



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Diseño de libro infantil que fomente la  
creatividad en niños de 5 a 6 años.

Tesis

Que para obtener el título de :

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual.

Presenta :

Mayra del Consuelo Cortés Cepeda.

Director de Tesis : Licenciado Héctor Anaya Robles.

México, D.F., 2009

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

# **Diseño de libro infantil que fomente la **creatividad** en niños de **5 a 6 años.****



**Tesis Que para obtener el título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual.**

**Presenta: Mayra del Consuelo Cortés Cepeda.**

**Director de Tesis: Licenciado Héctor Anaya Robles.**

**México, D.F., 2009**



Gracias a Dios por darme una familia,  
grandes amigos y maestros.

consuelo cepeda joseluismanzur  
andr scort s leslymelo h ctoranaya  
ritarodr guez esteband az karlaayala  
alejandrovega edithayala ra lmendoza  
francialoarca luiszurita abdelhakmoknine  
b rbarad az a daguzm n israelguzm n  
edgaralva emanuelmar nez jorgel pez  
miriamju rez jonathanp rez rodolfobernal  
adrianaanita rebecameza vicentemedina  
migueldegado isauracarnacho anselmosoto  
pamelabello javiercenteno misukohoshiko  
m nicacarmona javierbautista oscarpa ba  
guillermovillalpando paco ceciliagu terrez  
jorge lvarez no s nchez indiemonster  
julianl pez cristobal lvarez sergiogonz lez  
gabrielortega heraclioram rez jairnecort s  
claudiaortiz h ctorvalverde eduardomotta  
lucybanegas alejandrocastillo liliescalona  
roc ohern ndez marisolponce gerardopaul  
franciscobolio manuels nchez tobiasferia  
edmundotejeda maxitorres antonioportillo  
gerardonlucas maril gaona albertogasca  
agust nesparza victoriuentes jes stamayo

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>13</b>		
<b>Capítulo 1</b>	<b>19</b>		
El niño, educación y contexto.			
1.1 Los niños de 5 a 6 años.	21	2.2.2 Libro infantil.	65
1.1.1 Desarrollo del niño en la niñez temprana.	23	2.2.3 Los libros para niños de 4 a 7 años.	66
		2.2.4 Diseño de libros infantiles.	67
1.2 Educación del niño.	26	2.3 Ilustración.	72
1.2.1 Cómo desarrollar la creatividad en los niños.	29	2.3.1 Ilustración infantil.	75
1.2.2 Técnicas utilizadas para introducir al niño en la lecto-escritura.	32	2.3.2 Ilustradores en el mundo.	77
		2.3.3 Ilustradores mexicanos.	80
1.3 La educación en México.	35	<b>Capítulo 3</b>	<b>85</b>
1.3.1 Programa educativo de preescolar en México.	37	Propuesta de Diseño.	
1.4 Padres de familia.	41	3.1 Puntos de partida.	87
		3.2 Primeras ideas y Bocetos.	89
<b>Capítulo 2</b>	<b>49</b>	3.3 Desarrollo de propuesta.	93
Diseño para el niño.		3.3.1 El Formato.	96
2.1 El Diseño.	51	3.3.2 El Material.	98
2.1.2 El Diseño infantil.	55	3.3.3 La Historia.	100
		3.3.4 Los Personajes.	102
2.2 Los Libros.	58	3.3.5 El Color.	111
2.2.1 Partes del libro.	59	3.3.6 La Tipografía.	115
		3.4 La Producción.	116
		3.5 Aplicación del diseño.	143
		<b>Conclusiones</b>	<b>149</b>
		<b>Bibliografía</b>	<b>155</b>

# Introducción

*El antiguo diseño era un sustantivo, el nuevo diseño es un verbo, denota una actividad que penetra en todas las fases de la vida contemporánea.*

*Robert Scott*

15

Mi propuesta de tesis nace de un proyecto para la clase de Diseño VIII, cuyo problema era realizar un material didáctico. Al principio fue difícil tener que escoger dentro de un mar de posibilidades hacia que tipo de público y necesidades quería enfocarme. Finalmente opté por dirigirme a los niños, ya que si podemos dar a la sociedad una formación adecuada desde los primeros años de vida, podremos contar con una población mejor preparada a futuro.

Dentro de la investigación me topo con un momento muy importante en la vida del pequeño, su encuentro con la lectura y la escritura como nuevas formas de comunicación, en esta etapa se presenta

la necesidad de espacios que introduzcan al niño en el mundo de la lecto-escritura por medio de actividades que desarrollen su creatividad. Con base en esto nace esta propuesta de tesis para realizar un libro infantil que fomente la creatividad en niños de 5 a 6 años.

Con mi trabajo no pretendo enseñar a los niños a leer o a escribir, la finalidad de esta propuesta es lograr que el pequeño exprese sus ideas, juegue, experimente, que su enseñanza sea el aprender a tomar un lápiz, conocer de que manera trabajan los materiales, su gusto por dibujar o contar historias, etc.

Para realizar este proyecto se siguió una metodología de diseño, se establece que a partir de una necesidad, se analizan los factores alrededor de ésta y se desarrollan así diferentes propuestas para finalmente llegar a aquella que mejor cumpla con las exigencias.

La metodología que tome para este trabajo es la manejada por Jorge Frascara en su libro *Diseño gráfico para la gente*, ya que además de exponer los puntos generales a desarrollar a través del proceso de diseño, nos invita a buscar o crear la metodología adecuada para cada proyecto. *El diseñador debe romper los hábitos personales de pensamiento y reflexión, para abrir nuevas posibilidades en la adopción de estrategias para la recolección y análisis de la información.*<sup>1</sup>

Algo que me resultó difícil fue presentar este proceso dentro de un índice como algo lineal, ya que la realidad fue otra, conforme se obtenía la información a veces era necesario parar y empezar un nuevo camino, mientras que en otros casos era posible visualizar el camino sin tener el material adecuado para armarlo; a continuación se establecen los puntos de la metodología a partir de la propuesta de Frascara, estos aspectos se irán desarrollando a lo largo de esta tesis:

<sup>1</sup> FRASCARA Jorge, *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*, Ediciones infinito, Buenos Aires Argentina, 2004, pág. 88

## **1.** Identificar la Necesidad.

Dentro de la educación en la lecto-escritura se necesitan espacios que introduzcan al niño en este conocimiento por medio de actividades que desarrollen su creatividad.

## **2.** Análisis de la necesidad.

Se estudia el contexto alrededor del niño, se establecen las características de los pequeños de 5 a 6 años ya que es la edad en que las escuelas públicas de México empiezan la formación de la lecto-escritura; se analizan los aspectos alrededor de la educación, se observa la situación que presentan hoy en día con sus padres. Además de un estudio acerca del diseño para niños, el libro, la ilustración y sus aplicaciones en el área infantil.

La información en la que se basa esta investigación se obtiene de bibliografía, encuestas y datos que otras instituciones han realizado en relación al tema.

## **3.** Desarrollo de propuestas.

Con base en la información obtenida se desarrollan las propuestas para las posibles soluciones; se explica el por qué de los resultados finales y el manejo de los elementos de diseño y comunicación visual dentro de la propuesta.

## **4.** Evaluar los resultados.

En esta etapa se le da el material a los niños para que trabajen con él, con la finalidad de conocer como funciona la propuesta dentro de un ambiente real, y poder establecer así aciertos y errores.

# Capítulo 1





# Capítulo 1

## El Niño, educación y contexto.

### 1.1 Los niños de 5 a 6 años.

*¿Sabes qué a veces me pregunto que hay dentro de mi cuerpo? Apuesto a que está todo mojado por la sangre y otras cosas moviéndose... por fuera está todo seco.*

21

*Jonathan 4 años*

Existen muchos cambios y aspectos que influyen en la vida de los niños, en este caso solo se mencionarán aquellos que son de utilidad para la finalidad de esta investigación.

El ser humano pasa por diferentes cambios a lo largo de su vida, dentro del desarrollo intervienen factores como la herencia, los cambios físicos, aumento de peso y estatura, habilidades motoras, cambios en el pensamiento, la inteligencia, el lenguaje, la cultura, las relaciones con otras personas, cambios emocionales y de personalidad.

Para su estudio, éste desarrollo se divide en etapas, las fases del niño que se manejan para este trabajo se establecen con base en el libro *Psicología del Desarrollo* de John Santrock, las cuales son:

**Estado Prenatal:**

Es el tiempo que va de la concepción del niño al nacimiento.

**Primera Infancia:**

Va del nacimiento hasta los 2 años.

**Niñez Temprana o años preescolares:**

Se desarrolla de los 2 a los 6 años.

**Niñez Intermedia y tardía:**

Va de los 6 a los 11 años.

**Adolescencia:**

Es el proceso de evolución de la niñez a la edad adulta temprana, comienza a los 10 ó 12 años y termina a los 18 ó 22 años.

La etapa que va a ser estudiada para esta investigación será la niñez temprana, y más específicamente, su última fase que abarca de los 5 a los 6 años aproximadamente, en ésta, como en cada etapa del niño y del ser humano existen factores importantes que determinan situaciones y necesidades de los individuos.



### 1.1.1 Desarrollo del niño en la niñez temprana.

Dentro de la niñez temprana los niños se encuentran muy activos, corren, se caen y son capaces de levantarse para seguir, construyen, garabatean, cortan y dan forma a su imaginación. Existen diferentes factores que determinan la forma en que una persona se desenvuelve, estos son: los cambios biológicos, el conocimiento y las relaciones sociales. Con base en esto psicólogos alrededor del mundo han estudiado el desarrollo del niño:

**Lev Vygotsky** psicólogo bielorruso (1896-1934) estudió la capacidad del individuo para desarrollar procesos que le ayuden a obtener la información que recibe de su medio; destaca la importancia del lenguaje en la niñez temprana, ya que se transforma en una herramienta que el niño utiliza para planear actividades y resolver problemas.

23

El lenguaje del niño a esta edad presenta una mejor estructuración de las palabras, mayor coordinación para unir y formar las oraciones, las palabras ganan significado, y lo más importante es que el pequeño pone en práctica este conocimiento con familiares y niños de la misma edad, lo que la convierte en una etapa importante para



enseñarle al niño a ser capaz de desarrollar habilidades sociales como: ayudar, aceptar y respetar que en cada ser humano existen diferencias e igualdades.

Recomienda además que el niño realice sus tareas con la ayuda de adultos u otros niños mayores que ya tengan el conocimiento que ellos apenas están buscando, ya que así el niño será guiado y corregido de manera adecuada.

**Jean Piaget** psicólogo suizo (1896-1980), afirma que los niños crean de forma activa su propio conocimiento del mundo con base en la organización y adaptación de nueva información a su saber ya existente; por ejemplo, los niños de 2 a 7 años son capaces de representar el mundo con sus propias palabras, imágenes y dibujos.

Piaget explica como el pensamiento va evolucionando para avanzar cada vez a niveles más complejos; según él, en el niño se presenta el pensamiento simbólico, que es integrado por el egocentrismo y el animismo, el primero nos habla de la dificultad que tiene el niño para distinguir una perspectiva propia en relación a los demás, lo que da la apariencia de que el niño solo piensa en él; mientras que el animismo se presenta cuando el niño tiene la creencia de que los objetos tienen vida y son capaces de actuar por si solos.

El psicólogo estadounidense **Erik Erickson** (1902-1994) desarrolló estudios acerca del inconsciente del individuo, con base en sus investigaciones estableció las fases psico-sociales, éstas sostienen que el niño en edad preescolar desarrolla su sentido de responsabilidad, la culpa y su iniciativa por realizar actividades; también desarrolla un pensamiento intuitivo, con el cual se siente seguro de conocer su medio aunque aún no pueda explicarlo o reflexionar acerca de éste, lo que lo lleva a realizar muchas

preguntas.

Por el otro lado el niño no tiene una conciencia de conservación, por lo que no es capaz de medir el peligro y corre un mayor riesgo de tener accidentes.

El descubrimiento del condicionamiento clásico por el fisiólogo ruso **Iván Pávlov** en 1927 dio paso a otros estudios como el condicionamiento operante del psicólogo y autor norteamericano **B.F. Skinner** (1904-1990) quien estableció que los castigos y las recompensas dan forma al desarrollo del individuo; por lo tanto, si un niño recibe respuestas negativas a su iniciativa por participar en clase, en un futuro preferirá no volverlo a hacer.

Finalmente **Albert Bandura** de Canada (1925-presente) centra su trabajo en el aprendizaje que se da cuando se observan factores de comportamiento; conforme el niño crece se hace más consciente de su entorno, contempla lo que hacen los mayores, y posteriormente si una actitud le gusta la imita y adopta como parte de su vida.

Los infantes pueden imitar a sus padres, a maestros, policías, doctores, etc., pero esta imitación no se queda solo dentro del ámbito humano, ya que incluso los niños gustan parodiar algunos animales por medio de sonidos y movimientos; es muy interesante ver como a través del juego el niño enriquece sus conocimientos, por ejemplo: al querer ser un animal se hace consciente de su cuerpo, de lo que puede hacer con él y de lo que no; al imitar las acciones de los mayores conoce las diferentes actividades que se desarrollan a su alrededor, naciendo en el pequeño el gusto por ciertos oficios.

El niño desarrollará todos estos conocimientos y actividades principalmente en dos lugares, el hogar y la escuela, y es en ésta última en donde el niño recibe gran parte de su educación.

## 1.2 Educación del niño.

*Fui alfabetizado en el suelo del patio de mi casa, a la sombra de los árboles de mango, con palabras de mi mundo y no del mundo adulto de mis padres. El suelo fue mi primer tablero; y pedacitos de madera mi primera tiza*

*Paulo Freire*

Una de las problemáticas que se ven dentro de la educación de hoy en día es que a los niños no se les concede el suficiente espacio para participar en sus actividades escolares; por ejemplo, si se establece una tarea como reproducir cierta imagen, como parte importante de su formación para aprender a respetar normas, conocer y observar las formas, se debe también invitar al niño a dibujar a partir de lo que la ilustración le dice, dándole la posibilidad de elegir las figuras, colores, materiales, etc.

Aunque el pequeño absorbe de forma rápida su mundo, su mente se encuentra a la vez dispersa, por lo que su atención es fijada por muy poco tiempo.

Para llamar su atención será importante darle al niño actividades que disfrute, y no manejar la enseñanza como una obligación, ya que esto lleva a una educación muy cerrada donde el niño memoriza los conocimientos sin razonarlos ni entenderlos; de igual forma se tiende a fragmentar el conocimiento en partes, viendo a las materias como algo aislado, que sólo puede ser estudiado dentro de su espacio, lo que se convierte nuevamente en un conocimiento erróneo, ya que todas las materias o formas de conocimiento están unidas en mayor o menor medida entre sí.

Es también importante lograr que el niño participe la mayor parte del tiempo, ya que es muy frecuente el mantenerlo sentado escuchando una lección sin darle una oportunidad de crear su propio razonamiento acerca del tema, o peor aún sin verificar que haya entendido lo que acaba de escuchar, este ambiente da como resultado que *el niño piense que la lectura es aburrida, incómoda y requiere de un esfuerzo que el no piensa emprender.*<sup>1</sup>

Mostrándole al niño actividades de su agrado logramos motivarlo e invitarlo para que por su cuenta siga buscando el conocimiento en relación a temas que sean de su interés.

Parte importante de este proceso es también el dejar que los niños se desenvuelvan en lugares donde se sientan cómodos, el darles su espacio los ayuda a ir formando una autonomía responsable en la manera de poder ir creando su propio carácter, elegir que juguetes prefiere, colores, olores, sonidos, etc.; esto no significa una independencia donde el padre pueda dejar abandonado al niño creyendo que puede aprender por si solo; ya que como dije anteriormente los niños necesitan guías, alguien que los motive y corrija, por ello los adultos son su mayor ejemplo a seguir, especialmente los padres, ya que durante sus primeras etapas de vida son las personas con las que más convive el niño, lo que convierte a la casa en su primera escuela.

<sup>1</sup> SARTO María Montserrat, *La animación a la lectura para hacer al niño lector*, SM, España 1988, pág.17

Lamentablemente nos encontramos con *adultos que en su mayoría, no consideran la buena lectura como parte de su esparcimiento y enriquecimiento cultural,*<sup>2</sup> ni como una herramienta útil para la vida, lo que da como resultado una falta de motivación para los niños, que posiblemente crecerán pensando del mismo modo que sus padres lo hicieron.

Como primera etapa se aconseja dejar que el niño desarrolle sus actividades sin preocuparse de sus equivocaciones, esto se refiere a no exigir una correcta escritura, o una pronunciación adecuada, con la finalidad de que el niño se sienta seguro de lo que está haciendo, viendo a los errores como algo natural dentro del aprendizaje y no como una falla o derrota.

Se recomienda mucho que los padres lean a sus hijos, y que los dejen participar en tareas tan cotidianas como hacer la lista del súper, ya que por medio de estas acciones el niño poco a poco se va dando cuenta de la importancia de la escritura y lectura dentro de su vida, como el poder reconocer la calle donde vive, o identificar el nombre de su superhéroe favorito; actividades que además de motivar al niño en su aprendizaje, desarrollan una de las capacidades más importantes en la vida, la creatividad.



maco

<sup>2</sup> SASTRIAS de Porcel Martha, *Cómo motivar a los niños a leer: lecto-juegos y algo más*, 2nda rmp, Px, México 1992, pág. xi

## 1.2.1 Cómo desarrollar la creatividad en los niños.

La creatividad se define generalmente como la facultad de crear y a la creación como algo producido de la nada, lo que da como resultado una definición incompleta, ya que nada es producido a partir de cero. La creatividad es la capacidad de manejar los elementos con los que se cuentan para poder aplicarlos en diversas situaciones. En este proceso de pensar diferente y descubrir nuevas posibilidades interviene la originalidad, la imaginación, la inventiva, la novedad, la audacia y el progreso.

Vygotsky nos dice que *la creatividad es como construir un edificio en base a los materiales que te va dando la vida. La actividad creadora se encuentra en relación directa con la riqueza y la variedad de la experiencia acumulada por el hombre.*<sup>3</sup> Entonces, la creatividad crece conforme se desarrolla la capacidad de asociar los conocimientos y elementos entre sí, con el paso de los años la persona se vuelve potencialmente más creativa, contrario a lo que regularmente se piensa, que mientras crecemos la perdemos.

29

Marco Flores en su obra *Creatividad y educación* explica que esto se da ya que conforme las personas se desarrollan pierden la habilidad de soñar, el interés y la motivación para buscar nuevas perspectivas de la vida o reflexionar acerca de los errores. Esto a su vez como consecuencia de que el adulto diferencia mejor lo posible de lo imposible, y prefiere quedarse pasivamente bajo el techo seguro de lo que ya está establecido.



Los niños, por el otro lado, se dan la libertad de hacer y deshacer, son espontáneos, viven en un mundo de fantasía, les gusta exagerar para obtener aquello que no existe en la realidad como decir *¡Acabo de ver una mariposa del tamaño de la casa!*

<sup>3</sup> VYGOTSKII Lev, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*, Fontamara, México, 1996, pág.17

Los primeros puntos de apoyo para desarrollar la creatividad en los niños se encuentran en lo que ve y escucha; aún en la niñez temprana es difícil para el niño expresarse a través de la escritura, ya que es un proceso más abstracto y personal, que le llevará mayor tiempo conocer y dominar, para así *comprender la belleza de representar la vida en palabras*.<sup>4</sup>

El dibujo es así el modo de expresión característico de la edad preescolar, ya que es una actividad que le permite al niño expresar fácilmente sus inquietudes de forma fácil y directa. Utiliza su memoria para plasmar de forma simbólica aquello que sabe de las cosas, y no se preocupa por el parecido que sus trazos tienen con la realidad. El pequeño no suele trabajar largo tiempo en sus creaciones, su proceso se da en un sentón, su obra se explica como el juego surgido de un deseo urgente de producir una rápida y espontánea descarga de sentimientos.

En la escuela el profesor será el encargado de ayudar al niño a neutralizar toda esta energía a una creatividad más consciente, para Jean Piaget *el principal objetivo de la educación es el de crear individuos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que hicieron otras generaciones; individuos creativos, inventivos, y descubridores, cuyas mentes pueden criticar, verificar y que no aceptan todo lo que se les ofrezca*.<sup>5</sup>

Gary Davis en su libro *Estrategias para la Creatividad* presenta una lista de las actividades que ayudan a desarrollar la creatividad en el niño:

### **Que el niño piense y reflexione:**

Motivar al niño a aprender más allá de lo que se da en clase, que reflexione y cuestione sobre la información que recibe, y que sea capaz de criticar y valorar los objetos que se encuentra a su alrededor.

<sup>4</sup> Ibidem, pág.57

<sup>5</sup> FLORES Marco, *Creatividad y educación: técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*, Alfaomega, México, 2004, pág.50

**Promover actividades flexibles:**

Poder ver y analizar los objetos o situaciones desde diferentes puntos de vista, experimentar relaciones espaciales y estructurales entre ellos, y arriesgarse a crear ideas innovadoras sin temor a salirse de un programa de estudios.

**Fomentar la curiosidad:**

Por medio de preguntas el profesor invita a sus alumnos a pensar y buscar dentro de lo desconocido.

**Desarrollar su imaginación:**

Pedirle al niño que piense en objetos o situaciones irreales que enriquezcan su realidad; que describa lugares, situaciones o historias, a través de la manipulación de materiales, ideas, conceptos, herramientas y estructuras.

**Fomentar la participación:**

Motivar a los niños a participar en clase exponiendo sus puntos de vista sin temor al cambio o al error, dejando claro que *los errores son la evidencia de que alguien ha intentado conseguir algo*,<sup>6</sup> por lo que serán previsibles y necesarios. De igual forma será importante educar al niño para entender las diferencias de pensamiento entre cada persona.

El autor concluye al decir que la mejor técnica para desarrollar la creatividad será aquella que el educador crea con base en su grupo y aplica espontáneamente en clase.

Para un mejor aprendizaje se recomiendan programas donde el niño pueda hablar, escuchar, escribir y leer al mismo tiempo. Con base en esto se han creado técnicas de enseñanza con el fin de motivar al niño en su proceso en lecto-escritura.



### 1.2.2 Técnicas utilizadas para motivar al niño en la lecto-escritura.

Los niños son introducidos a la lecto-escritura en diferentes periodos, pero *no es la edad la que determina la etapa lectora, sino los conocimientos y la familiaridad con ésta.*<sup>7</sup> Lo que reafirma la importancia de la educación dentro del hogar como la primera formación que el niño recibe antes de entrar a la escuela, ya que el pequeño puede caer en el error de relacionar estas actividades directamente como una labor obligatoria, y no como algo útil para su vida.

Existen diferentes técnicas para introducir al niño en la lecto-escritura, éstas se basan en estudios que han realizado los propios maestros con base en sus experiencias a través de los años y de sus preocupaciones por ofrecer una mejor educación a los niños.

<sup>7</sup> SASTRIAS de Porcel Martha, Op. Cit., .pág. 34



maco

Todos coinciden en que la mejor manera de introducir al niño dentro de este aprendizaje es a través del juego.

*La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo...sería mejor aún decir que no tiene finalidad, no está orientado a nada, posee ya todo.*<sup>8</sup>

María Montessori pedagoga italiana (1870- 1952), explicó como los conocimientos se le facilitan al niño gracias a la experiencia con personas y objetos, donde el juego como actividad alegre y placentera es parte fundamental de este proceso; con el juego experimenta, imagina, explora, descubre, intenta, reestructura, habla y escucha; se les da a los niños libertad para poder elegir las actividades que deseen realizar según sean sus intereses y gustos.

Es bueno fomentar el juego, ya que es una actividad placentera, que entretiene y divierte, permite gastar energía, desarrolla en especial el lado imaginativo o simbólico *en el se ejercita involuntariamente lo que más tarde se ha de realizar en la vida con la seriedad de la responsabilidad. Cuando el juego emana de la emoción profunda del niño, se crea una alegría vital, su comportamiento no sólo acaba con lo molesto y limitante, sino que adquiere esa substancia que hace que la vida sea digna de ser vivida.*<sup>9</sup>

Cuando el juego se desarrolla en conjunto con otros niños, ayuda a que los infantes experimenten lo que es la convivencia con personas de su misma edad.

Autores como Martha Sastrías han realizado programas donde se juntan grupos de niños de manera libre, inculcándoles a través de actividades amenas el gusto por la lectura; la autora divide este proceso en tres etapas:

<sup>8</sup> MOOR Paul, *El juego en la educación*, Herder, Barcelona España, 1972, pág. 15

<sup>9</sup> Ibidem, p.78-80

**Primera fase:**

El objetivo es acercar al niño a los libros, esto se cumple cuando los niños consideran a los libros como parte de su entretenimiento, les gusta escuchar lecturas, narraciones, expresan libremente opiniones acerca de la lectura, comienzan a leer en privado y se interesan por todas y cada una de las actividades del taller.

**Segunda fase:**

El objetivo es la comprensión de lo leído, esto se cumple cuando el niño comprende el contenido de la lectura, lee con placer y se involucra emocionalmente con la narración, lee más, sobre todo en privado.

**Tercera fase:**

El objetivo es consolidar el interés y goce por la lectura, esto se cumple cuando el niño voluntariamente se pone a leer obras que le interesen y aprovecha su tiempo disponible para involucrarse con más formalidad en el mundo de la lectura.

María Sarto, quien también basa sus programas a través del juego en el salón de clase, presenta una técnica aplicada a una gran variedad de actividades como: distinguir personajes, entender el contenido de la historia, señalar tiempo y lugar en el que se desenvuelven los protagonistas, ejercitar la memoria al recordar situaciones, y fomentar la participación entre los alumnos.

Dentro de sus actividades predomina el uso de preguntas como: ¿esto de quién es?, ¿cuándo y dónde?, ¿qué quiere decir?, ¿están o no están?, ¿cómo son?, ¿de quién hablamos?, ¿antes o después?, ¿qué, quién, cómo?; estas actividades tienen como finalidad abrir y poner en práctica el pensamiento del niño.

Hasta este punto hemos visto un panorama general de la educación del niño en la niñez temprana, es tiempo ahora de conocer como es que se maneja esta educación en México.

### 1.3 La Educación en México.

*El profesor era considerado como poseedor del conocimiento, el alumno era un ente pasivo, receptor apático al que se le obligaba a memorizar datos sin la suficiente reflexión, imperaba la ley del menor esfuerzo, sin salirse para nada de lo que decía el libro de texto; lo importante era formar al alumno, obligarlo a saber, no a pensar...por consiguiente limitaba la creatividad y el carácter personal del estudiante que aceptaba la cátedra sin cuestionarse, sin alentar la investigación ni la participación activa.*

*Valentina Torres*

35

En México como en cada país, se busca implementar programas de estudio con la finalidad de poder ofrecer una mejor educación a la población, para que ésta a su vez pueda ser productiva en un futuro. Autores como Juan Prawda muestran que en general la educación en nuestro país no ha podido dar buenos resultados, ya que aunque se ha podido incrementar el número de niños que ingresan a la educación básica, aún no existen programas eficaces para manejar esta cantidad de alumnos, provocando un

deterioro en la educación. Una de las causas que se mencionan al respecto es que los programas educativos aún no pueden entender a su población, ni renovarse conforme los tiempos lo exigen.

Es interesante que la propia Secretaria de Educación Pública se dé cuenta hasta estos días que sus métodos han sido cerrados y que es necesario un cambio para acercarse al niño dentro de estos procesos de lecto-escritura.

Para desarrollar mejores programas de estudio Prawda plantea la necesidad de tomar en cuenta los siguientes puntos:

**Se ve a la población como una masa homogénea.**

Se implementa un solo programa para toda la República, sin tomar en cuenta que el niño de la ciudad vive diferentes experiencias que el del campo; de igual forma se debe considerar el paso del tiempo y poder así ver las características de las nuevas generaciones, el saber sobre qué contexto se están desarrollando, y así poder integrar la educación a experiencias útiles y de interés para los niños.

**En el país no existe una unidad nacional.**

Por un lado tenemos que cada región presenta características determinadas como creencias, tradiciones, e incluso diferencias en la lengua; además de divisiones causadas por tendencias políticas y sociales.

**Falta de recursos.**

A la educación no se le dan los recursos económicos necesarios para un correcto desarrollo; pero tampoco se quiere decir con esto que grandes sumas de dinero den como resultado niños más preparados.

**No se estudia el intercambio cultural.**

Finalmente, para poder entender a la población debe tomarse en cuenta el intercambio internacional y las nuevas tendencias que esto genera, como la fusión entre culturas.



maco

Debido a estos aspectos la Secretaría de Educación Pública enfrenta retos como la descentralización educativa, reducir los niveles de analfabetismo, reprobación y deserción, presentando un mayor profesionalismo, además de fomentar una mayor participación por parte de la sociedad en el proceso educativo,<sup>10</sup> por todo esto en 2004 fueron planteadas nuevas reformas a la educación preescolar en México.



S.E.P. 2004

### 1.3.1 Programa educativo de preescolar en México.

Se revisó el documento de la reforma al nivel de preescolar realizado por la Secretaría de Educación Pública en 2004, que se encuentra en su página de internet.

Esta reforma nos habla de la importancia de hacer cambios dentro de este nivel educativo ahora que es de carácter obligatorio, proponiendo crear una educación más completa y dinámica para los niños de 4 a 6 años.

<sup>10</sup> PADILLA Lilia, *Aspectos sociales de la población en México; educación y cultura*, Plaza y Valdes, 2001, pág. 38

Dentro de este documento, la S.E.P. admite tener secuencias de trabajo con actividades de rutina que no son del interés del niño o no responden al contexto que viven, lo que da como resultado una educación que tiene la finalidad de mantener ocupado al niño haciendo “*cosas*”, más que enseñarle los conocimientos necesarios para la etapa de su vida.

Tomando en cuenta que dentro de cada niño existe un mundo, que implica conocimientos, dudas y formas de pensar diferentes, no es posible presentar un programa de estudios personalizado, lo que le deja gran parte de la responsabilidad al educador para poder manejar el programa de estudios en relación a las características de sus alumnos.

La educación de hoy busca que los niños actúen con iniciativa y autonomía, sean participativos, que puedan seguir las reglas, convivan con otros niños de su edad y aprendan a desenvolverse dentro del grupo; que sean capaces de hablar, escuchar y comprender las funciones de la lengua escrita y se inicien en la comunicación de sus ideas y sentimientos.

Se busca que el niño tenga conocimiento en las matemáticas, que encuentre la correspondencia, la cantidad y ubicación de objetos, reflexione, observe, pregunte, compare y registre los fenómenos que se les presentan en su realidad; además de que desarrolle su imaginación y creatividad a través de expresiones artísticas, valore su persona y a los demás aceptando las diferencias que existen dentro de cada persona, tanto física como ideológicamente.

Mejorar sus habilidades de coordinación, control, manipulación y movimiento en actividades que además le ayuden a comprender los cambios de su cuerpo y promuevan una vida higiénica y saludable.

El programa de estudios que nace a partir de esta reforma se compone de apartados como:

- \_Desarrollo personal y social.
- \_Exploración y comunicación del mundo.
- \_Lenguaje y comunicación.
- \_Desarrollo físico y mental.
- \_Pensamiento matemático.
- \_Expresión y apreciación artística.

A continuación se presentan algunos puntos dentro de este programa, los cuales se relacionan con la formación que se le da al niño dentro de la lecto-escritura:

#### **Incrementa su vocabulario:**

El niño escucha, comprende y reconoce la riqueza y diversidad del idioma a partir del uso y conocimiento de expresiones propias de su región, cultura, así como de otras zonas, fortaleciendo sus habilidades para comunicarse en distintos contextos.

39

#### **Adquiere el interés y gusto por la lectura:**

Descubre, explora, comprende, describe e interpreta el contenido de diversos tipos de texto, a partir de las imágenes y distribución de las palabras.

#### **Aprende a obtener información de distintas fuentes:**

Las personas, medios de comunicación, impresos, etc., son recursos para aprender, intercambiar y elaborar opiniones.

#### **Describe objetos, personas y lugares:**

Esta actividad exige un mayor esfuerzo por medio de su capacidad de observación, memoria, selección, clasificación, invención y el uso de vocabulario, facilitando la construcción de enunciados.

**Narra una historia, hecho real o inventado:**

Desarrolla su creatividad para desarrollar personajes y expresiones en tiempos congruentes.

**Utiliza el lenguaje para comunicar ideas y sensaciones:**

Se le da la facilidad de conversar sobre inquietudes, como el por qué de las cosas, sus gustos, sentimientos hacia las personas u objetos, como solucionar un problema, etc., además expresa sus ideas por escrito utilizando recursos personales como dibujos, técnicas y materiales variados.

Con estos puntos el niño no sólo crecerá de manera intelectual, sino de manera personal al poder aplicar todos sus conocimientos en su vida diaria.

Para la Secretaria de Educación Pública será un reto el poder establecer un término medio de conocimientos con los que el niño cuente al llegar a preescolar para así poder desarrollar su plan de estudios.

La institución es consciente de que los niños ya llevan un conocimiento desde la casa o desde el medio en que se desenvuelven antes de entrar a la escuela; pero es necesario tomar en cuenta que la situación dentro del hogar está a su vez afectada por diferentes situaciones como la manera en que se estructura la familia, o los recursos económicos con los que cuenta.

## 1.4 Padres de familia.

*En la actualidad muchos padres creen que sus hijos saben más que ellos sobre productos y marcas, y toman en cuenta sus conocimientos. Los padres que pasan menos tiempo con sus hijos, gastan más dinero en ellos.*

*Juliet Schor*

41

Se dedica un apartado a la familia ya que es parte importante del contexto en el que el niño se desenvuelve; los padres son los encargados de formar al niño, de cuidarlo, de guiarlo, de alimentarlo, de vestirlo, quienes generalmente toman la decisión final de compra, y por lo tanto el canal por el cual el pequeño obtiene los productos que le ofrece el mercado. Lo que más interesa dentro de esta investigación es tener una idea de la situación que viven los niños mexicanos hoy en día con sus padres.

Para conocer el estado de las familias mexicanas fueron consultados los resultados de las encuestas realizadas en los últimos años por el INEGI, que es el Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

De estas cifras a su vez sólo se tomaron en cuenta los datos más significativos dentro de las familias que viven en el Distrito Federal.

Desde la década de los 70's hasta el día de hoy, los hogares nucleares integrados por la mamá, el papá y los hijos son una predominante dentro de las familias mexicanas, pero cabe destacar que el Distrito Federal es uno de los Estados con menor porcentaje de familias estructuradas de esta manera, porque existen un gran número de personas viviendo solas, parejas que no planean tener hijos, y hogares con solo una figura femenina como jefa de familia; por ejemplo de cada 100 hogares urbanos 22 son encabezados por mujeres.

Las mujeres son quienes generalmente permanecen en casa, son también las que mayor número de horas dedican a los trabajos domésticos y al cuidado de los niños, casi 9 de cada 10 horas al día incluyendo sábados y domingos.

Las mujeres que realizan una labor extra-doméstica realizan una doble jornada de trabajo con más de 66 horas a la semana.

Por todo esto tenemos que el Distrito Federal se encuentra como uno de los Estados con menor número de miembros dentro de la familia, con un promedio de 4.4 integrantes, de los cuales el 2.1 representan a los hijos y el 1.9 a otros familiares.

Para desarrollar las características generales de los jefes de familia el INEGI tomó una muestra de 2 844 704 individuos, obteniendo los siguientes resultados:



maco

**Hombres:** \_La edad promedio de los jefes de familia es de 40 años.  
\_El 97.8% están alfabetizados.  
\_Sólo el 20.6% concluyó su educación básica.  
\_El 92.0% se ha unido en pareja una sola vez a la edad promedio de 23 años.  
\_El 91.0% son económicamente activos.

**Mujeres:** \_La edad promedio de las conyuges es de 37 años.  
\_El 95.4% están alfabetizadas.  
\_Sólo el 29.4% concluyó su educación básica.  
\_El 95.4% se ha unido en pareja una sola vez a la edad promedio de 20 años.  
\_El 33.9% son económicamente activas.



Dentro del ámbito económico encontramos que la mayoría de los hogares tienen ingresos menores a 6 salarios mínimos mensualmente.

México se encuentra organizado con base en un índice de Nivel Socioeconómico (NSE), el cual se conforma por los perfiles **A**, **B**, **C+**, **C**, **D+**, **D** y **E**. El público que se estudia para este proyecto es el integrado por **D+** y **D**, ya que es la etapa en la que los hijos dentro de estas familias inician su educación en la lecto-escritura a la edad de 5 a 6 años.

Si se tomaran en cuenta clases sociales más altas veríamos que los infantes asisten a escuelas de paga las cuales aplican un plan de estudios diferente, y por el otro lado es muy grave decir que muchos de los niños que vienen de familias con perfil más bajo, no logran asistir a la escuela, por lo que la propuesta de diseño no podría atender sus necesidades.

Las familias de perfil **D+** y **D** se integran por personas con ingresos ligeramente por debajo del nivel medio, con un nivel de vida moderado. El padre de familia cuenta con un nivel educativo de secundaria o primaria, ocupa puestos como: taxista, comerciante fijo o ambulante, mensajero, cobrador, obrero, empleado de mantenimiento, empleado de mostrador, maquilador, etc.

Poseen hogares de su propiedad o de alquiler, estos inmuebles cuentan con una o dos recámaras, un baño, sala, comedor y cocina. Dos de cada tres hogares cuentan con agua caliente, en su mayoría presentan servicios de telefonía, televisor, equipo modular y DVD. Generalmente no poseen un automóvil propio, por lo que utilizan los medios de transporte público para desplazarse.

Los hijos realizan sus estudios en escuelas públicas. Poseen servicios bancarios escasos, que se constituyen básicamente por cuentas de ahorro, tarjetas de débito, y en algunas ocasiones tarjetas de crédito.

Las familias asisten a shows organizados por el gobierno, parques públicos, en ocasiones parques de diversión, mientras que sus vacaciones las realizan una vez al año en excursiones o visitas a sus familiares.

Sus ingresos van de los **\$ 1,600.00** a **\$ 6,400.00** pesos mensuales.

A continuación se muestra una lista de los gastos que generalmente realiza una familia al mes, ordenados de mayor a menor:

_Alimentos, bebidas y tabaco.	<b>30%</b>
_Transporte y comunicación.	<b>18%</b>
_Educación y esparcimiento.	<b>17%</b>
_Vivienda.	<b>10%</b>
_Cuidado personal.	<b>8%</b>
_Calzado.	<b>6%</b>
_Artículos para la limpieza del hogar.	<b>6%</b>
_Cuidados médicos.	<b>5%</b>

Tomando en cuenta que el salario mínimo va de **\$51.95** a **\$54.80** pesos, las familias tendrán que sostenerse con tan solo **\$1,558.50** al mes. Según el INEGI, el Ingreso mensual promedio de las familias mexicanas es de **\$3,721.50** por hogar.

Tomando en cuenta la tabla de arriba podemos hacer un estimado de lo que la gente gasta en esta clasificación:

**45**

_Alimentos bebidas y tabaco.	<b>\$ 1,116.45</b>
_Transporte y comunicación.	<b>\$ 669.87</b>
_Educación y esparcimiento.	<b>\$ 632.65</b>
_Vivienda.	<b>\$ 372.15</b>
_Cuidado personal.	<b>\$ 297.72</b>
_Calzado.	<b>\$ 223.29</b>
_Artículos para la limpieza del hogar.	<b>\$ 223.29</b>
_Cuidados médicos.	<b>\$ 186.07</b>

Dentro de los gastos dedicados a la educación se desprende la siguiente lista:

_Servicios educativos.	<b>56 %</b>	<b>\$354.28</b>
_Servicios de recreación.	<b>30 %</b>	<b>\$192.79</b>
_Artículos educativos.	<b>10 %</b>	<b>\$ 63.26</b>
_Artículos de cultura y recreación.	<b>4 %</b>	<b>\$ 25.30</b>

Es interesante ver que los mexicanos gastamos más en tabaco que en educación, y que aunque la educación se encuentre arriba del esparcimiento, los artículos educativos o de cultura, como la propuesta de libro de esta tesis, son consumos que la familia pensará dos veces antes de comprar ya que su presupuesto no lo permite.

Este salario es también una de las razones por las cuales el niño no puede concluir su educación. Para el 2005 el 88% de los niños acuden a la escuela, y es en la educación primaria que abarca de los 6 a los 12 años donde se presenta el mayor índice de asistencia dentro de la República Mexicana, lamentablemente solo el 70% es capaz de concluir esta educación.

La manera en que una familia toma decisiones al momento de adquirir un producto se ve influida por diversos factores como: la clase social, el estilo de vida, las modas, entre otros; es interesante ver que a diferencia de décadas anteriores los niños de hoy en día intervienen de manera importante dentro de estas resoluciones, *los niños tratan de influir sobre sus padres para que realicen una compra.*<sup>11</sup>

La forma de educar a los niños cambió drásticamente desde la etapa conocida como el *baby boom* que va de 1946 a 1964 aproximadamente, ya que fue un período en que las familias finalmente se reunían después de la Segunda Guerra Mundial, lo que dio como resultado un incremento en el nacimiento de niños, los padres se mostraron más dispuestos para darle voz, voto y consideración a las decisiones de sus hijos, y aunque esto fue una corriente que se dio principalmente en los Estados Unidos, actualmente lo podemos ver reflejado en nuestro país.

11 SCHIFFMAN Leon, *Comportamiento del consumidor*, Prentice Hall, México, 1997, pág. 412

Esta etapa abrió las puertas para que los niños fueran tomados en cuenta de una manera más precisa, ya que al ser vistos como adultos pequeños no se podían satisfacer sus necesidades al 100%; el mercado también aprovechó esta situación para ver a los infantes como un nuevo medio para vender sus productos, especializándose cada vez más en las necesidades de cada etapa infantil y relacionando el consumo como *“oportunidades de aprendizaje”* para el niño.

Existen muchos factores que influyen dentro del desarrollo del pequeño, algunos de ellos podrán ser manejados a través de nuestras propuestas de diseño, pero también existirán circunstancias fuera de nuestro alcance, por ejemplo: que muchas veces el presupuesto de los padres no les permite enriquecer la educación del niño, otras veces será la falta de tiempo o simplemente que no les interesa.

Como diseñadores no podemos lograr que la persona pueda recibir un mayor salario, pero si encontrar opciones para reducir costos en la producción del material e incluso lograr que este pueda ser obtenido de manera gratuita; no podemos darle tiempo a los padres, pero si propuestas fáciles de usar que impliquen el mínimo de tiempo por parte de ellos; no podemos hacer que el padre esté interesado por mejorar la educación de su hijo de la noche a la mañana si ellos mismos no tuvieron este tipo de formación, pero si podemos contribuir con diseños que propongan estos cambios, ofreciendo productos de calidad que poco a poco ganen la confianza del público y contribuyan al desarrollo de la sociedad.

# Capítulo 2





# Capítulo 2

## Diseño para el niño.

### 2.1 El Diseño.

*Designing for people with small feet is no small feat.*

*Diseñar para gente con pies pequeños no es una hazaña pequeña.*

*Catharine Fishel*

51

*El diseño de comunicación visual es una disciplina que se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y/o el comportamiento de la gente.... Una comunicación se da porque alguien quiere transformar una realidad existente a una realidad deseada.<sup>1</sup>*

Si buscamos una definición de diseño nos encontramos con un gran número de autores que dan su descripción con base en su experiencia y época. Para establecer una definición de diseño concuerdo con Quentin Newark en su libro *¿Qué es el diseño?*, donde plantea que el hecho de tratar de definir algo es hasta cierto punto encerrarlo ya que se corre el riesgo de perder parte importante de su esencia.

<sup>1</sup> FRASCARA Jorge, *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*, Ediciones infinito, Buenos Aires Argentina, 2004, pág. 23

La definición de diseño se reinventa día a día, pero su base se encuentra en la acción por medio de la cual utilizamos la creatividad para satisfacer las necesidades del hombre dentro de un contexto.

El instinto básico del diseñador será el poder simplificar y clarificar para que su trabajo sea entendido, como un mapa que indica mediante los elementos, el color y la posición los temas y asuntos que el espectador o usuario debe comprender.

Para poder crear la conexión correcta con el público necesitamos un sistema de comunicación basado en un código que hace posible el intercambio de información entre emisor y receptor, el código específico de la comunicación visual será en este caso el lenguaje visual.

Muchas veces los mensajes no llegan de manera adecuada, ya que al no conocer el lenguaje de nuestro público le mandamos información al aire que puede que entienda o no, como dice Frascara *ante un caos incomprensible, distintas personas de diversas edades, diversas creencias y habilidades, responden de manera diferente.*<sup>2</sup> De aquí el reto de trabajar para la gente, debido a que no es posible establecer al 100% las reacciones del usuario,



Pocoyo 2006.



IAPA India 2007.

Vogue China abril 2008.



La casa de los niños 2002.

tomando en cuenta que cada persona le da una interpretación al mensaje a partir de su contexto y conocimientos.

El diseñador busca crear una propuesta cuya imagen sea diferente, agradable, llamativa y todas aquellas características que sean necesarias para complacer al usuario y hacer que el diseño sobreviva en su medio.

El reto es poder ser camaleónico, respondiendo conforme el problema de diseño lo exige, y no conforme reglas establecidas que nos lleven a soluciones parecidas.

A veces se corre el riesgo de perder o no seguir un estilo, pero ciertamente todo aquello que la persona hace, nace a partir de su percepción, un proceso en el que se sustituye la realidad para luego representarla, en este tratamiento se refleja la experiencia y conocimientos del autor, estableciendo así la riqueza de cada obra. Todas estas habilidades no se dan de la noche a la mañana, pero si se irán formando a lo largo de la vida a través de aciertos y errores.

Cada proyecto te enfrenta con un problema que te lleva a investigar temas conocidos o temas que ignorabas, *el diseñador como el identificador de necesidades, creador de proyectos y activo*



iMac 1998.



Nike 2007.



Sunsilk Malasia 2006.

*coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita de una vasta educación basada en diferentes disciplinas,<sup>3</sup> lo que da paso a inter-actuar con otras especialidades, como por ejemplo:*

**Sociología:**

Que te permite entender los fenómenos sociales.

**Psicología:**

Que interviene en la percepción, conducta, desarrollo, conocimiento y educación de las personas.

**Antropología:**

Para comprender las nociones de cultura y su diversidad.

**Marketing:**

Nos ofrece entender la conducta colectiva del público.

**Ciencias de la educación:**

Nos ayuda a comprender el proceso educativo y de aprendizaje.

Una finalidad dentro del diseño es el poder ejercer un impacto positivo en la sociedad, ser capaz de facilitar la vida a la gente. Los diseños bien hechos trascienden más allá de su tiempo o uso, un libro infantil por ejemplo será utilizado por un niño, será valorado por un padre, podrá ser estudiado por un pedagogo, adquirido por un coleccionista de libros, o un amante de las ilustraciones, etc.

En el capítulo anterior se estudio el contexto del niño, ahora es tiempo de estudiar como el diseño se integra en la vida del niño.

<sup>3</sup> Ibidem, pág. 25

### 2.1.1 Diseño infantil.

Aunque cada uno de nosotros ya ha pasado por la niñez, esto no es suficiente para entender lo que los niños necesitan. Parte importante dentro del diseño es el hecho de que a través del tiempo las situaciones cambian, con cada generación vienen nuevas ideas, inventos, problemas, que en su conjunto determinan la conducta y gustos de las personas.

En el diseño debemos de tomar en cuenta todos estos factores que intervienen dentro de la necesidad para lograr proyectos funcionales y novedosos, y no quedarnos tan sólo con la idea de poder diseñar a partir de lo que vivimos.

Hoy en día es muy claro el cambio que ha sufrido el niño dentro de la sociedad, ya que además de ser un miembro de la familia se ha transformado en un mercado potencial, en el cual varias compañías se encuentran interesadas, gastando grandes cantidades de dinero en estudios de mercado que les ayuden a obtener información más completa acerca del mundo que se esconde dentro de cada pequeño.

Los niños nunca habían sido tan cuidados y tomados en cuenta. Actualmente existe todo tipo de mercancía destinada especialmente para ellos; ropa, juguetes, revistas, libros, programas de TV, películas, espacios dentro de las estaciones de radio, comida, productos para la higiene personal, videojuegos, etc.

A principios de 1900, se inició el proceso donde los diseñadores empezaron a trabajar con base en las experiencias del niño, buscando las imágenes, colores y formas de su preferencia; intentaban no seguir con las reglas ya establecidas, pero a la vez no olvidaban que parte importante dentro de las propuestas era proteger la inocencia del niño, camino que hoy en día se pretende seguir pero que no todos recuerdan.

Para los años 20's y 40's, la mayoría de los productos se diseñaban con la única finalidad de divertir al niño, generalmente se retomaban los artículos para adultos donde la única diferencia era la escala utilizada, con esta acción se tomaba al infante como un adulto pequeño y no como otro ser con diferentes necesidades.

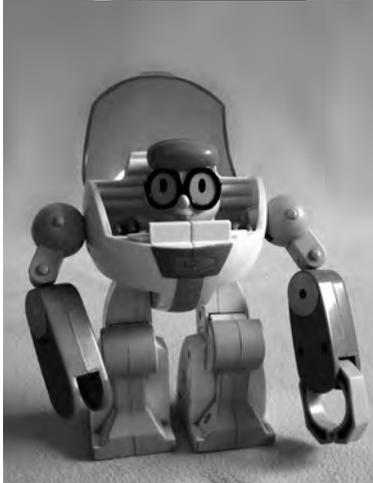
Fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial cuando el verdadero despliegue de diseño para niños apareció, y junto con éste también nacieron las compañías de juguetes quienes se disputaban el mercado por conseguir el mayor número de ventas; durante esta época también llegó el uso de las pilas alcalinas, el público poco a poco demandaba productos de mayor calidad, con más resistencia, los productos no nacían con la única finalidad de divertir al niño, sino que ahora lo desafiaban.

En medio de esta revolución el gusto de los padres predominaba sobre el de los pequeños, haciendo muchas veces que la satisfacción del niño se perdiera. A partir de los 60's la sociedad se fue adentrando más en la cultura de los niños, hasta llegar a lo que conocemos hoy en día. Uno de los *booms* en la actualidad lo vemos con la compañía de dulces Bubble Gum, que a partir de los ochenta sacó al mercado una línea de productos especiales para aquellos niños que gustan de las asquerosidades, como gomas de mascar en colores llamativos, formas innovadoras y personajes repulsivos.

Un elemento clave en el buen diseño para niños será el tratar de entenderlos y pensar como ellos, *el diseñador es el puente entre los adultos y la imaginación de los niños*,<sup>4</sup> al final de cuentas los resultados obtenidos no son más que ideas desde el punto de vista de un adulto que reflexiona acerca de lo que el niño quiere o necesita.

4 HELLER Steven, *Designing for children*, Watson- Guptill, New York, 1994, pág.8





maCO

Catharine Fishel dentro de su obra *Designing for children* nos habla de los puntos con los que debe contar un diseño para que sea efectivo:

\_El diseño debe ser placentero para el niño, presentar ideas innovadoras, que no necesariamente se refieran a inventar el hilo negro, sino a la capacidad de renovar las ideas de las propuestas ya conocidas.

\_Que el diseño pueda despertar el intelecto del niño, informarles acerca del mundo, otras culturas, ideologías y de ellos mismos, como las funciones de su cuerpo, los animales, etc.

\_Un buen diseño invitará al niño a inter-actuar con su medio, en pocas palabras estará integrado por contenido, estética y valor.

57

Hoy en día hay tantas propuestas en el mercado que existe una gran competencia entre las principales compañías por obtener el artículo más exitoso de la temporada, se dice que en la actualidad el producto debe llegar primero a la vista de los niños y después a la de los padres.

Pero más allá de una competencia por obtener el mejor producto, lo importante es no olvidar que *diseñar es una propuesta y una responsabilidad sea para quien sea*,<sup>5</sup> debemos de dar lo mejor de nosotros para satisfacer las necesidades de niños, jóvenes, adultos, animales, etc.

5 ALTHERR Jeannette, *La casa de los niños: diseño de espacios y objetos infantiles*, Gamma , España, 2002

## 2.2 Los Libros.

*El libro es lumbré del corazón; espejo del cuerpo;...  
compañero de viaje; criado fiel; huerto lleno de frutos;...  
aclarador de obscuridades. Preguntado responde, y  
mandado anda deprisa, llamado acude presto, y obedece  
con facilidad.*

*Codex Miscellaneus*

Los libros son la puerta hacia otros mundos que somos capaces de disfrutar a través de sus páginas.

Físicamente, un libro es un conjunto de hojas impresas, agrupadas en fascículos o pliegues numeradas en orden progresivo y cosidas entre sí para funcionar a modo de bisagra; insertadas, fijadas y protegidas por una encuadernación o cubierta.

El libro es visto como el objeto que sostiene el patrimonio cultural de la Humanidad, o el símbolo de todas las cosas importantes que se le han confiado con el objeto de esconderlas a los demás, o evitar la pérdida de información a través del tiempo.

## 2.2.1 Partes del libro.

A lo largo de sus primeros seis siglos de historia la forma en la que se estructura un libro se mantiene, dentro del texto de Enric Satue *El diseño de libros del pasado, del presente y tal vez del futuro*, se encuentra esta explicación acerca de las partes del libro desde una perspectiva clásica, y es interesante ver que después de tanto tiempo e inventos, el libro sigue existiendo sin grandes modificaciones:

\_ **Cubierta o tapa**, que puede ser rígida o blanda, la primera se denomina tapa dura y la segunda rústica. A su vez las tapas duras se forran generalmente de piel, pergamino o tela, llevan impreso alguna viñeta o bien el título en la cubierta, estampado en caliente generalmente en oro o plata.

Algunos libros de tapa dura se forran actualmente con papeles aptos para la impresión, los cuales suelen aparecer ilustrados a todo color.

59



\_ Las **sobrecubiertas** consisten en un papel plegado de cuatro páginas, con lomo y solapas, que forra un libro de tapa dura con una doble función: por un lado permite la impresión de letras, imágenes y colores sin otro límite que el buen gusto y por el otro evita el deterioro del material con el que se han encuadernado las tapas.

a *México a través de los siglos*, Editorial Cumbre, S.A. México, 1985.

b *El diseño Industrial de la A a la Z*, Charlotte & Peter Fiell, Taschen, Italia, 2001.

La cubierta de la sobrecubierta se llama Primera cubierta; el dorso de cubierta Segunda de cubierta; la contra cubierta, Tercera de cubierta; y el dorso de contra cubierta, Cuarta de cubierta.



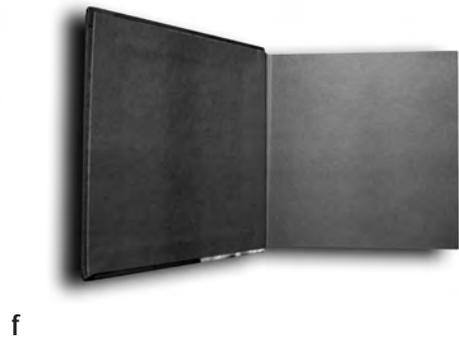
\_El **lomo**, históricamente ha sido el primer y principal elemento decorado de las tapas o cubiertas, contiene los datos esenciales a saber: título, autor y editorial. Los lomos que disponen las leyendas de abajo arriba se llaman a la francesa y los que hacen de arriba abajo se conocen como a la inglesa.



c *The Art of Wall.E*, Tim Hauser, Chronicle Books Disney, China, 2008.

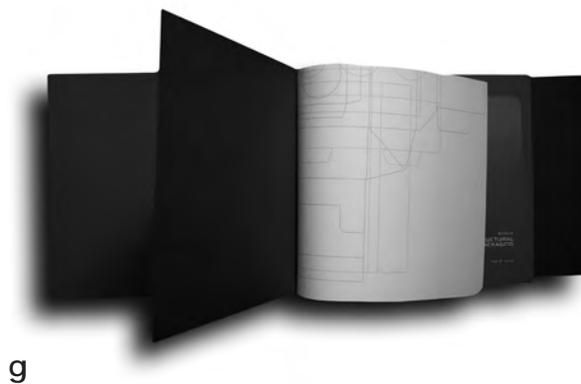
d *Barragan*, Obra completa, Tanais, España, 1995.

\_Las **Guardas** las constituyen dos juegos de cuatro páginas, la primera y la última de las cuales van pegadas respectivamente al dorso de la cubierta y contra cubierta de libros habitualmente de tapa dura; se presentan a menudo completamente estampadas, con dibujos en forma de mosaico o indiana en colores, recordando las técnicas características de los papeles estampados a mano aplicados en Europa desde el siglo XVII, y que tienen su origen en una práctica turca iniciada doscientos años antes.



61

\_**Páginas de respeto o cortesía**, estas pueden ser de dos a cuatro hojas, se encuentran situadas después de la tapa tanto al final como al principio, acomodadas de manera simétrica.



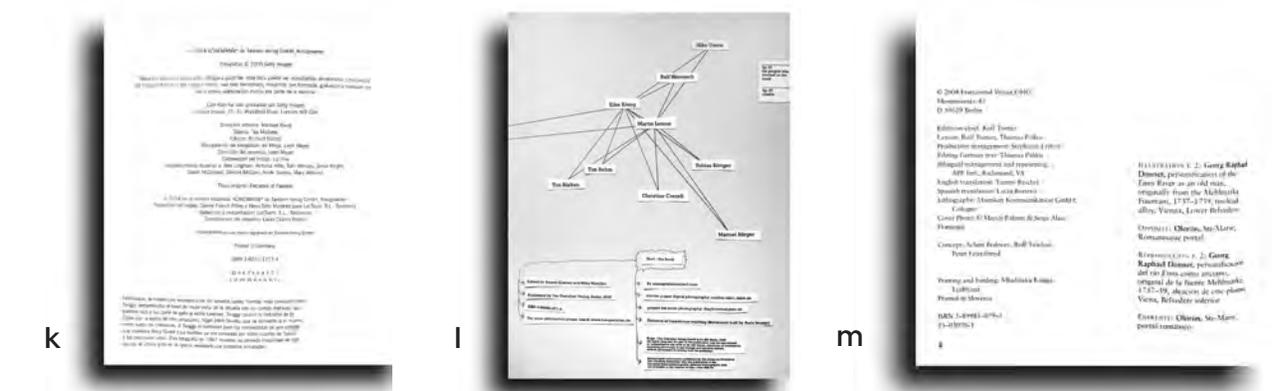
- e Reneé de la Torre, Cristina Gutiérrez Zúñiga, *Atlas de la Diversidad Religiosa en México*, Cargraphics, México, 2007.  
f Feierabend Verlag, *Escultura*, Eslovenia, 2004.  
g Josep M. Garrofé, *Structural Packaging*, Index Book, España, 2005.  
h Charlotte & Peter Fiell, *1000 chairs*, Taschen, Italia, 2001.

**\_Portadilla**, primera página impar que lleva impreso únicamente el título de la obra en cuerpo pequeño. Detrás de la portadilla puede aparecer el retrato del autor o personaje bibliográfico.

**\_Portada**, la siguiente página impar, es la verdadera tarjeta de presentación del libro, en ella figuran: el título completo (en cuerpo más grande que el de la portadilla, pero más pequeño que la cubierta), el subtítulo, el nombre, apellido del autor y el pie editorial (con el símbolo gráfico de la marca, la denominación de está, la ciudad y el año en que ha sido impreso).



**\_Contraportada o dorso de portada**, página que le sigue a la portada, en ésta se agrupan todos los créditos editoriales y los requisitos característicos como: copyright, depósito legal, pie de imprenta, etc., el título en idioma original si se trata de una traducción, la numeración en las ediciones de bibliófilo y las licencias eclesiásticas, si hubiera lugar.



i Vid. nota c.  
 j Vid. nota b.  
 k *Décadas de Moda*, Getty images, Könemann Alemania, 2004.  
 l Hort, Berlín, 2005.  
 m Vid. nota f.

\_La página impar siguiente se reserva, si se desea para la **dedicatoria**.

n



ñ



\_En la siguiente página impar aparece el **índice**, la primera página del **prólogo** o el **texto** del libro.

o



p



q



63

\_Los **textos** suelen presentarse en bloques o columnas tipográficas, tradicionalmente a 12 puntos, que pueden variar dependiendo de la publicación desde 24 hasta 8 puntos.

r



s



t



n José Revueltas, *El Apando*, Era, México, 1996.

ñ Rosario Castellanos, *Balún Canán*, Fondo de Cultura Económica, México, 2003.

o Octavio Paz, *El laberinto de la Soledad*, Catedra, España, 2007.

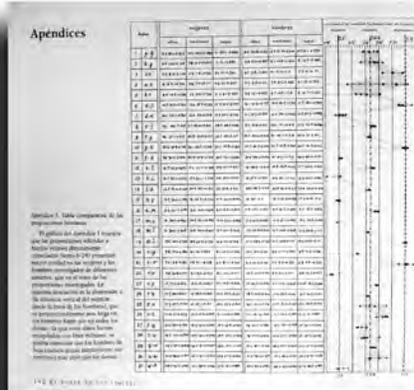
p *La Enciclopedia del Estudiante*, Historia del arte, Santillana, Buenos Aires, 2006.

q Vid. nota g. r Vid. nota a.

s Federico García Lorca, *Romancero Gitano, un Poeta en Nueva York*, a.m., España, 2001.

t *Santa Biblia Reina Valera* 1960, Sociedades Bíblicas de América Latina, Colombia, 2007.

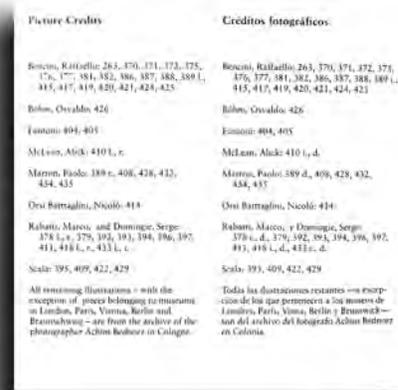
\_Al final del libro se encuentran los **apéndices**, la **bibliografía**, los **índices analíticos**, de **nombres** y el **índice principal** si éste no fue incluido en el principio.



u



v



w

\_Por último pero antes de las páginas de respeto, suele aparecer el **colofón**, que es la última página impresa, contiene tradicionalmente la fecha en que se terminó de imprimir el libro, el lugar y la imprenta, redactado con una retórica literaria tradicionalmente florida.



x



y

- u *El Poder de los límites*, György Doczi, Troquel, Argentina, 2005.
- v *The Art of Porco Rosso*, Hayao Miyasaki, Japón, 1992. w Vid. nota f.
- x *Lecturas de poesía clásica Tomo 1*, De Mesopotamia a la Edad Media, CIDCLI, CONACULTA, México, 2000. y Bram Stoker, *Drácula*, Optima, España, 2001.

## 2.2.2 Libro infantil.

*El libro es un objeto con un tamaño, forma y textura, un objeto tridimensional manejable y rompible, que a diferencia de los dibujos animados o los collages de legumbres, comparte el temperamento y las particularidades de los juguetes.<sup>6</sup>*

En el mercado existe una gran variedad de libros, pero son pocos los que son específicos para introducir al niño dentro de la lecto-escritura, entre ellos encontramos dibujos de objetos con su nombre escrito debajo para que el niño relacione la imagen con el texto, y otros que cuentan breves historias a través de las imágenes.

Es importante mencionar que conforme el niño crece el texto también le va ganando terreno a la imagen hasta que finalmente se vuelve escasa o inclusive desaparece.

Existe un sinnúmero de portadas, colores y materiales que llenan de vida los anaqueles de la librería o biblioteca infantil, cada uno de estos libros presenta una propuesta única con una finalidad en común, que el niño se mantenga en el mundo de la lectura.

Dentro de la investigación encontré aspectos importantes que algunos autores recomiendan a la gente revisar al momento de adquirir un libro infantil:

\_ Que el libro divierta, forme o informe.

\_ Que el libro utilice un lenguaje claro, sencillo y breve, con palabras adecuadas a la edad del niño, pero que a la vez sea capaz de ampliar su vocabulario y diálogos coloquiales.

\_ Que hable de un tema fácil de comprender, divertido e interesante. Que resalte valores y que sea capaz de retener el interés y la atención del lector, con descripciones sencillas y breves, que le dé al niño la libertad de imaginar.

<sup>6</sup> OBIOLS Núria, *Mirando cuentos: lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*, Laertes, Barcelona, 2004, pág. 25

\_ Que presente una narración fluida, clara, interesante, sencilla o abundante, ver si presenta o no diálogo, y que contenga el número adecuado de páginas para mantener al niño interesado.

\_ Que la extensión del libro conste de 24 páginas en promedio.

\_ Que tenga una adecuada presentación, los libros pequeños son más fáciles de manosear; hay que tomar en cuenta el papel, su atractivo, en pocas palabras un buen diseño donde los textos sean legibles y estén balanceados adecuadamente a la imagen dependiendo la edad del niño.

\_ Que presente ilustraciones nítidas, coloridas, detalladas e interesantes, que sean capaces de contar la historia por ellas mismas sin necesidad de ir al texto.

\_ Lo más importante al final es, que al niño le guste el libro.

### **2.2.3 Los libros para niños de 4 a 7 años.**

Como se ha dicho a lo largo de este proyecto cada etapa en la vida de la persona presenta diferentes situaciones y necesidades. A continuación se presenta una lista sobre los puntos que se deben tomar en cuenta en los libros para niños de 4 a 7 años, tomado del libro *Cómo motivar a los niños a leer*, de Martha Sastrías:

\_ Historias que personalizan animales u objetos inanimados.

\_ Cuentos fantásticos que les motiven a echar a volar su imaginación y fantasía.

\_ Juegos de palabras, como trabalenguas, adivinanzas y refranes.

\_ Se recomiendan cuentos de secuencias gráficas para los niños de preescolar y aquellos que aún no saben leer, ya que así pueden adentrarse en una historia a partir de los dibujos.

\_ Los temas deben ser sencillos y preferentemente con situaciones en las que el niño se encuentra envuelto como la vida familiar.

\_ Las imágenes presentadas deben de ser simples, bien definidas, de gran tamaño y preferentemente a color.



Orbis Sensualium Pictus.



Les jeux et plaisirs de l'enfance.

## 2.2.4 Diseño de libros infantiles.

*El libro representa en nuestra infancia una puerta de entrada hacia un mundo fantástico, ayuda a reforzar la imaginación e introduce nuevas ideas y maneras de pensar,<sup>7</sup> pero no siempre fue así.*

A mediados del siglo dieciocho los libros eran raramente creados específicamente para los niños, la literatura era destinada hacia su educación, religión y modales, pero no para su entretenimiento. En este tipo de libros las ilustraciones presentaban un rol pequeño constituido por grabados o viñetas.

<sup>7</sup> FAWCETT Roger, *Diseño de libros contemporáneo*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004, pág. 11

Entre los primeros trabajos tenemos *Les jeux et plaisirs de l'enfance* (*Juegos y placeres de niños*), ilustrado por grabados de Jacques Stella. En esta obra los niños aún son vistos como adultos pequeños y esto se ve reflejado incluso a través de las ilustraciones.

Otro precursor importante para el libro infantil fue John Amos Comenius y su obra *Orbis Sensualium Pictus* (*El mundo en imágenes*) de 1658. Este es un libro para el aprendizaje del latín, el cual consta de una recopilación de ilustraciones del mundo encabezando los textos, cabe destacar que es considerado como el primer libro ilustrado para niños, precursor de los libros escolares ilustrados; esta obra fue popular en Europa por dos siglos.

Comenius o Jan Amos Komensky fue teólogo, filósofo y pedagogo, nació en lo que hoy se conoce como la República Checa en 1592. Fue una figura destacada dentro de las reformas educativas de su tiempo y parte importante de su ideología fue establecer que existen diferencias entre niños y adultos. Se le considera el padre de la pedagogía ya que siempre estuvo consciente de la importancia de la educación en el desarrollo del hombre.

Parte de sus principios son aplicados hoy en día en nuestra educación, como el tener un maestro encargado de un grupo de alumnos con las mismas características y distribuir los grupos de estudiantes con base en grados. Su gran obra fue *Didáctica Magna*, en ella su concepto de la enseñanza se resume en "*enseña todo a todos*".

Con el tiempo se tomó más en serio a los niños, su necesidad por aprender de forma placentera fue atendida. El filósofo John Locke escribió que los infantes deberían ser tratados como personas racionales, evitando crear cualquier tipo de obstáculo que no les permitiera ser niños. Para Jean Jacques Rousseau lo importante dentro de la educación era preservar el estado natural de los niños, por lo que los maestros debían tratar de ser como ellos.

Conforme las técnicas de impresión se desarrollaban la posibilidad de producción e ilustración de libros crecía al igual que el mercado. Para el siglo XVIII Thomas Boreman realizó su pequeño libro llamado *Historias Gigantes*; John Newbery sacó *A little Pretty Pocket Book* en 1744; y posteriormente se lanzó *History of Little Goody Two Shoes* en 1765, considerada la primera novela escrita para niños.

Hoy en día las propuestas se basan en diseños dinámicos, los libros que sobresalen son aquellos que retan los límites de la percepción, que dan nuevas alternativas y son claros para los niños, por ejemplo, antes de que la tecnología nos invadiera la mayor interactividad de los niños se desarrollaba en libros pop-up, pull-out y flap, muestra de la gran creatividad en el uso de papel.

Diseñadores como Will Hopkins recomiendan que en el diseño editorial para niños se olvide cada regla establecida, ya que más que un texto lineal y bien justificado dentro de un bloque, el niño necesita textos bien diseñados desplegados a través de las páginas, que retengan su capacidad y lo lleven a una nueva experiencia de lectura.

A continuación se presentan algunos ejemplos de libros infantiles de los últimos años, que ofrecen diferentes dinámicas enfocadas a los niños:

***Roarr Calder's Circus***, escrito por Maira Kalman es una historia basada en la escultura de Alexander Calder y su circo, es un material que juega con la fotografía, la tipografía expresiva, modulaciones a través de cada palabra y gestos que se contraponen sobre un fondo negro. Es una creación encantadora que a través de sus páginas nos llena de voz e imagen, este material es un buen ejemplo de que aunque está realizado para niños de 4 a 8 años interesa tanto a pequeños como adultos.



**Mr. Lunch Takes a Plane Ride**, de J. Otto Seibold y Vivian Walsh, cuenta la historia de Mr. Lunch un cazador de aves que junto con su perro es invitado a la televisión para demostrar sus aptitudes, lo que implica el tomar su primer vuelo en avión, una situación nueva en su vida que lo llevará a vivir grandes aventuras. Esta obra realizada para bebés y pre-escolares presenta una gran riqueza estética a través de sus imágenes, las ilustraciones creadas a través de planos, están llenas de vida, energía y patrones retro, lo que la hace accesible y del agrado del público.



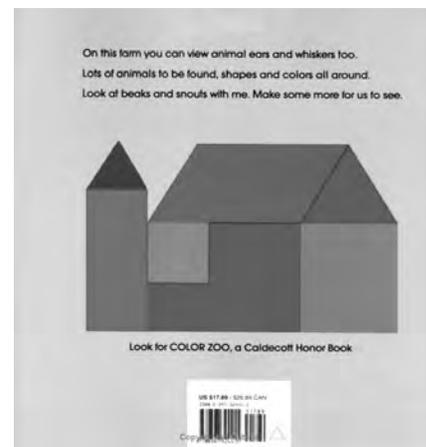
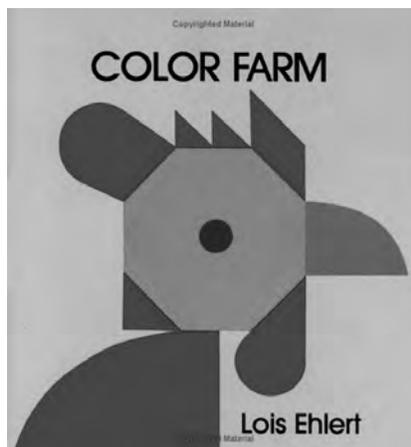
**The orange book** obra de Richard M'Guire, demuestra que con pocos elementos se pueden obtener grandes resultados, en este libro se cuenta la historia de 14 naranjas que vivían en un árbol pero que fueron separadas por el destino; el arte del libro luce una imagen retro basada en los años 30, impreso a dos tintas, este estilo nos presenta en cada página una composición con la mínima información visual necesaria por medio de líneas y curvas perfectas. Hecho para niños de 3 a 6 años no es un ejemplar con el cual el niño pueda aprender a contar pero seguramente podrá disfrutar.



Finalmente hablaremos de ***Color Farm: a book you can count on*** de Lois Ehlert, en este material se estudian temas como la percepción del color y la forma, ya que a través del juego entre recortes geométricos y colores saturados sobre las páginas que se contraponen el autor recrea las formas de algunos animales, este libro es especial para los niños de pre-escolar y es único ya que además de lograr que el niño desarrolle su imaginación, lo inspira para crear sus propias figuras.

71

Aunque cada uno de estos libros es diferente, comparten la riqueza que da un trabajo bien hecho, el ser creativo y responsable te destaca de entre las demás propuestas; *si los libros logran que la gente se detenga para verlos más de cerca, hacerse preguntas acerca de ellos, entretiene, enseña y conforta; entonces el libro está cumpliendo su trabajo.*<sup>8</sup>



<sup>8</sup> FISHEL Catharine, *Designing for children*, Rockport, Massachusetts, 2001, pág. 69

## 2.3 Ilustración.

*La ilustración convierte el verbo en color, la frase en línea, la poesía en luz, y lo caprichoso en perspectiva.*

*Hanan Díaz*

En la antigüedad el hombre fue capaz de crear imágenes como una necesidad de expresar y representar su medio antes de desarrollar una escritura.

Hoy en día se mantiene este principio y el ejemplo más claro lo tenemos en los niños, porque son capaces de realizar y percibir las imágenes mucho antes de aprender a escribir o leer ya que estos son sistemas de comunicación más complejos; la escritura está integrada por formas abstractas que debemos estudiar previamente para entender su significado, mientras que las imágenes son generalmente formas que están muy allegadas a la realidad por lo que se requiere el mínimo de esfuerzo para comprenderlas; por todo esto es recomendable que los libros para niños que están empezando a leer estén basados principalmente en imagen, dejando en un segundo plano al texto.

Para Raymond Colle *una buena imagen perfecciona la sensibilidad, ejercita la imaginación, da apoyo a la memoria, pero sobre todo, una buena imagen actualiza un conocimiento y echa los cimientos de una comunión.*<sup>9</sup>

Para Abraham Moles la imagen es un soporte de la comunicación visual, que materializa un fragmento del mundo óptico, capaz de mantenerse a través del tiempo, es una unidad de representación que sustituye a la realidad a través del lenguaje visual.

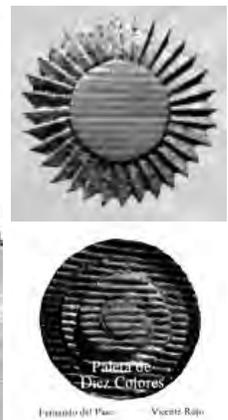
Esta capacidad de representar al mundo tiene a su vez diferentes grados de iconicidad, que es la relación de semejanza con aquello que representa, el nivel de realismo dentro de las imágenes, estos niveles pueden ser altos como las ilustraciones de *La Biblia* de Gustave Dore; nivel medio como la obra *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry; o nivel bajo como *Paleta de Diez Colores* ilustrada por Vicente Rojo. Y así como entre el negro y el blanco existe toda una gama de grises, entre la imagen hiperrealista y la más abstracta existe toda una gama de propuestas que le dan la riqueza al mundo visual.



Gustave Dore.



Antoine de Saint-Exupéry.



Vicente Rojo.

<sup>9</sup> COLLE Raymond, *Iniciación al lenguaje de la imagen*, Universidad Católica de Chile, Escuela de Periodismo, Chile, 1998, pág. 15

Las imágenes enriquecen a quien las observa, forman parte importante de la sociedad, ya que aunque no lo queramos estamos estimulados por ellas constantemente, el niño *necesitará madurar para consolidar sus gustos, y para madurar necesitará alimentarse de muchas imágenes*,<sup>10</sup> que nosotros como diseñadores seremos responsables de producir.

Una buena imagen es comprendida por aquellos que no saben leer, por personas que hablan diferentes idiomas en extremos opuestos del mundo, es capaz de detenerte cuando llevas prisa, puede marcarte de por vida, y carga con un potencial para enseñar y aclarar aquello que no entendías.

La ilustración es una representación visual en dos dimensiones, es el arte que ayuda a hacer la información más clara y atractiva, son las estampas o grabados que adornan un libro; la ilustración sirve como un descanso para la vista, es una interpretación del texto, capaz de descubrir aspectos que otros no veían, materializa sueños, ideas y crea mundos.

Existe una gran controversia sobre la ilustración dentro de los libros, por un lado se dice que la ilustración debe decir más que el texto, o que debe decir menos para invitar al lector a pensar más, otros dicen incluso que sin texto la imagen no puede existir, pero ciertamente *un libro de ilustraciones es tan rítmico como un poema que debe ser leído*.<sup>11</sup>

Al final todas estas opciones son validas, ya que los resultados obedecen a la finalidad del diseño. En una obra de biología por ejemplo, será mejor que las imágenes hablen más que el texto al describir una planta o animal, por otro lado dentro de una novela será más rico dejar al lector crear su propio mundo; existen libros que solo presenten texto, o textos manejados de tal manera que se convierten en imagen, o imágenes sin texto que constituye una comunicación más directa con los niños.

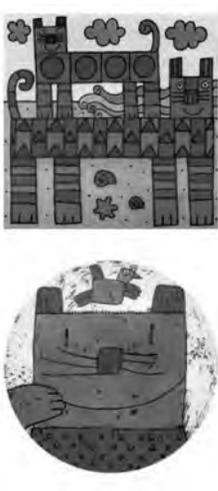


10 OBIOLS Núria, Op. Cit., pág. 74

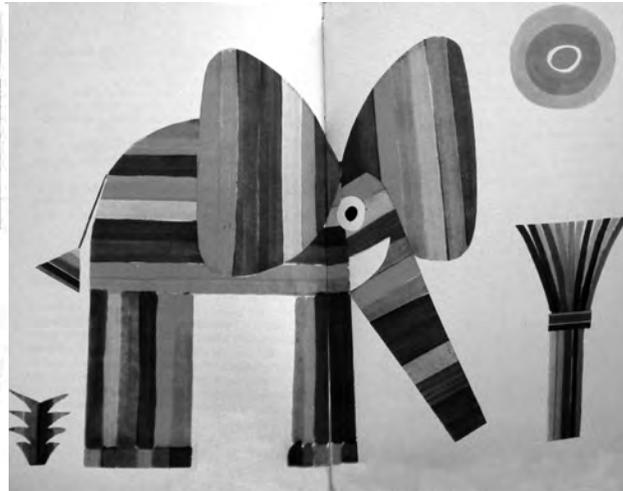
11 AMOSS Berthe, *Writing and Illustrating children's books for publication*, Writer's Digest books, Ohio, 2005, pág.15

### 2.3.1 Ilustración infantil.

La ilustración puede ser considerada como un lenguaje universal ya que no importa de que parte del globo seas, si sabes o no leer, ésta siempre llega a ti; dentro del libro se utiliza como un apoyo dentro de la lectura, una pausa, o como la puerta que invita al niño a fantasear representando más allá de lo que cuenta la historia. *Uno no debe decirle mucho al lector, la mejor vista de un héroe es de espaldas.*<sup>12</sup>



Alain Espinosa.



Ajax Barnes.



Luis San Vicente.

En el libro *El niño y el libro*, se mencionan ciertos puntos acerca de la importancia de la imagen dentro de los libros infantiles:

\_ El libro de imágenes presenta un lenguaje directo, proporciona intimidad al lector analfabeto, y le permite dirigir el pensamiento a su propio ritmo.

\_ Cuantas más imágenes de real valor artístico y menos texto tengan los libros, más pronto el niño o persona que esté en proceso de aprender a leer comprenderán el lenguaje y mensaje del libro.

<sup>12</sup> TUCKER Nicholas, *El niño y el libro; exploración psicológica y literaria*, Fondo de Cultura Económica, 1985, pág. 93

\_ Las ilustraciones incluyen detalles que enriquecen la imaginación infantil y esto a su vez contribuye a su desarrollo intelectual.

\_ Entre más simbólicas y no descriptivas sean las ilustraciones se invita al lector a usar su imaginación y desarrollar su creatividad; por el otro lado la ilustración realista, que es fiel al texto, tiene como resultado una comunicación lineal, sin mayores estímulos al pensamiento.

\_ El libro sin ilustraciones solo llega a aquellos que ya tienen el hábito de la lectura.

\_ La variedad de ilustraciones, siempre y cuando sean de buena calidad, agudizan la percepción, desarrollan la observación y forman en el lector un tipo de protección hacia los materiales visuales estereotipados con los que se puede cruzar a diario.

\_ Las ilustraciones pueden permitir a los niños interpretaciones que sean exclusivamente suyas.

\_ El libro ilustrado puede identificar la cultura regional y nacional, ayudando así a la comprensión de las culturas, y del mundo en general.



## 2.3.2 Ilustradores en el mundo.

Cada libro encierra una riqueza literaria, pero también una riqueza visual en las ilustraciones que cada uno de los autores realiza, *el libro ensambla de forma permanente los trabajos de los espíritus creativos más sublimes de todos los campos, crea nuevos ambitos de pensamiento, no sólo en el reducido círculo de ilustradores, sino también en la vida intelectual de todos aquellos que utilizan su mente.*<sup>13</sup>

A continuación se presentan ilustradores de libros infantiles que manejaron su trabajo con estilos y propuestas creativas que marcaron su época, y trascendieron a través del tiempo.



### Beatrix Potter

Escritora e ilustradora de literatura infantil, nace el 28 de julio de 1866 en Londres y muere el 22 de diciembre de 1943. La base para sus proyectos e historias fueron los pequeños animales que introducía en su casa o que veía en sus vacaciones familiares en Escocia.

Su primera publicación fue *The Tale of Peter Rabbit* para 1902, con el cual obtuvo mucho éxito y ayudó a que sus siguientes obras fueran bien recibidas. Dentro de sus historias destaca la capacidad para interpretar los intereses del niño, transformando un mundo real a un mundo de ensueño, donde personajes animados viven sentimientos y aventuras. Potter publicó 23 libros, que además de escribir, ilustraba; debido a problemas de visión deja de trabajar en 1920, pero su obra sigue en el mercado hoy en día.



13 NEWARK, Quentin, *¿Qué es el diseño gráfico?*, Gustavo Gili, México 2002, pág.132

## Arthur Rackham

Nace en Londres el 19 de septiembre de 1867 y muere el 6 de septiembre de 1939. Trabajó como ilustrador hasta 1892, entre sus obras más conocidas están *Cuentos de los hermanos Grimm* 1900, *Rip Van Winkle* 1905, *Peter Pan* 1906 y *Alicia en el país de las maravillas* 1914.

Rackham desarrolló un estilo propio que influyó a muchas generaciones tanto de niños como de artistas. Su trabajo presenta ondulaciones tenues de pluma combinado con acuarela, bosques llenos de sombras con árboles tenebrosos de enredadas ramas, trolls lo suficientemente feos para causar repulsión más nunca temor y fondos llenos de pequeños detalles; su trabajo era una perfecta solución Victoriana entre una imagen amenazadora pero bella a la vez que gustaba tanto a padres como a hijos.



## Maurice Sendak

Ilustrador y autor de literatura infantil, nace el 10 de junio de 1928 en Brooklyn, N.Y., decide convertirse en ilustrador gracias a la influencia de la película *Fantasia* de Walt Disney.

Sus imágenes son de gran riqueza visual y poder narrativo; introdujo un estilo innovador a las ilustraciones para libros infantiles de su época. Sus personajes fueron tachados de grotescos, pero Sendak afirmó simplemente tener un gusto por temas como las fantasías y pesadillas de los niños.

Su obra más conocida es *Where the Wild Things are* o como en español fue nombrada, *Donde viven los monstruos*, publicada en 1963.





## Alice y Martin Provensen

Alice nace el 14 de agosto de 1918, mientras que Martin nace el 10 de julio de 1916 y muere en marzo de 1987, los dos norteamericanos constituyeron un equipo de trabajo que se dedicó a crear libros para niños. Iniciaron sus carreras separadamente y no fue hasta 1943 cuando coincidieron, entre sus obras tenemos *Tony the Tiger*, *The Color Kittens*, *A Visit to William Blake's Inn*, entre otros.

En su trabajo presentaban un estilo delicado fusionado con una encantadora claridad que gustaba a los niños.



## 2.3.3 Ilustradores Mexicanos.

Dentro de nuestro país existe también una gran variedad de ilustradores presentes en diferentes colecciones, una de las más conocidas son los libros de texto gratuitos de la S.E.P. la revista *Colibrí*, o la colección *A la orilla del viento* del Fondo de Cultura Económica.

## Felipe Dávalos

*Un ilustrador es un comunicador por medio de imágenes, formas y colores.*

Nace en México D.F., con una gran trayectoria su obra ha recibido diversos premios, entre ellos el Ezra Jack Keats y el Premio de Ilustración de la National Public Library, otorgado por la Asociación de Bibliotecas de Nueva York. Desde 1980 ha colaborado como ilustrador comisionado para National Geographic.

Su experiencia de investigación lo ha llevado a trabajar con los lenguajes simbólicos y visuales de las culturas precolombinas como la Olmeca, Maya, Teotihuacana, Mixteca y Azteca; más que artista él se define a sí mismo como un comunicador, y dentro de





su trabajo lo más importante es poder enseñar.

Para él la técnica aplicada en las obras no importa, lo que importa es poder llegar al resultado deseado, comunicar algo claro para el lector, que las imágenes sean significativas, y esto se logra mediante el estudio y el enriquecimiento del conocimiento.



Eran las seis de la mañana.  
El Gato con Botas se puso su mejor traje y se pensó: tenía su alfiler, guardó en su chaleco la carta que había escrito durante la noche y salió a entregarla.  
Pero cuando abrió la puerta...  
¡Junto a sus botines de laca encontró una postal que no era para él. Como vio que la postal era para el gato, se la entregó, pero el gato con botas, con su carta en el chaleco y su alfiler en la mano, tomó la postal y empezó a caminar.

## Maribel Suárez Sitges

Nace el 24 de diciembre de 1952 en la Ciudad de México. Estudió Diseño Industrial en la Universidad Nacional Autónoma de México, obtuvo la Maestría de Diseño en el Royal College of Art de Londres.

Su trabajo se caracteriza por la sencillez en sus trazos, colores pastel con contrastes discretos y personajes regordetes de ojos pequeños, que conviven con animales. Desde 1985 ha ilustrado más de 60 libros en México, Estados Unidos y España, ha trabajado para CIDCLI, CONAFE, Corunda, Grijalbo, SITESA, Trillas, entre otras.



## Gerardo Suzán Ponce

Nace el 2 de octubre de 1962 en la ciudad de México. Estudió dibujo y pintura en el Paso Texas y diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Su visión le inspiró para crear *La catrina*, un libro dirigido hacia los niños que aún no leen, con esta obra obtiene el premio de la International Book on Board for Young People de México.

Consciente de las dificultades de los ilustradores de libros para niños, convoca a una primera reunión de ilustradores; así, junto con Bruno López y Gloria Calderas, surge el Primer Encuentro de Ilustradores Mexicanos, y el *Primer Catálogo de Ilustradores en 1991*.

Ha publicado ilustraciones en CIDCLI, CONAFE, Patria, SITESA, Santillana, Trillas, Revista Chispas, Siempre!, Universitarios, La Gaceta *Los libros tienen la palabra* en el CNCA; y CONACULTA, donde inicia un estudio de la iconografía prehispánica y las artesanías mexicanas. Su obra ha llegado hasta EU, Japón, Taiwán, Nueva Zelanda, Suiza, entre otros países.



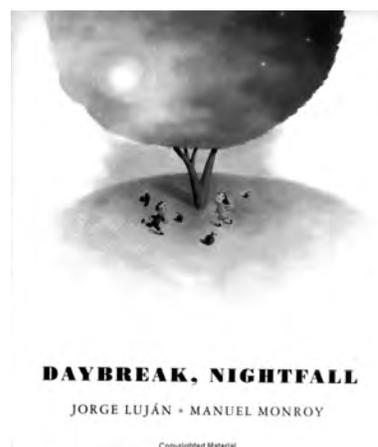
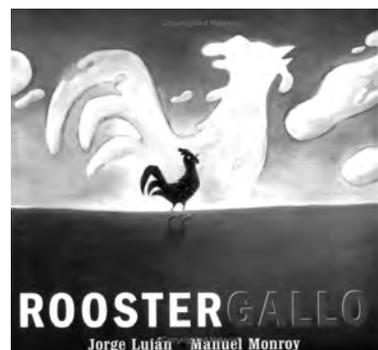


## Manuel Monroy

Nace el 12 de agosto de 1970 en la ciudad de Mexico. Ilustrador editorial e infantil desde hace más de una década, estudió diseño de la comunicación gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana. Se ha presentado en diferentes exposiciones y ha trabajado para diferentes editoriales como Cal y Arena.

Ha ilustrado más de 15 libros infantiles en México y Canadá, ha hecho también animaciones cortas para canal 11 de México. Su trabajo ha sido exhibido en Cuba, Holanda, Italia, Japón, República Checa y México.

Escribió e ilustró *Rabieta Trebejos*, libro infantil que recibió el prestigioso premio *A la orilla del viento*, del Fondo de Cultura Económica en México; también se hizo acreedor a un NOMA Concours Encouragement Prize en Japón y está incluido en la edición 2006 de la Lista de Honor de IBBY por la calidad de sus ilustraciones.



# Capítulo 3





# Capítulo 3

## Propuesta de Diseño.

### 3.1 Puntos de partida.

*Los problemas de diseño tienen más de una solución; los requisitos estructurales y estéticos pueden satisfacerse de diferente manera con igual efectividad.*

87

*Robert Scott*

La primera etapa en la metodología establece la necesidad de crear espacios que introduzcan al niño en el proceso de aprendizaje en la lecto-escritura por medio de actividades que desarrollen su creatividad; la segunda etapa se basa en el análisis de la necesidad, en ésta se estudió el desarrollo del niño, su entorno y el diseño infantil; una vez fijado nuestro contexto podemos dar paso a la tercera etapa, el desarrollo de la propuesta.

Como dijo Scott Robert, existen diversas soluciones para un mismo problema, a partir de ciertos parámetros se realizarán los primeros bocetos.

En los capítulos anteriores se estudiaron los diferentes factores que intervienen alrededor del niño, con base en esto se establecen los siguiente puntos:

\_ El material va dirigido a niños de 5 a 6 años, que viven dentro de una familia con perfil D+ y D, en el Distrito Federal; la edad y la clase social se establecen con base al programa de estudios de la SEP, el cual marca que a partir de esta edad los niños empiezan su formación dentro de la lecto-escritura.

\_ Con base en los estudios que algunos docentes realizan a partir de su experiencia con los alumnos, se establece que en la educación del niño es muy importante dejarlo participar dentro de las actividades, lograr que exprese sus ideas y sentimientos, para así contribuir al desarrollo de su creatividad y pensamiento crítico.

\_ Es importante que el niño asocie el proceso de lecto-escritura con el juego y como una herramienta que le será útil a lo largo de su vida.

\_ Dentro de su educación el niño debe tomar los errores como parte de su proceso de aprendizaje.

\_ Un mejor aprendizaje se ofrece a través de la integración de diferentes actividades como hablar, leer, escribir y escuchar.

\_ Este material pretende servir como refuerzo para desarrollar actividades creativas que apoyen al niño dentro del proceso de lecto-escritura.

\_ Este material no pretende enseñar, ni establecer reglas gramaticales a los niños.

### 3.2 Primeras ideas y Bocetos.

*Así como el escritor utiliza las palabras para crear los más bellos textos, el diseñador tomará los más espléndidos elementos para crear las más bellas imágenes.*

*Quentin Newark*

89

Con base en los puntos previamente establecidos, los bocetos fueron naciendo, transformando y fusionando hasta llegar a la propuesta final. Algo interesante del diseño es que aunque se tenga una idea acerca de como desarrollar el proyecto, no se puede saber cual será el resultado final hasta que se llega a él; a continuación se describe el proceso por medio del cual se le dio vida a este libro para niños.

El primer punto que desarrollé fue la necesidad de ayudar al niño a reconocer las letras, conocer su forma y darle a la vez la posibilidad de jugar con ellas para formar palabras.

Lo que vino a mi mente fue el mecanismo que utilizan los sellos para poner la fecha a documentos, ya que a través de una base el

niño podrá unir los aros de colores, con la posibilidad de agregar o disminuir estos en relación al tamaño de la palabra deseada, que a su vez puede ir rotando entre sí para formar otras palabras, lo que le da al niño un mayor nivel de participación.

Conforme realizaba estas ideas, la investigación crecía y me daba cuenta de los factores que afectaban las propuestas, en este caso el modelo terminaba ocupando mucho espacio lo que lo hacía impráctico, tomando en cuenta que cada aro debía contar con las 27 letras, más los acentos, que el tamaño de cada letra debía ser adecuado para que el niño pudiese distinguir y entender, además de que en relación al vocabulario del infante se debía contar con un mínimo de 15 aros para que el niño pudiese formar todo tipo de palabras.



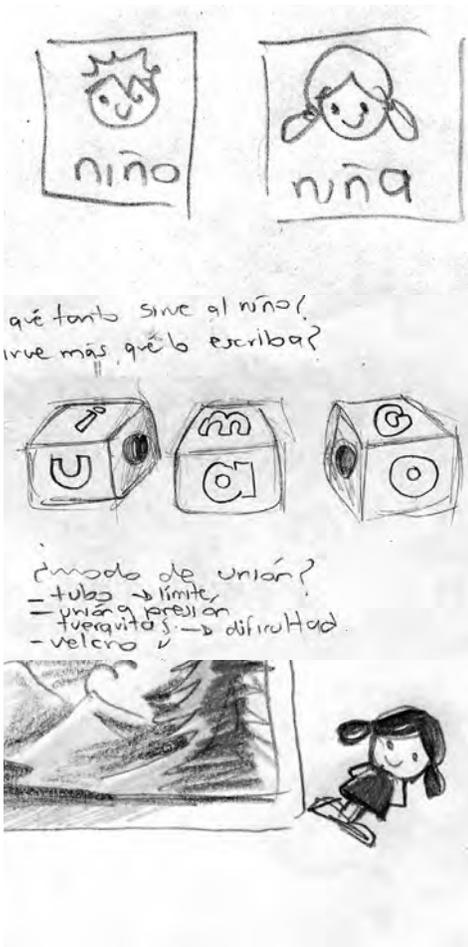
En esta primera etapa se estudiaron los materiales ya existentes en el mercado dentro de tiendas como el Sótano para niños, Librería Internacional, Ghandi y productos en Internet. Cabe mencionar que muchos de los materiales que se encuentran dentro de estas tiendas, no cuentan con la información suficiente para que el consumidor sepa las edades para las que están recomendados estos productos, por lo que será importante especificar este tipo de información dentro del proyecto y de igual forma no olvidarlo en el futuro.



En estas visitas me encontré con materiales que ya cumplían con la función que estaba buscando: tarjetas con el abecedario para

que el niño forme palabras, rompecabezas donde el niño conoce y aprende la forma de las letras; pero lo que más llamo mi atención fueron unos cubos con letras integradas en cada una de sus caras, ya que cumplían con la función que se buscaba de formar palabras a través de módulos.

Se desarrolló así una propuesta con cubos los cuales tuvieran la posibilidad de unirse entre si, logrando mantener las palabras unidas hasta que el niño decidiera separarlas o formar nuevas, posibilidad que no se le da en los productos ya existentes. El material está integrado por 27 cubos de colores, que se adhieren entre si por medio de velcro en sus caras laterales, dando la posibilidad de crear un sinnúmero de palabras.



La propuesta resultaba agradable, pero si se tomaban en cuenta los puntos ya establecidos, no se invitaba a los pequeños a escribir, a crear historias, ni a expresar sus ideas; además los cubos no funcionaban como un elemento que el niño pudiese utilizar en su vida diaria ni a futuro.

Otra propuesta muy utilizada en los materiales dentro del mercado, es que el niño relacione una ilustración con la palabra escrita del objeto que se está representando, por ejemplo el dibujo de una pelota y en la parte inferior de ésta la palabra "pelota", se pensó así en usar tarjetas donde además de poder ver la imagen con

su respectivo nombre, el niño tuviera el espacio para poder escribir y repetir la palabra, como una forma de aplicar lo que está aprendiendo.

Posteriormente me di cuenta que de esta forma el niño recibe toda la información necesaria sin que el pueda modificarla y desarrollar su creatividad.

Siguiendo por este camino nació la idea de crear un escenario donde el pequeño pudiese contar una historia a partir de personajes dados, como un teatro de marionetas, con la finalidad de darle una mayor libertad al niño para expresar sus ideas, pero aspectos como la escritura eran dejados de lado nuevamente.

Dentro de las propuestas también se estudió la posibilidad de desarrollar un CD interactivo, ya que presenta ventajas como el poder integrar sonido, logrando así una participación más completa y enriquecedora; la desventaja es que sólo podría ser reproducido en una computadora, y aún hoy en día el hecho de tener una computadora o medio de reproducción dentro de la casa o escuela no es algo seguro en especial dentro de los hogares a los que va dirigido este material, ciertamente en un futuro la computadora será uno de los medios más utilizados si no es que el único.

A partir de este punto integro a mi lista el hecho de que la propuesta necesitará ser práctica, de fácil manejo, transporte y que el niño sea capaz de utilizar por si solo. Parte importante de la educación es hacer que el niño logre aplicar su conocimiento en la vida diaria, mi propuesta se tornó así directamente hacia el libro como un elemento relacionado con la lectura por si sólo, además de ser un objeto práctico para llevar y usar en cualquier parte, en él se puede integrar el texto para que el niño conozca las letras y sus formas; imágenes para que cuente una historia ya sea de manera oral o escrita, y espacios en blanco donde el niño pueda expresar sus ideas, dibujar, formar palabras, oraciones, pegar, copiar, etc.

### 3.3 Desarrollo de propuesta.

*Cuando te enfrentas a las posibles composiciones con los distintos materiales, olvida el arte y utiliza el sentido común desde el primer momento, el deber básico del diseñador que trabaje con el papel es conseguir una presentación clara del mensaje, resaltar los anuncios importantes y colocar los elementos secundarios de forma que no sean desestimados por el lector.*

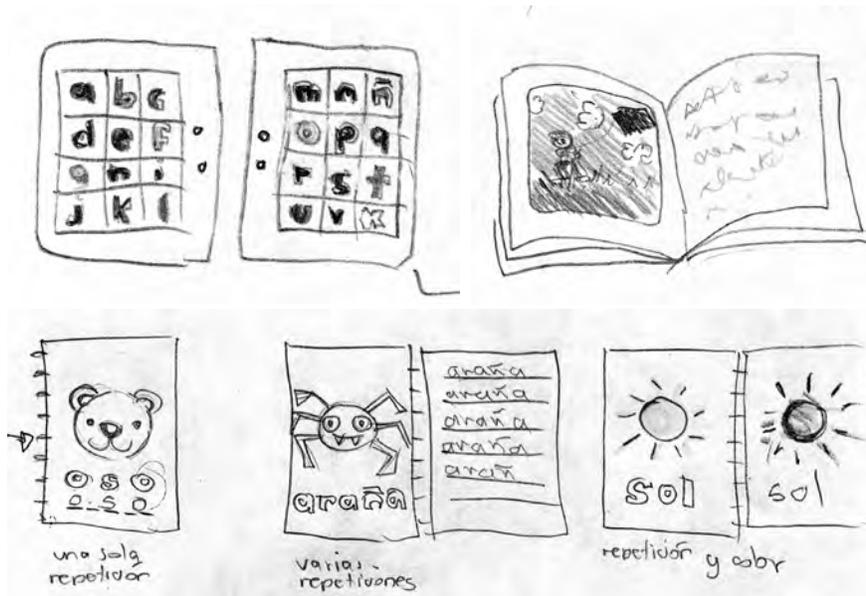
93

*William Addison*

El libro según la Real Academia Española es un conjunto de hojas de papel, u otro material semejante que encuadernadas forman un volumen; solo hace falta una visita a la librería para conocer todas las maravillas que se pueden hacer a partir de esto, cada página encierra un mundo y cada mundo es protegido por las más diversas formas, colores y materiales, capaces de complacer a todos los gustos.

Cada libro nace a partir de un placer, de una necesidad, de un público; al diseñar para los pequeños encontramos que cada etapa del niño presenta diferentes necesidades que son fundamentales

conocer y estudiar para así lograr un buen diseño. En esta segunda etapa se desarrollaron ideas para la propuesta del libro, como historias cortas, páginas donde se pueda relacionar la imagen con el texto, espacios donde el niño pueda plasmar sus ideas, etc.

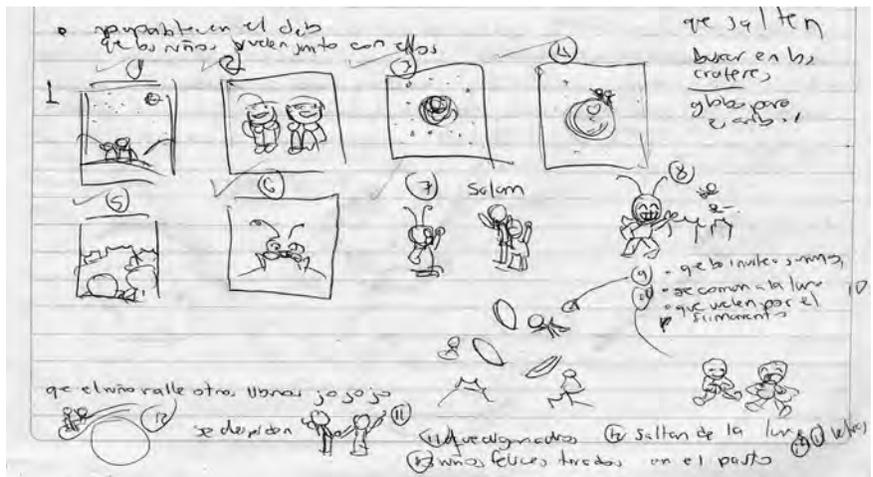
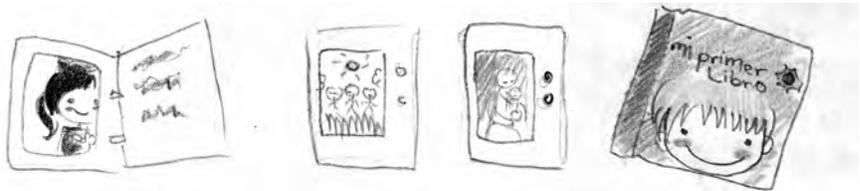


Una parte destacada dentro de la investigación para mí fue encontrarme con libros como *La casa de los niños* y *Preschool & Kindergarten Architecture*, ya que me ayudaron a entender y reflexionar acerca de la forma en que se diseña para los niños; retome así mis ideas desde otra perspectiva, inspirada por propuestas que además de integrar la educación por medio del juego, le dan libertad al niño para cometer errores y aprender de ellos.

Finalmente nace así un libro en el cual el niño pueda desarrollar su creatividad con base en actividades como escribir, dibujar, narrar e inventar una historia a partir de cierta información dada.

Este libro estará integrado por una secuencia de 13 ilustraciones en las páginas pares, 13 páginas en acetato con el abecedario presentando palabras que el niño puede usar para contar su historia

y 13 espacios en blanco de lado non para que el niño sea libre de dibujar, escribir o expresarse utilizando materiales como lápices, crayones, plumones, plumas, pegamento, etc.



Tomando en cuenta que los padres no cuentan con el tiempo necesario para estar con sus hijos, este libro puede ser manejado solo por el niño una vez que el papá o la mamá le explique la dinámica, ciertamente lo mejor será que alguien mayor pueda tomarse el tiempo para estar con él y guiarlo en sus actividades, ya que aunque es una etapa en la que el pequeño busca su independencia realizando actividades por su cuenta, no es bueno dejarlo sólo ya que siempre existirán dudas y errores que se podrán ir corrigiendo.

Lo que pretendo con mi propuesta es invitar a los niños a realizar actividades que desarrollen su creatividad, que echen a volar su imaginación, que a través de las imágenes dadas puedan contar una historia y se expresen libremente sobre el soporte sin miedo a equivocarse. A continuación se explica paso a paso el proceso de elaboración de la propuesta.

### 3.3.1 El Formato.

Es importante establecer el tamaño sobre el cual se va a trabajar como primer punto, ya que una vez fijado esto, es más fácil manejar el área en la que serán integrados los elementos.

El libro está diseñado para niños de 5 a 6 años, por lo que el formato de éste estará en relación a las medidas de sus manos y brazos. Del libro *Antropometría para diseñadores* de John Croney se tomaron las siguientes medidas correspondientes a los niños de 5 a 7 años:

#### **Manos**

De 9 a 13 cms en niñas.

De 10 a 14 cms en niños.

#### **Antebrazo**

De 9 a 13 cms en niñas.

De 12.5 a 20 cms en niños.

#### **Longitud de Brazo**

De 16 a 23 cms en niñas.

De 15.5 a 25 cms en niños.

Pensando en los pequeños, se elige la forma cuadrada para este volumen con la intención de representarlo como el hijo pequeño del libro clásico, el cual presenta un formato rectangular, además de tomar en cuenta que el niño empieza su formación conociendo las figuras básicas como el círculo, triángulo y cuadrado. Con base en las medidas de los niños, y el espacio por el cual serán sujetas las hojas de este libro, se establece un formato de 15 x 17 cms.

Los interiores del libro (texto e imagen) se integran dentro de un cuadrado de 12.5 x 12.5 cms, estableciendo un margen de 1.25 cms por cada lado, más 3.25 cms sobre el margen interior

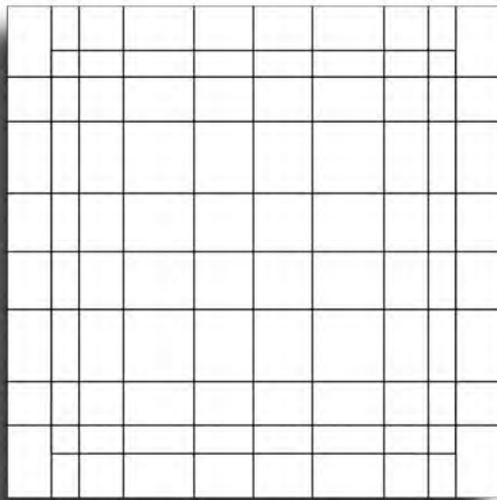
del lomo, dejando 6.5 cms de medianil con la finalidad de dejar el espacio suficiente, para que el engargolado no interfiera con el contenido ni uso del libro.

Dentro del espacio sobre el cual se va a trabajar imagen y texto se traza una retícula áurea para lograr un orden armónico con los elementos de la composición.

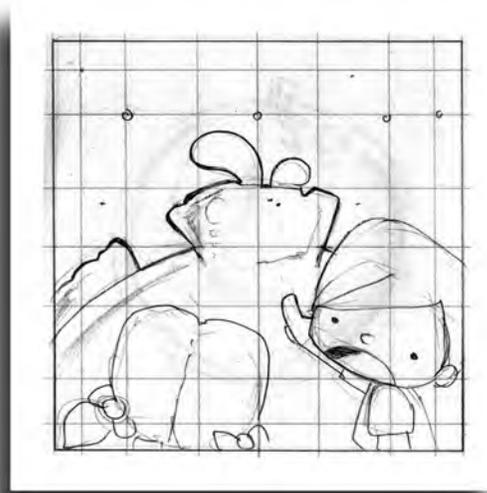
retícula áurea

12.5

medidas en cms

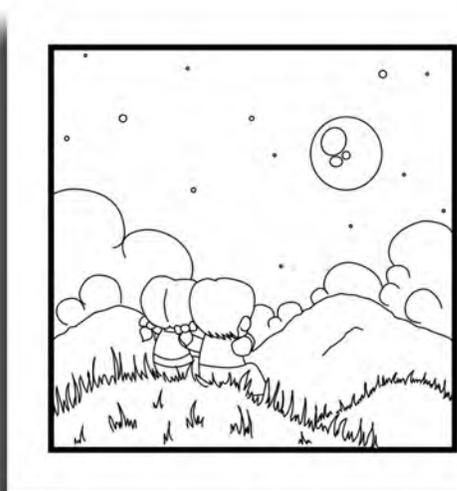


12.5



ilustración

texto



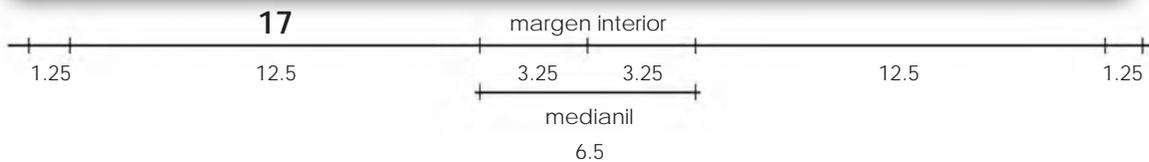
15



1.25

12.5

1.25



17

margen interior

3.25 3.25

medianil

6.5

1.25

12.5

12.5

1.25

### 3.3.2 El Material.

*Hay que comprender la naturaleza de los materiales ya que cuanto más se sabe de ellos, mejores y más imaginativas son las ideas que podemos desarrollar.<sup>1</sup>*

Los materiales hablan por sí solos y el uso adecuado de ellos enriquece el concepto de nuestro diseño. Si tenemos dos envases cuya forma y tamaño sean iguales, y la única diferencia entre ellos se encuentre en su materia, uno de cartón y el otro de metal, ciertamente seríamos capaces de crear juicios a primera vista, otorgándole al envase de cartón un valor menor que al de metal, ya que el primero puede ser desechado fácilmente, mientras que el segundo por ser más fuerte nos da mayor confianza para contener y proteger objetos.

*Existe además una dependencia entre la forma y el material, si queremos cierta forma debemos saber con que material se puede obtener, pero si queremos determinado material debemos saber hasta que forma podemos llegar con él.<sup>2</sup>*

El material que se busca para este proyecto es un soporte firme en el cual se pueda imprimir, y que a su vez sea resistente a las diferentes técnicas que el niño pudiese aplicar sobre de él como: lápiz, acuarela, colores, pegamento, etc.

Se establece la cartulina sulfatada de una sola vista de 14 pts, ya que además de cumplir con estas características, es capaz de guiar al usuario por medio de la vista y el tacto.

De frente el papel presenta un acabado brillante que permite imprimir las páginas par donde se integran las ilustraciones, portada y contra-portada, sin la necesidad de agregar un acabado; mientras

<sup>1</sup> SCOTT Robert Gilliam, *Fundamentos del diseño*, Leru, Buenos Aires, Argentina, 1980, pág. 6

<sup>2</sup> Ibidem, pág. 6

que la parte de atrás que es blanco mate, indica las páginas non que quedarán vacías para que el niño pueda escribir, colorear, pegar y si se utiliza una herramienta como el lápiz se puede incluso borrar sin que el papel se dañe.

Materiales como el caple y la cartulina kromakote presentan características similares a la cartulina sulfatada, pero no son soportes apropiados para la función de este material, ya que aunque es posible obtener un buen acabado dentro de las ilustraciones, no permiten trabajar los diferentes materiales sobre de ellos, por que no cuentan con una superficie blanca o presentan un nivel más alto de brillantez.

El segundo material que se utiliza para este libro es el acetato para los textos, en éste serán impresas las palabras clave que guían al niño para crear una posible historia; nuevamente se juega con el significado que da el material, ya que la finalidad de los textos es ser una guía que el niño puede tomar en consideración para su narración. Se imprime sobre un material transparente para dar la sensación de estar dentro del libro pero a la vez flotando, si el niño decide no tomar en cuenta el vocabulario dentro de su relato, los elementos se transforman en imágenes que decoran el libro y que ayudan al pequeño a familiarizarse con la forma de las letras.

Para el armado del libro lo primero que se pensó fue el empastado, siguiendo la línea en la que se establece normalmente un libro, pero tomando en cuenta la finalidad del material; donde el niño hará un uso brusco, se opta por utilizar el engargolado metálico, ya que éste permite que el niño pueda abrir completamente el libro y pasar de una hoja a otra sin el peligro de que el material se abra más de la cuenta y por lo tanto se rompa.

### 3.3.3 La Historia.

Dentro de las historias infantiles se muestra generalmente la vida cotidiana del niño, o narraciones fantásticas donde se enfrenta la maldad contra la bondad, creando conflictos que termina en final feliz, en cada uno de estos relatos se encuentra también la influencia del escritor y su percepción acerca del mundo.

En mi propuesta el tema en el que se basa la historia es la imaginación, la capacidad de la mente para recrear objetos o situaciones reales o irreales, ya que dentro de esta edad es muy común que el niño tome los elementos que se encuentran a su alrededor para integrarlos a su propio mundo, por ejemplo, el meterse dentro de una caja pensando que conduce un carro.

Esta historia comienza así con dos niños que contemplan la luna, la observan tan detenidamente que su imaginación los lleva a estar dentro de ella. Al correr alrededor de ésta se topan con un cráter que presenta algo inusual, sorpresivamente aparece frente a ellos el conejo de la luna, quien con sus poderes mágicos los lleva a volar, jugar con las estrellas, e incluso comer queso, siguiendo con el dicho de que la luna está hecha de éste.

Finalmente los niños recuerdan que deben de volver a la tierra y se despiden de su nuevo amigo quien les presta uno de sus cometas para que regresen seguros a casa. Al volver a la tierra los niños se encuentran fascinados de su experiencia, permanecen contemplando la luna como en un principio con la diferencia que ahora el rostro del conejo se encuentra plasmado dentro de ella, lo que remarca que la imaginación del niño puede ser tan real como ellos quieren.

De acuerdo al propósito de este proyecto, lo más importante no será que el niño cuente esta historia, sino que el niño narre a partir de lo que le dicen las imágenes.

Para establecer el número de cuadros se desarrolló primero una secuencia lógica con base en la historia y de acuerdo a las 24 páginas en promedio recomendadas para los libros infantiles.

Una vez establecidas las ilustraciones se integró a éstas el abecedario, de acuerdo al número de imágenes las letras se acomodaron en un orden de la A a la Z por parejas dentro de cada página, con la excepción de un grupo que debía estar integrado por 3 letras, en este caso “v”, “w” y “x”, al ser esta última la única letra sin una palabra que cumpliera con la finalidad de la historia.

Los parámetros para escoger las palabras que se integrarían a las ilustraciones fueron: que la palabra iniciara preferentemente con la letra presentada, que ésta se relacionara a la ilustración y que fuese adecuada al vocabulario de un niño de 5 a 6 años.

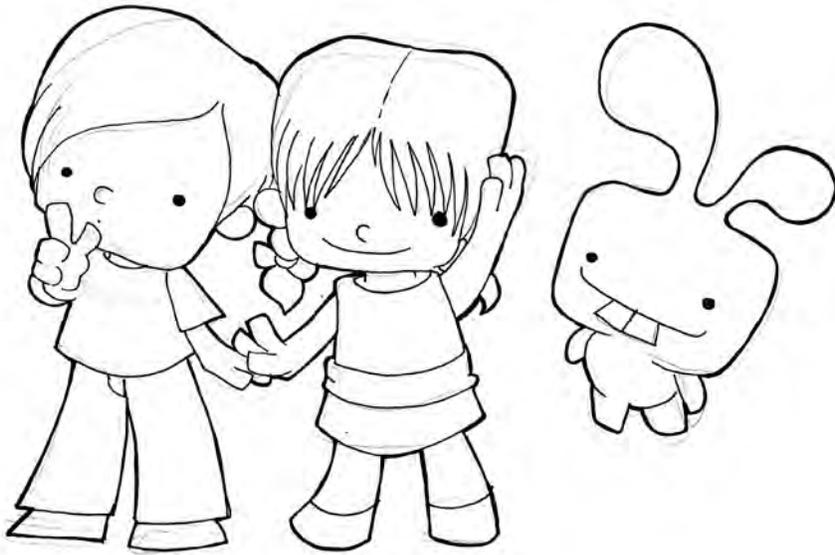
La “k”, “ñ”, “w”, “x”, e “y”, fueron las que presentaron problemas, ya que son letras con las que generalmente no empiezan palabras dentro del español y que aunque pudiesen ser integradas dentro de la ilustración, el niño no estaría habituado con ellas.

101

A continuación se presenta la lista de palabras de acuerdo a las ilustraciones:

Ilustración <b>01:</b> a_ amigo	b_ bello
Ilustración <b>02:</b> c_ cielo	d_ dulce
Ilustración <b>03:</b> e_ estrella	f_ feliz
Ilustración <b>04:</b> g_ galaxia	h_ había
Ilustración <b>05:</b> i_ inquieto	j_ juguete
Ilustración <b>06:</b> k_ knock knock	l_ luna
Ilustración <b>07:</b> m_ magia	n_ noche
Ilustración <b>08:</b> ñ_ niños	o_ obsequio
Ilustración <b>09:</b> p_ postre	q_ queso
Ilustración <b>10:</b> r_ recorrido	s_ salida
Ilustración <b>11:</b> t_ transporte	u_ universo
Ilustración <b>12:</b> v_ viaje w_ waw	x_ x
Ilustración <b>13:</b> y_ yo ya terminé	z_ ¡zas!

### 3.3.4 Los Personajes.



Ya que este libro va dedicado a los pequeños, la historia presenta como protagonistas a un niño y a una niña. El tercer personaje es un conejo y nace como producto de la imaginación de los niños. A partir de la finalidad de este libro, no pretendo definir a los personajes detalladamente, para que así el niño pueda darles un nombre, una personalidad, y/o ciertas características.

#### **Características**

**Niño:** género masculino, sin edad definida, sin actividad específica, sin clase social.

**Niña:** género femenino, sin edad definida, sin actividad específica, sin clase social.

**Conejo:** género masculino, sin edad definida, sin actividad específica, sin clase social.

Este personaje nace del hecho de que varias personas a través del tiempo han podido observar la forma de un conejo en las manchas lunares; lo que ha dado paso a la creación de historias que pretenden explicar el fenómeno.

Entre los países que cuentan con una versión acerca del tema nos encontramos a: China, Japón, Corea y México, una leyenda náhuatl, cuenta que en la creación del sol y la luna los astros brillaban con la misma intensidad, así que los dioses decidieron ponerle un conejo al rostro de la luna (dios Tecucistécatl) con la finalidad de opacar su brillo.

### **Físico**

La propuesta presenta un nivel medio de iconicidad. Los niños no tienen una edad definida, pero su físico se basa en las proporciones que generalmente presentan los pequeños como la cabeza más grande que el cuerpo, frente pronunciada y regordetes.

El cuerpo esta formado por una masa sin esqueleto, lo que le da a las extremidades una apariencia flexible, que además agrega redondez a las formas.

El conejo presenta esta misma estructura, en este caso se acentúan los rasgos característicos de un conejo como lo son: dientes incisivos pronunciados y grandes orejas que se encuentran de manera desproporcionada para darle dinamismo y un toque de locura al personaje, ya que nace a partir de la imaginación de los niños.

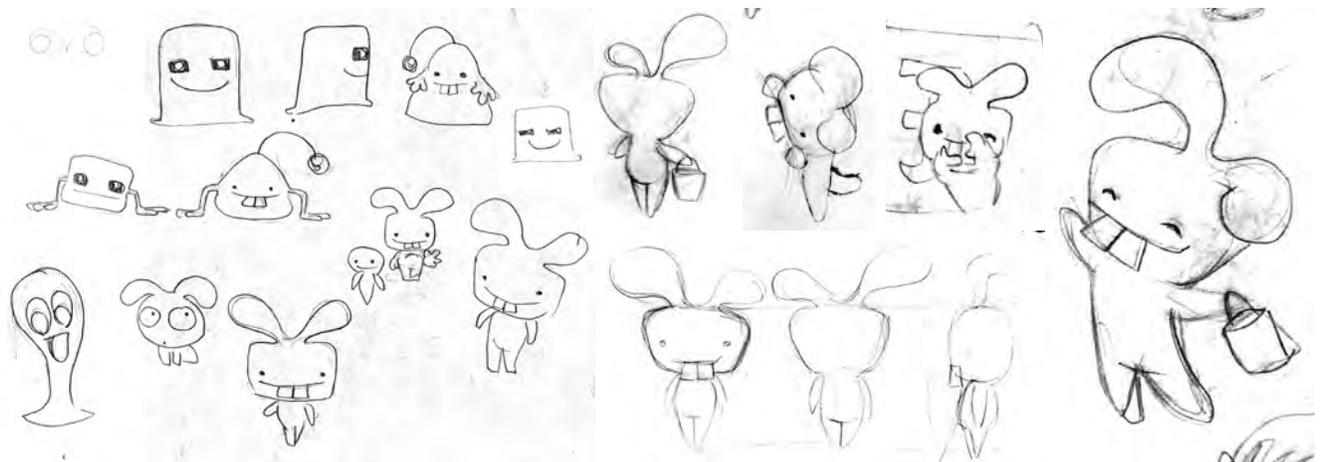
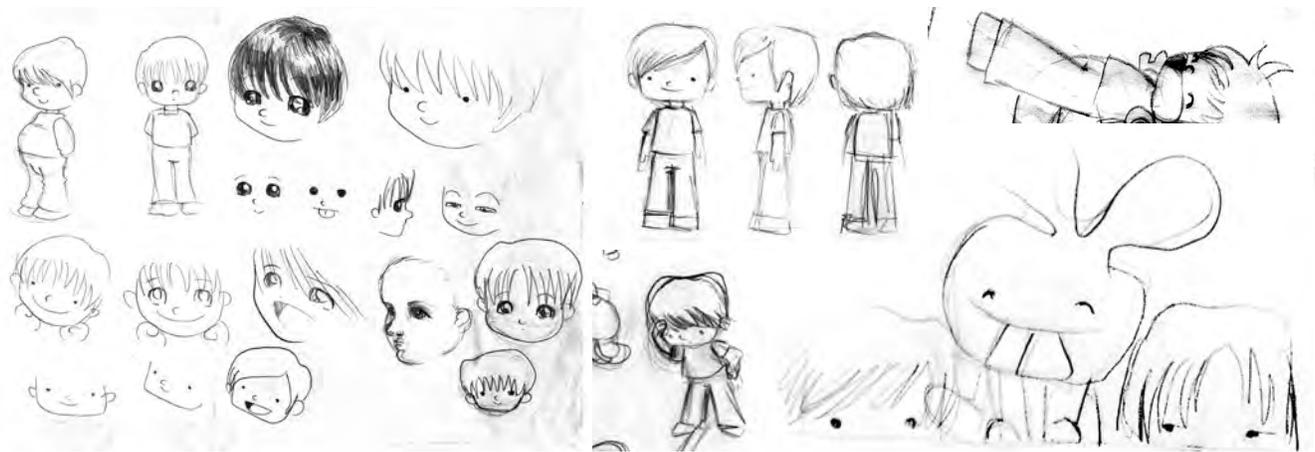
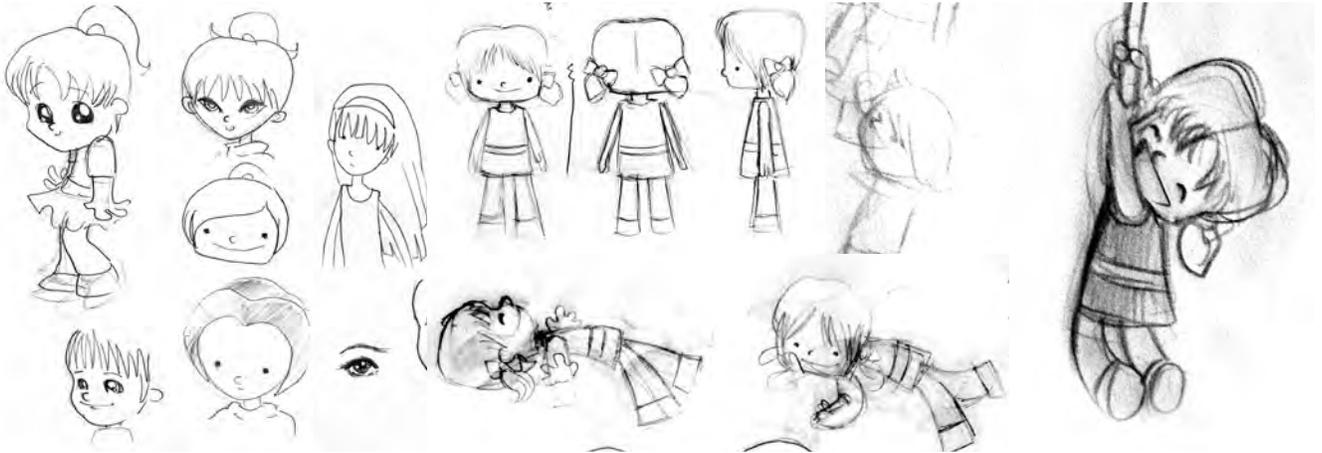
103

### **Atuendo**

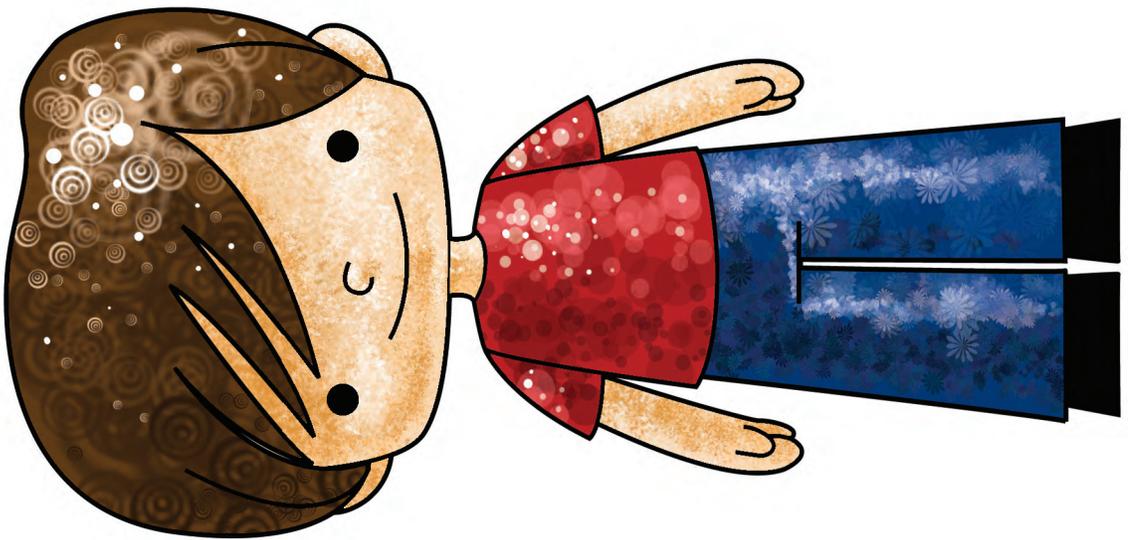
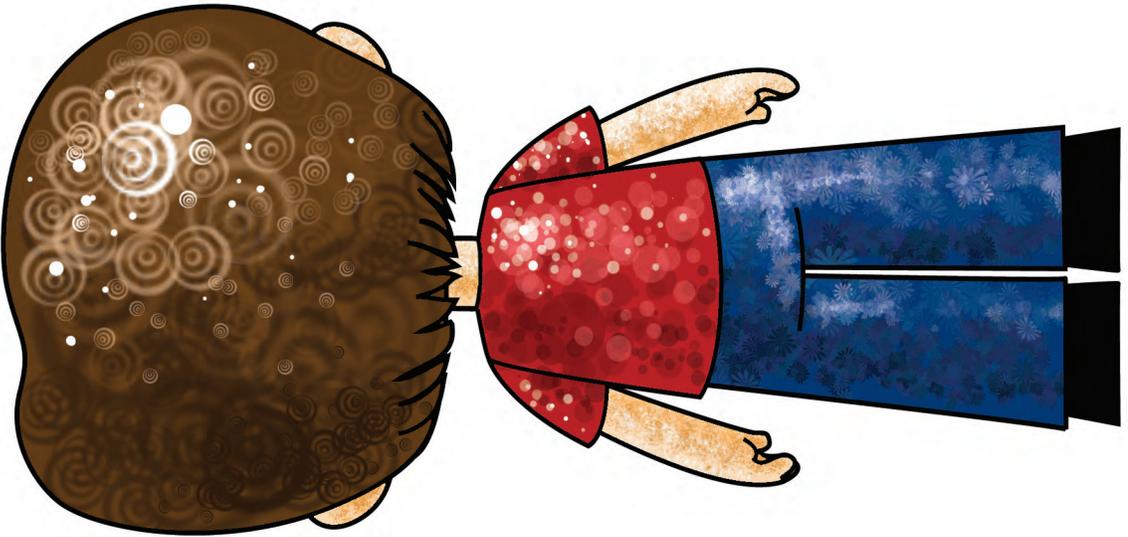
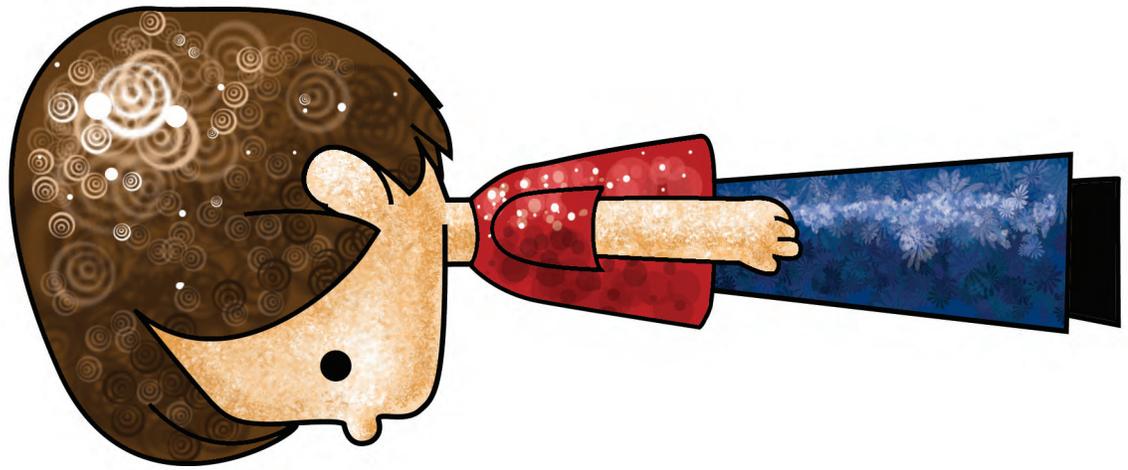
Mi finalidad fue crear vestuarios y peinados sencillos que cualquier niño en la vida real pudiese utilizar.

El Niño lleva un conjunto clásico de pantalón y playera, mientras que la Niña lleva un atuendo inspirado en los vestidos tipo túnica, de colores vivos e infantiles de los 60's, ya que en esa época existió una tendencia por la ropa evocadora de la niñez. El Conejo no presenta vestuario ya que es un ser que vive dentro de la luna fuera de las normas sociales.

# Bocetos

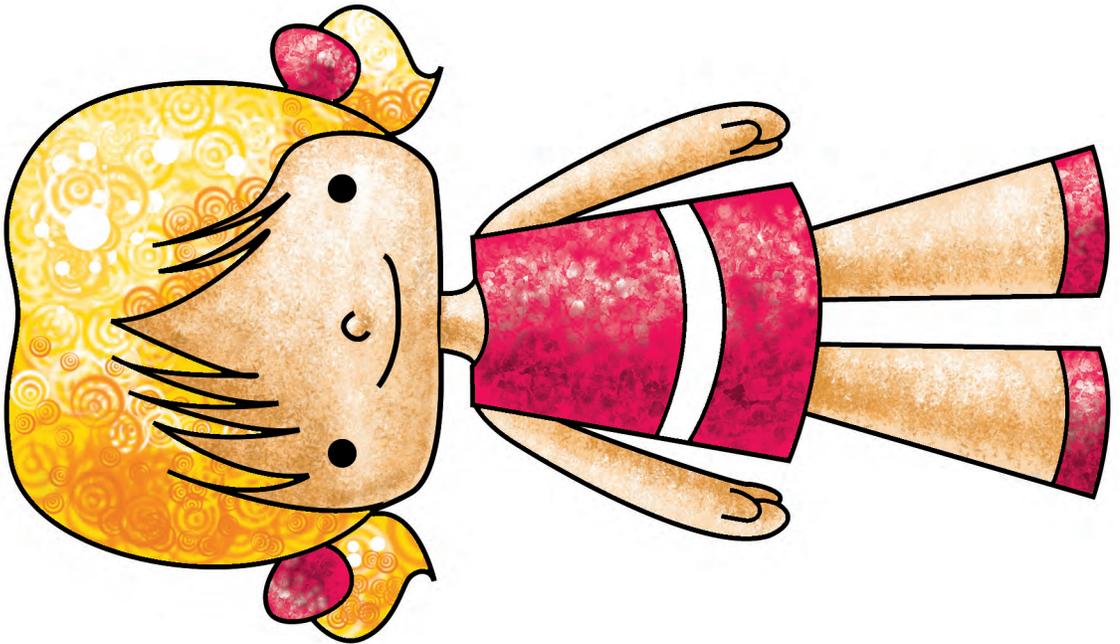
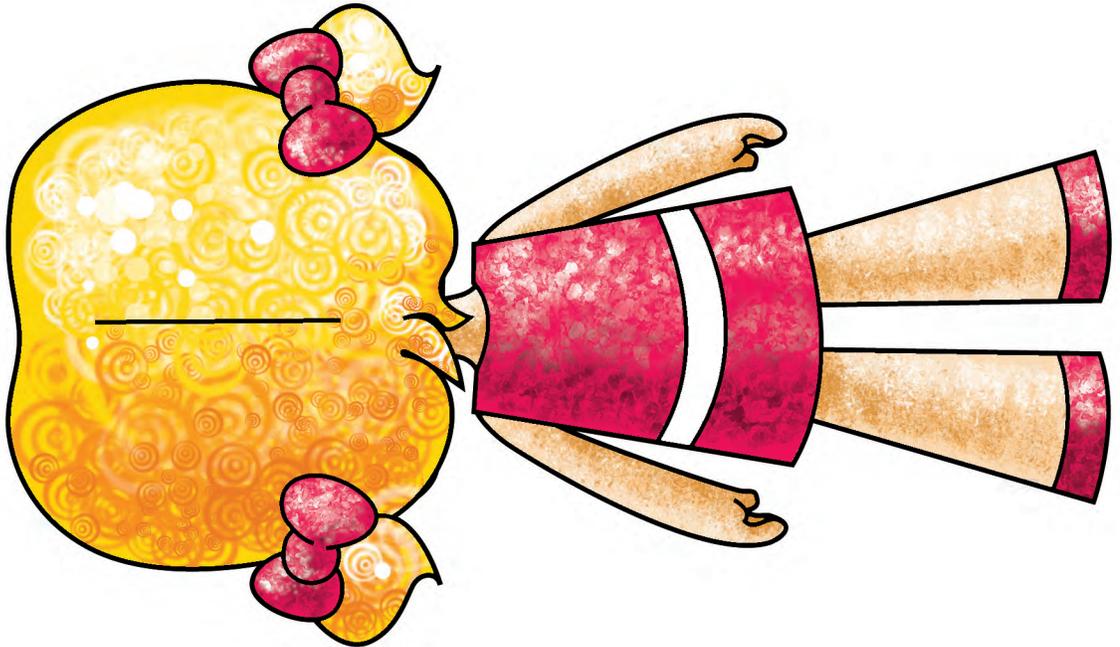
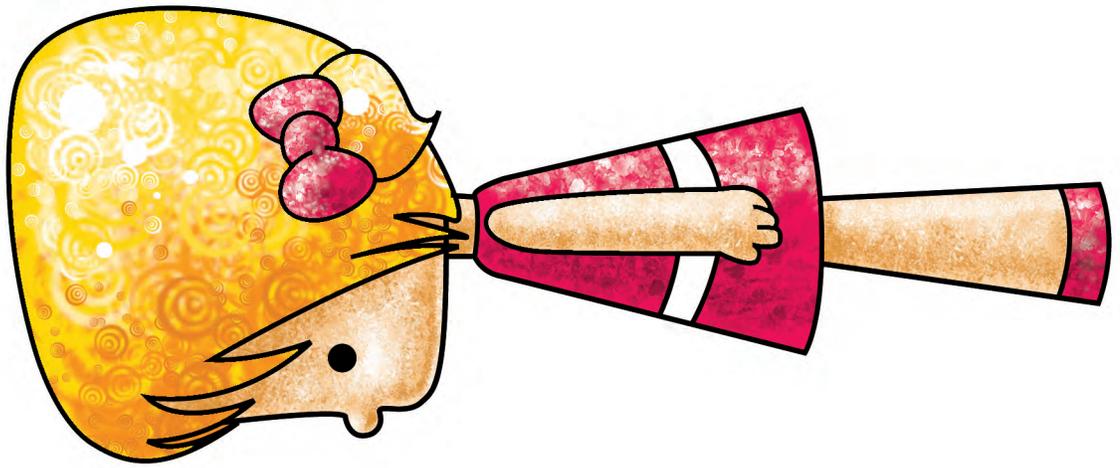


niño



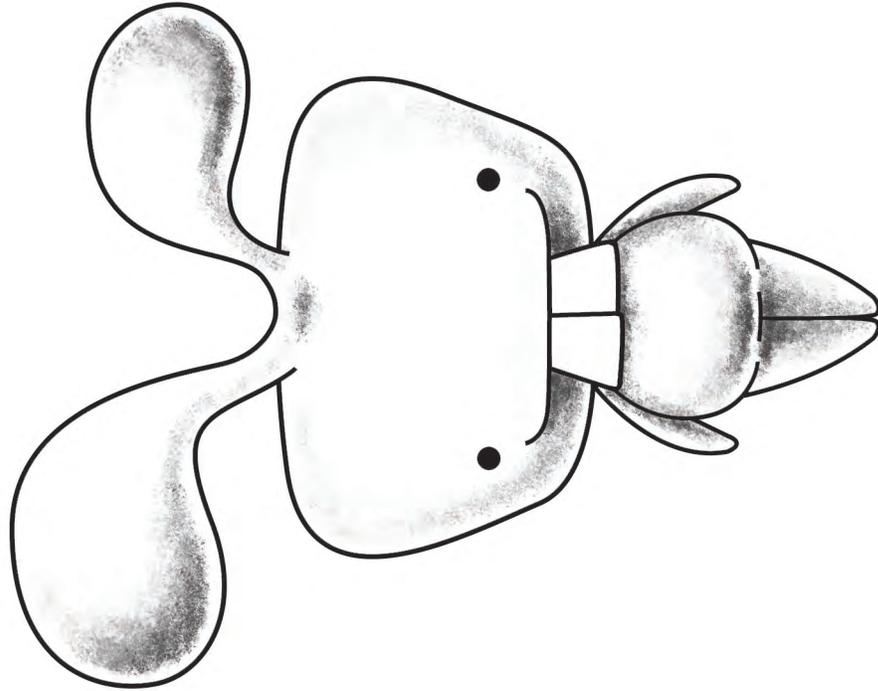
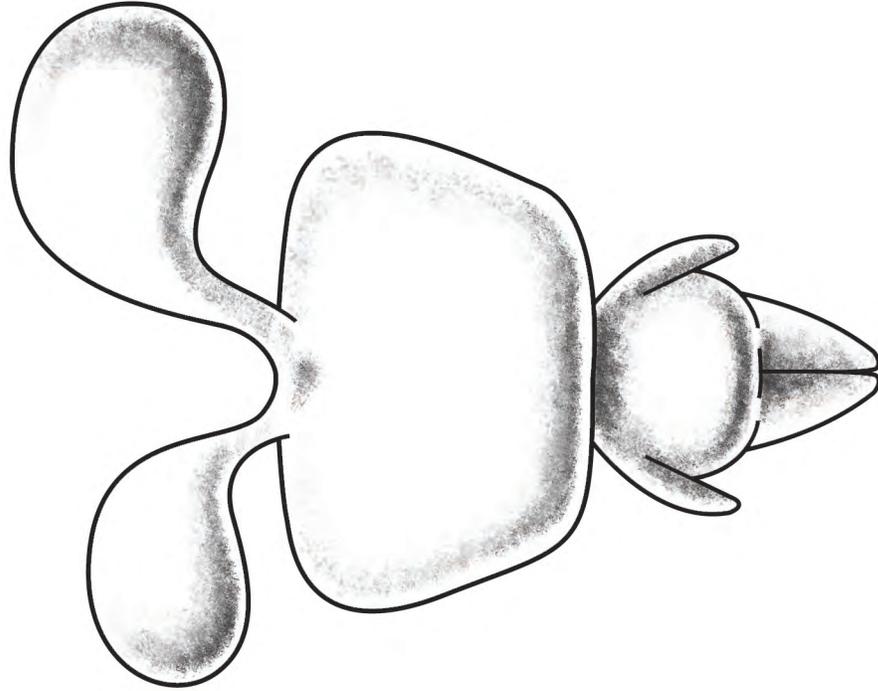
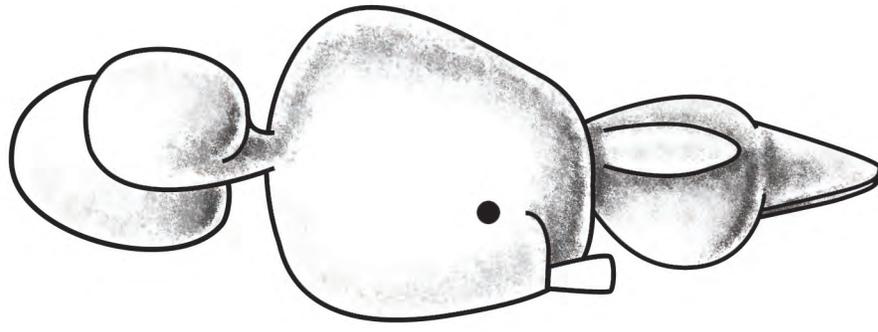


niña





conejo





### 3.3.5 El Color.

El color es la percepción que tenemos de cómo la luz es reflejada sobre la superficie de los objetos, *el color enriquece al mundo*.<sup>3</sup>

El manejo de color en el diseño puede dar o quitar vida a las formas; dentro de los libros infantiles se aconseja manejar ilustraciones a color ya que de esta forma el niño es capaz de entender mejor las imágenes.

Como ya se comentó el nivel de iconicidad de esta obra es medio, por lo que los colores de escenarios y personajes se apoyan en la realidad. La aplicación del color para este trabajo se basa en una gama de colores cálidos, tomando en cuenta que se va a trabajar con una salida de impresión a 4 tintas (CMYK), se maneja un mayor porcentaje sobre el amarillo y magenta con sus diferentes combinaciones y valores como el naranja, café, rosa y carne.

111

<b>amarillo</b>	<b>C</b>	<b>0</b>	<b>M</b>	<b>0</b>	<b>Y</b>	<b>100</b>	<b>K</b>	<b>0</b>
<b>magenta</b>	<b>C</b>	<b>0</b>	<b>M</b>	<b>100</b>	<b>Y</b>	<b>0</b>	<b>K</b>	<b>0</b>
<b>naranja</b>	<b>C</b>	<b>0</b>	<b>M</b>	<b>60</b>	<b>Y</b>	<b>100</b>	<b>K</b>	<b>0</b>
<b>café</b>	<b>C</b>	<b>37</b>	<b>M</b>	<b>70</b>	<b>Y</b>	<b>100</b>	<b>K</b>	<b>43</b>
<b>rosa</b>	<b>C</b>	<b>0</b>	<b>M</b>	<b>100</b>	<b>Y</b>	<b>50</b>	<b>K</b>	<b>0</b>
<b>carne</b>	<b>C</b>	<b>2</b>	<b>M</b>	<b>15</b>	<b>Y</b>	<b>30</b>	<b>K</b>	<b>0</b>

Se escogieron estos colores debido a que las personas tienden a sentir una preferencia por ellos, ya que los llevamos con nosotros día a día en nuestro cuerpo como la piel, la sangre, el cabello, etc. mientras que los colores fríos como verde y azul están más relacionados con la vegetación y los mares respectivamente.

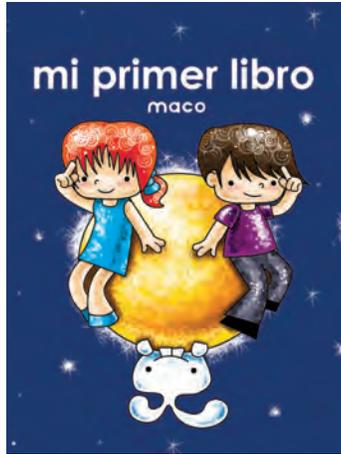
El color comparte significados universales, culturales y personales, dependiendo de su contexto, el color se percibe de diferente forma, es por ello que el color de los personajes se establece

<sup>3</sup> *El gran libro del color*, Blume, Barcelona España, 1982, pág. 10

también con base en los escenarios donde se desarrolla la historia, buscando el nivel de contraste adecuado para que los colores armonicen entre si. Dentro de cada color fue integrado un juego de texturas para cada elemento y personaje, estas texturas fueron hechas mediante un conjunto de patrones regulares e irregulares de diferentes módulos como flores, aros, puntos, y líneas, con la finalidad de darle características específicas a cada objeto, una mayor riqueza visual a las ilustraciones, y estimular la capacidad de observación del pequeño.

El color dentro de la tipografía se manejó con base en las parejas de letras ya establecidas, se otorgó a cada carácter un color con un contraste armónico en relación a su compañero, con la finalidad de delimitar el espacio de cada letra dentro de la página. Se utilizó además niveles altos de saturación en el color debido a que al imprimir en acetato los colores tienden a debilitarse.

A continuación se presentan las pruebas a color de este proyecto:



Pruebas de color en personajes.



113

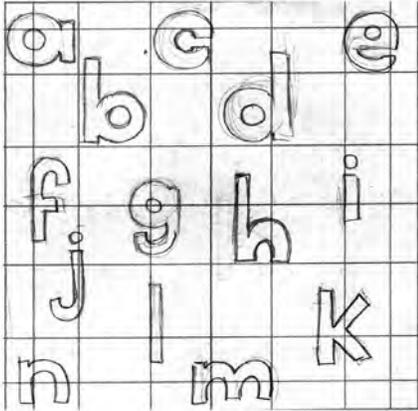


Pruebas de color y textura.



### 3.3.6 La Tipografía.

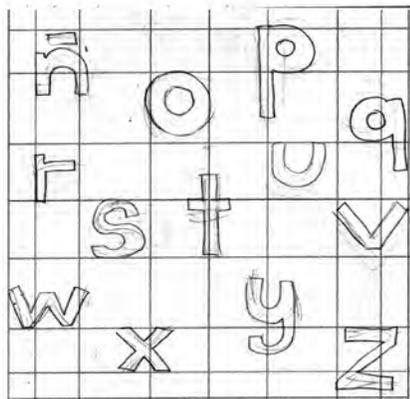
La tipografía transmite información a través de cada palabra, da voz al contenido a través de sus formas, puede convertirse en imagen, tener un plano secundario a la imagen o simplemente ser inexistente. *La tipografía es al lenguaje lo que los mapas son a la geografía, las partituras a la música, y el álgebra a las matemáticas.*<sup>4</sup>



Al desarrollar y utilizar la tipografía se deben tener en cuenta aspectos como la legibilidad, que es la capacidad de reconocer las letras y en su conjunto poderlas leer fácilmente; la distancia, su escala y proporción en base al soporte que se está utilizando, su formato, material en el que va a ser impreso, contexto e incluso el tipo de iluminación que pudiese afectarle.



Siguiendo las reglas establecidas, la tipografía debe de ser clara, en el caso de los niños deberá ser mucho más importante está claridad ya que el niño está en proceso de aprender y por lo tanto necesita ver y entender la forma; por el otro lado la finalidad de este proyecto no es enseñar a leer o escribir, sino introducir al niño al mundo de la lecto-escritura por medio de actividades que desarrollen su creatividad, por lo tanto las letras serán presentadas de una manera informal, jugando con sus formas para crear a través de ellas nuevas estructuras visuales.



Se escoge una tipografía San serif o de palo seco Century Gothic ya que reduce el signo a su esquema esencial, su esqueleto geométrico, gracias a que no cuentan con serifas el niño puede apreciar la forma de la letra de una manera más fácil, incluso éstas son las formas con las que el niño aprende a escribir, además de que ayuda a que el soporte no se sature de información innecesaria; Century Gothic se establece como la única tipografía dentro del proyecto para lograr la armonía y uniformidad dentro del libro y con el receptor.

<sup>4</sup> BAINES Phil, *Tipografía: función, forma y diseño*, Gustavo Gili, México, 2002, pág.08

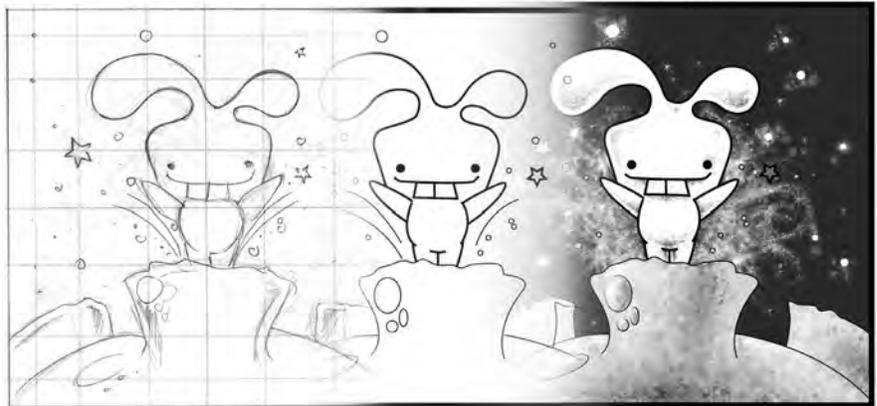
### 3.4 La Producción.

*Si la forma creada satisface la causa primera, si se expresa a través de materiales apropiados, si éstos están bien tratados y si su totalidad se realiza con economía y elegancia, podremos afirmar que es un diseño, un buen diseño.*

*Robert Scott*

Hasta este punto tenemos establecida la historia, los personajes, los textos y la estructura del proyecto, pero aún es necesaria la parte final en donde unimos todos estos elementos y llevamos el diseño a la dimensión de lo real, donde podrá ser utilizado y juzgado por el público para el que fue realizado.

Para hacer este libro primero se trazaron a mano las ilustraciones, posteriormente las imágenes se escanearon, y vectorizaron, para poder aplicar así los colores y las texturas correspondientes; los textos se manejaron directamente en la computadora sin un trazo previo, para finalmente integrarlos dentro de la propuesta.



Una vez que se tiene todo el producto en pantalla será posible realizar la impresión. De acuerdo a los materiales que se mencionaron anteriormente el proyecto se divide en dos partes: el material que será impreso sobre cartulina sulfatada y el que será impreso sobre acetato.

117

### **Cartulina Sulfatada**

Consta de 13 ilustraciones, 5 hojas de textos, portada y contraportada a cuatro tintas (4x0), sobre cartulina sulfatada de 14 puntos a una sola cara, sin acabados especiales.

La impresión sobre la cartulina se realizará en offset tradicional, por lo que el archivo será manejado en cuatricromía, CMYK (cian, magenta, yellow, key), que es un modelo de color sustractivo, ya que a partir del manejo de porcentajes de estos cuatro colores se crean percepciones distintas del color, generando una gama que es mucho menos extensa que la que podemos ver en pantalla, RGB.

Al imprimir en Offset, pueden existir variaciones en el color, las cuales son causadas por factores que van desde el escaner con

el que fue digitalizada la imagen, como este calibrado el monitor en que se trabaja, el tipo de papel en el que se vaya a imprimir debido a que cada material absorbe la tinta de forma diferente, e incluso la máquina en la que se imprima o las tintas que se estén manejando, ya que algunas veces no se llegan a adherir unas con otras adecuadamente, dando como resultado una variación de 10% más o menos.

La imagen en cuatricromía está compuesta por cuatro imágenes en escala de grises, cada una de ellas determina la cantidad de tinta respectiva de cian, magenta, amarillo y negro que necesita para obtener la mezcla final.

La impresión se realiza sobre un pliego de cartulina sulfatada de 14 pts, de 71x 95 cms, las imágenes serán acomodadas dentro del formato, buscando la menor pérdida de papel posible, las ilustraciones se mandan sin rebase ya que están rodeadas de un margen blanco, mientras que la portada y contraportada que presentan imagen en su totalidad tendrán un rebase de 2 mm, como protección al momento de cortarlas.

El archivo se manda a una resolución de 300 lpp.

## **Acetato**

La impresión del acetato consta de 13 imágenes de texto a cuatro tintas (4x0), sin acabados especiales.

Cuando se imprimen textos se recomienda mandar tintas directas ya que de esta forma se obtiene una impresión más nítida sin problemas de fantasma.

Para evitar el problema de fantasma sobre el texto y reducir presupuestos tomando en cuenta que la cantidad de tintas directas sería muy alta, la impresión sobre acetato se hará en impresora laser,

donde la imagen pasa inmediatamente de la pantalla a la impresora que mezcla las tintas dando como resultado una impresión directa sobre el soporte.

La impresión se realiza sobre un área de 90 x 50 cms, buscando el mejor rendimiento del soporte. El archivo se maneja a 300 lpp.

El material no necesita de acabados ya que la finalidad de este es jugar con el acabado que da el propio papel, mate en la parte inferior de la cartulina sulfatada, semi-brillante en la parte superior, y acabado brillante para el acetato.

Una vez obtenidas las impresiones se realiza el corte o suajado por medio de cuchillas insertadas dentro de una base de madera que posteriormente se coloca en un tipo de prensa donde se impacta con el papel.

En este caso el suajado estará integrado por plecas de corte y dobléz, para la cartulina sulfatada y plecas de corte para el acetato, con la finalidad de obtener esquinas redondas seguras para los niños.

119

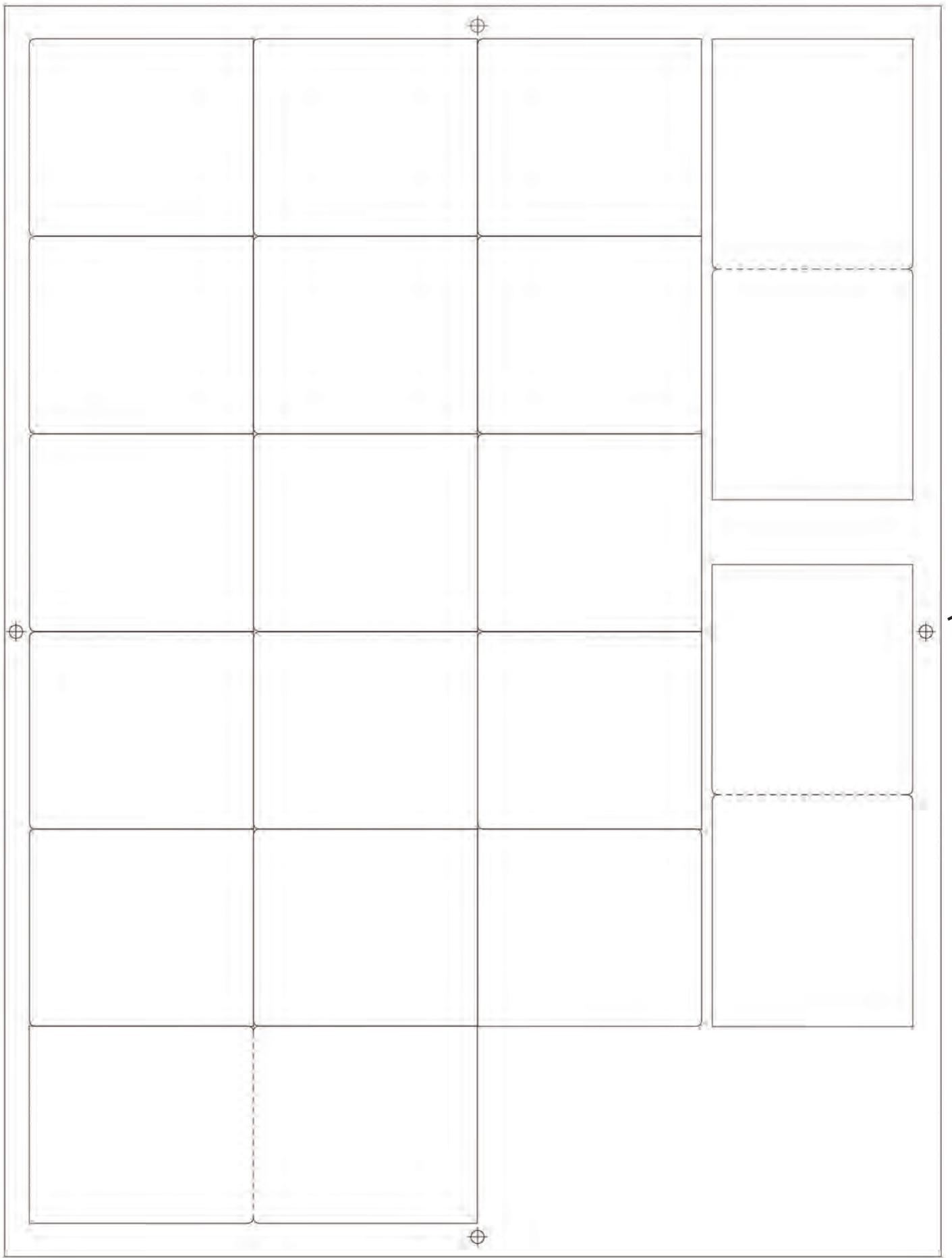
Ya que se tiene el material cortado se pliegan y pegan las hojas para la portada y contra-portada, ya que son las únicas que cuentan con dobléz.

Se alzan u ordenan acomodando cada hoja en su respectivo lugar, para finalmente armar el libro.

El libro está constituido por un conjunto de hojas cosidas o encuadernadas entre si, en este caso la forma de encuadernación utilizada es el engargolado o espiral, donde las hojas después de ser alzadas se perforan, para así poder colocar el espiral metálico, una vez llegado a este punto obtenemos una propuesta real, lista para ser probada con el público.

A continuación se presentan las hojas de impresión, corte y medidas para la cartulina sulfatada y el acetato; posteriormente se muestran las ilustraciones y los textos finales.

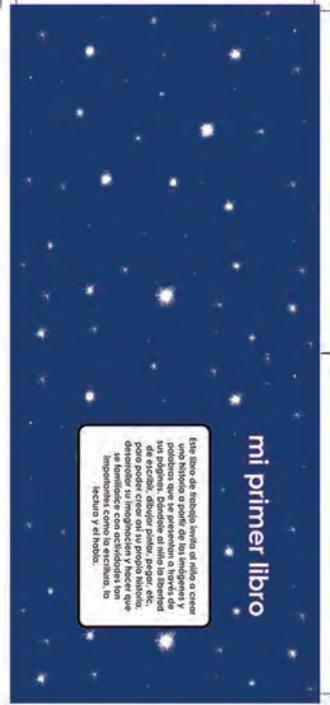




121

hoja de corte cartulina sulfatada





Este libro de trabajo invita al niño a crear una historia a partir de las imágenes. Y sus padres, al observar el libro en acción, de escribir, dibujar, pintar, pegar, etc., para poder así hacer un recuerdo que se mantenga en su memoria. Este libro se recomienda como actividad para niños de 3 y 4 años.



mi primer libro

maco 2007

fin

Instrucciones

El niño podrá contar su historia a partir de las imágenes. Las páginas de lado derecho están en blanco para que el niño pueda escribir, dibujar, pegar, etc., dentro de ellas, mientras que las acetatos están pensados como una guía de palabras que el niño puede usar para su historia.

mi primer libro

© 2007 by maco  
Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico, mecánico o fotocopia sin la previa autorización escrita por parte de la editorial.  
Primera edición  
Impreso en México  
ISBN: 970-1984-2007

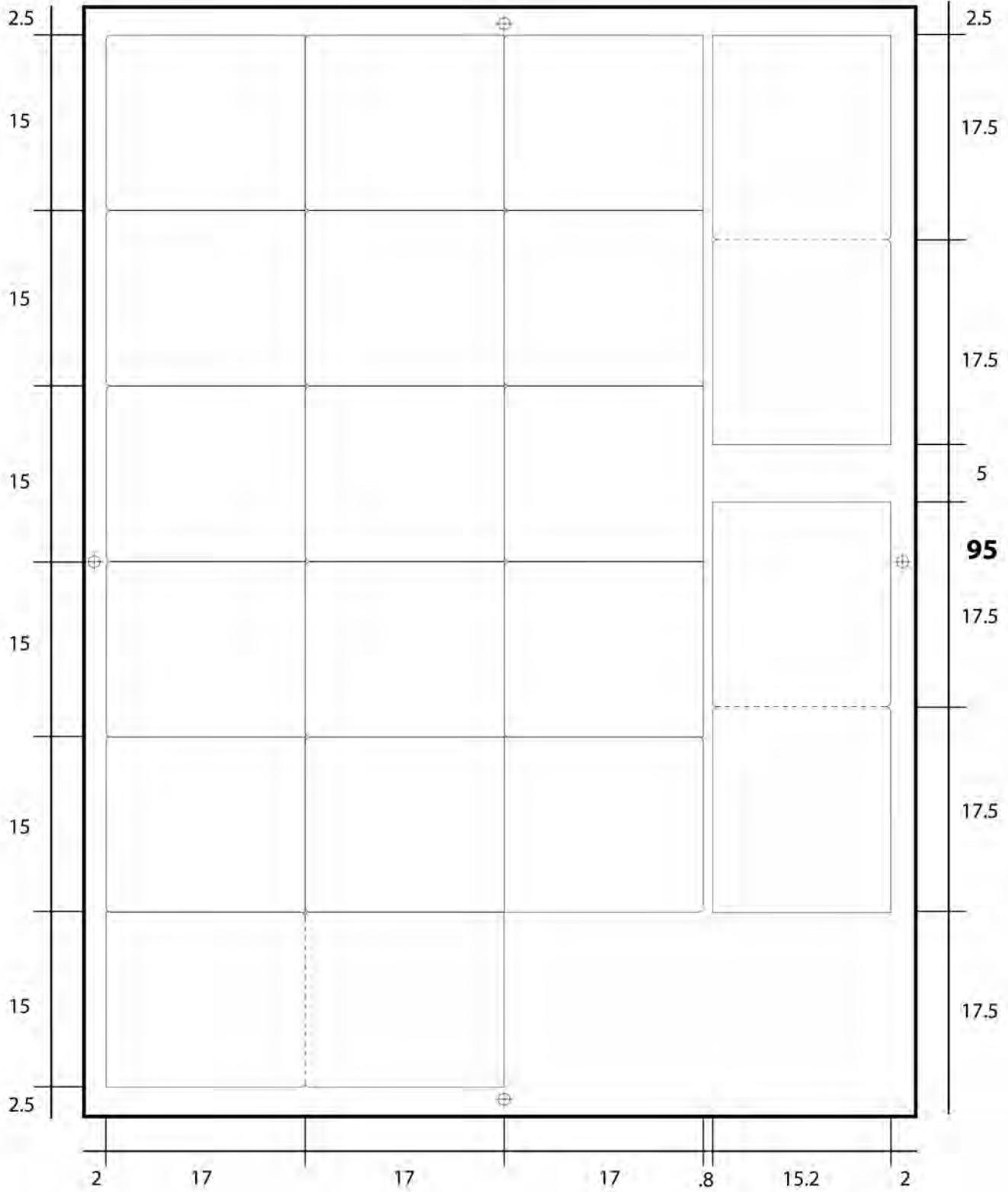
La edición consta de 1.000 ejemplares.

mi primer libro





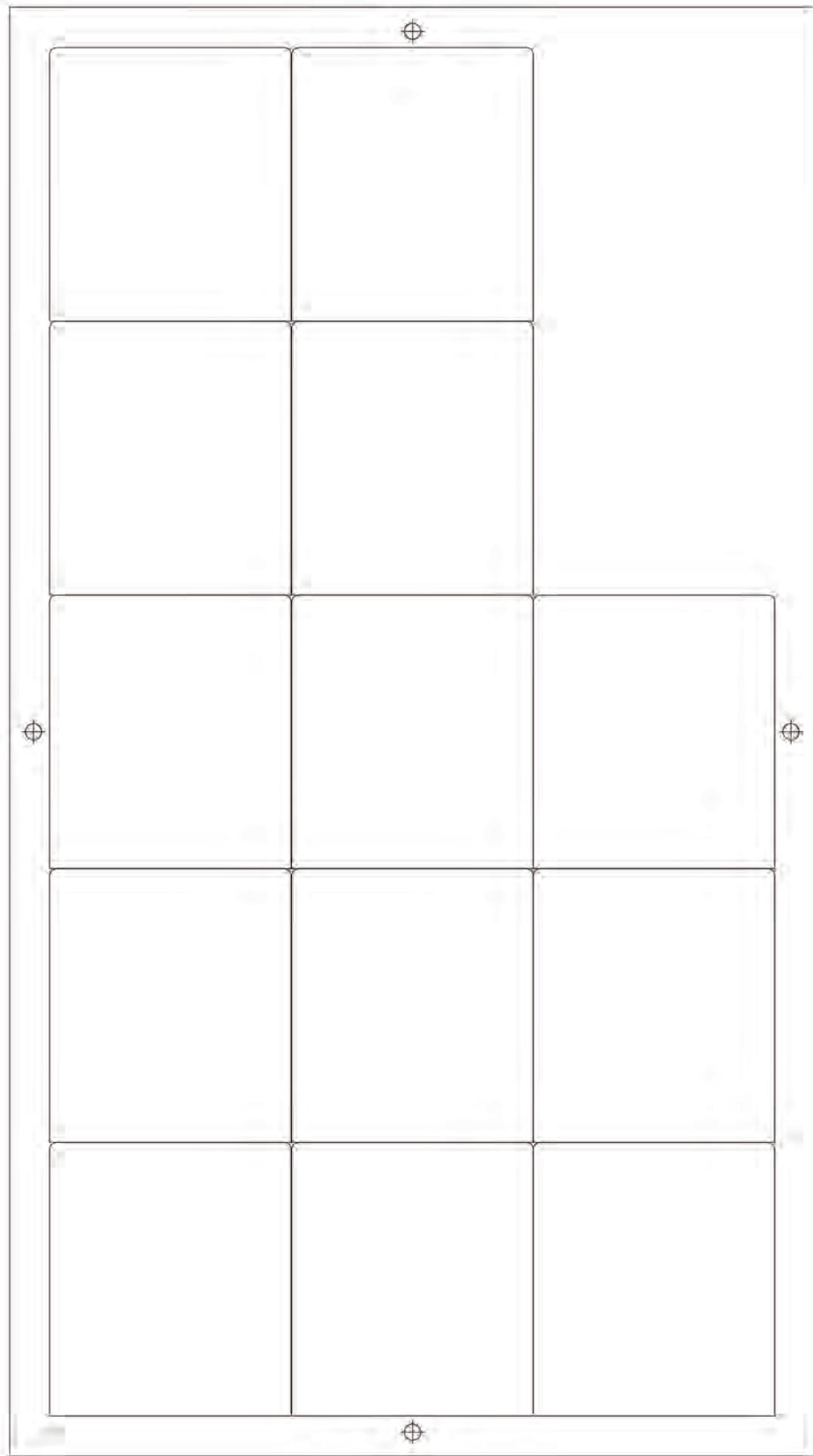
71



125

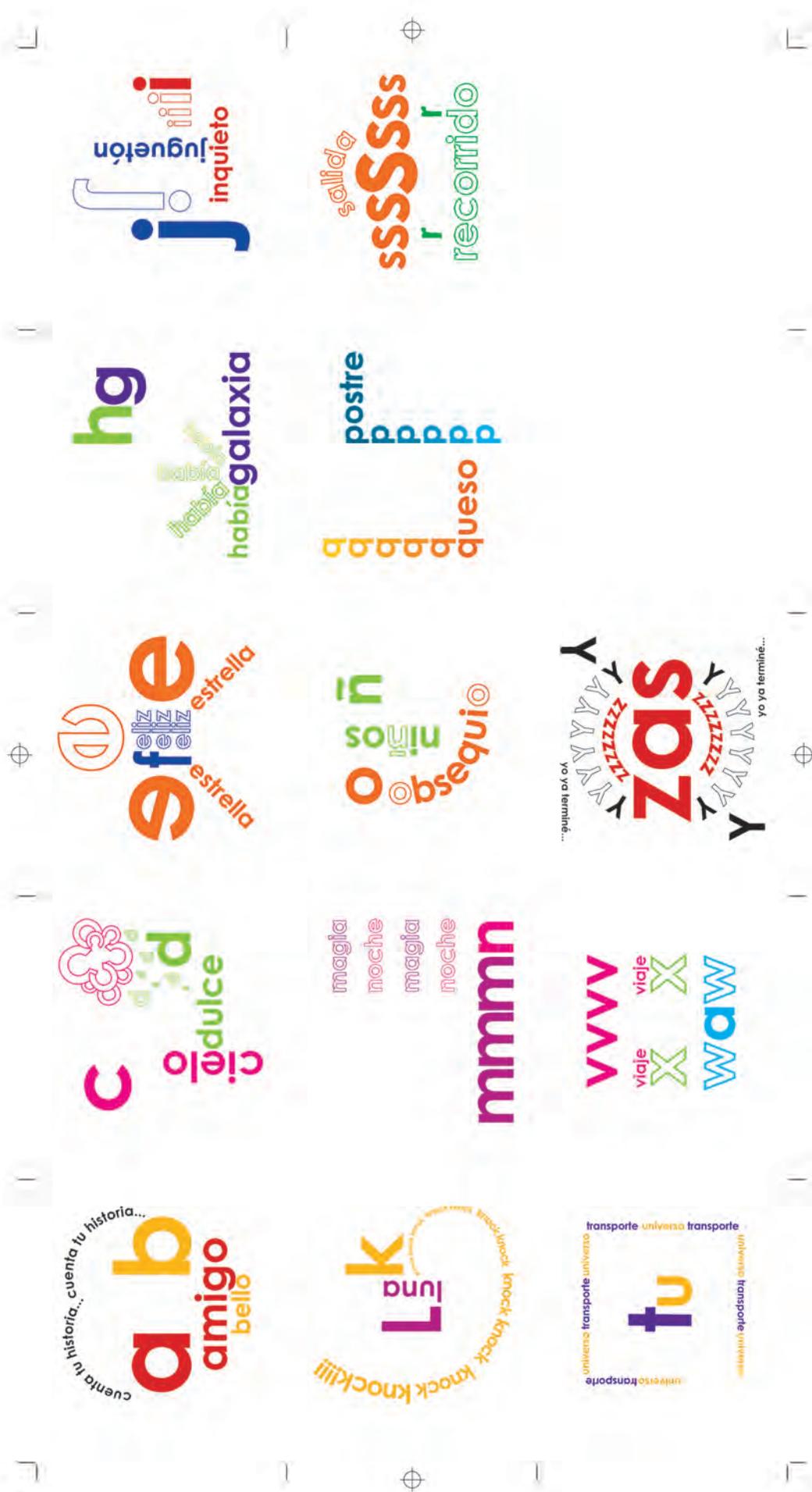
medidas para cartulina sulfatada en cms.





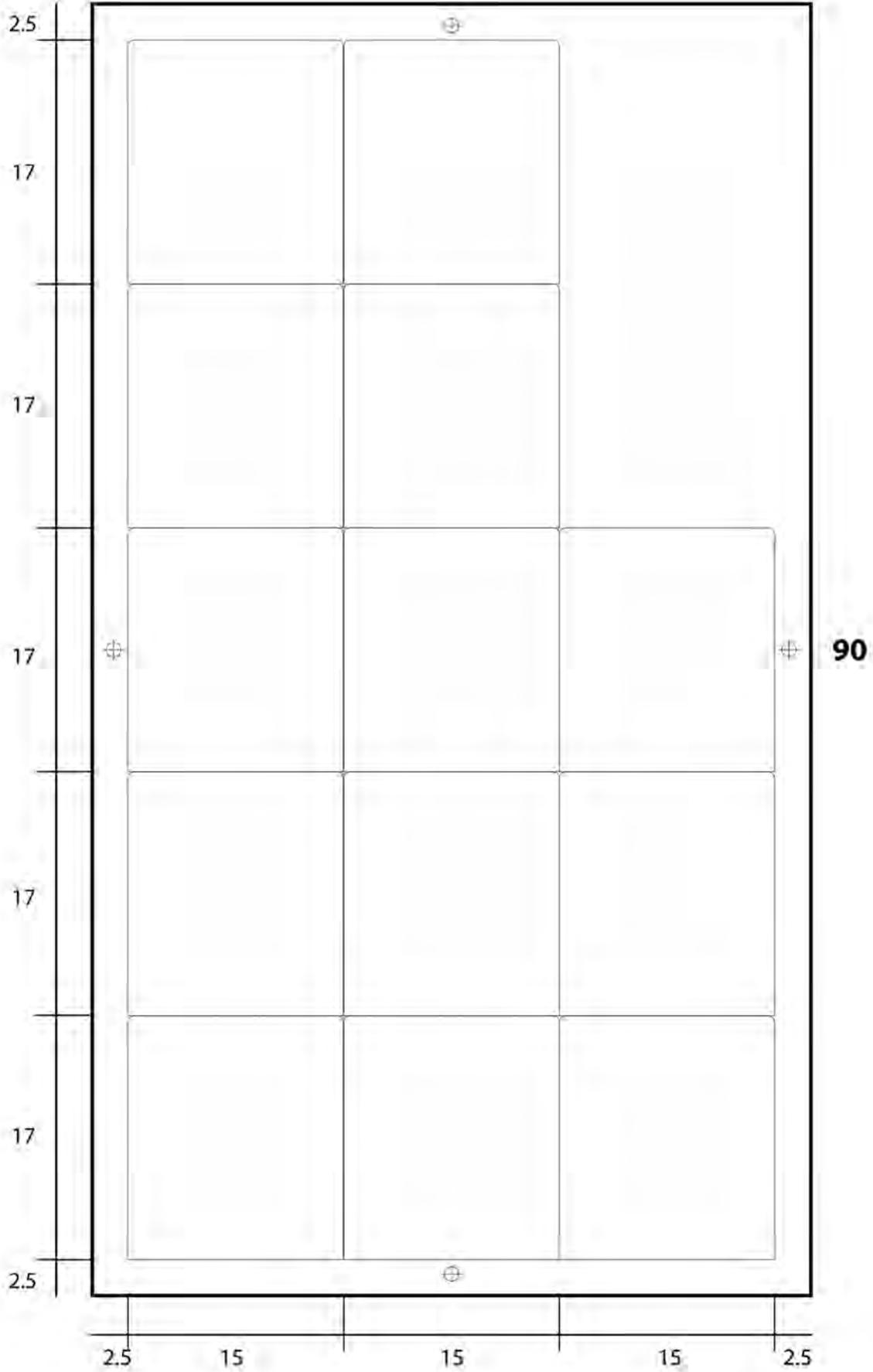
hoja de corte acetato







50



131

medidas para acetato en cms.





Este libro de trabajo invita al niño a crear una historia a partir de las imágenes y palabras que se presentan a través de sus páginas. Dándole la libertad de escribir, dibujar, pintar, pegar, etc., para poder crear así su propia historia, desarrollar su imaginación y hacer que se familiarice con actividades tan importantes como la escritura, la lectura y el habla.  
Edad recomendada 5 a 6 años.

## mi primer libro



### Instrucciones

El niño podrá contar su historia a partir de las imágenes, las páginas de lado derecho están en blanco para que el niño pueda escribir, dibujar, pegar, etc. dentro de ellas, mientras que los acetatos están pensados como una guía de palabras que el niño puede usar para su historia.

### mi primer libro

© 2007 by maco

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico, mecánico o fotocopia sin la previa autorización estricta por parte de la Editorial.

Primera edición

Impreso en México  
ISBN: 0707-1984-2007

La edición consta de 2 ejemplares.

133



cuenta tu historia... cuenta tu historia...

a b  
amigo  
bello





C  
cielo dulce  
d d d d d



@  
e feliz e  
estrella estrella



hg  
había había había  
había galaxia





j juguetón  
inquieto



knock knock!!!!  
Luna k  
knock knock knock knock knock knock knock knock knock knock

137



magia  
noche  
magia  
noche

mmmm

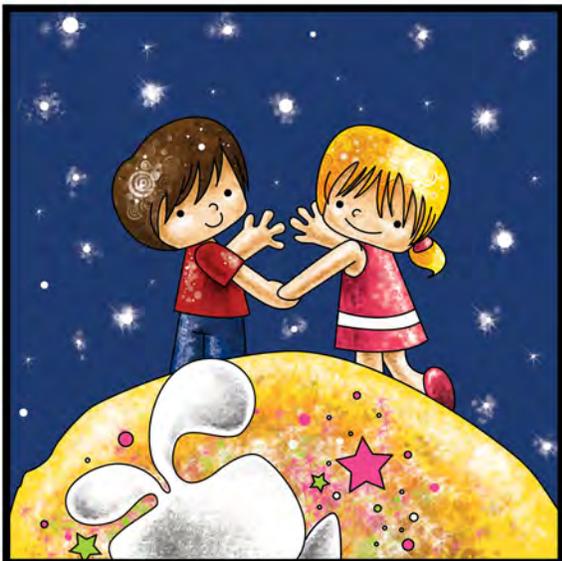




o  
so  
niños  
ñ  
se  
qui



q  
q  
q  
q  
q  
q  
q  
q  
q  
q  
p  
postre  
q  
queso



salida  
s  
s  
s  
s  
s  
s  
r  
r  
recorrido





universo transporte universo transporte universo

transporte universo transporte

tu

universo transporte universo

viaje

viaje

x x x

w waw w

yo ya terminé...

Y Y Y Y Y Y Y Y

z z z z z z z z

zas

z z z z z z z z

Y Y Y Y Y Y Y Y

yo ya terminé...



### 3.5 Aplicación del diseño.

*El rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente... la realidad no se constituye por formas gráficas sino por personas.*

*Jorge Frascara*

143

La última etapa en esta metodología establece la evaluación de los resultados, en este caso el libro es dado a los niños con la finalidad de conocer como trabaja el material dentro de un ambiente real, establecer aciertos y errores, saber si la propuesta funciona, y que cambios serían positivos para mejorarlo.

Esta prueba fue realizada a través de los recursos disponibles, la muestra de niños fue tomada con vecinos que cumplían con el rango de edad, los cuales fueron invitados a participar y expresar que pensaban acerca de la propuesta. Se estableció una mesa con materiales como plumones, lápices, colores de madera, crayolas, acuarelas, colores pastel, diamantina, pegamento, tijeras, goma y sacapuntas.

Los primeros en llegar fueron los gemelos Uriel y Ulises de 5 años. Una vez acomodados comencé con la pregunta *¿Les gustan los libros?* para lo que recibí un claro y decidido *No*, uno de los niños volvió a pensar y dijo, *bueno, me gustan si son de Hulk.*

Me acerque a enseñarles el material, el primer niño lo hojeo de principio a fin comentándome un poco de lo que veía en las ilustraciones, mientras que el fanático de Hulk lo vio con desprecio y actitud desganada, les pregunte después que si querían dibujar en él, para lo que nuevamente recibí un *No*.

Tiempo después llego Geovanna una niña de 6 años lista para participar, afirmó que le gustaban los libros, apreció cada hoja y presentó una gran capacidad de observación y creatividad al describir y relatar las ilustraciones, posteriormente le pregunte que si quería dibujar en el libro a lo que me contestó que si. Viendo esto, Uriel y Ulises se interesaron por el libro y pedían poder participar también.

Experiencias como esta te hacen ver todos los factores que pueden influir alrededor de tu propuesta, en este caso el hecho de ver a otro niño trabajar animó a los otros dos pequeños a querer hacerlo. Retomo aquí también el comentario de una de la madres presentes al decir que su maestra les comentaba que el nivel de educación de los niños a esta edad varía mucho, desde los que no saben tomar el lápiz, hasta los que ya saben leer y escribir.



maco

Otro factor que influye dentro del manejo de esta propuesta, se encuentra en los materiales que se le den al niño para que trabaje, en esta prueba se proporcionó una variedad de estos, pero también se le preguntó al niño qué necesitaba; es muy interesante ver que los pequeños saben lo que quieren y lo piden, de ahí la importancia de enseñarles cada vez más.

Un momento destacado dentro de la actividad fue poder ver a los niños felices por conocer nuevas técnicas, tanto Uriel como Ulises no conocían la acuarela y una vez que la tomaron ya no la soltaron; por el otro lado Geovanna sonreía al ver como podía usar la diamantina para escribir su nombre.

Al trabajar con el libro los niños fueron capaces de:

- \_ Entender y explicar las ilustraciones.
- \_ Observar detalladamente las imágenes.
- \_ Contar historias a partir de estas ilustraciones.
- \_ Contar historias alternas a lo que se presenta en estas ilustraciones.
- \_ Reproducir las imágenes.
- \_ Crear sus propios dibujos.
- \_ Leer e identificar las palabras.
- \_ Disfrutar y conocer diferentes técnicas de representación.
- \_ Realizar una actividad sin preocuparse por equivocarse.
- \_ Desarrollar su creatividad.

145



Como diseñadora, el poder ver la propuesta de diseño manejada por los niños fue una experiencia muy enriquecedora, al saber que tu público entiende los mensajes que le estás mandando, que el material lo invita a realizar historias más allá de lo que se le está dando, que el formato funciona en relación al niño, y más que eso, el saber que se logró una propuesta capaz de hacer que el niño pase un rato alegre mientras aprende.



maco

video



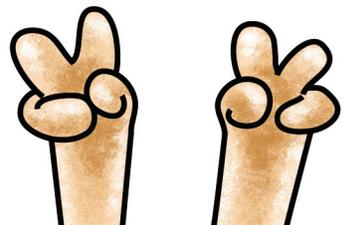
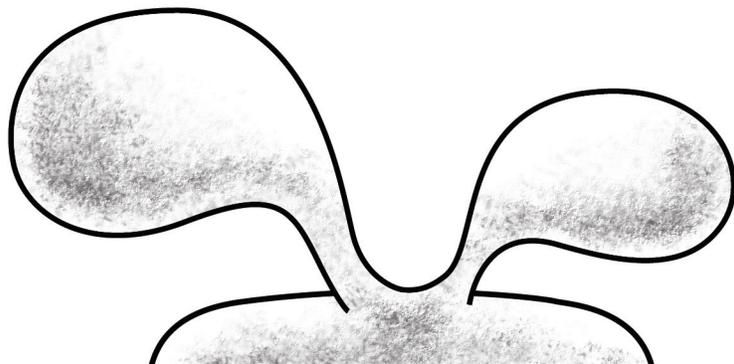
147



maco

fotografía

**fin**





# Conclusiones

*A los niños hay que dejarles de vez en cuando crear sus propias imágenes, dejar que sus palabras se conviertan en dibujos...*

*Núria Obiols*

**151**

A partir del manejo del material con niños de 5 a 6 años se despliegan las siguientes observaciones:

- \_ Las imágenes y personajes fueron claros y gratos.
  
- \_ Los niños entendieron las imágenes dándole su propio significado a los elementos, como expresar que las estrellas eran hechas de dulce.
  
- \_ Los niños no relacionan la secuencia de imágenes como una historia continua, sino a cada ilustración como un relato en sí.

\_ Los niños son capaces de recrear una historia a través de las ilustraciones, al contar su historia verbalmente presentan mucha relación con lo que observan, pero al plasmarlo en el papel, tienden más a crear sus propias imágenes.

\_ Los niños pudieron crear historias alternas, ponerle nombre a los personajes y contextualizarlos en otros ambientes.

\_ Un niño relacionó el material como un cuaderno, y no como un libro.

\_ Los niños fueron atraídos por el texto como imagen, ningún niño leyó las palabras por su cuenta, pero sí se les preguntaba eran capaces de leer lo que estaba escrito.

\_ La resistencia del papel hacia los materiales, especialmente acuarela y pegamento fue muy buena, aunque siempre existirán límites donde el papel tienda a deformarse, pero esto dependerá de la forma de trabajar de cada niño.

\_ El acrílico sirvió como una protección para las ilustraciones, pero por el otro lado al estar en contacto con la humedad de la acuarela la imagen fue transferida a la página non, esta experiencia fue positiva al haber causado curiosidad e interés en los niños, pero también podría ser negativa si el niño ve que esta reacción arruina su dibujo.

\_ El tamaño del libro fue agradable y de fácil manejo para el niño, dándole la posibilidad de abrirlo completamente.

\_ Los niños conocieron nuevas técnicas de representación, que podrán ser aplicadas en su vida.

\_ El niño se sintió libre de expresar sus ideas sin preocuparse de aspectos como el acierto o el error.

\_ Los niños disfrutaron el poder participar y pidieron incluso poder repetir la actividad.

\_ Los niños fueron capaces de desarrollar su creatividad involuntariamente, al conocer nuevas técnicas y buscar dentro de sus conocimientos nuevas formas de expresión.

\_ La propuesta funciona conforme al nivel educativo que tienen los niños de 5 a 6 años de familias con un nivel socioeconómico D+ y D.

\_ El material puede ser utilizado por el niño sin la continua supervisión del adulto, aunque no es recomendable, ya que esta propuesta funciona también como un medio por el cual el padre puede pasar tiempo con sus hijos y conocerlos más.

Esta prueba como primera etapa, fue realizada con la finalidad de conocer el manejo del libro en las manos del niño.

Gracias a esto, se conoció mejor a los niños e incluso a la propuesta, al observar como es manejada, entendida y recibida por los pequeños.

También se observó lo importante que es para el niño estar con un adulto que lo guíe, ciertamente ellos son capaces de realizar actividades por sí solos, pero no hay nada como estar con ellos para apoyarlos, conocer sus gustos y enseñarles.

La propuesta funcionó de manera diferente a la que se tenía planeado pero cumple con su finalidad, de introducir al niño al mundo de la lecto-escritura por medio de actividades que desarrollen su creatividad; ya que el niño es capaz de contar historias, crear imágenes, conocer técnicas, echar a volar su imaginación, aprender y disfrutar.

El diseño nace de una motivación, un impulso para concebir algo, esta creación no existe en el vacío, ya que forma parte de un esquema humano, personal y social; estas necesidades como lo dice Robert Scott en su libro *Fundamentos del Diseño* pueden ser de diferentes niveles como: materiales, emocionales o espirituales.

La motivación de este trabajo nació como una necesidad de terminar la carrera, después aportar algo útil a la sociedad con base en los conocimientos obtenidos a través de estos 5 años, la motivación social se transformó en algo personal al retomar mi amor por la ilustración, poco a poco tomó su lado emocional al recordar la educación de mis primeros años, y finalmente una motivación y agradecimiento espiritual por todo lo que Dios me dio en el proceso de esta tesis.

Empecé mi formación como diseñadora en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, pero esa formación no continúa aquí sino afuera, conociendo, viendo y experimentando, finalmente *con el tiempo y la experiencia todo diseñador acaba desarrollando un método personal de trabajo.*<sup>1</sup>

El hecho de crear buenas propuestas no siempre dará como resultado soluciones a las necesidades, ya que existen otros factores fuera de nuestro alcance; lo importante será no dejar de proponer, ser responsables, nunca perder la esperanza de ayudar a mejorar la sociedad, y compartir nuestro amor por el diseño, al plasmar alegría y honestidad en cada uno de nuestros trabajos.

*El buen diseño perdura por el hecho de que nos deleita verlo y su vida va más allá de su función.*

# Bibliografía

\_ *1er Catálogo de Ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles 1991*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones, México, 1992, 123 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas NC976.M49 P75

\_ *3er Catálogo de Ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles 1993*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones, México, 1994, 107 p.

Facultad de Arquitectura C.U. NC976.M49 T47

\_ ACASO María, *El lenguaje visual*, Paidós, Barcelona, 2006, 165p.

Biblioteca Central C.U. BF241 A33

\_ ALTHERR Jeannette, *La casa de los niños: diseño de espacios y objetos infantiles*, Gamma, España, 2002, 250p.

Facultad de Arquitectura C.U. HD9970.5C483 A57

\_ AMOSS Berthe, *Writing and Illustrating children's books for publication*, Writer's Digest books, Ohio, 2005, 124 p.

Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas C.U. PN147.5 A56 2005

\_ ARÀNEGA Susana, *Hijos autónomos y responsables: la difícil tarea de educar*, Graó, España, 2005, 146 p.

Biblioteca Central C.U. BF723.S25 A73

\_ BAINES Phil, *Tipografía: función, forma y diseño*, Gustavo Gili, México, 2002, 192 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas Z250 B3018

\_ BIRDSALL Derek, *Notes on book design*, Yale University, E.U., 2004, 236 p.

Biblioteca Central C.U. Z116.A3 B47

\_ BLANCHARD Gérard, *La letra, Enciclopedia del Diseño*, ceac. Barcelona, España, 1988, 295 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas Z244.3 L48

\_ CARTER Rob, *Diseñando con tipografía, rotovisión*, México, 1990, 159p.

Biblioteca Central C.U. Z253 C3718 1990

\_ CERÓN Aguilar Salvador, *Un modelo educativo para México*, Santillana, 1era ed., México, 380 p.

Biblioteca Central C.U. LA422 C47

\_ COLLE Raymond, *Iniciación al lenguaje de la imagen*, Universidad Católica de Chile, Escuela de Periodismo, Chile, 1998, 201p.

Biblioteca Central C.U. P93.5 C645

\_ CRONEY John, *Antropometría para diseñadores*, G.Gili, Barcelona, México, 1978, 173p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas GN51 C72

\_ DAVIS Gary, *Estrategias para la creatividad*, Paidós, Argentina, 1975, 354 p.

Facultad de Psicología C.U. LB1062 D37

\_ DÍAZ José, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Trillas, México, 1997, 232 p.

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial C.U. BF717 D53

\_ *El gran libro del color*, Blume, Barcelona España, 1982, 256 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas BF789.C7 G73

\_ *El niño y el libro; guía práctica de estímulo a la lectura*, Kapelusz, Bogota, 1984, 182p.

Biblioteca Central C.U. LB1050 N55

\_ FAWCETT Roger, *Formatos experimentales: libros, folletos, catálogos*, Index Books, Barcelona, 2002, 79 p.

Biblioteca Central C.U. Z246 E9618

\_ FAWCETT Roger, *Diseño de libros contemporáneo*, Gustavo Gili, Barcelona, España, 2004, 192p.

Biblioteca Central C.U. Z116.A3 N4718

\_ FISHEL Catharine, *Designing for children*, Rockport, Massachusetts, 2001, 160p.

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial C.U. HF5415.32 F57

\_ FLORES Marco, *Creatividad y educación: técnicas para el desarrollo de capacidades creativas*, Alfaomega, México, 2004, 181 p.

Facultad de Psicología C.U. LB7 C7318

\_ FRASCARA Jorge, *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*, Ediciones infinito, Buenos Aires Argentina, 2004, 273p.

Biblioteca Central C.U. P93.5 F7418 2004

\_ GERSTNER Karl, *Las formas del color: la interacción de elementos visuales*, Hermann Blume, Madrid, España, 1988, 180p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas ND1489 G4718

\_ GONZÁLEZ Yólotl, *El culto a los astros entre los mexicas*, S.E.P., México, 1979, 182p.

Biblioteca Central C.U. F1219 G63

\_ GOODMAN Allison, *The 7 essentials of Graphic Design, How design Books*, Cincinnati, Ohio, 2001, 117 p.

Biblioteca Central C.U. Z246 G64

\_ HELLER Steven, *Designing for children*, Watson-Guptill, New York, 1994, 160p.

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial C.U. NC1002.C46 H45 1994

\_ HUBER Johanna, *Ocupaciones infantiles*, Kapelusz, Buenos Aires, 1963, 151 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas LB1541 H82

\_ *Illustration now!*, Taschen, Italy, 2005, 544p.

\_ JOHANSSON Kaj, *Manual de producción gráfica: recetas*, Gustavo Gili, Barcelona España, 2004, 325 p.

Biblioteca Central C.U. Z249.3 J6518

\_ JUTE André, *Retículas: la estructura del diseño gráfico*, Index Books, España, 1997, 160 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas TA660.G7 J8718

\_ KRAUSE Jim, *Color index: over 1100 color combinations, CMYK and RGB formulas, for print and web media*, How design books, E.U., 2002, 357 p.

\_ *La educación en la historia de México*, 1era. reimpresión, El Colegio de México, México, 1995, 311p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas LA421E38

\_ LEE Marshall, *Bookmaking: editing, design, production*, W.W. Norton & Company, E.U. 2004, 512 p.

Biblioteca Central C.U. Z116.A2 L43 2004

\_ MASON Daniel, *Materials, process, print: creative solutions for graphic design*, Laurence King, Inglaterra, 2007, 208 p.

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico C.U. NC845 M37

\_ MOOR Paul, *El juego en la educación*, Herder, Barcelona, España, 1972, 160p.

Biblioteca Central C.U. LB1137 M66

\_ MOSTAEDI Arian, *Preschool & Kindergarten Architecture*, Links, Barcelona, 2006, 303p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas LB3325.K5 M67

\_ NEWARK, Quentin, *¿Qué es el diseño gráfico?*, Gustavo Gili, México, 2002, 256p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas NC997 N48518

\_ NOBLE Ian, *Experimental layout*, RotoVisión, Reino Unido, 2001, 160p.

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico C.U. NC1001 N63

\_ OBIOLS Núria, *Mirando cuentos: lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*, Laertes, Barcelona, 2004, 317p.

Biblioteca Central C.U. NC987 O35

\_ ORTIZ Georgina, *El significado de los colores*, Trillas, México, 1992, 279 p.

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial C.U. BF789.C7 O67 1992

\_ PADILLA Lilia, *Aspectos sociales de la población en México; educación y cultura*, Plaza y Valdes, 2001, 135p.

Biblioteca Central C.U. LA422 P335

\_ PRAWDA Witenberg Juan, *México Educativo Revisitado*, Oceano, 1era ed., México, 2001, 317p.

Biblioteca Central C.U. LA422 P727

\_ ROBELO Cecilio, *Diccionario de mitología náhuatl*, Fuente cultural, México, 1951, 486p.

Centro de Enseñanza para Extranjeros C.U. F1219.3R38 R621951

\_ RODRÍGUEZ José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza semántica y didáctica*, G. Gili, Barcelona, 1977, 196p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas LB1051 R63

\_ SANTROCK John, *Psicología del desarrollo en la infancia*, Mc Graw-Hill Interamericana, 2003, Madrid, 556p.

Biblioteca Central C.U. HQ772 S3518

\_ SARTO Maria Montserrat, *La animación a la lectura para hacer al niño lector*, SM, España, 1988, 137p.

Biblioteca Central C.U. LB1573 S37

\_ SASTRIAS de Porcel Martha, *Cómo motivar a los niños a leer: lecto-juegos y algo más*, 2nda rmp, Px, México, 1992, 180p.

Biblioteca Central C.U. LB1525.2 S37

\_ SATUE Enric, *El diseño de libros de libros del pasado, del presente y tal vez del futuro*, Fundación German Sanchez Ruiperez, Madrid, España, 1998, 320p.

Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas C.U. Z116.A3 S3718

\_ SCHIFFMAN Leon, *Comportamiento del consumidor*, Prentice Hall, México, 1997, 684p.

Escuela Nacional de Trabajo Social C.U. HF5415.32 S3518 1997

\_ SCHOR Juliet, *Nacidos para comprar: los nuevos consumidores infantiles*, Paidós, Barcelona-México, 2006, 365 p.

Biblioteca Central C.U. HF5415.33U6 S34618

\_ SCOTT Robert Gilliam, *Fundamentos del diseño*, Leru, Buenos Aires, Argentina, 1980, 195p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas NC703 S3518 1980

\_ *Society of Illustrators, 47th Annual of American Illustration*, 1ed., Colling Design, US, 2006, 604p.

\_ STAMER Petra, *La educación de los niños: de la "A" la "Z"*, 1er ed., Hispano Europea, Barcelona, España, 2002, 128p.

Biblioteca Central C.U. LB1048.5 S7318

\_ STANTON William, *Fundamentos de marketing*, McGraw-Hill, Interamericana, 2007, 719 p.

Biblioteca Central C.U. HF5415 S7318 2007

\_ TUCKER Nicholas, *El niño y el libro; exploración psicológica y literaria*, Fondo de Cultura Económica, 1985, 429p.

Biblioteca Central C.U. BF721 T7718

\_ VYGOTSKII Lev, *La imaginación y el arte en la infancia: ensayo psicológico*, Fontamara, México, 1996, 120 p.

Facultad de Psicología C.U. BF408 V54

\_ WHELAN Bride, *La armonía en el color, nuevas tendencias: guía para la combinación creativa de colores*, Somohano, 1994, 160p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas ND1495.P8 W5418

\_ WILSON Adrian, *The design of books*, Chronicle Books, San Francisco, 1993, 160p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas Z116.A3 W54

\_ WONG Wucius, *Principles of form and design*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1993, 352 p.

Escuela Nacional de Artes Plásticas TA345 W65

\_ CIDCLI Editorial.

<http://www.cidcli.com.mx>

\_ Diccionario de la Lengua Española.

<http://buscon.rae.es/drae/>

\_ Diccionario El mundo.

<http://www.elmundo.es/diccionarios/>

\_ Felipe Dávalos.

<http://www.felipedavalos.com>

\_ Ilustraciones.

<http://www.artsycraftsy.com>

\_ Ilustradores Mexicanos.

<http://www.ilustracionmexico.org>

\_ Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

<http://www.inegi.org.mx>

\_ Manuel Monroy.

<http://www.mmonroy.com>

\_ Niveles Socioeconómicos en México.

<http://www.mekate.com/detrasde-nsemexico.html>

<http://www.pearson-research.com/informacion-america-latina-mexico.phtml>

\_ Secretaría de Educación Pública.

<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx>

\_ The International Board on Books for Young People.

<http://www.ibby.org>