

Diseño Gráfico de una guía didáctica y educativa para prevenir la agresividad en la etapa escolar



Autor:

Juan Marcelo Lituma Morales.

Tutor :

Dis. Esteban Torres .

Diseño y Diagramación:

Autor.

Cuenca - Ecuador
2014



DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi hijo que es la motivación para seguir a delante.
A mi esposa que es mi apoyo y mi compañía.
A mi madre que ha luchado siempre por mí.
A mi padre que me cuida desde el cielo.



AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por darme salud y vida, a mi esposa por darme su apoyo incondicional, a los tutores que han sido parte fundamental para poder terminar este proyecto. En especial a mi director de tesis Esteban Torres por guiarme y brindarme su conocimiento en este proceso.

Dr. Grafi

CONTENIDO

DEDICATORIA	4	Uso del color	43
AGRADECIMIENTO	5	Las imágenes	45
ABSTRACT	8	El formato	46
RESUMEN	9	Rejilla base	47
OBJETIVOS	10	Medianil	47
INTRODUCCIÓN	13	Folios	47
MARCO TEÓRICO	15	Homólogos	48
Problemática	18	Conclusiones cap 1	54
¿ Qué es la agresividad?	19	DIAGNÓSTICO	57
Agresividad en a etapa escolar	20	Forma	60
Factores que influyen en la conducta agresiva	21	Función	61
Teorías de comportamiento agresivo	22	Tecnología	62
Pricipios básicos del desarrollo infantil	24	Público meta	63
Factores para el control de la agresividad	26	Plan de negocios	64
Diseño Editorial	30	PROGRAMACIÓN	69
Portadas	32	3 ideas del producto	74
Tipos de portadas	33	Proceso de diseño	80
Reticulas	37	Ejercicios para guía	95
Importacia de la tipografía	40	CONCLUSIONES	102
Tipografía como metodo de ilustración	41	RECOMENDACIONES	107
El color en el diseño	42	BIBLIOGRAFÍA	111
		INDÍCE DE IMÁGENES	115

ABSTRACT

A Graphic Design of a Didactic Guide to Prevent Aggressiveness at Primary School Level

Author: Juan Marcelo Lituma Morales

Aggressiveness at primary school level is a topic which has made both parents and teachers be concerned about. For this reason, through Graphic Design and by applying technical and communicational tools, this work tries to create an informative and didactic guide which will contribute with a possible solution to the problem of aggressiveness. It is hoped that this guide may help reduce the causes of this behavior and guide readers to face and solve aggressiveness-related problems.

This guide will provide with abundant information about school aggressiveness as well as with several graphically reinterpreted and adapted exercises for those children who have an aggressive behavior, so as to create a correct functioning of the product we are proposing here.

Key words:

teachers

parents

children

information

technical tools

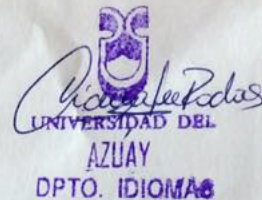
communicational tools

exercises

reinterpreted

product

behavior



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink that reads "Rafael Argudo".



RESUMEN

La agresividad escolar es un tema que ha generado mucha preocupación en padres y profesores, por este motivo mediante el Diseño Gráfico y la aplicación de herramientas técnicas y comunicacionales, se busca crear una guía informativa y didáctica, que aportará en la solución de los problemas de agresividad, ayudará a disminuir las causas de estas reacciones y orientará al lector para poder actuar y resolver dichos problemas.

La guía proporcionará amplia información sobre la agresividad escolar y varios ejercicios gráficamente reinterpretados y adecuados para niños que poseen comportamientos agresivos logrando crear así un correcto funcionamiento del producto propuesto.



OBJETIVO GENERAL

Aportar en la disminución de la agresividad en los niños Cuencanos.





OBJETIVO ESPECÍFICO

Diseñar una guía didáctica que ayude a padres de niños con problemas de agresividad.



INTRODUCCIÓN

El tema de la agresividad en los niños en su etapa escolar afecta a los profesores como a los padres y quienes conviven con los niños.

El aporte desde el punto de vista del diseñador gráfico es ayudar a disminuir estos actos agresivos mediante las herramientas y conocimientos de comunicación que el diseñador posee.

En este proyecto tiene como objetivo principal realizar una guía didáctica e informativa para el control de agresividad. Generando mediante el diseño una forma de comunicación visual más llamativa y que capte la atención de los padres y de sus hijos.



MARCO
TEÓRICO



**EL QUE NO
PIENSA
VENCER
YA ESTA VENCIDO**

DIAGNÓSTICO

Problemática

La agresividad escolar es un problema muy común en las escuelas, se puede evidenciar fácilmente dentro de las aulas y fuera de ellas, existen varios niños en las aulas de clase con estos problemas, no se conoce exactamente la causa, pero si se puede decir que todos estos problemas se desarrollan dentro de la familia, es decir en la casa los niños se sienten solos ya que no pasan tiempo con sus padres, en algunos casos pasan las tardes con sus hermanos mayores los cuales son malos y agresivos con ellos, y el poco tiempo que suelen pasar con sus padres ellos los ignoran y si hicieron algo malo en la escuela los reprenden sin saber que es lo que esta sucediendo con el niño, las actitudes agresivas en la escuela causan mucha incomodidad tanto para la profesora como para los demás niños que se encuentran dentro del aula, si este problema no se trata a tiempo se le puede hacer un gran daño al niño ya que en la edad en la que se manifiestan estas actitudes es cuando el niño esta formando su personalidad y es muy probable que tenga estas reacciones de agresividad durante lo largo de su vida.





¿Qué es la agresividad?

La agresividad se presenta mediante acciones físicas y verbales, que causan daños hacia las personas que rodean como así misma, también puede ser dirigida hacia objetos. Los actos agresivos vienen representados por la ira causada, ya sea por algún hecho que disgusta totalmente al individuo.

La agresividad es una tendencia a actuar o a responder de forma violenta. El término se encuentra relacionado con el concepto de acometividad, que es la propensión a acometer, atacar y embestir.

Agresividad La agresividad es un concepto que tiene su origen en la biología, una ciencia que lo ha vinculado al instinto sexual y al sentido de territorialidad. (<http://definicion.de/agresividad/>)

Agresividad en la etapa escolar

En los niños la agresividad se presenta generalmente de forma directa ya sea en forma de acto violento físico (patadas, empujones) como verbal (insultos, palabrotas) pero también encontramos agresividad indirecta, en la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gestacula, grita o produce expresiones faciales de frustración.

Los arrebatos de agresividad son un rasgo normal en la infancia pero algunos niños persisten en su conducta agresiva y en su incapacidad para dominar su mal genio. Este tipo de ni-

ños hace que sus padres y maestros sufran siendo frecuentemente niños frustrados que viven el rechazo de sus compañeros no pudiendo evitar su conducta.

En la etapa escolar los ciertos niños sufren de problemas de control de la ira, la misma que viene representada con agresividad hacia sus compañeros incluso profesores.

Cada niño es un mundo diferente y por ende cada uno reacciona de diferente manera ante cualquier suceso ocurrido dentro del aula de clases. (Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.7 Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)

3



Factores que influyen en la conducta agresiva de los niños

los factores que influyen en la emisión de la conducta agresiva es el factor sociocultural del individuo. Uno de los elementos más importantes del ámbito sociocultural del niño es la familia. Dentro de la familia, además de los modelos y refuerzos, son responsables de la conducta agresiva el tipo de disciplina a que se les someta. Se ha demostrado que tanto un padre poco exigente como uno con actitudes hostiles que desaprueba constantemente al niño, fomentan el comportamiento agresivo en los niños.

Otro factor familiar influyente en la agresividad en los hijos es la incongruencia en el comportamiento de los padres. Incongruencia se da cuando los padres desaprueban la agresión castigándola con su propia agresión

física o amenazante hacia el niño. Asimismo se da incongruencia cuando una misma conducta unas veces es castigada y otras ignorada, o bien, cuando el padre regaña al niño pero la madre no lo hace. Las relaciones deterioradas entre los propios padres provoca tensiones que pueden inducir al niño a comportarse de forma agresiva.

Dentro del factor sociocultural influirían tanto el tipo de barrio donde se viva como expresiones que fomenten la agresividad "no seas un cobarde". Finalmente cabe mencionar también el déficit en habilidades sociales necesarias para afrontar aquellas situaciones que nos resultan frustrantes. Parece que la ausencia de estrategias verbales para afrontar el estrés a menudo conduce a la agresión.

(Bandura, 1973 Aggression: A Social Learning Analysis /)





Teorías del comportamiento agresivo

Existen dos teorías para el comportamiento agresivo de los niños.

Las Activas: Son aquellas que ponen el origen de la agresión en los impulsos internos, lo cual vendría a significar que la agresividad es innata, que se nace o no con ella.

Las Reactivas: Ponen el origen de la agresión en el medio ambiente que rodea al individuo. Dentro de éstas podemos hablar de las teorías del impulso que dicen que la frustración facilita la agresión, pero no es una condición necesaria para ella, y la teoría del aprendizaje social que afirma que las conductas agresivas pueden aprenderse por imitación u observación de la conducta de modelos agresivos.

(Arroyo M , prevención pedagógico social de la agresividad)

**“ Dadme
un niño
antes de
los siete
años, yo
te sabré
entregar
el hombre ”**

Principios básicos del desarrollo infantil

Relaciones emocionales:

La base de las relaciones en la vida de niño se establece durante los primeros años de vida. El amor continuo y consistente representa una necesidad para el éxito de la relación del niño con su madre padre y familia, al tiempo que facilita y acondiciona una relación satisfactoria con los adultos entre los cuales vive el niño. El niño requiere cariño sin condiciones, independiente del sexo, apariencia o capacidad. **Relaciones sociales con padres:**

Las necesidades emocionales y sociales del niño son mayores durante los primeros años de vida, consecuentemente la privación social y emocional del niño durante las etapas tempranas de la vida pueden tener efectos permanente.

Necesidades vitales:

La calidad de la satisfacción de las necesidades alimenticias, de cuida-

do, vestuario, sueño, espacio vital y correspondencia emocional, deben ser observadas cuidadosamente.

Los niños necesitan abrigo y alimentos, necesitan sentirse sin dolor, sin hambre ni frío, necesitan sentirse amados y contentos. Los niños necesitan desarrollar la autoconfianza a través de la interacción con las personas, las cosas, el medio circundante y la vida general.

Actividad Lúdica: Una manera fundamental de interacción del niño con el ambiente y las personas que lo rodean es el juego. El juego es importante para el niño como lo es el trabajo para el adulto. El juego produce una sensación de bienestar, permite el desarrollo de los sentimientos de solidaridad, de unidad entre los demás niños y los adultos. El juego especialmente cuando es creativo ayuda al desarrollo del niño y sus habilidades. Las mismas que generan destrezas y

desarrollan la motricidad, lo cual ayuda a disminuir los rasgos agresivos que se producen en algunos niños en ciertas circunstancias de interacción con las demás personas. El juego distrae al niño fomenta el desarrollo de su cerebro y estimula la actividad física, el compartir actividades lúdicas ya sea con familiares o compañeros ayuda al niño a tener una mejor relación con el medio que lo rodea, los juegos deben ser pensados de tal manera que no fomenten la agresividad ya que si bien pueden disminuir los rasgos agresivos ciertos tipo de juego también los puede incrementar. Existen momentos en que los pequeños empiezan a jugar de manera brusca, lo que genera una reacción casi instantánea de respuesta física ya sea por defensa propia o por el mismo carácter que posee cierto niño.





Juego desarrollo emocional y mental: madre e hijo se miran y se reconocen.

La educación del niño y de la niña des etapas tempranas de la vida debe estar orientada a:

- Estimular y fomentar el impulso innato para la vida, a través de la asistencia física, intelectual y emocional.

- Permitir la expresión completa de ese impulso, eliminando todo factor voz, las caricias y cuidados acrecientan este vínculo que será el cimiento de la futura vida emocional del niño. Durante el primer año se reconocerá como ser separado de la madre, parte de una familia o un medio y poco a poco cortará el cordón umbilical afectivo e iniciará su individualización e independencia.

Existen hitos en el desarrollo emocional del niño ligados al desarrollo general como son:

- El nacimiento, cuando los dos seres,

- La aparición del habla, cuando el niño descubre su poder sobre el mundo y la demanda de atención.

- La marcha, cuando el niño inicia su conquista sobre el espacio, una vez que lo mira desde otro ángulo, al estar erguido además mira más allá. Su independencia se afirma.

- El control de esfínteres, que le da a posibilidad de manejar las expectativas de los otros, es un poder emocional que desconocía.

- Los juegos colectivos, en donde descubre que la colaboración es necesaria para disfrutar otros; evoluciona del individualismo al ser en sociedad.

- La escuela que multiplica su espacio vital y de relaciones.

(Arturo Quizhpe P, Eliana Bojorque P, Cristobal Martinez G, 2001, p.18-19-20, Jugando a Vivir)

Factores para el control de la agresividad

El temperamento:

La predisposición de un individuo hacia el aprendizaje y la interacción social viene determinados sobre una serie de cualidades a las que podemos llamar temperamento o personalidad. La herencia familiar, así como el ambiente en el que nos desarrollamos y crecemos antes y después de nacer son factores que influyen en el temperamento. Algunos bebés son inquietos y difíciles de tranquilizar; estos son ejemplos de señales del temperamento específico de un individuo que se muestran desde la infancia temprana. Otros son relajados, están listos para sonreír la mayor parte del tiempo y son fáciles de tranquilizar.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.17 Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)



Señales del temperamento reactivo:

Una de las primeras señales del temperamento es la energía o intensidad con la que reacciona ante su ambiente. Algunos bebés despiertan con facilidad y lloran cuando ha ruido sienten la luz, les cambian el pañal, etc.

Otros bebés siguen dormidos aun cuando ha ruido o luz , permanecen relajados mientras les cambian el pañal y es fácil que se duerman en diferente ambientes. Un infante muy reactivo es muy probable que tenga problemas de comportamiento.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.17

Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)

Según el libro "Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia" nos brinda algunas pautas para poder controlar los rasgos agresivos en los niños. Las mismas que son las siguientes:

Observación:

Cuando se da un comportamiento agresivo el primer paso es observar, para conocer que es lo que está ocurriendo y actuar de manera correcta. El objetivo es detener o evitar que el niño actúe de manera agresiva con otros niños para posteriormente enseñarle las formas de interacción socialmente aceptadas. Para hacer esto resulta crucial aprender a observar lo que ocurre antes, durante y después de un acto agresivo. La hábil observación hace posible el intervenir a tiempo para evitar un acto agresivo o intervenir adecuadamente una vez que este ya haya ocurrido. Esto consiste en identificar de manera correcta a los agresores y a las víctimas, saber exactamente qué comportamiento agresivo se dio, conocer la frecuencia con la que se dan estos actos, y en qué contexto ocurrieron, teniendo en cuenta también las acciones con de los adultos y de otros niños a su alrededor que pueden tener un efecto positivo o negativo sobre los actos agresivos.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.18
Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)



La mediación:

El conocimiento sobre el curso natural de la agresión y sus factores de riesgo pueden ayudar a informar sobre la manera adecuada en la que los padres, cuidadores y la sociedad en general pueden involucrarse para fomentar las interacciones sociales deseables y disminuir la agresión.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.18
Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)





La importancia de un ambiente cariñoso y estimulante:

La estimulación y el cariño tienen una importancia crucial en el desarrollo social, cognitivo y emocional del niño. Los infantes necesitan abrazos cariñosos, atención reconfortante cuando están afligidos. Necesitan también ser estimulados de manera cognoscitiva y emocional mientras juegan con sus padres con otros niños. Cuando sus padres les leen un libro o cuando juegan a pelear con amigos y hermanos vemos distintas maneras de ofrecer a los niños y niñas un ambiente emocional cálido y estimulante para fomentar su proceso de socialización.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.19
Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)



El cariño que fomenta el desarrollo de una interacción pacífica:

Durante los primeros años de vida del niño y la niña, es muy importante la intervención del adulto para apoyar el comportamiento pacífico y disuadir la agresión física. Estas intervenciones pueden mejorar de manera favorable el control del niño sobre sus emociones y acciones, recientemente adquiridos.

(Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc, 2008, p.19
Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia)



**EL Diseño
es una
herramienta
que puede
cambiar
el mundo**

Diseño Editorial

publicación

1. acción de publicar.
 2. escrito, impreso, como un libro, una revista, un periódico, etc., que ha sido publicado.
 3. comunicación de información a un público.
-

La comunicación es lo más importante y el poder del documento impreso nunca había quedado tan patente. Ello no significa que el proceso de diseñar algo importante sea fácil. Los consumidores son bombardeados con tanta documentación que es fácil hastiarse con la oferta, además que un tipo de revista nuevo llega a las estanterías, en semanas aparecen docenas de revistas peleándose por arrebatarse el puesto.

Los diseñadores de publicaciones deben trabajar más duro que nunca para captar y conectar con el lector a nivel estético y emocional.



Anatomía de una publicación:

Un buen diseñador tiene que trabajar con los lectores de la publicación en mente, analizar toda la información que se tiene acerca del público meta para de esta manera elegir todos los elementos a utilizar.

Entender el diseño editorial es sólo el primer ingrediente de una compleja combinación. Otro elemento esencial es poseer un entendimiento real de la publicación y la habilidad necesaria para aplicarlo a cada una de sus partes. No se trata sólo de tomar decisiones sobre el diseño, se requiere también un conocimiento profundo y estar fascinado por todo aquello que motiva y sustenta esas decisiones. (Yolanda Zapatero, 2009, p.28, Diseño Editorial Periódicos y Revistas)

Dentro de la anatomía de una publicación tenemos diferentes puntos a tomar en cuenta para el diseño correcto de la misma, los cuales nos ayudarán a tener a conocer cual sería la manera adecuada para diseñar nuestro producto.



Portadas

La primera parte y la más importante de cualquier publicación en la que hay que estampar la imagen de marca y los valores asociados a ella es la cubierta (en el caso de los libros) o las portada (si se trata de revistas). Es el componente de la revista que trabajará sin descanso para el beneficio de la editorial, ya sea al estar expuesta en los kioscos, donde competirá por distinguirse y transmitir su mensaje entre la competencia, o después de la compra, cuando continuará vendiendo los valores de la marca en un ámbito más reducido, el del comprador y vario posibles lectores de un ejemplar. (Yolanda Zapaterro, 2009, p.29,

Diseño Editorial Periodicos y Revistas)

La portada es la imagen principal de la publicación es como se muestra al publico y de ello dependerá si es vendida o no, para que sea adquirida tiene que mostrar al comprador lo que el esta buscando, darle una idea general de los contenidos.

Diferentes tipos de portadas

Aunque las portadas se diseñan desde perspectivas muy variadas, en líneas generales, pueden clasificarse en tres grupos: las figurativas, las abstractas y las que se basan predominantemente en texto. Estas últimas son raras hoy en día, ya que los editores tienden a regir la concentración del texto y los juegos de palabras en la cubierta, pero precisamente el hecho de que sean cada vez más inusuales aumenta su capacidad de impacto. (Yolanda Zapaterra, 2009, p.34, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)

Los portadas se eligen desde varios aspectos uno de ellos principalmente es hacia quien esta dirigida dicha publicación, desde esta perspectiva el diseñador puede empezar a crear varias opciones de portada que estén de acuerdo con el publico meta al que se dirige.

A continuación se detalla sobre los tres tipos de portadas antes mencionados.

15





Portadas figurativas

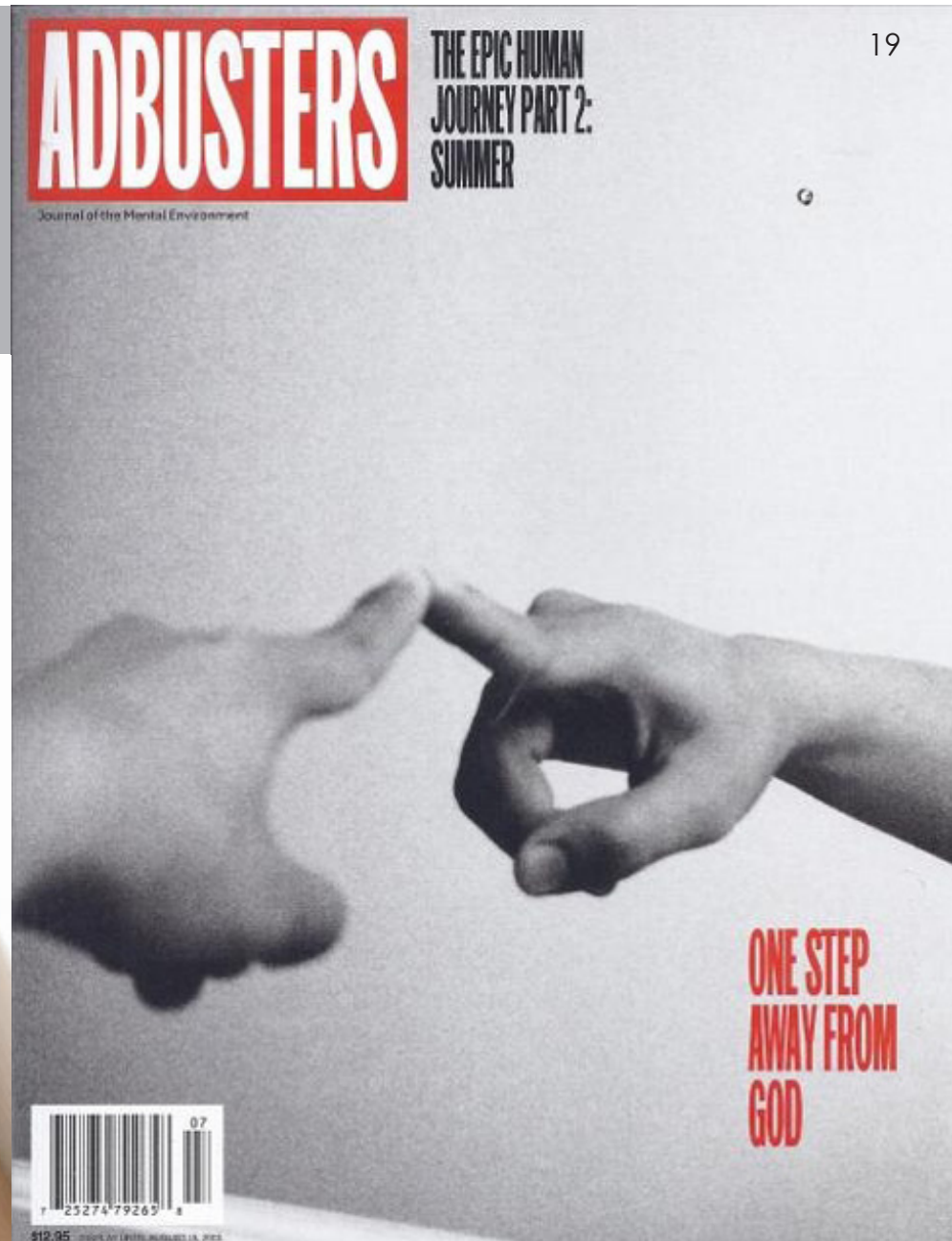
La tradicional fotografía un rostro o una figura puede hacerse más interesante mediante algunas estrategias originales, como, por ejemplo, sustituir la típica sonrisa por un semblante que exprese emociones menos frecuentes como rabia, miedo o euforia. El grado de libertad con que puede intentarse esta clase de tratamiento depende de la conformidad de los lectores de la publicación: no es probable que el público de la revista anticon-

sumista *Adbusters* sienta rechazo por una imagen de una figura negativa en portada, pero sí que lo sientan las lectoras de un semanal para mujeres. El ingenio y el humor son un buen reclamo para el público y la imagen de una figura en movimiento comunica una sensación de aventura que invita a unirse a la diversión. Hasta una foto normal de una cara puede hacerse interesante. (Yolanda Zapatero, 2009, p.34, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)

Portadas Abstractas

Las portadas abstractas son poco frecuentes en publicaciones que dependen considerablemente de sus ventas en los kioscos, pero pueden encontrarse regularmente en revistas temáticas, publicaciones de venta exclusiva por suscripción, noticieros semanales o suplementos de periódico. todas estas suelen poder permitir el lujo de no incluir ninguno o casi ningún titular en portada y de colocar el

logotipo donde mejor convenga al diseño, dado que la visibilidad en el estante deja de ser un condicionante. Como resultado pueden obtenerse diseños muy originales, pero es importante recordar que la marca y sus valores deben mantenerse mediante unas directrices de diseño y enfoque bien claras. (Yolanda Zapaterra, 2009, p.35, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)



Portadas basadas en texto

Las portadas basadas en texto son raras en la publicaciones periódicas contemporáneas, pero muchos diseñadores, como Geroge Lois para Sui-re, Herb Lubalin para Fact y Scott King pa Sleazenation, las han empleado con resultados brillantes. No hay duda de que las portadas basadas en texto pueden funcionar, pero lo cierto es que en una cultura tan visual como la de hoy en día su uso es mínimo. Este hecho hace resulten de gran utilidad al director o al diseñador que buscan impactar o destacar, de ahí que se empleen mucho cuando sucede una tragedia o alguien famoso muere.

(Yolanda Zapattera, 2009, p.39, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)

20



21



Retículas

Preparación de página y las retículas:

Para establecer con éxito los cimientos sobre los que construiremos la maqueta, hay que escoger el formato y el papel y crear una retícula o cuadrícula apropiada, sabiendo cómo usar el diseño para señalar las prioridades y trabajando con un planillo que garantice que las secciones y la paginación mantienen la fluidez y el ritmo de la publicación a pesar de los cambios constantes que se operan.

Retículas:

Similares a los planos en arquitectura, las retículas o cuadrículas son conjuntos invisibles de guías o sistemas de coordenadas que ayudan al diseñador a determinar la ubicación y el uso del texto, las imágenes y otros elementos como los blancos de página, los márgenes y los folios. Contribuyen a mantener la continuidad, pero dejan también un margen para la variedad en la maquetación.

Una buena retícula base ancla los elementos en la página sin constreñirlos necesariamente. Cuando una publicación tiene un diseño particularmente fluido, la retícula actúa como fuerza gravitatoria o punto de referencia que afianza toda la estructura. El tamaño y la forma de la tipografía, las imágenes y los blancos pueden planearse de antemano, facilitando considerablemente el proceso de maquetación. Pueden variar desde la rígidas retículas de tres columnas a otras más complejas de 9 o 12 unidades que permiten mayor flexibilidad y permutaciones casi infinitas. En ambos casos, la retícula permanece definida, pero tener la confianza y la habilidad para manipularla y personalizar la maqueta a partir de ella, es lo que la convertirá en algo especial.

(Yolanda Zapattera, 2009, p.117-119, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)





La tipografía hace referencia a la manera en que las ideas escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. (Lakshmi Bhaskaran, 2006, p.68, ¿Qué es el diseño editorial?)

Importancia de la tipografía

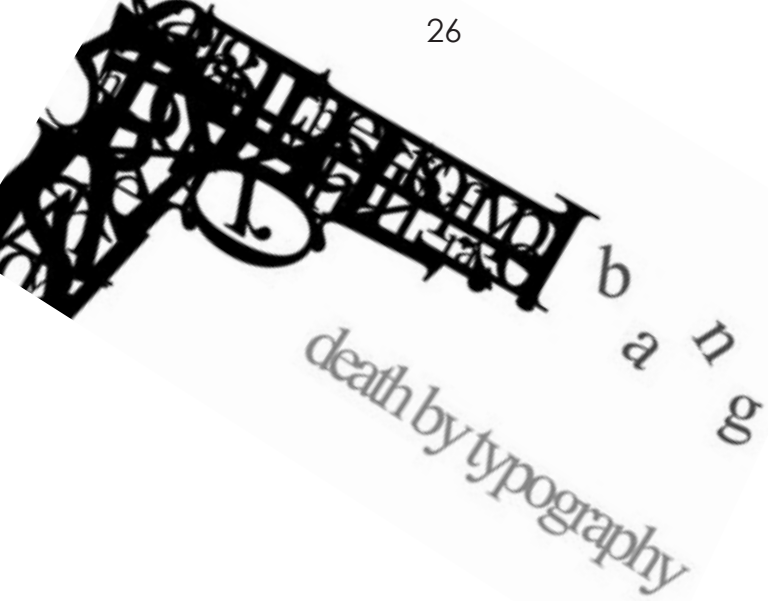
Toda publicación tiene que suponer una experiencia agradable, accesible y relevante para sus lectores, y eso se consigue en gran parte mediante el uso de la tipografía. Los lectores acostumbrados al flujo constante de las densas páginas de textos de una novela buscarán algo muy diferente en una guía revista u otra publicación diferente, donde la decoración, la variación, el espacio y el uso coherente de los elementos de diseño son parte de sus expectativas. Una tipografía muy pequeña, muy densa o muy uniforme desalentará a los lectores, como también lo harán largas columnas "grises" de texto. Por ello, un diseñador editorial tiene que sacarse de la manga varios trucos para mantener su interés.

El uso correcto de la tipografía en diferentes publicaciones ayudará al usuario a la correcta navegación de la página, la tipografía puede ser utilizada como una expresión de comunicación visual diferente a la existente.

La fuerza que el diseñador le da a la tipografía tiene estar pensada de tal manera que las imágenes y textos contenidos en la página, formen un conjunto adecuado que permita la correcta comprensión del lector.

(Yolanda Zapatero, 2009, p.128 - 129, Diseño Editorial Periódicos y Revistas)



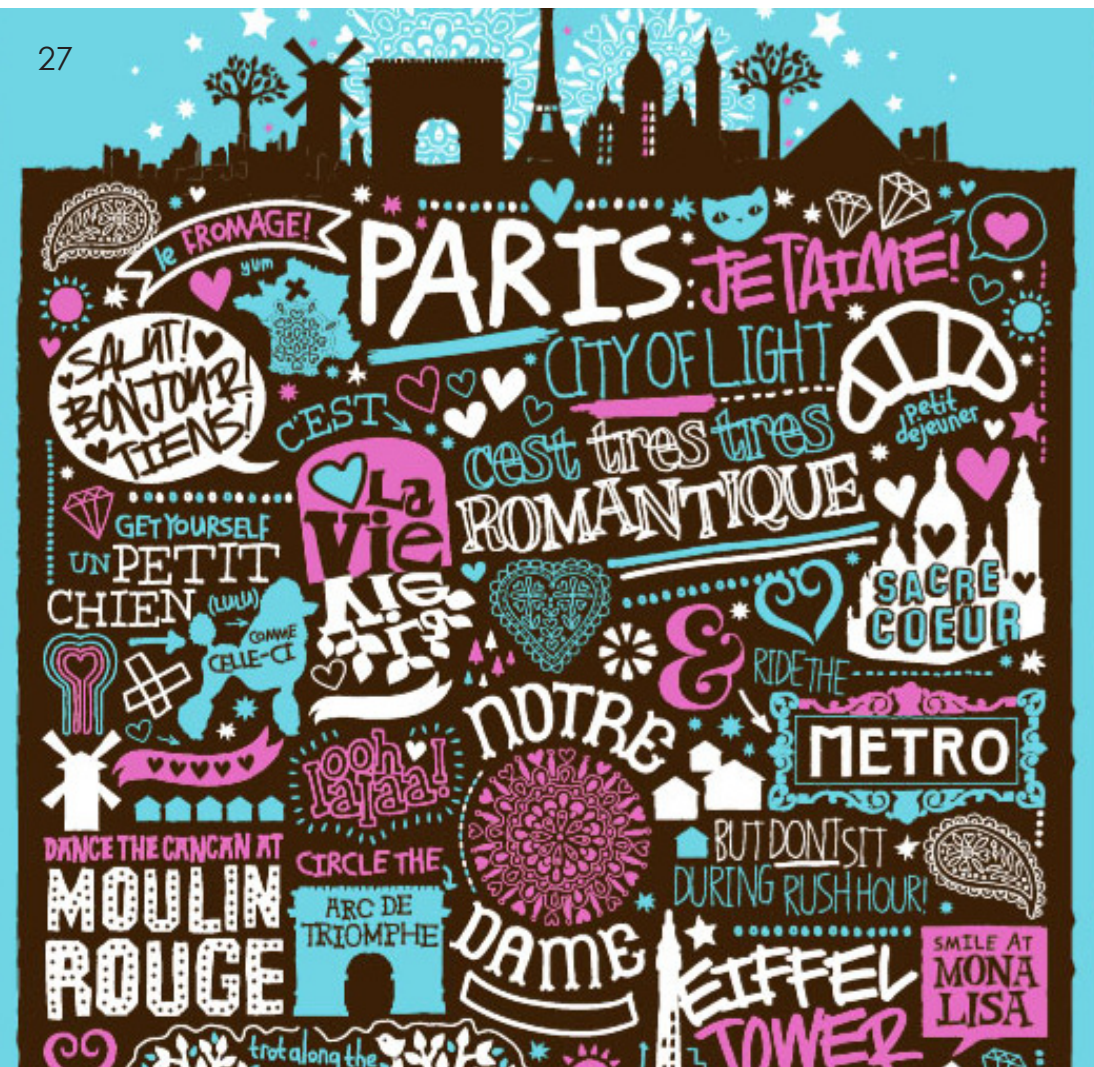


Tipografía como metodo de ilustración

La tipografía puede ser utilizada por el diseñador a manera de ilustración generando nuevas formas y figuras abstractas que pueden llegar a comunicar. Mediante la combinación de diferentes tamaños, interlineados y tipos de familias se puede generar ilustraciones nuevas y diferentes que llamen la atención del usuario.

(Yolanda Zapattera, 2009, p.138, Diseño Editorial Periódicos y Revistas)

Mediante el correcto uso de la tipografía como ilustración se puede comunicar de una manera diferente y a la vez directa, ayudando al lector a comprender el mensaje de mejor manera.



El color en el diseño

Reconocemos y reaccionamos al color desde muy pequeños. Aprendemos a hacer asociaciones con ciertos colores que permanecen toda la vida con nosotros. Como resultado de ello, los colores pueden tener diversos significados y pueden vincularse a diferentes emociones. Por ejemplo, el rojo puede asociarse con excitación, agresión o drama, mientras que el blanco sugiere pureza e inocencia. Igualmente, hay colores cálidos (terracota, marrón , oro) y colore fríos algunos azules y el gris. Sin embargo, estos significados no son universales, y difieren de un país a otro y de una cultura a otra.

El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar.

(Lakshmi Bhaskaran, 2006, p.80, ¿ Qué es el diseño editorial?)



El uso del color

El uso del color aporta al diseñador la manera en la que quiere presentar cada publicación, diseño e ilustración realizada. El color es utilizado de diferentes maneras y tiene también diferentes significados en distintas partes del mundo.

El color tiene que ver mucho con el contexto en el que se lo aplica ya que dependiendo del lugar en donde nos encontremos el color va a tener un diferente significado desde el punto de vista cultural.



A continuación se presenta un pequeño análisis de cómo no usar el color en la portadas.



Negro:

El negro es complejo; puede resultar sexi, autoritario, poderoso, amenazador, intrigante, rico, deprimente, apagado, lujoso, en numerosas ocasiones será al menos dos de todas esas cosas al mismo tiempo. Evita usar el negro en la portada, donde se asocia demasiado con la muerte y tragedias. En las páginas interiores, sin embargo, su uso puede ser muy llamativo. En psicología del color, son muchos los que creen que el negro implica sumisión.

Blanco:

Este color es casi tan complejo como el negro: inocencia, pulcritud, riqueza y pureza son algunas de las asociaciones que nos despierta, pero también puede ser estéril y neutral hasta lo anodino.

Rojo: La vitalidad extrema del rojo tiene ventajas y desventajas: es agresivo y puede reducir la invisibilidad a otros elementos de la página. Pero es una garantía a la hora de capturar la atención y se ha comprobado que provoca una poderosa respuesta emocional en el observador, acompañada de aceleración del ritmo cardíaco y respiratorio.

Azul:

Pacífico y sereno. El azul induce al organismo a generar sustancias químicas sedantes, pero ha de escogerse cuidadosamente cuándo emplearlo, ya que también puede resultar frío y deprimente.

Verde:

Es el color más cómodo para la vista, aparte de tranquilizador y refrescante. Al ser el color de la naturaleza, muchas de las asociaciones del observador son positivas. Además, el verde oscuro implica también poder y riqueza.

Amarillo:

El amarillo es el color que más resistencia ofrece al ojo, por lo que resulta potencialmente abrumador. Posiblemente ésa es la razón por la que se considera una elección poco acertada como color de portada.

Violeta:

Empleado de manera correcta, el violeta o morado induce asociaciones de lujo, riqueza, romance, y sofisticación, pero también puede llegar a ser demasiado femenino o falta de aplomo.

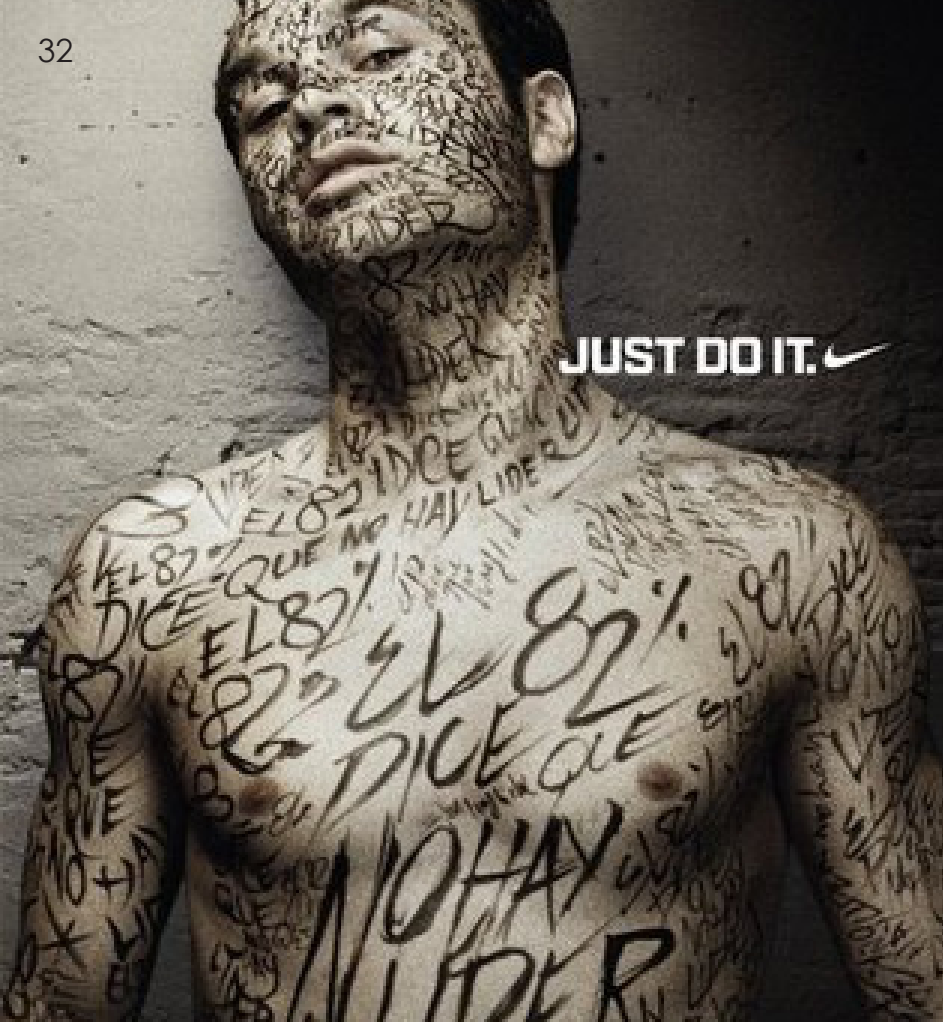
Naranja:

Nuestras asociaciones con el naranja son buenas: emotivo, vibrante y alegre. Pero puede ser un color difícil de usar. Cuando se acerca demasiado al rojo es potencialmente apabullante y cuando lo hace al amarillo puede parecer descolorido.

Marrón:

Otro color "natural" con asociaciones positivas: el marrón claro implica autenticidad, mientras que el oscuro recuerda a la madera y al cuero. Esta combinación de cualidades los hace especialmente atractivos para dirigirse al público masculino.

(Yolanda Zapaterra, 2009, p.30, Diseño Editorial Periodicos y Revistas)



Las imágenes

Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño. La forma de usar las imágenes en las publicaciones depende de toda una serie de factores, como quién es el público objetivo de la publicación o que función tendrán dichas imágenes. En general, una imagen posee muy poco tiempo para comunicar su mensaje, así que es imperativo que el diseñador elija el tipo de imagen más adecuado según la ocasión. Enviar el mensaje incorrecto no es un error que pueda permitirse cometer el diseñador.

Además, asegurar el equilibrio adecuado de imagen y texto proporciona ritmo a la publicación. La mayoría de las revistas incluyen al menos una característica visual por esta razón. También hay veces en las que las imágenes tienen que desempeñar funciones que el texto no puede.

(Lakshmi Bhaskaran, 2006, p.74, ¿Qué es el diseño editorial?)

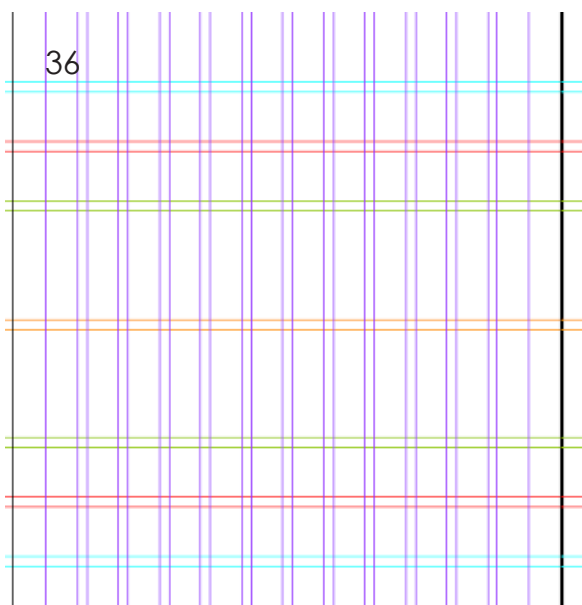
El Formato

"De la finalidad y la manuableidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario, se deriva el formato de aquél". (Kapri,2013, p4)

"Las consideraciones que hay que tomar en cuenta al decir el formato del libro están la cantidad de información que se va a presentar, el tiempo de vida que se espera que tenga el producto y, por supuesto, factores como el público al que va destinado y el coste". (Ambrose-Harris, 2006, p.10)

El formato es un elemento de mucha importancia en la publicación ya que se debe tener en cuenta todas las opciones de manejo del mismo y el diseño que se puede aplicar, también es importante tener en cuenta las limitaciones que se puede tener al momento de elegir los formatos para trabajar.





Rejilla Base

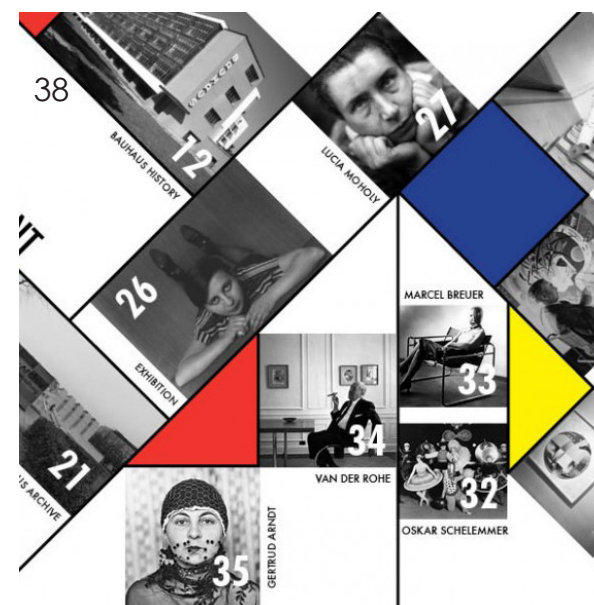
En diseño gráfico, la rejilla base (baseline grid) es el conjunto de líneas horizontales imaginarias que controlan la colocación de los textos en las páginas para que se apoyen sobre ella por sus líneas base (baseline) y tengan así una apariencia ordenada y cómoda para la vista. Es una herramienta del diseñador, invisible para los lectores.

En el fondo, el uso de la rejilla base se resume si la equiparamos al uso de los renglones que tienen los cuadernos para que la escritura no salga torcida. (http://gusgsm.com/generalidades_sobre_la_rejilla_base)



Medianil

Es el espacio que entre columnas y filas al formar una retícula. Este nos permite mejor identificación y menos solapamiento entre los elementos. Usualmente se manejan de 5 milímetros. (<http://editorial.inkframe.com/category/conceptos-teoria/>)



Folios

Es el número de cada página indicado generalmente al pie de página. El punto de partida para la numeración es la portada. No se folian aquellas páginas fuera del texto principal ni las blancas. (<http://espana.bookdesignonline.com/partes-diseno-editorial.aspx>)

Un folio es el conjunto formado por el número de página, el título de la publicación, en algunos casos, el de la sección o capítulo. Los folios son una parte fundamental del mobiliario visual que constituye la página: ayudan al lector a orientarse dentro de la publicación y refuerzan el formato. (Yolanda Zapatero, 2009, p.65, Diseño Editorial Periódicos y Revistas)

Homólogos

Forma
Función
Tecnología



La casa de Mickey Mouse programa de tv y libros.

Es una serie infantil de televisión creada y producida por Walt Disney Television Animation. El programa es parte del bloque Playhouse Disney (Hoy Disney Junior) destinados a niños en edad preescolar.

El programa enseña a los niños a compartir y tener una buena convivencia con las personas que los rodean, se centra en la interacción con el espectador para estimular la resolución de problemas.

En sus contenidos incentivan al niño al juego mediante ejercicios que el programa va presentando a medida que se desarrolla el mismo.

Cada episodio ayuda a los espectadores a "resolver un problema específico de la edad, utilizando los conceptos básicos, como la identificación de formas y contar hasta diez". La serie utiliza un plan de estudios de desarrollo cognitivo, social y creativo, crea oportunidades de aprendizaje.



Forma

Paleta cromática básica con colores primarios.

Contrastes de fondo y figura que atraen la atención del espectador

Formas geométricas básicas, en su mayoría redondeadas.

Función

Genera una interactividad con el usuario manteniendo de principio a fin la atención del niño.

Ejemplo de convivencia

Como relacionarse con el medio.

Tecnología

Software de Animación 3D.

Offset y recursos de imprenta para la elaboración de los libros.

40



Guía de Diseño Gráfico para niños.

Taller realizado en Chile por dos diseñadoras que pretenden enseñar a los niños algunos lineamientos sobre el Diseño Gráfico.

Las ejecutoras del proyecto enseñaron a los niños a crear sus propias historietas utilizando los lineamientos del diseño gráfico, de modo que fuesen los propios menores los encargados de elaborar conceptos de la disciplina en trabajos de tipografías, dibujos, comics, producciones gráficas, postales, afiches y portadas de libros, para potenciar así su interés en la lectura.

El proyecto se trata de una iniciativa que nosotros tomamos de hacer talleres editoriales para niños. Queremos enseñarles las técnicas de dibujo, de ilustración, mostrarles los distintos materiales técnicos que hay, algunas herramientas de diseño, y que ellos manejen todos estos elementos para que puedan desarrollar sus propios dibujos.

42



Forma

Colores y tipografía adecuadas.

Ilustraciones adaptadas a contexto del niño (a).

Manejo de formas geométricas y diferentes técnicas de ilustración.

Función

Enseñar los principios básicos de diseño.

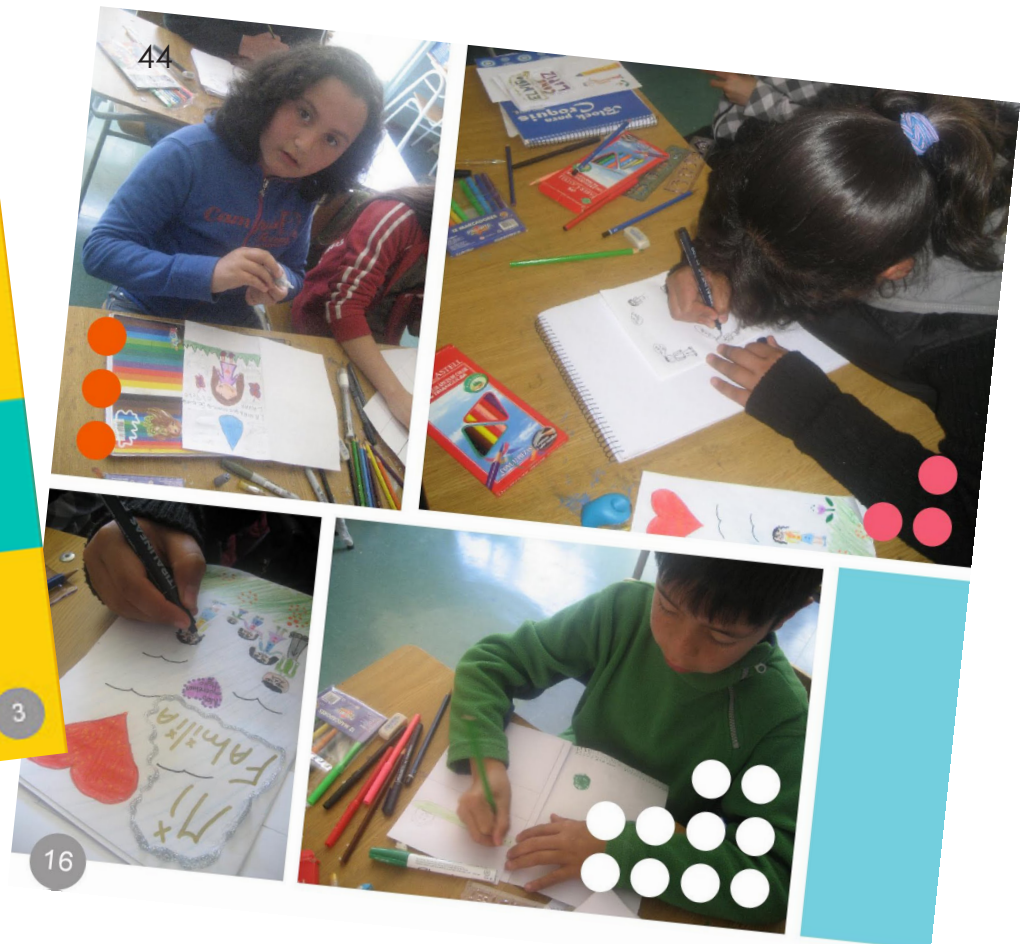
La aplicación de los conocimientos para las tareas de los niños.

Descubrir lo entretenido que resulta el diseño.

Tecnología

Software de diseño como Illustrator e Indesign.

Offset y recursos de imprenta para la elaboración de la guía.





El oficio de ser padres

Este libro es una guía para padres con hijos de todas las edades. Nos enseña a gestionar todos los temas, dudas y conflictos que aparecen en una casa cuando hay hijos.

Siempre hemos oído que nadie nos enseña a ser padres y que a veces no nos iría mal un curso que nos ofreciera todas las claves para saber qué hacer ante situaciones difíciles. Este libro es la respuesta a todas las preguntas.

EL OFICIO DE SER PADRES

El manual de instrucciones que deberían llevar todos los hijos bajo el brazo al nacer

MONTSERRAT BARÓ Y SHEILA VILASECA

ediciones **ceac**

Forma

Diseño sobrio y adecuado para el lector.

La grafica esta realizada de acuerdo al tema sobre el que trata el libro.

Tipografías legibles para una correcta comprensión y fluidez en la lectura.

Función

yudar a los padres a conocer de mejor manera ¿Cómo ser padres?.

Guiar a lector en la etapa de ser padres.

Tener una pauta sobre como debemos actuar los padres con nuestros hijos a lo largo de todas sus etapas de vida.

Tecnología

Software de diseño como Illustrator e Indesing.

Offset y recursos de imprenta para la elaboración de la guía.

Conclusiones

1 Capítulo



Los problemas de agresividad en los niños hoy en día cada vez son mas visibles, después de haber investigado las causas de esta problemática y conocer las posibles soluciones la resolución planteada es la más correcta desde un aporte de Diseño.

Todas las soluciones posibles a esta problemática están enfocadas desde la Psicología, pero al ser el diseñador el encargado de la manera en la que a información se va a presentar al publico tiene la obligación de que todos los contenidos sean diseñados de tal manera que usuario se relacione y se identifique con el tema.

El aporte de Diseño ayudará a que la información presentada en la guía sea correctamente comprendida.

Los ejercicios planteados serán de gran ayuda para padres e hijos aportarán en la estimulación y desarrollo de de los niños. El Diseño Gráfico ayuda a crear una correcta comunicación con el público meta, logrando generar el correcto entendimiento de la propuesta planteada.

2

DIAGNÓSTICO



EL MUNDO

NECESITA

GENTE

QUE AME

LO QUE HACE

SEU FILHO
IMAGINA
 MUITO MAIS
 DO QUE VOCÊ
IMAGINA.



Forma:

Desde lo físico de la publicación se manejará una forma geométrica simple fácil de transportar y adaptarse al usuario.

La guía estará compuesta de dos partes, una informativa directamente dirigida para los padres, y una didáctica - educativa con ejercicios para los niños; de esta manera se generara

un resultado conjunto padres-hijos.

El color tiene una intervención fundamental en este proyecto, principalmente en la diagramación se busca guiar al usuario. Los colores ha utilizar deberán ser sobrios tener tonalidades bajas para que la lectura y comprensión de la guía se lleve de una manera adecuada.



En la segunda parte los colores cambiarán ya que aquí tenemos otro tipo de usuario los niños en conjunto con los padres. El color en esta parte deberá poseer tonalidades altas, colores vivos, contrastes que ayuden al niño a interesarse en el producto.

Se utilizan figuras geométricas básicas, ya que los niños están relacionados con las mismas y esto generará un ambiente de interacción adecuado al momento de aplicar los ejercicios propuestos.



La tipografía debe ser clara y legible. En la segunda parte la tipografía puede manejarse de manera más informal ya que esto ayudará a los niños a tener un mayor interés en la guía planteada.

La diagramación de la guía en su primera parte debe ser ordenada, la estructura de cada pagina debe ser legible y fácil de comprender. El uso de las fotografías es el complemento para la mejor comprensión del texto. En la segunda parte la diagramación variará, el diseño de cada pagina debe tener jerarquía para mostrar lo

principal que se quiere enseñar. Los elementos visuales a destacar serán ilustraciones e imágenes que se adapten al usuario, de esta manera los padres podrán ayudar a sus hijos y comprender los ejercicios planteados de una manera adecuada.

Utilizar diferentes tipos de texturas que se relacionen con la grafica de los ejercicios para que los niños experimenten una sensación diferente al momento de tocar el libro, incentivando de esta manera a un mejor desarrollo del sentido del tacto.

Función



Existen varios métodos para controlar los actos agresivos, la idea planteada es hacer una recopilación de algunos de ellos creando un aporte de diseño desde la forma de plantear los mismos y como se va a dar a conocer, con una grafica llamativa, fuentes legibles y colores adecuados.

La función principal de la guía es ayudar a los padres a comprender el por que de las acciones agresivas de sus hijos, por otra parte también es fundamental que los padres conozcan como deben actuar y cual es la manera adecuada para manejar este problema.

La función en conjunto con la intervención del diseño en los ejercicios existentes para el control de la agresividad, es la de cambiar la forma convencional de presentar la información desde el punto de vista del diseño.



Tecnología

El software que se debe manejar la creación del proyecto será principalmente Indesig para la diagramación, Illustrator para el diseño de ambientes y personajes. Photoshop para el retoque de la imágenes y fotografías. Técnicas convencionales de impresión para la producción de la guía.

Terminados de imprenta, los mismos que agregan un efecto visual llamativo al producto final.

Impresión en diferentes tipos de papel.

Creación de las texturas propuestas para interacción del usuario.



Público Meta

Este proyecto esta dirigido para padres de familia de niños y niñas de edades comprendidas entre 4 a 6 años que presentan problemas de agresividad dentro y fuera del aula. También esta enfocado para las diferentes familia que existen hoy en día, tanto para las madres, padres abuelos, tíos, hermanos o encargados de los niños, ya que son los indicados para brindar el apoyo que necesitan para sobrellevar diferentes situaciones que se les presente a sus hijos durante su crecimiento, en este caso enfocado hacia la agresividad.

52



El consumidor

Variables demográficas: Padres de familia de todas las edades que tengan hijos de edades comprendidas entre 4 a 6 años.

Adultos encargados de los menores que cumplan el rol de padre o madre.

personas de clases económica media – media alta que estén el posibilidades de adquirir la guía.

El niño

Niños niñas en edades de 4 a 6 años que tengan problemas de agresividad.

Ideales: Ganas de jugar aprender y relacionarse con el medio que los rodea, pequeños que necesitan cariño y comprensión de sus padres y familiares.

hábitos: Dependientes de sus padres, acuden a la escuela, en las tardes realizan sus tareas y dedican el resto de su tiempo a jugar y seguir descubriendo el mundo. Niños que reaccionan de manera agresiva ante diferentes situaciones que suceden en la casa o en la escuela al momento de relacionarse con las demás personas.



53

63

Plan de Negocios

Precio
Auspicio





Producto

Producto Editorial dimensiones estimadas A4 / 30 x 30 cm, hojas interiores 50 a 70.

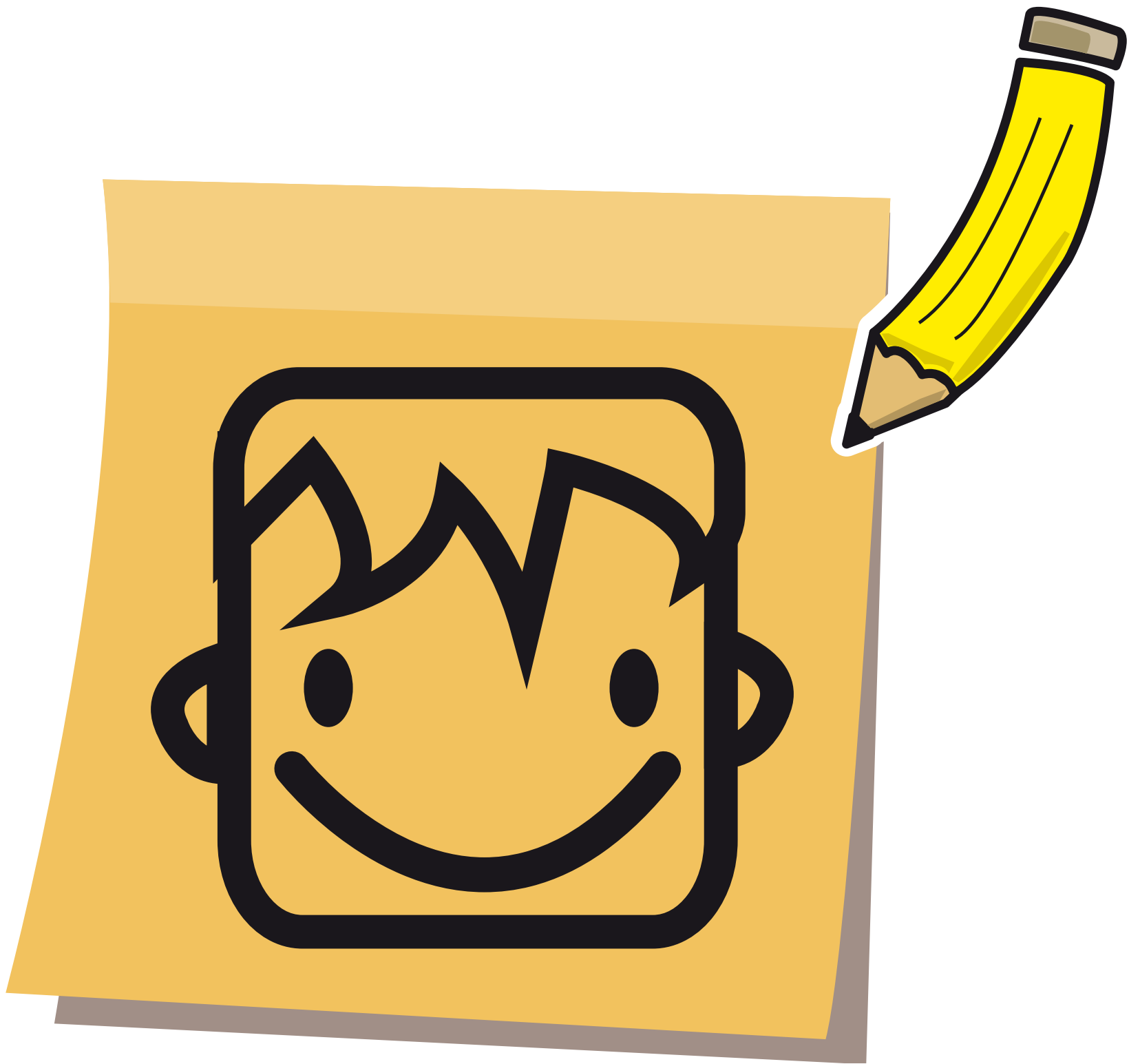
Plaza

Distribución local en librerías y en escuelas en la que se pueda realizar el convenio.

Promoción

Lanzamiento del producto con la asistencia de representantes de las diferentes escuelas locales, padres de familia, los mismos que estén interesadas en adquirir la guía.

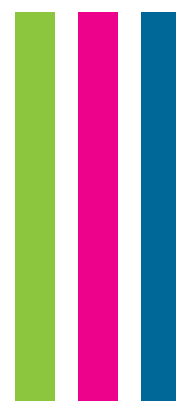




Fondo en forma de papel adhesivo con ilustración que será utilizada en la guía.

3

PROGRAMACIÓN



**el diseño
es
donde la
ciencia
y el arte
empatan**

**robin
mathew**

La idea inicial fue la de crear un producto editorial y al momento de elegir las 3 ideas para el desarrollo de mi proyecto de tesis decidí ponerles nombres de niños para distinguir de una manera diferente las propuestas. Los nombres ayudarán en el transcurso del desarrollo del producto a saber que cualidades tiene cada uno en este caso cada niño, es decir el niño Martín tiene cierto tipo de formato, ilustraciones e imágenes.



MARTÍN



AMELIA



MARCELO

CUADRO DE VARIABLES

A partir del siguiente cuadro de variables se logró crear varias propuestas para la guía, las mismas que ayudan a tener una amplia visión de la manera en la que se puede llegar a solucionar la problemática.

	Formato	Fotografías	Color	Tipografía
Guía para padres	30 x30	Descriptivas	B / N	Serif
	rectangular	Expresivas	Primarios	Sans Serif
	A4	B / N	Secundarios	
		Color	Full - color	

	Formato	Material de apoyo	Color	Tipografía	Ilustración	Figuras geométricas
Ejercicios niño padre	30 x30	Desprendibles	Primarios	Sans Serif	Caricatura	Básicas
	rectangular	Recortables	Secundarios	Comic	Comic	
	A4	Rompecabezas	Pasteles	Fantasia	Heroes	
		Colorear	Full - color		Digital	
					Acuarela	

3

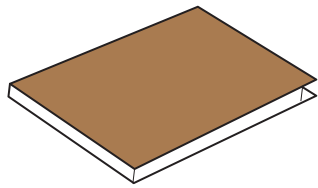
ideas

Cada niño tiene diferentes variables las mismas que serán detalladas en las siguientes páginas. A partir de estas variables se realizó el diseño de la guía propuesta.



1: Martín

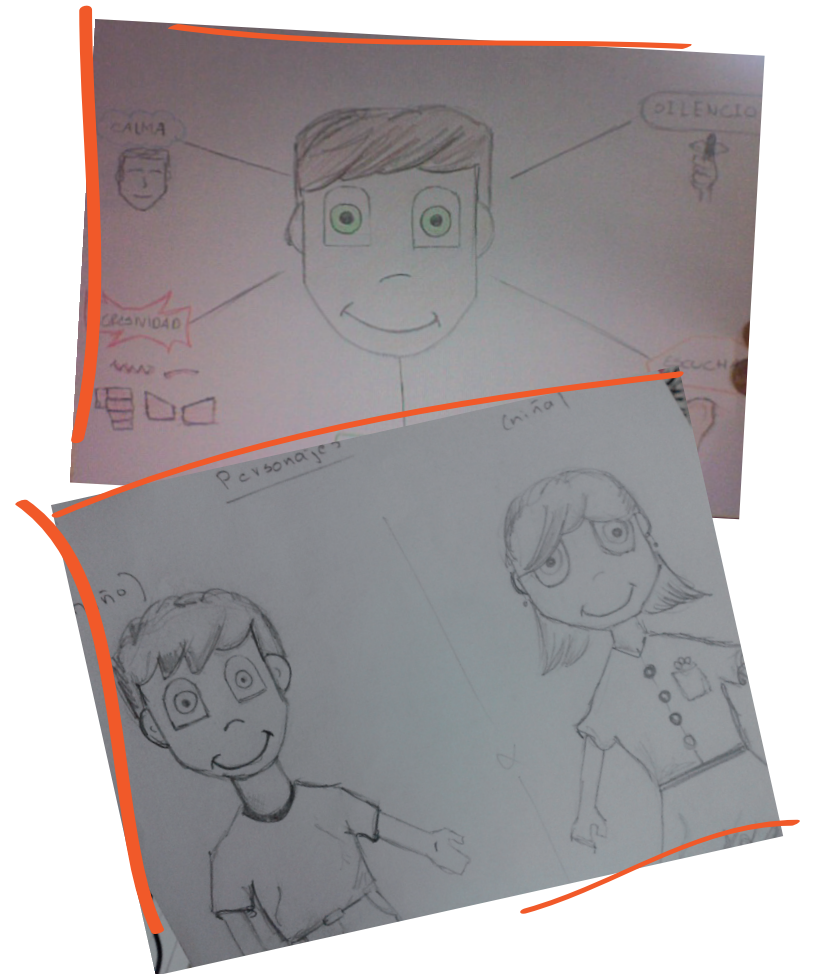
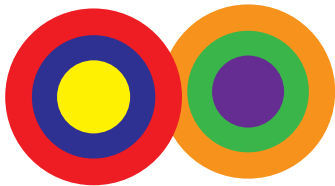
Formato A4 - fotografías expresivas
blanco y negro - tipografía serif



abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Fomarto A4 cm - Colores primarios y
secundarios

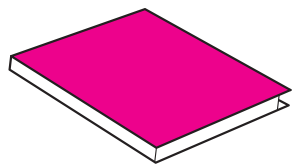
Ilustracion digital - Figuras básicas
tipografía fantasía - desprendibles



2: Amelia



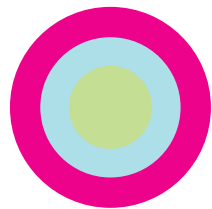
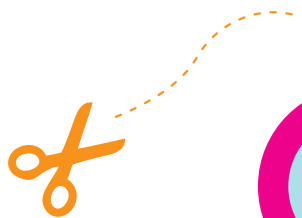
Formato 30 x30 - fotografías expresivas
colores primarios y secundarios - tipografía serif



abcdefghijkl
ijklmnñop
qrstuvwxyz



Formato 30 x 30 - adhesivos - recortables
colores pasteles - tipografía fantasía - acuarela

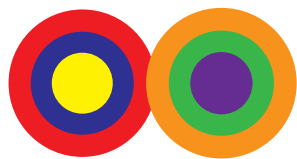
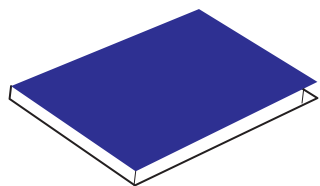


abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz



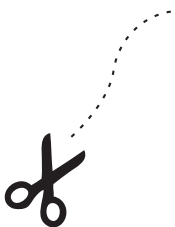
3: Marcelo

Formato rectangular - fotografías color
colores primarios y secundarios - tipografía serif



abcdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz

Formato rectangular - recortables - full color
tipografía fantasía - ilustración caricatura
figuras geométricas básicas



ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRST
UVWXYZ



Contenido de la guía

Se realizó una investigación en conjunto con psicólogos para conocer sobre la agresividad en la etapa escolar, después de dialogar con las personas que conocen del tema, se pudo recopilar toda información necesaria para los contenidos de la guía.

La guía consta de dos partes una informativa y una didáctica, en la cual existen varios ejercicios que los padre deberán ir desarrollando con sus hijos para prevenir y controlar la agresividad.



57

Formato

Se definió que la guía será realizada en formato A4, ya que el mismo es ligero y fácil de llevar, el espacio es apto para una buena legibilidad de la información.

El formato se adapta a las necesidades de diseño requeridas, teniendo en cuenta que el público meta son niños, es conveniente que no sea muy grande para que su manipulación sea de manera correcta.



58

Tipografía

La tipografía debe ser clara y legible en la parte informativa, en los ejercicios se puede jugar un poco más con tipografías de fantasía para crear un ambiente de armonía en el diseño de los ejercicios.

59

Melcoéna
**The muelas
BREAKER**

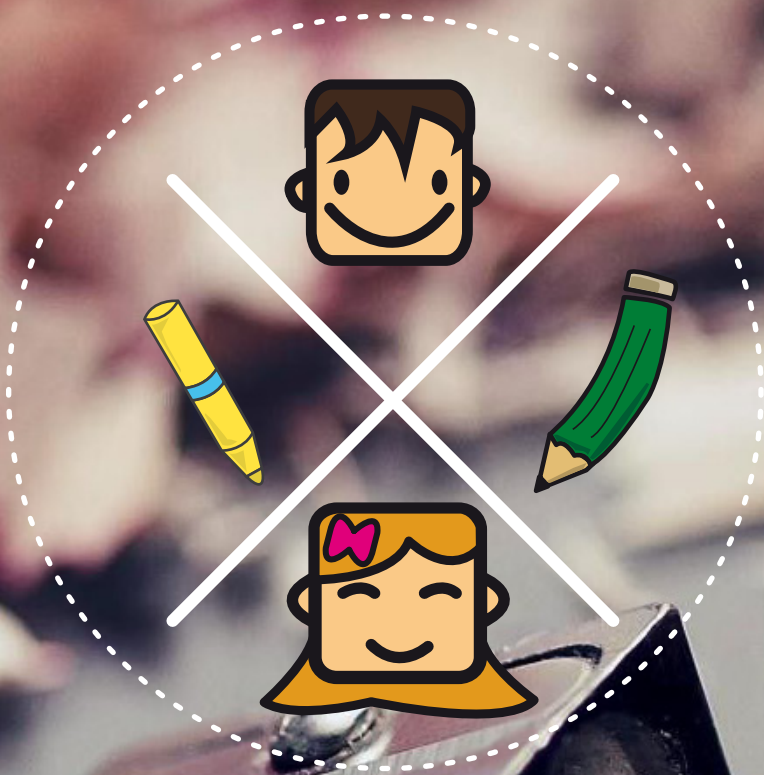
Cromática

Es muy importante el uso de la cromática en la guía ya que mediante ella se puede impactar al público. El color debe ser vivo que ayude al niño a la correcta navegación de cada uno de los ejercicios.

60



PROCESO DE DISEÑO





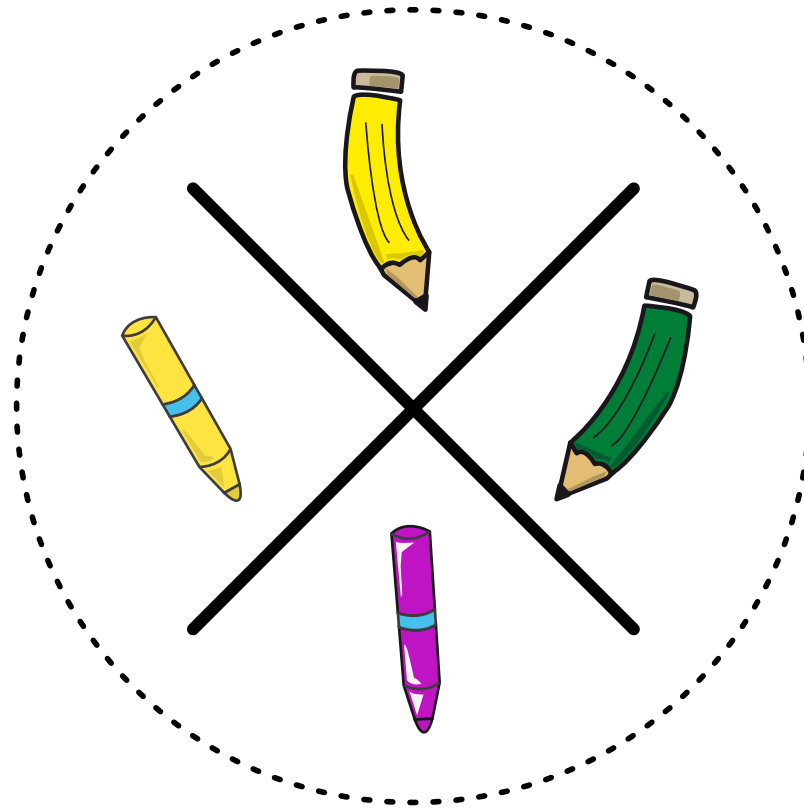


LOGOTIPO

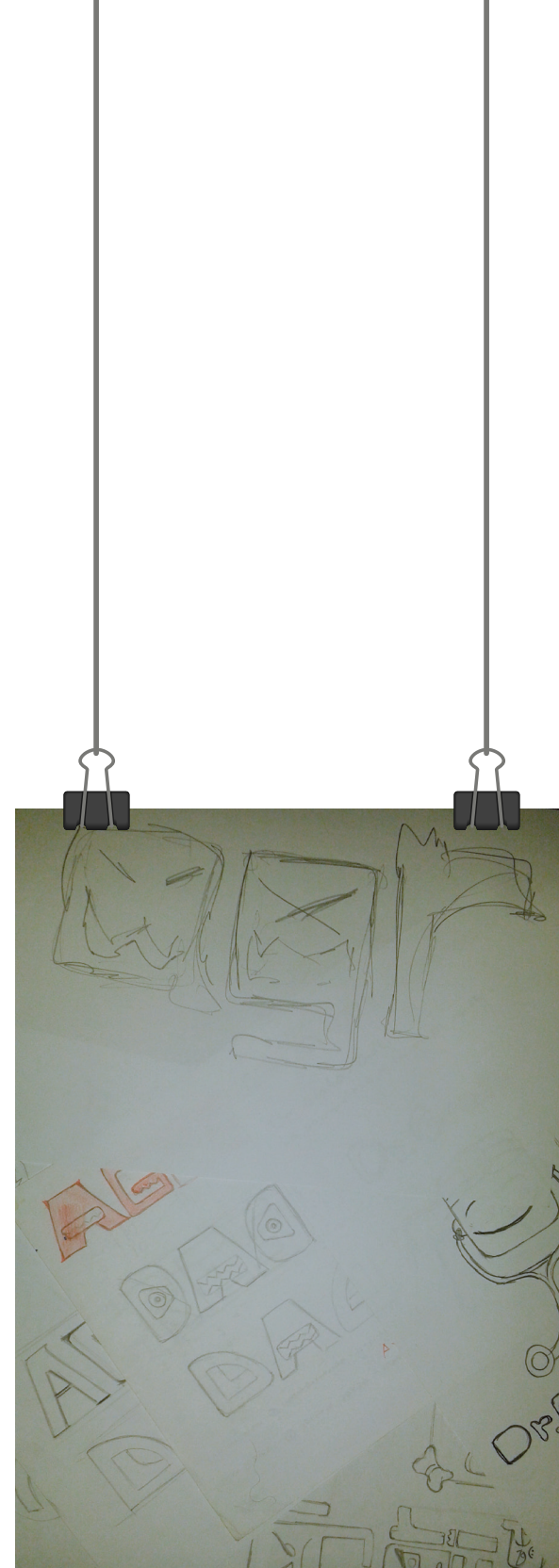
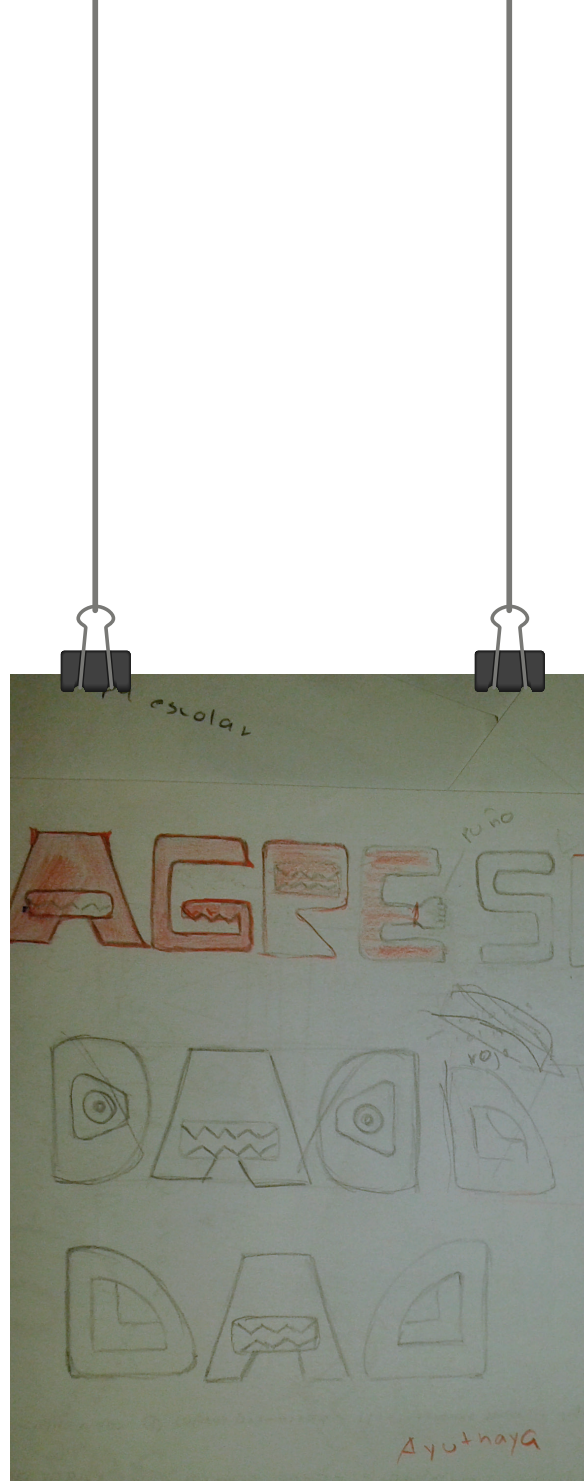
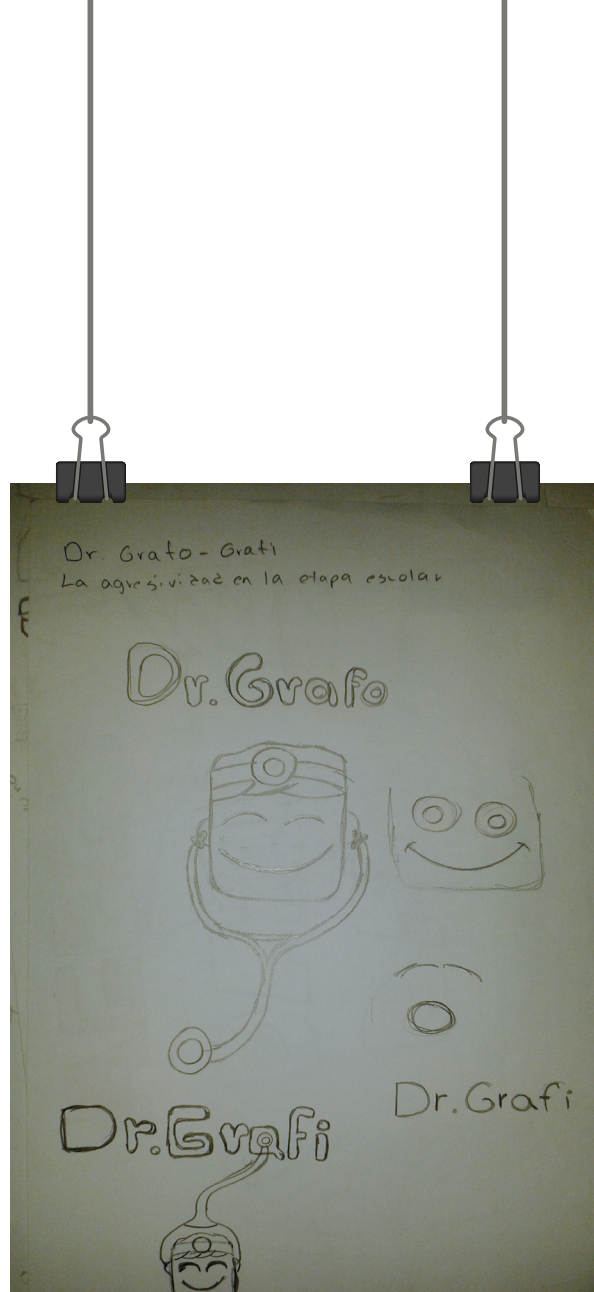
Para el diseño del logotipo de la guía se realizaron varias propuestas, desde el nombre hasta la manera gráfica de representar el logo.

La primera opción fue poner el nombre de agresividad a la guía pero después de analizar con los tutores que no era un nombre adecuado para este producto, se propuso manejarlo de forma diferente creando un personaje el cual sería un doctor, ya que esta directamente relacionado con el tema y un doctor para los usuarios es la ayuda principal para la problemas agresivos.





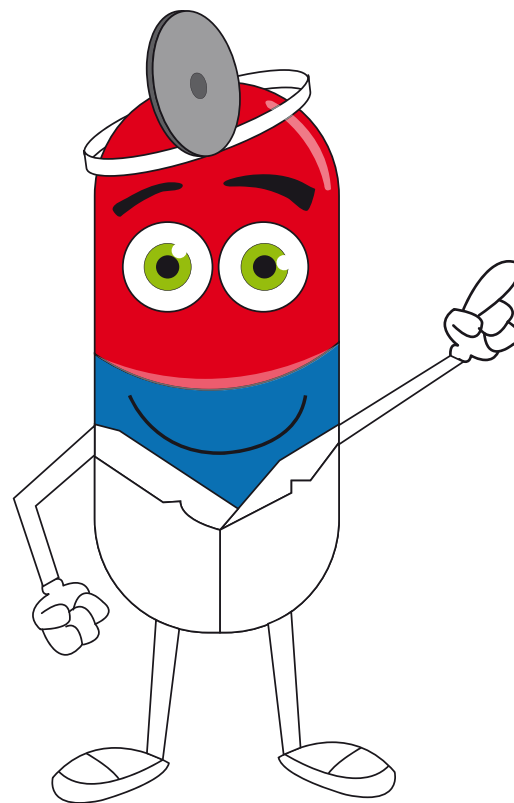
BOCETAȚE



Bocetos a lápiz del logo.



Primeras propuestas del logo.



Propuesta de personaje.

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Se utilizó una abstracción de la palabra gráfico para que se adapte al público meta, y una tipografía san serif la cual fue posteriormente edita.

Tipografía para propuesta definitiva

A B C D E F G	a b c d e f g
H I J K L M N	h i j k l m n
Ñ O P Q R S T	ñ o p q r s t
U V W X Y Z	u v w x y z

Apple casual



A continuación se muestran los cambios digitales del logotipo, hasta llegar a su resultado final.

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Dr. Grafi

Cromática



El naranja combina la energía del rojo con la felicidad del amarillo. Se le asocia a la alegría, el sol brillante y el trópico.

Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

Es un color muy caliente, por lo que produce sensación de calor. Sin embargo, el naranja no es un color agresivo como el rojo.

La visión del color naranja produce la sensación de mayor aporte de oxígeno al cerebro, produciendo un efecto vigorizante y de estimulación de la actividad mental.

Es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos.

Color cítrico, se asocia a la alimentación sana y al estímulo del apetito. Es muy adecuado para promocionar productos alimenticios y juguetes



El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.

Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización.

El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista.

El verde sugiere estabilidad y resistencia.

Es recomendable utilizar el verde asociado a productos médicos o medicinas.

Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.



El color rojo es el del fuego y el de la sangre.

Es un color muy intenso a nivel emocional.

Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución.

Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para conminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web.

En publicidad se utiliza el rojo para provocar sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojas, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.





El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.

Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

El azul es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia.

El azul es un color típicamente masculino, muy bien aceptado por los hombres, por lo que en general será un buen color para asociar a productos para estos.

Cuando se usa junto a colores cálidos (amarillo, naranja), la mezcla suele ser llamativa. Puede ser recomendable para producir impacto, alteración.

El azul claro se asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad.

El azul oscuro representa el conocimiento, la integridad, la seriedad y el poder.



El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Con frecuencia se le asocia a la comida.

El amarillo puro y brillante es un reclamo de atención, por lo que es frecuente que los taxis sean de este color en algunas ciudades. En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante.

En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.

Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. Por eso, la combinación amarillo y negro es usada para resaltar avisos o reclamos de atención.

Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.



Es un color que se asocia con sentirse mejor y con valores de protección. El cian simboliza la relajación, sobre todo en las tonalidades turquesas -Turquie, Turquía- y aguamarinas, que nos hace pensar en paraísos, aguas cristalinas y vacaciones.

El aguamarina medio o bajo se utiliza en el mundo sanitario para pintar en algunas ocasiones las habitaciones y para los uniformes de las enfermeras y cirujanos, ya que se considera un color que tranquiliza y relaja a los pacientes.

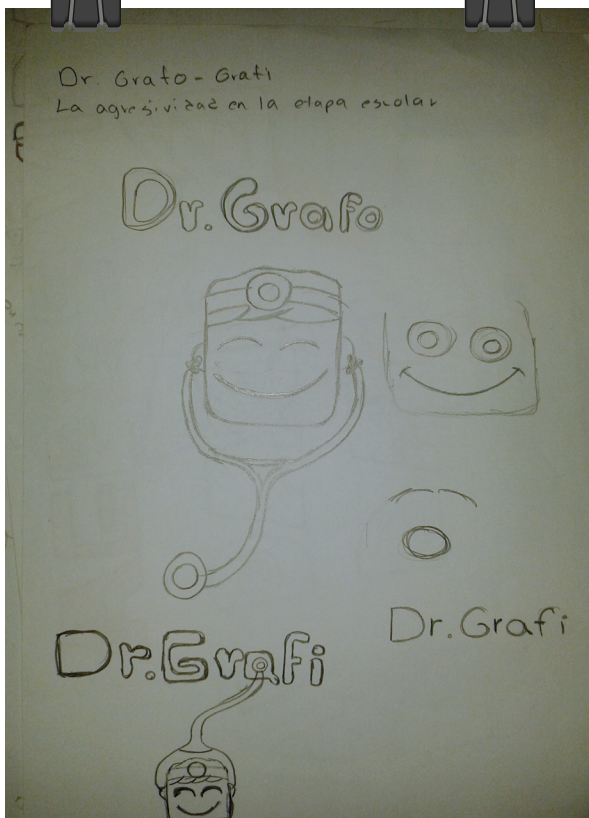
En la naturaleza es un color que podemos encontrar en el cielo, en el mar, en piedras o minerales como la turquesa, en mariposas, pájaros, peces.

<http://www.webusable.com/coloursMean.htm#amarillo>

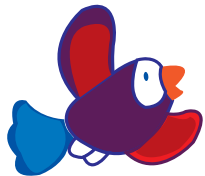
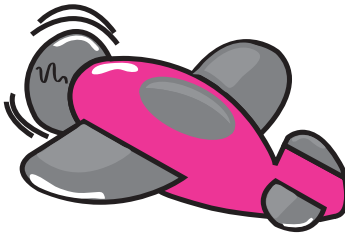
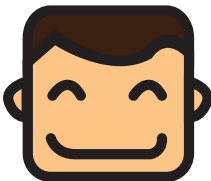
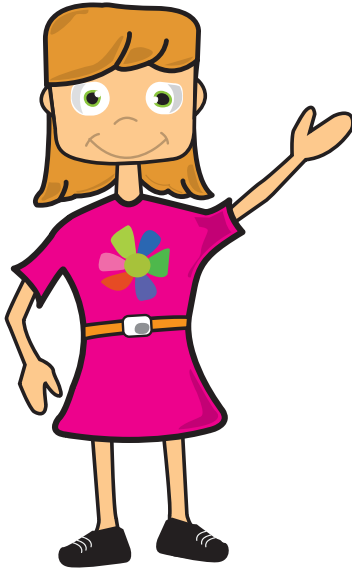
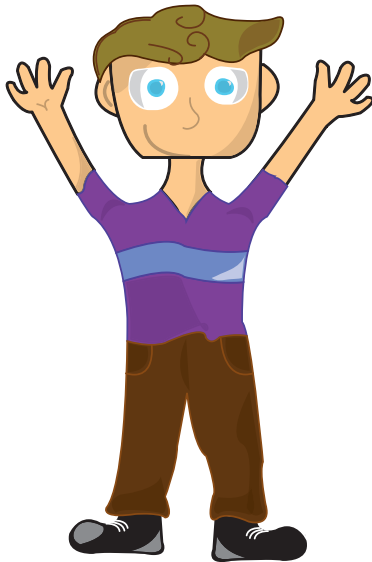


Logotipo final

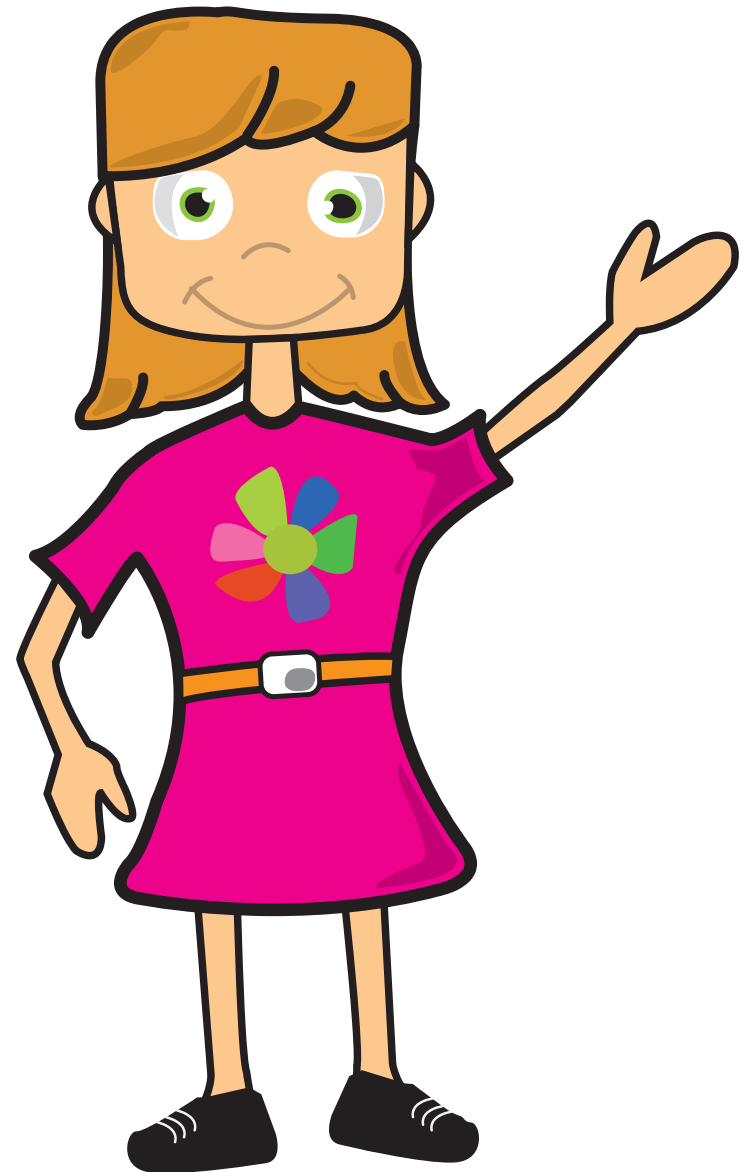




Digitalización de personajes



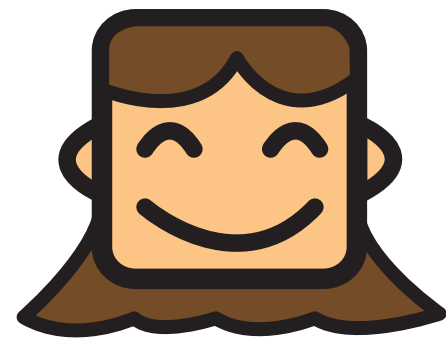
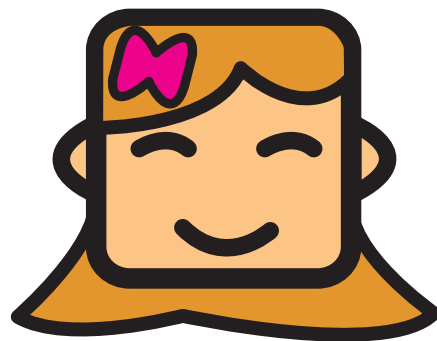
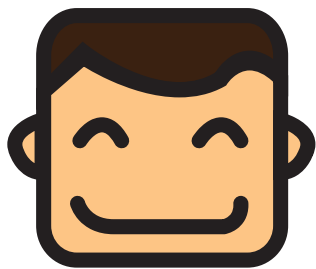
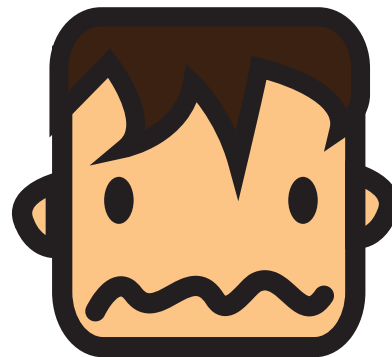
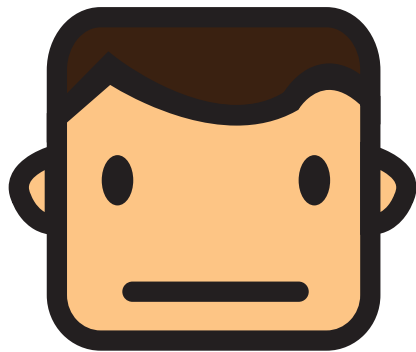
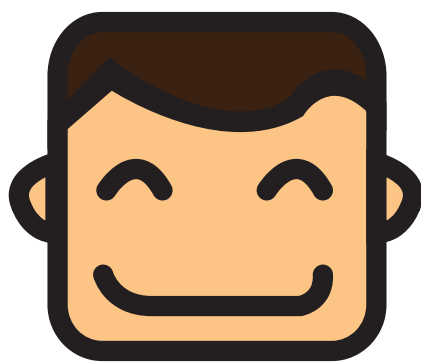
Personajes Finales



Estas ilustraciones son las que serán utilizadas dentro de los ejercicios de la guía, los personajes sirven para guiar al usuario en la realización de los ejercicios y crear un ambiente agradable que ayude al niño a comprender de manera correcta la función de cada ejercicio propuesto.

Elementos gráficos para ejercicios

Las siguientes ilustraciones serán utilizadas para los ejercicios que estarán incluidos dentro de la guía, los mismos que sirven para entregar al niño según el comportamiento que halla tenido durante el día.



Ilustraciones para adhesivos



EJERCICIOS PARA GUÍA



Crear un cuento con los siguientes elementos:

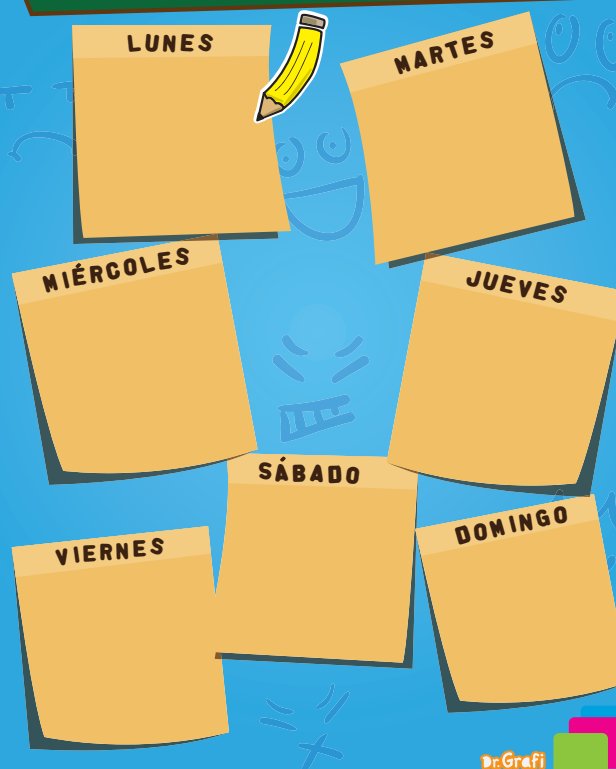


Hola amiguitos con los elementos que se encuentran en la parte superior van a crear una maravillosa historia, en la cual con toda tu imaginación el cuento será estupendo.



Dr.Grafi

En el siguiente ejercicio el niño debe dibujar una carita según como se ha sentido en el transcurso de su día, existiran 7 espacios para una semana en donde el niño debe realizar su dibujo día al final del día.



Dr.Grafi

Diseño de hojas interiores para los ejercicios de la guía.

Crear dibujos con figuras básicas

CUADRADO TRIANGULO

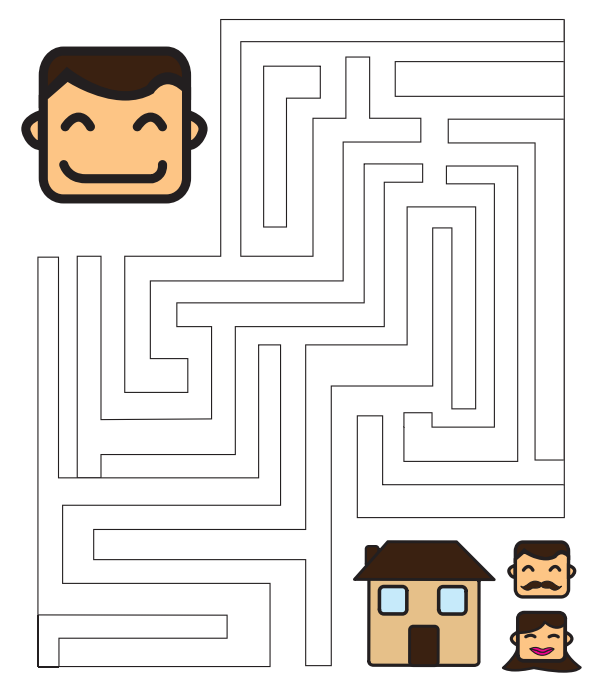
CIRCULO RECTANGULO




Con estas 4 figuritas vamos a crear un personaje al cual le tienes que poner un nombre. Suerte con tu creación.

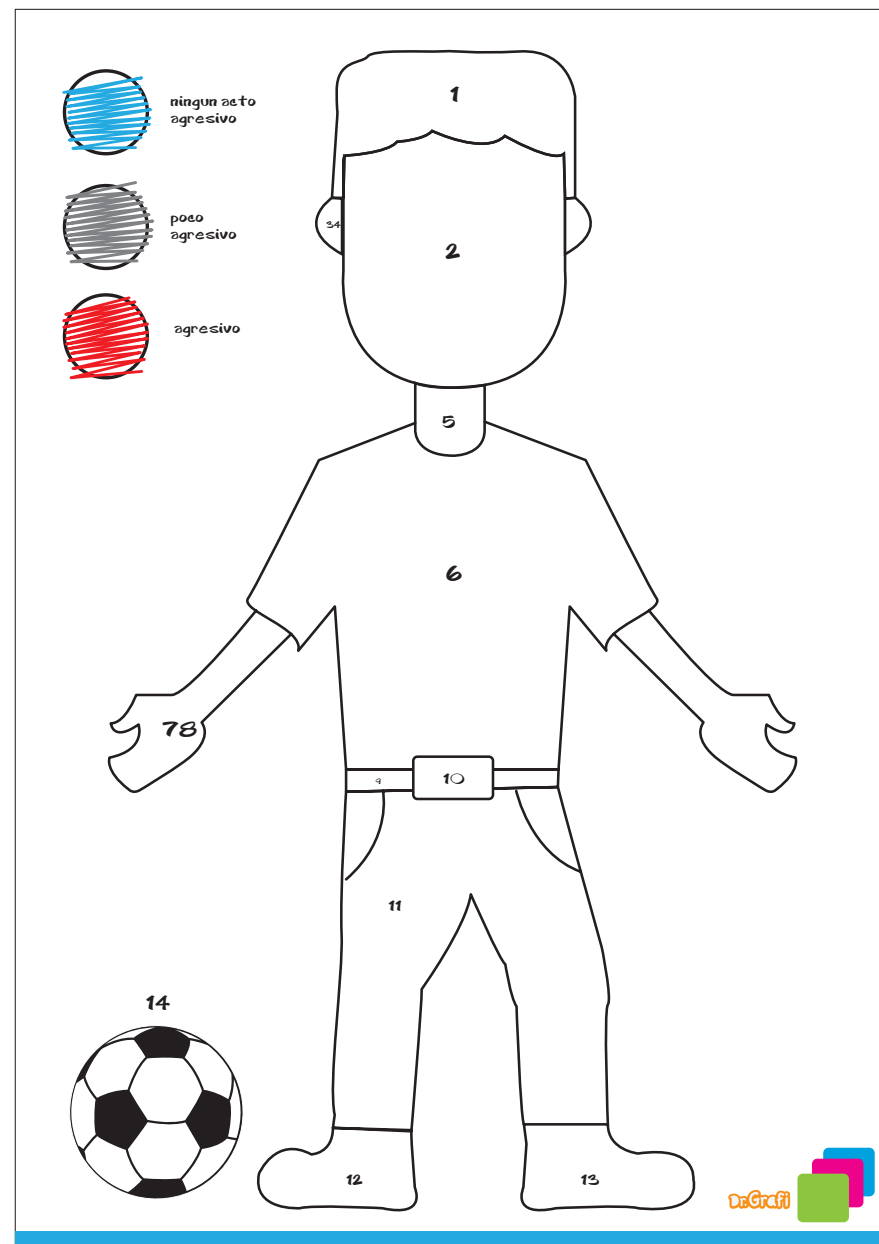
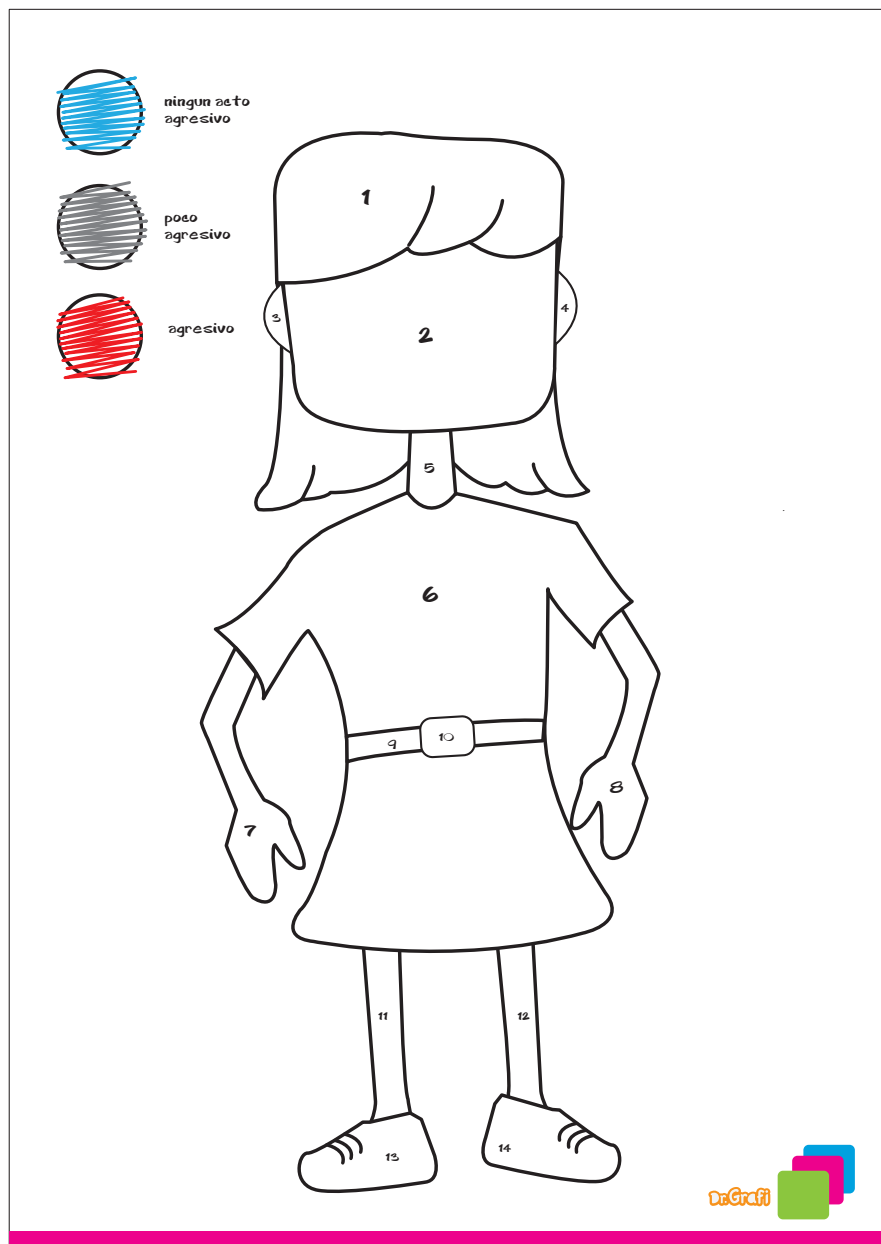
Dr.Grafi

Ayuda a tu amiguito a llegar con sus padres



Dr.Grafi

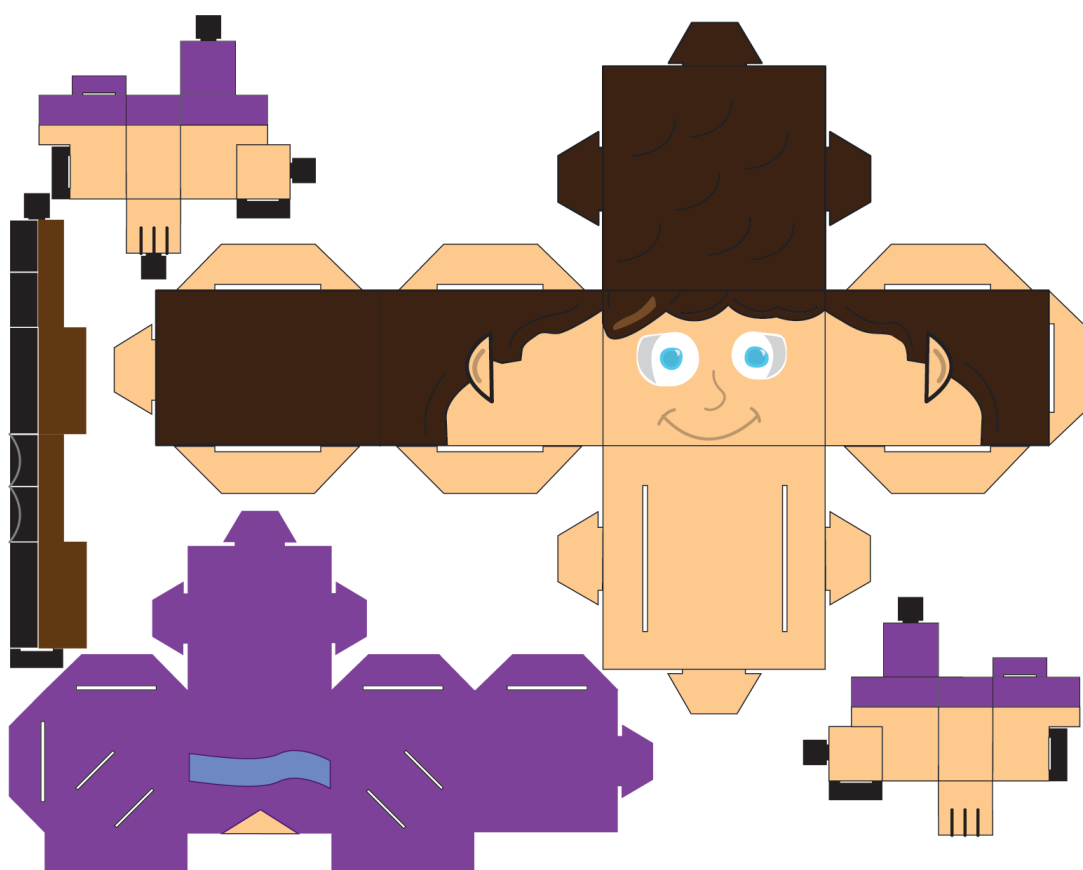
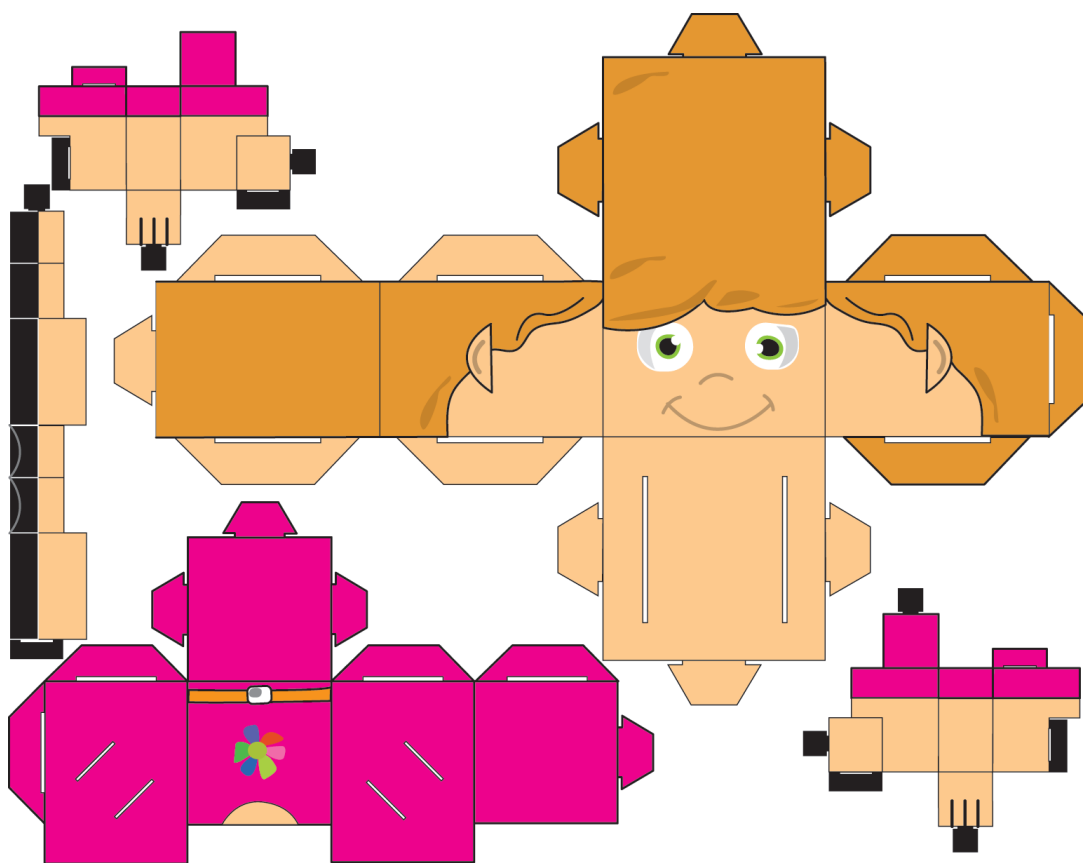
Desplegables tamaño A3 en los cuales el niño deberá ir pintando según las especificaciones de color.



El ejercicio se deber realizar durante 2 semanas, cada ejercicio cuenta con 14 divisiones una por cada día, al final del día el niños deberá pintar en conjunto con su padre el color de acuerdo a como fue su comportamiento.

Personajes cubee craft para que el niño arme junto con sus padres y desarrolle su motricidad fina, y también genera un espacio de unión en el cual comparten un momento agradable. Están acoplados en una hoja A3, el tamaño de estos personajes es el adecuado para que el niño pueda armarlo sin ningún problema, claro está siempre con la ayuda de un adulto mayor.

Los cubee craft sirven para el juego de mesa " La Aventura del día ".



La aventura del día es un divertido juego de mesa.

Antes de jugar el niño tiene que armar los personajes cubbe craft que sirven de fichas para el juego. Se incluye también un dado de colores para armarlo antes de iniciar el juego.

La Aventura del día

El niño tendrá que jugar con sus padres lanzando los dados hasta llegar a cada ilustración cuando este en ella le contará a papá o mamá como se comportó en ese lugar, y según el comportamiento el niño tendrá oportunidades de lanzar el dado para continuar.

2 lanzamientos si se comporto bien es decir ningún acto agresivo.

1 lanzamientos si tubo algún acto agresivo. Avanzará una casilla si su comportamiento fue totalmente agresivo

De esta manera lograremos que el niños recapacite y piense que por

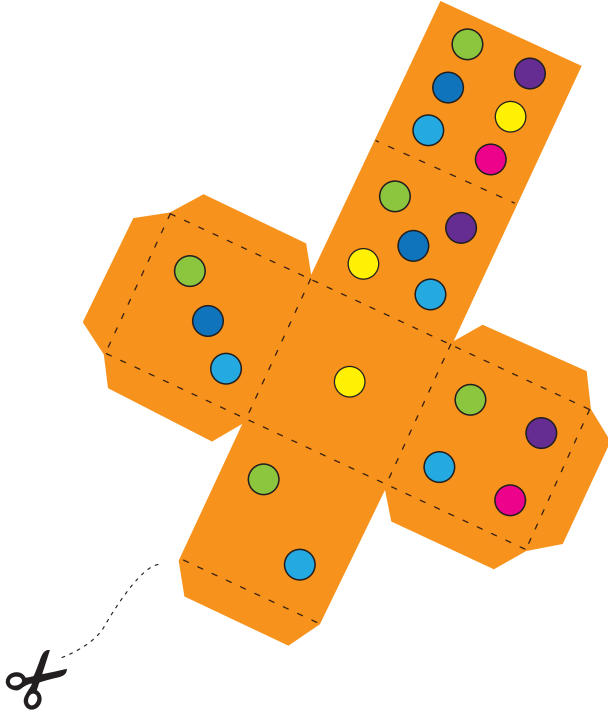
El objetivo de este juego es lograr una buena comunicación con el niño, para de esta manera poder conocer como actúa durante el día.
Sugerencia: después de completar el juego según el resultado dar al niño un premio o recompensa si su comportamiento durante el día fue el



DrGrafi

La Aventura del día

Recorta con la ayuda de un adulto y arma el dado para poder jugar



Se diseñó este divertido juego de mesa con la idea de poder generar un espacio de conversa entre padre e hijo.





Así es la organización de la diferentes páginas de ejercicios de la guía.

1. Línea de color
2. Fondo con textura
3. Tipografía
4. Personaje
5. Fondo forma de pizarrón
6. Folios



Portada para guía

CONCLUSIONES





La agresividad en los niños es un problema que no es ajeno a nuestro entorno, por ello mediante este proyecto se logró recopilar información sobre la psicología, conductas y problemas infantiles que enfrentan algunos niños hoy en día.

Esta guía pretende ayudar a los padres y maestros a enfrentar este problema conjuntamente con los niños, ejecutando los ejercicios que les ayudarán a liberar energías y enfocarse en lograr un objetivo.

Mediante el diseño gráfico se aportó a la realización de esta guía con criterios basados en la psicología enfocados en controlar y mejorar las conductas agresivas en los niños.

Se buscaron colores, tipografías, imágenes e ilustraciones que atraigan y enamoren a los niños para captar su atención, así mismo sean fáciles de elaborar para que los padres puedan servirles de guías en el proceso.

Los ejercicios se realizaron mediante una reinterpretación desde el punto comunicacional y gráfico buscando el mejor resultado para una guía didáctica y llamativa para los niños y sus padres.

El resultado fue importante ya que mediante las diferentes herramientas que posee el diseño gráfico, de un área extensa en la que se puede aplicar se la utilizó inteligentemente en aportar a niños teniendo como resultado una guía que por el momento es el comienzo de una obra que se puede ampliar y aplicar a través de los años.

Teniendo la guía en las manos se puede apreciar el resultado y los grandes grupos de niños que pueden explorarla y hacer de ella un instrumento útil para su futuro.



RECOMENDACIONES





El tema de los niños es muy importante y mediante este proyecto se esta aportando con una parte, ya que este tema es bastante extenso y seria muy interesante que tenga una continuidad, ya que partiendo de esta idea y concepto se pueden crear más ejemplares que aporten mediante el diseño gráfico a combatir o asentuar la agresividad en los niños.

Aprovechemos los conocimientos en el diseño gráfico y la creatividad que poseemos para aportar en los niños que son el futuro de nuestra humanidad.



BIBLIOGRAFÍA



- Prevenir la violencia a través del aprendizaje en la primera infancia, Richard E. Tremblay, Jean Gervais, Amélie Petitclerc
- Agresividad Infantil, Isabel Serrano
- Aggression: A Social Learning Analysis, Bandura A.
- Prevención Pedagógico Social de la Agresividad, Arroyo M.
- Jugando a Vivir El juego y su influencia en el desarrollo infantil, Arturo Quizhpe P. Eliana Bojorque P. Cristobal Martinez G
- Diseño Editorial Periodicos y revistas, Yolanda Zapatterra
- ¿ Qué es el Diseno Editorial ?, Lakshmi Bhaskaran
- Kapr,2013
- Ambrose-Harris, 2006
- <http://www.didactic.cl/component/content/article/40-notas/53-diseno-educativo.html>
- <http://www.webusable.com/coloursMean.htm#amarillo>
- <http://editorial.inkframe.com/category/conceptos-teoria/>
- <http://espana.bookdesignonline.com/partes-diseno-editorial.aspx>

INDICE
DE IMÁGENES





- 1 <http://www.salud180.com/maternidad-e-infancia/terapias-psicologicas-para-ninos>
- 2 <http://femeninactual.blogspot.com/2012/08/como-evitar-que-un-nino-diga-malas.html>
- 3 http://www.eldiario.net/noticias/2014/2014_06/nt140605/f_2014-06-05_14.jpg
- 4 <http://4.bp.blogspot.com/-NRJp4kXV0mo/Tr1tyYySdwl/AAAAAAAAACI/ohayUJq3SE8/s1600/nino2.png>
- 5 <http://carmelourso.wordpress.com/2011/05/08/poemas-para-todas-las-madres/>
- 6 <http://saludinfantiluc.wordpress.com/ejercicio-fisico/psicomotricidad-e-i/juegos-sensoriales/>
- 7 http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20090330202244/ikipedia/images/4/4b/Chico-dedo-medio.jpg
- 8 <http://infantes.linio.com.mx/wp-content/uploads/2013/10/ni%C3%B1os-peleando.jpg>
- 9 <http://absolutamente-simple.com/wp-content/uploads/2011/10/ojo-gris2.jpg>
- 10 http://img2.rnkr-static.com/list_img/18967/538967/C300/top-five-to-revive-your-sex-life-after-a-newborn.jpg
- 11 Autor
- 12 Autor
- 13 <http://www.negociosgt.com/fotos/28042008-142746.pjpeg>
- 14 <http://punto6.com.ar/uploads/xentenario01-diseno-de-libro.jpg>
- 15 <http://cde.peru.com/ima/0/0/7/0/9/709852/611x458/france-football.png>
- 16 http://www.quintatinta.com/wp-content/uploads/2009/01/esquire_homer.jpg
- 17 <http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-content/uploads/2012/11/Obama-Time.jpg>
- 18 http://2.bp.blogspot.com/_0salUK9ssDg/S-IKO4__III/AAAAAAAAA48/1QD-0-M7O0c/s1600/WADmag+1.jpg
- 19 http://sofiasayegh.com/wp-content/uploads/2014/03/85365_feb7e1820a2f47f1b5181b18ad3d46cb.jpg
- 20 http://31.media.tumblr.com/tumblr_l8liyqAntl1qdcuueo1_400.jpg
- 21 http://www.ecohustler.co.uk/wp-content/uploads/2011/11/adbusters_everything-is-fine-keep-shopping.jpg
- 22 http://1.bp.blogspot.com/-g1nDvXnfosY/Ukbu_efHIGI/AAAAAAAAADkg/FR6NyBzPuKA/s1600/reticula_pgrimaldi.jpg
- 23 http://3.bp.blogspot.com/-MHCL1XJN-Qo/UQ2v4nXFP9I/AAAAAAAAACo/Q8oqdrfEM_Y/s1600/11.png
- 24 http://theinspirationroom.com/daily/interactive/2010/6/nike_deine_botschaft.jpg
- 25 http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/andando/files/2010/04/71_MG_1359.jpg
- 26 <http://images3.alphacoders.com/774/77499.jpg>
- 27 <http://kopikeliling.com/wp-content/uploads/2013/06/kata5.jpg>
- 28 <http://michaelmuvdicosta.files.wordpress.com/2010/10/httpwww-pics24h-comminimalist-typography-examples-1.jpg?w=950>
- 29 <http://ideasparaconstruir.com/!sitios/IdeasConstruir/ilustraciones/03999-1.jpg>
- 30 <http://www.99hdwallpaper.com/holi/wallpapers/holi-pictures.jpg>
- 31 <http://saludinfantiluc.wordpress.com/ejercicio-fisico/psicomotricidad-e-i/juegos-sensoriales/>
- 32 http://files1.coloribus.com/files/adsarchive/part_1210/12106005/file/euro-08-iniesta-medium-88728.jpg
- 33 http://photos-a.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash3/t1/1453415_484681508308987_2114313370_n.jpg
- 34 behance.et
- 35 behance.net

36 Autor

37 http://3.bp.blogspot.com/-MHCL1XJN-Qo/UQ2v4nXFP9I/AAAAAAAAACo/Q8oqdrfEM_Y/s1600/11.png

38 <http://folio.iednetwork.com/files/2013/04/CATALOGO-770x595.jpg>

39 http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20091027014657/doblaje/es/images/4/44/La-casa-de-mickey-mouse.jpg

40 <http://image.casadellibro.com/libros/0/la-casa-de-mickey-mouse-descubre-los-numeros-5-libros-9788444166353.jpg>

41 http://mlv-s1-p.mlstatic.com/coleccion-de-libros-de-la-casa-de-mickey-mouse-14985-MLV20093166028_052014-O.jpg

42 http://www.uv.cl/agenda/adjuntos/guia_diseno_ninos_invitacion.jpg

43 http://2.bp.blogspot.com/-2GTq3nsCIWk/Trwue5_wtrl/AAAAAAAAAMU/fADMdkflNew/s1600/portada%252B2.jpg

44 http://2.bp.blogspot.com/-2GTq3nsCIWk/Trwue5_wtrl/AAAAAAAAAMU/fADMdkflNew/s1600/portada%252B2.jpg

45 <http://imagen2.zonadecompras.com/portadas/gr/oficio-de-ser-padres.jpg>

46 <http://www.designyourway.net/dr/b/ths/diverse/brazilianprints/28475891809.jpg>

47 <http://fsb.zedge.net/scale.php?img=OC8xLzQvNy8xLTg2Mzg2NTgtODE0NzcxNi5qcGc&ctype=1&v=4&q=71&xs=225&ys=200&sig=dcf146c99a1614805cb536871d6c0430c6a20902>

48 https://lh3.googleusercontent.com/-onlOFSTNNy4/UEoaa7qp1ol/AAAAAAAAALU/F7-lc3AD8wA/w800-h800/403567_339311692789697_1139418587_n.jpg

49 http://www.nubelo.com/files/uploadResources/0000117373/portfolioFiles/iconos_programas_ART.jpg

50 http://www.nubelo.com/files/uploadResources/0000117373/portfolioFiles/iconos_programas_ART.jpg

51 http://www.nubelo.com/files/uploadResources/0000117373/portfolioFiles/iconos_programas_ART.jpg

52 <http://static.ellahoy.es/625X0/www/ellahoy/es/img/Familia-con-hijos.jpg>

53 Autor

54 Behance.net

55 Behance.net

56 Autor

57 http://www.mb.unc.edu.ar/copy_of_noticias/escmb-libros-con-alas-recolectara-textos-y-juegos-infantiles-para-es-cuelas-municipales/image

58 <http://cdn2.totalstreet.cl/wp-content/uploads/2013/07/bp9.png?f8d5e0>

59 Behance.net

60 http://3.bp.blogspot.com/-8kaL97jYB-8/UXdgZki9sXI/AAAAAAAAAHE/JhNpNqMEw_Y/s1600/rueda_de_lapices_de_colores_wallpaper.jpg

