



FACULTAD DE
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

**Producto editorial analógico de concientización
sobre prácticas de bullying para niños de primer
grado de educación general básica**

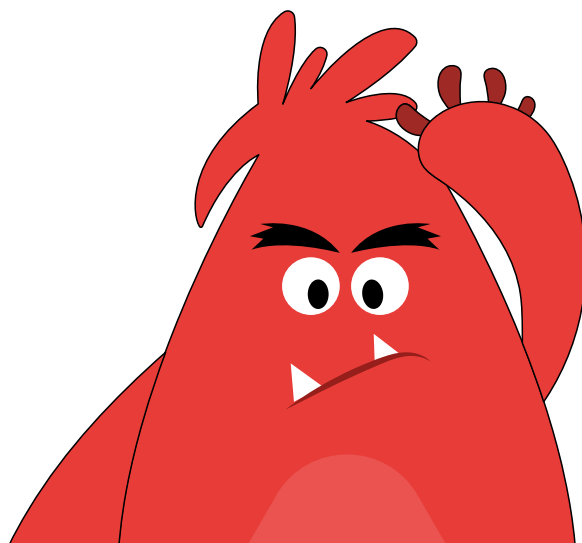
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

Licenciada en Diseño Gráfico

AUTORA: Paula Estefanía Pintado Bautista

DIRECTOR: Dis. Danilo Saravia, Mgt.

CUENCA, ECUADOR, 2024





AUTORA

Paula Estefania Pintado Bautista

DIRECTOR

Dis. Danilo Saravia, Mgt.

FOTOGRAFÍA

Muchas de las fotografías son de libre dominio de Internet y cada una tiene su respectiva cita, excepto aquellas que fueron proporcionadas por los entrevistados.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Paula Estefania Pintado Bautista

CUENCA, ECUADOR, 2024



Escuela de Diseño Gráfico

**Producto editorial analógico de concientización
sobre prácticas de bullying para niños de primer
grado de educación general básica**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

Licenciada en Diseño Gráfico

AUTORA: Paula Estefania Pintado Bautista

DIRECTOR: Dis. Danilo Saravia, Mgt.

CUENCA, ECUADOR, 2024

DEDICATORIA

A mis queridos padres Narcisa y Jorge, por ser mi apoyo en cada paso de este largo camino. Gracias por alentarme a seguir mis sueños, por confiar y creer en mí. Su amor y dedicación han sido mi mayor motivación para esforzarme y dar lo mejor de mí. Gracias por sus sacrificios y esfuerzos que han hecho para brindarme lo mejor. Me han enseñado el significado de luchar por lo que uno quiere y que, al final, todo sacrificio tiene su recompensa.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi mamá, Narcisa, a mi papá Jorge y a mis hermanas Tamara y Sofía por su amor y apoyo constante. En cada desafío, sus palabras de aliento han sido mi impulso para seguir adelante. A toda mi familia, por cada gesto de cariño y por estar siempre a mi lado, motivándome a superarme cada día.

De igual manera quiero agradecer a mi tutor, Danilo, por su constante disposición y apoyo para asegurar buenos resultados para el proyecto. Su compromiso ha sido esencial en cada etapa de este proceso, y su apoyo me ha motivado a siempre dar lo mejor de mí.

**ÍNDICE DE
CONTENIDOS**

CAPÍTULO 1:

Contextualización

1.1 Introducción al capítulo	20
1.2 Antecedentes y Problemática	21
1.3 Estado del Arte	23
1.4 Marco teórico	27
1.4.1 Glosario de términos	27
1.4.1.1 Emociones	27
1.4.1.2 Empatía	27
1.4.1.3 Niños de primer grado	27
1.4.1.4 Participación Activa	27
1.4.1.5 Público objetivo	28
1.4.2 Conceptos y teorías	28
1.4.2.1 Acoso escolar	28
1.4.2.1.1 Clasificación	28
1.4.2.1.1.1 Bullying Físico	28
1.4.2.1.1.2 Cyber-bullying	28
1.4.2.1.1.3 Bullying psicológico	28
1.4.2.1.1.4 Bullying verbal	28
1.4.2.1.1.5 Bullying sexual	28
1.4.2.1.1.6 Bullying social	28
1.4.2.1.2 Involucrados	28
1.4.2.1.2.1 Agresor	28
1.4.2.1.2.2 Víctima	28
1.4.2.1.2.3 Espectador	28
1.4.2.1.2.4 Antisociales	28
1.4.2.1.2.4 Espectador neutral	28
1.4.2.1.2.6 Prosociales	28
1.4.2.2 Educación emocional	29
1.4.2.2.1 Competencias emocionales	29
1.4.2.3 Diseño Editorial	30
1.4.2.3.1 Elementos básicos	30
1.4.2.3.1.1 Formato	30
1.4.2.3.1.2 Réticula	30
1.4.2.3.1.3 Tipografía	30
1.4.2.3.1.4 Color	31
1.4.2.3.1.5 Cubierta o cabecera	31
1.4.2.3.1.6 Imágenes	31
1.4.2.4 Información visual	31
1.4.2.5 Interacción	32

1.4.2.6 Sistema Gráfico	32
1.4.2.7 Material didáctico	33
1.4.2.7.1 Materiales didácticos más utilizados en el aula	33
1.4.2.8 Psicología del color	34
1.4.2.9 Teoría del color	34
1.4.2.9.1 Valor	34
1.4.2.9.2 Tono	34
1.4.2.9.3 Saturación	34
1.5 Investigación de campo	35
1.6 Análisis de homólogos	37
1.6.1 El Monstruo de Colores	37
1.6.2 Destroza este diario	38
1.6.3 No abras este libro	39
1.7 Síntesis del capítulo	41

CAPÍTULO 2:

Programación

Introducción al capítulo	44
2.1 Análisis/Definición del usuario	44
2.1.1 Persona design niño	45
2.1.2 Persona design de la niña	46
2.1.3 Persona design de la maestra	47
2.2 Brief	48
2.3 Partidos de diseño	50
2.3.1 Partido Formal	50
2.3.2 Partido Funcional	50
2.3.3 Partido Tecnológico	51
2.3.4 Partido Conceptual	51
2.4 Definición de contenidos	52
2.5 Proceso de diseño u hoja de ruta	53
2.6 Síntesis del capítulo	55

CAPÍTULO 3:

Ideación

Introducción al capítulo	58
3.1 Proceso de generación de ideas	59
3.2 Evaluación de las ideas	61
3.3 Selección de ideas	61
3.3.1 Idea final	61
3.3.2 Diagrama	62
3.4 Síntesis del capítulo	65

CAPÍTULO 4:

Diseño

Introducción al capítulo	68
4.1 Bocetación	69
4.2 Sistema gráfico	71
4.2.1 Formato	71
4.2.2 Tipografía	71
4.2.3 Sistema de retículas	72
4.2.4 Paleta de colores	73
4.2.5 Recursos	82
4.2.5.1 Pop Up	82
4.2.5.2 Separador	83
4.2.5.3 Actividades	84
4.2.6 Maquetación	86
4.3 Artes finales	89
4.4 Constantes y variables	93
4.5 Validación	94
4.5.1 Resultados	95

Conclusiones	99
Recomendación	101
Bibliografía	103

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPÍTULO 1: Contextualización

- 1 Acoso escolar
- 2 Niño llorando
- 3 Niño observando
- 4 La maraña donde viven las cucarachas
- 5 Niña tocando la guitarra
- 6 Niños trabajando en equipo
- 7 Cortometraje hecho por los estudiantes
- 8 Álbum ilustrado sobre el acoso
- 9 Joven buscando conceptos
- 10 Caras con distintas emociones
- 11 Niños interesados en la lectura
- 12 Persona leyendo un libro
- 13 Niñas utilizando un libro para colorear con acuarelas
- 14 Referente de un sistema gráfico
- 15 Maestra utilizando material didáctico
- 16 Niños utilizando cartulinas
- 17 Maestra leyendo un cuento
- 18 Niña sonriente
- 19 Colores cálidos y fríos
- 20 Mujer anotando respuestas de una entrevista
- 21 Fotografía del psicólogo
- 22 Fotografía de la docente
- 23 Mujer tomando apuntes
- 24 Libro "El monstruo de las emociones"
- 25 Libro "Destroza este diario"
- 26 Libro "No abras este libro"
- 27 Mujer escribiendo

CAPÍTULO 2: Programación

- 28 Niños jugando
- 29 Fotografía del niño que representa al agresor
- 30 Fotografía de la niña que representa a la víctima
- 31 Fotografía de la profesora que representa al observador
- 32 Joven escribiendo en una libreta
- 33 Niños con un libro ilustrado
- 34 Familia leyendo un libro
- 35 Libros de distinto formato
- 36 Libro infantil
- 37 Niña con un cuento
- 38 Joven organizando ideas
- 39 Mujer anotando ideas

CAPÍTULO 3: Ideación

- 40 Referencia de generación de ideas
- 41 Diagrama realizado por la autora
- 42 Mujer sorprendida
- 43 Referencia de muro de ideas

CAPÍTULO 4: Diseño

- 44 Referencia de bocetos
- 45 Boceto de 4 personajes
- 46 Personaje y expresiones
- 47 Primer boceto de los personajes
- 48 Boceto del personaje de Duli
- 49 Distribución de información
- 50 Boceto para el encuentro con una emoción
- 51 Boceto presentación de Duli
- 52 Boceto de escenas del cuento
- 53 Boceto Duli triste
- 54 Boceto inicio del cambio
- 55 Duli conoce a miedo
- 56 Mockup de la portada
- 57 Mockup páginas internas
- 58 Sistema de módulos
- 59 Personaje de Duli
- 60 Personaje de Miedo
- 61 Personaje de Tristeza
- 62 Personaje de Calma
- 63 Personaje de Alegría
- 64 Personaje de Mimi
- 65 Personaje de la mamá
- 66 Personaje transformado
- 67 Advertencia
- 68 Cubos de Mimi
- 69 Arbustos
- 70 Árbol
- 71 Lápiz para la actividad
- 72 Nubes
- 73 Huellas de Duli
- 74 Escenario para la noche
- 75 Luz brillante
- 76 Plantilla realizado por la autora
- 77 Maqueta de la idea para Pop up
- 78 Desorden de los cubos

- 79 Mockup del separador
- 80 Camiseta de Duli
- 81 Manilla de Duli
- 82 Capa de Duli
- 83 Zapatos de Duli
- 84 Mockup actividad 1
- 85 Mockup actividad 2
- 86 Mockup actividad 3
- 87 Mockup actividad 4
- 88 Mockup actividad final
- 89 Maquetación portada y contraportada
- 90 Maquetación páginas internas
- 91 Maquetación actividad
- 92 Maquetación consejo y premio
- 93 Maquetación transformación y mensaje
- 94 Mockup portada y contraportada
- 95 Mockup páginas
- 96 Mockup portada y páginas internas
- 97 Mockup lectura final
- 98 Constantes y variables
- 99 Referencia validación
- 100 Niñas realizando la validación
- 101 Niña vistiendo a Duli
- 102 Niños dibujando
- 103 Niños pintando a Duli
- 104 Maestra realizando la validación
- 105 Niños en actividades
- 106 Niña con el separador
- 107 Primer grado paralelo C

**ÍNDICE
DE
TABLAS**

CAPÍTULO 2:
Programación

Especificaciones del producto editorial

1

CAPÍTULO 3:
Ideación

Matriz para generación de propuestas
Matriz para evaluar ideas

2

3

CAPÍTULO 4:
Diseño

Validación de la docente
Preguntas para la docente

4

5

RESUMEN

El bullying es un problema que ha ido creciendo en los últimos años, impactando negativamente a niños desde una temprana edad, expandiéndose más allá de las aulas. Este fenómeno afecta al desarrollo emocional, autoestima y rendimiento académico. Para abordar esta problemática, como punto de partida, se abordaron conceptos como educación emocional, diseño editorial, información visual, interacción, sistema gráfico, material didáctico, psicología y teoría del color. Desde este abordaje, el proyecto propone un cuento, que permita concientizar sobre las prácticas de bullying a partir de una narrativa infantil, ilustraciones amigables, interactividad al involucrar al lector y actividades para dibujar, colorear y recortar.

Palabras clave: Educación emocional, acoso escolar, participación activa, Diseño Interactivo, Diseño Editorial.

ABSTRACT

Bullying is a problem that has been growing in recent years, negatively impacting children from an early age, expanding beyond the classroom. This phenomenon affects emotional development, self-esteem and academic performance. To address this problem, as a starting point, concepts such as emotional education, editorial design, visual information, interaction, graphic system, didactic material, psychology and color theory were addressed. From this approach, the project proposes a story that raises awareness about bullying practices through a children's narrative, friendly illustrations, interactivity by involving the reader and activities to draw, color and cut out.

Keywords: Emotional education, schoolyard bullying, active participation, Interactive Design, Editorial Design.