

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA INCORPORACIÓN UNAM CLAVE 3315-31

PRESENTA

LYDIA YOLATL MACEDO ARCOS

tascis

Diseño de libro
infantil para prevenir
accidentes dentro del hogar
en niños de 3 a 5 años

ASESORA

LIC. CLAUDIA VAZQUEZ BARAJAS



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

**“DISEÑO DE LIBRO INFANTIL
PARA PREVENIR ACCIDENTES
DENTRO DEL HOGAR
EN NIÑOS DE
3 A 5 AÑOS”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

MACEDO ARCOS LYDIA YOLATL

ASESOR: LIC. VAZQUEZ BARAJAS CLAUDIA



DEDICATORIAS

A Dios por su amor, la vida y las bendiciones constantes.



A mis padres, por el amor, el esfuerzo,
y la paciencia que me han sabido brindar a lo largo de mi vida.



A mi hermana Bety por apoyarme
durante el proyecto



A mis tíos Esther, Manuel, Mere y Guillermo
por el apoyo que siempre me brindan.



A mis abuelos Luci y Mere por apoyar a mis padres
en mi cuidado y educación, pero sobre todo por sus consejos
y ejemplo de vida.



“Gracias a todos por impulsarme y hacer de mí la mujer que soy”.



AGRADECIMIENTOS



A mis maestros tanto de la carrera
como a todos los tube a lo largo de mi la vida,
por brindarme siempre su orientación con
profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y
porque cada uno de ellos aportarán a formar parte de mi crecimiento
como persona y como estudiante.



A mi asesora de tesis
Lic. Vazquez Barajas Claudia por su valioso tiempo y
dedicación para la elaboración de este trabajo,
además de la confianza y el apoyo que me brindo
durante el desarrollo de la misma.





**Diseño de libro infantil
para prevenir accidentes dentro
del hogar en niños de
3 a 5 años de edad**



Índice de contenido

Introducción	23
Capítulo 1 Fundamento teórico: Conceptos de Diseño y Comunicación Visual	
1 El Diseño y la Comunicación Visual	27
1.2 Elementos básicos de Diseño y Comunicación Visual	28
1.2.1 Elementos conceptuales	28
1.2.2 Elementos visuales	29
1.2.3 Elementos de relación	29
1.2.4 Elementos prácticos	30
1.3 El Diseño Editorial	31
1.3.1 Factores a considerar en el diseño editorial	33
1.4 Elementos básicos de Diseño Editorial	34
1.4.1 Formato	34
1.4.2 Retícula editorial	37
1.4.3 Caja tipográfica	38
1.4.4 Legibilidad tipográfica	38
1.4.4.1 Elementos importantes para una buena legibilidad tipográfica	39
1.4.4.1.1 Tipografía	39
1.4.4.1.2 Color	42
1.4.4.1.3 Cuerpo	42
1.4.4.1.4 Interlineado	42
1.4.4.1.5 Interletraje	43
1.4.5. La imagen	43
1.4.5.1 Iconocidad	44
1.4.5.2 Modelización icónica de la realidad	44

1.4.5.3 Tipos de modelización	47
1.4.5.4 Imagen y realidad: grado de iconicidad	48
1.5 Funcion de los elementos de Comunicación Visual en la Imagen	50
1.5.1 Elementos conceptuales	50
1.5.1.1 El punto	51
1.5.1.2 La línea	52
1.5.1.3 El plano	54
1.5.2 Elementos visuales	54
1.5.2.1 Color	54
1.5.2.2 Forma	60
1.5.2.2.1 Maneras básicas de representar la forma	61
1.5.2.3 Textura	62
1.5.2.4 Tamaño	63
1.5.3 Elementos de relación	64
1.5.3.1 La Dirección	64
1.5.3.2 La Posición	64
1.5.3.3 Espacio	65
1.5.3.4 Gravedad	65
1.5.4 Elementos prácticos	66
1.5.4.1 Representación	66
1.5.4.2 Significado	66
1.5.4.3 Función	66
1.6 Material o soporte	68
1.7 Antecedentes históricos del libro	69
1.8 Definición de libro y su importancia	72
1.9 Partes que componen un libro	73
1.10 Tipos de libros	77

1.11 Los libros infantiles -----	78
1.11.1 El lenguaje de los libros infantiles -----	80

Capítulo 2 Elementos del problema: Lesiones por accidentes en niños dentro del hogar

2.1 Concepto de accidente -----	85
2.2 Tipos de accidentes -----	86
2.3 Tipos de lesiones a causa de un accidente -----	87
2.4 Accidentes de niños en el hogar -----	89
2.5 Factores de riesgo que provocan accidentes en niños dentro del hogar -----	91
2.6 Características evolutivas del niño de 3 a 5 años de edad -----	93
2.7 Medidas de seguridad para prevenir accidentes en el hogar -----	97

Capítulo 3 Etapa proyectual: Proceso creativo

3.1 Propuesta de diseño -----	103
3.2 Proceso Creativo -----	104
3.2.1 Análisis de datos referentes -----	105
3.2.2 Formato -----	110
3.2.3 Retícula editorial -----	110
3.2.4 Composición -----	111
3.2.5 Los elementos visuales -----	111
3.2.5.1 Imágenes -----	111
3.2.5.2 Tipografía -----	114
3.2.6 Portada -----	115
3.2.7 Contraportada -----	116
Conclusiones -----	119
Bibliografía -----	123

Introducción

En México, las lesiones ocasionadas por accidentes dentro del hogar son muy comunes, afectando principalmente a la población infantil, esto se debe a que los niños aprenden a través de experiencias basadas en ensayo, error, repetición, imitación, causa-efecto, sumado a que se encuentran en una etapa donde disfrutan de realizar actividades físicas sin medir consecuencias; mismas que los llevan a efectuar acciones inseguras, causando lesiones físicas, psicológicas y en el peor de los casos hasta la muerte.

Por lo anterior, este proyecto tiene como finalidad principal, aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño y Comunicación Visual para dar una alternativa de prevención a un problema de salud pública, esto mediante la elaboración de un libro ilustrado para niños de 3 a 5 años sobre accidentes más frecuentes que suelen ocurrir dentro del hogar, teniendo como finalidad estimular la capacidad de los niños mediante imágenes descriptivas acciones de riesgo en los diferentes espacios de una casa, de tal forma se les dará a conocer las consecuencias de realizar ciertas acciones que les provoquen lesiones y eviten realizarlas; así se pretende crear una conciencia de auto-protección.

El trabajo consta de tres capítulos, el primero describe conceptos relacionados a los elementos básicos del Diseño Editorial, que es una especialidad del Diseño y Comunicación Visual, dado que se enfoca a la creación de distintos tipos de publicaciones como revistas, periódicos, libros entre otros, por tanto dicha especialidad servirá como una guía para la elaboración del proyecto gráfico antes mencionado, el segundo apartado hace énfasis en temas relacionados al problema planteado, con el fin de recopilar datos que sirvan para iniciar a proyectar ideas y por último se tiene el tercer capítulo, donde se explica y justifica a detalle, todo el proceso creativo que se implemento para concretar la realización del libro infantil hasta llegar al resultado final.



Capítulo 1

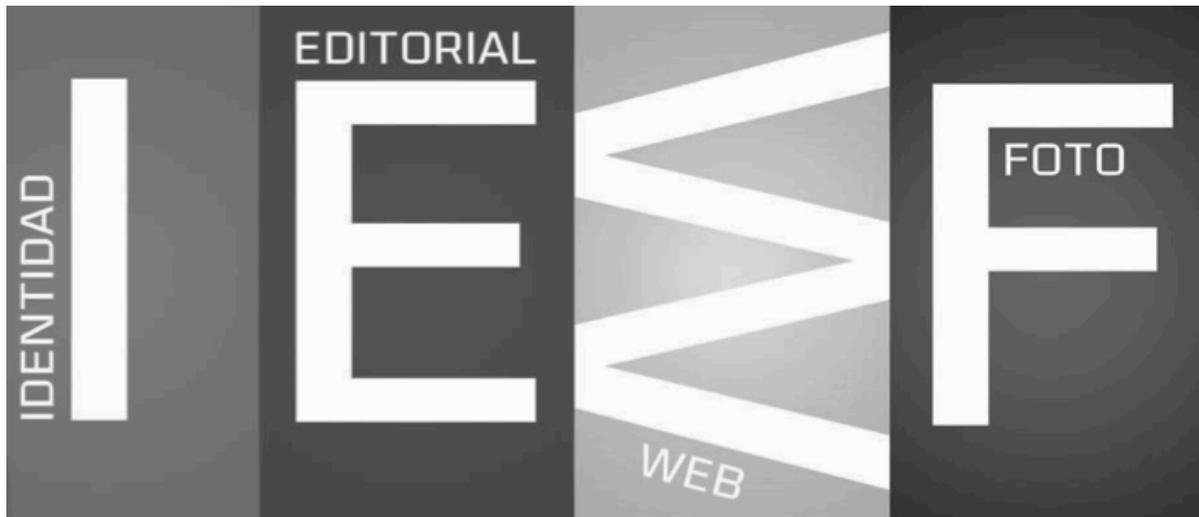
**Fundamento teórico: Conceptos de diseño y
comunicación visual**



1.

El Diseño y la Comunicación Visual

Sin entrar en polémica de que si el diseño es arte o no, podríamos definir que el diseño gráfico es considerado como una disciplina u oficio dirigido a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estéticas, informativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, entre otros. En la actualidad a esto mismo se le denomina “Diseño y Comunicación Visual”, algunos diseñadores opinan que llegó el momento de archivar el término “Diseño Gráfico”, pues la actividad excede el campo de la industria gráfica, debido a que los mensajes hoy en día se pueden alcanzar a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales, dando como resultado cuatro áreas tales como: la *identidad*, *editorial*, *web* y *foto* importantes que abarca el Diseño y la Comunicación Visual.



Especialidades que hay dentro del Diseño y Comunicación Visual.

1.2

Elementos básicos de Diseño y Comunicación Visual

Siempre que se diseña algo, el punto visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos que constituyen el elemento esencial de lo que vemos, son la materia prima de toda información visual es decir, es la gramática de toda comunicación visual. Los elementos de diseño y comunicación visual son:

1.2.1 Elementos conceptuales.

Son aquellos que no parecen estar presentes, pero permanecen siempre al inicio de todo un proyecto de diseño.

1. **Punto**-Indica posición, es el principio y fin de una línea, y es donde dos líneas se cruzan.
2. **Línea**- Tiene posición, dirección y forma los bordes de un plano.
3. **Plano**- Tiene largo, ancho, posición dirección, está limitado por líneas y define los límites extremos de un volumen

Su importancia radica en que se relacionan entre si, el punto en movimiento se transforma en una línea, la línea en movimiento se convierte en plano y éste en volumen y con ello dando paso a los elementos visuales.

1.2.2 Elementos visuales.

Los elementos visuales forman la parte más importante de un diseño, porque son lo que realmente vemos. Cuando los elementos conceptuales se materializan, se hacen visibles dando paso a los siguientes elementos:

1. **La Forma**- Todo lo que puede ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.
2. **El Tamaño**- Todas las formas tienen un tamaño, físicamente es medible aunque resulta relativo cuando es comparado.
3. **El Color**- Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color.
4. **La Textura**- Se refiere a las características de la superficie de la forma.

1.2.3 Elementos de relación.

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interacción de los elementos visuales en un diseño.

Dirección- Depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con las formas cercanas.

5. **Posición**- La posición de una forma que es juzgada por su relación respecto a la estructura.
6. **Espacio**- Las formas ocupan un espacio. El espacio puede estar ocupado o vacío. Puede ser pleno o ilusorio para sugerir una profundidad.
7. **Gravedad**- No es visual si no psicológica: atribuimos a las formas pesadez o livianidad o estabilidad o inestabilidad.

1.2.4 Elementos prácticos

Subyacen el contenido y el alcance de un diseño.

1. **Representación**- Cuando una forma deriva de la naturaleza o de algo hecho por el ser humano, es representativa.
2. **Significado**- Todo diseño transporta un mensaje. Todos los elementos significan.
3. **Función**- Todo diseño debe cumplir con un propósito determinado.

1.3

El diseño editorial

Dentro del Diseño y Comunicación Visual podemos encontrar diferentes áreas, entre ellas se encuentra el “Diseño Editorial” cuya función es la de lograr una unidad armónica entre el texto e imagen mediante una diagramación que permita expresar el mensaje del contenido de una forma óptima y donde se tenga un valor estético que impulse comercialmente a una publicación ya sea de libros, revistas o periódicos.

La importancia del diseño editorial en el mundo actual presenta una cantidad enorme de estímulos visuales *fig1*, lo cual es fundamental para potencializar una publicación ante un lector y este se convierta en un comprador real, por tal motivo hay que prestar especial atención en el diseño exterior de la publicación, así se trate de un libro, una revista o un periódico, la tapa, contratapa, solapas, faja, sobrecubierta, lomo y título son determinantes para que una persona se decida o no a comprar una publicación.

Si bien el contenido es fundamental, el éxito en el mercado editorial depende en gran medida del diseño externo de una publicación, ya que éste puede hacerla sobresalir por sobre otros textos. Está comprobado que las personas deciden la compra de un libro u otra publicación gracias a lo que leen en el para texto (tapa, contratapa y solapas), especialmente cuando no conocen al autor ni el título de una obra.



El diseño exterior es la llave de acceso al contenido, por ello es de gran importancia obtener una gráfica que responda al mensaje que se transmite en el texto. Si esto no es así se corre el riesgo de malograr la ardua tarea que supone escribir un libro, o llevar a cabo una revista o periódico. Del mismo modo, un diseño de tapa y contratapa no acorde al texto puede generar confusión en los lectores.

Es necesario que este diseño también esté pensado en función de un sector claramente delimitado de público al que se dirige la publicación, para llamar su atención teniendo en cuenta sus características sociales, culturales y genéricas. Por supuesto, el diseño del interior también reviste gran importancia, ya que de la elección del formato, tipografía y organización de las imágenes depende la lectura del texto.

Un buen diseño editorial consiste en lograr la coherencia gráfica y comunicativa entre el interior, el exterior y el contenido de una publicación. En este sentido, la función del diseñador especializado es fundamental, ya que es la persona con todos los conocimientos necesarios para la realización gráfica exitosa de una publicación.

1.3.1

Factores a considerar en el diseño editorial

Hay tres factores fundamentales que deben considerarse en diseño editorial son: la publicación, el público y la competencia.

1.-Publicación: Es necesario saber ante todo qué tipo de contenido presenta la publicación para la que se realizará el diseño, así como también hay que tener en cuenta el medio.

Cada tipo de medio revista, periódico o libro, y sus géneros específicos- tienen sus características en cuanto a formato, composición, información y jerarquía de los elementos. Así, el diseño busca expresar el mensaje de la publicación estableciendo una unidad coherente entre lo gráfico y el texto.

2.- Publico: También hay que considerar a qué público está dirigida una publicación. La composición depende del perfil de los lectores destinatarios. Debe adecuarse a las variables de pertenencia social y cultural, nivel de educación, nivel económico, edad y género, ya que, por ejemplo, hay grandes diferencias entre una publicación orientada a adolescentes y otra dirigida a amas de casa.

3.- Competencia: A la hora de realizar el diseño no hay que dejar de tener en cuenta las publicaciones de la competencia, sus principales rasgos -positivos y negativos-. Este análisis permitirá desarrollar un diseño original que distinguirá a la publicación en cuestión por sobre las demás.

1.4

Elementos básicos de diseño editorial

Los elementos de diseño editorial son de gran importancia por que conforman «todo» en nuestra maquetación ya que establecen la estructura fundamental para el acomodo de nuestros elementos visuales dentro del espacio de trabajo, por lo tanto cada uno cuentan con su grado de importancia. Los elementos básicos que se deben considerar para obtener un diseño editorial exitoso, son los siguientes:

1.4.1 Formato

El formato es el tamaño del área total que tenemos para realizar una composición, es decir para diseñar. *fig1* En el aspecto Editorial hay ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de las ocasiones, esto el espacio o formato está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato.

La figura geométrica más común en los formatos es el rectángulo, aunque puede cambiar, pero la composición o ubicación de los elementos, deberá hacerse en coherencia siempre con el formato.

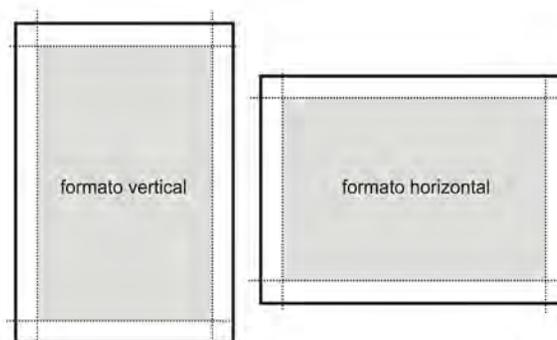
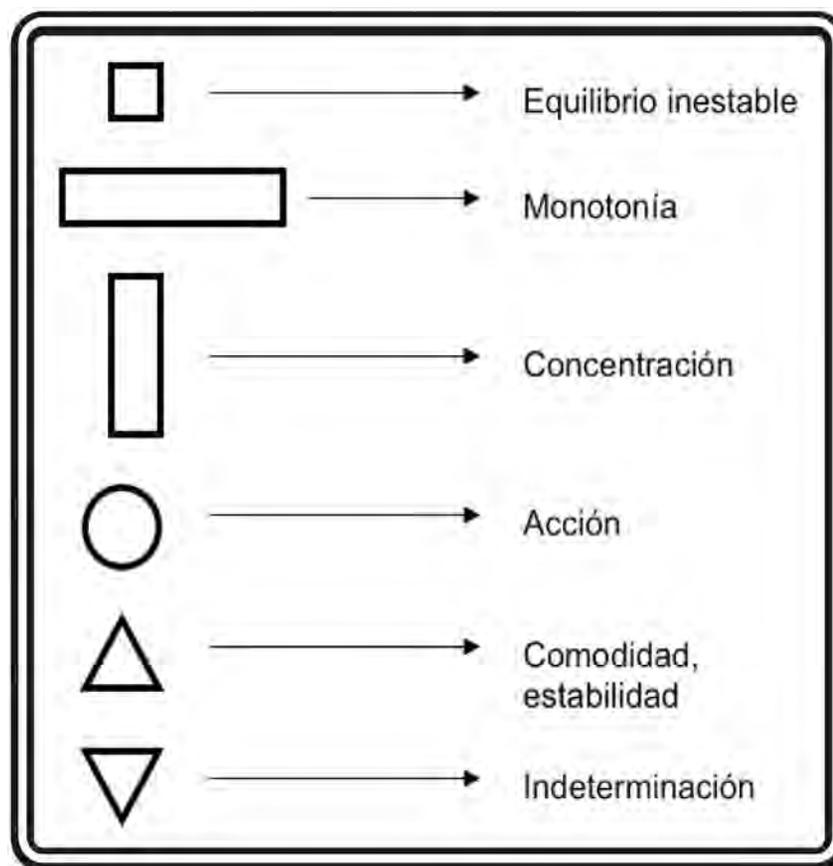


fig.1

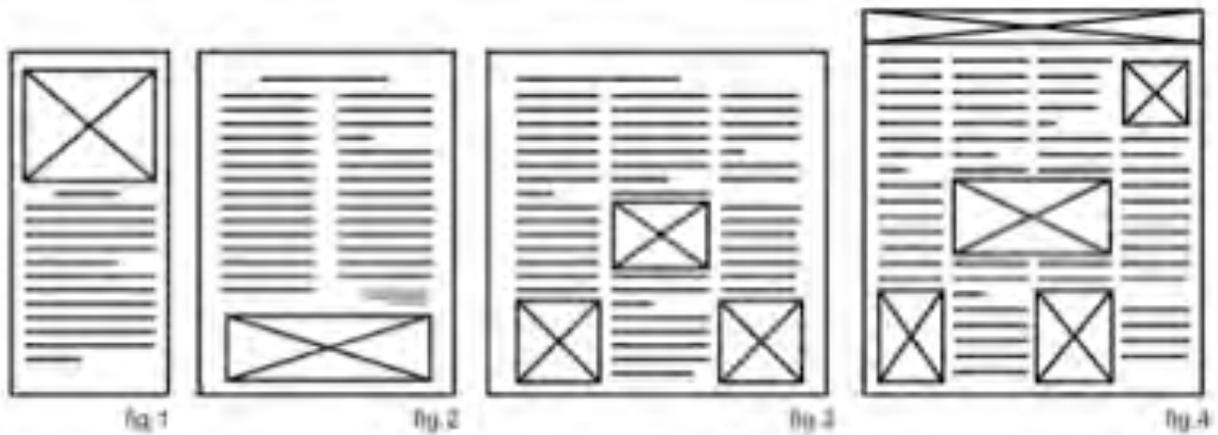
Los formatos pueden ser también en forma de triángulo, cuadrado, círculo, etc. ó incluso siluetas de figuras diversas, y cada una tiene su expresión psicológica propia como se describe en el siguiente cuadro.



Estas características de expresión de los formatos de los formatos son aplicables también a los grupos de composición que adoptan estas formas geométricas. El tamaño real también tiene connotaciones psicológicas, si es pequeño inspira delicadeza, finura ó sentido utilitario; si es grande, potencia, esfuerzo, amplitud. En la determinación del formato siempre se tiene que tomar en cuenta lo estético, la comodidad y la practicidad.

A su vez los formatos se pueden dividir en diferentes estructuras:

- **Formato a una columna:** Se utiliza para los libros; en general se muestra sólo texto o sólo imagen.fig.1
- **Formato con dos columnas:** Facilita la combinación de textos e imágenes.fig.2
- **Formato con tres columnas:** Ofrece muchas posibilidades para combinar imágenes y textos de diferentes tamaños.fig.3
- **Formato con cuatro columnas:** Generalmente se utiliza en periódicos y revistas dado que facilita la composición cuando hay mucho texto.fig.4



Un aspecto que debemos tener en cuenta dentro de los formatos es el margen, es decir el espacio en blanco que rodea la composición. Dependiendo del tipo de trabajo que estemos realizando el margen tendrá una función diferente.

Por ejemplo, si lo que estamos haciendo es el diseño de un libro, los márgenes que nos encontramos en una publicación son: el margen superior o de cabeza, el margen inferior o de pie, el margen interior o de lomo y el margen exterior o de corte. fig.2.

Una vez definidos los cuatro márgenes obtendremos el espacio de Mancheta o Mancha, es decir la zona de impresión o la zona en la que estarán los contenidos de nuestra publicación o la que equivale al tamaño de la página menos los márgenes. Los márgenes pueden tener una doble misión; Por un lado estética, por otro lado práctica, ya que los márgenes pueden servir para facilitar la encuadernación del libro.

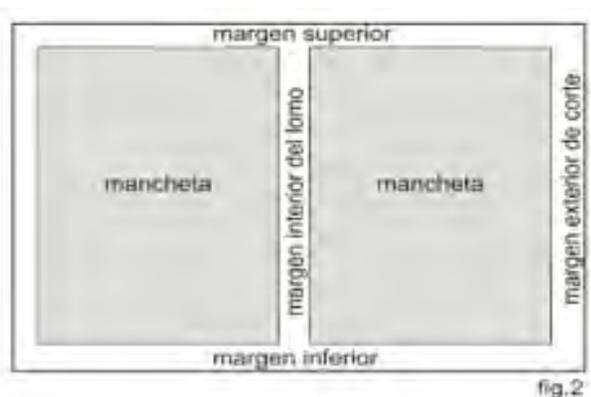


fig.2

1.4.2. Retícula editorial

La retícula es una esquema que le permite al diseñador subdividir la mancheta o mancha en campos o espacios más reducidos a modo de reja para luego realizar el diseño editorial con libertad, permitiendo así la organización coherente de la información visual para cumplir con el objetivo principal de una publicación que es la legibilidad.

Los campos están separados entre sí por un espacio para que las imágenes no se toquen y para que se conserve la legibilidad. La distancia entre los campos es de una, dos o más líneas (distancia vertical); la distancia horizontal está en función del tamaño de los tipos de letra y de las ilustraciones. Fig.3

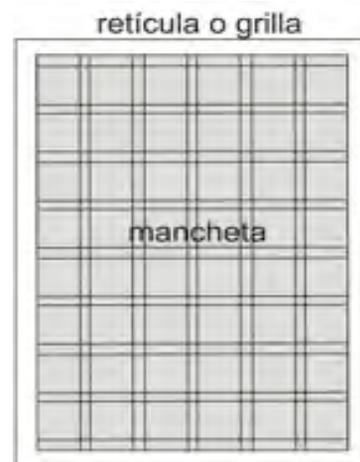


fig.3

1.4.4.1 Elementos importantes para una buena legibilidad tipográfica.

1.4.4.1.1 Tipografía

Se denomina tipografía al estudio, clasificación y creación de nuevos diseños de caracteres o tipos de letras. Es importante tener el conocimiento de los tipos de letras y sus características para una utilización correcta, ya que el uso de la tipografía imprime carácter y expresividad, redundando en las significaciones de lo que se quiere transmitir en un mensaje.

Un carácter o letra se compone de diferentes partes, las cuales se han utilizado de forma tradicional para la construcción de los diversos caracteres. Hablar de las partes de una letra es hablar de su anatomía. Toda letra tiene su propia estructura o esqueleto, que determina su personalidad, tipo y estilo.

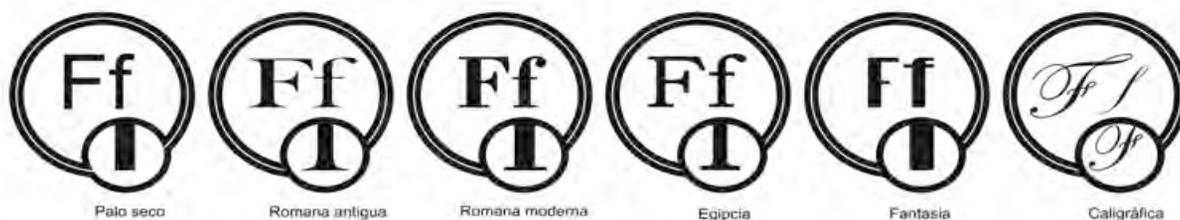


Entre las partes que podemos encontrar en un carácter son las siguientes:



<http://www.disenho.ciberaula.com>

Cuando hablamos de fuente tipográfica o familia tipográfica nos referimos al modelo o diseño al que pertenece una letra determinada es por eso que debemos de conocer las principales familias, las cuales son las siguientes:



Las transformaciones de la tipografía se han producido gracias a la tecnología que ha dado paso a diversos cambios en el aspecto de los caracteres. La utilización de los ordenadores ha tenido una gran repercusión con respecto a los caracteres, ya que la letra digital permite una gran flexibilidad, dando así, paso a un nuevo concepto “tipografía creativa”. *fig1.*

La tipografía es el vehículo del contenido. Además, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.).



Fig 1.

La elección también variará según la extensión del texto. Si se trata de un texto largo, los caracteres deberán ser abiertos, proporcionados y regulares. En caso de querer emplear una tipografía decorativa, ésta deberá usarse en poca cantidad de texto –como títulos por ejemplo, ya que posee menos legibilidad; también habrá que considerar que sea coherente con el estilo de la publicación.

1.4.4.1.2 Color

El mayor nivel de legibilidad se logra si hay un contraste máximo entre tipografía y fondo -negro sobre blanco o viceversa-. Se pueden buscar variaciones de color, siempre que se tenga en cuenta este principio de contraste. *fig2.*



fig2.

1.4.4.1.3 Cuerpo

La elección del cuerpo tipográfico depende de varios factores, tales como el interlineado, el ancho de las columnas y la cantidad de texto. En cuanto a esto último, si se trata de un bloque de texto, el tamaño tipográfico debe oscilar entre 8 y 11-12 puntos, de acuerdo con el tipo de letra seleccionado y el público al que se dirige la publicación. *fig3.*



fig3.

1.4.4.1.4 Interlineado

El espacio existente entre las líneas se debe determinar según el cuerpo tipográfico elegido. El interlineado tiene que facilitar el pasaje de una línea a otra, y para eso el criterio convencional es que sea un veinte por ciento mayor que el cuerpo utilizado. Las líneas demasiado juntas dificultan la lectura porque al leer se mezclan, y las líneas demasiado separadas también lo hacen, ya que se dificulta la unión entre ellas. *fig4.*



fig4.

Por otra parte, la medida del interlineado depende también de la anchura de las columnas, ya que, cuanto más anchas sean, más interlineado se necesitará para mantener la legibilidad.

1.4.4.1.5 Interletraje

La medida de interletraje es el espacio entre las letras que determinará la densidad visual del texto. *fig5*. Los distintos interletrajes permiten, por una parte, adaptar el texto a las formas elegidas. Por otra, permiten generar una textura diferente. Así, si se aumenta el interletraje se puede obtener un texto más ligero y elegante. Si se reduce -manteniendo la legibilidad- se puede crear un texto con mayor continuidad.



fig2.

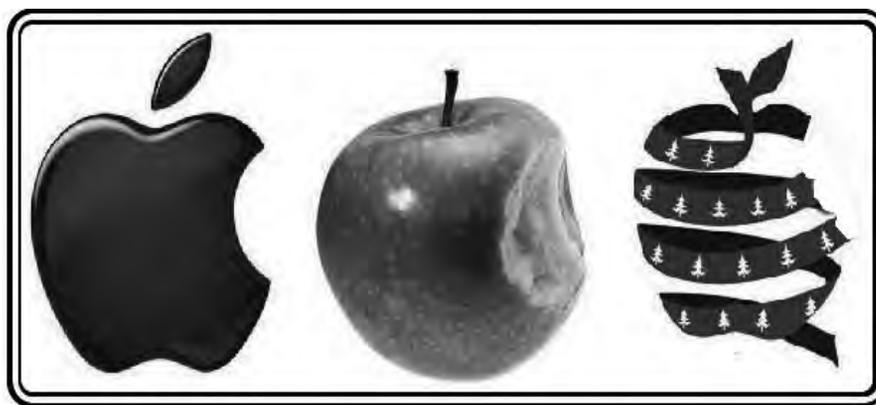
1.4.5. La imagen

Podemos definir una imagen como un conjunto de estímulos visuales que se organizan de manera intencional para provocar en los sujetos una serie de percepciones y reacciones. En una imagen se pueden representar objetos, animales, personas o cosas, que correspondan a la vida real o sean una creación abstracta.

La imagen supone una organización que nos transmite una idea, un sentimiento, un mensaje que puede evocar algo inexistente o fantástico. Hay una gran diversidad de imágenes que pueden existir de una misma realidad sensorial, a este respecto podemos clasificar las imágenes según el grado de fidelidad que guarden con relación a su referente o en función de la legibilidad, es decir, la mayor o menor dificultad para “leer” la información visual que contiene la imagen.

1.4.5.1 Iconocidad

La iconicidad de una imagen es el grado de parecido que ésta guarda con el objeto representado. Es decir, la relación de apariencias entre la propia imagen y su referente. El concepto iconicidad expresa pues las categorías y niveles de relación de una imagen, con la imagen de un objeto real.



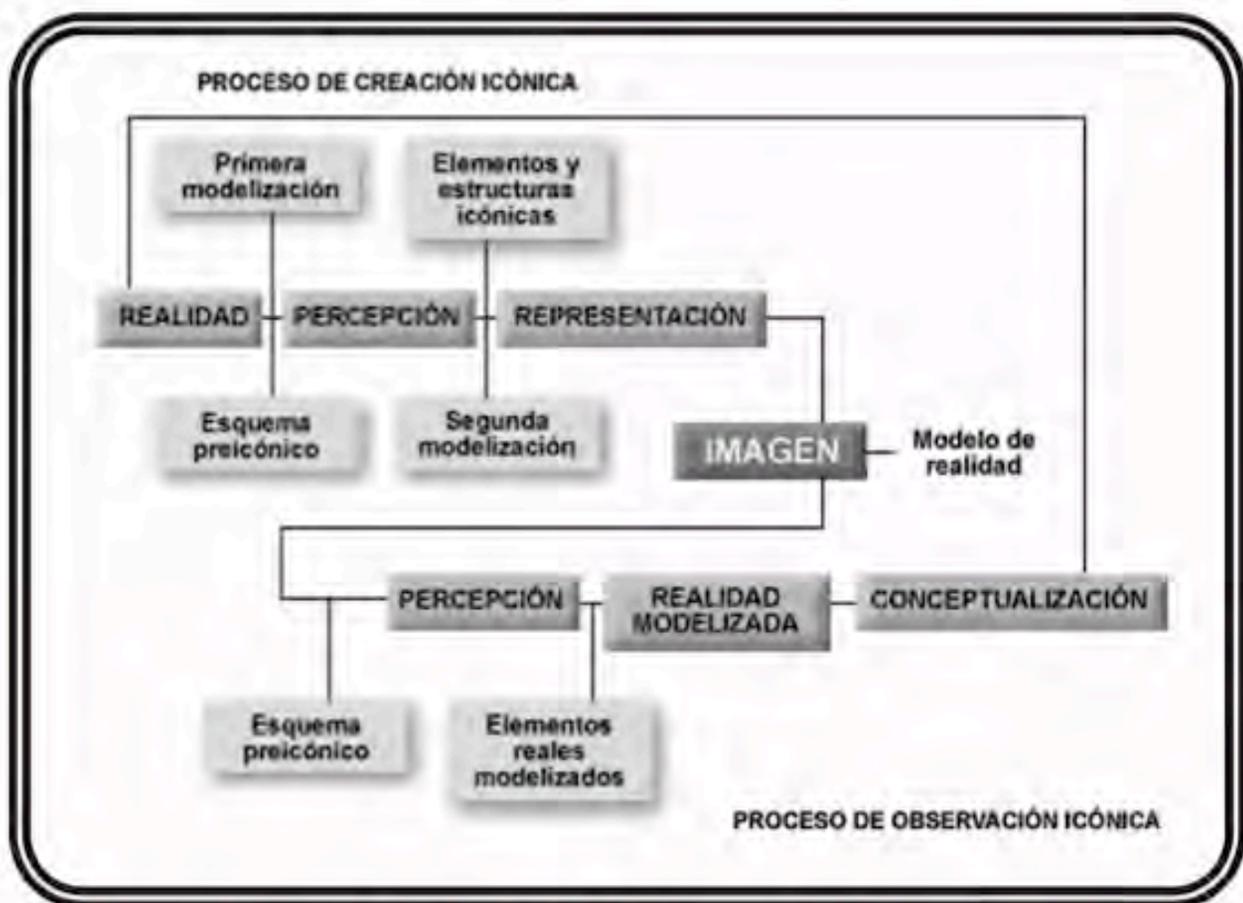
Representación de un objeto real.

1.4.5.2 Modelización icónica de la realidad

Una imagen nunca es la realidad misma, si bien cualquier imagen mantiene siempre un nexo de unión con la realidad, independientemente del grado de parecido o fidelidad que guarde con ella. Así, por ejemplo, entre un cuadro hiperrealista y un cuadro abstracto no existen diferencias en lo esencial su naturaleza icónica, es decir, el hecho de que ambos son imágenes, tan sólo distintos grados en cuanto al nivel de realidad de la imagen. En un cuadro no figurativo la conexión con la realidad se establece a un nivel muy elemental las formas, los colores o las texturas tienen su referente en la realidad.

Por consiguiente, toda imagen es un modelo de realidad. Lo que varía no es la relación que una imagen mantiene con su referente, sino la manera diferente que tiene esa imagen de sustituir, interpretar, traducir o modelar la realidad.

El proceso de modelización icónica comprende dos etapas: la creación icónica y la observación icónica. El siguiente gráfico resume estos procesos.



Adaptado de VILFAÑE, J. Y MIÑGUEZ, N. (1996)
Principios de la Teoría General de la Imagen, Madrid:Paraninfo, p.32

En el proceso de creación icónica se produce una primera modelización o traducción de la realidad en imagen a través del esquema preicónico que se forma como resultado de una organización visual del objeto percibido y una selección del número mínimo de rasgos que permiten identificar al objeto (p.ej. el boceto a lápiz o carboncillo que realiza un pintor como apunte de un motivo pictórico).

En la segunda modelización se utilizan como instrumentos de interpretación de la realidad elementos y estructuras icónicas, es decir, categorías plásticas que sustituyen a la realidad. En otras palabras, cada una de las técnicas para registrar o crear imágenes poseen unos elementos (en la pintura los óleos, pinceles y lienzos; en la fotografía, la cámara y la película; etc.) que son utilizados según determinadas estructuras icónicas que la propia técnica y el sujeto



Grados de fidelidad de la imagen con relación a la realidad.

imponen (lo que podríamos denominar lenguajes o modos de expresión que manifiestan especificidades según el medio elegido: vídeo, cómic, fotografía, infografía o pintura). Como resultado se obtiene una representación, un modelo de realidad, una imagen. Este modelo no es nunca la realidad, pero no está totalmente desconectada de ella.

En la etapa de observación icónica el proceso es inverso. La imagen ya existe y lo que percibimos es un esquema icónico de naturaleza representativa que posee dos propiedades: un código “naturalista”, es decir, un modo de ver peculiar de cada período histórico y un reconocimiento, o sea, un resumen de los elementos esenciales que definen el objeto representado en la imagen. Una vez que el observador percibe la imagen accede

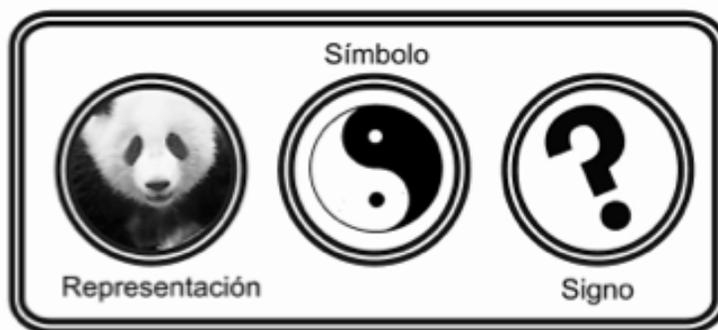
a una realidad modelada icónicamente. Este concepto indica la forma en que la imagen modeliza, sustituye, interpreta o traduce la realidad, ya que no todas las imágenes lo hacen del mismo modo.

1.4.5.3 Tipos de modelización

Representación.- (o función representativa): la imagen sustituye a la realidad de forma analógica. Por ejemplo, una fotografía en color de una persona o su retrato al óleo. En ambos casos entre imagen y realidad existe una similitud o equivalencia. Es posible identificar, con mayor o menor exactitud, al sujeto que aparece en la foto por comparación con su aspecto “real”. En cualquier caso toda representación, por muy rigurosa que sea, es siempre convencional o artificiosa, si bien hay convenciones más naturales que otras (por ejemplo, la perspectiva en el dibujo)

Símbolo.- (o función simbólica): la imagen atribuye una forma visual a un concepto o una idea. En todo símbolo icónico existe un doble referente: uno figurativo y otro de sentido o significado. Así, por ejemplo, la paloma de Picasso es un símbolo comúnmente aceptado con un referente figurativo (el ave que representa) y un referente de sentido (la paz). En la imagen, el símbolo de la libertad.

Signo.-(o función convencional): la imagen sustituye a la realidad sin reflejar ninguna de sus características visuales. Son arbitrarios, como las palabras escritas o algunas señales de tráfico.



Realizada en base a la información www.unex.es/fidactica/Tecnologia_Educativa/imagen

Es posible que una imagen cumpla más de una función de realidad, es decir, que contenga componentes analógicos, simbólicos y arbitrarios. Por este motivo es recomendable hablar de función icónica dominante para reflejar la forma de modelización más evidente que soporta una imagen.

1.4.5.4 Imagen y realidad: grado de iconicidad

La escala de iconicidad es una clasificación que se basa en la semejanza entre una imagen y su referente. Es una convención construida para representar mediante una serie, ordenada de mayor o menor, los diferentes tipos de imágenes de acuerdo a su nivel o grado de iconicidad. Cada salto de iconicidad decreciente supone que la imagen pierde alguna propiedad sensible de la que depende la citada iconicidad. La siguiente escala se establece para la imagen fija (basada en Villafañe y Mínguez, 1996).*fig1*.

El nivel de iconicidad es una variable que puede influir decisivamente en el resultado visual o en el uso pragmático de una imagen. Desde un punto de vista educativo, podemos definir el grado de iconicidad idóneo, según el uso que queramos dar a la imagen. De este modo, si la función primordial es de reconocimiento (por ejemplo, conocer la distribución espacial de un edificio con fines educativos) el nivel más adecuado es el 11, es decir la observación directa. Si lo que queremos es que la imagen tenga una función descriptiva de una realidad determinada (p.ej. mostrar los distintos espacios en los que se desarrolla la actividad educativa de un centro o institución) puede ser apropiado hacer uso de los niveles 10, 9, 8 ó 7 de la escala de iconicidad. En caso de que la función primordial sea la informativa, los niveles 4, 3 y 2 son los más adecuados, puesto que la abstracción es mayor y la conceptualización más evidente. Por último, si la función es esencialmente artística, es decir, de carácter predominantemente estético, los grados 8, 7, 6, 5 ó 1 podrían ser los más idóneos

Grado de iconicidad	Nivel de realidad	Ejemplos
11	Imagen natural	Cualquier percepción de la realidad obtenida directamente a través de la visión
10	Modelo tridimensional a escala	
9	Hologramas	
8	Fotografía en color	
7	Fotografía en blanco y negro	
6	Pintura realista	
5	Representación figurativa no realista	
4	Pictogramas	
3	Esquemas motivados	
2	Esquemas arbitrarios	
1	Representación no figurativa	

www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/imagen05.htm

fig1.

Está comprobado que una imagen vale más que mil palabras y eso los diseñadores los saben, por eso, cada vez más se utilizan las imágenes breves, concisas y sobretodo muy creativas como medio de comunicación.

1.5

Funcion de los elementos de Comunicación Visual en la Imagen

Los elementos visuales son componentes básicos de todo diseño gráfico, y están muy relacionados entre si y no pueden ser fácilmente separados de nuestra experiencia visual. Se distinguen 4 grupos de elementos los cuales son: los conceptuales, los visuales, de relación y prácticos.

1.5.1 Elementos conceptuales

Cuando hablamos de elementos conceptuales estamos yendo al origen más básico del diseño y de toda composición en sí. Es igual que cualquier componente básico de una formula o los fundamentos de una teoría, son la base. Ahora al hablar de conceptuales quizás te compliques un poco, pero se definen así ya que estos elementos no son visibles, no existen de hecho sino parecen estarlo.

Por ejemplo en la esquina de la mesa tú crees ver un punto, pero no lo ves, igual que cuando miras el horizonte en una puesta de sol, ves una línea ¿pero esa línea está ahí, o tu solo la percibes? Los elementos conceptuales son pues: el punto, la línea, el plano y el volumen. Cada uno tiene características diferentes, lo que les permite desempeñar funciones determinadas dentro de la composición. Estos cuatro tipos de elementos, los iremos definiendo y graficándolos a la vez.

1.5.1.1 El punto

Es el elemento más simple de la comunicación visual. Solemos pensar que el punto tiene unas dimensiones y forma definidas: es pequeño y redondo. Pero el punto “real” puede adoptar infinitas formas; en realidad es como un elemento morfológico, tiene una dimensión variable.

Es una dimensión relativa que expresa la parte más pequeña en el espacio, por ejemplo si observamos de cerca con ayuda de una lupa una pantalla de TV podremos observar que la imagen se compone de puntos (rojos, verdes y azules) que dan forma a la imagen, pues lo mismo ocurre en una fotografía; si aumentamos la imagen paulatinamente iremos viendo los elementos que la componen (pequeños puntos de tinta). En la imagen digitalizada al aumentar el zoom descubrimos los píxeles o unidades mínimas de información.

La característica más especial del punto es su intangibilidad, imperceptibilidad e inmaterialidad. Es decir, para existir no es necesario que el punto esté representado materialmente en la imagen. No es necesaria la presencia gráfica de un punto para que éste actúe plásticamente en la composición. En este sentido, podemos hablar de tres tipos de puntos implícitos *fig1*.

1. **Centros geométricos.**- El foco principal de atracción visual se encuentra en el mero centro del espacio plástico.
2. **Puntos de fuga.**- Son los polos de atracción visual e evocan una visión en perspectiva.
3. **Puntos de atención.**- Son posiciones de la imagen que por la disposición de los elementos icónicos provocan y atraen la atención del observador.



fig1. Tipos de puntos implícitos

El punto efectúa en la imagen una serie de funciones plásticas entre las que destacan las siguientes:

- Crear pautas o patrones de forma mediante la agrupación y repetición de unidades de puntos (la conexión de puntos permite dirigir la mirada).
- Actuar como foco de la composición (punto focal) o centro visual
- Producir dinamismo al sugerir un efecto de movimiento.
- Mostrar texturas y aportar sensación de espacio.

1.5.1.2 La línea

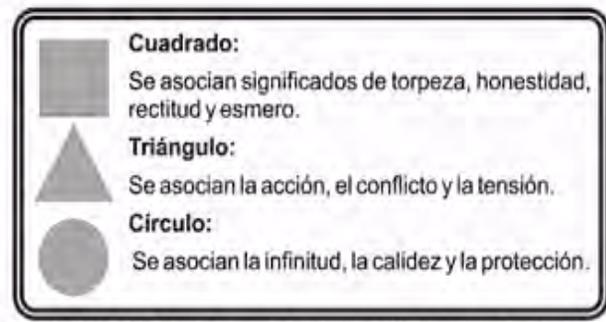
La línea es un elemento esencial y básico en la representación visual. Suele usarse para delimitar espacios básicos o definir elementos en la representación ya que delimita el espacio. La línea en realidad es la huella de un punto en movimiento o como una sucesión de puntos contiguos sobre un plano y es usado como recurso esencial en dibujo. La línea es el elemento plástico más polivalente y, por consiguiente, el que puede satisfacer un mayor número de funciones en la representación. Tiene dos fines esenciales: señalar, en el caso de la comunicación visual aplicada, y significar, como en el arte. Al igual que el punto, no requiere la presencia material en la imagen para existir. Las líneas se pueden clasificar en diferentes categorías. fig2.



fig2. La línea es un elemento esencial y básico en la representación visual.

Una línea siempre describe un contorno. En las artes visuales se dice que la línea articula la complejidad del contorno. Hay tres tipos de contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo, cada uno de ellos cuenta con un carácter específico y único además de tener distintos significados.

A partir de estos contornos básicos podemos construir todas las formas físicas e imaginarias que se nos ocurran.

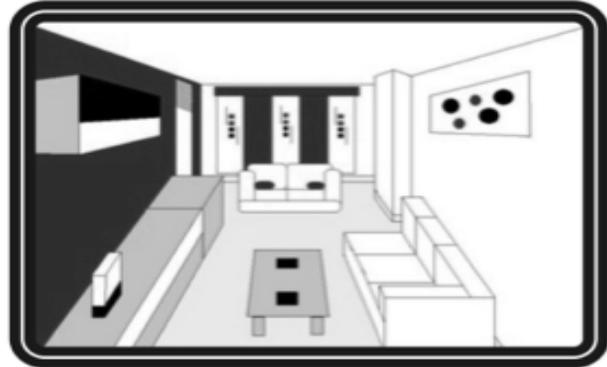


Las principales funciones plásticas de la línea son las siguientes:

- Crear vectores de dirección, básicos para organizar la composición.
- Aportar profundidad a la composición, sobre todo en representaciones planas (bodegones; escenas con fondos neutros, etc.) .
- Separar planos y organizar el espacio.
- Dar volumen a los objetos bidimensionales .
- Representar tanto la forma como la estructura de un objeto.

1.5.1.3 El plano

El plano hace referencia a una superficie delimitada visualmente, define lo alto y lo ancho, sin olvidar que puede ser proyectado en el espacio las veces que se desee y en la orientación que convenga para la representación de volumen.



A través del plano se configura el espacio tridimensional que nos permite crear la sensación de profundidad.

1.5.2 Elementos visuales

Son las características dimensionales o apariencia exterior de un objeto como el color, la forma, la textura y el tamaño, tienen como finalidad dar vida a un mensaje visual de manera agradable.

1.5.2.1 Color

En la imagen el color no es un mero adorno, pues su capacidad comunicativa es comparable a la de la palabra. La aplicación del color es una mezcla entre la estética (la apariencia de un objeto desde un punto de vista artístico) y la sinestesia (impresión relacionada a una sensación primaria procedente de un estímulo físico). El color tiene manifestaciones sinestésicas ya que diferenciamos entre colores cálidos y fríos, claros, oscuros y brillantes.

Sin duda la propiedad cinestésica más evidente del color son sus cualidades térmicas (frío/calor).

Colores cálidos- El ardiente remite al rojo de máxima saturación en el círculo cromático; es el rojo en su estado más intenso. Los colores ardientes se proyectan hacia fuera y atraen la atención. Por esta razón, a menudo se usa el rojo en letreros y el diseño gráfico. propio. El poder de los colores ardientes afecta a la gente de muchas maneras, tales como el aumento de la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso.

Colores fríos- El frío remite al azul en su máxima saturación. En su estado mas brillante es dominante y fuerte. Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos azul, verde y verde azulado son opuestos a los generados por los colores ardientes; el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma.

Dentro los colores cálidos y frios existen colores que son más claros, más oscuros o muy brillantes.

Colores claros- Los colores claros son los pasteles. Toman su claridad de una ausencia de color visible en su composición, son casi transparentes. Cuando la claridad aumenta, las variaciones entre los distintos tonos disminuyen. Los colores claros descubren los alrededores y sugieren liviandad, descanso, suavidad y fluidez.

Colores oscuros- Los colores oscuros son tonos que contienen negro en su composición. Encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño. Los colores oscuros son concentrados y serios en su efecto.

En cuanto a las estaciones, sugieren el otoño y el invierno. Combinar juntos los claros y los oscuros es una manera común y dramática de representar los opuestos de la naturaleza, tales como el día y la noche.

Colores brillantes- La claridad de los colores brillantes se logra por la omisión del gris o el negro. Los colores azules, rojos, amarillos y naranjas son colores de brillo pleno. Los colores brillantes son vívidos y atraen la atención. Un bus escolar amarillo, un racimo de globos de colores, el rojo de la nariz de un payaso nunca pasan inadvertidos. Estimulantes y alegres, los colores brillantes son colores perfectos para ser utilizados en envases, moda y publicidad.

Los colores, además, pueden también soportar una clara simbología como es el caso de las banderas o emblemas de países, instituciones o grupos sociales. Los colores aportan por sí mismos significados, como se puede comprobar en la siguiente tabla.

COLOR	SE LE ASOCIA CON...	SIGNIFICADO
Amarillo	Sol, luz	Alegría, estímulo, provocación
Rojo	Señales de peligro, fuego	Sangre, pasión, violencia, actividad, acción, vitalidad
Verde	Naturaleza, primavera	Esperanza, paz, reposo, juventud
Cyan	Cielo, agua	Paz, tristeza, melancolía, inteligencia, sabiduría
Naranja	Atardecer, otoño	Entusiasmo, ardor, incandescencia, euforia
Violeta o morado	Penitencia	Martirio, inmortalidad, calma, profundidad, experiencia
Ocre	Tierra, tronco de los árboles	Calidez, firmeza
Magenta	Mujer	Sensualidad, estimulante
Blanco	Nieve	Inocencia, unidad, paz, rendición
Negro	El mal, muerte	Estiliza, poco acogedor
Gris	Contaminación atmosférica	Neutralidad, tristeza

Por otra parte, el color es un elemento dinamizador del espacio plástico en una imagen. Según cómo se utilice el color se obtendrá la sensación de percibir un espacio bi o tridimensional.

Existen dos naturalezas cromáticas en el color:

1. Color del prisma o color-luz. Es el resultado de una síntesis aditiva (suma de radiaciones de distinta longitud de onda) de diferentes proporciones de azul, rojo y verde. Es el caso de la TV o los sistemas de vídeo que son capaces de “generar” luz.

2. Color de la paleta (color-pigmentario o color-materia). Estamos hablando de materias coloreadas que actúan como filtros de luz. Es el caso de los colores que se plasman en el papel o el lienzo, ya que estos soportes reflejan la luz en vez de generarla. Así, por ejemplo, las impresoras de color utilizan combinaciones de colores de forma sustractiva, o sea restando colores en capas superpuestas. Los colores son obtenidos por sustracción a partir del azul cian, el rojo magenta y el amarillo cadmio (CMY: Cian, Magenta and Yellow).

De tal modo que:

- Si una luz blanca incide sobre una superficie amarillo cadmio, refleja el ROJO y el VERDE anulando el AZUL.
- Si una luz blanca incide sobre una superficie azul cián, refleja el AZUL y el VERDE anulando el ROJO.
- Si una luz blanca incide sobre una superficie rojo magenta, refleja el ROJO y el AZUL anulando el VERDE.

A la hora de combinar los colores pigmentarios hemos de diferenciar entre colores primarios y secundarios:

- **Colores primarios:** rojo magenta, azul cian y amarillo cadmio. No pueden obtenerse por la mezcla de otros colores y son la base de todos los restantes.
- **Colores secundarios:** verde (pigmento verde esmeralda), violeta (azul ultramar) y naranja (rojo bermellón). Resultado de la mezcla de dos primarios a partes iguales. Cada color secundario es complementario del primario que no interviene en su elaboración.

Son tres las características esenciales de los colores (ya sea su naturaleza pigmentaria o lumínica):

1. Tonalidad: Es el estímulo que nos permite distinguir un color de otro. Facilita la discriminación entre un color y otro. El tono cumple dos funciones en este sentido:

- Representar la forma simulando el efecto de la luz mediante el sombreado y el modelado de superficies.
- Representar la perspectiva aérea, que permite sugerir la distancia, reduciendo progresivamente el valor tonal (claro/oscurο), a medida que aumenta la distancia respecto al punto de vista del observador.

2. Saturación: Es la sensación más o menos intensa de un color, es decir, su nivel de pureza. Un color estará más o menos saturado según la cantidad de blanco que lleve mezclado.

3. Temperatura: La luz natural tiene una alta temperatura de color, mientras que la luz artificial tiene una baja temperatura de color. Los sistemas de registro (foto/vídeo) tienen que adaptarse a la temperatura de color de las fuentes que iluminan la escena para no ofrecer resultados erróneos.



cuadro realizado en base a la información de la página www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/imagen

La importancia del color en la imagen

- El color es uno de los medios más subjetivos con el que cuenta el diseñador.
- Tiene mucho poder de atracción o rechazo dependiendo del uso que se le dé.
- Los colores también dan sensación de movimiento.
- Las emociones, sensaciones, y en definitiva todo lo que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador forma parte fundamental de la base de un buen diseño.
- El color, como elemento claramente evidenciado de nuestro diseño, puede ser la clave de nuestro éxito. Tanto si pensamos como si no, si nos damos cuenta o no de ello, estamos cargando de significados cuando elegimos un color.

1.5.2.2 Forma

La forma es un elemento a medio camino entre lo perceptivo y la representación. Un avión, por ejemplo, puede tener apariencias muy diversas o ser percibido desde puntos de vista diferentes. En cualquier caso, su estructura sigue siendo en todos los casos la misma. Gracias a esa forma estructural reconocemos sin problemas todos los tipos de aviones y todas las vistas parciales de cada uno de ellos y nuestra percepción no es engañada por las apariencias de los casos individuales.



En la definición del concepto de forma estructural está contenida la más importante función que un elemento icónico pueda poseer: la capacidad de identificar al objeto de la representación o de la percepción (una paloma como símbolo de la paz).

Para que la forma sea arquetípica es decir sirva como ejemplar, prototipo o modelo es necesario que cuente con el número suficiente de rasgos que salvaguarden la identidad del objeto.

Por este motivo, la representación arquetípica exige simplicidad y fácil reconocimiento además de una adecuación realista al significado que se quiere expresar (difícilmente una hiena podría ser alguna vez un símbolo de paz por sus propias características biológicas y zoológicas).

1.5.2.2.1 Maneras básicas de representar la forma

1. La proyección : Implica la adopción de un punto de vista fijo. Toda proyección es una abstracción visual y, en este sentido, los criterios que deben seguirse para conseguir la mejor representación de un objeto es ser esencial, es decir, recoger el esqueleto estructural del objeto y ser generativo, de tal forma que permita completar aquellos elementos que la forma no recoge.



2. El escorzo: Es una representación de un objeto o personaje en sentido perpendicular u oblicuo con relación al plano del cuadro que contiene la imagen por medio de la perspectiva, de tal manera que resulte más estrecho y de color menos intenso cuanto más se distancie del espectador. Da sensación de profundidad y tridimensionalidad.



3. El traslapo: Hace referencia a la superposición de objetos en la imagen y supone la representación incompleta de la forma. Para que dos objetos superpuestos pueden ser percibidos adecuadamente han de cumplirse dos requisitos: deben ser percibidos como independientes y deben estar situados en distintos términos del espacio de la representación.



Las funciones plásticas del traslapo son las siguientes:

- Jerarquización (a favor de la figura que se representa en primer término).
- Crear itinerarios de lectura dentro de la composición y dar orden interno a las imágenes.
- Crear coherencia, agrupación, unidad.
- Favorecer la tri-dimensionalidad.

1.5.2.3 Textura

Es una agrupación de pautas situadas a igual o similar distancia unas de otras sobre un espacio bidimensional y en ocasiones, con algo de relieve. Tiene una naturaleza plástica asociada a la sensación de superficie. La textura afecta a dos modalidades sensoriales diferentes: la visual y la táctil. Además, permite representar la profundidad en un plano bidimensional. En efecto, su principal función es la capacidad para sensibilizar superficies, es decir, aportar la sensación de aspereza, rugosidad, suavidad, lisura, etc.



1.5.2.4 Tamaño

Es uno de los factores que determina la identificación de los objetos que nos rodean y en términos legales está sometido a la pluralidad de lo grande y lo pequeño. Su función principal es la de jerarquizar elementos.

Las figuras de mayor tamaño son los que más “pesan” visualmente, ayudando también a la conceptualización visual de la distancia: nuestro sistema visual debe escoger entre considerar constante el tamaño de un objeto y entender que la disminución de su tamaño relativo se debe a un cambio de distancia o, por el contrario, entender como constante la distancia y como variable el tamaño.



www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/imagen05.htm

Obviamente, nuestro aparato perceptivo opta por la primera alternativa, que implica que el tamaño del objeto conocido por el observador no cambia, ya que su disminución del tamaño relativo se conceptualiza como un cambio de distancia y nunca de su tamaño objetivo.

1.5.3 Elementos de relación

La combinación de los elementos de relación con los elementos convencionales y visuales da como resultado un grafismo final, que es percibido por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejerce cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Los elementos de relación son los siguientes:

1.5.3.1 La Dirección

Toda forma tiene asociada una dirección visual. La dirección horizontal y vertical facilita la sensación de equilibrio, al contrario de la dirección diagonal que constituye una fuerza direccional más inestable. *Fig.1.*



Fig.1.

1.5.3.2 La Posición

Todas las formas, según su posición aportan ciertas sensaciones, por ejemplo, el triángulo y el cuadrado si los representamos apoyados en la base nos dará una sensación de estabilidad. Sin embargo, si los representamos apoyados en uno de sus ángulos tendremos una sensación contraria, inestabilidad y dinamismo, mientras un círculo en cualquier posición aporta estabilidad. *Fig.2.*



Fig.2.

1.5.3.3 Espacio

Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un lugar en el espacio, así mismo pueden ser visibles o ilusorias (para dar una sensación de profundidad). *fig3.*



1.5.3.4 Gravedad

El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas. *Fig.4.*



Fig.3.

Fig.4.

I.5.4 Elementos prácticos

Los elementos prácticos son meramente abstractos y son el resultado de la unión entre los elementos conceptuales, visuales y de relación, los cuales se acoplan con un propósito en común, expresar un lenguaje visual coherente.

1.5.4.1 Representación

La representación está en función del tratamiento gráfico-visual del comunicador. La forma de representación de un objeto está asociada directamente a la valorización y la ideología del productor del mensaje, por lo tanto, las cosas no son lo que parecen, si no lo que el emisor pretende lograr y lo que el receptor quiere ver.

1.5.4.2 Significado

Las imágenes que nos remiten inmediatamente al objeto representado, es decir cuentan con un solo significado son llamadas imágenes monosémicas y las que contienen múltiples significados son llamadas polisémicas.

1.5.4.3 Función

Las imágenes visuales nos acompañan constantemente en nuestra vida cotidiana y sorprenden con sus infinitas posibilidades comunicativas por tal motivo es posible identificar diferentes funciones en las imágenes.

Estas son algunas funciones:

- ***Función de observación.***

Hay muchos datos de la realidad que no son posibles de ver a simple vista. Con ello la imagen ofrece la posibilidad de conocer formas, estilos, hechos, detalles históricos, biológicos o físicos, y pueden ser un gran apoyo para la enseñanza.

- ***Función simplificadora.***

La imagen visual simplifica realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas. Es tal vez la función más ampliamente conocida de las imágenes: los libros de texto tienen varios ejemplos de ello.

- ***Función comparativa.***

Es útil para conocer aspectos diferentes de una realidad, ya que se pueden comparar contrastes y semejanzas. Las imágenes, ya sea en fotografía o video, son un recurso insustituible para mostrar las diferentes culturas, las diferencias tribales, las costumbres y ritos de otros pueblos.

- ***Función de acceso al pasado.***

Está compuesta por documentos visuales que constituyen una memoria histórica de la sociedad. Padres y maestros tienen en el ámbito cinematográfico uno de los recursos audiovisuales más ricos y pertinentes para mostrar épocas, ambientes, paisajes, relatos, acontecimientos históricos, etcétera. Aun con producciones cuya temática es ajena al tema curricular, el material audiovisual puede utilizarse como recurso si se puede enseñar a observar construcciones, lenguaje y costumbres, comparar y transferir conocimientos.

- ***Función de acceso a aspectos inaccesibles***

Estas funciones se refieren a las imágenes que pueden ser vistas con microscopios, telescopios, rayos láser o fotografía Killian. Este tipo de información resulta siempre interesante y puede despertar el interés en diversos temas, utilizando la imagen como invitación para buscar y profundizar más sobre algo.

1.6

Material o soporte

Para las publicaciones impresas existe actualmente una amplia gama de papeles que varían en gramaje, textura y color. La elección del papel varía según el tipo de edición y su presupuesto. A la hora de pensar el diseño editorial de una publicación es necesario tener en cuenta la calidad del papel a utilizar, ya que ésta es clave, para la elección de las imágenes y para el uso de los colores.



El diseñador debe elegir el formato de pliego más conveniente para evitar el desperdicio de papel, de acuerdo con el tamaño de la página del libro, revista o periódico a diseñar. Se deberán dejar márgenes de seguridad teniendo en cuenta el corte final, como también los posibles defectos en la medida original del pliego, además se deben considerar algunos centímetros más en el lado del pliego en el que las pinzas de las máquinas impresoras toman el papel al momento de imprimir.

1.7

Antecedentes hitóricos del libro

Hablar del libro es remontarnos a los orígenes de la humanidad, pues el libro ha venido evolucionando en diversas e impensables maneras. La forma más remota y antigua que se conoce como libro son las tablillas; las cuales consistían en pequeñas placas de arcilla, madera, marfil, oro u otra materia que servían de soporte a la escritura (dicha escritura se le llamaba cuneiforme, de “cuña”, por el tipo de instrumento puntiagudo que se usaba para escribir). Se usaron en regiones antiguas como Asiria, Mesopotamia, Babilonia, China, Egipto, Asia Menor, Grecia y Roma.

Posteriormente surge el rollo (del latín “rotulus”) o volumen (del latín “volveré”, arrollar). Se le llamaba así porque el papiro o el pergamino de que estaba hecho se envolvía en torno a una varilla cilíndrica de madera o metal en cuyos extremos podían llevar un adorno de hueso o madera.



Fig.1.Rollo labrado en madera

Ya para el siglo XII y XIII el pergamino se había vuelto escaso. Fueron los árabes los que comenzaron a introducir el papel a Europa aunque China había inventado el papel dos siglos a. de C. fueron los árabes los que introdujeron el papel a Europa. Es en este contexto que se crea la imprenta. Es el turno del libro impreso. Primero fue la imprenta xilográfica, que era una gran plancha de madera en la cual se imprimían las letras y/o figuras.

Al libro impreso en xilografía se le conocía como libro bloque por imprimirse con un bloque de madera. Años más tarde surge la invención de la imprenta europea, que se le atribuye a Johann Gutenberg. *fig2*. Con la imprenta se facilita la impresión inaudita de libros en los centros religiosos dando paso al el comercio del libro aunque el costo era muy elevado. Tecnificándose cada vez más a lo largo de los siglos XIV y XV, en el siglo XVI, se comenzó a leer por placer y no solamente por devoción religiosa, filosófica o tecnológica; lo que supuso una revolución aún mayor que el desarrollo de la técnica, se paso al cambio de temática de las obras escritas.

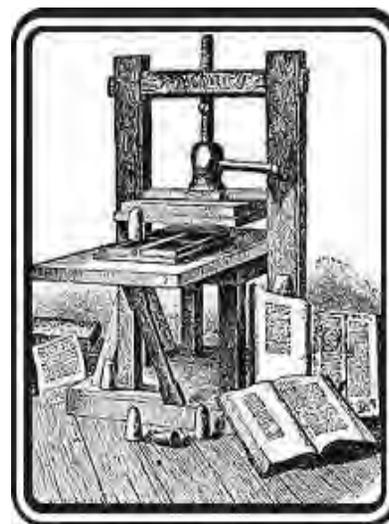


fig2.

En el siglo XVIII los libros se solían leer en voz alta debido a su elevado costo y al alto índice de analfabetismo. En estos años los libros cumplieron una misión relevante en la historia, fueron los transmisores e impulsores de las nuevas ideas de la Ilustración.

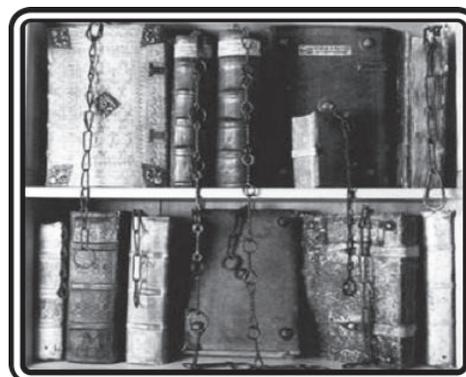


fig3.

Durante el siglo XVIII y gran parte del XIX, los libros incorporaron cambios sustanciales en el ocio y las colecciones particulares fueron en aumento de forma considerable. *fig3*. En esa época las bibliotecas se multiplicaron y los libros aumentan su velocidad de distribución.

La novela le gana la partida a la Historia y la Filosofía, y aparece una literatura crítica destinada a comentar la absoluta miseria en la que vive la clase social.

Ya para el siglo XX y con el surgimiento de la computadora se facilita la autoedición de libros por medio de los procesadores de texto, siendo de una manera fácil y rápida su impresión. Luego aparece el libro electrónico *fig4.* que es un texto informatizado en un soporte informático para ser solo leído o bien leído y oído en una pantalla. Hoy en día, con el boom de la Internet se pueden encontrar y copiar libros de todo género, diccionarios, enciclopedias de historia, de arte, de materias de estudio, etc. Hoy en plena era digital del siglo XXI resulta fácil, rápido y sencillo encontrar libros de toda índole.

El libro electrónico contiene texto, gráficos, imágenes y hasta puede incluir sonido, no tiene presencia física como un libro editado en papel y por lo tanto puede distribuirse vía electrónica por email o descargándolo desde un sitio Web.



fig4.

Pero aún con todo esto, el libro impreso en papel no puede ni debe quedar relegado por el libro electrónico; más bien, se trata de alternar y promover la lectura electrónica como un medio didáctico y pedagógico para el desarrollo y el aprendizaje del ser humano, utilizando también el libro en papel para la docencia e investigación técnica científica aportando conocimientos y cualificando las distintas áreas y disciplinas del arte y la ciencia.

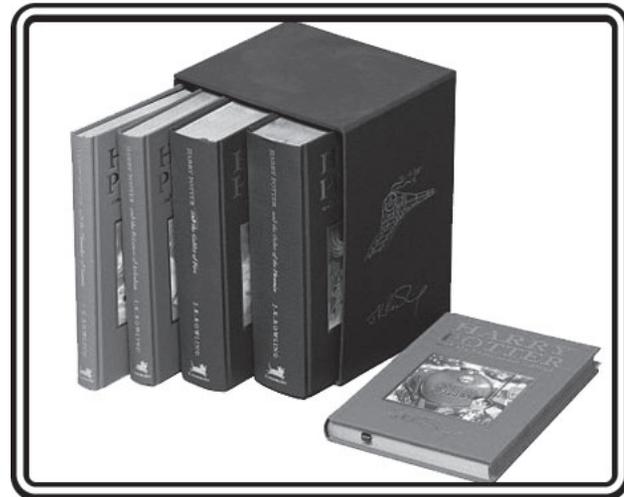
1.8

Definición de libro y su importancia

Libro (del latín liber,libri) se define como una obra impresa o manuscrita no periódica que consta de una serie de hojas (más de 49 según la definición de libro dada por la UNESCO) de papel, pergamino, vitela u otro material, cosida o encuadernada que se reúne en un volumen. Un libro puede tratar sobre cualquier tema. Es cada una de las partes de dicha obra y los códigos y leyes de gran extensión.

Hoy día, no obstante, está definición no queda circunscrita al mundo impreso o de los soportes físicos dada la aparición y auge de los nuevos formatos documentales y especialmente de la Web. El libro digital conocido como e-book está irrumpiendo con fuerza cada vez mayor en el mundo del libro y en la práctica profesional bibliotecaria y documental. Además el libro también puede encontrarse en formato audio, en cuyo caso se le denomina audio-libro.

La importancia de los libros radica en que nos dan la posibilidad de ampliar las fronteras del conocimiento, transportándonos en tiempo y espacio; proporcionando grandes posibilidades de penetrar en otros mundos desconocidos y así nos da la oportunidad de ir y regresar de un acontecimiento a otro.



Los libros son un recurso muy valioso de adquirir conocimientos con respecto al mundo.

1.9

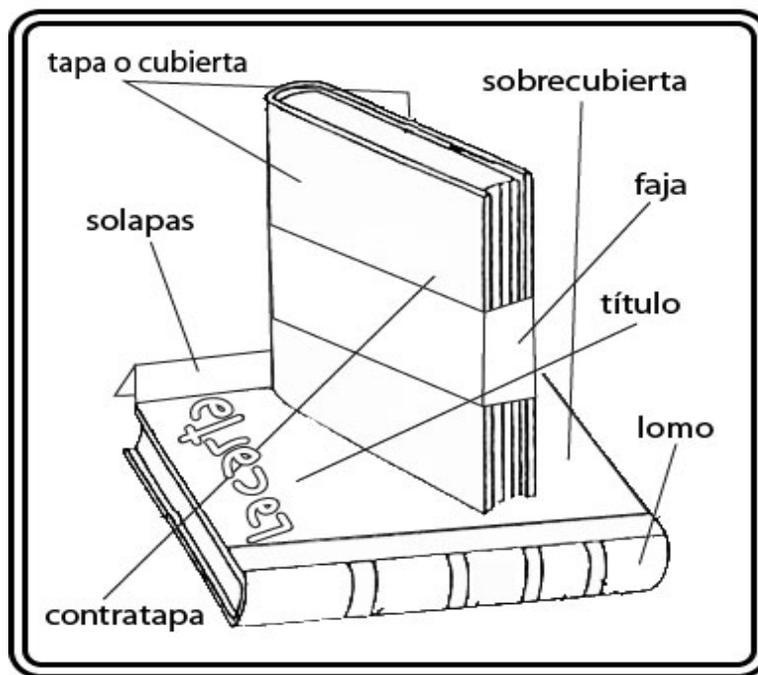
Partes que componen un libro

Estas son todas las partes que forman la estructura modelo de un libro. Sin embargo, no siempre los libros siguen este esquema. Esto depende del presupuesto destinado a la edición y de la imagen que se busca dar. Una edición en la que se incluyan todos estos componentes producirá la sensación de gran calidad. Las principales partes de un libro son:

Exterior:

- **Tapa (cubierta):** Es cada una de las dos cubiertas de un libro encuadernado. Puede ser de distintos materiales, en general se utiliza papel, cartón y/o cuero. El diseño de ambas cubiertas debe estar en concordancia con el mensaje del libro. La cubierta frontal incluye normalmente el título de la obra, el nombre del autor, el logo de la editorial y la colección, así como también fotografías o ilustraciones.
- **Sobrecubierta:** Es una cubierta delgada que se coloca sobre la tapa, utilizada para decorar y/o para proteger la edición. Muchas veces tiene el mismo diseño de la tapa, y en otras ocasiones el diseño puede variar.
- **Solapas:** Son las partes laterales de la sobrecubierta o de la tapa (si es blanda) que se doblan hacia el interior. En ellas se incluyen datos sobre la obra, biografía del autor, colecciones y títulos de la editorial.
- **Contratapa:** Allí se incluye una síntesis del texto principal o la biografía del autor. Mantiene la línea gráfica de la tapa.

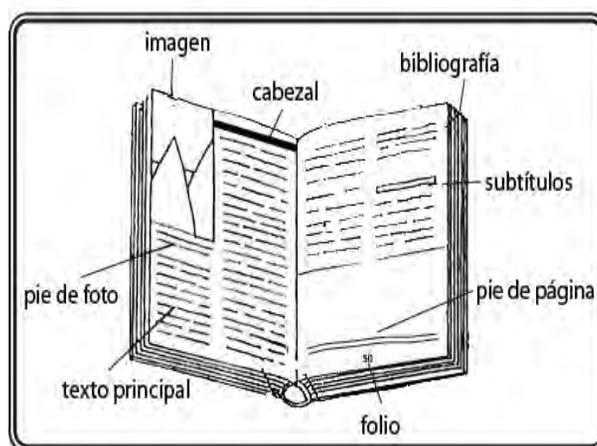
- **Lomo:** Es la parte en la que se unen las hojas formando el canto del libro. En él se coloca el título de la obra, el nombre del autor y la editorial.
- **Faja:** Es una tira de papel que se coloca alrededor del libro. Cumple una función informativa y promocional indica, por ejemplo, la cantidad de ejemplares vendidos, el número de edición del libro, comentarios de la crítica.
- **Título:** Su función es esencial, dado que debe atrapar la atención de los lectores de inmediato y a partir de aquí funcionar como introducción al resto del contenido. Los títulos frases cortas, si bien no hay leyes estrictas acerca de esto. Las tipografías serif favorecen la legibilidad, y por ende también son recomendables. Lo fundamental es que el título llame la atención y transmita un mensaje rápidamente.



Interior:

- **Páginas de guarda:** Son las páginas que aparecen al abrir la tapa de un libro (tapa dura), en las cuales generalmente se imprime un motivo con función decorativa.
- **Portada:** Es la página impar ubicada al principio del libro, que generalmente contiene los mismos datos de la tapa (título, nombre del autor y editorial).
- **Dedicatoria:** La página de la dedicatoria es aquella en la que el autor dedica la obra.
- **Índice:** Es un listado en el que se muestran los títulos de los capítulos y las páginas correspondientes, permitiendo localizar fácil y rápidamente los contenidos de un libro. También existen índices de los temas organizados alfabéticamente y con el número de página en el que se mencionan. El índice puede colocarse al principio o al final del texto principal.
- **Texto principal:** Incluye el cuerpo del libro y también la presentación, el prólogo, la introducción, los capítulos o partes, los anexos, la bibliografía, y en los casos en que haya imágenes, las ilustraciones, láminas y/o fotografías que contenga el libro. El texto variará de longitud según la tipografía, el cuerpo, el interlineado y la caja tipográfica.
- **Cabecal o encabezamiento:** Es la indicación del título de la obra, el nombre del autor y el título del capítulo o fragmento en la parte superior de cada página del texto principal.

- **Pie de página:** Es la ubicación habitual del folio o numeración de página y de las notas y citas del texto principal.
- **Folio o numeración de página:** Es el número de cada página indicado generalmente al pie de página. El punto de partida para la numeración es la portada. No se folian aquellas páginas fuera del texto principal ni las blancas.
- **Colofón o pie de imprenta:** Es el conjunto de datos que da cuenta de las personas que participaron de la edición (imprentas, fotocromistas, componedores de textos), el papel empleado, la tipografía elegida y la fecha y lugar en que se terminó de imprimir. Se ubica en el final del libro (en página par o impar).



1.10

Tipos de libros

Los libros por sus diferentes fines pueden dividirse de manera general en tres grandes grupos como los libros complementarios y de consulta o referencia, libros recreativos y los libros formativos.

1- Libros de consulta o referencia: Dan información detallada de algún tema en específico como las enciclopedias, manuales o instructivos, mapas o diccionarios.

2- Libros recreativos: Son aquellos que distraen, divierten y entretienen con su contenido, recreando la imaginación de una persona, se pueden encontrar temas muy diversos que van desde historias de aventura y fantasía como en los cuentos, novelas y poemas así como literatura donde se hable de costumbres, folklore, religión, crecimiento personal e incluso de cocina entre otros.

3- Libros formativos: Se sugieren como instrumentos de enseñanza, su objetivo es hacer conocimiento de algo, por ejemplo los libros de historia, tecnología o de ciencias.

Resulta fácil, rápido y sencillo encontrar libros de toda índole.



1.11

Los libros infantiles

Un libro puede considerarse para niños cuando ha sido concebido con este fin o cuando ha llegado a serlo con el uso. En principio se reconocen como libros para niños los cuentos, historietas, relatos, etc., que forman parte de sus diversiones; algunos de estos textos pueden ser soportes de juegos, y muchos de ellos son frutos de la tradición oral, pero el libro para niños se ha visto apartado de su función lúdica desde su creación, para convertirse en fuente de educación, instrumento de trabajo y manual escolar, lo cual procede de la misma naturaleza del libro como medio de difusión del saber.



Los libros infantiles son creados siempre con el objetivo fundamental de promover ciertos conocimientos útiles para su mejor desarrollo.

Dentro del mundo de los libros para niños se encuentran dos grandes grupos: el de los libros recreativos y el de los libros formativos. Unos y otros aparecen a la vez subdivididos en otros sectores, y con frecuencia sus fronteras no están definidas. Cada vez más a menudo se elaboran libros que pretenden enseñar al tiempo que divierten.

Los libros infantiles han sido en su mayoría realizados por pedagogos; preocupados siempre en mostrar información que resulte interesante a los niños, de tal manera que los infantes comprendan diversos temas.

Todos los psicólogos y pedagogos son conscientes de que el niño, a diferencia del adulto, 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.

Expertos sostienen que cualquier niño, que tiene un libro en sus manos, es inmediatamente cautivado por las láminas a colores, debido a que comprende, antes que ningún otro idioma, las láminas que le transmiten mensajes y le suministran emociones estéticas.

Gracias a las artes plásticas se ha elaborado el lenguaje y las formas visuales para explorar la realidad y expresarla de un modo artístico entendible. Es decir, la manera en que los libros ilustrados ofrezcan a los lectores infantiles el acceso a un modo específicamente humano de ver y aprender el mundo.

1.11.1 El lenguaje de los libros infantiles

En el lenguaje de los libros para niños siempre cuenta con un vocabulario que coincide con el nivel o edad de los niños a los que van dirigidos, aunque puede admitirse un vocabulario superior a la edad de referencia en algunos casos aunque esto no es muy común.

Se observa mucho la repetición de palabras o frases, con la intención de dar intensidad y captar la atención del niño, da un sentido lúdico al texto y facilita la participación. Este recurso del lenguaje suele estar presente en los libros infantiles facilitando el encuentro del niño con lo que el texto transmite.

En los últimos años, sin embargo, si en algo se han puesto de acuerdo los psicólogos, pedagogos, maestros, mediadores, 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 contribuir a la comprensión del texto contribuyan a desarrollar su gusto estético y su imaginación.



Capítulo 2

**Elementos del problema: Lesiones por accidentes
en niños dentro del hogar**



2.1

Concepto de accidente

La Organización Mundial de la Salud en 1958 define el accidente por primera vez como un “Acontecimiento fortuito, generalmente desgraciado o dañino, como un suceso independiente de la voluntad humana, provocado por una fuerza exterior que actúa rápidamente y que se manifiesta por un daño corporal o mental”.



Otra definición dada por instituciones médicas lo toman como eventos y circunstancias que llevan a la ocurrencia de una lesión no intencional que se produce por una serie específica de eventos que ocurren rápidamente causando daños leves o permanentes a las personas. Cuando hablamos de los accidentes en el hogar estamos refiriéndonos a un fenómeno poco explorado; el cual se conoce gracias a que cotidianamente llegan niños lesionados a los servicios de urgencias en diversas instituciones de salud, como resultado de algún evento traumático ocurrido al interior de la casa, se sabe que la frecuencia es muy elevada a lo referido en los artículos publicados en diferentes medios de comunicación, los cuales señalan que las consecuencias de vivir una situación de este tipo afectan al niño dejándolo con daños físicos y psicológicos o en algunos casos pierden la vida. La familia se inquieta al desestabilizarse económicamente, debido a los gastos médicos de una cirugía que conlleva a la amputación de alguna extremidad del cuerpo o sesiones de terapia a largo plazo.

2.2

Tipos de accidentes

Existen diversos tipos de accidentes, de los cuales destacan los siguientes:



Accidentes en el hogar

Son los que ocurren en la vivienda o en sus alrededores como en el patio, jardín, garaje, accesos a los pisos, vestíbulos en la escalera, etc,



Accidentes de trabajo

Se da cuando un trabajador se lesiona durante su jornada laboral.



Accidentes de tránsito

Se dan en la calle o vía pública, sea como peatón, conductor o pasajero de una bicicleta, vehículo o moto.



Accidentes de campo

Son los que se producen en salidas o excursiones a espacios naturales como lugares montañosos, acuáticos, en la nieve etc.

Cuadro realizado en base a la información obtenida en <http://es.wikipedia.org/wiki/Accidente>

2.3

Tipos de lesiones a causa de un accidente



1. Caídas y golpes: Se refiere a moretones e inflamación en alguna parte del cuerpo

2. Las caídas se clasifican de dos tipos:

- Al mismo nivel (sobre el suelo)
- A distinto nivel (desde alguna altura).

2. Heridas: Son lesiones que implican pérdida de piel (raspones) y derrame de sangre



Fig.6 Las heridas se clasifican en:

- Herida contusa.- Producida por golpes que provocan pequeños sangrados o un moretón.
- Herida erosionada.- Son pequeños arañazos superficiales.
- Herida punzante.- Se producen por objetos que tienen punta.
- Herida cortante.- Son aberturas muy profundas que suelen sangrar mucho y que pueden ser de gravedad.



3.-Quemaduras: Es una lesión en los tejidos blandos de la piel, producidas por agentes físicos, químicos, eléctricos o radiaciones.

- Las quemaduras se clasifican en dos:
- Quemaduras leves: Afecta de manera muy superficial a la piel, ocasiona enrojecimiento y ardor.
- Quemaduras graves: Lesiones que dañan capas más profundas de la piel que producen mucho dolor.

4.- Intoxicaciones:

Es cuando entra al organismo sustancias venenosas capaces de provocar alteraciones en las funciones vitales de la persona.

- De igual forma se clasifica en dos:
- Aguda: Pueden presentarse de forma brusca al poco tiempo de haber ingerido una sustancia tóxica.
- Crónica: Pueden presentarse algún tiempo después (hasta meses) o muy lentamente.



5.-Asfixia:Es una disminución total o parcial de la respiración por falta de oxígeno respirable.



6.- Electrocución: Es una quemadura causada por la entrada y salida de corriente eléctrica en el cuerpo, durante el recorrido de la corriente eléctrica, quema todos los tejidos que se encuentra por su paso y altera la función de los órganos. Puede ser de manera leve, en donde solo se produce una especie de calambre o puede ser tan grave como llegar a producir un paro cardiaco.



2.4

Accidentes de niños en el hogar

El hogar puede llegar a constituir un ambiente peligroso y un factor determinante en la ocurrencia de lesiones en los infantes, esto, por encontrarse en una etapa en la cual su limitada capacidad de comprensión y conocimiento del mundo que lo rodea los hace vulnerables ante las situaciones peligrosas que puedan surgir dentro de casa. Anualmente en nuestro país ocurren más de cuatro mil accidentes en el hogar, sobre todo en niños menores de 6 años de edad.

Según datos de la Secretaría de Salud, los accidentes en el hogar son responsables del mayor número de lesiones que se atienden en las instituciones del sector salud, siendo también una de las primeras causas de muerte infantil a nivel nacional.

En la actualidad es común ver la introducción de aparatos mecánicos y eléctricos en los hogares además de la gran cantidad de medicamentos que almacenamos, los productos de limpieza, plaguicidas y en general todo aquello que nos proporciona bienestar y progreso, pueden convertir a nuestro hogar en una trampa y en ocasiones puede llegar a ser mortal, esto aunado a la modificación de los hábitos de vida de nuestra sociedad como la disminución del tiempo que los adultos pasan con los menores, ya que como los padres trabajan los niños en ocasiones tienden a quedarse solos en casa y es por ello que en los últimos años este problema ha sido motivo de alarma en cuanto a salud pública.

En México las lesiones por accidentes de niños en el hogar, siempre se han relegado a un segundo término en lo que a políticas de salud se refiere, ocupando un pequeño lugar en los programas de salud a pesar de tener un alto índice de accidentes.

Las consecuencias de un accidente no sólo pueden ser traducidos en muertes, secuelas incapacidades o necesidades de rehabilitación si no también en afectaciones psicológicas, sufrimientos morales y físicos tanto del propio niño como de la familia, además de los costos económicos y sociales de enorme envergadura, como las horas de escuela perdidas en los niños lesionados y las horas de trabajo en blanco de quienes atienden al pequeño en el caso de cirugía reparadora, rehabilitación y compensación de las secuelas antes de que la víctima pueda reincorporarse a su vida social normal, aunque esto último es un decir ya que la vivencia de un accidente puede tener largas repercusiones en la mente del un niño, sobre todo si ha habido mutilación de alguna parte de su cuerpo, además ya que puede producirse alteraciones del comportamiento, tales como estados de ansiedad, agresiones inexplicables, miedos, depresiones, pensamientos suicidas, tartamudeo, tics, nerviosismo entre otros y donde se requiere desarrollar toda su capacidad adaptativa para hacer frente a esta nueva situación.



Los niños quieren ayudar a los adultos en sus tareas, esto sin pensar que aún ellos no cuentan con la maduración necesaria para colaborar en las tareas del hogar y por eso se pueden llegar a lastimar.

2.5

Factores de riesgo que provocan accidentes en niños dentro del hogar



Caídas y golpes.

- Dejar objetos tirados en el piso.
- Pisos con agua o aceites.
- Subir o bajar objetos utilizando sillas, bancos.
- Escaleras sin barandales.
- Jugar con puertas y en ventanas.
- Brincar en cama o sillones.
- Correr dentro de la casa.



Heridas.

- Por tijeras, engrapadoras al alcance de los niños.
- Dejar que se acerquen a cristales rotos.
- Jugar con hojas de papel.
- Permitir que jueguen con latas abiertas.
- Tomar cubiertos de cocina para jugar.
- Poner a su alcance lápices con punta.



Quemaduras

- Dejar al alcance recipientes con cosas calientes.
- Por dejar a la vista conexiones eléctricas.
- Jugar con llaves de la estufa, velas, cerillos etc.
- Permitir que se acerquen cuando se está planchando.
- Por comprarles juegos pirotécnicos.

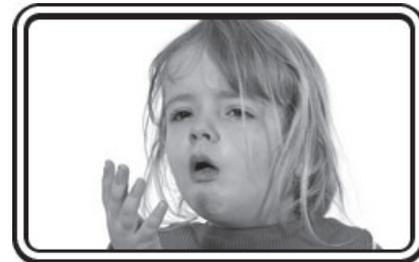
Intoxicaciones

- Dejar medicamentos al alcance de los menores.
- Poner a la vista productos químicos.
- Por mezclar productos químicos.
- Ingerir medicamento caducado ya que generan vapores tóxicos.



Asfixia

- Introducción de objetos en la boca nariz y oídos.
- Por jugar con lazos o cuerdas.
- Jugar con bolsas de plástico
- Permitir que los niños coman solos.
- Dejar a los niños en tinas sin supervisión alguna.



Electrocución

- Se presenta por jugar en los contactos.
- Dejar cables pelados a la vista de los niños.



2.6

Características evolutivas del niño de 3 a 5 años de edad

Cuando hablamos de características evolutivas, nos referimos al cambio y continuidad a través del tiempo en los infantes. Los aspectos que se toman en cuenta para estudiar el proceso evolutivo de un niño son: *el desarrollo psicomotriz, el desarrollo del pensamiento, el desarrollo del lenguaje y el desarrollo socio-afectivo*. Estos aspectos se consideran importantes por que según los psicólogos estas esferas están muy conectados entre sí a lo largo de la vida, ya que una esfera afecta el desarrollo de las otras.

El desarrollo *psicomotriz y el desarrollo del pensamiento* en los niños, en realidad son dos factores importantes a tomar en cuenta principalmente en edades de tres a cinco años ya que los niños de estas edades son los mas propensos a sufrir accidentes, debido a la falta de la no comprensión de la relación de sensación con la percepción.

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE 3 AÑOS	
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> - Es todavía un niño inseguro. - Tiene que ir al baño acompañado. - Come y bebe solo con poca dificultad. - Se viste y desviste con algo de trabajo. - Su curiosidad por las cosas lo hacen ser muy inquieto. - Le cuesta hacer dos cosas a la vez. - Camina para adelante, para atrás, en puntas. - Salta con sus pies juntos.
Desarrollo del Pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Sabe algunos colores básicos. - Sabe contar del 1 al 3. - Identifica las figuras redondas y cuadradas. - Puede reconocer dos partes de una figura y unirlos. - Puede realizar actividades creativas como jugar arcilla, masa, pintura. - Sabe diferenciar si es de día o de noche.
Desarrollo de lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> - Comienza a formar frases cortas. - Aumenta su vocabulario rápidamente. - Hacen monólogos. - Canta canciones cortas. - Se da a entender fácilmente. - Expresa lo que le agrada y lo que no. - Aparece el complejo de Edipo y Electra. - Tiene sentido del YO. - Puede reconocer los estados de ánimo de una persona. - Tiene control de esfínteres. - No distingue las experiencias reales de las imaginarias. - Sabe decir como se llama.
Características socio-afectivas	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno para jugar. - Tiene arranques repentinos berrinches. - Es conversador con las personas que conoce. - Responde a preguntas de la gente. - Tiene miedo ante gente que no conoce. - Reconoce sus pertenencias. - Puede convivir con otros niños por horas.

Cuadro realizado en base a la información obtenida en la página <http://www.cosasdelainfancia.com>

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE 4 AÑOS

Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> - Adquiere independencia y seguridad. - Acude al baño sin problema. - Come y bebe solo sin dificultad. -Se viste y desviste sin ningún tipo de trabajo. - Aumenta la curiosidad por las cosas, por lo tanto son muy inquietos. - Camina para adelante, para atrás, en puntas. - Salta con sus pies juntos en el mismo lugar. - Sube y baja escaleras sin dificultad y sin ayuda.
Desarrollo del Pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> -Su nivel de pensamiento es más complejo, lo que lo hace capaz de identificar objetos y sus características perceptuales: color, tamaño, forma. -Puede agruparlos de acuerdo a un atributo. -Se ubica en el espacio identificando las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca de, lejos de. -Sabe contar del 1 al 5 o más. -Sabe su nombre completo. -Comprende historias y cuentos. -Reconoce las vocales.
Desarrollo de lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> -Su lenguaje es más completo y fluido. -Puede mantener un dialogo y realizar preguntas. -Narra de manera espontánea sus experiencias. -Empieza a usar pronombres personales, artículos. -Canta variadas melodías acompañado de gestos y movimientos. -Utiliza tiempos verbales (pasado, presente, futuro).
Características socio-afectivas	<ul style="list-style-type: none"> -Está en una nueva etapa, el colegio, la relación con sus amigos se dan en marco de emociones encontradas: curiosidad, amor, temores, cólera. -Existe gran curiosidad en torno a la constitución de su cuerpo y las similitudes y diferencias con el de los demás, su sexualidad empieza a expresarse. -Realiza por si mismo actividades de higiene, cara manos, se seca, peina, aunque no lo hace perfecto. Coloca en su lugar los objetos que ha utilizado.

Cuadro realizado en base a la información obtenida en la página <http://www.cosasdelainfancia.com>

CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS DEL NIÑO DE 5 AÑOS	
Desarrollo psicomotriz	<ul style="list-style-type: none"> -Es un niño independiente. -Demuestra agilidad, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana. -Da bote a la pelota con una mano, Salta obstáculos de 40 cm. de alto. -Demuestra precisión, eficacia y rapidez en la coordinación visomotriz para manipular objetos. -Coge lápiz en forma adecuada, utiliza tenedor y cuchillo para comer.
Desarrollo del Pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> -Su nivel de pensamiento es cada vez más elaborado. -Puede Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida, textura. Logra clasificación, seriación, igualdad, diferencia de los objetos, agrupa objetos de acuerdo a dos atributos o características. -Se ubica en el espacio identificando las nociones: dentro, fuera, arriba, abajo, cerca de, lejos de, a un lado, al otro lado, delante, atrás y utiliza cuantificadores "mucho", "pocos", "ninguno", "varios". -Sabe contar del uno al 10 o más. -Puede escribir palabras cortas como mamá, papá, perro, sol, agua hasta su nombre.
Desarrollo de lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> -Narra experiencias de la vida cotidiana, lo hace con mayor fluidez y con adecuada pronunciación. -Utiliza los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" así como los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana". -Interpreta imágenes y describe algunas características de ilustraciones: dibujos, fotografías, etc.
Características socio-afectivas	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza actividades de la vida cotidiana: juego, actividades domésticas, cumplimiento de rutinas, por propia iniciativa o solicitando apoyo cuando lo necesita. -Practica con autonomía hábitos de alimentación, higiene, y cuidado personal utilizando adecuadamente los materiales apropiados. -Juega en grupo organizando con reglas y asumiendo diferentes roles.

Cuadro realizado en base a la información obtenida en la página <http://www.cosasdelainfancia.com>

2.7

Medidas de seguridad para prevenir accidentes en el hogar

Para lograr prevenir accidentes en el hogar es fundamental realizar un plan que se lleve a cabo para decidir las acciones que deben realizar en el hogar para prevenir situaciones indeseables como los accidentes en los niños, generalmente el proceso de planeación consiste en realizar un inventario de situaciones inseguras. Este inventario, deberá ser el resultado de los puntos de peligro observados en la cocina, el baño, el comedor y en cada una de las habitaciones.

Algunas de las reglas y recomendaciones para realizar exitosamente una evaluación de seguridad en su hogar, es tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Nunca subestime lo que un niño puede hacer, hay que recordar que la imaginación de los niños es infinita.
- Los accidentes o peligros a los cuales se puede enfrentar un menor están en función de la edad y su ingenio.
- Ayudar a los niños a que puedan reconocer las áreas de peligro y las acciones de riesgo para él.
- La supervisión del niño, por parte de un adulto es insustituible, aún con medidas de seguridad y áreas libres de peligro, los accidentes se pueden presentar.
- Si los adultos ponen en práctica la seguridad en el hogar el niño adquirirá los mismos hábitos.

Es normal que los niños sean curiosos y exploren su mundo. Por ello, se recomienda tener ciertas medidas de seguridad en casa para evitar que los pequeños puedan sufrir algún accidente, por eso es necesario implementar las siguientes medidas de seguridad dentro del plan antes mencionado, una vez ya detectados los focos rojos en los espacios del hogar.

- Vigilar a los niños en todo momento, especialmente cuando estén
- en el agua o en los lugares donde pueda haber un riesgo conocido.
- Nunca dejar a un niño solo mientras se baña.
- Anudar las cuerdas de las cortinas y los cables del teléfono y de los aparatos eléctricos para evitar caídas o estrangulación.
- Colocar protecciones en las esquinas de las mesas, de las chimeneas y en otros bordes afilados para proteger contra posibles caídas.
- Cubrir las tomas de corriente con protectores especiales.
- Colocar protectores en las puertas para evitar que los dedos queden atrapados o que el niño salga de la habitación.
- Fijar o retirar todos los muebles inestables.
- Desconectar los aparatos eléctricos si están apagados y manténgalos cables fuera del alcance de los niños.
- Utilizar cierres de seguridad en todos los armarios y cajones que contengan objetos afilados, productos de limpieza u otros productos que puedan resultar peligrosos.
- Retirar todas las plantas de interior que puedan ser venenosas.
- Preparar una lista de los números de emergencia, como el número del Centro de Control de Envenenamientos



Capítulo 3

Etapas proyectual: Proceso creativo





3.1

Propuesta de diseño

Para dar una posible solución a “los accidentes en el hogar” era preciso dirigirse a la población infantil, debido a que es la población más afectada por esta problemática, por otra parte se consideró aprovechar que los niños tienen una capacidad para aprender fácilmente, solo hace falta una buena estimulación que ayude a propiciar el aprendizaje que se desea fomentar en ellos, así que se pensó en realizar un soporte que contribuyera a fomentar en los niños su capacidad de autocuidado, enseñándoles a identificar acciones de peligro en los diferentes espacios del hogar, para ello se pensó en que el soporte fuera un “libro” utilizándolo como una manera sencilla de enseñar seguridad a los niños de cualquier nivel socioeconómico.

El niño, por medio de sus dibujos, refleja su propia idea del mundo que lo rodea, sus pensamientos y sentimientos, todo aquello que no puede expresar con palabras, siendo así el dibujo su idioma. Los infantes gozan de explorar y descubrir sensorialmente los objetos que se presentan en su entorno y cada experiencia va dejando una huella sensorial traducida en “aprendizaje”, así que un libro lo pueden tocar y pasar de una hoja a otra produciendo un sonido que puede ser atractivo para ellos. Por eso se estableció que lo más conveniente para transmitir el mensaje deseado a la población infantil, es mediante un libro, usando a la ilustración como medio de comunicación y como el elemento visual más importante dado que la imagen es el recurso más usado pedagógicamente para el aprendizaje en los niños.

Se optó que el libro fuera dirigido a niños de 3 a 5 años (edad preescolar), debido a que en estas etapas los niños son muy curiosos e inquietos y en su naturaleza de querer entender el mundo que los rodea, pueden llegar a cometer errores que les puede causar alguna lesión importante, trayendo así una serie de consecuencias que pueden ser evitadas con una acción preventiva.

Con base en la información de los capítulos anteriores, se llevara a cabo el proceso creativo de la propuesta de diseño, esto con la intención de ayudar a los padres a fomentar en los niños su propio auto cuidado, además de que pueda fungir como un respaldo de igual forma a instituciones de salud y educativas. Para lograr tener mejores resultados es de vital importancia que los padres participen y tomen acciones de prevención en los diferentes espacios de una casa, con el fin de no dejar objetos que causen curiosidad.

3.2

Proceso Creativo

El proceso creativo es el paso mas importante en la resolución de un problema gráfico. Los resultados de la decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tiene fuertes implicaciones sobre el mensaje que recibe el espectador, en este caso el publico infantil. Esta etapa es donde el diseñador ejerce el control sobre su trabajo para expresar lo que quiere transmitir al publico predestinado. No existen reglas absolutas sino cierto grado de comprensión de lo que ocurrirá en términos de significado si disponemos las partes de determinada forma para obtener una organización visual adecuada y con mensaje efectivo. Es decir que se da la interacción del diseñador con el objeto a diseñar, en pos de la imaginada interacción entre el espectador y el proyecto grafico.

3.2.1 Análisis de datos referentes

Como parte del proceso creativo, es necesario analizar algunos libros infantiles ilustrados dirigidos a niños de 3 a 5 años de edad, con el objetivo de considerar sus principales características como temáticas, materiales y diseño, esto con la finalidad de tomar datos suficientes para tomar en cuenta y poder así desarrollar ideas que contribuyan a la elaboración de un buen diseño de libro sobre prevención de accidentes en niños de 3 a 5 años de edad. Claro está que se lo ideal es buscar libros relacionados con el tema a desarrollar, dicho de otro modo es estudiar a la competencia, pero como en este caso no se encontró referencias de libros infantiles sobre el tema de accidentes en el hogar, se recurrió a estudiar los libros infantiles en general.

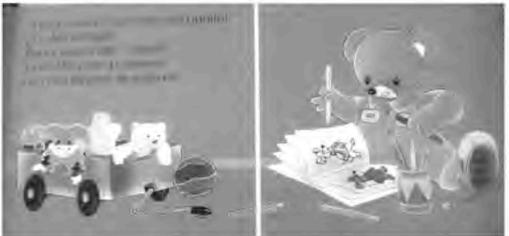


A continuación se muestra un cuadro con características gráficas importantes que se pudieron observar en una serie de libros dirigidos a niños de 3 a 5 años de edad.

FORMATOS	<ul style="list-style-type: none"> -Van desde A5 a A4 -Son livianos y de fácil manejo
DIAGRAMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Permite una colocación armónica entre el texto y la imagen dentro del espacio gráfica.
TIPOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> -Se manejan aproximadamente de 16 a 18 puntos o más en titulares. -Los títulos suelen ser letra mayúscula. -La letra es muy legible y ligera. -Aparece poco texto.
ILUSTRACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Son vistosas y coloridas. -Aportan ideas y precisan detalle. -Se relacionan con el texto. -Ocupan todo el formato. -Destacan las ilustraciones hechas a mano, aunque también las hay digitales.
EN PORTADA	<ul style="list-style-type: none"> -Expresan la idea general del contenido. -Están hechas de material resistente (cuenta con barnizado uv o plastificado). -Están impresas a todo color.
EN INTERIORES	<ul style="list-style-type: none"> -Se usa papel con gramaje mínimo de 75gs aproximadamente. -Es papel que no refleja demasiado la luz. -La paginas pares e impares son ocupadas para dar una sola idea de algo. -Cuentan con diversos recursos que hacen mas divertido la interacción del infante con el libro (texturas, objetos que se pueden mover etc.)
ENCUADERNACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> -Se utiliza el engomado caliente en su mayoría, aunque también los hay engrapados y engargolados.

Cuadro elaborado en base al análisis de libros infantiles existentes en el mercado.

Existe una producción numerosa y variada de libros infantiles con características estéticas que saltan a la vista y provocan interés en los infantes. A continuación daremos algunos ejemplos de libros con características de formato, materiales y de diseño diferentes.

<p>FORMATO: 25x25cm</p>  <p>Escucha y aprende , mascotas, Editorial Silver Dolphin en español.</p>	<p>FORMATO EXTENDIDO: 25x50cm</p> 
<p>PORTADA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su variada gama de colores. -Está hecha de material resistente (cartonsillo) y cuenta con plastificado. -La imagen es ilustración digital. -El título se distingue fácilmente. -Es ligero apesar del tamaño. 	<p>INTERIORES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su variada gama de colorese y las ilustraciones tienen gran peso visual. -Las ilustraciones ocupan el espacio de la pagina par como la de la impar. -El material en el interior es el mismo que en la portada, solo cambia el gramaje que es menor. -La tipografía cambia a la del título y el texto siempre varía de lugar -Maneja en textos un puntaje de 18 puntos aproximadamente y además hay combinación de letras en altas y bajas. -Cuenta con mecanismo de sonido.
<p>FORMATO:15x18cm</p>  <p>El osito bummy en su cumpleaños, Editorial susaeta ediciones.</p>	<p>FORMATO EXTENDIDO: 15x36cm</p> 
<p>PORTADA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su variada gama de colores. -Está hecha de material resistente que no cuenta con barnizado o plastificado. -La imagen es ilustración manual. -El título se distingue fácilmente. -La diagramación es sencilla 	<p>INTERIORES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su variada gama de colores y las ilustraciones tienen gran peso visual. -Las ilustraciones ocupan el espacio de la pagina par como la de la impar. -El interior es del mismo material resistente que se maneja en portada. -La tipografía es la misma que en el título y el texto siempre aparece en la parte superior izquierda y centrado en las paginas impares. -Maneja en textos un puntaje de 16 puntos aproximadamente y además hay combinación de letras en altas y bajas. -No cuenta con ningún tipo de mecanismo.

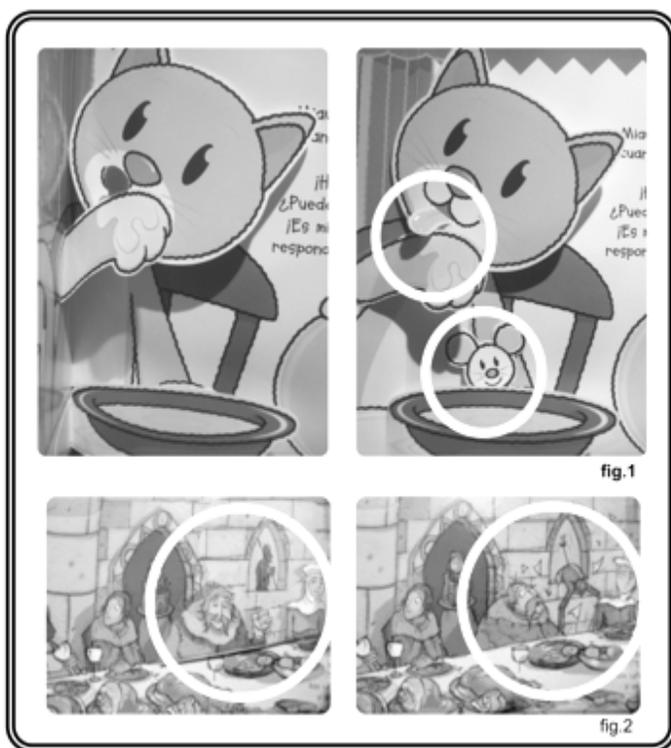
Cuadro elaborado en base al análisis de libros infantiles existentes en el mercado.

<p>FORMATO: 28x24cm</p>  <p>Clásicos de caricaturas, de colección volumen uno Editorial Bedrocks press.</p>	<p>FORMATO EXTENDIDO: 28x48cm</p> 
<p>PORTADA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su el tamaño, se aprecian mejor las imágenes. -Está hechas de material resistente cuenta con plastificado. -La imagen es ilustración digital. -El título se distingue fácilmente. 	<p>INTERIORES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es atractiva por su variada gama de colores y las ilustraciones tienen gran peso visual. -Las ilustraciones ocupan el espacio de la página par como la de la impar. -El material en el interior es diferente que el de la portada, es papel bond. -La tipografía cambia a la del título y el texto siempre se ubica en la parte superior. -Maneja en textos un puntaje de 18 puntos aproximadamente y además hay combinación de letras en altas y bajas.

Cuadro elaborado en base al análisis de libros infantiles existentes en el mercado.

Algunos de los libros infantiles analizados cuentan con ciertos mecanismos de efecto (sonidos, causa-efecto, sorpresa, movimiento articulado etc.), los cuales son recursos importantes que son utilizados como apoyo para facilitar la comprensión del mensaje en el infante, pero sobre todo, para hacer la relación entre el infante y el libro más dinámica y divertida, esperando así, lograr un aprendizaje en el niño (a).

En seguida se muestran algunos ejemplos de mecanismos usados en los libros infantiles.



Este es un mecanismo en el cual, al abrir el libro sale de algún lugar algo inesperado (mecanismo de sorpresa) Fig.1.

Este mecanismo se caracteriza por estar un dibujo sobre puesto al otro con la finalidad de evidenciar una determinada acción. Fig2.

3.2.2 Formato

Una vez hecho el análisis de los datos referentes, fue preciso como segundo paso, determinar el formato, el cual se refiere al tamaño en el que será presentado e impreso el proyecto gráfico. Para este proyecto de libro infantil el tamaño que se considero apropiado para niños de 3 a 5 años de edad fue un formato que no excediera de los 30 cm por lado, esto pensando en la comodidad y practicidad que se le debe de proporcionar a un niño para el manejo de objetos, es decir, entre más grande el objeto, más incomodo y pesado es, por ello se creyó conveniente que el formato adecuado para el libro dirigido a la población infantil fuera un rectángulo de 20cm x 25cm, *Fig.1* que basándonos en la psicología del formato nos enuncia concentración.

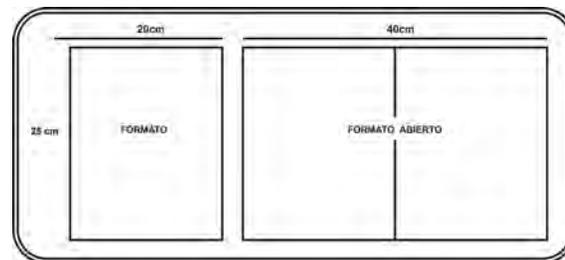


Fig.1

3.2.3 Retícula Editorial

En todo diseño existe una base geométrica oculta, que sirve para realizar una composición, en el caso del libro infantil, la base que se consideró funcional para trabajar fue sobre una retícula básica a manera de cuadros *Fig.2* para poder colocar las cajas tipográficas que contendrán a los elementos visuales con los que se trabajaran dentro del formato.



Fig.2

3.2.4 Composición

Para realizar una composición lo primero que se debe elegir, son todos aquellos elementos que formaran parte del proyecto a diseñar, en el caso del libro infantil son dos los elementos visuales, imagen y texto, lo anterior es con el fin de asignarles el peso o grado de importancia visual que se les desea dar a cada uno de los elementos, esto se logra acomodando las cajas tipográficas, es decir, preguntarse a que se le quiere dar mayor importancia. En el caso del libro infantil, se recurrirá a la ilustración como medio de aprendizaje de nuevos conceptos para niños, por lo tanto tendrá mayor importancia o peso visual, *Fig.3* contemplado así, que abarque la mayor parte del formato. Como segundo elemento visual será el texto, el cual está pensado para ocupar un segundo valor, teniendo la función de servir como apoyo a la imagen.

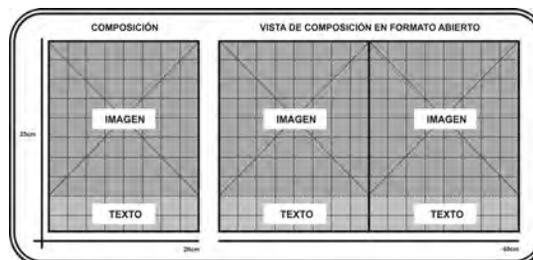


Fig.3

3.2.5 Los Elementos Visuales

3.2.5.1 Ilustraciones

Se contemplo desde el inicio, crear una serie de ilustraciones con las cuales se lograra representar una acción peligrosa con su respectiva consecuencia (accidentes), esto debido a que los niños aprenden mediante el proceso causa-efecto. Las ilustraciones juegan un papel muy importante en este proyecto, ya que tienen la función de trabajar como un estímulo visual, para lograr provocar en el público infantil un pensamiento reflexivo que les ayude a identificar y evitar ambientes peligrosos.

En total se bocetaron veintiún accidentes, los cuales fueron resueltos primero a lápiz, *Fig.4* esto con la intención de exponer en líneas generales los accidentes que más acontecen en el hogar, además de hacer posible cualquier modificación ya que en un boceto se aprecia la idea plasmada a detalle. Es importante señalar que en cada uno de los tipos de accidentes existe un cambio de personaje, esto con el fin, de no encasillar el tema a un solo género (niño o niña), por ello se busco variar los géneros debido a que a los dos géneros afecta este problema.

Una vez realizado lo anterior, se obtuvo una idea clara de cómo ilustrar los accidentes, por tanto se recurrió a la computadora como herramienta básica para la realización de las ilustraciones sobre los accidentes en niños dentro del hogar, esto utilizando la paquetería especializada para diseño grafico como la paquetería de Adobe cs5 de la cual solo se utilizo Illustrator y Photoshop para empezar a darles forma a manera más detallada. *Fig.4*

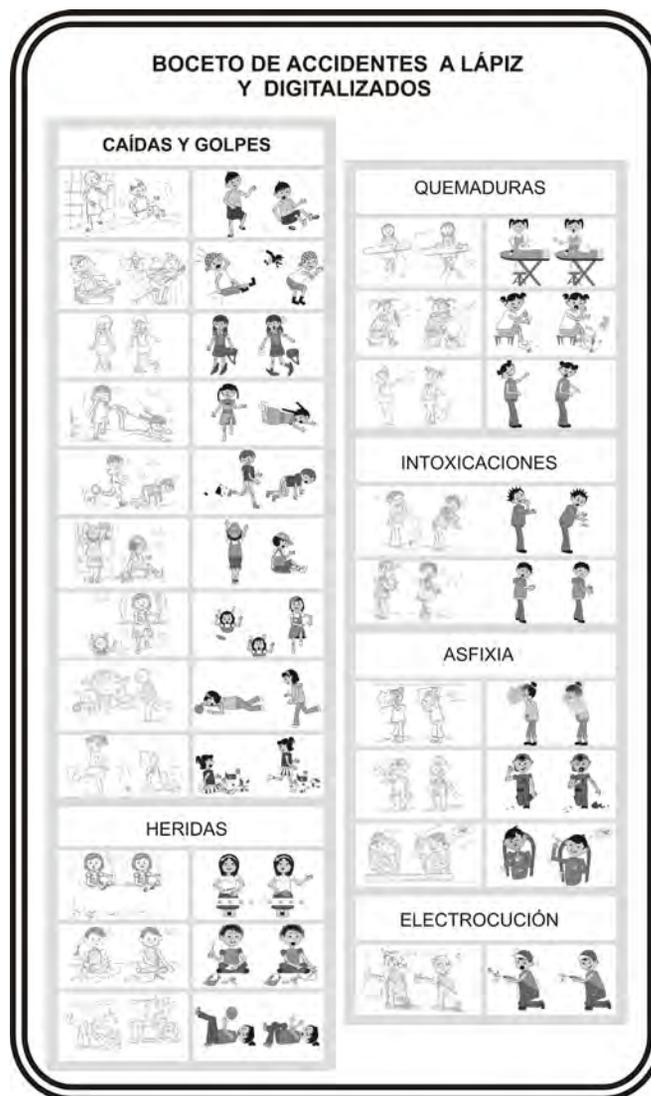
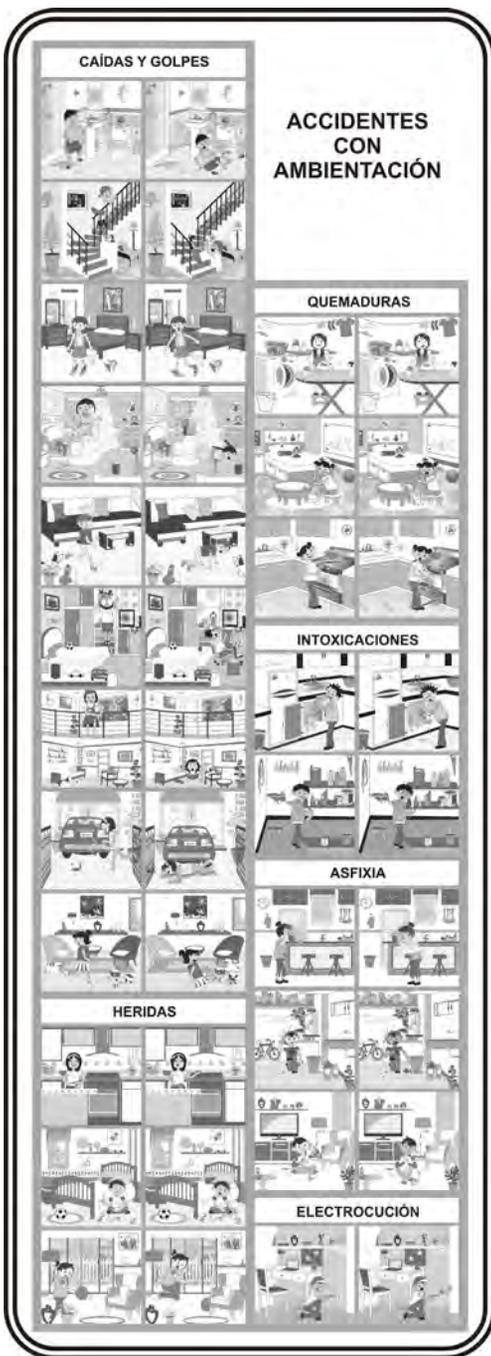


Fig.4



Analizando las ilustraciones anteriores, se considero necesario diseñar un entorno real a como son las habitaciones comunes de una casa, para con ello acercar al niño lo más posible a la realidad de las cosas que comúnmente le rodea, Fig.5 además de facilitar la comprensión del mensaje en cada una de las ilustraciones.

Para la resolución de estas ilustraciones se aplicaron los cuatro elementos básicos del diseño como son los conceptuales, los visuales, de relación y los pragmáticos. El tipo de modelización icónica utilizada es de tipo descriptiva a modo de representar un suceso o evento lo más parecido a la realidad posible. En lo referente al color, fue resuelto mediante el uso de la psicología del color.

Fig.5

3.2.5.2 Tipografía

La tipografía debe elegirse afín al tema y al tipo de publicación, por ello es necesario recordar que el libro ilustrado, está dirigido a niños de 3 a 5 años de edad (etapa preescolar), periodo en el cual, los infantes empiezan con el proceso de aprendizaje para la lectura y la escritura.

Psicólogos y pedagogos opinan que poner en contacto desde temprana edad a los niños con material donde aparezca lenguaje escrito, ayuda a ir familiarizándolos con una nueva forma de comunicación, además de ayudar a despertar su curiosidad de aprender a leer, por ello es importante que el lenguaje escrito sea con formas claras y bien definidas, para que los infantes logren una buena identificación de las letras. Lo anterior motivó la idea de apoyarse en el lenguaje escrito para una mejor comprensión de la imagen, que servirá para que los padres o maestros lo lean conjuntamente con el niño y con ello incentivarlos a querer aprender a leer y escribir.

Si bien es cierto las imágenes son el lenguaje de fácil comprensión y de mayor importancia para los niños, pero no por eso se debe descuidar la calidad gráfica, por eso se considero apropiado utilizar para el libro, la tipografía Comic Sans MS *Fig.6* por ser ligera clara y bien definida. El texto aparece en cada una de las ilustraciones como un segundo valor visual usado para hacer una asociación lógica con la imagen, empleando un lenguaje adecuado a las edades antes mencionadas, además fue usado el texto también para clasificar los tipos de accidentes a manera de separadores *Fig.7* para un mejor análisis visual.



Fig.6



Fig.7

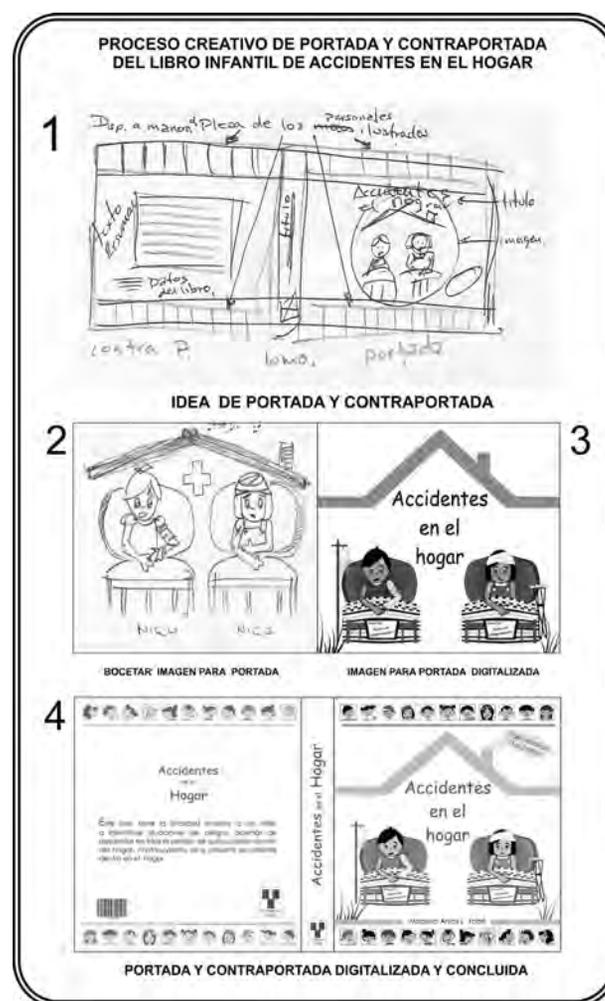
3.2.6 Portada

La ilustración o imagen de la portada tiene gran importancia para atraer al niño hacia el interior del libro, por ello se busca relacionar la portada con el contenido por eso se manifiestan todos los rostros de los veintiún personajes a manera de plecas tanto en la parte superior como inferior. Aparte cuenta con una imagen principal que se conforma por un niño y una niña accidentados con la intención de dar una idea de la temática aún más clara a todo lo que se aprecia en el interior del libro.

De manera abstracta, se representa una casa en amarillo dando sensación de precaución y con eso también mostrar la idea de donde ocurren los accidentes, por otro lado dentro de la misma se colocó el título del libro que se distribuyó en tres líneas, a modo que predominen las dos palabras más importantes del “accidentes y hogar”, por supuesto, esto sin perder legibilidad, además fue colocado al centro de la imagen y resaltado con tamaño de la letra y aplicando la psicología del color, usando el color rojo para denotar el concepto de peligro. Fig.8. No.2 y 3

3.2.7 Contraportada

De igual forma que en la portada, se recurrió a la imagen de los personajes para ser colocados a manera de placas en la parte superior como inferior, con la diferencia de que se le aplicó una opacidad (a un 70%) esto usado como recurso para unificar con el resto del trabajo, además se le agregó texto en el cual da una idea breve del objetivo que tiene el libro y de lo que trata, sin olvidar dejar el espacio para el logo de una posible editorial, así como para el código de barras. Fig.8. No.4



Conclusión

La razón que me llevó a investigar y plantear el tema de los accidentes en niños dentro del hogar, se debió a una experiencia de vida en relación a un incidente que sufrió un menor de edad al no saber del peligro que se puede encontrar a su alrededor. Tal acontecimiento me hizo reflexionar que los menores actúan por impulso, sin saber que ciertas acciones son de gran riesgo cuando no son guiados o supervisados por un adulto. De ahí, parte mi interés de dirigirme a la población infantil de un modo atractivo, esto con el apoyo del Diseño y la Comunicación Visual ya que cuenta con herramientas necesarias para realizar cualquier tipo de mensaje.

Aunque la educación infantil es una cuestión que abordan las disciplinas como la Psicología y la Pedagogía, también el Diseño puede contribuir en el proceso educativo de los niños, esto gracias al diseño creativo de imágenes, que bien ilustradas producen mensajes de gran valor para la adquisición de conocimiento y aprendizaje en los infantes.

Es importante señalar que cuando busqué en casas editoriales y diversas instituciones educativas sobre la prevención y el desarrollo de la salud, no encontré material de apoyo para la instrucción específica de los niños sobre el tema, por ello, se proyectó el diseño de un libro ilustrado “Accidentes en el hogar” , con el propósito de advertir a la población infantil sobre las causas y consecuencias que existen al realizar ciertas acciones dentro del hogar y no sólo dirigir la información a los padres como comúnmente se hace.

El diseño en la actualidad es útil, porque interviene en la efectiva comunicación de ideas en los diversos ámbitos de la vida del ser humano como son los *culturales, sociales, económicos, estéticos, tecnológicos, etcétera*. Este trabajo puntualiza el diseño como un

medio de comunicación visual para intervenir en un problema de salud pública. Por ello, fue necesario elegir la resolución gráfica del libro tomando en cuenta un análisis previo de las características psicológicas en niños de 3 a 5 años de edad, con el fin de conocer el nivel de comprensión acerca del mundo que les rodea, esto ayudó a definir el tamaño del formato, las imágenes y la tipografía que finalmente se aplicó.

Este trabajo me permitió desarrollar mi capacidad creativa, además de desear que pueda ser un apoyo útil para padres e instituciones educativas (de nivel preescolar) y de salud pública en la prevención de accidentes. Además, puedo decir que el aporte principal de esta investigación a la disciplina del diseño es mostrar que se puede realizar la proyección de cualquier objeto, por supuesto, siempre con un fin útil, es decir, entender que el diseñador debe ser un conocedor de varias disciplinas así como de múltiples funciones sociales para poder realizar un servicio a la sociedad.



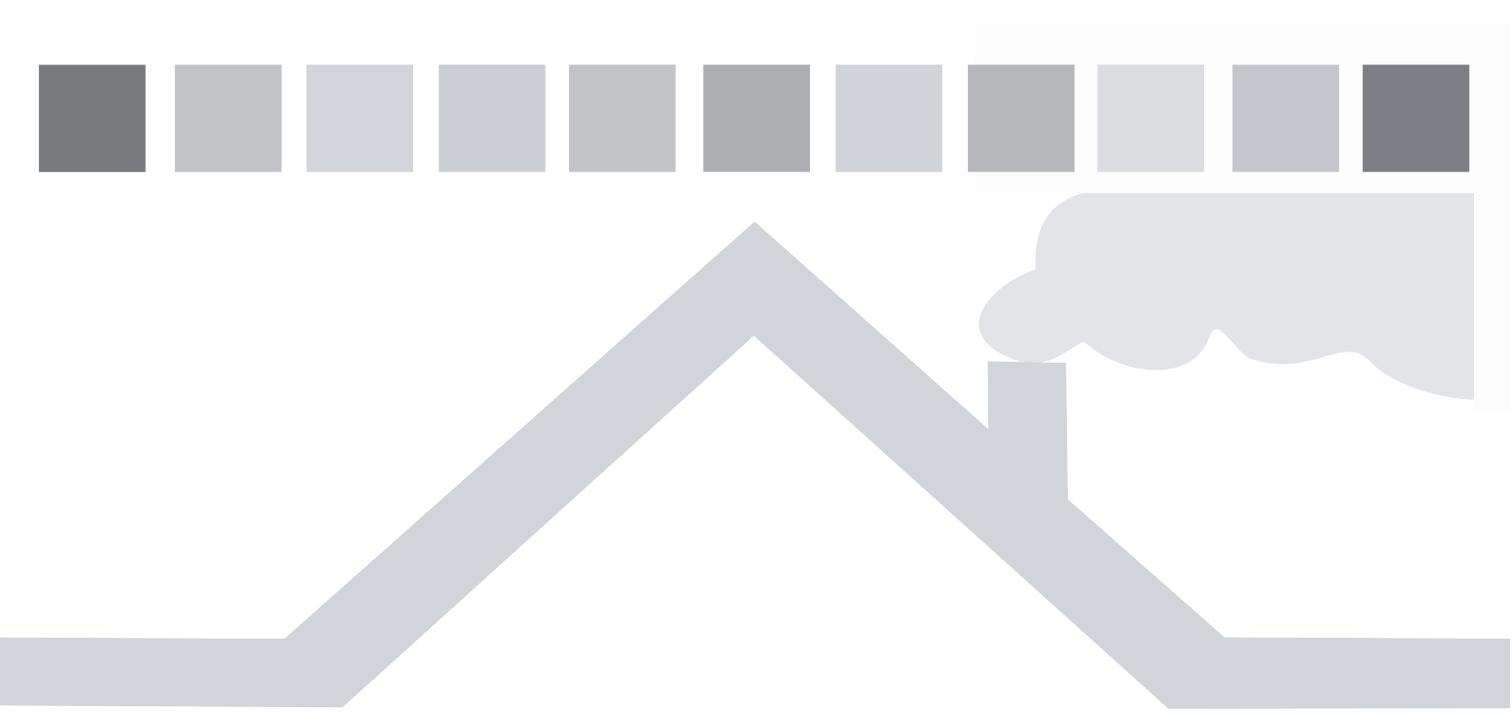
Para niños de
3 a 5 años.

Accidentes en el hogar

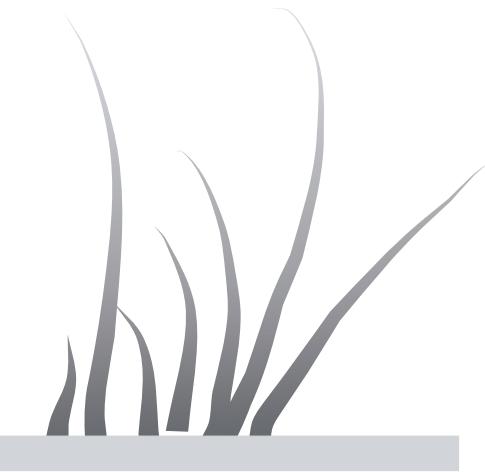


Macedo Arcos L. Yolatl





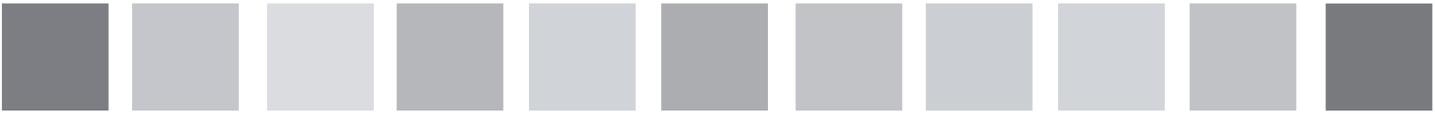
Accidentes en el hogar





Caídas y Golpes

Se refiere a moretones con dolor e inflamación
o fracturas en cualquier parte del cuerpo.





Jugando en pisos mojados...



...me resbalé, dándome
un fuerte golpe.



Por jugar en escaleras...



...me caí y me pegué
en varias partes del cuerpo.



Por usar zapatos grandes...



...me torcí el pie.



Por brincar en la cama...



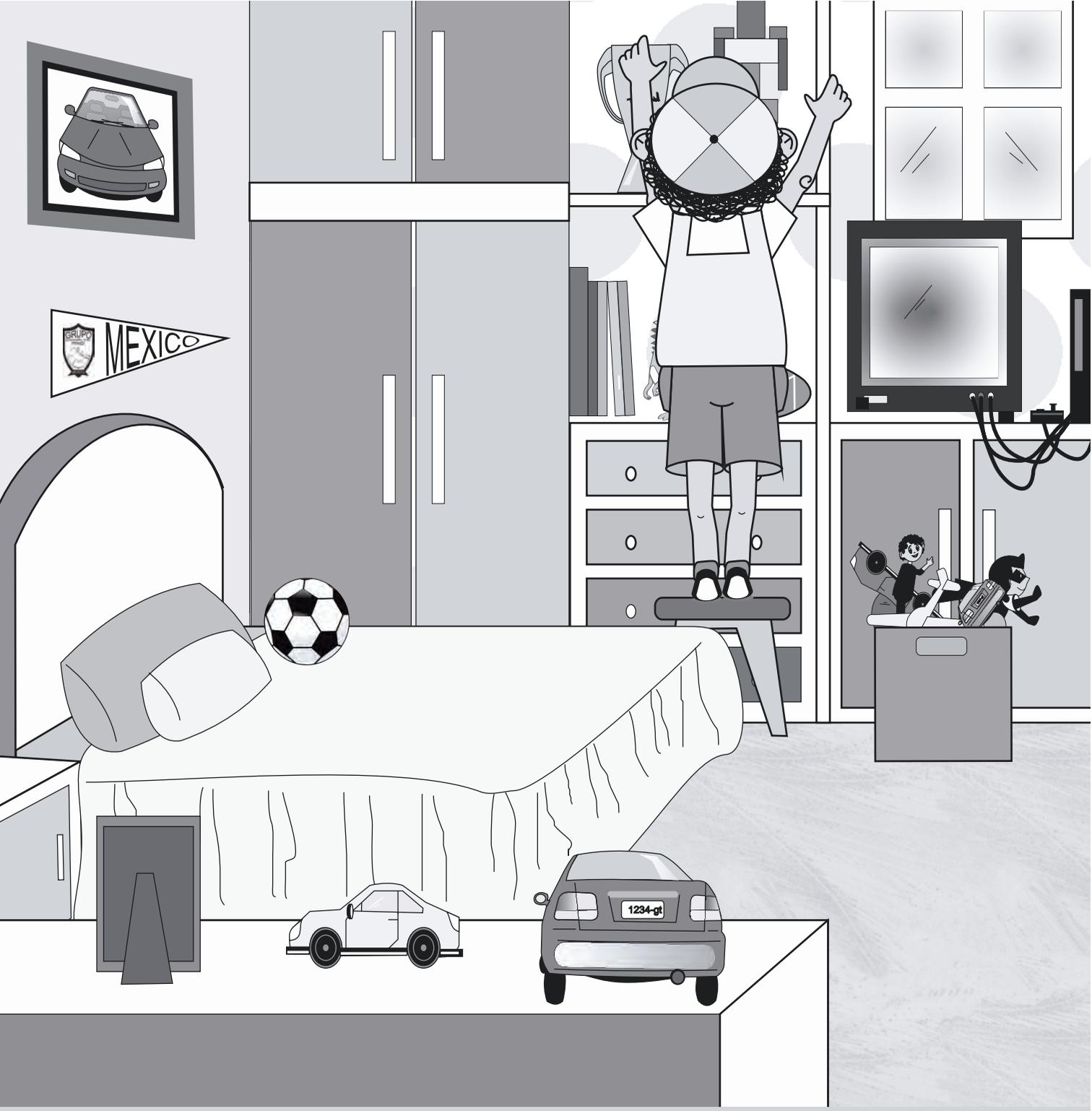
...me caí y me pegué
en la cara.



Por correr con las agujetas
desabrochadas...



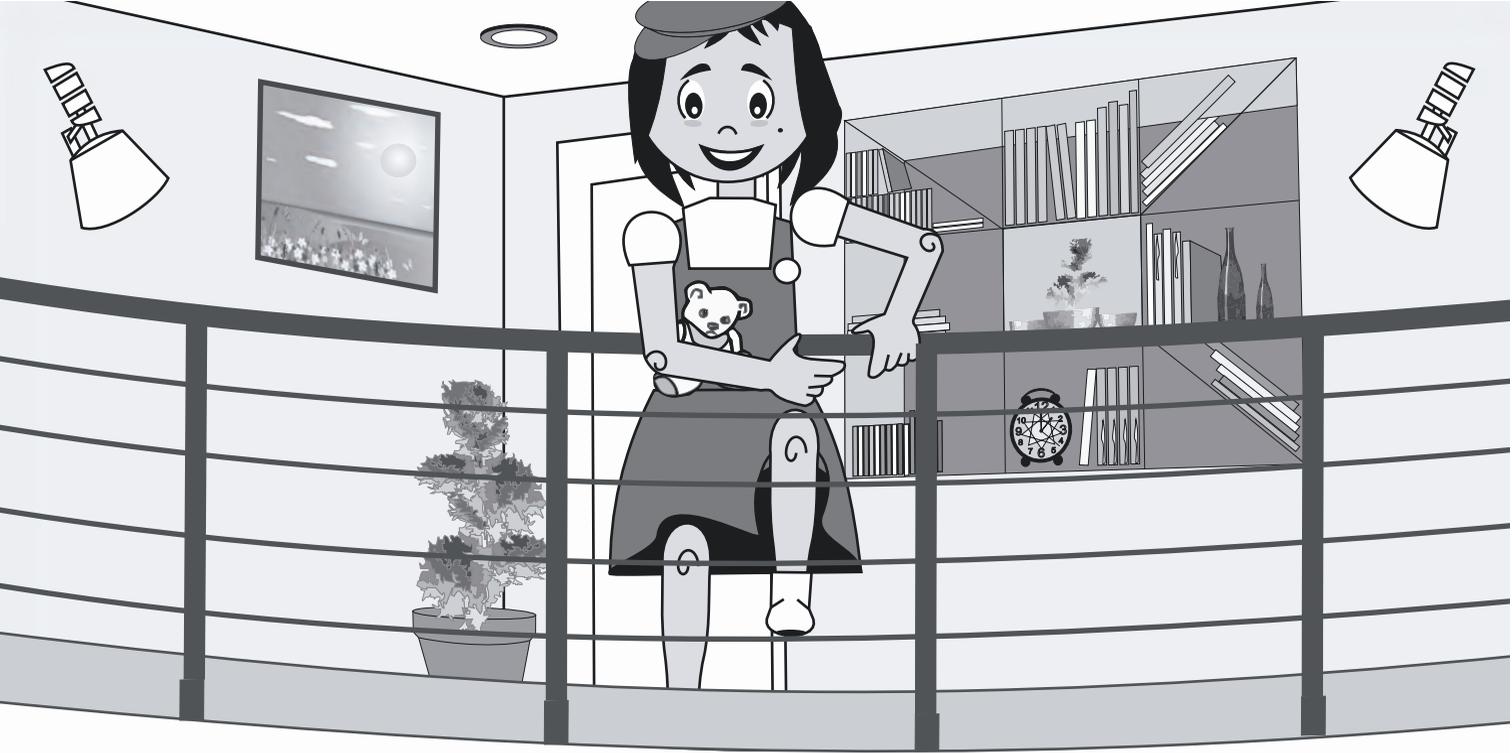
...me caí y me pegué
en mis rodillas.



Por querer bajar cosas
que no alcanzo...



...me caí y tengo golpes en
mi cuerpo.



Por asomarme desde
lugares altos...



...me caí y me pegué
en la cabeza.



Por atravesarme cuando
un coche estaba encendido...



...me empujó y me pegué
en todo mi cuerpo.



Por no recoger mis
juguetes...

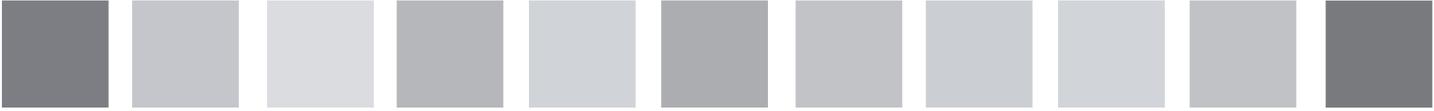


...los pisé y me caí.



Heridas

Son lesiones que implican pérdida de sangre y
desgarramientos de piel (raspones)
en alguna parte del cuerpo.





Por agarrar un cuchillo...



...me corté, haciendome una
herida en la mano.



Usando tijeras con punta...



...me corté en un dedo.



Con una pelota rompí el
vidrio de una ventana...



...y al agarrar un vidrio,
me corté mis dedos.



Quemaduras

Es una lesión en los tejidos blandos de la piel, producidas por agentes físicos, químicos, eléctricos o radiaciones.





Por agarrar la plancha...



...me quemé la mano.



Jugando con serillos y velas...



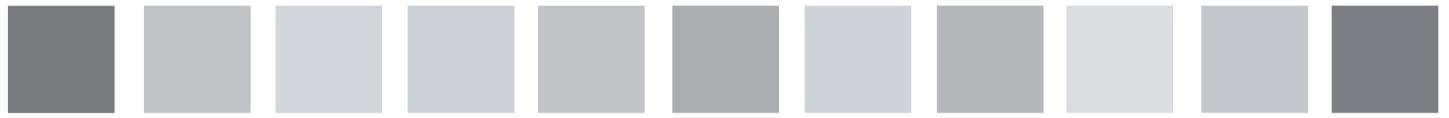
...me quemé la piel de varias partes de mi cuerpo.



Por entrar a la cocina y acercarme a la estufa ...



...me quemé con sopa caliente
que tenía un sartén.



Intoxicación

Es cuando entra al organismo sustancias venenosas capaces de provocar alteraciones en las funciones vitales de la persona.





Por tomar de botellas y
pastillas de colores



...me intoxicque y me ardió
la garganta y el estómago.



Por destapar embases
desconocidos...

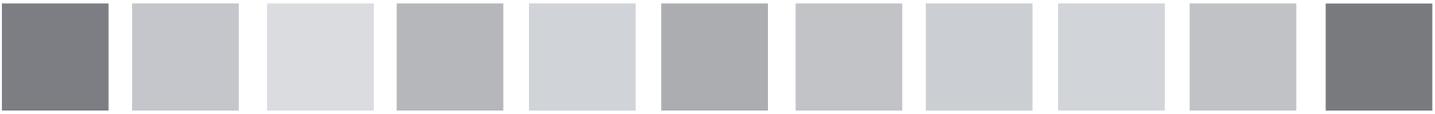


...me rocié una sustancia y me
ardieron los ojos y la boca.



Asfixia

Es una disminución total o parcial de la respiración por falta de oxígeno respirable.





Por meter la cabeza en
una bolsa de plástico...



...no podía respirar.



Por meter cosas en mi boca...



... un objeto se atoró en mí garganta y no podía respirar.



Por jugar mientras estaba
comiendo...



...se atoró la comida en mi garganta y no podía respirar.



Electrocución

Es una quemadura causada por la entrada y salida de corriente eléctrica en el cuerpo, durante un recorrido a manera de calambre que quema todos los tejidos que se encuentra a su paso y altera la función de los órganos, puede ser tan grave como llegar a producir un paro cardiaco.





Por meter objetos en los contactos...



...salieron chispas, me dio toques y me asuste mucho.

BIBLIOGRAFÍA

Arfuch Leonor, Chaves Norberto y Ledesma María del Valle (1999), Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos, Buenos Aires, Paidós, 1era Reimp.

Bruno Munari, "Cómo nacen los objetos". Editorial GG_Diseño.

Folleto informativo del Centro Nacional de Prevención de Desastres y Dirección General de Protección Civil.

Daniel Prieto Castillo. Diseño y Comunicación . Ediciones Coyoacán 2002.

Dondis, D. (1984). La sintaxis de la imagen, Barcelona: Gustavo Gili.

González Ruiz Guillermo (1994), Estudio de diseño. Sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad, Buenos Aires 2da Edic.

Guía practica sobre Riesgos Químicos. Pag. 105-112 CENAPRED 2006.

Jordan J.r: Estudio sobre accidentes en el niño. Actas del XIII Congreso Internacional de Pediatría. Ciudad México:1968;vol3:.242.

Martha C. Hajar Medina, José Ramón Tapia Yáñez, Rafael Lozano Ascencio, Victoria López López, ACCIDENTES EN EL HOGAR EN NIÑOS MENORES DE 10 AÑOS. CAUSAS Y CONSECUENCIAS.

Salud Pública Méx 1992; vol. 34(6):615-625

MEXFAM Lesiones en los niños programa para el Área de Salud Folleto informativo 2004.

Millares Carlo, Agustín. Introducción a la historia del libro y de las bibliotecas. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1993.

Pérez Tornero, J.M. (2000). Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica, Barcelona: Paidós.

Rodríguez Diéguez, J.L. (1977). *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Barcelona: Gustavo Gili.

Villafañe, J. y Mínguez, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*, Madrid: Pirámide.

CYBERGRAFÍA

www.fotonostra.com/grafico/maquetacion.htm

www.bookdesignonline.com

www.monografias.com/trabajos34/accidentes-hogar/accidentes-hogar.shtml

www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html

CARRERA: Diseño y Comunicación Visual.

ÁREA: Diseño Editorial.

PROYECTO DE TESIS

TÍTULO:

“Diseño de libro infantil para prevenir accidentes dentro del hogar en niños de 3 a 5 años.

Por: Macedo Arcos Lydia Yolatl

Planteamiento del problema

En México las lesiones en niños por accidentes dentro el hogar, siempre se han relegado a un segundo término en lo que a políticas de salud se refiere, ocupando un lugar en los programas de salud a pesar de tener un alto índice de accidentes que son traducidos en muertes, secuelas, incapacidades o necesidades de rehabilitación. Es importante destacar que nueve de cada diez percances de este tipo se pueden evitar, ya que son producto del descuido y la falta de prevención.

La casa puede llegar a constituir un ambiente peligroso, así como un factor determinante en ciertos incidentes durante los periodos vacacionales, debido a que los niños permanecen en casa durante más tiempo. La población infantil es considerada la más vulnerable debido a que se caracterizan por vivir en una etapa en la cual se aprende a través de experiencias basadas en ensayo y error, imitación o causa-efecto. Los menores de 3 a 5 años de edad, disfrutan continuamente de actividades físicas, como correr, saltar y brincar; esto los lleva a sobreestimar sus habilidades originando acciones inseguras.

A pesar de que el conocimiento de su magnitud real no se le toma la importancia que se requiere, creemos que se deben tomar medidas necesarias que eviten percances de niños dentro del hogar, para lo cual se propone aplicar los conocimientos del Diseño y Comunicación Visual para elaborar un soporte gráfico (libro ilustrado) que sirva de apoyo a padres y profesores para desarrollar en los niños, su capacidad de auto-cuidado, esto mediante imágenes descriptivas, las cuales sirvan al infante identificar acciones de riesgo y que debe evitar realizar en casa.

Objetivo general

Diseñar un libro ilustrado para niños de 3 a 5 años sobre accidentes más frecuentes que suelen ocurrir dentro del hogar, teniendo como finalidad estimular la capacidad de los niños de autoprotección al interior del mismo, esto con el apoyo de imágenes descriptivas.

Objetivos particulares

- **R**ecopilar información sobre el problema “Accidentes dentro del hogar en niños”.
- **I**dentificar los accidentes más comunes que suceden dentro del hogar en niños.
- **A**nalizar el desarrollo del niño en la edad de 3 a 5 años para determinar el grado de iconicidad que se empleará en las ilustraciones.
- **C**onocer la importancia y las características del libro infantil.
- **A**plicar los elementos básicos del Diseño y Comunicación Visual para realizar el libro infantil ilustrado.

Hipótesis

Aplicando los elementos básicos del Diseño y Comunicación Visual, se conseguirá prevenir y disminuir accidentes dentro del hogar en niños de 3 a 5 años, con un soporte gráfico (libro infantil ilustrado) que concientice y desarrolle su capacidad de auto-cuidado.

Marco teórico conceptual

En México los accidentes en el hogar, son un grave problema de salud pública, esto debido a los altos índices de lesiones y mortandad en niños. por ello se pretende modificar conductas indeseables en los infantes a favor de prevenir y reducir riesgos, tomando en cuenta el desarrollo infantil como apoyo para la realización de este soporte gráfico (libro) que se realizará en base a los conocimientos de diseño editorial que ayudará a definir la maquetación y composición de este soporte gráfico, las imágenes ilustradas se usarán como una estrategia visual que servirá como instrumento educativo y preventivo, para ser utilizado por los padres e incluso profesores como un medio de comunicación visual valioso para estimular al niño para que desarrolle su capacidad de protección a sí mismo

Metodología

Cuando se detecta un problema de diseño, siempre es necesario recurrir a una metodología, es decir, seguir una serie de pasos lógicos que permitan dar solución a un problema de la mejor manera posible. Para este proyecto de diseño, la metodología a seguir será la de “Bruno Munari”, diseñador y artista italiano polifacético que incursiono con éxito en diferentes áreas del conocimiento. Bruno Munari menciona que “un diseño bien realizado resulta de la práctica del diseñador, por medio de una estructura coherente y de la exactitud en la solución de sus varios componentes, ya que al iniciar un diseño, este debe estar compuesto de elementos objetivos”. Dicha metodología consiste en una serie de pasos, dispuestos en un orden lógico, dictado por la experiencia.

La finalidad de esta metodología es conseguir un máximo resultado con un mínimo de esfuerzo. La serie de pasos obedecen a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos. No es algo absoluto o definitivo. Es modificable si se encuentran otros valores que mejoren el proceso.

El esquema de dicha metodología, parte del problema, ya que considera que contiene todos los elementos para su solución y definir el problema en su conjunto además de precisar el tipo de solución que se busca, por otra parte la lógica es su principio; Bruno Munari menciona que si un problema se describe lógicamente, dará lugar a una lógica estructural y por consecuencia, lo será su forma.

Metodología de Bruno Munari.

1	Problema	— Surge de una necesidad.
2	Elementos del problema	— Se divide el problema en varios elementos.
3	Recopilación de datos	— Recolectar suficientes datos para decidir luego los elementos que conformarán el diseño.
4	Análisis de datos	— Se estudian los datos para proporcionar sugerencias sobre lo que se debe hacer
5	Creatividad	— Surge la idea, antes de decidirse por una solución se deben de tomar en cuenta los datos analizados.
6	Materiales y tecnología	— Se recogen los datos respectivos a los materiales que el diseñador tiene a su disposición.
7	Modelos	— Se obtiene un modelo que podría ser la solución.
8	Verificación	— El modelo debe ser sometido a verificación para controlar su validez que será la solución al problema.