

UCUENCA

**Facultad de Artes
Carrera de Diseño**

Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Diseñadora Gráfica

Autora:

Katherine Fernanda Gualpa Asmal
CI: 0106038953
fernanda.gualpa@ucuenca.edu.ec

Director:

Dis. David Andrés Jaramillo Carrasco
CI: 0106038953

Cuenca - Ecuador
05/10/2022

Resumen

Se produce una agresión negativa cuando alguien, de forma intencionada, causa daño, hiere o incomoda a otra persona (Olweus, 2004, p. 25).

Este proyecto se centra en la creación de un producto editorial dirigido hacia niños de una edad aproximada de 7 a 10 años, que además de contener información e infografías sobre qué es el acoso escolar o Bullying, cómo identificarlo y consejos para evitarlo, cuenta con canciones y juegos sobre lo mismo, se pretende enfrentar esta problemática de manera creativa con el fin de llamar la atención de los niños y que los mismos deseen aprender y lo apliquen en su vida cotidiana.

Para lograr el desarrollo de esta revista lúdica se hizo uso de la metodología de Ambrose-Harris que propone distintas fases, siendo estas necesarias para realizar un proceso de diseño adecuado, el cual trata de generar una serie de posibles soluciones, y el uso de técnicas y mecanismos ayude obtener un resultado factible, dándonos como resultado la revista “Se buscan valientes”. La misma que se encuentra dividida en tres fases: (1) levantamiento de información y análisis de datos, (2) las ideas, propuestas y definición de contenido para el diseño y diagramación, (3) presentación de los resultados obtenidos.

Palabras clave

Diseño editoria. Lúdico. Acoso escolar

Abstract

A negative aggression occurs when someone intentionally causes harm or makes someone uncomfortable (Olweus, 2004, p.25).

This project is centered in the creation of an editorial product directed towards kids ranging from ages 7 to 10 years old, that besides given information and infographics regarding school harassment or Bullying, how to identify it and advice on how to prevent it, it contains songs and games regarding the matter to face this problem in a creative way and draw the kids attention so they would want to learn and apply it in their daily lives.

To achieve the development of this playful magazine the methodology of Ambrose-Harris was used, which provides us with different phrases necessary to carry out an adequate design process, a process that help to generate a series of possible solutions with the use of techniques and mechanisms to obtain a feasible result, giving us the magazine titled "Se Buscan Valientes". The magazine will be divided in 3 phases: 1) information gathering and data analysis, 2) the proposed ideas and definition of the content for the design and layout, 3) presentation of the obtained results.

Keywords

Editorial design. Playful. Bullying.

ÍNDICE

Resumen

Abstract

Agradecimientos

Introducción

1. Fundamentación teórica

1.1 Acoso escolar o Bullying

1.1.1 Definición y causas

1.1.2 Tipos de acoso escolar ¿Cómo acosan a los niños?

1.1.3 Perfil general del agresor y la víctima

1.2 Aprendizaje lúdico

1.2.1 Definición

1.2.2 Importancia y beneficios

1.3 Diseño editorial infantil

1.3.1 Definición

1.3.2 Elementos

1.3.2.1 Formato

1.3.2.2 Retícula

1.3.2.3 Tipografía

1.3.2.4 Cromática

1.3.2.5 Elementos gráficos

1.4 Libros de ayuda para niños

1.4.1 Características e importancia

1.5 Ilustración infantil

1.5.1 Definición e Importancia

1.5.2 Técnicas de ilustración

ÍNDICE

2

3

8

9

10

11

11

13

14

17

17

17

18

18

18

18

20

22

23

24

25

25

26

26

27

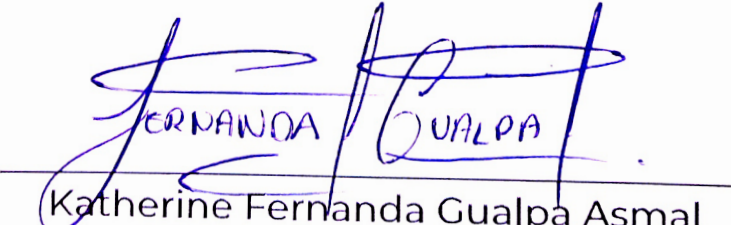
2. Proceso de diseño	33
2.1 Ideación	34
2.1.1 Brief creativo	34
2.1.2 Análisis de Homólogos	35
2.1.3 Copys y naming	41
2.1.4 Técnicas de ilustración	42
2.2 Prototipo/ Bocetaje	
2.2.1 Formato	43
2.2.2 Ilustración	44
2.3 Selección	46
2.3.1 Diagramación y definición de contenido	46
2.3.2 Naming	46
2.3.3 Formato	46
2.3.4 Diseño de retícula	46
2.3.5 Tipo y técnica de ilustración	49
2.3.6 Cromática	50
2.3.7 Tipografía	51
2.3.8 Producción	52
3. Propuesta y resultados	53
3.1. Prototipo final	53
3.2 Aprendizaje	67
3.2.1 Retroalimentación	67
3.3 Material Adicional	72
Conclusiones	75
Recomendaciones	75
Referencias bibliográficas	76

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Katherine Fernanda Gualpa Asmal en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 114 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 5 de octubre de 2022



Katherine Fernanda Gualpa Asmal

CI: 0106038953

Clausula de Propiedad Intelectual

Katherine Fernanda Gualpa Asmal autor/a del trabajo de titulación “Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 5 de octubre de 2022



Katherine Fernanda Gualpa Asmal

CI: 0106038953

Agradecimientos

Dentro de mi recorrido por la vida me pude dar cuenta de que hay muchas cosas para las que soy buena, encontré destrezas y habilidades que jamás pensé, pero sobre todo descubrí que el plan de Dios es más grande que nuestros errores y que el apoyo que me brindan las personas adecuadas me ayuda a obtener un mejor resultado.

Por tal motivo doy gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, por haberme forjado como la persona que soy actualmente, me formaron con reglas y algunas libertades, pero siempre me motivaron para alcanzar lo que anhelo; muchos de mis logros se los debo a ustedes y entre ellos se encuentra este. A mis hermanos, a pesar de que siempre batallamos por cualquier asunto, siempre llegaron momentos en los que hicimos la paz para lograr metas juntos.

La universidad, mis profesores, mis compañeros y mis amigos me dieron las oportunidades y las herramientas para enfrentarme a un mundo real, me brindaron momentos incomparables unos buenos otros malos, pero sobre todo fueron mis acompañantes en esta etapa de formación profesional.

*“Cuando las estrellas se apaguen tarde o temprano, también vendrás tú”
(Bunbury, 1993)*

Hay canciones, hay momentos, hay recuerdos y hay personas algunas efímeras y otras permanentes que te marcan con cosas buenas o malas para toda la vida, a las que debo agradecer porque en su momento me enseñaron a crecer y superar situaciones.

A todos les agradezco no solo por estar presentes aportando buenas cosas a mi vida, sino por los grandes lotes de felicidad y de diversas emociones que siempre me han causado.

Introducción

El acoso escolar o bullying, es un problema altamente grave en los planteles educativos a nivel mundial; en Cuenca, alcanza el 6,4% en los planteles educativos, pero existe un 13% de estudiantes que está en riesgo de sufrirlo, uno de cada cinco estudiantes ecuatorianos de entre 11 y 18 años ha sufrido acoso escolar, de acuerdo con una investigación de World Vision y Unicef. (Unicef, 2017). Para Miriam Ordóñez, quien formó parte del equipo de investigación, sustenta que el bullying se ha “institucionalizado” en los establecimientos. Es decir, los chicos lo ven como una pelea normal entre los menores y creen que no sucede nada. “Aparece la “ley del silencio”, porque las víctimas no cuentan lo que les está sucediendo ante el temor o las amenazas de los otros compañeros”. (Ordoñez, 2012).

Parte de esta problemática se debe a la falta de información sobre esta realidad, sin embargo hoy en día se realizan diversas campañas, se crean cuentos, infografías, etc., pero es necesario dar a conocer este tema de manera clara en la que los niños puedan entenderlo e interpretarlo así; la identificación y prevención de la violencia en cualquiera de sus manifestaciones es responsabilidad tanto en instituciones educativas como de la familia, por este motivo y mediante el Diseño Gráfico se buscará ayudar a los niños y niñas a informarse y tomar conciencia sobre el acoso escolar o también llamado Bullying. Estas razones han sido de gran motivación para la creación de este proyecto con el cual se pretende enfrentar esta problemática. Dentro del mismo se tocarán diversos puntos, siendo cada uno de los capítulos de suma importancia y apoyo entre sí.

El primer capítulo se basa en la fundamentación teórica en el cual, se realiza una extensa investigación y levantamiento de información relacionado con la problemática, además se describe y analiza las ramas del diseño que son indispensables para el desarrollo de este proyecto. El segundo capítulo comprende el proceso de diseño, en donde se realiza la indagación sobre las mejores opciones mediante la ideación, bocetaje y selección de la estructura narrativa de la revista. A través de este capítulo se descubrirá el aporte que se realiza mediante el diseño, la línea gráfica y las herramientas utilizadas para generar una buena propuesta. Por último, el tercer capítulo sintetiza todo el proceso realizado mediante la presentación final de los resultados obtenidos (revista). Y finalmente se expone las conclusiones y recomendaciones por parte de profesionales conocedores del tema.

CAPÍTULO 1

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Acoso escolar o Bullying

1.1.1 Definición y causas

El acoso escolar o bullying es una noción que fue planteada por el psicólogo Dan Olweus en los años 1970; quien en su libro titulado “El acoso escolar. De las causas y orígenes a la que pregunta por el sentido que les otorga a los actores”, realiza un estudio y explicación profunda sobre esta problemática, dándole definición en sus inicios y describiendo cómo esta situación se ha ido desarrollando a lo largo de la historia, los cambios que se han presentado y su evolución. Poniendo como punto de partida su noción planteada sobre el acoso escolar o bullying:

Un alumno es agredido o se convierte en víctima cuando está expuesto, de forma repetida y durante un tiempo, a acciones negativas que lleva a cabo a otro alumno o varios entre ellos, [...]. Se produce una agresión negativa cuando alguien, de forma intencionada, causa daño, hiere o incomoda a otra persona (Olweus, 2004, p. 25).

MINEDUC, UNICEF y el equipo de World Vision-Ecuador consensuó una definición operativa del acoso escolar como los actos violentos (insultos, apodosos ofensivos, agresiones físicas, robos, amenazas u ofensas por redes sociales, mensajes de texto a celular o correo electrónico) que se realizan con frecuencia y de modo intencional entre estudiantes de una institución educativa, en una relación de desequilibrio de poder, y a través de los cuales el acosador busca afirmar su superioridad en el grupo.

De acuerdo al estudio “Violencia entre pares en el sistema educativo: Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador”, puede presentarse de diferentes maneras tales como “la intimidación, la violencia sexual y violencia basada en el género, las peleas en el patio de la escuela, la violencia pandillera y la agresión con armas”, que inciden negativamente en la salud física y mental de quienes la padecen (o la ejercen), especialmente si dicha violencia se repite en el tiempo o es severa, lo cual nos remite a situaciones de acoso escolar.

La práctica del acoso escolar es grupal, puesto que se produce en medio de la interacción y convivencia entre estudiantes, quienes participan de manera directa o indirecta sea como víctimas, como agresores y/o como observadores, además, puede darse en forma individual o colectiva. Las relaciones que se establecen entre acosadores y acosados.

Las víctimas pueden tener una actitud pasiva o activa/ provocadora frente a la agresión, y tienen más probabilidades de sentirse deprimidos, solos o ansiosos que sus compañeros, además de tener una baja autoestima. En cuanto a los acosadores, a menudo “actúan de modo agresivo debido a la frustración, la humillación o la ira y en respuesta al ridículo social”.

Es importante señalar que existen distintos tipos de reacciones frente a esta problemática; el tiempo de las conductas agresivas presentes en el fenómeno del bullying duran poco tiempo debido a que la víctima suele reaccionar ante dichos acontecimientos, ya que empieza a reconocer el problema y pueden empezar a actuar, tomando en cuenta pedir ayuda o la posibilidad de cambiar la relación que se tiene con el agresor. Si la víctima es capaz de dar con la estrategia adecuada y cuenta con el suficiente apoyo social por parte principalmente de compañeros o profesores (Yubero, Ovejero y Larrañaga, 2010), puede hacer frente a esta problemática de una manera más asertiva, adecuada y responsable ante a lo que está sucediendo sin afectarse más a sí mismo o a alguien más.

Pero en ciertas ocasiones el problema tiene mayor tiempo de permanencia, en el cual las víctimas tienen problemas para aceptar o diferenciar lo que le está sucediendo, por lo que se puede decir que la víctima se comporta torpemente ante la situación teniendo como consecuencias más daños tanto psicológicos como físicos que pueden perjudicar de distintas maneras en la vida de la víctima, como desconfianza al momento de buscar ayuda o responder a su agresor de una manera violenta fuera de su personalidad común. Según el libro “El acoso escolar y su prevención. Perspectivas internacionales” propone que cuando la experiencia de agresión sostenida e injustificada no se detiene en sus primeros conatos, estamos ante un verdadero problema de victimización psicológica con efectos impredecibles, igualmente diversos, pero siempre negativos (Ortega, 2010, p. 18,19).

Además, como se mencionó anteriormente si este problema perdura las víctimas pueden entrar claramente en un proceso psicopatológico de depresión y de rechazo a la escuela y a todo lo relacionado con lo escolar, principalmente a sus compañeros siendo esta una causa primordial para

que las víctimas no quieran asistir a la escuela y así no encontrarse con sus compañeros, en algunas ocasiones la solución optada por ellos es aislarse de todo, siendo este un problema también grave ya que dichos estudiantes lo pueden catalogar de “raro” y psicológicamente enfermo, lo que ha conllevado a naturalizar esta situación, es decir ya no lo ven como un daño hacia una víctima sino ven a la víctima como enferma. La consecuencia es la soledad más extrema que en ciertas ocasiones puede llegar, en los casos más graves, incluso el suicidio o intentos de suicidio. En Ecuador existen casos claros dados a conocer debido a esta problemática tal es el caso de Juan T. de 15 años, experimentó burlas por parte de sus compañeros provocando que ingiriera un frasco de insecticida con pastillas que encontró en el botiquín de su casa, su madre lo encontró y lo llevó de urgencias al hospital, no murió, pero necesitó ayuda física y tratamiento psicológico (Granda, 2018).

El informe ‘Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador’ señala que el 60% de los alumnos entre 11 y 18 años vivieron un acto violento en la escuela. En las víctimas pasivas, el suicidio es uno de los desenlaces. El documento elaborado por el Ministerio de Educación (MinEduc) y la UNICEF indica que el suicidio fue considerado por más del 10% de los escolares afectados por bullying. Maritza Troya, del proyecto de salud mental del Ministerio de Salud, informa que cuando una persona llega a un hospital por intento de suicidio recibe atención por emergencia. Una vez que es estabilizada, el galeno que atiende el caso establece una interconsulta con psicología y psiquiatría para iniciar el tratamiento de salud mental posterior a la alta médica (Granda, 2018).

1.1.2 Tipos de acoso escolar ¿Cómo acosan a los niños?

Reconocer el acoso escolar o bullying es esencial para una intervención oportuna y poder frenarlo o enfrentarlo de manera adecuada. Rothschild (2017) en su prólogo “8 Claves para poner fin al acoso escolar” afirma que se conoce por cuatro formas básicas:

Agresión física: los actos de violencia era una regla común del acoso, realizado de manera voluntaria e intencional, como, por ejemplo: golpear, patear, escupir, tirar del cabello y otras agresiones que tengan la capacidad de generar daños corporales visibles a la víctima.

Agresión verbal: Se caracteriza por pretender herir a otros a través de noticias o discursos dañinos,

como burlas fuertes, provocaciones, insultos, comentarios sexuales, amenazas, etc. Las palabras pueden herir y causar un dolor profundo y duradero. Actualmente, aconsejar a los jóvenes que ignoren el acoso verbal es uno de los consejos más ineficaces que se pueden proporcionar.

Agresión relacional: es una forma de intimidación en la que los niños usan su amistad (o la amenaza con terminarla) para hacer daño a alguien. La exclusión social, la evitación, las bromas y los rumores son ejemplos de comportamientos de acoso tan generalizados, que son particularmente persuasivos y destructivos para los niños.

Ciberacoso: El ciberacoso es una forma específica de acoso que incluye la tecnología. Según Hinduja y Patchin (2010) del Cyberbullying Research Center, es el «daño deliberado y repetitivo infligido mediante el uso de ordenadores, teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos». La probabilidad de daño repetitivo es elevada con el ciberacoso, ya que los mensajes electrónicos pueden ser leídos por varias personas.

1.1.3 Perfil general del agresor y la víctima

Es necesario tomar en cuenta las siguientes características físicas, el perfil psicológico y la conducta social que se especifican en los siguientes cuadros para poder definir si un niño/a es un agresor o una víctima.

Características físicas

- Se trata mayoritariamente de varones, aunque las mujeres van aumentando en número.
- Se observa fortaleza física con mayor desarrollo.

Perfil psicológico

- Es irrespetuoso y desafiante.
- Necesita dominar y ejercer el poder.
- No controla sus sentimientos de enojo.
- Es impulsivo e impaciente.
- Evidencia un exceso de confianza en sí mismo o bien baja autoestima.
- Dificultad para relacionarse. Interpreta como ataques cualquier conducta insignificante (miradas, sonrisas o gestos).
- Se muestra insensible ante el sufrimiento de los demás.
- Posee gran facilidad para excusarse; minimiza sus actos y culpa a los otros. Justifica como una broma las agresiones.

Conducta social

- Se enoja si no se cumplen sus deseos.
- Insulta, humilla y ridiculiza en público.
- Rompe y esconde materiales.
- Tiene dificultad para sentir empatía por la víctima.
- En su relación con los demás necesita dominar.
- Puede mostrarse simpático o molestar y hostigar a los docentes pero no de forma tan cruel como a los compañeros que a elegido como víctimas.

Tabla 1: Perfil general del agresor en base al libro "8 Claves para poner fin al acoso escolar, 2017", (Fernanda Gualpa).

Características físicas

- Se trata en igual medida de mujeres y varones.
- Posee rasgos físicos, sociales o culturales diferenciados.
- Presenta un aspecto contrariado y triste.

Perfil psicológico

- Evidencia debilidad psicológica.
- Presenta alta ansiedad e inseguridad.
- Es temeroso.
- Tiene baja autoestima.
- Es tímido y callado.
- Se siente poco hábil socialmente.
- No responde a las agresiones.
- Se siente incapaz de defenderse.
- Tiene dificultades para pedir ayuda.
- Siente temor de contar lo que le pasa.
- Disimula y oculta lo que sufre.

Conducta social

- Es poco sociable y realiza actividades individuales y solitarias.
- Está frecuentemente aislado.
- Busca la cercanía de los adultos.
- No sale de su casa solo.
- Le falta con frecuencia materiales escolares.
- Muestra pocas habilidades sociales para interactuar.
- Es considerado débil por sus compañeros.
- Tiene un estilo de relación inhibido, sumiso y pasivo.
- Evita el contacto con determinados compañeros.
- Es dependiente y apegado al hogar.
- Presenta cambios de humor repentinos, irritabilidad y explosiones de enojo.

Tabla 2: Perfil general de la víctima en base al libro "8 Claves para poner fin al acoso escolar, 2017", (Fernanda Gualpa).

1.2 Aprendizaje lúdico

1.2.1 Definición

En “El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria” (2011) afirman que el aprendizaje lúdico es también conocido como juego didáctico, ameno y placentero, que se lleva a cabo en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve un aprendizaje significativo. Una propuesta lúdica debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades, entre otras.



Figura 1: Estrategia lúdica de aprendizaje

1.2.2 Importancia y beneficios

Las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación” Borja (citado en Alcedo y Chacón, 2011), manifiesta: que la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propician situaciones de aprendizaje con sentido crítico.

Uberman y Borja aseguran que la escuela debería incorporar esta práctica ya que favorece el desarrollo integral de los niños, favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje y propicia un ambiente de diversión y agrado, idóneo para el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas. Así pues, el juego tiene un potencial educativo como experiencia de aprendizaje, en el cual los niños y niñas actúan en forma simbólica-integral mediante actividades que giran en torno al desarrollo del saber, el hacer, el ser, el convivir, construyendo de esta manera una visión general acerca de otras culturas y, por ende, de la diversidad, la tolerancia y el respeto hacia los demás (Alcedo y Chacón, 2011).

1.3 Diseño editorial- infantil

1.3.1 Definición

“Diseño editorial. Lo que debes saber”, propone que:

El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños a un adulto mayor, el cual quiere leer su periódico o una revista de temas políticos. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias de diseño tales como: Estilo gráfico informativo [...] La comprensión de los términos usados en la maquetación puede fomentar la articulación de ideas creativas entre los diseñadores [...] El conocimiento y uso de términos industriales estándar minimiza el riesgo de malentendidos (Álvarez, 2009, p. 3).

1.3.2 Elementos

1.3.2.1 Formato

El formato de un libro se relaciona con la altura y la anchura de una página. Existen tres formatos característicos:

Vertical

La altura es mayor a la anchura.



Figura 2: Portada del libro *¿Quieres ser MI AMIGO?*, Amy Hest y Jenni Desmond.

Apaisado

La anchura es mayor que la altura.

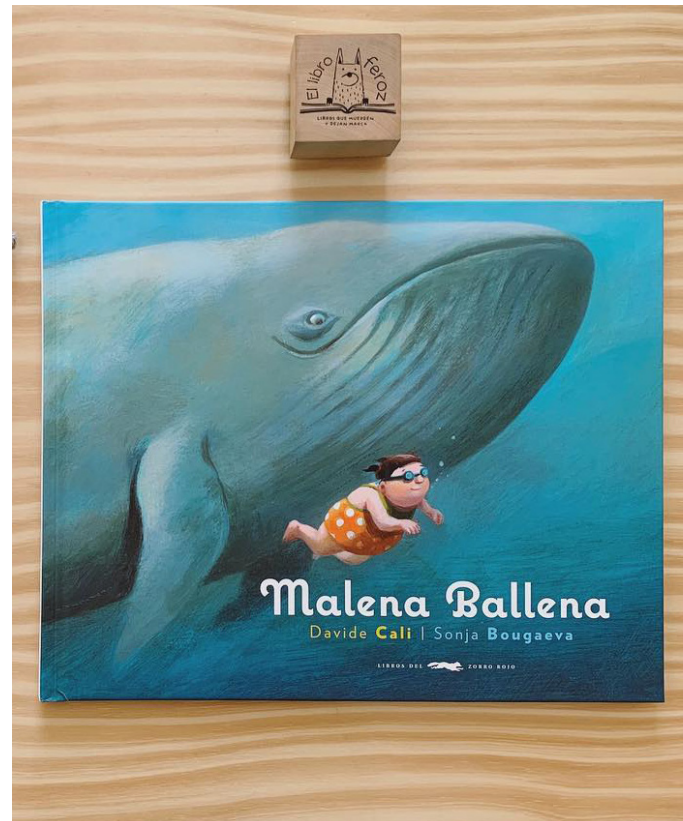


Figura 3: Portada del libro *Malena Ballena*, Davide Cali y Sonja Bougaeva.

Cuadrado

La anchura y altura son iguales.



Figura 4: Portada del libro *Las CHICAS son GUERRERAS*, Irene Cívico y Sergio Parra.

Puede variar el formato de un libro, pero por razones prácticas, de producción y estéticas, hay que realizar el diseño de manera prudente y teniendo siempre en cuenta lo que conlleva esto. “Una guía de bolsillo debe caber en un bolsillo; un atlas se despliega sobre una mesa y su contenido detallado requiere de una página grande” Haslam (2007, p.30). Los diseñadores tienden a elegir y tomar sus propias decisiones sobre la proporción, dependiendo de sus necesidades y lo que desean plasmar, pero siempre es necesario y conveniente familiarizarse con los distintos formatos posibles.

Otro enfoque importante para determinar el formato de una página es el tamaño de papel. En Esta-

dos Unidos y Gran Bretaña utilizan tradicionalmente el tamaño imperial, son formatos especificados en pulgadas, algunos formatos son rectangulares, pero en su mayoría son irregulares. El formato métrico DIN (Deutsches Institut für Normung) o ISO (International Organization for Standardization) el cual trata sobre un rectángulo que cuando se divide en dos crea un formato con las mismas proporciones en su longitud y anchura. Los papeles de tamaños A están basados en el formato anteriormente mencionado, por lo tanto, cada tamaño es la mitad del que precede, por ejemplo: el tamaño A0 dividido por la mitad forma un tamaño A1, éste forma un A2, etc. Haslam (2007, p.39).

Hay ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de las ocasiones, esto no sucede, y el espacio o formato está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato, [...] se debe tener en cuenta dentro de los formatos al margen, es decir el espacio en blanco que rodea la composición. Dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando el margen tendrá una función diferente Álvarez (2009, p. 28).

1.3.2.2 Retícula

Según Haslam (2011) en su libro “Creación, diseño y producción de un libro” sustenta que, la retícula determina las divisiones internas de la página, y la posición influye en la posición que tienen los elementos. Los diseñadores que utilizan una retícula sustentan que el uso de ésta permite centrarse de manera correcta en el contenido y no en la forma, la retícula proporciona una buena relación entre el texto y la imagen.

Existen diferentes opiniones y contradicciones entre diseñadores debido al uso de retícula, es decir, algunos lo definen como un limitante creativo, pero otros aseguran que es un medio o mecanismo efectivo y que ayuda a un mejor desarrollo de un buen contenido de imagen y texto.

Para poder ubicar el texto en una doble página se debe tener en cuenta si va a ser simétrica o asimétrica. La retícula simétrica refuerza la simetría natural del libro. Las páginas asimétricas como bien su nombre lo dice, no poseen una línea de simetría en relación con la zona del texto.

Existen retículas a partir de la geometría; el modo más sencillo consiste en definir márgenes iguales en toda la página, formando así un marco sencillo, en el cual, hay que tener en cuenta la cantidad de papel y el tipo de encuadernación para evitar que el marco pierda la simetría.

Tipos de retículas

Retícula manuscrito: es estructuralmente, la más sencilla que puede existir. Su estructura base es un área grande y rectangular que ocupa la mayor parte de la página. Su tarea es acoger textos largos y continuos, como en un libro, y se desarrolló a partir de la tradición de manuscritos que finalmente condujo a la impresión de libros.

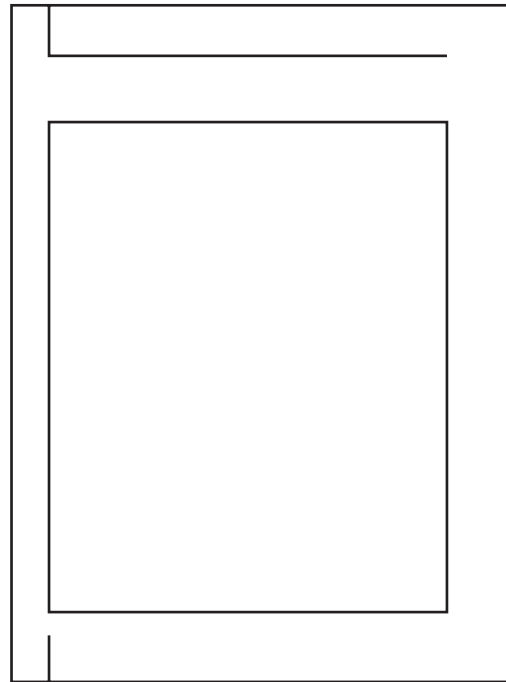


Figura 5: Retícula manuscrito de acuerdo al libro *Manual profesional del Diseño Editorial*. (Fernanda Gualpa).

Retícula jerárquica: esta retícula se adapta a las necesidades de la información que organizan, además, están basadas en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, y no intervalos regulares y repetidos, la anchura de las columnas e intervalos tienden a variar.

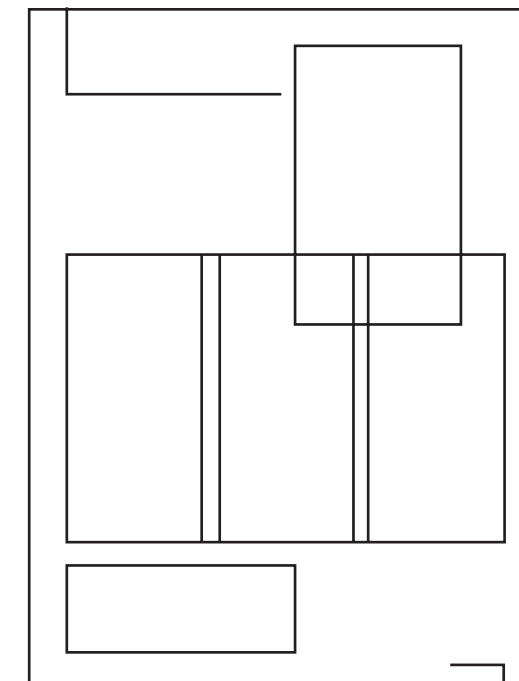


Figura 6: Retícula jerárquica de acuerdo al libro *Manual profesional del Diseño Editorial*. (Fernanda Gualpa).

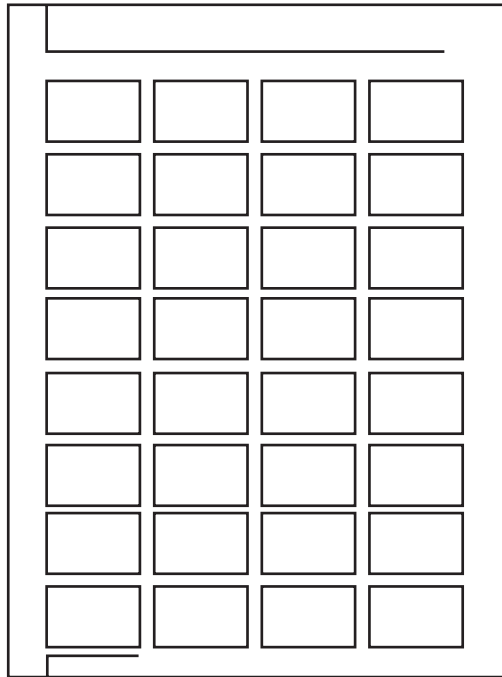


Figura 7: Retícula modular de acuerdo al libro *Manual profesional del Diseño Editorial*. (Fernanda Gualpa).

Retícula modular: es una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en las filas, creando una matriz de celdas que se denominan módulos.

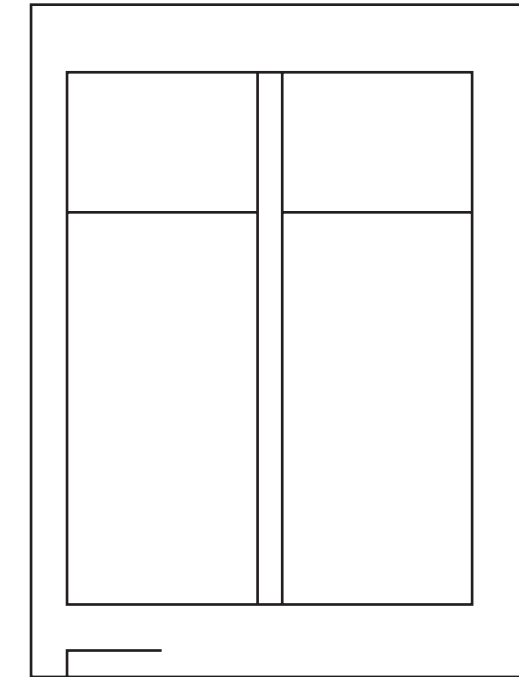


Figura 8: Retícula de columnas de acuerdo al libro *Manual profesional del Diseño Editorial*. (Fernanda Gualpa).

Retícula de columna: es muy flexible y puede utilizarse para separar diversos tipos de información; la información que es discontinua presenta la ventaja de que puede disponerse en columnas verticales.

1.3.2.3 Tipografía

Álvarez (2009) en su libro “Diseño editorial. Lo que se debe saber” propone la siguiente división de tipografías:

Serif (romanas antiguas, romanas de transición, romanas modernas, egipcias) son las que combinan características de las capitales cuadradas romanas, empleadas en la escritura lapidaria, con

letras de caja baja basadas en las letras minúsculas de los manuscritos humanistas, sus líneas son refinadas y están suavemente moduladas, se basa en las curvas abiertas continuas de aspecto redondeado; son las tipografías más usadas para textos largos, además son tipografías más legibles en cuerpos pequeño.

Sans Serif/ Palo seco (grotescas, neogrotescas o de transición, humanistas, geométricas), el tipo carece de serif o remate; tiene trazos uniformes; su forma es esencialmente geométrica. No son recomendadas para textos largos y son menos legibles que las que contienen serif, tiene mayor eficacia cuando se utiliza en cuerpos medianos o grandes, su uso en titulares y señales de todo tipo demuestran que son tipo especialmente legibles desde lejos.



Figura 9: Tipografía Serif y Sans Serif, Baronilustra

1.3.2.4 Cromática

Da coherencia, ritmo, unidad y armonía a lo largo de una publicación, sin que sea algo muy evidente; son mecanismos de comunicación sutiles, los cuales se proyectan directamente sobre nuestro subconsciente y tienen una fuerte dimensión cultural. Su elección puede estar influida por muchos aspectos como la moda, el target, limitaciones técnicas, de presupuesto, de identidad corporativa, el medio que se emplee (Álvarez, 2009).

1.3.2.5 Elementos gráficos

Según Haslam (2011) comunicar a través de la imagen es un ámbito muy importante ya que la creación de un libro no solo consiste en la composición de las páginas, sino también garantizar que la información proporcionada del autor llegue al lector de la manera más adecuada. La mayoría de autores no están familiarizados con el diseño y las explicaciones visuales, sino más bien tienden a direccionar sus ideas sólo al texto, cuando se podría decir que en muchas ocasiones una imagen puede servir más que mil palabras.

Las formas gráficas de las presentaciones estadísticas constan de tres factores importantes: los datos, la retícula y la anotación. Lo que le interesa e importa al lector principalmente es la información, los datos; por lo que, las limitaciones gráficas que dificultan este objetivo deben ser eliminadas. Edward Tufte, experto en el diseño de información, sustenta y defiende la eliminación de lo que denomina “basura en los gráficos”; el objetivo de la decoración en los gráficos puede generar una mejor perspectiva desde lo visual haciéndolo más llamativo y ameno al momento de leerlo; pero en realidad es algo innecesario que no le aporta nada al lector. Para que los mensajes se transmitan, reciban y se conserven de una manera eficaz, el autor y el lector deben compartir rasgos y características en común, es decir, deben compartir un lenguaje común y una cultura similar.

“Las imágenes, ya sean fotografías, dibujos o diagramas, desempeñan un papel fundamental para poder identificar ideas, personas y objetos. [...] La identificación eficaz se basa en cadenas de confirmación (por ejemplo, la confirmación de la silueta tiene que ser reforzada por la confirmación de la escala, el color, el tamaño, etc.)” Haslam (2011, p. 111).

1.4 Los libros y la lectura para niños

1.4.1 Características e importancia

Saber leer y escribir es relativamente fácil, pero desarrollar un constante proceso cognoscitivo para pronunciar el mundo, requiere de un esfuerzo mayor, es necesario que los hombres y las mujeres asuman un papel creativo y pensante ante su realidad Freire (2004, p. 17).

Los niños se forman como lectores literarios a través de la lectura de libros infantiles. Para la formación de nuevos lectores es necesario conocer el libro, qué temas abordan, las características que presentan y los valores que transmiten Colomer (citado en Escalante y Caldera, 2008). Es importante reconocer a un texto literario como un instrumento pedagógico relacionado con: lenguaje y formación integral, formación de lectores autónomos y escritores críticos, disfrute recreación, creatividad y desarrollo de la fantasía, conocimiento de la realidad y una mayor apropiación de los saberes y dimensión ética. Es importante proporcionar una buena cantidad de materiales de lectura interesantes y agradables, adaptados a sus gustos y de gran variedad (Escalante y Caldera, 2008).

La lectura es de gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños, siendo este fundamental para el aprendizaje, desarrollo de la inteligencia y adquisición de cultura. Un libro forma a una persona, creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración y además gozo, entretenimiento y distracción (Dris, 2011).

Dris (2011) en su obra “Fomento de la lectura” sustenta que a través de la lectura se pueden conseguir objetivos importantes y significativos, tales como:

- Mejorar las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales.
- Desarrollar la capacidad de juicio, análisis y espíritu crítico.
- Potenciar la capacidad de observación, atención y concentración.
- Favorecer el desarrollo de virtudes morales siempre que los libros se seleccionen adecuadamente.
- Potenciar la emoción estética y educar la sensibilidad estimulando las buenas emociones artísticas y los buenos sentimientos.
- Entre otras.

1.5 Ilustración infantil

1.5.1 Definición e importancia

La imagen más antigua ilustrada que data desde los inicios de la civilización pertenecen a las cuevas de Altamira y Lascaux, en donde los humanos dejaban representaciones de sucesos, acciones e información de las mismas. A estas expresiones se les consideran como el inicio de la ilustración debido a que la información entrada en estos lugares son los primeros registros de dibujos en la historia. Con el pasar del tiempo la ilustración se ha ido introduciendo y perfeccionando tecnológicamente, ya que en sus inicios se plasmaban en los códices romanes y manuscritos sobre papiro, pergaminos. El desarrollo de la era digital ha contribuido al avance de la ilustración ya que se fueron creando software especializados que facilitan procesos, tiempos y recursos para la creación de artes. El profesional que hace uso de esta técnica geográfica es conocido como ilustrador, pues es la persona creativa capaz de crear y proponer una variedad de técnicas y estilos de calidad, funcionales y comunicativas (Carchipulla, 2015).

La ilustración infantil tiene como objetivo comunicar de la forma más fácil para los niños, teniendo que ser funcionales al momento de sintetizar un texto en una imagen haciendo del texto una forma entretenida de verlo y apreciarlo. Los receptores son el objetivo en la ilustración, por lo que se debe tener en cuenta el rango de edad al cual se desea dirigir, para mayor factibilidad se puede dividir por rangos de edades ya que un niño de 0 a 3 años no se puede igualar o comparar a un niño de 7 a 11 años de edad, son diferencias muy marcadas en los modos de actuar y pensar en cada una de las etapas; la percepción de formas e imágenes van ligadas a la edad, mientras más corta sea la edad de un niño no busca el detalle en las imágenes, formas perfectas haciendo que el ilustrador pueda jugar con la creatividad (Pacheco, 2015).

Ya que la ilustración es un medio visual para comunicar se debe manejar y ejecutar de manera responsable ya que el niño puede aprender o ser influenciado por la misma. Un niño siempre quiere parecerse, recrear o simular un personaje animado imitando su conducta real o ficticia, es por este motivo que es importante reflejar valores éticos y morales; los avances de la pedagogía tanto en el campo educativo como en el emocional nos indica que las imágenes positivas recrean conductas y acciones positivas (Pacheco, 2015).

1.5.2 Técnicas de ilustración

Según Ilustración S.A. (citado en Carchipulla, 2015) sustenta que en la ilustración se identifica técnicas análogas y por ordenador (digitales) que son:

La técnica análoga es un proceso manual que se caracteriza por el contacto directo con los materiales, donde la textura, pigmentos y otros elementos son percibidos por el tacto y el olfato, en las cuales se encuentran las siguientes:



Figura 10: Ojo realista a lápiz carboncillo, TheMaxiArte.

- **Pluma y tinta:** se basa en trazos lineales o puntos que se pueden realizar con diferentes variedades de plumas con una tinta conocida como tinta china y sobre un papel de alto gramaje.

- **Lápiz y carboncillo:** son medios secos, se crean obras en gran parte lineales usados sobre papeles blancos, de colores con o sin textura y un fijador para que la obra no se desvanezca con el tiempo.

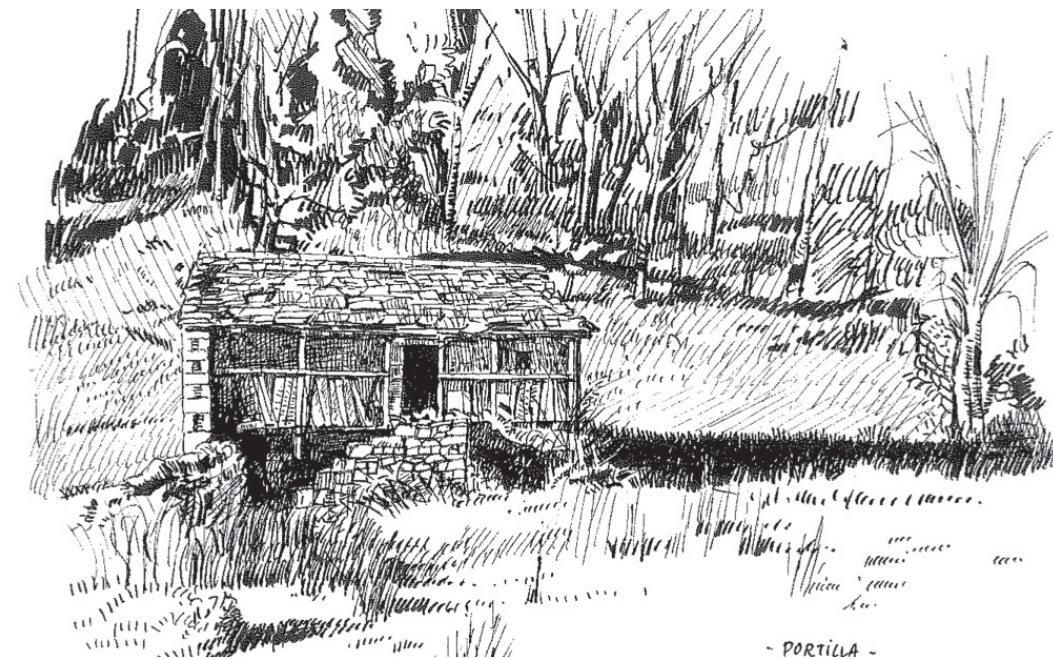


Figura 11: Dibujo de tinta china / Concurso 2014, Antonio Acevedo.



Figura 12: Pintura con tizas pastel Scene under the sea, Di-Art.

- **Acuarelas:** pigmentos finos que se disuelven en agua, caracterizados por su transparencia en su color, utilizados sobre papeles gruesos para evitar que el arte no se arrugue debido a que es una técnica húmeda.

- **Pasteles:** blancos, con tonos y colores suaves hechos con pigmentos en polvo, se utilizan sobre una superficie con textura y es necesario protegerla con un fijador. También existen pasteles al óleo que son a base de aceite y no es necesario fijarlos.



Figura 13: Dibujo Tumblr con acuarelas escolares, Los tutos.



Figura 14: Aloe Vera con gouache, Philip Boelter

- **Pintura acrílica:** pigmento con una resina sintética, se disuelve con el agua, se caracteriza por su secado rápido, se utiliza sobre lienzo, madera, cartón, cartulina o papel.

- **Gouache:** es a base de agua con pigmentos menos finos que la acuarela, se caracterizan por su opacidad, utilizados sobre papeles con gramajes altos debido a la humedad.



Figura 15: Paisaje de mar y atardecer, Sergio Art ´s.



Figura 16: Pinturas al óleo en capas capturan el paso del tiempo de manera surrealista, My Modern Met

- **Aerógrafo:** hace uso de una pluma metálica por la cual sale aire comprimido y un pigmento líquido que se va direccionando para crear la imagen deseada, se lo utiliza sobre cualquier superficie como papel, cartulina, metal, vidrio e incluso sobre la piel humana.

El equipo de apoyo para el desarrollo de esta técnica consta de: aerógrafo, un tubo flexible y un compresor.

- **Óleos:** pigmentos a base de aceites que secan lentamente, utilizan como diluyente la trementina la misma que hace que la pintura sea brillante o mate cuando ya se haya secado, utilizados sobre superficies como el lienzo, cartulina, cartón o madera. Siendo utilizado más por los artistas que por los ilustradores.



Figura 17: Cuadros de paisajes/Aerografía, SerLuxer.



Figura 18: Sublimación y Serigrafía, Screentm.

- **Collage:** Según Josep María Montaner (citado en Carchipulla; 2015) define al Collage como “una estrategia formal contemporánea basada en la agregación de piezas heterogéneas que conforman una nueva imagen, objeto o ensamble”.

- **Impresión:** consiste en aplicar tinta sobre una superficie que posteriormente se utiliza para imprimir una imagen. Existen diferentes tipos de impresión como: Impresión en relieve, huecografo, litografía y serigrafía.



Figura 19: Arte de collage, Carme Magem Prat.

La técnica digital se realiza en computadora mediante softwares especializados que componen elementos vectoriales, píxeles o tridimensionales. Además, facilita la producción en tiempos y costos, mediante la creación de diferentes softwares especializados como: Photoshop, Corel Painter, SketchBook, Illustrator entre otros programas para el área de Diseño Gráfico, que facilitan y agilizan la creación de imágenes artísticas como vectoriales en espacios virtuales de formatos infinitos que son escogidos según los requerimientos del creativo, los colores son en formato CMYK o RGB, filtros, pinceles que sirven al Diseñador e Ilustrador.

Hay diferentes formas de realizar una ilustración digital dependiendo del ilustrador, un claro ejemplo es el siguiente:

Primero realizar un dibujo a lápiz y luego proceder a digitalizarlo haciendo uso del escáner, luego con una imagen JPG proceder a utilizarlo en programas como Illustrator o Photoshop para redibujarla y así tenerla en un formato digital.

Otros ilustradores utilizan la tableta digital por lo que no es necesario realizar un dibujo a lápiz sino más bien el trazo se visualice y digitalice directamente en el interfaz del programa usado.

Tableta digital: son un accesorio que convierte trazos manuales en archivos gráficos digitales. Permite al usuario digitalizar gráficos directos en el computador por medio de un lápiz digital, como lo haría con un lápiz sobre un papel. Este objeto está diseñado para tener mayor control, precisión y ahorro de tiempo en el proceso de creación de un arte, evitando el uso del papel.



Figura 20: Ilustración digital, Industria animación.

CAPÍTULO 2

PROCESO DE DISEÑO

2.1 Ideación

2.1.1. Brief creativo

PROYECTO DE TITULACIÓN

Diciembre, 2020

“El diseño es el pensamiento hecho visual”.

— Saul Bass

ENTREGA FINAL 2021

No seguir las instrucciones con precisión indica falta de atención al detalle y, por lo tanto, una falta de profesionalismo. Estos fallos tendrán un efecto negativo en el desarrollo del proyecto, y, en última instancia, para el resultado final deseado.

BRIEF

Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años

Un producto editorial (libros, revistas, etc.) son una pieza fundamental para el proceso de aprendizaje desde edades tempranas, debido a que es un soporte didáctico utilizado por excelencia.

Para este proyecto se deberá desarrollar un producto editorial sobre el acoso escolar o bullying con el fin de concientizar y prevenir.

Lo que se debe realizar es:

- Definir el segmento de mercado/desarrollar personas.
- Definir un mensaje (estilo y tono)
- Generar un concepto del libro y desarrollar un mood board.
- Generar opciones de copys para las infografías y naming para el libro.
- Definir la técnica de ilustración y desarrollar ilustraciones de los personajes.
- Definir las retículas a utilizar
- Producto editorial final (maqueta), formato de 20x20cm, alrededor de 40 páginas, actividades lúdicas, insertos (juego).

Logros del aprendizaje

- Aplicar los conocimientos adquiridos sobre diseño editorial e ilustración, además acerca del proceso para generar ideas
- Utilizar un concepto de sistema gráfico adecuado para comunicar lo que se desea dentro del ámbito editorial.
- Utilizar los conocimientos de pre prensa para armar o encuadernar de manera adecuada y apropiada el prototipo final.

Pasos para el desarrollo del proyecto

- **Definir** el segmento de mercado al cual se debe dirigir el producto editorial tomando en cuenta los objetivos planteados, crear personas como parte del proceso.
- **Definir** la idea/concepto creativo desde el cual se desarrolla las diferentes propuestas y desarrollar el moodboard.
- **Desarrollar** las diferentes ilustraciones.
- **Definir** las correctas rectículas a utilizar.
- **Desarrollar, imprimir y encuadernar** el producto editorial final (maqueta real).

Tabla 3: Brief creativo de un diseño de un producto editorial.
(Fernanda Gualpa)

2.1.2 Análisis de Homólogos

Título: Orejas de mariposa



Figura 21: Portada del libro *Orejas de mariposa*, Luisa Aguilar y André Neves

Autor: Luisa Aguilar
Ilustrador: André Neves
Editorial: Kalandraka
Rango de edad: +4

Descripción:

Es una obra de literatura infantil y juvenil que nos habla de Mara, una niña que no es igual a los demás. Sus grandes orejas, su pelo de estropajo, su calcetín roto o sus zapatos usados, la hacen diferente a los demás.

Análisis de criterios expresivos:

Perceptual:

- Formato rectangular de 22cm x 22cm.
- Portada, guardas y páginas ilustradas con colores llamativos.
- Cuenta con 32 páginas.
- La tipografía puede ser pequeña para el espacio destinado al texto.
- Poco texto con ilustraciones de páginas completas.

Simbólico:

- Historia con una reflexión sobre el bullying y la aceptación personal.
- Términos lingüísticos adecuados para la edad a la que se dirige.

Análisis de criterios comerciales:

Venta/distribución:

- Se puede adquirir por internet de manera fácil.
- Se puede observar fotografías de sus páginas (pocas).
- Cuenta con material descargable de actividad en base a la historia y con un video.

Expectativas:

- Cumple con un contenido de calidad.
- El mensaje es fácil de diferenciarlo.
- Extensión adecuada de la historia.
- Ilustraciones llamativas.

Análisis de criterios funcionales:

Ergonomía:

- Tamaño adecuado para una buena legibilidad.
- Fácil manejo.
- Comodidad al momento de leer.

Mecanismos:

- Ilustración adecuada y clara, que va de la mano con la narrativa de la historia.
- Secuencia de la narrativa muy clara.



Figura 22: Página interna del libro *Orejas de Mariposa*, Luisa Aguilar y André Neves.

Título: El bosque de la serenidad: Cuentos para educar en la calma



Figura 23: Portada del libro *El bosque de serenidad*, Susanna Isern y Manu Montoya

Autor: Susanna Isern
Ilustrador: Manu Montoya
Editorial: Beascoa
Rango de edad: 4-10 años

Descripción:

Es uno de los últimos libros infantiles de Susanna Isern, que vuelve a enternecernos y maravillarnos promulgando con sublime sensibilidad los valores y beneficios de la crianza respetuosa. Enseña a cómo afrontar los problemas y las preocupaciones con serenidad, a trabajar la paciencia, a mantener la calma ante una situación difícil, a canalizar la energía, la tranquilidad y la concentración, así como a autorregularse y a gestionar los impulsos, acompañando a los niños en su aprendizaje y siguiendo siempre sus ritmos (Lo-sada, 2020)

Análisis de criterios expresivos:

Perceptual:

- Formato rectangular de 217mm x 287mm.
- Portada, guardas y páginas ilustradas de sus personajes con colores llamativos.
- Cuenta con 72 páginas.
- La tipografía es pequeña y con un texto largo.
- La tipografía varía de ubicación en las páginas.
- Las ilustraciones son de diferentes tamaños y figuras, pero no abarcan toda la página.

Simbólico:

- Cuentos utilizando a animales como personajes principales para transmitir diversos mensajes tales como, en donde una sociedad imprime prisa y estrés a nuestro ritmo y estilo de vida, se debe crear un entorno hostil para los más pequeños, que necesitan serenidad para desarrollarse de forma sana.
- Términos lingüísticos adecuados para la edad a la que se dirige.

Análisis de criterios comerciales:

Venta/distribución:

- Se puede adquirir por internet de manera fácil.
- Se puede observar en internet fotografías de sus páginas (pocas).
- Incluye una guía con claves para educar en la calma, ejercicios de relajación y actividades de descarga gratuita relacionadas con cada cuento.

Expectativas:

- Cumple con un contenido de calidad. -
- El mensaje es fácil de captarlo e implementarlo
- Extensión adecuada de la historia.
- Ilustraciones de los personajes llamativos.

Análisis de criterios funcionales:

Ergonomía:

- Tamaño adecuado para una buena legibilidad.
- Fácil manejo.
- Comodidad al momento de leer.

Mecanismos:

- Ilustración adecuada y clara, que va de la mano con la narrativa, utilizando a animales como personajes principales, evitando crear estereotipos entre niños, niñas y adultos.
- Secuencia de la narrativa muy clara.



Figura 24: Páginas internas del libro *El bosque de serenidad*, Sussana Isern y Manu Montoya

Título: Una canción para cada emoción



Figura 23: Portada del libro *El bosque de serenidad*, Susanna Isern y Manu Montoya

Autor: Susanna Isern

Ilustrador: Mónica Carretero

Editorial: Nubeocho

Rango de edad: 7-9 años

Descripción:

Es uno de los últimos libros infantiles de Susanna Isern, que vuelve a enternecernos y maravillarnos promulgando con sublime sensibilidad los valores y beneficios de la crianza respetuosa. Enseña a cómo afrontar los problemas y las preocupaciones con serenidad, a trabajar la paciencia, a mantener la calma ante una situación difícil, a canalizar la energía, la tranquilidad y la concentración, así como a autorregularse y a gestionar los impulsos, acompañando a los niños en su aprendizaje y siguiendo siempre sus ritmos (Losada, 2020).

Análisis de criterios expresivos:

Perceptual:

- Formato rectangular de 20cm x 25cm
- Portada, guardas y páginas ilustradas con sus personajes principales
- Cuenta con 70 páginas
- La tipografía es pequeña y los textos cortos
- La tipografía varía entre palabras con mayúsculas y minúsculas.
- Las ilustraciones son de diferentes tamaños, en algunos casos abarcan toda la página y en otros la mitad de una página.

Simbólico:

- Canciones que ayudan a entender emociones que desbordan en

una persona, tales como, la alegría, tristeza, depresión, etc. Además, ayuda a diferenciar el estado de ánimo en el que se encuentra.

-Términos lingüísticos adecuados para la edad a la que se dirige.

Análisis de criterios comerciales:

Venta/distribución:

-Se puede adquirir por internet de manera fácil.

-Se puede observar en la página de la editorial fotografías de sus páginas.

Expectativas:

-Tiene con un contenido de calidad y divertido.

-El mensaje es fácil de captarlo e implementarlo -

-Extensión adecuada de las canciones, diálogos y juegos.

-Ilustraciones llamativas de los animales de las canciones.

Análisis de criterios funcionales:

Ergonomía:

-Tamaño adecuado para una buena legibilidad.

-Fácil manejo.

-Comodidad al momento de leer.

Mecanismos:

-Ilustración adecuada y divertida, que va de la mano con la narrativa de la historia, canciones y juegos utilizando a animales como personajes principales.

-Secuencia de la narrativa muy clara.



Figura 26: Página interna del libro *Una canción para cada emoción*, Susana Isern y Mónica Carretero.

2.1.3 Copys y naming

A través de un mapa mental se ha planteado una lluvia de ideas sobre los copys a utilizarse en los distintos ámbitos tales como, infografías ilustradas, información de la problemática y sticker de los personajes de la revista, además los posibles nombres de la revista, nombres de los personajes de las infografías y nombres de los juegos de la revista.

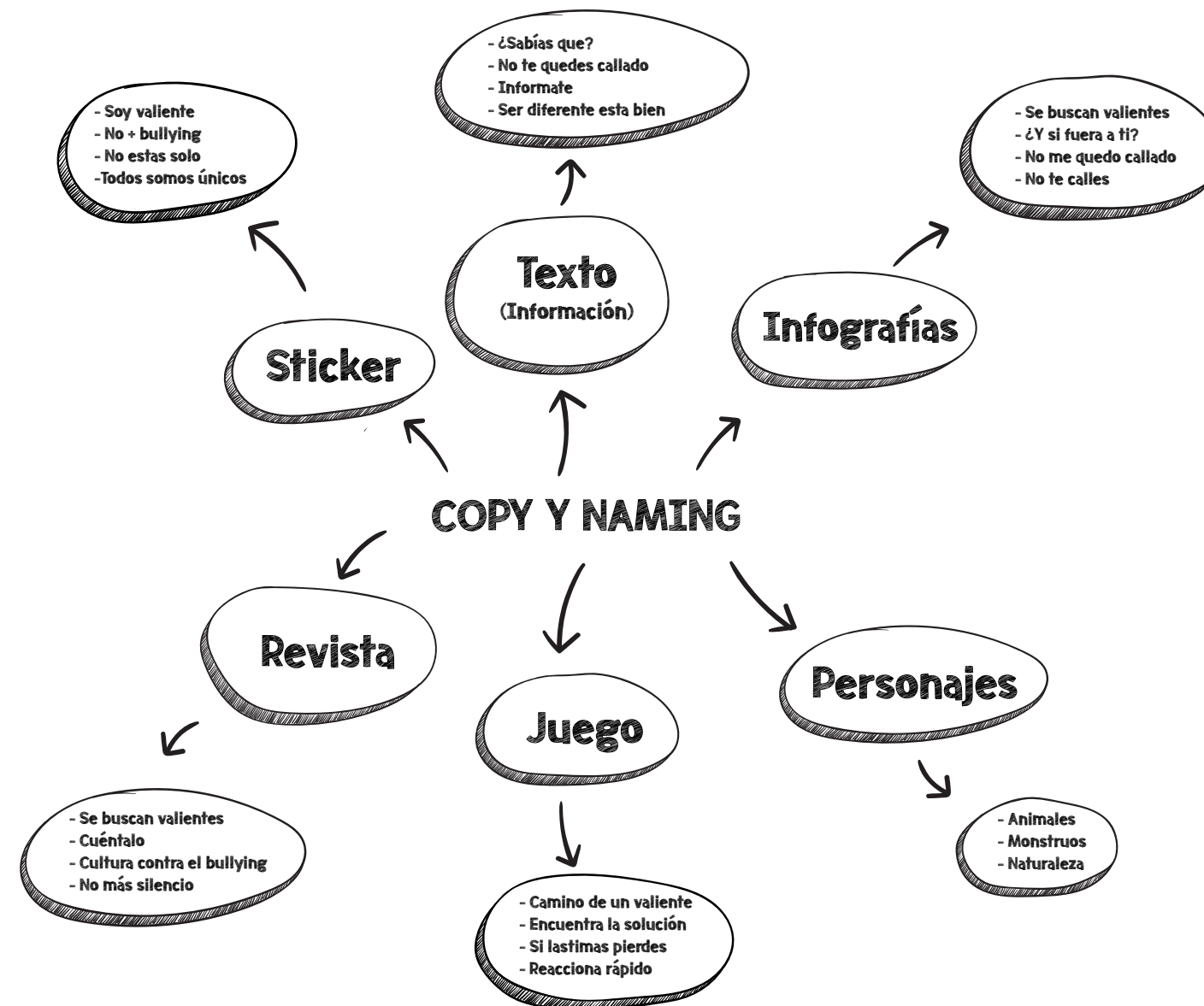


Figura 27: Mapa mental de Copys y Naming, Fernanda Gualpa

2.1.4 Técnicas de ilustración

Mediante un mapa mental se ha planteado una lluvia de ideas con las ventajas de las distintas técnicas de ilustración que pueden utilizarse para la creación de los personajes y el estilo gráfico que va a tener la revista.

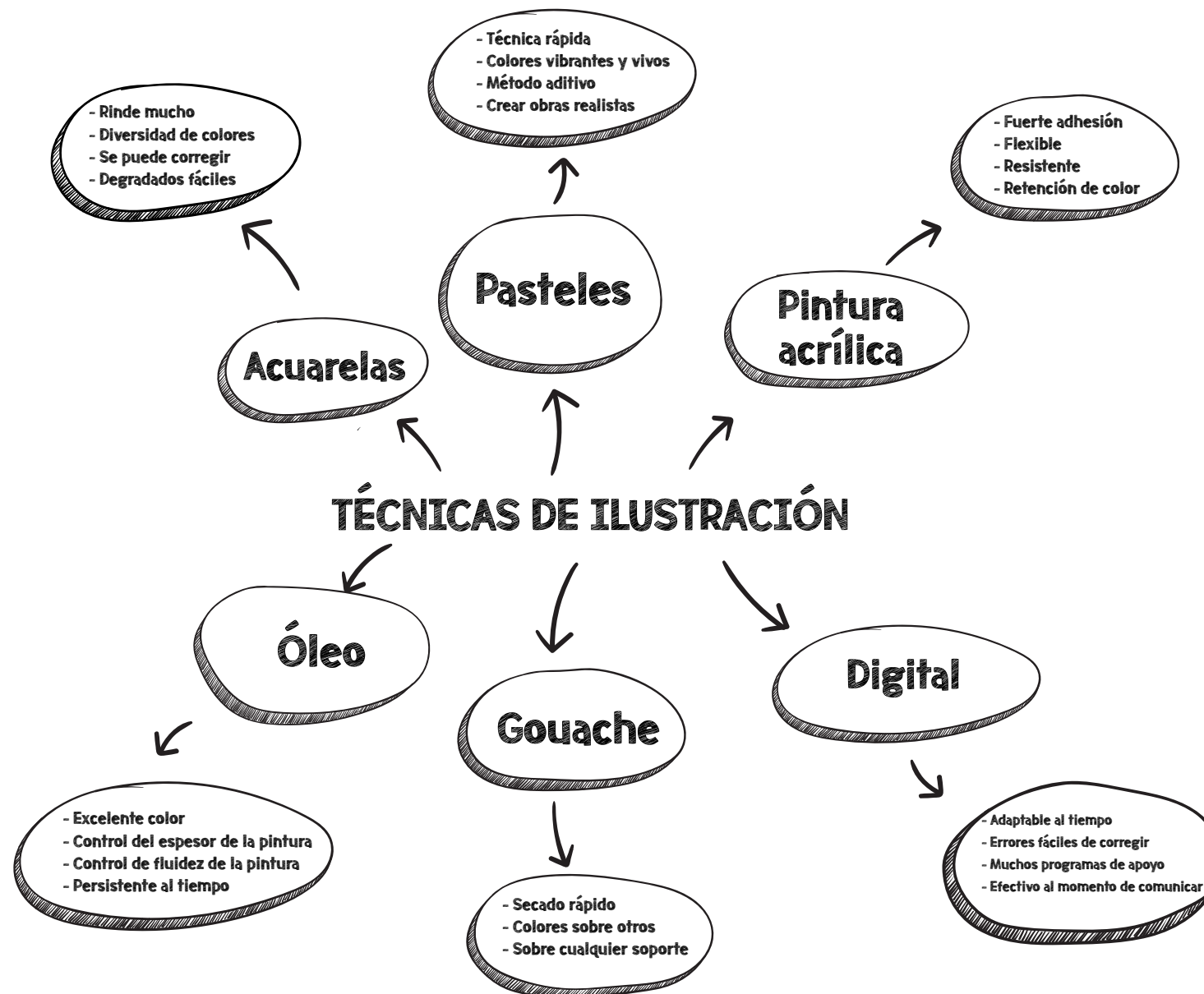


Figura 28: Mapa mental de Técnicas de ilustración, Fernanda Gualpa.

2.2 Prototipo / Bocetaje

2.2.1 Formato

Se toma en cuenta dos formatos característicos de un libro (vertical y cuadrado) para poder bocetar diversas opciones y poder elegir la propuesta más óptima.

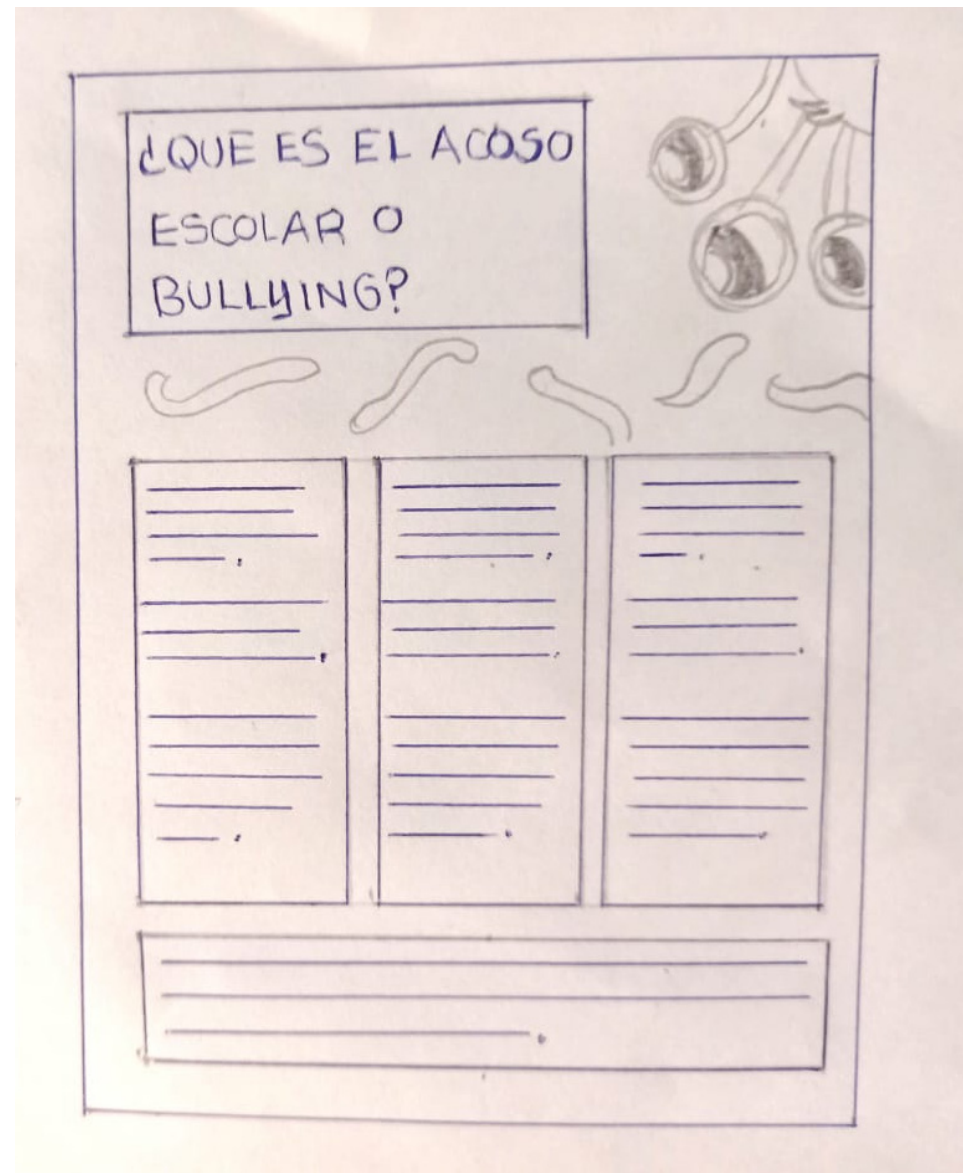


Figura 29: Bocetaje del formato vertical de las páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa

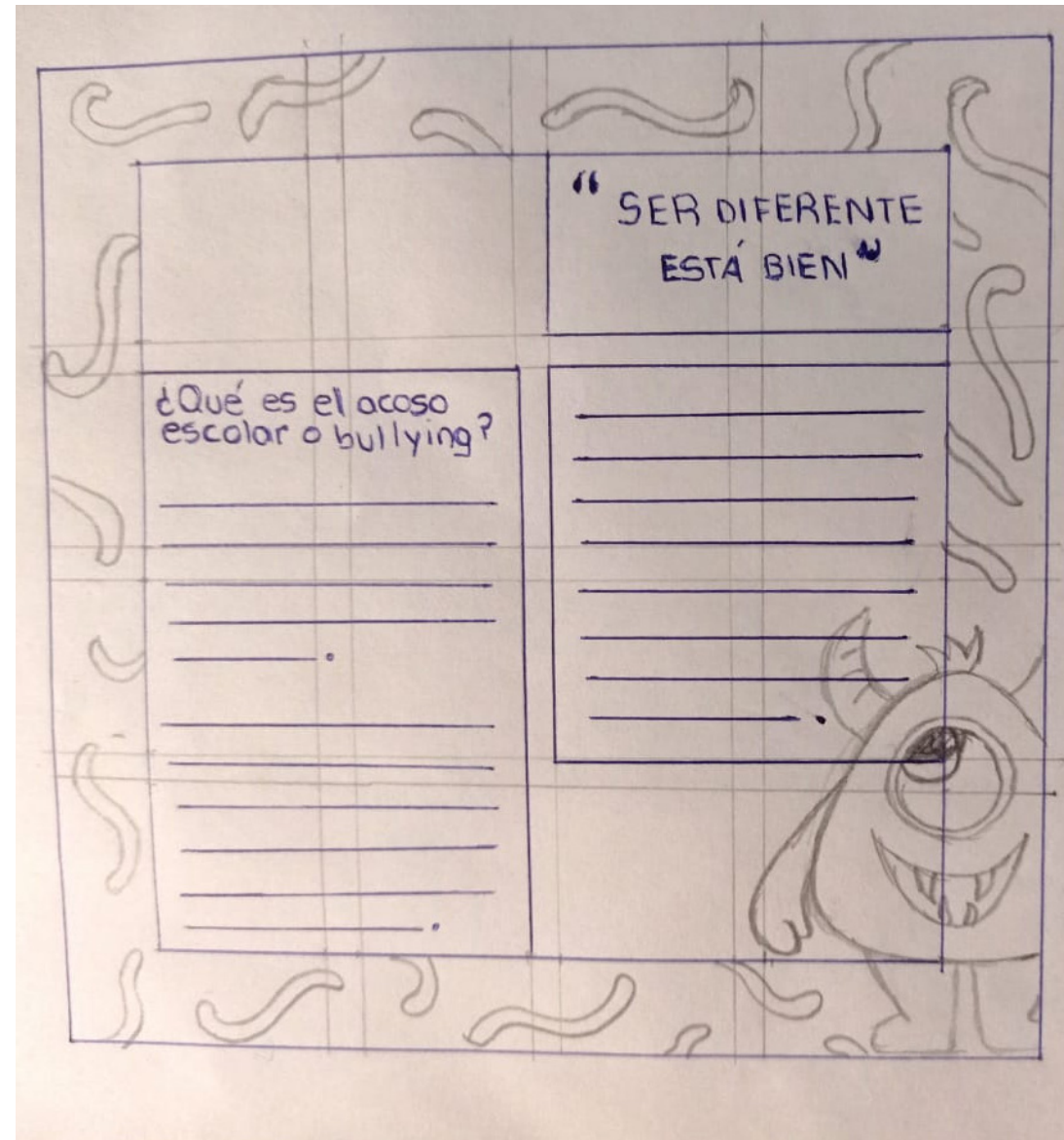


Figura 30: Bocetaje del formato cuadrado de las páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa

2.2.2 Ilustración

Para narrar una historia, transmitir un mensaje o información, la creación de personajes son de gran importancia y aportan mucho para generar interés en el espectador, pero hay que tener en cuenta al público al cual va dirigido para poder designar el aspecto físico, rasgos morales e intelectuales del personaje, evitando generar estereotipos que están constituidos por ideas, prejuicios, actitudes, creencias, y opiniones formadas por un medio social o cultural, generando en algunos casos situa-

ciones de desigualdad o discriminación ya sean de género, nacionalidad, etnia, etc.



Figura 31: Bocetos de propuestas de personajes, Fernanda Gualpa.

2.3 Selección

2.3.1 Diagramación y definición de contenido

Debido a que el producto editorial final es una revista, se ha considerado varios conceptos editoriales, para que el concepto gráfico y el texto vayan de la mano en cada una de las páginas. Se realizó el respectivo levantamiento de información e investigación sobre el tema en cuestión, si es necesario se debe interiorizar.

2.3.2 Naming

El nombre seleccionado para la revista es SE BUSCAN VALIENTES, ya que el concepto y valor principal de este producto editorial se basa en la valentía, que es la actitud y determinación adecuada con la cual un niño o niña hace frente y responde ante esta problemática, a pesar del miedo, temor por las dificultades y riesgos a sobrepasar.

2.3.3 Formato

Con referencia a la forma, tamaño y modo de presentación se toma en cuenta que, esta revista está dirigida a niños y niñas por lo que se utiliza un formato impreso con las medidas de 20 x 20 cm, que permite a los usuarios una fácil manipulación del producto editorial. Al considerar que es una producción pequeña se define una impresión a láser en un formato de hoja A3 en el cual abarca una página doble, por lo que se evita el desperdicio de papel.

2.3.4 Diseño de retícula

Para definir la caja de texto y crear una zona de impresión simétrica se procede a utilizar un marco sencillo, el que consiste en definir márgenes iguales en toda la página. Este enfoque funcional es utilizado por muchos diseñadores como por ejemplo Derek Birdsall. Sin embargo, hay que tener en cuenta la cantidad de papel y el tipo de encuadernación para evitar que el marco pierda simetría y se pierda información (Haslam, 2007).

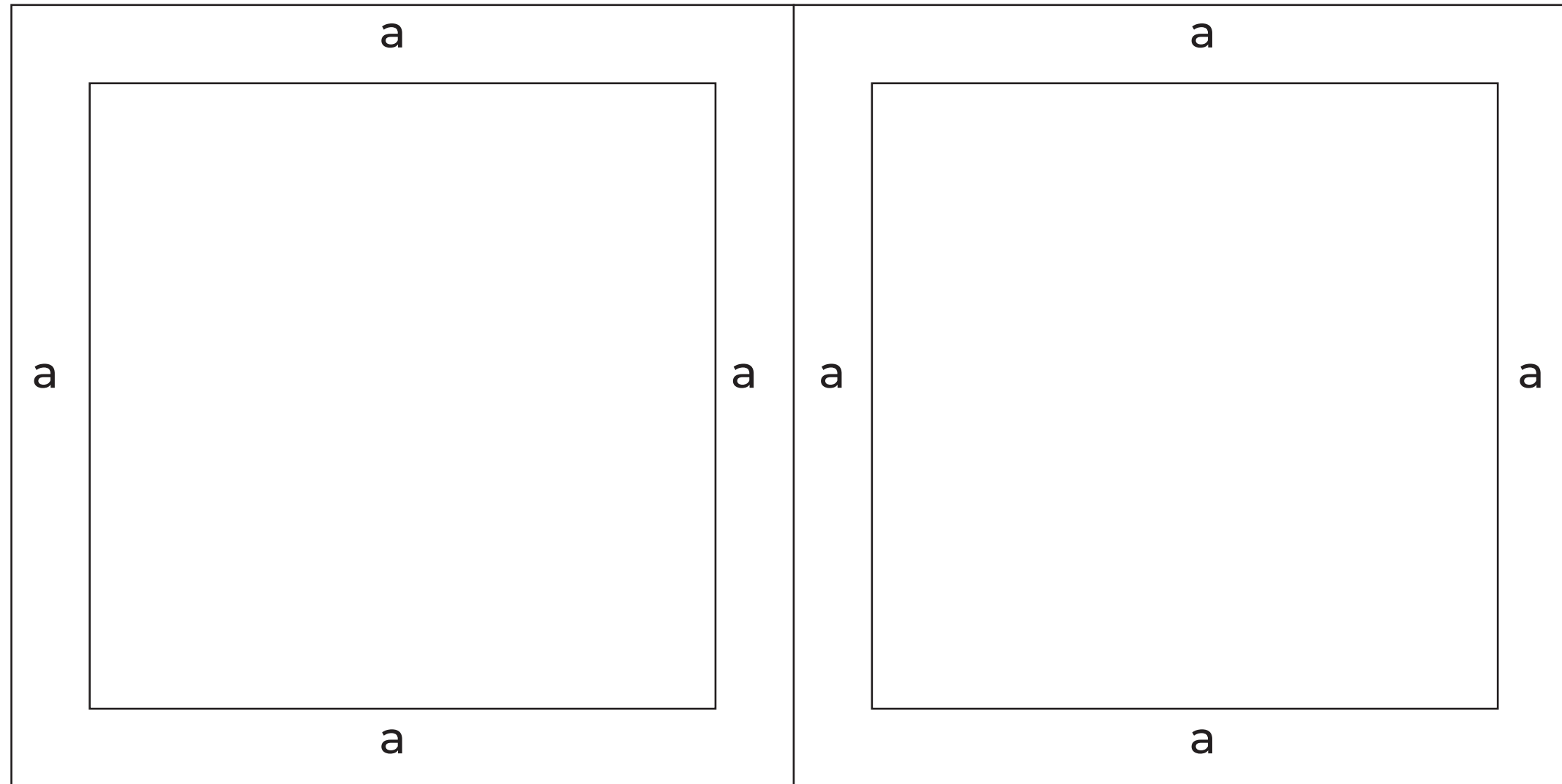


Figura 32: Marco sencillo en base al libro *Creación, diseño y producción de libros*, Fernanda Gualpa.

Se va a utilizar una retícula modular para centrarse de manera correcta en el contenido, proporcionando una buena relación entre el texto y las ilustraciones, consta de una matriz con módulos cuadrados que forman 4 filas y 4 columnas, con el fin de conservar el formato cuadrado que tiene la revista.

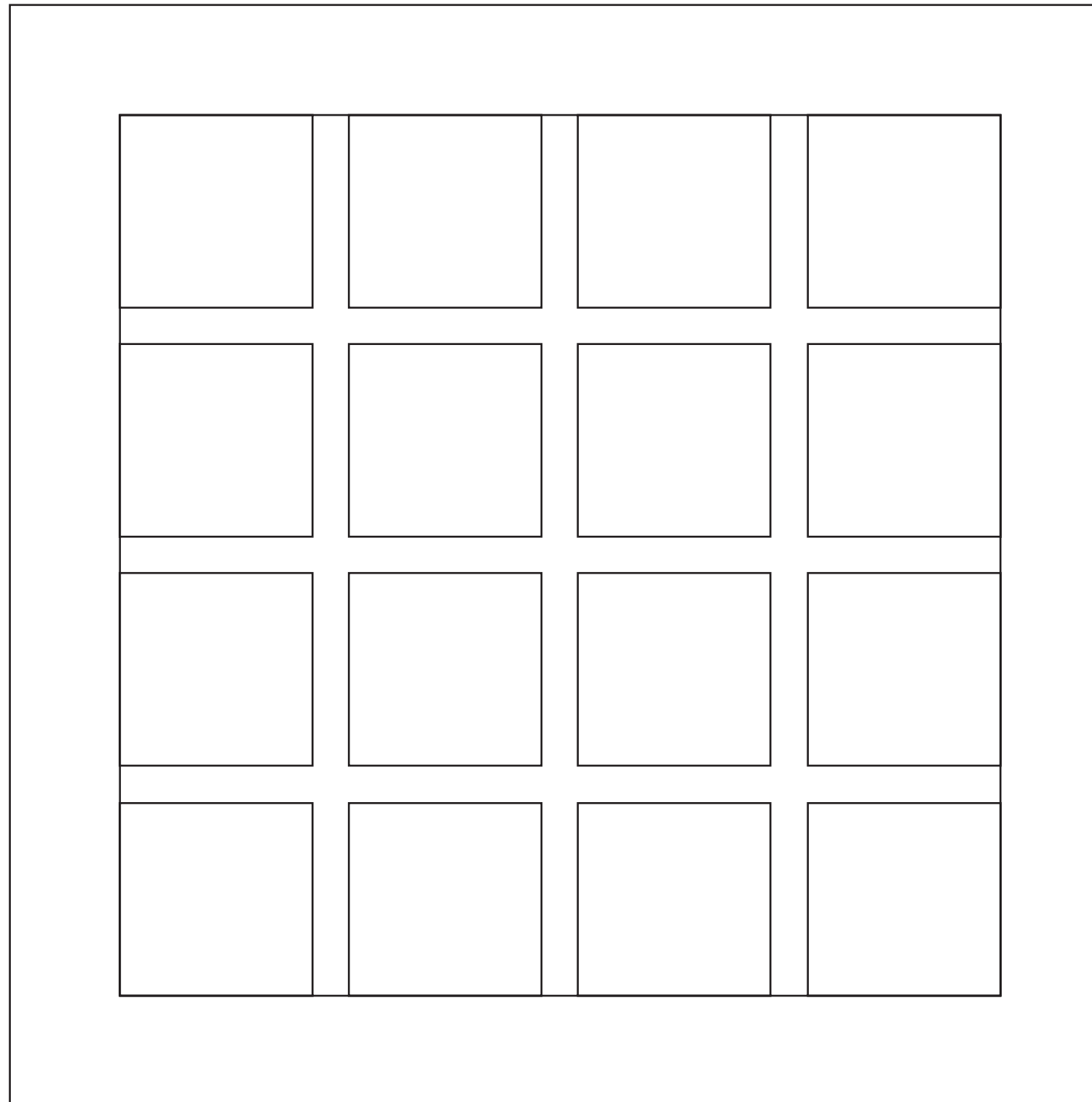


Figura 33: Retícula modular en base al libro Manual profesional de diseño editorial, Fernanda Gualpa.

2.3.5 Tipo y técnica de ilustración

El uso de monstruos les da a los niños la libertad para tener sentimientos que la sociedad no comparte. Según Carvajal en su proyecto “El papel del monstruo en la literatura infantil” afirma que el uso de estos personajes tiene diversas ventajas en un niño tales como, crear una señal de luz para ver sus miedos y preocupaciones ya sean relacionados con la escuela o con las situaciones que se le presentan fuera de ella; ofrece oportunidades de integración de las diferentes partes de sus personalidades; coopera con la imaginación de los niños y ofrece soluciones alternativas en donde se puede imaginar y plantear finales felices que pueden hacerles pensar que las cosas que combaten pueden ser superadas o transformadas.

La técnica de ilustración que se van a utilizar en la revista consta de un proceso complejo, primeramente, se boceta de forma rápida las ideas, posteriormente se elige la más adecuada y finalmente se procede a digitalizar.



Figura 34: Diseño de personajes / digitalización de las ilustraciones, Fernanda Gualpa.

2.3.6 Cromática

La paleta cromática que se utiliza en este proyecto se basa en 4 colores para la diagramación de las páginas de la revista. Es importante considerar que el color posee la capacidad de transmitir y provocar emociones en los seres humanos. Se utilizaron paletas de colores recomendadas en la página de Adobe Color.



Figura 35: Cromática utilizada, Fernanda Gualpa.

Se utiliza una textura aleatoria con líneas orgánicas de color blanco con el fin de hacerlas más llamativas, pero con una opacidad baja para no causar mucha saturación en las páginas.



Figura 36: Textura utilizada, Fernanda Gualpa.

2.3.7 Tipografía

Con el fin de llamar la atención de manera atractiva, especialmente para los niños. Se procedió a realizar investigaciones sobre las diferentes tipografías y sus combinaciones para títulos, subtítulos, Copys y texto corrido, de las cuales se analizaron las diversas cualidades morfológicas y de legibilidad de cada una de las distintas fuentes.

TÍTULOS, SUBTÍTULOS Y COPYS

La familia de fuentes Meatloaf es un conjunto de fuentes ideal para crear diseños divertidos y llamativos. Cuenta con 363 caracteres, incluido un conjunto extendido de caracteres latinos.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

TEXTO CORRIDO

La familia de fuentes Letters for Learners es un conjunto de fuentes legible y amigable diseñado pensando en los estudiantes jóvenes. Cuenta con variaciones en su estilo de tipografía con versiones lisas, sólidas y punteadas.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

2.3.8 Producción

Según Haslam en su libro “Creación, diseño y producción editorial” se considera importante tomar en cuenta las características del papel (tamaño, peso, calibre, fibra, opacidad, acabado y color), además el coste y la disponibilidad para imprimir y encuadernar un libro. Tras revisar las características del papel antes mencionadas en relación con el aspecto, tema, usuarios y los procesos de impresión y encuadernación se puede realizar una selección acertada.

El material que se utiliza para las hojas de la revista es la cartulina marfil, apto para una buena impresión y escritura, con el fin de obtener un acabado mate y una buena absorción de tinta; ya que el trato que los niños suelen dar a los libros y revistas no son muy adecuados.

La encuadernación de un libro tiene varios procesos y técnicas, que depende de la intención y elección del diseñador para elegir el más adecuado para su producto editorial. Se conoce de la encuadernación manual y la encuadernación mecánica. Para este proyecto se utiliza una encuadernación manual, además se va a incluir un bolsillo en una de las páginas en donde se va a insertar una hoja suelta que contiene un juego de mesa para los niños.

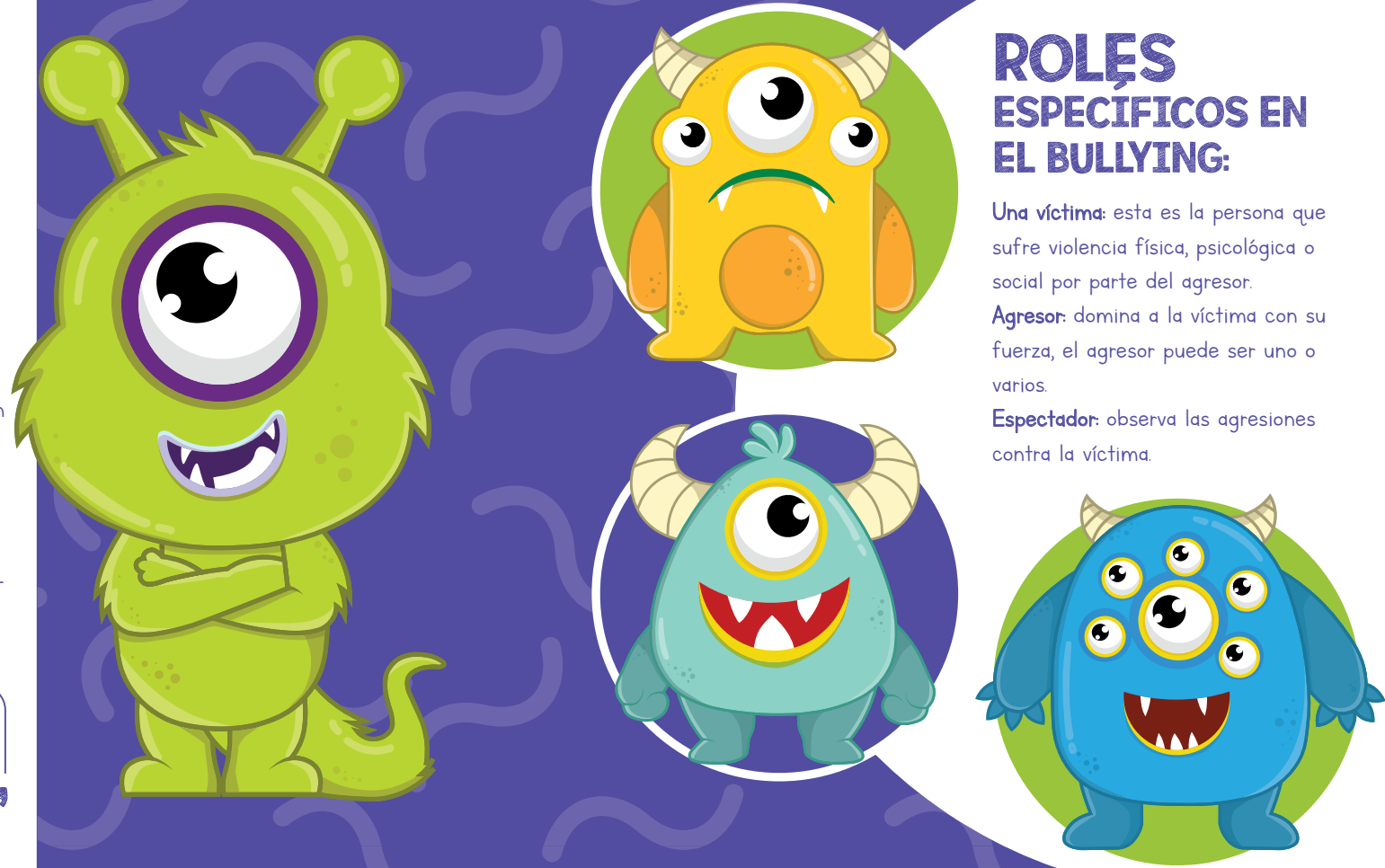
CAPÍTULO 3

PROPUESTAS Y RESULTADOS

¿QUÉ ES EL ACOSO ESCOLAR O BULLYING?

Es una forma de maltrato psicológico y físico que sufren los niños y niñas principalmente dentro del ámbito educativo. Una situación de bullying empieza generalmente con simples burlas y provocaciones por parte de un estudiante o un grupo de estudiantes. Esto va aumentando y de manera grave, con burlas más desagradables, el uso de nombres molestos (apodos), exclusión, amenazas, golpes o empujones; siendo continuas e intencionadas.

“**SER DIFERENTE
ESTA BIEN**”



ROLES ESPECÍFICOS EN EL BULLYING:

Una víctima: esta es la persona que sufre violencia física, psicológica o social por parte del agresor.

Agresor: domina a la víctima con su fuerza, el agresor puede ser uno o varios.

Espectador: observa las agresiones contra la víctima.

Figura 37: Estructura de página doble, Descripción básica de la problemática, Fernanda Gualpa.

¿CÓMO RECONOCERLOS? PERFIL DEL AGRESOR

Características físicas	<ul style="list-style-type: none"> - Se trata mayoritariamente de niños, aunque las niñas van aumentando en número. - Se observa fortaleza física con mayor desarrollo.
Conducta social	<ul style="list-style-type: none"> - Es irrespetuoso, desafiante, impulsivo e impaciente. - Necesita dominar y ejercer el poder. - No controla sus sentimientos de enojo. - Evidencia un exceso de confianza en sí mismo o bien baja autoestima. - Dificultad para relacionarse. Interpreta como ataques cualquier conducta insignificantes. - Se muestra insensible ante el sufrimiento de los demás. - Posee facilidad para excusarse, minimiza sus actos y culpa a los otros. Justifica las agresiones como una broma.
Perfil psicológico	<ul style="list-style-type: none"> - Se enoja si no cumplen sus deseos. - Insulta, humilla y ridiculiza en público. - Rompe y esconde materiales escolares. - Tiene dificultad para sentir empatía por la víctima. - Puede mostrarse simpático o molestar y hostigar a los docentes, pero no de forma tan cruel como a los compañeros.

¿CÓMO RECONOCERLOS? PERFIL DEL OBSERVADOR

Características generales	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra nerviosismo, miedo y sumisión. - Experimenta temor y ansiedad constantes por la posibilidad de ser la próxima víctima del bullying. - Observa las agresiones, pero se mantiene fiel a la ley del silencio para no ser considerado un "chismoso". - Pérdida de empatía, desensibilización e insolidaridad, ya que interioriza conductas antisociales y delictivas, lo cual supone un aprendizaje negativo. - Tiene un sentimiento de indefensión o frustración. No sabe cómo actuar para cambiar la situación.
----------------------------------	---



Figura 38: Estructura de página doble, Disposición de Tablas en la digramación, Perfiles de los roles en el Bullying, Fernanda Gualpa.



Figura 39: Estructura de desplegable, Diagramación de infografías, ¿Qué hacer si eres la víctima?, Fernanda Gualpa.

¡NO AL BULLYING!

¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying, no!

El cobarde es el que insulta,
 los valientes dicen la verdad.
 El cobarde es el que pega,
 los valientes siempre defenderán
 a niños y niñas que lo estén pasando mal.
 Somos amigos y amigas, conmigo tú puedes
 contar.

¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!

No me gustan las peleas,
 hablar siempre es lo mejor.
 No me gustan los problemas,
 hacen que me sienta peor.

Somos todos iguales,
 igual de importantes para mí.

Saca lo que llevas dentro: amor,
 compañerismo, respeto.

¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying, no!

A ti te canto, niño que estás solo en el
 patio.
 A ti te grito, niña que no encuentra su sitio.
 tú eres especial, tú eres singular,
 tú eres preciosa por dentro y por fuera,
 tú eres maravilloso, tú eres genial,
 tú eres único en el mundo, eres mi amigo

¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying! ¡No, no!
 ¡No al bullying, no!

Habla conmigo,
 que yo te ayudaré

¡NO AL BULLYING!

LOS VALIENTES DICEN...?

Figura 40: Estructura de página doble, Diagramación de la sección de juegos, Canciones y actividades, Fernanda Gualpa.



Figura 41: Estructura de página doble, Diagramación de la sección de colores, Personajes y copys, Fernanda Gualpa.

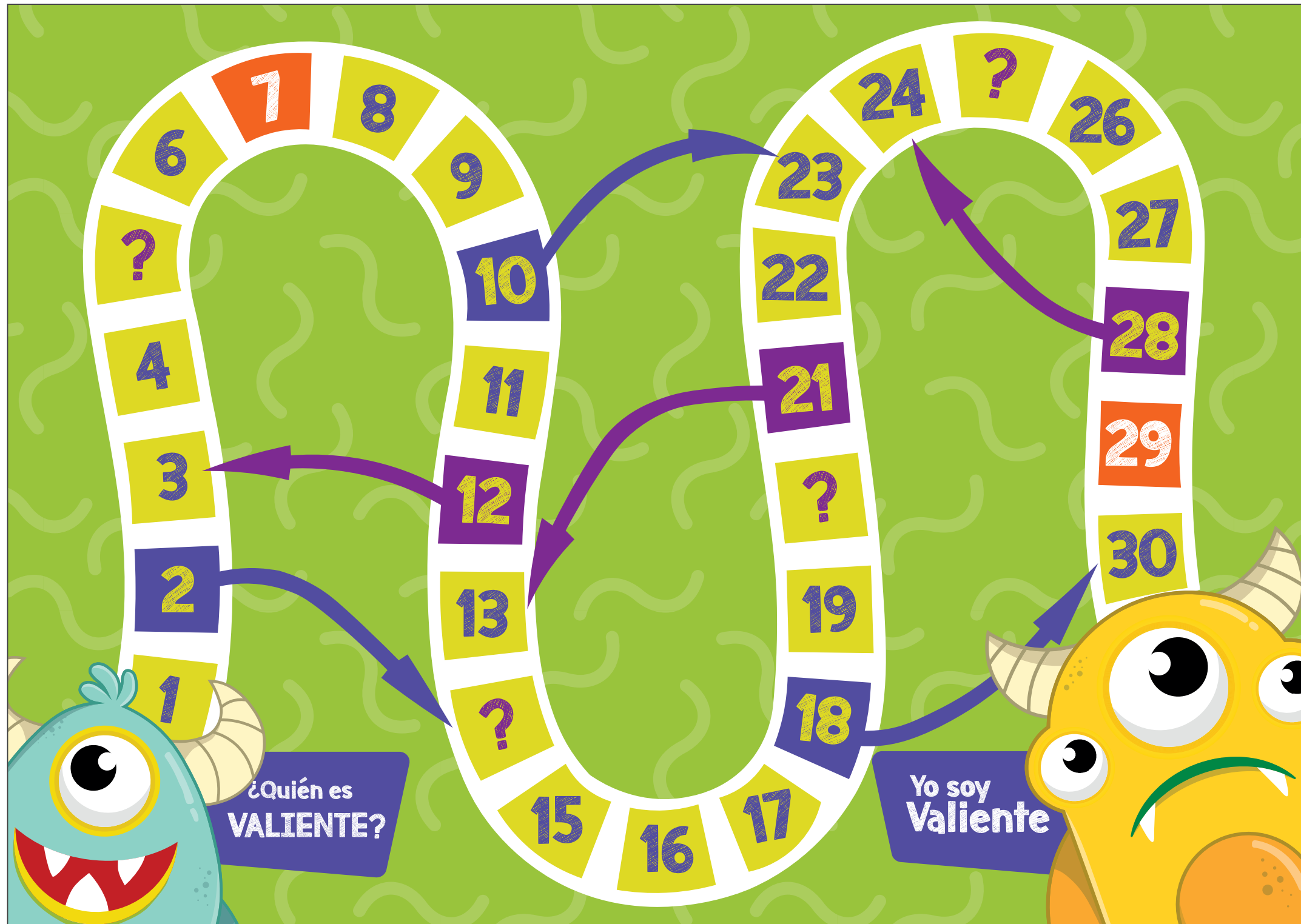


Figura 42: Diagramación de juego de mesa (inserto) para los niños, Fernanda Gualpa.

3.1 Prototipo final



Figura 43: Portada de la revista, Fernanda Gualpa.



Figura 44: Páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa.

TIPOS DE ACOSO ESCOLAR O BULLYING

Para ponerle fin al acoso escolar con una intervención oportuna se debe conocer sus cuatro formas básicas:

Agresión física: realizada de manera voluntaria e intencional, que dañan y atemorizan a la víctima de manera directa: golpes, lesiones con objetos, etc, y de manera indirecta: extorsiones, robos, desaparición o destrozo de sus pertenencias, etc.

Agresión verbal: se busca hacer daño mediante un mensaje o discurso hiriente, como, por ejemplo: burlarse en voz alta, provocar, insultar, amenazar, entre otras. Las palabras sí pueden lastimar y causar un dolor profundo y duradero.

Agresión relacional: los niños usan su amistad con la amenaza de ponerle fin para hacer daño a alguien. La exclusión social, las novatadas y los rumores son ejemplos que puede resultar destructivo para los niños.

Ciberacoso: mediante el uso de la tecnología (ordenadores, teléfonos móviles, etc.) Se puede presentar acoso mediante amenazas, insultos, grabaciones con el móvil, publicación de datos personales, etc.

¿CÓMO RECONOCERLOS? PERFIL DE LA VÍCTIMA

Características físicas

- Se trata en igual medida de niños y niñas.
- Posee rasgos físicos, sociales o culturales diferentes.
- Presenta un aspecto contrariado y triste.

Conducta social

- Realiza actividades solitarias e individuales.
- Está frecuentemente aislado.
- No sale de su casa solo.
- Le falta con frecuencia materiales escolares.
- Es dependiente y apegado al hogar.
- Presenta cambios de humor repentinos, irritabilidad y explosiones de enojo.

Perfil psicológico

- Presentan alta ansiedad e inseguridad.
- Es temeroso/vv
- Tiene baja autoestima.
- Es tímido y callado.
- Se siente poco hábil socialmente.
- No responde a las agresiones.
- Se siente incapaz de defenderse.
- Tiene dificultad para pedir ayuda.
- Siente temor de contar lo que le pasa.
- Disimula y oculta lo que sufre.

Figura 45: Páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa.

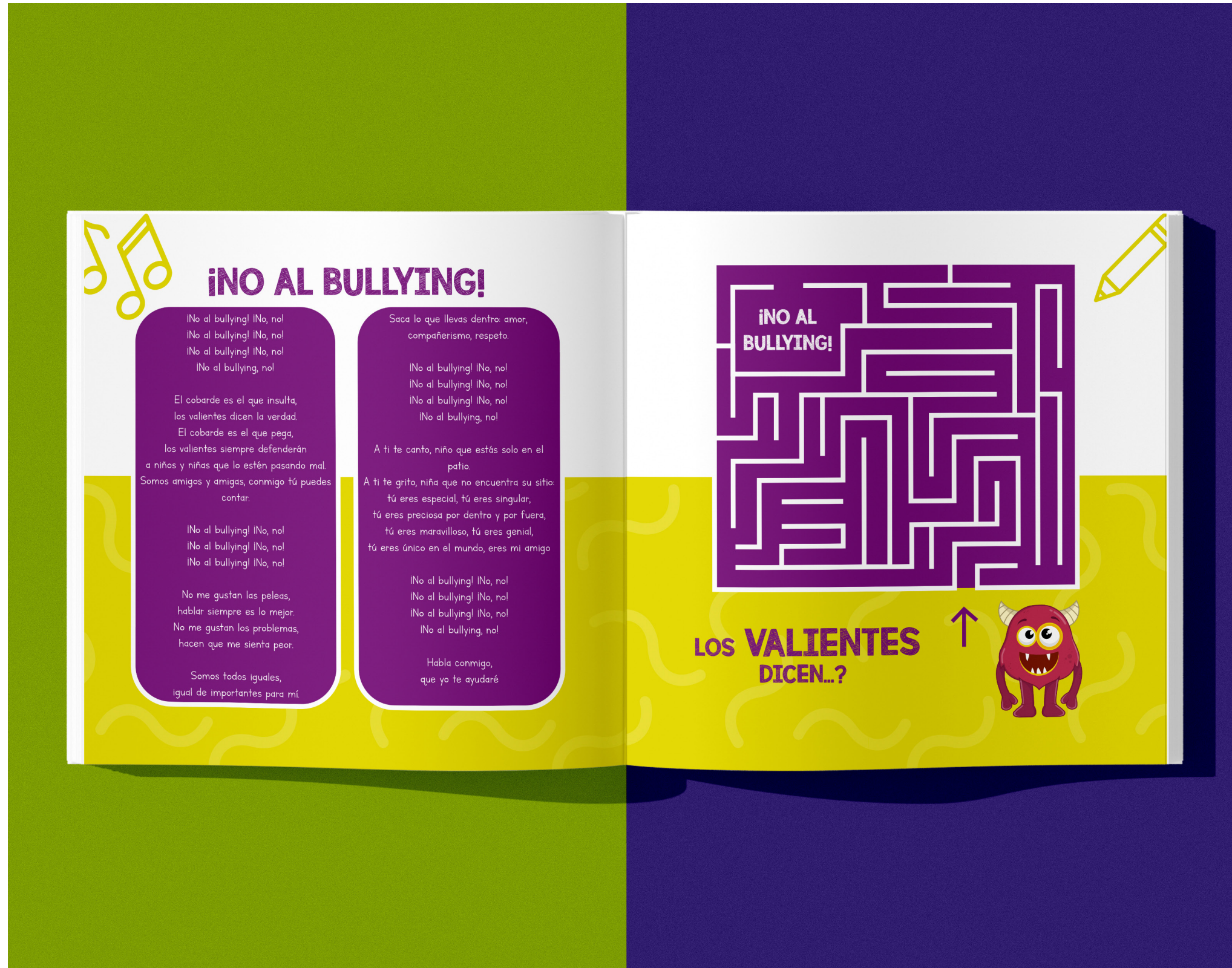


Figura 46: Páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa.



Figura 47: Páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa.



Figura 48: Páginas internas de la revista, Fernanda Gualpa.



Figura 49: Juego de mesa (inserto), Fernanda Gualpa.

3.2 Aprendizaje

Una vez finalizado el proyecto y con su respectivo prototipo real, se presenta este producto editorial a expertos en las distintas ramas que intervienen y forman parte importante, para la buena aplicación y mejoras posteriores. Se adjunto un oficio con unas preguntas iniciales y más importantes a mi parecer para poder dar inicio a esta retroalimentación, de los cuales se obtuvieron las siguientes respuestas.

Santiago Neira Ruiz

Director Creativo de GRAVITY, Estudio Creativo

En primera instancia me parece importante mencionar que considero un acierto la diagramación ambientada con ilustraciones ya que aporta notablemente a facilitar la lectura y hacerla más amistosa para los niños.

Con relación a los formatos se puede visualizar que la mayoría de páginas son cuadradas con excepción de las páginas 12 y 13 que son horizontales. Es posible que esto se deba a una aplicación de páginas dobles en formato impreso pero en la versión digital del documento es complicado entender el motivo de esto. Como sugerencia podríamos brindar mantener un solo formato para el tamaño del documento y que en el caso de optar por una entrega únicamente digital adaptar a un formato que permita aprovechar los formatos actuales de pantallas en especial de teléfonos celulares, pudiendo ser esta en disposición horizontal (1920 x 1080 px) o vertical (1080 x 1920 px).

En el caso de mantener únicamente la versión digital se podría pensar en una segunda versión del documento en la que las actividades puedan realizarse de manera interactiva por medio de las pantallas.

Con relación a la diagramación, cromática y familias tipográficas utilizadas encuentro apropiadas sus utilidades pues complementen la propuesta haciéndola atractiva y de fácil lectura.

Una vez emitidos estos criterios, no queda más que resaltar el valor del presente trabajo pues considero que es un aporte realmente interesante y que debería servir como material de estudio en las instituciones educativas para concientizar a los estudiantes sobre el acoso escolar y las acciones a tomar en cada caso.

Lcda. Viviana Chumbi Toledo Mgt.
PSICOLOGA EDUCATIVA
MAGISTER EN EDUCACION Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
DOCTORANDA DE EDUCACIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUYO

Material interesante, lúdico para ser utilizado con niños y niñas de edades entre los 4 a 9 años, ya que proporciona teoría muy importante y sistematiza que dentro del campo educativo nos permite prevenir la problemática social de bullying y sus diversas manifestaciones.

La estructura de la revista es de fácil manejo, los gráficos que acompañan la misma tienden a persuadir a los niños y niñas ya que son coloridos y a mi parecer acorde a la temática.

Los juegos que tanto la sopa de letras, crucigrama que la acompañan están basadas en la temática y a la edad de niños y niñas que se consideran serían el grupo con el que se podría trabajar.

La esquematización de la revista no debería quedar solo en material digital si consideramos que la edad a la que está centrada son niños y niñas que se encuentran en un período cognitivo de operaciones concretas donde para producir un aprendizaje significativo necesario que el material que se utilice con ellos es el que les permite manipular y utilizar sus sentidos.

Al igual considero que al no tener mucho texto y la diagramación mostrarse colorida y atractiva incentiva a la lectura de los niños y niñas, siendo un aporte en su desarrollo cognitivo, psicológico y social.

Nora Delgado

Madre de Familia

Yo no conozco mucho de este tema, pero he visto este tipo de problemas en programas de televisión así como la Rosa de Guadalupe en los que pasan cosas graves por ese tipo de burlas que hacen respecto al físico de una persona y a mí no me gustaría que mi hija pase por este tipo de problemas.

En algunas ocasiones mi hija me ha contado que le molestan mucho a una compañerita porque le cuesta un poco más aprender matemáticas y una niña del aula le dicen que es una “burra” que no debería estar en la escuela y algunas cosas más que ya no recuerdo, también hubo un tiempo en el que mi hija se enfermó y se trataba de una enfermedad rara que es poco probable que le pase a una persona, es un nombre raro y le perjudica a los huesos ya que le duelen mucho y le salen unos granitos en todo el cuerpo, lo que no le permite caminar bien y mucho dolor, esos días sus compañeras se burlaban de ella incluso hubo profesores que no le entendían y la trataban mal por su condición ya que al irle a dejar a la escuela había que llevarle amarrando y de igual manera a la salida, entonces creo que es un problema que siempre está presente y si empieza desde los profesores que esperamos de los niños.

Yo creo que es un tema de gran importancia en el que la escuela debe tomarse el tiempo necesario para darlo a conocer y también debe aplicar medidas correctivas para los niños que lo hagan, y sobre todo se debería concientizar a los niños de que no deben quedarse callados porque a largo plazo pueden terminarles haciendo mucho daño, que los padres de familia no deben permitir y pasarlo por alto a comentarios que afecten a la salud mental y física de su hijo.

Por otro lado con respecto a la revista, se ve entretenida y llamativa, hasta a mí me gustaría leer y hacer las actividades que están ahí, por mi parte yo trato de comprarle revistas y libros físicos para que no utilice todo el tiempo en aparatos tecnológicos y además le ayudo a tener una mejor ortografía.

Yo no soy una persona muy estudiada pero las palabras que se utilizan en esta revista son fáciles de entender no como otros libros que ni yo entiendo y peor mi hija que está todavía aprendiendo.

Según la entrevista realizada a la niña Tatiana Delgado se puede obtener la siguiente información.

Los profesores hablan muy poco de este tema, en algunos casos los niños no saben de la existencia de estos términos ni de esta problemática. Muchos niños suelen molestarse unos a otros buscando algún “defecto” físico para poner apodosos a sus compañeros, en algunos casos lo hacen frente de sus profesores pero lo dejan pasar por alto y no llaman la atención al agresor sino más bien lo hacen parecer algo normal. Algunos niños todavía lloran al ir a la escuela y les cuesta mucho aprender de manera “normal” a comparación de otros niños ya que se desconcentran fácilmente y están todo el tiempo tristes.

Los personajes utilizados en la revista son de su agrado, le parecen graciosos y divertidos, al igual que los juegos y actividades que hay en la revista, le gustó mucho el juego de mesa que está inserto en la revista, ya que fue un proceso desde recortar las fichas y dado hasta terminar el juego; pero hubo palabras de la información que no entendió el significado o a que se referían, por lo que hubo que explicarle las definiciones, a pesar de esto se obtuvieron comentarios positivos sobre la revista.

La niña cree importante que se informe más sobre esta problemática, para poder ayudar a sus compañeros y poderse defender ella misma sin meterse en problemas; le gusta más utilizar aparatos tecnológicos para leer pero no le molesta los libros o revistas físicas, ya que en la escuela le hacen leer mucho.

MATERIAL ADICIONAL

Con le fin de “explotar” los recursos de la revista, ya sean los personajes como el mensaje que se desea transmitir, se procedió a producir material adicional que pueda complementar a la revista.



Figura 50: Taza (Souvenir), Fernanda Gualpa.



Figura 51: Afiche Publicitario, Fernanda Gualpa.



Figura 52: Rompecabezas, Fernanda Gualpa.

Conclusiones y Recomendaciones

La creatividad y la intención de ayudar a concientizar e informar a niños sobre una problemática fueron fuentes importantes para el desarrollo de este proyecto y sobre todo es transcendental tener en cuenta que generar materiales de apoyo a niños con problemas son necesarios e indispensables para forjar una mejor sociedad.

Durante este proceso se desarrollaron etapas y se emplearon herramientas que permitieron de manera concreta determinar contenidos, crear una línea gráfica y generar el producto final. Todo esto fue posible mediante una investigación profunda, análisis de referentes para posteriormente plasmarlos en ideas creativas.

Fue necesario adaptar la idea inicial ya que este proyecto de titulación tuvo que enfrentar la situación en la que nos encontramos actualmente debido al COVID-19 por lo que no se pudieron desarrollar ciertos aspectos, como por ejemplo un análisis directo y presencial para conocer el estado de conocimiento de los niños sobre esta problemática, crear grupos focalizados presenciales para elegir las mejor soluciones, entre otras.

El producto editorial realizado ha contribuido favorablemente a identificar aquellos puntos débiles que hay que cubrir y considerar para bajar los índices de esta problemática, dando como resultado un cambio en la manera de presentación de información importante hacia los niños, cabe recalcar que el uso de infografías, personajes fantásticos, etc. influyen de manera positiva captando la atención del público objetivo y con la posibilidad de expandirse a otros.

Para futuros proyectos editoriales dirigidos a niños se recomienda trabajar con ellos desde un inicio, conocer la problemática a partir de sus conocimientos, sus necesidades, realizar investigaciones de campo para un levantamiento de información más directo y real tanto en instituciones como en hogares; tomar en cuenta nuevas herramientas que apoyen el desarrollo de la metodología, si se toma en cuenta esto se podrá obtener un mejor resultado.

Referencias bibliográficas

Alcedo Y. y Chacón C. (2011). *El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje de inglés en niños de educación primaria*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>

Álvarez, D. (2009). *Diseño editorial. Lo que debes saber*. The Sing House.

BBVA Aprendamos juntos. (12 de febrero de 2018). *¿Qué es bullying? Tiina Mäkelä explica cómo reconocer y prevenir el acoso escolar*. Obtenido de Archivo de video : https://www.youtube.com/watch?v=Wxjh_ITP6IQ

Carchipulla, J. (2015). *Reinterpretación gráfica infantil de las diferentes advocaciones de la virgen María aplicada a varios productos*. Obtenido de Dspace: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/22246/1/TESIS.Javier%20Carchipulla.pdf>

Carrasco F. Oña I. y Pérez S. (sf). *Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador*. Obtenido de Unicef: https://www.unicef.org/ecuador/sites/unicef.org.ecuador/files/201908/Ecuador_acoso_escolar.pdf

Castillo, L. (Diciembre de 2011). *El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que le otorgan*. Obtenido de Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación: <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281021722009.pdf>

Chacón, C. (Junio de 2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés*. Obtenido de SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de: <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>

El Universo. (20 de Mayo de 2017). *Uno de cada cinco alumnos en Ecuador sufre bullying, revela un inédito estudio a nivel nacional*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/05/20/nota/6190471/cada-cinco-alumnos-sufre-bullying-revela-estudio>

Escalante T. y Caldera V. (18 de enero de 2008). *Literatura para niños: Una forma natural*

García, et al. (3 de Diciembre de 2014). *Manual profesional de Diseño Editorial*. México: Acuario Evolución.

Granda, A. (7 de Octubre de 2018). *Abuso sexual y bullying incitan al suicidio en los adolescentes del país*. Obtenido de El Telégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/abuso-sexual-bullying-suicidioadolescentes-ecuador>

Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.

Losada, T. (23 de enero de 2020). *El Bosque de la Serenidad: cuentos para educar en la calma*. Obtenido de Una mamá novata: <https://www.unamamanovata.com/2020/01/23/elbosque-de-la-serenidad-cuentospara-educar-en-la-calma/>

Nevado, C. (Diciembre de 2008). *El componente lúdico en las clases de ELE*. Obtenido de Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera: <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152390006.pdf>

Nubeocho. (2019). *Una canción para cada emoción*. Obtenido de Nubeocho: <http://nubeocho.com/index.php/es/catalogo/610-cancion-emocion-spa>

Olweus, D. (2004). *Conducas de acoso y amenazas entre escolares*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Ovejero A., Smith P., Yubero S. (2013). *El acoso escolar y su prevención*. Madrid: Siglo veituno.

Pacheco, S. (2015). *Ilustración infantil en Cuenca*. Obtenido de Dspace: [file:///C:/Users/DELL/Downloads/tesis%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/tesis%20(4).pdf)

Pilozo, Á. (sf de Marzo de 2019). *El juego lúdico en el aprendizaje significativo. Taller de actividades lúdicas*. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/47182/1/BFILO-PD-LP1-17-446%20PILOZO%20BAILON.pdf>

Ramírez, P. (29 de Octubre de 2018). #QuéTalEnElCole. (A. Rigueiro, Entrevistador)

Rothschild, B. (2014). *8 claves para poner fin al acoso escolar*. España: Eleftheria. al de aprender. Obtenido de Scielo: <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v12n43/art02.pdf>

Unna, J. B. (30 de Octubre de 2005). *Manual de diseño Editorial*. México D.F: Editorial Santillana,S.A. . Obtenido de Dialnet.

Anexos

Primera etapa de bocetaje

Digitalización de bocetos

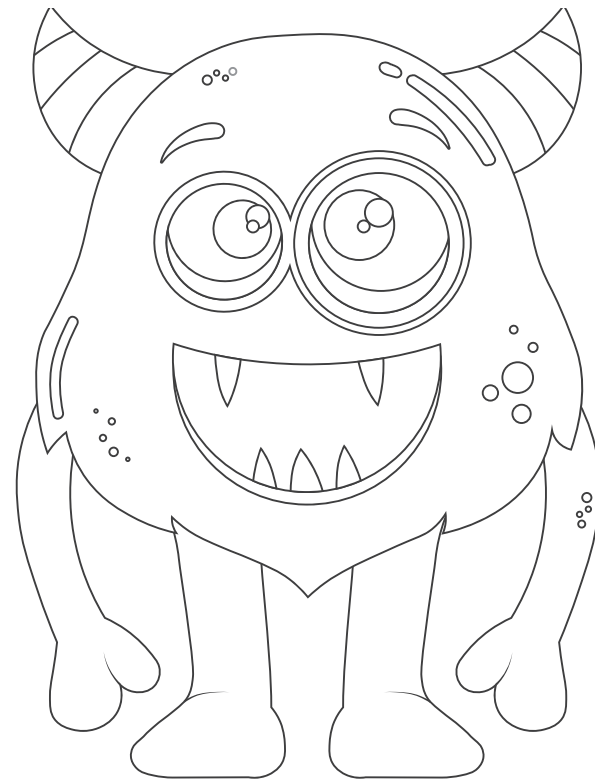
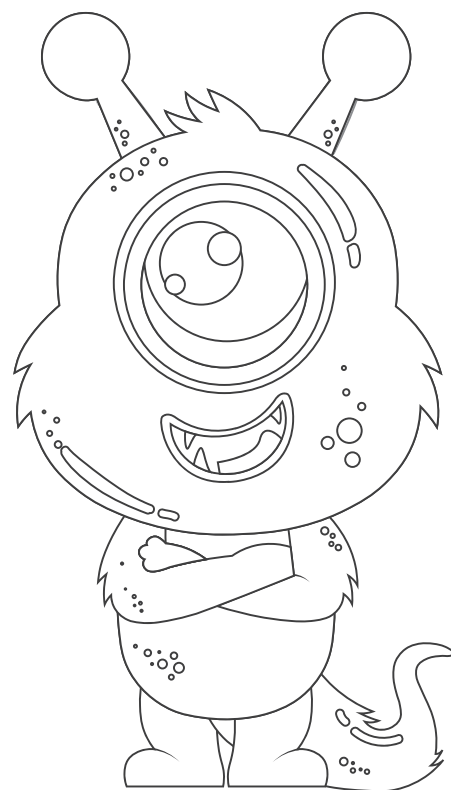
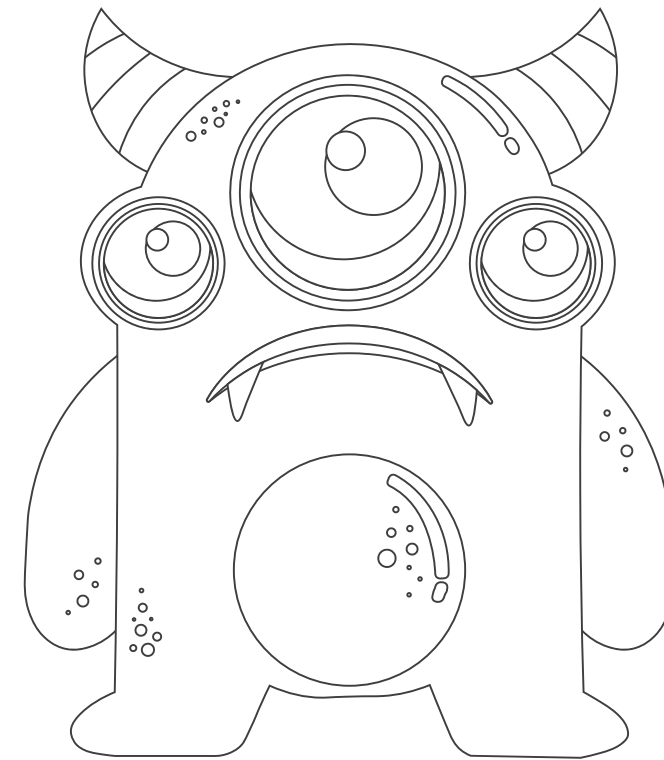
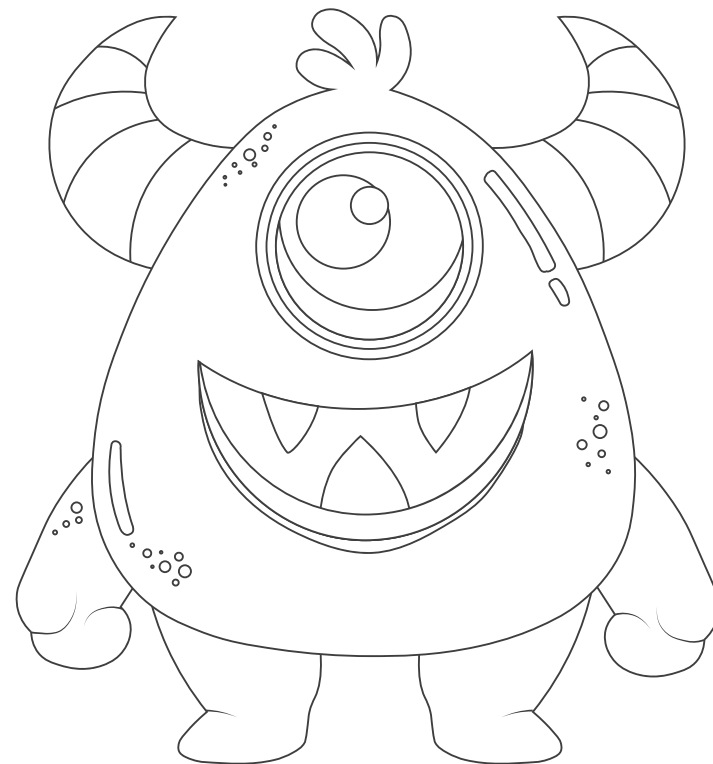
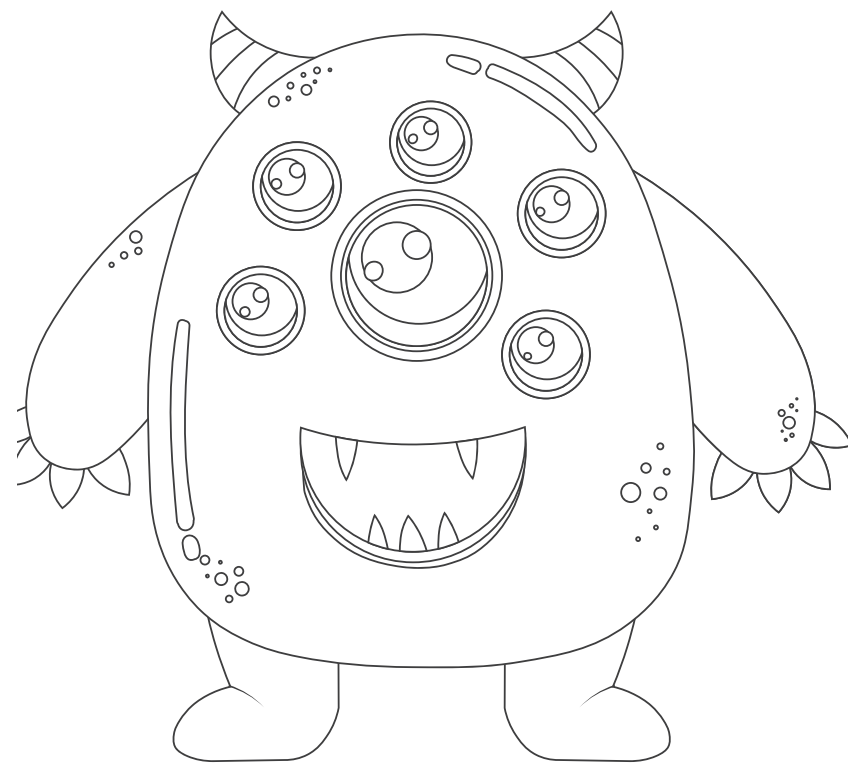
SE BUSCAN
VALIENTES

SE BUSCAN
VALIENTES

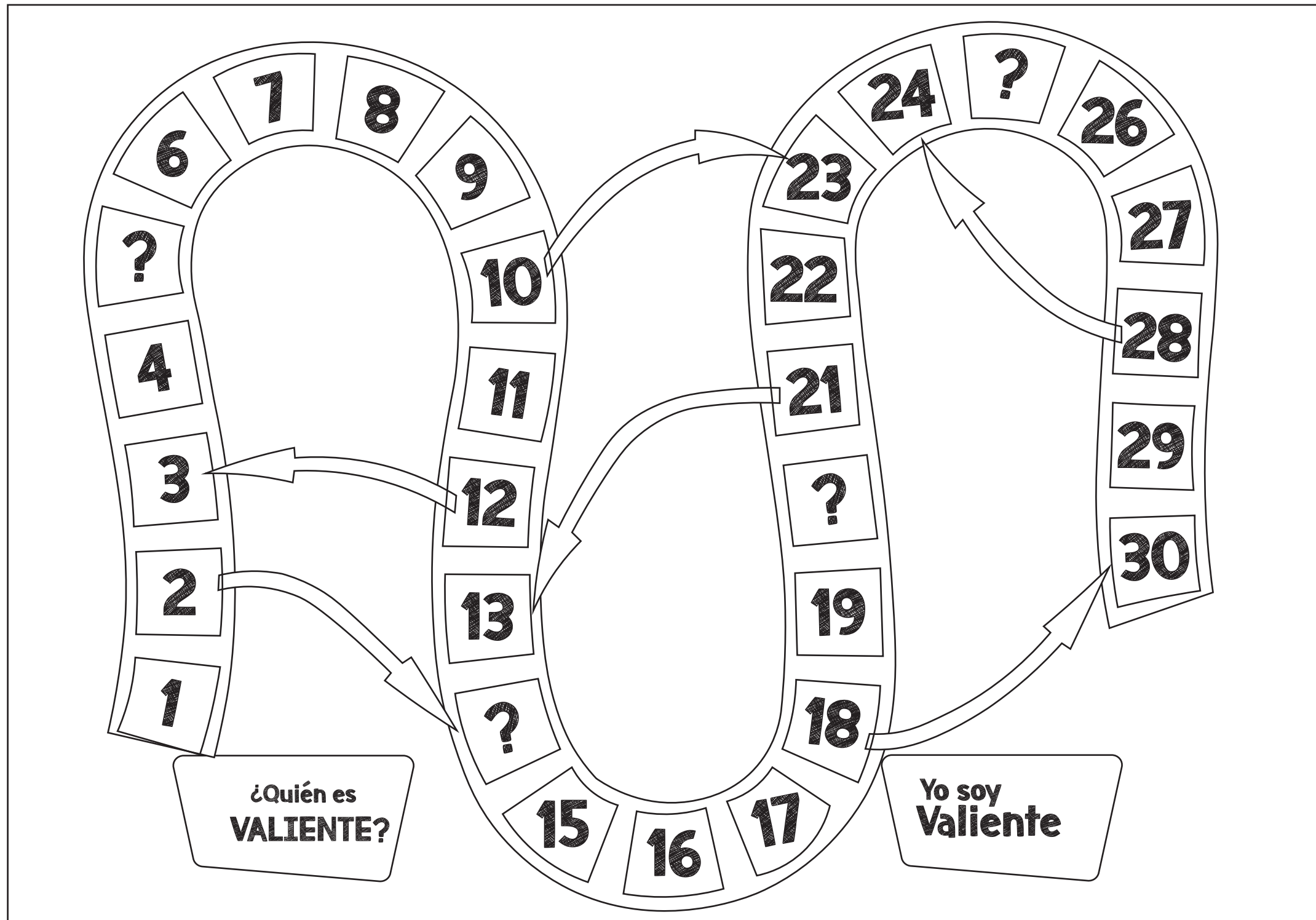
SE BUSCAN
VALIENTES

SE BUSCAN
VALIENTES

Nombre de la revista



Personajes de la revista



Juego de mesa



Stickers

Anexos

Estimado Dis. Santiago Neira

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación llamado: Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años.

En el apartado titulado "Aprendizaje" del Capítulo 3 se debe incluir la opinión de personas que tengan experiencia en el área del diseño editorial e ilustración. Conocedora de su amplia trayectoria en este tema, con proyectos y trabajos, me permito solicitar su ayuda redactando su comentario en un documento. A continuación, envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

SE BUSCAN VALIENTES es una revista lúdica que ofrece información básica y necesaria sobre el bullying o acoso escolar de una manera entretenida y clara para los niños, se pretende informar con el fin de concientizar a víctimas, agresores y observadores sobre esta problemática.

Adjunto un documento pdf, para poder observar con claridad la diagramación y funcionalidad del producto editorial.

Ahora que el proyecto está finalizado me gustaría saber qué opina del mismo, a continuación, se plantean unas preguntas básicas como referencia para dar inicio a su crítica que tiene como finalidad generar una retroalimentación para la mejora de este y futuros proyectos:

¿Cuál es su primera apreciación al observar la portada de la revista?

¿La solución planteada en cuanto a la diagramación, ilustración, cromática, etc. es acertada?

¿Debido a la situación en la que nos encontramos actualmente por el COVID-19, cree conveniente dejar de producir material editorial físico sino más bien producir material digital?

¿La revista cumple con el objetivo de informar y concientizar de manera creativa?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, que traten sobre este tipo de problemáticas?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido. Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y por su valiosa colaboración.

Atentamente:

Fernanda Gualpa egresada de la Universidad de Cuenca.

Estimada Mgs. Viviana Chumbi

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación llamado: Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años.

En el apartado titulado "Aprendizaje" del Capítulo 3 se debe incluir la opinión de personas que tengan experiencia en el área de educación. Conocedora de su amplia trayectoria en este tema, con proyectos de bienestar estudiantil y además del cargo que ocupa actualmente como Coordinadora de Departamento de Consejería Estudiantil Distrito 01D06 Unidad Educativa 26 de febrero, me permito solicitar su ayuda redactando su comentario en un documento. A continuación, envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

SE BUSCAN VALIENTES es una revista lúdica que ofrece información básica y necesaria sobre el bullying o acoso escolar de una manera entretenida y clara para los niños, se pretende informar con el fin de concientizar a víctimas, agresores y observadores sobre esta problemática.

Adjunto un documento pdf, para poder observar con claridad la diagramación y funcionalidad del producto editorial.

Ahora que el proyecto está finalizado me gustaría saber qué opina del mismo, a continuación, se plantean unas preguntas básicas como referencia para dar inicio a su crítica que tiene como finalidad generar una retroalimentación para la mejora de este y futuros proyectos:

¿El bullying o acoso escolar es un tema de interés social que está presente de manera más activa y preocupante en la sociedad actualmente, usted cree que es un tema de gran importancia que se deba tomar en cuenta para la educación de los niños?

¿Cuál es su primera apreciación al observar la portada de la revista?

¿El rango de edad a la cual está dirigida la revista (7-10 años), cree usted que es la apropiada?

¿Cree usted que un producto editorial (revista) es adecuado y productivo para poder tratar esta problemática?

¿Debido a la situación en la que nos encontramos actualmente por el COVID-19, cree conveniente dejar de producir material editorial físico sino más bien producir material digital?

¿Cree usted que es necesario fomentar la lectura en niños?

¿La revista cumple con el objetivo de informar y concientizar de manera creativa?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, que trate sobre este tipo de problemáticas?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido. Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y por su valiosa colaboración.

Atentamente:

Fernanda Gualpa egresada de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Artes de la Escuela de Diseño Gráfico.

Estimada Nora Delgado

Reciba un atento saludo. Le comento que estoy terminando mi trabajo de Titulación llamado: Diseño de un producto editorial lúdico para identificar y prevenir el acoso escolar o bullying dirigido a niños entre 7 y 10 años.

En el apartado titulado “Aprendizaje” del Capítulo 3 se debe incluir la opinión de padres y madres de familia que este preocupados e interesados en la educación de sus hijos, en donde tratan de evitar que sus hijos sean víctimas, victimarios u observadores de esta problemática. Conocedora de su grata colaboración a continuación envío una pequeña explicación y algunas preguntas que pueden servir de referencia.

SE BUSCAN VALIENTES es una revista lúdica que ofrece información básica y necesaria sobre el bullying o acoso escolar de una manera entretenida y clara para los niños, se pretende informar con el fin de concientizar a víctimas, agresores y observadores sobre esta problemática.

Ahora que el proyecto está finalizado me gustaría saber qué opina del mismo, a continuación, se plantean unas preguntas básicas como referencia para dar inicio a su crítica que tiene como finalidad generar una retroalimentación para la mejora de este y futuros proyectos:

¿Conoce en que consiste el bullying o acoso escolar?

¿El bullying o acoso escolar es un tema de interés y preocupación que está presente de manera más activa y preocupante en la sociedad actualmente, ¿cree que es un tema de gran importancia que se deba tomar en cuenta para la educación de su hija?

¿Cuál es su primera apreciación al observar de manera rápida la revista, le permitiría a su hija leer esta revista?

¿Si su hija le pidiera que le compre la revista, ¿lo haría?

¿Cree usted que esta revista es adecuada y productiva para poder tratar esta problemática?

¿Cree usted que esta revista llama la atención a niños con una edad similar a la de su hija?

¿Cree conveniente dejar de producir material editorial físico sino más bien producir material digital?

¿Cree usted que es necesario fomentar la lectura en niños?

¿La revista cumple con el objetivo de informar y concientizar de manera creativa?

¿Cuál es su opinión con respecto al beneficio de contar con un material como éste, que traten sobre este tipo de problemáticas, para la edad de su hija?

Si tiene un comentario extra que le gustaría compartir con respecto al proyecto, es completamente bienvenido. Agradezco de antemano la favorable acogida que se sirva dar a la presente y por su valiosa colaboración.

Atentamente:

Fernanda Gualpa egresada de la Universidad de Cuenca de la Facultad de Artes de la Escuela de Diseño Gráfico.

PREGUNTAS GENERALES EN LA ENTREVISTA CON LA NIÑA TATIANA DELGADO

Se realizó esta entrevista de manera presencial, para poder presentarle de manera real el prototipo de la revista y obtener las respuestas requeridas. A continuación se presentan preguntas generales ya que, la conversación fue más casual y fluida.

¿Sabes en que consiste el bullying o acoso escolar?

¿En tu escuela les dan información, charlas o les mandan a hacer trabajos o investigaciones sobre este tema?

¿Quizás a algunos de tus amigos, compañeros o a ti misma te ha pasado algo similar, te han golpeado, se burlan de ti, te ponen apodos,etc?

¿Haz hecho algo al respecto, como avisarle a un profesor o a tu mamá?

¿Te gustaría informarte y saber que puedes hacer si a alguien le pasa esto?

¿Al ver a simple vista esta revista te llama la atención para leerla?

¿La información que contiene la revista te parece fácil de entender?

¿Te atraen los colores y los dibujos que estan en la revista?

¿Te parece divertido aprender mediante juegos?

¿Crees que es importante hablar más de este tipo de problemáticas en tu escuela y hogar?

¿Crees que es importante fomentar la lectura en niños?

¿Te parece más entretenido leer un libro fisico o leer en internet utilizando un celular o una computadora?

