

## **Juega limpio juega a reciclar :**

**Material educativo sobre el manejo de residuos en el marco de la educación ambiental formal**

Memoria para optar al título de Diseñador Gráfico

**Por :**

**Gabriela Banda Revuelta**

Profesor guía :

Juan Carlos Lepe

**2010**

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis



<b>Resumen . .</b>	<b>4</b>
<b>Indice . .</b>	<b>5</b>
<b>NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO . .</b>	<b>9</b>

## Resumen

El presente proyecto se justifica en gran medida por el problema detectado que guarda relación con la falta de materiales educativos relativos a la Educación Ambiental para el nivel preescolar de la educación nacional. La educación ambiental se debe entender como un proceso integrador de conocimientos, habilidades, valores y acciones para formar personas conscientes en su relación con el medio natural y social.

El proceso se desarrollará a través de una investigación con enfoque cualitativo, su metodología considera dos fases, la primera se llevará a cabo por medio de un análisis documental y la segunda corresponde a la investigación de campo para finalmente desarrollar el producto: un juego educativo desde la disciplina del diseño gráfico.

# Indice

## Sección I : Fundamentos de la Investigación

Planteamiento del problema

Problema

Justificación

Preguntas claves

Diseño de la investigación

Objetivos

Metodología de la investigación

Fuente de datos

Definición de grupo objetivo

## Sección II : Marco de Referencia

Antecedentes generales de la Educación Ambiental en Chile

Introducción

Antecedentes Históricos de la Educación Ambiental

Qué es la Educación Ambiental ?

Normativas generales y programas de EA en Chile

Contexto actual de la Educación Ambiental

Implementación de la EA en Chile

Educación para la sustentabilidad en el marco de la Reforma educativa

La Reforma Educacional

Educación Preescolar en Chile

Bases Curriculares para la Educación Parvularia

Programa pedagógico para el Segundo Nivel de Transición

Instituciones y organismos que imparten Educación Preescolar

Enfoques para el desarrollo de la Educación Ambiental

SNCAE

SNCAE y Propósitos

Niveles de Certificación Ambiental

Estructuras SNCAE y ámbitos de acción

Beneficios

SNCAE en la Región Metropolitana

La Educación al aire libre y las Salidas Pedagógicas

La Educación Ambiental : la experiencia de la naturaleza

Propósito de la Educación al Aire Libre

Programas y realidad de la Educación al Aire Libre

Educación Ambiental en el establecimiento educacional y su contexto local

5.1. Educación al Aire Libre en un entorno urbano-artificial ( dentro del Establecimiento)

5.2. La Educación Ambiental en el Contexto Local

5.3. La Experiencia de Aprendizaje

5.4. Principales Contenidos abordados

5.5. El Rol del Educador

5.6. Aprendizajes esperados

5.7. Tipología de Recursos Educativos

6. Aspectos claves de los materiales didácticos para niños

6.1. Estimulación temprana

6.2. Desarrollo del niño y Capacidades motrices

6.3. Aprender jugando

6.4. Materiales Didácticos

6.5. Tipología existente

6.6. Restricciones de materialidad

7. Diseño Gráfico

7.1. Importancia del Diseño Gráfico en Proyectos Educativos

7.2. Características del Diseño para Educación Infantil

7.3. La Ilustración

7.4. Tipografía

7.5. La Marca

7.6. El Color

Sección III : Investigación de Campo

Definición de informantes claves

Análisis documental

2.1. Introducción

2.2. Objetivos de la evaluación

2.3. Descripción de instrumento y Categorías

2.3.1 Información General

2.3.2 Análisis Formal

2.3.3 Intencionalidad del material

2.4 Análisis y Resultados

3. Identificación de Contenidos relevantes

- 3.1. Elección de temática ambiental a tratar
- 3.2. El reciclaje
- 4. Conclusiones de Investigación
- Sección IV : Desarrollo del Proyecto
- Introducción
- Problema, grupo objetivo y fundamentos
- Diseño de Material Educativo
- 2.1 Nombre del Proyecto
- 2.2 Diseño Didáctico
  - 2.2.1 Secuencia
  - 2.2.2 Forma
  - 2.2.3 Evaluación
- 3. Proceso de Diseño
- 3.1 Sistema Funciona
- 3.2 Marca
  - 3.2.1 Logotipo
  - 3.2.2 Tipografía
  - 3.2.3 Color
  - 3.2.4 Isotipo-Isologotipo
- 3.3 Diseño Juego educativo
  - 3.3.1 Fichas ilustradas
  - 3.3.2 Naipes
  - 3.3.3 Tablero
  - 3.3.4 Contenedores
  - 3.3.5 Bloc para colorear
  - 3.3.6 Manual para el educador
  - 3.3.7 Estuche Naipes
  - 3.3.8 Packaging
- 3.4 Solución técnica del material
  - 3.4.1 Dimensiones y sustratos seleccionados
  - 3.4.2 Costos de imprenta
- 4. Consideraciones Financieras del Proyecto
- 4.1 Presupuesto y Flujo de Caja
- 5. Conclusiones
- Sección V : Bibliografía y Anexos
- Bibliografía

Anexos



# NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis

.