
- **McQuail, D. (1991)**. *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- **Monge Ricardo**. *TICS en las PYMES*, Ed. Tecnológica de Costa Rica, Costa Rica.
- **Navarro Guere Héctor**, *www Identidad Corporativa*, Instituto Mousa Ediciones, Barcelona-España
- **Pawil Johane**, *Teoría del Color*, Ed. Paidós, Barcelona España.
- **Pelta Raquel**, *DISEÑAR HOY*, Ed. Paidós Diseño 01, España.
- **Pérez Castro Carlos**, *Medir para crear valor*, Ed. Deusto, Barcelona-España
- **Peña Valenzuela Daniel**, *Sociedad de la información digital perspectivas y alcances*, DigiPrint Editores EU.
- **Proenza Rafael**, *Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico*, 3D Editores
- **Sabino Carlos**. El proceso de la Investigación.
- **Sánchez Avellaneda María del Rocío**, *Fundamentos Del Diseño*, Ed. Gustavo Gili, SA. Barcelona.
- **Schricker Edwar A.** "El vestit de festa de la ciencia i el vestit d'artista del dissenyador", Temes de Disseny, N°1, Barcelona, 1986.
- **Schricker Edward A.** "El vestit de festa de la ciencia i el vestit d'artista del dissenyador", Temes" de Disseny, N°1, España, Barcelona, 1986
- **SIISE**, *LA situación de la Juventud 2006*, Ministerio de Bienestar Social.
- **Smith Alfred**, *Comunicación y Cultura*, Ediciones Nueva Visión.
- **T.W. Adorno**, *LA SOCIEDAD*, Lecciones de sociología, Ed. Proteo, Argentina.
- **Talcott Parsons**, artículo Socyete en la Encyclopedia of the Social Sciences, Vol XIV.
- **Varios Autores**, *First Things First Manifiesto 2000*, Eye N°33, 1999. EEUU
- **Varios Autores**, "Ciencias de La Comunicación" *Las Humanidades del siglo XX.*, U. Nacional Autónoma de México, 1976.
- **Villalba Aviles Carlos**. *Investigación Científica*. Sur Editores. Ecuador Quito.2009.

Citas:

- Belén Albornoz e Isabel Ramos, Congreso Latinoamericano y Caribeño de Ciencias Sociales que tuvo lugar en Quito en octubre del 2007.
- Dr. Mauricio Garcés Molineros Médico- NEONATOLOGÍA, PEDIATRÍA, ADOLESCENCIA
- María Sol Garcés Molineros –Fisioterapeuta
- Dra. Patricia Conterón Zamora. Psiquiatría-Familia y adolescentes

Páginas Web:

- *Fotonostra*. (s.f.). Recuperado el 20 de 01 de 2009, del <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>
- *Comas Forgas Rubén*, *EduTEC. Asociación para el desarrollo de la Tecnología Educativa*. <http://edutec.rediris.es>, 25/05/09
- Rodríguez Mendoza, J. (s.f.). *psicoPedagogia.com*. Recuperado el 20 de 02 de 2009, de <http://www.psicopedagogia.com>

- *Instituto CAREN*. (s.f.). Recuperado el 21 de 10 de 2008, de http://www.neurorehabilitacion.com/estimulacion_temprana.htm#2
- *Definicion.org*. (s.f.). Recuperado el 31 de 10 de 2008, de <http://www.definicion.org/estimulacion-temprana>
- Mendoza Martínez, F. (s.f.). *Organización de Estados Americanos*. Recuperado el 11 de 09 de 2008, de para la educación de la ciencia y la cultura: <http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>
- Dr. Franklin Martínez Mendoza / <http://www.oei.org.co/celep/celep3.htm>
- **Santracruz**, R. (s.f.). *Sociedades*. Recuperado el 02 de 10 de 2008, de www.monografias.com
- *Modelo de meletzke, deyaedublog.blogspot.com*
- www.foroalfa.com
- *Especialización comunicativa. Diseñadores. Responsabilidades. Bruno Munari.* www.practicalactionpublishing.org
- <http://www.larousse.es>

9. ANEXOS

ANEXO 1

METODOLOGÍA PARA LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Para el presente proyecto se realizó dos formas de recopilar la información requerida, encuestas y entrevistas a expertos.

Encuestas realizadas: 120

Informe de las encuestas realizadas:

Al momento de tener los resultados de la encuesta y tabular, se obtiene los siguientes resultados:



Sabemos que el futuro de tu hijo es muy importante para ti, por favor llena esta encuesta con la mayor sinceridad posible.

Nombre: _____

Dirección: _____

Sector: _____

Teléfono: _____

Edad: de 15-20 21-25 26-30 30 o mas

Estudios: _____

Estado Civil:

Casada Soltera Unión Libre

¿Cuántos hijos tienes?

¿Tienes acceso a computador?

sí no

¿Has escuchado sobre la estimulación temprana?

sí no

¿Sabes el beneficio que la estimulación temprana brinda a tu hija/o?, enumera algunos:

sí no _____

¿Tu hijo recibe o recibió estimulación temprana?

sí no

¿Crees productivo el que exista un apoyo para madres en cuanto a estimulación se refiere?

sí no

Como madre seguro han surgido preguntas relacionadas con la educación de tu hijo, ¿donde consultas?

Los primeros meses de vida de tu hija/o quien te guía o guió en su cuidado diario:

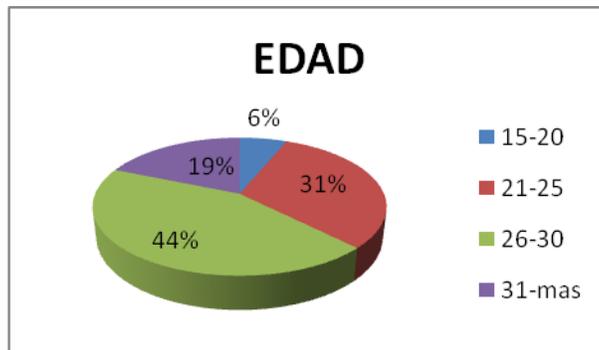
Si existiera un producto que te brinde información didáctica sobre estimulación y cuidado diario del niño/a como lo preferirías

- Para leer
- Para escuchar
- Para mirarlo en el computador
- Para mirarlo por el televisor

califica la encuesta
regular bueno muy bueno

Primera etapa de la encuesta:

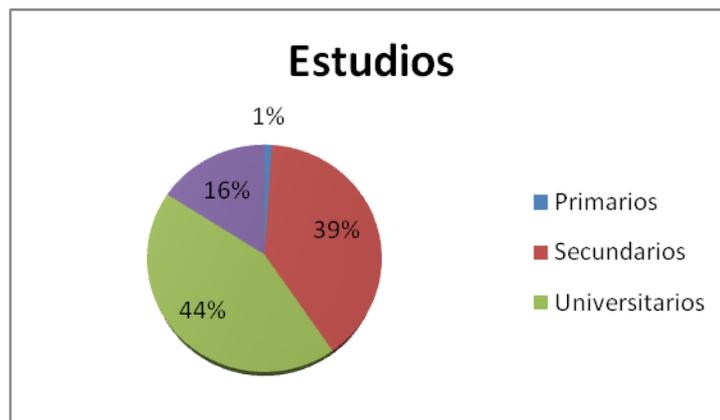
Pregunta 1- Rango de Edad:



Sabemos que nuestro público objetivo se va a establecer entre padres que tengan de 21-30 años ya que como se especifica en la tabulación de resultados, estas son las edades en la que la mayoría de los padres se encuentra, esto no quiere decir que se excluya a los otros.

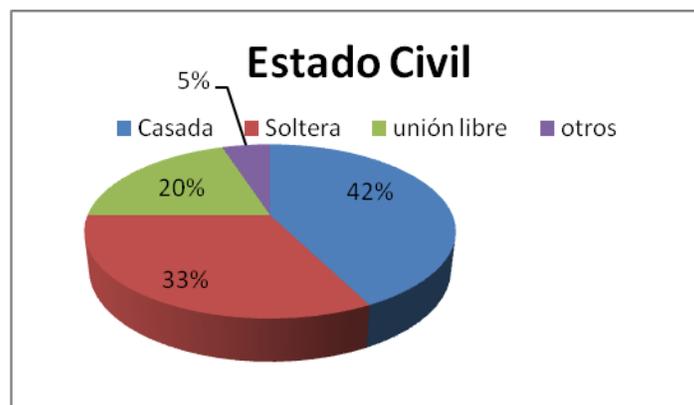
También nos da la pauta para establecer los colores y tendencia de diseño que se utiliza.

Pregunta 2: Rango de estudios



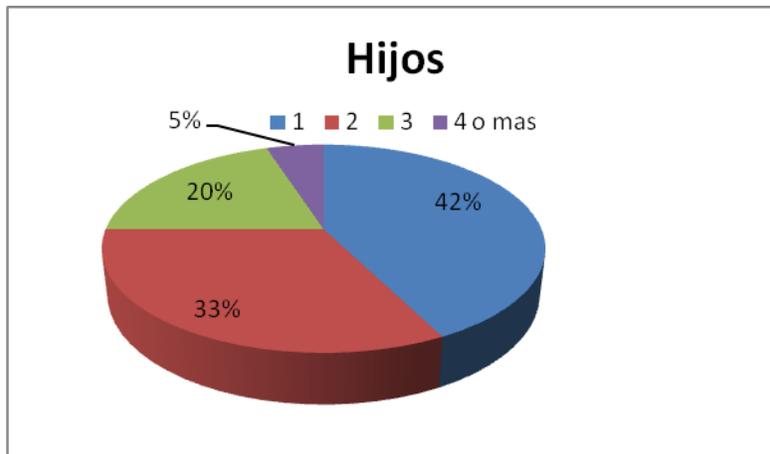
Los padres a los que se dirigirá el producto tienen un nivel medio y superior en educación, lo cual permitirá realizar el producto en diferentes soportes.

Pregunta 3: Estado Civil



Esta pregunta permite establecer el público al que se dirigirá el producto.

Pregunta4: Cuantos hijos tiene



La experiencia previa que se tiene sobre el tema es muy importante para el producto, por lo tanto hay que tener presente cuántos hijos tiene la familia que va a tener acceso al producto que se entregará, sabemos que las familias en su mayoría tienen entre 1 y 2 hijos en su mayoría por lo que su experiencia es muy poca o nula.

Segunda etapa encuesta:

Pregunta 5: ¿Haz escuchado sobre Estimulación Temprana?



El 51% del grupo sabe sobre estimulación, los padres de familia tienen conocimiento previo sobre el tema que se trata, esta pregunta no especifica un conocimiento profundo, es solamente la referencia de la existencia en el conocimiento del grupo objetivo.

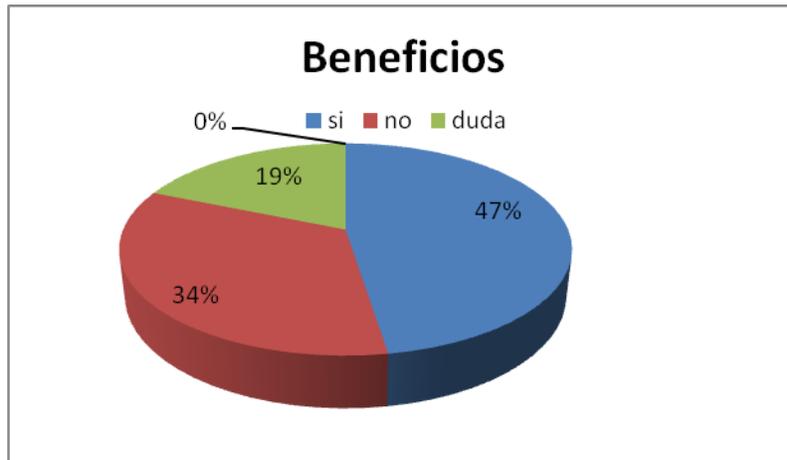
Pregunta 6: ¿Sabes qué es estimulación temprana?



El conocimiento previo sobre la información, es substancial, por lo que saber si los padres saben con certeza que es estimulación es importante.

Los padres responden en su mayoría que han escuchado sobre la estimulación temprana, pero aseguran que no saben que definición tiene el 32% dan breves rasgos sobre sus conocimientos, el 43% concretamente dice no saber la definición exacta y el 25% duda de la respuesta exacta.

Pregunta 7: ¿Sabes de los beneficios de la Estimulación?



El 47% de los padres saben a breves rasgos cuales son beneficios de la estimulación temprana, dentro de los cuales enumeran los siguientes:

Desarrollo motriz.

Mayor actividad.

Concentración.

Desarrollo de la inteligencia.

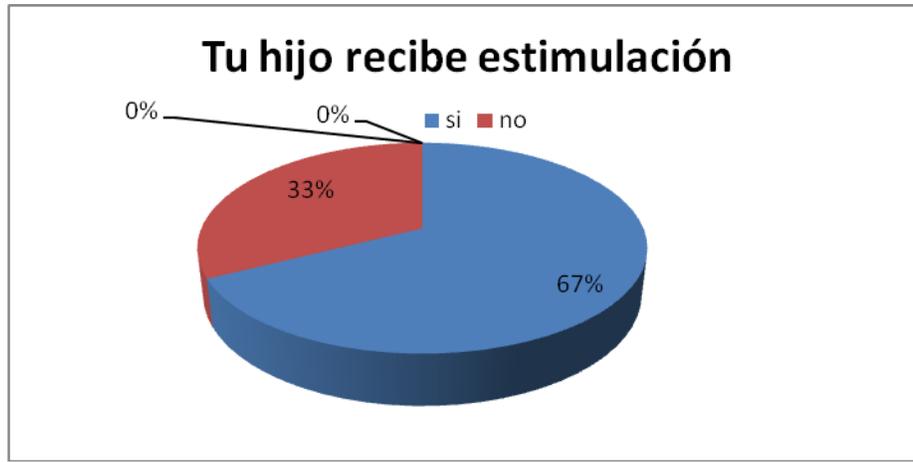
Conexión entre padres-hijos.

Conocimiento de los padres en el desarrollo de los hijos.

Adaptar mejor al bebé al nuevo ambiente.

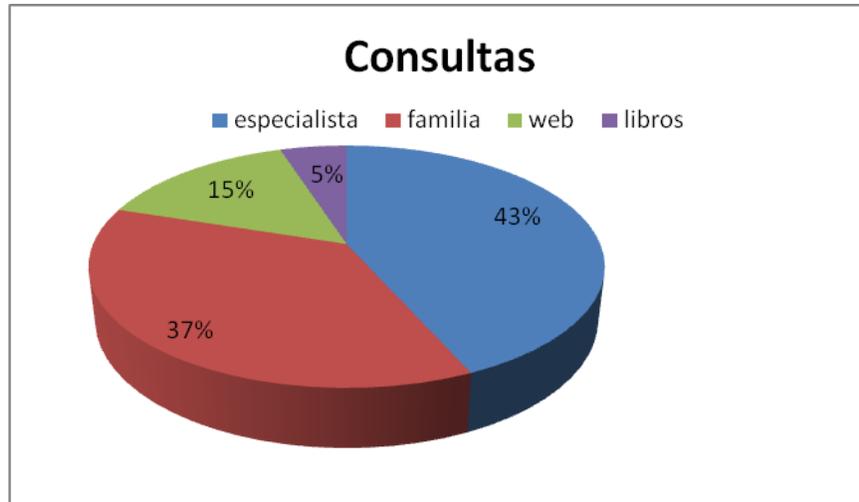
Conocer las etapas de desarrollo.

Pregunta 8: ¿Tu hijo recibe estimulación temprana?



Más del 50% de la muestra afirma que sus hijos han recibido o reciben estimulación temprana, con esto se determina que a pesar que los padres tengan un conocimiento previo sobre estimulación no saben con certeza cuáles son sus beneficios y cuál es la definición exacta, como se verá más adelante según la experta en estimulación adecuada Sol Garcés, es imprescindible que para un desarrollo adecuado los padres tengan este conocimiento bien determinado.

Pregunta 9: ¿Donde realizas las consultas que surgen en el cuidado de tu hijo-a?

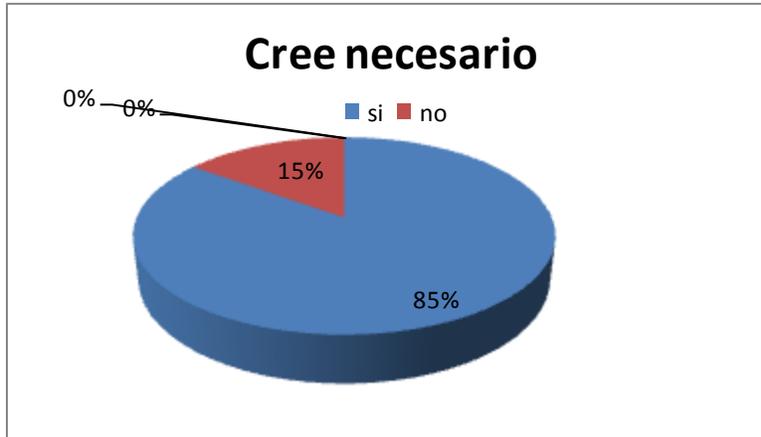


La pregunta refiere a cuidado como: cuidado diario, alimentación, salud, bienestar, desarrollo.

Las inquietudes sobre los menores son consultadas a especialistas, luego se encuentra la familia tomando en cuenta esta como madres, abuelos, tíos etc.

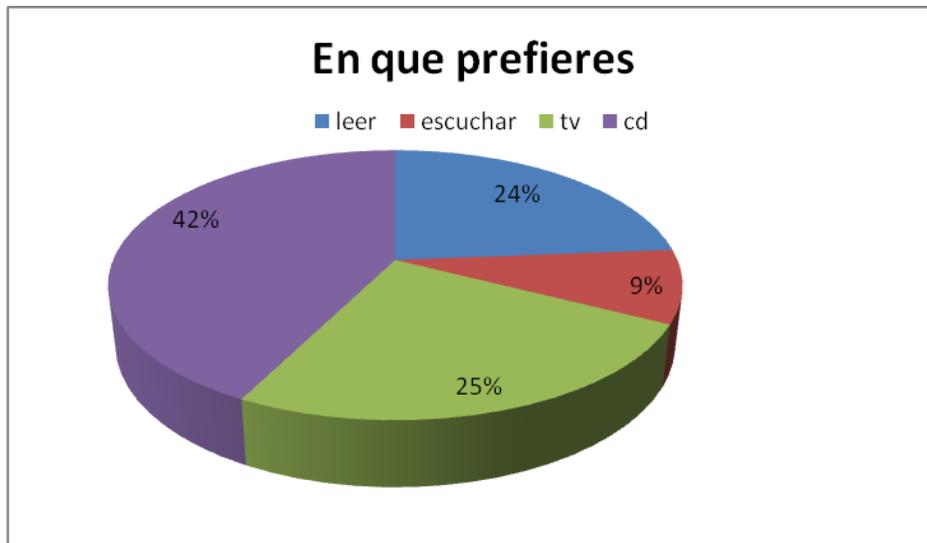
En esta pregunta se puede observar que los especialistas pueden responder las inquietudes de sus pacientes, pero que los mismos pueden valerse de un apoyo en el cual los padres encuentren preguntas comunes, no algo específico, algo global para poder trabajar mejor cada proceso de visita con cada uno de sus clientes.

Pregunta 10: ¿Cree ud productivo que exista un apoyo en estimulación temprana para que los padres puedan canalizar sus inquietudes y ser trabajadas con el especialista que usted visita?



Los padres notoriamente requieren un apoyo en el cual las inquietudes puedan ser canalizadas de manera efectiva, en el cual se encuentre desarrollado mes a mes los procesos e inquietudes más destacadas de cada etapa. Un producto que trabaje directamente con el especialista y guíe sobre los aspectos más importantes del proceso de sus hijos.

Pregunta 11: ¿Si existiera un producto que sirva de guía en el desarrollo y estimulación de tu hijo en que preferirías?



Esta pregunta permite tener una perspectiva de cómo los padres requieren que se maneje la información de apoyo, está claro que no se acepta material el cual sólo se escuche, o sea impreso.

Las madres sugieren que el material tiene que tener características específicas para que se “llamativo”:

No folletos ni libros informativos: “El estado de ansiedad y cansancio en el que nos encontramos en los primeros meses de vida de nuestros hijos, nos impide poner atención a cosas que tengan mucha información y sea de lectura, estoy tan cansada cuando tengo tiempo es para dormir, mi esposo quiero que me ayude y no se ocupe en nada más”.

Esta es una de las respuestas más concretas de una mamita que va por su segundo bebé y dice haber intentado tener información vía libros, indica que esto podía hacerlo cuando estaba embarazada mas al dar a luz a su segundo hijo le fue imposible.

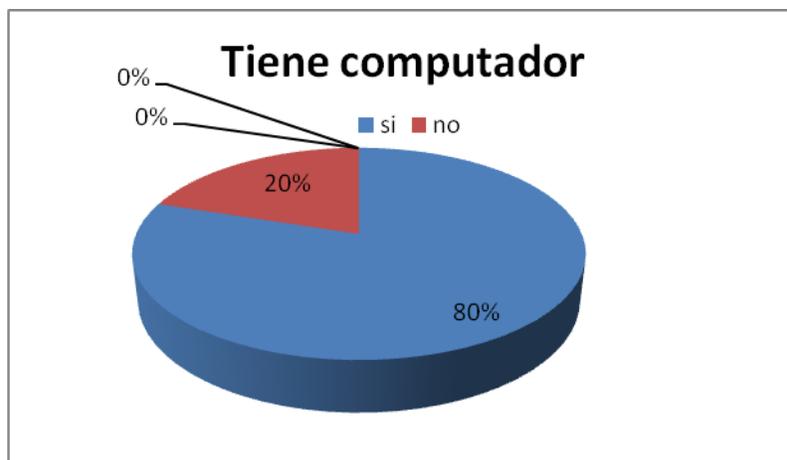
Las madres que indican les gustaría tener información vía televisión, refieren a los programas internacionales de la cadena Discovery, en los cuales dan pautas para el cuidado de los menores, se encuentran como amas de casa.

Las madres que indican que les gustaría tener información en Cd, son aquellas que están con permiso de maternidad y saben que su estadía en casa es relativamente corta, su vida está entre casa-trabajo , cuidado de la familia y sobre esto indican:

“Es mi primer hijo y sé que después del permiso de maternidad voy a tener que dejarle con mi mamá si todo sale bien, si no me toca dejarle en la guardería, solo de pensarlo me tiembla la voz, pero no tengo otra opción, así que a mí me gustaría esta guía de la que me hablan en CD, porque me da la facilidad de revisarlo en casa y en el trabajo, y si estoy aquí en el consultorio también”.

El tiempo es un factor determinante para la revisión del apoyo en estimulación, sabemos que en su mayoría las madres están trabajando y en el caso de que no sea así también se realizó un sondeo de si hay acceso a computador en casa en la siguiente pregunta.

Pregunta 12 ¿Tiene acceso a computador?



Se tiene un 80% con acceso a computador entre casa, trabajo, o algún lugar cerca al desarrollo habitual.

Informe de las entrevistas realizadas:

Nombre del entrevistado: Sol Garcés

Profesión: Fisioterapeuta

Tema: Estimulación temprana en el primer año de vida y los requerimientos de MEDICENTRO.

Entrevistador: Natalia Garcés C.

Cuéntanos un poco sobre la estimulación temprana bajo tu perspectiva y los requerimientos en esta área para Medicentro:

Notas importantes:

- En la actualidad un niño/a comparte con su madre o padre un promedio de cuatro horas diarias en el caso de que el menor tenga más de un año y los dos padres trabajen, si es recién nacido el tiempo aumenta al igual que las necesidades del menor aproximadamente se comparte 100 días a partir del nacimiento y a los tres meses tenemos un promedio de 6 horas para establecer los lazos afectivos. La estimulación adecuada porque así la llamaré permite unir mas este lazo para mi es lo más importante.

- La estimulación adecuada, llamaremos así a lo que las personas entienden por estimulación temprana, ya que no se maneja de igual manera para todos los niños, padres y madres. Cada uno maneja su propio proceso, pongo ejemplo cuando hablábamos con las mamitas sobre el tema de realizar un apoyo integral y nos exponían que algunas ya tienen hijos otras no y tienen la posibilidad de quedarse con sus pequeños en casa y otras tendrán que salir corriendo al trabajo.
- Lo que es imprescindible para nuestro trabajo como centro especializado de atención infanto- juvenil es tener un apoyo en el cual los padres encuentren los temas que más se consultan y vengan a consulta con sus propias inquietudes, las inquietudes de cada caso de cada proceso. Medicentro requiere de manera urgente el apoyo que comentábamos en donde los especialistas exponamos los temas que se requieran, para que los papitos vengan listos a la consulta, con inquietudes verdaderas de su propio hijo.
- **Conclusión:**

Como se explica en parte de la entrevista, Medicentro requiere de manera urgente material de apoyo didáctico en el área de estimulación adecuada manejada por la especialista Sol Garcés M, en la cual se encuentren los temas más destacados de cada etapa. Es ella quién nos dio la guía del proceso.

Nombre del entrevistado: Dr. Mauricio Garcés Molineros – Médico de cabecera de Medicentro y director del mismo.

Profesión: Pediatra Neatólogo

Tema: Estimulación Requerimientos de MEDICENTRO en el área de Estimulación adecuada

Entrevistador: Natalia Garcés C.

Doctor cuéntenos sobre las necesidades del área de estimulación adecuada.

- Bueno como les comento ya Sol que es quién maneja el área, requerimos como equipo se cree un producto, que a mi parecer tiene que ser multimedia, el cual permita a los padres sean primerizos o no una guía de desarrollo y guía de preguntas, porque resulta que a pesar que en la familia ya existan hijos los papitos se olvidan de las experiencias anteriores, sobre todo en esta época que el tiempo manda, vienen a consulta con muchas incógnitas, pongo como ejemplo el tratamiento del cordón umbilical, horarios de comida, ect. Por nombrar algunos; la idea es que este apoyo desarrollado desde Medicentro para nuestros pacientes tenga las inquietudes mas preguntadas en consulta y sea la unión entre el área de estimulación adecuada y mi consulta, los padres sientan ese trabajo en equipo unido en el producto.
- Del porque tiene que ser multimedia, como usted me explicaba Natalia, es porque en nuestro proyecto al pasarnos a nuestro nuevo centro de atención tenemos un área de espera en el cual se implementan equipos tecnológicos (entre los cuales se encuentran computadores) en el cual el tiempo de espera se optimiza y queremos que los padres antes de entrar a consultan puedan dar un análisis a la etapa en la que manejamos, solamente en el caso del primer año para ver cómo nos va.

Conclusión:

El Doctor Mauricio Garcés Molineros como director de Medicentro, explica la necesidad del producto de apoyo en el área de estimulación adecuada en el primer año de vida, como requerimiento básico es el poder unir las dos áreas (medica-estimulación) en una guía para los padres, la cual tenga fácil acceso no sea de contenido extenso, sea concreto y explicativo.

Como conclusión se requiere un multimedia el cual reúna todos los temas a tratarse en estimulación y consulta médica en el primer año de vida, el cual no tenga exceso de información y tenga apariencia sobria, minimalista, adecuada para el proceso que transcurre en el primer año de vida del niño/a.

DIRECTRICES DEL PROYECTO

PRIMERA PARTE DE LA ENCUESTA

PREGUNTA	IDEAS PRINCIPALES	DIRECTRICES
Rango de edad	70% está entre los 21-30 años	Padres de 21-30 años.
Estudios	98% que tienen estudios entre secundarios y universitarios.	Segundo y tercer nivel de estudios.
Estado civil	62% vive con la pareja	Casados, pareja .
Hijos	42% un solo hijo 33% dos hijos	Sin experiencia previa

TARGET:

Hombres y mujeres de 21-30 años.

Segundo y Tercer nivel de estudio.

Viven en pareja.

Uno a dos hijos.

SEGUNDA PARTE DE LA ENCUESTA Y ENTREVISTAS

PREGUNTA	IDEAS PRINCIPALES	DIRECTRICES
Ha escuchado sobre “Estimulación temprana”	63% si tienen noción sobre estimulación temprana.	Tienen nociones sobre estimulación temprana.

Sabe que es la “estimulación temprana”- en esta pregunta se realizó con el afán de saber si han indagado sobre el tema	43% no	Teóricamente no saben todo lo que abarca.
Beneficios de “estimulación temprana”	47% si	Se trabajó con un grupo objetivo el cual en su mayoría tienen nociones de cuáles son los beneficios que brinda realizar estimulación en los niños.
Recibe estimulación	67% si	Se dirige el proyecto a parejas o personas que ya tienen experiencia sobre el tema con miras a incluir a los futuros padres (etapa de gestación).
A quién consultas	43% especialista	Esto permitió que el proceso de inducción del producto sea mucho más fácil, ya que fue el médico de cabecera quién recomienda el uso del mismo.
Cree necesario un apoyo	85% si	Al tener la predisposición

en el trabajo a realizar en casa		de nuestro público objetivo al que ingrese un producto el cual sirva de apoyo y con la recomendación del médico tratante, fue aprobado el producto.
En qué prefieres	42% cd	Se trabajó con los padres que prefieren el producto audiovisual – multimedia
Tienes computador	80% si	

Conclusión:

- Se trabajó con un grupo objetivo dentro de Medicentro el cual aceptó la guía de apoyo en cuidado diario y estimulación adecuada (como nos indicó la Dra. Sol Garcés).
- Este mismo requerimiento tenía el departamento de estimulación adecuada en Medicentro por lo que las dos necesidades se reúnen en una sola propuesta (Sol y Luna).
- Para poder definir sobre que soporte se tenía que realizar la guía, se decidió finalmente realizar un multimedia que cubra las necesidades básicas de los padres y los especialistas tengan el respaldo que requieren para un buen desarrollo del nuevo miembro de la familia; Medicentro incluyó dentro proyecciones el área exclusiva (rincón sol y luna) para padres que tienen hijos menores de un año en el cual se pueden acceder a la información del multimedia y acceder al multimedia para llevarlo a casa.

DIRCTRIZ FINAL:

Se requiere un producto el cual sirva de apoyo a los padres que tienen hijos hasta un año de edad, los cuales tengan o no hijos en su familia, los padres se encuentran en edades de 21-30 años.

El departamento de estimulación adecuada, representado por Sol Garcés, requiere este apoyo específico, en soporte multimedia.

ANEXO 2

“First Things First Manifiesto 2000”

“Nosotros, los abajo firmantes, somos diseñadores gráficos, fotógrafos y comunicadores visuales, que nos hemos criado en un mundo en el cual las técnicas publicitarias y sus medios se nos han presentado de manera insistente como el lugar más lucrativo, más eficiente y deseable donde utilizar nuestros talentos. Muchos profesores de diseño y mentores promueven esta creencia; el mercado la premia; una marea de libros y publicaciones la refuerza. Animados en esta dirección, los diseñadores entonces aplican su destreza e imaginación a vender galletas de perros, café del diseñador, diamantes, detergentes, gomina para el pelo, cigarrillos, tarjetas de crédito, zapatillas, tónicos, cerveza sin alcohol y vehículos todo terreno. El trabajo comercial ha pagado siempre las cuentas, pero muchos diseñadores gráficos no han permitido que se convierta en gran parte de lo que hacen. Ésta es, en cambio, la manera en que el mundo percibe el diseño. El tiempo y la energía profesionales se usan para atender la demanda de cosas que, a lo mejor, no son esenciales.

Muchos de nosotros nos hemos sentido cada vez más incómodos con esta visión del diseño. Los diseñadores que dedican sus esfuerzos ante todo a la publicidad, el marketing y el desarrollo de la marca están apoyando, e implícitamente respaldando, a un ambiente mental tan saturado con mensajes comerciales que está cambiando por completo el modo en que los ciudadanos –consumidores

hablan, piensan, sienten, responden e interactúan. Hasta cierto punto estamos ayudando a elaborar un código enormemente dañino para el discurso público. Existen actividades más valiosas para nuestras habilidades de resolución de problemas. Una crisis ambiental, social y cultural sin precedentes demanda nuestra atención. Muchas intervenciones culturales, campañas de marketing social, libros, revistas, herramientas educativas, programas de televisión, películas, causas caritativas, y otra información- proyectos de diseño-requieren urgentemente nuestra experiencia y ayuda.

Proponemos un cambio de prioridades a favor de una forma de comunicación más útil, perdurable y democrática, un cambio de mentalidad que se aleje del marketing del producto y se dirija hacia la exploración y producción de un nuevo tipo de significado. El alcance del debate se está reduciendo; debe expandirse. El consumismo está avanzando sin oposición; debe desafiarse con otras perspectivas expresadas, en parte, a través de los lenguajes visuales y recursos de diseño. En 1964, veintidós comunicadores visuales firmaron la llamada original para que nuestras capacidades se dedicaran a un uso más valioso. Con el crecimiento explosivo de nuestra cultura comercial global, su mensaje ha llegado a ser más urgente. Hoy, renovamos su manifiesto a la espera de que no pasarán más décadas sin tomarlo en serio” (otoño de 1999).