



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



Res. 2333 del 2012

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Programa de Diseño de Comunicación Visual

Consumo de frutas y verduras en niños de etapa preescolar

PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:

Paola Andrea Guerrero Arango

ÉNFASIS

Marca y Empaque

ASESORA:

Adriana Gastaldi

ASIGNATURA DIRIGIDA POR:

Libardo Maya

Santiago de Cali, Noviembre de 2017





Agradecimientos

En primer lugar quiero agradecer a mi papá, a mi mamá y a mi hermano por su amor incondicional, por siempre tener la palabra adecuada de aliento, por darme los mejores consejos y por su apoyo durante todo este proceso. Papi gracias por estar siempre ahí. Ustedes son parte esencial en mi vida, gracias por siempre motivarme a cumplir mis metas y acompañarme en esta etapa tan importante. También quiero hacer un reconocimiento muy especial a mi mami, quien siempre ha estado presente, aunque no hay palabras suficientes para expresarle mi agradecimiento por estar siempre a mi lado, por su apoyo constante, por escucharme siempre sin importar nada, por guiarme cuando más lo necesitaba, y por siempre creer en mí y en mis capacidades.

Quiero también expresar mi más sentido agradecimiento a mi asesora de proyecto, la profesora Adriana Gastaldi, por su guía y apoyo durante todo el proceso, por su compromiso, por sus acertadas opiniones que ampliaron mi perspectiva, por su total disposición y por su gran amabilidad. Mil gracias profe, fue para mí una gran experiencia trabajar con usted.

También quiero agradecer al profesor Libardo Maya, Director de Proyectos, por sus valiosas recomendaciones y por cuestionarme todo el tiempo ayudándome a ampliar mi conocimiento. Gracias profes por ser guías fundamentales e importantes para que este proyecto saliera adelante.

Mis más sentidos agradecimientos para el Jardín Infantil Carolina, en cabeza la Sra Alba y la Sra. Angélica Cardenas, quienes me abrieron sus puertas de manera incondicional para poder desarrollar mi proyecto. En especial quiero agradecer a las docentes Patricia, Alejandra, e Isabel junto a las auxiliares, por su acertadas apreciaciones, por su gran disposición y amabilidad, pues se convirtieron en parte fundamental para el buen desarrollo de este proyecto. Gracias a la secretaria Sra Viviana Soto y al Sr. Alfredo, por su amabilidad y colaboración.

A la Sra. María Teresa Ramírez, todo mi agradecimiento por su valiosa colaboración, amistad y su gran disposición.

Y por último, a mis amigos, en especial a Karen Gallego, quien me guio para hacer el lettering y a los profesores gracias por apoyarme siempre, gracias por sus valiosas ideas, comentarios y sugerencias.



Fotografía por: Paola Guerrero



Contenido

01	Tema.....	06
02	Introducción.....	06
03	Objetivos.....	07
04	Justificación.....	08
05	Contexto de la necesidad.....	09
06	Audiencia objetivo.....	11
07	Benchmarking.....	12
08	Estado del arte.....	18
09	Métodos y herramientas.....	22
10	Resultados.....	25
11	Requerimientos de diseño.....	30
12	Desarrollo del producto.....	31
13	Descripción del producto	80
14	Conclusiones.....	106
15	Referencias y fuentes.....	108
16	Anexos.....	110



Tema

Motivar el consumo de frutas y hortalizas en niños en etapa preescolar.

Introducción

Este proyecto constituye una investigación acerca del consumo de frutas y hortalizas en los niños entre 3 y 5 años del Jardín Infantil Carolina, donde se evidencia que los parámetros de consumo están por debajo de lo establecido por Organización Mundial de la Salud. El objetivo del proyecto es diseñar una estrategia para motivar el consumo de estos alimentos en niños de edad preescolar, y para este propósito se utilizó una combinación de la Metodología basada en las personas y la de Bruce Archer, logrando establecer una estrategia interactiva cuyo eje articulador es un Kit de Actividades para docentes y padres de familia pero dirigido hacia los niños. En este trabajo se articulan tres aspectos fundamentales: Primero, Los padres de familia, docentes y en general cuidadores de los niños de edad preescolar son parte fundamental para que estos consuman frutas y verduras; Segundo, La importancia de aplicación de la metodología Pedagogía Activa, y por último, la utilización de la Ludomática como herramienta de diseño, que permite que este se convierta en uno de los canales eficaces de comunicación con los niños.



Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia interactiva para orientar a los niños en etapa preescolar al consumo de frutas y verduras en el Jardín Infantil Carolina de la Ciudad de Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar los principales hábitos alimenticios en niños en edad preescolares.
2. Identificar los factores que influyen en el comportamiento de los niños con relación a la comida y su escogencia.
3. Generar por medio de la motivación, la estimulación y las experiencias emocionales una herramienta que aumente el consumo de frutas y verduras en niños en etapa de preescolar.



Fotografía por: Paola Guerrero



Justificación

Investigaciones recientes realizadas en los programas de estrategia integral de “CERO A SIEMPRE” y de la alimentación saludable del Ministerio de Salud y Protección Social (2016) de Colombia han demostrado que en Colombia ha disminuido el consumo de hortalizas y frutas en los infantes, así como ha aumentado el consumo de azúcares y otros tipos de alimentos sin aporte significativo nutricional, por ejemplo, 1 de cada 3 niños consume golosinas, y 1 de cada 7 consume paquetes de comida o embutidos. También evidencian que el consumo de frutas y hortalizas debe iniciarse a temprana edad, ya que de esta forma, el aprendizaje en infantes es mucho más rápido por cuanto se encuentran en etapa de desarrollo y esto facilita que se establezca un hábito alimenticio. Además indican que como efecto del consumo de estos alimentos se presenta el beneficio de prevenir futuras enfermedades como el cáncer, que cuenta con una probabilidad de ocurrencia en edad adulta del 19% en Colombia. “Una adecuada nutrición incide en el pleno desarrollo de niños y niñas, en la productividad, memoria, el estado de ánimo y las capacidades intelectuales.” Según Jaqueline Londoño, directora nutricional del ICBF, 2014.

Adicional a esto, la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2017) afirma que la ingesta insuficiente de frutas y verduras es uno de los 10 factores principales de riesgo de mortalidad a escala mundial, causando además un 31% de las cardiopatías isquémicas y un 11% de los accidentes vasculares cerebrales en la población adulta.

El beneficio de este proyecto radica en que se realiza un aporte didáctico visual, aplicando la metodología de Aprendizaje Activo y la Ludomática, al proceso de aprendizaje para el consumo de frutas y verduras para los niños de etapa preescolar, que se traduce en la adquisición de un sano hábito alimenticio de los futuros adultos desde edad temprana.



Contexto de la necesidad

¿Por qué es tan bajo o inexistente el consumo de frutas o verduras en los niños de edad preescolar? ¿Existen programas o actividades relacionadas con el consumo de frutas y verduras en los jardines infantiles de la ciudad de Cali? ¿Son conscientes los padres de los niños sobre la importancia del consumo de frutas y verduras desde edades tempranas? ¿Los infantes saben lo importante que son las frutas y verduras como parte de su dieta diaria?

Estos son algunos de los interrogantes que nos permiten delimitar la problemática con relación al consumo de frutas y verduras en infantes de edad preescolar. Para este fin se requería un diagnóstico que permitiera contextualizar a nivel local dicha problemática para ser comparado con la revisión bibliográfica previa que establece entre otros, que el 75% de los menores de 18 años no consumen frutas ni verduras, según la encuesta de situación nutricional del ENSIN 2014. En este orden de ideas, en el Jardín Infantil Carolina, Estrato 6, se entrevistaron a las profesoras de aula de los grupos de niños de 3, 4 y 5, se realizaron actividades dirigidas a conocer los hábitos y el conocimiento de las frutas y hortalizas por parte de los infantes en horarios de clase, y se encuestaron a los padres.

Los resultados obtenidos en la entrevista a los docentes revelan que los hábitos de consumo de frutas y hortalizas son principalmente creados en las casas, sin embargo consideran importante que en el Jardín se estimule y motive su consumo para poder llevar esta actividad a casa. Las encuestas muestran que el 90% de los padres consumen frutas y hortalizas, sin embargo solo 3 de cada 10 padres consume 2 porciones de frutas y/o hortalizas. En los infantes entre 3 y 5 años el consumo de 1 fruta/día esta entre el 39 y 50% y entre el 17 % y 23% no consumen, entre el 40% y 67% no hay consumo de hortalizas y el 32% solo consume una porción. Aun cuando es mayor el porcentaje de consumo de frutas y hortalizas, este sigue estando por debajo de lo sugerido por la organización mundial 5 AL DIA (2017), que afirma la necesidad de consumo de 3 porciones de frutas y 3 de verduras al día.



Fotografía por: Paola Guerrero

ESTUDIANTES DEL GRADO LEONES EN EL JARDÍN CAROLINA



Audiencia objetivo

Este proyecto va dirigido a los docentes, padres de familia y estudiantes de preescolar de los Jardines Infantiles, en especial a los del Jardín Infantil Carolina, institución que apoya y patrocina el proyecto, y cuyo resultado será difundido allí mismo. El Jardín Infantil se encuentra ubicado en barrio Pance, estrato 5 y 6, de la ciudad de Cali, departamento del Valle del Cauca.

El grupo de estudiantes está conformado por 50 infantes entre las edades de 3 a 5 años, de nivel socioeconómico medio alto, agrupados en 3 diferentes grados según edad (3 años- curso Conejos, 4 años-curso Osos y 5 años-Leones).

Según La Estrategia CERO A SIEMPRE y de la alimentación saludable del Ministerio de Salud y Protección Social (2016), los niños que se encuentran en esta etapa de desarrollo necesitan comunicación verbal y no verbal para estimular el gusto hacia algo, además disfrutan de experiencias sensibles y emocionales como formas, colores, olores, sabores y texturas. Son altamente influenciados por la familia y centros educativos. Indica que es relevante entender que en estas edades la experiencia de comer está ligada no solo a la nutrición sino a la experiencia del aprendizaje del conocimiento, que se facilita al tener los infantes como característica única e irrepetible la plasticidad cerebral propia de este periodo que ayuda a moldear hábitos.

Por otra parte, según la antropóloga y conferencista Rebeca Recio (2013) en su artículo, La Importancia de Educar a Niños Motivados, en esta etapa es vital que el aprendizaje, la percepción y la motivación interactúen constantemente. Explica que la motivación influye en el aprendizaje, porque al motivarlos a explorar, a leer, a investigar, se potencializa los procesos de adquisición de conocimiento, y, añade que en los niños en preescolar y durante los primeros años de primaria es habitual que se presente una motivación predominantemente extrínseca, o sea es más importante lo que se obtiene, que la acción en sí. La motivación además afecta a su percepción.

En las entrevistas efectuadas en el Jardín Infantil Carolina a los docentes y las observaciones de campo se evidenció que los niños en estas edades se distraen fácilmente por cuanto ellos deben aprender a través de actividades en tiempos muy cortos.



Benchmarking

Para este Benchmarking se escogieron 3 Fundaciones Nacionales (Fundación Chukuwata, Fundación Dinos, Fundación Unidos por Niños Saludables y el ICBF), y 4 Organizaciones Internacionales (5 al Día Internacional, 5 al Día Barcelona, España, 5 al Día Chile y Plaza Sésamo,) por tener como propósito el promover el consumo de frutas y verduras desde la primera infancia por medio de estrategias creativas, didácticas e interactivas, objetivo similar al del proyecto.



REFERENTES NACIONALES



tradiciones culinarias y a partir de talleres, eventos y experiencias, que fomenten la creatividad y el desarrollo integral a través de la cocina y el arte en el aprendizaje de los niños y adultos.

FUNDACIÓN CHUKUWATA

Esta Fundación abre sus puertas a la comunidad en Junio del año 2010 en la ciudad de Barranquilla. Este proyecto surge de la necesidad de promover en nuestros niños y niñas hábitos alimenticios conscientes y saludables desde sus primeros años de vida, rescatando las



FUNDACIÓN DINOS

Es una entidad privada sin ánimo de lucro, que promueve en Colombia la educación en alimentación saludable desde la infancia hasta la juventud, a través de una metodología innovadora que se basa en el aprendizaje por medio de experiencias interactivas, lúdicas, didácticas, y creativas, contando con la vital participación de la familia en el acompañamiento a los niños en las actividades enfocadas en el arte de la cocina.



INSTITUTO DE BIENESTAR FAMILIAR

El Instituto Colombiano de Bienestar Familiar - ICBF, es la entidad del estado colombiano que se preocupa por la protección integral de la primera infancia, la niñez, la adolescencia y el bienestar de todas las familias colombianas, brindando atención a todos los que están en condiciones de amenaza, inobservancia o vulneración de sus derechos.



INSTITUTO DE BIENESTAR FAMILIAR

Es un movimiento que lanza NESTLE cuyo objetivo ayudar a las familias colombianas a través de ideas divertidas, recetas sencillas e información útil en hábitos de vida saludables para criar niños con hábitos saludables.



REFERENTES INTERNACIONALES



ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL 5 AL DÍA

La organización 5 al Día es una asociación sin ánimo de lucro cuyo fin consiste en fomentar el consumo diario de frutas y hortalizas frescas, constituyendo la mayor estrategia de promoción para el consumo de frutas y verduras en niños, jóvenes y adultos en el mundo. El movimiento 5 al día comenzó a funcionar en Estados Unidos en el año 1989. Después con el tiempo 5 al día se esparció en más de 40 países en los cinco continentes

desarrollando actividades de promoción del consumo de 5 raciones diarias de frutas y verduras en forma global



5 AL DÍA BARCELONA-ESPAÑA

La campaña 5 al día en España, creada en 1998 en Barcelona, tiene como principal objetivo promover el consumo de las frutas y hortalizas en los niños, así como entre sus familias y las escuelas que los acompañan. Ellos realizan con los niños visitas a las instalaciones de Mercabarna (Ciudad alimentaria para distribuir alimentos frescos), donde los niños pueden interactuar y descubrir diferentes frutas. Realizan 3 tipos de trabajos, un trabajo previo y posterior en la escuela, y un trabajo en casa.

Realizan 3 tipos de trabajos, un trabajo previo y posterior en la escuela, y un trabajo en casa.



5 AL DÍA CHILE

La Organización 5 al día en Chile realiza acciones para fomentar y promover la accesibilidad en el consumo de 5 verduras y frutas al día en toda la población para que tengan buenos hábitos de forma fácil, atractiva, sabrosa, entretenida y de moda.



PLAZA SÉSAMO

Es un proyecto que fue creado para ayudar a los padres de los niños y crear hábitos alimenticios en edad temprana, de una forma atractiva con los personajes de Plaza Sésamo, quienes animan a los niños a explorar y disfrutar alimentos saludables.



VARIABLES

NACIONALES	CHUKUWATA	FUNDACIÓN DINOS	UNIDOS POR NIÑOS SALUDABLES	ICBF
¿QUÉ HERRAMIENTAS GRÁFICAS O FÍSICAS UTILIZAN? ¿CÓMO?	Página Web Ilustración (personajes) Fotografías Tipografía a mano alzada	Página Web Personajes ilustrados Paleta de colores llamativos	Página Web Juegos Muchos colores Ilustraciones vector Símbolos	Página Web Guías Vectorizado Videos Colores Institucionales
¿INVOLUCRAN A LOS PADRES DE FAMILIA? ¿CÓMO?	Los tienen muy en cuenta	Vital participación	Si, las actividades van dirigidas a ellos para que las realicen con los niños	si
¿INVOLUCRAN A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS? ¿CÓMO?	si	si	no	no
¿CADA CUANTO REALIZAN SUS TALLERES?	Cada que los necesiten Tienen 6 talleres Meriendas Celebraciones	Cada que los necesiten Tienen 6 secciones con diferentes actividades	En su página web hacen actualizaciones de juegos.	Tiene guía de Alimentación para niños y familias Redes sociales
¿CÓMO MOTIVAN A SU AUDIENCIA?	Talleres Lúdicos Eventos Experiencia en la cocina	Utilizando su Metodología innovadora de creatividad y experiencias interactivas	Juegos en la web	Campañas familiares
AUDIENCIA	Niños y adultos	Infancia y juventud Colombiana (3 a 12 años)	Familia Colombianas	Familia Colombianas



Internacionales	5 al DÍA	5 AL DÍA BARCELONA	5 AL DÍA CHILE	PROYECTO PLAZA SESAMO
¿QUÉ HERRAMIENTAS GRÁFICAS O FÍSICAS UTILIZAN? ¿CÓMO?	Cada campaña tiene su estilo con una paleta de colores llamativos de frutas y verduras Material didáctico	Página Web Personajes ilustrados Colores llamativos de frutas y verduras Folleto Materia para padres	Página Web Tienen un personaje Colores llamativos de frutas y verduras Campañas color corporativo	Los personajes de Plaza Sesamo Mucho colores Videos de animaciones Cuentos Ilustrados
¿INVOLUCRAN A LOS PADRES DE FAMILIA? ¿CÓMO?	no	no	si	si
¿INVOLUCRAN A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS? ¿COMO?	si	si	si	no
¿CADA CUANTO REALIZAN SUS TALLERES?	Talleres semanales en la plataforma y van al colegio 5 y 6 actividades al año	Comienzan el 1 de Julio y es con inscripción	Hacen entre 15 y 20 actividades por año	Actualizan la pagina todo el tiempo con nuevas actividades.
¿COMO MOTIVAN A SU AUDIENCIA?	Cursos lúdicos con diversión	Visitan un mercado muy grande donde distribuyen alimentos frescos. Interactúan con frutas y verduras y las prueban	Congresos Charlas Seminarios Actividades con niños: Pintura	Página Web: Juego digitales Libros animados Actiidades Lúdicas
AUDIENCIA	Alumnos del colegio	Escuela de niños de 9 a 10 años	Para toda la población	Padres o acompañantes del niño



CONCLUSIONES

REFERENTES

- En la mayoría de los referentes la audiencia son los padres de familia y sus hijos.
- En la parte gráfica casi todos tienen personajes principales dirigiendo la actividad y utilizan la paleta de colores de las frutas y verduras siendo en general muy coloridos.
- El 50% de los referentes utilizan la lúdica en las actividades con el propósito de darles experiencias emocionales y divertidas a los niños.
- Otra característica de estas Organizaciones y Fundaciones es que realizan entre 6 y 20 actividades anuales para los niños.

JARDÍN INFANTIL CAROLINA

No tiene ningún tipo de actividad formal frente al consumo de frutas y verduras. Las docentes basadas en su propia experiencia y conocimiento, hablan ocasionalmente con los niños sobre la importancia del consumo de este tipo de alimentos pero sin realizar ningún tipo de actividad dirigida.



Estado del arte

En este trabajo se articulan tres aspectos importantes y fundamentales, que describen y documentan a continuación: Comenzaremos con lo referente a que Los padres de familia, docentes y en general cuidadores de los niños de edad preescolar son parte fundamental para que estos consuman frutas y verduras, seguiremos con la importancia de aplicación de la metodología Pedagogía Activa, donde es parte fundamental el interés del niño como parte fundamental en su aprendizaje, y por último, la utilización de la Ludomática como herramienta de diseño, que permite que este se convierta en uno de los canales eficaces de comunicación con los niños.

Importancia de los Padres de Familia, Docentes y Cuidadores en el consumo de frutas y hortalizas por parte de los Niños

Como los niños en edad preescolar son altamente influenciados por sus familias y por los docentes de los centros de educación, en la creación de sanos hábitos alimenticios son sus principales guías tal como explican Espínola y Brünner en su libro (2014), donde enfatiza que los padres y otros adultos que rodean al niño cumplen un papel muy importante como referentes y modelos de los niños, en la conformación de hábitos saludables. Es a través de las actitudes de los adultos que los pequeños pueden modelizar y promover conductas alimenticias saludables (p. 19).

También hace mención a que es importante que, al menos una vez al día, todos o casi todos los miembros de la familia se reúnan para comer, ya que posibilita afianzar vínculos y establecer una buena comunicación, y esto permite beneficiar la salud y el desarrollo integral de cada uno de sus miembros (p.19).

Según la Secretaría de Educación Pública y Salud (2009) "Los hábitos familiares influyen sobre el menor, por ejemplo: si la familia desayuna, el niño también lo hará, la selección de alimentos que él haga dependerá en gran medida de lo que encuentre disponible en su casa" (p.38).

Pero en este proceso no sólo deben tener participación activa los padres de familia, sino también instituciones educativas. Según Espinola y Brünne en su libro Alimentación Saludable en la Escuela, dice que por lo general, aquello que los niños no comen en sus casas, tampoco lo comerán en la escuela, por lo tanto el desafío de la escuela radica en estimular a los alumnos para que amplíen y mejoren sus consumos alimentarios, y para que mejoren sus elecciones frente a las diferentes alternativas alimentarias de que disponen (Espinola y Brünner, 2014, p.23).



Además también añade que “La familia es la primera formadora y educadora del niño. Por lo tanto, es imprescindible el trabajo conjunto entre escuela y familia, en general, y en particular en la temática de la alimentación saludable.” (Espinola y Brünner, 2014, p 33).

La importancia de aplicación de la metodología Pedagogía Activa

La Pedagogía Activa permite a partir del interés de los niños generar una actividad para potenciar su desarrollo y aprendizaje, pilar fundamental para la generación de hábitos saludables en los niños de 3 a 5 años

La metodología activa es hoy en día uno de los principales aportes didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos (Ausubel 1976) al ser ellos mismos los constructores activos de sus nuevos conocimientos. (Gálvez, 2013 p5)

En este libro también encontramos otros aportes interesantes: “Una enseñanza centrada en el alumno ofrece contenidos de interés relacionados con sus saberes previos, para que no solo pueda entenderlos, aprenderlos, sino también transformarlos en nuevos conocimientos.” (Gálvez, 2013 p5)

Con relación a las actividades sugiere: “proponer variedad de actividades y experiencias en las que los niños pongan en juego sus aprendizajes previos, originando situaciones que promuevan, construyan, reconstruyan, modifiquen, amplíen y profundicen sus conocimientos. De esta manera se sentirán protagonistas de su propio aprendizaje.” (Gálvez, 2013 p19).

Pero para esto se debe “contar con material concreto y fichas de trabajo autónomo que se constituyan en recuperadores de saberes previos y despierten el interés por aprender y adquirir conocimientos nuevos.” (Gálvez, 2013 p16).

Muchos filósofos y expertos a través de la historia en sus doctrinas han priorizado al niño por encima de proceso. Por ejemplo, Celestin Freinet, 1896-1966, dice que la: “La educación debe estar basada en los intereses de los niños, en su libertad de acción y con el medioambiente que lo rodea” (Gálvez, 2013 p8). Juan Jacobo Ruseau, 1712, enfatiza que “El niño es el centro y el fin de la educación, antes de enseñarle a leer, deben aprender a través la naturaleza de la sociedad por observación”, Jeronimó Brune, 1915, plantea “La educación como diálogo entre adulto y el niño, y la importancia del aprendizaje por los descubierto”, entre otros. (Gálvez, 2013 p8).



La utilización de la Ludomática como herramienta de Diseño

En relación con el diseño como herramienta comunicativa para los niños, la ludomática constituye una herramienta eficaz para cumplir con este objetivo. En el documento conceptual Ludomática: Diseño Gráfico para Ambientes Educativos Lúdicos, Creativos, Colaborativos e Interactivos, de la investigadora Gloria Elena Gomez Escobar, 1999, se realiza un análisis exhaustivo e interesante sobre este tema, cuyos principales apartes compendiaré a continuación.

La Ludomática busca sensibilizar a nuestro público (niños) a través del diseño gráfico de ambientes educativos con características lúdicas, creativas, colaborativas e interactivas. Pero que son ambientes lúdicos en Ludomática? Son algo más que una ocasión para entretenerse y divertirse, pues ponen en juego componentes de vida, formas asociativas y retos que comprometan las potencialidades físicas, mentales, afectivas y creativas de las personas. La seducción y la atracción hacia los ambientes ludomáticos va ligada al lenguaje visual que se use, a la forma de contar las historias y lo cercanas que estas puedan ser para el usuario.(Gómez, G.E., 1999, p 2,11).

En Ludomática se juega con la imaginación, la palabra y el cuerpo; incluye juegos tradicionales, inventados, de mesa, al aire libre, también acertijos, enigmas para resolver o juegos en ambientes computarizados, además el jugador propone juegos y transforma los conocidos al nivel de reglas, personajes y elementos, proyectando así situaciones futuras a partir de los mismos. Esto significa un uso bastante definido del símbolo en cuanto a contenido, pues, los niños no sienten mucha atracción por las imágenes abstractas, por lo tanto es válido transgredir la forma, en el tratamiento de las formas se puede especular en el uso de técnicas gráficas, grados de iconicidad, manejo de color, puntos de vista, angulaciones, sonido, animaciones.(Gómez, G.E., 1999, p11).

La Comprensión de una imagen depende de la cantidad de detalles significativos y reconocibles que incluya, pues son esos detalles los que permiten reconocerlas, aunque el exceso de los mismos también podría interferir negativamente en su lectura y comprensión. En los niños se deben utilizar imágenes realistas, pues imitan con mayor fidelidad el mundo que lo rodea, la semejanza, el parecido entre el original y la copia, entre el sujeto de la imagen y la figura tiene que ser grande no importa la técnica gráfica empleada. (Gómez, G.E., 1999, p15).

Además, hay que lograr que la imagen sea llamativa, original, emocionante, fantasiosa, además de comprensible. Introducir estos elementos implica el uso de códigos visuales, por lo tanto es imprescindible averiguar el nivel de manejo de éstos por los destinatarios y hacer pruebas antes de utilizarlos. (Gómez, G.E., 1999, p16).



Un diseño gráfico con características Ludomática, colaborativa, creativa e interactiva se representa en la intervención de los objetos, se explora en la investigación de técnicas, lenguajes gráficos que permita un acercamiento a la forma en que los niños ven el mundo, donde los elementos se vuelven relativos en forma, tamaño, color y contenido, donde convive lo absurdo con lo coherente. (Gómez, G.E., 1999, p19).

Gómez Escobar también aborda los siguientes temas y plantea conceptos claros:

Técnicas Gráficas

No hay normas definitivas para elegir representar con un dibujo en lugar de una fotografía, no existe una solución única, ni un recetario para resolver el dilema; las limitaciones más serias con todas las imágenes se sitúan al nivel de su concepción, al inicio del proceso de creación y de su realización. No se puede afirmar de manera tajante que se entiende mejor la fotografía (entera, recortada, a colores), o el dibujo (de línea con sombra); por lo tanto, cuando hay posibilidad de elegir, hay que tomar en cuenta varios elementos que no tienen que ver solamente con la buena interpretación de la imagen, su funcionalidad en el contexto, la población tipo, las características del impacto visual, entre muchas otras". (Gómez, G.E., 1999, p25).

Color

Para realzar, reforzar y caracterizar el sentido y la funcionalidad de las imágenes seleccionadas está el color, el cual puede suavizar o impactar el ojo, agregar fuerza a una presentación poco interesante, facilitar la comprensión en pantallas gráficas complejas utilizando una codificación en color. Las presentaciones a color se están convirtiendo en una opción útil a nivel mundial y su beneficio fuerte se nota en diseños sistémicos, pues hay indudables beneficios que incrementa la satisfacción de los usuarios y generalmente mejora las presentaciones, aunque también se presentan peligros en cuanto a su subutilización o sobresaturación en las formas de aplicarlo; por tales razones hay que tener cuidado para lograr los diseños adecuados y hacer evaluaciones con la población objetivo. (Gómez, G.E., 1999, p27).

El color solo o combinado puede leerse inmediatamente y desde una distancia mayor que cualquier forma, palabra o dibujo. Para captar la atención se espera que las imágenes a color despierten un 40% más de interés que una versión monocromática en blanco y negro. La mera presencia del color genera interés visual ya que las palabras e imágenes coloreadas son más atractivas e individuales que las que se trabajan en blanco y negro. Cuando se planifica un diseño o composición cromática de cualquier tipo se debe pensar en la combinación más adecuada, más eficaz para despertar y mantener la curiosidad del lector". (Gómez, G.E., 1999, p28,29).



Métodos y Herramientas

Para la realización de este proyecto se utilizó la combinación de dos metodologías, la primera es el Diseño Centrado en las Personas que consta de 3 fases: Escuchar, Crear y Entrega, y la segunda, la Metodología Sistemática de Bruce Archer que consta de 3 fases, la analítica, la creativa y la de ejecución.

1.FASE ANALÍTICA

En esta fase se realizaron las siguientes acciones:

•RECONOCIMIENTO DEL PROBLEMA

Se realizó una revisión bibliográfica sobre el tema en cuestión y se planteó la necesidad de realizar una actividad de campo en un jardín infantil para corroborar o no, lo investigado.

•IDENTIFICACIÓN CON QUIEN SE DEBE HABLAR

Se definió que las personas idóneas para obtener la información precisa eran los padres de familia, docentes y los niños entre 3 y 5 años del Jardín Carolina, lo cual fue coordinado con la directora del Jardín Carolina.

•IDENTIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Estos son los métodos que se definieron para realizar la investigación:

La entrevista a los docentes, la encuesta a los padres de familia, la intervención en aula para averiguar conocimiento de los niños sobre el tema en cuestión, y la observación directa de los hábitos alimenticios de los niños en las horas de merienda y almuerzo.

2.FASE CREATIVA

En esta fase se realizaron las siguientes acciones:

•INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS RECOLECTADOS

Se da sentido a la información mediante la organización e interpretación y análisis de los datos que permiten establecer la situación real.

•IDENTIFICACIÓN DE PATRONES PARA LA FORMALIZACIÓN DE LA IDEA DE CÓMO SE QUIERE EL PRODUCTO

Con los datos obtenidos se identificaron los parámetros a seguir para idear una solución didáctica visual.



Fotografía por: Paola Guerrero

ENCUESTAS A ESTUDIANTES DEL JARDÍN CAROLINA



•DEFINICIÓN DE OPORTUNIDADES A TRAVÉS DE LLUVIA DE IDEAS

La lluvia de ideas se realizó en reuniones con las docentes que fue enriquecida por las opiniones de los padres de familia sobre cuáles serían las ayudas didácticas para que sus hijos consuman frutas y hortalizas.

•ESCOGENCIA DE LA IDEA

Se escogió como idea final elaborar un Kit de actividades para padres de familia y docentes pero dirigido a los niños, que está formado por juegos y actividades didácticas y cartilla instructiva para padres y docentes que hace parte de una estrategia educativa.

•CREACIÓN DE PRODUCTO Y ELABORACIÓN DE BOCETOS

Cabe anotar que este proceso fue realizado con el asesoramiento y aprobación de los docentes María Alejandra Devi, Angélica Cárdenas, Isabel Bejarano y Patricia Santander del Jardín Infantil Carolina.

3.FASE EJECUTIVA

En esta fase se realizaron las siguientes acciones

•AJUSTE Y DESARROLLO DE LA IDEA FINAL

Se hacen los cambios necesarios para tener concreta la idea final

•PROCESO DE APROBACIÓN DEL PRODUCTO POR PARTE DEL JARDÍN INFANTIL CAROLINA PARA PRUEBA PILOTO

Se realizan 3 pruebas pilotos acorde al resultado final.

Primera prueba piloto: Validación de la imagen visual del proyecto.

Segunda prueba piloto: Validación del el material didáctico.

Tercera prueba piloto: Validación final de la otra parte del material didáctico.

•MATERIALIZACIÓN O ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

Se hacen correcciones finales para poder imprimir y construir las piezas didácticas del proyecto.

4.FASE ENTREGA

Se hace entrega del kit terminado y completo al Jardín Infantil Carolina.



Resultado

Teniendo como insumos base, las entrevistas con los diferentes docentes donde se documenta que los niños requieren para su aprendizaje procesos que incluyan actividades cortas basadas en los gustos, colores, texturas, formas que activen sus sentidos y que sean de su agrado, los resultados de las encuestas realizada a los padres de familia donde se evidencia que el consumo de frutas y verduras sigue estando por debajo de lo sugerido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) (ver Anexos), las actividades de observación en el aula y zonas de alimentación donde se registra en campo el bajo consumo y conocimiento en especial de las hortalizas, y, aplicando la pedagogía activa o por proyecto, que es la pedagogía aplicada por el Jardín Infantil, donde a partir del interés de los niños se genera el proyecto o actividad para potenciar las áreas de desarrollo del mismo realizada por medio de la observación directa, se establecieron los patrones base para el diseño de la solución interactiva visual, para lo cual se utilizó la metodología Ludomática.

Por otro lado, teniendo en cuenta los datos arrojados del Benchmarking, puede observarse que la mayoría de los referentes su audiencia son los padres de familia y sus hijos. De estos referentes, el 50% utilizan la lúdica en las actividades con el propósito de darles experiencia a los niños. Otra característica apreciable de los resultados es que de estas fundaciones u organizaciones, realizan entre 6 y 20 actividades anuales frecuentes para los niños. En la parte gráfica, casi todos tiene personajes principales dirigiendo la actividad y utilizan la paleta de colores de las frutas y verduras, en general son muy coloridos.

Como parámetro adicional, se tuvo en cuenta que dicha solución tuviera como característica principal la repetición, pues el aprendizaje es efectivo cuando se realizan más de 8 repeticiones en estas edades, tal como lo indica la Organización Niños Saludables (2017) de Nestle en su libro Guía para Hábitos Saludables, y la Organización Kids Health (2017) en su libro Hábitos Saludables para toda la vida de Sésame Workshop.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, dicha solución debía cumplir con las siguientes características: Juegos y actividades dinámicas que permitan utilizar los mismos elementos de manera variada dando diversidad a la actividad, que fueran interactivas permitiendo así la motivación y estimulación, de corta duración (máximo 25 minutos), y elaboradas con piezas gráficas muy llamativas tanto para padres de familia, como para docentes del Jardín Infantil Carolina y especialmente para los niños.



Siguiendo este orden de ideas, se escogió como solución final crear una estrategia cuyo eje articulador sea un Kit de actividades.

Problema y objetivo de la estrategia: En razón a que existe un bajo consumo y poco conocimiento de las frutas y hortalizas por parte de los infantes entre 3 y 5 años, se quiere mediante la estrategia acercar más a los niños a estos alimentos para motivarlos a consumirlos.

Target: Docentes quienes realizaran la actividad los alumnos, del Jardín Infantil Carolina de la ciudad de Cali, nivel socioeconómico medio alto.

Estrategia: La estrategia tiene como eje articulador un kit de actividades para ser realizadas en la semana saludable del Jardín Infantil Carolina, a efectuarse una vez al mes, en la fecha escogida por la dirección del mismo, y/o por los padres de familia para ser realizadas en sus casas en el horario escogido por ellos.

¿Qué espero lograr con esta estrategia? Se espera aumentar el consumo de frutas y verduras en los niños de 3 a 5 con la participación activa de padres de familia y docentes.

¿A quién le vamos a hablar? A los Padres y a los docentes del Jardín Infantil Carolina para que motive a los niños de 3 a 5 años.

¿Cómo reaccionarán esas personas? De forma positiva, ya que esta estrategia es una herramienta valiosa para mejorar la alimentación de sus alumnos y/o hijos.

¿Cómo será percibida visualmente mi estrategia? La estrategia estará acompañada de imágenes visuales llamativas, coloridas y didácticas que transmitirán un mensaje claro y concreto a los niños.

Medio: Comunicación verbal directa con el niño

Herramienta: Kit de actividades

Evaluación del plan: Se realizaran 3 actividades del kit, una por cada curso, dirigida por los docentes de aula y se evaluara actitudes y emociones de los grupos de niños de 3 a 5 años frente a esta.



Herramienta: kit de actividades

Este Kit de Actividades viene en un empaque en forma de costal siguiendo con el concepto de huerta, con el siguiente contenido:

1. Cartilla dirigida a padres de familia y docentes, donde se informará sobre la importancia del consumo de frutas y hortalizas en la dieta diaria, tendrá tips sobre porciones ideales según la OMS y métodos de motivación para consumo en casa y instrucciones de cada actividad.
2. Cinco Actividades para grupos de 8 a 12 niños. Estas actividades tienen como referente los libros de la Organización Niños Saludables de Nestle en su libro Guía para Hábitos Saludables, y la Organización Kids Health en su libro Hábitos Saludables para toda la Vida. A continuación se describen las actividades del Kit:

Actividad No. 1 - SIÉNTETE CAMPESINO Y APRENDE DE DONDE NACEN LAS FRUTAS Y VERDURAS

Con esta actividad se estimula la motricidad, la imaginación y se brinda conocimiento. Edad: 3- 5 años

1. El día anterior se les informa a los padres la actividad y se les pide que envíen a sus hijos vestidos de campesinos.
2. Se invita a los niños a sentarse formando un círculo con los otros niños, y el adulto encargado inicia la narración de cuento "Sabías que..." que viene en el kit.
4. Se le entrega a cada niño una tarjeta con una verdura o fruta dibujada y se les pide que la identifiquen.
5. Luego se ponen las tarjetas de las plantas de cada fruta y/o verdura sobre una superficie (mesa, suelo).
6. Se invita al niño a encontrar la planta correspondiente a cada fruta y/o verdura.



Actividad No. 2 – BROCHETAS COLORIDAS COMPARTIDAS

Con esta actividad se estimula la motricidad, el tacto y el gusto. Edad: 3- 5 años

Pasos

1. Se solicita el día anterior a los padres el envío de una fruta o verdura explicándoles la actividad a realizar.
2. En la hora asignada para la actividad se le entrega a cada niño el molde del delantal elaborado en papel kraft para que ellos lo pinten. El docente o padre de familia coloca en el centro de la mesa las tarjetas con figuras de frutas y verduras para que el niño escoja una y la dibuje en el delantal. Una vez dibujado, se lo colocan.
3. Luego en varios recipientes se colocan las frutas y/o verduras frescas.
4. Posteriormente se le entrega a cada niño un pincho de madera. Los niños escogen las frutas y verduras frescas y las insertan en el pincho hasta formar la brocheta saludable e inician su consumo.

Actividad No. 3 – EL TRACTOR Y SUS VAGONES SALUDABLES

Con esta actividad se estimula la parte visual y la motricidad. Edad: 3- 5 años

1. Se coloca en el suelo un tapete conformado por un tractor y sus vagones que tiene los colores del arcoíris, y alrededor de él se ubican los niños.
2. Se entregan 2 frutas o verduras en tela a cada niño.
3. Una vez el niño identifica la fruta o verdura y su color, debe ir a colocarla sobre el tapete en el mismo color que tiene la fruta o verdura.

Actividad No. 4 – BUSCANDO PARES SALUDABLES

Con esta actividad se estimula la memoria, la motricidad y la parte visual. Edad: 3-5 años

1. Se colocan en la mesa las tarjetas escogidas con las figuras de frutas y verduras, de forma tal que los niños puedan observarlas. Luego se voltean para impedir que las sigan viendo.
2. Se entregan al grupo de niños las tarjetas pares. Una tarjeta por niño.
3. Se invita a los niños a ubicar dentro del grupo de tarjetas que están boca abajo, una tarjeta igual a la que se les ha entregado.



Actividad No. 5 – VAMOS A COMPRAR EN EL MERCADO SALUDABLE LAS VERDURAS Y FRUTAS PARA LA SUPER ENSALADA

Con esta actividad se estimula la imaginación, la motricidad y la parte visual. Edad: 3-5 años

1. El docente o padre de familia recrea un mercado con las frutas y verduras de tela.
2. A 6 niños se le entrega el collar de COMPRADOR y al otro la de VENDEDOR
3. Al niño que ejerce el rol de COMPRADOR, se le entregan las tarjetas de frutas y verduras y 3 billetes de juguete.
4. El niño VENDEDOR se ubica en la zona de mercado.
5. Luego se invitan a que interactúen. Una vez que cada uno ha comprado sus frutas y verduras, se reúnen a los niños en las mesas para armar la ensalada y contar cuantos billetes tienen.

PIEZAS A DISEÑAR

- Logo de la marca del kit
- Paquete de juego
- Personajes de las cartillas de frutas y verduras ilustradas
- Cartilla de instrucciones y tips
- 26 plantas de las frutas y verduras ilustradas
- Cuento "Sabías que..."
- Molde del delantal para los niños
- Pinchos de madera con hojas en la punta de tela
- 26 frutas y verduras ilustradas (14 Frutas y 12 Verduras) en un rectángulo
- Tractor de vagones para tapete de tela
- Dinero de frutas y verduras
- Fichas de los 6 compradores y 2 vendedores
- Paleta de colores: Colores del arcoíris



Requerimiento del diseño

Al momento de desarrollar el producto se tuvieron en cuenta varios puntos importantes como requerimientos de diseño, los cuales son el resultado de las investigaciones y análisis de datos efectuados. Estos son:

- **Público Objetivo**
- **Objetivo Específico, ¿Qué quiero lograr con esto?** Motivar el consumo de frutas y verduras en niños de edad preescolar.
- **Objetivo de las actividades, ¿Para qué son?, ¿Cuál es su función?**
- **Materiales que se van a utilizar en las actividades.** Como requerimiento especial estos deberían ser versátiles, de manera tal que se pudieran utilizar en varias actividades.

Además de estas se tuvieron en cuenta otras consideraciones, las cuales se enumeran a continuación.

Consideraciones de Diseño con relación a:

• Ilustración - Se estableció que es atractivo visualmente para los niños, que llama su atención, con sus figuras, formas y colores llaman la atención y motivación.

• Aprendizaje - Se incorporó lo lúdico y didáctico como eje articulador para fortalecer el aprendizaje en los niños.

• Utilización de Colores Llamativos - Indispensables para lograr la motivación y estimulación deseada.

Consideraciones Técnicas:

Se decidió utilizar una técnica mixta, consistente en:

• Técnica Manual - Dibujo y Pintura en acuarela.

• Técnica Digital - Utilización de los Programas Illustrator y Photoshop



Desarrollo del producto

Se propone como producto de este proyecto una estrategia que tiene como eje articulador un kit de actividades didácticas y lúdicas cuyo propósito es motivar el consumo de frutas y verduras en niños de edad preescolar. Para el desarrollo del producto se tuvieron en cuenta las siguientes etapas:

1. INVESTIGACIÓN
2. DEFINICIÓN DE PROPUESTA Y/O SOLUCIÓN
3. DEFINICIÓN DEL CONCEPTO GRÁFICO DEL PROYECTO
4. DEFINICIÓN DE TÉCNICAS DE DISEÑO Y MATERIALES DE PIEZAS DIDÁCTICAS
5. CREACIÓN DE NAMING
6. CREACIÓN DE IDENTIDAD GRÁFICA
7. VALIDACIÓN

1. INVESTIGACIÓN - Se realizó una exhaustiva revisión y análisis de información que permitió sacar conclusiones sobre las cantidades ideales de consumo de frutas y verduras en los niños, la problemática actual, la necesidad de motivar el consumo desde la edad preescolar, las campañas educativas, entre otros. Esta investigación siempre estuvo enfocada hacia la obtención de una solución idónea para la necesidad, que en este caso era motivar el consumo de frutas y verduras en niños de preescolar.

2. DEFINICIÓN Y/O PROPUESTA DE SOLUCIÓN - Una vez evaluada la información, se definió como solución un kit de material didáctico compuesto por una cartilla de instrucciones y 5 juegos didácticos, motivo por el cual se da inicio a la elaboración de los bocetos, los cuales se fueron ajustando durante todo el proceso hasta llegar a los definitivos.

BOCETOS

1 actividad

① 16cm x 16cm

Cuento De frutas y Verduras

26 CACHILA De raices

Arbustos

Arbol

Tierra

Doble carton con ilustraciones. 14cm

Salta Halar recoger 20cm

CACHILA con poema de actividad.

2 actividad

②

Molde De Delantales

Los niños pintan y decoran su Delantal

30cm

41cm

Se les muestran las frutas para que las pinten sobre el.

con las frutas y verde Blanco y Negro.

Puntos

Frutas porcelanichon

3 actividad

③

Tapete

Naranja rojo

Amarillo verde

Morado

Blanco

200 cm a metros

100cm

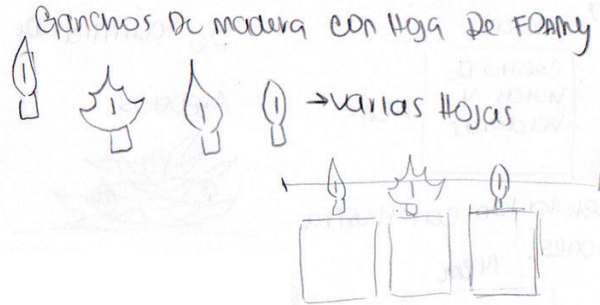
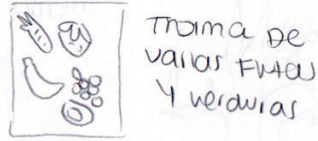
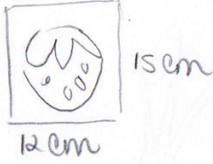
26 Frutas en pano lenci

10 x 10 cm

- Material pano lenci

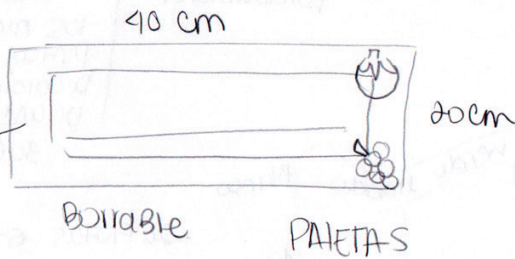
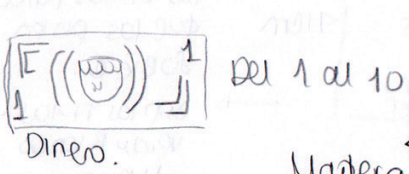
4 actividad

4) 26 cartillas (14 frutas y 12 verduras)



5 actividad

6)



→ se utilizan las frutas de Pamplona y las cartillas



Frutas y Verduras dibujadas



Frutas y verduras Pamplona





3. DEFINICIÓN DEL CONCEPTO GRÁFICO - Se buscaron conceptos donde se pudieran enmarcar las frutas y verduras para el desarrollo del tema gráfico, concluyendo que los conceptos "Campestre" y "Huerta" cumplían con este requisito (siendo el entorno de las frutas y verduras). Además son conceptos del conocimiento de los niños.

4. DEFINICIÓN DE TÉCNICAS DE DISEÑO Y MATERIALES DE PIEZAS DIDÁCTICAS

Técnicas de Diseño

Para el diseño se utilizó una combinación entre técnica manual (Dibujo y Pintura en Acuarela) y técnica digital (Programa Illustrator y Photoshop).

Materiales de Piezas Didácticas

Teniendo en cuenta que el material didáctico sería manipulado por niños de edad preescolar, se estableció que los materiales para ser elaboradas las piezas didácticas deberían tener las siguientes características: durabilidad, suavidad, agradables al tacto, maleabilidad. En este orden de ideas se determinó usar para su elaboración los siguientes materiales:

- Cartón plastificado
- Paño lency
- Lino
- Cabuya



Ejemplos de material didáctico

Fotografía por: Paola Guerrero



5. CREACIÓN DE NAMING -

PROPUESTAS

Se tuvieron en cuenta varias propuesta de nombre:

- FRUTIVERTIDO = FRUTAS + DIVERTIDO
- FRUTIMANIA
- YUM YUM (Sonido de cuando algo es muy delicioso)
- YUMMY
- YUMI FRUIT
- LA YUMMY HUERTA

Estos nombres no fueron escogidos por los siguientes puntos:

- No eran sonoros
- No eran de fácil recordación
- Eran muy comunes
- No llamaban la atención

IDEA FINAL

- En la fase de observación se percibió el uso constante de la palabra delicioso por parte de los padres y docentes del Jardín Infantil Carolina, cuando se referían a comida, por lo tanto esta palabra debería ser utilizada parcial o totalmente en el nombre.
- También se determinó que la palabra Huerta era de fácil asociación con las frutas y verduras por parte de los infantes, razón por la cual podría ser parte del nombre.
- El nombre debería ser sonoro y corto
- Otra característica es que el nombre debería ser de fácil recordación para los niños de edad preescolar.



En este orden de ideas se determinó que el nombre DELIHUERTA cumplía con los requerimientos específicos.

DELICIOSO + HUERTA = DELI HUERTA

6.CREACIÓN DE IDENTIDAD GRÁFICA (Ilustraciones, Piezas didácticas y Lettering)

Lettering

Se buscó construir la marca del Kit a través de esta tipografía **TWIDDLESTIX**, la cual es apropiada por que es llamativa, divertida, alegre y con un trazo fuerte que podía se legible y resaltar en las ilustraciones. Se le hicieron algunas intervenciones a las astas de ciertas letras que componen el nombre "DELIHUERTA" para crear movimiento y fluidez en en el nombre formando asi un elemento llamativo que complementará la gráfica, pero que a la vez se resaltará en la ilustración y le diera un carácter visualmente armónico a esta.

Original





Intervención tipográfica (LETTERING)

!!DELI
HUERTA!!

Final

Se ubicaron elementos gráficos de las frutas ilustradas entre las letras para darle un toque llamativo para los niños y que sea acorde al concepto gráfico que se viene trabajando.





Variaciones del letering

Se tuvieron en cuenta diferentes variaciones simplificadas para que pudieran funcionar en cada una de las piezas gráficas del kit.





A partir de la gráfica de la marca se contruyeron los demás nombres de cada elemento del kit siguiendo con la misma jerarquía y utilizando la palabra "DELI" como parte esencial de la identidad del kit.





DELI
FRUVER

DELI
FRUTAS

DELI
VERDURAS

DELI
PLANTAS

DELI
HERRAMIENTAS

Color

En cuanto a la identidad cromática se generó una paleta de colores a base de el tono de cada fruta y verdura que dió como resultado 6 colores (rojo, naranja, amarillo, verde, morado y blanco). También se tuvieron en cuenta 2 colores más que se encuentran en el entorno de las huertas el azul y café. Son colores muy llamativos y atractivos para los niños en estas edades, se pueden asociar con los colores del arcoíris.





Ilustraciones

PERSONAJES Y PLANTAS:

Para la creación de la identidad gráfica de las ilustraciones, se buscaron referentes (libros, cartillas, juegos, ilustraciones, entre otros) y se observaron las imágenes de las frutas, verduras y la planta, con el objeto de determinar un estilo de ilustración de las frutas y verduras para niños de edad preescolar. Se definieron que colores se utilizaban, como eran las formas y la nitidez de los gráficos, también las características de las animaciones (formas de los ojos, expresiones utilizadas, colores utilizados) y el tamaño de las figuras.

Se definieron varios requerimientos importantes para la ilustración:

1. Dibujadas
2. Pintadas en acuarela
3. Manejando degradado
4. Utilizando la paleta de los colores de las frutas y verduras.
5. Darle un personaje a cada fruta y verdura, con ojos llamativos.
6. Las planta que sean muy similares a las reales
7. Poco detalle

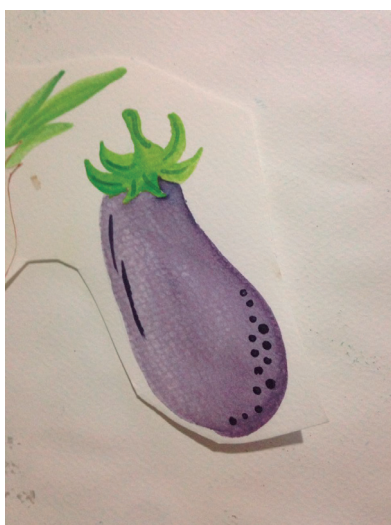


REFERENTES DE FRUTAS, VERDURAS Y PLANTAS ILUSTRADAS



PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Primer paso: Se dibujaron las frutas y luego se pintaron con acuarela.

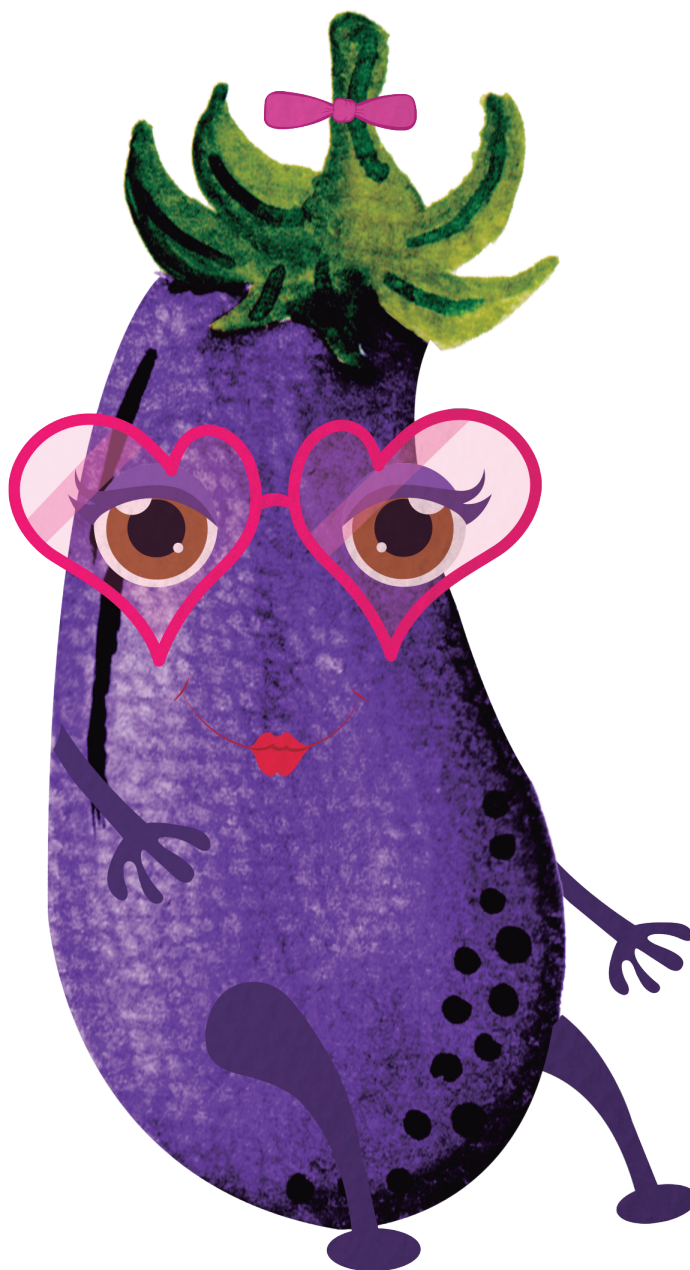


Segundo paso: Se escanean para digitalizarlas y poder modificarles las luz, color y contrastes





Tercer paso: Se personifican cada una de las frutas y verduras para que visualmente seán llamativas para los niños



*LAS DEMAS FRUTAS Y VERDURAS ILUSTRADAS SE PUEDEN VER EN LA PÁG 50-51



FONDOS ILUSTRADOS

Para la creación de los fondos ilustrados, se creó una pintura del entorno de la huerta, la cual sirvió para recrear nuevos patrones y montajes de fondos para las diferentes piezas gráficas.



ILUSTRACIÓN PRIMARIA PARA CREAR LOS FONDOS SIGUIENTES





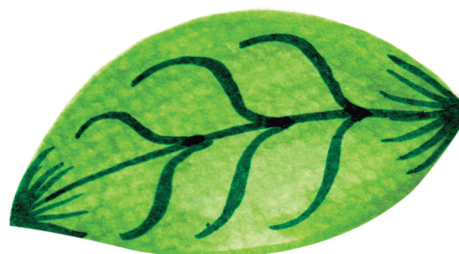
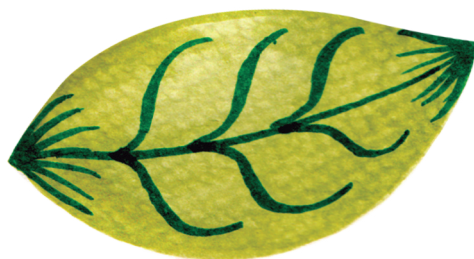




HERRAMIENTAS ILUSTRADAS

Se ilustraron ciertos elementos en acuarela que se utilizaron para la visualización del material en las diferentes actividades del kit.







Piezas Didácticas

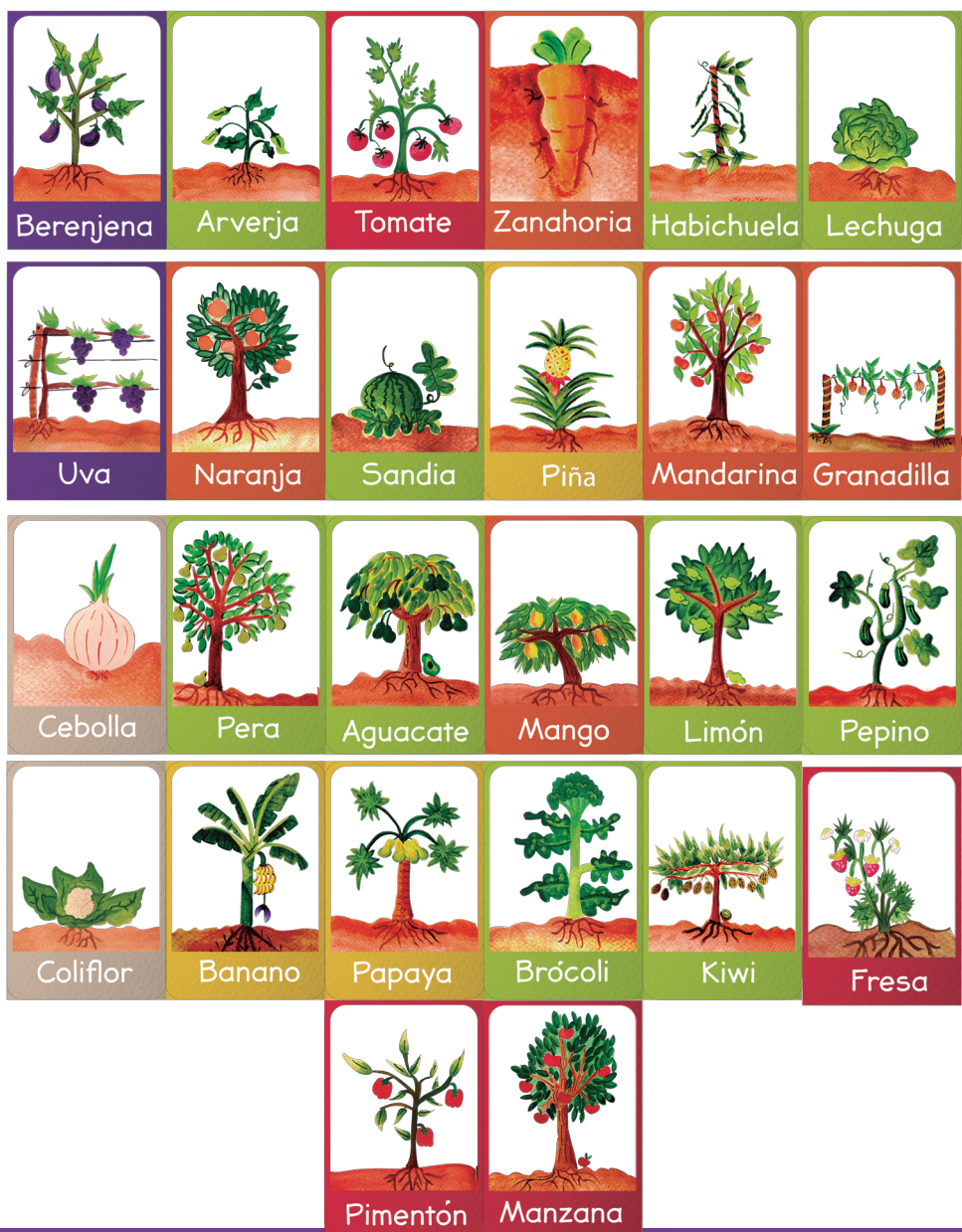
Para la creación de la identidad gráfica de las piezas didácticas se construyó la composición con las ilustraciones, colores, letering, entre otras, de acuerdo al concepto creativo y las actividades del kit "DELIHUERTA".

Tarjetas Didácticas

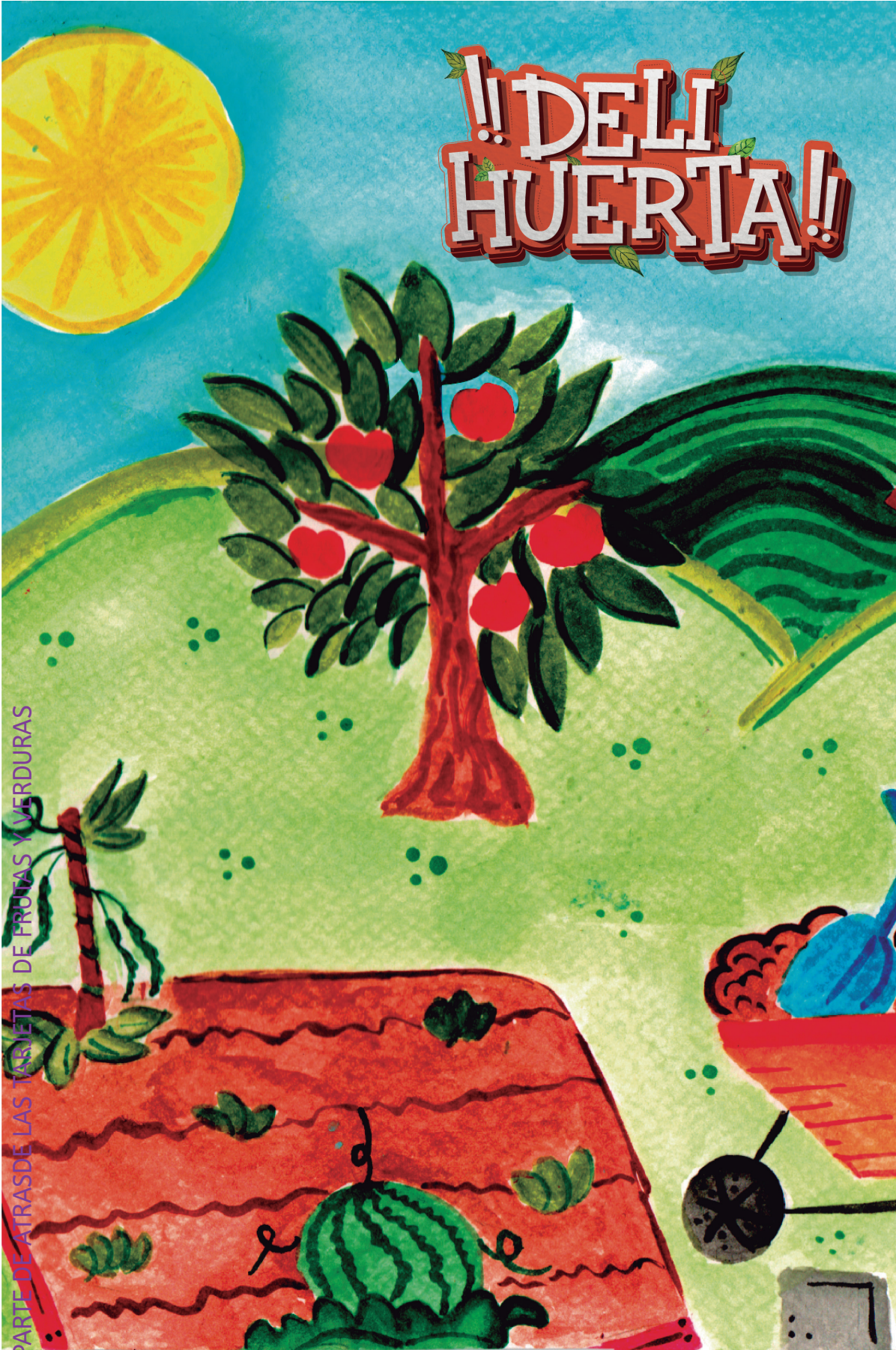




Estas tarjetas didácticas fueron diseñadas con el fin de mostrarles y enseñarles a los niños como son las frutas y las verduras. También lograr que ellos aprendan de donde nacen y cómo las pueden asociar con las plantas. Cada tarjeta tiene el color que corresponde al cada verdura o fruta y sus respectivos nombres.



!! DELI HUERTA!!



PARTE DE ATRASDE LAS TARIJETAS DE FRUTAS Y VERDURAS



Cuento Didáctico

Este cuento tiene como fin enseñarles a los niños el proceso de donde nacen las frutas y verduras, a la vez que aprenden lo diferentes tipos de plantas.







Tipografía

Se utilizó la tipografía JollyGood Sans Basic por que es redondeada lo cual es una característica importante para que se mas legible para los niños.

JollyGood Sans Basic - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



¡DELI HUERTA!



CONTENIDO

1. ¿Qué es la DELI HUERTA?
2. Importancia del consumo de frutas y verduras
3. Raciones perfectas de frutas y verduras
4. Tips para motivar el consumo de frutas y verduras en los niños
5. Actividades



PORCIONES ADECUADAS

Frutas



Verduras



¿QUÉ ES LA "DELI HUERTA"?

La "DELI HUERTA" es una estrategia para aumentar y motivar a los niños al consumo de frutas y verduras. Tiene como eje articulador un kit de 5 actividades para ser realizadas en la semana saludable, 1 vez al mes (1 actividad por día), en la fecha y hora escogida por el jardín infantil, y/o por los padres de familia.



MATERIAL DEL KIT

- ▶ Libro de instrucciones
- ▶ Molde del delantal para los niños
- ▶ 8 Pinchos de madera
- ▶ 26 Pares de fichas de frutas y verduras (14 Frutas y 12 Verduras)
- ▶ 26 Fichas de frutas y verduras (14 Frutas y 12 Verduras)
- ▶ Cuento "Sabías que..."
- ▶ Tapete de tractor y vagones
- ▶ 26 Frutas de tela
- ▶ Collarines con roles (6 compradores y 2 vendedores)
- ▶ 20 Billetes didácticos

IMPORTANCIA DE LAS FRUTAS Y VERDURAS

Las frutas al igual que las verduras aportan a nuestra alimentación una gran cantidad de vitaminas, minerales, y fibra, brindando muchos beneficios a la salud de las personas.





TIPS! PARA MOTIVAR EL CONSUMO DE FRUTAS Y VERDURAS

Para motivar a un niño se necesita diversión, lúdica y experiencias emocionales:

- **En el supermercado:**
Ir con el niño de compras al supermercado.
Motivar el conteo de frutas y verduras mientras las sacan de las bolsas del mercado.
Lograr que identifiquen cada fruta y verdura que se compren.

ACTIVIDADES

Edad: 3-5 años
Cantidad de niños: 8 a 12 niños por juego.

Estas actividades estimulan la motricidad, la memoria, la imaginación, activan sus sentidos y amplían su conocimiento.

1. SIENETE CAMPESINO Y APRENDE DE DONDE NACEN LAS FRUTAS Y VERDURAS

- 1.El día anterior se les informa a los padres la actividad y se les pide que envíen a sus hijos vestidos de campesinos.
- 2.El día de la actividad se ubican a los niños formando un círculo en un lugar campestre.
- 3.El adulto encargado inicia la narración del cuento "sabías que..." que viene en el kit.Se le entrega a cada niño una tarjeta con una verdura o fruta dibujada.
4. Luego se ponen las tarjetas de las plantas de cada fruta y/o verdura sobre una superficie (mesa, suelo).
- 5.Se invita al niño a encontrar la planta correspondiente a cada fruta y/o verdura.

TIPS!

- **Involucrarlos en la cocina:**
Invitar a lavar las frutas o verduras antes de ser consumidas.
Lograr que cada niño pruebe 8 veces cada fruta o verdura para sensibilizar su paladar.
Servir platos visualmente creativos, utilizando las formas y los colores de las frutas y verduras.

5. VAMOS A COMPRAR LAS FRUTAS Y VERDURAS PARA LA DELI ENSALADA

- 1.El docente o padre de familia recrea un mercado con las frutas y verduras de tela.
- 2.A 6 niños se les entrega el collar de COMPRADOR y a 2 niños los de los VENDEDOR.
3. Al niño que ejerce el rol de COMPRADOR, se le entregan las tarjetas de frutas y verduras, y billetes de juguete.
- 4.El niño VENDEDOR se ubica en la zona de mercado con las frutas de tela.
- 5.Luego se invitan a que interactúen. Una vez que cada uno ha comprado sus frutas y verduras, se reúnen a los niños en las mesas para armar la ensalada y contar cuantos billetes tienen.

2. BROCHETAS COLORIDAS COMPARTIDAS

- 1.Se solicita el día anterior a los padres el envío de una fruta o verdura picada.
- 2.Se le entrega a cada niño el molde del delantal elaborado en papel kraft para que ellos lo pinten. El docente o padre de familia coloca en el centro de la mesa las tarjetas con figuras de frutas y verduras para que el niño pinte la que más le guste en el delantal. Una vez pintados, se lo colocan.
3. Luego en varios recipientes se colocan las frutas y/o verduras picadas.
- 4.Se le entrega a cada niño un pincho de madera para que ensarten las frutas y verduras, formando brochetas saludables. Se inicia el consumo de ellas.

3. EL TRACTOR Y SUS VAGONES SALUDABLES

- 1.Se coloca en el suelo el tapete del tractor y sus vagones que tiene los colores del arcoíris, y alrededor del se ubican los niños.
- 2.Se entregan 2 frutas o verduras en tela a cada niño.
- 3.Una vez el niño identifica la fruta o verdura y su color, debe ir a colocarla sobre el tapete en el mismo color que tiene la fruta o verdura.

4. BUSCANDO PARES SALUDABLES

- 1.Se colocan en la mesa las tarjetas escogidas con las figuras de frutas y verduras, de forma tal que los niños puedan observarlas. Luego se voltean para impedir que las sigan viendo.
- 2.Se entregan al grupo de niños las tarjetas pares. Una tarjeta por niño.
- 3.Se invita a los niños a encontrar dentro del grupo de tarjetas que están boca abajo, una tarjeta igual a la que se les ha entregado.



Roles y Billetes didácticos

El diseño gráfico sigue los mismo parámetros de diseño, color y tema que todo las demás piezas didácticas.





Empaque

En la identidad gráfica de cada empaque se utilizaron todos los elementos gráficos y los letering elaborados para formar un nombre vistoso, claro y creativo. Se conjugo la palabra "DELI" con cada una de las palabras que respesentaban el piezas didáctico







DELI HERRAMIENTAS







7. VALIDACIÓN

En el Jardín Infantil Carolina se realizaron todas las validaciones del material didáctico, contando con un total apoyo y buena disposición por parte de ellos para las diferentes actividades. Esta fase se dividió en 2 etapas:

1. Validación de la Identidad Gráfica

La validación de la Identidad Gráfica se efectuó mediante una prueba piloto donde se validó el prototipo del material didáctico para el Juego "Siéntete Campesino y aprende de donde nacen las frutas y verduras". Esta actividad se realizó en los 3 salones (Leones, Osos, Conejos) y se utilizó los prototipos de las tarjetas ilustradas de frutas, verduras y plantas, con el siguiente propósito:

- Evaluar si los niños de preescolar entendían las ilustraciones, observar la interacción de los infantes con el material didáctico y ver si los niños se mostraban motivados hacia las frutas y verduras. En cuanto a los personajes se les mostraron mas de 2 personajes a los niños para ver cual era su preferencia.

Los resultados fueron totalmente satisfactorios pues los infantes mostraron entendimiento y asociaciones, expresando gran motivación hacia el juego, y en la retroalimentación se evidencio aprendizaje del tema por parte de los niños .Una vez validado el material didáctico se procedió a imprimirlo.



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero



Fotografía por: Paola Guerrero