

UNIVERSIDAD DON VASCO A. C.
INCORPORADA A LA
UNIVERSIDAD
NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Juego didáctico para niños sobre

Personajes Históricos de Michoacán

TESIS PROFESIONAL QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO PRESENTA:

203107

Vanessa Zurita Béjar

Uruapan, Michoacán

Junio 2000



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.

Dedicatoria

Esta tesis por el esfuerzo y sacrificio que me requirió hacerla la dedico a: mis padres Alejandro y Martha Lilia, mis hermanos Alex y Coquis; gracias por haber estado en los momentos de felicidad para alentarme y en los momentos de tristeza para consolarme y aconsejarme.

A mi novio, Bill gracias por tu paciencia, cariño y motivación para terminar.

A mi familia
abuelita Pilar (q. p.d),
abuelitos Aniano y Carmen,
tias Con, Susy, Tere e Ila (q.p.d).

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por ser el creador de todo y haberme dado salud para concluir esta tesis.

Gracias a mis maestros Kenneth, Denisse, Araceli, Beto, Minerva.

A Elsa por ser una buena amiga y por la ayuda brindada, a mis compañeras Ale, Lolita, Vivis, Roy por su apoyo.

Y a todas las personas que me ayudaron de alguna u otra forma.

Índice

Introducción.....	7	Lázaro Cárdenas.....	38
Problemática y objetivos.....	9	Alfonso García Robles.....	39
Capítulo 1			
<i>Michoacán y su historia</i>			
Michoacán.....	13	Ignacio Chávez Sánchez.....	40
Epoca prehispánica.....	14	Manuel Pérez Coronado.....	41
Personajes del Michoacán prehispánico...	15	Alfredo Zalce.....	42
Tariacuri.....	15	José María Paredes.....	43
Personajes de la época Colonial.....	16	Capítulo 2	
Vasco de Quiroga.....	16	<i>El juego y sus tipos</i>	
Fray Juan de San Miguel.....	17	El juego.....	47
Don Antonio de Mendóza.....	18	La psicología del niño y su relación con el	
Epoca de Independencia.....	20	juego.....	48
Personajes de la época de Independencia.....	21	Tipos de juego.....	50
María Gertrudiz Bocanegra.....	21	Capítulo 3	
Mariano Matamoros.....	22	<i>Diseño Gráfico</i>	
José Ma. Morelos y Pavón.....	23	Historia del Diseño Gráfico.....	55
Ignacio López Rayón.....	24	Áreas del Diseño Gráfico.....	61
Agustín de Iturbide.....	25	Campo de acción del Diseñador Gráfico.....	64
Josefa Ortiz de Domínguez.....	26	Metodología.....	65
José María Izazaga.....	27	Conceptos de Diseño.....	67
Epoca de Reforma.....	28	Tipografía.....	68
Personajes de la época de Reforma.....	29	Color.....	70
Melchor Ocampo.....	29	Imágenes.....	72
Epoca de la República.....	30	Ilustración.....	73
Clemente de Jesús Munguía.....	31	Estilización.....	80
Juan Delgado.....	31	Caricatura.....	81
Manuel Ocaranza.....	32	Catálogos y su función.....	82
Epoca de la Revolución.....	33	Envase y embalaje.....	83
Personajes de la época de la Revolución.....	34	Tipos de Impresión.....	84
Pascual Ortiz Rubio.....	34	Tipos de papeles.....	86
Francisco J. Mújica.....	35	Acabados.....	87
Miguel Lerdo de Tejada.....	36	Conclusiones.....	91
Epoca Moderna.....	37		
Personajes de la época Moderna.....	38		

Capítulo 4

Proceso de Diseño

Introducción.....	95
Elección de personajes.....	97
Estilo.....	98
Técnica de Ilustración.....	99
Personajes históricos de Michoacán.....	101
Diseño Memorama.....	105
Color y Formato.....	107
Tipografía.....	108
Diseño de portada de instructivo.....	109
Diseño final portada de instructivo.....	110
Diseño editorial.....	111
Elementos decorativos.....	112
Portadilla y separador.....	113
Diseño de páginas interiores.....	114
Retícula.....	116
Rompecabezas.....	117
Muestras recortables.....	118
Diseño de portada muestras recortables....	119
Embalaje caja general.....	120
Embalaje final.....	121
Embalaje de tarjetas.....	122
Embalaje rompecabezas.....	123
Acabados.....	124
<i>Presupuesto</i>	125

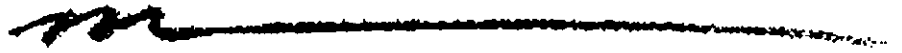
Capítulo 5

Aportación

Juego completo del memorama y.....	129
rompecabezas	

<i>Conclusiones finales</i>	143
-----------------------------------	-----

<i>Bibliografía</i>	145
---------------------------	-----



El Diseño Gráfico, es considerado una disciplina; un medio de expresión que tiene como objetivo hacer que un mensaje llegue a su receptor, transformando las ideas, conceptos, por medio de la organización de palabras e imágenes.

El Diseñador tiene la función de resolver problemas de comunicación visual relativos a productos, imágenes, organizaciones, haciéndolo de una forma original y precisa. Así, el Diseño ha ido ganando importancia en la sociedad generando que en diversas ocasiones llegue a ser imprescindible para la comprensión de problemas sociales de una manera eficaz y práctica.

El Diseñador en la actualidad cuenta con la ventaja de desarrollar su función en campos tan diversos como lo son: diseño editorial, envase y embalaje, señalización, imagen corporativa, audiovisual, diseño publicitario.

Gracias a éstas áreas del Diseño, y a otras herramientas que tiene el diseñador de apoyo como lo son: la ilustración, la fotografía las cuales pueden aportar a tener un acceso más dinámico y productivo del conocimiento, como es en éste caso, proporcionar un acervo cultural del que hasta hoy día ha carecido un sector importante de la sociedad.

Por tal motivo es necesario la aplicación de métodos que combinen el juego con el aprendizaje donde el Diseño soluciona la carencia de conocimiento sobre personajes que han hecho historia en nuestra sociedad.

Problemática y objetivos

A partir de la segunda mitad del siglo pasado y el primer decenio del presente, el estado de Michoacán ha sido la cuna de importantes personajes determinantes en la consolidación de México moderno: científicos, humanistas, diplomáticos, políticos, militares y artistas.

Una impresionante lista de quienes habiendo nacido en michoacán han contribuido de manera significativa en el engrandecimiento y consolidación de la patria. La importancia de sus obras trasciende hasta nuestros días; principalmente conocida por adultos pero no así entre jóvenes y mucho menos entre los niños, los cuales carecen de un medio de información que les aporte conocimientos de estos personajes que contribuyeron a forjar nuestra historia dejando su huella benemérita.

Es así que los aspectos culturales, políticos, sociales, económicos e ideológicos han sido determinados en gran parte por la obra de personas que han trascendido a nivel nacional algunos ejemplos de ellos son: José María

Morelos, Agustín Iturbide, Melchor Ocampo, Lázaro Cárdenas, Francisco J. Mújica; los cuales se han dado a conocer a través de libros de texto, programas, eventos, etc.

Así mismo existen personajes como el Lic. Alfonso García Robles, el Doctor Ignacio Chávez, Gertrudiz Bocanegra, Manuel Pérez Coronado y Romero Flores que sobresalieron a nivel estatal pero no han contado con la suficiente difusión para promover el conocimiento de su obra. Aspectos que deben ser reconocidos e inculcados por la sociedad civil, especialmente desde temprana edad para colaborar con la formación integral de ese sector.



Mural de José María Morelos
"Agustín Cárdenas"

Hay que tomar en consideración que los métodos actuales de enseñanza utilizan al juego como un medio factible que garantiza un alto grado de aprendizaje, además auxilia y colabora en la formación del niño. En virtud de lo anterior surge la necesidad de crear con la ayuda del Diseño Gráfico un juego didáctico cuyo objetivo no únicamente sea mostrar la contribución de los grandes personajes de la Historia de nuestra sociedad, si no también poderlos identificar a través de imágenes, logrando que a través del juego se proporcionará y fomentará en el niño un conocimiento a través de actividades divertidas y agradables que le permitirán elevar su acervo cultural.



Niños en
proceso de
aprendizaje



Capítulo 1
Michoacán

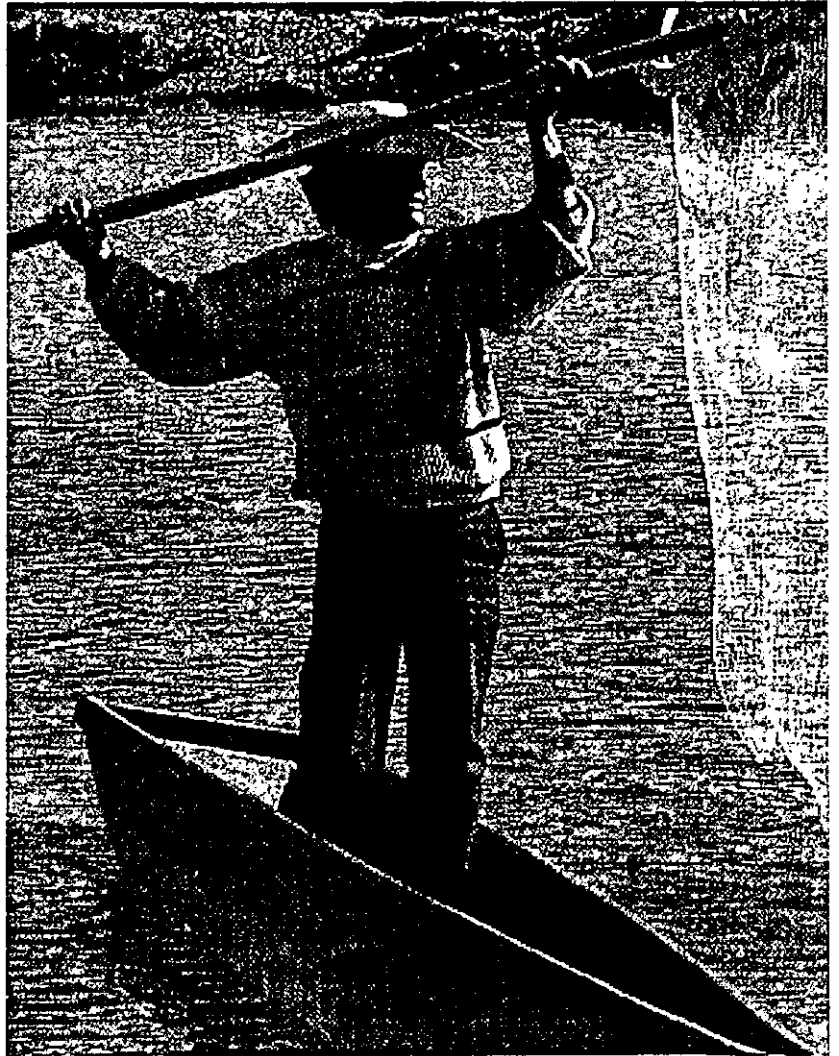


Está situado en la parte centro occidental de la república mexicana. Limita al norte con los estados de Jalisco y Guajuato; al noroeste con el estado de Querétaro; al este con los estados de México y Guerrero, al oeste con los estados de México y Guerrero; al oeste con los estados de Colima y Jalisco; y al sur con Guerrero y el Océano Pacífico. La palabra Michoacán procede de la voz nahuatl "Michihuacan" que significa lugar de pescadores. El significado de la palabra se atribuye al hecho de que las primeras poblaciones prehispánicas se construyeron en torno a los lagos existentes en la región.

El origen del Estado de Michoacán se asocia con grupos de emigrantes llegados de Sudamérica más concretamente del Perú, debido a la similitud de idioma y cultura. Sin duda es uno de los Estados más atractivos de nuestro país ya que cuenta con bosques, lagos y playas.

Es una cita con el arte, el pasado y el presente ya que dentro de toda la geografía encontramos una muestra de las joyas de la Colonia así como del pasado Purépecha. Entre las ciudades más representativas está: Morelia su capital y Uruapan la segunda ciudad en importancia del estado, además de otros como: Tlalpujahuá, Pátzcuaro, Tiripetío poblado fundado por los Agustinos, Tupatár, Santa Clara del Cobre, Zacán, Tacámbaro, Paracho etc.

"lugar de pescadores"



Los tarascos provenientes del Perú, se asentaron en la región conocida como lacustre y se fueron extendiendo a otros sitios ya habitados que llegaron a dominar mas tarde. Los antiguos pobladores tarascos fueron: agricultores, pescadores y tenían como deidad suprema a la diosa Xaratanga. A excepción del resto de Mesoamérica empleaban el cobre en sus instrumentos de labranza.

Desarrollaron otras formas culturales por las cuales se distinguieron por ejemplo: la construcción de sus pirámides que consistían en grandes plataformas que tenían una parte en forma de pirámide y otra en forma de cono. A estas construcciones se les conoce con el nombre de Yácatas.

También desarrollaron grandes habilidades para el trabajo de la madera, igualmente destacó su destreza en el arte plumario. La alfarería tarasca fue una de las mas sobresalientes en el periodo prehispánico. Debido a su influencia política para el siglo XV se convirtieron en jefes- sacerdotes desarrollando una cultura sedentaria; el poder lo repartieron en tres

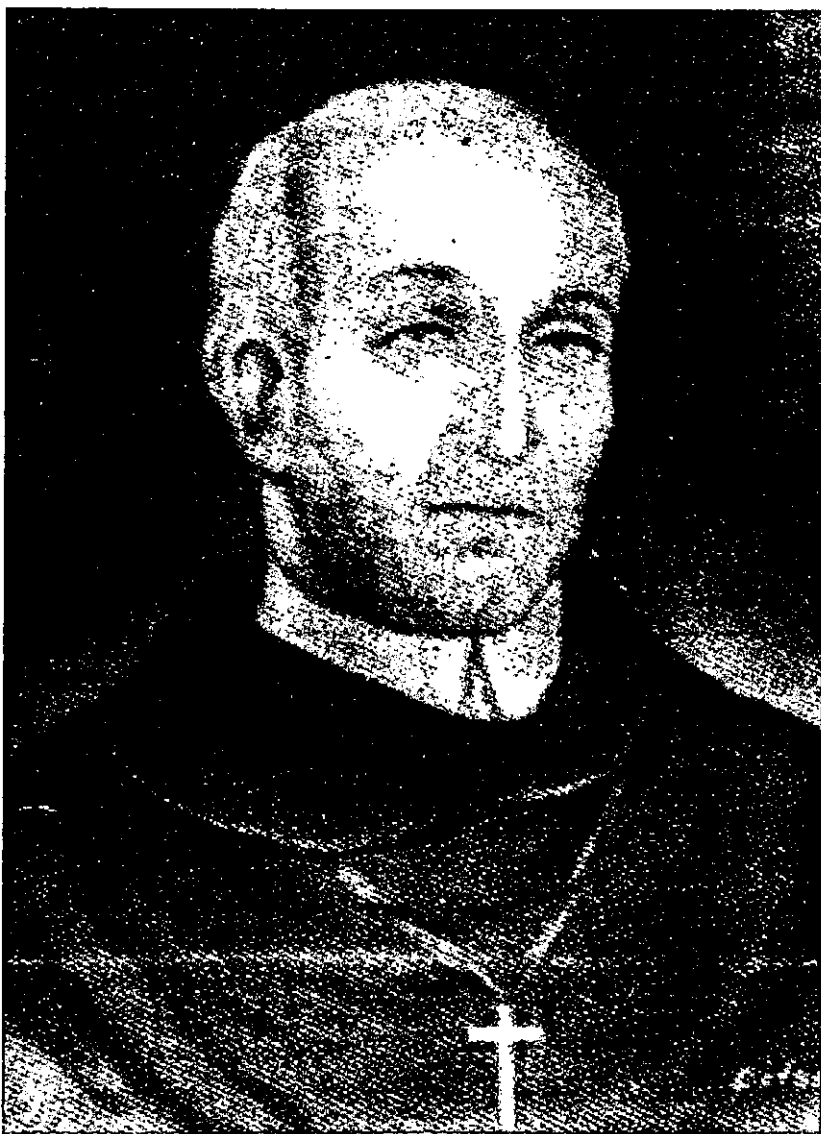
sitios: Tzintzuntzan, Ihuatzío y Pátzcuaro. A su vez cada uno se dividía en cuatro regiones de las que dependían otros pueblos. Tzintzuntzan se convirtió en la capital del reino y abarcaba parte de los territorios de los actuales Estados de Colima, Guanajuato, Guerrero, Jalisco, México y Querétaro. Los tarascos a lo largo de su historia tuvieron cerca de 17 reyes, el mas sobresaliente de ellos fue Tariácuri.

Grupo de vendedores en un mercado en Michoacán



VASCO DE QUIROGA

Nació en Madrigal de las Altas Torres, Castilla la vieja España el 3 de febrero 1470. Llegó a México en 1531 donde mostró ciertos intereses en la impartición de justicia. En el año de 1533 fue enviado a Michoacán con el cargo de visitador. En varios sitios de Michoacán fundó centros comunitarios en donde enseñó artesanías a los tarascos de la región.



Su enérgica posición a la esclavitud de los indios, le ganó el respeto de Fray Juan de San de Zumárraga quien encomendó su nombramiento como Obispo de Michoacán; a pesar de que Quiroga no era religioso, únicamente poseía el grado de licenciado en Cánones.

En 1538 a los 68 años de edad se convirtió en Sacerdote y Obispo. La labor episcopal de Tata Vasco, como le llamaban cariñosamente los tarascos de su diócesis, estuvo siempre dirigida a la educación y protección de los indios, siendo ejemplar y continua a lo largo de su vida. Fundó el Colegio de San Nicolás, otras escuelas y hospitales. Inició la primera construcción de la Catedral en Michoacán y se cree que también trajo a México el primer platanar. El primer hospital que fundó fue el de Santa Fe cercano a la Ciudad de México, en Tzintzuntzan fundó el hospital de la Santa Fe de la laguna. También fundó el hospital que fue creado en Uruapan Michoacán donde murió el 14 de marzo de 1565.



TARIACURI

El creador del Imperio tarasco nació en Tingambato, su nombre significa sacerdote del viento. En Pátzcuaro reinó el más famoso de sus reyes, Tariácuri, hijo de un señor muerto por los Curinguaro, educado por los sacerdotes de Curicaueri; conforme a los consejos de sus maestros Tariácuri desde niño llevó leña y ramas a los adoratorios.

También por consejo de los sacerdotes, apenas adolescente dio en perseguir a los asesinos de su padre.

Cimentó el imperio tarasco conquistando a Tzintzuntzan, Pátzcuaro, Coyucan que se hallaban en manos de otro poderío reinando en estos sus descendientes.

Gracias a el los pueblos tarascos se unificaron por el surgimiento de la gran potencia de Occidente. Su deidad representa al planeta Venus “el gran sacerdote mensajero del sol”.

Las Yacatas representan a su grandeza, éstas se encuentran en el monte de Ocumo donde Tariácuri clavó cinco flechas y ahí mostró toda su grandeza; edificándose sobre estas cada Yacata. A la muerte de Tariácuri Hirepan quedó al frente del poderoso ejercito y convocó a Tanganxoan a un solemne consejo al que asistió toda la nobleza del País.



Tariácuri
realizando algunas
labores

FRAY JUAN DE SAN MIGUEL

No se sabe exactamente el año de la llegada de Fray Juan de San Miguel a Michoacán pero su probable arribo ocurrió en 1533. Fue uno de los primeros misioneros religiosos que vinieron con Fray Martín de Valencia, para la conversión del reino. No se sabe el lugar de nacimiento de éste ilustre hombre. De una manera sabia organizó a las nuevas poblaciones conjugando los estilos utilizados en el Imperio Romano y del Romanticismo.

Inició las primeras construcciones o las que se pueden dar tal nombre; inició a los indígenas en la doctrina Cristiana, y en la enseñanza de la lengua española. Los enseñó a fabricar instrumentos musicales, el tejido de las telas de algodón, etc. Actividades que nadie puede imaginar que haya podido realizar en el término de un año. Fundó varios pueblos como: Paracho, Los Reyes, Nahuatzen, Parangaricutiro, Taretan, Ziracuaretiro entre otros a la ciudad de Uruapan, como Sociedad Católica Española, propiamente dicha, en el año de 1533.

Trazada la ciudad la dividió en nueve barrios, cuyos nombres fueron los siguientes: San Juan Bautista, San Juan Evangelista, San Miguel, Santiago, San Pedro, San Francisco, la Santísima Trinidad, la Magdalena y los Reyes, de éste último no queda vestigio alguno. Fray Juan de San Miguel no trato de hacer de los indios una comunidad religiosa, los congregó en una sociedad política y civil y les enseñó los diversos caminos para el trabajo colectivo e individual, les abrió escuelas para su civilización y sobre todas las cosas mate-

riales, los amó como nadie les había demostrado llegar a amar a sus prójimos. Falleció en el cuarto de la convalecencia que se haya cercano a la capilla del Santo Sepulcro (Huatapera), donde se le dió sepultura eclesiástica en la Párrquia de esta ciudad en donde descansa su cuerpo.



DON ANTONIO DE MENDOZA

Fue el primer virrey de la Nueva España, Comendador de Socuellanos, de la Orden de los caballeros de Santiago y Camarero Mayor del Emperador. El emperador firmó el nombramiento de Mendoza otorgándole amplias facultades para el ejercicio del gobierno, estipulando que los oidores, capitán general, justicias y regidores, caballeros y escuderos le obedecieran. Se le encargó a Mendoza el recuento de los vasallos del



Marquesado del Valle de Oaxaca; ver por la propagación de la fe católica, visitar o hacer visitar los poblados de indios y españoles, vigilar los tributos y el pago de las alcabalas (impuestos); que los indios que no pudieran pagar el tributo, lo hicieran con mesurado servicio personal en las minas; que mandará buscar tesoros escondidos en los antiguos adoratorios indígenas; que solicitara negros esclavos para trabajar en las minas a cuenta del rey; que viese si la extensión del obispado era suficiente o había la necesidad de agrandarlos, y si los conventos eran en número apropiado.

Se le encargó también la construcción de fortificaciones y obras de defensa, así como la fabricación de artillería, armamento y municiones para la seguridad de la Nueva España. En lo relacionado a la justicia, este virrey vigiló que no se concediera el asilo en conventos o iglesias a delincuentes de la rebelión, aunque vistieran el hábito y que no se construyese

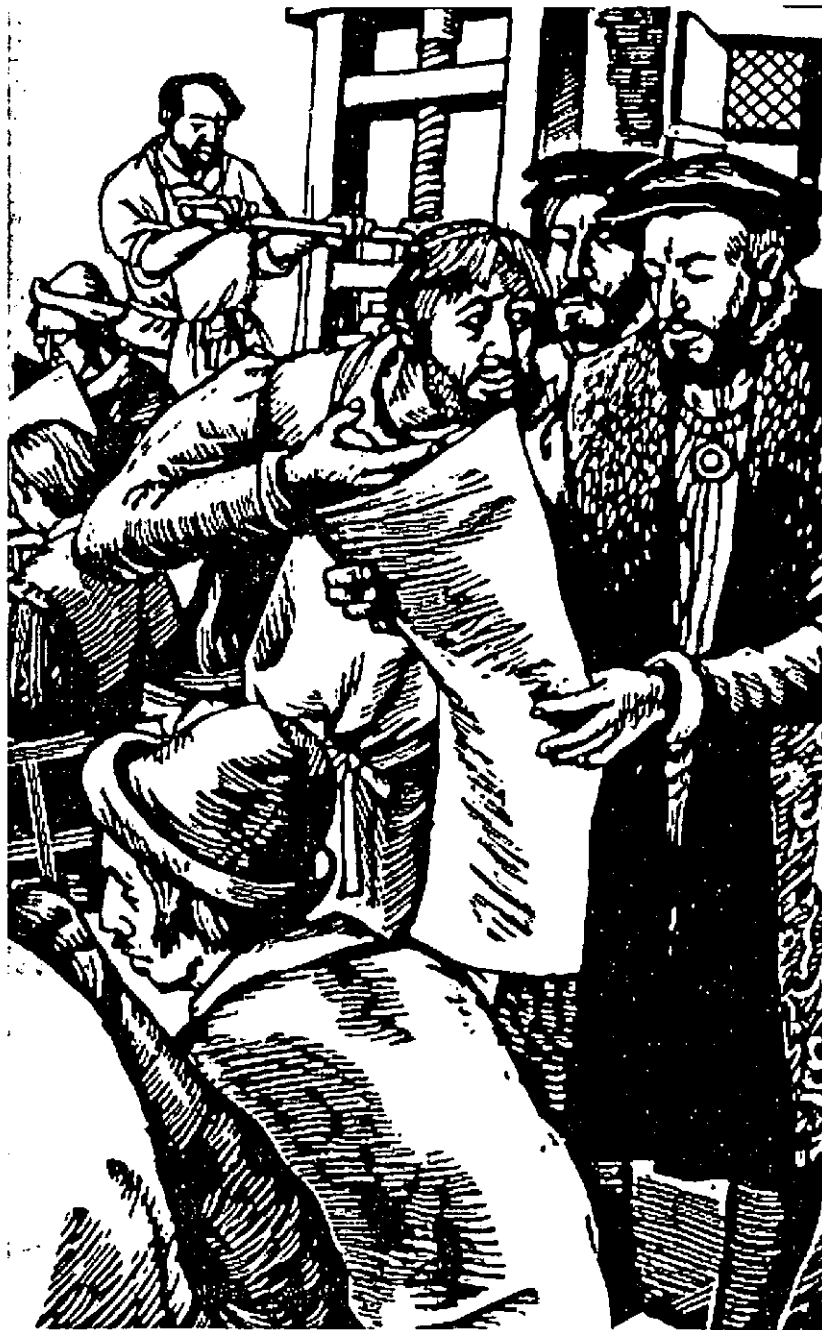
El virrey fue el primero que ordenó arreglar el bosque de Chapultepec y asegurar el venero de agua potable.

Mendoza formuló ordenanzas para el buen trato a los indios, principalmente a los trabajadores de las minas.

Reguló el corte de leña y quema de carbón para evitar la tala perjudicial de los bosques. Dictó disposiciones para evitar fraudes y pleitos sobre el pueblo de las zonas mineras y reguló en forma suficiente el cobro del tributo por parte de los corregidores. Impidió que se herrasen esclavos, y por este motivo tuvo disgustos muy fuertes con los conquistadores de la Nueva Galicia, gentes muy duras, como Nuño de Guzmán. Otro problema que se le planteó al virrey de Mendoza fue el de la carencia de una moneda, ya que la cuando los españoles arribaron a México, se comenzó a crear una vida comercial.

Además propago la industria de la seda, estableció la de tejidos de lana, y para favorecerla introdujo el ganado merino; protegió la enseñanza de las artesanías, la instrucción pública y ayudo para el establecimiento de la imprenta. En Cholula entregó su gobierno y partió rumbo a Perú, donde murió el 21 de junio de 1552.

El virrey comenzando a crear una vida comercial



Epoca de Independencia

Al iniciarse el siglo XIX prevalecía en pésimas condiciones el Estado de Michoacán.

Los indios desarrollaban trabajos en el campo, minas y en los transportes. Las condiciones económicas de la provincia eran más que críticas, los deseos de superar las dificultades económicas por parte de los criollos eran ahogadas por una política de monopolio, ejercida desde España. En agosto de 1809, un grupo de Criollos se reunió para estudiar la situación y ver las posibles soluciones a sus problemas, concluyeron que podrían independizarse. Los cabecillas tenían comunicación con Ignacio Allende pero la conspiración fue descubierta y sus cabecillas apresados.

El 20 de septiembre llegaron a Michoacán noticias del levantamiento de Miguel Hidalgo. El 17 de octubre entró el cura de Dolores, a la capital michoacana. En Charo, José María Morelos, Cura de Caracuario, alcanzó al ejercito Insurgente, acompañando a Hidalgo.

En 1821 Valladolid se sumó pacíficamente al Plan de Iguala y fue precisamente en éste territorio en donde por primera vez se trato de dar coherencia y unidad al movimiento Insurgente y se formuló la primera Constitución de Apatzingán de 1814. En mayo de 1822 Iturbide entró en Valladolid y de esa manera quedó sellada la Independencia en la entidad.



Don Miguel Hidalgo Y Costilla,
iniciador de la Independencia de
México

MARIA GERTRUDIZ BOCANEGRA DE LAZO DE LA VEGA

Nació en Pátzcuaro Michoacán. Simpatizante de las ideas de independencia, se mantuvo informada de todos los acontecimientos acerca del movimiento. El papel que desempeñó fue con el propósito de ver libre a la tierra que la vio nacer. Su sacrificio incluyó el perder a su esposo e hijo en la lucha. Tiempos más tarde se incorporó a los insurgentes y se le envió a Pátzcuaro donde colaboró con la causa, aportando noticia,

viveres e instrumentos de guerra. Además de facilitar su casa para que se llevarán a cabo las reuniones de los partidarios del movimiento. Delatada ante las autoridades la apresaron en 1818. Durante el proceso que se le siguió fue presionada para que denunciara a los conjurados, pero ella mostró un singular valor y no descubrió a nadie quedando salvo los partidarios de la insurgencia en Pátzcuaro.

Los realistas la condenaron a muerte pero segundos antes de morir, llamó al pelotón de fusilamiento y a las personas que presenciaron su ejecución para que se unieran a la causa de la libertad, esto ocurrió el 11 de noviembre 1818 el día de su muerte.



Mujer michoacana en la lucha por la Independencia

MARIANO MATAMOROS

Nació en la ciudad de México el 14 de Agosto de 1770. Siendo sacerdote su interés por el movimiento independista, despertó las sospechas de las autoridades virreinales y más tarde su manifiesto incomformidad por las injusticias que se cometían ocasionaron que en 1811 fuera acusado de simpatizar con los insurgentes y apresado de inmediato, pero logró fugarse. Se presentó ante Morelos y este al ver la capacidad de Matamoros le otorgó el nombramiento de coronel y le encomendó la formación de su propio cuerpo militar, conformado por mano de los propios habitantes.

Junto a Morelos logró la recuperación de ciudades sitiadas. Debido a los combates que tuvo en Oaxaca y Chiapas obtuvo el grado de teniente general; entre las nobles batallas en que participó están: la de el 25 de Noviembre 1812; 19 de Enero 1813 y el 16 de Agosto de ese mismo año donde derrotó al batallón de Asturias.

Uno de los más ilustres defensores
de la Patria

Participó también en la toma de Valladolid que significó una derrota para los insurgentes, más tarde se enfrentaría a los realistas siendo nuevamente derrotado y el 4 de Enero 1814 fue capturado a pesar de que Morelos ofreció al Virrey canjearlo por doscientos prisioneros, no obstante moriría el 3 de febrero de 1814 en Valladolid.



JOSE MARIA MORELOS Y PAVON

Nació en Valladolid hoy Morelia en su honor el 30 de septiembre 1762. Su vocación sacerdotal se manifestó desde niño pero no fue si no hasta 1790 cuando inició su carrera ecle-



siástica en el colegio de San Nicolás, del cual era rector Don Miguel Hidalgo. En 1810 fue enviado como Párroco de Carácuaro en donde se enteró que su maestro Don Miguel Hidalgo había iniciado la lucha por la Independencia, en la Nueva España meses después se reunió con él en Charo y fue nombrado lugarteniente del ejercito insurgente. Formó un poderoso ejercito en el cual destacaba los hermanos Galenana, los hermanos Bravo.

Entre otras ciudades que tomaron están Chilpancingo, Tixtla, Izucar, Cuautla.

Debido a que Cuautla era el lugar obligado para pasar a la ciudad de México, pero fue sitiado durante 72 días hasta que se tuvo que ir. En septiembre 1813 presentó al congreso de Chilpancingo su obra sentimientos de la nación, la que daba las bases para la creación del Decreto para la libertad de la América mexicana, pudiendo ser considerada como la constitución de 1814 donde aparecen figuras jurídicas que hasta hoy día se conservan. Esta constitución dio paso al instrumento jurídico conocido como juicio de amparo, la ilustre actuación de Morelos al incluir la defensa del ciudadano común ante su gobierno es memorable. Días después fue designado generalísimo y encargado del poder ejecutivo por lo que escogió a Valladolid como sede del gobierno insurgente. En 1815 fue capturado en Texmalaca y poco después fusilado en Ecatepec México, el 22 de Diciembre de 1815.

José María Morelos Y Pavón

IGNACIO LOPEZ RAYON

Nació en Tlalpujahua Michoacán en 1773. Fue Abogado de profesión; cuando residía en la ciudad de México optó por dedicarse a las labores mineras en su tierra natal, pero sus planes cambiaron cuando decidió incorporarse al movimiento insurgente en Octubre de 1810. Fue secretario particular de Hidalgo, pero más tarde se le confió el gobierno de Guadalajara. Mientras Hidalgo, Allende y otros caudillos intentaban salir del país, él se encargó del ejército insurgente, además hizo grandes esfuerzos por establecer relaciones diplomáticas con los Estados Unidos de América.

Creó y presidió la junta de Zitácuaro que se había convertido en una plaza fortificada, hasta que se disolvió la junta por diferencias con Liceaga. López Rayón proporcionó las bases para la elaboración de la constitución de Apatzingán. En vano a todos los esfuerzos que hizo para resistir a los realistas no se le reconoció como jefe supremo de los ejércitos insurgentes y terminó por revelarse contra la junta de Jaujilla, fue apren-



dido por Nicolás Bravo en febrero de 1817 en Patambo y en diciembre de ese mismo año, lo capturaron tropas españolas estas lo llevaron a la ciudad de México. Se le condenó a muerte pero su fusilamiento se postergó siendo liberado en 1820 y al año siguiente se adhirió al plan de Iguala. Fue designado teniente, diputado al congreso, comandante militar de Jalisco y magistrado del supremo tribunal de guerra. Murió en febrero, el año de 1832.

AGUSTIN DE ITURBIDE

Nació el 27 de septiembre de 1783 en Valladolid. A los 17 años resolvió seguir la carrera de las armas y abandonar sus estudios en el seminario de Valladolid, se dio de alta en el ejército realista. Fue uno de los más temibles enemigos de la insurgencia, derrotó a Rayón y también a Matamoros lo que le ganó el rango de Coronel. Nombrado jefe de operaciones en el Bajío donde cometió toda clase de excesos que provocaron que fuera suspendido del mando.



Sin embargo en 1820, cuando los conspiradores tomaron la decisión de independizar la nueva España, llamaron a Iturbide y pusieron bajo sus órdenes a tropas, asignándole la misión de combatir y eliminar al principal caudillo insurgente: Vicente Guerrero.

Pero Iturbide tenía sus propios planes, se convenció de que la lucha contra Guerrero sería prolongada y por ello decidió pactar con él firmando así el plan de Iguala o de las tres garantías.

Frente al ejército trigarante, Iturbide entró a la ciudad de México y al día siguiente el 28 de septiembre de 1821 se constituyó la junta provisional gubernativa. Fue coronado en una solemne ceremonia en compañía de su esposa pero su imperio fue efímero; Antonio López de Santa Anna, hizo estallar una rebelión que hizo que Iturbide saliera del país rumbo a Europa, un año más tarde regresó a México con la intención de recuperar el trono, pero ignoraba que el congreso lo había puesto fuera de ley, cuando desembarcó en Sojo la marina en Tamaulipas, fue apresado y más tarde fue fusilado.

Emperador de México

JOSEFA ORTIZ DE DOMINGUEZ

Nació en 1768 en Valladolid, es más conocida como la corregidora, título que se le dio por haber sido esposa del corregidor de Querétaro. Doña Josefa se distinguió por su carácter enérgico, al mismo tiempo fue generosa y caritativa con los oprimidos, su simpatía por la causa independiente la puso de manifiesto, cuando convenció a su esposo para que prestaran su casa con el fin de que allí se celebraran las juntas de los conspiradores, las cuales disfrazaban como veladas literarias y en las que se reunían entre otros, Don Miguel Hidalgo, Ignacio Allende, Juan Aldama y Mariano Abasolo.

El objetivo era estallar el movimiento Insurgente, el 1 de Octubre de 1810, pero quince días antes Joaquín Arias delató la conspiración por lo que Doña Josefa se apresuró a comunicar tal noticia a Ignacio Allende; para ello envió a Ignacio Pérez a San Miguel el Grande con lo que dio inicio la primera gesta literaria de América Latina.

Durante los siguientes tres años consagró sus esfuerzos a la difusión de la causa insurgente, esto motivó a que Fernando Romero la acusara ante el Virrey por sus actividades antinispánicas, hasta que en 1817 el nuevo Virrey Don Juan Ruíz de Apodaca ordenó su libertad. Murió en la ciudad de México el 2 de Marzo de 1829.



Josefa Ortiz de Domínguez
"La Corregidora"



JOSE MARIA IZAZAGA

Nació en Uruapan Michoacán; estudió hasta recibirse de Abogado. Fue precursor de la Independencia, este ilustre Nicolaita formó la famosa junta de Zitácuaro en 1809; con el movimiento literario el regimiento de la Purísima Concepción de Nuestra Señora de la Virgen María, ocupó la plaza de Ario de Rosales. Fue diputado en 1815, integró la junta gubernativa de Uruapan en 1816. Como diputado por Valladolid, firmó "el acta Constitutiva de la federación" en 1824. No se sabe la fecha de su muerte, por ignorancia de las autoridades sus posesiones fueron destruidas y una plazuela que llevaba su nombre la cual era monumento que representaba a un personaje ilustre que hoy día tiene otro nombre.

Don José María Izazaga

Con el plan de Ayutla triunfaron los liberales. El triunfo del liberalismo trajo la formación de un Congreso Constituyente, en el cuál fue una figura distinguida Melchor Ocampo. La Constitución fue jurada en febrero de 1857. Consideró como en la de 1824, que la federación y la forma democrática, representativa y republicana sería la del gobierno. Suprimió la vicepresidencia de la República, amplió los capítulos de las libertades individuales; declaró libres la enseñanza, la industria, el comercio, el trabajo y la asociación produjo reacciones en contra, al facultar la intervención del gobierno en actos del culto y la disciplina eclesiástica.

En Michoacán gobernaba el general Santos Degollado, que reconoció a Juárez como presidente de la República, en inicio la ayuda de Michoacán para la lucha en puerta.

El Constituyente decretó la ley contra el bandolerismo que predominaba en el Estado, e hizo la Constitución de Michoacán promulgada el 1° de febrero de 1858.

A comienzos de 1858 los partidos liberal y conservador se, manifestaron en guerra que duró tres años. El presidente Juárez se vio obligado a embarcarse en Manzanillo. En el segundo año se anotan triunfo de los ejércitos de ambos partidos. El presidente Juárez que había desembarcado en Veracruz, gobierna a México desde allí; en Veracruz expide las llamadas leyes de Reforma, y las que marcan la nacionalización de los bienes eclesiásticos, el cierre de Gracias Huerta, Michoacán fue lugar de aprovisionamiento de los liberales de todo del país. De Michoacán procedieron muchos de los jefes y soldados combatientes en la guerra trianual.

En varias ciudades michoacanas salían periódicos que enviaban a los puntos ocupados por fuerzas conservadoras las doctrinas liberales: la sombra de Morelos, la causa del pueblo, el rifle del norte, la idea y la Bandera roja.



Entrada triunfal del ejercito constitucionalista, dando fin a la guerra de los "tres años"

MELCHOR OCAMPO

El 6 de enero de 1814 nace en la Hacienda de Pateo en el Estado de Michoacán. Después de vivir un tiempo razonable en el extranjero regresó de Europa con el título de abogado, en 1841, mismo año en el que inició su carrera política. Al ser electo diputado al Congreso de la Unión, en donde se declaró a



favor del federalismo. Más tarde entre los años de 1846-1848 se desempeñó como gobernador de Michoacán.

En el régimen presidencial de Mariano Atista fue senador y Secretario de Hacienda pero principalmente fue uno de los primeros reformadores al presentar al Congreso una Ley de la Reforma de la Iglesia. Los liberales michoacanos lo llevaron al gobierno del estado en 1851, un año más tarde renunciaría a él y poco después Santa Anna lo desterró del país. Junto con Juárez formaron una junta para derrocar a Santa Anna.

Una vez logrado esto colaboró en el gobierno de Alvarez y Juárez proponiendo más tarde el matrimonio Civil.

Después se dedicó a la vida privada y más tarde sería aprendido a en su Hacienda en su Hacienda y fue fusilado el 3 de junio de 1861.

Melchor Ocampo, uno de los más grandes colaboradores en las Leyes de Reforma

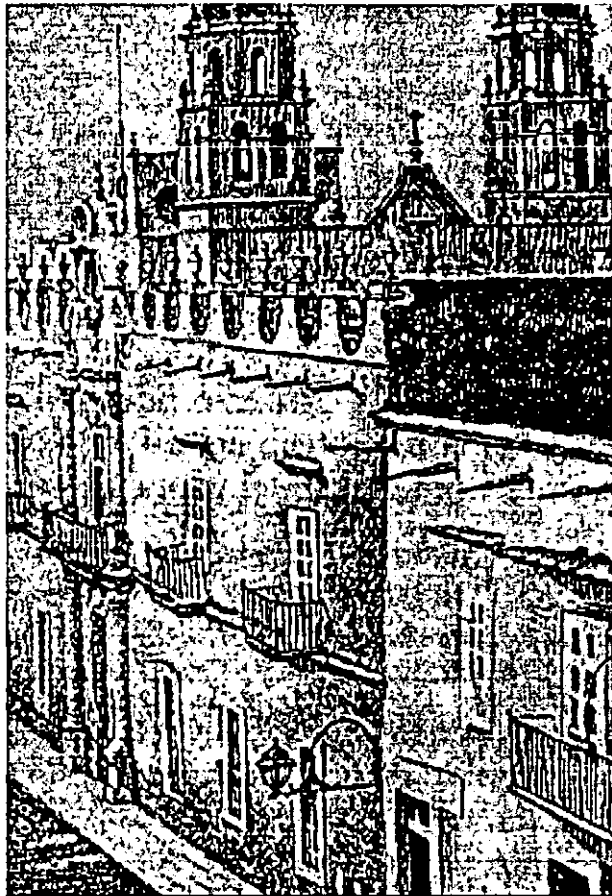
Epoca de la República

El verano de 1867 quedó con justa razón inscrito en el catalogo de los inolvidables. Acababan de esparcirse las noticias de la caída de Querétaro, la captura y muerte del Emperador Maximiliano de Habsburgo y la entrega de la ciudad de México.

El 20 de Junio ondeo la bandera blanca en la catedral y Porfirio Díaz dio la orden de cese al fuego, el régimen monárquico se entregaba sus condiciones al régimen republicano. Juárez expresaba que el gobierno de la república no se dejaría inspirar por ningún sentimiento de pasión contra los que se ha combatido. Al restaurarse la república, se vio que no pertenecían a la misma generación los intelectuales y los que intervenían en las luchas. Los primeros brotaron entre 1806 y 1822, los otros en la época de Santa Anna entre 1823-1839. Es decir la mayoría de los letrados eran de la misma camada de Juárez y casi la totalidad de los soldados eran de la

generación de Díaz. Pero los soldados y los letrados se emparejaban en la cultura religiosa, todos habían aprendido las creencias, la moral y la liturgia del catolicismo. La gran mayoría de los cultos iniciaron su vida pública enseñando en las escuelas donde habían aprendido, como es el caso de Juan Delgado.

Morelia en tiempo de la República



Colegio de San Nicolas



CLEMENTE DE JESUS MUNGUIA

Fue un sacerdote y abogado nacido en los Reyes Michoacán en 1816. Durante su gestión como rector del seminario de la Ciudad de Morelia, escribió algunas obras de derecho civil y canónico, reformó planes de estudio, cambió textos escolares y dio una nueva dirección a la enseñanza, la cuál se apoyaba en la actualización y en la modernización. Cuando se expedieron las leyes de reforma fungía como Obispo de Michoacán. Protestó en contra de ellas, por lo cuál el Gobierno de la República, le ordenó presentarse en la capital y fue convocado a



Coyoacán. Sin embargo, desde este lugar continuo combatiendo las nuevas leyes, así como algunos artículos de la Constitución de 1857, debido a sus actividades, fue desterrado junto con otros sacerdotes. Durante su destierro vivió en París y posteriormente en Roma, En su estancia en México, estuvo contra el Emperador Maximiliano, a pesar de que este apoyó la repartición de los bienes eclesiásticos por lo que nuevamente fue desterrado en el año de 1865 y se trasladó a Roma, lugar donde murió en 1868.

JUAN DELGADO

Nació en Uruapan Michoacán en 1830, estudió en Morelia la carrera de maestro, ejercía su profesión cuando se dió la invasión de Napoleón III, esto resaltó el patriotismo del maestro Delgado quien se incorporó a las fuerzas republicanas, bajo las órdenes del General Don Vicente Rivapalacio de 1862- 1867. Al triunfo de las fuerzas armadas republicanas, el maestro Delgado se hizo cargo de la escuela oficial de Uruapan hasta su muerte. Aficionado a las letras, escribió en periódicos de su época. Al fallecer en su ciudad natal legó sus bienes que consistían en ahorros y en algunos predios para que se construyera una escuela. Se realizó su obra y la escuela primaria lleva su nombre situada en la calle de Independencia en la ciudad de Uruapan.

En 1850 fue designado Obispo de Michoacán

MANUEL OCARANZA

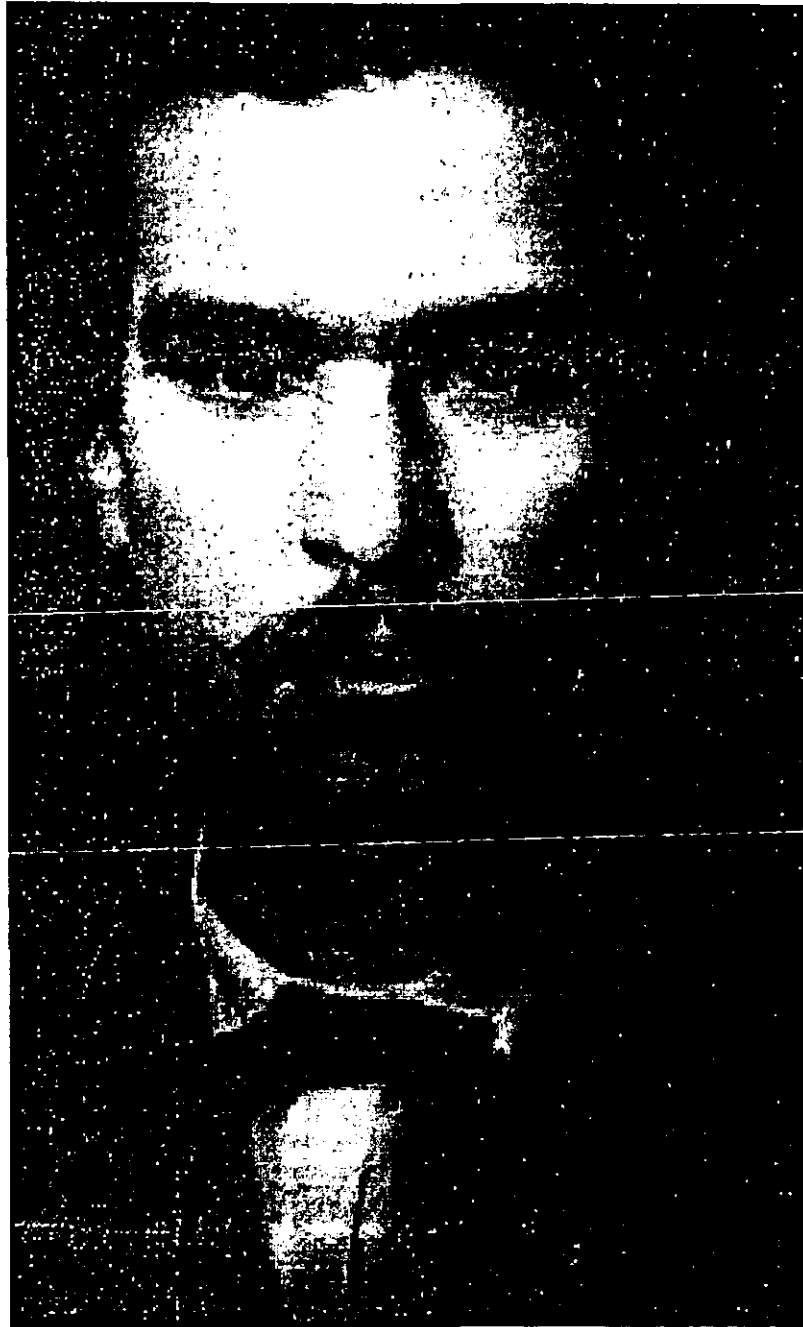
Nació en Uruapan por los años de 1841 a 1842, desde muy niño mostró una afición a la pintura.

Después de que estuvo dedicado al comercio por algunos años, su padre consintió que fuera a Patzcuaro a tomar lecciones de dibujo y pintura. Cuatro años permaneció en esa ciudad, al cabo de los cuales logró realizar un viaje a México, ingresando posteriormente a la Academia de San Carlos. Con motivo de la intervención Francesa regresó a Uruapan volviendo, pasado algún tiempo, a México y continuando sus estudios en Arte.

Sus adelantos hicieron que se ganara una beca y fue a Europa a estudiar los modelos de los grandes maestros.

Regresó a su patria y se radicó en la Capital de la República, donde lo sorprendió la muerte el mes de Junio de 1882 mal logrando así una de las mejores esperanzas de México. Entre sus obras pictóricas sobresalientes encontramos: "la princesa del Sal-sam implorando ante el Sr. Juárez, el perdón de Maximiliano".

Manuel Ocaranza gran pintor
Uruapense





Los michoacanos habían sido los principales autores de las luchas de la Independencia y de la Reforma. Ellos habían contribuido a separar a México de España y a conducir al país independiente por la senda liberal. Los michoacanos toman, en cambio, una participación de segundo orden en la parte violenta de la Revolución.

Con todo, Michoacán vuelve a ser protagonista o primera figura en las etapas posteriores a la Revolución mexicana.

Su poca ayuda en el movimiento armado, compensó la desatada acción del general Cárdenas, para hacer un México justo, tan liberal como lo había proclamado Ocampo y tan independiente como Morelos, pero además sin injustas desigualdades.

En la revolución, la mayoría michoacana se abstuvo de tomar las armas, pero compareció en la hora que había que construir un México nuevo.

Como en el resto de la república, en Michoacán el reconocimiento al presidente Díaz como mantenedor de paz, forjador de ferrocarriles y consolidador del nacionalismo, se había constituido en la mente de la gente, como favorecedor de las clases sociales pudientes. Indiscutiblemente apoyaron a Francisco I. Madero como vehículo para derrocar a Díaz.

Los michoacanos poco intervinieron, en ésta época ya que solo estallaron pequeños movimientos maderistas en el estado.

Soldados Carrancistas

Personajes de la época de la Revolución

PASCUAL ORTIZ RUBIO

Nació el 10 de marzo de 1877 en la ciudad de Morelia. Ingeniero Topógrafo de profesión. Al apoderarse Victoriano Huerta del gobierno, protestó contra él, incorporándose al movimiento revolucionario bajo las ordenes de Carranza. Más tarde comenzó su carrera política, siendo diputado local y en 1917 electo gobernador del estado de Michoacán.

De su gobernatura aún se recuerdan cuatro sucesos: la actual constitución del estado, la fundación de la Universidad Michoacana, el bandolerismo de Chávez y la gripe Española. El ingeniero Ortiz Rubio fue un dinámico y entusiasta protector de la cultura escrita y un duro enemigo del vandalismo.

En 1920 Alvaro Obregón lo nombró secretario de Comunicaciones y obras públicas, pero la renuncia a éste cargo lo convirtió en embajador de México en Alemania y Brasil.

En 1929 ganó la presidencia de la República, gestionando el 5 de febrero de 1930 al 4 de septiembre de 1932, ya que renunció. En su cargo aceptó el ingreso a



Presidente de la República en 1930

México de la liga de las naciones (antecedente de la ONU). Recuperó para el país numerosos predios que se encontraban en el poder de la iglesia, ratificó la libertad de cultos y durante su mandato se precisó los límites de la penínsulas de Yucatán y Baja California. En materia educativa fundó numerosas escuelas rurales y también amplió la red telefónica del país. Murió en 1963 en la ciudad de México.

FRANCISCO J. MUJICA

Fue precursor de la revolución en su estado natal, Michoacán. La revolución lo tomó por sorpresa y contribuyó a crearla, la vida de éste gran revolucionario adquiere una mayor dimensión, porque su conducta no sólo la sustentó con palabras sino con el ejemplo. Junto con formidables hombres de su ge-



neración dio contenido social a la Constitución general de la república.

Le tocó la fortuna de participar en la redacción del Plan de Guadalupe, designado secretario y a la cabeza de la mesa sobre la que se redactó el plan; comenzó a dictar los principios que habrían de explicar al pueblo mexicano de entonces y de ahora el motivo de la lucha y las aspiraciones de los iniciadores.

Obtuvo el más alto grado militar y llegó a ocupar los puestos de gobernador en tres estados de la república, fue secretario de economía y de obras públicas, podemos considerarlo como el animador político del constituyente (1916-1917), cuyo pensamiento fue la guía para su acción.

Mújica murió en 1954 luego de una lucha política en la que puso el mejor de sus empeños, cuando muere no hay dinero para pagar su funeral, su amigo Lázaro Cárdenas es el que se hace cargo.

MIGUEL LERDO DE TEJEDA

Nació en Morelia en 1869. Abandonó sus estudios eclesiásticos y militares. Por ser un músico autodidacta, formó una orquesta típica mexicana con la que introdujo dos nuevas fuentes de trabajo para los músicos al interpretar música en cines y restaurantes.

Victoriano Huerta en 1913 le encomendó la formación de la banda típica de los cuerpos rurales con la que efectuaba giras internacionales con Emilio Portes Gil, fundó la orquesta Miguel Lerdo de Tejada. Sin conocimientos técnicos compuso varias piezas musicales, influenciadas por sus amigos. Años más tarde llegó a dominar la técnica de musicalización y composición. Entre las canciones más famosas que compuso se encuentran "Las Golondrinas".

Murió el 25 de Mayo de 1941 en la ciudad de México.

En 1914 fue autor de "Perjura" canción que en aquel entonces alcanzó enorme popularidad.





Desde 1910 el Plan de San Luis Potosí había ofrecido devolver tierras como lo harían más tarde otros pactos y leyes, y hasta la propia Constitución. Siendo Lázaro Cárdenas el que distribuiría las tierras a los campesinos pobres.

Se fundaron instituciones especiales para cumplir éste fin, al igual que obras de irrigación, pasando de ser tierras infértiles a terrenos de cultivos caros y rendidores. Debido en gran parte a que había pasado la rebelión cristera y se habían establecido nuevos ordenes agrícolas, industriales, políticos y culturales.



En éste periodo los obreros jugaron un papel importante ya que se habían establecido diversas confederaciones para garantizar buenas condiciones de trabajo. Estando aún Cárdenas en el poder se estrenaron diversos caminos y carreteras. Una de las características centrales del proceso histórico contemporáneo es el crecimiento de la población debido al desarrollo urbano y la industrialización, se pasó de ser una sociedad esencialmente agraria a una urbana en donde los servicios públicos crecieron rápidamente. Se contaba con recursos materiales y elementos políticos para influir sobre la de desigualdad económica, debido a la ideología revolucionaria que aún no desaparecía completamente.

La clase obrera creció como consecuencia del cambio económico, se dio paso a una elite económica más fuerte que la existente con Porfirio Díaz. La clase o sector medio creció en la misma proporción que en la economía. Pero también el crecimiento demográfico hizo que la población excedente trabajara en el campo, con una productividad muy baja, esta marginalidad se dio igualmente en la ciudad.

Al desequilibrio entre los diferentes grupos sociales del México debemos sumarle un proceso político, el cual comprende dos aspectos; el primero consiste en la lucha entre las diferentes clases sociales por la distribución de los bienes y la segunda la satisfacción de las necesidades. Todos los gobiernos posteriores dijeron representar los intereses de los grupos populares en nombre de los cuales ejercían el poder, debido al éxito que tuvo el gobierno de Lázaro Cárdenas.

Personajes de la época moderna

LAZARO CARDENAS

Nació en Jiquilpan Michoacán en 1895. En el año de 1913 los revolucionarios ocuparon Jiquilpan, en ése tiempo trabajaba como aprendiz en una imprenta, por lo que tuvo que imprimir para los revolucionarios un manifiesto, que más tarde cayó en manos de los federales, mismos que destruyeron el taller y persiguieron a Cárdenas, quien se fue a refugiar a la Revolución bajo las órdenes de Obregón. En 1915 luchó contra los indios Yakis, hecho que le valió la simpatía de Plutarco Elías Calles.

En 1920 detuvo al asesino de Carranza así que Huerta lo nombró gobernador interino de Michoacán. Fue electo presidente de la República de 1936-1940 donde se ocupó de desarrollar un plan a favor de las clases obrera y campesina, hecho que le provocó que la iniciativa privada se pusiera en su contra.

Con ello el general Cárdenas inició una etapa de transformación en el país, destacando la expropiación petrolera en 1938, la nacionalización de los ferrocarriles y la creación de la confederación de trabajadores de



México. En materia educativa apoyó la creación de escuelas primarias e instituciones de educación científica, como el Instituto Politécnico Nacional, La Escuela Nacional de Educación Física, el Instituto Nacional de Antropología e Historia y el Departamento de Asuntos Indígenas. Murió en la ciudad de México en 1970.



Presidente de la Comisión Preparatoria
para la Desnuclearización de América
Latina

ALFONSO GARCIA ROBLES

Nació en Zamora el 20 de Marzo de 1911. Gracias a su doctorado en Derecho Internacional, ingresó al servicio exterior mexicano, haciendo una carrera diplomática que duró cincuenta años y ha sido reconocida en varias partes del mundo. Estuvo ligado a la O.N.U. desde sus inicios, incluso participó en la redacción de la carta que rige esta organización desde 1945.

Como premio justo a una vida del mundo y por estar sistemáticamente en contra del rearme nuclear, que es una amenaza para la humanidad, fue designado Premio Nobel de la Paz en 1982. Durante los últimos años de su vida Alfonso García Robles, alertó al mundo sobre los peligros de las armas nucleares y se pronunció a favor para la supervivencia humana. Fue secretario de Relaciones Exteriores en el último año de Luis Echeverría Alvarez y en 1981 el presidente de México José López Portillo lo nombro embajador emérito. Murió en Estados Unidos en 1990.

IGNACIO CHAVEZ SANCHEZ

Nació el 31 de Enero de 1897 en Zirándaro Michoacán; fue médico cirujano, por ello realizó una ardua y productiva labor de la medicina, la investigación y la enseñanza. Fue rector de la Universidad Michoacán. Fundó el servicio de Cardiología del Hospital General de México, fue fundador de la sociedad mexicana de cardiología, Director del Hospital General de México, Miembro de los Comités consultivos de la organización mundial de la salud y de la organización de estados americanos, presidente honorario vitalicio de la sociedad internacional de Cardiología, Rector de la UNAM. Impartió cursos y conferencias en el país y extranjero así mismo publicó artículos sobre temas médicos, fue Doctor honoris causa entre otras condecoraciones por Francia, México (sobresalen los premios Nacional de ciencias, Generalísimo Morelos). Obtuvo la medalla de oro American College of Physicians. Murió en la Ciudad de México en 1979.

Autor entre otras obras de:
Enfermedades del corazón, México
en cultura médica



Autoretrato de MAPECO en 1947



MANUEL PEREZ CORONADO

Nació en Uruapan Michoacán el 24 de Junio en el año de 1929. Al terminar sus estudios primarios en esa ciudad ingresó en la Escuela nacional de artes plásticas en la Ciudad de México, en donde hizo estudios al lado de eminentes maestros y también perteneció al taller de Gráfica Popular.

De regreso, en Michoacán fue profesor en la Universidad de Michoacán, realizó obras extremadamente notables que le han valido la justa estimación de que disfruta como uno de los grabadores más notables de México.

En Uruapan Michoacán fundó el taller gráfico y pintura mural, se extendió a varias ciudades de la república dando a conocer diversas técnicas así como la importancia de las artes plásticas en la vida social. Falleció el 30 de Diciembre de 1970; sus mejores grabados se encuentran en periódicos y revistas del estado.

ALFREDO ZALCE

Nació en 1907. Es comparado en importancia con Velasco y Orozco; su obra tuvo que sufrir la competencia de una cultura diferente que le llevó afirmar un lenguaje de sentido nacional el cual logró. En 1949 se establece en Uruapan y un año más tarde en Morelia donde sus obras lo identifican plenamente.

Se forjó una técnica que lo identifica: puede transformar lo visto en naturaleza y lo sentido en configuración; mantuvo iguales disciplinas en el mural, la pintura y el grabado, nunca cayó en limitaciones de su estilo si no que se mantiene en una intensa búsqueda.

La visión panorámica de la obra de Zalce desde 1930 revela un empleo distinto de los medios expresivos y composición variada. Tiene que equilibrar los contrastes de quietud y movimiento que eran tan suyos que lo hacen uno de los grandes aportadores del siglo XX en la plástica mexicana.



Una de sus grandes obras: "Los defensores de la integridad Nacional"

JOSE MARIA PAREDES

Profesor, escritor y pintor. Nació el 21 de enero de 1912 en Uruapan hijo de José Paredes Martínez y Teresa Mendoza.

Estudió en Saint Luis Art League y fué becado a la Universidad de Washington en donde estudió humanidades, estética, modelado e historia del arte. En 1931 ganó el primer premio en escultura en la Exposición Anual de la Liga de Arte.



Su primera exposición individual de grabado y pintura, la realizó en el International Institute en San Luis, Missouri.

Participó en exposiciones colectivas en el Museo de Arte de San Luis, el Museo de Kansas City Missouri, en el Museo de Chicago, llegó a México en 1937.

En 1939 estudió en la aula de historia en la Universidad Obrera de México, donde hace un curso de historia vista por el materialismo dialectico. Ha tomado parte en más de 20 exposiciones colectivas de arte en distintas partes de la República.

Entre otras sus publicaciones han sido: Primer memoria de la Escuela Libre de Arte "Manuel Ocaranza", 1958; II Memoria de la Escuela Popular y Galería de Arte Manuel Ocaranza, 1960; algunas Notas de Bibliografía Mexicana, 1960.

Dos lenguas y un corazón 1965, entre otras. En diciembre de 1984 el Ayuntamiento de Uruapan lo nombró "Cronista de la Ciudad de Uruapan".



Capítulo 2
*El juego y
sus tipos*



Varias son las formas de actividades físicas o mentales a las cuales tanto niños como adultos suelen recurrir, por vía de distracción, sin más objetivo que encontrar el entretenimiento.

En el caso de las personas mayores, constituyen un buen medio de descanso o de combatir el tedio. Se practican con reglas establecidas, muchas veces con carácter universal, aún cuando también son frecuentes las modalidades impuestas por las costumbres de ciertas localidades.

Los juegos pueden clasificarse en dos grandes divisiones: los que implican esfuerzo físico, llamados juegos de movimiento, y los sedentarios, o sea, aquéllos en que predomina la actividad mental. Practicados con moderación, unos y otros, constituyen un valioso estimulante del desarrollo corporal y espiritual del individuo.

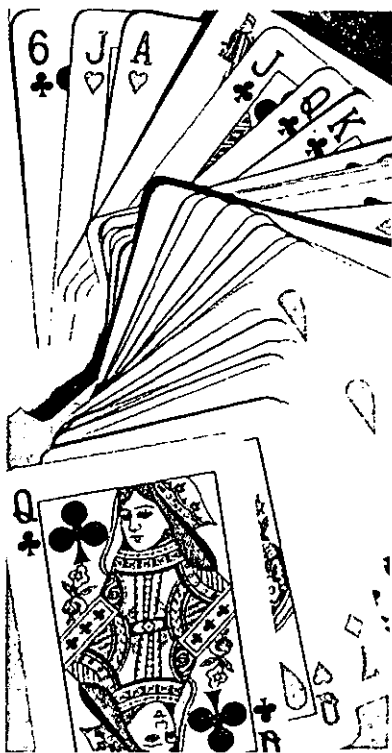
Desde el punto de vista de la salud, son muchas las ventajas que se derivan de los juegos al aire libre, sobre todo aquéllos en que se combinan la fuerza y la habilidad, ya que ésta, es la mejor manera de asegurar el desarrollo sistemático de los órganos y de todas sus funciones. Por otra parte, los juegos sedentarios tienen importancia como disciplina mental.

Algunos, como el ajedrez, constituyen un arte en sí. Otros, como el dominó combinan sus conocimientos y suerte, pero también existen los juegos esencialmente de azar.

En la categoría de juegos sedentarios quedan considerados los juegos de ingenio: adivinanzas, rompecabezas, memorias etc.

Los juegos de movimiento comprenden todos los deportes comúnmente conocidos y muchos otros que sólo se practican en determinados países.

Es tanto el entusiasmo que han despertado en el público que periódicamente se celebran campeonatos nacionales e internacionales como son los tradicionales Juegos Olímpicos, donde compiten equipos integrados por aficionados o jugadores profesionales. Siendo estos juegos los considerados como la expresión máxima de supremacía en los deportes.



La psicología del niño y su relación con el juego

El juego es importante durante la primera etapa del niño, este es una función y actividad que absorbe sus intereses. A través del juego el infante va aprendiendo a desarrollar una serie de actividades que la cotidianidad por él mismo, como son: comer, vestirse o bañarse, entre otras muchas. Durante esta fase de su vida, dedica gran parte de su tiempo al juego, más que a cualquier otra actividad. Jugar es la actividad primordial de los niños, ya que a través de él, integra gran parte de su personalidad; por medio de esta actividad conocen, aprenden, se relacionan y disfrutan de su crecimiento.

De acuerdo a la teoría el desarrollo del niño se divide en las siguientes etapas:

De 0 a 12 meses: Aprenden a distinguir figuras, sonidos, texturas y a observar el movimiento.

De 1 a 3 años: desarrollan su coordinación gruesa, aprenden conceptos básicos, a sacar e introducir objetos, identificar colores y a clasificar tamaños.

De 2 a 4 años: reconocen formas geométricas, proporciones y asociaciones,

conceptos matemáticos básicos, coordinar músculos menores y afina los sentidos de la vista y tacto.

De 4 a 6 años: inician el contacto con otros niños, expresan sus movimientos, disgustos, se comunican, fijan objetivos y metas.

De 7 a 10 años: desarrollan su agilidad mental, su habilidad manual, su creatividad y su inquietud por conocer de la lectura, les gustan los juegos de mesa, hacer experimentos, manualidades, colorear y los juegos de computadora.



El tipo de juego que le interesa al niño varía con la edad



Los juegos y actividades al aire libre contribuyen, al desarrollo muscular armónico de los niños así como a establecer relaciones sociales



La infancia tiene por consiguiente como fin el adiestramiento por el juego de las funciones, tanto fisiológicas como psíquicas, el juego es así, el centro de la infancia.

No se debería decir que un niño solamente crece, habría que mencionar que se desarrolla. Así que el juego es una actividad vital de esta etapa ya que permite un desarrollo armonioso del cuerpo, inteligencia y creatividad.

Constituye un verdadero sistema educativo que funciona antes de la escuela y paralela a esta.

TIPOS DE JUEGOS

El juego es una actividad que ha existido desde el principio de la humanidad. Surge primeramente como un entretenimiento y diversión, pero poco a poco, a través de los siglos, se ha venido estudiando y buscando la forma de aprovecharlo en los niños, dándole un enfoque pedagógico, ya que es una actividad que todo niño disfruta y a través de él, puede obtener aprendizajes.

A través del **juego de memoria**: los niños pueden aprender a desarrollar su memoria, a poner atención, concentrarse, a trabajar en equipo a colaborar, a tener de tener una conciencia de sí mismo, y obtener un desarrollo intelectual y emocional.

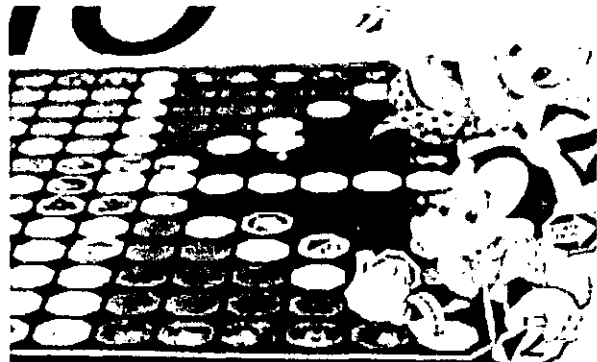
La dinámica del juego consiste en repartir diversas tarjetas al niño con varias figuras, todas colocadas al lado inverso, descubriendo figuras iguales y reuniendo las tarjetas del mismo género y clase, con esto el niño logra una mayor atención en lo que esta haciendo, retiene las figuras en su mente, así como la información que va descubriendo y su memoria va fortaleciendo.

Los rompecabezas: consisten en dividir una imagen en una serie de partes, las piezas se distribuyen con el fin de deshacer la imagen, después las partes tendrán que ser unidas para así lograr formar nuevamente la imagen.

Cuando varios niños intervienen en el juego se realiza un trabajo en equipo, donde además el niño toma sus propias decisiones colaborando con sus compañeros, así se va formando una conciencia social, se comunica y además hay una aceptación de los otros niños así como la obtención de la confianza en sí mismo.



Al niño se le facilita el aprendizaje mediante actividades de juego



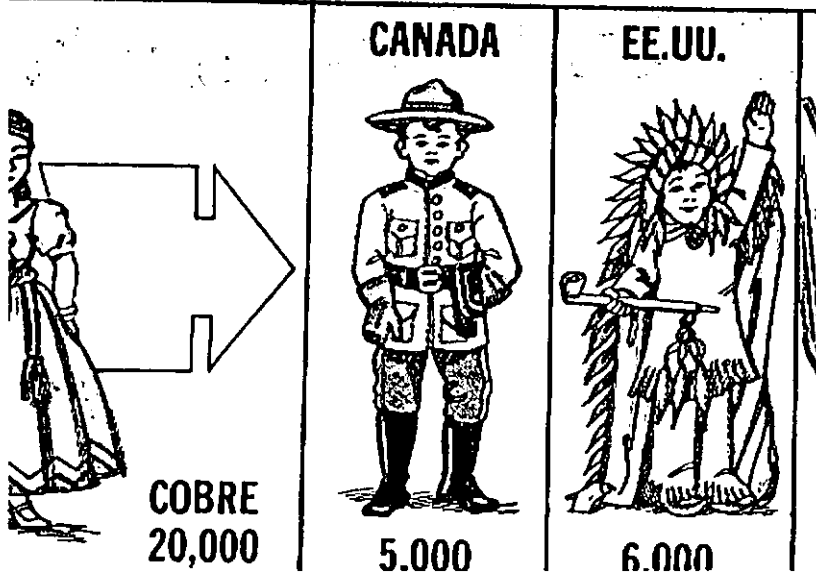
Edad 10 años en adelante





El juego de lotería:
 es elaborado en base a temas
 específicos, son tarjetones en
 los que se muestran figuras de
 acuerdo a las cartas que se
 van gritando; Los niños al ver
 la carta y escuchar el nombre
 de lo que aparece en ella
 tendrán que revisar su
 tarjetón y marcarla con una
 semilla o ficha, cuando
 alguien tenga el tarjetón
 completamente marcado
 deberá gritar "lotería" es
 entonces cuando el juego se
 termina.

Este juego tiene como
 fin ampliar tanto el
 conocimiento como el
 vocabulario del menor, crea
 atención y concentración,
 desarrollo intelectual, se dá el
 juego, y al mismo tiempo
 influye en su aprendizaje.





Capítulo 3
*Diseño
Gráfico*

Historia del Diseño Gráfico

Diseño Gráfico es la disciplina que tiene como objetivo analizar problemas de comunicación, resolverlos y presentarlos de forma gráfica.

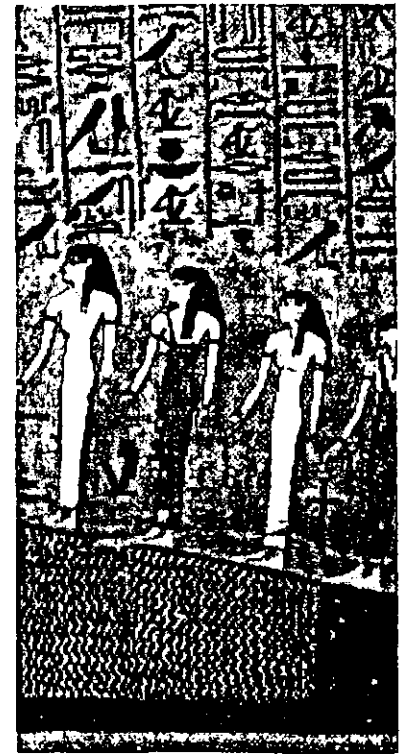
Es el resultado de un largo proceso que incluye experimentación con muchas opciones hasta que se encuentra la adecuada. El diseñador Gráfico logra brindar este toque de identidad en diversos tipos de productos y servicios; maneja conceptos, códigos, sus mensajes deben ser estructurados, programados de una manera directa, clara ausente de soluciones complicadas para poder ser fácilmente entendibles y captados por los receptores.

El Diseño Gráfico ha sido utilizado desde la antigüedad; el desarrollo de la escritura y el lenguaje visual tienen sus orígenes en imágenes sencillas, existe una relación estrecha entre el dibujar imágenes y el trazar los signos de la escritura, ambas son maneras naturales de comunicar ideas y el hombre primitivo las utilizó como medio elemental para registrar y transmitir información.

En todo el mundo, desde Africa hasta Norteamérica, el hombre prehistórico ha dejado numerosos petroglifos, signos esculpidos o simples figuras en la roca, muchos de estos signos son pictografías y algunos símbolos que representan ideas o conceptos. Así estos pictogramas fueron los inicios de la comunicación visual, para la sobrevivencia y creadas con fines prácticos y ritualistas.

Años más tarde, los egipcios fueron el primer pueblo que elaboró manuscritos, en ellos las palabras y los dibujos se combinan entre si para transmitir la información; los escribas y artistas eran los encargados de elaborar papiros funerarios.

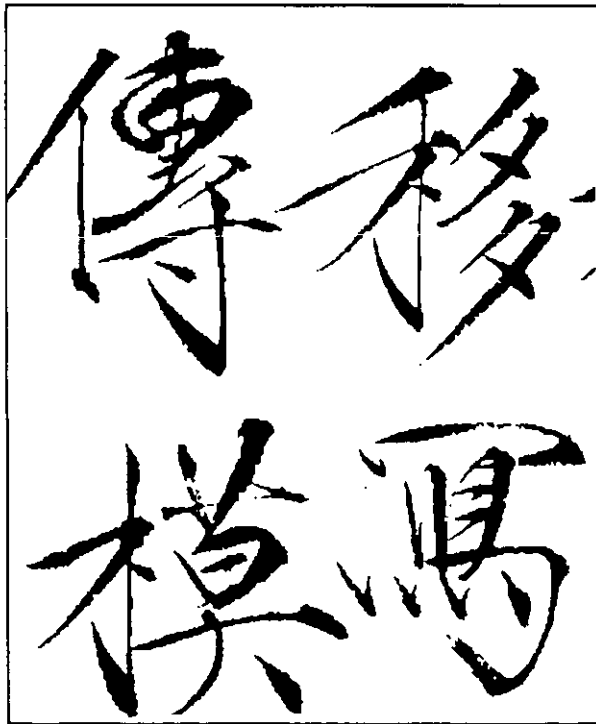
El formato de los papiros ilustrados egipcios, se desarrollaron de modo regular, se escribía en columnas verticales de



Detalle decorativo de una tumba



Los chinos contribuyeron al desarrollo de la comunicación visual



derecha a izquierda separadas por rayas. Los primitivos sistemas de escritura base, que gracias a una buena organización facilitó la comunicación. Después de la escritura, el segundo invento más importante en la historia de la humanidad, es la imprenta la cual fue creada por los chinos; consistía en la impresión en relieve: se imprimía una imagen sobre una superficie plana, se recortaban los espacios que dejaba la imagen de manera que esta resaltara sobre la superficie.

La imprenta evolucionó a partir de los sellos grabados, para identificar marcas; los sellos "cortados" es un método similar a los sellos de goma de nuestros días.

En 1440 Gutenberg empleó y mejoró la imprenta, como medio de reproducción apoyándose en sus tipos móviles metálicos. Entre los años 1760 y 1840, tuvo lugar por primera vez en Inglaterra la Revolución Industrial, este periodo se caracterizó por un mayor avance de la comunicación gráfica, como fue el incremento en la reproducción de materiales impresos, se expandió la escala de medidas tipográficas y el estilo de los tipos de letras, la invención de la fotografía y un

poco más tarde los medios para imprimir imágenes fotográficas. Es así como los diversos materiales gráficos jugaron un papel importante en la comercialización de la producción industrial.

Fue hasta finales del siglo XIX donde la tecnología de la impresión avanzó; el diseño gráfico se estableció como una profesión y se integró en diferentes áreas como publicidad, exposición etc. Las bases del Diseño Gráfico de la actualidad provienen del movimiento de Artes y Oficios fundado por William Morris en 1884. La siguiente influencia en el diseño fue el Art Nouveau (Arte Nuevo) sus orígenes están precisamente en los diseños de Morris para los cuales se apoyó en la ornamentación medieval y en las formas naturales, fue un estilo de decoración gráfico que abarcó una amplia variedad de objetos.

En el año de 1919 se dio la influencia más importante del diseño Contemporáneo, la Bauhaus, escuela de arte y diseño fundada en Weimar Alemania por el arquitecto, diseñador y maestro Walter Gropius quien enseñó los principios que se han convertido en fundamentos de casi todos los aspectos de Diseño Gráfico del siglo XX.

Desde el siglo XIX, al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y empaque de productos comerciales, debido a la competencia, el arte del diseño gráfico ha ido ganando importancia, de manera paralela, así como también ha ido aumentando en todos los demás aspectos del diseño en la industria, tecnología, arquitectura y comercio. En la rama del Diseño Gráfico, la tipografía tiene un valor fundamental, ya que recibió dos influencias principales durante el periodo comprendido entre las dos guerras mundiales. Fueron los rotulistas y tipógrafos Stanley Morison y Eric Gill. La tipografía como disciplina tuvo sus mejores ejemplos en los libros producidos en los años veinte y treinta.

El desarrollo de la maquinaria y la expansión de mercados provocó que los sellos y las marcas de fábrica ganaran valor e importancia, pero los sistemas de identificación visual que se iniciaron durante los años cincuenta fueron mucho más allá de la marca de fábrica o del símbolo. Al unificar todas las comunicaciones a partir de una organización, podía establecer una imagen coherente para realizar metas específicas.



Retrato hecho por Toulouse Lautrec, quien fue gran influencia para el diseño gráfico

Cada vez más el diseño de las marcas de fábrica y el sistema de identificación visual durante los años cincuenta tomó importancia para el desarrollo corporativo.

La explosión del diseño gráfico comenzó en Europa en los años sesenta, aunque había empezado antes en los Estados Unidos. Tuvo su origen en la prosperidad de consumo que provocó un aumento masivo de la publicidad, periodismo y la publicación de libros así como lo expansión de la televisión y la radio. Algunos movimientos tuvieron una escasa influencia en el diseño gráfico por ejemplo: el fauvismo, expresionismo alemán; otros como el cubismo, futurismo, el dadá, el surrealismo, la escuela de Stijl, el suprematismo y el constructivismo tuvieron un impacto directo sobre el lenguaje gráfico de la forma y la comunicación visual de este siglo. La evolución del diseño tipográfico del siglo XX, está íntimamente relacionada con la pintura, la poesía y la arquitectura moderna. Gran parte del diseño actual consiste en combinar elementos del arte con los de la industria y el



comercio. Los diseñadores gráficos enfrentarán asombrosos retos en el siglo XXI, muchos de ellos son resultado del desarrollo acelerado de los medios electrónicos. La tecnología es una herramienta muy poderosa que ha transformado al diseño gráfico y a los tiempos de trabajo abriendo, nuevas posibilidades creativas. Ahora el diseñador tiene el control de muchas de las fases del proceso del proyecto pero al mismo tiempo, tiene más responsabilidades; por ejemplo una computadora brinda la facilidad de darle solución a un problema oprimiendo un botón, pero la computadora exige una mayor capacitación pues además de tener que conocer bien el programa, deben estar al día con las innovaciones tecnológicas, que se van estableciendo para no quedar rezagado de las nuevas formas de producción.

Historia del Diseño Gráfico en México

La historia del diseño en México es muy joven tiene cincuenta años como profesión y cuarenta años aproximadamente como carrera universitaria. En la década de los años sesenta y principios de los setenta, iniciaron los programas de enseñanza para diseño gráfico en México, después de practicarse por mucho tiempo la estampa y el arte publicitario. Instituciones públicas y Universidades particulares promovieron e institucionalizaron el diseño, el cual se desarrolló con más fuer-



za en el ámbito académico que en el profesional, donde diseñadores industriales e incluso arquitectos abarcaron el mercado profesional del diseño gráfico.

La obra de Vicente Rojo, fue el vehículo visual que permitió abrir los ojos al arte contemporáneo, además de su trabajo como diseñador gráfico, Rojo ha realizado desde 1958 numerosas exposiciones individuales de pintura y escultura en México y en otros países. Propone una forma de resolver las ideas de manera concisa y clara, tomando en cuenta la economía de los medios y la estética con buen gusto. Su diseño parte de un mínimo de recursos técnicos manejados con gran imaginación. Recibió el premio Nacional de Arte en 1991, nombrado en 1993 creador Emérito por el sistema Nacional de creadores de Arte, desde 1994 miembro del Colegio Nacional.

En el año olímpico, México se presentó al mundo como un país en crecimiento, capaz de organizar un evento tan grande, no solo en lo deportivo si no también en lo cultural.

El diseño gráfico realizado para la olimpiada, promovió e informó sobre los eventos deportivos, culturales mediante imágenes de nuestro arte y tradiciones. Publicaciones, carteles, logotipos, señalizaciones son algunas de las muchas aplicaciones de aquella fiesta del deporte para las juventudes del mundo, este magno evento tuvo como significado especial el inicio del Diseño Gráfico como profesión en México.

En los años setenta se fundaron algunas asociaciones; en 1975, CODIGRAM, Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, A.C. seguido por el Patronato Nacional de Asociaciones de Diseño que entre sus principales funciones, entrega anualmente el Premio México.

En los ochenta se fundó la Academia Mexicana de Diseño, el Consejo de Diseñadores de México (Quórum) y la Asociación latinoamericana de Diseño (ALADI), cuyo principal interés es la promoción del diseño latinoamericano.

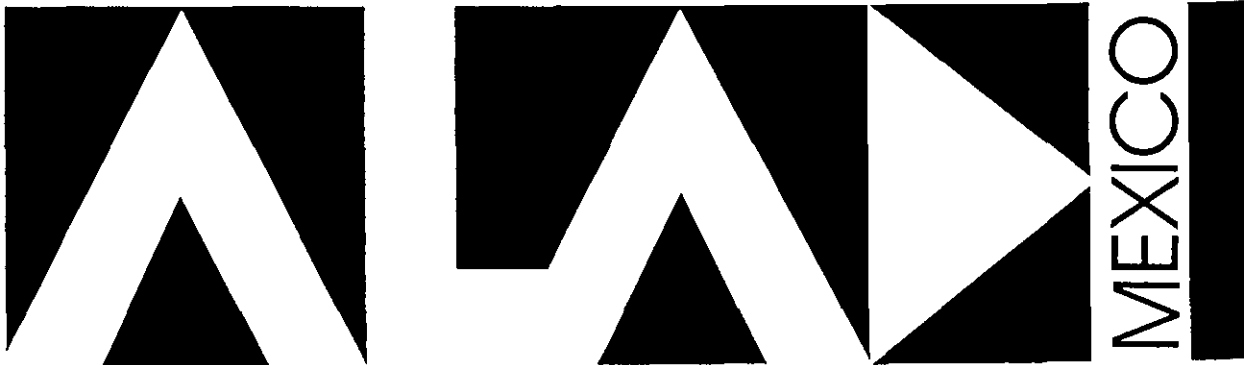
Desde hace algunos años atrás, México ha empezado a crear conciencia de la gran importancia que tiene el diseño gráfico, principalmente en las grandes corporaciones lo han entendido ya que la mayoría de las em-



presas pequeñas y medianas, sus dueños se ocuparon de hacerles a sus productos empaques, sin tomar en cuenta la opinión de un especialista que le hiciera un diseño adecuado.

Ultimamente ha mejorado el diseño de muchísimos productos por lo que se percibe el cambio gracias a profesionales en la materia, modificando conceptos, además el diseño ha sido un factor relevante en el éxito de estas empresas.

Es el momento en que los diseñadores deben superar la etapa del estancamiento logrando un amplio desarrollo por que México es un país donde el diseño gráfico tiene un gran futuro.



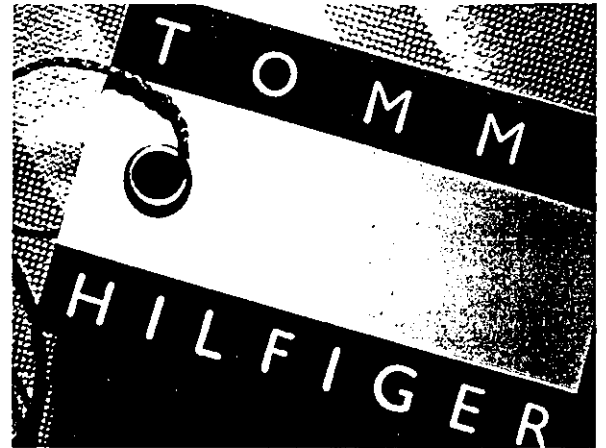
Si bien es cierto que el campo de acción del Diseño Gráfico es amplio, éste se divide en áreas específicas las cuales son:

Imagen Corporativa

La imagen corporativa de una organización, es el medio por el que pone en claro su estrategia, estructura, personalidad. Tiene que ver con cuatro áreas: producto, ambiente, comunicación, comportamiento; abarca un cierto número de disciplinas que pertenecen al Diseño industrial, o de productos, diseño arquitectónico, de interiores y el diseño gráfico. También está fuertemente relacionado con la mercadotecnia, publicidad, relaciones públicas, desarrollo de recursos humanos así como otras disciplinas como administración. El diseñador de imagen corporativa, siempre debe tener en mente que el proyecto podría ser usado por 20 años o más.

Envase y embalaje

El envase tiene como función transportar, proteger cualquier producto. Es un vehículo y un medio de comunicación entre el producto y el consumidor, tanto la forma y el formato pueden ayudar a las cualidades particulares del producto o a su método de uso, el color, la textura y la superficie del terminado también comunican mensajes. El aspecto estructural del envase cada vez más está en manos de diseñadores industriales, estos tienen los conocimientos necesarios para proporcionar la solución de diseño a un problema de envasado, aunque los diseñadores gráficos también se involucran en trabajos de diseño estructural. El envase debe comunicar a cierta distancia y después cada vez más cerca; la forma y los gráficos se consideran una sola cosa. Ante todo hay que investigar y estudiar a fondo el mercado del producto,



Contenedor de un producto ya sea líquido, sólido o gaseoso.

averiguar cuales son sus competidores y conocer la posición del producto en el mercado, su precio, calidad imagen del producto.

Señalización

Los sistemas de señalización funcionan como un medio activo de comunicación.

Se refiere concretamente a la utilización y ubicación de señales ya existentes en lugares específicos, tiene como finalidad conducir y orientar a un individuo ya sea dentro de un contexto urbano, turístico, arquitectónico, vial (camino y carreteras). Proporcionándole las indicaciones precisas para que su respuesta sea correcta y segura, especialmente en casos en que se requiere que la información se presente para satisfacer una necesidad específica, como es el desplazamiento hacia un lugar determinado, desempeño en zonas de tra-



bajo, esparcimiento en situaciones de emergencia. La señalización fue creada con el fin de extremar precauciones, prevenir accidentes, guiar, informar....

Diseño Audiovisual

Esta área del diseño donde intervienen el cine y la televisión, comenzó a cambiar rápidamente en la década de los años sesenta donde se emplearon una variedad de técnicas de cine, efectos gráficos como figuras sencillas en collage, mecanismos tipográficos, títulos cuya función era proporcionar información sobre el director, productores, técnicos, actores. Así como animación sofisticada, donde más que mostrar imágenes estáticas en la pantalla para transmitir la información necesaria, comenzaron a experimentar con secuencias animadas y el trabajo con la cámara para dar efectos de movimiento.

Al paso de los años la publicidad ha utilizado a la animación con mucho éxito para crear personalidades que representen a las marcas, en donde suelen combinar simultáneamente la acción en vivo con la animación. Actual-



La televisión como medio audiovisual tiene gran influencia en la sociedad



mente existe un crecimiento acelerado en los gráficos para televisión, desde la introducción de los sistemas computarizados y de vídeo.

Diseño Publicitario

La función básica del diseño publicitario es ganarse toda la atención del consumidor.

La mayoría de las campañas logran llegar al público con éxito gracias a su estilo, ya que es el medio por el cual una campaña publicitaria identifica a su público. El diseño publicitario tiene tres funciones: hacer que un anuncio llame la atención, que se entienda fácilmente y presentarlo con un estilo que favorezca tanto al producto como al consumidor. Existen diferentes medios en los que la publicidad juega un papel fundamental por ejemplo: Las campañas de prensa, campaña con carteles panorá-

micos (espectaculares) donde estos tienen que pelearse para llamar la atención en calles, llenas de gente en movimiento; puntos de venta aparece en el lugar donde se realiza la compra por lo general una tienda; comerciales animados etc.

Diseño Editorial

Es dar vida propia a un conjunto de texto e imágenes, en base a un conjunto de elementos a seguir como son: el formato, la retícula, la tipografía e ilustraciones. Dando lugar a diferentes trabajos de acuerdo al contenido de la información y a la idea que se tenga, como puede ser un libro, catálogo, revista, folleto, guía etc. Dentro de un buen diseño editorial intervienen el editor, escritor o redactor quien trabaja junto con el diseñador gráfico.

Las habilidades gráficas que se requieren para darle solución a los problemas que presenta un libro, no son exclusivas del diseño editorial, se requiere también de una buena tipografía, adecuado recorte de las imágenes, sentido de los colores y una dirección de arte creativa; el diseño editorial no es una actividades aislada, pero si tiene sus propios problemas, únicos y especializados.



Campo de acción del Diseñador Gráfico

Los diversos puestos de trabajo que los diseñadores gráficos pueden ostentar, son un poco difíciles de establecer, porque varían de un diseñador a otro y de una compañía a otra.

Usualmente trabajan en una de dos formas, la primera puede ser como un diseñador asalariado, es decir, por lo general su trabajo es de oficina, parte de una empresa comercial o industrial, donde tiene que ver mucho en particular con la estructura administrativa dentro de cualquier compañía u organización.

El diseñador puede funcionar como **Editor**: donde dirige la publicación de un diario, periódico, folleto o libro; **Director**

creativo: supervisa el producto creativo de una agencia publicitaria o de un grupo de diseño, también se les nombra director de diseño; **Director de arte (1)**: dirige la selección, arreglo y recorte de imágenes junto con el formato de libros, folletos, revistas, etc. **Director de arte (2)**: conceptualiza el contenido y el formato visual en un anuncio comercial. Puede dirigir la formación y algunas veces la producción de una revista o producción general de una casa editora.

Visualizador: dibuja una imagen clara que todavía no se produce, generalmente para (anuncios folletos) dibuja imágenes para que se fotografíen o para que las dibuje un ilustrador.

Ilustrador: produce ilustraciones terminadas, en dibujo o pintura, para que se incluya en libros, folletos, anuncios, carteles etc. Muchos ilustradores llegan a concebir, escribir e ilustrar libros infantiles y de caricaturas.

Dentro de una compañía, otra de los desempeños que puede tener el diseñador gráfico, es ser el responsable de diseñar formatos y producción de papel membretado, carteles, catálogos, portadas de discos, folletos, envases, señalización, revistas, calendarios, diseño de manuales e imágenes corporativas.

La segunda forma de trabajar es como diseñador independiente (**Freelance**) la mayoría ponen una oficina donde se realiza su trabajo.

Cuando se establece de esta forma, se debe de tomar en cuenta qué ayuda hay disponible por parte de organismos profesionales, tener la suficiente información sobre aspectos legales, financieros y sobre administración de empresas.



Dentro de una agencia publicitaria, puede fungir como: director de arte, director creativo, editor etc.

Para la elaboración de un diseño, siempre es necesario el uso de un método que nos oriente hacia la mejor solución. La metodología es el seguimiento en la realización de toda empresa o proyecto, es decir es el establecimiento de los pasos a seguir en cualquier actividad, esto garantizará que sea la respuesta más apropiada al problema. Aproximación al proyecto:

1.- Investigación previa:

Documentación general, con respecto a los productos o servicios de la empresa que solicita nuestro servicio.

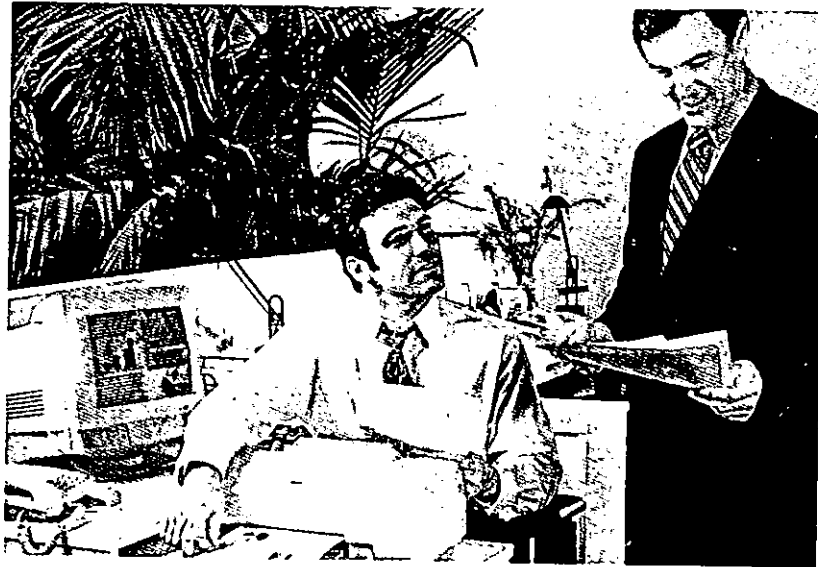
2.- Antecedentes: Etapa de entrevista con el cliente donde se hace la recaudación de datos como ¿qué se vende?, sus consumidores, necesidades con el fin de conocer el alcance real del problema.

3.- Necesidad: El objetivo; plantear cual es el problema o la carencia al que le vamos a dar solución por medio del diseño gráfico.

4.- Presupuesto: se establece claramente las condiciones de trabajo.

5.- Perfil del producto:

- precio
- posicionamiento: cual será el lugar que quiere ocupar el producto en el mercado.
- plaza: donde se va a vender nivel local, regional, nacional.
- Promoción: de que forma se dará a conocer el producto.
- Publicidad: artículos promocionales, agendas, calendarios etc.



6.- Perfil de la competencia:

realización de un análisis de la imagen, así como lo que ofrece al público, lugar que ocupa en el mercado, precio, medios que utiliza para su promoción.



7.- Perfil del consumidor:

analizar edad, sexo, nivel socioeconómico, posicionamiento de los productos y conducta de compra.

8.- Propósito: Cuál es el objetivo que se quiere

9.- Recursos: Con que se cuenta para realizar el proyecto; presupuesto, materiales como fotos, libros, revistas, recursos humanos, fotógrafo, ilustrador; herramientas de diseño: computadora, impresora, scanner.

10.- Generación y Análisis: Desarrollo del concepto de diseño, creación de los elementos básicos y su aplicación.

- Lluvia de ideas
- Etapa de bocetaje
- Composición
- Pruebas de color
- Dummy: resultado final para mostrar al cliente.

11.- Optimización: Al exponer el proyecto al cliente éste puede sugerir algunas correcciones las cuales deben ser mínimas como de color; todo de acuerdo a nuestro criterio.

12.- Diseño Final: lo que se concluye.

13.- Después de que ya se tiene aprobado y verificado el proyecto, se mandan los originales a la imprenta o rotulación; en este último punto es recomendable el estar presente y constantemente en los procesos de fabricación hasta que se entrega al cliente personalmente.

14.- Difusión o distribución del producto

15.- Evaluación: se realiza un análisis del resultado que ha tenido en el mercado, si realmente el diseño gráfico ayudó a cumplir con su objetivo.

La computadora, gran herramienta del Diseñador Gráfico

Punto: un punto indica posición. No tiene largo ni ancho. No ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

Línea: cuando un punto se mueve, recorrido se transforma en una línea. La línea tiene largo pero no ancho, tiene posición y dirección, está limitada por puntos.

Plano: un plano tiene largo y ancho pero grosor, tiene posición y dirección, está limitado por líneas, define los límites extremos de un volumen.

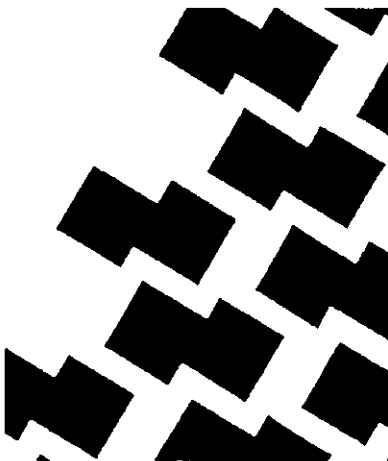
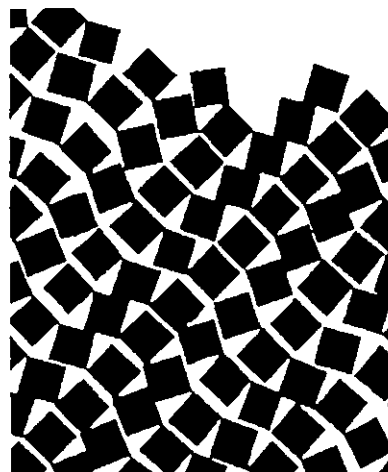
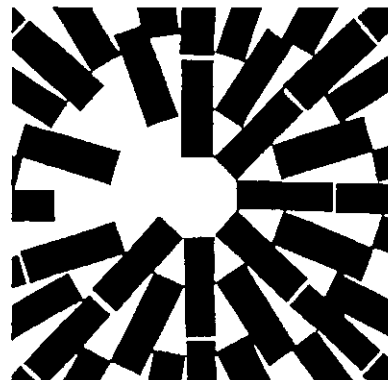
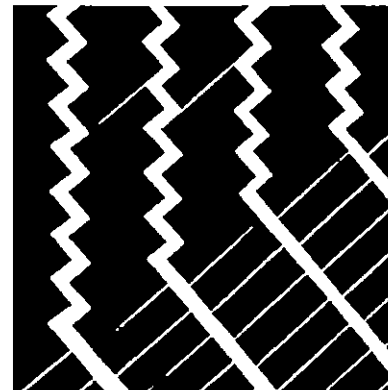
Módulo: Por lo general un diseño está compuesto por una cantidad de formas similares entre sí, o módulos que aparecen más de una vez en un diseño. La presencia de módulos puede ser descubierta fácilmente, en casi todos los diseños, aunque en un mismo trabajo, puede haber más de dos tipos de módulos.

En ocasiones un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños que son utilizados en repetición, tales elementos son llamados sub-módulos.

Ritmo: se entiende por ritmo al movimiento marcado por una periodicidad: el término ritmo proviene de la música en donde las secuencias, de todas se suceden unas a otras.

Movimiento: es la parte de todo diseño visual, es uno de los principales recursos expresivos, donde refleja el tiempo y el cambio, tiene características de dirección, velocidad, clase, formas, líneas.

Equilibrio: existe equilibrio cuando los elementos son colocados con un sentido de contrapeso, es decir, los elementos se contrarrestan para que aparezcan arraigados al sitio donde están colocados las formas irregulares, tienen mayor peso que las regulares, los elementos oscuros.



Utilización de planos, puntos, composiciones, pequeñas formas en el diseño

Sabemos ahora que los estilos de tipos utilizados en el diseño son casi infinitos. En el curso de los siglos, se han desarrollado desde letras formadas a mano, partiendo de las romanas, hasta las fundiciones manufacturadas de tipos de impresión. Estas a su vez han evolucionado desde formas en madera, talladas a mano, pasando por los metálicos, hasta el presente, en que los figuran en archivos computarizados.

De toda la gran variedad de familias tipográficas, solo algunas fuentes tienen las cualidades que se necesitan para lograr la legibilidad en un texto.

Se entiende por fuente, el conjunto de todos los distintos caracteres de un estilo de letra.

La familia tipográfica es el total de las variaciones de peso, anchura, inclinación y tamaño que puede tener una fuente.

En el momento de elegir los tipos adecuados para un diseño hay que establecer cuidadosamente la imagen que deseamos transmitir a través de estos. Es importante recordar que los del pasado son tan accesibles como los de hoy.



Estos no se descartan nunca; al tiempo que aparecen regularmente nuevos estilos, pueden lograr enseguida una gran popularidad.

De toda la variedad de familias tipográficas, solo algunas fuentes tienen cualidades que se necesitan para lograr la legibilidad de un texto; el término legibilidad tiene relación con la composición además de leerla, comprenderla y recibir el mensaje que lleva, por esto que la comprensión es un aspecto fundamental en la legibilidad.

Existen diferentes factores que pueden afectar esta comprensión como es el diseño de la letra, tamaño, peso, anchura, inclinación, los márgenes, la impresión, el papel, la tinta y el interés del lector en el contenido. Para un texto de lectura normal se ha demostrado que tamaños de 9 a 12 puntos son adecuados para diseño editorial. Un tamaño más grande no permitiría reconocer las palabras completas, y un tamaño menor crearía dificultad para reconocer los caracteres.





Existe la libertad de combinar tipos e ilustraciones, donde todo se basa en la capacidad de controlar los efectos visuales de ambas cosas, permitiendo que se desenvuelvan juntas de modo complementario. La ilustración puede integrarse en el texto controlando su forma y color, o puede que el texto se sobreponga se integre a ella.

Actualmente existe un sinfín de tipografía, la cuál se utiliza para textos, títulos, anuncios, rótulos, etc., y esta dividida en muchas fuentes, la clasificación normal es serif o patín, sanserif o palo seco y decorativas.

Serif: presenta terminaciones con patines, los cuales pueden ser ovalados, rectangulares, delgados, curvos. Generalmente se utilizan para textos largos en Diseño Editorial y para títulos o para resaltar alguna información.

Sans serif (o palo seco): estos tipos carecen de patines, su trazo es simple, uniforme, limpio, se utiliza también en textos largos, títulos, logotipos, carteles, etc., y es muy legible.

Decorativas: presentan diversos adornos en sus trazos. No son recomendables para textos muy largos ya que pueden resultar ilegibles, se recomienda para títulos o para resaltar alguna información pequeña.

Es aconsejable que todos los artistas gráficos desarrollen una escritura estéticamente agradable

La luz hace posible que nuestros ojos puedan ver

La luz solar es blanca y está formada por radiaciones de distintas longitudes de onda que corresponden a los seis colores visibles para nuestros ojos, estos colores son: violeta, azul, verde, amarillo, anaranjado y rojo.

El color se emplea en función del tema y la intención que se quiera dar a la ilustración: una determinada escena puede darnos diferentes impresiones y significados de acuerdo con los colores en que esta resuelta.

Se considera que cada color está asociado a diversas sensaciones:

Amarillo: luz, sol, acción, vida, riqueza.

Verde: vegetación, humedad, frescura, esperanza, juventud.

Azul: frialdad, recogimiento, descanso, sabiduría.

Violeta: tristeza, profundidad, misticismo.

Naranja: entusiasmo, impetuosidad.

Rojo: movimiento, actividad, color, poder, fuerza, pasión, fuego.

Para combinar y mezclar colores se ha elaborado el círculo cromático, que está



El empleo del color nos puede ayudar a reflejar diferentes sensaciones



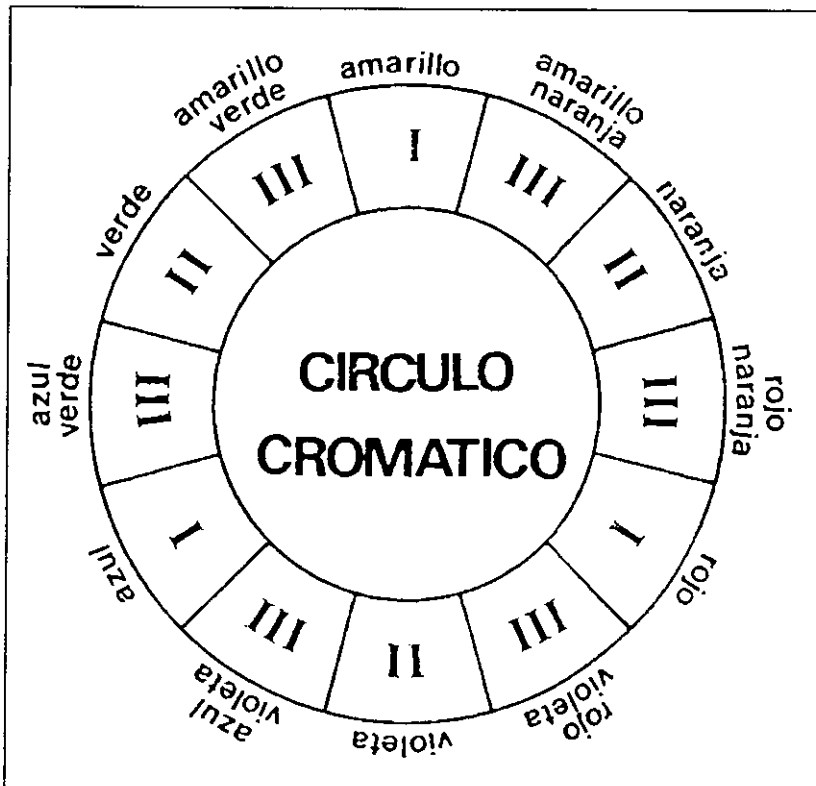
formado por los 12 colores fundamentales, su estructura nos permite identificar los colores puros o primarios, los colores secundarios y los terciarios. En el círculo cromático se llega hasta los colores terciarios, pero se pueden obtener una gran variedad de combinaciones mezclando los colores básicos en distintas proporciones.

Los colores primarios son llamados así porque no se pueden obtener por combinación de otros colores y por ser la base para obtener los demás (amarillo, rojo y azul).

Los colores secundarios no son colores puros, se obtienen al mezclar los colores primarios de dos en dos.

De amarillo y azul se obtiene verde. De amarillo y rojo se obtiene naranja. De azul y rojo se obtiene violeta.

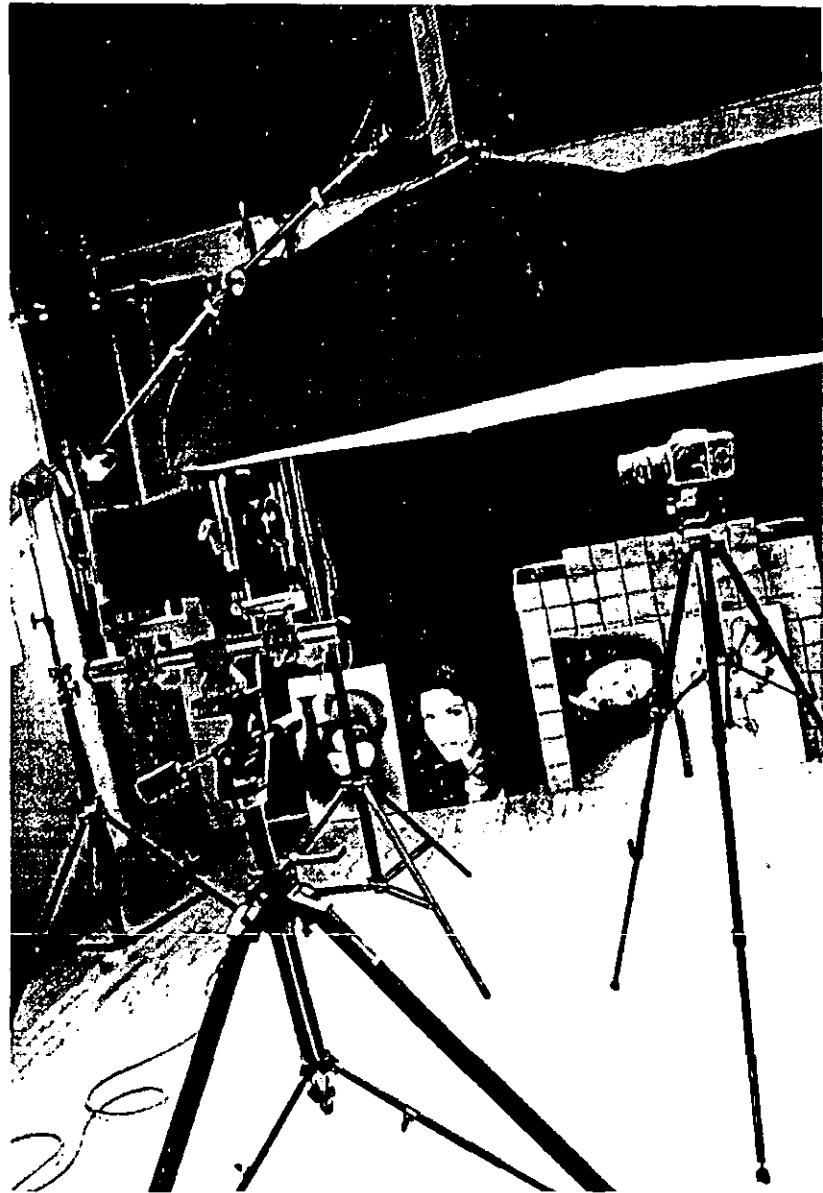
Los colores terciarios se obtienen de la mezcla de un primario y un secundario: amarillo-naranja, amarillo-verde, rojo-naranja, rojo-violeta, azul-verde, azul-violeta).



I colores Primarios
 II colores secundarios
 III colores Terciarios



Estudio de fotografía



Fotografía

El fenómeno de la fotografía se da en forma general en el diseño y la publicidad de casi todos los países industrializados. Hay que tener en cuenta que hoy en día prácticamente se trabaja en equipo en los estudios de diseño y en agencias de publicidad.

El fotografismo ha nacido en Europa a finales de la primera guerra mundial a través del fotomontaje, el futurismo y la generación Dadá, se extendió del arte al del arte gráfico y publicitario.

La importancia de la imagen fotográfica en el entorno urbano tiene un papel decisivo, basta ver a los carteles de nuestras calles y la publicidad en general que nos llega a través de la prensa y las revistas, para darnos cuenta de que la imagen fotográfica prevalece de forma rotunda.

Ilustración

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen: el libro de los Muertos y el Papyrus Ramessum que datan aproximadamente del año 1900 a.C. El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustra-



La Gioconda, pintada en 1505

ción de libros impresos. Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos, para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra. Los artistas griegos y romanos comprendían la importancia de la ilustración técnica y también ellos tenían una cierta idea de la perspectiva.

Las teorías de Filippo Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico. Artistas e ilustradores como Leonardo da Vinci y Alberto Durero impusieron un alto grado de detalle en sus dibujos técnicos y arquitectónicos. Desde entonces ha crecido la demanda de ilustraciones técnicas cada vez con mayor complejidad, sobre todo desde el desarrollo industrial que comenzó en el siglo XVIII, pero aún hoy en la época moderna, el ilustrador necesita las mismas habilidades que sus precursores.

Distribución del espacio

Las ilustraciones pueden ocupar espacios muy diversos, en ocasiones cubren áreas completas en que la ilustración es dominante y otras veces ocupan solamente espacios limitados, que están destinados a proporcionar información visual complementando con textos. Un formato determinado posee zonas de mayor atracción visual y zonas de menos atracción o fuerza visual. De acuerdo con la posición en que se coloquen los elementos gráficos dentro de un formato, es el grado de atracción o fuerza visual que adquiere.

La ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales como son:

Técnica de carbón.- El carbón es igualmente adecuado para dibujos de línea y de tono; también es un excelente medio para trabajar a gran escala.

Debido a su naturaleza frágil, los errores se pueden corregir fácilmente con una gamuza o incluso soplando. Sin embargo, también tiene sus inconvenientes, es sucio de manejar y los trazos pueden borrarse accidentalmente.

El carbón tiene muchas características en común con los pasteles. Se pueden cubrir amplias zonas aplicando el carbón y luego extendiéndolo con un difumino o con la mano.

Los tonos intermedios de gris se pueden obtener empleando palitos más duros o apretando menos con el carbón sobre la superficie granulada del papel.

El carbón, fácil de manejar pero un poco sucio el terminado



Técnica del pastel.- Los pasteles se hacen con un pigmento seco en polvo, mezclando con un medio aglutinante para formar una pasta, de ahí se deriva la palabra paste.

Las barras de esta técnica se clasifican en blandas, medias o duras según la cantidad de medio aglutinante incorporada a la pasta.

Los pasteles más blandos permiten un tratamiento mucho más amplio y un mayor tamaño de la obra, sea cual sea el material escogido, hay que fijar el dibujo resultante si se quiere que sea permanente. La mayoría de los artistas que trabajan con pasteles hacen un boceto previo con carbón, donde es conveniente aplicar los primeros trazos con cuidado para no darle demasiada presión al papel.



Lápiz.- La historia del lápiz se remonta al 1564 cuando se descubrió en Borrowdale Cumberland Inglaterra un yacimiento de grafito puro. La calidad de los lápices depende principalmente de la pureza de los grafitos y arcillas empleados en su fabricación.

Las marcas que dejan los tres principales tipos de lápiz son diferentes. Un lápiz de plomo o compuesto de grafito produce marcas grises y brillantes, el lápiz de carbón hace marcas negras y mates, y el lápiz Conté hace también marcas negras y mates pero con una apariencia grasa; los tres tipos se representan en varios grados de dureza. La mayoría de los lápices dejarán alguna marca en casi todas las superficies normales empleadas para dibujar y pintar. Las líneas trazadas por el lápiz pueden ser varias en longitud y espesor. Se pueden trazar unas junto a otras, fundiéndolas para producir un tono o superponerlas con numerosas técnicas de sombreado. La punta se puede emplear para hacer una serie de puntos de distinta fuerza y distribución.

Pluma y tinta.- Las ilustradores han usado la pluma y la tinta durante muchos siglos.

Sin embargo actualmente su empleo está condicionado a las distintas técnicas de reproducción. En general los artistas que trabajan con tinta y pluma son especialmente afortunados ya que sus necesidades básicas son muy pocas. El artista sólo necesita de una hoja de papel, una pluma y algo de tinta para practicar su oficio.

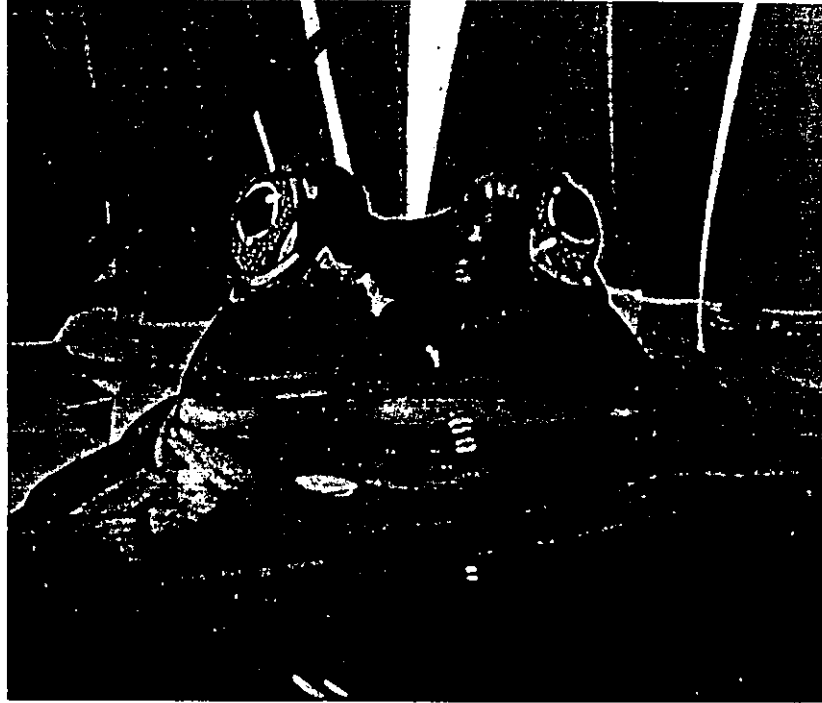
El principal interés de cualquier estudio sobre el dibujo a tinta y pluma, es el contraste entre los diferentes estilos de los artistas que se han sentido atraídos por este medio y como a lo largo de la historia, los métodos que estos artistas desarrollaron fueron adaptados por sus sucesores.

Con pluma y tinta es posible lograr una gran variedad de efectos



Acuarela.- Existe una gama muy variada de papeles y cada artista elige el que considera más adecuado para su trabajo. Siempre es conveniente tensar los papeles más ligeros, aunque con algunos de los más pesados no es necesario.

Las acuarelas se hacen con pigmentos muy bien molidos y goma arábica. Los pigmentos se clasifican en tres grupos principales: tierras, colores orgánicos y colorantes químicos.



Gouache.- Con excepción de los papeles más pesados y rugosos todos los papeles empleados para acuarela sirven también para gouache. También se pueden usar papeles teñidos y coloreados. El gouache es acuarela, a la que se le ha añadido pigmento blanco, pero aparte de que se usan los mismos pinceles, ahí termina la similitud. El gouache es un color sólido y opaco; a diferencia de la acuarela su efecto no se basa en el brillo del papel a través del color. Como todos los colores (menos el negro), contienen algo de blanco, al secarse quedan mucho más claros que cuando se aplican. La superficie final es mate y de apariencia algo terrosa.

La ventaja del gouache es que se puede conseguir una superficie final absolutamente plana.

Aerógrafo.- Es considerado por muchos una parte vital del equipo del ilustrador técnico. Con práctica un artista hábil puede producir una notable variedad de luces, sombras y tonos que se funden unos con otros con una precisión comparable a la de la fotografía. Aplicando las numerosas técnicas existentes; llenado, sombreado, recortes, se pueden producir ilustraciones muy completas. Existen muchos tipos de aerógrafos, cuyo diseño varía según su propósito y precio. Sin embargo, todos se basan en el mismo principio y tienen los mismos componentes. Funcionan de un modo muy similar y tienen más o menos la misma construcción. Un aerógrafo para trabajos detallados tiene un depósito abierto y una boquilla pequeña, mientras que los que se usan para trabajos a gran escala tienen el depósito y la boquilla más grandes. La velocidad con la que sale el aire depende del tamaño de la boquilla.

La pintura en el depósito está a la presión normal, y se mezcla con el aire a presión que fluye por el canal, la mezcla sale en forma atomizada.



Acrílicos.- Las pinturas acrílicas se pueden usar sobre muchas superficies, las únicas que no sirven son las que se han hecho con aceite, ni las bases en emulsión. Se puede realizar esta técnica en lienzo y pintar óleo, papel, cartón, tableros preparados.

Las primeras pinturas acrílicas que aparecieron en el mercado no tenían mucha calidad, pero en los últimos años se han perfeccionado mucho.

Sin embargo los acrílicos no se distinguen por su capacidad de cobertura y suele ser mejor aplicar dos capas finas de pintura que una sola espesa. La ventaja de los acrílicos es que se puede recargar una pintura sin que los colores pierdan vida. Usando esta técnica es más fácil lograr estilos fotográficos.

Óleo.-Se relaciona más con pintores que con los ilustradores y aunque sigue siendo popular, algunos artistas actualmente prefieren la pintura acrílica. La pintura al óleo se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza o de amapola. Estos aceites se secan lentamente por oxidación y este proceso otorga a la pintura al óleo la riqueza que lo caracteriza. Para pintar al óleo se usan una amplia variedad de superficies como cartulina, cartón de pasta, de paja, madera, aglomerado y cartón preparado, aunque el soporte más popular es el lienzo, bien tensado sobre un armazón de madera (bastidor).



Ilustración por computadora.-

El manejo de la computadora ha abierto al ilustrador posibilidades nuevas en las que permite almacenar el trabajo en distintas etapas, con lo cual el artista puede explorar una serie de variaciones de una imagen determinada antes de tomar una decisión con respecto al trabajo. Con scanner se puede combinar y manipular imágenes (como fotografías e impresos) para conseguir efectos similares a los de un collage.

El ilustrador puede ver juntos el texto y la imagen desde el principio, lo cual le da la oportunidad de contemplar la imagen dentro de un contexto. Actualmente existen muchos programas en los que se pueden realizar ilustraciones muy impactantes todo depende del programa como son: photoshop, ilustrador, coloreal dreams, corel 3D, director (para ilustrar páginas web).





La tinta china de color.-

Las tintas chinas de color se presentan en frascos y botellas. Algún tiempo después de pintarse con ella, la tinta china se hace resistente al agua, entonces ya no puede ser diluida. Sobre un fondo de tinta china se pinta con acuarela o color al temple, que pueden lavarse cuando se desee sin que el fondo de tinta china resulte perjudicado. La tinta china se emplea fundamentalmente en dibujos a pluma, el tono sepia es muy apreciado.

Lápiz de color.-

Los lápices de color son apropiados para del dibujado, sombreado y rayado.

El trazado de un dibujo con lápiz de color tiene como primer lugar, aplicar con suavidad, sin hacer mucha presión, los colores más claros sobre la hoja; las superficies que después serán oscuras se les puede dar también un poco de color. Es importante evitar desde el principio tonos demasiado oscuros ya que estos lápices apenas pueden borrarse. La aplicación del color se repite hasta que se han alcanzado los tonos oscuros más intensos.

Los contrastes entre los sombreados favorecen a la imagen vista en conjunto.

Los lápices de colores es un medio muy versátil

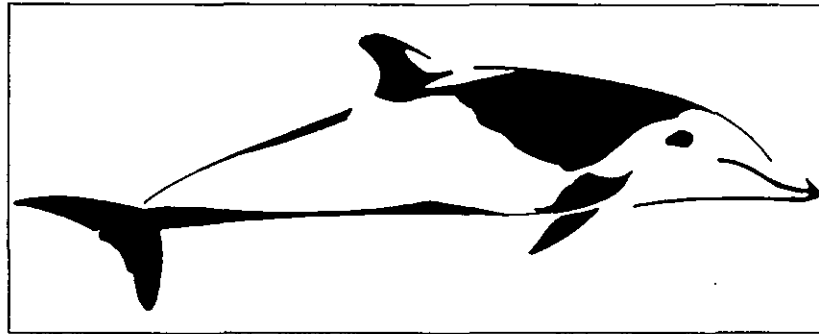
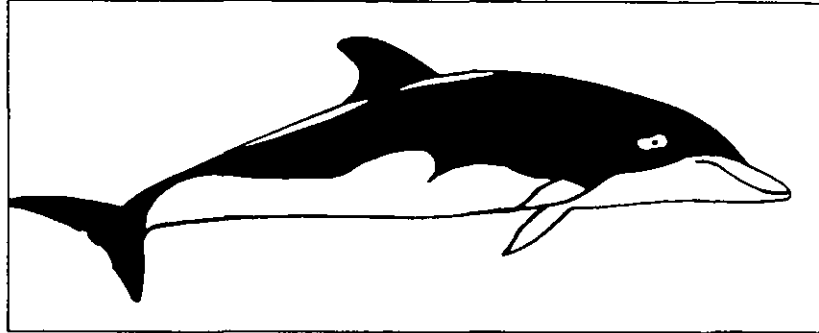


Existen diferentes tipos de estilización: silueta (figura o fondo), delineado (grabado, grosor de línea, cerramiento), sintetizar rasgos (los más importantes), cerramiento (partes separadas pero visualmente unidas), anchura (textura), caricatura (estilo propio).

Dentro de la estilización se dan diferentes niveles:

- **Representación;** fotográfica, ilustraciones; la finalidad es producir imágenes semejantes a la natural con sus rasgos característicos.
- **Simbólica;** estilizado, delineado, rasgos simplificados. El símbolo para poder ser el más adecuado no solo debe verse y reconocerse sino también recordarse y reproducirse.
- **Abstracto;** máxima simplificación, se conserva solo la idea.

La abstracción es una simplificación de la información representacional al mínimo. La estilización la podemos emplear en infinidad de imágenes como en animales, personas; puede ser figura completa, objetos, etc.



Diferentes niveles de estilización, hasta la aplicación en un logotipo



Es una forma de expresión gráfica por medio del dibujo de animales, personas, y objetos, ya sean artificiales o naturales en forma simplificada y exagerada.

Tuvo sus primeros antecedentes durante el siglo XIX en Europa, fue utilizada principalmente en revistas satíricas. En México, la prensa del Porfiriato la utilizaba para combatir los gobiernos de Juárez y Lerdo de Tejada.

Hoy en día puede tener fines informativos, humorísticos, didácticos, promocionales o de entretenimiento ya que se utiliza en muchos medios de comunicación como envase y embalaje, publicidad, señalización, dibujos animados etc.

Su relación con el diseño gráfico es muy cercana ya que puede ser utilizada en muchas aplicaciones:



Mascotas que representen una marca, producto o empresa, evento, servicio; se puede integrar en logotipos, en anuncios de prensa, etiquetas, juegos, revistas, catálogos etc.

La caricatura aplicada en logos, cuentos, artículos para niños



Catálogos y su función

Se le llama catálogo a un medio impreso, el cual contiene alguna lista de personas u objetos, horarios, enumeración o secciones determinadas. Se dice que es una publicación en la cual se encuentra una serie de imágenes acompañadas de pequeños textos, ya sean descriptivos o explicativos.

La existencia de diferentes tipos de catálogos en el mercado nos permite conocer la gran variedad de formatos y estilos.

Catálogos de publicaciones.

Da a conocer los libros más recientes que presentan las diferentes casas editoriales a sus lectores, donde mencionan al autor, la fecha de la publicación y precio.

Catálogo informativo.

Empleados para encontrar y decidir con mayor rapidez y facilidad de entre la variedad de opciones, presentadas debido a que todos los elementos o imágenes muestran la información precisa.

Catálogo comercial.

Abarca desde las grandes fábricas y almacenes hasta las micro y pequeña empresa. Tiene como finalidad mostrar de manera atractiva y rápida productos o artículos, motivando así al público al que va dirigido sin necesidad

de acudir personalmente a la empresa para conocerlos. Los catálogos comerciales dan a conocer productos de todo tipo como son muebles, aparatos eléctricos, cosméticos, accesorios, ropa, artículos deportivos, etc.

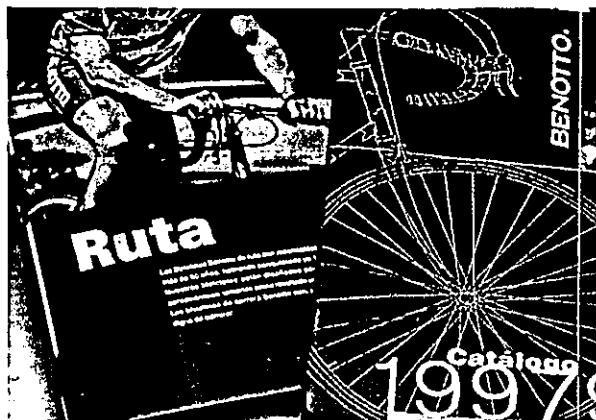
Catálogo didáctico.

Generalmente son de diseño sencillos pero funcionales mostrando imágenes en forma ordenada y específica, mismas que servirán como material de apoyo mejorando el aprendizaje entendimiento al lector facilitando la labor de los



Catálogo de moda.

Es una publicación periódica que tiene como finalidad presentar la ropa de la próxima temporada. El catálogo de moda se ha convertido en una publicación visual, cien por ciento con imágenes, de gran tamaño, saturación de color, collages y diseños novedosos, tipografías sencillas.



Este medio impreso puede ser mandado por correo directo, utilizado en el área de publicidad

Envase: tradicionalmente es un contenedor para líquidos. En la actualidad es utilizado para designar cualquier contenedor de un producto líquido sólido o gaseoso; industrial o de consumo.

Embalaje: contenedor de expedición, unitario o colectivo usado para proteger la mercancía durante todas las rudas etapas de la distribución.



La forma del envase se determina en base a: facilidad para manipular el producto, comercialización, el manejo con máquina



Ventajas:

* Gracias al envase y embalaje millones de habitantes de pueblos lejanos reciben gran variedad de productos frescos, secos, cocinados, refrigerados o congelados meses después de su recolección, fuera de estación o en tiempo de veda.

- Llegan los productos alimenticios en buen estado a las comunidades aisladas o distantes.

- Se conservan y protegen los productos.

- Se reciben información rápida, directa y personal, en el punto de venta acerca de las propiedades, características, valores y ventajas del producto.

- Se protege el usuario al manipulador y al medio ambiente de productos peligrosos y contaminantes.

- Se conservan alimentos y medicamentos en buen estado para ser enviados con urgencia a grupos y comunidades en desgracia.

- Se tiene la oportunidad de competir los importantes mercados internacionales.

Conocer los diferentes sistemas de impresión, es importante para el diseñador gráfico porque así podrá elegir la técnica más adecuada al diseño y al presupuesto que se tenga, buscando lo funcional de la estética. Los principales materiales empleados en el diseño son papel, cartón, vidrio, metal y diferentes plásticos. El método de impresión está condicionado por el material que se utiliza, lo que sin duda afecta directamente al diseño, por lo que es importante estudiar desde el principio el material que va a emplearse.

Flexografía

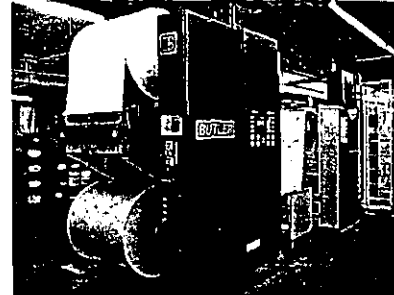
Es un sistema de impresión que utiliza tintas de anilina y maquinas rotativas, los clichés de caucho y en relieve, llevan troqueladas las superficies de impresión. Es una de las técnicas de crecimiento más rápido de la industria de las artes gráficas, sus aplicaciones pueden ser en productos de papel desechables, envases, productos promocionales, plástico.

Offset

El soporte no es una plancha de piedra calcárea, sino una plancha de metal zinc o aluminio en la que los elementos de impresión se delimitan a consecuencia de una serie de operaciones fotomecánicas. En la impresión se utiliza un elemento intermedio o mantilla sobre el que se calca el tema que se trata de reproducir.

Son tres las ventajas principales del Offset, como sistema de precisión ofrece tiradas a gran velocidad, ciertos tipos de máquina alcanzan un ritmo de veinte mil ejemplares horas. Se puede imprimir aun usando papel de baja calidad con una fina reproducción. Y la tercera es que los tipos es mucho menos engorrosa que la del plano tipográfico, motivo por el cual las tiradas resultan baratas.

En offset encontramos dos tipos de máquinas, ambos comprendidas en el sistema rotativo: la máquina de pliegos y la rotativa de bobinas.



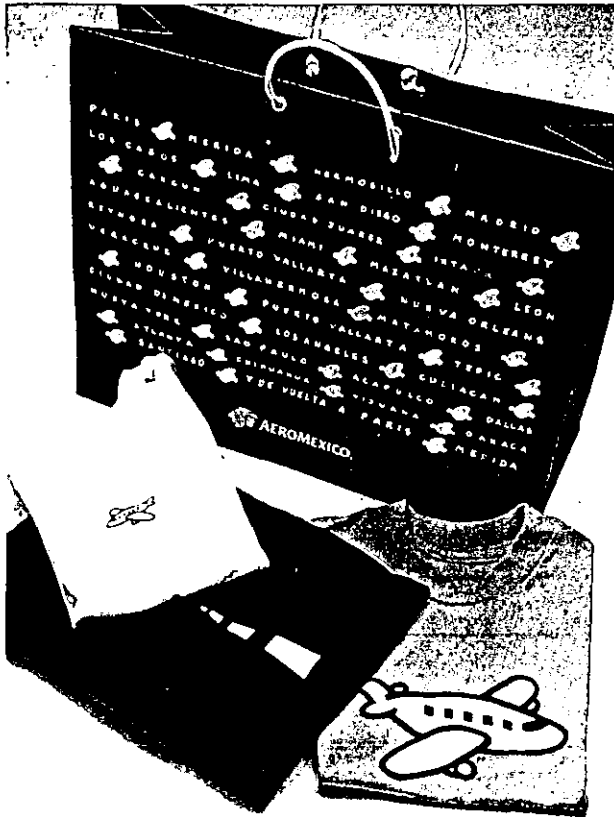
Rotativa



Productos impresos en flexografía

Huecograbado

La tipografía se caracteriza porque los elementos de impresión están en relieve y van alineados todos al mismo nivel, el huecograbado se define porque sus elementos huecos de impresión presentan distintas profundidades; una vez llenos esos huecos con tinta van a colocarse sobre el papel según las intensidades de impresión que corresponden al espesor de la capa de tinta, proporcionales tanto a la profundidad de los huecos. Conviene este tipo de impresión para libros y álbumes de arte, anuncios publicitarios de alta calidad.



Artículos impresos en serigrafía

Serigrafía

Consiste en aplicar sobre piezas de cerámica, cristal, material plástico o en caso más general, papel o cartón; el viejo método de impresión de telas llamado "a la lionesa" se emplea una pantalla o malla de seda que sirve de soporte al tema cuya reproducción se pretende.

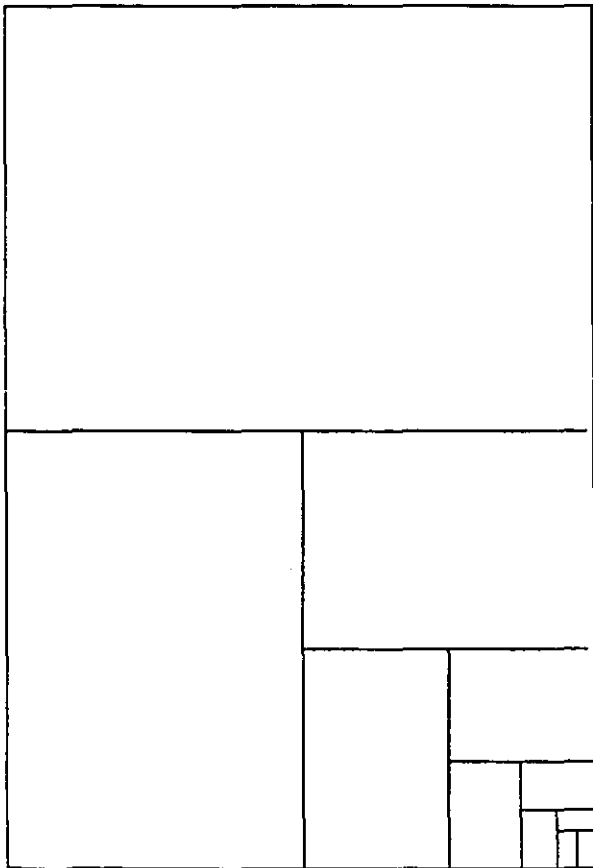
La especial preparación de la pantalla permite el paso de la tinta a través de las mallas de la seda, solamente en aquellos lugares que deben ser impresos. La extensión de las tintas sobre la pantalla se practica utilizando una herramienta especial llamado Rasero.

Existen diferentes métodos de preparación de pantallas de recorte y fotoquímico, este último también llamado directo o indirecto. Se aplica en numerosos trabajos como impresión de papel o cartón de cualquier tipo, textil, materiales plásticos, cerámicas, vidrio, hierro esmaltado y otros muchos.



Varios son los factores que determinan la selección del papel, tales como la personalidad que adquiere la tipografía y las ilustraciones sobre determinado papel, la calidad y fuerza que expresa el material impreso en un papel satinado o la sutileza reflejada en un papel rosado; la habilidad del papel de soportar el paso del tiempo es muy importante para la realización de libros, manuales, catálogos, ya que este debe de alcanzar el periodo de vida programado por el diseñador, el papel se clasifica en varios tipos:

Bond, como su estructura es semidura se utiliza en papelería membretada, en



certificados de acciones, en trabajos mecanografiados, en dibujos etc.

El papel para cubiertas es magnífico para libros y manuales por su consistencia fuerte y durable.

La cartulina, es utilizada en carteles y desplegados, compuestas de tres partes en el interior, un cartón fino de mejor o peor calidad y sobre cada un de sus cara, una hoja o pliego de papel blanco o de color, pegada sobre el cartón.

Los papeles para offset son especiales porque tienen propiedades que compensan la humedad, en el caso del rotograbado es necesario un papel que absorva la gran cantidad de tinta.

Papel satinado puede ser de dos caras, cuyas superficies son lisas y brillantes, como pueden serlo las del raso.

Papel pergamino, cuyo fondo está muy unido; recibe tal nombre por su semejanza con los antiguos pergaminos.

El cartón, papel grueso generalmente fabricado con materiales ordinarios tales como viejos papeles y recortes.

El peso del papel es lo que pesa un m² del mismo. Formatos más usuales: 50x65cm, 52x70cm, 56x88cm, 65x90cm, 64x80cm, 70x100cm. Dependiendo del grosor y del peso se le llama:

Papel: hojas de poco gramaje, se usan para papelería, hojas de libros, publicaciones, volantes, folletos.

Cartulina: son un poco más gruesa que el papel, se usan en carteles, anuncios, tarjetas de presentación etc.

Cartoncillo o carbón: son más gruesas, se usan para cubiertas en libros, cajas y embalajes, etc.



Métodos de encuadernación temporal

Estos métodos sirven para reunir las páginas de un documento con grapas plásticas o de material, incluyendo:

Lomos plásticos (encuadernación temporal de pequeños documentos, con escasa flexibilidad de apertura).

Anillas metálicas (documentos que es necesario actualizar o que tengan gran flexibilidad al abrirlo).

Por sistema de espiral o peine (documentos que deben abrirse bien usados a menudo para presentaciones e informes).

Grapado o costura con alambre (barato y eficaz para pocas páginas, con muy poca flexibilidad al abrirlo).

Costura lateral (pequeño número de páginas con cero de flexibilidad al abrirlo). Algunos terminados especiales:

El troquelado, son cortes especiales del papel.

Estampado, es una impresión en relieve sobre papel u otro material.

Engomado, son etiquetas y otros adhesivos.

Perforados, consiste en la perforación de hileras de agujeros que facilitan el corte manual del elemento.

Perforaciones con sacabocados, con ayuda de troqueles de medidas estándar se perforan hojas y pastas.

Gofrados, son texturas que se agregan al papel después de la impresión.

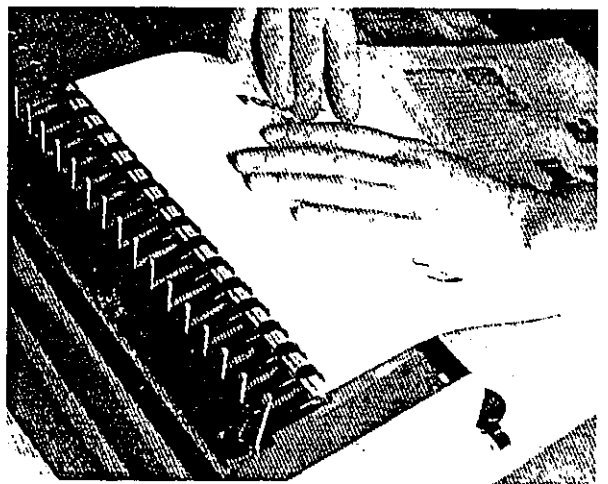
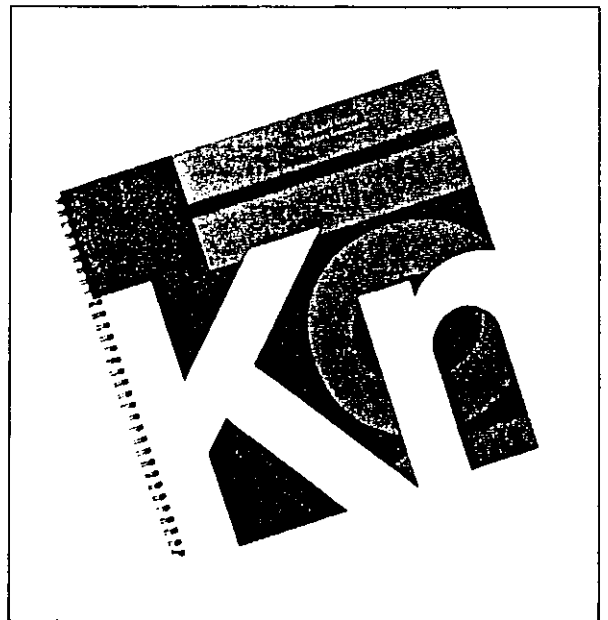
Barnizado, es un sistema de protección más barato. Se aplica una sustancia líquida transparente a la superficie impresa.

Realce, impresión seguida de eleva-

ción o rehundimiento de la imagen impresa.

Se usa mucho en membretes y trabajos decorativos, el realce puede ir sin imprimir.

Metalizado, es similar al relieve se aplica a la superficie impresa una matriz caliente que deposita una lámina metálica, la operación se usa mucho en la impresión de cubiertas y cajas.





Conclusiones

La participación de Michoacán en la formación de la historia nacional, fue trascendente en parte por michoacanos y otros que sin serlo influyeron en ella aun así, la importancia que tuvieron años atrás estos personajes, es hoy desconocida por la sociedad michoacana, debido a la monotonía que conlleva su aprendizaje. A raíz de esto se ha ido perdiendo el interés, no solo de los niños por conocer aun más acerca de la historia de su estado, si no también de personas que intervienen en la educación de este y por ende no se ha dado suficiente importancia a que los niños tengan conocimiento de su historia.

Dándome cuenta de esto y observando que es indispensable generar el conocimiento y el interés sobre la historia de nuestro estado, se pretende lograr dichos objetivos por medio del Diseño Gráfico ofreciendo una respuesta a esta necesidad de comunicación.

Tomando en cuenta que el juego es una parte vital en el desarrollo del infante, es conveniente la creación de un juego didáctico que contenga información e imágenes ilustradas de personajes trascendentales en Michoacán, con el fin de crear un juego ameno, llamativo, innovador que contribuirá al público específico al que va dirigido, los niños.

El tamaño y el formato se determinará en función de su uso, sobre todo por el manejo que le dará su consumidor. también se tomará en cuenta conceptos de composición, de color, tipografía, varios elementos que son necesarios para dar una buena distribución para el diseño del juego, así se logrará que este pasatiempo sirva como apoyo para el enriquecimiento del menor.



Capítulo 4

Proceso de Diseño

Una impresionante lista de quienes habiendo nacido en Michoacán han contribuido de manera significativa en la consolidación de la patria. La importancia de sus obras trasciende hasta nuestros días; principalmente conocida por los adultos pero no mucho por los niños, ya que estos carecen de un medio accesible de información que les aporte, los conocimientos sobre estos personajes que contribuyeron a forjar nuestra historia, esto debe ser inculcado y especialmente desde temprana edad.

Es muy gratificante saber que en México, en especial los michoacanos contamos con personajes que han hecho una gran historia a diferencia de otros países, por esto debemos darle la importancia y sobre todo difundirla.

El objetivo de este proyecto no es únicamente mostrar su contribución a la sociedad, si no también poderlos identificar a través de imágenes. Para lograr este objetivo se realizó un juego didáctico, tomando en consideración que los métodos actuales de enseñanza utilizan al juego como un medio factible que garantiza un alto grado de aprendizaje, además auxilia y colabora en la formación del niño.

Es así que utilizando una técnica mixta de ilustración como es acuarela, prismacolor, acrílicos además de la ayuda del programa de computo adobe photoshop se logro el impacto y colores adecuados para el publico que va dirigido, los niños.

Cada parte de este juego fué realizada en base a la investigación anterior con la ayuda de la técnica de ilustración, con áreas como envase y embalaje, diseño editorial y también con aspectos pedagógicos.



ELECCION DE LOS PERSONAJES

El ver que nuestra identidad cultural se ha ido perdiendo, principalmente por el desconocimiento de nuestra historia, hizo que me avocara a mostrar la importante labor que han tenido a lo largo del devenir histórico, gran cantidad de michoacanos.

Hombres y mujeres, cuyo espíritu y visión de la vida, los llevo a realizar actos que no solo marcarían el rumbo del país, sino que con ellos a su vez, transformarían al resto del mundo. Sus ideas repercutieron en diversos países y con ello, México influía en la historia global.

Nacidos en Michoacán, pero desconocidos para muchos michoacanos, principalmente por los niños, es por lo que decidí dar a conocer y difundir su obra, y a su vez el diseño gráfico constituye la herramienta más factible y fundamental para lograrlo y siendo la imaginación y la creatividad medios idóneos para ello, conjuntandose permiten que el resultado sea mas efectivo.

Descubrí que el juego es uno de los medios más utilizados para el desarrollo del niño, el diseño gráfico de manera visual me permitió que estos conocimientos se le transmitieran al niño de una manera más eficaz, divertida y sencilla, y al mismo tiempo me permitió aplicar mis conocimientos en diseño gráfico.

ESTILO

Para elegir como debía de ser el estilo de las ilustraciones, del juego se hicieron varias pruebas para determinar cual era el más adecuado. Se probó el nivel simbólico, nivel abstracto y se optó por el nivel representacional debido a que el juego es para niños y el objetivo primordial es que ellos puedan reconocer fácilmente a los personajes. Es así que en base a fotografías se estilizaron los rasgos característicos de cada personaje.



TECNICA DE ILUSTRACION

Para elegir la técnica de ilustración se hicieron varias pruebas como fueron: lápices de color, pastel, tinta china, en computadora; las cuales se descartaron debido a que daban una apariencia rígida, no ayudaban a que los rasgos de los personajes fueran simpáticos, agradables para un niño.



Es así que se optó por utilizar una técnica mixta: acuarela para los fondos, lapices de colores para resaltar detalles, un poco de acrílicos para crear tonos vivos e intensos.

La técnica se aplicó sobre papel acuarela, ya que este papel tiene una textura rugosa que ayudó a que se pudieran dar efectos de colores degradados, así como también tiene la ventaja de que si hay algún error se puede corregir. Y por último con la ayuda del programa de computo Adobe Photoshop se realizaron algunas correcciones ya que con la técnica de acuarela no se pudo lograr que diera el tono de piel adecuado.



A la derecha ilustración con la técnica mixta. Arriba ilustración corregida en Adobe Photoshop.

**PERSONAJES HISTORICOS DE
MICHOACAN**



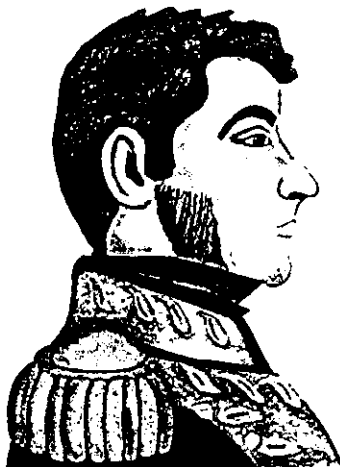
Vasco de Quiroga



Gertrudiz Bocanegra



Virrey Antonio de Mendoza



Ignacio López Rayón



Pascual Ortiz Rúbio



Francisco J. Mújica



José Mariano Michelena



Alfredo Zalce



Lázaro Cárdenas del Río



José Ma. Morelos y Pavón



Nicolás León



Esther Tapia de Castellanos



Miguel Lerdo de Tejada



Melchor Ocampo



Ignacio Chávez



Fray Juan de San Miguel



Manuel Pérez Coronado



Manuel Ocaranza

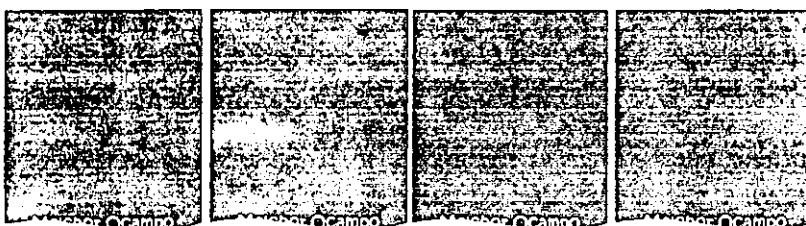
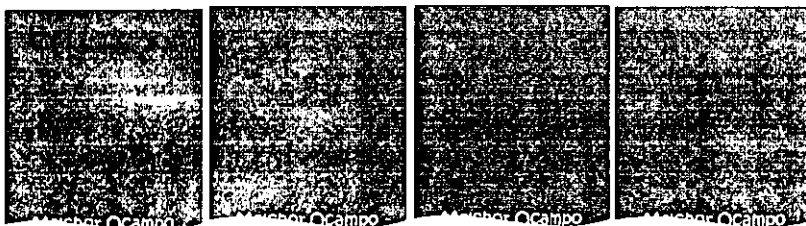
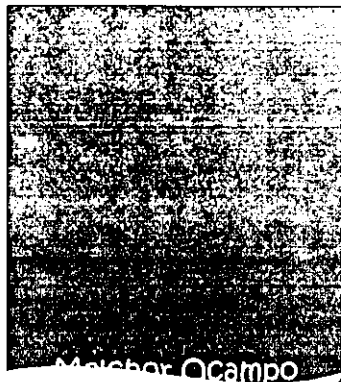
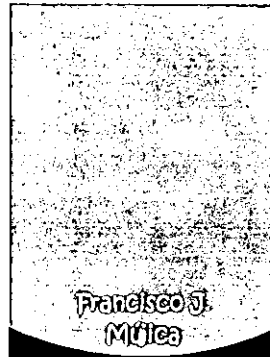
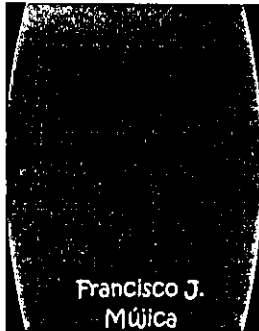


Agustín de Iturbide



Josefa Ortiz de Domínguez

DISEÑO DE MEMORAMA

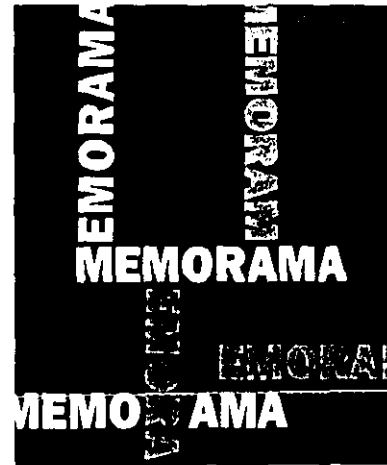
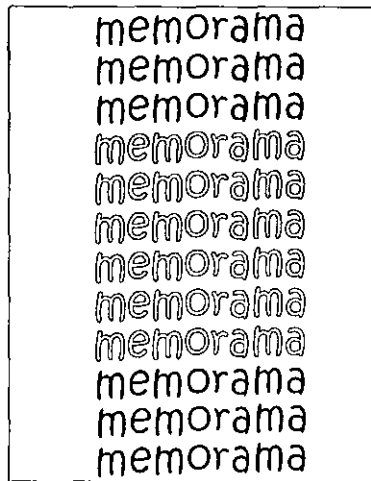


Para el diseño de las tarjetas del juego, se hicieron varias propuestas con diferentes estilos. Algunos con elementos como texturas con letras, otros con fondos de la misma imagen del personaje.

Otra de las propuestas era manejar líneas onduladas y esta fué por la que se decidió ya que tienen una línea en movimiento para evitar que se vean rígidos y denoten que es un juego infantil.

Además de que al juntar las tarjetas causan un efecto de juego, de seguimiento con la línea ondulada

Efecto que causa al juntar las tarjetas



Las siguientes bocetos fueron algunas de las propuestas para el diseño de la parte posterior de las tarjetas del memorama.

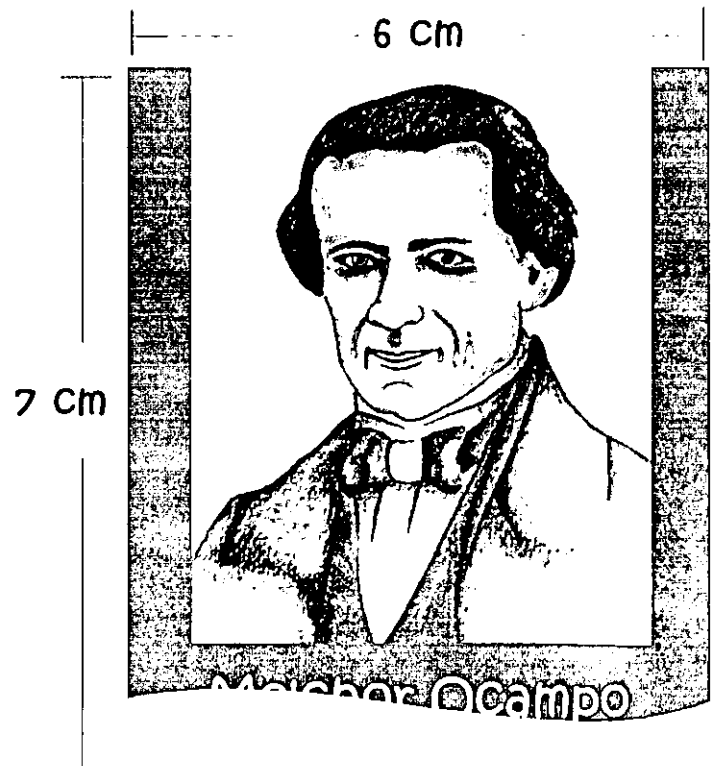
Se fueron eliminando de acuerdo a la intención que tiene el juego, algunas se descartaron por los colores que no eran adecuados para los niños como es el negro, otros como el del crucigrama que era muy estático, se optó por manejar un juego de letras con los colores verde, blanco y rojo.



COLOR Y FORMATO

Se tomó la decisión de utilizar los colores verde blanco y rojo, tonos pantone 354 (verde), pantone 1788 (rojo) que nos recuerdan la bandera de México y es lógico asociarlo con la historia de nuestro país; aunque sean personajes michoacanos influyeron en la historia nacional.

El Formato no es ni muy grande ni muy pequeño, es adecuado para que los niños puedan utilizarlas sin ninguna dificultad la medida es 6cm por 7cm y estarán impresas en cartulina cuplex.



TIPOGRAFIA

La familia tipográfica kristen fué elegida para títulos como los nombres de los personajes tanto en las tarjetas del memorama como en el instructivo del juego, así como en algunas de las cajas de este juego.

kristen
A B C D E F G H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z a b
c d e f g h i j k l m n ñ
o p q r s t u v w x y z

La tipografía que fué elegida para el cuerpo del texto, se llama comic. Esta aplicada a 13 puntos ya que los niños de esta edad prefieren las letras grandes por ser más legibles además de que sus formas y terminaciones redondas nos denotan la letra de un niño.

Comic
A B C D E F G H I J K L
M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z a b c d e f g
h i j k l m n ñ o p q r s t
u v w x y z



Tipografía kristen
aplicada en 14 puntos

tekto
A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q
r s t u v w x y z

DISEÑO DE PORTADA DE INSTRUCTIVO



Como todo juego debe de llevar un instructivo, para lograr que el niño le interese hojear el instructivo es importante que la portada cause impacto suficiente y se vea diferente, debe de dar a conocer un poco de lo que encontrarán en el interior. Es así que para lograr el objetivo se tenían varias opciones la primera manejando algunos de los personajes en la portada sobre un recuadro, pero se descartó por muy convencional.



Otra de las opciones fué el manejar solamente el juego tipográfico que se empleó en las tarjetas. Finalmente se tomó de esta última opción el dejar el juego tipográfico y apoyarlo con algunas de las ilustraciones de los personajes así como también manejar los colores verde, blanco y rojo.

DISEÑO FINAL
PORTADA DE INSTRUCTIVO

me

Instructivo
del juego

Vida y obra
de los personajes

Melchor Ocampo
Manuel Ocaranza
Gertrudiz Bocanegra
Ignacio Chávez Sánchez
Josefa Ortiz de Domínguez
José María Morelos y Pavón
Manuel Pérez Coronado
Nicolás León
José Mariano Michelena
Alfredo Zalce



ra

m

Miguel Lerdo de Tejada
Ignacio López Rayón
Vasco de Quiroga
Francisco Mújica
Agustín de Iturbide

Lázaro Cárdenas
Virrey Antonio de Mendoza
Esther Tapia de Castellanos
Agustín de Iturbide
Fray Juan de San Miguel

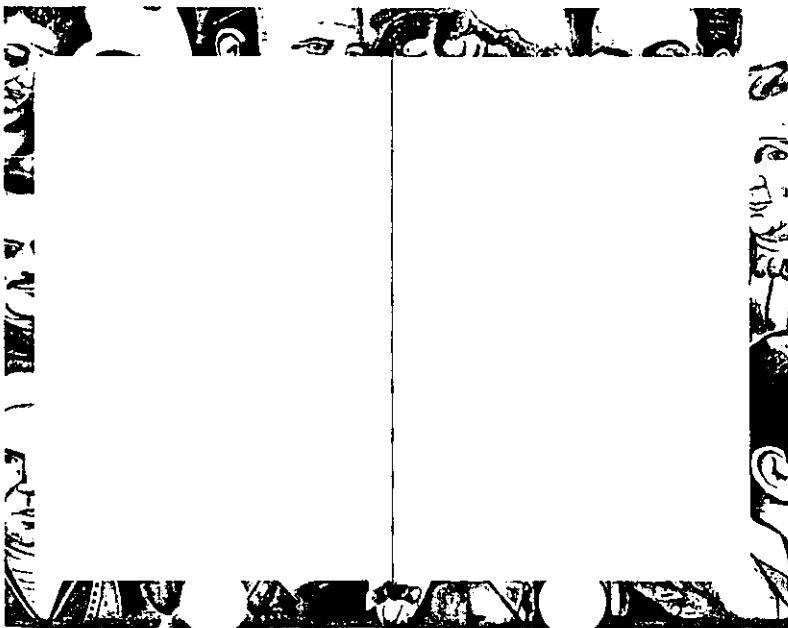
a

Personajes
Históricos de
Michoacán

En la contraportada se
manejan algunos de los nombres de
los personajes

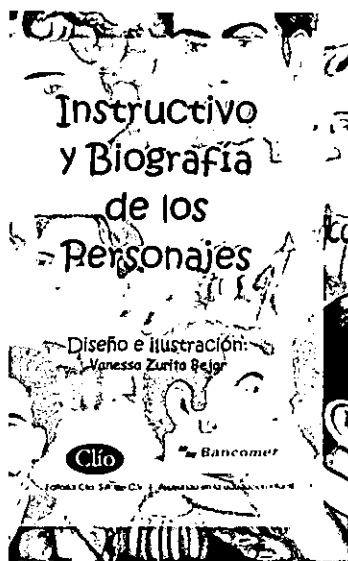
ELEMENTOS DECORATIVOS

Se hicieron varias propuestas para el elemento decorativo que se aplicó en cada hoja del instructivo, con el fin de darle una mejor presentación. El objetivo era que fuera agradable la composición de la hoja, para ello se tomó en cuenta los colores verde, blanco y rojo, las líneas onduladas, el juego tipográfico de letras en el nombre del juego. Como primeras propuestas que surgieron están al lado derecho.



Como segunda propuesta, se tomó como elemento viable, el seguir utilizando el collage que se diseñó para el rompecabezas, es así que sin llegar a chotearlo se diseñó para las doble páginas un marco que se vio agradable por los colores y el impacto que logró al tener toda la pagina armada, esta opción se eligió para aplicarla en todas las páginas donde se muestra la biografía de cada uno de los veinte personajes.

PORTADILLA Y SEPARADOR



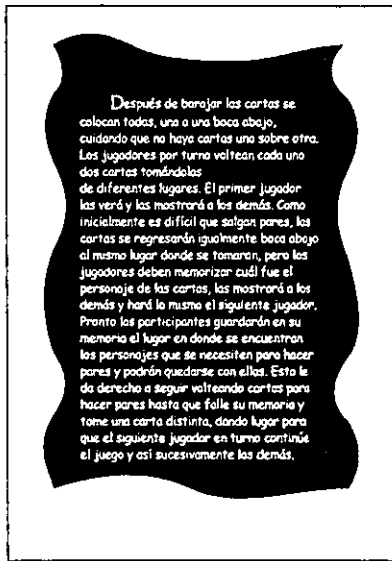
Para mantener al espectador interesado se manejó como fondo en la portadilla, una parte del rompecabezas, que lo hace más atractivo ya que el gran colorido que tienen las ilustraciones es con el objetivo de llamar la atención de los niños automáticamente. La portadilla menciona que es un instructivo, que contiene la biografía de los personajes, y también muestra los patrocinadores, editorial Clío y Bancomer.

Este fondo también sirvió para hacer un separador y así comenzar con la biografía de cada personaje.

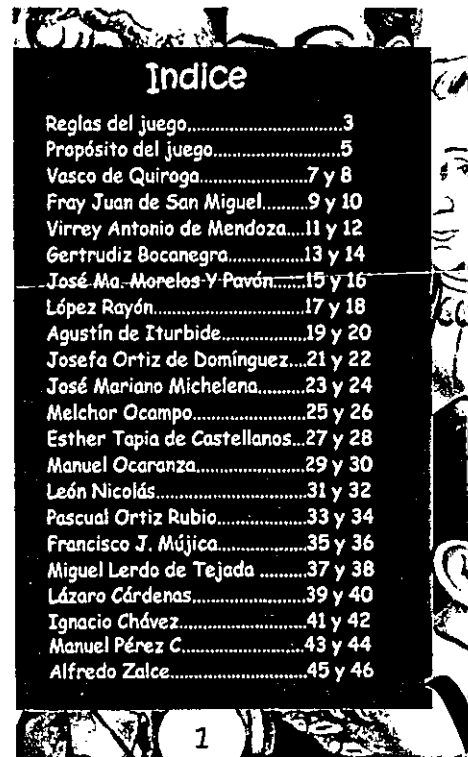
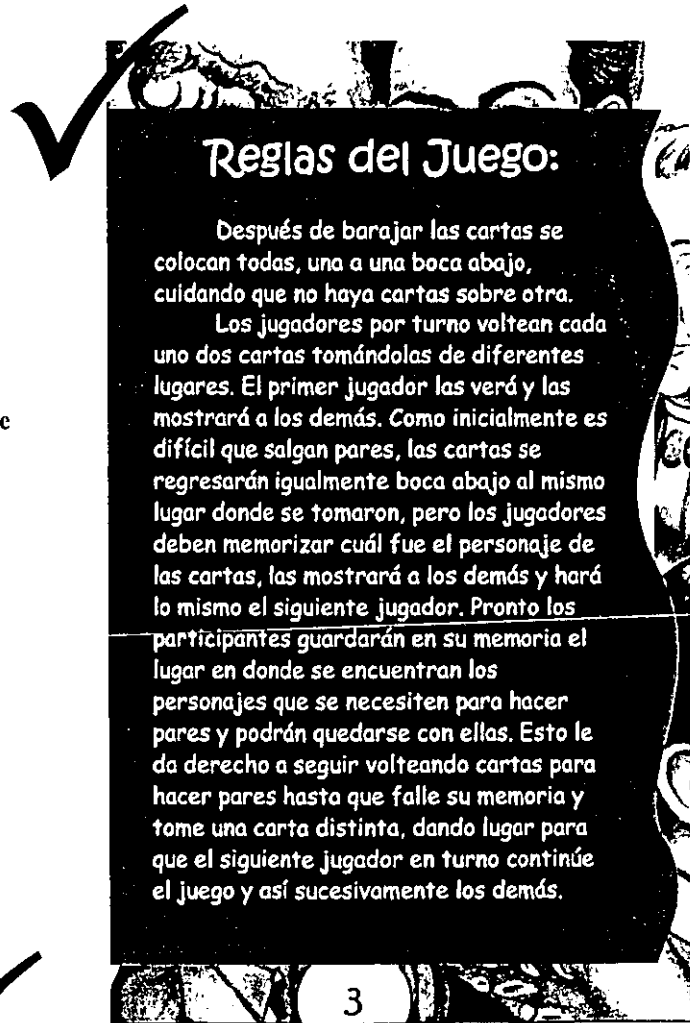


Arriba se muestra el separador

DISEÑO DE PAGINAS INTERIORES

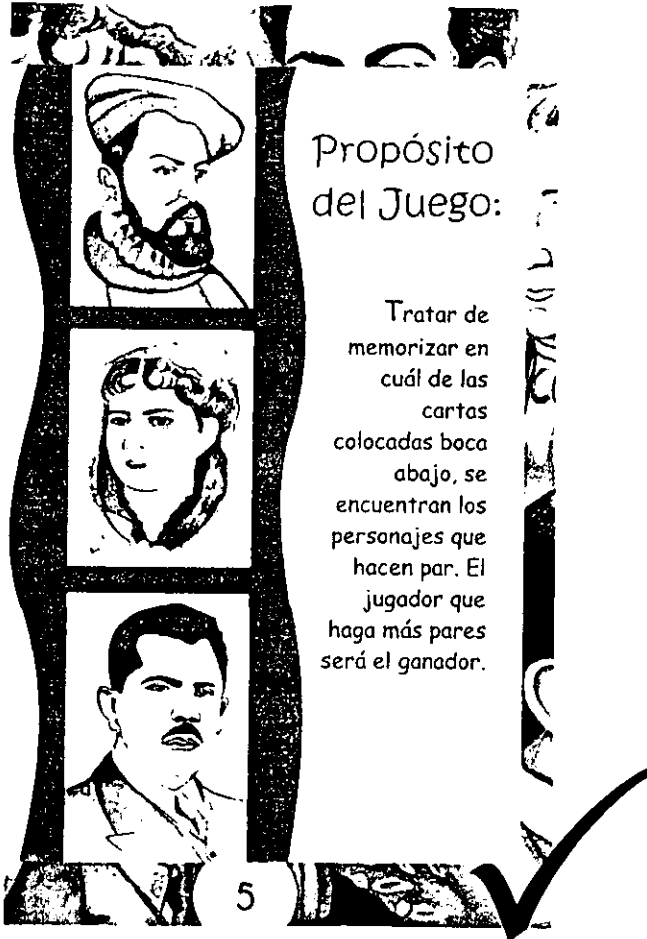


Dentro del instructivo, se decidió que se incluyera un índice para que los niños encontraran más fácilmente la información de cada personaje.



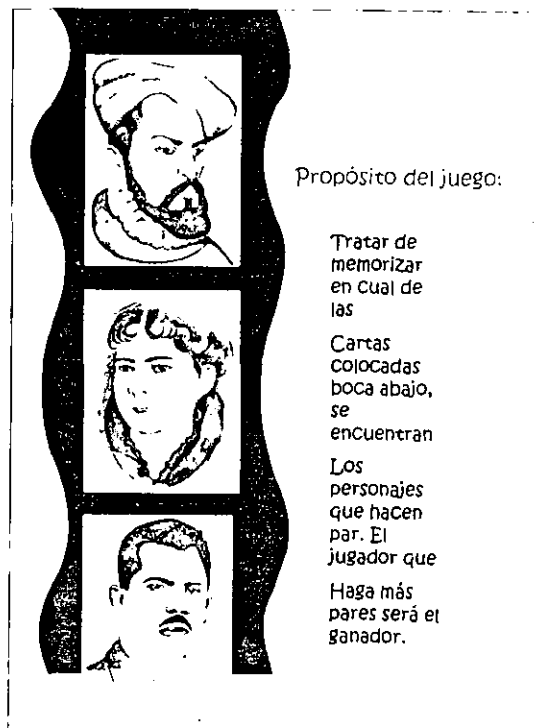
Índice

Reglas del juego

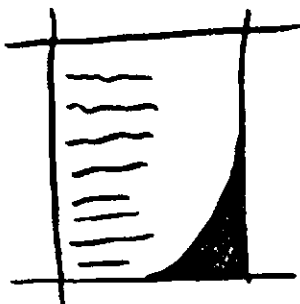


Como todo juego debe tener un propósito y se trato que fuera lo más claro posible "tratar de memorizar en cuál de las cartas colocadas boca abajo, se encuentran los personajes que hacen par. El jugador que haga más pares será el ganador".

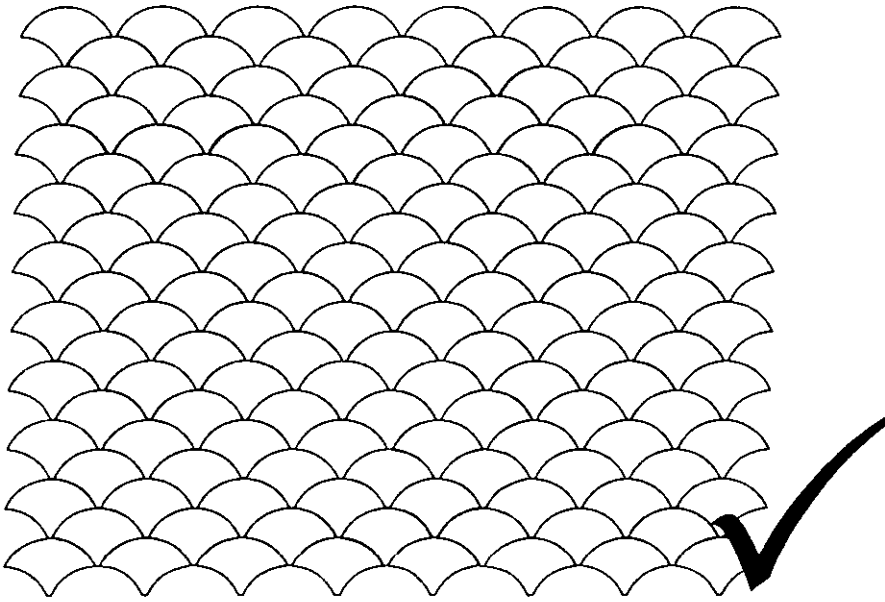
La opción de diseño que se eligió para las reglas del juego, propósito del juego e índice es uniforme a todas las páginas del instructivo.



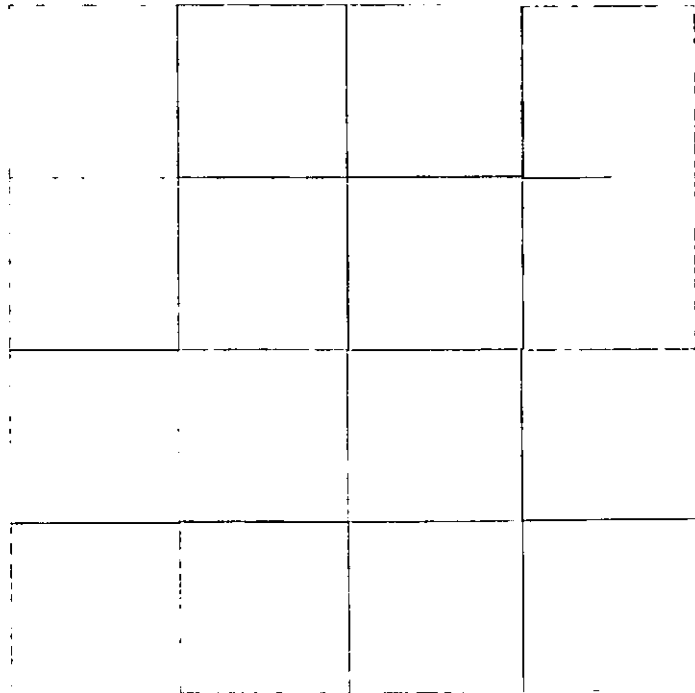
Primeros bocetos



RETICULA



Se diseñó una retícula para el rompecabezas. Se tomó en cuenta que el juego era para niños de nueve años en adelante así que las piezas no debían de ser tan difíciles, pero tampoco muy fáciles por que les aburriría. Se pensó en hacer una retícula diferente que no fuera igual a otros rompecabezas, así que se hicieron dos propuestas, la primera una serie de medios círculos con una terminación en pico, y la segunda una serie de cuadros, se optó por la primera ya que es diferente, es fácil de armar y cumple con el objetivo de tratar de aprovechar este juego como un medio por el cual nos niños puedan obtener un aprendizaje.



ROMPECABEZAS



El rompecabezas tiene un formato de cuatro cartas, contiene 100 piezas, para que tuviera suficiente impacto y fuera del agrado de los niños se realizó un collage en donde se incluyen a los veinte personajes.

Como fondo se hizo una textura con los nombres de los personajes y se pensó en utilizar colores vivos como el anaranjado, que conjuntamente con el gran colorido de las ilustraciones, llamaran la atención de los niños.

MUESTRAS RECORTABLES

Dentro de este juego se incluye una serie de estampitas llamadas muestras recortables, las cuales tienen la intención de que sirvan como apoyo educativo como puede ser en tareas escolares.

Las estampas son de cada uno de los personajes que se incluyen en el juego, vienen en series de cuatro, en cada hoja tienen líneas punteadas que ayudarán al niño a recortar cada una de las estampas, con el fin de que les puedan servir para coleccionarlas, para compartirlas con alguien más o como ya se mencionó, para tareas escolares.

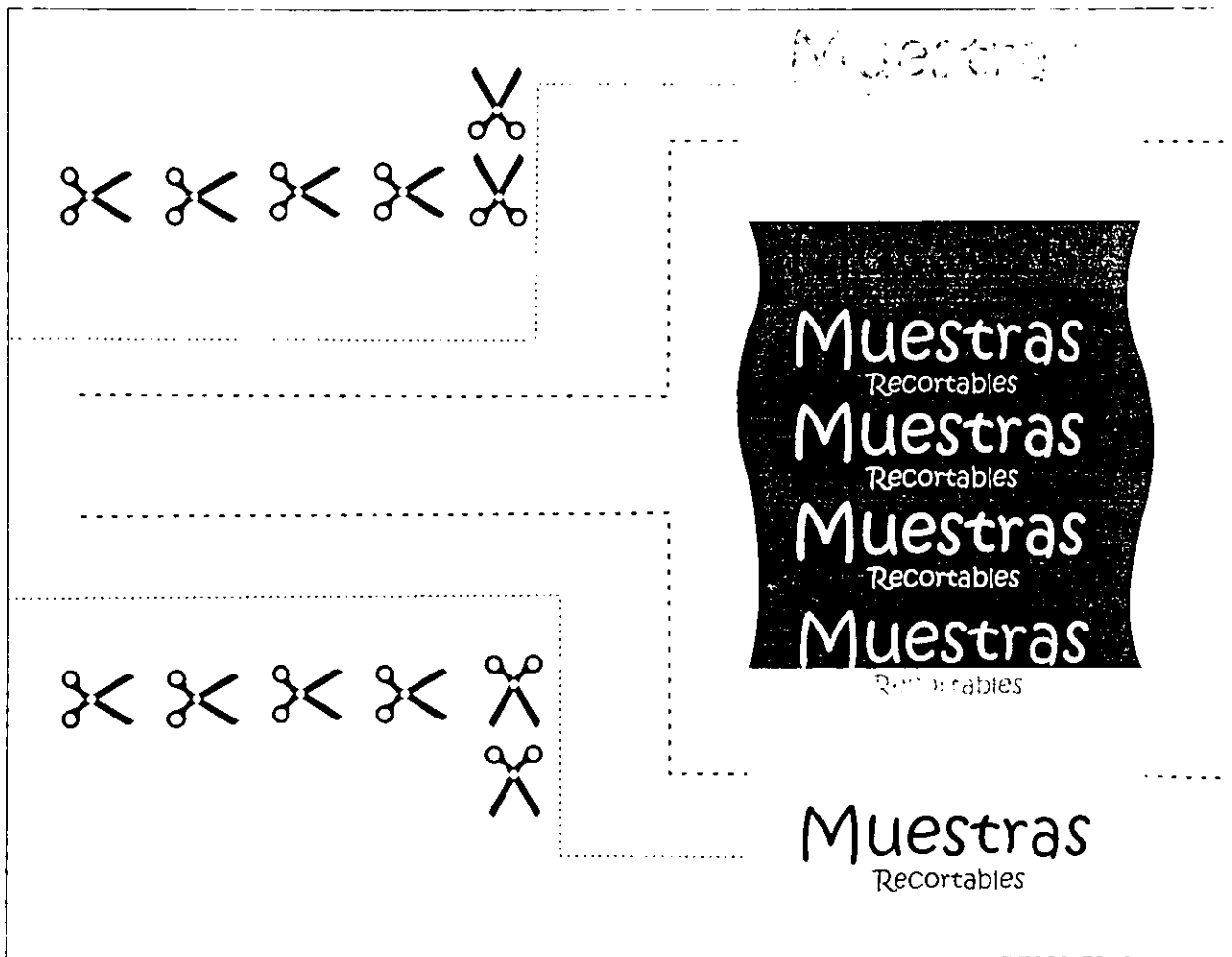
Son ochenta muestras que vienen en forma de librito con su portada para que los niños las puedan identificar fácilmente.



Una de las primeras opciones

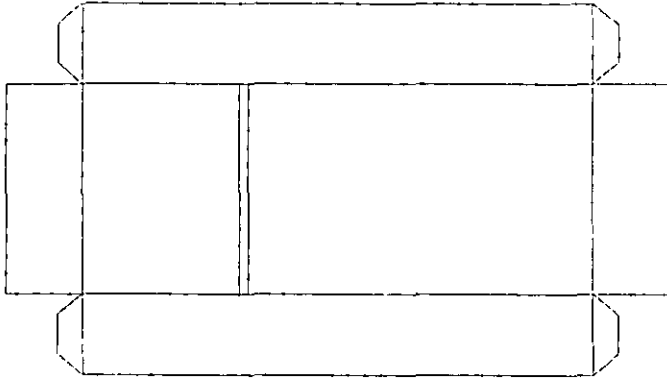


**DISEÑO DE PORTADA
MUESTRAS RECORTABLES**



Abajo, portada y contraportada
a la derecha opción final.

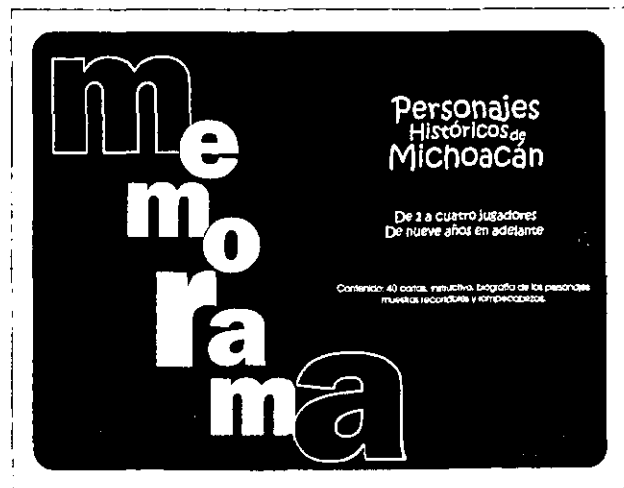
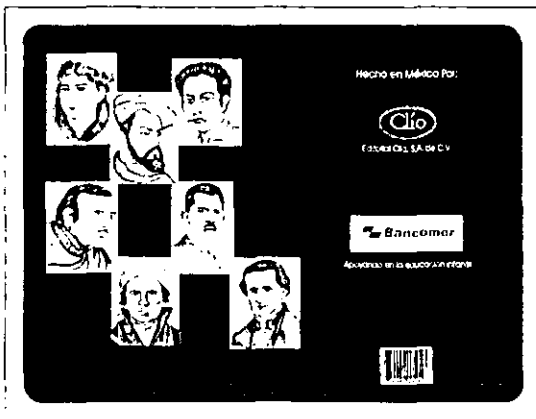
EMBALAJE CAJA GENERAL



Como parte esencial de este juego es el empaque, después de haber realizado casi todo el juego se tomó en cuenta los colores que se utilizaron, los elementos decorativos, las tipografías. Así que se comenzó por hacer propuestas del formato de la caja, como primera opción se tenía un formato rectangular, pero se descartó por el espacio era un poco justo para lo que iba a contener. Se propuso un formato de 32cm x 25cm que fue el que se aplicó.

Como primera opción de diseño se propuso que tuviera fondo rojo, un elemento decorativo con terminaciones onduladas en donde llevaba la información.

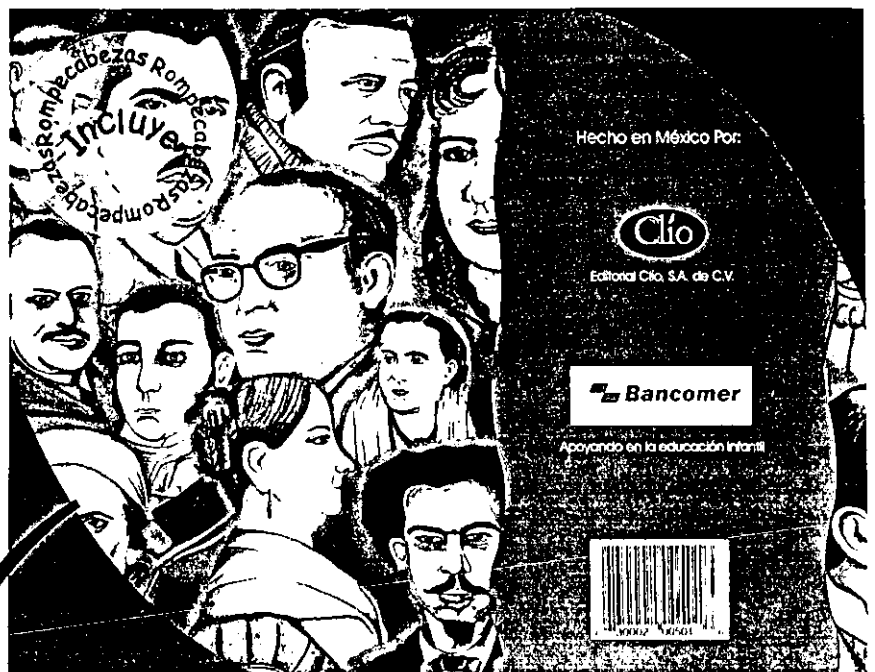
En grande el nombre de memorama con su juego tipográfico. En la parte de atrás el mismo elemento decorativo, mismos colores y algunas de las ilustraciones.



EMBALAJE FINAL



Finalmente se eligió esta opción. Donde lo que más resalta es el collage de los personajes como fondo, los colores son llamativos para lograr el impacto deseado. Tanto en la parte de enfrente como en la parte posterior se da a conocer que dentro del juego se incluye como un extra un rompecabezas de cien piezas.



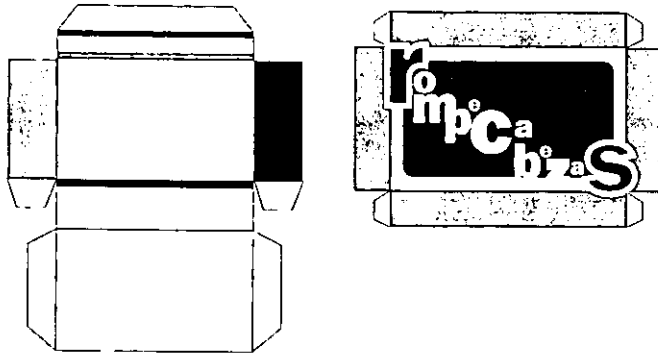
EMBALAJE DE TARJETAS DEL MEMORAMA



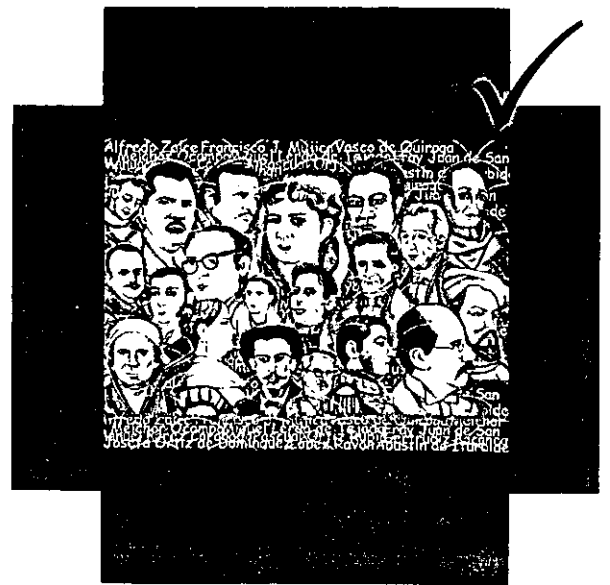
Se decidió que para las tarjetas del memorama, se diseñara una caja especial, la caja debía de informar que en ella encontrarían las cuarenta tarjetas. En la tapa de arriba se dejó como fondo el collage de los personajes así como también el juego tipográfico en el nombre del juego. En la caja base se optó por dejarla en un solo color rojo y mencionar los nombres de los patrocinadores.



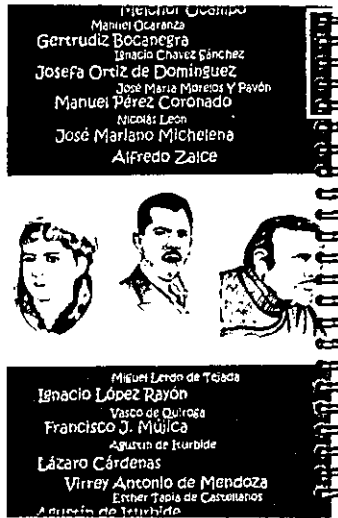
EMBALAJE DEL ROMPECABEZAS



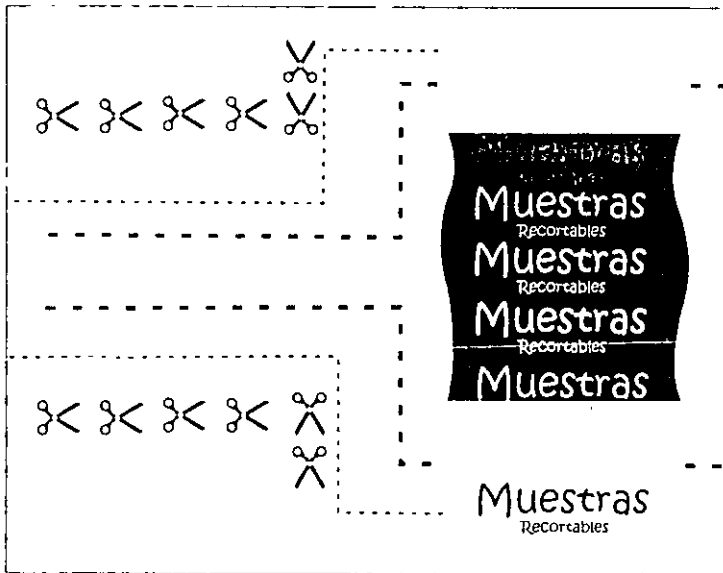
La propuesta que se realizó para la caja del rompecabezas fue parecida a las demás cajas, se diseñó con el collage de fondo en la caja de arriba, se empleó como elemento decorativo una plasta en pantalla blanca. La medida es de 22 cm x 23.5 cm.



ACABADOS



El instructivo será engargolado para una mejor conservación. La portada y contraportada serán impresas en papel kromacote.



Las muestras recortables serán engrapadas ya que el fin es recortar cada una de las estampas.



PRESUPUESTO

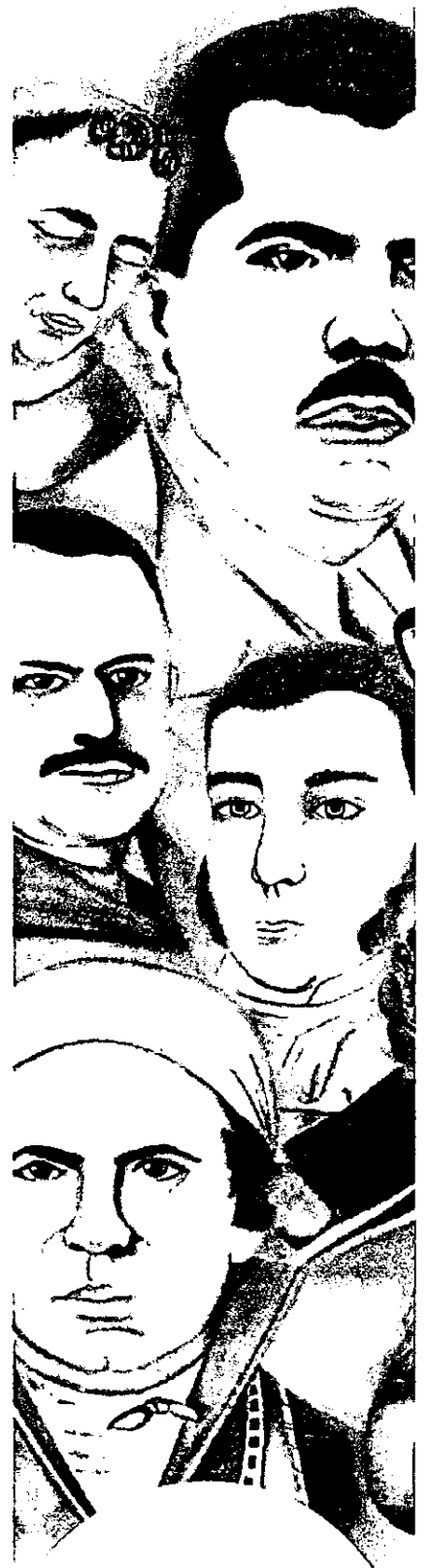
Para poder conocer el costo real que se requiere para la impresión del libro, se solicitó un presupuesto a la imprenta López Impresores.

Se realizó considerando que las cajas serán impresas en cuplex, la caja general mide 32 cm x 25 cm, la caja del rompecabezas mide 22 cm x 23.5, caja del memorama tiene un tamaño de 19 cm x 15 cm. También irán impresas con el mismo material, las tarjetas que miden 6 cm x 7 cm, así como el rompecabezas que tienen un tamaño de cuatro cartas.

Se incluyó también el precio de impresión del instructivo que ira en bond, engargolado y la portada impresa en papel kromacote. Las muestras recortables también en bond y engargolado así como la portada impresa en kromacote. Dos tintas directas y selección de color, impreso en offset.

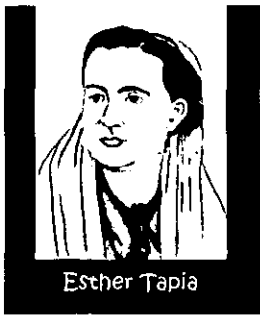
<i>Cantidad de juegos</i>	
5000 juegos	\$987,500
1000 juegos	\$197,500
Por unidad	\$197.50

El costo de diseño se decidió que fuera gratuito, sin embargo se solicitara apoyo económico a empresas para poder llevarlo a cabo la impresión y distribución.



Capítulo 5
Aportación





Esther Tapia



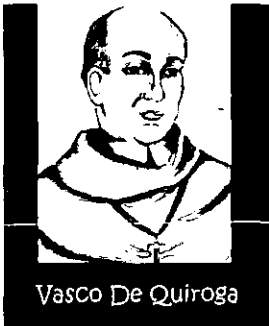
Melchor Ocampo



Manuel Ocaranza



Pascual Ortiz Rubio



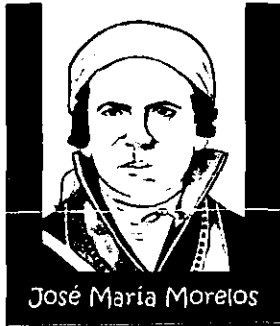
Vasco De Quiroga



José Mariano
Michelena

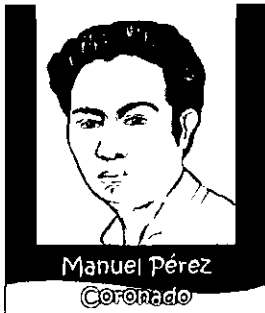
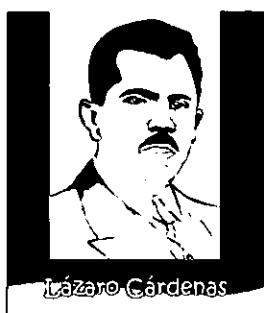


Nicolás León

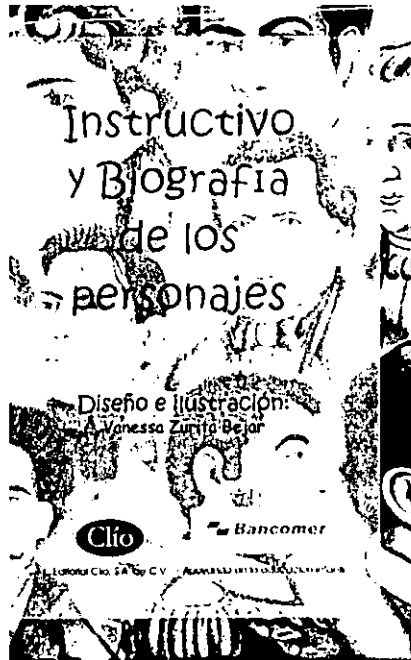


José María Morelos





El juego incluye 40 tarjetas de los personajes más sobresalientes de Michoacán



Índice

Reglas del juego.....	3
Propósito del juego.....	5
Vasco de Quiroga.....	7 y 8
Fray Juan de San Miguel.....	9 y 10
Virrey Antonio de Mendoza.....	11 y 12
Gertrudiz Bocanegra.....	13 y 14
José Ma. Morelos y Pavón.....	15 y 16
López Rayón.....	17 y 18
Agustín de Iturbide.....	19 y 20
Josefa Ortiz de Domínguez.....	21 y 22
José Mariano Michelena.....	23 y 24
Melchor Ocampo.....	25 y 26
Esther Tapia de Castellanos.....	27 y 28
Manuel Ocaranza.....	29 y 30
León Nicalás.....	31 y 32
Pascual Ortiz Rubio.....	33 y 34
Francisco J. Mújica.....	35 y 36
Miguel Lerdo de Tejada.....	37 y 38
Lázaro Cárdenas.....	39 y 40
Ignacio Chávez.....	41 y 42
Manuel Pérez C.....	43 y 44
Alfredo Zalce.....	45 y 46

Portadilla
Índice
Reglas del juego
Separador

Reglas del Juego:


Después de barajar las cartas se colocan todas, una a una boca abajo, cuidando que no haya cartas sobre otra.

Los jugadores por turno voltean cada uno dos cartas tomándolas de diferentes lugares. El primer jugador las verá y las mostrará a los demás. Como inicialmente es difícil que salgan pares, las cartas se regresarán igualmente boca abajo al mismo lugar donde se tomaron, pero los jugadores deben memorizar cuál fue el personaje de las cartas, las mostrará a los demás y hará lo mismo el siguiente jugador. Pronto los participantes guardarán en su memoria el lugar en donde se encuentran los personajes que se necesitan para hacer pares y podrán quedarse con ellas. Esto le da derecho a seguir volteando cartas para hacer pares hasta que falle su memoria y tome una carta distinta, dando lugar para que el siguiente jugador en turno continúe el juego y así sucesivamente los demás.

Propósito del Juego:

Tratar de memorizar en cuál de las cartas colocadas boca abajo, se encuentran los personajes que hacen par. El jugador que haga más pares será el ganador.





Vasco de Quiroga


Nació en Madrigal de las Altas Torres, Castilla la vieja España el 3 de febrero 1470. Llegó a México en 1531 a mostrar ciertos intereses en la impartición de justicia. En el año de 1533 fue enviado a Michoacán con el cargo de visitador. En varios sitios de Michoacán fundó centros comunitarios en donde enseñó artesanías a los tarascos de la región.

Su enérgica posición a la esclavitud de los indios, le ganó el respeto de Fray Juan de San de Zumárraga quien encomendó su nombramiento como Obispo de Michoacán; a pesar de que Quiroga no era religioso, únicamente poseía el grado de licenciado en Cánones.

En 1538 a los 68 años de edad se convirtió en Sacerdote y Obispo. La labor episcopal de Tata Vasco, como le llamaban cariñosamente los tarascos de su diócesis, estuvo siempre dirigida a la educación y protección de los indios, siendo ejemplar y continua a lo largo de su vida. Fundó el Colegio de San Nicolás, otras escuelas y hospitales.

Inició la primera construcción de la Catedral en Michoacán y se cree que también trajo a México el primer platanar. Se cree que el primer hospital que fundó fue el de Santa Fe cercano a la Ciudad de México, en Tzintzuntzan fundaría el hospital de la Santa Fe de la laguna. Pero se contradice a la tesis que sostiene que el primer hospital fue creado en Uruapan Michoacán donde moriría el 14 de marzo de 1565.

Páginas interiores del instructivo



Josefa Ortiz de Domínguez

Nació en 1768 en Valladolid, es más conocida como la corregidora, título que se le dio por haber sido esposa del corregidor de Querétaro. Doña Josefa se distinguió por su carácter enérgico, al mismo tiempo fue generosa y caritativa con los oprimidos, su simpatía por la causa

Independiente la puso de manifiesto, cuando convenció a su esposo para que prestaran su casa con el fin de que allí se celebraran las juntas de los conspiradores, las cuales disfrazaban como veladas literarias y en las que se reunían entre otros, Don Miguel Hidalgo, Ignacio Allende, Juan Aldama y Mariana Abasolo.

El objetivo era estallar el movimiento Insurgente, el 1 de Octubre de 1810, pero quince días antes Joaquín Arias delató la conspiración por lo que Doña Josefa se apresuró a comunicar tal noticia a Ignacio Allende; para ello envió a Ignacio Pérez a San Miguel el Grande con lo que dio inicio la primera gesta literaria de América Latina.

Durante los siguientes tres años consagró sus esfuerzos a la difusión de la causa insurgente, esto motivo que Fernando Romero la acusara ante el Virrey por sus actividades antinispánicas, hasta que en 1817 el nuevo Virrey Don Juan Ruiz de Apodaca ordenó su libertad. Murió en la ciudad de México el 2 de Marzo de 1829.

Muestras recortables



José María Morelos

Muestras recortables



Alfredo Zalce

Alfredo Zalce



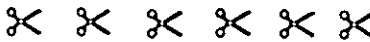
José María Morelos

José María Morelos



Alfredo Zalce

Alfredo Zalce



Muestras recortables



Gertrudiz Bocanegra



Gertrudiz Bocanegra

Muestras recortables



Virrey Antonio de Mendoza



Virrey Antonio de Mendoza



Gertrudiz Bocanegra



Gertrudiz Bocanegra

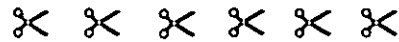


Virrey Antonio de Mendoza



Virrey Antonio de Mendoza

Páginas interiores de las muestras recortables

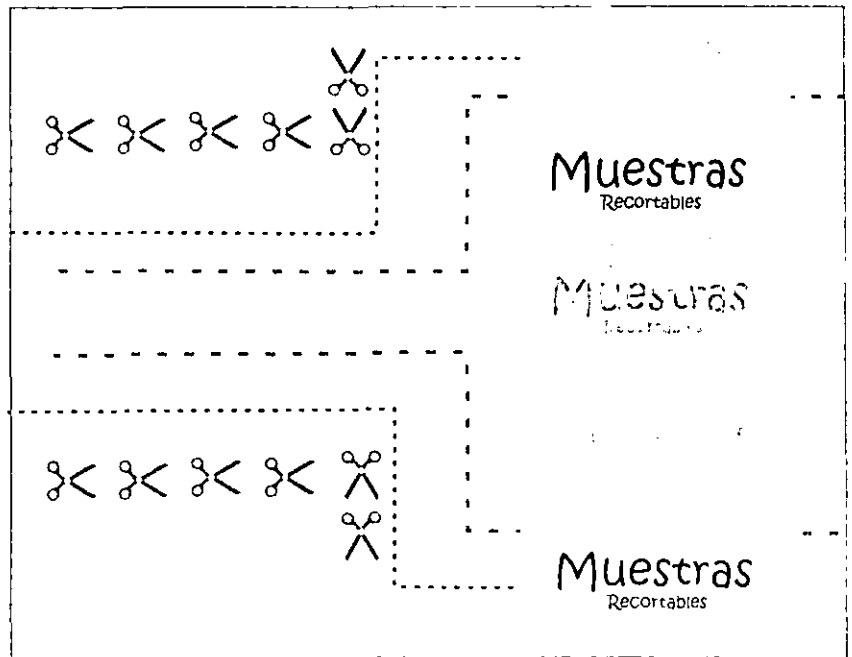




Portada y contraportada del instructivo



Portada y contraportada de las muestras recortables





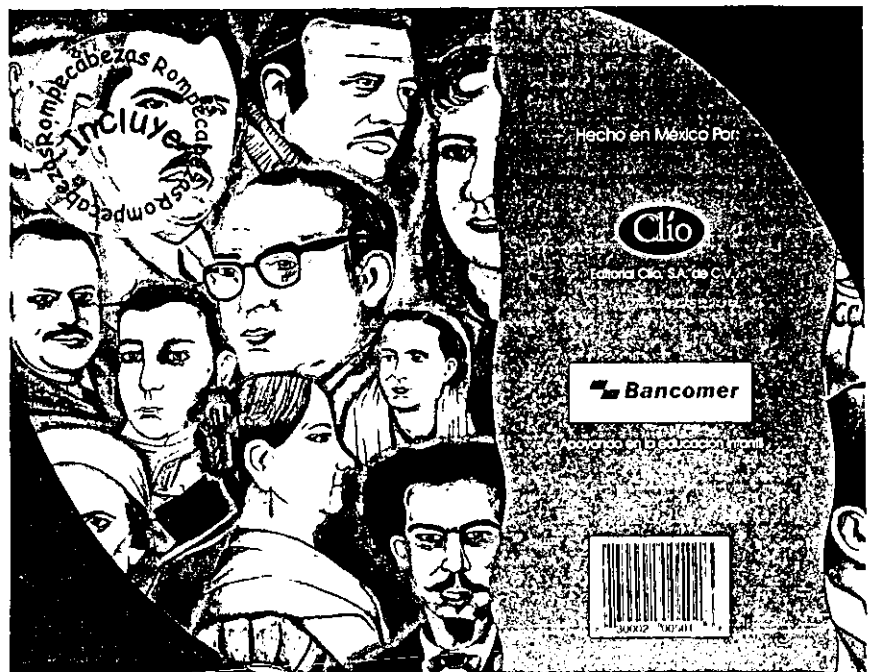
Rompecabezas



Caja de las 40 tarjetas del memorama



Caja general





Conclusiones
Finales

El ver que nuestra identidad cultural se ha ido perdiendo, principalmente por el desconocimiento de nuestra historia, hizo que me avocara a mostrar la importante labor que han tenido a lo largo del devenir histórico, gran cantidad de michoacanos.

Hombres y mujeres, cuyo espíritu y visión de la vida, los llevo a realizar actos que no solo marcarían el rumbo del país, sino que con ellos a su vez, transformarían al resto del mundo.

Sus ideas repercutieron en diversos países y con ello, México influía en la historia global.

Nacidos en Michoacán, pero desconocidos para muchos michoacanos, principalmente por los niños, es por lo que decidí dar a conocer y difundir su obra, y a su vez el Diseño Gráfico constituye la herramienta más factible y fundamental para lograrlo y siendo la imaginación y la creatividad medios idóneos para ello, conjuntándose permiten que el resultado sea mas efectivo.

Descubrí que el juego es uno de los medios más utilizados para el desarrollo del niño, el diseño grafico de manera visual me permitió que estos conocimientos se le transmitieran al niño de una manera más eficaz, divertida y sencilla, y al mismo tiempo me permitió aplicar mis conocimientos en Diseño Gráfico.

Bibliografía

Los antiguos Michoacanos

Nicolás León, Morelia Mich. 1987

Michoacán Sociedad, economía, política y cultura.

Patterson Zepeda, UNAM. 1990

Historia general de Michoacán

Enrique Florescano, Instituto Michoacano de cultura 1989

Historia de Michoacán

Jesús Romero Flores, El nacional 1941

Historia de los antiguos habitantes

De Michoacán

Corona Núñez
Ed. Basal, 1988

Revista Muy interesante

No. 12, 1991

Guía México desconocido

No. 23, 1998

Michoacán Lagos azules y fuertes Montañas

SEP, 1988

6 siglos de historia gráfica de México

Gustavo Casasola,
Ed. Gustavo Casasola S.A, 1989

Hombres ilustres y escritores, michoacanos

Nicolás León, UMSNH, 1980

Grandes personajes de México

Fernando Linares Orozco,
Ed. Panorama, 1992

Recuerdo de Vasco de Quiroga

Ed. Porrúa, 1987

José María Morelos y Pavón

Ed. Lemoine, Ernesto, 1980

El imperio de Iturbide

Anna Timothy y E.
Ed. Patria, 1991

Melchor Ocampo

Carmen del Pilar Ortega Varela
Ed. IMC, 1986

Los gobernadores de Michoacán

Melesio Aguilar Ferreira
Talleres gráficos del Estado, 1950

Michoacán en le época de Lázaro Cárdenas

Jorge Zepeda Patterson
1980

General Misionero Lázaro Cárdenas

Enrique Krauze
Ed. FCE, 1987

Breve historia gráfica de la Revolución Mexicana

Manuel Rodríguez Lapuente
Ed. G. Gili, 1987

Francisco J. Mújica

Abel Camacho Guerrero
PRI 1993-1994

Alfredo Zalce un arte propio

Zalce, Alfredo Taracena
UNAM, 1984

Juegos para alumnos de primaria

Edgren, Henry D.
Ed. Pax-México, 1990

Trabajando con la imaginación

Singer Dorothy G.
Ed Trillas, 1994

Psicología de los juegos infantiles

Chateau, Jean
Ed. Kapelusz

Psicología del niño

Piaget Jean
Ed. Trillas, 1995

Psicología del niño escolar

Clauss, G. Hiebsch, H.
Ed. Paidos, 1987

Los juegos

José Ma. Llado Figueras
Ed. Gedisa, 1989

Historia del Diseño Gráfico

Meggs, Philip B.
Ed. Trillas, 1998

Bases del Diseño Gráfico

Alan Swann
Ed. G. Gili, 1987

Génesis e Historia del Diseño Gráfico e Industrial

Lazo Morgain Alejandro, 1989

Introducción al Diseño Gráfico

Bridgewater Peter
Ed. Trillas, 1992

Guía completa de ilustración y Diseño

Dalley, Terence
Ed. Blume, 1981

Manual de Diseño básico para ilustración

Armando Quintero Plaza
Ed. ILCE, 1991

Diseño de embalaje para exportación

Carlos Celorio Blasco
IME, 1993

Manual de producción del Diseñador Gráfico

Sanser, Norman
Ed. G. Gili, 1998

Revista A! Diseño

Num.29-1997, 32-1997, 34-1997, 37-1998,
38-1998, 39-1998, 47-2000.

Manual para dibujantes e ilustradores

Magnus, Gunter Hugo
Ed. G. Gili 1987

Técnicas para representación del artista Gráfico

Jenny Mulherin
Ed. G. Gili, 1990