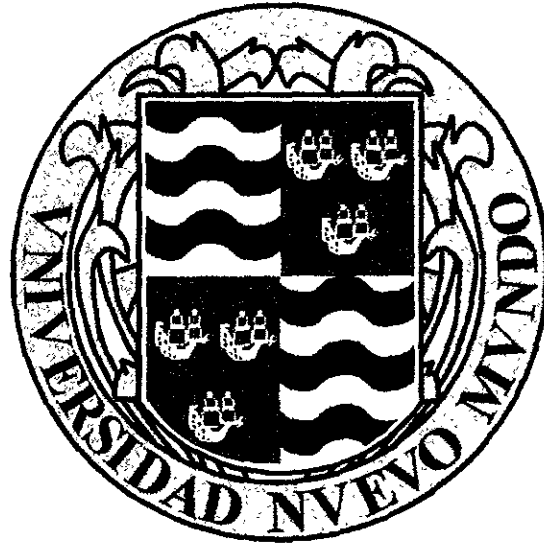


878531

2ej
5

VNIVERSIDAD NVEVO MIVNDO

Escuela de Diseño Gráfico
Campus San Mateo



Diseño de 5 libros POP-UP de
seguridad para niños

T E S I S

que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico
presentan:

Elizabeth Arroyo Orozco

Alexandra Moisen Salazar

México

1998

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

260007



Universidad Nacional
Autónoma de México




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.



De vez en cuando es bueno
ser consciente
de que hoy
de que ahora
estamos fabricando
las nostalgias
que descongelarán
algún futuro.

- M. Benedetti

Elizabeth Arroyo Orozco
Alexandra Moisen Salazar
1998

Indice

Capítulo I: Antecedentes del problema

El Sistema Integral de Atención a Emergencias Médicas, A.C.	1
Definición del problema	2
Ubicación del problema y objetivos de solución	4
Justificación del proyecto	7

Capítulo II: SISTEMEDIC

El Sistema Integral de Atención a Emergencias Médicas, A.C.	9
Principios generales	11
Naturaleza del problema	12
Planes a futuro	18
Análisis de la competencia	19

Capítulo III: Receptor

El niño de 7 a 10 años	21
El aprendizaje del niño de 6 a 10 años	24
Memoria	26
La empatía y comportamiento de ayuda	26
Análisis de gustos e inclinaciones	27
Antropometría	39

Capítulo IV: Diseño

Conceptos de diseño	41
Medios y estilo	42
Fase de diseño y selección de materiales	43
Materiales básicos	
Bocetaje	
Patrón	
Prototipo	
Etapa de mejoramiento	
Acabado	
Impresión	46
Maquila	47
Estudio preliminar	
Estudio real	
Charla técnica	

Balanceo	
Despique	
Predoblado	
Pegado	
Revisión	
Embolsado y sellado	
Etiquetado y empaquetado	
Costos totales	51

Capítulo V: Análisis, Síntesis y Estrategia de diseño

Por lo tanto...	53
Cómo va a funcionar	56
Libros infantiles	57
Formato de libros infantiles	58
Encuadernado y materiales	59
Tipografía	60
Formas y colores	62

Capítulo VI: Proceso de Diseño

Lluvia de ideas	65
Bocetaje formal	69
Análisis del bocetaje	73
Descripción gráfica del estilo de los personajes utilizados	74
El texto	75
Versión 1	
Versión 2	
Versión 3	
El storyboard de cada libro	89
La cocina	
La sala	
El baño	
La recámara	
La calle y el jardín	
Tipo de papel	94
Número de tamaños	
Formato del documento	
Retícula y Red	94
Textos	95
Imágenes	96
Layout	96

Alternativas de diseño del documento	97
La cocina	
La sala	
El baño	
La recámara	
La calle y el jardín	
Portadas	98
Colores	99
El empaque	100
Los libros	108
La cocina	
La sala	116
El baño	123
La recámara	131
La calle y el jardín	138
Conclusiones	146
Capítulo VII: Apéndice, Bibliografía y Agradecimientos	
Apéndice	147
Bibliografía	153
Agradecimientos	156

Capítulo I: Antecedentes del problema

Antecedentes del Problema

El Sistema Integral de Atención a Emergencias Médicas.

SISTEMEDIC es una institución especializada en la atención médica de emergencias para individuos, familias, empresas y agrupaciones de los sectores privado, público, industrial, comercial y de servicios.

Una de sus funciones principales es proporcionar asesorías en prevención de accidentes, seguridad y protección civil en todos sus ramos. En el ramo en que SISTEMEDIC tiene mayor experiencia y en el que hace mayor énfasis es en el de la capacitación para la prevención y atención de accidentes y lesiones.

Uno de los sectores primordiales en los que SISTEMEDIC labora es en la atención médica de emergencias en los domicilios y hogares de sus suscriptores, clientes e integrantes. Uno de los elementos del servicio que SISTEMEDIC proporciona a sus suscriptores, es la capacitación para la prevención y atención de accidentes y lesiones en el hogar.

Aa Bb Cc Dd Ee

Aa Bb Cc Dd Ee

Definición del problema

Son las 10:00 hrs. En una casa de los suburbios de la ciudad, un niño de 6 años ingiere el contenido de un botella de refresco que se encontraba bajo la tarja en la cocina de su casa. Resulta con quemaduras severas de la boca y el esófago. El trabajo de los cuerpos de emergencia comienza... ¿o es que ya van retrasados? (1)

La mayoría de los accidentes son simplemente lesiones que no fueron evitadas y que pudieron haberlo sido. En México, los accidentes son la principal causa de mortalidad infantil en edad preescolar y escolar siendo el hogar el lugar donde ocurren la mayoría de estos accidentes. De 662'479 casos de atenciones por accidentes, se registraron 218'325 casos ocurridos dentro del hogar.(2). En los Estados Unidos se han desarrollado diferentes asociaciones y programas para tratar de abatir estos números (3).

Es innegable que los accidentes se provocan por causas múltiples, y para prevenirlos es necesario y suficiente lograr que algunas de ellas no ocurra. Es posible disminuir las lesiones producidas por accidentes automovilísticos por el simple hecho de utilizar el cinturón de seguridad; numerosas muertes infantiles podrían evitarse al colocar pasadores y seguros en los gabinetes que contienen medicinas y materiales tóxicos; y aunque no es posible controlar las fuerzas de la naturaleza, hay mucho que hacer para proteger a las familias de la destrucción generada por desastres naturales y ocasionados por el hombre.

Ocurren más accidentes en el hogar que en ninguna otra parte, cuando la mayoría de éstos son prevenibles. Estos accidentes afectan preponderantemente a los muy jóvenes y a los muy viejos, y ocurren principalmente en áreas y habitaciones donde se desarrolla gran actividad: la cocina, el baño y la estancia principal (4).

Es necesario hacer que los hogares sean más seguros reconociendo los peligros potenciales y realizando una inspección de seguridad en cada habitación, así como también es indispensable prevenir los incendios y estar preparados para sobrevivir un desastre. Es más importante evitar las calamidades y consecuentes lesiones, que dedicar recursos a enfrentar las consecuencias de esos eventos.

(1) Cunningham, Sam, EMT-P (1994) Teach your children well: prevention is better than care. *Emergency, The journal of Emergency Services, September 1994, vol. 26 No. 9, p. 37.*

(2) Anuario Estadístico 1995, Secretaría de Salud- Oct 1995; Mortalidad 1995, Secretaría de Salud- Nov 1996

(3) Cunningham, Sam, EMT-P *op. cit.* p. 38.

(4) American Red Cross and Handal, K. A., *The American Red Cross and Safety Handbook, The American Red Cross, 1992 p.215.*

Aa Bb Cc Dd Ee

Aa Bb Cc Dd Ee

Ubicación del problema y objetivos de solución

En el momento presente, la infraestructura de SISTEMEDIC permite impartir estas sesiones de información y divulgación para públicos adolescente y adultos, en edades de 12 años en adelante. En la actualidad no existen suficientes modelos, métodos ni materiales para la instrucción en temas de seguridad o prevención de accidentes orientados hacia la población infantil por debajo de los 12 años. La Asociación Americana del Corazón (AHA American Heart Association) ha realizado un programa de instrucción de Reanimación Cardiopulmonar RCP para niños y adultos que ha sido transferido a México por su representación nacional, Proyecto Corazón, S.C., pero no hay ningún proyecto similar en México orientado hacia la prevención aunque si existe en los Estados Unidos(1). Por otro lado, la National Fire Protection Association NFPA ha desarrollado un programa para instruir a los niños de edades escolares tempranas (5 a 9 años) en la prevención de incendios y las quemaduras, y a adquirir las actitudes y habilidades necesarias para sobrevivir a un incendio (2).

En México existen diversos libros de primeros auxilios y temas similares cuyo público blanco son los adultos. En muchos de estos textos se incluyen secciones que instruyen acerca de la manera de atender accidentes de niños y otros inclusive están dirigidos a lesiones infantiles (3). En otros se incluyen secciones para que los adultos puedan disminuir los riesgos en el hogar y otros escenarios como los automóviles o los juegos, y así aumentar la seguridad en la familia (4,5,6), pero ninguno de ellos está orientado a los niños. El único programa para enseñar primeros auxilios y seguridad a los niños es el programa Scout coordinado por la Asociación de Scouts de México A.C. y este se encuentra seriamente fuera de actualización.

La población infantil es de vital importancia dentro de la demográfica de los suscriptores del Sistema - un estimado del 40% al 60% de la población suscrita- así como para la logística comercial del servicio médico a domicilio, ya que aunque es muy importante que los adultos aprendan medidas de seguridad y técnicas de primeros auxilios básicos, también es necesario y conveniente que todos aquellos que tengan la capacidad para evitar y prevenir accidentes y actuar en casos de emergencia, aprendan a hacerlo (7). Por esta razón, SISTEMEDIC se enfrenta a la necesidad de elaborar y valorar un proyecto mediante el cual se desarrollen los elementos necesarios para poder impartir sesiones de divulgación e información eficientes y eficaces en las cuales se instruya a esta población infantil por debajo de los 12 años, en los principios básicos de seguridad y prevención de accidentes en el hogar. Estas sesiones de instrucción pueden ser con o sin los padres de estos niños. El punto central de este proyecto es la creación de un libro diseñado mediante ingeniería de papel.

Aa Bb Cc Dd Ee

Aa Bb Cc Dd Ee

El Libro de Seguridad para Niños se fundamentará en la participación activa del niño en las tareas de prevención de accidentes, así como de ayuda en el caso de una emergencia. Para motivar en el niño esta disposición de ayuda es importante considerar la empatía, esta empatía es una de las cualidades más importantes a desarrollar. Entre los 6 y los 10 años, los niños empiezan a ser capaces de interpretar lo que la otra persona está viendo o sintiendo, de empatizar, y de actuar conforme a esta interpretación. Otro de los objetivos es reforzar el trabajo en grupo y que los papás interactúen con sus hijos.

(1) Cunningham, Sam, EMT-P 1994, Teach your Children Well: Prevention is Better than care. *Emergency, The Journal of Emergency Services*. Sept. 1994, Vol 26, No. 9. p 38.

(2) NFPA National Fire Protection Association. *Learn not to Burn*, Libros de Recursos niveles 1-4. 1994. Canadá

(3) Peñoles, *Primeros Auxilios para niños*, publicación interna.

(4) American Red Cross and Handal, Kathleen A. *The American Red Cross First Aid and Safety Handbook*, American Red Cross. 1992 USA.

(5) American Red Cross, Los Angeles Chapter. *Employee Earthquake Preparedness of the Workplace and Home*, 1st Ed., American Red Cross. Oct. 1984.

(6) American Red Cross, Los Angeles Chapter. *Medidas de Seguridad para Sobrevivir en un terremoto*, 2a. Ed, American Red Cross, May, 1984.

(7) Cordero Chelle 1994 Children of EMS. *Emergency, The Journal of Emergency Services*, Nov. 1994 Vol 26, No. 11 p.70

El ser humano aprende en las primeras etapas de vida los patrones de conducta que seguirá durante toda su vida. Los hábitos que no aprende de chico, de grande son difíciles de asimilar.

Hoy día, la principal causa de muerte en los adultos se debe a los accidentes imprudenciales ocasionados por una prevención inoperante. Todo accidente se puede prevenir. Sin embargo, por falta de educación y toma de conciencia se pasa por alto la importancia que tiene el pensar en una vida segura.

Un alto índice de mortalidad en los niños es consecuencia de la imprudencia de un adulto al no contar con medidas de seguridad adecuadas y que, por ende, no se las inculca al infante. Esto vuelve indefenso al niño ante los peligros cercanos; con el tiempo, este niño crece para convertirse en un adulto inconsciente.

Desafortunadamente, es difícil cambiar la forma de pensar del adulto y convencerlo de hacer algo que no ha hecho en toda su vida. El fin de este proyecto es la educación en seguridad y primeros auxilios a las nuevas generaciones para cimentar hábitos con raíces más fuertes.

Los libros de seguridad para niños son un sistema de capacitación y formación de actitudes en prevención de accidentes y seguridad general para niños entre 6 y 10 años, en escolaridad primaria. Mediante esta información se desarrollarán conductas tales que les permitan reducir la cantidad y la severidad de los accidentes ocurridos en algunos de los ambientes en los que pasan más tiempo.

Aa Bb Cc Dd Ee

Aa Bb Cc Dd Ee

El papel del Diseño Gráfico en el proyecto es hacer efectiva una comunicación al infante para que su aprendizaje sea a largo plazo y que se cree una consciencia que se inculque a las próximas generaciones. El libro de seguridad se diseñará con elementos que favorezcan su manipulación para que el niño descubra a través de la experimentación lo que debe o no hacer para garantizar su seguridad.

Capítulo II: SISTEMEDIC

SISTEMEDIC
El Sistema Integral de Atención a Emergencias Médicas
A.C.

SISTEMEDIC es una institución que proporciona servicios médicos prehospitalarios de medicina crítica, rescate urbano y suburbano y de asistencia a la población en general en casos de desastre. Cuenta, para ello, con personal operativo capacitado en las múltiples áreas relacionadas a estos fines. Asimismo se interesa por el desarrollo integral y humano de aquellos que la forman.

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

El Sistema Integral de Atención a Emergencias Médicas A.C., SISTEMEDIC, es una asociación civil que se constituyó el 8 de Septiembre de 1992, cuyo domicilio se localiza en la calle de Manuel Doblado No. 16, Cto. Diplomáticos en C.d. Satélite, Naucalpan Edo. de Méx.

El objeto social de SISTEMEDIC incluye:

Prestar servicios de asistencia social;

Colaboración con autoridades civiles y militares, cuando así lo amerite, en situaciones concernientes a accidentes, desastres, y planeación, organización, integración; dirección y supervisión de programas y/o sistemas municipales, estatales y/o federales de atención a emergencias, desastres y/o protección civil o similares.

Rescate;

Capacitación, asesoría y/o apoyo a personas físicas y/o morales del sector público y/o privado; prevención y atención de accidentes y/o desastres;

Prevención, seguridad e higiene industrial;

Respuesta a emergencias provocadas por elementos naturales, seres humanos y/o sustancias químicas tóxicas y/o peligrosas, organización, integración, dirección y control de programas y/o sistemas de prevención y atención de urgencias, desastres y protección civil;

Atención prehospitalaria a urgencias médicas;

Traslado de enfermos y lesionados;

Apoyo al programa nacional de solidaridad en áreas relacionadas.

Patrocinio profesional a personas físicas.

Planeación, organización, participación y desarrollo de conferencias, seminarios, simposia, congresos, mesas redondas y demás técnicas para disertar temas de índole profesional en esta área.

De acuerdo con su naturaleza y finalidad, SISTEMEDIC soporta sus actividades operativas, en tres principios generales:

1.- El elemento principal y más importante de SISTEMEDIC es la gente que lo forma; sus integrantes son un elemento primordial. De esta manera, el principal objetivo de todas sus acciones debe ser el desarrollo integral y humano de su personal operativo y de sus diversos colaboradores.

2.- La característica más valiosa de SISTEMEDIC es su elevado grado de madurez, capacitación y educación en el servicio médico que proporciona. Todas las acciones del Sistema deben perseguir el mantenimiento y mejoramiento de este estándar de atención.

3.- El principal objetivo de SISTEMEDIC como institución voluntaria, es la prestación de servicios médicos pre-hospitalarios. El Sistema debe efectuar esta labor en la máxima extensión posible.

Principios Generales

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Naturaleza del problema

SISTEMEDIC trabaja a base de suscripciones. Siendo una empresa relativamente joven y teniendo un mercado muy competido, quiere brindar a sus suscriptores y al público en general un servicio que nadie más preste.

Dentro del mercado de ambulancias existen una variedad de empresas como son
EMERGENCIA MÉDICA
SUAT AMBULANCIAS
AMBULANCIAS UNICOR
AMBULANCIAS U.C.I.
AMBULANCIAS EMI
ALERTA MÉDICA
AMBULANCIAS ZAMUDIO
AMBULANCIAS SANTAELLA
S.O.S. URGENCIAS

Estas son algunas de las empresas privadas que se dedican a hacer traslados y atención médica prehospitalaria en la Ciudad de México y alrededores cercanos, sin embargo se limitan al traslado de pacientes.

SISTEMEDIC, quiere ofrecer a sus suscriptores, además del servicio de traslado las 24 hrs., la capacitación necesaria para que las familias sepan qué hacer en caso de una emergencia mientras llega la ambulancia.

"El tiempo es oro" y entre más rápido y eficiente la atención a la persona, mejor y más pronta será su recuperación después de cualquier incidente.

"No hay pausas en la hora dorada. Una vez que el reloj empezó a andar no hay manera de pararlo. No para mientras algún testigo del incidente llama por teléfono pidiendo ayuda, no para mientras el operador toma la llamada; no para mientras la ambulancia está en camino ni tampoco durante la atención del paciente y su transporte a un hospital"(1) Realmente tenemos que hacer algo para no perder minutos valiosos que significan la frontera, a veces, entre la vida y la muerte.

Libros para enseñar primeros auxilios a adultos ya existen bastantes pero el público blanco de este proyecto incluye también a los más pequeños como parte activa de la cadena de recursos en una situación de emergencia.

||| (1) H.Grant., Murray, Bergeron, EMERGENCY CARE Fifth edition
1990 p 613

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

La falta de presupuesto ha obfusado la finalización de una campaña publicitaria. Hasta la fecha, su difusión se efectúa por recomendación personal.

Son pocos los artículos promocionales, además de la papelería, en los que se apoya esta empresa: un folleto, volantes y tarjetas e imanes con los números de emergencia.

Folleto

El folleto es un tríptico tamaño hoja carta (21.5 x 27.9 cms.) impreso a dos tintas con medios tonos en donde se describen los servicios que ofrece la empresa, una descripción del sistema de suscripción y cuotas, y los teléfonos de emergencia. Este tríptico se diseñó de manera que su costo fuera lo más bajo posible por lo que los elementos gráficos utilizados son de clipart manipulados para encajar las necesidades del cliente por lo que no hubo gastos mayores de diseño e ilustración. El tiraje fue de 2000 ejemplares.

Volante

El volante tiene un tamaño de media carta (13.95 x 10.75 cms.), impreso a una sola tinta con medios tonos pensado para repararse de casa en casa. Tiene el logotipo de SISTEMEDIC en degradado con el costo de la membresía y los teléfonos de emergencia a donde llamar.

Tarjeta

Esta tarjeta tiene un tamaño de 10 x 6 cms., pensada para llevarse en la cartera y ser usada cuando sea necesario. Está impresa en cuatro tintas en serigrafía y sólo contiene el logotipo de la empresa y los números de emergencia.

Imanes

Los imanes son artículos promocionales de gran utilidad ya que están siempre a la mano en un refrigerador o cerca de un teléfono cuando se necesitan. Los imanes que se hicieron tienen un tamaño de 11x 4.5 cms y están impresos a dos tintas con un teléfono sonando, el logotipo de la empresa manipulado gráficamente para dar impresión de movimiento y alerta, y los números de emergencia.

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk



SISTEMEDIC

Un Sistema
creado para
proteger la vida



Membresías por

\$50.

Mensualidad por familia más inscripción
de \$50.00 por suscriptor

CENTRO DE ATENCIÓN DE EMERGENCIAS E INFORMACIÓN

905 101 52 83

629 98 00 cve. 108870

Ambulancias Estación 1
No. de Carretera 52, Tecamachalco

SISTEMEDIC

Un sistema creado para proteger la vida

CENTRO DE ATENCIÓN DE
EMERGENCIAS E INFORMACIÓN

905 101 52 83

629 98 00 cve. 108870

SISTEMEDIC

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Planes a futuro

El capital actual de la empresa, en este momento, proviene directamente de las sociedad formada para lograr que SISTEMEDIC exista, además de obtención fondos por medio de capacitación de personas físicas y morales en materia de prevención y atención de accidentes como el primer apoyo antes de que llegue ayuda especializada al lugar.

Se necesita una campaña publicitaria fuerte pero no existe el presupuesto necesario en estos momentos.

Planeación para firmar convenios con empresas fuertes es una de las metas a corto plazo que se tienen. Los artículos promocionales que ya se tienen, y unos cuantos más como calcomanías y posters de promoción, pueden abrir paso para después tener los recursos necesarios para una campaña de promoción en televisión y en radio, así como anuncios espectaculares.

Los planes a corto, mediano y largo plazo, además de convertir a la empresa en una compañía competitiva a nivel nacional, es capacitar a la mayor cantidad de gente posible para hacer una primera respuesta y ofrecer un campo de entrenamiento y trabajo a personal de ambulancia para brindar el mejor servicio al cliente.

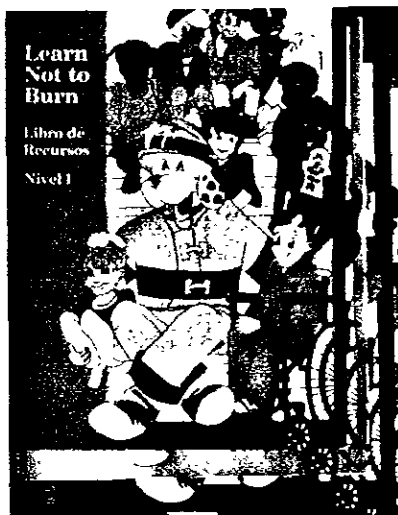
Analisis de la competencia

La competencia en el campo de este proyecto es mínima. En los Estados Unidos ya se han implementado programas de instrucción en primeros auxilios para niños pero todavía no están directamente relacionados con el mercado del país.

Aquí se analizan tres libros ya traducidos en español para la enseñanza de seguridad y primeros auxilios.

El primero, *Learn not to burn*, es una publicación de cuatro volúmenes, cada uno para las distintas etapas de la niñez; en éstos se proponen actividades que apoyan la prevención de accidentes por quemaduras en el hogar.

El personaje principal es un perro que sirve de guía a los niños. Los libros están impresos en dos tintas y la portada es selección de color y encuadernado con pasta suave y con espiral para poder desprender las hojas y trabajar.



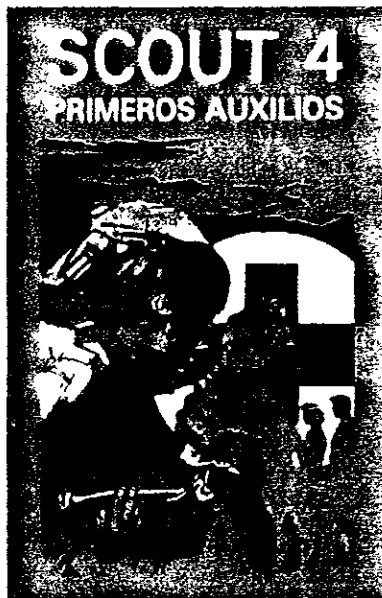
Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

El segundo libro *Primeros auxilios para niños* es un libro con ilustraciones infantiles pero dirigido a los adultos con instrucciones de seguridad para prevenir accidentes infantiles, y una guía de primeros auxilios básicos también dirigida a los padres.

La editorial que lo publica es Editorial Peñoles y se encuentra disponible en librerías.

Con características similares a este libro, pero dividido en evitar peligros en las diferentes partes de una casa esta *La Seguridad en el Hogar* del Dr. Bernardo Badani, publicado en 1997. Este también es un libro dirigido a los padres.



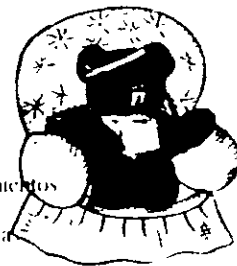
LA SEGURIDAD EN EL HOGAR



Dr. Bernardo Badani

Evite los peligros en:

Cajones
Columpios
Contactos
Envenenamientos
Llaves
Herramientas



En este momento no hay una competencia real en el mercado mexicano enfocado a niños que trate de su seguridad y primeros auxilios para niños. Existe un manual elaborado por la Asociación Scout para la enseñanza de primeros auxilios básicos que data del año de 1992 cuya información no se ha actualizado ni revisado en sus procedimientos.

El libro está impreso por la Asociación de Scouts de México, A.C.

La portada está impresa con selección a color y el libro a una sola tinta.

Receptor
El niño de 7 a 10 años

Los niños, dentro de su desarrollo temprano (menos de 5 años) tienden a ser egocéntricos y no reconocen las necesidades de su entorno más allá de las individuales. Apenas empiezan a conocer el mundo que les rodea, por lo que no es posible pedir de ellos que sean capaces de resolver problemas alejados de su interés. Por esta razón, el proyecto que involucra la educación de los niños como elementos activos de un programa de seguridad y prevención de accidentes debe estar dirigido a niños de edad superior a este rango.

Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

El Niño de 7 a 10 Años

El público blanco del proyecto, está comprendido en lo que se conoce como la tercera infancia, que abarca de los 7 a los 12 años, aproximadamente. De acuerdo con Piaget (1), es posible dividir el desarrollo de la inteligencia de los niños en cuatro etapas:

1. ETAPA DE LA INTELIGENCIA SENSORIOMOTRIZ O PRÁCTICA (nacimiento a 18-24 meses):

2. ETAPA DE INTELIGENCIA PREOPERATORIA (de 18-24 meses a 7-8 años):

3. ETAPA DE OPERACIONES CONCRETAS (7-8 años a 12 años): En esta etapa,

El niño es capaz de operar, relacionar y resolver problemas mediante la manipulación de objetos.

Adquieren las nociones de número, espacio y tiempo.

Se vuelven más rápidos en cuanto a actividades motrices, juegan mucho.

4. ETAPA DE OPERACIONES FORMALES (12 años en adelante):

Las operaciones formales se refieren a hipótesis o enunciados completamente estructurados.

El niño es capaz de operar sobre material simbólico de manera hipotético-deductiva: lógica de proposiciones.

En cuanto a colores e imágenes, los niños de 7 años ya pueden distinguir colores saturados, brillantes o sutiles, siendo los colores brillantes y regulares los que más les atraen, aunque los agrados y desagradados hacia ellos dependen de su propia experiencia y lo aprobado culturalmente. Las imágenes que disfrutan son las que contienen objetos grandes y familiares; los paisajes les resultan poco atractivos. (2)

El niño de 7 a 10 años es capaz de diferenciar su entorno como algo independiente a él mismo.

A esta edad ya ha superado el egocentrismo que caracteriza a los niños más pequeños, su interacción con el mundo que le rodea se ha vuelto más subjetiva pues empieza a identificar valores, sentimientos y sensaciones: amor, amistad, dolor, etc. Los niños de esta edad ya son capaces de tomar el rol de alguien más -maestra, papá, policía, etc.- y de aprender a través de estos juegos de simulación. Este es el periodo en el que los niños desarrollan más sus capacidades de interacción y comunicación con los demás. Durante los años de niñez media, cada niño tiene el potencial de crecimiento de entendimiento, perspectiva y sensibilidad por lo que es importante reforzar su apoyo y cooperación. (3)

Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

El Aprendizaje en el Niño de 6 a 10 años.

El aprendizaje del niño depende, en gran medida, del ejemplo de otros, así como del soporte que recibe como paradigma para ser empático y generoso. Aprenden observando e imitando a aquellas personas que les son importantes, adoptando sus características y valores. Los papás juegan el papel central en el aprendizaje del niño.

En esta etapa del desarrollo, los niños aceptarán con facilidad las cualidades, positivas o negativas, de aquellos personajes que les sean presentados como modelos ejemplares. Pueden utilizar como personajes modelo a personas adultas, otros niños parecidos a ellos y hasta personajes de fantasía, caricatura o televisión. Sin duda alguna, un personaje modelo logra mayor influencia que las simples instrucciones verbales.(4)

Los niños aprenden más cuando se divierten y participan activamente en el proceso de aprendizaje. Los juegos sirven para fomentar habilidades que el niño necesita dominar; esto se consigue a través de la repetición de secuencias motrices y destrezas corporales (5). De manera similar, estos mismos juegos pueden utilizarse para enseñar a los niños a desarrollar una conducta particular, con los mecanismos de observación, repetición y aprobación por parte de algún personaje modelo. La imaginación del niño, su capacidad de desarrollo, y su aprendizaje de habilidades y conductas aumentan con la utilización de técnicas de simulación: *Role Playing* (6,7).

La percepción visual, auditiva, táctil, es importante para el proceso de adaptación al medio que los rodea. La percepción visual se desarrolla a través de la coordinación óculo-motriz; de percepción figura- fondo, de posición, relaciones espaciales y de discriminación de formas y de memoria. La percepción táctil se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de la aprehensión. La percepción auditiva se favorece mediante la discriminación de sonidos y la identificación de estos con los objetos que los producen. (8)

Por otro lado, el oyente infantil es muy sensible a la lectura y la narración. «...la lectura no es comparable con ningún otro medio de aprendizaje y de comunicación, ya que la lectura tiene un ritmo propio, gobernado por la voluntad del lector; la lectura abre espacios de interrogación, de meditación y de examen crítico en suma libertad.» (13)

La lectura es un auxiliar eficaz dentro de la enseñanza. La lectura fomenta cambios de actitudes y vincula numerosos aspectos de la experiencia. Leer es comprender lo que sucede alrededor (9). Es a partir del cuarto grado de primaria que aumentan sus actividades sedentarias (10).

«El lector infantil, no sólo establece un vínculo con el libro durante la lectura, sino que refuerza y profundiza este vínculo con la conversación, el juego y las figuras plásticas. En particular cuando se trata de temas orientados a una problemática real...» (11)

A través de la representación ilustrada, el niño alcanza un nivel de comprensión elevado sobre todo si la lectura y el aprendizaje se relacionan con lo cotidiano. Los niños aprenden a descubrir el mundo de una mejor manera con libros ilustrados; estos agudizan los sentidos cuando la integración de texto-imagen es congruente; la imagen refuerza el aprendizaje. En general, los niños prefieren poco texto y grandes imágenes que les describan el entorno de la historia (12).

Esto representa el papel de descubrimiento de lo visual. En ocasiones las palabras son más fáciles de comprender si existe una representación visual y apoyada en su contexto.

Los niños de 6 años ya dominan aspectos de direccionalidad, ubicación espacial e identifican colores y formas.

Ll Mm Nn Oo Pp

Memoria

La memoria es un factor importante en el aprendizaje del niño la cual debe ser manejada por medio de experiencia repetida para que la posibilidad de olvido disminuya (14).

La Empatía y el Comportamiento de Ayuda

Empatía: *Asimilación, estado en que se siente como propia una sensación psíquica o estética ajena.* (15)

Las formas rudimentarias de empatía se muestran, en manera inicial, desde los años tempranos en el desarrollo del niño, pero esta empatía estará necesariamente ligada al niño mismo como consecuencia del egocentrismo que caracteriza a estos primeros años. En las edades de 6 años en adelante, esa empatía se individualiza y evoluciona hasta ser capaz de diferenciar el dolor de su perro del dolor de cabeza de su mamá.

Les es más fácil empatizar con figuras similares a ellos, figuras que conocen y les son familiares, con sentimientos positivos, más que con sentimientos negativos. Conforme el niño avanza en su desarrollo, mayor es su capacidad de empatía pues el grado de (percepción) observación de comportamientos va de lo superficial a lo inferencial (16). «...*tienden a compartir y ayudar si observan que otros lo hacen y ellos tienen la oportunidad de expresar ese comportamiento*» (17)

Aunque su capacidad de empatía por el dolor ajeno aumenta, el comportamiento de ayuda disminuye como consecuencia del reforzamiento de los valores de competencia e independencia (18).

En 1994, Muñoz Lezama realizó una encuesta abierta sobre los libros que más atraían a los niños, obteniendo los siguientes resultados (30):

1. Entre los libros colocados en una estantería, los niños prefieren aquellos que tienen colores brillantes y llamativos, portadas de fondo liso y color brillante, y títulos atractivos con letras grandes.
2. Los temas preferidos fueron los libros de aventuras, aquellos que incluyeran personajes conocidos universalmente como Batman, los Simpson, etc., o que estuvieran ilustrados con colores llamativos y brillantes.
3. A los niños no parece importarles el lugar en el que lean siempre y cuando se encuentren cómodos.
4. Al respecto del tamaño del libro, prefieren aquellos que tienen un tamaño no menores a 14 cm.
5. En cuanto a la portada, los niños a veces se fijan en el título, pero es más importante la ilustración siempre y cuando no sea muy detallada o recargada.
6. Sobre la tipografía empleada, prefieren que en los libros no haya mucha información y la letra no sea muy pequeña, pero tampoco muy grande porque parece de niños chiquitos.
7. A los niños les resultan más atractivas aquellas ilustraciones que tienen colores brillantes y llamativos, sin importarles mucho si éstas son detalladas o no pero que incluyan personajes caricaturescos.
8. La mayoría de las veces, los libros son comprados por los papás de los niños y no por ellos mismos.
9. Los niños leen libros solamente si están asesorados por sus padres, cuidadores primarios o maestros; y leen por lo general libros escolares, enciclopedias infantiles y comics.

Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

Para la realización de esta tesis se llevó a cabo una encuesta semejante con el fin de confirmar y complementar los datos obtenidos en 1994. Esta encuesta se llevó a cabo con niños de primero y segundo año de primaria en escuelas con un nivel socio-económico medio alto y alto. Los datos obtenidos en la encuesta fueron:

1.- Los colores favoritos fueron el azul	1
verde	2
rojo	3
amarillo	4
rosa	5

2.- Al ver el color:

amarillo.- piensan en calor, felicidad, sol.

rojo.- piensan en fuego, sangre, amor, miedo.

azul.- piensan en cielo, agua, bonito.

naranja.- piensan en fruta, bonito, hambre, león.

verde.- piensan en bosque.

morado.- piensan en bonito, miedo, frutas.

negro.- piensan en noche, miedo.

3.- Colores más usuales en:

La cocina: café, naranja, blanco, amarillo.

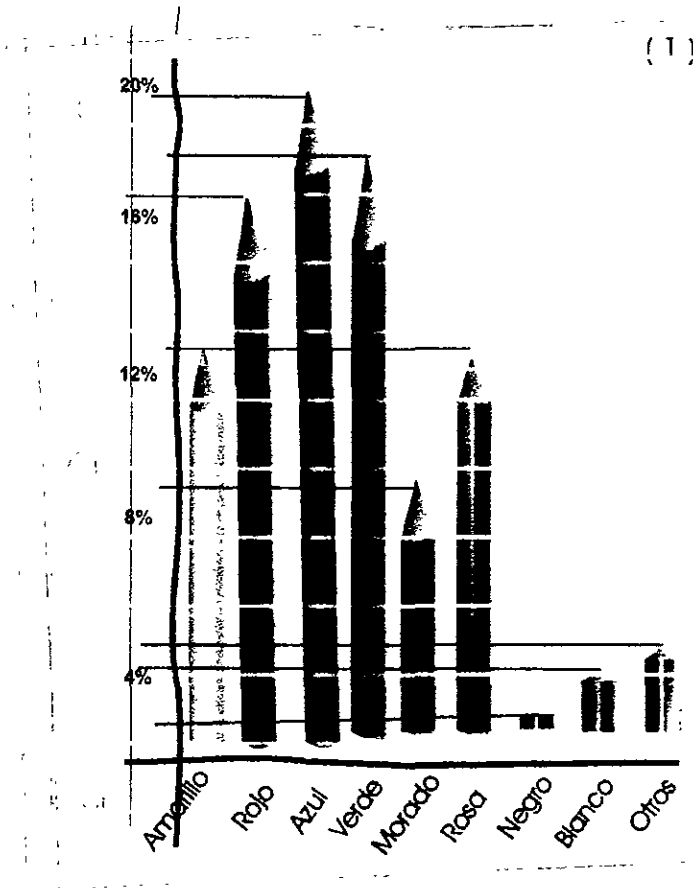
La sala: café, naranja, verde.

El baño: azul, blanco, verde.

La recámara: café, blanco, rosa, azul.

La calle y el jardín: Gris, verde.

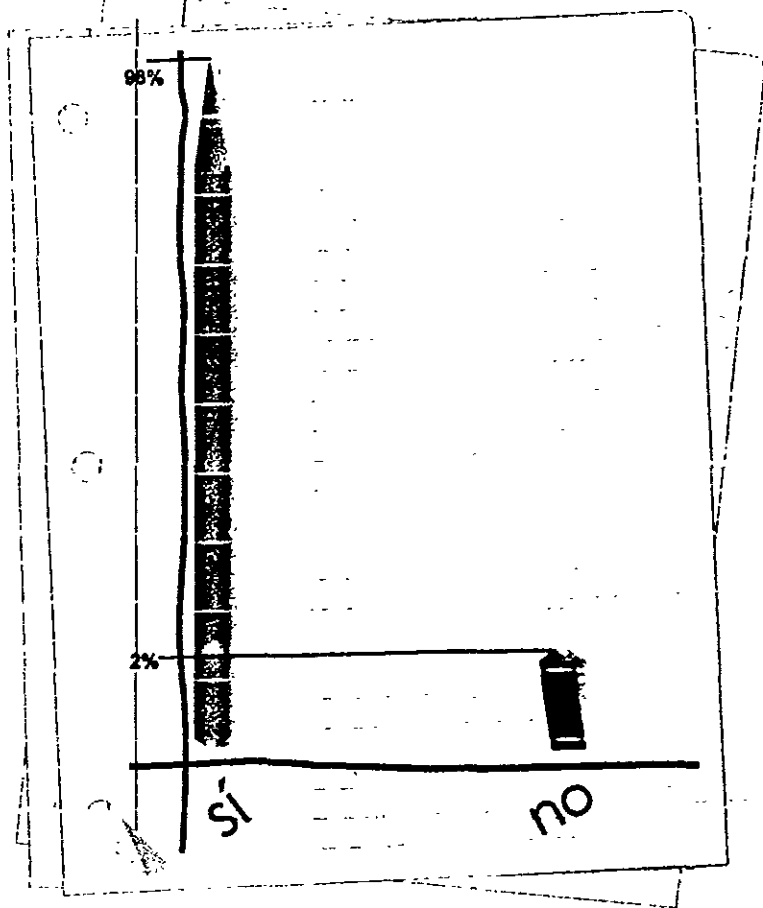
Colores preferidos



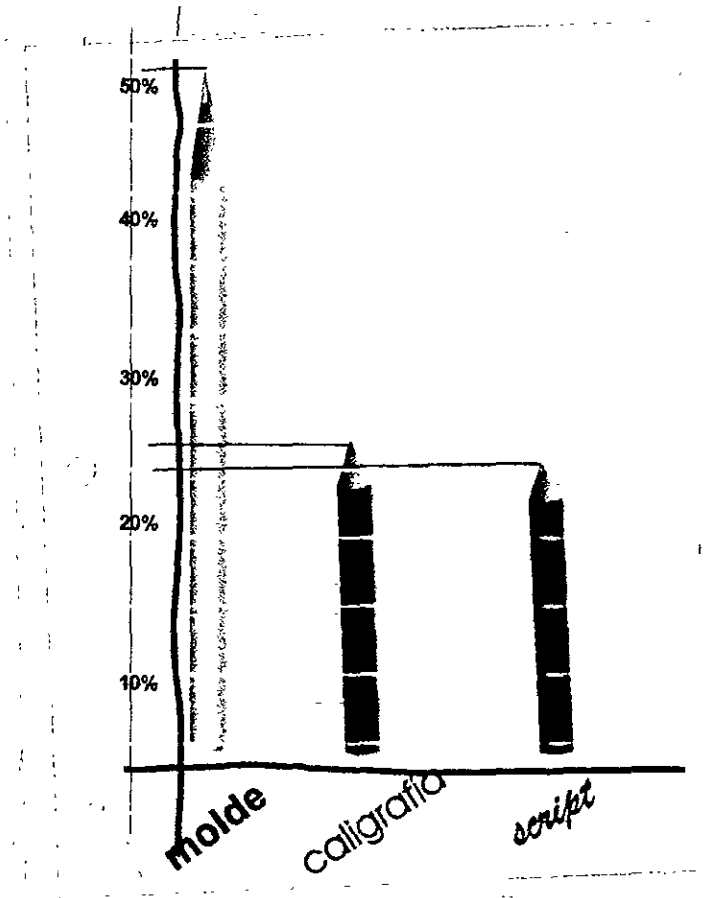
Ll Mm Nn Oo Pp

LIMM Nn Oo Pp

¿te gusta leer?



Tipo de letra



Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

5.- Los libros que más les gusta leer son los de caricatura, fantasía.

6.- De los libros que se les dieron a hojear les gustó más el **Libro del teléfono y ¿quién se esconde?**

7.- Las ilustraciones que más les gustaron fueron las del **Libro del teléfono y ¿quién se esconde?**

8.- Para los niños de estas edades seguridad es para ellos vigilancia, y evitar accidentes; y accidente significa ir al hospital.

9.- Los accidentes que creen se pueden prevenir en:

El baño.- el resbalarse, quemarse y tapar la taza del baño.

La cocina.- el quemarse.

En la sala.- pegarse o romper algo.

En la recámara.- caerse por saltar en la cama.

En la calle.- ser atropellado o caerse.

Los libros que se usaron en esta escueta fueron:

- Furnari Eva
La Brujita atarantada
Libros del Rincón de la SEP
México D.F., 1993
- Lobe Mira, Weigel Susi
Bimbuli
Editorial Kapelusz
Argentina, 1976
- **Adivina Adivinanza**
Famosas adivinanzas del idioma castellano
Susaeta Ediciones S.A.
España 1987
- Van de Meer Ron y Atie
¿Quién se esconde?
Editorial Norma
Colombia 1987
- Pienkowski Jan
El libro del teléfono
Grupo Editorial Diana
China 1993

Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

La Brujita Atarantada

Pasta: Flexible, plastificada, impresa a tres tintas

Material: Papel bond 36 gr.

Impresión: offset a 2x2 con medios tonos

Ilustración: Personaje semihumanos, ficticios, sencillos

Texto: Sin texto

Comprensión del tema: a través de secuencias de imágenes

No. de páginas: 32

Tamaño: 25 x 18 cm.

costo aprox.: \$35.00





Bimbuli

Pasta: Dura, selección de color

Material:

Impresión: offset a selección de color

Ilustración: técnicas varias, personajes humanos y semihumanos

Texto: equilibrado con la ilustración

Comprensión del tema: a través de la lectura

No. de páginas: 36

Tamaño: 23.5 x 18.5 cm.

costo aprox.: \$70.00

Ll Mm Nn Oo Pp

¿Quién se esconde?

Pasta: Dura, selección de color

Material: Cartulina couché

Impresión: offset a selección de color

Ilustración: animales

Texto: poco

Comprensión del tema: a través de la interacción

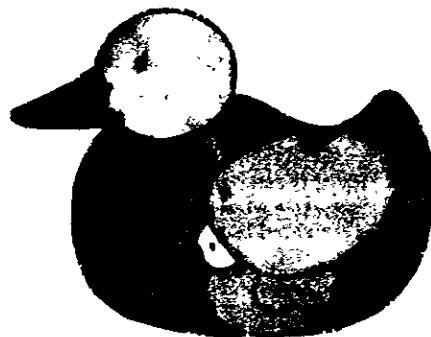
lectura- manipulación de elementos

No. de páginas: 8

Tamaño: 18x 14 cm.

costo aprox.: \$60.00

¿Quién se esconde?



Un libro móvil
Ron y Atie van der Meer



Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp



El libro del teléfono

Pasta: Dura, selección de color
Material: couché
Impresión: offset a selección de color
Ilustración: animales, ingeniería de papel
Texto: poco
Comprensión del tema: a través de la manipulación del libro y la lectura
No. de páginas: 12
Tamaño: 30x 14.5 cm.
costo aprox.: \$70.00

Antropometría

Para el desarrollo de nuestro proyecto debemos tomar en cuenta:(20)

1.- La longitud de los brazos que sirve para calcular la medida del largo del libro. De los 7 a 10 años, las medidas son entre los 0.35 y 0.45 cm.

Esto nos da un parámetro en el cual el libro no debe ser ni muy grande ni muy pequeño; no debe rebasar los 30 cm. de altura ni debe pesar más de 300gr, para que sea fácil de transportar.

2.- La distancia de codo a codo para determinar la longitud de la cubierta y para calcular la medida del libro abierto, el cual no debe exceder los 50 cm.

3.- El libro abierto no debe ser muy ancho, debido a la visión cónica natural de los humanos. Se tiene un límite de visión nítida de 30 grados por lado y 40 grados de la horizontal hacia abajo.

4.- La flexión del cuello que tiene un ángulo de 40 grados hacia adelante.

Ll Mm Nn Oo Pp

Ll Mm Nn Oo Pp

- (1) Durivage Johanne, *Educación y psicomotricidad*, Ed. Trillas, pp14
- (2) Hurlock, Elizabeth B., *Desarrollo del Niño*, McGraw Hill, Mexico, 1994
- (3) Minuchin, Patricia P., *The Middle Years of Childhood*, Brooks/Cole Publishing, 1977
- (4) Minuchin, Patricia P., *ibidem*.
- (5) *Leer de la Mano, Cómo y qué leerles a los que empiezan a leer*. IBBY México/SITESA, 1993
- (6) Hurlock, Elizabeth B., *op cit*.
- (7) Minuchin, Patricia P., *op cit*.
- (8) Durivage, Johanne, *Educación y Psicomotricidad*. Ed Trillas, Tomo 2, Serie Pedagógica para la primera infancia. 1984 p31
- (9) Fährmann, W., Gómez del Manzano, M., *El Niño y los Libros*. Ed. SM, 1979.
- (10) Hurlock, Elizabeth B., *op cit*.
- (11) Fährmann, W., Gómez del Manzano, M., *op cit.*, p 35
- (12) Fährmann, W., Gómez del Manzano, M., *op cit*.
- (13) Conferencia de Jorge Luis Borges en Bogotá, *El Libro*, 24 de Mayo de 1978, citado en *Leer de la Mano, Cómo y qué leerles a los que empiezan a leer. op cit*.
- (14) Muñoz Lezama Montserrat, *Elaboración del diseño editorial y contenido de un cuento de opción múltiple, con fin educativo y de entretenimiento para niños de la Tercera Infancia*, Tesis de Licenciatura, UNUM, 1994, p 23
- (15) Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest. Tomo 3. 1975.
- (16) Minuchin, Patricia P., *op cit*.
- (17) Minuchin, Patricia P., *op cit*. p 53
- (18) Minuchin, Patricia P., *op cit*.
- (19) Muñoz Lezama Montserrat, *op cit*, pp 81-82
- (20) Muñoz Lezama Montserrat, *op cit*, pp 53-54

Un libro es un transmisor constante entre generaciones. Aún a pesar del paso del tiempo, el libro impreso continúa conservando la información contenida de manera inalterable y fiel.

Un libro está formado por hojas de papel usualmente impresas, unidas entre sí y con una cubierta protectora formando un volumen.

Diseño Editorial

El diseño editorial es la conjunción de los elementos mencionados de manera que haya una continuidad y uniformidad en la publicación. El proceso editorial empieza desde la planeación, estudiando el público blanco y sus necesidades. Teniendo esto en consideración se procede a realizar la labor creativa que debe satisfacer una necesidad y producir atracción e impacto en el lector. La última fase del proceso es la maquilación del producto haciendo los originales mecánicos y enviando a impresión.

El diseño debe:

- Satisfacer una necesidad en el mercado
- Debe ser fácil y eficiente de producir. No combiene que tenga un nicho en el mercado si no va a producir utilidades al fabricante.
- Expresar y comunicar un mensaje adecuadamente.

Conceptos de Diseño

Qq Rr Ss Tt Uu

Qq Rr Ss Tt Uu

En este caso, hablamos de un libro infantil por lo que es bueno mencionar la importancia de los medios y estilo de ilustraciones a usar.

Las ilustraciones no sólo deben reflejar la acción de la trama, sino que también deben ayudar a crear un ambiente básico de la historia y mostrar convincentemente el delineamiento y desarrollo de los personajes. La caracterización en los dibujos debe corresponder a la de la historia.

Medios y Estilo

Una manera de sensibilizar a los niños a la calidad de las ilustraciones en los libros infantiles es a través del enfoque en los medios utilizados por el artista para hacer el libro original(1). Los niños aceptan y disfrutan una variedad de medios para las ilustraciones de los libros infantiles. Muchos artistas de hoy utilizan el libro ilustrado como vehículo para la experimentación con nuevos e interesantes medios, en este caso: el POP-UP.

En México, el mercado de la ingeniería de papel es muy limitado por costos de diseño y porque el arte de la ingeniería de papel esta siendo un poco opacada por los libros con tecnología de sonido.

Editorial Carvajal S.A. de C.V., es una editorial que se dedica a la maquila y distribución en México de libros con ingeniería de papel involucrada en sus ilustraciones. El diseño de estos se hace en el extranjero, generalmente en Los Estados Unidos de Norteamérica, y en el caso particular de esta tesis se hablará de INTERVISUAL COMMUNICATIONS Inc.

La maquila de estos libros es barata en nuestro país por los costos reducidos que significan mano de obra, sin embargo la mano de obra no es lo único a considerar en la publicación de un libro:

El Proceso de publicación de un libro, en este caso POP- Up, recorre ciertos pasos que comienzan desde un previo estudio de mercado, fase de diseño, selección de materiales, impresión, troquelado y armado.

Fase de Diseño y Selección de Materiales

El diseño en pop-up es el punto donde el mundo de la ingeniería y el diseño se unen: El ingeniero en papel se enfrenta, además de con los aspectos estructurales de determinado complejo, con los aspectos de diseño involucrados para que el producto creado atraiga al espectador.

A grandes rargos, el ingeniero en papel empieza por hacer un boceto en blanco para que el cliente tenga una idea más clara del diseño en tercera dimensión que tendrá su trabajo.(2) Ya aceptado el boceto en blanco se procede a agregar el diseño formal del producto como serían los bloques tipográficos, grafismos e ilustraciones para mandar a una segunda aprobación antes de empezar con la maquila.

Qq Rr Ss Tt Uu

Qq Rr Ss Tt Uu

Materiales básicos (3)

- 1.- Cartulina bristol
- 2.- Block para bocetos
- 3.- Lápiz suave
- 4.- Goma
- 5.- Papel albanene
- 6.- Escalímetro
- 7.- Escuadras
- 8.- Transportador
- 9.- Cutter yExacto
- 10.- Cinta adhesiva transparente
- 11.-Compás
- 12.-Pinzas
- 13.-Pegamento blanco

Bocetaje

Aquí se encuentra la llamada lluvia de ideas y el principio del dibujo a realizar.

Patrón

En este paso se transfiere el boceto al papel de trabajo (cualquier papel de mediano grosor en el que se puedan hacer dobleces y cortes con facilidad). Aquí se debe revisar si el patrón del dibujo cabe en el papel y para esto se hace un doblez por la mitad y se checa que el patrón no rebase las orillas del papel.

Prototipo

Se corta el diseño según el patrón calacado anteriormente.

Etapa de mejoramiento

Al hacer el prototipo se descubren los lugares más convenientes para cortar y doblar, así como los lugares en el diseño que deben ser protegidos. Aquí se hacen mejorías al diseño y añadiduras según se requieran. Todo esto, con cinta transparente.

Acabado

Se calca el diseño ya corregido con papel albanene y se pasa a la cartulina bristol (o al papel que se requiera al final).

Se corta y se dobla para tener el dummy a mandar a cotizar la maquila.

Se incluyen los elementos gráficos y se pulen detalles para pedir cotización de impresión. Es en esta etapa que se revisa minuciosamente que los textos, ilustraciones y requerimientos legales estén correctos. (Datos de autor, editorial, imprenta, edición, año de impresión, lugar de publicación).

En este proyecto, se va a imprimir en selección de color en couché importado brillante una cara de 300gr. para páginas interiores, pasta dura estilo ilustración con protección de barniz UV y un empaque sin tapa de cartulina sulfatada blanca de 12pts. (430 gr.), con un tamaño de 29.9 x 24.5 impresa a una tinta en los lados.

Qq Rr Ss Tt Uu

Qq Rr Ss Tt Uu

Impresión

Mandar a imprimir un libro es la última etapa en el desarrollo del diseño editorial.

En esta última etapa se deben tomar en cuenta el papel en donde se va a imprimir, el tipo de impresión que se necesita y la encuadernación que se requiere para que el libro cumpla con sus objetivos.

Para poder mandar a imprimir, se necesita el desarrollo de originales mecánicos y descripción detallada de lo que se quiere.

En el caso de este proyecto se proporcionarán al impresor originales mecánicos del texto y suajes, así como las transparencias de las ilustraciones de cada libro.

La impresión de este proyecto se llevará a cabo en proceso offset a selección de color.

La impresión offset se hace primero con una plancha de zinc o aluminio tratada con material fotosensible, sobre la plancha se pone una película en negativo con la imagen y/o texto a imprimir y se expone a la luz. La lámina recibe luz en las partes al descubierto. Posteriormente, se lava y las partes a imprimir absorberán tinta y repelerán agua mientras que las partes por donde no pasó la luz recibirán agua y repelerán tinta.

Maquila

Estudio Preliminar

Este es el primer paso antes de cotizar un trabajo de esta índole.

1.- Aquí, se recibe un prototipo del libro, generalmente una muestra en blanco o una descripción detallada del original para que se pueda tener una idea de número de cortes y pegados que hay.

2.- Cuando se manda ya el dummy del libro impreso, se desarma para saber como se pegó, se vuelve a pegar para encontrar la manera más eficiente de armar y como se debe empalmar de tal manera que haya los menos desfasamientos posibles. Al hacer el "ensamble ensayo", se hace toma de tiempos y se calcula cuántas personas se requieren para minimizar errores y optimizar tiempo. Es de suma importancia que a estos cálculos se le agregue un tiempo extra al que se le llama "fatiga" (10% a 15%) y se refiere al tiempo que van a necesitar los ensambladores para ir al baño, corregir desfasamientos en el registro de troquel, etc.

A veces se usan tablas de referencia y establecidas en donde:

DEMORA	PASO	UNIDADES TERMINADAS	+ VARIABLES
6' a 8'	sencillo	400 X 1	
10' a 12'	doble	250 X 1	
16 a 18'	triple	180X 1	

Qq Rr Ss Tt Uu

Qq Rr Ss Tt Uu

3.- Se abre una hoja de estudio preliminar en donde se describe la cantidad a elaborar, el tiempo requerido y las operaciones a realizar (FIG. 1)

4.- Ya que se tiene una hoja de costos, se hacen propuestas económicas en donde ya se involucran costos como el de los materiales de pegado y empaque final.

Estudio REal

5.- Este estudio se hace con el dummy ya impreso y listo, como quedarían los ejemplares; con especificaciones de adhesivos y control de calidad.

Aquí se revisa y se compara con lo cotizado anteriormente para aumentar o disminuir costos según existan diferencias. Se considera un 3% de material adicional para errores.

Charla Técnica

6.- En esta charla se reúnen el supervisor del proyecto, promotor de calidad y encargado de planeación para hacer el montaje de mano de obra, aplicar criterios de calidad total y resumir tiempos. Se diseña el flujo de trabajo para tener un menor movimiento de transporte de materiales durante el proceso de ensamble.

Balanceo

7.- Se aplican los estándares a los que se llegaron en la charla técnica, se vuelven a tomar tiempos por si algo no sale como en la mesa de trabajo. Para esto se dan como máximo tres días y alcanzar la producción óptima deseada.

Por ejemplo:

Si se calculan 400 libros al día como margen de producción óptima:

DÍA	LIBROS ARMADOS
1	250
2	300
3	350
4	400

Despique

8.- Con el material "virgen", es decir impreso y troquelado (en estos casos mandados de USA, se prosigue a separar las piezas de ensamble (insertos). "Se limpia" el material para dejarlo listo para ensamble.

Predoblado

9.- Aquí se marcan los dobleces del libro indicados con el troquel.

Pegado

10.- Se pegan las piezas en el orden acordado en la etapa de prototipo y corrigiendo errores que pudiera traer el suaje.

Revisión

11.- Una encargada supervisa que el libro y sus mecanismos funcionen, que no haya exceso de adhesivo y detalles varios.

Embolsado y sellado
Etiquetado y empaquetado

Qq Rr Ss Tt Uu

Fig. 1



ORDEN DE PRODUCCION - INFORME FINAL

MUESTRAS - ALMACEN _____ ELABORO EST. PRELIMINAR Lorena F-giac

FECHA: 14/IV/92 JEFE _____ H PL 700 No EQUIPOS 1
 REF: En la Calle y el Jardín PROMOTORA _____ H R _____ No. PERS X EQUIPO 14
 IDIOMA: Español STANDARD 400 Q PL 20,000 TOTAL DE PERSONAS 14
 CLIENTE: _____ FRACC. DEFECTUOSA _____ Q DESPACHADA: _____ DESPERDICIO _____

DIAS	1ª SEMANA		DIAS	2ª SEMANA		DIAS	3ª SEMANA		DIAS	4ª SEMANA	
	CORVA	Acum.									
L	250	250	L	400		L			L		
M	300	265	M	400		M			M		
M	350	280	M	400		M			M		


Qq Ar Ss Tt Uu

Los costos aproximados son...

Si se imprimen 5'000 juegos, el costo por juego
es de:

impresión y suajes	\$32.65 c/juego
armado	\$20.00 c/juego
TOTAL aprox.	\$52.65 c/juego

Qq Rr Ss Tt Uu



Qq Rr Ss Tt Uu

- (1) Warren Stewing John, *Children and Literature*, Houghton and Mifflin, Co. 1980 p. 39-49
- (2) Ian Honeybone, *Card Engineering*, Nippan Publications, England, pp6
- (3) Mashairo Chatani, Keiko Nakazawa, *Pop-up, Geometric Origami*, Ondorisha Publishers, 1994, pp21/3
- (4) Muñoz Lezama Montserrat, *Elaboración del diseño editorial y contenido de un cuento de opción múltiple, con fin educativo y de entretenimiento para niños de la tercera infancia*, tesis UNUM 1994, p 72

Por lo tanto...

Se necesita educar a la población desde temprana edad para que se puedan adquirir hábitos de conducta que puedan prevenir y disminuir accidentes por falta de conocimiento o negligencia.

Para poder lograr este objetivo se ha planteado el diseño de 5 libros que enseñen seguridad para niños de una manera interactiva para que el niño experimente y entienda lo que se debe hacer para garantizar su seguridad.

La serie de libros propuestos serán diseñados con ingeniería de papel para que el niño se sienta más atraído a leer y aprender jugando. Esto es porque las imágenes han sido un medio de comunicación efectivo durante mucho tiempo. Es difícil pensar separarlas del lenguaje escrito o hablado. "La forma más usual, socialmente hablando, de transmisión verboicónica viene definida por el contraste de una imagen cuya carga denotativa suele ser alta y un lenguaje verbal con orientación predominantemente denotativa" (1). La tarea de la imagen es hacer las cosas más claras.

Los libros ilustrados emplean variedad de diseños y estrategias artísticas para lograr un equilibrio entre el texto y las imágenes de tal manera que se refuercen mutuamente.

Vv Ww Xx Yy Zz

Vv Ww Xx Yy Zz

Se necesita diseñar una serie de libros que encajen en la categoría de los libros de cuentos ilustrados (2), en donde el artista debe presentar ilustraciones de personajes, lugares y acciones de manera tal que se relacionen con la trama y la apoyen. Estos libros presentan un problema interesante de evaluación: la manera de combinar palabras e ilustraciones.

Un libro de cuentos ilustrado es aquel que presenta su mensaje a través de dos medios: el arte de las ilustraciones y el arte de la escritura. Ambos medios deben compartir y repartir la carga de la narración y, aun más, deben enfatizarse uno al otro. La acción del texto debe reflejarse en la acción de las ilustraciones haciendo inseparables a ambos elementos. En los libros en que la historia presenta sentimientos, aventura y humor, las ilustraciones deben crear estas emociones tanto como el texto.

Los libros están pensados para pagarse así mismos una vez estando en el mercado y, además, para llegar a pagar en un futuro costos de publicidad serios en la empresa.

Siendo que los libros propuestos son libros caros que generalmente en el mercado editorial ya tienen un comprador aun antes de haber sido diseñados completamente para sufragar los gastos, queda abierta la posibilidad de un nuevo comprador del proyecto. De esta manera, el proyecto tiene mayor alcance que el quedarse como material didáctico de cursos de una empresa sino que salga a competir en el mercado real de los libros infantiles y haga una diferencia en la educación en seguridad de la población.

Para empezar a diseñar un libro con ingeniería de papel en México es primordial tener un cliente al que le atraiga la idea para tener un respaldo capital para sufragar los altos costos. Ya que este requisito fue cumplido, los pasos a seguir son:

- Planteamiento del problema (estudio preliminar)
- Proceso de bocetaje
- Aprobación de la idea general
- Bocetaje
 - Patrón
 - Mejoramiento
 - Acabado
- Aprobación
- Maquila
 - Impresión
 - Despique
 - Predoblado
 - Pegado
 - Revisión
 - Embolsado y Sellado
 - Etiquetado y empaquetado
- Distribución

Vv Ww Xx Yy Zz



Vv Ww Xx Yy Zz

Cómo va a funcionar

Esta serie de libros esta pensada para servir tanto como guía didáctica como libros de estantería en una librería.

SISTEMEDIC tiene planeado usar estos libros como parte del plan de suscripción al sistema. Existen dos opciones de distribución: la primera es el diseño de un curso especial para niños en donde los libros van incluidos en el costo del curso; la segunda, como obsequio a las familias a la hora de suscribirse.

De esta manera, SISTEMEDIC, sería la primera empresa en México en ofrecer servicios como capacitación a sus suscriptores, incluyendo a la familia entera.

El objetivo primordial de la elaboración de estos libros es la capacitación de la población en seguridad para prevención de accidentes empezando desde los más pequeños para que se empiece a crear conciencia de prevención.

Aquí la limitante primordial es el presupuesto asignado al proyecto, por lo cual, la venta de los libros como idea y proyecto completo está abierto a buscar cualquier otro cliente interesado en los objetivos del mismo.

Por lo cual, si se llama la atención del público blanco (niños), y se busca que aprendan jugando los lineamientos básicos de prevención, lograremos educar a una población más conciente de su entorno y por lo tanto una posible disminución de accidentes que afectan a los infantes principalmente.

Para lograr lo mencionado anteriormente necesitamos considerar:

Libros Infantiles

Estos libros se encuentran dirigidos principalmente a los niños, aunque pueden ser disfrutados por personas de cualquier edad, ya que además del texto, incluyen un elemento de soporte indispensable como son las ilustraciones.

Los libros infantiles son categorizados como diversiones pasivas (3). Para los niños, la lectura proporciona una salida alternativa para deseos y necesidades no satisfechos por la vida diaria. Los libros son una opción al juego activo cuando éste no se puede llevar a cabo. Los libros infantiles ilustrados con personajes pueden brindar al niño ciertas claves, en la resolución de problemas; cumplen así un propósito educativo, instructivo o formativo.

Los libros infantiles pueden clasificarse en:

Libros de Ficción

Libros de Fantasía

Libros de Poesía e Historias

Libros de Imágenes

Libros Informativos

Los libros para niños presentan hoy una variada gama de estimulación visual. Sin embargo, un libro infantil no mantiene el interés del lector de esta edad sólo por las ilustraciones, debe equilibrarse de texto con imágenes que los lleven a soñar.

Vv Ww Xx Yy Zz

Vv Ww Xx Yy Zz

Formato de los Libros Infantiles (4)

Los libros infantiles varían en tamaño desde la miniatura hasta las grandes publicaciones. Al diseñar un libro es necesario considerar el tamaño que éste tendrá, ya que entre más pequeño sea el libro, más difícil es su impresión pero al usuario le será más fácil de transportar. Los formatos pequeños sirven para que el niño pueda verlos sentado en el regazo de su madre, mientras que los libros grandes pueden usarse con toda una clase o un grupo de niños.

Por su forma, un libro puede ser:

- a) *Prolongado u oblongo*: más alto que ancho
- b) *Apaisado*: más ancho que largo

La decisión en cuanto a la forma de un libro dependerá del diseño de su contenido tal como la historia que cuenta y las ilustraciones y el texto que contiene. A los niños les resulta atractivo que todo el libro sea un conjunto que trate de la historia, a diferencia de los adultos.

Entre las formas tradicionales para libros infantiles se encuentran las siluetas rectangulares horizontales y verticales, y las siluetas cuadradas. La forma se debe escoger con cuidado para ayudar a resaltar las imágenes, experimentando con diferentes siluetas para crear efectos específicos considerando el tema, la audiencia y el efecto visual que se quiere obtener.

Encuadernado y Materiales

El encuadernado y la portada de un libro infantil es vital para atraer la atención del posible lector y despertar su interés y curiosidad por el contenido. Para el diseño y materiales de la portada, es necesario considerar tanto la impresión visual de la ilustración, como el posible desgaste de la cubierta resultado del uso normal de un libro de este tipo. Los colores de la portada son importantes para atraer la atención del niño; a veces, las portadas utilizan motivos que serán encontrados posteriormente en el interior del libro, y así proporcionar una idea y sensación del ambiente de la obra.

Los niños son más sensibles al papel de un libro que los adultos, por lo que es mejor utilizar un papel suave y con textura fina para que se deleite el tacto y, a veces, también el olfato. Los libros son para tocarse (5).

Vv Ww Xx Yy Zz

Vv Ww Xx Yy Zz

Tipografía (6)

La tipografía, juega un papel importante en el significado de la historia, sobre todo en los libros para niños. Además, ejerce una atracción particular sobre el lector. Pocas personas se dan cuenta de la tipografía utilizada en los libros, sin pensar la importancia que esta tiene en el diseño global de un libro.

En los libros infantiles se debe tomar en cuenta (7):

- La familiaridad que el niño tiene con la tipografía que esta leyendo con respecto a lo que está acostumbrado.

- No manejar tipos con patines muy pronunciados.

- En la acomodación del texto, no debe ser de manera corrida porque cansa al niño. Para esto se utilizan los espacios en blanco y las ilustraciones de manera de descanso visual.

- No se deben cortar palabras.

El tamaño de la tipografía a utilizar en un libro depende de las edades de los niños a los que éste está dirigido.

TIPOGRAFÍA y LARGO DE LÍNEA

Para niños menores de 7 años entre 24 y 36 puntos y no más de 35 caracteres por línea

Para niños de 7 y 8 años 16 puntos y no más de 44 caracteres por línea

Para niños arriba de 8 años 14 y 16 puntos y no más de 55 a 60 caracteres por línea

No es común el uso de tipografía en tamaños menores a 11 puntos, ya que la lectura continua de textos en estos tamaños produce fatiga visual.

El interlineado debe ser de 2 puntos como mínimo y de 4 a 5 puntos como máximo, cuando se utilizan letras grandes.

La historia de un libro infantil debe dejar una impresión memorable; no es un elemento desechable y sustituible por simples ilustraciones sin relación unas con otras. «*Los buenos libros de imágenes son una síntesis efectiva de imágenes y palabras*» (8)

Los libros amplían el uso de vocabulario en los niños, fomentan la creatividad y la imaginación.

Los libros con diseños diversos incitan una participación activa del niño en la historia. Estos libros recrean un ambiente de juego con el niño a través del uso de suaves poco usuales, ventanas para que el niño tenga curiosidad de ver que hay debajo, etc. Los *pop-up* son útiles para crear ambientes específicos y despertar la curiosidad del lector.(9)

Para los libros infantiles, el desarrollo y la caracterización de personajes puede resultar más importante que la historia o el tema, inclusive. Son los personajes bien caracterizados los que llaman la atención de los niños e invitan a regresar al libro particular, o a otros similares. (10)

Vv Ww Xx Yy Zz



Vv Ww Xx Yy Zz

Formas y Colores

Existen tres formas básicas de las cuales se derivan todas las demás y estas son el cuadrado, triángulo y círculo. El significado de cada una de estas formas es adquirido por el niño según sus experiencias acumuladas, pero a grandes rasgos el cuadrado es pesado y estable, el triángulo es dinámico e indica dirección o poder, el círculo es dinámico pero seguro y pasivo. Las formas anguladas connotan agresividad, las curvas son suaves y sensibles, las formas detalladas no atraen mucho a los niños porque los aburren, por lo que son poco prácticas para las ilustraciones de los libros infantiles. Por el contrario, las formas no detalladas les resultan atractivas (11)

Los colores afectan emocionalmente al espectador según el grado de pureza, intensidad, calidad y luminosidad, así como los diversos factores sociales y personales. La preferencia en los colores evoluciona con la edad. Los niños prefieren colores primarios y secundarios en alto grado de pureza y saturación, los colores brillantes, mientras que los colores claros con matices pastel los perciben como "feos". (12) Es conveniente tener en claro que las experiencias personales también influyen en la connotación del color, pero es posible tipificar algunos significados.

Los niños prefieren ilustraciones con colores brillantes, aunque fácilmente aceptan los colores pastel y blanco y negro, siempre y cuando estas ilustraciones y el texto cuenten una buena historia. Hay muchas obras clásicas que no utilizan colores para sus ilustraciones. El uso del color por sí solo no es garantía de éxito; el uso apropiado del color es lo que resulta significativo. (13)

Con todos estos elementos, se podrá lograr una serie de libros ilustrados en donde se deberá presentar ilustraciones de personajes, lugares y acciones de manera tal que se relacionen con el texto y lo apoyen. Estos libros deberán presentar su mensaje a través de dos medios: el arte de las ilustraciones y el arte de la escritura. Ambos medios deben compartir y repartir la carga de la narración, y, aun más, deben enfatizarse uno al otro. La acción del texto debe reflejarse en la acción de las ilustraciones haciendo inseparables a ambos elementos. En los libros en que la historia presenta sentimientos, aventura o humor, las ilustraciones deben crear esas emociones tanto como el texto. (14).

Con estos libros interactivos el niño conocerá las medidas de seguridad que están en sus manos considerar para hacer de su entorno un lugar más seguro.

Vv Ww Xx Yy Zz

Vv Ww Xx Yy Zz

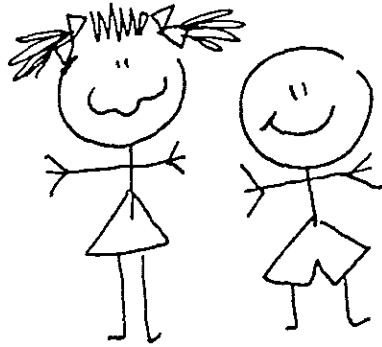
- (1) Rodríguez Dieguez J.L., *Las Funciones de la Imagen en la Enseñanza*, Ed. Gustavo Gill, 1978, pp72
- (2) Huck, Ch.S., Young Kuhn, D., *Children's Literature in the elementary School*, Holt, Rinehart and Winston, Inc. pp110-121
- (3) Hurlock Elizabeth, *Desarrollo del Niño*, Mc Graw Hill, 1994
- (4) Warren Stewing John, *Children and Literature*, Houghton Mifflin Co. 1980
- (5) Warren Stewing John, *op cit*, p 113
- (6) Warren Stewing John, *op cit*, p 105
- (7) Muñoz Lezama Montserrat, *op cit*, p 62
- (8) Warren Stewing John, *op cit*, p 114
- (9) Sadker, M. P. Sadker, D. M., *Now Upon A Time*, Harper and Row Publishers, pp5-7
- (10) Huck Charlotte S., Young Kuhn Doris, *Children's Literature in the elementary School*, Holt Rinehart and Winston inc. p.17
- (11) Muñoz Lezama Montserrat, *Elaboración del Diseño Editorial y Contenido de un Cuento de Opción Múltiple con fin educativo y de entretenimiento para niños de la Tercera Infancia*. Tesis de Licenciatura, Diseño Gráfico. UNUM 1994 p.31
- (12) Hurlock Elizabeth, *op. cit.* 1994
- (13) Warren Stewing John, *op cit*, p 39-49
- (14) Huck, Ch.S., *op cit*. p 110-121

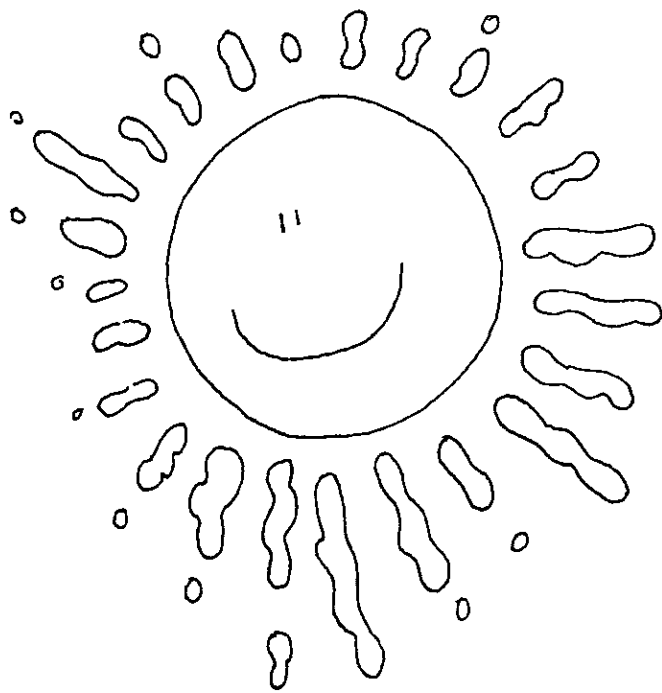
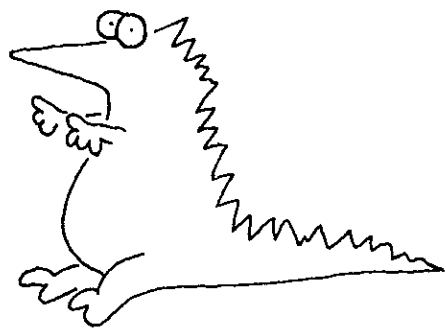
Capítulo VI:Proceso de diseño

Lluvia de ideas

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

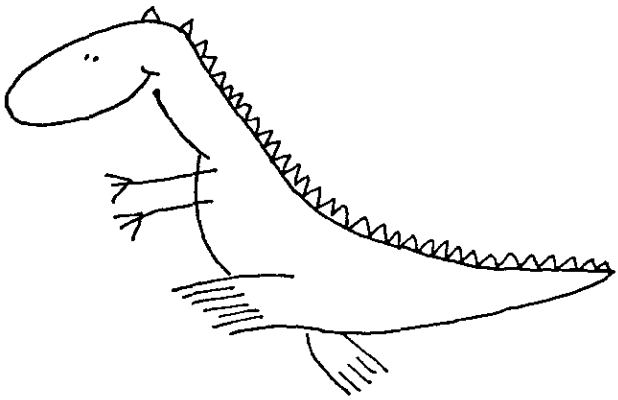




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



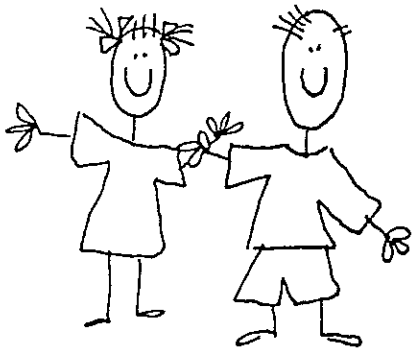
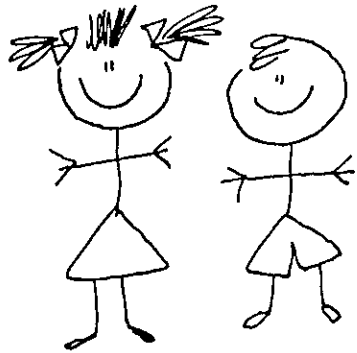
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

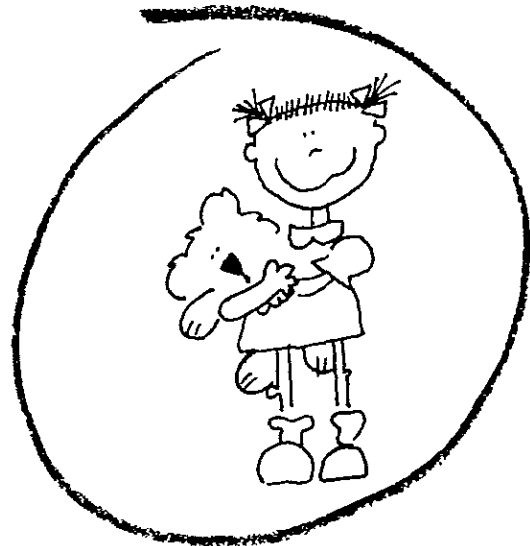
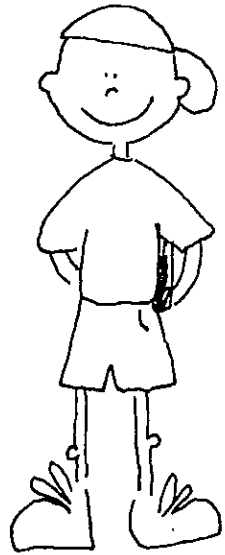


Bocetaje Formal

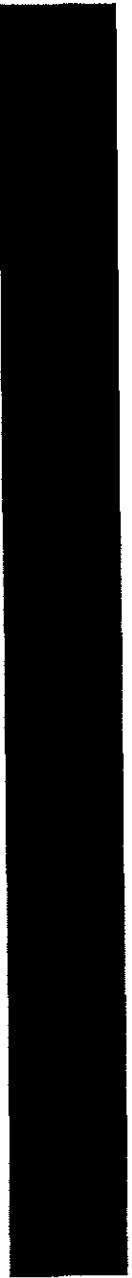
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

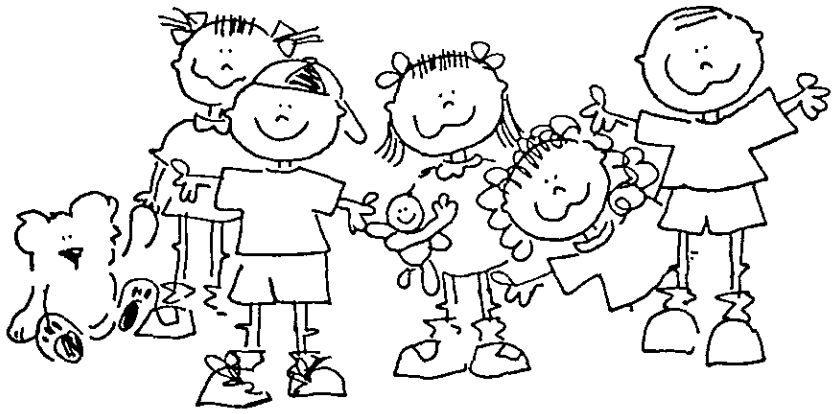




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Análisis del bocetaje

Para la realización de los libros se deben considerar elementos como la caracterización. Esta caracterización se refiere a una descripción de los personajes utilizando formas de lenguaje específicos para niños, a través de la manera en que el personaje reacciona en ciertas situaciones, entrando a la mente del personaje y narrando sus pensamientos y, finalmente, por la manera en que los demás personajes piensan de él. Los personajes que les gustan a los niños son personajes con los que se identifican ellos mismos, tales como humanos, animales que actúan como humanos, animales que actúan como animales pero que son capaces de pensar como humanos, y animales que actúan y piensan como animales.(1)

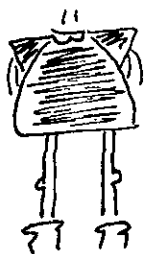
Los bocetos propuestos como primera instancia van desde animales chistosos hasta niños pequeños. Se escogieron los niños a desarrollar como personajes porque el lector puede identificarse plenamente en situaciones reales que le ocurren día con día.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

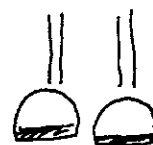
Descripción gráfica de estilo en personajes utilizados

cabeza redonda que sobresale del cuerpo para enfatizar que el personaje es un niño. La cabeza de un niño es proporcionalmente más grande que el resto del cuerpo.



cuerpo de talla pequeño con extremidades delgadas y largas para resaltar los gestos corporales de simpatía de un niño pequeño.

Pies grandes para resaltar la delgadez de las piernas. Esta caracterización pretende ser dulce y simpática por lo que los rasgos de niñez se han visto un tanto exagerados.



El texto

Para la elaboración del texto se tomó como base el libro *The American Red Cross/ First Aid & Safety Handbook 1992*.

A partir de este se hicieron modificaciones de acuerdo a las costumbres y necesidades de nuestro país al igual que en una redacción y lenguaje adecuados para los niños a los que los libros están dirigidos.

El texto principal sufrió tres cambios antes de tener la versión que se utiliza en los libros. Estos cambios se realizaron con la ayuda de redactores de texto para niños y maestras de primaria.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Versión 1

TEXTO PRINCIPAL

I. La Cocina

La cocina es una de las habitaciones más peligrosas y ocupadas de la casa. También contiene muchos peligros diferentes, así que es muy importante tener mucho cuidado cuando estás en la cocina.

- En la cocina hay muchos líquidos que pueden ser peligrosos, como los limpiadores.
- Estos líquidos deben estar guardados bajo llave en anaqueles cerrados.
- Las botellas y envases que están guardados son solamente para adultos.
- Cualquier líquido que se derrame deberá ser limpiado rápidamente para que nadie vaya a resbalarse y pueda caer al piso.
- Si encuentras algún líquido en el piso deberás avisar a un adulto para que lo limpie.
- Las cosas que se calientan, como la comida y la estufa, pueden ocasionar quemaduras.
- Las ollas de la estufa pueden estar calientes. Nunca trates de agarrar nada de ahí.
- La estufa no es un juguete. Si juegas con las perillas o el fuego, puedes ocasionar un accidente muy grave.
- Los vasos y platos de vidrio son muy frágiles. Nunca camines con ellos en las manos.
- Si algo de vidrio se rompe, debes tener mucho cuidado de no cortarte con los pedazos.
- Las medicinas son buenas si se usan con cuidado. No son para jugar y tampoco son dulces, aunque tengan buen sabor.

II. Sala de estar

En la sala, las caídas y los objetos de adorno son los principales peligros. Es muy importante caminar con cuidado en esta habitación.

- No corras en la sala. Los muebles son muy duros y, si te caes, pueden lastimarte seriamente.
- Los cerillos y encendedores son objetos para los adultos solamente, y deben estar guardados.
- Si encuentras cerillos o encendedores a la vista, debes decírselo a un adulto para que los guarde.
- Los objetos en el piso, como juguetes y cables, pueden ocasionar una caída grave.
- Debes recoger todas tus cosas del piso, para evitar que alguien se pueda lastimar.
- Si encuentras algo en el piso que pueda hacerle daño a alguien, avísale a un adulto para que lo quite o lo guarde.
- No te subas a los muebles altos, como libreros o lámparas, pues te puedes caer y lastimarte.
- Los contactos eléctricos son para usarse con cuidado. No metas nada en ellos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

III. El Baño

En el baño, igual que en la cocina, hay muchos peligros y entra mucha gente. Aunque el baño no es un lugar para que los niños jueguen por ser muy peligroso, con algunas precauciones es fácil evitar los problemas:

- Nunca juegues en el baño. Hay muchas cosas peligrosas que pueden hacerte daño.
- Si tienes hermanos pequeños, no los dejes solos ahí.
- El agua demasiado caliente puede quemarte.
- Si te vas a bañar, asegúrate antes de mojar te que el agua no quema.
- Los objetos de los gabinetes son peligrosos. No debes tomar nada de ahí a menos que un adulto te diga que lo hagas.
- Las navajas no son juguetes, pues cortan y pueden lastimarte.
- Si algo de vidrio se rompe, debes tener mucho cuidado de no cortarte con los pedazos.
- Las medicinas son buenas si se usan con cuidado. No son para jugar y tampoco son dulces, aunque tengan buen sabor.
- Los contactos eléctricos son para usarse con cuidado. No metas nada en ellos

IV. La Recámara

Las caídas son el principal peligro de las recámaras. Hay que tener cuidado con los muebles y los objetos que hay en el piso.

- Los objetos en el piso, como juguetes y cables, pueden ocasionar una caída grave.
- Debes recoger todas tus cosas del piso, para evitar que alguien se pueda lastimar.
- Si encuentras algo en el piso que pueda hacerle daño a alguien, avísale a un adulto para que lo quite o lo guarde.
- No te subas a los muebles altos, como roperos o camas, pues te puedes caer y lastimarte.
- No juegues cerca de las ventanas.
- Los cordones de las cortinas pueden ser muy peligrosos si te atrapan. No juegues con ellos.
- Pide a tus papás que pongan detectores de humo en la recámara.
- Los contactos eléctricos son para usarse con cuidado. No metas nada en ellos.
- Guarda tus juguetes en lugares que alcances fácilmente.
- Si hay algún juguete que quieras y no lo alcances, pídeselo a un adulto.
- Las bolsas de plástico no son juguetes. Si encuentras alguna, dásela a un adulto para que la guarde.
- Pide a tus papás que pongan una lamparita que encienda por las noches. Así podrás ver por dónde vas en caso de que te despiertes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

V. En la calle y el jardín

Jugar al aire libre es maravilloso, pero también puede ser peligroso si se hace sin cuidado. Al salir de casa, es muy importante tener otras precauciones para evitar un accidente.

- Recoge la basura que veas tirada. Hace tu jardín más bonito y más seguro.
- Nunca te subas a los postes de electricidad.
- No juegues con fuego.
- En el jardín puede haber sustancias peligrosas. Si ves polvos o líquidos de olor extraño, avísale a un adulto para que los quite.
- Debes tener cuidado con los insectos, pues muchos son venenosos.
- Nunca te comas una planta, pues puede hacerte enfermar.
- No te acerques a un animal que no conozcas y que no te conozca.
- Antes de empezar a jugar en la calle o en el jardín, asegúrate que no hay piedras, vidrios u otros objetos que puedan lastimarte.
- Ten mucho cuidado con los coches.
- No corras hacia la calle.
- Si andas en bicicleta o patines, utiliza equipo de protección adecuado.
- El equipo de protección para la bicicleta incluye usar ropa de color claro y un casco
- El equipo de protección para patines incluye casco, coderas y rodilleras.
- Nunca andes en bicicleta o patines por donde haya mucho tráfico
- Si ya oscureció, no debes andar en bicicleta o patines, pues los conductores de coches no pueden verte.
- Antes de usar tu bicicleta o tus patines, asegúrate de que está en buenas condiciones.

Los cambios que se empezaron a hacer a partir de este texto se basaron en (2):

- 1.-No categorizar bueno o malo.
- 2.- No decir no a todo.
- 3.- Texto corto y conciso.
- 4.- Plantear los peligros como posibilidades.
- 5.- Realzar los peligros verdaderos.
- 6.- Usar lenguaje coloquial adecuado a las edades a las que se dirigen los libros.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La COcINA...

- En la cocina se precavido para que sea un lugar seguro.
- Juega lejos de la estufa para evitar quemarte o provocar algún accidente.
- Generalmente en la cocina se guardan líquidos tóxicos como los limpiadores, así que si necesitas alguno, pide a un adulto que te ayude a usarlo.
- Abusado con los vasos y platos de vidrio! Si se rompen puedes cortarte o lastimar alguien. Por eso no se debe de correr con ellos y si son muy pesados mejor espera que alguien te ayude.
- Si algo se derrama o se rompe avísale a mamá inmediatamente y no permitas que nadie entre descalzo al lugar.
- Las medicinas pueden confundirse con dulces, así es que mejor pregunta que son antes de comerlos.

versión 2

SaLA dE eStAr....

- Aquí, en la sala de estar, hay muchos objetos con los que te puedes hacer daño, así es que ten cuidado para que estes agusto en esta habitación.
- Nunca debes encender cerillos o encendedores, así evitarás quemarte o quemar algun objeto. Ah! y no olvides guardarlos.
- Cuando juegues procura correr con cuidado y cuando termines recoge todos tus juguetes para que nadie los pise y se vaya a caer.
- Los contactos son muy curiosos pero debes mantenerte alejado de ellos.
- Subirse a un mueble alto, como un librero o una repisa, es una experiencia muy divertida pero ten cuidado ya que te puedes caer.

Este TUBaño...

- El baño puede ser un lugar divertido, hay agua y muchas cosas con que jugar. Pero recuerda que no son juguetes.
- Cuando te bañes fijate primero que el agua no este muy caliente para que no te quemes, y cuando salgas de la regadera o tina secate bien los pies o ponte unas sandalias para evitar que te resbales.
- El baño no es el lugar más adecuado para los aparatos eléctricos ya que ellos y el agua no son muy buenos amigos.
- Recuerda que los rastrillos y navajas cortan, por eso sólo los deben usar tus papás.
- Es muy gracioso cuando alguien se golpea con una puerta transparente, pero también es muy doloroso. Decora todas las puertas transparentes para que se vean.

Tu REcÁMaRa...

- Aunque brincar en la cama siempre es divertido recuerda que una caída te puede dejar adolorido.
- Evita jugar cerca de las ventanas porque si no tienes cuidado puedes tener algun accidente.
- Cuando recojas tus juguetes colocalos en lugares donde no estorben y puedas tomarlos nuevamente con facilidad.
- Nunca ha sido buena idea usar bolsas de plástico para esconderse o cubrirse la cabeza, así que si encuentras una mejor guardala.
- En la recámara hay muchos objetos que se pueden quemar facilmente, así es que es buena idea que les digas a tus papás que pongan detectores de humo.
- Si despiertas en las noches enciende una luz o deja una pequeña encendida durante la noche para que sepas por donde caminas y no te tropieces o pegues con los muebles.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EN La Calle y EL JARDÍN...

- Jugar en la calle es lo más divertido pero también puede ser lo más peligroso.
- Hay muchas plantas a las que se les echan insecticidas y otras sustancias que para ellas es bueno pero a tí te pueden hacer daño. Evita cortarlas y sobretodo no las comas.
- En el jardín viven muchos bichos que son muy curiosos. No los trates de atrapar ya que algunos pican y son venenosos.
- Si vas a salir a la calle, es mejor que lo hagas con precaución y sin correr. Fijate al atravesar las calles porque eres pequeño y las personas que manejan a veces no te alcanzan a ver.
- Si ves mascotas y *quieres jugar con ellas* ten cuidado porque no siempre saben que no quieres hacerles daño y pueden espantarse y agredirte.
- Cuando salgas en bici o patines utiliza casco, rodilleras y coderas en buenas condiciones y procura estar en una zona donde no haya muchos coches.
- No es recomendable que salgas a jugar de noche.

La COcINa...

- En la cocina se precavido para que sea un lugar seguro.
- Juega lejos de la estufa para evitar quemarte o provocar algún accidente.
- Generalmente en la cocina se guardan líquidos venenosos como los limpiadores, así que si necesitas alguno, pide a un adulto que te ayude a usarlo.
- Abusado con los vasos y platos de vidrio! Si se rompen puedes cortarte o lastimar alguien. Por eso no se debe de correr con ellos y si son muy pesados mejor espera que alguien te ayude.
- Si algo se derrama o se rompe avísale a mamá inmediatamente y no permitas que nadie entre descalzo al lugar.
- Las medicinas a veces se confunden con dulces, así es que mejor pregunta que son antes de comerlos.

SaLA dE esT ar...

- Aquí, en la sala de estar, hay muchos objetos con los que te puedes hacer daño, así es que ten cuidado para que estes agusto en esta habitación.
- Nunca debes encender cerillos o encendedores, así evitarás quemarte o quemar algun objeto. Ah! y no olvides guardarlos.
- Cuando juegues procura correr con cuidado y cuando termines recoge todos tus juguetes para que nadie los pise y se vaya a caer.
- Los contactos son peligrosos y queman si los tocas, por eso debes mantenerte alejado de ellos.
- Subirse a un mueble alto, como un librero o una repisa, es una experiencia muy divertida pero ten cuidado ya que te puedes caer.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Este TUBaño...

- El baño puede ser un lugar divertido, hay agua y muchas cosas con que jugar. Pero recuerda que no son juguetes.
- Cuando te bañes fijate primero que el agua no este muy caliente para que no te quemes, y cuando salgas de la regadera o fina ponte unas sandalias para evitar que te resbales.
- Cuida que el jabón no quede tirado en el piso porque te puedes resbalar y pon antiderrapantes en la tina o regadera.
- El baño no es el lugar más adecuado para los aparatos eléctricos ya que ellos y el agua no son muy buenos amigos.
- Recuerda que los rastrillos y navajas cortan, por eso sólo los deben usar tus papás.
- Es muy gracioso cuando alguien se golpea con una puerta transparente, pero también es muy doloroso. Decora todas las puertas transparentes para que se vean.

Tu REcÁMaRa...

- Aunque brincar en la cama siempre es divertido recuerda que una caída te puede dejar adolorido.
- Evita jugar cerca de las ventanas porque si no tienes cuidado puedes provocar algún accidente.
- Cuando recojas tus juguetes colocalos en lugares donde no estorben y puedas tomarlos nuevamente con facilidad.
- Nunca ha sido buena idea usar bolsas de plástico para esconderse o cubrirse la cabeza ya que no dejan pasar el aire y puedes asfixiarte, así que si encuentras una mejor guardala.
- Si despiertas en las noches enciende una luz o deja una pequeña encendida durante la noche para que sepas por donde caminas y no te tropieces o pegues con los muebles.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EN La Calle y EL JARDÍN...

- Jugar en la calle es lo más divertido pero también puede ser lo más peligroso.
- Cuando salgas a jugar hazlo siempre con amigos y evita hablar con extraños.
- Hay muchas plantas a las que se les echan insecticidas y otras sustancias que para ellas son buenas pero a tí te harían mucho daño. Evita cortarlas y sobretodo no las comas.
- En el jardín viven muchos bichos que son muy curiosos. No los trates de atrapar ya que algunos pican y son venenosos.
- Si vas a jugar en la calle, es mejor que lo hagas de día, con precaución y sin correr. Fijate al atravesar las calles porque eres pequeño y las personas que manejan a veces no te alcanzan a ver.
- Si ves mascotas y quieres jugar con ellas ten cuidado porque no siempre saben que no quieres hacerles daño, a veces se espantan y agreden.

Texto	Ilustración
- En la cocina se precavido para que sea un lugar seguro.	Cocina con relieve sencillo
- Juega lejos de la estufa para evitar quemarte o provocar algún accidente	Niña en la estufa tratando de tomar olla. Movimiento de caída
- Generalmente en la cocina se guardan líquidos venenosos como los limpiadores, así que si necesitas alguno, pide a un adulto que te ayude a usarlo.	Mamá y niña trapeando juntas.
- Abusado con los vasos y platos de vidrio! Si se rompen puedes cortarte o lastimar alguien. Por eso no se debe de correr con ellos y si son muy pesados mejor espera que alguien te ayude.	Niño cargando vasos. Mecanismo de caída de uno de los vasos.
- Si algo se derrama o se rompe avísale a mamá inmediatamente y no permitas que nadie entre descalzo al lugar.	Niño mirando al suelo con una botella tirada, al jalar la pestaña el líquido sale derramado por el piso.
- Las medicinas a veces se confunden con dulces, así es que mejor pregunta que son antes de comerlos.	Niño escondido en una gabeta de la cocina comiendo golosinas.

El stoyboard
La cocina

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El storyboard La sala

Texto	Ilustración
- Aquí, en la sala de estar, hay muchos objetos con los que te puedes hacer daño, así es que ten cuidado para que estes a gusto en esta habitación.	Sala en relieve sencillo
- Nunca debes encender cerillos o encendedores, así evitarás quemarte o quemar algún objeto. Ah! y no olvides guardarlos.	Sillón en llamas. Mecanismo de círculo que crece las llamas al girarlo.
- Cuando juegues procura correr con cuidado y cuando termines recoge todos tus juguetes para que nadie los pise y se vaya a caer.	Niño tropezándose con cosas regadas.
- Los contactos son peligrosos y queman si los tocas, por eso debes mantenerte alejado de ellos	Niño electrocutado detrás de un sillón.(ver baño)
- Subirse a un mueble alto, como un librero o una repisa, es una experiencia muy divertida pero ten cuidado ya que te puedes caer.	Mueble con niña subiendo. Al jalar la pestaña en mueble se tambalea.

Texto	Ilustración
- El baño puede ser un lugar divertido, hay agua y muchas cosas con que jugar. Pero recuerda que no son juguetes.	Baño en relieve sencillo
- Cuando te bañes fijate primero que el agua no este muy caliente para que no te quemes, y cuando salgas de la regadera o tina ponte unas sandalias para evitar que te resbales	Niña tocando el agua .
- Cuida que el jabón no quede tirado en el piso porque te puedes resbalar y pon antiderrapantes en la tina o regadera.	Niño resbalándose con el jabón.
- El baño no es el lugar más adecuado para los aparatos eléctricos ya que ellos y el agua no son muy buenos amigos.	Niño electrocutado en la tina por estar conectando la grabadora cerca del agua.
- Recuerda que los rastrillos y navajas cortan, por eso sólo los deben usar tus papás.	Niño viendo a papá rasurándose.
- Es muy gracioso cuando alguien se golpea con una puerta transparente, pero también es muy doloroso. Decora todas las puertas transparentes para que se vean.	Niño en la regadera estrellado contra la puerta transparente.

El storyboard
El baño

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Texto	Ilustración
- Aunque brincar en la cama siempre es divertido recuerda que una caída te puede dejar adolorido	Niños jugando y saltando en la cama.
- Evita jugar cerca de las ventanas porque si no tienes cuidado puedes provocar algun accidente.	Osito de peluche de algun niño se cae por la ventana.
- Cuando recojas tus juguetes colocalos en lugares donde no estorben y puedas tomarlos nuevamente con facilidad.	Baúl de juguetes tan repleto que al abrirlo saltan los juguetes al suelo.
- Nunca ha sido buena idea usar bolsas de plástico para esconderse o cubrirse la cabeza ya que no dejan pasar el aire y puedes asfixiarte, así que si encuentras una mejor guardala.	Niño con bolsa de plástico. Mecanismo circular que se torna de color morado al girarlo.
- Si despiertas en las noches enciende una luz o deja una pequeña encendida durante la noche para que sepas por donde caminas y no te tropieces o pegues con los muebles.	Recámara a oscuras. Al jalar la pestaña se prende una lucecita a lo lejos y se ve la cara del niño adolorido por haberse pegado con algo.

El storyboard
la recámara

El storyboard
En la calle y el
jardín

Texto	Ilustración
- Jugar en la calle es lo más divertido pero también puede ser lo más peligroso.	Calle en relieve sencillo
- Cuando salgas a jugar hazlo siempre con amigos y evita hablar con extraños	Niña hablando con extraño que trae una pistola en su gabardina, niños saliendo a jugar juntos.
- Hay muchas plantas a las que se les echan insecticidas y otras sustancias que para ellas son buenas pero a tí te harían mucho daño. Evita cortarlas y sobretodo no las comas.	Niña que se come las plantas y se enferma. Al jalar la pestaña la niña se pone de color verde .
- En el jardín viven muchos bichos que son muy curiosos. No los trates de atrapar ya que algunos pican y son venenosos.	Un bicho debajo de las piedras, un niño atrapando bichos raros.
- Si ves mascotas y quieres jugar con ellas ten cuidado porque no siempre saben que no quieres hacerles daño, a veces se espantan y agreden.	Un perro enojado.
- Si vas a jugar en calle, es mejor que lo hagas de día, con precaución y sin correr. Fijate al atravesar las calles porque eres pequeño y las personas que manejan a veces no te alcanzan a ver.	Un coche que se acerca a los niños jugando en la calle.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Tipo de papel

Cartulina Opalina Extrablanca Holandesa
225gr. 57x 72cm

Couché

- Nacional
255gr doble cara 70x 95
- Importada
255gr doble cara 70x 95
- Importada
300gr doble cara 70x 95

El papel que se va a usar en este proyecto será la cartulina couché importada de 300gr.

"Utiliza papel de 7pts o más para hacer ingeniería de papel y que el material resista el uso" (3), siendo 7pts.= 250gr aprox.

Número de Tamaños

Por cada pliego de cartulina couché de 300gr. salen 28 piezas de 16x 12 cms., es decir, 4 libros enteros de 7 páginas, y los sobrantes se usarán para piezas independientes.

Para el empaque se utilizará cartulina sulfatada de 12 pts. con una medida de 90 x 125 cm. por lo que de cada pliego salen 15 piezas de 29.9 x 24.5 cm que representa el empaque desarmado.

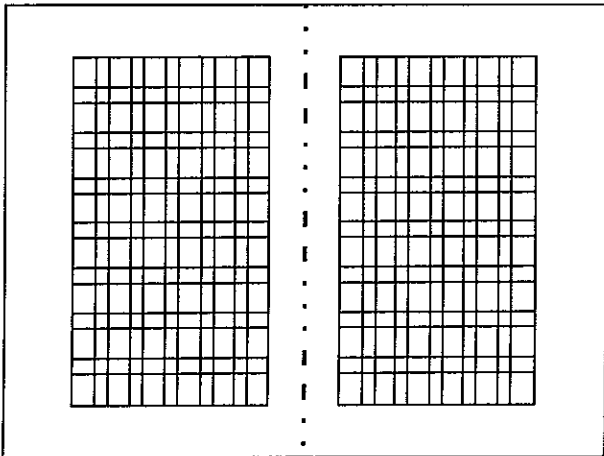
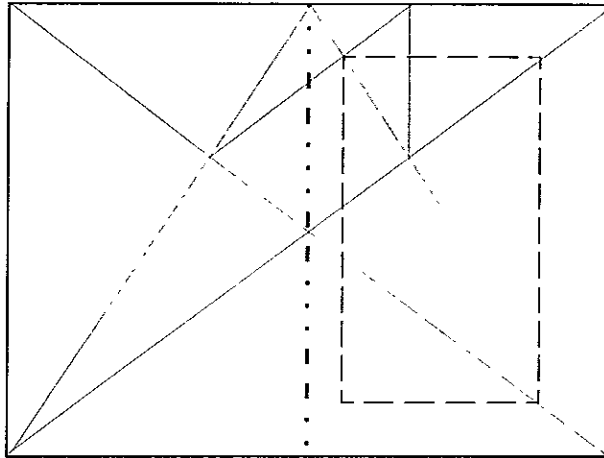
Formato del documento

Para la determinación del formato de los libros se tomaron en cuenta factores como el que fuera adecuado para las edades a las que van dirigidos, que fuera una colección de libros fácil de transportar completa, que no se desperdiciara mucho papel en la maquila y que fuera durable.

Los libros tendrán un tamaño final de 8.5 x13 cm. Así, podrán ser transportados fácilmente y leídos en cualquier lugar que el niño desee.

Este formato se logró después de haber pensado en un formato grande que incluyera los cinco temas contemplados en cada libro; el siguiente formato, ya pensando en cinco libros, uno por tema, fue de 18 x 13 cm., pero seguía siendo grande y los costos se elevaban mucho. Se pensó en un tamaño con el cual se podrían reducir costos generales, pero que fuera lo suficientemente grande como para que los mecanismos todavía funcionaran adecuadamente.

Reticulay red



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Textos

El texto principal de los libros está escrito en century gothic con un tamaño de 14 pts. y van acomodados ya sea en bandera izquierda o derecha dependiendo de la ingeniería de papel utilizada ya que hay que cuidar que los mecanismos no choquen con los de las páginas contiguas.

Los textos secundarios como son el autor y editorial van en 8pts, mientras que el colofón está en 6pts. respectivamnete.

Imágenes

Las imagenes empleadas en el proyecto son ilustraciones en acuarela con prismacolor y tinta china sobre papel fabriano. En el formato de los libros sse encuentran sangradas pero siempre respetando de no "ensuciar" el texto.

Lay out.

Los libros constan de sólo dos elementos que son el texto y las ilustraciones, los cuales se combinan para formar un conjunto armonioso que cumpla con los requerimientos establecidos.

El texto nunca toca la ilustración, dejando un aire limpio y ordenado. Las ilustraciones completas se vuelven uno con los mecanismos que hay que ocultar a simple vista.

Alternativas de diseño del documento

En estas alternativas se consideraron tanto tamaño de los libros, mencionado anteriormente, como colores y mecanismos.

Los mecanismos se redujeron al mínimo de elementos y las posibles opciones de sustitución eran:

La cocina

En lugar de hacer una niña que jalara una olla de la estufa, la alternativa fue poner un niño con la cara quemada pero se considero demasiado agresivo, al igual que en la estantería de las medicinas el poner al niño con las manos al cuello asfixiandose por intoxicación.

La sala

La sala se quedó como se planeó en el storyboard desde un principio.

El baño

En lugar de que la niña toque el agua con la mano antes de meterse al agua para baño, la niña se quemaba el pie al meterse a bañar mientras se ajustaba la sandalia del pie que queda afuera del agua.

La recámara

Sin cambios.

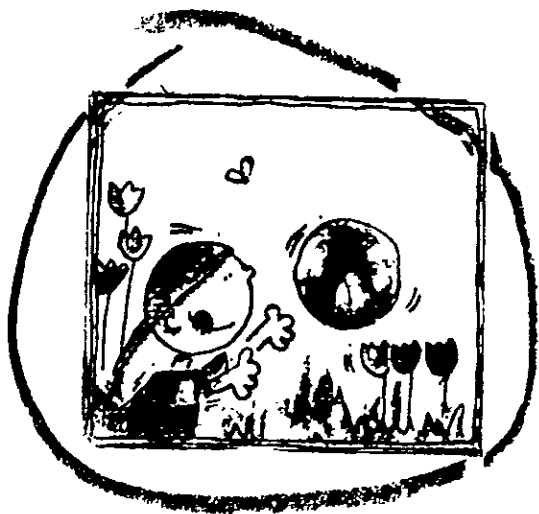
La calle y el jardín

El mecanismo del perro se eficientizó de tal manera que en lugar de que se moviera un poco todo el cuerpo del perro, se mueve de un lado a otro la cabeza completa.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

En cuanto a las portadas, se cambiaron los dibujos de presentación de objetos que identificaran al lugar del que tratan a pedazos de ilustración que se encuentran en el interior con el fin de lograr una mejor armonía del conjunto.



Colores

Los colores utilizados son variados y en cada libro se intentó lograr el ambiente de cada lugar del que se trata a través del colorido de las páginas. En un principio los colores que se querían utilizar para cada libro eran primarios y secundarios en tonos fuertes y alto grado de saturación:

La Cocina	Amarillo o naranja
La Calle y el jardín	Verde
El Baño	Azul
La Sala	Amarillo
La Recámara	Rojo

pero no cumplían con los requerimientos de identificación de la población blanco. Después de la encuesta realizada, los colores cambiaron a:

La Cocina	Amarillo
La Calle y el jardín	Verde
El Baño	Azul
La Sala	Café
La Recámara	Blanco jaspeado

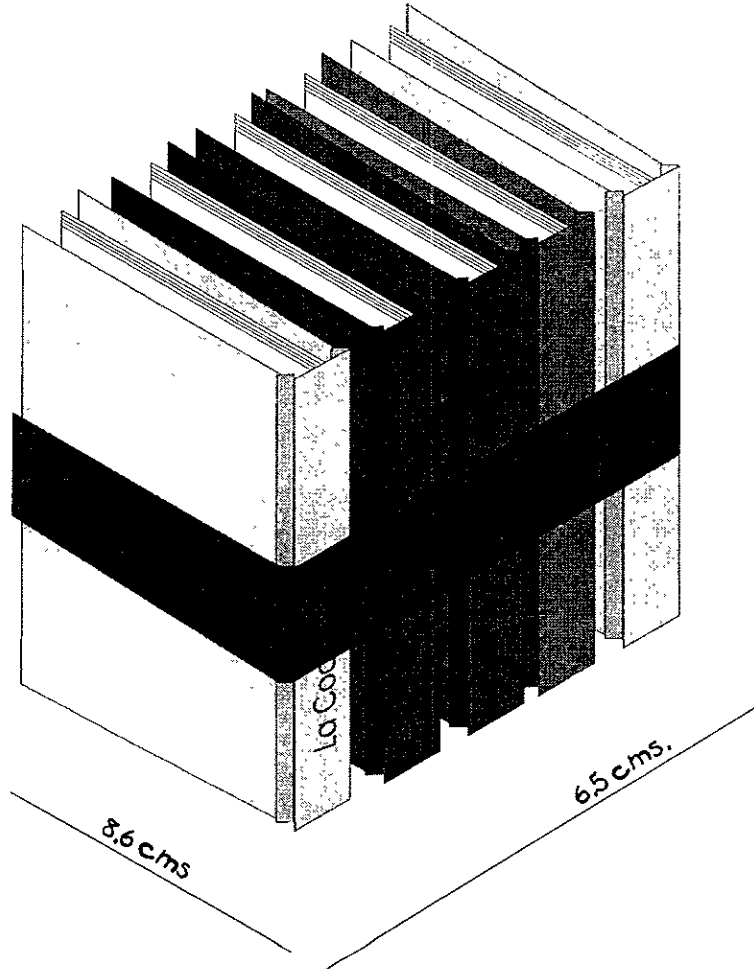
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

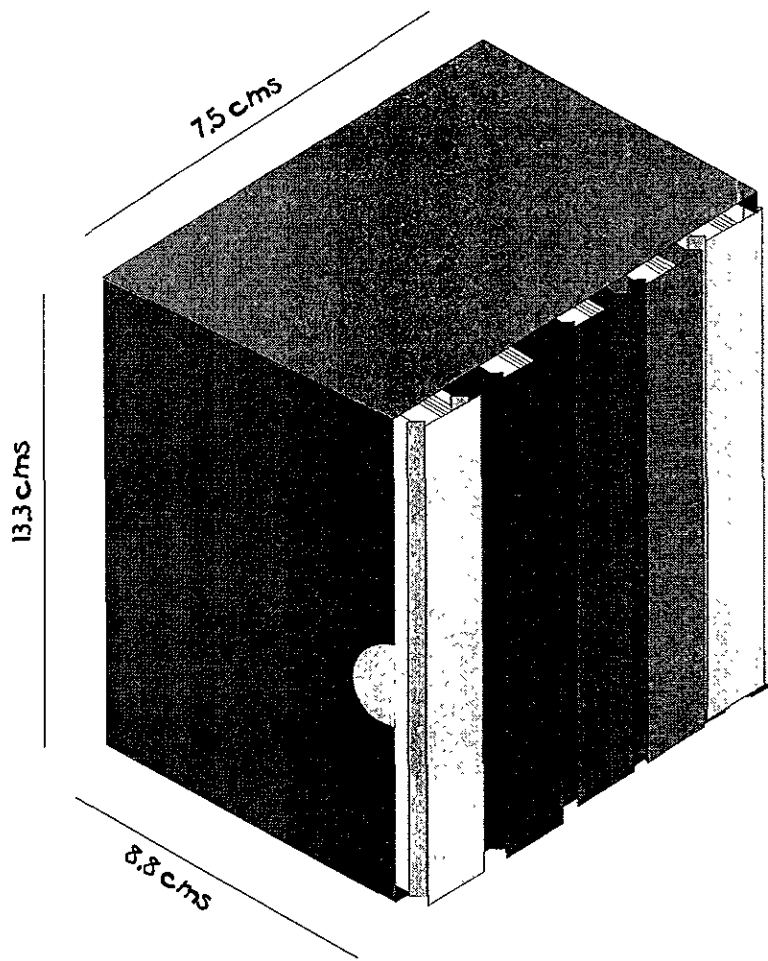
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El empaque

Este proyecto se piensa como una colección por lo que se debe pensar en un empaque que lo mantenga como un conjunto.

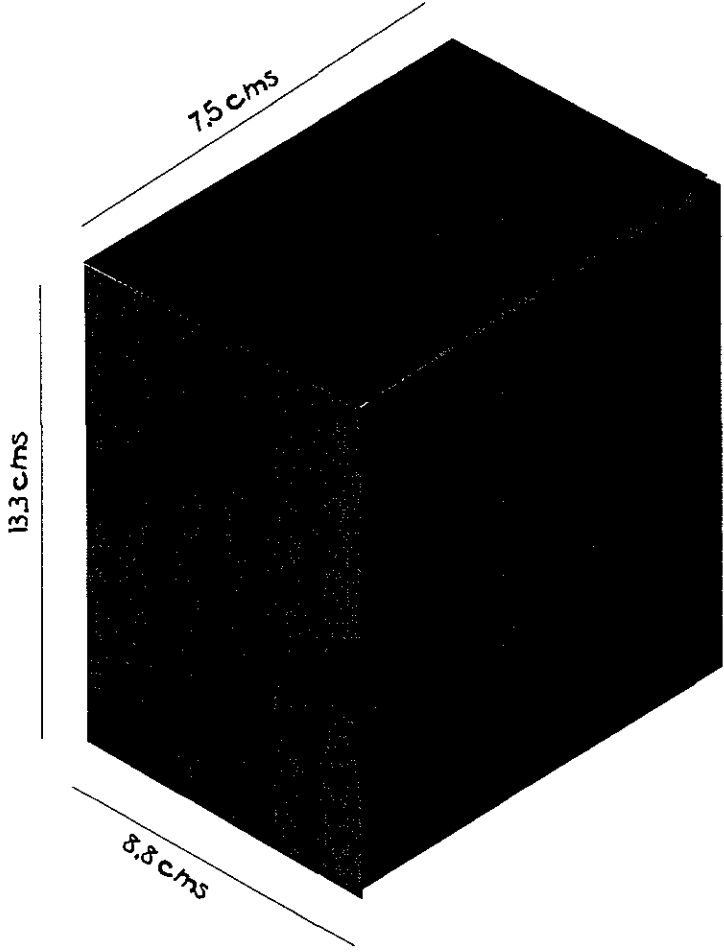
Para tal efecto se pensaron tres alternativas de empaque:





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Se escogió finalmente la segunda alternativa ya que es la que protege mejor al producto al más bajo costo, además de que deja ver el producto completo en la estantería.

La primera opción de empaque se puede utilizar cuando se requiera minimizar costos, pero presenta el problema de que es fácil de que se rompa o se pierda.

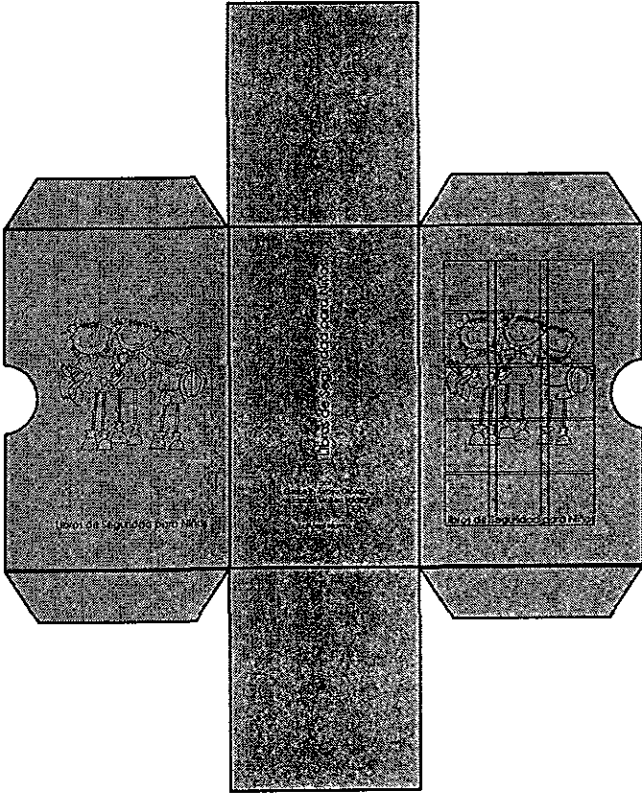
Se diseñaron dos alternativas de la imagen del empaque. La primera a dos tintas, para tratar de no elevar el precio del producto. La segunda a selección de color, sin enfocarnos mucho en el costo.

Estas dos opciones se mostraron a niños y adultos, teniendo como resultado que la primera opción no llamaba tanto la atención de los receptores, en cambio la segunda propuesta no sólo llamó más la atención por los colores, sino también porque da a entender de mejor forma el contenido. Además, hay una relación entre las imágenes que hay en el empaque y las que hay en los libros.

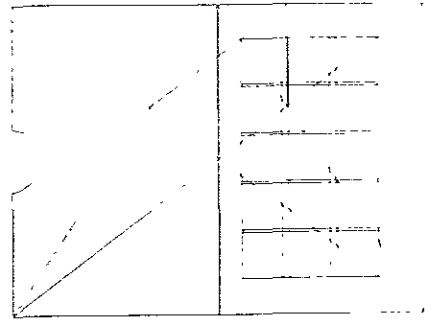
La caja se imprimirá en selección de color a 4 x 0 tintas con barniz UV y cubierta de polipropileno para conservar el producto en buenas condiciones y facilitar el transporte.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

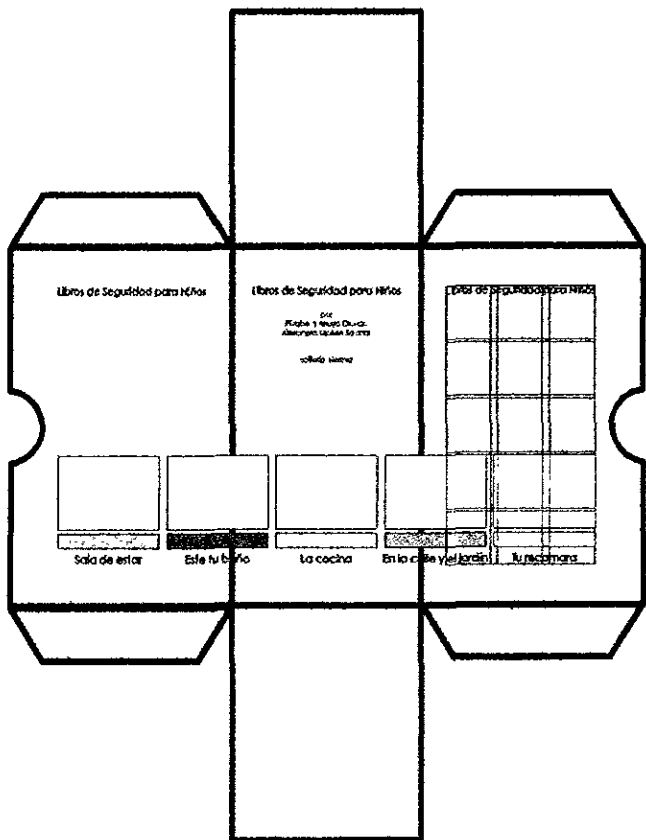
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



OPCION 1



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

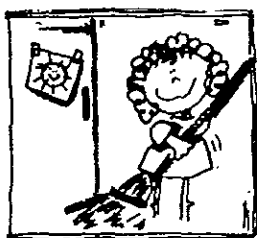




- (1) Sadker, M.P., Sadker, D.M., *Now Upon a Time*, Harper and Rowe publishers, p5-7
- (2) Entrevista con Gerardo Ciriani, *Libros del Rincón de la SEP*, Enero 25, 1996
- (3) Entrevista con David Rosendale, INERVISUAL COMMUNICATIONS INC., Julio 4, 1997

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



La cocina

por
Elizabeth Arroyo Orozco
Alexandra Moisen Salazar

La Cocina

La Cocina

La cocina
libros de seguridad para niños

Primera edición de libros de
seguridad para niños. 1997

Diseño, ilustración e Ingeniería
de papel: abla Diseño
Eliabeth Araya Chacó
Alexandra Mosen Salazar

ISBN 968-34-409-2
Impreso y hecho en México



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

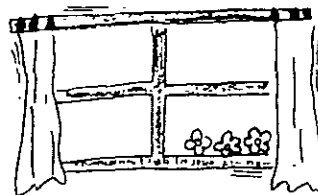
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

En la cocina
se precavido
para que sea
un lugar
seguro.



La Cocina

La Cocina



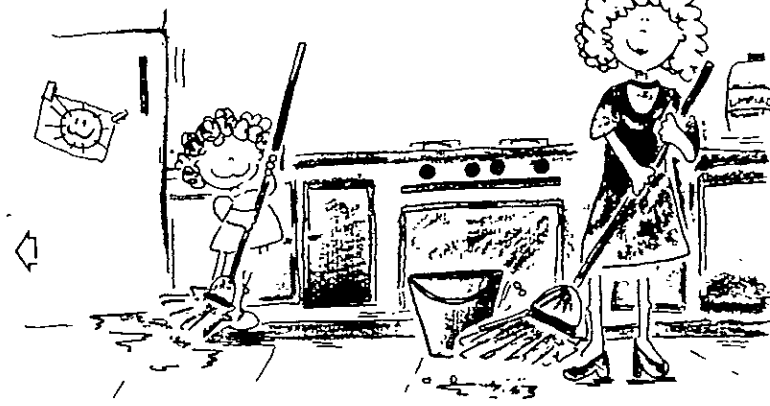
Juega lejos de la
estufa para
evitar quemarte
o provocar algún
accidente.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Generalmente en la
cocina se guardan
líquidos venenosos
como los limpiadores.

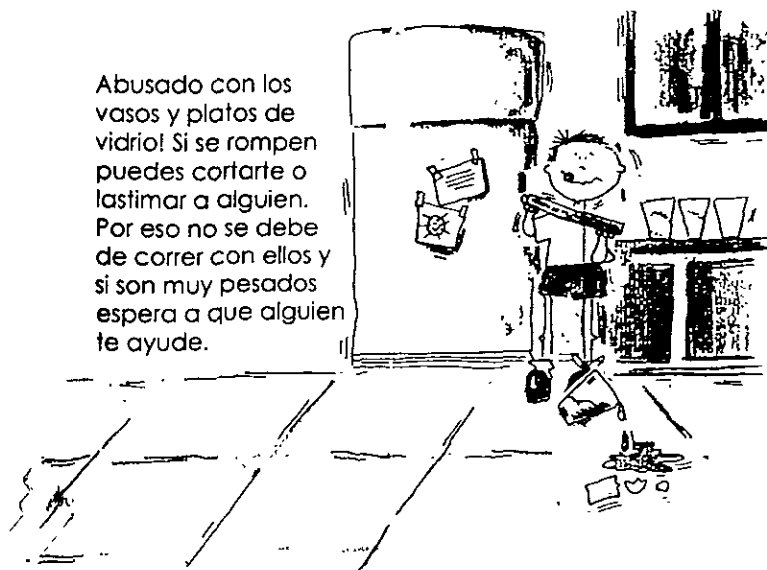
así que, si necesitas
alguno pide a un
adulto que te ayude
a usarlo.



La Cocina

La Cocina

Abusado con los
vasos y platos de
vidrio! Si se rompen
puedes cortarte o
lastimar a alguien.
Por eso no se debe
de correr con ellos y
si son muy pesados
espera a que alguien
te ayude.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si algo se derrama o
se rompe avísale
inmediatamente a
mamá y no permitas
que nadie entre
descalzo al lugar.



La Cocina

La Cocina

Las medicinas a veces se confunden con dulces, así es que antes de comerlos pregunta que son.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



La Sala de estar

La Sala de estar

Sala de
estar

Libros de seguridad para niños

Primera edición de libros de
seguridad para niños, 1997

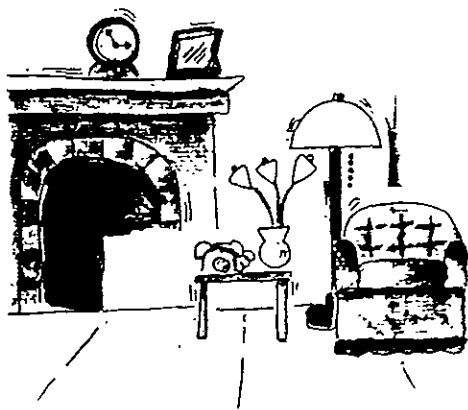
Diseño, ilustración e ingeniería
de papel: obra colectiva
Elisabeth Araya Orozco
Alexandra Masera Salazar

ISBN 968-34-409-2
Impreso y hecho en México



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Aquí, en la sala de estar, hay muchos objetos con los que te puedes hacer daño, así es que ten cuidado para que estes agusto en esta habitación.

La Sala de estar

La Sala de estar



Nunca debes encender cerillos o encendedores, así evitarás quemarte o quemar algún objeto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

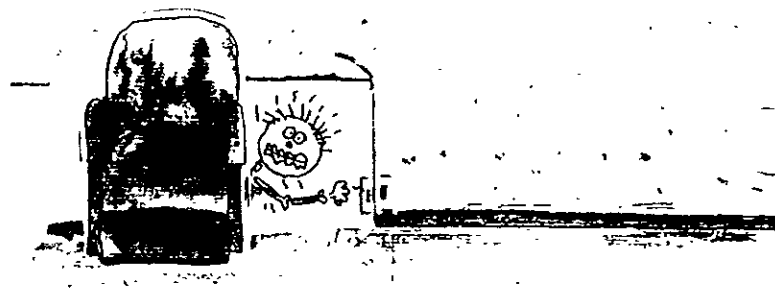
Cuando juegues
procura correr
con cuidado y
cuando termines
recoge todos tus
juguetes para
que nadie los
pise y se vaya a
caer.



La Sala de estar

La Sala de estar

Los contactos son
peligrosos y queman
si los tocas, por eso
debes mantenerte
alejado de ellos.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

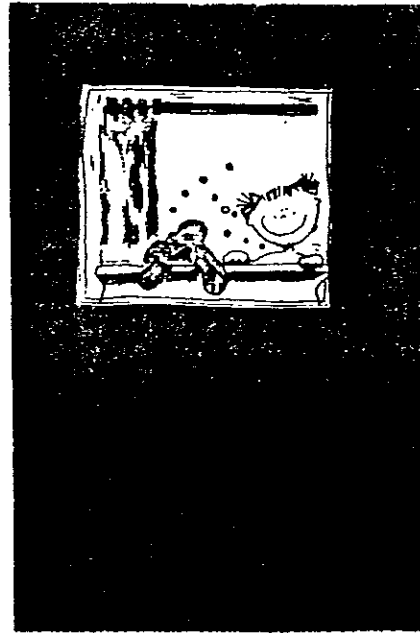
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Subirse a un mueble
alto, como un librero
o una repisa, es una
experiencia muy
divertida pero ten
cuidado ya que te
puedes caer.

La Sala de estar

Este tubaño



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Primera edición de libros de seguridad para niños. 1997

Diseño, ilustración e ingeniería de papel: Abba a seño
Elizabeth Araya Orjazo
Alexandra Mosen Salazar

ISBN 968-34-409-2
Impreso y hecho en México

Este tu
baño

Libros de seguridad para niños



Este tu baño

Este tu baño

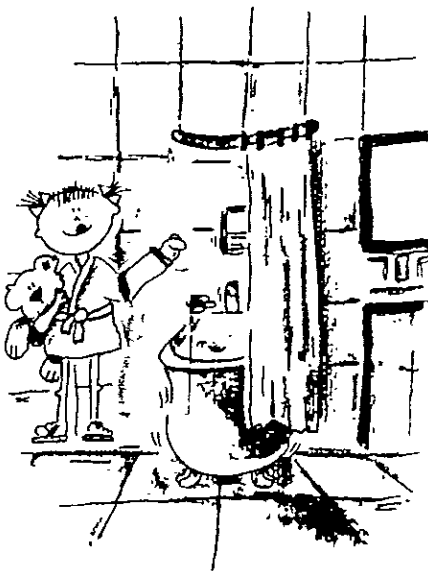
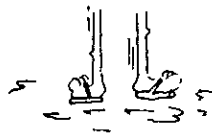


El baño puede ser un
lugar divertido, hay
agua y muchas
cosas con que jugar.
Pero recuerda que
no son juguetes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Quando te bañes
fijate primero que el
agua no esté muy
caliente para que
no te quemes, y
cuando salgas de la
regadera o tina
ponte unas sandalias
para que no te
resboles.



Este tu baño

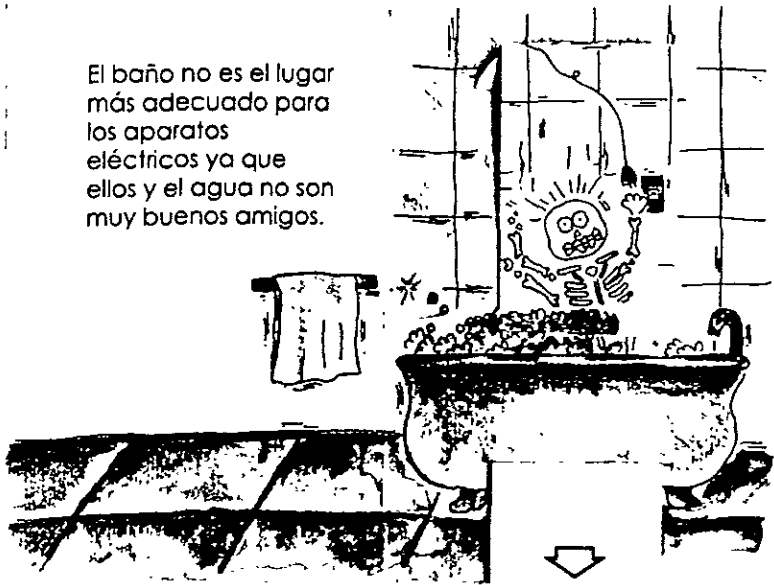
Este tu baño

Cuida que el
jabón no quede
tirado en el piso
porque te
puedes resbalar y
coloca
antiderrapantes
en la tina o
regadera.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



El baño no es el lugar
más adecuado para
los aparatos
eléctricos ya que
ellos y el agua no son
muy buenos amigos.

Este tu baño

Este tu baño

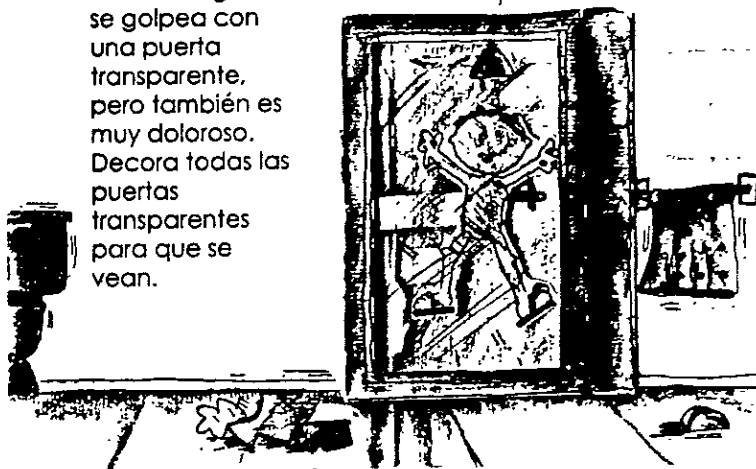


Recuerda que
los rastrillos y
navajas cortan,
por eso sólo los
deben usar tus
papás

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Es muy gracioso
cuando alguien
se golpea con
una puerta
transparente,
pero también es
muy doloroso.
Decora todas las
puertas
transparentes
para que se
vean.



Este tu baño

La recámara



Tu recámara

por
Elizabeth Arroyo Orozco
Alexandra Moisen Salazar

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Primera edición de libros de
seguridad para niños, 1997

Diseño, ilustración e ingeniería
de papel: obra propia
Elizabeth Araya Orosco
Alejandro Masera Salazar

ISBN 968-34-409-2
Impreso y hecho en México

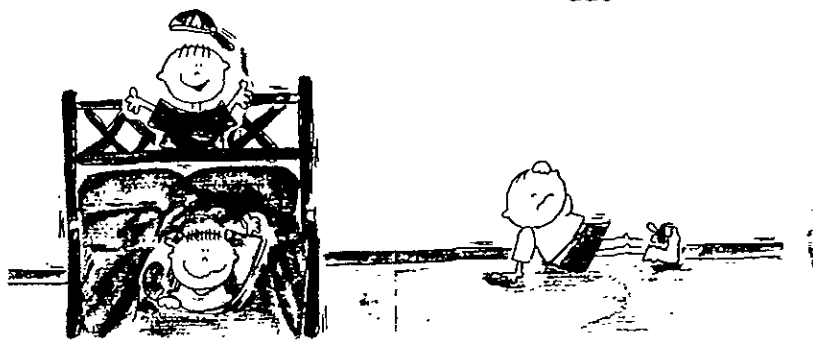
Tu
recámara
Libros de seguridad para niños



La recámara

La recámara

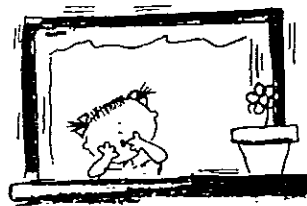
Aunque brincar en la
cama siempre es
divertido, recuerda
que una caída te
puede dejar
adolondo.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

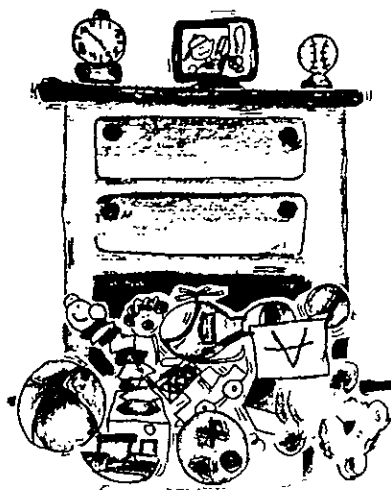
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Evita jugar
cerca de las
ventanas por
que si no
tienes
cuidado
puedes
provocar
algún
accidente.



La recámara

La recámara

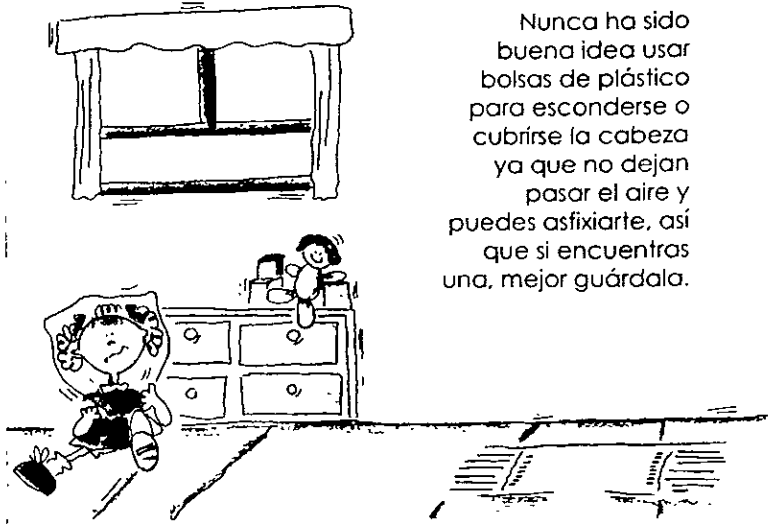


Cuando recojas tus
juguetes colocalos
en lugares donde no
estorben y puedas
tomarlos
nuevamente con
facilidad.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Nunca ha sido
buena idea usar
bolsas de plástico
para esconderse o
cubrirse la cabeza
ya que no dejan
pasar el aire y
puedes asfixiarte, así
que si encuentras
una, mejor guárdala.

La recámara

La recámara



Si despiertas en
las noches
prende una luz o
deja una
pequeña
encendida
durante la noche
para que sepas
por donde
caminas y no te
tropieces o
pegues con los
muebles.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



La calle y el jardín

La calle y el jardín

En la calle y
el jardín

Libros de seguridad para niños

Primera edición de libros de
seguridad para niños: 1997

Diseño, ilustración e ingeniería
de papel: libro diseño
Elizabeth Araya Orozco
Alexandra Mobern Salazar

ISBN 968-34-409-2
Impreso y hecho en México



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugar en la calle
es lo más divertido
pero también
puede ser lo más
peligroso



La calle y el jardín

La calle y el jardín

Cuando salgas a
jugar hazlo siempre
con amigos y evita
hablar con
extraños.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



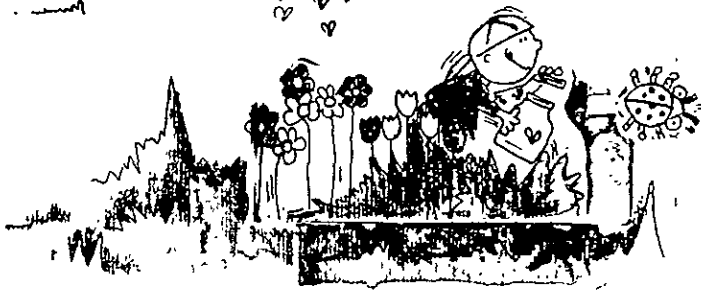
Hay muchas plantas a las que les echan insecticidas y otras sustancias que para ellas son buenas pero que a ti te harían mucho daño. Evita cortárlas y mucho menos comértelas

La calle y el jardín

La calle y el jardín



En el jardín viven
muchos bichos que
son muy curiosos.
No trates de atraparlos,
ya que algunos pican
y son venenosos.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

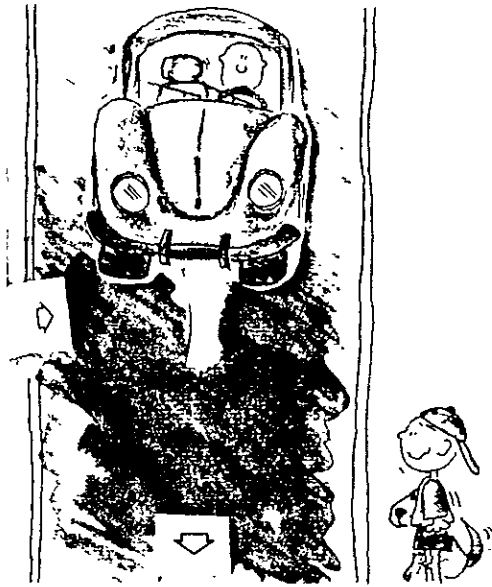
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si ves mascotas y
quieres jugar con
ellas ten cuidado
porque no siempre
saben que no quieres
hacerles daño, a
veces se espantan y
agreden.



La calle y el jardín

La calle y el jardín



Si vas a jugar, es
mejor que lo
hagas de día,
con precaución
y sin correr.
Fíjate al cruzar
las calles
porque eres
pequeño y las
personas que
manejan a
veces no te
alcanzan a ver.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El extensivo uso de la ilustración en el ramo editorial infantil, es sin duda debido a las necesidades especiales de los niños. El combinar una variedad de diseños y estrategias artísticas para distinguir y mezclar el mundo real y fantástico es una aventura tanto para el lector como para cada creador.

Es una pena que la ingeniería de papel sea un ramo editorial poco explorado en nuestro país ya que es un recurso ilimitado de diversión y aprendizaje un poco más dinámico que las convencionales ilustraciones en plano.

Es por eso que enfocamos este proyecto a la ingeniería de papel tocando un tema necesario para el bienestar y aprendizaje de los niños, haciendo notar que los niños son capaces de aprender a cuidarse y a cuidar de los demás.

Conclusiones

Encuestas

14

1.- Cuáles son tus colores favoritos ?

2.- Qué piensas o qué sientes cuando vez el color:

amarillo

rojo

azul

naranja

verde

morado

negro

3.- Qué colores hay en la cocina de tu casa que te gustan más?

Naranja Amarillo claro Café Blanco

4.- Qué colores hay en la sala de tu casa?

Café Naranja Verde Azul

5.- Qué colores hay en el baño de tu casa?

Azul Verde Blanco Morado

6.- Qué colores hay en tu recámara?

Café Blanco Rosa Azul

7.- Qué colores hay mas en la calle?

Verde Gris Naranja Morado

11 12 13 14 15 16 17

11 12 13 14 15 16 17

8.- Qué letra puedes leer mejor?

La garza y el zorro comieron juntos El zorro saltó sobre la maleza

9.- Te gusta leer ?

Sí No

10.- Qué tipo de libros te gusta leer ?

11.- Entre estos libros, cuál te llama más la atención

12.- De estas ilustraciones, cuáles te gustan más?

13.- Qué significa para tí:

Seguridad:

Accidente:

14.- Qué tipos de accidente puedes evitar en:

En el baño:

En la cocina:

En la sala:

En la recámara:

En la calle:

De estas dos cajas, ¿cuál te llama más la atención?

Encuestados	opción 1	opción 2
1		x
2		x
3	x	
4		x
5		x
6		x
7		x
8		x
9	x	
10	x	
11		x
12		x
13		x
14		x
15		x
16		x
17		x
18		x
19		x
20		x
21		x
22		x
23		x
24		x
25		x

11 12 13 14 15 16 17

11 12 13 14 15 16 17

Encuestados	opcion 1	opcion 2
26		X
27		X
28		X
29		X
30		X
31		X
32		X
33		X
34		X
35		X
36		X
37		X
38		X
39		X
40		X
41		X
42		X
43		X
44		X
45		X
46		X
47		X
48		X
49		X
50		X



México, D.F. a 14 de agosto de 1997

Atn. Alexandra Moisen.
Presente.

Por este medio te presentamos nuestra cotización para el proyecto "EN LA CALLE Y EL JARDIN" bajo las siguientes especificaciones:

2,500 Folletos con 12 páginas más fonos. Interiores impresos a 4 x 4^o tintas sobre papel couché brillante de 150 grs. Tamaño extendido 16 x 12 cms. y tamaño final 8 x 12 cms. Ferros impresos a 4 x 4 tintas más barniz de máquina, sobre papel Couché brillante de 250 grs. Tamaño Extendido 19 x 13 cms. y tamaño final 9.2 x 13 cms. Lleva suaje especial y encuadernado rústico. El cliente proporciona Originales mecánicos y Dummies.

.....\$10,400.00

El precio anterior no incluye el 15% de I.V.A

Se solicita sea aceptado el 10% de más o menos en la entrega y facturación.

Condiciones de pago: 50% anticipo y 50% contra entrega

151

11 12 13 14 15 16 17

11 12 13 14 15 16 17

1997 12 30 13 40 FAX 1057 6

CARVAJAL SA

2104



CARVAJAL
S.A. DE C.V.

Diciembre 01, 1997

At'n: Alexandra Moisen

De: Yuki Nakashima

Ref: Cotización armado de libros

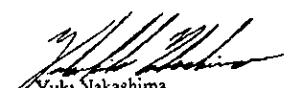
Te quiero presentar a continuación, el precio estimado de mano de obra de ensamble de los libros:

Cantidad	Precio	Semanas de Producción
5,000	\$ 5 169 m.n.	2

- El precio se estimó sobre la base de 5,000 juegos de 5 libros cada uno.
- Estos precios no incluyen el IVA, ni costos de fletes.
- Esta cotización tiene una vigencia de 30 días.
- El impresor deberá entregarnos el material impreso y troquelado en nuestra planta de San Luis de la Paz, Guanajuato

Si tienes alguna duda o desees más información, por favor no dudes en llamarme

Cordialmente



Yuki Nakashima

- American Red Cross and Handall, K.A.,
The American Red Cross First Aid and Safety Handbook
The American Red Cross 1992
- American Red Cross, Los Angeles Chapter,
Employee Earthquake Preparedness of the workplace and home
American Red Cross 1984
- American Red Cross, Los Angeles Chapter,
Medidas de Seguridad para sobrevivir un terremoto
American Red Cross 1984
- Arber J. Héctor
Leer es divertido
Ed. Diana México 1993
- Burke Eileen M.,
Literature for the young child
1990
- Bono Edward de,
Los niños resuelven problemas
Ed. Extemporáneos 1976
- Carrión Gómez Samantha
Diseño e Ilustración de un cuento para niños de 7 años
Tesis de Licenciatura, UNUM, 1996

11 12 13 14 15 16 17

- Cordero Chelle
Children of EMS.,
Emergency, The Journal of Emergency Services Nov.1994, Vol. 26, No. 11
- Cunningham Sam, EMT-P 1994,
Teach your children well: Prevention is better than care
Emergency, The Journal of Emergency Services. Sept. 1994, Vol.26, No. 9, p 38.
- Durivage Johanne
Educación y Psicomotricidad
Ed. Trillas
- Eichelberger, M.R., Pratsch, G.S.,
Pediatric Emergencies
Brady Prentice Hall, 1992 rev. ed. 1984
- Fährmann w., Gómez del Manzano M.,
El niño y los Libros
Ediciones SM 1979
- Frank Josette
Your child's reading today
Doubleday and Co. Inc. 1969
- H. Grant., Murray, Bergeron
Emergency Care
5th Ed. 1990
- Huck Ch.S., Young Kuhn D.,
Children's Literature in the elementary school
Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Hurlock Elizabeth B.,
Desarrollo del niño
Mc Graw Hill México 1994
- Ian Honeybone,
Card Engineering
Nippan Publications, England

- Leer de la mano
Cómo y qué leerles a los que empiezan a leer
IBBY México/ SITESA 1993

- Mashairo Chatani, Keiko Nakasawa
Pop-up, Geometric Origami
Ondorisha Publishers 1994

- Minuchin Patricia P.,
The middle years of childhood
Brooks/ Cole publishing Co. 1977

- Muñoz Lezama Montserrat
Elaboración del diseño editorial y contenido de un cuento de opción múltiple, con fin educativo y de entretenimiento para niños de la tercera infancia
Tesis de Licenciatura, UNUM, 1994

- Papalia Diane E., Wendos Olds Sally,
Desarrollo Humano
Mc Graw Hill México 1994

- Rodriguez Dieguez J.L.,
Las funciones de la imagen en la enseñanza
Ed. Gustavo Gili 1978

- Sadker M.P., Sadker D.M.,
Now Upon a Time
Harper and Rowe Publishers

- Warren Stewing John
Children and Literature
Houghton and Mifflin Co. 1980

11 12 13 14 15 16 17

11 12 13 14 15 16 17

Agradecimientos

- Alumnos Colegio Peterson
2o. Grado de primaria
- Alumnos Colegio Merici
1o. y 2o. Grado de primaria
- Beatriz D. Salazar de Moisen
Maestra de Educación Primaria
Colegio Peterson
- C.P. Javier Arroyo
- Sra. Victoria Orozco de Arroyo
- Dr. E. Sergio Moisen Estevez
- D.G. Roberto Mognier
- Editorial Carvajal
Ing. Córdoba
Yuki Nakashima
Lorena Espino
Patricia Esqueda
- Lic. Claudia Orduñez
Licenciada en Educación Primaria
Colegio Merici
- Lic. Luz Beatriz Moisen Estevez
Licenciada en Educación Primaria
- Intervisual Communications Inc.
David Rosendale
- Familia Amstrong
Natalie J. Amstrong

- Gerardo Ciriani
Libros del Rincón de la SEP
- Grupo Imagen
Guadalupe Inclán
- Comunicación Gráfica
- Ing. Luis Lomelí Reyes
- Ing. Ramón Chávez
- Ing. Roberto Orduñez Portilla
- Lic. Jaime Coello
- Decorashow
Javier Fernández
- Servicios Integrales de Producción
Jenaro Pliego
Juan de Dios Aguilar Berrios
- Marianna Moisen S.
- Sistema Integral de Atención a
Emergencias Médicas, A.C.
Ing. Armando Alvarez
- y a todos aquellos que pusieron su granito de arena para que
este proyecto se hiciera realidad.

GRACIAS,

Liz Y Ale

11 12 13 14 15 16 17