



Universidad del Azuay
Facultad de Diseño
Escuela Diseño Gráfico

Trabajo de graduación previo
a la obtención del título de:
Diseñador Gráfico

Tema:

Aplicación de material
educativo editorial multimedia
sobre igualdad de género

Autor:

Verónica Quezada Torres

Tutor:

MC.S Esteban Torres Díaz

Cuenca-Ecuador
2016



Autora:

Verónica Quezada Torres

Director:

MC.S Esteban Torres Díaz.

Ilustración:

Autora

Fotografía

Tomadas del internet, con su respectiva cita.

Cuenca - Ecuador



Dedico este trabajo a mis
**padres, hermanos, sobrina
e hija.**

Quienes me apoyaron y
estuvieron presentes en
cada instancia de mi
vida universitaria,
brindándome
su comprensión
y cariño .

Dedicatoria

A mi:

Familia, amigos, compañeros,
profesores y director.

Por todos sus **consejos**, tiempo y
apoyo brindado en todo este proceso.

Gracias.

Agradecimiento

Índice de contenidos

1

Problematica

1.1 Introducción	
1.2 Concepto teórico	16
1.2.1 Violencia física	16
1.2.2 Violencia Psicológla	16
1.2.3 Violencia Sexual	16
1.2.4 Femicidio	16
1.3 Factores y causas de violencia	16
1.3.1 Contexto sociocultural	17
1.3.2 Roles de género	18
1.3.3 Perfil de agresor y de la víctima	18
1.4 Efectos y consecuencia	19
1.4.1 Consecuencias en la salud física	19
1.4.2 Consecuencia en condiciones crónicas de la salud	19
1.4.3 Consecuencias en la salud sexual y reproductiva	19
1.4.4 Consecuencia en la salud psíquica	19
1.4.5 Consecuencia en la salud social	19
1.4.6 Consecuencia en la salud de los hijos e hijas	19
1.5 Síndrome de la mujer maltratada	20
1.6 Ciclo de violencia	21
1.7 Violencia de género y femicidio en el Ecuador y en la provincia del Azuay	22

2

Marco teórico

2.1 Diseño gráfico y la educación	25
2.2 Diseño editorial	25
2.2.1 Formato	26
2.2.2 Tipografía	26
2.2.3 Área de impresión	26
2.2.4 Legibilidad y lecturabilidad	26
2.3 Diseño multimedia	27
2.4 Diseño multimedia educativa	27
2.4.1 Infografías animadas	28
2.5 Medios en un sistema multimedia	28
2.5.1 Texto	28
2.5.2 Gráficos	28
2.5.3 Imágenes en movimiento (video)	28
2.5.4 Gráficos en movimiento (animación)	28
2.5.5 Sonido	28
2.5.6 Imágenes	28
2.6 Fases del diseño de materiales multimedia	29
2.7 Ilustración	30
2.7.1 Ilustración editorial	30
2.7.2 Ilustración infantil	30
2.7.3. Cromática infantil	31
2.8 La coeducación	33
2.8.1 Materiales didáctivos coeducativos	34
2.8.2 Pautas para el diseño y elaboración de materiales curriculares desde una perspectiva coeducativa.	34

Índice de contenidos

3

Investigación de campo

3.1 Entrevistas	37
3.2 Conclusión	39

4

Análisis de homólogos

4.1 Demo Somos iguales, somos diferentes	40
4.2 Cuentos para antes de despertar (los colores)	41
4.3 Escuela de ciudadanía, tú decides	42
4.4 Conclusión	42

5

Selección del target

6

Persona desing

7

Características del target

8

Plan de ventas

8.1 Resumen ejecutivo	51
8.2 Mercado	51
8.3 Desarrollo y producción	52
8.4 Marketing mix	52

9

Partidas de diseño

9.1 Forma	54
9.2 Función	55
9.3 Tecnología	56

10

Generación de ideas

10.1 Diez ideas	60
10.2 Idea seleccionada	63
10.2.1 Isologotipo	64
11.2.2 Personajes	66
11.2.3 Familia cromática	66
11.2.4 Formato del libro y distribución	68

11

Idea final

índice de imágenes

1

<http://diario16.com/wp-content/uploads/2016/03/No-al-maltrato.jpg>

2

https://i.ytimg.com/vi/zNC-JbD_igds/maxresdefault.jpg

3

<https://i.ytimg.com/vi/NXUg-NFsx4I0/maxresdefault.jpg>

4

<http://www.lapuertapequena.com/wp-content/uploads/2013/04/portada-21.jpg>

5

http://mamadigital.mx/blog/wp-content/uploads/2016/02/ninos_internet.jpg

6

<http://www.sleepydays.es/wp-content/uploads/2014/12/dibujantes-disney-illustrator-illustration-disen%CC%83o-personajes-animacion2.jpg>

7

<https://saludinfantiluc.files.wordpress.com/2012/12/colors2.jpg>

8

<http://cdn2.staztic.com/content-assets/2d1f38c058e87c79d041583249f3bc1f.jpeg>

9

<https://www.youtube.com/watch?v=FjzPqty45tY>
(Captura de pantalla)

10

<http://es.slideshare.net/csajua-ni/los-coloresmyriamnunil>

11

Escuela de ciudadanía
"TÚ DECIDES"
(Captura de pantalla)

12

Escuela de ciudadanía
"TÚ DECIDES"
(Captura de pantalla)

13

<http://www.revistavive.com/rv-vive/uploads/2016/06/diccionario-nin%CC%83os-colombia.jpg>

14

<http://www.enlaceveracruz.no.com/blog/wp-content/uploads/2013/10/nina.jpg>

15

<http://www.marcate.net/4615/11770-camiseta-nino-cuello-redondo-imperial.jpg>

16

http://1.bp.blogspot.com/_xa-gPzkqazI/TAIfLPedNBI/AAAAAAAAAY0/Wqc3mJlk-VP8/s1600/ILUSTRACION+PE-KES+PARKE+para+illofriday.jpg

Resumen

Aplicación de material educativo editorial y multimedia,
sobre igualdad de género.

Resumen

La violencia contra la mujer está presente en todas las regiones de nuestro país, las estadísticas actuales así lo demuestran. Esta situación y su incremento ha tenido un impacto significativo en la sociedad ecuatoriana.

Con el fin de aportar a la disminución de este fenómeno social se propuso el diseño de infografías animadas y el diseño de un libro interactivo para niños con contenidos y actividades que eduquen en valores y principios a través de uso de las técnicas del diseño gráfico, en específico el diseño editorial, la multimedia y la infografía

El resultado obtenido se basó en las teorías que se aplican a la terapias a través del juego y la coeducación, esto hace que el producto que se obtuvo también sea resultado de la interdisciplina.

Palabras claves

Editorial
Infografía
Multimedia
Coeducación
Violencia
Género

Código **69470** Verónica Quezada Torres



Abstract

Application of publishing and multimedia educational material on gender equality

ABSTRACT

Violence against women is present in all regions of our country; current statistics prove it. This situation and its increase have had a significant impact on Ecuadorian society.

In order to contribute to the reduction of this social phenomenon, the design of animated graphics and of an interactive children's book with content and activities to educate on values and principles is proposed. This will be carried out through the use of graphic design techniques, especially editorial design, multimedia and computer graphics.

The result was based on theories that are applied to therapies through game and coeducation; consequently, the product obtained is also the result of inter-discipline

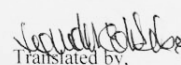
Keywords

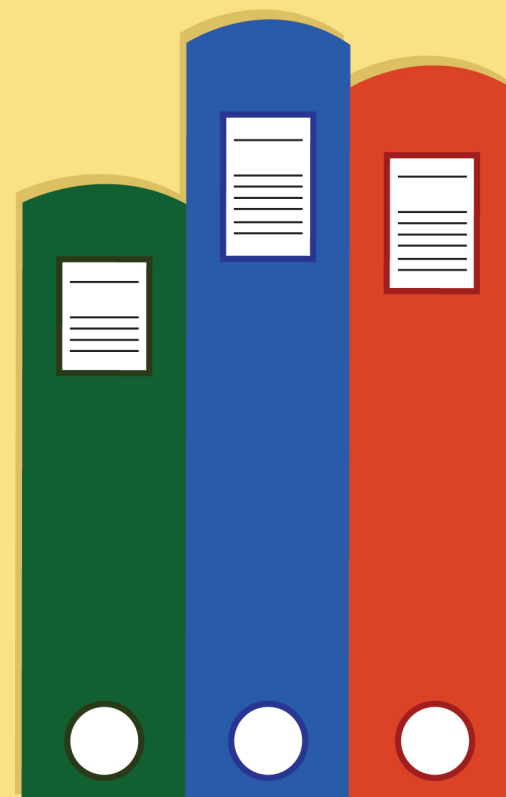
Editorial
infographic
Multimedia
Co-education
Violence
Gender

Code 69470 Verónica Quezada Torres
Student

M. Sc. Esteban Torres
Director


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas


Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



Objetivo General

Aportar a la educación de los niños del Azuay, sobre la importancia de la igualdad de género dentro de la sociedad, mediante el diseño de material educativo editorial y multimedia.

Objetivo Específico

Diseñar un producto editorial con elementos multimedia con fines educativos, sobre la igualdad de género, dirigido a niños.



Objetivos



Capítulo Contextualización



1. Problemática

1.1 Introducción

La violencia contra la mujer, tiene un gran impacto en la sociedad y consecuencias psicológicas, físicas o sexuales en la persona violentada, muchas veces llegando a ser mortal, además afecta el desarrollo social y personal de la mujer e incluso de su familia. Es un problema que ha ido en aumento a nivel mundial, ya que una de cada tres mujeres ha sufrido violencia física o sexual, actos que son perpetrados en lugares públicos como privados, y comúnmente originado por su pareja sentimental.

Según la Asamblea General de las Naciones Unidas, la violencia contra mujeres es una de las violaciones a los derechos humanos más sistemáticas y extendidas. Está arraigada en estructuras sociales construidas en base al género más que en acciones individuales o acciones al azar; trasciende límites de edad, socio económicos, educacionales y geográficos; afecta a todas las sociedades; y es un obstáculo importante para eliminar la inequidad de género y la discriminación a nivel global.

1.2 Concepto teórico

La Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra la mujer, Belém do Pará 1994 define a la violencia de género como:

“Cualquier acción o conducta, basada en su género, que cause muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico a la mujer, tanto en el ámbito público como en el privado”

Así mismo define los siguientes términos:

1.2.1 Violencia física

Es todo acto de fuerza que cause daño, dolor o sufrimiento físico en las personas agredidas cualquiera que sea el medio empleado y sus consecuencias.

1.2.2 Violencia Psicológica

Es toda acción u omisión, daño o dolor, perturbación emocional, alteración psicológica o disminución de la autoestima de las mujeres. Es también la intimidación o amenaza que infunde miedo o temor a sufrir un mal grave eminente en su persona o en la de sus hijos.

1.2.3 Violencia sexual

Es toda imposición en el ejercicio libre y voluntario de la sexualidad de una persona y que la obligue a tener relaciones u otras prácticas sexuales con el agresor o con terceros, mediante el uso de la seducción, intimidación, amenazas, fuerza física o cualquier otro medio.

1.2.4 Femicidio

“El asesinato de mujeres realizado por hombres motivado por odio, desprecio, placer o un sentido de propiedad de las mujeres” (Diana E. H. Russell, 2001)



1.3 Factores y causas de violencia

La ambición del sexo masculino por ser dominante en el hogar, y el afán de tener un control social de la mujer, es lo que ha llevado a componer la violencia.

Las agresiones contra la mujer han tenido mayor incidencia en las sociedades que han sido educadas con ideales machistas, donde la conducta violenta se ha transmitido de generación a generación. La violencia muchas veces a sido justificada con: La personalidad del agresor, situaciones de estrés o alcohol, sabiendo que para el hombre, la violencia es la mejor manera de mantener su poder y el sometimiento femenino, logrando controlar y dominar a la víctima, inicialmente utilizando la violencia psicológica para luego irrumpir con la física si es necesario.

1.3.1 Contexto sociocultural

La violencia ha sido difundida mediante ideales y normativas las cuales han sido impartidas en el entorno familiar, en la cultura y comunidad.

La violencia tiene un grado de aceptación, ya que está es vista como la mejor manera de resolver conflictos y de castigar, así mismo se lo ve como algo normal ya que la cultura constituye los roles de género, donde la mujer se encuentra en un status de subordinación originado en el las estructuras de la sociedad.

Según Juan J. Medina (2002) existen los siguientes factores culturales que propician la violencia:

- Tipo de socialización sexista de tipo patriarcal que se basa en la creencia del carácter subordinado de la mujer hacia el hombre, así como en la rigidez de los estereotipos de masculinidad (fuerza y valor) y feminidad (sumisión y debilidad).
- Estilo educativo indulgente e indiferente, frente a la educación democrática y en valores sociales universales. Sin haber podido interiorizar como norma el respeto a los derechos humanos de la mujeres.

Al haber observado durante la infancia actitudes y conductas violentas entre los padres, el niño aprende a usar la violencia como medio legítimo de resolver conflictos o de alcanzar determinados objetivos personales importantes, para los que cada uno se cree con derecho.

- Antecedentes personales, entre el 10% y el 20% de los niños maltratados se convierten en hombres violentos.

Haber estado expuesto de niño a malos tratos facilita el aprendizaje y la legitimización de la violencia:

- Es el ciclo repetitivo del abuso o la transmisión de la agresión entre las generaciones.
- Crecer en un entorno familiar violento facilita el aprendizaje de conductas violentas cuando se llega a ser adolescente o adulto.
- No existe un trastorno de personalidad característico de los hombres violentos, pero si una serie de actitudes y esquemas depensamiento que son frecuentes entre ellos.

1.3.2 Roles de género

Las determinaciones y posturas de la sociedad, son las que determinan las actividades o acciones con las que debe cumplir una persona sea esta mujer o varón, y así asumir los roles indicados según su género, mediante la estructura social.

Las roles de las mujeres siempre se asocian al ámbito doméstico, como el sustento emocional, reproducción y la crianza y cuidado de sus hijos.

A diferencia que el de los hombres que son los que aportan al mantenimiento, y los encargados en el sustento económico.

Estos son los estereotipos que se han ido transmitiendo en el tiempo, implantando comportamientos, papeles sociales y funciones determinadas como los roles de género, a más de estos, es muy común escuchar los siguientes:

Femenino:

Debilidad
Dependencia
Sensibilidad
Emociones, intuición
Asociados a la reproducción

Masculino:

Fuerza
Independencia
Objetividad
Decisión, razón
Asociados a la producción

1.3.3. Perfil del agresor y de la víctima



El aislamiento es otra incidencia en la víctima ya que al recibir maltrato ella se aísla del entorno social, ya que el maltratador inculca el miedo para que ella no se comunique con nadie.

A consecuencia de un aislamiento social la víctima no puede desarrollarse en todas las áreas, e incluso profesionalmente.

La idolatría hacia su pareja hace que la víctima no razone ante las agresiones, transformándose en una mujer dependiente, siendo un factor de perpetuación del problema.

La víctima comúnmente presenta un nivel bajo de autoestima, ella puede proceder de una familia donde se desvaloriza el entorno donde vive, haciendo que la falta de cariño y afecto sea tomado como normal en la relación de pareja.

Se dedican a cubrir caprichos y necesidades de su pareja, con el fin de parar el maltrato y no ser abandonadas, cuando existe la separación la víctima sufre por la ruptura y por ello perdona al agresor, demostrando una dependencia emocional.

El agresor muestra también dependencia emocional, a diferencia de la víctima él es de carácter agresivo, se muestra con una conducta humillante y de sumisión, seguro de que su pareja no la abandonará, aún conserva el cariño hacia su pareja pero se complementa con la parte negativa, llegando a odiar a su pareja.

Las humillaciones, el acoso, el control y los celos sin fundamentos que ejercen sobre la víctima son las formas más comunes de camuflar la dependencia y el bajo autoestima del agresor, son incapaces de mostrar sensibilidad, camuflándose tras una coraza de fortaleza, emociones que muchas veces son unidas al alcoholismo o drogadicción.



1.4 Efectos y consecuencias

La mujer que es víctima de cualquier tipo de violencia, puede ser esta psicológica o física, genera un cambio en su conducta, presenta sumisión a los deseos y órdenes del agresor. La conducta adoptada por la víctima le hace aún más susceptible a ingresar en un ciclo de violencia donde las agresiones van ir incrementando su intensidad, convirtiéndole a la mujer en la posesión de su victimario.

La violencia, trae consigo múltiples consecuencias a la víctima, y así también a los miembros más cercanos de la familia, las agresiones recibidas pueden desencadenar daños en su salud presentados desde un inicio de la violencia como después de dejar de vivir con el maltratador.

Una consecuencia fatal que puede generar la violencia, es el de la muerte de una mujer, siendo esta por homicidio (femicidio), suicidio, etc. Así también generando:

1.4.1 Consecuencias en la salud física

Las agresiones físicas son las más visibles de la violencia desarrollando, lesiones, heridas, politraumatismos, contusiones, presentando también un deterioro funcional y de salud.

1.4.2 Consecuencias en condiciones crónicas de la salud

El dolor crónico, síndrome del intestino irritable, quejas somáticas y otros trastornos gastrointestinales son los principales consecuencias que puede vivir una mujer que en sufre constantemente violencia.

1.4.3 Consecuencias en la salud sexual y reproductiva

Una mujer que haya vivido violencia sexual, puede desarrollar trastornos menstruales, pérdida de deseo sexual, enfermedades de trastorno menstrual, sangrado, fibrosis vaginal, infección urinaria, embarazo no deseado.

1.4.4 Consecuencia en la salud psíquica

Una violencia psicológica puede desencadenar en la víctima depresión, ansiedad, trastorno del sueño, trastorno por estrés postraumático, trastornos de la conducta alimentaria, intento de suicidio, y un abuso de alcohol, drogas o psicofármacos.

1.4.5 Consecuencia en la salud social

La violencia que pueda sufrir una mujer, sea esta de cualquier tipo también puede repercutir en su desarrollo social, generando un aislamiento social, pérdida de empleo, absentismo laboral, y la disminución de días de vida saludable.

1.4.6 Consecuencia en la salud de los hijos e hijas

Las mujeres tras sufrir una agresión no son las únicas víctimas, los daños repercuten también en otros miembros de la familia y que convivan con ella, generando en ellos sentimientos de amenaza, dificultades de aprendizaje y socialización, vio-

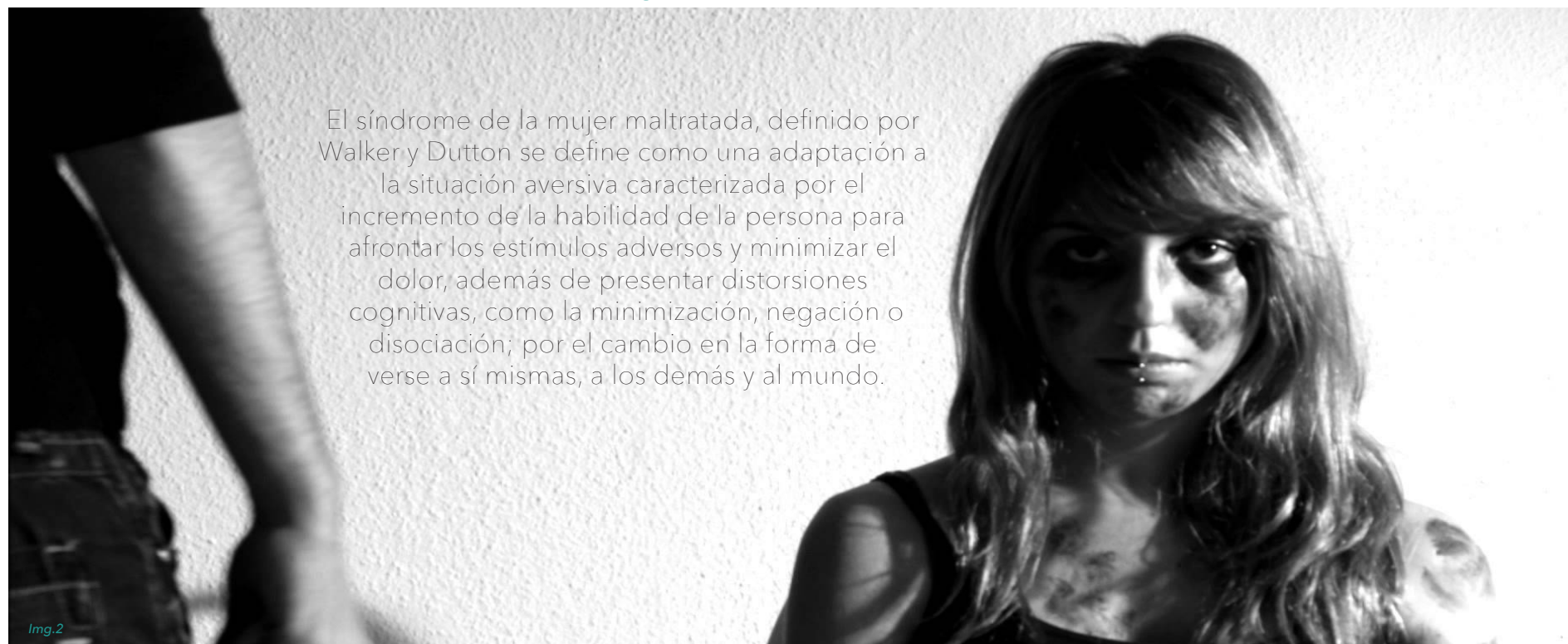
lencia transgeneracional, adopción de comportamientos de sumisión o violencia con sus compañeros y compañeras, una mayor frecuencia de enfermedades psicosomáticas, y un riesgo de alteración de su desarrollo integral.

La UNICEF señala que aunque no exista violencia física, presenciar o escuchar situaciones violentas tiene efectos psicológicos negativos en los hijos.

Aunque no sean el objeto directo de las agresiones, padecen violencia psicológica, que es una forma de maltrato infantil y que la Convención Internacional de los Derechos del Niño ratificada por España- considera una forma de maltrato infantil y la recoge en el artículo 19 como:

“violencia mental”.

1.5 síndrome de la mujer maltratada.



El síndrome de la mujer maltratada, definido por Walker y Dutton se define como una adaptación a la situación aversiva caracterizada por el incremento de la habilidad de la persona para afrontar los estímulos adversos y minimizar el dolor, además de presentar distorsiones cognitivas, como la minimización, negación o disociación; por el cambio en la forma de verse a sí mismas, a los demás y al mundo.

También pueden desarrollar los síntomas del trastorno de estrés postraumático, sentimientos depresivos, de rabia, baja autoestima, culpa y rencor; y suelen presentar problemas somáticos, disfunciones sexuales, conductas adictivas y dificultades en sus relaciones personales. (García, 2005)

Las mujeres que han vivido agresiones de todo tipo, durante mucho tiempo y que no han sido capaces de frenar esa violencia y aún conviven con su pareja a pesar de todos los daños causados, son indicadores de un proceso patológico de adaptación denominado "Síndrome de la mujer maltratada".

Este Síndrome tiene las siguientes particularidades:

Indefensión aprendida:

Tras fracasar en su intento por contener las agresiones, y en un contexto de baja autoestima reforzado por su incapacidad por acabar con la situación, la mujer termina asumiendo las agresiones como un castigo merecido.

Pérdida del control:

Consiste en la convicción de que la solución a las agresiones le son ajenas, la mujer se torna pasiva y espera las directrices de terceras personas.

Baja respuesta conductual:

La mujer decide no buscar más estrategias para evitar las agresiones y su respuesta ante los estímulos externos es pasiva. Su aparente indiferencia le permite auto exigirse y culpabilizarse por las agresiones que sufre, pero también limita su capacidad de oponerse a éstas.

Identificación con el agresor:

La víctima cree merecer las agresiones e incluso justifica, ante críticas externas, la conducta del agresor. La continuidad y recurrencia de las agresiones y el paso constante de la violencia al afecto, refuerza las relaciones de dependencia por parte de la mujer maltratada, que empeoran cuando la dependencia también es económica.



1.6. Ciclo de violencia



Las mujeres que experimentan la violencia de género constantemente, se enfrentan a un ciclo, donde existe fases para la agresión, que tiene una duración y diversas manifestaciones, llamado el ciclo de violencia.

Según la psicóloga Leonore E. Walker (1979), el ciclo de violencia, presenta tres fases:

Fase 1

Aumento de tensión:

La mujer presenta un estado de ansiedad muy alto, angustia, desilusión y miedo, y trata de evitar cualquier conducta que pueda provocar el agresor, comúnmente tiene una duración de días, semanas, meses e incluso años.

Fase 2

Incidente agudo de agresión:

La víctima se desahoga de lastensiones que se generó en la etapa anterior, presenta miedo, impotencia, soledad, tratara de buscar cualquier tipo protección recurriendo a su familia, amigos o vecinos, buscando un distanciamiento del agresor, e incluso ella puede sentir vergüenza, confusión o lástima propia, tiene una duración entre 2 a 25 horas.

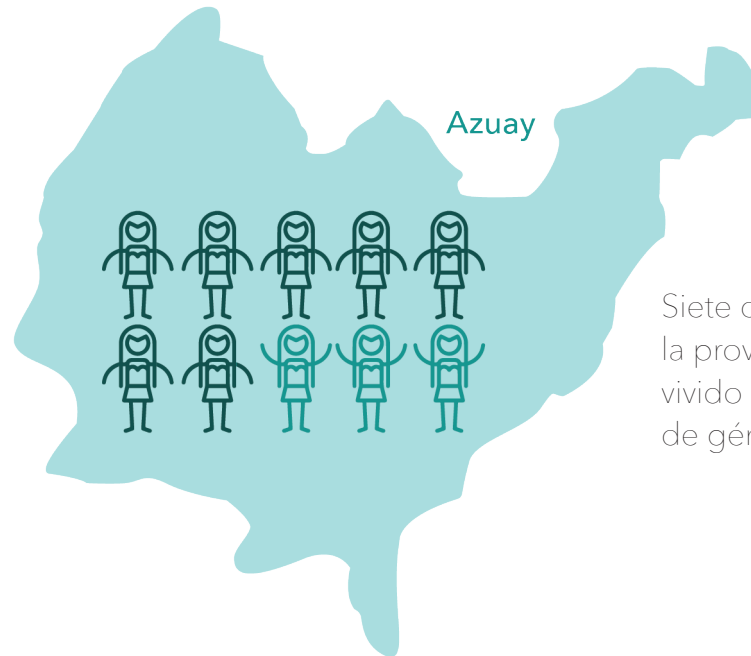
Fase 3

Arrepentimiento y comportamiento cariñoso:

El victimario presenta una actitud de arrepentimiento y sumisión, buscará mediante algunos medios que la mujer no termine con la relación, convenciéndola que el cambiará su actitud, esta fase no tiene una duración en específico.

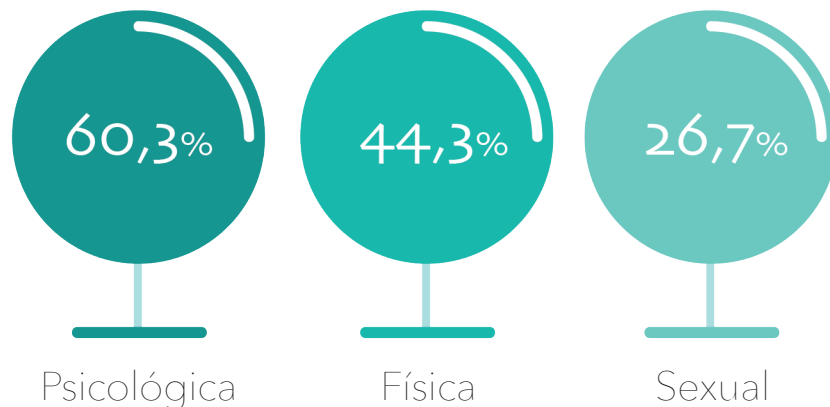
1.7 Violencia de género y femicidio en el Ecuador y en la provincia del Azuay

Según el análisis de los resultados de la encuesta Nacional sobre relaciones familiares y violencia de género contra las mujeres, realizado en el año 2014

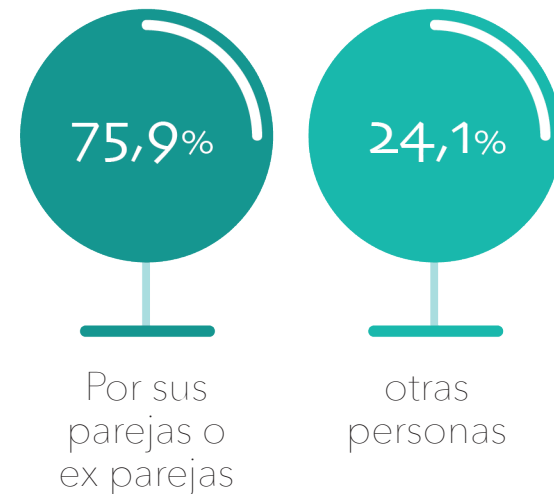


Siete de cada diez mujeres de la provincia del Azuay han vivido algún tipo de violencia de género.

Registrando la violencia psicológica, como la de mayor incidencia, seguida de la violencia física y la violencia sexual.

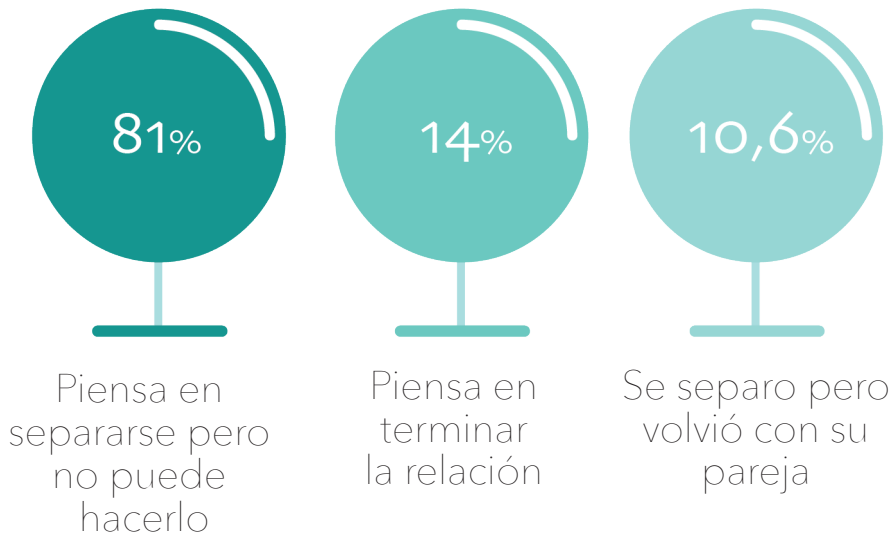
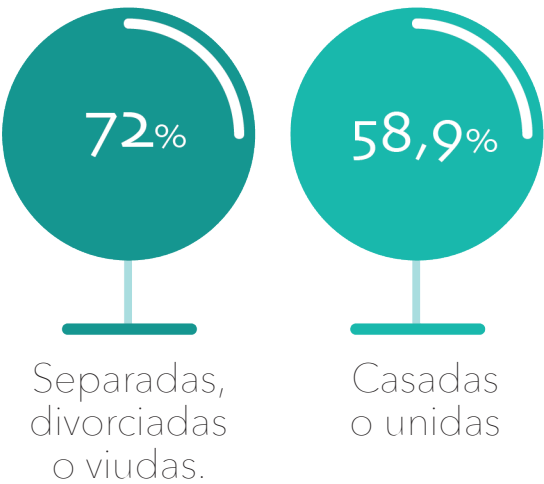


Las cifras demuestran las mujeres violentadas en su mayoría han sido por parte de sus parejas o ex parejas y el restante por otras personas.



La gran parte de mujeres separadas, divorciadas o viudas han vivido violencia de género por parte de sus ex parejas, siendo esta cifra más alta con respecto a las mujeres casadas o unidas, lo que confirmaría la hipótesis de que la violencia se encuentra entre las causas de disolución matrimonial o conyugal.

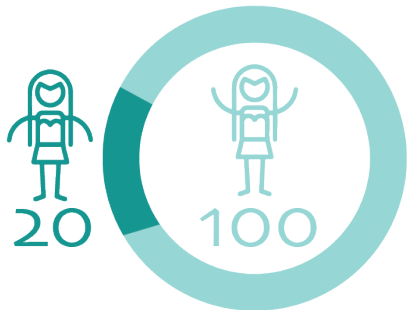
El 25% de las mujeres solteras han vivido violencia de género por parte de sus parejas o ex parejas (novios, enamorados).



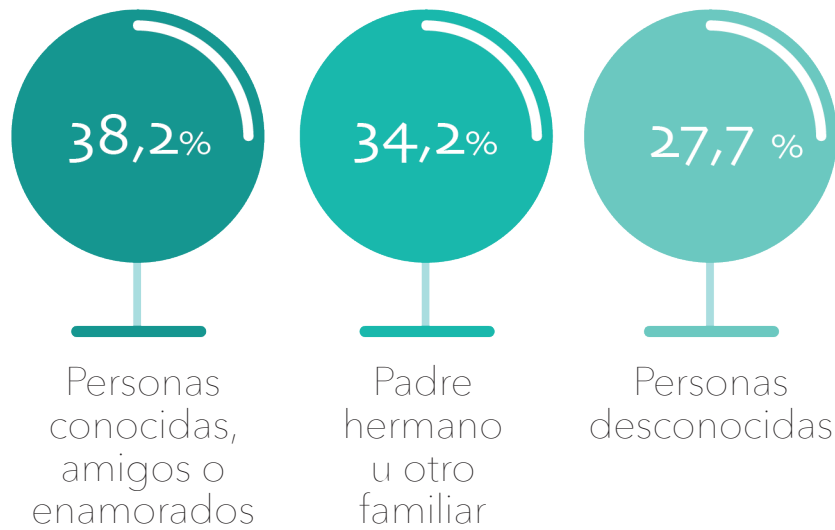
A nivel de la provincia el 66% de las mujeres casadas o unidas, que han vivido algún tipo de violencia no lo piensa o no quiere separarse, en su mayoría piensa separarse pero no puede hacerlo, en minoría se separó pero volvió con la pareja y otro porcentaje piensa separarse o terminar su relación; detrás de este comportamiento estaría la naturalización de la violencia de género.

Las razones para no querer separarse a pesar de la violencia vivida, pueden ser múltiples y de variado origen, entre éstas la dependencia económica, la dependencia emocional, el miedo, las amenazas y la presencia de hijas y/o hijos.

De cada 100 mujeres azuayas, 20 han vivido violencia sexual en algún ámbito, social, educativo o laboral.



De estás en su mayoría fueron violentadas por personas conocidas, amigos o enamorado, personas externas al hogar, seguido por padre, hermano u otro familiar, y en su minoría por personas desconocidas.

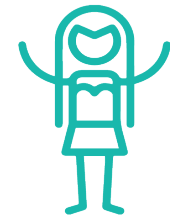


Según datos emitidos por la Unidad Judicial Especializada contra la Violencia a la Mujer y la Familia.

Se ha recibido 3.574 denuncias sobre violencia intrafamiliar, de estas 92% fueron emitidas por mujeres y el 8% por hombres, las boletas de auxilio fueron la medida cautelar más emitida por jueces y juezas.



3,574



92%

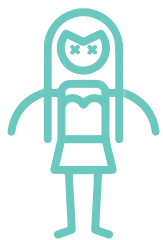


8%

La extrema violencia de género puede ser desencadenado en un femicidio, que se lo determina como la muerte de una mujer por razones de género. En el Ecuador en el 2014 se contabilizaron 1.303 muertes violentas de enero a diciembre, de esta cifra, 179 fueron mujeres, 97 de esos caso (54%) se determinaron como femicidio.



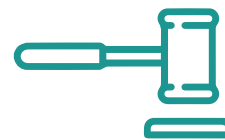
1303
Muertes



179
Mujeres



97 - 54%
Casos



FEMICIDIO

El art. 141 describe el femicidio en los siguientes términos:

“La persona que, como resultado de relaciones de poder manifestadas en cualquier tipo de violencia, de muerte a una mujer por el hecho de serlo o por su condición de género, será sancionada con pena privativa de la libertad de veintidós a veintiséis años.”



2. Marco teórico

2.1 Diseño gráfico y la educación

De acuerdo a Carlos Moreno Rodríguez (2009) , el diseño gráfico cumple un rol importante dentro de la educación, ya que por muchos años ha sido la encargada de la elaboración de materiales impresos, físicos o virtuales que han contribuido en la enseñanza, así también asegura que el producto cumple de una mejor manera la finalidad del aprendizaje, si esté ha sido elaborado bajo los principios del diseño gráfico.

Los materiales didácticos, específicamente se deben trabajar mediante aspectos generales del diseño gráfico, conceptos generales de educación, características de los materiales didácticos y la importancia del diseño gráfico en la elaboración, evaluación y selección de materiales didácticos.

Los materiales impresos como libros o folletos han estado presentes a lo largo de nuestra vida, tanto en la etapa escolar, universitaria y cotidiana , siendo estos fuentes de información para formarnos académicamente e intelectualmente. Entonces podemos decir que la educación, ha estado marcada por libros donde el diseño gráfico a aportado para su desarrollo, mediante sus conocimientos, técnicas y principios, formando así materiales educativos que cumplen objetivamente con una buena enseñanza.



2.2 Diseño Editorial

El diseño editorial, se enfoca en la maquetación de libros, revistas y periódicos. Una de sus principales características es la definición del perfil del público meta, debido a que las variaciones en los gustos, atracciones e intereses se ajustan dependiendo del público al cual va dirigido. (Peralta, 2013)

Un escrito debe tener ciertas características, y es ahí donde el diseño editorial dispone del contenido para hacerlo que este sea legible, dinámico, y que sea coherente con lo que se quiere mostrar, adicionalmente a esto la utilización de ilustración debe ser apropiada y acorde al diseño. Es importante que para diseñar un libro se deba tener presente lo que se desea reflejar y el objetivo del autor , es por ello que se debe tomar en cuenta elementos como:

2.2.1 Formato

Según Albert Kapr, el libro debe proporcionar comodidad al usuario, ser lo más ligero posible, y si es libro de lectura, debe partirse a la amplitud óptima de los reglones, todo esto con la finalidad de que sea manual. Para volúmenes ilustrados, el formato debe ser acorde al tamaño de las ilustraciones, siendo lo más recomendado un formato aproximadamente cuadrado, por ejemplo: 21 x 24 cm ó 24 x 27 cm.

El formato en sí es el área que se dispone para la maquetación o realización del diseño, teniendo en cuenta también los márgenes, y espacios en blanco, el formato varía acorde al medio que se desee diseñar.

2.2.2 Tipografía

La tipografía es lo más importante al momento de diseñar y también se debe razonar el ¿para que? y el ¿para quién? se va a diseñar el texto, ya que estas son las variables, que condicionan para escoger una tipografía y el tamaño a utilizar en una maquetación, y con una buena tipografía y tamaño cumplir con el objetivo que tiene el texto y el diseñador.

El principal elemento del diseño de libros es la escritura o los tipos. Su función consiste en hacer legible el texto. Decimos que estamos leyendo cuando, por medio de la figura de las letras y las palabras, reconocemos su fonética y su significado. La mayoría de las veces no percibimos al leer la forma concreta de los tipos; el avance de la vista por la línea de texto desencadena reacciones espirituales de una manera directa.

Sin embargo, no sólo en las pausas de la lectura y al cambiar de página se pone de manifiesto la importancia de la estética de la escritura, sino que también se manifiesta por el hecho de que puede promover o inhibir la lectura.

Elegir una u otra tipografía cambiará completamente el aspecto y resultado final de los diseños.

Las tipografías pueden expresar estados de ánimo, emociones, estilos de vida, asociarse a períodos históricos concretos o a productos y marcas conocidas.

Pueden ser comprimidas, expandidas, angulosas, redondas, refinadas, simples, modernas, elegantes, agresivas... y en función de los demás elementos de diseño gráfico a los que acompañen transmitirán sensaciones y mensajes muy distintos.

(Uzkiaga, diseño y comunicación, sa)

2.2.3 Área de impresión

El área impresa depende del formato de libro escogido, la altura de las columnas tiene que estar en una relación armónica con el ancho de las líneas. Los márgenes blancos protegen los ojos del lector contra las desviaciones de la atención provocadas por un fondo intranquilo. Sirven para volver la hoja y hacer apuntes.

Los márgenes interiores pueden ser más estrechos, ya que en este caso se encuentran los márgenes interiores de ambas páginas.

Cuando el libro está abierto, las dos páginas presentan siempre el aspecto de una pareja de páginas, por eso se recomienda dejar márgenes exteriores de tamaño similar a la suma de los márgenes interiores. (Cervantes, 2013)

2.2.4 Legibilidad y lecturabilidad

Por legibilidad se entiende a la calidad que tiene un texto de ser legible. La legibilidad no se refiere a que solamente el texto sea fácil de leer, que sea visible. También considera el diseño de las letras, palabras, oraciones y párrafos, es decir, la composición total, deben ser presentadas al lector de forma tal que se logre mantener la atención del mismo.

El concepto de lecturabilidad va íntimamente relacionado con el concepto de legibilidad. Lecturabilidad se refiere a la capacidad de comprender una composición con el mínimo de cansancio. En otras palabras, permite captar el mensaje que lleva una composición son mayor esfuerzo, siempre y cuando el texto esté bien diseñado.

La comprensión de un texto es el resultado de un buen manejo tanto de la legibilidad como de la lecturabilidad, por ello es importante que el diseñador gráfico tome en cuenta estos dos conceptos además de la cuestión artística cuando se encuentre diseñando una composición. (Rodríguez V. , 2007)



2.3 Diseño Multimedia

El concepto multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión –físicos o digitales– para presentar o para comunicar determinada información (...) combina los distintos soportes de la comunicación –el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video– de una forma interactiva, creando un vínculo participativo con el usuario. (Behocaray, sa)

La multimedia se sostiene con los conceptos básicos de la comunicación, uno de ellos es la interactividad, acompañado de un diseño apropiado de la imagen, planteando contenidos dinámicamente visuales, captando la atención del usuario. wEn sí, se puede entender que la multimedia, presenta información de una manera donde destaca los recursos expresivos, y hace que la persona que interactúa tenga un mejor discernimiento de la información de lo que se presenta.

2.4 Diseño multimedia educativa

Dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, vídeo, animaciones...), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa. (Graells, 1999).

Los programas tutoriales, de ejercitación, simuladores, bases de datos, constructores, programas herramienta, son los materiales multimedia más usados en la educación, y que sirven como un apoyo para los profesores y de refuerzo o aprendizaje para estudiantes.



2.4.1 Infografías animadas.

Según Larraz (2010) Las infografías transmiten hechos, procesos, noticias, acontecimientos o datos de forma amena, sintética y visual, facilitando la comprensión de información árida o compleja y estimulando el interés del lector que, de un golpe de vista, puede seleccionar en ellas lo que le interesa, lo que ya conoce y lo que no.

En formatos estáticos o animados, impresos o digitales integrando elementos multimedia y a menudo interactividad, las infografías ofrecen muy variadas posibilidades de explotación didáctica. Pueden ser canchales de información y motores para la expresión oral y escrita en el aprendizaje de lenguas, facilitadoras de la comprensión de los contenidos curriculares, estímulos para el repaso o la ampliación, recursos que motiven el conocimiento de la actualidad o bien vehículos de expresión y creatividad utilizando las nuevas tecnologías para su producción.

2.5 Medios en un sistema multimedia.

2.5.1 Texto.

Es una de las maneras más usables y tradicionales para ejercer la comunicación y transmitir información que estará dispuesta en el ordenador para el usuario.

Para un diseño multimedia que va enfocado a niños, no hay necesidad de cargar la pantalla con textos largos y que sean complejos de leer y entender, para que así haya una comprensión amplia del texto y lo de que se quiera transmitir mediante ella.

2.5.2 Gráficos.

Los gráficos usualmente creados a base de elementos conceptuales del diseño como son el punto, línea, trazo, complementando con la semántica, que ayuda a que la persona que interactúa pueda interpretar la información, e incluso estos gráficos se puede variar mediante la escala, rotación, traslación, y cambios de atributos, con el fin de cumplir con un objetivo planteado.

2.5.3 Imágenes en movimiento (video)

Consiste en imágenes reproducidas por segundos donde la persona puede tener la percepción de movimiento y verse como video, así también se pueden combinar la animación y video para generar un video aún más interesante.

2.5.4 Gráficos en movimiento (animación).

Son gráficos que se reproducen en un tiempo determinado, creando una sensación de movimiento, mediante interpolaciones, rotaciones, traslaciones, y otras variables que ayudan a que el gráfico pueda tener una animación y estos pueden variar o ser modificados.

2.5.5 Sonido.

La música, el habla y otros sonidos son los que conforman una comunicación más cercana a la que estamos acostumbrados los seres humanos, para que el sonido forme parte del diseño de un material multimedia, se utiliza de las siguientes maneras:

- **Reconocimiento de voz:** Consiste en la identificación de fonemas (sonidos elementales) y palabras.

- **Comprensión del lenguaje natural:** Una vez reconocidas las palabras, la comprensión del lenguaje es algo mucho más complejo.

- **Síntesis de voz:** A partir de un mensaje codificado, se genera una voz que lo pronuncia.

2.5.6 Imágenes.

El uso de las imágenes dentro de la multimedia es muy común, ya que mediante éstas se puede representar la realidad, generalmente se usa la fotografía digital o escaneado que son formados por píxeles.



2.6 Fases del diseño de materiales multimedia.

Según Bartolomé para tener una buena producción de un material multimedia, se debe tomar en cuenta una estructura y cumplir las siguientes fases:

1. Idea básica, objetivos e intenciones.

2. Descripción de contenidos: índice y esquema.

- a. Definición de la interfaz
- b. Diseño de la interactividad

3. Evaluación

- a. Evaluación de expertos en los contenidos
- b. Evaluación de expertos en comunicación

4. Primeras ideas sobre producción

- a. Soporte
- b. Elementos (vídeo, audio, grafismo, animación y lenguaje de autor)

5. Elaboración del guión técnico

6. Evaluación del guión técnico

- a. Textos sonoros
- b. Textos escritos
- c. Vídeo

7. Planificación de la producción

- a. Planificación de vídeo (hojas de producción)
- b. Planificación audio (textos a grabar)
- c. Traducción
- d. Planificación grafismo y desarrollo del control de flujo

2.7 Ilustración

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales.

Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión. (Dinámico, sí)

Se puede comprender que la ilustración forma parte primordial para una mejor comprensión ya que una imagen tiene una mayor capacidad de transmitir de forma clara, generando un mayor impacto, sirviendo como un apoyo visual necesario en una producción editorial.



Img.6

2.7.1 Ilustración editorial

La ilustración editorial se define como al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro o dicho de otra forma al componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje. (FCarracedo, sí)

Se deduce que la ilustración, es cualquier expresión gráfica realizada mediante técnicas artísticas como la de tinta, acuarela, china, plumilla.

La ilustración editorial se encarga de conceptualizar el contenido de un producto editorial, para reforzar su contenido mediante la ilustración, para lograr una ilustración eficaz se requiere tener planteado un proceso de análisis, abstracción.

2.7.2 Ilustración infantil

Una característica común de los libros infantiles y juveniles es que, además de palabras, utilizan imágenes para contar historias. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

El uso de ilustraciones en los libros infantiles es relativamente reciente y se debe a Jan Amos Comenius (1592-1670), un filósofo y teólogo checo conocido hoy en día como el padre de la pedagogía.



Consciente de que la tarea de aprendizaje para los niños era ardua y pesada, Comenius, en su libro para la enseñanza del latín, *Orbis Pictus* (1658), ponía por primera vez ante los ojos de los pequeños grabados de los objetos cuyos nombres les enseñaba en el texto.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces. En la actualidad, los libros infantiles no contienen simples ilustraciones que acompañan a un texto.

La mayoría de las veces, son las propias ilustraciones las que narran, las que portan todo el significado, con una ausencia casi total de la palabra. No cabe duda de que, para los niños, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito.

Así, la ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística que es capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del pequeño.

Pero la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir. La expresión "alfabetización visual" se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales.

Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético, y para ello, el niño pasa por tres fases:

- **Reconocimiento:**

El niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y va desarrollando su inteligencia.

- **Identificación:**

El niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.

- **Imaginación:**

El niño ve una imagen e inmediatamente puede assimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación. (Artium, sa)



2.7.3 Cromática Infantil

La psicología del color ha estudiado estos efectos en la percepción y la conducta humana, aunque como ciencia resulte inmadura, no se puede negar la importancia y las aplicaciones en la publicidad y en diseños arquitectónicos como en los centros escolares y en la decoración del cuarto de los niños.

Según los estudiosos del color, los efectos se deben a nuestra percepción de las distintas frecuencias de onda de luz, dentro del espectro visible, que incide sobre la materia, en esto se halla involucrado el cerebro y los mecanismos de la vista.

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva nuestra, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. (Infancia, sa)



Rojo:

Da energía, vitalidad, combate la depresión, estimula la acción.

El rojo es calorífico, calienta la sangre arterial y así incrementa la circulación. Este color se recomienda en ambientes, juguetes, indumentaria que busque impulsar la acción. Atrae mucho la atención visual.

No es recomendable usar el rojo en niños hiperactivos o agresivos, en situaciones donde es necesaria la concentración, como leer.



Naranja:

Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: Energía y alegría.

Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría.

Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.



Azul:

Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño.

Es utilizado en tono pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.



Violeta:

Se trata de un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición.

Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la inspiración, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.



Verde:

El verde hace que todo sea fluido, relajante.

Produce armonía, poseyendo una influencia calmante sobre el sistema nervioso.



Celeste:

Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.

Es importante aclarar que el origen de estas aparentes propiedades de los colores no está

en los propios colores sino en la asociación mental que, de forma natural e inconsciente, hace el ser humano como consecuencia de un aprendizaje cultural heredado. (Infancia, sa)





2.8 La coeducación

Coeducar significa, precisamente, educar en común y en igualdad, al margen del sexo de las personas.

Significa detectar todos los estereotipos asociados a lo masculino y lo femenino, ser conscientes de ellos, reflexionarlos y poner en marcha las medidas necesarias para eliminarlos de nuestro lenguaje y de nuestro comportamiento, potenciando aquellos aspectos que quedan anulados por el hecho de asumir los roles de género:

La afectividad en los varones o el desarrollo profesional en las mujeres.

En la actualidad, la coeducación comienza a ser una línea de acción en algunos centros escolares. La escuela, por lo general, es una entidad de peso en la transmisión de valores y comportamientos para los niños y para las niñas, de ahí que sea -junto a la familia-, la primera que deba dar ejemplo de cara a lograr una sociedad no sexista. Los colegios que apuestan por la coeducación cuentan con un plan y un equipo directivo y de docentes cualificados para la enseñanza equitativa. (Entreculturas, 2008)

2.8.1 Materiales didácticos coeducativos

Materiales didácticos elaborados con un enfoque, aplicando un modelo coeducativo en los libros de texto que utilizan a diario los alumnos y las alumnas implica defender la equidad de género en aspectos como el lenguaje no sexista con el que se redactan los textos, las imágenes que ilustran cada página (que aparezcan dibujos masculinos y femeninos que no reproduzcan clichés), o el propio contenido de la materia (que transmita ideas y valores basados en la equidad y que reconozca el papel de la mujer a lo largo de la Historia). (Entreculturas, 2008)

2.8.2 Pautas para el diseño y elaboración de materiales curriculares desde una perspectiva coeducativa.

El material didáctico que se emplea puede ser un instrumento valioso, como transmisor de formas de vida y comportamientos diferentes, sin que en ello, se manifieste ningún tipo de jerarquización o discriminación, es por ello que se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos al momento de su elaboración:

En las Ilustraciones

- Ajustar la proporción de personajes femeninos y masculinos que aparecen, a la realidad.

- Situar a estos personajes en distintos lugares, evitando la ubicación estereotipada, en función del género, es decir, no reproduciendo a los personajes femeninos en lugares internos, reducidos, domésticos..., y los masculinos en lugares externos, amplios, públicos, sino a ambos, al 50%, en los dos espacios.

- Cuidar que las cualidades que se atribuyen a estos personajes no sean estereotipadas: la niña hacendosa, el niño divertido, dinámico..., sino que sean atribuidas a niñas y niños, indistintamente, cualidades como: dinámica-o, sensible, pacífica-o, audaz...

- Mostrar que las profesiones que ejercen las mujeres y los hombres no respondan a clichés sexistas: maestra, secretaria, enfermera, profesor, jefe, médico, sino que se muestre a mujeres y hombres, ejerciendo las mismas profesiones.

- Plasmar actividades que tengan interés para las chicas y los chicos. Por ejemplo, formas de ocio y diversión, hobbies, etc., que atraen a las chicas y a los chicos.

- Cuidar que el protagonismo de los personajes no refleje una jerarquización sexista, por ejemplo, que aparezca unamujer y un hombre, tanto en el puesto de dirección como en el de persona subordinada.

- Que quien comience un juego, sea tanto un personaje femenino como uno masculino o que la persona protagonista de una lectura sea una chica o un chico.

- Expresar dibujos que no reproduzcan una jerarquización de valores, en función del género, por ejemplo que no sea mayoritariamente, el osito valiente y la osita, asustadiza...

- Presentar el cuerpo de la mujer y el del hombre de tal forma que no indique ningún tipo de discriminación negativa, en cuanto a la definición que se dé, a las posturas, expresiones, funciones que desempeñen, etc.

- Superar los estereotipos de belleza establecidos, y mostrar que cada persona tiene su belleza propia.

- Mostrar que el objetivo es compartirlo todo; lo privado y lo público, el trabajo y la diversión, etc.

- No presentar ilustraciones que supongan un cambio mecánico de roles, por ejemplo, no se trata de poner una chica de mecánica, jugando al fútbol, dirigiendo una empresa y al chico, de empleado de hogar, jugando a la cuerda, en su casa, etc., sino que tanto en la mecánica, jugando, en casa o dirigiendo una empresa, aparezcan ellas y ellos.

- Combatir las ilustraciones la devaluación social de lo femenino. Por ejemplo, ¡ilustrar una escena de aprobación de un hombre haciendo tareas, ejerciendo profesiones o atribuyéndole cualidades que tradicionalmente se asignan a las mujeres.

Ofrecer modelos nuevos de formas de vivir: de trabajar, divertirse, viajar, formarse, etc.

En el texto

- Explicitar las aportaciones que las mujeres han hecho al desarrollo de la humanidad, reconociendo su trabajo tanto en la reproducción de la especie humana, como en el campo científico y cultural. Por ejemplo, dar datos sobre la cantidad, importancia y rentabilidad económica del trabajo que realizan las mujeres o contar estudios de investigación que han realizado las mujeres.

- Nombrar a las mujeres que se han destacado, cuando se narra la Historia de un pueblo o se explica los avances de la ciencia.

- Explicitar frases que supongan una justa valoración de lo considerado socialmente femenino. Por ejemplo: «...gracias a la capacidad de pensar en las demás personas, se pudo llegar a consensos...», «...lo consiguió gracias a su constancia en el esfuerzo...», «...su capacidad afectiva resolvía muchos conflictos que se daban en las relaciones, en aquella sección de la oficina...».

- Explicitar que la cultura desarrollada por las mujeres, a nivel mundial, aporta puntos de referencia válidos para el desarrollo de la humanidad en el futuro. Por ejemplo, expresar que un mayor grado de desarrollo de la capacidad afectiva, de la capacidad de observación, flexibilidad estética, inteligencia práctica, etc., son puntos de referencia válidos para las mujeres y los hombres.

- Cuidar la adjetivación, superando las expectativas estereotipadas que se tienen de las mujeres y los hombres: por ejemplo, alto, dinámico, valiente, duro y guapa, dócil, suave, asustada...

- Valorar todas las capacidades humanas, como necesarias para el desarrollo integral de la persona; por ejemplo, expresar: «él era muy sensible y no temía demostrarlo...» «se mostraba afectuoso, como hombre desarrollado que era...» y evitar expresiones como «la sensiblería propia de las féminas», «no podía caer en afectividades y blandenguerías que no le corresponden» o similares.

- Expresar citas de mujeres científicas, historiadoras, literatas, etc., para completar el tema que se esté explicando.

- Introducir la lectura de textos elaborados por mujeres.

- Citar en la bibliografía libros escritos por mujeres.

- Cuidar que los ejemplos que se pongan, en la explicación de un texto, sean igualmente atractivos para las chicas que para los chicos.

- Expresarse, unas veces, en los dos géneros y otras en el epiceno, construyendo las frases de tal manera que, sin ser repetitivo, se muestre que se está pensando la realidad tal como es, femenina y masculina. Por ejemplo, «...las mujeres y los hombres trabajan y tanto ellas, por su experiencia, como ellos, por su dedicación, favorecían la agricultura...», «...jugaban en grupo y las niñas, primero, y los niños, después, decían...».

Por último, teniendo en cuenta que vivimos en una sociedad basada en la jerarquización de lo masculino sobre lo femenino y que las personas hemos asumido esta jerarquización hasta el punto de que inconscientemente la reproducimos, se hace necesario que las editoriales a la hora de elaborar cualquier material didáctico, se asesoren de personas expertas en coeducación, como suele hacerse en otras materias. (Zabalza, sa)

2.9 Terapia de Juego como metodo educativo

Según Axline (1975) La terapia de juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia con adultos. La terapia de juego puede ser directiva, es decir, en la cual el terapeuta asume la responsabilidad de guiar e interpretar, o bien, puede ser no-directiva.

Según Piaget (1947) el niño es un científico activo que interactúa con el ambiente y aprende estrategias de pensamiento cada vez más complejas.

Es decir, el niño es un ser social que juega con otros, habla con ellos y aprende de esas interacciones.

Rojas, et al. (2014) menciona que a través del lenguaje del juego, el niño puede hablar y transmitir todas aquellas emociones o experiencias que ha vivido.

Cualquier cosa puede ser transformada por la imaginación de un niño, puede crear, imaginar, volverse un personaje favorito, transformar una piedra en un gran automóvil, en un avión.

Los niños son grandes artistas, en algunos su imaginación fluye de manera natural y espontánea. Son los creadores de su propia realidad, funcionando como matices creativos de aquello que para un adulto puede ser imposible de lograr.

El niño tiene como motivación la búsqueda de la satisfacción de sus necesidades biopsicosociales, cuando esto no se logra, surge la frustración y ésta lleva al niño a tener diferentes reacciones ante tales eventos.

La expresión de sentimientos como el enojo, la tristeza, la ansiedad, la amargura, el miedo, es también una necesidad para los niños, al no expresarlos se acumulan provocando diversas dificultades.

Por tanto, el juego se transforma en una herramienta para acceder e intervenir al mundo interno de los niños. Las técnicas vinculadas al juego permiten una mejor aproximación al mundo infantil mediante actividades lúdicas que facilitan la expresión de emociones y necesidades. (Rojas, et al., 2014).

“Los niños son modelados en el mismo inicio de su vida por los valores de determinados adultos”.

(Papalia, 2014)



3. Investigación de Campo

Entrevista: Psc. Janeth Baculima Baculima. Psc. Gabriela Machado Ávila.

Preguntas	Pisc. Janeth Baculima	Psic. Gabriela Machado
¿Cuál es la edad propicia para tratar la igualdad de género con los niños?	Dentro de una educación formal, es decir desde las guarderías y primeros años de básica ya se debería educar sobre la igualdad de género, ya que a esa edad el niño construye su identidad definiendo que es lo que hace un hombre y que es lo que hace una mujer.	Le sugiero que considere una edad de 8 a 12, por que en ese caso son ellos los que cogen la información, ya que a esa edad ello pueden leer y sacar conclusiones.
¿Qué tipo de contenido debe ser impartido para una buena educación en igualdad de género?	Para una edad de 4 a 5 lo más propio seria de trabajar con ellos con material didáctico para los niños, la maestra y los padres.	A esa edad de puede trabajar con cuentos con temas como el respeto a mi cuerpo, prevención de abuso sexual, identidad y autoestima. Temas que aportan a una buena educación y que ayudan a fomentar la equidad de género.
¿La educación de este tipo debe ser impartiendo en: La escuela o en el hogar?	Puede ser utilizado y trabajado para los dos ámbitos, libros que se enfoquen a la educación sobre equidad de género en las aulas y como refuerzo en el hogar también. Ya que para el niño es muy importante lo que diga la profesora en la aula, como la de los padres en el hogar, sin tomar en cuenta que en su el hogar existe un padre violento , entonces ahí se rompería completamente la comunicación.	Lo más propio y novedoso seria enfocarse a una autoeducación, donde el niño se interese por el tema, ya que es difícil educar sobre este en las aulas ya que un profesor puede tener muchos más prejuicios que otras personas, y que se acoja al contenido que se encuentre en el libro, el puede acomodar el contenido a su propio discurso. E incluso el material puede ser impartido en centros de ayuda para niños, catequesis, o casas de acogimiento, etc.



Entrevista al: Diseñador Rashid Cueva.

Preguntas	Dis. Rashid Cueva
La multimedia en la actualidad aportan positivamente para el aprendizaje de los niños, entre ellos existen varios tipos:	Para enfocarme o dirigirme a los niños prefiero algo tradicional, ojo "sin dejar a un lado la tecnología". Pienso que la mejor opción sería el "cd" para no vincular aún a los niños con tecnología tal como celular o tableta
¿Cuál sería el más indicado para educar sobre la igualdad de género en niños de 8 a 12 años?	
¿Cómo debe ser el contenido del material educativo multimedia?	Lo más propio sería el video animado: caricaturas, comics, crear un personaje principal (masculino/femenino) el cual se identifique con los niños y otro para niñas ya que hablamos de equidadgenero (considerar cultura para personajes) que se vinculen directamente con rasgos de personalidad, no se si esta bien orientado niños de 8 a 12 años, pero atreves de un estudio de tu publico podrías definir eso de la mejor manera.
¿Qué tipo de software sería el indicado para realizar el producto multimedia, que va enfocado a la enseñanza de los niños?	Sobre el software, te podría decir con adobe (ilustrador, photoshop, flash) aunque en realidad en la actualidad hay muchos para modelado autodesk maya 3d. Pero lo impórtate sería que lo hagas con el que tu manejas.

3.1 Conclusión de entrevistas

Mediante el análisis de las entrevistas antes expuestas se podría considerar que el target a donde se puede dirigir los productos, va a ser entre 8 a 12 años, tomando en cuenta que a esa edad el desarrollo de pensamiento le permite al niño o niña un mejor manejo del lenguaje, comprensión de ideas y son capaces de buscar explicaciones lógicas. Los productos deberían contener actividades, lecturas y dinámicas propias para su edad, que traten temas de manera no directa; sino temáticas que aporten, eduquen y que sirvan de ayuda para disminuir el femicidio en un futuro.

Los niños de 8 a 12 entre las actividades a trabajarse se puede tratar con la lectura como cuentos y fabulas y a su vez desarrollar una reflexión de tal, actividades como crucigramas, sopa de letras y dinámicas. Este tema puede ser tratado tanto en la escuela como en el hogar, pero a ser un tema que trae consigo muchos prejuicios, se debería trabajar sin intermediario, y si se concluye que la edad propia es de 8 a 12 se podría generar productos de coeducación y de autoeducación.

Al tratar el tema de la multimedia se podría considerar que el CD interactivo pueda ser la mejor propuesta ya que esta serviría de apoyo al contenido del producto editorial y mediante el cual no se incentivaría a dejar de un lado a la lectura tradicional.

La parte del contenido es decir de la gráfica y el interfaz se podría determinar según la gráfica que se trate en el producto editorial, él cual será pensado para que sea incluyente, atractivo y sobre todo que sea propio para la edad que sea establecida en lo posterior.

El software con el cual se vaya a trabajar es aquel que me permita desarrollar de la mejor manera mi propuesta, siendo este un software con la cual yo ya haya trabajado.



4. Análisis de homólogos

4.1 DEMO somos iguales, somos diferentes

<https://www.youtube.com/watch?v=FjzPqty45tY>



Partido Formal

Es un DVD interactivo para enseñar equidad de género a niñas y niños, los temas que aborda el material son: género, juegos y juguetes, colores y emociones. Más allá de los juegos todo el interfaz y la gráfica del producto multimedia tiene mucha referencia sobre la igualdad de género y otros conceptos que aportan al tema.

Los colores y detalles en personajes como el que se puede observar en el intro, los padres cumplen tareas diferentes como el del padre que preparaba jugo mientras la madre refaccionaba el juego inflable para los niños y la igualdad representada en la llegada en carros de los niños a la fiesta.

Partido Funcional

Este producto multimedia educativo, ha sido pensado para que mediante juegos los niños aprendan y asimilen cosas que ayuda a la concepción de la igualdad de género, incluyendo el tema de los roles de género.

En el caso de la primera actividad llamada empleos: el niño o la niña tienen la posibilidad de designar una profesión sin importar el género, tenien-

do como opción diseñador de moda, médico, arquitecto, policía, cocinero, o estilista, lo que atribuye a una enseñanza que existe una igualdad de género en las profesiones, a pensar que aun no es aceptado por la sociedad machista que vivimos.



En la actividad del memoria: su fin es buscar el par dentro de 16 tarjetas, se estimula la agilidad mental y la retentiva, las tarjetas contienen expresiones de emociones, en la cual su pareja esta formada con la expresión de cariño en hombre y mujer, fortaleciendo la idea que no solo las mujeres podemos ser cariñosas y emocionales sino los hombres también, así mismo se trabaja

con algunas expresiones que no son propiamente del sexo masculino y femenino.

La actividad secuencias: es trabajada bajo el mismo concepto de encontrar sus pares pero en este caso intervienen 3 fichas, donde el niño tiene que coincidir las herramientas de los trabajo, reforzando la idea de los empleos.

Partido Tecnológico

Este DVD interactivo se encuentra disponible en la red para ser descargado de manera MP4, WEBM, FLV, 3GP, M4A, MP3, este producto puede ser usado como complemento en la educación de igualdad de género.

4.2 Cuentos para antes de despertar (Los colores)

<http://es.slideshare.net/csajuani/los-coloresmyriamnunila>



Partido Formal

Este cuento contiene muchas formas como parte de la ilustración, estas han sido concebidas de una manera muy apegadas a la realidad de un dibujo hecho por un niño ya que sus trazos no son bien definidos. Los personajes ilustrados son una fusión de varias formas de la naturaleza, alimentos, y otras cosas, llegando a que cada personaje tengo un aspecto surreal con un alto grado de atracción en su forma. La ilustración en este caso cumple parte primordial como apoyo del texto del cuento, dándole vida a la obra.

Partido Funcional

El feminismo, el machismo, la igualdad y el respeto a la diferencia, es lo que las autoras Nunula y Myriam, quisieron transmitir en su obra literaria. Este cuento forma parte del libro Cuentos para antes de despertar, donde se trabaja la coeducación, es decir la educación que es impartida juntamente a niños y jóvenes de ambos sexos.

El cuento trata sobre colores como personajes principales, y se describe la forma de ser de cada uno de ellos de una manera que el niño se va enganchando con la historia ya que estas son descritas de una manera jovial y divertida.

Por ultimo se describe al color rosa y azul, los cuales son descritos con valores muy buenos como el del cariño, generosidad, fortaleza, y valentía.

Es aquí donde la descripción toma referencia de una realidad social machista con la que hemos vivido por muchos años, el de designar roles según el género de cada niño o niña, cosas como el clásico:

Los niños no lloran, los niños no juegan con muñecas o el color rosa no es para un niño, o el mismo hecho de plantear estereotipos como el de que una mujer debe ser delicada, débil, sensible y relegar su función en el hogar.

En la obra aparecen los incoloros que representan los pensamientos machistas, y los estereotipos, y creencias erróneas de la sociedad.

El cuento concluye con un la fusión de estos colores, formando un color lila, que demuestra la libertad de pensamiento y la igualdad de género.

Partido Tecnológico

Este cuento ha sido pensado para que un niño pueda leerlo sin mayor dificultad, se encuentra disponible en forma impresa, e incluso en formal digital como PDF siendo esto mucho más interesante y accesible, ya que con esta ventaja se puede llegar a las escuelas, hogares y otros espacios sin mayor inversión en costos

4.3 Escuela de ciudadanía, tú decides.

Material impreso, impartido como taller en las escuelas de Cuenca.



Partido Formal

Este proyecto contiene material educativo enfocado al niño, adolescente y a los mediadores. Entre esos tenemos:

- Guías de mediadores de niños y niñas
- Hojas de trabajo de niños y niñas
- Guías de mediadores de adolescentes
- Hojas de trabajo de adolescentes

Este material está dividido en cinco sesiones de trabajo y es un material que necesita ser mediado, es decir, los niños, niñas y adolescentes requieren de un adecuado acompañamiento para poder aprender cada contenido, porque el proceso está pensado para que los mediadores sean quienes conduzcan las actividades, la discusión, introduzcan preguntas claves y generen nuevas preguntas. Así que el material debe ser conducido en un taller por un mediador o mediadora.

El material tiene ilustraciones de buena calidad, incluyentes y atractivas, que hace que el niño y adolescente se interese y cumpla con el propósito de aprender.

A más de eso contiene actividades, lecturas, dinámicas que refuerzan el contenido impartido por los mediadores, todo acuerdo a la unidad y temática antes estudiada.



SESIÓN 2

CONOCIÉNDOME:
IDENTIDADES Y
PROYECTO DE VIDA
PARA NIÑOS Y NIÑAS

TEMÁTICAS A ABORDAR:

 Identidad: De Género e Identidad Intercultural (Mi Identidad).

 Proyecto de Vida: de lo individual a lo colectivo (Mi proyecto de vida).

OBJETIVO GENERAL:

Que los niños, niñas y adolescentes reconozcan su identidad en el entorno social, a partir de sus experiencias y el fortalecimiento de su autoestima, con el fin de contribuir a la construcción de sus proyectos de vida individuales y colectivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

 Recordar los conceptos, actividades y reflexiones trabajadas en la primera sesión.

 Reflexionar grupalmente sobre cómo se construyen las identidades de género e intercultural, las desigualdades existentes y nuestras propuestas para transformar estas realidades.

 Reconocer en grupo que la autoestima y la identidad tienen un nexo social, analizar nuestras percepciones sobre el país y el cantón.

Pag. 24

Sesión 2

PARA TRABAJAR
EN EL TALLER

¿Quién puede hacerlo?²



● Marca con una equis (X), en la casilla respectiva, quiénes se encargan del cuidado y la crianza de los hijos y las hijas.

PRIMEROS AÑOS DE VIDA

ACTIVIDAD	PAPÁ	MAMÁ	QUIÉNES MÁS
Bañar a la niña	☐	☐	☐
Cambiar los pañales	☐	☐	☐
Arullar para dormirlo o dormirla	☐	☐	☐
Jugar y entretenerlo o entretenerla para que no lllore	☐	☐	☐
Acariciar y consentir al niño	☐	☐	☐
Acariciar y consentir al niña	☐	☐	☐
Arreglar la cama-cuna	☐	☐	☐
Lavar y organizar la ropa del bebé	☐	☐	☐

 Pag. 24

² Tomado de Re-descubriendo mi sexualidad. Pistas para niños y niñas. Plan Internacional Programa Colombia, año 2006.

Img.12

Partido Funcional

El proyecto de La Escuela de ciudadanía “TÚ DECIDES” fue ejecutado en el mes de marzo de 2012, por la Alcaldía de Cuenca, el Concejo de la Niñez y Adolescencia y la Dirección Intercultural Bilingüe del Azuay, con el apoyo de Save the Childre. Este proceso de educación no formal estuvo dirigido a niños, niñas y adolescentes de entre 8 a 17 años de edad, de escuelas, colegios y entidades de protección especial.

En el año 2012 y parte del año 2013 participaron del proceso alrededor de 120 niños, niñas y adolescentes del cantón Cuenca, pertenecientes a 60 instituciones. Se sumaron niños, niñas y adolescentes de Gualaceo y Saraguro, en coordinación con los Concejos Cantonales de la Niñez y Adolescencia de aquellos cantones. Se ejecutaron 11 encuentros formativos sobre:

- Autoestima e Identidad
- Derechos y Dignidad Humana
- Cultura de Paz y No Violencia
- Seguridad Escolar
- Conformación de los Consejos Consultivos
- Organización y Participación
- Discapacidades e Inclusión y Cuidado de la Tierra.

Para los encuentros formativos se diseño material exclusivo para niños y niñas y para adolescentes, que responde a su edad, intereses y necesidades, así como material para las y los educadores de adolescentes y de niños y niñas. Este material, que fue ejecutado y validado por los actores principales del proceso, es ahora compartido con ustedes.

Partido Tecnológico

Este proyecto a sido pensado para que la educación sea impartido por un mediador hacia un niño o adolescente, el material fue distribuido de la siguiente manera. Al mediador o maestro se entrego un CD donde contiene todo el proyecto:

Hojas del mediador, hojas de trabajo para niños y para adolescentes, a más de eso se puede encontrar un documento donde se trata el enfoque metodológico, para que el profesor pueda impartir las clases de una manera adecuada, todo esto se encuentra en formato PDF y para los niños y adolescentes se entregaron material impreso.

4.4. Conclusión

El femicidio y la violencia de género ha ido incrementando en el Ecuador, a causa de factores culturales, el patriarcado, los roles de género y contextos socioculturales erróneas que hacen que los miembros de nuestra sociedad tomen actitudes que fomentan la violencia de género, hechos que desencadenan en un femicidio.

Los medios impresos , son fuentes de aprendizajes muy amplios y con un buen manejo de todos los elementos del diseño puede ser muy eficaz en la educación y conjuntamente con la multimedia educativa que en la actualidad es la forma de educación, donde las personas a la par interactúan con el sistema pueden aprender.

Finalmente se puede determinar que con una buena implementación de todos los conocimientos se podrá lograr un buen producto, que cumpla con el objetivo general ya planteado .



Capítulo Planificación



5. selección del público meta

Niños y niñas de 8 a 10 años, que sean capaces de obtener conocimientos a través de actividades lúdicas e interactivas y que tengan acceso a un dispositivo móvil.

Los niños de este rango de edad tienen desarrollados diferentes características como:

Sociales, emocionales, cognitivas y de personalidad, que sirven como indicadores de que el target seleccionado es el apropiado para trabajar sobre temas de equidad de género.

- Los niños y niñas de 8 años tienen ya una conciencia creciente de sí mismo como personas, se encuentran en proceso de convertirse en un individuo y miembro del mundo social, y hablan de sí mismo con mayor libertad.

Aumentan sus contactos sociales, se interesan por las personas y lugares distantes en el tiempo y en el espacio, exploran continuamente su entorno.

Hacen nuevas amistades y se preocupan mucho de la opinión de los demás, y como dos características destacadas tienen la capacidad de apreciación de los demás y los desahogos constantes.

Se considera que los niños y niñas de 9 años son seguros de sí mismos e independientes. Piensan y razonan por sí mismos, poseen un mayor dominio de sí y son más dignos de confianza.

Son conscientes de sí mismos en cuanto a sus actividades, su propio cuerpo, su casa, la conducta de sus padres y hermanos, son excesivamente ambiciosos en sus exigencias, consigo mismo, porque quieren destacar y agradar a los demás.

Los niños aceptan la ley y las reglas, descubren la noción de solidaridad, aprenden a diferenciar los roles y la necesidad de una disciplina colectiva.



Img.13



- A los 10 años el niño y la niña se muestran complacientes y serenos, los cambios que se producen afectan a todos sus ámbitos: al modo en que comprenden las características de los demás y de sí mismos como seres sociales, a su concepción de las relaciones y a su representación de las instituciones y sistemas sociales en que se hallan inmersos.

Se producen muchas modificaciones que son consecuencia de su mayor capacidad

cognitiva, sus cambios físicos y emocionales y del aumento de experiencias que se van teniendo con las distintas realidades sociales que les rodean:

Los niños empiezan a comprender a la conducta humana como un conjunto de acciones que están influidas al mismo tiempo por necesidades y emociones diversas, y por las relaciones y motivos humanos complejos.

Son conscientes también de las consecuencias que pueden provocar ciertas acciones que pueden realizar.

Controlan cada vez mejor sus emociones y se dan cuenta de que alguien puede sentir al mismo tiempo diferentes emociones.

Tiene mayor capacidad para pensar sobre su propio pensamiento (metacognición).

Los niños son más capaces de realizar una tarea de observar sus propios procesos o de reflexionar sobre ellos.

Puede ir controlando sus propios mecanismos de aprendizaje y permitiendo, por tanto, que el niño "aprenda a aprender".

6. PersonaDesing



Img.14

Gabriela

Edad:
8 años

Clase social:
Media Alta

Gabriela es una estudiante

Descripción de la persona:

que cursa el quinto año de básica de una escuela fiscal de la ciudad de Cuenca, a ella le gusta mucho jugar con sus amigas, normalmente juega con muñecas y hacen manualidades.

Ayuda a su mamá en el hogar, y en sus tiempos libres ve televisión y juega en el computador o usa el celular de sus padres.

generosa, dedicada y responsable en sus estudios, pues tiene como objetivo llegar a ser una veterinaria, cuando sea grande.

Ella es una niña muy sociable,



Daniel

Edad:
10 Años

Clase social:
Media Alta

Descripción de la persona:

Daniel es un estudiante que cursa el cuarto año de básica de una escuela particular de la ciudad de Cuenca, a él le gusta ver televisión pues dan sus caricaturas favoritas, jugar videojuegos en el ipad, correr y jugar fútbol con sus amigos.

Él es un niño muy activo, extrovertido, travieso, curioso y sociable, y cuando sea grande, quiere ser bombero.

Los dos niños nacieron y viven dentro de una sociedad donde los prejuicios y pensamientos machistas ya son menores a diferencia de lo que fueron hace un tiempos atrás. Pero lo que aún esta presente en la sociedad actual repercute en el pensamiento y crecimiento personal de estos niños.

7. Características del target

Los niños y niñas de edad comprendida entre 8 a 10 años se caracterizan en llevar una vida donde su única preocupación es el juego y la educación.

- Cursan el cuarto, quinto y sexto año de educación básica.
- Su rutina de vida se centra en asistir a la escuela por la mañana y en las tardes realizar deberes, jugar, hacer deporte y cumplir tareas simples del hogar.
- Sus principales diversiones son los video juegos, ver programas de televisión y películas y jugar con otros niños.



8. Plan de Ventas

8.1 Resumen ejecutivo

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar productos educacionales centrados en el diseño y elaboración de un material editorial y multimedia, mediante los cuales los niños y niñas se educarán en temas variados que fundamentarán y conceptualizarán la equidad de género, aportando en su buen desarrollo social para su presente y su futuro.

Estos productos van a ser parte y herramienta de talleres que serán dictados por psicólogos en las escuelas y fundaciones de la ciudad de Cuenca y que en un futuro podrían llegar a otras provincias del Ecuador.

Misión: Educar y formar a los niños en el tema de la equidad de género, aportando conocimientos que los formará para que en el futuro sean personas que impulsen una sociedad equitativa y con un menor índice de violencia de género.	Visión: Llegar a ser productos que sean tomados en cuenta por instituciones educativas para educar en valores, especializándose en la equidad de género, y mediante el cual se aporte para generar una sociedad de respeto e igualdad en el futuro.	Objetivo: Formar a niños y a niñas mediante el empleo de material educativo que genere conocimientos y valores, el cual les brindará en su desarrollo personal, un futuro de personas que aporten al desarrollo de una sociedad de igualdad.
--	---	--

8.2 Mercado

Fortalezas: • Ser un material educativo que se a desarrollado mediante el concepto de la terapia de juego. • Contar con un material web para reforzar el contenido del material editorial. • Contenido que aportará en la educación de valores y aporte a la sociedad.	Oportunidades: • Lanzar el producto en una época donde la falta de educación en equidad de género es notoria y ha generado daños en la sociedad actual, la cual es evidente con la violencia de género y por consecuencias con el femicidio. • El interés de los niños por la tecnología y juegos interactivos.	Debilidades: • No tener amplia experiencia en la producción de la ilustración propuesta a usar. Amenazas: • No tener apertura en los centros de educación para realizar los talleres de educación.
---	--	--

8.3 Desarrollo y producción

Los materiales se proyectan para realizar mediante el uso de la terapia de juego como método de enseñanza, los temas como sexo y género, roles y estereotipos, emociones, sexualidad, autoestima, identidad y autonomía se conceptualizarán en dinámicas, cuentos y actividades donde el niño se educará de una manera divertida y dinámica.

Los productos tendrán un proceso de ideación, conceptualización, ilustración, diagramación y validación.

8.4 Marketing mix

Producto

Producto editorial y multimedia para educar a niños sobre la igualdad de género, enfocado en la utilización de la terapia de juego como método de enseñanza. El producto multimedia pasaría a ser un complemento o refuerzo del producto editorial.

Plaza

El producto está pensado para ser insertado en los centros educativos y fundaciones mediante talleres dictados por psicólogos, el cual no tiene costo para los beneficiarios, el sitio web interactivo estará dispuesto en la red para que los niños lo visiten.

Promoción

Los talleres de educación sobre la igualdad de género se puede promocionar a los centros educativos dando a conocer el producto mediante correo directo o visitas a las autoridades de los planteles.

Se realizará una activación en lugares concurridos por las familias como son: parques y malls, con la finalidad de que mediante esta activación los padres de familia conozcan del proyecto, tomen interés, e indirectamente formen parte de ello.

La activación se va a realizar mediante el mismo método de enseñanza, es decir en los lugares dispuestos para hacer la activación se implementará infraestructura para realizar dinámicas o juegos donde los niños y padres interactúen, todo bajo el concepto de la educación en igualdad de género.



Precio

El costo del producto educacional se cuantificará tomando en cuenta valores que intervienen para su producción como lo es: proceso de fabricación, impresión, software y terminados.

Generalizando en 3 zonas las cuales contienen variables para cumplir el objetivo de cada uno.

Los precios están dispuestos en forma de tentativa, ya que el costo real será adjuntado una vez concluido el proyecto de tesis.

Ilustración	500
Impresión	45
Pagina web	400
Diseñadores	1500
Total	2445

Se espera que los productos sean financiados por parte del ministerio de Educación o fundaciones locales que protegen y acogen a mujeres que han sufrido violencia de género, siendo así el costo seria de \$0,00 para los beneficiarios, tomando en cuenta que la pagina web se encontrará en la red para una disposición gratuita.

9. Partidas de diseño

9.1 Forma:

La mejor manera de llegar a un niño, es a través del juego ya que mediante ello, el niño inconscientemente recibe de mejor manera conocimientos conceptualizados en actividades lúdicas y dinámicas, propias de la terapia de juego.

Es por ello que los productos contendrán actividades donde el niño pueda desarrollar y aprender temas relacionados a la equidad de género mientras lo desenvuelven.

El producto tendrá características como:

Formato

Según el contenido que va a abarcar el libro el tamaño ideal para esté, sería el de 19 cm x 19 cm, ya que el formato favorecerá a que el texto tenga una mayor legibilidad y legibilidad ofreciendo un espacio para que la ilustración sea parte protagónica del contenido del libro. Esto aportará a que los niños tomen interés y se sientan atraídos por el producto y el contenido presentado en este. El formato de la página web será de 1280 x 720 pixeles de resolución.

Tipografía

Analizando el target a quien va dirigido el producto, las tipografías más apropiada son las que tienen terminados redondos (San Serif), ya que estas son menos agresivas que las que tienen ángulos. Para ello se ocuparán 3 tipos de familia, con la finalidad de jerarquizar la información.

Las tipografías a usar deben facilitar la lectura, por ello el tamaño óptimo para trabajar con niños deber ser mayor a 12 puntos y que este sea estéticamente agradable a la vista, y así llame su atención y capte su interés para la lectura. Para la página web se usará tipografía san serif, con los mismos parámetros planteados para el producto editorial.

Cromática

El uso de color en las ilustraciones, fragmentos del libro y página web es algo primordial, ya que de eso depende que el niño se sienta atraído.

Según la psicología del color el uso de los colores cálidos pueden llamar atención y provocan alegría incitando a la acción, diversión y los niños se vuelven activos.

Colores claros transmiten descanso, sutileza y suavidad. Los colores fríos provocan la sensación de serenidad, sentimentalismo y pasividad.

Esta clasificación de colores establece su uso, el cual en el desarrollo de los productos se tomará en cuenta y su uso será en dependencia de lo que se quiera transmitir y con un nivel de responsabilidad ya que su uso puede generar efectos negativos en niños.

Estética

El libro se trabajará armoniosamente, combinando de una manera adecuada: tipografía, ilustración y cromática para así llegar a desarrollar un estilo apropiado y agradable a los ojos de los niños.

La ilustración será lo que marcara la estética del producto ya que con su uso se creará la ilusión de tridimensionalidad, captando en el niño atención e interés por el producto



Ilustración

Los colores, formas, y texturas de papel acompañado de sombras proyectadas por capas recortadas, definen la estética del paper illustration. Este estilo se caracteriza por dar una idea de profundidad producida por sobre posición de capas de papel.

La ilustración formará parte del producto editorial y multimedia con la funcionalidad de transmitir y reforzar el contenido educativo que se dispondrá en ellos.



9.2 Función:

La función de los productos es educar sobre la equidad de género, proporcionándoles a los niños conocimientos sobre temas como: sexo y género, roles y estereotipos, emociones, sexualidad, autoestima, identidad y autonomía que contribuyen a fortalecer el concepto de la equidad de género, lo cual contribuirá a su desarrollo personal y dentro de la sociedad.

Las temáticas serán presentadas y conceptualizadas en actividades , cuentos y dinámicas, que son las utilizadas en la terapia de juego, mediante las cuales los niños se educarán.

La terapia de Juego engloba una serie de métodos y técnicas lúdicas especializadas, cuyo objetivo son que el niño encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo.

Acompañado del material editorial se desarrollará una serie de infografías animadas relacionado a los 6 temas a tratar, las cuales tienen como objetivo reforzar los conocimientos adquiridos en el taller.

9.3 Tecnología:

Materiales:

Carton plegable de:
250 y 300 grm

Couche:
150 grm

Software:

Producto editorial:
Adobe Ilustrador y
Adobe Photoshop.

Producto Multimedia:
Adobe After Effects y
Adobe Flash



Capítulo Ideación



10. Generación de Ideas

Mediante un proceso creativo se ha generado ideas importantes y que cumplen con los objetivos del proyecto y los requerimientos del target. Las 10 propuestas ideadas tienen el concepto de la interacción y el dinamismo, ya que el metodo de enseñanza empleado en el producto, es la de la terapia de juego.

En estas ideas se abarcan tanto la formalidad del producto, la funcionalidad y el metodo de interacción.

10.1 Diez ideas



1. Sala de juegos equitativos

La idea principal de crear un ambiente para los niños, en que ellos se puedan sentir incentivados por los objetos con los que puedan interactuar, los productos gráficos con los cual se van a acondicionar la aula estarán diseñados para cumplir las actividades propuestas por cada tema a tratar, para fortalecer el concepto de la equidad de género.

2. Equilibrio interactivo

Esta propuesta se centra en realizar un libro donde el niño pueda interactuar con su contenido, donde se trabajara diferentes temas, el libro tendrá seccionado tanto el material educativo como referentes de conceptos de cada temática. Al proponer algo de esta manera se pensó en el niño o niña, la curiosidad por descubrir las cosas y el poder del razonamiento a su edad.

Como se observa en los gráficos la idea central es conceptualizar las actividades propuestas por las psicólogas, en gráficos o formas donde el niño tendrá que descubrir el contenido que guarda en el interior de estas, o de alguna manera crear formas que se acerque al concepto de equidad o del tema a tratar.

3. Pop up Libro de igualdad

La idea se centra en realizar un libro pop up ideado para que cuando se abra se cree una casa donde el niño a partir de figuras pequeñas pueda interactuar en cada sección del hogar, enfatizando la utilización de la terapia de juego centrándonos en la de juego de roles y el psicodrama.

4. Carrusel equitativo

Esta propuesta se basa en la conceptualización de cada actividad por tema a tratar y en la forma como tal del libro, este libro tiene una forma particular teniendo una visibilidad ampliada del contenido como tal.

El libro se sesionará en actividades, donde en su interior se encuentren dos fichas diferentes por temas, y su funcionalidad seria presentar al niño ejemplificaciones de cada tema.

5. Flap book

Esta propuesta se centra en la forma como tal del libro, en la disposición y tamaño de cada hoja que contiene, en la organización y presentación del contenido. La idea se basa en la utilización de un soporte similar, no más igual, donde las temáticas sean dispuestas de diferente manera de acuerdo a la conceptualización de las actividades propuestas y planteadas por las psicólogas.

6. Folders Temáticos

Esta idea se plantea de la siguiente manera, el taller se centra en tratar 6 temáticas, que abarca la enseñanza de la equidad de género.

Por ello planteo la realización de 6 folders o carpetas diferentes donde su contenido se centrara en actividades y conceptos a tratar por tema, su gráfica y contenido será diseñado para que el niño pueda interactuar y aprender desde la terapia de juego.

7. Equi actividades

Su función es ser un libro interactivo donde el niño o niña dispongan de un material ya listo para trabajar dentro de él, cada actividad será conceptualizada a partir de las actividades propuestas por las psicólogas.

El libro contiene formas que se desprenden de cada hoja con las cuales el niño podrá jugar y armar objetos e indirectamente aprenderá sobre el tema que esta trabajando

8. Material educativo, tamaño real

La propuesta se centra en realizar material educativo de tamaño real donde el niño pueda jugar y a la vez estos productos servirán para ser utilizados mediante la terapia de juego, específicamente en el psidrama (Técnica psicoterapéutica que consiste en hacer que los pacientes representen en grupo, como si de una obra de teatro se tratara, situaciones relacionadas con sus conflictos patológicos, con el objetivo de que tomen conciencia de ellos y los puedan superar.)

9. Flip book Equidad

La idea se trata del diseño de 6 flip books , cada uno tratara de un tema diferente, se basara en mini cuentos o infografías que eduquen sobre el tema, donde el niño mediante la observación de cada uno de estos fortalecerán el concepto de la igualdad de género.

10. Equi libro desplegable.

Esta propuesta se caracteriza por la forma del libro como tal, en su despliegue de sus partes para lograr una forma en especifico, con el objetivo a que el niño pueda interactuar con sus paginas.

La idea principalmente se basa en crear un libro donde el niño pueda desplegar una hoja y encontrar un tema con actividades interesantes, y a la finalización de la apertura este forme una figura especifica y sirva como un juego de mesa.



Las tres ideas seleccionadas fueron tomadas en cuenta ya que estás abarcan campos importantes como lo es:

La didáctica e interactividad con el libro y la formalidad como tal del producto.



10.2 Idea seleccionada



5 flap book



7 Equi actividades



2 equi_libro Interactivo

Interactivo Dinámico

La ideas seleccionada abarcan las 3 propuestas preliminares que tienen campos importantes y que en su unión dará como resultado un libro de actividades diferente e innovador, con material educativo atractivo, de manipulación rápida, didactico, y con un contenido interactivo.

Asi mismo se diseñara un logotipo para la posible comercialización del producto, el diseño de personajes que estarán presentes en todas las actividades, en la parte textual e infografía.

10.2.1 Isologotipo

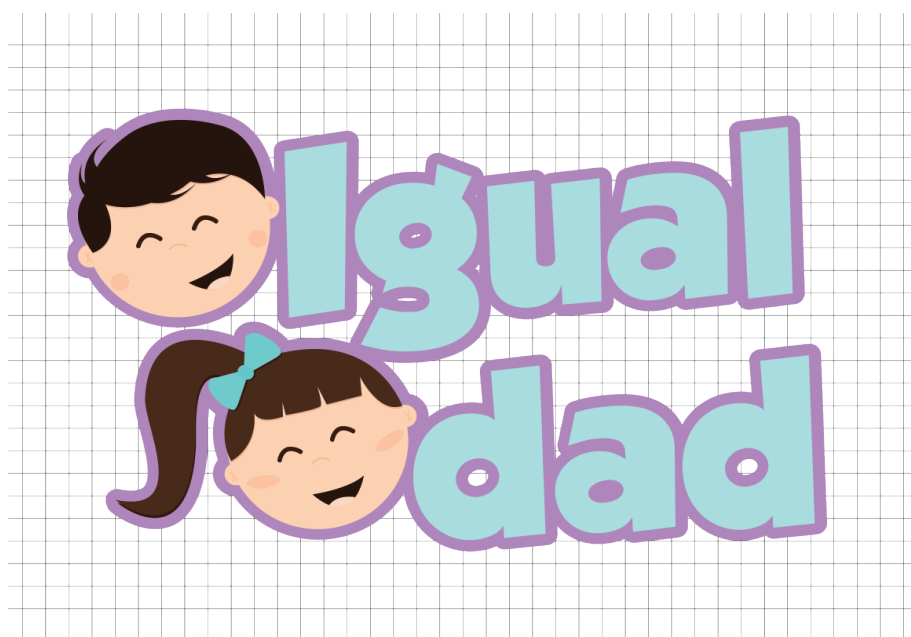


Se realizó un isologotipo donde la idea principal era comunicar directamente de que se trata el producto, es por ello que se decidió trabajar con el nombre de (Igualdad), que es lo que se quiere comunicar y educar a través del libro.

Por ello se realizó una lluvia de ideas donde se pensó tomar como un recurso el signo igual (=) para dar la idea de igualdad, pero a través de algunas pruebas se determinó que al usar el signo igual más la palabra igualdad daba un sentido de redundancia en el logo.

Concretando un logo donde la palabra igualdad se divide en dos líneas, resaltando la palabra igual, para que tome fuerza como palabra.

Malla



Reducción

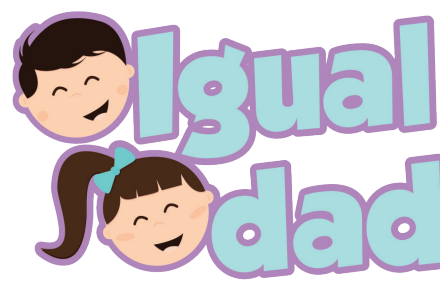


4,5cm x 2,5cm



Cromática

Tipografía



c=31 m=52 y=0 k=0

c=32 m=0 y=13 k=0

c=0 m=28 y=36 k=0

c=0 m=21 y=28 k=0

c=58 m=71 y=74 k=79

c=47 m=71 y=81 k=62

GROBOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

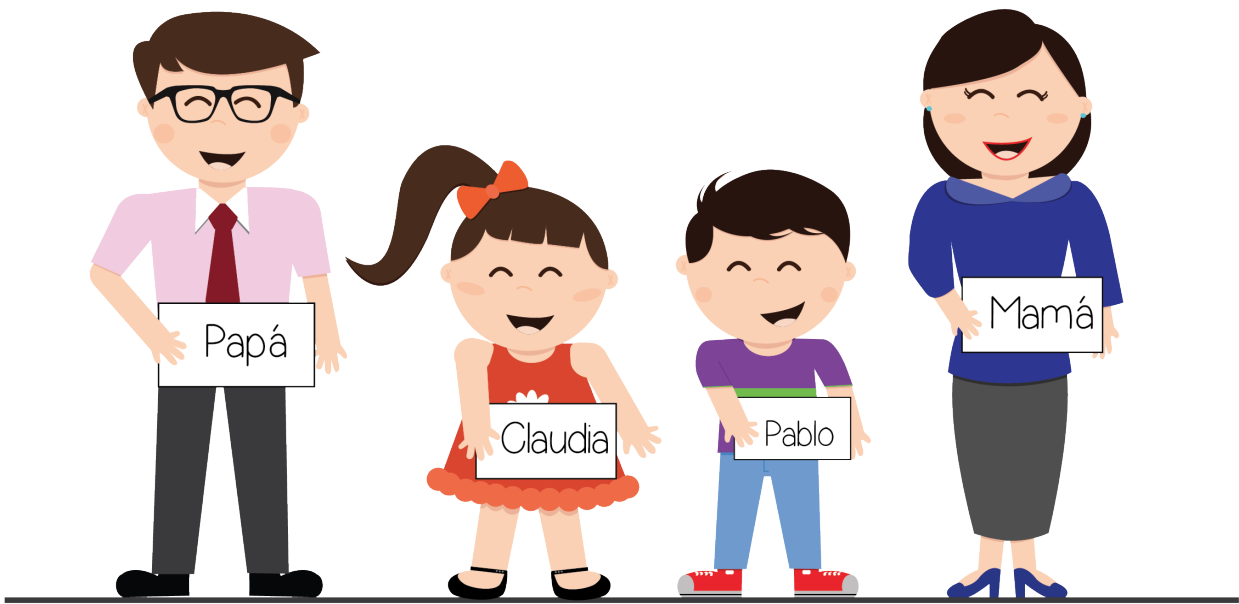
1234567890

Aplicación sobre fondo y en escala de grises



La marca tiene sus variaciones, puede ser utilizada en escala de grises y al ser colocado en fondos de colores. A lo cual se acota que no puede ser deformada o tener variaciones de color y tipografía

10.3.2 Personajes



Los personajes representan una familia formada por una mamá, un papá y dos hijos: un niño y una niña.

Estarán dispuestos en el libro y en producto multimedia, sirviendo como apoyo para la realización de actividades.

Fueron ideados para transmitir el concepto de una familia moderna representado tanto en su forma de vestir y los roles que cumplen en el hogar, eso demostrado en la vestimenta de la mamá que da la idea de ser ejecutiva.

10.2.3 Familia Cromática

El uso de la cromática en los productos esta dispuesto a ser en una gran colores vivos acompañados de colores pasteles , ya que los colores de baja tonalidad transmiten una sensación de tranquilidad y concentración al niño, y al utilizar los colores vivos hacen que el niño se interese más por el producto y sea algo más atractivo para él.

Cada uno de los colores es dispuesto para los temas a tratar:

Sexo y género	Emociones	Autoestima	Roles y estereotipos	Identidad y autonomía

10.2.4 Tipografía

La tipografía a utilizarse fue seleccionada para que sea lo más similar a los trazos aprendidos en la aula. En el documento se trabaja con 3 tipografías diferentes con la finalidad de seccionar el libro y jerarquizar información, así mismo se tuvo en cuenta que la tipografía sea legible, pero de la misma manera transmita el concepto planteado del producto que es el dinamismo.

Tiempo

Estimado: 1 hora

Objetivos

- Distinguir los conceptos básicos entre sexo y género.
- Entender como los caracteres biológicos de las personas se traducen socialmente en desigualdades sociales.

Dinámica

- Objetivo:
 - Entender la diferencia entre los conceptos de sexo y de género.
 - Entender como los caracteres biológicos de las personas se traducen socialmente en desigualdades sociales.
- Instrucciones:

Se discute sobre las características que están relacionadas con los aspectos biológicos (sexo) y cuáles con lo que las sociedades interpretan como atributo de los hombres y de las mujeres (género), y se va rellenando el siguiente cuadro:

Sistemas	Sexo	Género
Hombres		
Mujeres		

¿Qué es sexo?

Este término se usa para referirse a lo que es anatómica y biológicamente una persona. Cómo esta persona nació (con qué características sexuales, tanto internas como externas).

Happy Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

KG Miss Kindergarten.

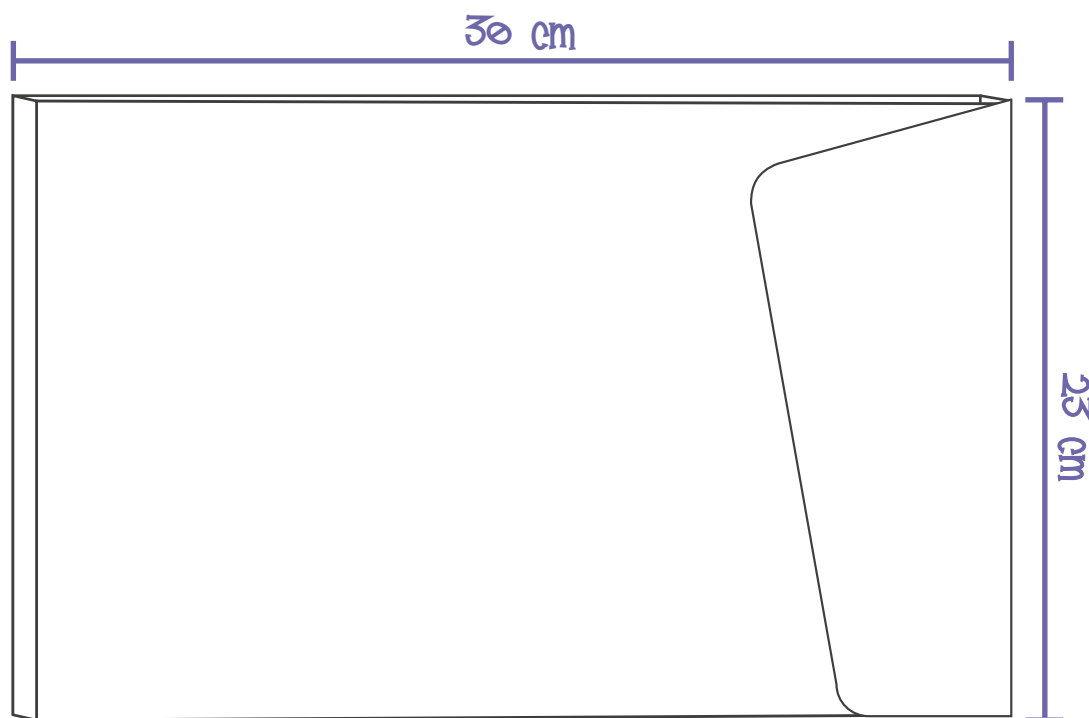
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Cinnamon Cake

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

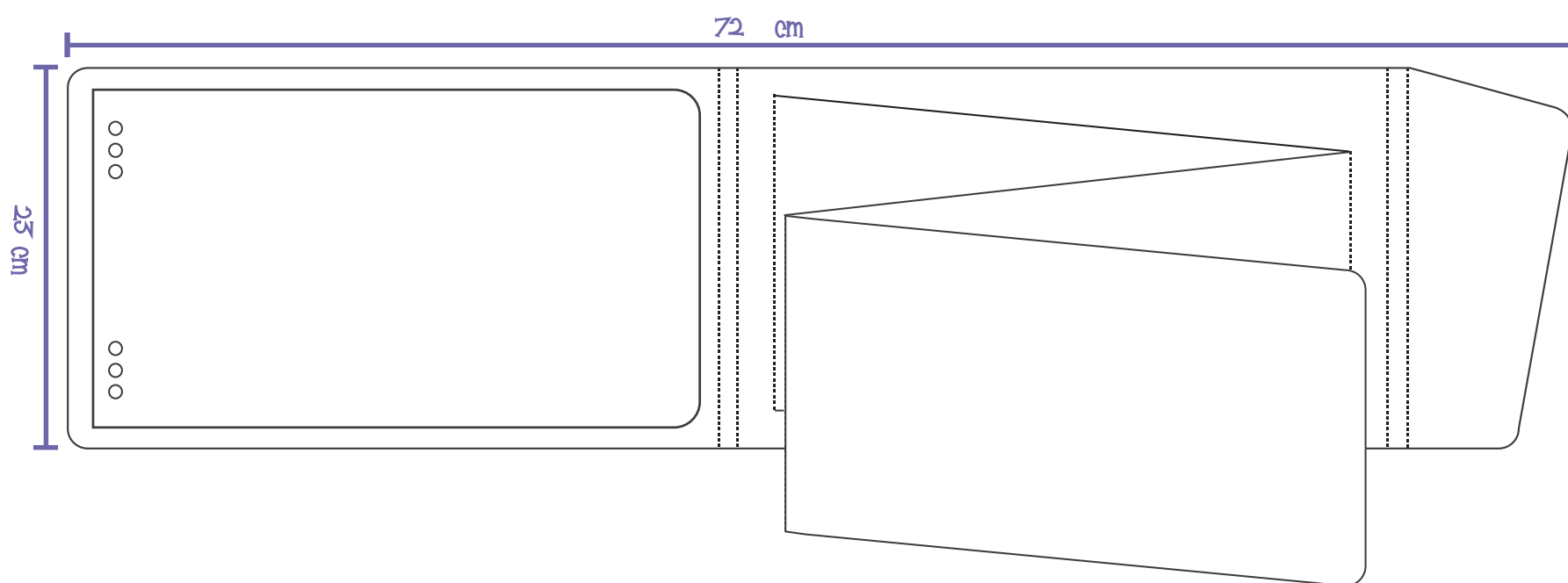
10.3.4 Formato del libro y distribución

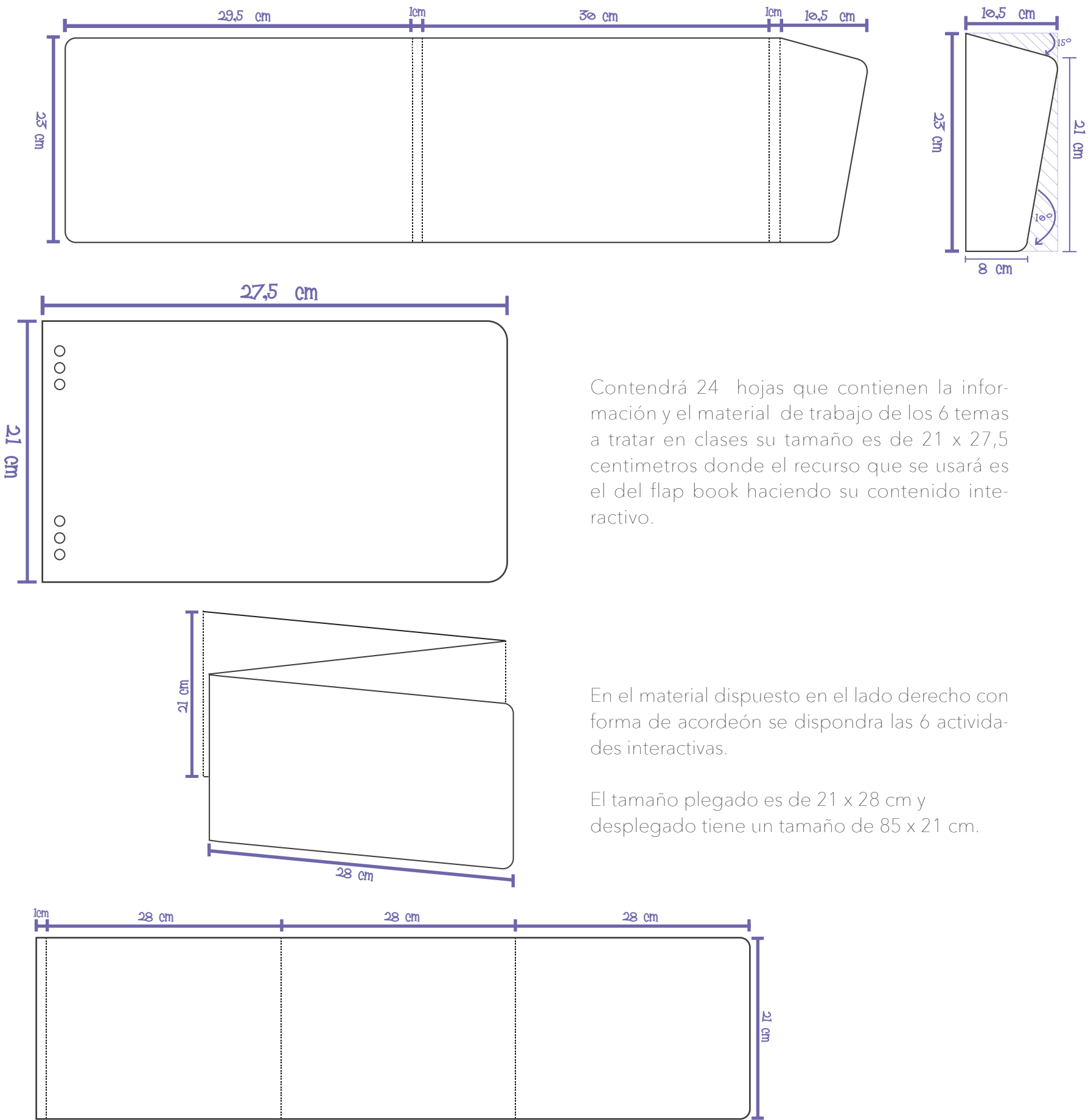
El libro está diseñado para ser manipulado de manera horizontal, a su lado izquierdo contendrá las hojas donde está dispuesto el texto como material a tratar de cada tema, de la misma manera a su lado derecho contiene hojas en forma de acordeón dispuestas para abrir sus páginas hacia la izquierda, que es de la manera que regularmente se acostumbra, en esta sección se encuentran las actividades donde el niño mediante el juego y la interacción con las mismas se educará de una manera indirecta.



El tamaño del libro cerrado es de 30 x 23 siendo un tamaño manipulable para el niño, fácil de trasladar y transportar.

El tamaño completo al desplegar sus partes es de 72 x 25 cm.





Contendrá 24 hojas que contienen la información y el material de trabajo de los 6 temas a tratar en clases su tamaño es de 21 x 27,5 centímetros donde el recurso que se usará es el del flap book haciendo su contenido interactivo.

En el material dispuesto en el lado derecho con forma de acordeón se dispondra las 6 actividades interactivas.

El tamaño plegado es de 21 x 28 cm y desplegado tiene un tamaño de 85 x 21 cm.

11. Diseño Final



Diseño de
divisores del
libro:

Creado a base de un sistema gráfico con colores correspondientes a cada tema.



Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Conocerse a sí mismo
- **Instrucciones:**

Se entregará a cada niño una cartulina, tijeras, pegamento, fotografías y revistas viejas.

Cada uno va a pensar por un momento en los aspectos positivos de su vida y de su personalidad o de las esperanzas y sueños que tiene.

El niño debe encontrar palabras o imágenes de revistas o fotos que simbolizan esas cosas. Luego va a pegar estos a la cartulina para hacer el collage.

El niño puede dibujar cosas en el cartel o añadir otros detalles disponibles. Cualquier cosa que ponga en el collage debe centrarse únicamente en sus rasgos positivos.

Quando haya terminado, el niño debe explicar lo que representa cada detalle en el cartel. Este será un recordatorio positivo de todas las cosas que hacen que al niño especial y único y las razones por las que el niño debe sentirse bien consigo mismo.

Objetivos

- Fomentar una alta autoestima en los niños y niñas.
- Identificar las metas personales de cada uno.
- Reconocer sus logros como también incentivar a dar y recibir elogios.

18

Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Entender la diferencia entre los conceptos de sexo y de género.
 - Entender como los caracteres biológicos de las personas se traducen socialmente en desigualdades sociales.
- **Instrucciones:**

Se discute sobre las características que están relacionadas con los aspectos biológicos (sexo) y cuáles con lo que las sociedades interpretan como atributo de los hombres y de las mujeres (género), y se va rellenando el siguiente cuadro:

Sistemas	Sexo	Género
Hombres		
Mujeres		

Objetivos

- Distinguir los conceptos básicos entre sexo y género.
- Entender como los caracteres biológicos de las personas se traducen socialmente en desigualdades sociales.

2

Diseño de hoja de información:

Su proceso se centra en la creación de una textura a base de la silueta del personaje, siendo una constante en cada hoja, con la variación de color por tematica.

Se utiliza una tipografia diferente para que tenga una jerarquia y la debida importancia.

Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Interiorizar las actividades necesarias para la realización de tareas domésticas.
 - Trabajar la expresión corporal a través de la mímica.
- **Instrucciones:**

Se dividen los estudiantes en grupos. Cada grupo queda encargado de enseñar a los otros cuales los pasos necesarios para realizar las tareas domésticas.

Por ejemplo: cuidar de la ropa: hay que hacer todos los pasos: buscar la ropa al cesto de la ropa sucia, separarla, ponerla en la máquina, poner los detergentes, sacarla la ropa, colgarla, plancharla, doblarla, guardarla).

Cada grupo tiene 5 minutos para preparar su presentación a los demás, considerando 3 reglas para la presentación: no pueden hablar y no pueden saltar ningún paso.

Objetivos

- Identificar estereotipos de género
- Entender cómo se construyen socialmente las identidades de género.
- Descubrir roles de género tradicionales y reflexionar sobre nuevos roles de género más equitativos.

6

Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Identificar las características de niño y niña
- **Instrucciones:**

Se formarán parejas de 2 niños y 2 niñas, a cada una se le reparte una cartulina grande, los niños deberán dibujar a una niña tal y como creen que es, las niñas dibujaran a un niño tal y como creen que es.

Al caracterizar a mujeres y hombres pueden incluir aspectos como su comportamiento, actitudes y características. Podrán escribir si así lo desean. Los dibujos deberán ser grandes para que todos lo puedan ver.

Al finalizar cada grupo enseñará su dibujo a los demás y explicará las características que le han atribuido.

Objetivos

- Reconocer las partes del cuerpo
- Identificar las características biológicas de niños y niñas
- Promover la aceptación de sí mismo, identificándose como niño y niña.

15

Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Incentivar a que los y las estudiantes imaginen nuevas formas de ser hombre y de ser mujer diferentes del modelo de género tradicional.
- **Instrucciones:**

Se dividen los y las estudiantes en 3 o 4 grupos, cada uno tendrá una hoja grande de papel periódico, rotuladores, o con imágenes de revistas.

Para este ejercicio podrá también ser interesante que se dividan los grupos, un grupo femenino, un masculino y otro mixto.

Se pide que piensen y diseñen el hombre y la mujer del futuro, cómo desearían que fuesen (15 minutos aproximadamente, es importante dar tiempo a que los y las estudiantes discutan entre ellos/as.). Después, cada grupo presenta su trabajo y se va comentando.

Objetivos

- Descubrir sus posibilidades y limitaciones.
- Promover el respeto hacia los demás.
- Conocerse a sí mismo, descubriendo sus capacidades personales.

22

Tiempo

Estimado: 1 hora

Dinámica

- **Objetivo:**
 - Identificar las diferentes emociones de cada persona
- **Instrucciones:**

Se entrega a los niños un dibujo de un cuerpo humano, y se le entrega lápices de colores, recortes de revistas, lápices para que representen, en el cuerpo, sus emociones.

Se utilizará música de relajación durante la dinámica.

Al finalizar se pedirá que identifiquen las emociones en cada uno.

Objetivos

- Iniciar al niño y niña en la educación emocional.
- Hablar y conocer las emociones.
- Permitir la expresión emocional

11



Diseño de hojas del contenido:

El diseño de las hojas parte desde la conceptualización del dinamismo y la interacción antes propuesto para ello se planteo su diseño de la siguiente manera:

Cada hoja tiene formas que contiene el texto acompañado de ilustraciones descriptivas de cada texto.

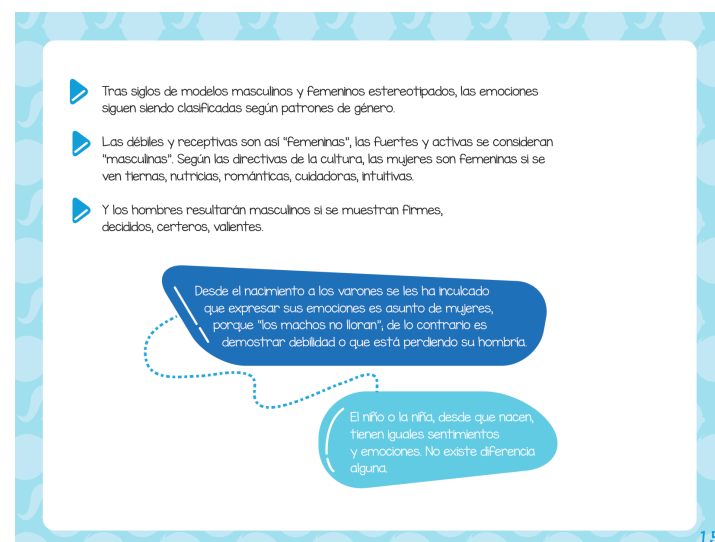
La interacción esta presente de la siguiente manera:

Se crearon viñetas donde en su parte inferior se encuentra la información ampliada, trabajado exactamente en conceptos, comparaciones, y en datos importantes.





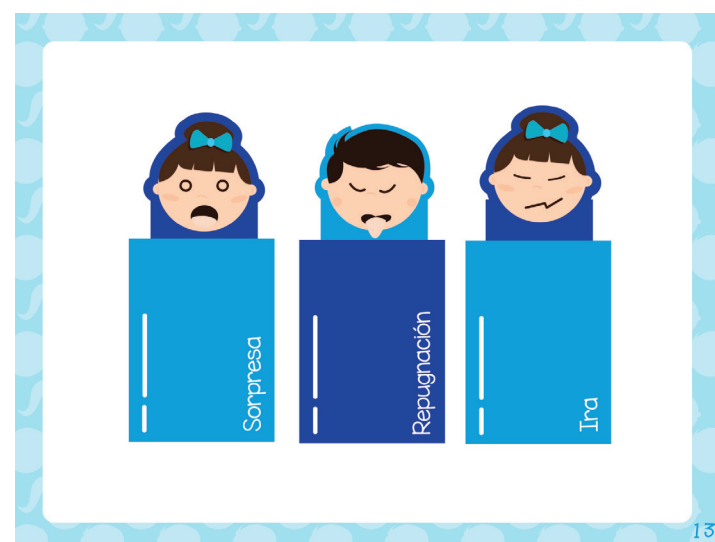
8



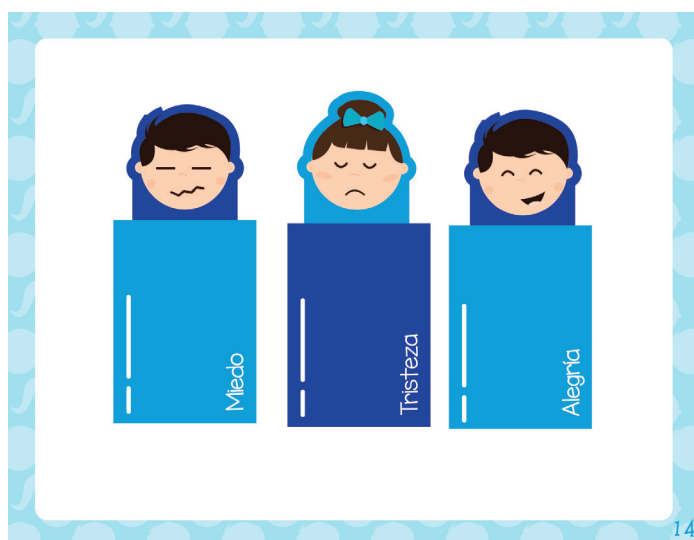
15



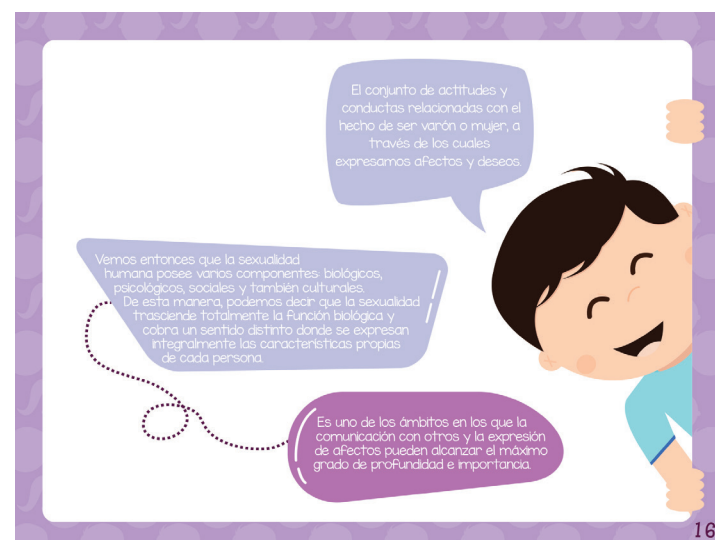
12



13



14



16

La educación sexual debe contribuir a la comprensión de nuestros sentimientos. No solo los sentimientos amorosos sino los de amistad, de compañerismo, de solidaridad, e incluso aquellos más negativos de incomodidad, vergüenza o rechazo. La educación sexual ayuda a desarrollar la capacidad de reconocer lo que sentimos, cuándo estamos cómodos y cuándo no.

La vida cotidiana de la familia es un referente fundamental en la formación sexual de los niños y niñas. A través de la comunicación entre los padres, hermanos y otros familiares, los niños construyen su forma de valorar los sentimientos y comprenden aspectos importantes de la relación entre hombres y mujeres, que les serán de utilidad para relacionarse con otras personas.

17

La autoestima puede tener un papel importante en cómo te sientes respecto de ti mismo y, además, en qué tanto disfrutas de las cosas o te preocupas por ellas.

Para entender la autoestima, es útil separar el término en dos palabras:

significa
tú mismo

significa
que alguien o algo es importante, especial o valioso

No se trata de pensar que eres perfecto, porque nadie lo es. Incluso si crees que algunos otros niños hacen todo bien, puedes estar seguro de que hay cosas en las que son buenos y cosas que les resultan difíciles.

20

La autoestima es lo que sentimos acerca de nosotros/as mismos/as. Es la sensación interna de satisfacción o insatisfacción consigo mismo/a.

La autoestima tiene relación con casi todo lo que hacemos. Es como la ventana por donde miramos la vida; si el vidrio de la ventana está limpio, todo lo vemos claro; si no, todo lo vemos borroso; así también, cuando tenemos alta autoestima, vemos el mundo en forma positiva; de lo contrario vemos todo en forma negativa.

La construcción de la autoestima es un proceso que se inicia en los primeros años de vida. La autoestima en los niños y niñas se basa principalmente en lo que él o ella creen que las personas importantes de su vida: padres, hermanos, profesores piensan de él o de ella.

19

La autonomía es la capacidad que tiene una persona de establecer sus propias normas y regirse por ellas a la hora de tomar decisiones. Se describe también como la capacidad que tiene un individuo de sentir, pensar y tomar decisiones por sí mismo.

Cada persona, puede desarrollar su identidad si es capaz de:

- Autopercebirse respecto a sus características físicas: etnia, color de la piel, tamaño, contextura.
- Autoconocerse como hombre o mujer con capacidades iguales y equidad de género para compartir diferentes papeles. Conocer las propias emociones.
- Autovalorarse como persona sensible e inteligente capaz de cumplir sus deberes y derechos.
- Autocontrol, manejar las emociones, y la no violencia.
- Automotivación, motivarse a sí mismo/a.
- Empatía, reconocer las emociones de los demás.

Habilidades sociales, establecer buenas relaciones con los demás.

24

La importancia de la autoestima radica en que es una fuerza que impulsa a actuar, a seguir adelante y motiva para conseguir los objetivos planteados.

La persona con alta autoestima se caracteriza por lo siguiente:

La ruta del Autoestima

21

La identidad de la persona es lo que la hace única. Este sería el conjunto de rasgos, pensamientos y actitudes que hacen que se distinga del resto.

Esta identidad se va desarrollando desde muy temprana edad. Cuando un bebé cuenta con pocos días de vida, los padres ya pueden hacer afirmaciones sobre cómo es la pequeña personita. La imagen de uno mismo es muy importante.

Tanto niños como adultos necesitan mantener un estado de bienestar y estabilidad respecto a la imagen de sí mismo. Gran parte de la identidad de la persona se constituye en función de la imagen que las personas significativas le hayan devuelto.

23



Sobresalto, asombro, desconcierto.

Es muy transitoria.

Puede dar una aproximación cognitiva para saber qué pasa.

Ayuda a orientarnos frente a la nueva situación.

Rabia, enojo, resentimiento, furia, irritabilidad.

Nos induce hacia la destrucción.

Pena, soledad, pesimismo.

Nos motiva hacia una nueva reintegración personal.

Anticipación de una amenaza o peligro que produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad.

Tendemos a la protección.

Disgusto, asco, solemos alejarnos del objeto que nos produce aversión.

Nos produce rechazo hacia aquello que tenemos delante.

Diversión, euforia, gratificación, contentos, da una sensación de bienestar, de seguridad.

Nos induce hacia la reproducción (reproducir aquel suceso que nos hace sentir bien).

Diseño de formas

Para cumplir con la interacción en el libro se realizo los siguientes formas con las cuales el niño puede: alzar , introducir y abrir, con la finalidad de descubrir y ampliar información, cada de estas formas seran adheridas a las hojas de materia..

Hombres

mujeres

Tienen hijos/os
Los crían y los cuidan

Roles en la división sexual del trabajo

Protegen a la mujer e hijos/os
Son proveedores de la familia.

Roles en la división sexual del trabajo

Amas de casa
Maestra
Enfermera

Roles en ocupaciones y de la realización

Político
Obrero
Científico

Roles en ocupaciones y de la realización

Teneros y débiles
Sentimentales
Maternales

Comportamientos y sentimientos

Fuertes y valientes
Racionales
Agresivos

Comportamientos y sentimientos

Estereotipos

Las mujeres y los hombres son

Amas de casa

Débiles

Sentimentales

Pacientes

Sobrepotenciales

Frágiles

Hogareñas

Tímidas

Subjetivas

Independientes

Competitivos

Aventureros

Fuertes

Racionales

Autodidactas

Protectores

Activos

Objetivos

Repugnación

Tristeza

Ira

Miedo

Alegría

Sorpresas

La ruta del Autoestima

Piensa positivamente en si misma

No centra la atención en sus defectos, reconoce sus virtudes y empieza a pensar en aspectos positivos que le hacen feliz

Se siente orgullosa de sus opiniones e ideas.

No tiene miedo de expresarlos

Acepta sus errores para superarlos

Todo el mundo los comete, los errores forman parte del aprendizaje

Se fija metas reales

Piensa en lo que le gustaría conseguir, propone un plan para hacerlo y busca la mejor manera de cumplirlo.

Es realista identifica lo que puede cambiar.

Si se da cuenta que hay algo que no le hace feliz, hace todo lo posible por cambiarlo. Si se trata de algo que no puede cambiar, empieza a "trabajar" para aceptarlo.

Colabora y ejerce liderazgo

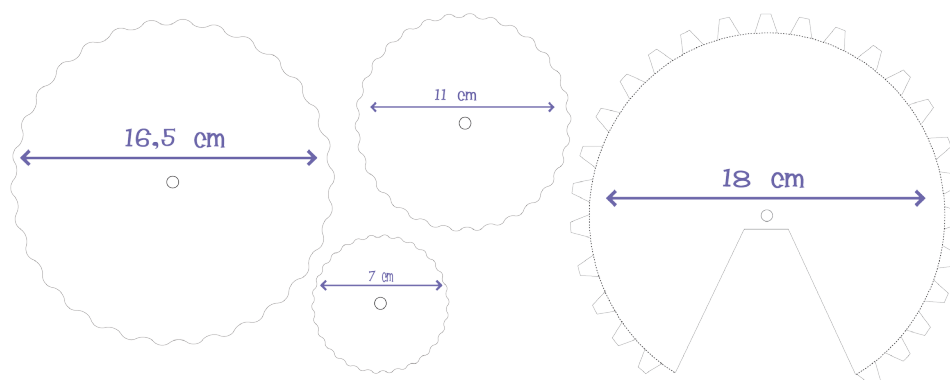
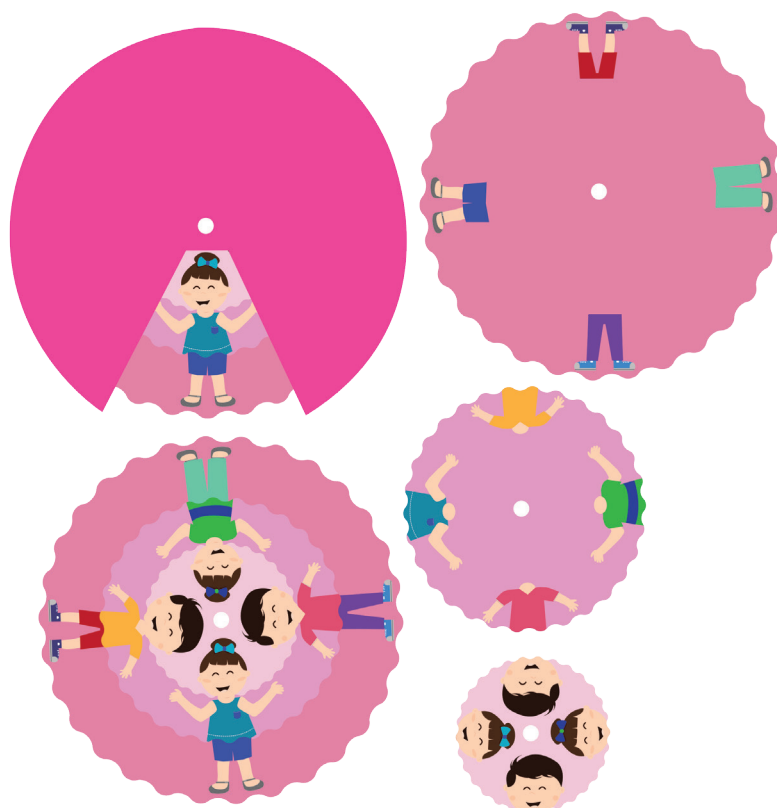
Participa en la organización, en la comunidad, en los grupos de producción, forma redes voluntarias a favor de los derechos de las mujeres.

estima

Auto



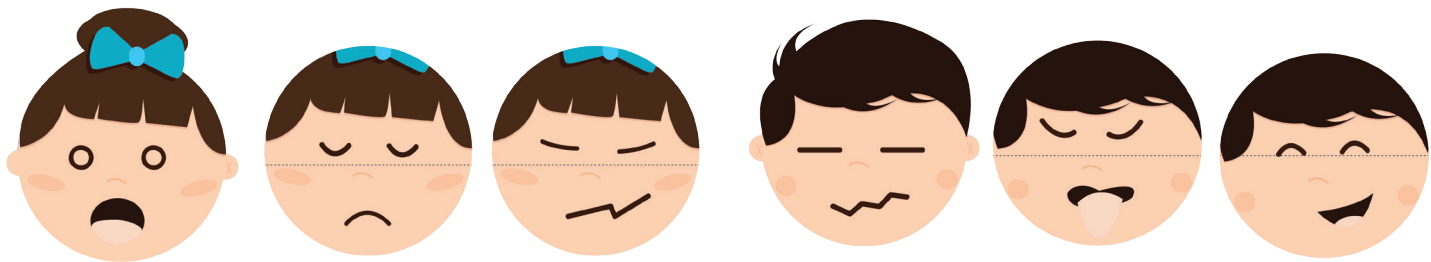
Diseño y troqueles de actividades



1. Actividad Autoestima

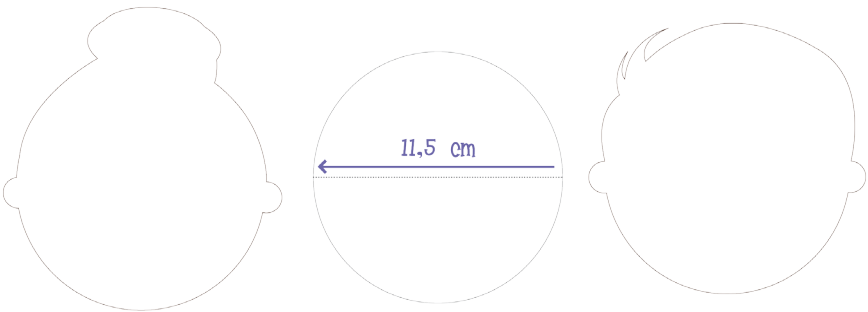
Esta actividad se ideó con la finalidad de que el niño interactúe con las figuras, y mediante la colocación de sus partes: cabeza, torso y piernas, ellos puedan crear un personaje y ellos de forma oral expresen sus ideas, sueños y proyecciones, para analizar su nivel de autoestima.





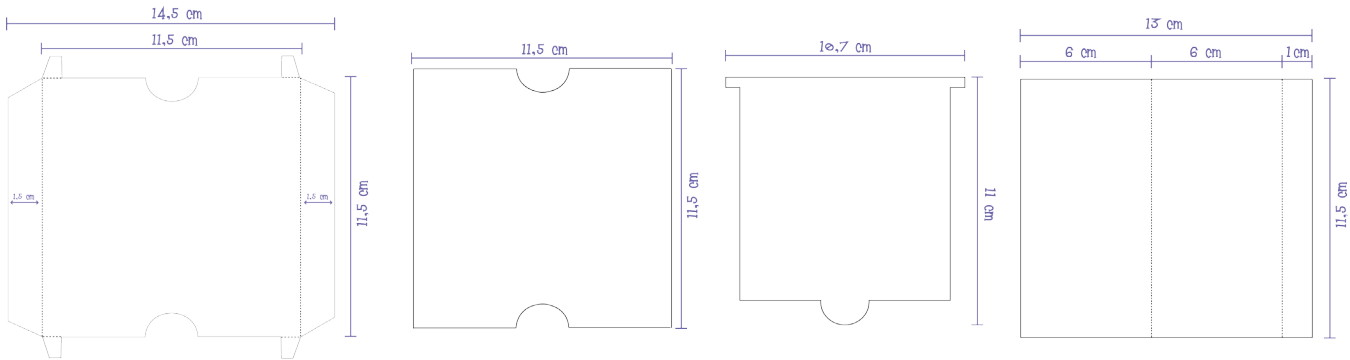
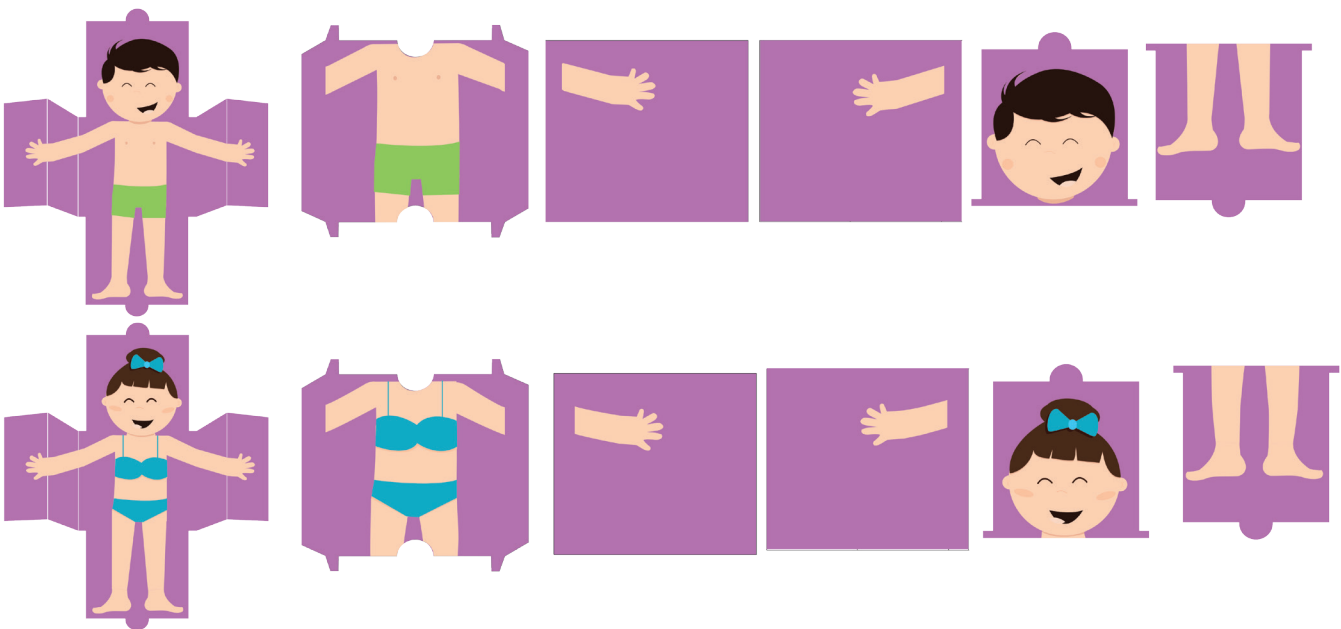
2. Actividad Emociones

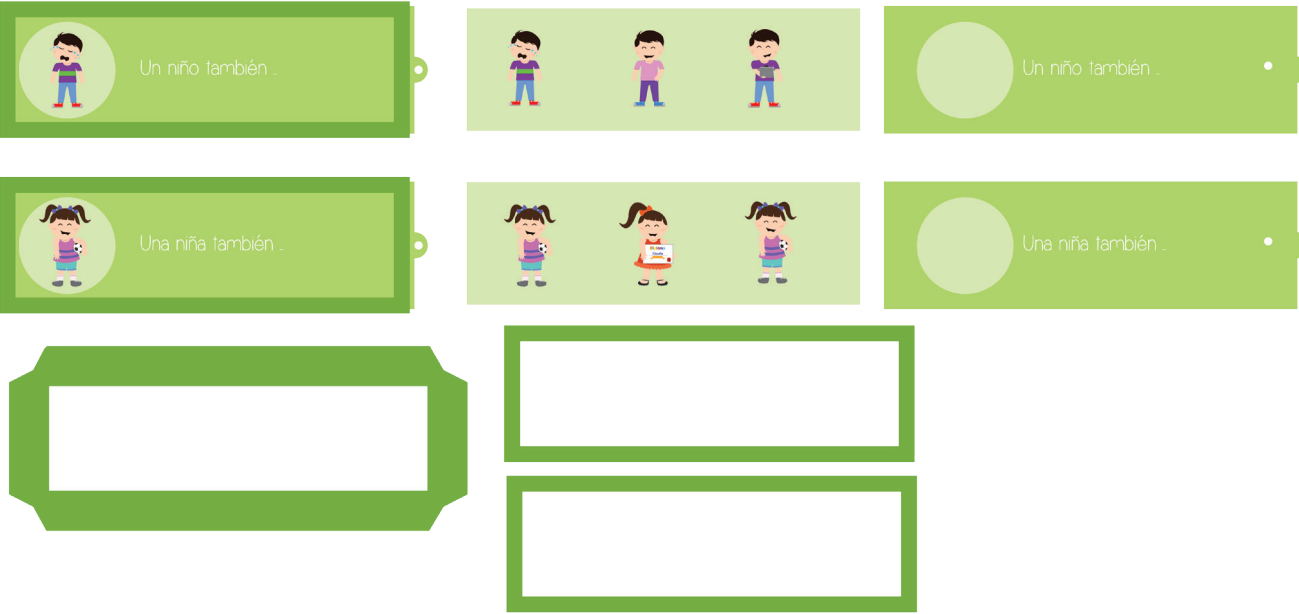
Esta actividad cuenta con capas de papel, en las cuales tienen varias expresiones faciales, el niño puede interactuar mediante el cambio de hoja. El objetivo de esta actividad es que el niño pueda identificarse y expresar su emoción más común, lo cual les servirá a las psicólogas para analizar al niño.



3. Actividad sexualidad

La interacción de esta actividad se basa en el desplazamiento de figuras que se encuentran insertadas dentro de un modulo, el niño al abrir y desplazar sus partes verá como el cuerpo humano se forma, su objetivo es que el niño aprenda sobre su cuerpo y reconozca sus partes, esta actividad será apoyada con un breve discurso de las psicólogas.



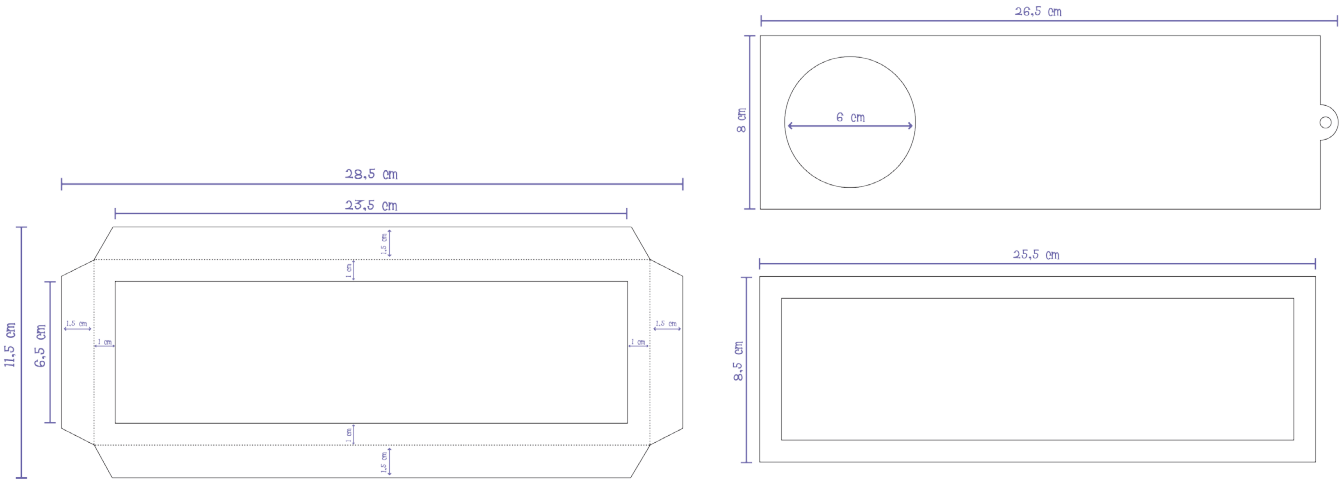


6. Actividad
Roles y estereotipos

La ultima activida trata de mos-
trar cosas que pueden hacer o
no hacer los niños, conceptos
erroneos de la sociedad.

Se demuestra al niño a base de
ilustraciones mediante la inte-
racción de modulos, especifica-
mente por el desplazamiento
de modulos.

Su objetividad es demostrar y
enseñar a los niños que es co-
rrecto.



Diseño de infografías

Las infografías animadas se basan en los seis temas a tratar, mostrarán conceptos e información más importante con la finalidad de reforzar la clase antes dictada, ya que está planificado mostrar este contenido al finalizar la clase.

Estilo

La cromática será conservada ya que cada tema ya tiene su color correspondiente trabajando con toda su familia cromática, de la misma manera se conservará los gráficos y la tipografía.

Al ser una infografía animada, se adoptará el concepto del dinamismo utilizado en el libro, por ello la animación estará presente en su gran parte en el texto ya que los personajes no contarán con mayor animación. Su estética estará definida de la siguiente manera.

Intro



Desarrollo

Las infografías se centrarán en entradas de texto en formato grande, con la interacción de los personajes, y de poca duración ya que se presentará en forma de resumen.



Conclusión y recomendaciones

Mediante una etapa de investigación e ideación se creó un producto editorial y multimedia con metodos psicoeducativos, específicamente con la terapia de juego, siendo un instrumento de educación y de análisis psicologico.

Al realizar el producto se tuvo como resultado un libro conceptualizado en el dinamismo y la interactividad, brindando una educación divertida y diferenciada sobre un tema social importante, el cual no se le a dado la importancia en nuestra ciudad. Se ha cumplido con el objetivo general del proyecto que es el de Aportar a la educación de los niños del Azuay, sobre la importancia de la igualdad de género dentro de la sociedad.

Una vez finalizado con un producto diferenciado en el mercado me pareciera muy interesante superar los errores presentados en el proceso final y mejorarlos para que el producto pueda ser insertado en las aulas de clases o ser utilizados en talleres psicoeducativos, donde los beneficiados serían los niños y en un futuro toda la sociedad cuencana.

Bibliografía

Axline, V. M. (sd de 1975 de 1975). Terapia de juego. Recuperado el 22 de 06 de 2016, de Terapia de juego: <https://rarchivoszona33.files.wordpress.com/2012/10/axline-virginia-m-terapia-de-juego.pdf>

Behocaray, G. (sd de sm de sa). Combinación de medios y de contenido. Recuperado el 02 de 02 de 2016, de Combinación de medios y de contenido: http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/dise-no_multimedia_1.pdf Diana E. H. Russell, R. A. (2001). Feminicidio: Una perspectiva mundial. New York.

Biblioteca y Centro de Documentación: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il> Entreculturas. (07 de 03 de 2008).

Cervantes, C. d. (2013). Albert Kapr y Jan Tschichold: & company 130 reglas [clásicas y contemporáneas] para confeccionar un libro con buen criterio. Madrid: Cíceros & Company. Infancia, C. d. (sd de sm de sa).

Cosas de la Infancia. Recuperado el 12 de 03 de 2016, de La influencia de los colores en los niños: <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm>

Dinamico, A. (sd de sm de sa). arte dinamico. Recuperado el 22 de 11 de 2015, de arte dinamico: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=243&

FCarracedo. (sd de sm de sa). FCARRACEDO. Obtenido de técnicas de ilustración editorial: <https://fcarracedo.wordpress.com/que-es-la-ilustracion-editorial/> Artium. (sd de sm de sa). Artium.

García. (2005). Violencia de género. Madrid, España. educativa., M. (sa). Multimedia educativa. . Obtenido de Multimedia educativa. : <https://innovacioneducativa.files.wordpress.com/2009/10/multimedia-educativa2.pdf>

Graells, D. P. (sd de sm de 1999). MULTIMEDIA EDUCATIVO: CLASIFICACIÓN, FUNCIONES, VENTAJAS, DISEÑO DE ACTIVIDADES. Recuperado el 02 de 02 de 2016, de MULTIMEDIA EDUCATIVO: CLASIFICACIÓN, FUNCIONES, VENTAJAS, DISEÑO DE ACTIVIDADES: <http://peremarques.pangea.org/funcion.htm>

Interior, M. d. (s.f.). Ministerio del Interior. Recuperado el 06 de 01 de 2014, de Ministerio del Interior: <http://www.ministeriointerior.gob.ec/2014-54-de-casos-de-muertes-violentas-en-mujeres-fueron-femicidios/> Telégrafo, E. (06 de 08 de 2014). Recuperado el 04 de 01 de 2016, de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional-sur/1/3-574-quejas-por-violencia-en-casa>

La coeducación, una educación en igualdad. Recuperado el 14 de 03 de 2016, de <https://www.entreculturas.org/noticias/la-coeducacion-una-educacion-en-igualdad>

Larraz, R. (18 de 05 de 2010). Infografías como recursos didácticos. Recuperado el 06 de 07 de 2016, de Infografías como recursos didácticos: <http://www.cuadernointercultural.com/infografias-recurso-didactico/>

Medina J. Violencia contra la mujer en la pareja: Investigación comparada y situación en España. Valencia: Tiranc lo blanc; 2002.

Peralta, T. P. (15 de 08 de 2013). Utelblog. Recuperado el 04 de 01 de 2016, de Utelblog: <http://www.utel.edu.mx/blog/10-consejos-para-caracteristicas-del-diseno-editorial-impreso-y-en-linea/> Kapr, A. (s.f.). 101 reglas para el diseño de libros. Recuperado el 04 de 01 de 2016, de 101 reglas para el diseño de libros: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf

Rodríguez, C. M. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. Bruselas, Belgica : Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL). Paredro. (10 de 04 de 2012). Paredro. Recuperado el 04 de 01 de 2016, de Paredro: <http://www.paredro.com/disenio-educativo-otro-enfoque-para-el-diseno-grafico/>



Rojas, A.; Serrano, C.; Bratton, S.; Garduño, A. (2014). La terapia de juego, una experiencia de dos culturas: México y Estados Unidos. *Revista de psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*. 3(6):74-87. Recuperado de <https://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/40387>

Tecnologías para los Sistemas Multimedia. (s.f.). Recuperado el 04 de 01 de 2016, de Tecnologías para los Sistemas Multimedia: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf> Fcarracedo. (23 de 07 de 2014). Técnicas de ilustración editorial. Recuperado el 04 de 01 de 2016, de Técnicas de ilustración editorial: <https://fcarracedo.wordpress.com/que-es-la-ilustracion-editorial/>

Uzkiaga, diseño y comunicación. (sd de sm de sa). Recuperado el 09 de 03 de 2016, de Uzkiaga, diseño y comunicación: <http://uzkiaga.com/blog/disenografico/como-elegir-tipografias-en-disenografico> Rodríguez, V. (23 de 08 de 2007). Coerulea mossiae. Recuperado el 09 de 03 de 2015, de Coerulea mossiae: <https://coerulea.wordpress.com/2007/09/23/legibilidad-y-leibilidad-dos-conceptos-aparentemente-olvidados-por-los-disenadores/>

Zabalza, N. Z.-J. (sa). Como elaborar y seleccionar materiales coeducativos. (U. e. EMAKUNDE/Instituto Vasco de la Mujer y el Departamento de Educación, Ed.) España: Gráficas Santamaría, S.A. .

