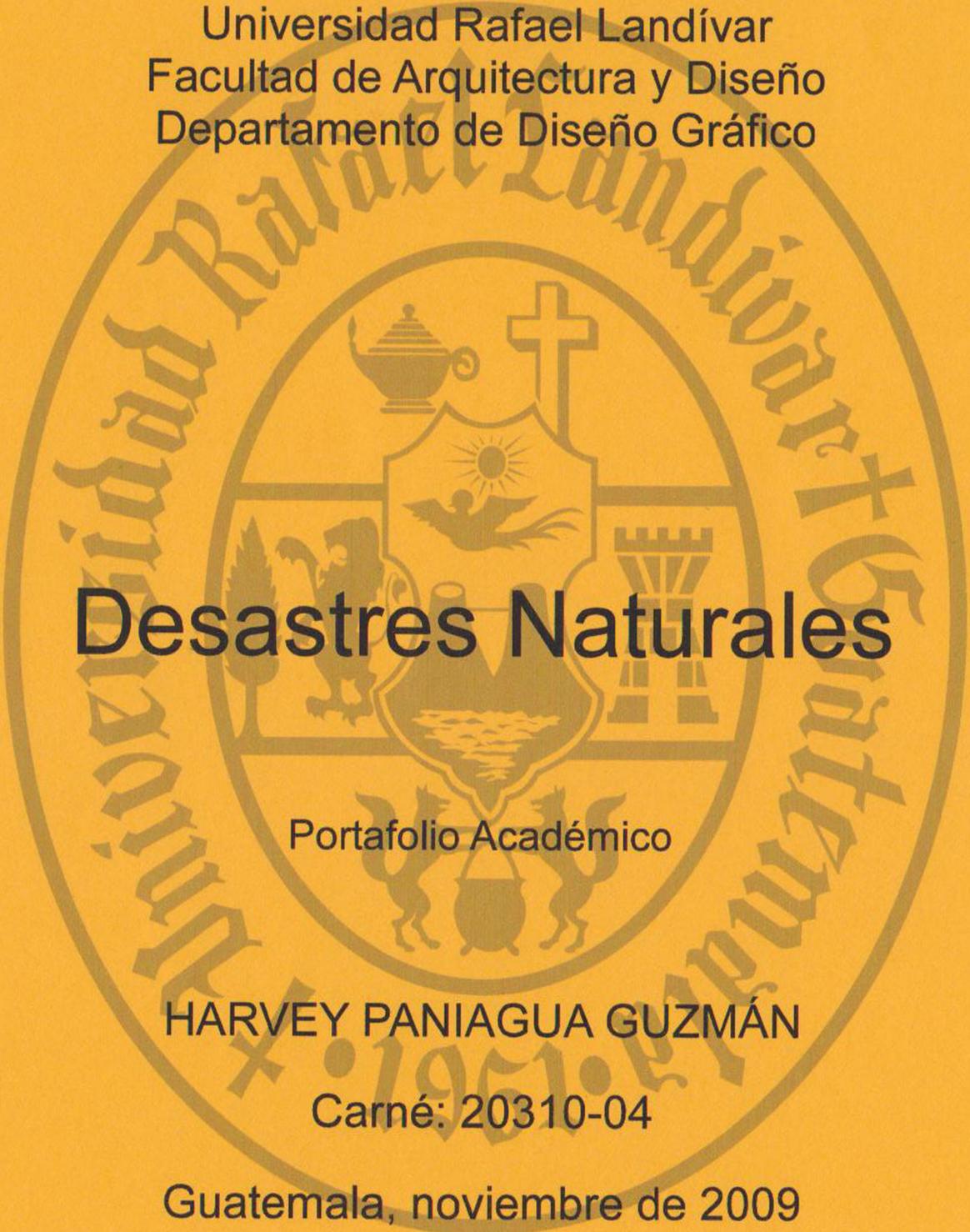


Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño
Departamento de Diseño Gráfico



Desastres Naturales

Portafolio Académico

HARVEY PANIAGUA GUZMÁN

Carné: 20310-04

Guatemala, noviembre de 2009

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO GRÁFICO



PROYECTO DE DISEÑO "DESASTRES NATURALES"

PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO POR:

HARVEY PANIAGUA GUZMÁN
PREVIO A OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
DISEÑADOR GRÁFICO
EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADO

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2009



Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. Arq. 27-2009

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
veinte días del mes de noviembre de dos mil nueve.

Con base al resultado de **Aprobado con Reconocimiento** obtenido al sustentar la
Presentación del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado:
“Proyecto de diseño “Desastres naturales” realizado por el estudiante **Harvey
Estuardo Paniagua Guzmán**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñador
Gráfico** en el Grado Académico de **Licenciado**, se autoriza la impresión de dicho
proyecto.

Licda. Regina López de La Veja, M.A.
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO



Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD





Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG. 01-2009

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a catorce días del mes de enero de
dos mil nueve.

Por este medio hacemos constar que el estudiante **HARVEY ESTUARDO PANIAGUA GUZMÁN**, con carné **20310-04**, cumplió con los requerimientos del curso de **Elaboración de Portafolio Académico**. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciada.

Licda. Patricia Villatoro
Asesora Proyecto de Investigación

Licda. Djalma Fuentes
Asesora Proyecto de Estrategia

Licda. Rosario Muñoz
Asesora Portafolio Académico

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J. **RECTOR**
Doctora Lucrecia Méndez de Penedo **VICERRECTORA ACADÉMICA**
P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J. **VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN**
P. Eduardo Valdés Barriá, S.J. **VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA**
Lic. Ariel Rivera Irías **VICERRECTOR ADMINISTRATIVO**
Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena **SECRETARIA GENERAL**

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

MA Lic. Ovidio Morales Calderón **DECANO**
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas **VICEDECANO**
Arq. Alice María Becker **SECRETARIA**
Arq. Rodolfo Castillo Magaña **DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA**
MA Licda. Regina López de la Vega **DIRECTORA DEPTO. DISEÑO GRÁFICO**
Lic. D.I. Andrés del Valle Sinibaldi **DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL**

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS

Licda. Iliana Reina **Área de Estrategia**
Licda. Leslie Quiñonez **Área de Portafolio Digital**
Licda. Zuly Larios **Área de Investigación**

ÍNDICE:

1. Introducción	1.
2. Identificación de la necesidad	3.
3. Objetivos de diseño	5.
4. Marco de referencia	7.
5. Contenido teórico de diseño	18.
6. Definición del Grupo Objetivo	37.
7. Proceso de Conceptualización	41.
8. Contenidos del material gráfico	45.
9. Medios y formas de distribución	49.
10. Bocetaje y propuesta preliminar	51.
11. Validación técnica del diseño preliminar	87.
12. Propuesta final y fundamentación	91.
13. Producción y reproducción	99.
14. Conclusiones y recomendaciones	103.
15. Bibliografía	105.
16. Anexos	111.

RESUMEN:

A nivel mundial la tasa de mortalidad infantil por desastres naturales es muy alta, esto se debe a falta de información y por ello no saben cómo reaccionar ante estos hechos, haciéndolos más susceptibles a que tengan un percance o accidente. Por todo lo anterior CONRED (Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres) se ha dado a la tarea de implementar un material gráfico, que gracias a su intervención sirva como el medio para transformar toda esas ideas, en un libro de actividades y colorear; Que además de contener información que el niño necesita saber, propone un diseño diferente a lo convencional en este tipo de materiales, para hacer más entretenida la enseñanza haciendo que el material capte la atención del niño y con esto aprenda a cómo actuar ante un desastre natural.

1. INTRODUCCIÓN



1. INTRODUCCIÓN:

Los agresivos cambios naturales con que la humanidad se está enfrentando, son cada vez más fuertes, el descuido y la falta de información dan como resultado calamidades y muertes que en muchos casos se pudieran evitar. A nivel mundial la tasa de mortalidad infantil por desastres naturales es muy alta, esto se debe a falta de información y por ello no saben cómo reaccionar ante estos hechos, haciéndolos más susceptibles a que tengan un percance o accidente. En Guatemala existen instituciones privadas y no privadas que han implementado estrategias y campañas para mantener al público informado. Las campañas van dirigidas a los adolescentes y adultos con el fin de que sepan que hacer en caso de algún desastre natural, pero no han tomado en cuenta a otro grupo muy susceptible que necesita también de esta información, puesto que también están expuestos a este tipo de desastres, se trata de los niños,

En la ciudad capital de Guatemala, se detectó un considerable descuido en relación a la falta de información que valla dirigido a este grupo objetivo y que cuente con una propuesta creativa que logre captar la atención de los niños y niñas. Por todo la anterior CONRED (Coordinadora Nacional para la Reducción de Desastres) se ha dado a la tarea de implementar un material gráfico, que gracias a su intervención sirva como el medio para transformar toda esas ideas, en un libro de actividades y colorear; Que además de contener información que el niño necesita saber, propone un diseño diferente a lo convencional en este tipo de materiales, para hacer más entretenida la enseñanza haciendo que el material capte la atención del niño y con esto aprenda a cómo actuar ante un desastre natural.



2. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD



1. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD:

CONRED, organización que se enfoca en la prevención de desastres naturales en Guatemala, desea educar sobre que hacer durante un desastre natural a niños y niñas de escuelas en la ciudad capital de 2ro. a 4to. grado, que habitan áreas susceptibles a este tipo de desastres.



3. OBJETIVOS DE DISEÑO



2. OBJETIVOS DE DISEÑO:

- Diseñar un material educativo, que facilite la comprensión sobre que hacer durante un desastre natural a niños y niñas que habitan en áreas susceptibles en la ciudad capital de Guatemala.
- Desarrollar personajes de implicación, que interactúen con el grupo objetivo en las diversas actividades del material gráfico.
- Integrar en la propuesta de diseño, los colores que CONRED tiene en su logotipo, identificándolo como un material propio de la institución.
- Desarrollar un recurso pedagógico que apoye la información de material, para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.



4. MARCO DE REFERENCIA



4. MARCO DE REFERENCIA:

Según Jim Murciasol (2005), el planeta Tierra ha sufrido durante su historia diferentes tipos de desastres naturales como las grandes olas llamadas tsunamis, huracanes, inundaciones y terremotos, por solo citar algunos de los más conocidos.

Estos eventos tienen enormes consecuencias para las personas que los sufren, puesto que además de cobrar vidas, dan lugar a pérdidas materiales, de medios de producción e infraestructura, las cuales menoscaban la capacidad de subsistencia y recuperación de los sobrevivientes, además de que al reducirse la seguridad alimentaria por la destrucción de cultivos y la merma del ganado, se agravan los problemas sociales.

Las cifras de las pérdidas son alarmantes a nivel mundial. A pesar de que el hombre ya los ha vivido en diversas ocasiones, sigue sin estar preparado y sin darles la importancia debida para hacerles frente, e incluso, para evitarlos o tratar de que perdamos menos como sociedad.

Las principales causas de estos fenómenos son los cambios mismos de la naturaleza, pero las actividades antinaturales que tiene el hombre en su desarrollo también han provocado que el clima varíe de una manera descontrolada.

En cuanto a las pérdidas humanas, los recuentos de los daños arrojan cifras muy grandes de muertos, heridos y desaparecidos, no tan solo durante el desastre natural, sino también después de que éste ocurre, debido a que los brotes de enfermedades se incrementan y la comida y el agua, principalmente ésta última, escasean.

La vulnerabilidad y el riesgo frente a estas situaciones dependen de las actividades del hombre; reducir la cantidad y la gravedad de los desastres naturales significa enfrentar los problemas del desarrollo. (Jesús Curbelo García, Publicado - Published: 27/02/2007)

Como diseñadores gráficos, tenemos la oportunidad de brindar ayuda por medio de la elaboración de estrategias efectivas de comunicación para entidades relacionadas con la prevención y manejo de los desastres naturales en Guatemala.

Por medio de estas estrategias, tales como las implementaciones de planes o proyectos dirigidas a áreas que puedan ser susceptibles; se puede trabajar de la mano con estas entidades, realizando estudios y análisis de las situaciones, teniendo un acercamiento con el grupo objetivo y de esta manera lograr llevar a ellos, transmitiendo el mensaje deseado y lograr que el proyecto sea exitoso.

DESASTRES NATURALES:

Según CONRED (Coordinadora Nacional para Reducción de Desastres) los desastres son alteraciones intensas de las personas, los bienes, los servicios y el medio ambiente, causadas por un suceso natural o generado por el hombre, que exceden la capacidad de respuesta de la comunidad afectada.

Tipos de desastres:

- Terremoto
- Huracán
- Incendio
- Deslizamiento
- Tormenta eléctrica



TERREMOTO:

¿Qué es un terremoto?

Un terremoto, es una vibración de las diferentes capas de la tierra, que se produce por la liberación de energía que se da al rozarse o quebrarse un bloque de la corteza terrestre. Según las investigaciones científicas modernas, hoy se pueden identificar cuatro distintos procesos que causan un terremoto.

Causas de los terremotos:

1. Por movimiento de placas tectónicas:

Las placas tectónicas son gigantescos fragmentos que abarcan tanto superficies continentales (donde se ubican los continentes), como en el fondo oceánico. Se dividen en fragmentos menores llamados subplacas; y a manera de un gran rompecabezas esférico, componen el planeta.

2. Por acción volcánica.

Todo volcán, aunque esté inactivo, tiene su cráter en la cúspide del macizo y una chimenea que es el conducto que va desde la cámara magmática, hasta el cráter en la superficie. El magma cuando tiende a subir por la chimenea, ejerce una gran presión sobre los estratos superficiales y sobre las paredes internas de la chimenea, presión que al llegar a su máximo nivel, se libera en forma de energía y produce sismos, que generalmente pueden afectar las zonas aledañas al macizo, incluso la temperatura del magma, ejerce presión que al liberarse, se traduce en energía y produce sismos.

3. Por ruptura de la corteza terrestre (falla local).

Se conoce como falla local, el proceso de ruptura de la corteza terrestre causado por la acción de los movimientos de placas que acabamos de mencionar

La falla local, es el resultado de la interacción entre las placas y generalmente se localizan en zonas donde la corteza terrestre es débil y a lo largo de ellas se encuentran estructuras geológicas fracturadas o rotas.

4. Por explosiones subterráneas realizadas por acciones humanas.

Estos son sismos originados por cargas explosivas que el hombre ha hecho y hace detonar tanto en la superficie como en subterráneos construidos para este fin. Estos experimentos, tienen objetivos de la más diversa índole.

Que se debe hacer durante un terremoto:

- Mantenerse calmado.
- Si se está bajo techo, buscar refugio debajo de una mesa o escritorio lejos de ventanas o puertas de vidrio, hasta que el sismo haya pasado.
- Si se está al aire libre mantenerse alejado de edificios, árboles y líneas eléctricas.
- Si está en la carretera dirigirse a un lugar alejado de puentes o vías elevadas, procure estacionarse y permanezca dentro del vehículo.
- Reaccionar con prontitud. Durante un terremoto se experimentará un movimiento de tierra que iniciará suavemente pero que se tornará severo varios segundos después. Probablemente no durará más de un minuto. Se escuchará un ruido ensordecedor al que se le sumará el que producirán los



objetos cuando caen así como el de numerosas alarmas que se activarán.

- No usar ascensores, puede quedar atrapado en ellos.
- Alejarse de las orillas de ríos o quebradas y buscar refugio en un sitio de poca pendiente, porque puede haber deslizamientos de tierra, represamientos y avalanchas.
- En un bus, desocuparlo tomará seguramente más tiempo de lo que dure el temblor. Es mejor permanecer dentro.
- En iglesias, estadios y cines, No hay que precipitarse a buscar salida, muchas otras personas querrán hacerlo. Un fuerte llamado de atención pidiendo calma puede ayudar mucho. CONRED (2007)

HURACÁN:

¿Qué es un huracán?

Son manifestaciones violentas del clima y cuyos síntomas son lluvias intensas, vientos de fuertes a fuertísimos y posteriormente problemas de precipitación lenta.

Tipos:

Depresión Tropical, es el nacimiento del Huracán, se caracteriza por los vientos máximos de 63 KM / H.

Tormenta Tropical, en esta etapa los vientos alcanzan velocidades entre los 63 y 118 KM / H, es aquí cuando se le asigna un nombre por orden de aparición y de forma alfabética.

Huracán, este se alcanza cuando la velocidad del viento supera los 119 KM / H.

Causas de un huracán:

Se origina de aire caliente y húmedo que viene del océano e interacciona con el aire frío; estas corrientes giran y se trasladan entre 10 y 50 Km. en una hora, con un área de influencia de aproximadamente 100 Km. de diámetro. Su trayectoria es totalmente errática y por ello impredecible.

En el Hemisferio Sur los vientos giran en el mismo sentido de las manecillas del reloj y generalmente en dirección sudoeste; en el Hemisferio Norte los vientos giran en sentido contrario, con una dirección noroeste.

Que se debe hacer durante un huracán:

- Conservar la calma.
- Mantenerse informado por medio de la radio y tomar en cuenta que la información sea emitida por CONRED.
- Desconectar los servicios básicos de luz, agua y gas.
- No encender ninguna candela, veladora, cerillos o encendedor, use linterna.
- Mantenerse alejado de puertas y ventanas.
- Refugiarse en las habitaciones más pequeñas de paredes más seguras y fuertes, contrarias a la dirección del viento (baño), y no abandonarlo hasta que las autoridades lo indiquen.
- Si se encuentra dentro de un albergue seguir las instrucciones de las autoridades por su seguridad dentro del mismo y colaborar en lo que pueda.
- Dejar suficiente agua y comida para los animales que se quedan en la casa.



- Examinar cuidadosamente el edificio donde permanece o se refugia, asegurarse si hay daños y prestar ayuda para repararlos.
- Si se encuentra cerca de ríos, lagos, o mares alejarse y buscar refugio. CONRED (2007).

INCENDIOS:

¿Qué es un incendio?

Un incendio es una ocurrencia de fuego no controlada que puede ser extremadamente peligrosa para los seres vivos y las estructuras. La exposición a un incendio puede producir la muerte, generalmente por inhalación de humo o por desvanecimiento producido por ella y posteriormente quemaduras graves.

Existen dos tipos de incendio:

Incendios estructurales

Los incendios son uno de los riesgos que se acrecienta en nuestros días, por el uso intensivo de varias formas de energía y porque la concentración en ciudades aumenta el riesgo de que el fuego se propague.

Incendios forestales

A través de los últimos años los Cuerpos de Bomberos han debido asumir un papel preponderante en el combate de incendios forestales debido a la peligrosa cercanía de los bosques con las ciudades, participar en el combate de estos incendios es para bomberos algo complejo y oneroso. Se debe recordar que se

trata de siniestros de prolongada duración, a veces durante varios días, lo que agota al personal, desgasta las máquinas y exige el empleo de muchos recursos.

Que se debe hacer durante un incendio:

- Conservar la calma y procurar tranquilizar a familiares o compañeros de trabajo.
- Cortar los suministros de energía eléctrica y de gas.
- No abrir puertas ni ventanas, porque con el aire el fuego se extiende.
- Si el fuego se extiende, llamar a los bomberos y siga sus instrucciones.
- En caso de evacuación, no correr, no gritar, no empujar. No perder el tiempo buscando objetos personales.
- Si hay gases y humo, desplazarse de rodillas (gateando) y de ser posible taparse nariz y boca con un trapo húmedo.
- Ayudar a salir a los niños, ancianos y minusválidos.
- Antes de abrir una puerta, tocarla; si está caliente no abrirla el fuego debe estar tras ella.
- No usar los elevadores.
- Si se incendia la ropa, no correr; tirarse al piso y rodar lentamente, de ser necesario cubrirse con una manta para apagar el fuego.
- Al llegar los bomberos, informar si hay personas atrapadas.
- Una vez afuera del inmueble, alejarse lo más que pueda para no obstruir el trabajo de los cuerpos de auxilio. CONRED (2007).



DESLIZAMIENTO:

¿Qué es un deslizamiento?

Movimiento pendiente abajo, lento o súbito de una ladera, formada por materiales naturales, roca, suelo, vegetación o bien rellenos artificiales.

Causas de los deslizamientos:

Los deslizamientos se producen debido a la interacción de los procesos naturales y la acción del hombre sobre la tierra.

En la ciudad capital, estos se producen en diferentes zonas, principalmente en las áreas marginales, (en mayor porcentaje en barrancos y en menor porcentaje en laderas), por la manifestación de fuerzas naturales (actividad sísmica) provocando la inestabilidad de barrancos y laderas a través del agrietamiento del suelo agregando a este proceso geológico las intensas precipitaciones pluviales que se dan durante el invierno, haciendo mucho más inestables estos terrenos, los cuales son habitados por miles de personas quienes por razones socio-económicas se ven obligados a construir en estos sitios no aptos para vivir. A partir de ese momento comienza la relación del hombre con las fuerzas naturales, acciones que inician con la deforestación hasta la mala canalización de las aguas servidas o simplemente no existen, estas causas humanas representan el 70% del origen de los deslizamientos.

Causas naturales

- Por actividad sísmica.
- Por composición del suelo y subsuelo.
- Por la orientación de las fracturas o grietas en la tierra.
- Por la cantidad de lluvia en el área.
- Erosión del suelo.

Causas humanas

- Deforestación de laderas y barrancos.
- Banqueros (cortes para abrir canteras, construcción de carreteras, edificios o casas.
- Construcción de edificaciones con materiales pesados sobre terrenos débiles.
- Falta de canalización de aguas negras y de lluvia (drenajes).

Que se debe hacer durante un deslizamiento:

- ¡Manténgase despierto y alerta! muchas de las muertes causadas por flujos de escombros ocurren de noche cuando la gente está durmiendo. Manténgase atento a los avisos de tormenta por la radio. Tener presente que lluvias intensas de corta duración son particularmente peligrosas, especialmente si ocurren después de periodos largos de lluvia y clima lluvioso.
- Considerar evacuar el hogar si es en un área que es susceptible a deslizamientos, teniendo en cuenta que pueda hacerse sin peligro. Recordar que también es bien peligroso conducir un vehículo bajo condiciones de tormenta.
- Manténgase alerta a cualquier sonido producido por escombros en movimiento, tales como árboles derribándose o peñascos que chocan uno con el otro. Usualmente flujos de escombros mayores son precedidos por flujos pequeños de fango y escombros. Si se vive cerca de un canal o arroyo, estar alerta a cualquier cambio súbito en los niveles y turbulencia del agua. Estos cambios pueden indicar que han ocurrido flujos de escombros. Evacuar el área inmediatamente y no tratar de salvar bienes, uno y la familia son más importantes.



- Cuando se esté conduciendo un vehículo bajo condiciones de tormenta se debe de estar bien alerta a los bordes de las carreteras, ya que éstas son bien susceptibles a deslizamientos. Mantenerse alerta a la carretera por si se ve el pavimento colapsándose, fango y rocas, ya que estos pueden indicar la presencia de un flujo de escombrera. CONRED (2007).

TORMENTA ELÉCTRICA:

¿Qué es una tormenta eléctrica?

Una tormenta es un fenómeno atmosférico caracterizado por la coexistencia próxima de dos o más masas de aire de diferentes temperaturas.

Causas de la tormenta eléctrica:

El relámpago: Es la iluminación del cielo o más bien, de las nubes como consecuencia del destello de algún rayo lejano, cuya descarga no sea directamente visible por hallarse oculta detrás de obstáculos físicos o de las mismas nubes. A raíz de la distancia, justamente, es común que no se perciba sonido alguno.

El trueno: Es el ruido asociado a la caída de un rayo. Cuando el rayo cae muy próximo a una persona el ruido que se oye es como el de una explosión seca y abrupta, pero a medida que la tormenta se aleja se percibe el familiar estruendo sordo y modificado por el medio turbulento.

La centella: Una rara variedad del rayo que se presenta como una bola luminosa de color rojizo y de aproximadamente 30 cm. De diámetro, y que se mueve muy rápidamente desde una nube a tierra produciendo un silbido característico.

Que se debe hacer durante una tormenta eléctrica:

- Quedarse a resguardo en su casa y no salir a menos que sea absolutamente necesario.
- Manténgase alejado de las ventanas y puertas abiertas, chimeneas, radiadores de calefacción, estufas, tuberías o cañerías, sumideros, piletas de lavar y artefactos eléctricos que se encuentren enchufados.
- Durante una tormenta no usar artefactos eléctricos, tales como secadores de pelo, planchas afeitadoras eléctricas, masajeadores, televisores, etc.
- No usar el teléfono. Los rayos pueden alcanzar la línea telefónica exterior durante la tormenta.
- No retirar la ropa tendida de las sogas o alambres exteriores.
- No trabajar en cercas, alambrados, líneas telefónicas, cañerías y estructuras de acero.
- No usar objetos metálicos, porque son particularmente buenos blancos para ser alcanzados por un rayo.
- No trabajar materiales inflamables en recipientes abiertos.
- Salirse del agua o de botes pequeños. Los mástiles de los veleros atraen los rayos con facilidad.
- Si se está viajando, quedarse en el interior del automóvil. Los automóviles ofrecen una excelente protección contra los rayos.
- Buscar refugio en el interior de los edificios. Si se encuentra en campo abierto y no hay edificios en las cercanías, la mejor



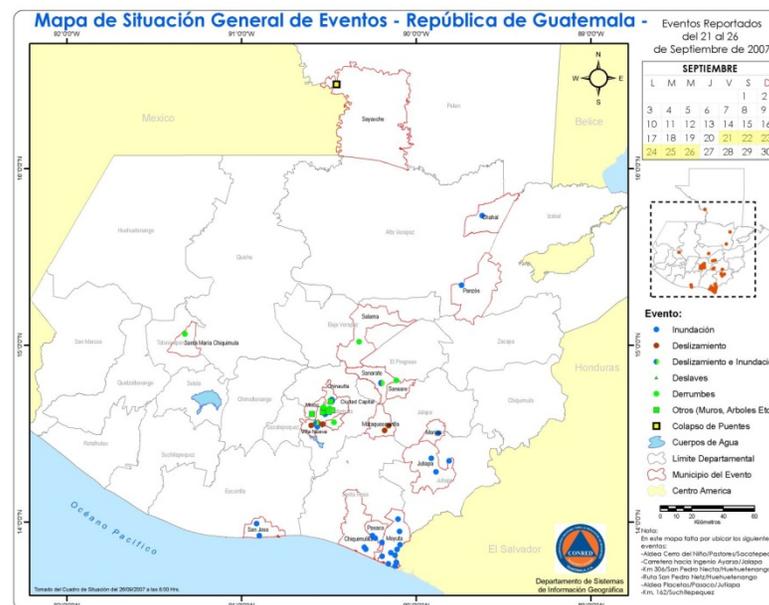
protección es una cueva, zanja o cañada o bajo grupos de árboles altos situados en los claros de un bosque.

- Si no encuentra ningún refugio, evite los objetos altos del área. Si hay un solo árbol en el lugar, la mejor protección es permanecer agachado, al aire libre, manteniéndose alejado a una distancia igual a dos veces la altura del árbol.
- Evitar permanecer en lo alto de las colinas, sierras, rejas de metal, galpones, silos, molinos de viento o cualquier otro objeto elevado que sea buen conductor de electricidad.
- Cuando se siente una carga eléctrica (el cabello se eriza o se siente un hormigueo en la piel), un rayo está próximo a caer sobre uno. Tirarse de inmediato al suelo. Las personas alcanzadas por un rayo reciben una poderosa descarga eléctrica que puede llegar a quemarlas. No temer tocarlas y auxiliarlas, porque no retienen carga alguna. Una persona alcanzada por un rayo puede ser revivida mediante una inmediata respiración boca a boca y masaje cardiaco. CONRED (2007).

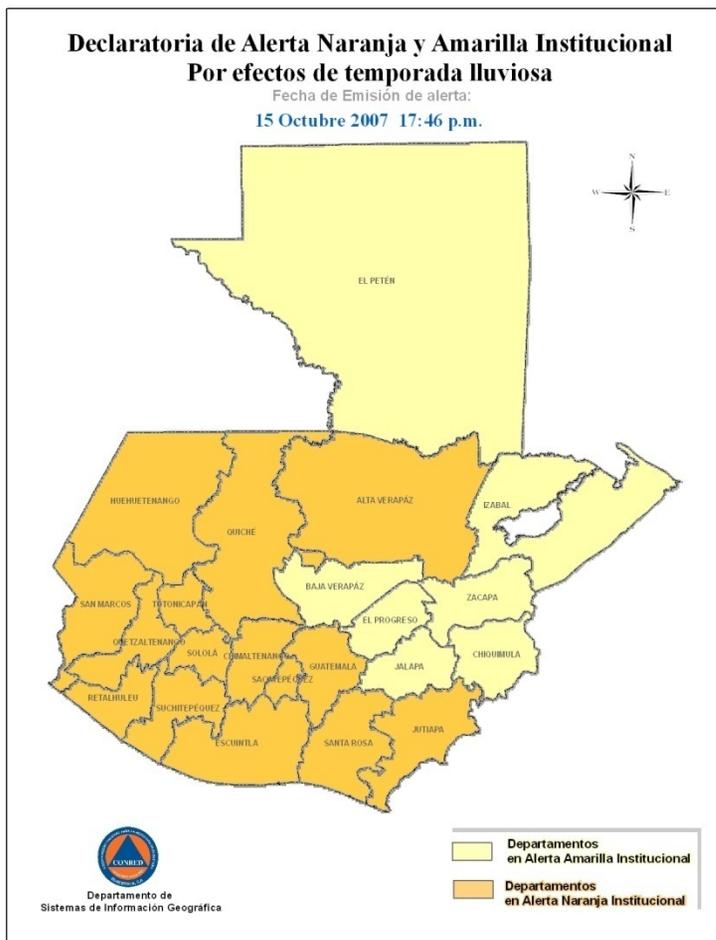
Áreas susceptibles a desastres naturales en Guatemala (CONRED):

A continuación se presenta una recopilación de las áreas susceptibles a desastres naturales en la ciudad capital de Guatemala y sus departamentos:

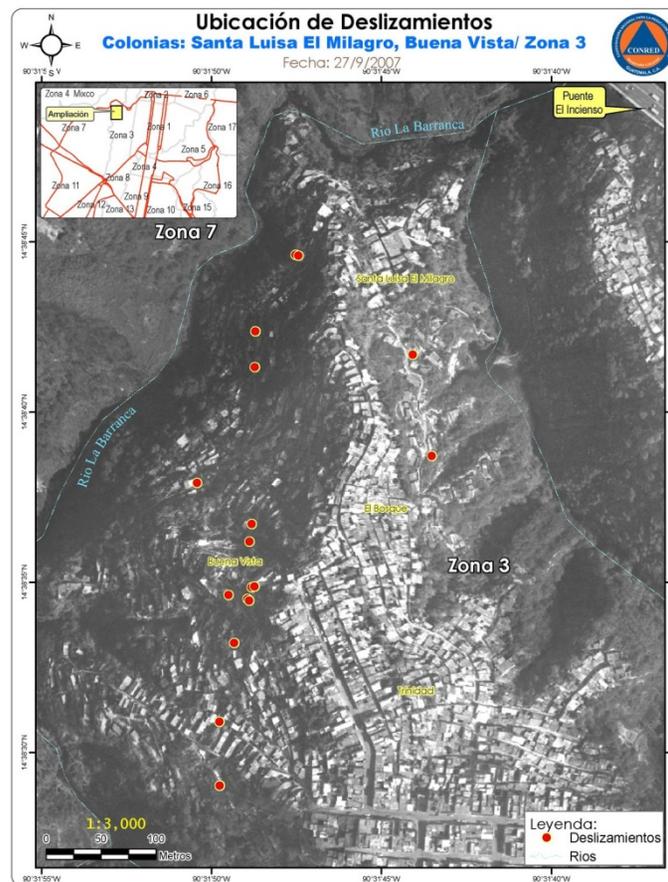
Terremotos:



Huracanes y tormentas elctricas:



Deslizamientos:



ANÁLISIS DE MATERIALES SIMILARES:

- Afiche CONRED
- **Objetivo del material:** informar sobre que hacer durante un terremoto.
- Guatemala
- **Grupo objetivo:** Nivel socioeconómico: C y D, niños en diferentes departamentos de Guatemala.



Imágenes:

Lo positivo: En el afiche, los personajes muestran la interculturalidad de la región donde se aplica el material, identificándose así con el grupo objetivo al que va dirigido, además las imágenes apoyan al texto. En los personajes utilizan colores puros por la simpleza de las imágenes ayudando que los personajes resalten en el afiche.

Lo negativo: Algunos personajes no muestran

unidad entre ellos y su proporción está un poco grande en cuanto a la cabeza y el cuerpo, provocando que no se pueda distinguir entre los personajes adultos y los de menor edad.

Color:

Lo positivo: Los colores que usan en todo el formato, son los de la institución que los promueve, logrando así que se pueda identificar de donde proviene y quien publica el material gráfico. En los personajes utilizan colores puros por la simpleza de las imágenes ayudando que los personajes resalten en el afiche.

Lo negativo: Utilizan el color de fondo del afiche para algunos de los personajes, esto hace que no resalten en el material, por que el fondo compite con ellos.

Tipografía:

Lo positivo: La tipografía es sin serif a un tamaño razonable, Cada uno de los textos resalta al colocarlo al frente de un color que se coloco estratégicamente en el fondo del afiche para resaltarlo.

Lo negativo: Los bloques de texto que utilizan no permiten una lectura fluida, por los espacios que hay entre una palabra y la otra.

Diagramación:

Lo positivo: En cuanto a la posición de los elementos, gracias a la línea de fondo se entiende la jerarquía en ellos.

Lo negativo: El texto en algunos párrafos lo colocan demasiado junto a la imagen haciendo que este se vea saturado.

- **Afiche CONRED**
- **Objetivo del material:** información sobre la prevención y significado del incendio.
- **Guatemala**
- **Grupo objetivo:** Nivel socioeconómico: B y C, niños en diferentes zonas de la ciudad capital en Guatemala.



Imágenes:

Lo positivo: En este material, el personaje que interviene es un niño común, con esto logra que el material se identifique con el grupo objetivo, lo cual es interesante y sus proporciones son correctas, los elementos como el fuego están bien logrados.

Lo negativo: la forma en que se dibujo las manos en comparación del cuerpo y la cabeza, hace que el personaje del niño se vea desproporcionado.

Color:

Lo positivo: Los colores que maneja son los de la institución esto ayuda a mantener unidad con la institución.

Lo negativo: No se encontró ningún punto negativo en cuanto el color, en el material.

Tipografía:

Lo positivo: Es interesante como la tipografía se relaciona por su forma y tipo de letra, con las imágenes del material.

Lo negativo: No se logra apreciar con claridad la jerarquía de los textos por el color en la tipografía.

Diagramación:

Lo positivo: Esta bien utilizada, los cuadros y formas geométricas dividen al material, haciéndolo legible y no satura al afiche, El texto se sale de un plano a otro rompiendo estructuras, para proyectar el mensaje con menos formalidad.

Lo negativo: Por la colocación de los elementos, no se entiende la jerarquía en de la información, confundiendo al lector sobre cuál de la información es la más importante.

5. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO



5. CONTENIDO TEÓRICO DEL DISEÑO:

5.1 INFORMACIÓN GENERAL DEL CLIENTE:

CONRED:

La Coordinadora Nacional Para la Reducción de Desastres Naturales o Provocados, es una institución que a nivel nacional está en la capacidad legal, científica y tecnológica de coordinar, planificar, desarrollar y ejecutar todas las acciones destinadas a reducir los efectos que causan los desastres naturales, socio naturales o antropogénicos, así como a evitar la construcción de nuevos riesgos, mediante acciones de prevención.

Esto significa que su trabajo consiste en establecer mecanismos, procedimientos y normas que propicien un ambiente adecuado para la coordinación interinstitucional en todo el territorio nacional, para efectos no solo de la etapa de respuesta, sino en la de preparación, mitigación y recuperación.

En otras palabras, es un gran equipo formado por dependencias y entidades del sector público y privado, que trabajan unidas en la Gestión del Riesgo, en todos sus momentos.

Nuestra Visión:

“Constituir un sistema que potencie la aptitud de nuestro país en la prevención y mitigación de riesgos, así como en la preparación y respuesta ante desastres y emergencias que afecten a las comunidades, de tal forma que éstas participen en su propio desarrollo en un marco de sostenibilidad”.

Nuestra Misión:

“Asumir plenamente el compromiso de servir a la sociedad guatemalteca, cumpliendo la función coordinadora que implica convocar a todos, en todo tiempo y en todo lugar, promoviendo la gestión para la reducción de riesgos y la reacción consciente, oportuna y eficaz”.

5.2 ÁREA DE DISEÑO:

1. MATERIAL EDUCATIVO:

El material educativo:

Es un producto de soporte impreso o digital y/o audiovisual, es utilizado para trasladar un contenido por aprender, posibilitando espacios para hacer ejercicios o información puntual, utiliza un recurso de evaluación y hace uso de la mediación pedagógica desde la forma. Gutiérrez y Prieto (2006)



Marrone (2000), en su artículo "Para qué nos sirve el diseño" menciona que el diseño de material educativo se divide en dos ámbitos, el ámbito educativo puramente y el ámbito público. En el ámbito educativo, el objeto es puramente contribuir al desarrollo del individuo motivándolo a pensar, juzgar y a no adoptar decisiones preconcebidas; abarca todo material educativo que no tiende únicamente a informar y a persuadir sino que, tiende a provocar situaciones didácticas con el material diseñado. El ámbito público, involucra la información, y persuasión. Requiere mensajes breves y de alta potencia visual.

El material educativo puede ser un elemento particular o uno que sea general, que todos utilicen para hacer que el pequeño piense y por ende saque sus propias conclusiones. El libro por ejemplo, resulta ser un muy buen material educativo. Se puede educar a un niño mediante un libro de características infantiles que logre identificar al pequeño y que saque las diferentes enseñanzas que siempre logra aportar la literatura infantil. La expectativa que existe entre estos pequeños indefensos es una característica que se debe aprovechar. Esa capacidad de asombro que los lleva a internalizar las cosas que van aprendiendo es de lo que los encargados de la enseñanza y la educación se deben agarrar para así cumplir con su labor. Es por esto también que el material educativo que se utilice debe cumplir con la característica de lo llamativo, de lo intrigante, para que así los pequeños se interesen y lo tomen para no dejar in ese aprendizaje jamás. ReCrea (2007)

¿Cómo debe ser el material educativo para niños?

El material educativo para niños debe tener claramente especificado el grupo etario al cual va dirigido. Como todos los grupos, los niños a medida que crecen van cambiando sus intereses, por lo que no es posible utilizar material educativo para niños de igual forma en todas las edades. Es tarea de quienes diseñan

material educativo para niños y de los educadores, el tener claro cuáles son las necesidades de los grupos etarios y de esta manera sacar el mejor provecho a estos elementos. Como el material educativo para niños en general puede durar muchos años, es necesario tener en cuenta que este puede quedar obsoleto en un momento dado. Es necesario que quien esté a cargo de este tipo de instrumentos de educación, sepa que debe tomar la decisión de renovarse cada cierto tiempo, de manera de adaptarse para lograr los mejores resultados posibles. La vida útil y el real uso que se él puede dar al material educativo para niños tienen que ser algo muy importante para quienes toman las decisiones en los complejos estudiantiles o en quienes están a cargo de recomendarlos. Una forma muy entretenida de material educativo para niños, son los libros. Ellos pueden ser de dibujos animados, historias y muchas otras cosas. La gran ventaja que tiene este material educativo para niños, es que causa una gran atracción en ello, por lo que es posible sacar muchos provechos de ellos. Como todos los demás materiales educativos para niños, debe ser dirigido para grupos en particular, debe constar con imágenes e historias que resulten adecuadas e interesantes para ellos, así como también de contar con un lenguaje y entrega que sea de comprensión general. Los idiomas son quienes utilizan en mayor medida este material educativo para niños, ya que permite recrear escenas de la vida diaria, que los niños pueden ir asociando con su propia vida y de esta manera comprender y aprender de una mejor forma el nuevo lenguaje. Este tipo de material educativo para niños ha tenido gran aceptación general y se ha ido masificando en distintos lugares, ya no siendo exclusivamente de los sectores más acomodados ni de los más innovadores.

Como toda medida destinada a educar, el material educativo para niños debe cumplir con muchos requisitos (mirar estructura de un material educativo) antes de ser catalogado como tal. En los más pequeños debe estimular la imaginación y permitir que el niño vaya desarrollando sus capacidades independientemente. Los déficits que pueda tener algún alumno pueden ser cubiertos de este modo, de manera que pueda estar al mismo nivel de los demás, sin que ello signifique un retraso en el grupo curso. Como todas las



cosas y dada la importancia que tiene la educación de los niños, todo el material educativo para niños que se encuentre disponible, debe ser continuamente revisado y demostrado el real aporte que pudiera tener dentro de la educación, ya que productos de mala calidad terminan siendo más negativos que positivos. ReCrea (2007)

Estructura del Material Educativo:

1. **Lógica de la disciplina:** Se refiere a cualquier tema al que se dirija el material, por ejemplo ciencias naturales, Historia, Sociología, etc., o del campo de que se ocupe.
2. **Enfoques multidisciplinares:** Se elabora el material tomando varias disciplinas, las cuales abordan de manera conjunta, cada una desde su punto de vista, interdisciplinares y/o transdisciplinares, o con aproximaciones más comprensivas y ambiciosas, un mismo problema o asunto.
3. **Proceso de generación, construcción:** Desarrollo, cuestionamiento, transformación e incluso abandono y muerte de ideas, de las nociones, de los principios, de los paradigmas, de los enfoques, de las concepciones, de las visiones de las cosas.
4. **Selección de problemas relevantes del contexto:** En el que se va a emplear el material, puede ser desde un problema de alimentación, de salud, de construcción o de urbanización de los recursos naturales de participación, de cultura local o regional.
5. **Base psicológica:** Se estructura el contenido en torno a la noción que los autores manejen del aprendizaje, en torno a los procesos de

aprendizaje que quieren generar en los usuarios, alrededor del desarrollo cognoscitivo y de la construcción de ideas, nociones y conceptos de los participantes, así como del desarrollo afectivo.

6. **Base pedagógica:** Tiene que ver con el proceso educativo en general y visto desde el punto de vista más comprensivo. Se considera la valoración y aprovechamiento de los conocimientos previos del usuario, su motivación para abordar el estudio del nuevo material; el desarrollo físico, social y moral que se logra a través de la utilización del material. (Costa, 1991)

La realización de material educativo desde el diseño gráfico:

La realización de material educativo desde el diseño gráfico ha sido una de las tendencias más seguidas. Durante la década de los noventa la realización de material educativo desde el diseño gráfico cobró una importancia insospechada hasta entonces. El gran cambio principal fue la masificación que hubo de los computadores con acceso a redes virtuales de información. Tratar de desarrollar la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pensado tanto a nivel material como virtual. Esta dualidad de opciones agigantó los campos donde podía incursionar la educación a modo de hacer más efectivos los mensajes que les da a las personas que están aprendiendo. Con este crecimiento también se le incorporó una especificidad de campos y posibilidades, dependiendo de las personas que usen este tipo de material. Esta diversificación implicó la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pero catalogando de manera específica en campos enmarcados y fijados según los cambios que la vida misma de las personas tenía. Fue así como muchos se dedicaron a diseñar para niños, otros jóvenes, adultos, mecánicos, ingenieros, doctores. Vale decir realización de material educativo desde el diseño gráfico, fue adquiriendo cada vez públicos más específicos, que necesitaban ser estudiados de forma aislada para capturar lo que ellos realmente necesitan, a



modo de desprender también aquellas cosas que sobran. Recogiendo toda una investigación, la realización de material educativo desde el diseño gráfico tiene que saber conjugar los resultados en un producto. La responsabilidad que tiene la realización de material educativo desde el diseño gráfico va mucho más allá del diseño, ReCrea (2007).

El contenido educativo a partir del diseño gráfico:

El contenido educativo que merece estar como prioridad debe ser potenciado por el diseño. De su estructura siempre se desprenden elementos claros de enseñanza a través de las formas y el color. La realización de material educativo desde el diseño gráfico, debe concentrarse sobre todo en conseguir la manera más útil de llegar a educar a través del diseño gráfico, situación que será trascendental a la hora de evaluar los logros obtenidos. Lamentablemente sucede que la realización de material educativo desde el diseño gráfico muchas veces se deja seducir por la gran cantidad de opciones que otorga el diseño y la tecnología, pero olvida que el valor educativo va mucho más allá de las formas. Si bien este error no es una tendencia generalizada, si tiene a muchas personas defraudadas con los resultados de algunos intentos fallidos de realización de material educativo. Si bien resultan llamativos en principio, pronto se revela el pobre aporte que se le otorga a la educación en su sustento. Las razones por este interés son bastante simples. Básicamente porque aprender en conjunto con el soporte del diseño es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin él, ReCrea (2007).

El material educativo en los colegios:

En los colegios son los niños los más agradecidos con este tipo de realización de material educativo, creado para sus intereses. Lo consideran muchísimo más divertido que simplemente escuchar al profesor hablar cosas apoyado meramente por una pizarra a tiza. Este es un cambio que revoluciona la forma de educarse, la tecnología logra importantes avances a nivel de atención,

aplicando toda su batería de multimedia, siempre estimulante para mantener la atención de todos los alumnos. La realización de material educativo desde el diseño gráfico agradece ese interés con su esfuerzo y búsqueda cada vez más intenso. Pues, será en la misma realización de material educativo donde se definirá si es que el producto queda tan bien como debe quedar, considerando sus consecuencias. Este inmenso desafío planteado para la realización de material educativo desde el diseño gráfico es una tarea que asume un equipo grande, con distintas destrezas. Están los creativos, los diseñadores, los hombres de contenido, profesores, entre otros operativos, ReCrea (2007).

La realización de material educativo desde el diseño gráfico implica, por tanto, mucho más que educación. También debe considerar los mercados, la competencia y los otros juegos y materiales que deben desplazar a un segundo plano para posicionar su producto. Es por eso que el trabajo de investigación es doblemente importante, la realización de material educativo desde el diseño gráfico debe entender que su misión está incorporarse al mundo actual. Su logro en esta adaptación será decisivo al momento de plantear los resultados y futuros trabajos que pueda tener la realización de material educativo desde el diseño gráfico. Para el resto de las personas aún resulta un misterio pensar en cuáles serán los próximos avances que se lograrán a partir de realización de material educativo.

2. MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

Para José Velasco Toro (2007), mediar significa llegar a la mitad de una cosa, interceder, interponerse entre dos o más para reconciliar, existir o estar una cosa en medio de otras influyendo en ellas. De estas acepciones nos quedamos con la última por relacionarse más con el contexto educativo.



Pedagogía en su significado etimológico está relacionada con el arte de conducir, de guiar en la enseñanza. La palabra proviene del griego antiguo *paidagogos* que refiere al esclavo que traía y llevaba chicos a la escuela. De las raíces *paidos* que es niño y *gogía* que es llevar o conducir. En este sentido se usaba sólo como denominación de un trabajo: el del pedagogo que consistía en la guía del niño. Hoy, en cambio, es común encontrar definiciones que apuntan en el sentido de percibirla como una ciencia cuyo objeto es el estudio de la educación con el fin de conocerla y mejorar la enseñanza, o bien referencias que dicen que es un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como fenómeno típicamente social y específicamente humano. Así, la pedagogía estudia la educación, mientras que la didáctica es la disciplina o conjunto de técnicas diseñadas para facilitar el aprendizaje, José Velasco Toro (2007).

¿Qué es entonces mediación pedagógica? "Si nos atenemos al significado de ambos conceptos podemos aproximar una explicación: es colocarse en medio e interceder entre quien aprende y quien enseña para influir en el proceso de aprendizaje. Pero resulta obvio, esta explicación no es convincente y se puede argüir que esa función corresponde a la didáctica. Para dar una respuesta a la pregunta debemos revisar las estrategias de mediación que son principio para promover el aprendizaje y no meras técnicas didácticas para instrumentar la enseñanza", Toro (2007).

Mediación pedagógica es promover el aprendizaje desde el interior del individuo. Es despertar el gozo por la emoción intelectual de conocer y comprender. ¿Cómo se promueve y despierta ese gozo por el aprendizaje? "La acepción conocida de aprender es adquirir conocimiento por medio de la experiencia y el estudio. Y cuando se habla de estudio generalmente se piensa

en la relación escolar de profesor - alumno: el primero enseña y el segundo aprende. Y en este contexto se construyó, y se sigue reproduciendo, una relación pedagógica que percibe al alumno como objeto; como una tabla rasa sobre la cual hay que imprimir contenidos de información para que adquiera conocimientos y desarrolle las habilidades requeridas para que se desenvuelva en la sociedad. Esta práctica funcionó de maravilla durante todo el siglo XIX y casi todo el XX. Sin embargo, en las últimas tres décadas se ha convertido en inoperante el condicionar a los individuos a repetir contenidos que no corresponden con las necesidades cambiantes de conocimiento y experiencia. Hoy la educación tradicional que privilegia la enseñanza es práctica, opuesta a la necesidad de formar seres humanos pensantes y creativos inmersos en el aprendizaje de por vida", Toro (2007).

José Velasco Toro (2007), que la educación adquiera sentido es fundamental que la educación se conciba como un proceso continuo de promoción del aprendizaje en el que pensar y crearse de con participación, relacionalidad, creatividad, colaboración y emoción. Con participación del propio estudiante en su aprendizaje, con un sentido de construir y descubrir el gozo intelectual promoviendo la capacidad de comunicación y de aprender con los otros y de los otros.

En esta dimensión, la mediación pedagógica tiene como misión el hacer posible el acto educativo desde el horizonte de la emoción cognitiva. Y el proceso de mediar interrelaciona tres aspectos o tratamientos: mediación desde el tema, mediación del aprendizaje y mediación de la forma. El tratamiento del tema radica en mediar los contenidos para establecer con el interlocutor una intercomunicación dinámica y constructiva, tanto de manera escrita como verbal. El tratamiento del aprendizaje va directo a la promoción y al sentido de



la práctica que permite involucrar al interlocutor, al estudiante, en el proceso mismo del acto de aprender. Finalmente, el tratamiento de la forma refiere al diseño y manejo creativo de los materiales que apoyan y constituyen componente fundamental en el proceso generativo del conocer. En este horizonte, la mediación pedagógica busca promover el aprendizaje involucrando al estudiante en la apropiación de su mundo, de su experiencia, de su vivencia y no sólo de un discurso, José Velasco Toro (2007).

El mediar es tratar de que el discurso pedagógico esté en función del otro, del interlocutor que es el aprendiente y que siempre está presente, sea en el aprendizaje con el profesor, desde texto, desde los materiales pedagógicos, desde y en el grupo, desde el asesor o desde el yo en el contexto que va más allá de las relaciones cotidianas y de la inmediatez para inscribirse en el ámbito de la incertidumbre, de la contradicción y de las experiencias decisivas. En suma, mediar pedagógicamente es encantar la educación y es imprimir mucha magia al proceso de aprendizaje para provocar la reacción emocional que conduzca al gozo intelectual, José Velasco Toro (2007).

Tratamiento de contenidos

Al hablar del tratamiento de los contenidos, se hace referencia a que no son los simples conocimientos en sí mismos los que dan sentido a la actividad, sino su integración a procesos de aprendizaje y realización humana. Esto a partir de la construcción de conocimientos, de la creatividad, de la investigación y del intercambio de experiencias.

Es el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas, a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una

educación concebida como: participación, creatividad, expresividad y relacionalidad, Prieto (1994).

Fases de la mediación pedagógica:

Tratamiento del tema (contenido): exige que los conocimientos estén organizados de una manera lógica y rigurosa, pero también asequible, amena y explícita, de acuerdo con los requerimientos del estilo científico y del lenguaje escrito. Debe incluir introducción, desarrollo y conclusiones.

Tratamiento del aprendizaje: el estudiante debe asumir un rol protagónico en la asimilación de los contenidos, con la inclusión de ejemplos, tareas docentes y ejercicios que vinculen con el ejercicio de la profesión.

Tratamiento de la forma: se refiere a los recursos expresivos utilizados que tienen que ver con su presentación, encuadernación, tipos de letras, ilustraciones, gráficos, etc. Prieto (1994)

3. RECURSO PEDAGOGICO

Concepto

En 1990, Sacristán menciona en su investigación sobre Materiales y la Enseñanza, Cuaderno de Pedagogía 194, escribió que se entiende por recursos pedagógicos cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades para aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza. Es decir, los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente. Así, por ejemplo, el



material no sólo sirve para transmitir conceptos, ideas, etc., sino también para avivar el interés del alumno, guiarlo en un determinado proceso de pasos a seguir, facilitarle la sensación de que progresa, señalarle lo fundamental de accesorio, ejercitarle en unas destrezas, etc.

López (2002), escribió que los recursos pedagógicos son los elementos empleados por el docente para facilitar y conducir el aprendizaje del educando (fotos, láminas, videos, software, etc.).

Deben ser seleccionados adecuadamente, para que contribuyan a lograr un mejor aprendizaje y se deben tener en cuenta algunos criterios:

- Deben ser pertinentes respecto de los objetivos que se pretenden lograr.
- Deben estar disponibles en el momento en que se los necesita.
- Deben ser adecuados a las características de los alumnos
- Deben seleccionarse los recursos que permitan obtener los mejores resultados al más bajo costo, que impliquen la mínima pérdida de tiempo y puedan ser utilizados en distintas oportunidades.

Sacristán (1990), define que en un sentido amplio se entiende por recursos pedagógicos a cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades para aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza. Es decir, los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y

dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente. De tal forma que el material no sólo sirva para transmitir conceptos, ideas, etc., sino también para avivar el interés del alumno, guiarlo en un determinado proceso de pasos a seguir, facilitarle la sensación de que progresa, señalarle lo fundamental de accesorio, ejercitarle en unas destrezas, etc.

Como lo indica Sacristán (1990), los recursos pedagógicos son medios a través de los cuales los estudiantes y profesores se sirven para aprender y enseñar. Al planear sus estrategias de enseñanza, el profesor/a necesita considerar una amplia gama de estos recursos en sus clases por medio de distintos materiales escritos o audiovisuales, entre estos:

- Representaciones gráficas, pictóricas, fotográficas
- Videos, T.V.
- Personas expertas,
- Banco de sonidos,
- Lugares, objetos, instrumentos, máquinas,
- Mensajes informatizados, etc.
- Títeres

En 1990, Sacristán escribió en su informe sobre pedagogía, que el deterioro de la calidad de la enseñanza en un sistema educativo se relaciona con la pobreza o rigidez metodológica, y con el empobrecimiento de tipos y formas de utilización de recursos pedagógicos.



4. LIBROS ILUSTRADOS

Weiss, 2002 comenta:

"Hay libros maravillosos sin un sólo dibujo.

Hay libros maravillosos sin una sola palabra.

Y en el medio, los libros donde conviven los dibujos y las palabras. Maravillosos o no, son la gran mayoría de los libros para niños.

Se trata de los libros ilustrados, categoría de libros única, genuina, producto de la combinación de dos lenguajes, de dos formas de relato: el literario y el plástico."

Weiss (2002) cita a Uribe, quien señala que existe una tensión inherente al libro ilustrado que él denomina "el diferente ritmo de lectura de las imágenes y el texto. El texto nos impulsa hacia adelante, queremos avanzar, saber qué va a suceder, por lo que leemos cada página y queremos pasar a la próxima. Las imágenes, por el contrario, nos detienen, nos obligan a explorar la página, a descifrar, a relacionar."

De modo que el relato plástico también se puede leer agrega Weiss.

Leer ilustraciones es un ejercicio intelectual complejo y profundo.

La lectura de imágenes de un libro presenta -al menos- dos formas de entrada:

1. Irrupción:

Antes de leer la primera letra impresa, ya la imagen global se nos ha introducido sin pedir permiso, instalándonos en el clima general de la obra, definiéndonos su género.

2. Exploración:

La imagen ahora es buscada. Con sus secretos, sus otros caminos, sus trampas, sus coincidencias y diferencias con el texto, cada página ilustrada se vuelve un mapa.

A los escritores de libros infantiles se los limita ampliamente en la extensión de las oraciones y párrafos, y también en el uso de adjetivos y palabras "difíciles". Y entonces la ilustración viene a suplir aquellas faltas, ya que con los dibujos se resuelve (como en las películas) la puesta en escena, el casting de actores con sus protagonistas, sus actores de carácter y sus extras, la dirección de actores, la escenografía, la fotografía, el vestuario, el clima (que casi equivale a la música de fondo), etc.

El cine, la historieta y el libro ilustrado, podrían conformar un subgrupo artístico menciona Weiss, caracterizado por la conjunción de varios lenguajes con preeminencia del literario y el visual. La diferencia, entre otras cosas, sería la continuidad del movimiento, la velocidad y el dominio que sobre la misma ejerce el lector/espectador.



La continuidad del movimiento en el cine es absoluta, en la historieta se desacelera y en el libro ilustrado es claramente fragmentaria.

El libro ilustrado para Weiss es como una película que -en cuestión visual- se detiene en las escenas más decisivas, y cuyo ritmo de avance depende también del lector. Se podría definir al libro ilustrado como el producto del contrapunto entre el relato gráfico y el plástico. Pero no siempre se trata de relatos.

En el álbum ilustrado, con sus generosos espacios y su considerable cantidad de hojas para desarrollar las ilustraciones, el artista suele apelar a una - fragmentada pero efectiva- narrativa visual.

En cambio, en los libros ilustrados de bolsillo, cada vez más frecuentes en la producción editorial, al ilustrador se le suele ofrecer por cuento uno o dos espacios más bien pequeños, casi viñetas, generalmente en blanco y negro. En ese caso, el artista abandona el camino narrativo para construir cada imagen como un cuadro: una unidad que se cierra en sí misma pues contiene en sí los elementos simbólicos más definitorios del texto que ilustra (Weiss, 2002).

5. LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Desde las primeras ilustraciones hasta hoy en día, la literatura infantil e ilustración han ido cada vez más estrechamente interrelacionadas. De ser una mera acompañante del texto, la ilustración ha pasado a tener cada vez mayor relevancia y, en los últimos tiempos según el Instituto de Cervantes, a través del álbum ilustrado, la imagen gráfica ha adquirido el mismo o mayor protagonismo que el texto que la acompaña.

Montoya 2006 menciona que en las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros profusamente ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen libros infantiles cuyas imágenes gráficas no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.

Además Montoya agrega que la imagen y su representación idiomática ocupan un lugar central en los cuentos, ya que los símbolos de los cuentos se prestan a la representación gráfica. La imagen y la palabra son dos funciones expresivas, que se reflejan y complementan tanto en el desarrollo de la función idiomática como en la estética. Por otra parte, la percepción de las ilustraciones, la destreza en la lectura, el interés y la madurez, varían entre los niños de la misma edad. Así mismo añade Montoya, que los niños no sólo se sienten atraídos por el ruido que, al hojear, producen los libros y las revistas, sino también por las imágenes que éstos contienen.



En los últimos decenios, si en algo se pusieron de acuerdo los psicólogos, pedagogos, ilustradores y escritores, es en la presentación que debe ostentar la literatura infantil, no sólo en cuanto al formato, al tipo de letra y la encuadernación, sino, sobre todo, en cuanto a las ilustraciones que, además de enseñar a diferenciar los tamaños y colores, contribuyen a la comprensión del texto finaliza Montoya 2006.

Chatry-KomREK (1986) concreta que la ilustración de los libros de lectura para niños cumple múltiples funciones ya que estimulan de alguna manera la sensibilidad estética del educando. Además, al confrontarlo con un cierto repertorio de valores socio-culturales, contribuye a su formación, pues permite que el niño tome conciencia de su ambiente, se identifique con él y poco a poco ejercita su espíritu de crítica y creatividad. Finalmente, la ilustración que se encuentra en un libro de lectura cumple funciones didácticas inmediatas, siendo muchas veces una motivación para la lectura y un complemento al texto.

Aspectos a tomar en cuenta en la ilustración infantil

La ilustración del libro contribuye a individualizarlo, a darle su aspecto propio, su sello menciona Chatry-KomREK, 1986.

Para poder lograr este objetivo de llegar a individualizarlo Bam-Bhú, 1978 señala que la gran parte de la vida de los niños transcurre en motivos de diversión o en la búsqueda de estos, y es por ello que el campo del dibujo no tiene límites en los libros o publicaciones infantiles, Bam-Bhú considera que la aventura es una gracia sedante y vocalizadora para sus mentes ingenuas y un gran estímulo para su poder de observación e interpretación, también sirve para alejarlos de una realidad restrictiva y de llevarlos a un mundo irreal y fantástico.

Cuando se dibuje para los niños es importante evitar toda sugerencia de vulgaridad que puedan asustarles o que contengan algo terrorífico, aunque Bam-bhú también agrega que en la mayor parte de las fábulas o cuentos clásicos se desarrollan escenas de ogros, brujas, dragones, lobos o fieras que martirizan a niños y que producen sensación de miedo y hasta de dolor y llanto en los pequeños lectores.

Rodríguez (2008) dice que el emisor del cuento infantil comparte con su receptor las mismas propiedades mentales. Si el emisor que ilustra para niños ha olvidado o superado definitivamente su infancia, no podrá lograr esa comunicación, esa «comunidad».

Weiss, 2002 comenta que los niños son excelentes lectores de ilustraciones. La clave para una buena lectura de imágenes parece ser el permiso que el lector se conceda en materia de apetito visual. Contar con cierto tiempo y silencio, también ayuda.

Menciona Duran (2005) que Vernon-Lord que acaba diciendo:

“No creo que exista una única manera correcta de ilustrar para niños, pero pienso que algunas opciones son mejores que otras y, sobre todo, que hay muchas maneras de hacerlo. Los niños necesitan que se les estimule con la mayor diversidad posible de ilustraciones e historias. Me molesta profundamente oír a la gente decir de manera uniforme que a los niños pequeños les gustan las imágenes cuanto más simples mejor, o que prefieren los colores claros.”

Foto o dibujo

Un libro de lectura se ilustra con fotos y/o con dibujos. Conviene analizar las características de ambos documentos para poder elegir el que mejor se adecúe. De hecho Chatry-KomREK menciona que la fotografía transmite las



informaciones con una fiabilidad con la cual el dibujante puede difícilmente competir, pero la fotografía se utiliza en documentos dirigidos hacia un público adulto ya que el impacto sobre el lector es que demuestra, comprueba, convence y logra que se identifique con el acontecimiento y la actividad que se presenta. Por lo tanto Chatry-KomREK (1986) aconseja que cuando se produzcan libros para niños se utilicen dibujo en vez de fotos, ya que el dibujo permite representar una cantidad mayor de elementos, claramente discernibles. El fondo, en especial puede vaciarse completamente y el trazo favorece a la comprensión visual, pues privilegia a los detalles importantes.

Actitud del ilustrador frente al Grupo Objetivo (niños)

Chatry-KomREK (1986) define que la contribución del ilustrador para el libro no depende tan solo de su valor artístico, sino también de la actitud frente al grupo meta que en este caso son niños.

Pero para hacer feliz a un niño hay que esforzarse en estar cerca de su punto de vista, jugando con ellos, observándolos y estudiando lo que más puede atraerles, interesarles o divertirles; como la mayor parte de los niños son grandes imaginativos todo cuanto se conciba para ellos debe ser en ayuda a esta suprema facultad termina Bam-Bhú, 1978.

Montoya, (2006) aconseja que quien dedique su arte a la infancia, le será útil observar la creación pictórica del mundo infantil, como quien para filmar un río debe de zambullirse en sus aguas, pues el dibujo del niño tiene una relación íntima con su desarrollo emocional, perceptivo e intelectual. También agrega que los niños se sienten atraídos por los libros infantiles en cuyas páginas aparecen animales desproporcionados o personas carentes de simetría, con caras redondas, brazos y piernas cortas, ojos enormes y bocas diminutas ya que a diferencia del adulto, el niño tiene un pensamiento mágico y la capacidad de poderse imaginar una realidad que se diferencia del pensamiento lógico. Es

decir, lo que para el adulto se manifiesta en conceptos abstractos -en ideas-, para el niño se manifiesta en imágenes.

Detalles realistas o ficticios

Los elementos visuales tienen que ser fácilmente identificables menciona Chatry-KomREK ya que es recomendable presentar a las personas y los animales de cuerpo entero, de perfil. Conviene vestir a los protagonistas sin adornos inútiles y evitar hasta el final del libro cambios injustificados en su apariencia. Es importante diferenciar a los protagonistas entre sí.

Técnicas en la ilustración infantil

Ventura (2008) agrega que en los últimos años el artista realiza una parte del proceso en soporte electrónico, escaneando los dibujos y aplicándoles color con un ordenador, escaneando fotografías o texturas y mezclándolas en un programa informático que genera la ilustración final en soporte digital. Existen múltiples maneras de manipular imágenes mediante programas informáticos entre los que cabría nombrar el Freehand, el Photoshop e Illustrator, además de la realización directa de dibujos con lápiz digital sobre una pantalla electrónica.

Para Ventura 2008 lo menos importante del trabajo de ilustración en los libros es la técnica o el procedimiento con el que se han realizado y sí, si no que tiene más importancia la interrelación entre este componente y el texto, así como la adecuación de ambos al soporte y sus dimensiones.



6. EL PERSONAJE:

PERSONAJE DE IMPLICACIÓN:

Es cada uno de los seres humanos o ficticios característicos que representan un contexto determinado, siendo el eje central de una campaña o material gráfico.

Cámara (2006) denomina al personaje como quien conduce a la audiencia a lo largo de la historia, agrega que los personajes son seres de ficción que recrean a personas humanas imaginadas o inspiradas en la realidad y serán piezas fundamentales que moverán o recibirán las consecuencias de la historia. Los personajes también pueden ser animales y objetos debido a la increíble flexibilidad que el medio ofrece. Cámara también menciona que los personajes además de llevar la vestimenta adecuada y los complementos necesarios para situar al espectador en la época y la situación en que transcurre la trama argumental, deberán también dar el perfil psicológico, la morfología, la estructura y el carácter que requieran en función de la historia.

"Un personaje debe transmitirnos su estado de ánimo, su actitud y algo de su personalidad de un modo simple y eficaz." Cámara (2006)

Morán (2008) menciona que la mayoría de las grandes obras de la literatura son deudoras del acierto pleno en la construcción de un personaje redondo, con vida propia, que capta el interés y aun la devoción de los lectores. En la literatura infantil sucede lo mismo. Los cuentos de hadas nos regalaron el protagonismo de personajes inmortales como Caperucita, Blancanieves, Cenicienta, Pulgarcito y después, a lo largo del siglo XIX distintos autores consiguieron crear, con la pluma –y a veces también con el pincel– otros protagonistas extraordinarios que han pasado al imaginario colectivo.

Construcción del Personaje:

Blair, (1999) la creación y desarrollo de un personaje de dibujos animados puede resultar una experiencia inolvidable, ya que no solo se trata de dibujar una figura, si no que cada personaje debe poseer una complexión, personalidad, fisonomía y gesticulación propias. Al crear un personaje, deberá empezar por definir los rasgos más distintivos y básicos del mismo, algo así como un primer boceto a partir del cual lo irá construyendo. En primer lugar, hay que trazar la forma elemental de la figura, y sólo una vez terminada esta fase se añaden detalles como los rasgos fisonómicos. Este proceso para Blair debe de aplicarse a todo tipo de personajes, ya se trate de una persona, un animal o un objeto inanimado al que se desea insuflar vida. Una vez que se haya definido el personaje y haya ajustado sus proporciones, habrá llegado el momento de desarrollar los movimientos expresivos de cuerpo, en general, y la cabeza y las manos en particular.

Para Rodas, (2004) la construcción de personajes bidimensionales con concepción tridimensional, es básico y fundamental el uso de las formas geométricas para establecer la estructura que consistirá el esqueleto de la figura. Este método permite la utilización de todas las formas geométricas conocidas, como parte de la conceptualización espacial del dibujo. La importancia de la utilización del boceto es indiscutible en la confección de estas, estructura, debido a que el artista debe tener el cuidado de realizar trazos suaves y continuos, tratando de construir con estas formas geométricas correctamente, puesto que serán la base primordial de su dibujo final. En este momento el dibujante puede borrar para hacer correcciones a la construcción de su dibujo, por lo cual el trazo debe ser sumamente suave y ligero para que pueda ser borrado y corregido sin ningún problema. Sobre estos bocetos de apariencias robóticas, el artista construye finalmente su dibujo con líneas definitivas, posiblemente en tinta y otras técnicas, para el acabado definitivo y borrando por último los trazos a lápiz sobrantes.



Desde siempre ha sido importante y poderosa en el aprendizaje la percepción del entorno. Es por esto que Mollinedo R. (2000) menciona que el gráfico tiene gran importancia en el niño, dado que él piensa en imágenes y no por razonamientos. Sus imágenes son generalmente más gráficas que para el adulto. A través de ellas es capaz de dar una impresión acabada de lo que interesa en profundidad a sus sentidos o a su razón.

Las imágenes aparecen en los niños tan rápido como organiza su lenguaje. Atraen su atención de tal manera que los conduce a la búsqueda de mayor información. Es por esto que los docentes crean personajes animados (caricaturas) para poder tener una comunicación más amena y directa con los alumnos.

Las caricaturas o personajes animados que se utilizan para interactuar mejor con los alumnos, especialmente en la educación, pueden ser representaciones de: cosas, animales o personas. Para poder armar o crear una caricatura se deben tomar ciertos elementos que no deben faltar.

Rasgos faciales:

Dentro de los rasgos faciales más importantes, se encuentran:

Los ojos: estos reflejan la actitud o el estado de ánimo de los personajes y definen el carácter de la caricatura.

La boca: refleja mejor las emociones y por ella en algunos casos pueden obviarse los ojos.

La nariz: no es una parte fundamental, pero ayuda a definir bien el tipo de personaje que se desea, así mientras más pequeña sea el personaje puede verse joven, caso contrario si se dibuja grande.

Las orejas: son una parte que se pueden quitar en una caricatura, pues generalmente se tapan con el pelo o con corras etc. aunque es interesante el movimiento que adquieren en los diferentes movimientos faciales del personaje.

Cámara, (2006) desarrolla el siguiente proceso para desarrollar un personaje:

Construcción de la cabeza:

Da inicio plateándose una cabeza en su estructura craneal como si se tratara de una masa redonda, ya sea en forma totalmente esférica u oval. Para la creación de los personajes Cámara aconseja tener en cuenta que las estructuras craneales de mayor volumen corresponden genéricamente a personajes con mayor capacidad intelectual, las más pequeñas a tipos más simples y las ovaladas, angulosas o puntiagudas a personajes intrigantes o siniestros.

Para Cámara la manera más sencilla y usual de conseguir la homogeneidad, imprescindibles es partir de estructuras geométricas simples.

Los ejes nos indicarán la colocación de los rasgos característicos de cada personaje y la perspectiva de la cara.

Construcción del cuerpo: Para la construcción global de un personaje Cámara plantea partir del canon clásico académico que divide la figura humana en ocho cabezas de altura total. Obviamente que se adaptara el canon a las necesidades creativas del ilustrador tanto en forma como estilo. Se den utilizar la fórmula de masa esférica y óvalos. Se acentuarán los rasgos típicos y característicos de cada uno de los tipos que haya que representar según sea su papel en la película y en función a las características físicas y psíquicas.



Cámara aconseja dibujar óvalos para representar la zona torácica y la abdominal, así como para las piernas y los brazos.

Para unir las estructuras Cámara, menciona que se utilizara un esquema básico del esqueleto y una serie de líneas y ejes. Por lo general se hace un primer planteamiento de la figura mediante los ejes del esqueleto. Sobre esta estructura previa Cámara planifica la volumetría general con las masas esféricas y los óvalos.

Edades: se puede cambiar la edad del personaje alterando ciertos rasgos, sin que ello cambie su personalidad o deje de ser el mismo.

A médica que va creciendo van cambiando sus gestos, posturas y lenguaje facial en sí. Es el caso en el que por ejemplo los personajes infantiles, tiene la cabeza más grande a proporción con el cuerpo, los ojos más abajo y grandes en ocasiones, el torso pequeño y los pies grandes, la cara más redonda, las orejas grandes y el pelo alborotado, Mollendo R. (2000).

Según Leizer Katcher (1995) en su documento "creando personajes" refiere una serie de pasos y parámetros a tomar en cuenta, describiendo los siguientes puntos: Los personajes son la metería prima fundamental con la que se cuenta para dar forma a la historia, por eso merecen ser definidos en tres dimensiones: Física, Sociológica, y Psicológica.

La dimensión física: los aspectos físicos fundamentales son: sexo, edad, peso, características visibles, postura, apariencia y defectos.

La dimensión sociológica: esta dimensión se clasifica en la clase social, la ocupación, educación, hogar, religión, nacionalidad, raza, comunidad, obvies y política.

La dimensión psicológica: son los valores, ambiciones, temperamento, actitudes, cualidades y talentos

La acción en el personaje:

Una persona es lo que hace, no aquello que desee ser. Hay que preguntarse: ¿Qué apariencia tiene?, ¿Cómo reacciona?, ¿cómo se comporta?, y finalmente la más importante, ¿cómo se mueve?

Crear la acción del personaje:

- Se puede partir de observaciones de una o varias personas reales.
- Se crea su forma física. La forma del personaje se describe a través de distintos dibujos, que lo muestren de distintos ángulos y distintas actitudes.
- Se determina su personalidad, la que pondrá de manifiesto que es, y como actuara.
- Para lograr más profundidad en el personaje, habrá que añadirle otras cualidades, tales como: emociones, actitudes y valores. Las emociones potencian la humanidad del personaje.

Cualidades del personaje:

Personaje normal: el personaje normal muestra sus cualidades con realismo y credibilidad a través de reacciones normales, cotidianas y corrientes, ante una situación dada.



Personaje ideal: el personaje ideal en cambio, muestra reacciones perfectas, mas de tipo heroicas. Es una sublimación de cómo le gustaría ser y actuar al espectador normal.

Clasificación de los personajes

Móran, (2008) basándose en los estudios de Cubells, clasifica a los personajes así:

Personajes tomados o inspirados de los cuentos clásicos. Junto a todos los fantasmas, duendes, monstruos, dragones, magos y princesas del mundo.

a) Fantasía

- Personajes desmitificados.
- Objetos que cobran vida.
- Animales humanizados. Su origen está en las fábulas clásicas.
- Ciencia ficción, extraterrestres...
- Personajes de humor y disparate.

b) Realismo:

- Protagonismo en la vida cotidiana (conflictos o historias familiares, escolares o, en ocasiones, de corte psicológico)
- Seres humanos «intencionados» o con una misión que cumplir. Son los héroes históricos, los héroes aventureros, etc.
- Animales y mascotas.
- Protagonismo grupal.

Camara (2006) clasifica a los personajes de la siguiente manera:

Protagonista:

Los protagonistas ocupan una gama amplia en el mundo de la animación. Hay niños, adolescentes, adultos, animales, etc. Sus características y sus condiciones físicas varían en función de la historia en que se hallen inmersos, sus motivaciones, los obstáculos que deban superar, entre otras cosas. Un protagonista es el personaje principal de la historia y, por tanto, deberá ser carismático, ya que esto logrará una inmediata identificación del grupo objetivo con él.

Cámara da las siguientes características tipológicas del protagonista:

- Estructuras craneal y maxilar compensadas. Denotan una capacidad intelectual importante.
- Suelen ser personajes de tipo atlético y nervioso.
- Cuerpo proporcionado (respetando, en general, los cánones de proporción clásicos)
- Sus líneas de flotación son cóncavas y muestran un estado de sobrada energía, fuerte temperamento y personalidad.
- Se caracterizan por una línea de acción muy dinámica.

El villano:

Los villanos suelen ser los personajes más importantes. Regularmente los villanos tienen unas metas contrarias a las del protagonistas, de los villanos depende gran parte de la acción principal.

Características tipológicas dadas por Cámara:

- Estructura craneal ovalada y maxilar anguloso.



- Inequívoco rictus de maldad y algo enigmático.
- Proporción en cabezas igual o superior a la del héroe o protagonista.
- Líneas de flotación cóncava o convexa.
- En este caso, el resto de la pose nos definirá su estructura corporal.
- Línea de acción dinámica pese a que pueda aparecer encorvada. Generalmente, mostrará un tono desafiante.

El personaje heroico:

Es el protagonista positivo que debe ser ejemplar para la audiencia, ya sea por su fuerza, sus poderes, su inteligencia, su valentía extrema, etc. Suele estar en constante lucha con las barreras dramática. Lucha siempre contra todo lo que sea negativo.

Características tipológicas dadas por Cámara:

- Estructura craneal y maxilar voluminoso, cuadrado y anguloso.
- Personajes que combinan proporcionalmente los tipos atléticos y pesados.
- Cuerpo por encima de las ocho cabezas de los cánones clásicos, por lo general, sobre unas nueve cabezas.
- Líneas de flotación cóncavas en estado constante de máxima alerta y de rápida capacidad de recuperación.
- Línea de acción dinámica y vigorosa que les predispone a la acción inmediata.

El antihéroe:

Es personaje que no destaca por una inteligencia, belleza, fuerza, valentía u otras virtudes especiales. Su mediocridad es su rasgo más característico y, por tanto, su atractivo se desprende únicamente de su sencillez y de la "próxima"

realidad con el espectador. Acostumbra a ser un personaje secundario que acompaña al héroe.

Cámara da las siguientes características tipológicas:

- Su estructura craneal suele ser pequeña y ovalada, mientras que la maxilar puede variar según los casos; o bien es pequeña y hundida hacia dentro o grande y descolgada.
- Frente muy estrecha. Ojos semicerrados y lánguidos. Nariz grande y boca de la cual pueden asomar unos dientes saltones.
- Su proporción en cabezas puede variar según los casos, pero lo importante es que no aparezcan como tipos agradecidos proporcionados.
- Las líneas de flotación son convexas y muestran un pecho más bien hundido y un estómago abultado. Su patético aspecto se acentúa gracias a unas extremidades largas acabadas en unas manos y unos pies grandes y desgarrabados.
- La línea de acción se muestra absolutamente encorvada, dejando ver una estructura de hombros cargados.

El personaje infantil:

Suelen encarnar, por regla general, a personajes protagonistas; destaca por su simpatía, brillantez intelectual y por su ingenio más que por su fuerza o poder. Su carácter extravertido les facilitará encontrar a los aliados necesarios. Su carácter dulce les hace carismáticos para la audiencia, en particular para el público infantil, que se identifica inmediatamente con ellos.



Características tipológicas dadas por Cámara:

- La estructura craneal acostumbrada a ser bastante menor que la maxilar. En general, toda la cabeza será grande en relación con el cuerpo.
- La frente suele ser alta y despejada. Los ojos grandes y separados y la nariz y la boca más bien pequeñas.
- El cuerpo de niños más pequeños suele guardar una proporción de cuatro cabezas. El de niños adolescentes, de unas siete aproximadamente.
- Las líneas de flotación son cóncavas y denotan una buena predisposición, éstas junto con la combinación de las extremidades cortas y robustas, nos proporcionarán algún detalle de su fragilidad.
- La línea de acción se muestra también dinámica.

El personaje grotesco:

Para Cámara, son los encargados de transmitir los momentos más entrañables de comicidad. Su psicología puede encarnar a un protagonista travieso o encantador, aun acompañante de protagonistas o de villanos.

Cámara da las siguientes características tipológicas:

- Estructura craneal alargada y estructura facial grotesca.
- Ojos avispados y bocas grandes, exageradas y expresivas.
- La proporción en cabezas puede variar muchísimo, pero tomemos una mitad entre tres y cinco para generalizar.
- Líneas de flotación casi siempre cóncavas con independencia de su tipología global.
- Línea de acción extremadamente dinámica.

Blair (1994) clasifica a los personajes de la siguiente forma:

El personaje entrañable:

Tiene un aspecto tierno y dulce, esto se logra por medio de las proporciones básicas de un bebé, unidas a expresiones de timidez y picardía. Blair agrega tipos para desarrollar un personaje de esta categoría:

- Las orejas son pequeñas en comparación con las de un adulto.
- Ausencia de cuello; la cabeza se asienta directamente sobre el tronco.
- El cuerpo tiene forma de pera alargada.
- La espalda surge una línea de curva desde la nuca hasta el trasero.
- El trasero es respingón, no debe sobresalir como un bulto, si no acoplarse a las líneas de los muslos y a la base del tronco.
- La cabeza es grande con respecto al resto del cuerpo
- Es muy importante que la frente sea ancha.
- Los ojos se sitúan bastante abajo en el trazado general, con grandes y están bastante separados.
- La nariz y la boca por lo general son pequeñas.
- Los brazos son cortos y regordetes; se estrechan al llegar a la mano y a los dedos, diminutos.
- El vientre parece sobresalir; el personaje debe parecer bien alimentado.
- Las piernas son cortas y gruesas, rematadas por unos pies pequeños respecto al resto del cuerpo.

El personaje pícaro:

Estos son personajes listillos y vivarachos. Las actitudes de estos personajes han dado algunos momentos más hilarantes en la historia de la animación.

- Cabeza alargada (no demasiado grande)



- Cuello delgado
- Pies grandes
- Facciones desproporcionadas
- Cuerpo en forma de pera
- Piernas cortas y flacuchas
- Poca frente

El personaje bobo:

Estos son personajes torpes y pazguatos. Blair da claves para dibujar estos personajes:

- Cuello largo y delgado
- Espalda encorvada y hombros caídos
- Brazos largos y flácidos, manos grandes
- Trasero saliente
- Pantalones demasiado largos y anchos
- Pies enormes y torpes
- Cabeza pequeña, inclinada hacia delante
- Pelo caído sobre los ojos
- Párpados pesados, miradas adormilada
- Gran nariz o pico
- Dentadura prominente
- Ausencia total de barbilla (ESTO ES FUNDAMENTAL)
- Nuez protuberante
- Vientre grande y prominente
- Los pantalones forman pliegues en los tobillos

El personaje rudo y pendenciero:

Las cualidades que Blair enlista para el desarrollo de estos personajes son:

- Caja craneal proporcionalmente pequeña
- Pecho grande y fonnido
- Barbilla y mandíbula enormes
- Caderas anchas
- Piernas cortas y gruesas
- Orejas pequeñas
- Cejas tupidas; ojos pequeños, redondos y brillantes
- Labio inferior más grueso y protuberante que el superior
- Cuello robusto y grueso (cuando existe)
- Brazos largos y fonnidos
- Manos grandes



6. DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO



6. DEFINICIÓN DEL GRUPO

OBJETIVO:

6.1 PERFIL DEMOGRÁFICO:

Edad: 8 a 10 años de edad

Sexo: masculino y femenino.

Residentes en la ciudad capital.

Área: Urbana

Nivel socioeconómico: C y D

Nivel de escolaridad: Cursando 2to. a 4to. Primaria

Ocupación: Estudiantes

Datos según instrumentó realizado al grupo objetivo.

Religión: El 67% profesa la religión católica y el 33% es de religión cristiana.

Tienen televisión a color: 100% si

Tiene cable: 95% si.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística (2007).

- La educación del padre es: por lo general secundaria o universitaria con un 88% del total.
- La educación de la madre es: secundaria o parte de la universidad con un 84% del total.
- El 33% cuentan con carro propio
- Un 17% cuentan con computadora.
- Los sueldos son desde los Q. 2,500.00 como mínimo, Q. 5,000.00 como máximo.
- Entre las ocupaciones más comunes de jefe del hogar son:
 1. Supervisores
 2. Técnicos
 3. Vendedores
 4. Operadores

PRODATOS, ciudad de Guatemala (2006).

6.2 PERFIL PSICOGRÁFICO:

Instrumento realizado al grupo objetivo (adjunto en Anexos):

Se realizó una encuesta a 30 niños y niñas de escuelas en la ciudad capital, con el objetivo de saber preferencias y gustos particulares, que eran de



importancia para la realización del material para CONRED, teniendo como resultado los datos siguientes:

- Todos los niños y niñas, entienden el concepto de desastre natural.
- A todos los niños que se les realizó la entrevista, les llamo la atención, el saber que hacer durante un desastre natural.
- Los desastres naturales más conocidos por los niños son:

1. Terremoto	100%
2. Huracanes	100%
3. Incendios	100%
4. Deslizamientos	95%
5. Tormentas eléctricas	98%
- Un 97% de las niñas y niños, le gusta leer.
- A todos los niños y niñas encuestados, les gustan los libros de colorear
- A todos les gustan los libros de actividades.
- El 100% del grupo objetivo prefiere personajes animados en un material, antes que una fotografía.
- Las caricaturas que ellos ven son:
 1. Padrinos mágicos
 2. Dragón occidental.
 3. Mansión Foster's

4. Las aventuras de Brandy y el señor Bigote.

LA NIÑEZ:

Según Telmo Salinas García (2003) este periodo se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "periodo de la latencia", porque está caracterizada por una especie de reposo de los impulsos institucionales para concentrarnos en la conquista de la socialidad.

La socialidad que comienza a desarrollar es "egocéntrica": "Todo sale de mí y vuelve a mí", "Te doy para que me des". Sus mejores amigos son los que le hacen jugar, le invitan al cine o un helado".

El niño, al entrar en la escuela da pie al desarrollo de sus funciones cognitivas, afectivas y sociales.

F. Cognoscitivas: El niño desarrolla la percepción, la memoria, razonamiento, etc.

F. Afectivas: Es cuando el niño sale del ambiente familiar, donde es el centro del cariño de todos para ir a otro ambiente donde es un número en la masa; donde aprende y desarrolla el sentimiento del deber, respeto al derecho ajeno, amor propio, estima de sí, etc.

F. Social: La escuela contribuye a extender las relaciones sociales, que son más incidentes sobre la personalidad.

Características principales en esta etapa:

- Aprende a no exteriorizar todo, aflora entonces la interioridad.
- Son tremendamente imitativos, de aquí que necesiten el buen ejemplo de sus padres.
- El niño se vuelve más objetivo y es capaz de ver la realidad tal como es.



- Suma, resta, multiplica y divide cosas, no números.
- Adquiere un comportamiento más firme sobre sus realidades emocionales.

José E. Ávila Morales (2004) dice que en este período la sociabilidad es tal, que se la ha llamado la edad de la «gracia social» puesto que las relaciones del niño con los demás son máximas. Su conciencia ya es autónoma e interioriza más las normas del grupo que las provenientes del tutor o de los padres, dado que su afectividad entra paulatinamente en la emancipación del mundo familiar, en una conciencia de sí mismo y afirmación de su yo en el marco del grupo; muy acusado tiene el sentimiento de justicia.

Todo esto trae unas consecuencias en la conducta de los alumnos, que es importante tener en cuenta para conseguir un nivel disciplinario.



7. PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN



7. PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN:

Para el desarrollo del concepto, lo cual fundamentaría la realización de la propuesta gráfica que se diseñó para CONRED, se basó en dos métodos de conceptualización:

Lluvia de ideas: Se trabajó este método haciendo una lista inicial relacionada con la palabra clave que en este caso fue "desastre natural", puesto que era el área de donde se desarrollaría el tema del material.

Palabras claves:

De estas palabras claves surgieron sinónimos que ayudarían a crear las posibles frases conceptuales.

- **Incendio:** calor, fuego, llamas, quemadura, ardor, inflamable.
- **Deslizamiento:** fuga, resbalones, traslado, lodo, caída.
- **terremoto:** movimiento, desequilibrio, sacudida, moverse.
- **Huracán:** frío, viento, aire, húmedo, mojado.
- **Inundación:** agua, lleno, miedo, desastre, incontrolable.
- **Tormentas eléctricas:** luz, rayo, encendido, deslumbrado, nervio.
- **Niños:** saltar, hijos, diversión, retar, brincar, aventura.

- **Prevención:** pasos, salvarse, enterarse, construir, saber.

De esta idea surgieron todas aquellas frases que podían orientar a crear un concepto, las cuales serían de utilidad al momento de formar un concepto.

Luego se continuó con el siguiente método, esto ayudaría a tener más opciones de posibles conceptos.

Analogías: Se formaron frases a partir de la relación o semejanza entre dos o más palabras distintas, buscando como guía todos aquellos fenómenos o hechos que pudieran relacionarse con el concepto central (desastres naturales) que pudieran ayudar al ver nuevas ideas de cómo plantear de manera no convencional al concepto, tomando "es como" para unir dichas palabras y así formar las frases. Teniendo como resultado las siguientes:

- Prevenir es como vivir
- Un niño es como una esponja que absorbe
- Los tres pasos para prevenir un desastre son como las luces del semáforo
- Enfrentarse a un desastre natural es como pelear contra un súper villano.
- Poder salvarse de un desastre es como ser tu propio héroe.
- Después de un desastre es como el arco iris que sale después de una tormenta



- Pasos a seguir de algo son como las pistas para encontrar un tesoro.
- Construir un futuro es como para un niño construir con lego
- Actividades en un libro, es como jugar con él.
- Imaginación de un niño es como una aventura nueva.
- Un niño que sabe es como un héroe invencible
- Jugando, yo aprendo
- Después del arco iris siempre hay una solución
- La aventura de aprender

De estos dos métodos surgieron todas aquellas palabras que podían orientar a crear un concepto, surgiendo con estas, nuevos significados. Se estructuraron frases, a partir de combinaciones entre ellas, evidenciando ideas centrales que podían ayudar a dar forma gráfica a la propuesta:

- Cincos desastres, cinco juegos.
- La aventura de aprender.
- Juguemos a aprender.
- El antes, durante y después de un desastre
- Una aventura para aprender a salvarse
- 1,2,3 sálvate
- Juguemos a aprender

7.1 CONCEPTO CENTRAL:

Se determinó una frase, la cual sería la que fundamentaría y ayudaría al proceso de realización del material.

Frase electa:

- Una aventura para aprender a salvarse.

Porque:

- Es una frase que ayuda a hacer más interesante el tema y al diseño del material.
- Suministra al material una manera diferente de ver los desastres, dejando atrás la idea de que es un tema al que deben temerle y huirle.
- La palabra aventura, hace que la información se convierta en más dinámica e interesante a los ojos de un niño, por verlo como un tipo de aventura al que pueden enfrentar.
- La palabra aprender, encierra el objetivo del material en cuanto al grupo objetivo



- Y salvarse es el núcleo principal y el por qué del cual se maneja toda la información que irá incluida en el material.

Gracias a este concepto se tomará como idea central el plantear el material, como un tipo de aventura donde se educará al niño a qué hacer en el caso de un desastre natural, en el cual los personajes proyectarán este tema y las imágenes contarán con elementos típicos de esta temática, hojas, mapas, madera y productos que utiliza una persona que representa todas las características que las películas y caricaturas en la televisión plantean como el prototipo de una aventura. Se determinó gracias al concepto y al tema (desastres naturales), que la visión de aventura será la que se da en una historia selvática por ser el tipo de aventura que más se apegan a la naturaleza en sí.

8. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO



8. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO:

8.1 CONTENIDO DEL TEXTO:

INFORMACIÓN:

- Información de su concepto y que hacer durante un desastre natural (tormentas eléctricas, inundaciones, huracanes, terremotos, deslizamientos e incendios) que afectan a las distintas zonas en la capital de la ciudad de Guatemala.
- Ejercicios de comprobación de lectura.
- Educación formal e informal.

INDICE:

1. INCENDIO:

- Concepto
- Qué debo hacer cuando hay un Incendio

2. HURACÁN:

- Concepto
- Qué debo hacer cuando hay un Huracán

3. DESLIZAMIENTO:

- Concepto
- Qué debo hacer cuando hay un Deslizamiento

4. TERREMOTO:

- Concepto
- Qué debo hacer cuando hay un Terremoto

5. TORMENTAS ELÉCTRICAS:

- Concepto
- Qué debo hacer cuando hay un Tormenta Eléctrica



8.5 CONTENIDO GRAFICO:

TABLA DE REQUISITOS:

ELEMENTO DE DISEÑO	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA	EXPRESIÓN
Formato	<ul style="list-style-type: none"> Ajustarse al presupuesto del cliente. 	<ul style="list-style-type: none"> Tabloide hoja (tiro y retiro). Tabloide, (con troquelado). 	<p>Familiaridad (que es usual)</p>
Soporte	<ul style="list-style-type: none"> Durabilidad Calidad de imagen 	<p>Impresiones en papel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Papel Bond Texcote, con un barniz para hacerlo impermeable. 	Resistente
Ilustraciones Grafismos	<ul style="list-style-type: none"> Apoyar el concepto. Ejemplificar los ejercicios del material. 	<ul style="list-style-type: none"> Lápiz Técnica tinta Uso de, Photoshop en CMYK. JPG 	Aventura

Colores	<ul style="list-style-type: none"> Distinguir los distintos elementos que componen el material. Relacionar al material con la institución CONRED 	<ul style="list-style-type: none"> Uso de colores en CMYK. Tonalidades naranjas, azules, cafés, verdes y rosados. Full color Tinta negra Delineado negro a mano (tinta). Texturas visuales 	Identificación
Ejes y Retículas	<ul style="list-style-type: none"> Proveer de espacio adecuado para colocar todos los elementos que componen la pieza. Jerarquía visual 	<ul style="list-style-type: none"> Retícula modular Ejes horizontales y verticales SIMETRICO 	Amplitud
Tipografía	<ul style="list-style-type: none"> Apoya a estilo de imágenes y concepto. Jerarquizar los textos. 	<ul style="list-style-type: none"> Tamaño de titulares: Máximo de tamaño para letra 100pts. Mínimo de 48pts. Tamaño del texto: Máximo 14pts y mínimo 10pts. 	<p>Informal Movimiento</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Tipografía sin serif, redonda con características de la tipografía hecha a mano y que por su trazo armonicen con las imágenes y personajes del material. 	
Personaje	<ul style="list-style-type: none"> • Servir como personaje de implicación. • Apoyar el concepto. • Identificarse con el grupo objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sus trazos serán a mano (tinta). • Se escaneara y pintara a computadora. • Se le colocara texturas y un filtro (trazos de pincel) para calidad de línea. • Su proporción será de 4 cabezas. • Línea en el contorno gruesa. • Expresando las ideas del tema a tratar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alegría • Aventura

PERSONAJES:

Personaje	La dimensión física	La dimensión sociológica	La dimensión psicológica
Niño	Sexo masculino, 10 años, pesa 65 libras, es alguien con buena condición física, saludable, cabello con fleco color café, ojos grandes, nariz fina, viste siempre como un explorador.	Es de clase social B, su ocupación es ayudante de la institución CONRED, está en el grado de 4to primaria, vive en Guatemala, es guatemalteco, su religión es católica.	Es responsable, honesto, siempre quiere ayudar a los demás y aprender cosas nuevas, es alegre y analiza todo antes de actuar, es intrépido y aventurero, muy bueno para cualquier actividad manual o física.
Niña	Sexo femenino, 9 años, pesa 50 libras, es alguien con buena condición física, saludable, cabello largo color café, ojos grandes de color verde, nariz fina y pequeña, alguien que viste siempre como una exploradora.	Es de clase social B, su ocupación es ayudante de la institución CONRED, está en el grado de 3to primaria, vive en Guatemala, es guatemalteca, su religión es católica.	Es una niña que le gusta la aventura, es femenina, carismática, cariñosa y risueña, le gusta aprender y ayudar a los demás, analiza todo antes de actuar, es buena en cualquier actividad física e intelectual.

9. MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN



9. MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN:

9.1 ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACION:

El educador de CONRED dará una plática a los niños y niñas en su salón de clases con duración aproximada de una hora, en los grados de 2ro. a 4to. Primaria, en el cual se les explicará qué es un desastre natural, qué tipo de desastres naturales ocurren en Guatemala y qué hacer durante estos hechos. Estas pláticas se darán entre los meses de enero, febrero y marzo en las que el educador visitará distintas escuelas en áreas donde este tipo de hechos pueden ocurrir.

Al terminar la plática se le entregará a cada uno de los niños el libro de colorear y actividades con el recurso pedagógico adjunto para uso personal. Se orientará al profesor encargado del grado de cómo utilizar el material. Estas actividades se realizaran en los horarios de clase específicos, para reforzar la plática dada por el especialista de CONRED.

9.2 DESCRIPCION DE CADA PIEZA:

PIEZA	MEDIO	FORMA DE DISTRIBUCIÓN			
		Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Libro de colorear y actividades: Educar a niños y niñas sobre que hacer durante un desastre natural.	Impreso	Educativo	El mediador encargado de CONRED	5 semanas entre los meses de enero, febrero y marzo.	En aulas de de 1ro a 4to grado, en zonas de la ciudad capital, señaladas por CONRED como susceptibles a un desastre natural.
Recurso pedagógico: Para apoyar la información del material.	Impreso	Material de apoyo.	El mediador encargado de CONRED	5 semanas entre los meses de enero, febrero y marzo.	En aulas de de 1ro a 4to grado, en zonas de la ciudad capital, señaladas por CONRED como susceptibles a un desastre natural.



10. BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR



10. BOCETAJE Y PROPUESTA

PRELIMINAR:

La frase conceptual UNA AVENTURA PARA APRENDER A SALVARCE, fue el punto de partida para el inicio del proceso de diseño de lo que sería el material gráfico y los elementos que lo componen.

Etapa 1

Color:

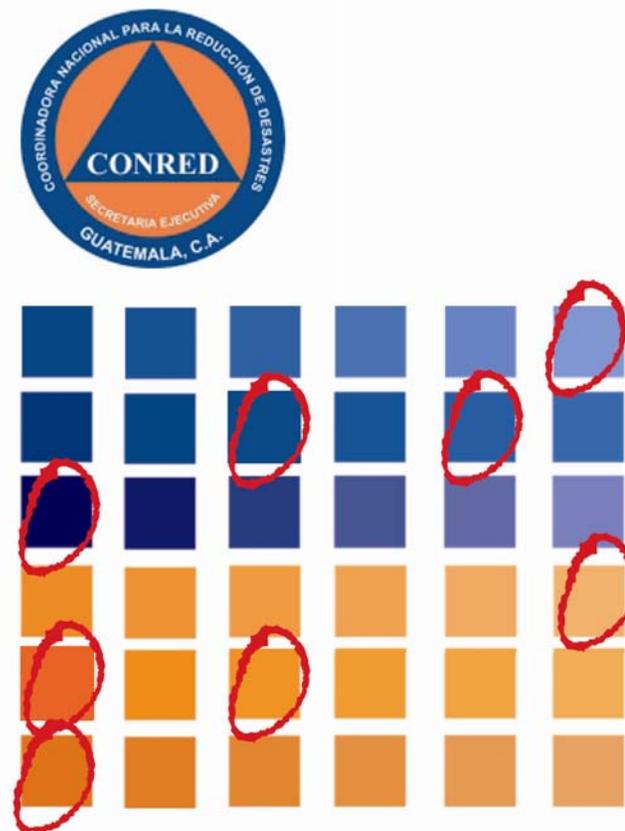
El negro sería la base en todo el material, tanto en textos como en imágenes para sobresalir en las páginas, ya que se manejaría un fondo blanco por ser un libro de colorear.



Para la selección de la paleta de color, se tomó como punto de partida los colores que utiliza en sus materiales la institución CONRED (el azul y el naranja), para lograr identificar el material con la institución.

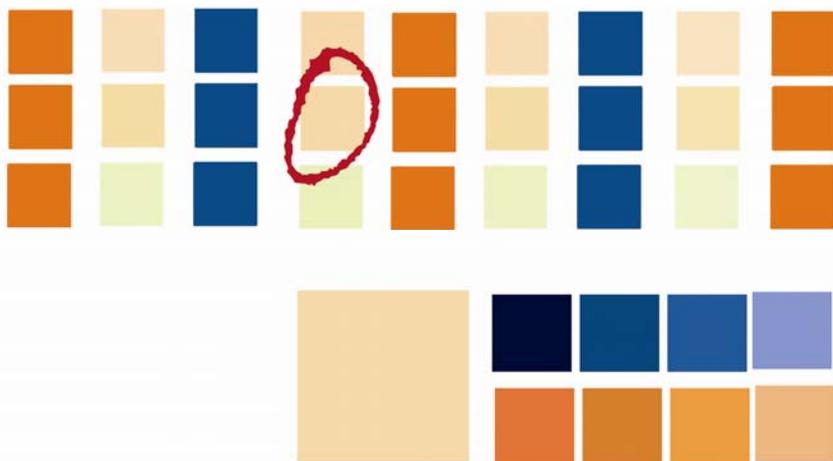
A estos colores se aplicó una escala disminuyendo o aumentando su tono según el porcentaje de blanco y negro aplicado a él, logrando obtener una mayor variedad en la gama de color. Se decidió crear esta gama de colores, para aplicarlo en algunas partes del interior del material, la portada, contra portada y en algunas ocasiones a los personajes, con esto

el niño no tendría que pintar secciones en las que no fuera necesario y se enfocara en las páginas con información del material. Gracias a que solo serían a dos tonos, estos no lograrían opacar a las demás páginas del material que no contarían con color. Del azul y el naranja se seleccionaron cuatro tonos distintos para cada uno, a manera de tener dos tonos oscuros y dos claros, esto para poder lograr pintar las imágenes, ya que la paleta estaba establecida por tu cliente y por tener un presupuesto limitado se quiso explotarla no solo su color al 100% sino que también con sus porcentajes. Estos colores de igual forma serían aplicados en el empaque y las tarjetas de la memoria.



Se decidió agregar un color rosado para la piel de los personajes que diseñarían más adelante. Se eligió un listado de opciones que representaban el color de la piel para encontrar el tono que combinándolo con el naranja y el azul mantuviera una armonía entre ellos, así que se comparo con la paleta de colores puros que integran el logotipo de CONRED, para seleccionarlo.

Se eligió la marcada con el círculo por que lograba un buen contraste con el color naranja y azul, este tono de piel tenía a su favor que representaba el color de piel de un latino a diferencia de los demás colores que eran muy claros o rosados, con este tono se lograba proyectar la descendencia latina de los personajes logrando un similitud con el grupo objetivo. Al final se coloco la paleta ya elegida con el rosado, para comprobar si efectivamente armonizaba con los demás colores.

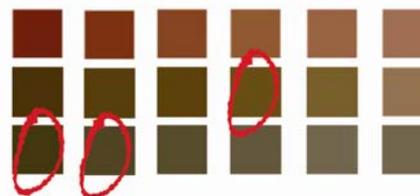


Como el tema era de aventura, se decidió agregar colores que representaran la naturaleza, ya que el tema del libro eran los DESASTRES NATURALES y el concepto que se estaba manejando en el material evocaba a pensar en una aventura selvática, por ellos se incluyeron dos colores más:

El verde representaría a la fauna: Gracias a la selección de este color podrían aplicarse hojas y plantas que se dibujarían para el material, eligiéndose dos tonos uno oscuro y otro claro, para obtener variedad de tonos, esto ayudaría si se deseaba colorear en algún momento varias hojas que estuvieran juntas, para dar contante entre ellas.



El color café ayudaría a representar la madera: Con esto se podrían pintar carteles y troncos de madera, los cuales serian dibujados para implementarlos en el material. También se utilizaría para el cabello de los personajes, por ello en este color fue necesario elegir tres tonos de café, para diferenciar el cabello entre los dos personajes y la madera.



Al final se eligió esta paleta de color para aplicarlo en el material gráfico:

Azul:



Naranja:



Color piel:



Verde:



Café:



Negro:



Etapa 2

Personajes e imágenes:

Se inicio con la creación de dos personajes, estos servirían como personajes de implicación y se quería que se identificaran con los niños, se decidió que fueran dos un femenino y otro masculino, porque así se tomaría en cuenta tanto a niños como a niñas, los cuales son parte del grupo objetivo.

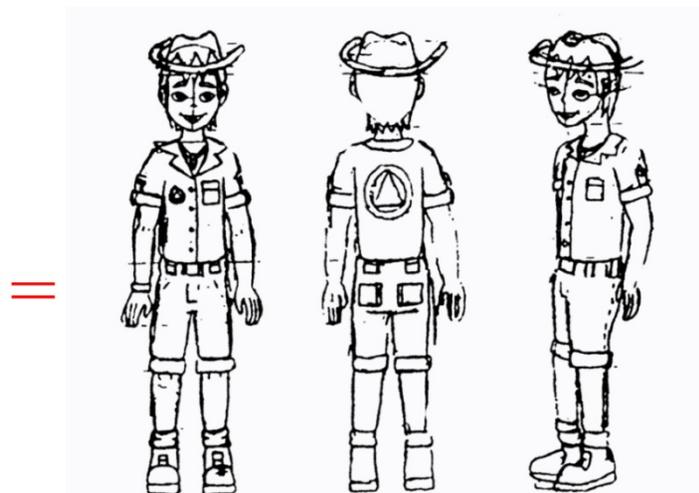
Primero se recabo imagines de caricaturas de personajes que presentaran las mismas características físicas que se deseaban plasmar en los personajes, además de la vestimenta y la posición en que generalmente eran dibujados.

Se decidió que los personajes fueran niños entre las edades de 8 y 10 años, para que así el grupo objetivo se identificara con ellos. Partiendo de la idea de que el personaje seria alguien aventurero y alegre surgieron los siguientes datos:

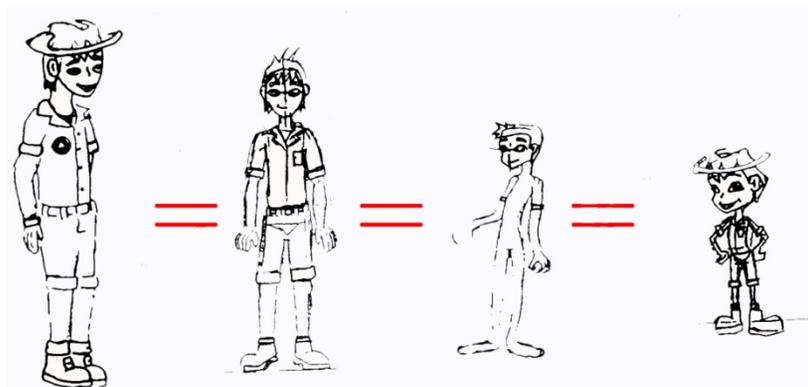


EL Niño:

Iniciando con la construcción del personaje masculino se tomaron algunos elementos de las características que las imágenes que se recaudaron y de las dimensiones que el niño debía representar: Un vestuario que cuenta con características de un explorador con artículos como sombrero, pantalones cortos, camisa de botones y todas aquellas particularidades que lo identifican como alguien aventurero, tomando como ejemplo, otras caricaturas en las que el personaje tiene características similares a lo que se desea lograr. Se integro al personaje el logotipo de CONRED, dando a entender con esto, de que el personaje formaba parte de la institución. Este personaje contaba con una composición proporcionada en cuanto al cuerpo de un niño queriendo que por su estilo de dibujo representara al grupo objetivo, pero existía el problema que esto lo hacía ver más adulto, provocando el problema de que parecía mayor de 10 años, además por la forma del cabello y la expresión de los ojos daba la impresión de ser alguien más tranquilo y no tan aventurero.



Esta primera opción se decidió modificarla por la anterior, fue así como se inicio cambiando las proporciones del personaje para hacerlo parecer de una edad menor, así también las características físicas para lograr proyectar una imagen más aventurera y alegre:



1

2

3

4

- El personaje 1, muestra al personaje tal y como se planteo en la primera opción.
- En el 2, se le elimino el sombrero, se hizo más pequeña la proporción del personaje y se dibujo con el pelo despeinado, para que se viera más joven, pero aun se veía mayor de 8 años y no seguía pareciendo alguien calmado y con ese cabello daba la impresión de alguien descuidado.
- El numero 3 por su cabello ya se logra ver más aventurero, pero todavía causaba problemas con el hecho de que no se veía de la edad

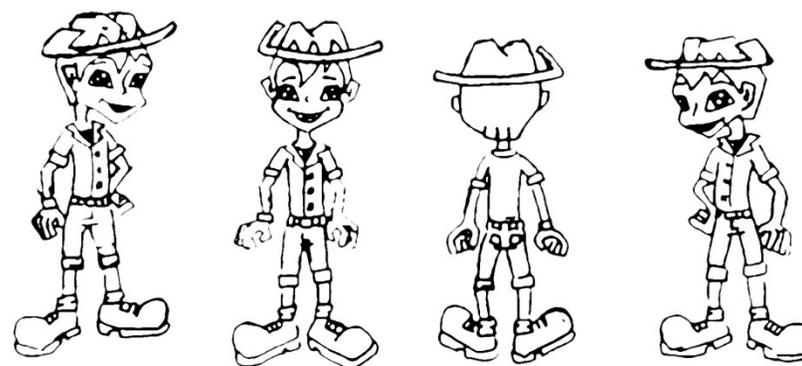
del grupo objetivo, a pesar de que en esta propuesta se disminuyó el tamaño de la cintura para los hombros.

- Fue así como se llegó al número 4, este personaje representaba la edad de 8 a 10 años, por la proporción que se cambió, dibujando su cuerpo más pequeño y la cabeza más grande, el cambio en el rostro y el cabello mostraba a un niño más alegre y aventurero que las propuestas anteriores por la forma del fleco alborotado y la postura del niño. Se decidió volverle a agregar el sombrero, porque sin él, se perdía la temática del concepto.

Esta propuesta ya presentaba características más dinámicas por las proporciones del cuerpo, sus ojos eran más grandes para hacerlo más infantil. Al contrario de las propuestas anteriores ésta además de representar las características ya mencionadas, contaba con un tamaño de 3 cabezas y media, para darle proporción al cuerpo en comparación con la cabeza.



Se trabajó en sus perfiles, esto ayudaría a saber cómo es el personaje en todas sus dimensiones: frente, tres cuartos y la parte de atrás del personaje. Esto fue necesario para entender la forma del personaje. Se decidió eliminar el logotipo de CONRED del uniforme ya que por el grosor del personaje este no lograría distinguirse.



Luego se trabajó en las actitudes del rostro, basándose en las posibles expresiones que el personaje podría representar en el material gráfico.



Etapa 2.1

Niña:

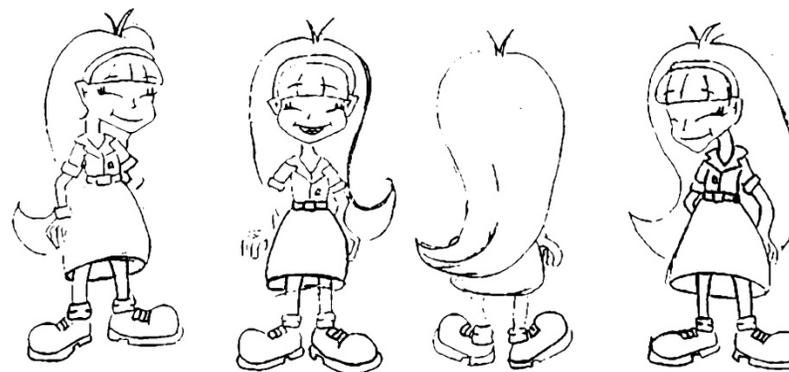
Se basó en la proporción de la forma y las características físicas del personaje masculino para dibujar al personaje femenino, este además de representar a alguien aventurero tenía que representar una imagen femenina, para esto se le agregaron pestañas largas y un pelo abundante. Para la niña, fue necesario probar varios estilos de ropa y cabello, ya que no se encontró referencias de alguna caricatura o personaje que reflejara las características de este personaje, se tomó en cuenta que su vestuario en particular además de ser femenino, facilitara también su implementación en las distintas partes en las que se colocaría en el material. Se eligió al personaje marcado, puesto que fue el que más le gusto al grupo objetivo (esto se supo gracias a una plática informal con niños).



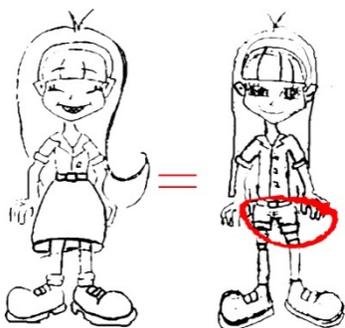
Al igual que personaje masculino, con ella también se trabajó con sus expresiones del rostro.



Para este personaje también fue necesario trabajarlo en varias vistas, para conocer como sería de frente, atrás y tres cuartos.



Por último se cambio la falda por una pantaloneta corta, porque la falda la hacía ver femenina, pero poco aventurera, además la falda complicaría efectuar tareas o posiciones que el personaje tendría que representar en el material.

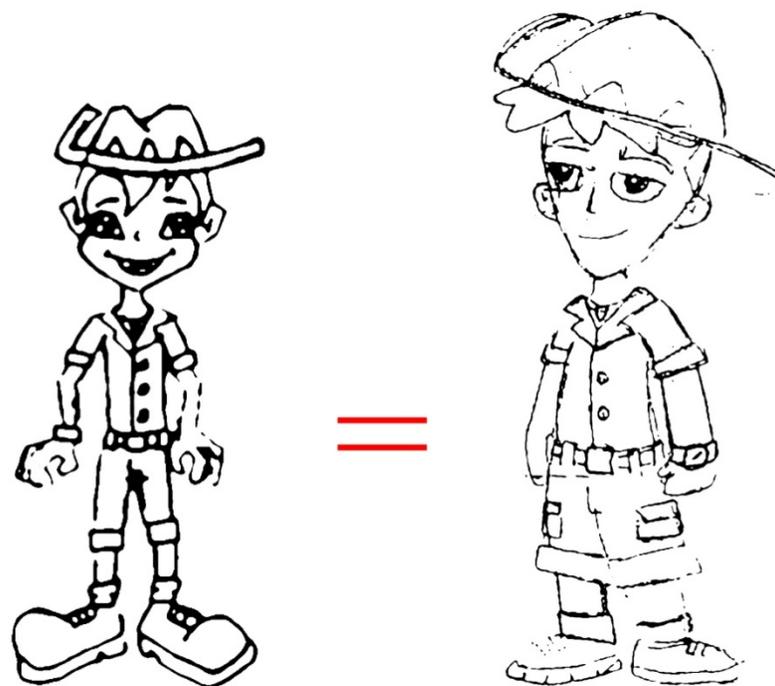


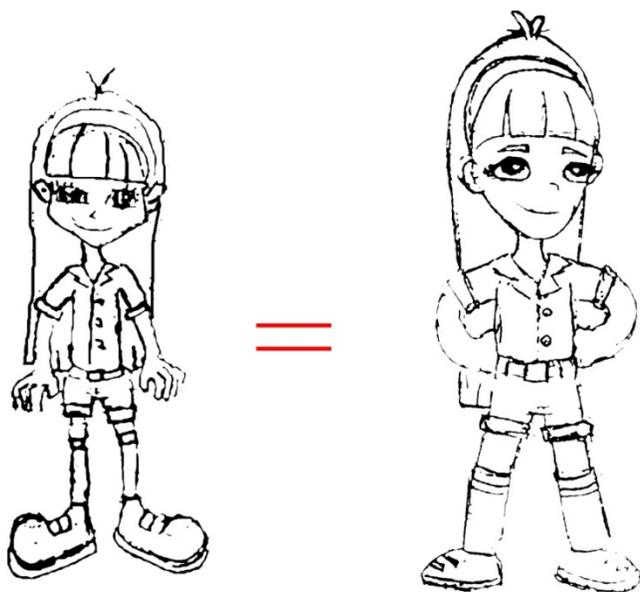
Se decidieron cambiar los personajes de nuevo por qué no cumplían con las expectativas de un niño promedio, puesto que eran muy delgados y esto creaba la confusión de ser enfermos y débiles, esto no ayudaba con la imagen que se quería reflejar en cada uno de ellos, porque no mostraba a un niño aventurero, que podía lograr confrontar un desastre natural, así fue como se les agrego grosor en el cuerpo y los trazos se volvieron más curvos, se le agregaron detalles en sus características físicas y son las siguientes:

Personaje masculino:

- Se le coloco un sombrero con punta ovalada.
- El fleco se dividió en más secciones y las puntas se redondearon.
- Los ojos se dibujaron más relajados y ovalados.

- Se agrego más detalles al personaje como reloj un collar con dije, detalles en agujeros de los botones, una bolsa en cada una de las mangas de la pantaloneta para hacer más atractivo el personaje.
- Los pies se hicieron más pequeños y ovalados en proporción al cuerpo.
- Se agregaron cejas definidas, para hacer más expresivo el rostro.





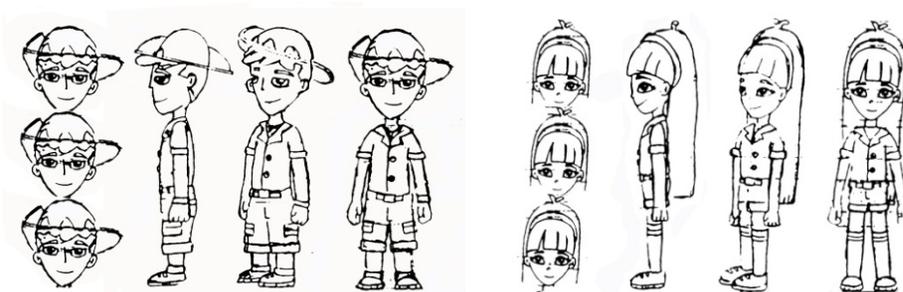
En el caso del personaje femenino:

- Su dibujo más grueso los dos cabellos que le salían en la coronilla de la cabeza y se redondeo las puntas de ellos.
- La cara se hizo mas ovalada
- Se levanto más la cintura
- Se coloco más detalle en las medias, y en los botones para hacerlo más atractivo.
- Se hizo más pequeño el pie en proporción al cuerpo.

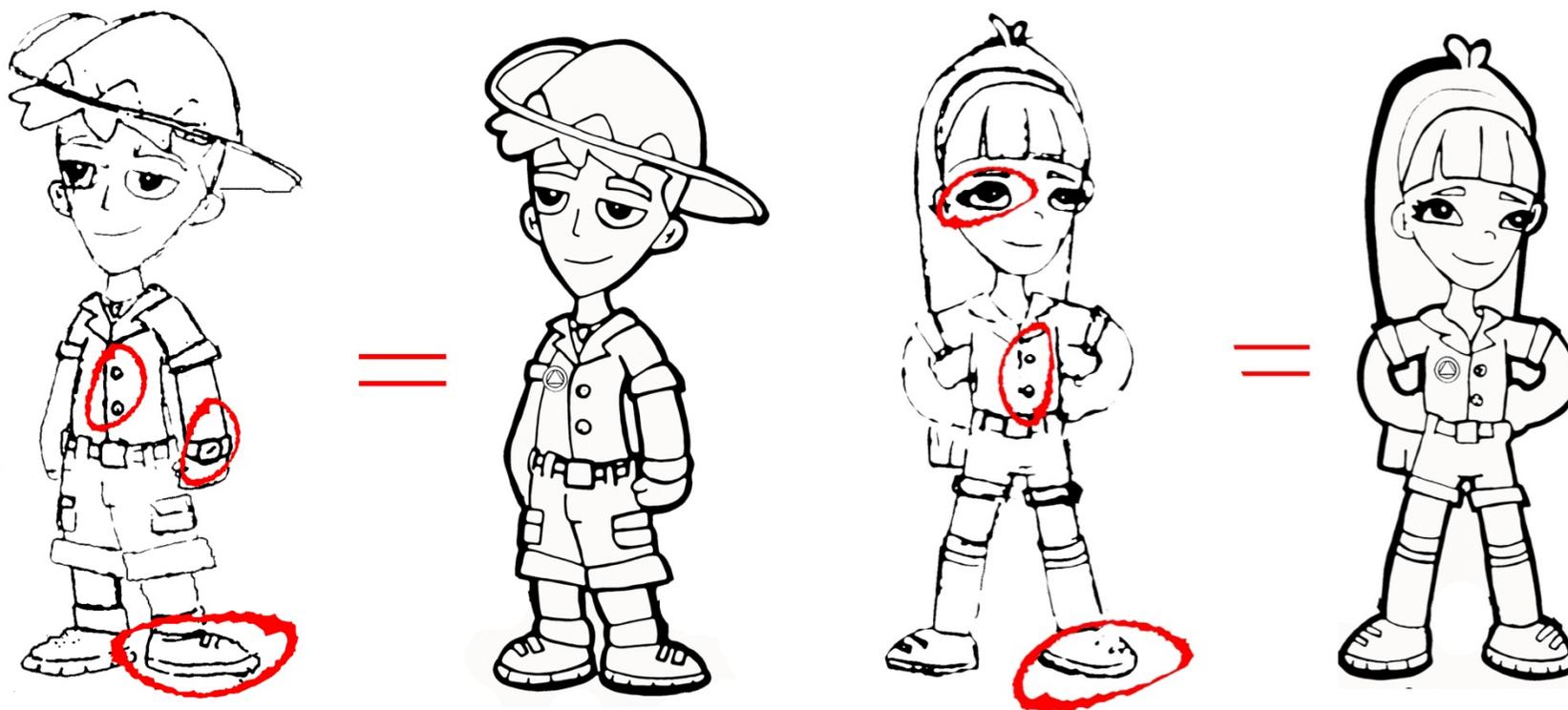
- Se suavizo aun más la mirada y el trazo de los ojos, para que expresar de que era una niña cariñosa y amigable, se le agrego grosor en el contorno de las pestañas.
- Se agregaron cejas más definidas, para hacer más expresivo el rostro.
- La nariz se lo hizo redonda.

En los dos personajes el tamaño se cambio a tres cabezas, esto para mantener la proporción de los niños y que parecieran aun con los nuevos cambios de la misma edad que reflejaba el anterior. Estos contaban con las características que se querían para cada uno de los personajes, cumpliendo con las expectativas que se deseaban lograr y contando con el respaldo del gusto de los niños (esto se supo por platica informal con el grupo objetivo) al proyectar una imagen más sana y aventurera. Gracias a los cambios anteriores se desarrollo de nuevo, el estudio de sus posiciones corporales (frente, atrás, y tres cuartos) para así saber cómo deberían de verse en sus diferentes vistas, cada uno de ello, siguiendo la proporción de tres cabezas.

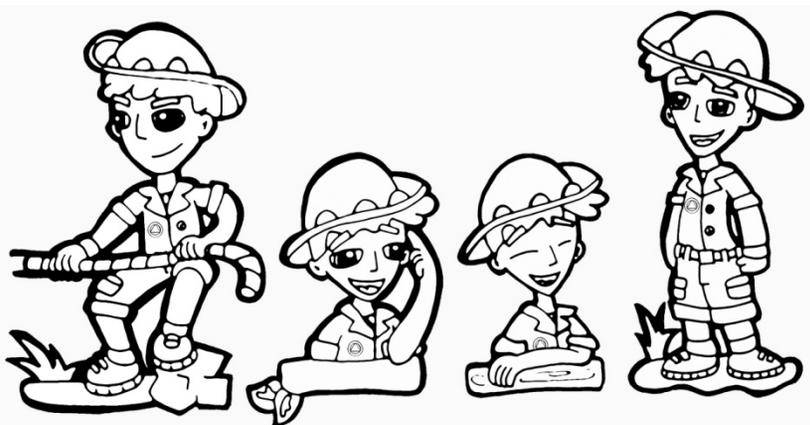
El y ella:



Se escaneo cada personaje y se mejoro la calidad de línea en Adobe Photoshop, agregándole un filtro (tampón). Se introdujeron detalles al personaje como botones, línea gruesa en el contorno, para resaltar al personaje y se elimino el reloj, puesto que a esa edad (que se encuentra dentro de los parámetros de la edad del grupo objetivo) la mayoría de niños no cuenta con uno. Se añadió en logotipo de CONRED puesto que si era factible agregarlo en el personaje, ya que contaba con el espacio en el uniforme para colocarlo.



Se dibujo en varias posiciones el personaje masculino, siguiendo el mismo método utilizado para dibujar el primero: Se dibujaron a mano, luego se escaneaba, se retocaba y estilizaba la línea a computadora en el programa Photoshop. En el caso de estos personajes no fue necesario bocetar por que ya se contaba con la referencia del personaje final y esto ayudaba a dibujarlo sin complicaciones a mano, estas posiciones se eligieron en base a situaciones en las que podría integrarse al personaje interactuando con el niño o en alguna escena donde representaría una acción para vender la idea de sus dimensiones psicológicas.



El mismo procedimiento se aplicó en cada una de las acciones que se dibujaron para el personaje femenino. En el caso de ella se aplicaron más acciones puesto que aparecería en más páginas del documento, por el orden en el que serían insertados los personajes según los temas y ejercicios con los que contaba el material. Sus posiciones surgieron al igual que el personaje masculino, en representación de su dimensión psicológica.



Se incluyeron dos dibujos más, por si en algún momento los personajes aparecerían juntos en el material gráfico.



Luego de terminados los personajes, se decidió aplicarles color, se tomo la idea de cómo ellos trabajaban de voluntarios para CONRED, llevarían consigo el color naranja y azul, se aplico varias pruebas de color, coloreando con los tonos elegidos anterior mente, de varias formas en uniforme. El color rosado se aplicaría a la piel, y el café al pelo.

Aplicando el azul como color predominante:



Aplicando el naranja como color predominante:



Aplicando un solo color a cada uno:



Se agrego otro color a la paleta de colores, por que el personaje necesitaba un color gris para la suela de los zapatos y para la hebilla del cinturón.

Gris:

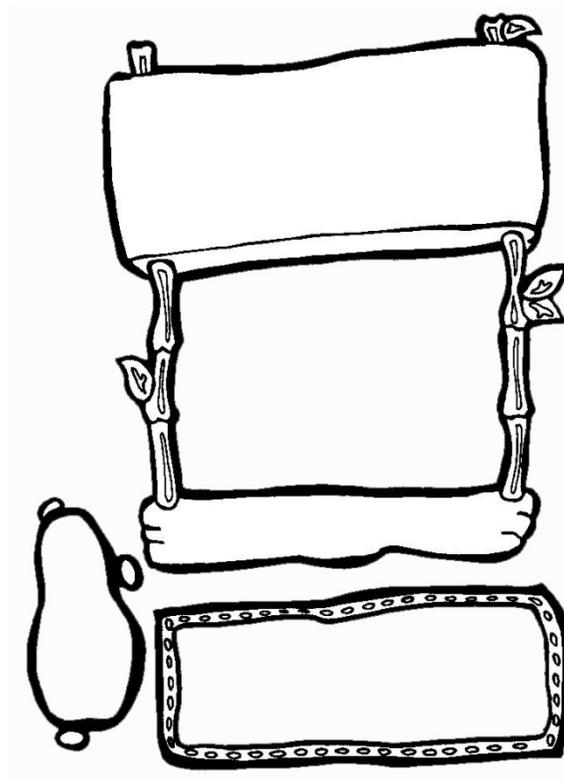


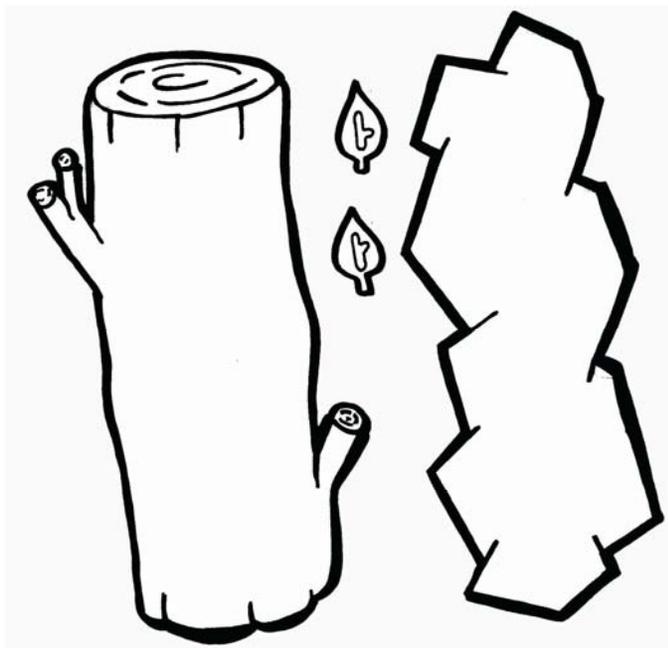
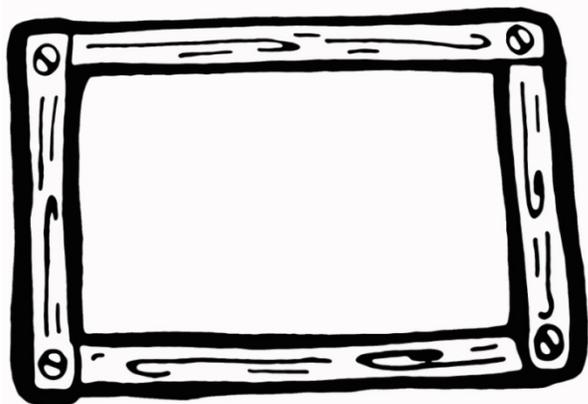
Al final se decidió que el niño llevaría más azul con detalles en naranja, por ser un color masculino, y caso contrario con el del personaje femenino en el cual el color naranja sería quien predominará en el uniforme. Al aplicarles dos colores diferentes en los uniformes se lograban ver una diferencia en los dos personajes ya que en cuanto el color de piel y el pelo eran muy similares.



Etapa 2.3

Además de los personajes, se dibujaron a mano troncos, hojas, carteles de madera y otros elementos que eran parte del concepto aventurero como lupas y mapas. Todo esto ayudaría a implementar el concepto tanto en las páginas como en la portada del libro. Estos elementos se aplicarían para enmarcar textos o como elemento de apoyo para alguna imagen, funcionando como atractivo visual en el material.

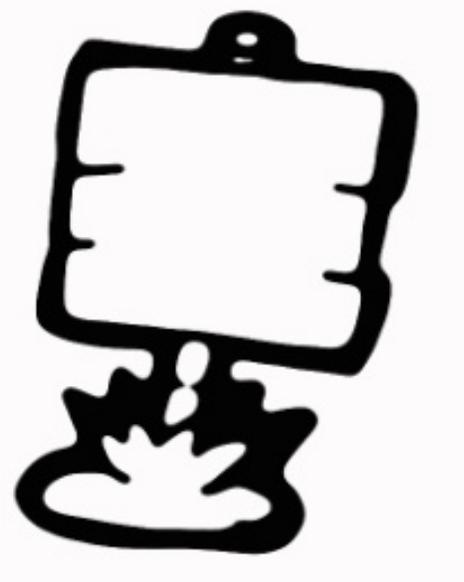




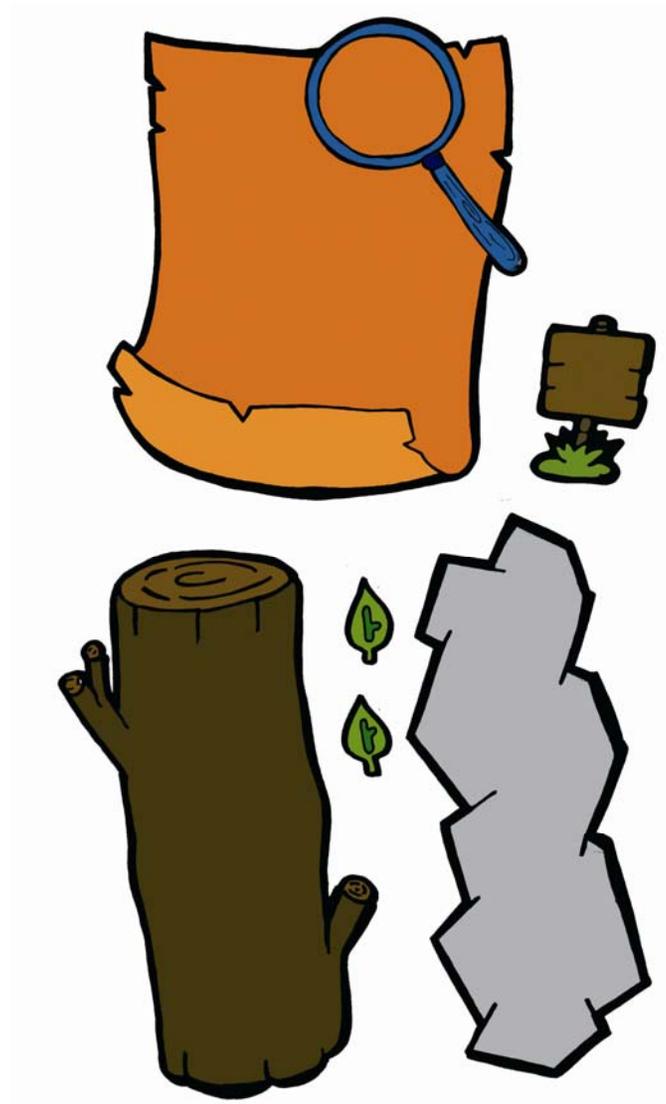
Esta imagen en particular serviría para resaltar el significado de cada desastre natural, esto ayudaría a resaltar el concepto en la página que se incluiría, señalándolo como algo importante ya que era un pergamino antiguo en donde se colocaría, además se agrego una lupa como atractivo visual.



Se dibujó un cartel de madera, en la que se incluiría el número de página, como parte del concepto que se estaba manejando.

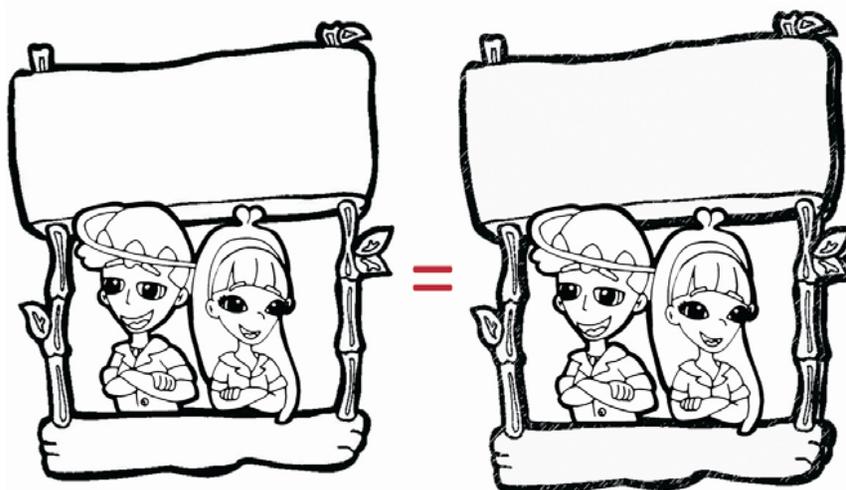


Se aplicó el color a algunos elementos que se incluirían dentro de las páginas que contarán con cuerpos de texto o podrían incluirse a la portada o contra portada, ya que el resto de las páginas serían a blanco y negro por ser un libro de colorear. Los colores se tomaron de la paleta de color elegida:



También se dibujó los personajes integrados a estas imágenes para crear lo que sería la portada y la primera página del libro de colorear las cuales tendrían como objetivo contar con un espacio para colocar algún título o texto del tema, este espacio serviría para contara con un soporte y ayudarían a destacarlos:

En el área del título de la portadas del libro, se aplico el color elegido para los personajes al igual que se introdujo color a los elementos que los acompañaban, ese colocaron a los personajes en plano medio para que pudieran apreciarse con mayor detalle y se les incluyo el marco para acentuarlos, de igual forma y con el mismo objetivo del marco de los personajes, se incluyo una imagen de una hoja para colocar el logotipo de CONRED para terminar se incluyo un filtro en Photoshop para darle textural dibujo y darle un atractivo visual:



Etapa 3

Recurso pedagógico:

Tomando las características de técnica y forma de las ilustraciones que ya se habían realizado tanto para los personajes como para las ilustraciones. Se inició con la construcción y diseño de las piezas que formarían el recurso pedagógico, se comenzó dibujando a los desastres naturales, esto ayudaría a que el niño y la niña lograra ligar la información recibida por el libro de colorear con una imagen de lo que ocurre en ese momento, ya que nos esto se lograba reforzar la información. Fue así como se bocetaron varias propuestas de las posibles imágenes que representarían cada desastre natural, una vez elegidas, se pasaban los dibujos a tinta y se escanearon para agregarles un filtro en Photoshop (tampón).



Tormenta eléctrica



Deslizamiento



Terremoto



Huracán

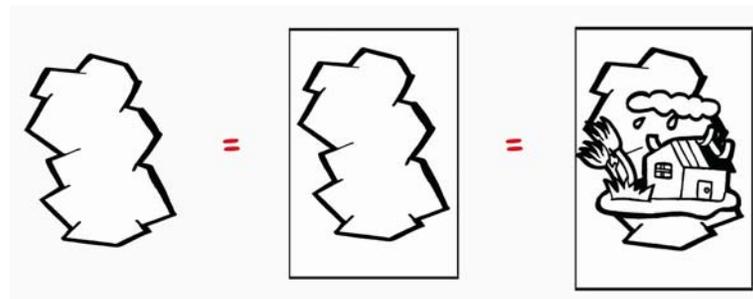


Incendio

Se agrego una tarjeta mas, en la que se incluirían a los niños CONRED, esto para hacerlos parte del recurso pedagógico, así el niño se familiarizara aun más con ellos.

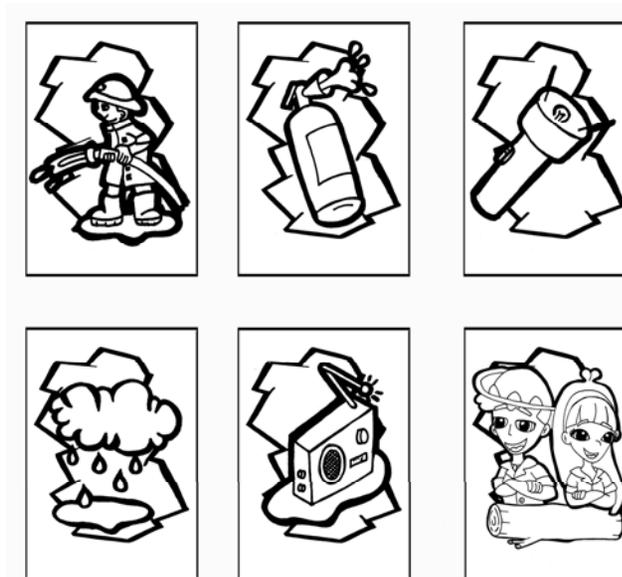
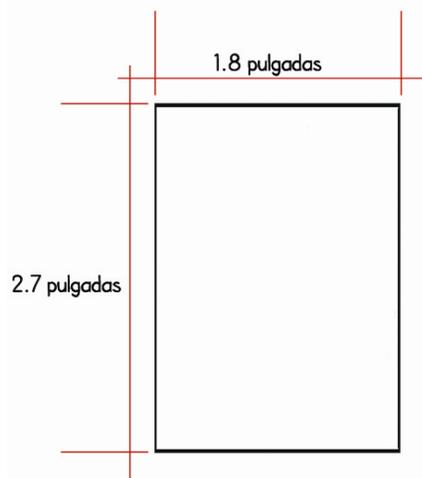


Se agrego a cada uno de ellos el marco que delimitaría el tamaño de la tarjeta y un fondo que sirviera de soporte a la imagen para que no flotara en el espacio en blanco de cada tarjeta.

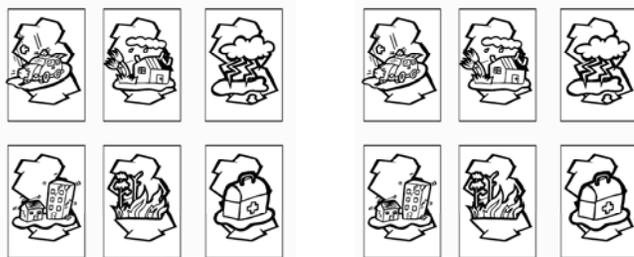


Para el tamaño de la tarjeta se tomó en cuenta qué abarcará la imagen completa a un tamaño en el

que no perdiera los detalles para que el niño lograra pintarla con facilidad, que fuera de fácil manipulación para él, que pudieran colocarse varias tarjetas en una misma hoja del libro de colorar a manera de evitar hojas innecesarias (esto por el presupuesto reducido con que se contaba para la impresión) fue así como se eligió esta propuesta:

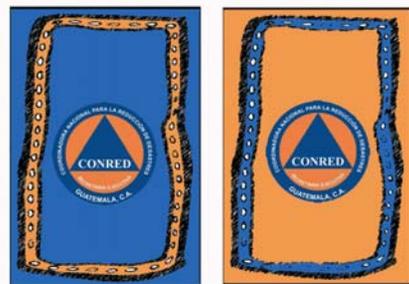


Se diseñaron dos tarjetas con la misma imagen para cada una de ellas, ya que para poder jugar el recurso pedagógico, tienen que tener dos imágenes iguales para poderse ejecutar la acción de aprendizaje.



Ya que las tarjetas en la parte de enfrente (donde están las imágenes) no contarían con color por que el niño las pintaría, se decidió darle color a la parte posterior de la tarjeta, así el niño no tendría que pintarlas y se lograría separar una tarjeta de su gemela a la hora de jugar el recurso pedagógico. Para seguir la misma paleta de color utilizada en las imágenes que se incluirían en el material, los colores que se implementaron fueron el naranja y el azul, se incluyó el logotipo de CONRED para relacionar el recurso pedagógico con la institución y se le agregó un marco para destacarlo.

El marco que se hizo para las tarjetas, se pintó del color contrario al fondo de la tarjeta, de manera que si el fondo era naranja el marco se pintaba azul, para que existiera contraste.

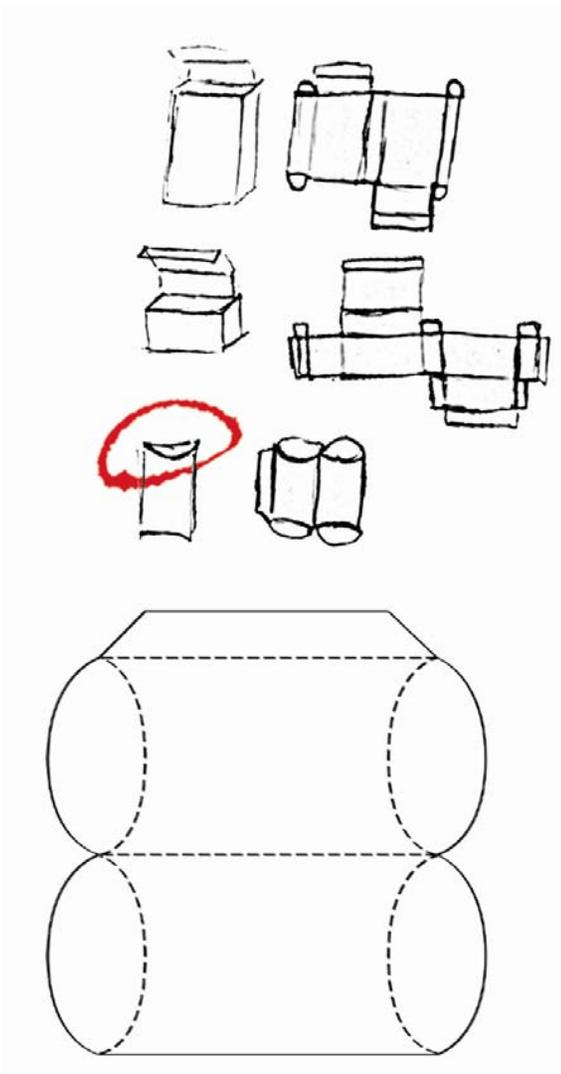


Se decidió cambiar el fondo por uno que simulara al de madera, para seguir con el concepto de las imágenes que se aplicarían a las páginas en el material gráfico.

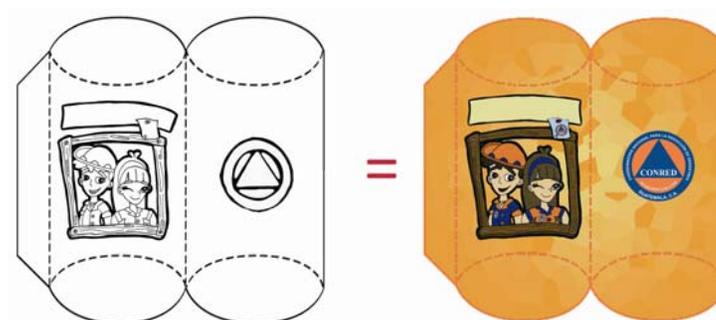


Para el empaque ya que tenía que incluirse al libro de colorear al igual que las tarjetas, para que el recurso pudiera entrar dentro del presupuesto de CONRED, el niño tendría que cortarlo y armarlo, se decidió hacerlo de tal forma que no necesitara tantos cortes y su construcción fuera fácil. Se plantearon varias propuestas que contarán con pocos dobleces, pero armarlos con facilidad, pero fue el empaque marcado con el círculo rojo quien mejor cumplía con esta característica, ya que a diferencia de las otras dos

propuestas, con solo de 6 dobleces se armaba, además contaba con una sola pestaña y esto hacia fácil su construcción.



Se agrego en el empaque a los niños CONRED, como atractivo visual del empaque y el logotipo en la parte de atrás para ligarlo con la organización que provee el recurso pedagógico, se coloreo el empaque en color naranja para resaltar las imágenes.



Etapa 4

Tipografía:

En la selección de la tipografía, se tomo en cuenta que esta tendría que apoyar al concepto y al mismo tiempo seguir con la misma línea de diseño que se aplico en los personajes, es por ello que se busco fuentes tipográficas en las que su forma evocara una imagen informal, se entendieran como elaboradas a mano y además, fueran legibles. Se inicio con la tipografía que se aplicaría a los cuerpos de textos, esta debía ser con trazos claros para su rápida lectura

además de cómo se menciona con anterioridad tendría que dar un aspecto de hecho a mano, así surgieron ocho opciones tipográficas. De estas opciones se tomaron tres tipografías porque aparte de cumplir con las características que se deseaban (informalidad y hechas a mano), las fuentes tipográficas contaban con tildes, además la forma de algunas letras como la "A" era la que se usaba en su escritura por el grupo objetivo, ya que en su forma esta era así: "a" y no así: "a"

DESASTRES NATURALES.
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (GWINBLE)

DESASTRES NATURALES.
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (GWINBLE)

DESASTRES NATURALES.
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (BRUSHED)

DESASTRES NATURALES.
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (SF SLAPSTICK COMIC)

Desastres Naturales.
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (Samuels Hand)

DESASTRES NATURALES.
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (CREATIVEBLOCK BB)

Desastres Naturales.
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (FG Klara)

Al analizar las tres tipografías surgieron los siguientes aspectos:

I hade Comic Sans presentaba un resaltado que podría causar problema en la jerarquía visual del contenido (títulos, subtítulos y texto)

Mads Scroul distorsionaba demasiado cada letra en las palabras provocando desequilibrio visual en los textos.

La tipografía **SF Cartoons Hand**, a diferencia de las otras dos seleccionadas presentaba las siguientes ventajas: su interlineado entre cada letra era separado, la posición de las letras en cada palabra se mantenía recta y por la forma de cada una de ellas era redonda y bien proporcionada, haciendo con todas estas características una lectura fluida de las oraciones en los textos.

DESASTRES NATURALES.
 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 (SF Cartoonist Hand)

Para los títulos se decidió utilizar una fuente que resaltara el título por su grosor y forma captando la atención visual al colocarlo en las páginas, fue así como surgieron siete propuestas.

Estas siete opciones contaban con una originalidad en el trazo y sus formas eran similares a la tipografía utilizada en los textos, además proyectaban una imagen informal y eran legibles. De estas opciones se eligieron tres con contener tildes y por ser tipografías con letras mayúsculas, esto ayudaría a darle más fuerza al título, de estas tres tipografías, se elegirían dos, una para los títulos del tema y la otra para presentar los títulos de los ejercicios, esto ayudaría a identificar cuando era un tema nuevo y cuál era el ejercicio del tema.

SF **slapstick comic** fue elegida para títulos por que la línea del contorno en cada letra era similar a los trazos de los personajes del material, logrando resaltar con esto los textos y creando armonía con las imágenes.

DESASTRES NATURALES.

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL

1 2 3 4 5 6 7 8 9

(SF SLAPSTICK COMIC)

Swinbble fue elegida para títulos por que la línea del contorno en cada letra era similar a los trazos de los personajes del material, logrando resaltar con esto los textos y creando armonía con las imágenes.

DESASTRES NATURALES.

AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL

1 2 3 4 5 6 7 8 9

(SWINBBLE)

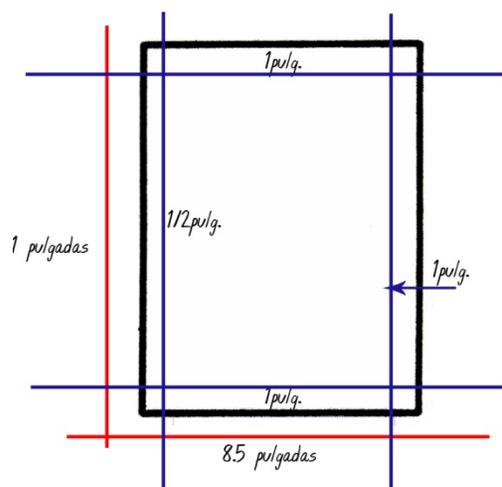


Etapa 5

Ejes y retículas:

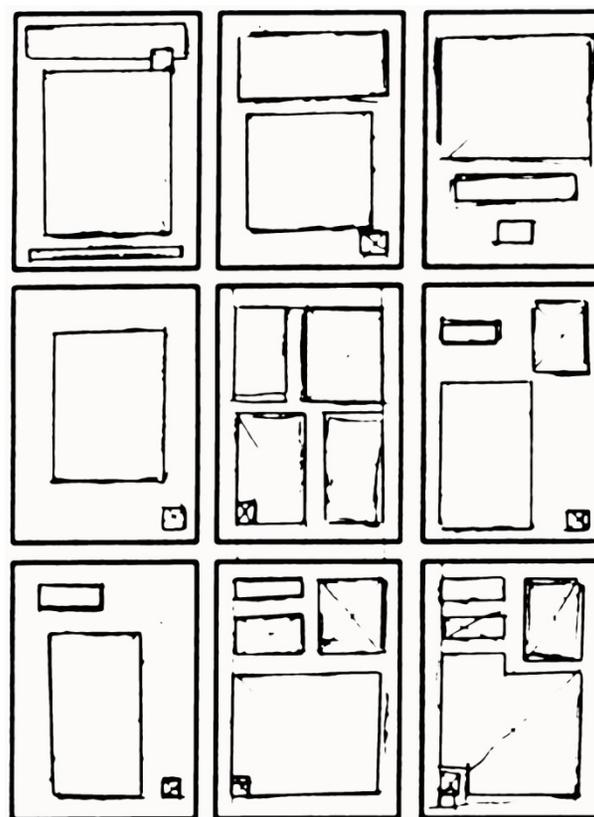
Al definir los personajes, las imágenes, la tipografía y el color que se utilizarían en el material, se inició con la diagramación las páginas que formarían el material.

Se inicio con el bocetare de la diagramación a mano, en los que se definieron la ubicación de las imágenes y el cuerpo de texto, a manera de encontrar una forma efectiva de unir los elementos logrando espacios en blanco en el formato, ya que lo principal era proveer amplitud en cada una de ellas, a manera de no saturar. El formato que se eligió para cada una de las páginas, fue el tamaño carta, para economizar la impresión y por que el niño se siente familiarizado con este, ya que la mayoría de los libros de texto que manejan se presentan a este tamaño, esto a su vez ayudaría a poder colocar más contenido en cada una de las paginas y una disminución significativa de los gastos de impresión.

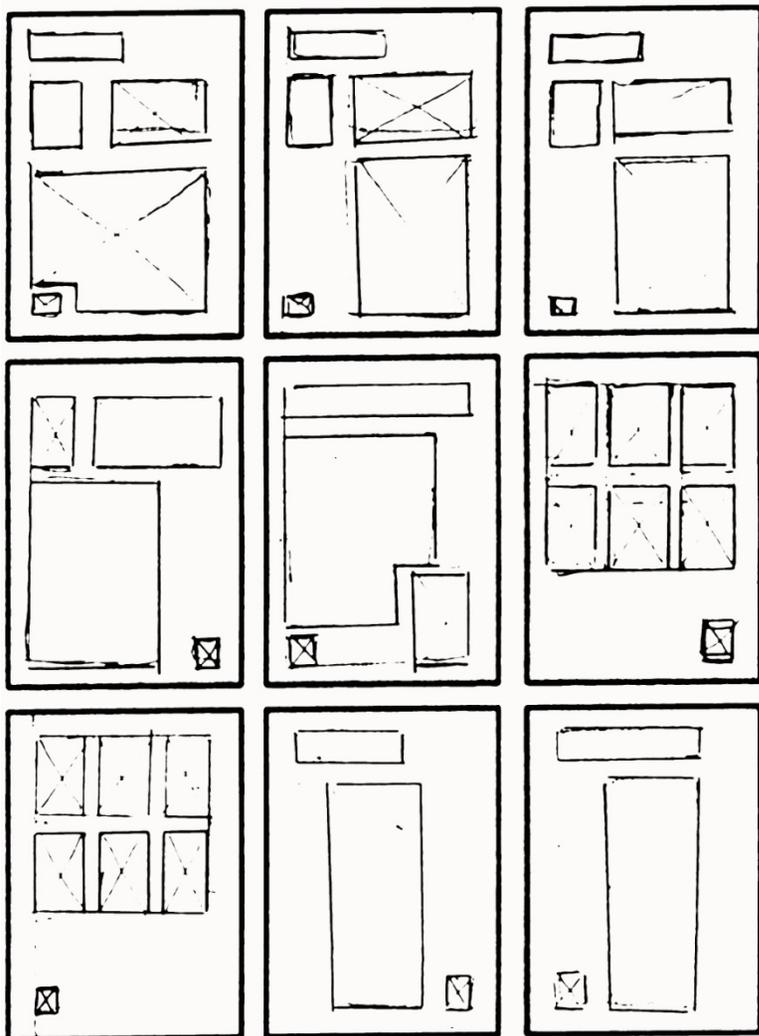


En cuanto a los ejes de diagramación se realizaron y diseñaron diferentes pruebas, el objetivo es crear un balance entre los elementos y que toda la composición fuera una misma. Según la pieza fue variando la diagramación, siempre tratando de que todo llevara una misma línea de diseño, para así lograr en todo un orden y un equilibrio.

El texto va justificado a ambos lados, ya que se utilizaron columnas estrechas sin mucha saturación de texto (gracias al interlineado) ya que si no se cansa al lector y es demasiado monótono.

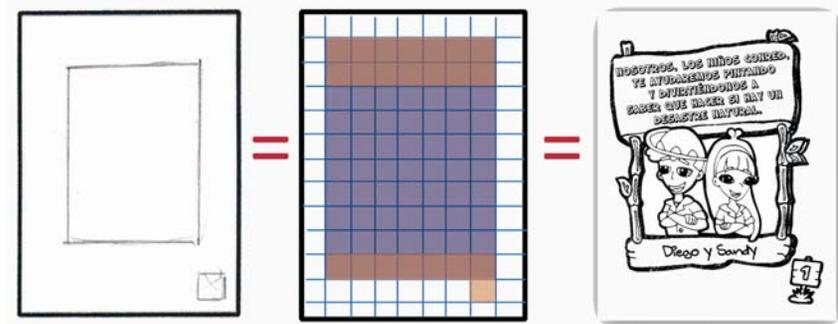


Se realizaron y diseñaron diferentes pruebas para ver cuál es la que mejor convenía en la propuesta

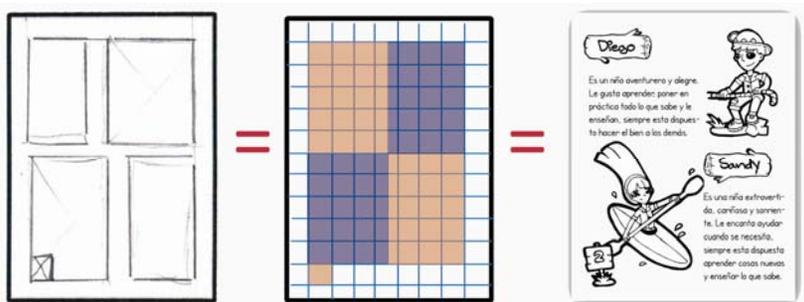


Una vez definida la diagramación se trazaron las retículas y ejes digitalmente, para determinar las medidas exactas, el punto de colocación de las imágenes y textos. Los cuerpos de texto y el número de página se representaron con el color **NARANJA** y las imágenes con el color **AZUL**. Definida la retícula e implementados los ejes, sabiendo cómo y dónde irían cada uno de los elementos de las piezas, se comenzó a aplicar las imágenes y el cuerpo de texto que formarían cada una de las páginas:

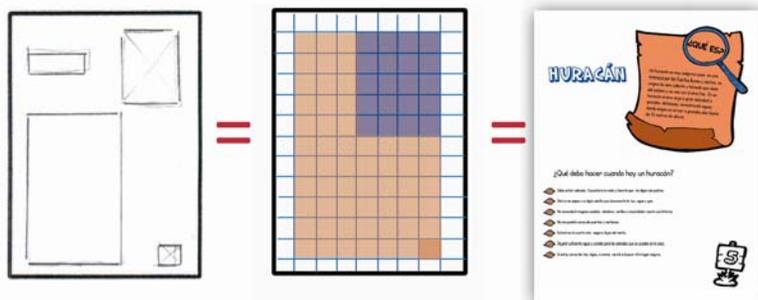
En la primera página se agregó la imagen que se dibujo con anterioridad para ella, se agregó el texto con la introducción del libro y se incluyó el número de página, el cual contaba con el fondo previamente dibujado.



En la segunda página se presento a los personajes, para ello se introdujo al niño de lado derecho y a la información del lado izquierdo de la pagina, se decidió colocar en posición contraria a la niña y al texto en comparación del niño en la parte de debajo de la página, logrando con ello equilibrio entre los elementos y dándole así a la pagina espacios en blanco para no saturarlo.



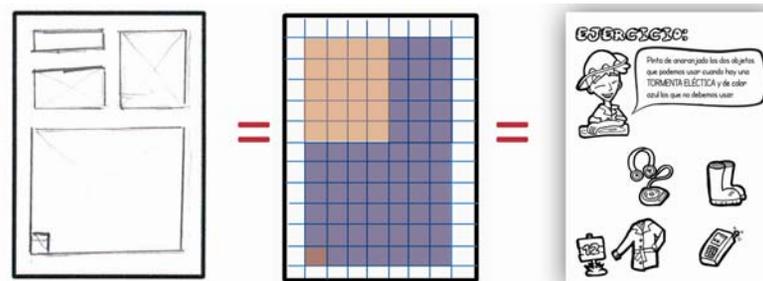
Para la página con el contenido de cada de tema, se decidió colocarlos a todos en las pagina derechas del libro, así cada tema tendría su ejercicio en la parte de atrás de la hoja, para que al resolverlo, no contara con las respuestas a la par.



A los demás temas se les aplico la misma retícula y ejes para que conservaran una armonía entre ellos.



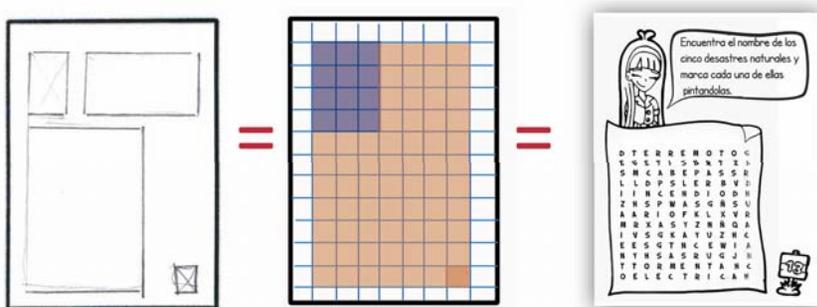
Se agregaron nubes de texto para indicar que el personaje femenino o masculino estaba hablando o explicando las instrucciones del ejercicio, así el personaje interactuaría con el grupo objetivo cumpliendo la función implicación. Ya que los todos los temas estarían en una página derecha los ejercicios se colocaron en la página izquierda.



Se decidió intercalar los personajes en cada ejercicio del libro, a modo de que entre un ejercicio y otro no se repitiera el personaje.

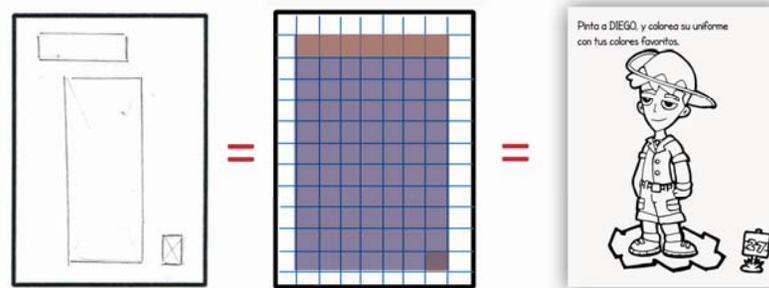


Se concluyó por agregar un ejercicio más, que contaría con un ejercicio en el que implicaría a todos los desastres naturales, como un repaso final, ya que CONRED solicitó un ejercicio que integrara a todos los temas del libro, para que el niño tuviera presente los tipos de desastres que ocurren en Guatemala.

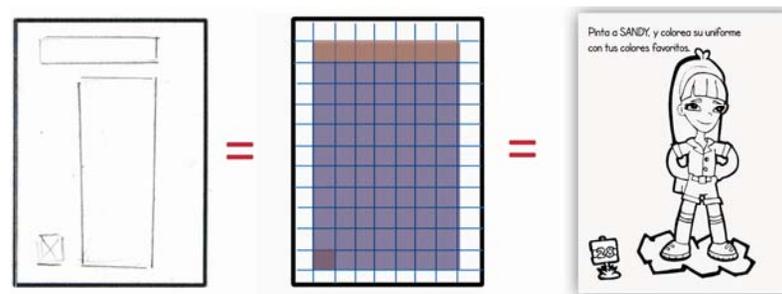


Se agregó una página al libro de colorear en el cual se introdujo al personaje masculino en el tiro y al femenino en el retiro, para que el niño pudiera pintar los personajes de CONRED.

Personaje del niño:

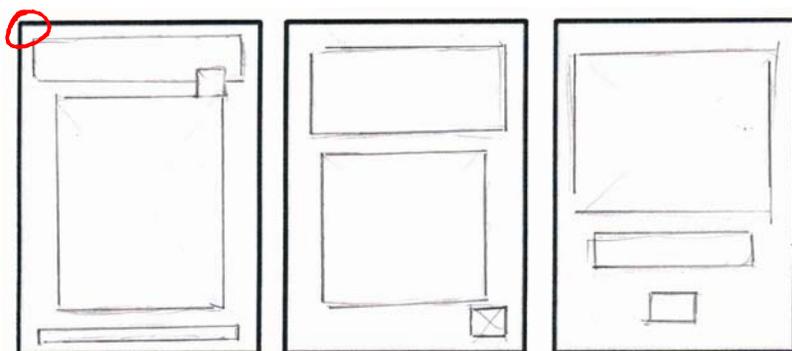


Personaje de la niña:



Una vez terminadas las páginas del libro de colorear se inicio con la implementación de los ejes y retículas de la portada y contra portada, empezando al igual que con las pagina, bocetando a mano la diagramación., para determinar cómo sería el diseño de la portada. En este se integraría la imagen que se construyó previamente.

Se opto por la primera propuesta ya que era la que mejor se adecuaba en función a la imagen que previamente se había diseñado para incluirla en la portada del libro, además por que permitía incluir un cuadro de texto en el que se indicaría la función del libro:

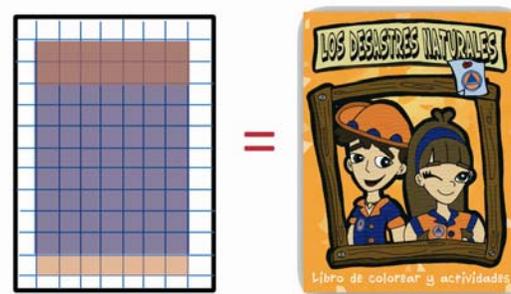


1

2

3

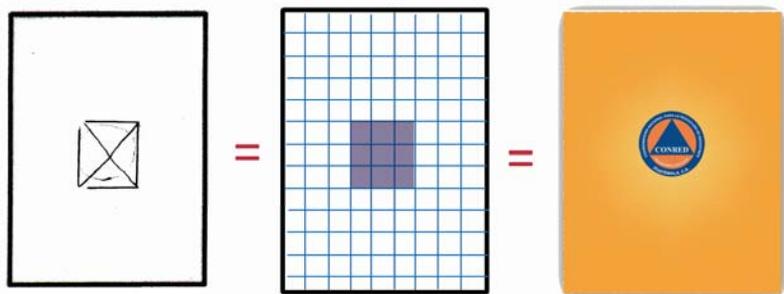
Contando con la diagramación de la portada, se integraron los ejes y retículas para delimitar el espacio que ocuparía dentro del formato, una vez colocada la imagen principal se integro el titulo y el cuadro de texto, del libro se añadió un fondo naranja a petición de CONRED fundamentando que en la mayoría de sus materiales, ese era el color que aplicaban, se le añadió texturas visuales, para armonizar con la imagen.



Se decidió cambiar el titulo, aplicándole color y se cambio de posición ya que con la anterior propuesta se perdía, además por estética se agregaron dos hojas verdes a cada orilla del título, esto también ayudaba a darle mas colorido al material.

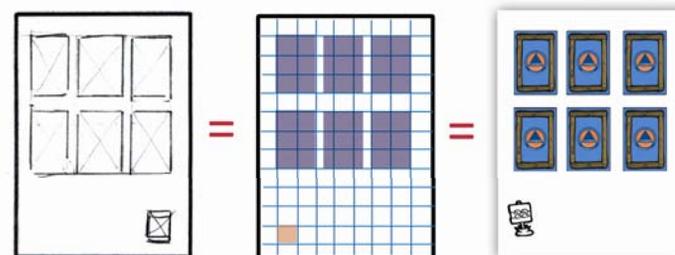
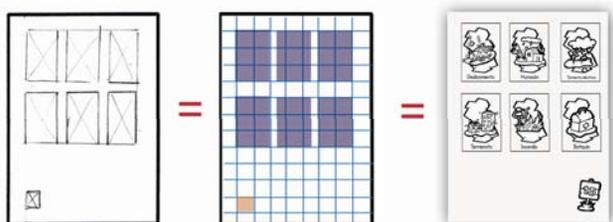


Para la contraportada se quería algo simple y se decidió colocar el logotipo de CONRED sin ninguna elemento más, de esta forma este se aría notar, ya que en ninguna pagina de libro de colorear, ni en la portada el logotipo jugaba el papel más importante del plano. Se agrego un degradé para resaltar aun más el logotipo, siguiendo los ejes y diagramación de los bocetos.



ETAPA 3.1

Para la página que contendría las tarjetas del recurso pedagógico, se trabajo el tiro y el retiro de la hoja al mismo tiempo, a manera de que él en tiro se colocaría la imagen y en el retiro la parte de atrás de ella, facilitando al niño el recortarlas, se colocaron seis en cada página para proveer espacio entre cada una, para no saturar la pagina. Luego de esto introdujo el texto en cada una de ellas así como el número de página.

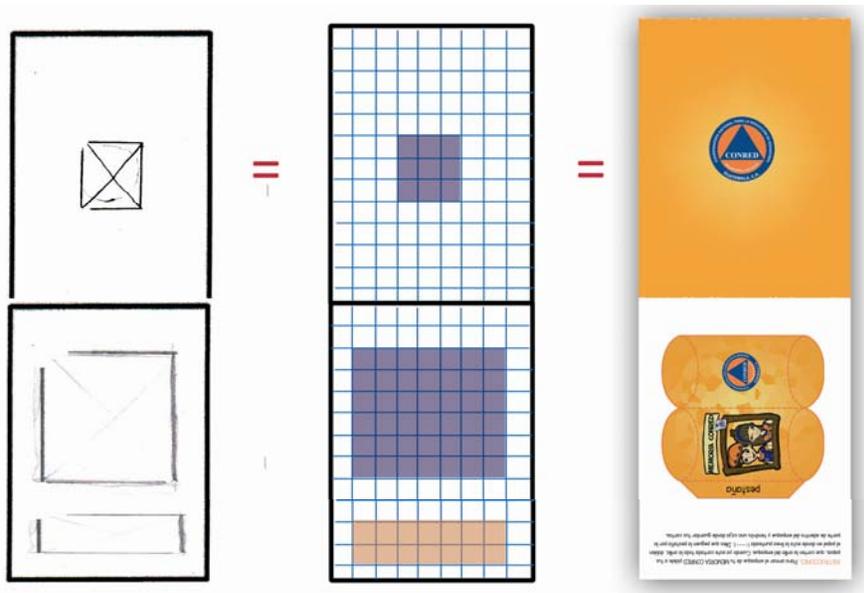


Los mismos ejes y retículas se utilizaron para colocar el tiro y el retiro de todas paginas que contenían las tarjetas del recurso pedagógico, con el fin de que el frente y la parte de atrás quedaran unidos al momento de imprimirlas.

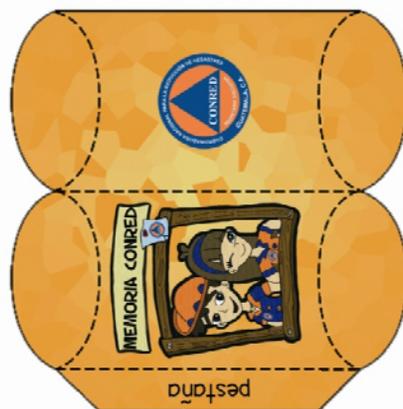


Se decidió que la contraportada llevaría una hoja adurada en la parte inferior, en donde se incluiría el empaque para que pudiera contar con el mismo soporte, y así sería más resistente, sin que afectara el presupuesto de CONRED. Se le agrego las instrucciones de cómo cortarlo y pegarlo, además del texto que contendría el empaque.

Se agrego la imagen del empaque armado para indicar como debía quedar al ser armado, al igual que una imagen de una tijera para indicar donde debía cortar el niño.



PROPUESTA PRELIMINAR:



INSTRUCCIONES: Para armar el empaque de tu MEMORIA CONRED pégale a tus papeles, que caeren lo unido del empaque. Cuando ya esté cortado todo lo unido, dóblalo en el papel en donde está el línea punteada (-----). Mides que peguen la pestaña por la parte de adentro del empaque y tendrás uno cuyo donde guardar tus cartas.



TERREMOTO

Un terremoto es el movimiento fuerte de la tierra, causado por la liberación de energía acumulada durante algún tiempo puede hacer caer casas, árboles, edificios, etc.

¿Qué debo hacer cuando hay un terremoto?

- ☞ Manténme calmado.
- ☞ Si estoy en mi casa me ponga debajo de una mesa lejos de ventanas o puertas de vidrio, hasta que el terremoto haya pasado.
- ☞ Si estoy en la calle, no debo ponerme cerca de los edificios, los árboles o alambres de la luz eléctrica.
- ☞ Si estoy en la carretera, no me pararé cerca de los puentes.
- ☞ No debo usar ascensores, porque pueden quedar atrapado en ellos.
- ☞ No debo ponerme cerca de las rías.
- ☞ Si estoy en el bus, es mejor que me quede adentro.
- ☞ Si estoy en iglesias, estadios o cines, debo salir ordenadamente y hacer la salida de emergencia, muchos otros personas quedarán heridos. Un fuerte temblor de atracción volando sobre puede causar mucha.



HURACÁN

Un huracán es muy peligroso pues es una combinación de las fuertes lluvias y vientos, se origina de aire caliente y húmedo que viene del océano y se une con el aire frío. En un huracán el aire va a gran velocidad a grandes distancias, arrastrando agua y donde origina en el mar a grandes olas hasta de 15 metros de altura.

¿Qué debo hacer cuando hay un huracán?

- ☞ Debo estar calmado. Escuchare lo radio y hare lo que me digan mis padres.
- ☞ Diré a mis papas o a algún adulto que desconecte la luz, agua y gas.
- ☞ No me quedaré ninguno calmado, veladoras, cerillos o encendedor usará un interno.
- ☞ No me pararé cerca de puertas y ventanas.
- ☞ Estaré en el cuarto más seguro, lejos del viento.
- ☞ Si hay suficiente agua y comida para los animales que se quedan en la casa.
- ☞ Si estoy cerca de rías, lagos, o rios, me iré a buscar otro lugar seguro.



INCENDIO

Un incendio es un fuego que puede producirse por un rayo o por una persona que tira un cigarrillo encendido o alguien que quema basura y no lo apaga, antes de ir del lugar y puede llegar a quemar los coches, casas, etc., puede quemarse fácilmente y quemar muchos lugares.

¿Qué debo hacer cuando hay un incendio?

- ☞ Debo estar calmado y tranquilizar a mi familia o compañeros.
- ☞ No debo abrir puertas ni ventanas, porque con el aire el fuego aumenta.
- ☞ Diré a mis padres que desconecten la energía eléctrica y el gas.
- ☞ Usaré a los bomberos.
- ☞ Si salgo del lugar no debo correr, gritar o empujar. No debo sacar mis juguetes.
- ☞ Si hay gas y humo, saldré gateando y me pararé en una tija la nariz y boca con un trapo mojado.
- ☞ Si puedo ayudar a sacar a alguna persona.
- ☞ Antes de abrir una puerta, tocaré si está caliente porque puede haber fuego dentro del cuarto.
- ☞ Si mi ropa se quemó, me acostaré en el piso y me pongo a rodar y si puedo me tijo con una sábana para apagar el fuego.
- ☞ Cuando salgo del lugar del incendio, me ponga bien lejos para que los bomberos puedan pelear apagar el fuego.



DESIZAMIENTO

Deslizamiento es un movimiento pendiente abajo, lento o súbito de una ladera formada por materiales naturales: rocas, suelo, vegetación o bien relleno artificial.

¿Qué debo hacer cuando hay un deslizamiento?

- ☞ Debo escuchar en la radio los mensajes porque se está moviendo mucho es peligroso.
- ☞ Si vivo en un lugar donde hay árboles o cerca de un río, debo tener cuidado porque pueden arrastrar mi vivienda o caer algún árbol encima.
- ☞ Si vivo en un carro hay que tener cuidado con la tormenta porque pueden caer los árboles o la tierra se puede deslizar y caer sobre de uno.
- ☞ Debemos mantenemos alertas si escuchamos algún ruido, porque puede ser producido por patrones o el deslizamiento de un arroyo.
- ☞ Si mejor evacuar al hogar donde uno vive si sabemos que se corre peligro.



TORMENTA ELÉCTRICA

Las tormentas eléctricas producen rayos, son muy comunes y afectan a un gran número de personas cada año. A pesar de su tamaño pequeño comparado con huracanes y tormentas de invierno. Estas tormentas producen rayos, granizo, o inundaciones repentinas. Las inundaciones repentinas son responsables de más fallecidos, más de 700 anualmente.

¿Qué debo hacer cuando hay una tormenta eléctrica?

- ☞ Debo quedarme en mi casa y no salir a menos que sea necesario, no debo ponerme cerca de las ventanas y puertas abiertas.
- ☞ Mejor si no me ponga cerca de una estufa, televisión, plancha, chimenea o hieleros.
- ☞ No debo usar el teléfono. Los rayos pueden alcanzar la línea telefónica durante la tormenta.
- ☞ Debo adarme del agua.
- ☞ No debo usar objetos de metal porque son buenos conductores para ser alcanzados por un rayo.
- ☞ Si estoy en el auto, es mejor quedarme en el interior del automóvil, porque ofrecen excelente protección contra los rayos.
- ☞ Se quiere buscar refugio debo de hacerlo en el interior de un edificio o casa. Si me encuentro en el campo abierto y no hay edificios o casas, lo mejor es buscar protección en uno cuando en una zanja.
- ☞ Si doyde me encuentro, hay un árbol, lo mejor es ponerme agachado y a una distancia dos veces la altura del árbol.
- ☞ Las personas alcanzadas por un rayo, reciben una descarga eléctrica y pueden llegar a quemarse, no debemos tener a los quemados quietos porque no nos pasa nada, pues no reflejan carga.



EJERCICIO:



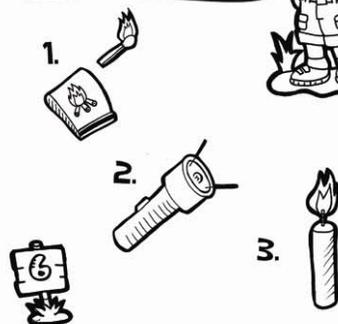
Marca con una X de color anaranjado, el niño que enseña como debes salir de una casa o edificio si hay un **INSENDIO**, cuando hay mucho humo.



EJERCICIO:



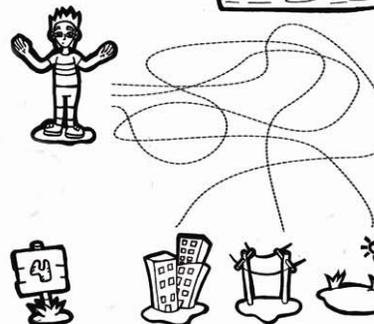
Si hay un **HURACÁN**, pinta que objeto es mas seguro de usar, si se va la luz.



EJERCICIO:



Alerta hay un **TERREMOTO**, ayda a este niño a encontrar el lugar mas seguro para quedarse, mientras todo se calma.



EJERCICIO:



Marca con una línea, que debo hacer si vivo a la par de un río o barranca y veo que está cayendo la tierra por que hay un **DESGLIZAMIENTO**.



EJERCICIO:



Pinta de anaranjado los dos objetos que podemos usar cuando hay una **TORMENTA ELÉCTICA** y de color azul los que no debemos usar.



Encuentra el nombre de los cinco desastres naturales y marca cada una de ellas pintandolas.





MEMORIA CONRED

Ahora puedes jugar y aprender al mismo tiempo con tu MEMORIA CONRED que hemos hecho especialmente para ti sigue las instrucciones y empezamos a jugar:

Instrucciones: Pinta todos los dibujos de las tarjetas, recorta cada una de ellas con una tijera o pídele a un adulto que te ayude y así estas listas para empezar a jugar con tu MEMORIA CONRED.
Si tienes faja del grupo pégalas en ambas partes de las tarjetas y córtalas al ras de sus orillas, así te duraran mas tiempo.

¿Cómo se juega?

- 1 Mueve las tarjetas con la parte de atrás anaranjada de un lado y las azules del otro lado de la mesa o superficie plana en donde quieras jugar, recuerda, no juegues las grues con las blancas.
- 2 Coloca del lado izquierdo todas las tarjetas anaranjadas, haciendo 6 filas de 3 tarjetas, haz lo mismo con las tarjetas azules colocándolas en el lado derecho.
- 3 Es muy importante que el dibujo de cada tarjeta quede boca abajo.
- 4 Pueden jugar de 2 a 14 jugadores, cada uno tendrá un turno para elegir una tarjeta naranja y otra azul, cuando veas que las dos tienen el mismo dibujo te las quedas.
- 5 Gana el que acumule más tarjetas.



Pinta a DIEGO, y colorea su uniforme
con tus colores favoritos.



Pinta a SANDY, y colorea su uniforme
con tus colores favoritos.





A card featuring six orange cards arranged in two rows of three. Each orange card has a blue triangle with the word 'COMBIA' written inside. Below the cards is a small sign on a stand with the number '16' written on it.

A card featuring six orange cards arranged in two rows of three. Each orange card has a blue triangle with the word 'COMBIA' written inside. Below the cards is a small sign on a stand with the number '18' written on it.

A card featuring six blue cards arranged in two rows of three. Each blue card has an orange triangle with the word 'COMBIA' written inside. Below the cards is a small sign on a stand with the number '20' written on it.

A card featuring six blue cards arranged in two rows of three. Each blue card has an orange triangle with the word 'COMBIA' written inside. Below the cards is a small sign on a stand with the number '22' written on it.

11. VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR



11. VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR:

Se realizaron tres instrumentos de validación dirigidos a diseñadores gráficos, expertos en pedagogía infantil y al grupo objetivo, para determinar si el material diseñado cumplía con los objetivos planteados y las expectativas del grupo.

DISEÑADORES GRAFICOS:

Los resultados que se obtuvieron por parte del instrumento de validación a diseñadores gráficos, fueron satisfactorios y gran utilidad ya que surgieron observaciones en su mayoría positivas e ideas para mejorar el material:

- Todos los entrevistados concluyeron que el formato del material transmite una asociación de familiaridad con el utilizado por el grupo objetivo y además provee un material perdurable.
- También están de acuerdo en que las ilustraciones apoyan al concepto y ejemplifican a los temas del material.
- Coinciden en que los colores apoyan a definir al material como parte de la institución CONRED
- Determinaron que los ejes y retículas aportan jerarquía visual en los elementos.

- Mencionan que los personajes en el libro si cumplen con el objetivo de implicación y que además se logran identificar con el grupo objetivo gracias a la edad que proyectan.

Cambios:

- Para la tipografía se sugirió un cambio en el color de los títulos ya que difiere con el utilizado, por qué no resalta:



- Argumentan que se debe cuidar la resolución del logotipo de CONRED ya que su resolución es baja:



EXPERTOS:

Los pedagogos entrevistados concluyeron que el material:

- Logra identificarse con el grupo objetivo, gracias al formato que produce ese sentimiento de familiaridad en el niño y además mencionan que el material es duradero por el soporte que ofrece.
- Consideran que el concepto de aventura si se refleja en todo el material.
- Mencionan que se logra conectarse el libro con la institución CONRED gracias a la paleta de color utilizada.
- También definen a la tipografía con informal y legible.
- Establecieron que el material si ayuda al niño a saber que hacer durante un desastre natural.

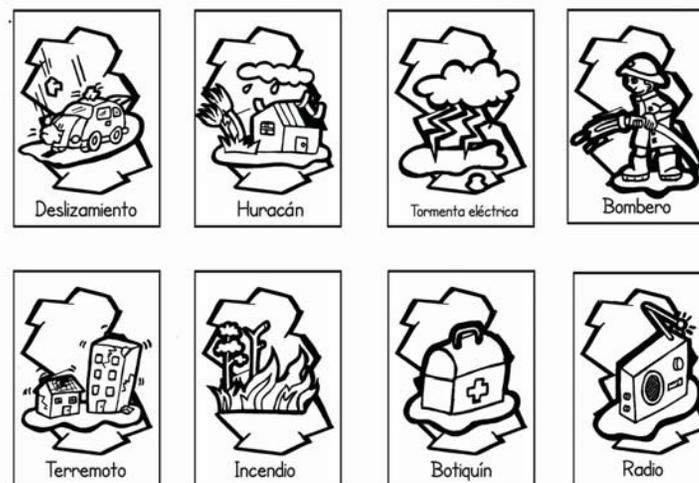
Cambios:

Sugirieron que se debía cambiar la temática del recurso pedagógico ya que algunas imágenes no se apegaban al grupo objetivo. Indicaron que para hacer más interesante el material, era una mejor solución el implementar en vez de dos imágenes iguales, usar dos imágenes que pudieran hacer pajera por alguna similitud entre ellas.

Imágenes eliminadas:



Imágenes retomadas:



Imágenes nuevas:



GRUPO OBJETIVO:

Los resultados que se obtuvieron por parte del grupo objetivo (niños de 8 a 11 años), fueron completamente satisfactorios. En todas las entrevistas que se realizaron concluyeron positivamente en sus respuestas, dando a conocer:

- Que logran identificarse con el libro, por su tamaño parecido al de utilizan en los libros de texto.
- Que el material les parece resistente.
- Que las ilustraciones expresan para ellos una aventura.
- Que los colores logran identificarlos con el logotipo CONRED.
- La tipografía les parece legible y escrita a mano.
- Que los personajes de los niños CONRED expresan alegría y un gusto por la aventura.

12. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN



12. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN:



EJERCICIO:

Pinta de anaranjado los dos objetos que podemos usar cuando hay una **TORMENTA ELÉCTRICA** y de color azul los que no debemos usar.

Encuentra el nombre de los cinco desastres naturales y marca cada uno de ellos pintándolos.

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

Pinta a SANDY con tus colores favoritos.

¡QUE ES!

TORMENTA ELÉCTRICA

Los tormentos eléctricos producen ruidos muy fuertes y afectan a un gran número de personas cada año. A pesar de su nombre, también se conocen con nombres como tormenta de granizo, o tormenta de nieve. Estas tormentas producen ruidos fuertes, y muchas veces rayos. Los truenos representan una gran responsabilidad de sus Estados, que de 100 años atrás.

¿Cómo se juega?

- Manda las tarjetas con la parte de otros anaranjado de un lado y los colores del otro lado de la mesa o superficie plana en donde vayas a jugar, recuerda.
- Coloca del lado izquierdo todas las tarjetas anaranjadas, haciendo 5 filas de 3 tarjetas, haz lo mismo con las tarjetas azules colocadas en el lado derecho.
- Es muy importante que el dibujo de cada tarjeta quede boca abajo.
- Pueden jugar de 2 a 4 jugadores, cada uno tendrá un turno para elegir una tarjeta anaranjada y otra azul, cuando menos que los dos dibujos tengan relación entre sí, he los puntos.
- Gana el que acumule más tarjetas.

Diego

Es un niño aventurero y alegre. Le gusta aprender cosas nuevas, poner en práctica todo lo que sabe y siempre está dispuesto a hacer el bien a los demás.

Sandy

Es una niña extrovertida, cariñosa y sonriente. Le gusta ayudar cuando alguien lo necesita, siempre está dispuesta a aprender cosas nuevas y enseñar lo que sabe.

Pinta a DIEGO con tus colores favoritos.

MEMORIA CONRED

Ahora puedes jugar y aprender al mismo tiempo con la MEMORIA CONRED que hemos hecho especialmente para ti según las instrucciones y empacamos a jugar.

¿Cómo se juega?

- Manda las tarjetas con la parte de otros anaranjado de un lado y los colores del otro lado de la mesa o superficie plana en donde vayas a jugar, recuerda.
- Coloca del lado izquierdo todas las tarjetas anaranjadas, haciendo 5 filas de 3 tarjetas, haz lo mismo con las tarjetas azules colocadas en el lado derecho.
- Es muy importante que el dibujo de cada tarjeta quede boca abajo.
- Pueden jugar de 2 a 4 jugadores, cada uno tendrá un turno para elegir una tarjeta anaranjada y otra azul, cuando menos que los dos dibujos tengan relación entre sí, he los puntos.
- Gana el que acumule más tarjetas.

¿Qué debo hacer cuando hay una tormenta eléctrica?

- Debes quedarte en tu casa y no salir a menos que sea necesario, no debes permanecer cerca de las ventanas y puertas abiertas.
- Mejor si no me pongo cerca de una estufa, televisión, plancha, chorro de tuberías.
- No debo usar el teléfono. Los rayos pueden alcanzar la línea telefónica durante la tormenta.
- Debo salirme del agua.
- No debo usar el agua de la red porque son buenos aislantes para ser utilizados por un rayo.
- Si me está rayando, me mejor quedarme en el interior del edificio, porque ofrecen excelente protección contra los rayos.
- Si quiero hacer refugio debo de hacerlo en el interior de un edificio o casa. Si me encuentro en el campo abierto y no hay edificios a causa, lo mejor es buscar protección en una casa o un árbol.
- Si desde mi escondite, hay un solo árbol, lo mejor es permanecer agachado y a una distancia del tronco de la altura del árbol.

EJERCICIO:

Marca con una X de color naranja, al niño que enseña como debes salir de una casa o edificio si hay un INCENDIO, cuando hay mucho humo.

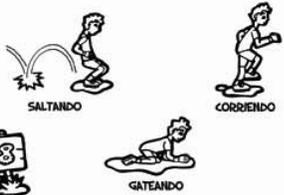


MARCA CON UNA X DE COLOR NARANJA AL NIÑO QUE ENSEÑA COMO DEBES SALIR DE UNA CASA O EDIFICIO SI HAY UN INCENDIO, CUANDO HAY MUCHO HUMO.

SALTANDO

CORRIENDO

GATEANDO



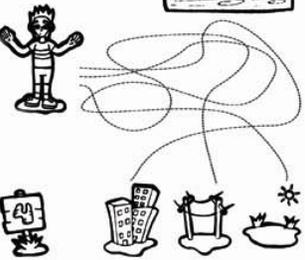
 Bombero	 Niño CONRED	 CONRED
 Niño CONRED	 Radio	 Color azul CONRED

13

17

EJERCICIO:

Alerta hay un TERREMOTO, ayuda a este niño a encontrar el lugar más seguro para quedarse, mientras todo se calma.

12

19

Numero de teléfono de bomberos

Sandy

Numero de teléfono de CONRED

Diego

Numero de teléfono de CONRED

Color naranja CONRED

21

EJERCICIO:

Marca con una línea, que debo hacer si vivo a la par de un río o barranco y veo que está cayendo la tierra por que hay un DESLIZAMIENTO.



MARCA CON UNA LÍNEA, QUE DEBO HACER SI VIVO A LA PAR DE UN RÍO O BARRANCO Y VEO QUE ESTÁ CAYENDO LA TIERRA POR QUE HAY UN DESLIZAMIENTO.

JUGAR CON MIS AMIGOS.

IRME A UN LUGAR SEGURO.

DORMIRME TEMPRANO.



 Deslizamiento	 Huracán	 Tormenta eléctrica
 Terremoto	 Incendio	 Botiquín

10

15

EJERCICIO:

Si hay un HURACÁN, pinta que objeto es más seguro de usar si se va la luz.



1. 

2. 

3. 

Barranco

Viento

Rayo

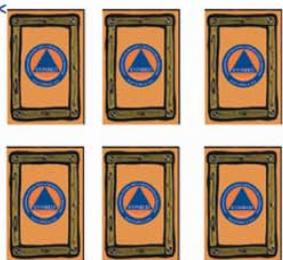
Grieta

Fuego

Curita

6

19



DESPLAZAMIENTO

Desplazamiento es un movimiento repentino de la corteza de una tectónica formada por rocas que se desplazan, chocan, se abren, se separan o bien retroceden o avanza.

¿QUÉ ES?

Qué debo hacer cuando hay un deslizamiento?

- Debo escuchar en la radio las noticias porque a está sucediendo mucho en algunas zonas.
- Si vivo en un lugar donde hay árboles o cerca de un río, debo hacer cuidado porque pueden arrastrar mi vivienda o caer algún árbol encima.
- Si voy en un carro hay que tener cuidado con la frenada porque pueden caer los árboles o la tierra se puede deslizar y caer sobre de uno.
- Debo mantenerme alerta si escucho algún ruido porque puede ser producido por pelotas o el desplazamiento de un terreno.
- Lo mejor es evacuar al lugar donde uno vive o cualquier que se corre peligro.





HURACÁN

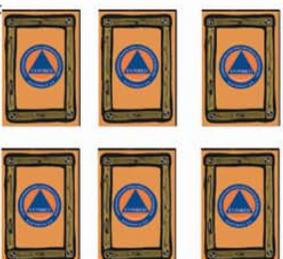
Un huracán es un fenómeno que se genera por las corrientes oceánicas que se mueven por las costas y cuando se mueven se genera un viento que se va fortaleciendo y cuando se va fortaleciendo se genera un viento que se va fortaleciendo y cuando se va fortaleciendo se genera un viento que se va fortaleciendo.

¿QUÉ ES?

Qué debo hacer cuando hay un huracán?

- Debo estar calmado. Escucharé la radio y leeré lo que me digan mis padres.
- Dejo a mis papas e a algún adulto que conozco lo que hay, agua y gas.
- No voy a ningún lugar donde haya ventanas, cerchas o estructuras que se puedan caer.
- No me voy a ningún lugar que sea peligroso.
- Estoy en el cuarto más seguro, lejos del techo.
- Dejo que suficiente agua y comida para los animales que se quedan en la casa.
- Si estoy cerca de ríos, lagos, o mares, me voy a buscar otro lugar seguro.





INCENDIO

Un incendio es un fuego que se produce por un accidente o por una acción que se genera por un accidente o por una acción que se genera por un accidente o por una acción que se genera por un accidente.

¿QUÉ ES?

Qué debo hacer cuando hay un incendio?

- Debo estar calmado e intentar a mi familia a calmarse.
- No debo abrir puertas o ventanas, porque con el aire el fuego aumenta.
- Si salgo del lugar no debo correr gritar o empujar. Yo debo sacar mis juguetes.
- Si hay gas y fuego, saldo gateando y me voy a mi casa lo más rápido que puedo.
- Antes de abrir una puerta, tocaré si está caliente porque puede haber fuego dentro de la puerta.
- Si me voy a un lugar, me acuesto en el piso y me pongo a rodar y si puedo me hago con una alfombra para apagar el fuego.
- Cuando salgo del lugar del incendio, me juego bien lejos para que los bomberos puedan poner a apagar el fuego.





TERREMOTO

Un terremoto es el movimiento de la tierra, causado por la liberación de energía acumulada durante un tiempo que puede hacer que se mueva, se deslice, se deslice.

¿QUÉ ES?

Qué debo hacer cuando hay un terremoto?

- Mantenerme calmado.
- Si estoy en un carro me juego debajo de una mesa lejos de ventanas y puertas de vidrio, hasta que el terremoto haya pasado.
- Si estoy en la calle, no debo ponerme cerca de los edificios, los árboles o alambres de la luz eléctrica.
- Si estoy en la carretera, no me voy a ningún lado de la carretera.
- No debo usar ascensores, porque pueden quedar atrapado en ellos.
- No debo ponerme cerca de los ríos.
- Si estoy en el baño, me juego que me quede ahí.
- Si estoy en oficinas, escuelas y otros, debo salir ordenadamente y hacer lo posible de mantenerme quieto otros personas que me ayuden. Un fuerte temblor de advertencia sobre puede ayudar mucho.




Fundamentación:**Concepto:**

Se eligió como concepto el de "Una aventura para aprender a salvarse" puesto que se quería dar una nueva forma de presentar un material sobre los desastres naturales, viéndolo desde una perspectiva más agradable y emotiva para los niños, dejando atrás esa proyección errónea de temor y pánico que tiende a dar en esas circunstancias

Material:

- **Libro de colorear y actividades**

Se decidió hacer un libro puesto que era la mejor forma de entregar un material perdurable a los niños, que se pudieran guardar y transportar con mayor facilidad. Se le colocaron actividades para lograr que a base de ejercicios, se reforzara la lectura y pondría en práctica lo aprendido. Se decidió que el libro fuese de colorear para llamar la atención del niño y no lo viera como un material informativo si no que un material en el cual aprendiera y se entretuviera haciéndolo. Despertando el interés por realizar las actividades y leer la información del documento.

- **Memoria**

Como recurso pedagógico se elaboró una memoria por ser un juego que ya es conocido por el grupo objetivo, esto ayudaría a poder implementarlo fácilmente, además se tiene a su favor la opción de que el niño pueda jugarlo solo o con varios jugadores esto será para reforzar luego de terminado el libro, toda aquella información que se transmitió durante su tiempo de uso y

utilidad. Las tarjetas se dividieron en dos partes para que se le facilitara colorear cada carta para empezar a jugar. Se integró un empaque para que se puedan guardar las piezas y no perderlas. Se elaboró un empaque sencillo para que el niño pudiera armarlo si en caso lo quisiera hacer.

Formato:

- **Libro de colorear y actividades**

El formato es tamaño carta para que las imágenes pudieran ser de un tamaño en el cual sería factible poderlo pintar sin ninguna complicación, que se pudieran ver los detalles de las imágenes y además por su fácil manejo que este formato representa.

- **Memoria**

Por ser fácil de transportar y por su tamaño podría incluirse fácilmente en las páginas del libro de colorear sin ocupar mucho espacio. El tamaño del empaque está basado en cuanto a las tarjetas que componen la memoria, rigiéndose en el formato de las tarjetas y su cantidad así no hay problema de que no quepan todas las piezas.

Ilustraciones:

- **Libro de colorear y actividades**

En el caso de las ilustraciones se les colocó un grosor en toda la orilla de cada imagen para crear un impacto visual en cada uno de ellos. Se hicieron dos personajes, un niño y una niña para lograr identificar al material con el grupo objetivo, se les colocó un vestuario tipo explorador para seguir con el concepto de aventura. Por ello también se agregaron hojas, carteles de



madera y pergaminos que ayudarían al concepto que se quería manejar. Se dibujaron a los personajes en varias posturas y varios puntos del formato para así lograran interactuar con el niño o niña a lo largo del material. En todo momento se colocó a los personajes sonrientes, esto para dejar atrás el pensamiento de temor y dar pasó a un sentimiento más positivo.

- **Memoria**

Las ilustraciones representan cada uno de los desastres y puntos importantes que el niño debe saber, fue por ello que se colocó el número de las instituciones que ayudan en caso de un desastre natural, así como también artículos que el niño siempre debe tomar en cuenta. Se colocó una orilla de madera alrededor de las tarjetas en la parte trasera para que el recurso pedagógico también contara con los elementos que se observan a lo largo del libro de colorear. Se agregaron los personajes tanto en la memoria como en el empaque para ligar la línea de diseño del libro de colorear con ellos.

Color:

- **Libro de colorear y actividades**

El color se vio proyectado en este material como un elemento secundario, ya que por ser un libro de colorear ese elemento solo se hizo presente en la portada, contraportada, el empaque en algunas páginas con información del tema. El color principal fue el negro esto para los trazos de las imágenes y personajes que se debía pintar, también para resaltar el pie de página y títulos, ya que el fondo era blanco esto permitía que el negro resaltara aun más. El color se trabajó de tres tonos, el naranja y azul en varios tonos, estos fueron quienes aportaron y sirvieron como una división entre los temas

que se platearon en todo el material, se eligió naranja y el azul por mantener una relación del material con CONRED quien es el que presenta este material gráfico y por que dicha institución utiliza siempre estos colores en su material, por ser quienes identifican a la empresa. Se colocó color en algunas páginas en donde empezaba cada tema esto fue para que así de alguna forma se dividiera cada una de las partes en que se compone el material y también porque así el texto se hiciera más interesante a la vista del niño.

- **Memoria**

El caso del empaque se le agregó color para que el niño solo tuviera que armarla y así se le facilitara la elaboración del empaque. Con las tarjetas, el color fue utilizado para que el niño entendiera mejor las instrucciones, colocando el naranja en una parte de las tarjetas y el azul en la otra mitad, esto ayudaría a dividir y diferenciar los dos grupos de cartas que existen, así solo pintaría la parte en la que se encuentran imágenes y no tendría que obligarse a pintar cada tarjeta en la parte de atrás para diferenciarlas y con esto provocar que el niño se aburriera al hacerlo, perdiendo el interés en el juego.

Ejes y Retículas:

- **Libro de colorear y actividades**

Se manejaron retículas modulares para que los elementos no provocaran una saturación en ningún momento dejando espacios en blanco, esto para que el niño pudiera leer y colorear el contenido sin ninguna dificultad. Se trabajó con ejes verticales y horizontales que ayudaron a dividir el material para que el niño encontrara fácilmente la jerarquía de los elementos que componían cada página. Cada elemento en cada tema se colocó de la misma



forma, dando unidad al material y entrelazando así la diagramación de cada uno de los temas.

- **Memoria**

Se aplicó en las tarjetas y el empaque la misma retícula modular y los ejes horizontales y verticales que se aplicaron en el libro de colorear para guardar la línea de diseño en los tres materiales.

Tipografía:

- **Libro de colorear y actividades**

En los textos se colocó la tipografía **SF Cartoons Hand** para simular el tipo de letra a mano de un niño al escribir, esto ayudaría a que el niño se identificara con el texto, se tomó en cuenta que contarán con una buena legibilidad por sus trazos, en el interlineado y sobre todo que el tipo de letra contara con tildes. El hecho de que la tipografía simulara haber sido trazada a mano ayudaba a apoyar el concepto y lograría una armonía entre las imágenes y el texto que tiene el material puesto que las imágenes también eran hechas a mano.

Para títulos se decidió cambiar el tipo de letra al de **Creativeblock bb** porque su delineado era similar al utilizado en las imágenes, con esto lograba que los títulos resaltaran y no se perdieran frente a los demás elementos, tomando en cuanto también que al utilizar otro tipo de letra para ellos ayudaría visualizar a un mejor la jerarquía en el contenido del material.

Se decidió no utilizar la tipografía de los textos para los subtítulos porque al agrandarla su tamaño, no resaltaba o se notaba en el material y no se utilizó la de los títulos por que al colocarlo no se distinguiría cual serían los títulos y

cuales los subtítulos, fue así como la fuente **Swinbble** fue elegida para ello por sus trazos que semejaban ser dibujados a mano, encajando a la perfección con las páginas de ejercicios en las que se aplicaría este tipo de letra ya que en su mayoría contarían con imágenes a mano, y este tipo de letra presentaba la característica de parecer hecha a mano.

- **Memoria**

En el caso de la memoria y el empaque, se colocó el mismo texto que en el libro para guardar relación con los dos materiales y se mantuviera unidad en los dos, tal como se aplicó con las imágenes y el color en los materiales.



13. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN



13. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN:

13.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS PIEZAS.

	Libro de colorear, memoria y empaque.
Impresión	Tiro/Retiro
Dimensiones	tabloide
Cantidad	25.000
Color CMYK	Full color y blanco negro
Formato	Horizontal
Soporte	Papel Texcote: para portada y contraportada. Papel bond para tiro y retiro: para interiores del libro
Resolución	300 dpi

13.2 INFORME TÉCNICO QUE ACOMPAÑA LOS ARCHIVOS DIGITALES PARA IMPRENTA.

Encargado de la impresión:

En el CD que le envié, se encontrara un carpeta con el nombre de CONRED dentro de esta, habrán dos carpetas, cada uno con los siguientes nombres:

1. Materiales (JPG)
2. Materiales (Phostohop)

En la primera carpeta: Los dos documentos estarán en formato JPG, los cuales tendrán los siguientes nombres:

- Portada, contra portada y empaque (JPG)
- Interior del libro(JPG)

Portada, contra portada y empaque (JPG): Este documento como su nombre lo indica, contiene la portada y contraportada del libro del colorear y el empaque que va adjunto a la contraportada.

Impresión: En textcote a full color laser, con troquel.

Interior del libro (JPG): Aquí se encuentran todas cada una de las paginas que componen el libro y la memoria en el orden de pagina que cada una le corresponde.

Las paginas fueron guardadas con un numero correlativo (según el numero de pagina que le corresponde, ejemplo: 1, 2, 3, etc.), cada de ellas en tamaño doble carta. Su impresión será de tiro y retiro, la pagina 2 se imprimirá al reverso de la 1 y así sucesivamente se imprimirán todas las paginas.



Impresión: Papel bond tamaño doble carta, full color laser en tiro y retiro de cada página.

La segunda carpeta: Los dos documentos en formato Adobe Photoshop Image los cuales tendrán los siguientes nombres:

- Portada, contra portada y empaque (Photoshop)
- Texto (Photoshop)
- Ejercicios (Photoshop)
- Tarjetas de Memoria (Photoshop)

Esta carpeta se la envió solo si encuentra algún contratiempo para abrir o imprimir algún documento de la primera carpeta. En esta encontrara todas las páginas del libro, el empaque además de la portada y contraportada en layers.

Gracias.

Harvey Paniagua

54627004

13.3 PRESUPUESTOS DE DISEÑO Y DE IMPRESIÓN.

Presupuesto de Impresión

	Libro de colorear y actividades	Precio	
Diseño y Diagramación	<ul style="list-style-type: none"> • Portada y contraportada. • 24 páginas. 	Q 2,000.00	
Diseño de personajes	<ul style="list-style-type: none"> • Dos personajes. • 13 posiciones del personaje. 	Q 1,000.00	Precio total
			Q. 3,000.00

Presupuesto de Diseño

Se cotizaron precios en varias litografías y se concluyo que la impresión se realizaría en NFOQUE ya que se ajustaban al presupuesto de CONRED el cual era limitado (cotizaciones punto 16).

	Libro de colorear y actividades	Cantidad por libro	Precio por 50,000 copias	
Portada y contraportada	<ul style="list-style-type: none"> • 1 hoja • 22x17 pulgadas. • Troquelado • cartulina fina especial 	Q. 1.00 c/u	Q50,000.00	
Paginas	<ul style="list-style-type: none"> • 12 hojas (24 páginas) • 11x8.5 pulgadas. • Tiro y retiro • Papel bond 80 gramos. 	Q. 0.25 c/u	Q.300,000.00	Precio total
				Q. 350,000.00



13.4 SISTEMA DE IMPRESIÓN O REPRODUCCIÓN.

Se determino que el medio idóneo para difundir la información, es la impresión litográfica, por su bajo costo y su facilidad para imprimir el material a gran escala y por ser un medio con el cual el grupo objetivo se siente identificado

El sistema de Impresión será el denominado CMYK Color, debido a que permite que el color, en el proceso de impresión no sufra modificaciones, además es el recomendado en impresión para el material que se desea imprimir. Por que se desea que el color sea el mismo para todo el material por cuestiones de unidad con los colores de CONRED, los documentos se guardaran en JPG para su fácil transporte de información de la computadora al lugar de impresión y por la facilidad de manipulación que este presenta, además su peso en cuanto a la cantidad de información es mejor que un TIFF o un PDF



14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

Al implementarse como material el diseño de un libro de colorear, y se integro a la información actividades y juegos con ilustraciones, se logró facilitar que los niños y niñas comprendan sobre que hacer durante un desastre natural al trabajar con el contenido. Además se implementó en la diagramación del libro, una división de los temas que hace viable su lectura, ya que los divide en secciones en las que el niño podrá explorar ordenadamente el material.

Se implementaron en los dos personajes características del grupo objetivo, como la edad y actitudes propias de ellos. Estos a lo largo del texto en los ejercicios y actividades del libro comentan y explican las instrucciones, así interactúan con el niño y se logran familiarizar con ellos, consiguiendo que el personaje le indique como utilizar el libro apropiadamente y logrando con todo esto integrar los dos personajes de implicación en el material.

En todo el material se utilizó como base el color azul y el anaranjado, que son los colores que integran la línea de diseño de CONRED, esto para que el niño recuerde la existencia de la institución e identifique al material como parte de ella, disminuyendo también el gasto de impresión a full color.

Se desarrolló una memoria como recurso pedagógico, conteniendo los puntos más importantes de la información que provee el libro de colorear, se planteó la información en forma gráfica para hacer entretenido la información que se plasmó en las tarjetas y por la temática del juego, a esto se añadió información de a quién acudir en caso de

un desastre natural, todo esto para apoyar el contenido textual del material, ayudando así a facilitar el aprendizaje de los niños y niñas.

Recomendaciones:

- Realizar una guía de estilo de los personajes e ilustraciones para facilitar su implementación en futuros materiales.
- A la hora de utilizar los personajes en futuros materiales, mantener las burbujas de texto, para no perder la función de implicación.
- Si se requiere implementar más colores en materiales futuros, utilizar los institucionales en un primer plano en la jerarquía visual color, así se seguirá identificando como parte de CONRED por medio de la paleta.
- En materiales futuros, incorporar imágenes de apoyo al texto, siguiendo con la línea de diseño aplicada en este proyecto



15. BIBLIOGRAFÍA



15. BIBLIOGRAFÍA:

CONRED (2007)

TERREMOTOS

[En red] Disponible en: (http://www.conred.org/sobredesastres/desastres_sismos.php)

CONRED (2007)

HURACÁN

[En red] Disponible en: (http://www.conred.org/sobredesastres/desastres_huracanes.php)

CONRED (2007)

INCENDIOS

[En red] Disponible en: (http://www.conred.org/sobredesastres/desastres_incendios.php)

CONRED (2007)

DESLIZAMIENTOS

[En red] Disponible en: (http://www.conred.org/sobredesastres/desastres_deslizamientos.php)

CONRED (2007)

TORMENTAS ELÉCTRICAS

[En red] Disponible en: (http://www.conred.org/sobredesastres/desastres_tormentaselectricas.php)

ReCrea (2007)

MATERIAL EDUCATIVO

[En red] Disponible en: (http://www.recrea-ed.cl/material_educativo_para/ninos.htm)



Jesús Curbelo García, Publicado - Published (2007)

DESASTRES NATURALES

2CHECKOUT.COM, INC. -OHIO, U.S.A. IS AN AUTHORIZED RETAILER FOR GOODS AND SERVICES PROVIDED BY DESASTRES.ORG
©1997-2008 CENTRO DE ENTRENAMIENTO DE BOMBEROS PROFESIONALES PUBLICA "INCIDENT COMMANDER MAGAZINE". ALGUNOS DERECHOS RESERVADOS.

Monografías (2008)

DESASTRES NATURALES

[En red] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos34/desastres-naturales/>

Velasco, (2007)

MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

[En red]. Disponible en:
http://www.puntoyapartexal.com/edicion/ver_notas.asp?xid=3828&xfecha=05/24/2007

Prieto (1994)

MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

[En red]. Disponible en:

<http://revistas.mes.edu.cu/Pedagogia-Universitaria/articulos/2004/5/189404512.pdf>

VER ANEXOS FOTOCOPIAS DE CARACTERÍSTICAS DEL TRATAMIENTO FORMAL EN LOS MATERIALES DIDÁCTICOS Y EDUCATIVOS, DE CLASE SÍNTESIS III.

Cartergins A. (2006)

PROCESO CREATIVO DE DISEÑO.

[En red] Disponible en: <http://www.anibal.com.es/?p=27>

Swann A. (1995)

BASES DEL DISEÑO GRÁFICO. TERCERA EDICIÓN.

ESPAÑA, BARCELONA. EDITORIAL GUSTAVO GILI.

Swann A. (1996)

DISEÑO GRÁFICO. PRIMERA EDICIÓN.

ESPAÑA, BARCELONA. EDITORIAL BLUME NATURART, S.A.

Tejeda Y. (2005)

PROCESOS Y MÉTODOS PARA LLEGAR A UN BUEN CONCEPTO DE DISEÑO.

(PORTAFOLIO) UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR, ARQUITECTURA Y DISEÑO, GUATEMALA.



White A. (2002)

DISEÑO EDITORIAL

THE ELEMENTS OF GRAPHIC DESIGN. SPACE, UNITY, PAGE

ARCHITECTURE AND TYPE. PRIMERA EDICIÓN. NEW YORK. EDITORIAL ALL WORTH PRESS.

FotoNostra (2006)

DISEÑO PUBLICITARIO

[En red] Disponible en: <http://www.fotonostra.com/grafico/publicitario.htm>

Armas, Daniel (1984)

PRONTUARIO DE LA LITERATURA INFANTIL. EL CUENTO Y SUS ELEMENTOS. 28-32

Bam-Bhú (1978)

EL DIBUJO HUMORÍSTICO. HUMOR EN LOS LIBROS INFANTILES. 16-17 y 76-77

Barbieri, Daniele (1993)

LOS LENGUAJES DEL CÓMIC. EL COLOR, LAS TÉCNICAS. 51-64

Blair, Preston (1994)

DIBUJOS ANIMADOS, EL DIBUJO DE HISTORIETAS A SU ALCENCE, EL PERSONAJE 10- 31, 32-71

Chatry-KomREK, Marie (1986)

LIBROS DE LECTURA PARA NIÑOS DE LENGUA VERNÁCULA. APARTIR DE UNA EXPERIENCIA INTERDISCIPLINARIA EN EL ALTIPLANO PERUANO. LA ILUSTRACIÓN: ATRACCIÓN, EDECUACIÓN. FUNCIONALISMO. 143-168

Figueroa, Ana (2005)

PINTURA Y NARRATIVA, Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: http://www.boletincontactando.com/pintura/pintura_narrativa.htm

Instituto de Cervantes, España (2008)

CIEN AÑOS DE ILUSTRACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA. UNA ILUSTRACIÓN PUEDE SER AISLADA Y CONTEMPLADA COMO UNA OBRA DE ARTE. Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/>



Ministerio de Cultura Española (2007)

LOS LIBROS INFANTILES Y JUVENILES (PDF). Extraído el 26 de febrero de 2008 de

(En red) Disponible en: www.mcu.es/libro/docs/MC/CD/Infantil_Juvenil_2007.pdf

Montoya, Víctor (2006)

INFORMES LITERARIOS-RECORTES. LAS ILUSTRACIONES EN LA LITERATURA INFANTIL. Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>

Morán, José (2008)

CIEN AÑOS DE ILUSTRACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA. PERSONAJES ILUSTRADOS. Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

Palacio, Vicente (2008)

ELEMENTOS DEL CUENTO. DESARROLLO, CLÍMAX Y DESENLACE. Extraído el 21 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: http://www.tareas-ya.com/index.php?noticia_id=1629

Rodas, Gabriela (2004)

BIBLIOTECAS INFANTILES. EL DISEÑO GRÁFICO COMO MEDIADOR DE LA EDUCACION ALTERNA Y LA CULTURA. Tesis de la Universidad Rafael Landívar. Facultad de Arquitectura y Diseño.

Rodríguez, Dolores (2008)

CIEN AÑOS DE ILUSTRACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA. PERSONAJES ILUSTRADOS. Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

Ventura, Antonio (2008)

CUENTO CLÁSICO. ANÁLISIS DEL CUENTO CLASICO INFENTIL. Extraído el 18 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/cuento.htm>

Vallet, Maite (2001)

LOS CUENTOS. INICIACIÓN A LA LECTO-ESCRITURA. COMO LEER LAS IMÁGENES DE LOS CUENTOS. 7-11



Weiss, Mónica (2002)

EL CONTRAPUNTO DE LOS LIBROS ILUSTRADOS, Extraído el 26 de febrero de 2008

(En red) Disponible en: <http://forodeilustradores.com.ar/articulos/weiss-01.htm>

Zegeen, Lawrence (2005)

THE FUNDAMENTALS OF ILLUSTRATION. EDICIÓN DE LIBROS. 92-97

Castro, Álvarez y Gómez, (2007)

DEFINICIÓN DE AMBIENTES PEDAGÓGICOS.

(En red). Disponible en: <http://www.psicopedagogia.com/definicion/ambientes%20pedagogicos>

Jiménez, N. (2005)

ROTAFOLIO, PIZARRONES, MODELOS TRIDIMENSIONALES Y CUERPOS GEOMÉTRICOS.

(En red). Disponible en: http://www.wikilearning.com/monografia/medios_audiovisuales-rotafolio/5786-7

Sacristán, J. (1990)

LOS MATERIALES Y LA ENSEÑANZA, CUADERNOS DE PEDAGOGÍA, 194. (EN RED).

(En red) Disponible en: <http://enlaces.ucv.cl/eeuu/diagnostico.htm>

ReCrea (2008)

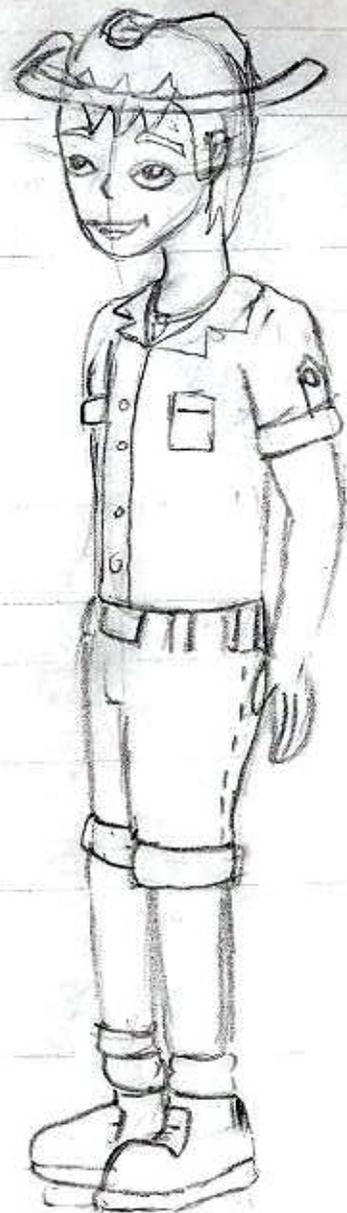
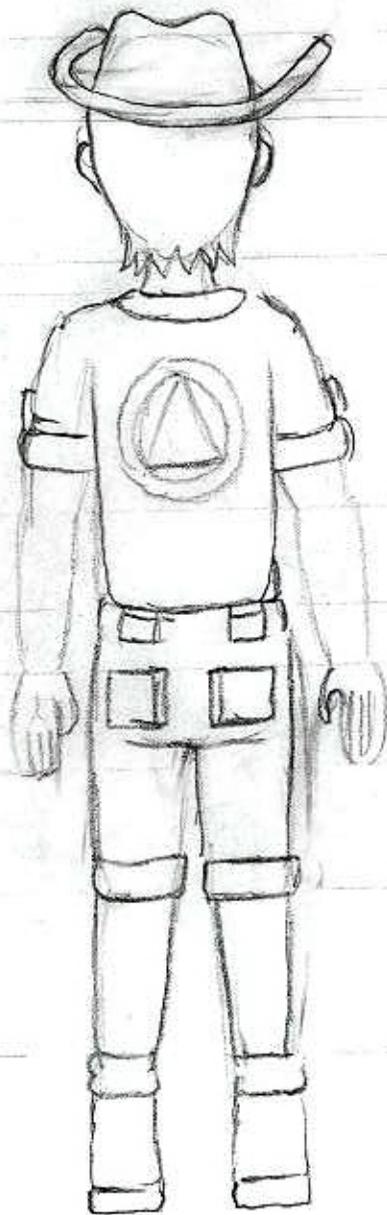
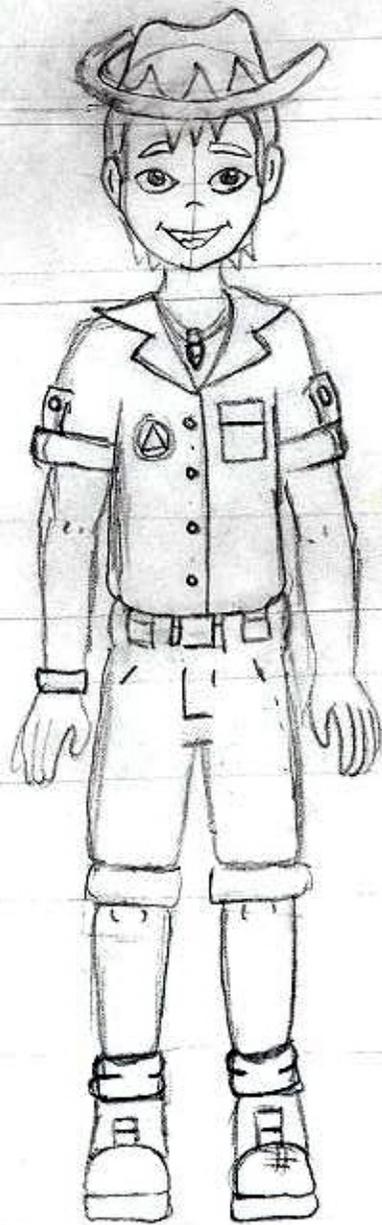
MATERIAL EDUCATIVO

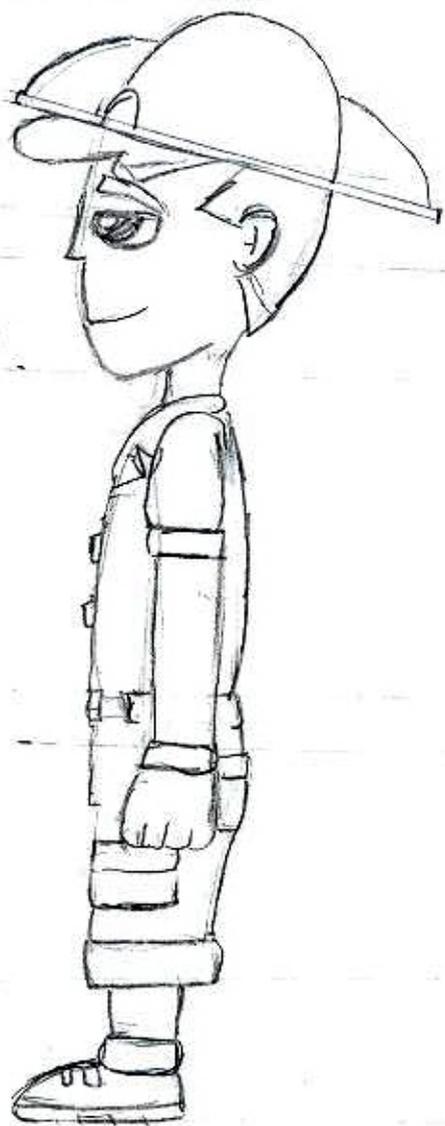
(En red). Disponible en: http://www.recreaed.cl/material_educativo_para/ninos.htm

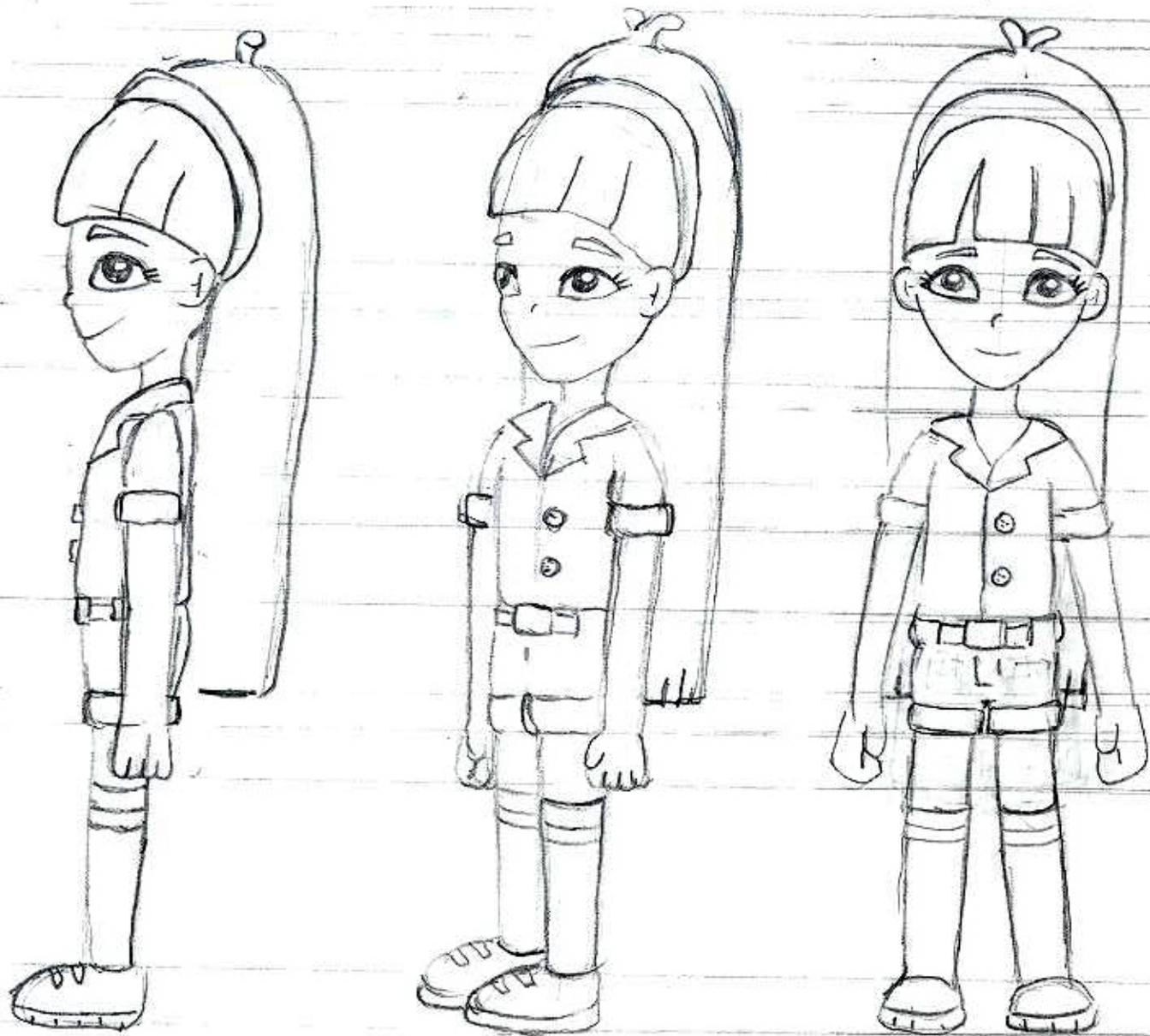


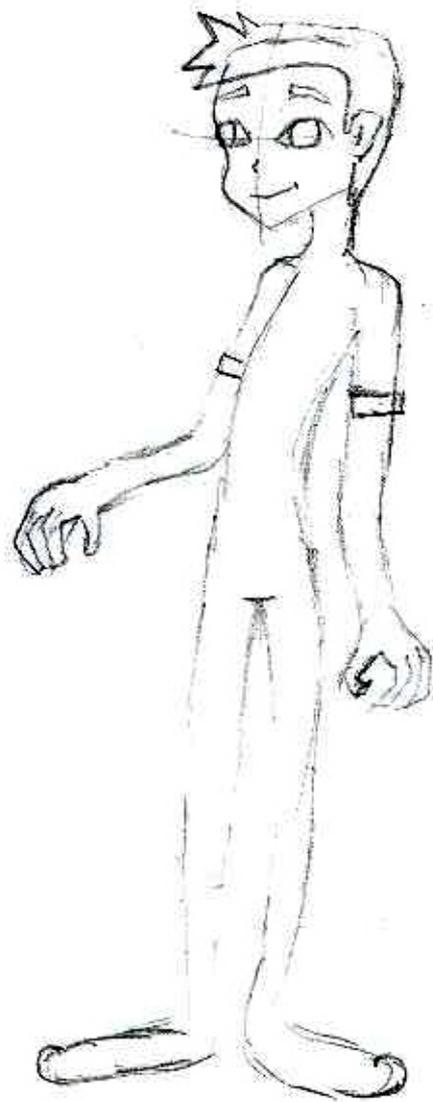
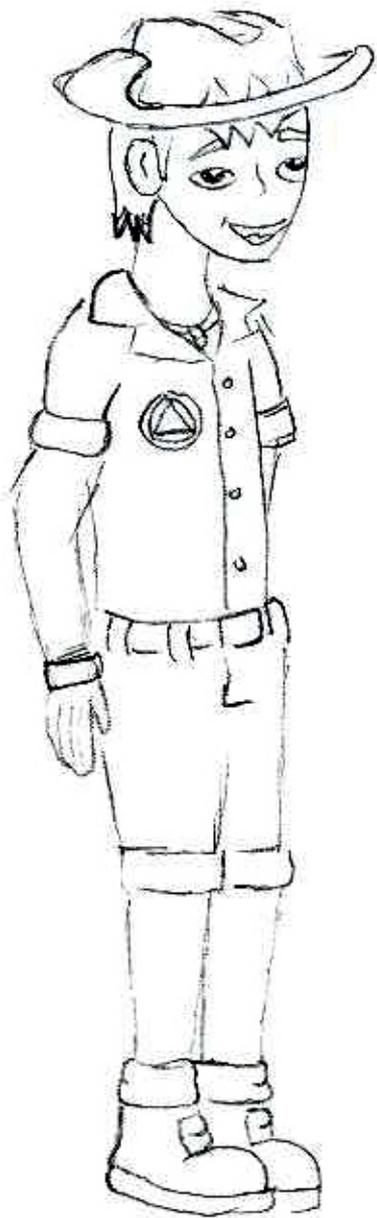
16. ANEXOS

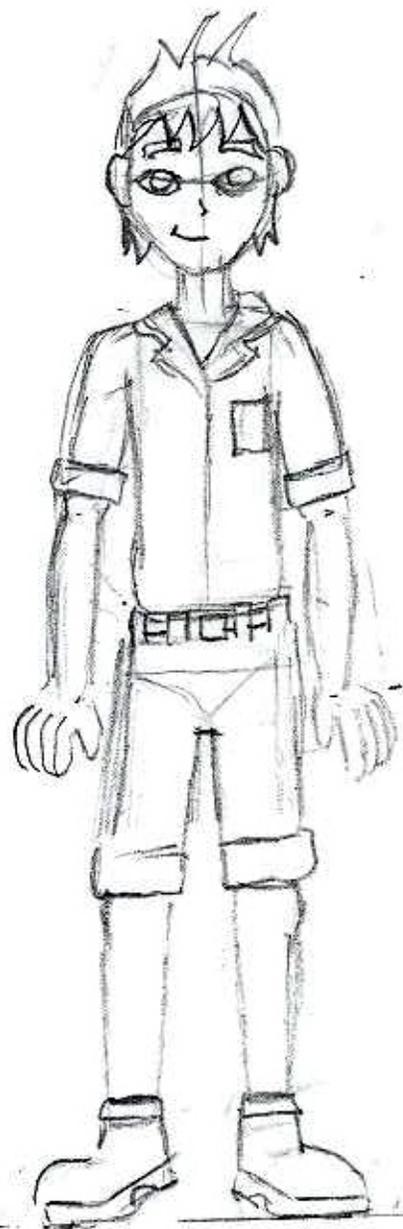


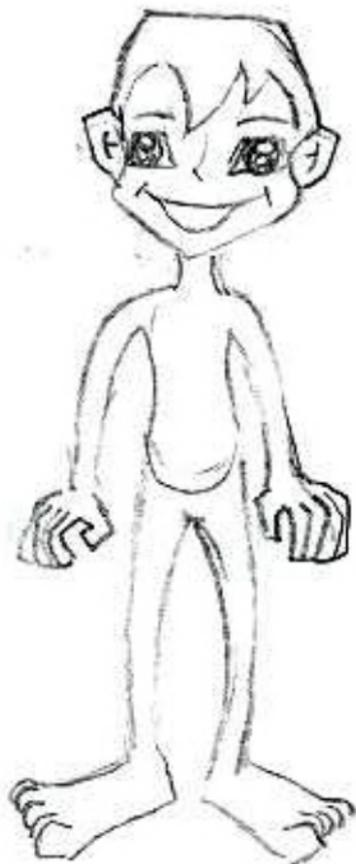


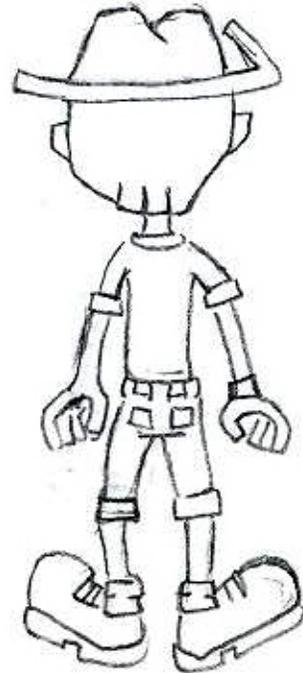
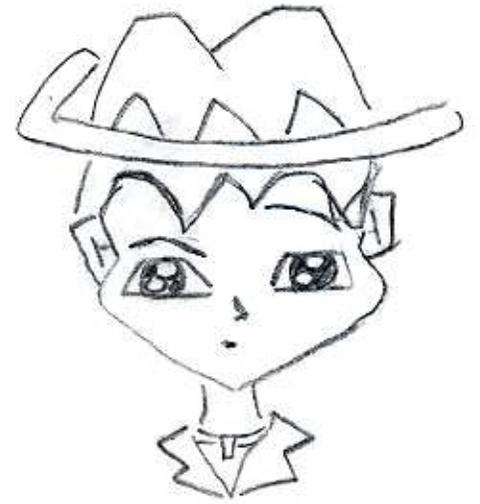




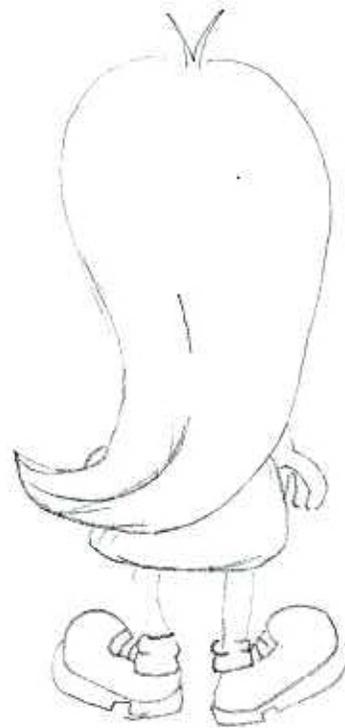




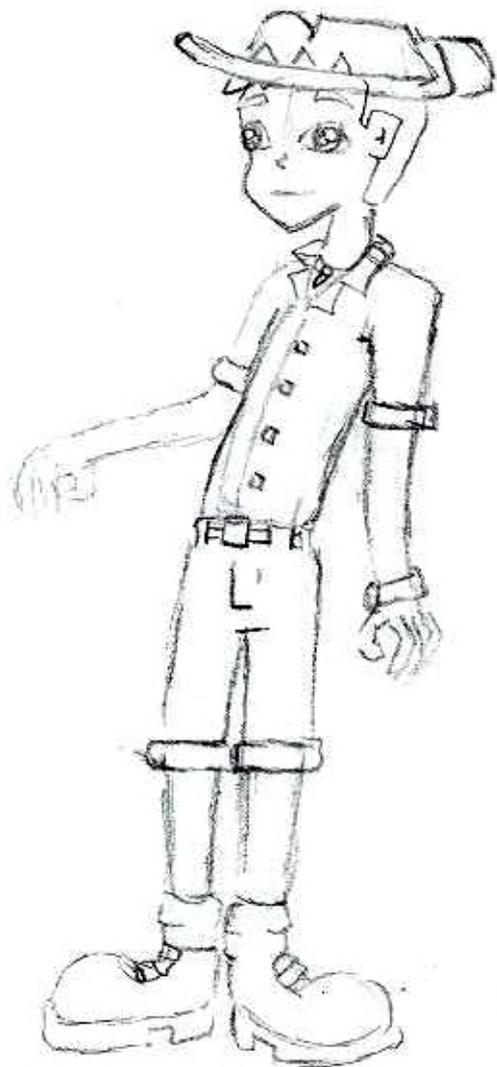


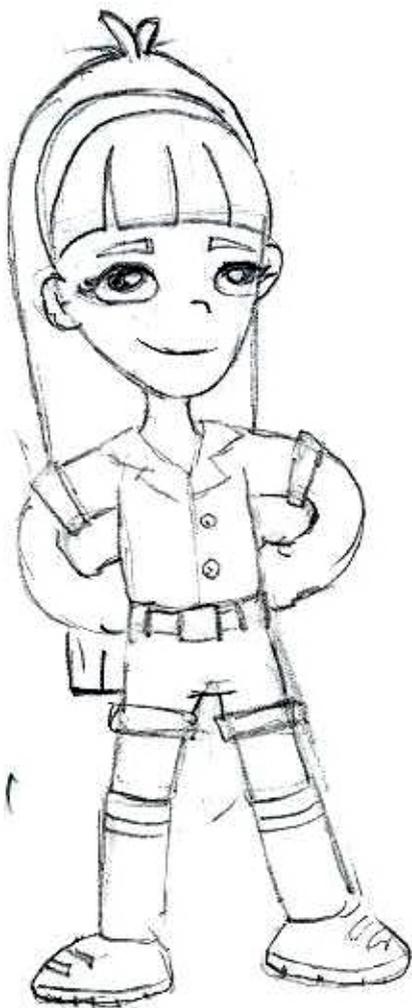


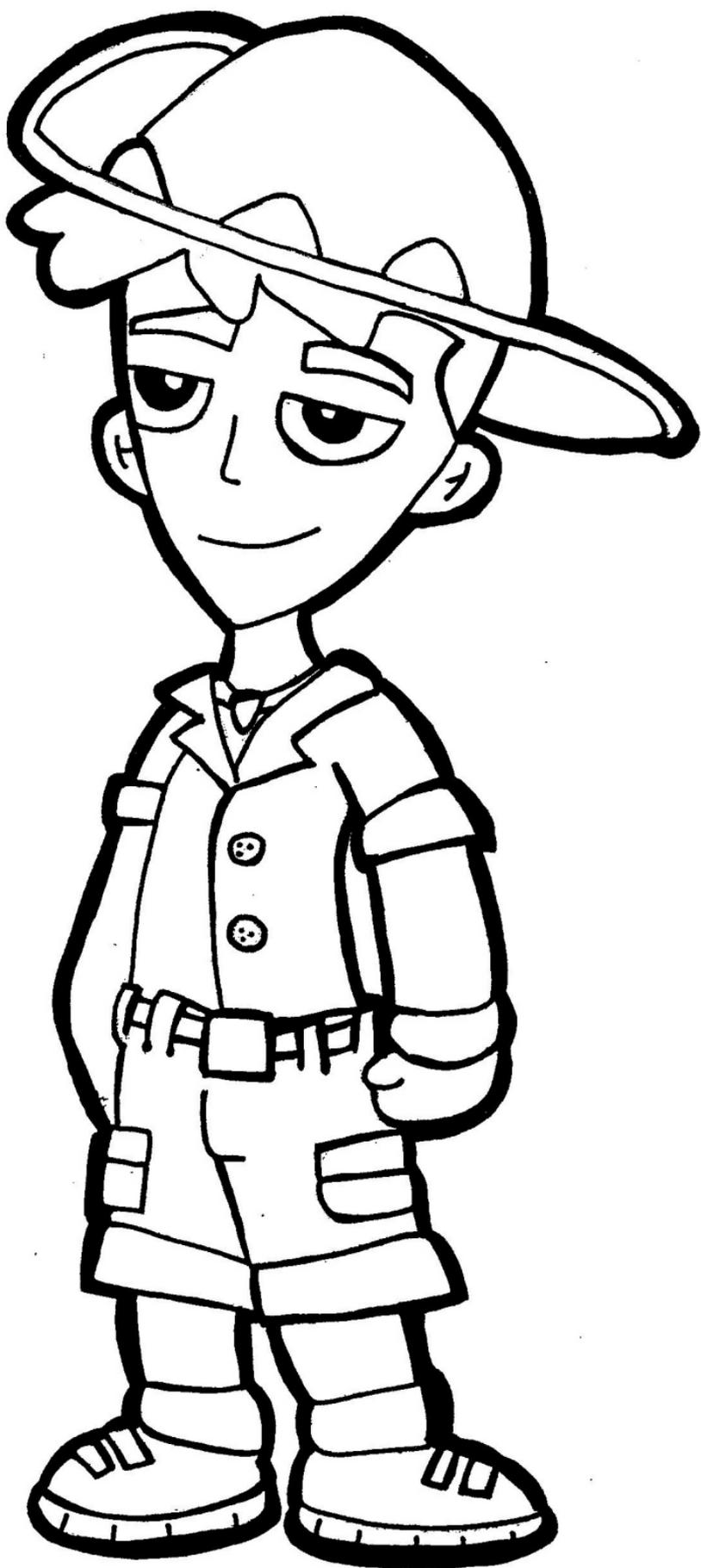


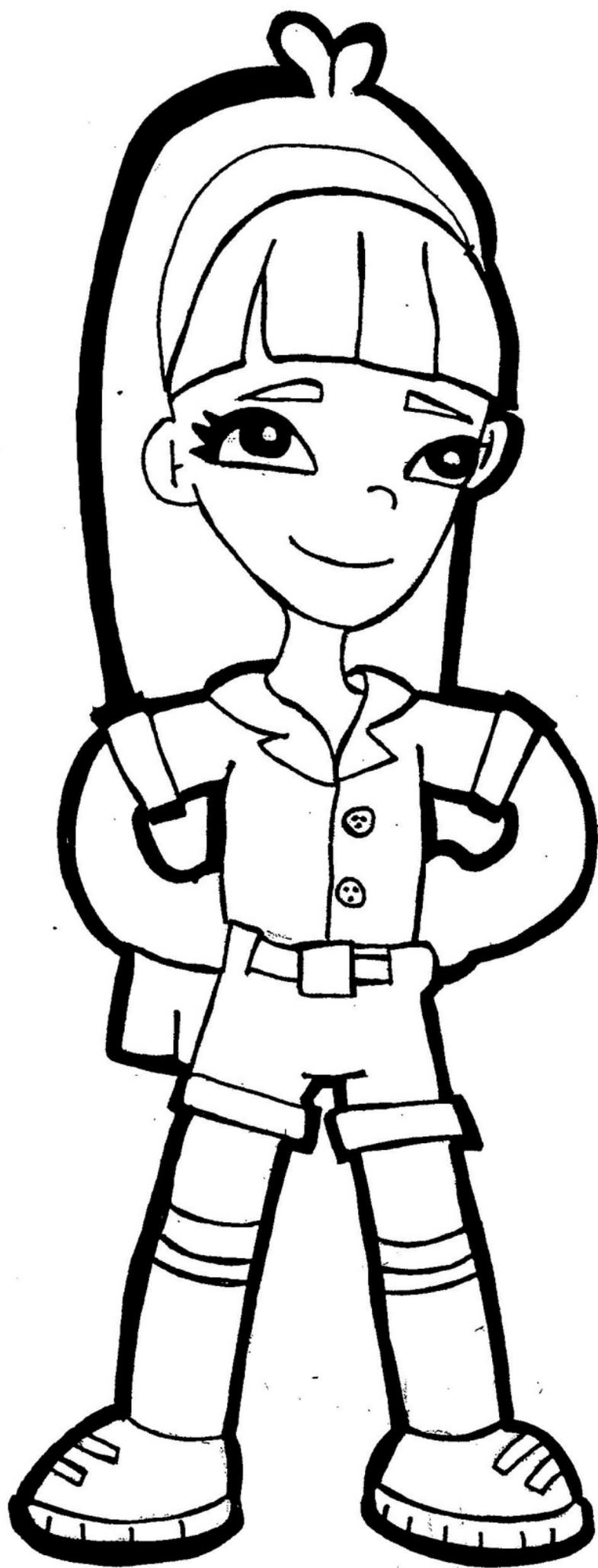
















Tormenta eléctrica



Deslizamiento



Terremoto



Huracán



Incendio



