

# Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

FACULTAD DE ARQUITECTURA

**Colegio de Diseño Gráfico**



## **DISEÑO DE CAMPAÑA COMO APOYO A LA EDUCACIÓN PREESCOLAR CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO**

“Que para obtener el título de licenciado en diseño gráfico”

### **PRESENTA:**

Cazares Mejía Valeria  
Limón Muñoz Clara Isabel

### **DIRECTORA DE TESIS:**

Lobo Vázquez Elda Emma

### **ASESORA DE TESIS:**

Quiroz Hernández Adriana

**Marzo 2023**











# Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

FACULTAD DE ARQUITECTURA

**Colegio de Diseño Gráfico**



## **DISEÑO DE CAMPAÑA COMO APOYO A LA EDUCACIÓN PREESCOLAR CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO**

“Que para obtener el título de licenciado en diseño gráfico”

### **PRESENTA:**

Cazares Mejía Valeria  
Limón Muñoz Clara Isabel

### **DIRECTORA DE TESIS:**

Lobo Vázquez Elda Emma

### **ASESORA DE TESIS:**

Quiroz Hernández Adriana

**Marzo 2023**

# ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
<b>ANTECEDENTES</b>	<b>19</b>
<b>PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>22</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>25</b>
General	
Específicos	
<b>HIPÓTESIS</b>	<b>25</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO I Marco teórico</b>	<b>27</b>
Violencia y agresión en niños y niñas.	<b>27</b>
Diferencias en la agresión de acuerdo a edad y género.	<b>28</b>
Tipos de violencia en la vida diaria del niño.	<b>29</b>
Adquisición de estructuras mentales en respuesta a lo gráfico.	<b>31</b>
La esquematización del pensamiento sobre la realidad.	<b>31</b>

La conceptualización del desarrollo infantil.	<b>32</b>
La importancia de las imágenes con los niños.	<b>34</b>
Desarrollo del niño en el ámbito social y afectivo.	<b>38</b>
La socialización a través del juego.	<b>39</b>
Esterilización de la representación por esquemas.	<b>39</b>
La publicidad como medio preventivo contra la violencia de género.	<b>40</b>
Conclusiones	<b>40</b>
<b>CAPÍTULO II Análisis iconográfico</b>	<b>41</b>
Casos nacionales e Internacionales.	<b>41</b>
Casos internacionales.	<b>41</b>
Caso 1: Todos menos uno.	<b>42</b>
Caso 2: La recta y la curva.	<b>46</b>
Caso 3: ¡No es justo!	<b>49</b>
Caso 4: El acuerdo, un itinerario para la convivencia.	<b>51</b>
Caso 5: Libertad y los zostros.	<b>54</b>
Casos nacionales.	<b>57</b>

Caso 1: Maniática de la explicación.	<b>57</b>
Caso 2: Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar.	<b>61</b>
Caso 3: Al parejo, un itinerario de equidad.	<b>64</b>
Caso 4: Pequeña mancha.	<b>67</b>
Caso 5: El niño de chocolate.	<b>70</b>
Conclusión	<b>73</b>
<b>CAPITULO III Proceso de Diseño</b>	<b>74</b>
Características del proyecto.	<b>77</b>
Objetivos	<b>78</b>
Proceso metodológico.	<b>80</b>
Proceso de diseño.	<b>81</b>
Signos de identidad.	<b>81</b>
Normas de construcción personajes.	<b>83</b>
Términos legales.	<b>94</b>
Conclusión	<b>95</b>

<b>CAPÍTULO IV Propuesta</b>	<b>96</b>
Proceso de diseño.	<b>97</b>
Signos de identidad.	<b>97</b>
Normas de construcción.	<b>98</b>
Normas cromáticas.	<b>104</b>
Normas tipográficas.	<b>108</b>
Aplicaciones.	<b>112</b>
Características de la campaña con fines preventivos.	<b>113</b>
Conclusión.	<b>117</b>
<b>CONCLUSIONES FINALES.</b>	<b>118</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>120</b>
<b>FUENTES DE CONSULTA.</b>	<b>151</b>
<b>GLOSARIO</b>	<b>154</b>









# INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto se enfoca en la importancia que se debe tener con base en la cultura de la no violencia de género; considerando un enfoque diferente, siendo los niños de educación preescolar nuestro objeto de estudio.

Se considera ahora que el tema de violencia ha sido controversial, recalcando los altos índices de violencia y homicidio en México que lo preceden, siendo esto, suficientes razones para empezar a tomar en cuenta el tema que se presentará a continuación, donde se presenta una solución en base al diseño gráfico, tomando en cuenta investigación previa con base a aprendizajes y procesos cognitivos del niño, resaltando su manera de percibir el mundo y lo que le rodea, así como sus procesos de socialización.

Más adelante se presenta una recopilación de material gráfico, siendo la mayoría libros nacionales e internacionales que engloban el tema de violencia de género, el cuál contiene un análisis de estructura y componentes físicos, así como lo que busca transmitir al público lector. Para poder finalizar con la recopilación de las variables de estudio como el color, la tipografía, técnica de ilustración, etcétera, tomando como referencias algunos aspectos

investigados para el desarrollo del proyecto.

Para el capítulo tres, se presenta un desarrollo amplio y justificado del proyecto, siendo así, un material gráfico y una campaña publicitaria que lo respalda, generando elementos ilustrativos para el agrado del niño y para la fácil interacción con el maestro. Este material gráfico busca proyectar la existencia de conductas violentas de género, al igual que la manera correcta de evitarlas, todo esto, convertido en una dinámica de juego que busca que el niño identifique las acciones, pero al mismo tiempo, generar interés y competitividad para obtener los resultados deseados. Por otro lado, la campaña publicitaria va dirigido al público en general, pero principalmente a los padres, llegando así, a uno de los círculos sociales más importantes para la formación del criterio del niño preescolar, el núcleo familiar.

En el capítulo cuatro, se expone la factibilidad del juego, comprobando mediante la aplicación del mismo en uno de los miles de preescolares de Puebla. Finalmente se muestran los fundamentos básicos de investigación y desarrollo de este proyecto.



# ANTECEDENTES

Dentro del tema de violencia de género es importante tener en cuenta, comprender y tener claras las definiciones y palabras clave en esta investigación.

El término “**violencia**” es la aplicación intencional de la fuerza física, verbal o psicológica hacia uno mismo, otra persona o grupos de personas y que como consecuencia tiene la probabilidad de causar daños, traumatismos o incluso la muerte.

De igual importancia, el término “**género**” es el comportamiento, funciones, actividades y atributos establecidos por la sociedad, que la misma cree, son apropiados para los hombres y mujeres, y como consecuencia puede llegar a provocar una desigualdad favoreciendo en algún punto y de alguna manera a alguno de los dos grupos; así lo especifica la Organización Mundial de la Salud.

Asimismo cabe mencionar la definición del término “**sexo**”, se puede diferenciar del término “**género**”; el sexo es la variante biológica y anatómica que categoriza a miembros de una misma especie en machos y hembras. En el caso de la especie humana, en hombres y mujeres. (IEDEI, 1998).

De este modo se puede mencionar que el término “**violencia de género**” es la violencia realizada contra una persona por su identidad o género ya sea hombre o mujer tanto en el ámbito público como en el privado.

Por otra parte, cabe destacar que actualmente la violencia de género está enfocada principalmente en la mujer por la desigualdad y discriminación en la que se vive. De la misma forma, se entiende el término “**violencia**” como la negación total de los derechos de la mujer, lo cual puede evidenciar el desequilibrio de poderes entre el hombre y la mujer. (Organización de las Naciones Unidas, 1993).

De este modo, la importancia de haber definido cada uno de estos conceptos para la investigación, radica en la polémica de interpretación que existe en sus significados, en incluso con la confusión que muchos tienen al creer que el término “**sexo**” y el término “**género**” son sinónimos. El tema de violencia de género ha sido controversial por su rápido incremento en los últimos años; acorde a estadísticas que informó el Sistema de Seguridad Pública de México (2018), considerando los últimos 20 años, el 2017 se registró como el año con las cifras más altas, sumando 29.168 homicidios intencionales, incrementando el 27 por ciento desde el 2016.

Para el 2019 se rebasó más del 13 por ciento de homicidios, reportándose alrededor de 80 asesinatos diarios en todo el país; en comparación del 2011, que había sido el año con el índice más alto de homicidios contando con una cifra de 22.409. En el 2017 se reportó una tasa de 20,5 homicidios por cada 100.000 habitantes, así lo publicó la Secretaría de Gobernación.

De acuerdo a la Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres (CONAVIM) en 2020 se presentaron 940 feminicidios con solo una diferencia de dos menos en comparación del 2019, aunque por otro lado, las denuncias por violencia del hogar se incrementaron en las primeras olas de pandemia del virus SARS Covid-19 registrándose 57,495 víctimas ( Diario

Digital Infobae, 2021) La violencia de género afecta al 66.1 por ciento de las mujeres en México. (Inegi. Revista Proceso. 2017) .

Razones por las cuales, el aumento del número de homicidios en México ha demostrado el poco conocimiento y aplicación de la cultura de la no violencia dentro de ámbitos familiares, socioculturales y educativos. La primera educación que recibe el niño es en su núcleo familiar, de modo que este se vuelve su primera instancia donde se desarrollará socialmente. Por ende, la educación es responsabilidad de los padres y es un derecho de los hijos recibirla de forma adecuada dentro de un ambiente propicio, de ahí partimos que el ámbito familiar es la considerada la más sustancial en los primeros años de vida. (INFOMED, 2021)

Del mismo modo, dentro del ámbito sociocultural se encuentran todas las campañas con fines gubernamentales que promueven valores como la empatía, la solidaridad y la tolerancia como los elementos importantes que conforman a una sociedad para ejercer el respeto mutuo.

Finalmente, en el ámbito educativo, se producen intercambios relacionados a nuevos conocimientos, al desarrollo de competencias cognitivas, socio afectivas, comunicativas y la construcción de la identidad de los niños como individuos, que conviven, conocen, promueven y practican los valores asimilados donde van estableciendo diversos tipos de relaciones con el fin de fortalecer los mismos y ampliar su interacción. (Grajales & Valerio, 2003)

Las instituciones académicas son los medios por el cual el niño se encuentra más tiempo interactuando con su entorno, ampliando su círculo social ajeno a su entorno familiar, es donde empieza a adquirir conocimientos generales de la vida, por lo que es importante que se promueva la cultura de la no violencia, ya que es el medio en el que se puede intervenir de mejor manera su aprendizaje.

Siendo el objeto de estudio el Jardín de Niños Arlen Siu, temas como la equidad de género y violencia de género son generalizados en la **enseñanza de valores** considerados primordiales, dentro de todo su calendario escolar se trata en específico cada uno de ellos como el respeto y la igualdad, ya que los docentes consideran que en las mismas aulas no se han presentado situaciones que generen violencia para tratar el tema como tal, considerando también que no cuentan con material necesario para trabajarlo con el niño.

La **enseñanza de valores** es aplicado a través de elementos al alcance del docente y dejando el tema a criterio propio del mismo, tales como la calendarización de los valores a lo largo del ciclo escolar; en el mes de mayo, se habla del **valor de la igualdad de género**, donde el método de enseñanza es a través de canciones que hablen del valor; se analiza con los niños, hacen una representación a través de dibujos y al final cada niño expone su trabajo para saber si comprendió o no el significado del valor.

A pesar de los estigmas establecidos, el desarrollo del niño se crea a partir de las herramientas cognitivas, sensoriales, emocionales y físicas con las que ya cuenta, junto con los estímulos que ha recibido desde que nace hasta los 3 años, donde siendo la edad más importante, todo lo que va a percibir se desarrollará al máximo en todas sus funciones como su razonamiento, su análisis crítico y su comunicación, es decir, los estímulos que se encuentran en su entorno sirven

como base para su aprendizaje significativo que son a partir de la edad preescolar, esta etapa fue definida según Piaget “la segunda infancia, la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, porque los niños a esta edad aún no están listos para utilizar las operaciones mentales lógicas ... Se caracteriza por la gran expansión del pensamiento simbólico o capacidad de representación.” (Canto, Mota y Nangusé, 1994, p.53 - p.54)

Por consiguiente, cuando el niño ya cuenta con esos estímulos dentro de su contexto de aprendizaje, puede percibir los medios materiales y emocionales, esto sirve como autorregulación, comprensión y defensa que inconscientemente las aplica tanto positiva como negativamente. P. Malrien (1975) afirma que: “la socialización se lleva a cabo por el aprendizaje de un mundo de operaciones que rige muchas de las relaciones entre el niño y los demás”

Dicho lo anterior, Piaget menciona que “la fuente de las operaciones mentales no hay que buscarla en el lenguaje sino en la acción como base de la organización de la experiencia”; es decir, este es el principio de la interpretación, donde el razonamiento del niño preoperacional, le permitirá estructurar su pensamiento al nivel correspondiente de su edad; por lo tanto el pensamiento pre-operativo será la base de la adquisición de su lenguaje.

Por consiguiente es importante considerar el lenguaje sígnico, donde Piaget destaca que el signo y su capacidad de representación conceptual es relativa al lenguaje, considerando entonces que al contar con estímulos de manera diversa, esto ayudará al intercambio comunicativo del niño ( Páez, 2011)

El Programa de Educación Preescolar de la Secretaría de Educación Pública (2004), menciona que las definiciones de lo “femenino” y lo “masculino”, son conceptos establecidos por la misma sociedad.

En el proceso de construcción de su identidad, las niñas y los niños aprenden y asumen formas de ser, de sentir y de actuar que son consideradas como féminas y masculinos en una sociedad. (...) La educación preescolar como espacio de socialización y aprendizaje juega un importante papel en la formación de actitudes positivas, de reconocimiento a las capacidades de niñas y niños, independientemente de su sexo. (Secretaría de Educación Pública, 2004, p. 35)

A partir del año 2004, la Secretaría de Educación Pública introdujo en los programas educativos de nivel preescolar, al igual que otros valores, el tema de la equidad de género, en el cual, se presentan temas importantes relacionados al mismo, principalmente la cultura de la no violencia, proporcionando información al alcance de los docentes, que funciona como base de los límites de enseñanza respecto al tema que el niño es capaz de comprender, teniendo de manera libre los métodos de formación.

# PROBLEMÁTICA

A partir del siglo XX la sociedad ha buscado reducir la desigualdad de género; sin embargo, existe un arraigo de ciertos comportamientos y modos de pensar que culturalmente forman parte de las familias mexicanas y se transmiten de generación en generación, donde estas ideologías contribuyen al desarrollo de la identidad mexicana, no obstante, gran parte de formas de pensar vienen de un contexto machista y de inequidad de género en el que se ha venido desarrollando la sociedad mexicana.

Por consiguiente, al estar establecidas estas ideologías en el núcleo familiar, se convierte en un problema que se repite en cada generación, los niños crecen siguiendo esta línea de aprendizaje de una cultura desigual, con la concepción de una idea errónea de lo correcto. Por otro lado, no hay ningún otro período en la vida de los seres humanos en que estos aprendan y se desarrollen tan velozmente como en la primera infancia. La atención y el cuidado que reciben los niños y niñas durante los primeros ocho años de vida tiene una importancia fundamental e influyen en el resto de sus vidas. (UNICEF, 2008)

Con respecto a esto, la etapa preescolar es de suma importancia para el aprendizaje de las interacciones sociales y el desarrollo de una cultura de equidad e inclusión, donde no se discrimine a otros seres por tener pensamientos o culturas diferentes a la que desarrolla cada individuo.

Considerando que las emociones y sentimientos del niño se empiezan a canalizar en su entorno familiar y de las personas con las que tiene contacto, es importante que los niños interactúen entre sí en el transcurso de la etapa preescolar, permitiendo el aprendizaje y desarrollo de la empatía al entender que existen diferentes formas de comportamiento, de pensamiento, opiniones, creencias y sentimientos. Cuando el niño empieza su etapa preoperacional, hay que enfocarse en cualquier reacción o comportamiento que no se considere con valor ético-moral en el niño para crear un pensamiento y opiniones adecuadas que le permita forjar una personalidad y conciencia adecuada a su corta edad. (Chávez, 2010, p9)

Se manifiesta un conflicto entre lo que el niño desea y lo que la sociedad le permite hacer: ósea, entre impulsos y sentimientos, deseos y posibilidades, etc, este conflicto de la etapa preescolar disminuye en realidad en la etapa preescolar y en la adolescencia, hasta que logra crear sus mecanismos de aceptación. (León y Muñoz, 1994, p17)

La interacción social es clave para desarrollar la aceptación de la diversidad. El preescolar de hecho no se centra en el aprendizaje del conocimiento científico, sino en el enriquecimiento de los valores sociales de cada niño y en el entendimiento de reglas existentes para una buena convivencia con otras personas.

Piaget (1973) sostiene que el niño construye progresivamente su aprendizaje, concretando que el papel del juego es crucial para la transmisión social en el desarrollo cognoscitivo del niño, valoró la

importancia de impulsar al niño a través de la interacción en actividades educativas como medio para facilitar su desarrollo.

La buena educación en el niño implica instruirlos en situaciones reales que pueden experimentar los niños y las niñas; fomentar el aprendizaje a través de actividades son los niños entiendan qué, cómo y por qué ocurren esas situaciones ayudará a que el menor encuentre sus propias respuestas y hallazgos ( Kammi, 1973)

Piaget plantea 3 ideas acerca de las actividades que influyen en la educación y el desarrollo cognoscitivo del niño (De Vries y Kohlberg, 1990). Primero, las actividades y ejercicios deben de fomentar la espontaneidad. Segundo, el docente es una persona que acompaña y fomenta esa espontaneidad, creando un espacio cómodo y seguro para el niño que le permita una adecuada estimulación e iniciativa durante el juego. Tercero, las interacción. Ente los niños su entorno deben permitir un adecuado desarrollo que les permita impulsar y construir su conocimiento.

Actualmente, los recursos de enseñanza utilizados para el aprendizaje en relación con la equidad de género son limitados en el uso variado de herramientas lúdicas que ayuden a la motivación, creatividad e interés en el niño para poderlos llevar a la estructuración de su pensamiento demandar mas significativa en relación a lo aprendido sobre la no violencia de género, por lo que la manera en la que se ejecuta dicha enseñanza se ve limitada cuando el niño crea conjeturas mediante su alcance de comprensión sin algún tipo de estímulo visual, que lo lleve a una mejor entendimiento de la misma.

En los últimos años, la violencia de género en México ha incrementado de una forma alarmante ENDIREH (2016), de aquí la importancia del desarrollo de este proyecto. Por consiguiente, los problemas comienzan por una falta de valores, los cuales no son aprendidos desde una edad temprana, debido a la poca interacción y falta de comunicación entre el adulto y el niño. Por lo que los niños reciban educación integral y desarrollo de habilidades sociales en el interior de su familia. Por lo tanto, es importante que a esa edad, dónde ya pueden comprender de mejor manera aprendizajes formales y comienza a distinguir la diferencia de género, se les oriente sobre el respeto de las distintas personas que les rodean. (Centro Provincial de Ciencias Médicas, 2021)

De igual importancia, es conocer cuáles son las etapas del pensamiento, ya sea desde el conocimiento adquirido o desde la invención, esto consiste en saber cómo es que el niño preescolar aprende, retiene, descubre y actúa antes las imágenes por medio de la esquematización, por consiguiente, el diseño gráfico consiste en facilitar esas tareas.

Por lo que el uso de elementos gráficos, generara un mayor aprendizaje mediante la percepción de las formas, colores y composición ya que el diseño gráfico mas allá de proyectar conceptos teóricos y estéticos es un mediador del mensaje a transmitir, midiendo su eficacia en su capacidad de influenciar la percepción del grupo sociocultural al que va dirigido

La presencia de estereotipos de género conceptualizados en el diseño gráfico producen esquemas mentales que son asimilados a la violencia de

género presente en la cultura popular sexista de México, tales como los anuncios publicitarios que evidencian estereotipos femeninos o masculinos sin presenciar violencia psicológica o física como tal por lo que se busca puntualizar la falta de perspectiva y apoyo hacia el tema de la no violencia de género, mediante el cual genere contenido gráfico con impacto social (UNAM, 2013).

Un ejemplo claro, es el impuesto rosa, decenas de artículos destinados meramente al público femenino tienden a ser más caras y quien lo justifica considera que esto no es causa discriminación por género ni sexismo, sino una estrategia de marketing sobre los productos, justificando que las mujeres consideran primordial la estética en su vida, con esto cayendo a la predisposición y a los estereotipo de género. (EL PAIS, 2020).

El consumo de publicidad y productos sexistas cuentan con fuertes expresiones y diferencias de género que para el consumidor como para el diseñador es aceptado socioculturalmente. Sin embargo, evitar los estereotipos negativos en cualquier material gráfico promueve la concientización, genera responsabilidad social e inclusión en la perspectiva de género. Así pues, el diseñador debe ser capaz de generar materiales gráficos que promuevan valores y generan habilidades y conocimientos independientemente del sexo. (Delgado, Barquín y Barquín, 2013).

# OBJETIVOS

## GENERAL

Crear material gráfico que permita desarrollar acciones lúdicas, como campaña para fomentar en el niño preescolar el aprendizaje de la no violencia de género.

## ESPECÍFICOS

1. Conocer como el niño percibe el entorno social y los roles de género de acuerdo a su desarrollo cognoscitivo y por cuales medios se lo proporcionan.
2. Comparar las diferentes herramientas, elementos gráficos y aplicaciones que componen distintos materiales enfocados a la enseñanza de la no violencia de género.
3. Definir el material gráfico como estímulo visual en apoyo a la educación preescolar contra la violencia de género.
4. Implementar la propuesta gráfica en solución de la investigación para un eficaz entendimiento e impactar de manera positiva en el niño preescolar.

# HIPÓTESIS

La aplicación de una campaña mediante la creación de material gráfico como apoyo a la enseñanza de la cultura de la no violencia que genere acción lúdica, provocará un impacto significativo de manera positiva a niños preescolar del Jardín de niños Arlen Siu.

# JUSTIFICACIÓN

Dentro del proyecto, el diseño implica considerar la idea social que busca involucrarse, tomando en cuenta las condiciones demográficas del receptor, tales como su grupo social, edad, sexo y cultura, etcétera, promoviendo a sectores privados y públicos la cultura de la no violencia de género, principalmente a niños de edad preescolar, con el objetivo de modificar las condiciones de vida, persuadir el cambio de conducta, erradicar carencias de pensamiento y mejorando normas y valores que tratan situaciones cotidianas que no van conforme a la sociedad.

Este proyecto se construye con base en dos condiciones importantes, ser funcional para el impacto preventivo y en mejorar la reflexión de valores, que permita desarrollar un ambiente de aprendizaje basado en la conceptualización donde promueva el uso de colores, tipografías, composiciones, ilustraciones, etcétera.

El estilo de aprendizaje permite conocer alternativas de como el diseño puede intervenir, tomando en cuenta el nivel cognitivo y la edad del receptor. Por lo tanto, el diseño didáctico será un apoyo a la factibilidad de la campaña propagandística con fines sociales como prevenciones de la violencia de género, considerando como primer receptor al niño de edad preescolar, que mediante el aprendizaje que obtuvo a través del juego sea reforzado en su núcleo familiar, por lo que el segundo receptor mediante la campaña publicitaria, son los padres de familia.

Dentro de la conceptualización del proyecto se recurre al discurso híbrido, mezcla de dos discursos de frente naturaleza, en este caso entre el discurso educativo y el ornamental, complementando ideas enfocadas al aprendizaje con las artes decorativas, recurrir a códigos que mejoran la articulación de los mensajes tomando en cuenta lo cromático y lo morfológico.

La manera en que los códigos intervendrían, es decir, el cromático en la elección del color conceptualizado a cada diseño por el valor, intensidad, luminosidad, contrastes, aspectos semánticos, etcétera, el tipográfico, para una elección eficaz de los valores, tamaños o formas que a su vez puedan estar estructuradas o estilizadas, el código morfológico, ayudará a complementar de mejor manera el mensaje transmitir mediante los elementos formales figurativos como la ilustración, las tipologías de las formas, ya sean organizadas, geométricas, etcétera, tomando en cuenta su grado de iconicidad o figuratividad.

La responsabilidad social es uno de los primeros factores que debe tomar en cuenta el diseñador gráfico, donde al ser un mediador entre el usuario y el mensaje a transmitir debe considerar las múltiples acciones tanto positivas como negativas que se pudieran generar al realizar una conceptualización en base a elementos gráficos.

El diseñador gráfico toma en cuenta aspectos socioculturales políticos y religiosos que se encuentran actualmente, esto evitará caer en una mala conceptualización, estereotipos, violencia simbólica, machismo, entre otros.

Tomando en cuenta que es incierto el futuro de los niños y no se saben las condiciones en las que se encuentran, sin embargo, el niño de edad preescolar se encuentra en una etapa muy influenciable por lo que es importante crear un impacto significativo en su mentalidad para que no se quede en un aprendizaje superficial, sino la tenga presente desde su etapa formativa.

# MARCO TEÓRICO

## 1.1 VIOLENCIA Y AGRESIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS.

Es bien sabido que desde pequeños nos enseñan a diferenciar entre el rol que debe tener una niña, como usar el color rosa, jugar con muñecos o llevar un niño de juguete que simula ser su hijo; o si se trata de un niño, como usar color azul, hacer carreras con carritos o ser un superhéroe.

Una discusión que siempre se tiene es el hecho de si los niños aprenden los roles de géneros o se desarrollan biológicamente. Existen diferencias entre hombres y mujeres como físicas, cognitivas, sociales y de personalidad. Por un lado, las diferencias físicas componen aspectos como la vulnerabilidad (los varones son más propensos a enfermedades físicas y mentales que las mujeres), el nivel de actividad (los varones presentan mayor actividad física que las mujeres desde el periodo prenatal) y el desarrollo motor (la diferencia entre varones y mujeres es mínima y se presentan a inicios de la niñez tales como el incremento de la fuerza y rapidez).

En la personalidad, aspectos como el desarrollo emocional, la agresión y el comportamiento con el entorno se encuentran ciertas diferencias notorias entre varones y niñas; siendo la agresión el aspecto más diferenciado (Harwood, Miller, Vasta, 2008).

Los niños varones generalmente tienden a usar más la agresión física que las niñas, especialmente aquella que involucra violencia. En Estados Unidos, las estadísticas de arresto del FBI arrojan que los hombres cometen acerca del 89% de asesinatos y 79% de asaltos agravados. (Federal Bureau of Investigation, 2003).

Los niños recurren a actos como patear, pellizcar y pegar; además de que tienden a desafiar a la autoridad y dañar la propiedad. No obstante, las niñas suelen inclinarse más hacia “agresión racional”, donde se excluye a personas de actividades sociales, se daña su reputación o negarle la amistad. Esto se realiza a través del chisme y exclusión. (Crick et al., 2001; Offord, Lipman, & Duku, 2001; Underwood, 2003). Este tipo de actitudes de diferencias de género, se observan desde que los niños son pequeños (Ostrov & Keating, 2004) y persisten en la adolescencia. (Cillessen & Mayeux, 2004; Rose, Swenson, & Waller, 2004).

Ahora, para abordar mejor el tema de la agresión, se sabe que los determinantes biológicos, evolutivos, de desarrollo conectivos y socioculturales influyen para comportamientos antisociales.

Se pueden distinguir diferentes tipos de agresión en niños: como la instrumental, es un comportamiento dirigido a obtener un objeto deseado por el niño; por ejemplo: cuando un niño preescolar empuja a otro tratando de obtener un juguete. En contraste está la agresión hostil, agresión dirigida específicamente infligir daño o dolor.

Los investigadores han identificado tres tipos de agresión hostil:

- Agresión física- Pegar, patear y morder.
- Agresión verbal- Apodar, burlarse y amenazar.
- Agresión relacional- Esparcir rumores que dañen y exclusión social. (Crick, 1995; Crick & Grotpeter, 1995).

## **1.2 DIFERENCIAS EN LA AGRESIÓN DE ACUERDO A EDAD Y GÉNERO.**

Dependiendo la edad y sexo, los tipo de agresión varían. Al rededor de los dos años, se comienza a manifestar actos de agresión física como golpear y empujar para resolver conflictos.

Durante los siguientes años, en la edad preescolar disminuye la agresión física e instrumental, mostrando una mejora en las habilidades para resolver conflictos y el control de acciones y emociones, sin embargo se presenta el aumento de la agresión verbal y relacional.

Estando ya, dentro de la edad preescolar, aspectos como el temperamento, la impulsividad y el poco auto-control pueden determinar anticipadamente actitudes agresivas en el futuro de los mismos. Los niños que son altamente impulsivos, son más propensos a estar involucrados en peleas y actos delictivos durante su pubertad; agresión y actividad criminal durante la adolescencia tardía y violencia en la adultez.

La agresión es un tema con el que muchos jóvenes están familiarizados. Desde una edad temprana, los niños pueden identificar comportamientos agresivos y notar que son considerados indeseables. (Gómez-Garibello, C., & Chau, E. 2014)

Para los 5 años, los niños pueden comprender formas más complejas de comportamientos agresivos; como son la agresión desplazada, en la que un niño que ha sido objeto de agresión reacciona de igual manera contra un objeto o persona ajeno a la situación. (Miller & DeMarie- Dreblow, 1990).

El recurso de la tecnología puede influir de un forma alarmante y negativamente en el comportamiento de los niños ya que la agresividad puede ser aprendida por los niños a través de patrones que observan y repiten.

Actualmente existen dos sectores donde los niños pueden aprender a ser agresivos; el primero es en casa y el segundo es en la tecnología.

Primero abordaremos el punto de casa, muchos niños viven diariamente la violencia domestica, tal vez siendo testigos o víctimas, lo cual afecta en su conducta, ya que como mencionamos anteriormente, los niños suelen copiar actitudes que perciben y si el ambiente que los rodea es altamente violento, los niños crecerán y repetirán tal comportamiento.

El segundo punto es la tecnología, debido a que los tiempos han cambiado, ahora los niños desde muy temprana edad tienen acceso a todo tipo de contenidos que probablemente los padres no supervisan.

A finales del siglo XX, se acusaba a la televisión por el incremento de conductas agresivas en niños pequeños debido a que muchos de los programas transmitidos en tales épocas contenían actos violentos y eran un ejemplo para que algunos pequeños lo imitaran.

En el libro “LA DROGA QUE SE ENCHUFA”, se analiza que:

El intenso interés en los efectos que la violencia de la televisión tiene en los niños es fácil de comprender: el número de adolescentes arrestados por delitos serios y violentos aumentó en un 1600 por ciento entre los años de 1952 a 1972, según las cifras del FBI. (Marie Winn, 1977)

Sin embargo, en la actualidad el acceso a todo tipo de contenido violento son los celulares o las tabletas. Actualmente, ese panorama de crítica a la televisión no ha cambiado mucho en el nuevo contexto de la novedosa comunicación digital, donde también se acusa a los padres de tal desatención hacia sus hijos, debido a que estos suelen obsequiar dispositivos móviles con mucha facilidad, sin saber realmente el daño que puede causar no supervisar el contenido que sus hijos lleguen a consumir.

Por lo tanto, ejercer el uso de estos dispositivos y la dependencia que generan con base en la satisfacción y la sensaciones de poder deseo y conexión que transmiten. (Ferrés, 2014).

### **TIPOS DE VIOLENCIA EN LA VIDA DIARIA DEL NIÑO.**

Existen muchos tipos de abuso escolar, no solo el famoso “bullying” que para muchos llega a englobar cualquier tipo de violencia dentro de una institución escolar. Hay diferentes causas de abusos escolares, ya sea de fines racistas o de violencia de género.

La UNESCO (2013) define a la violencia de género escolar como “SRGBV” (School- Related Gender- Based Violence) que en español se traduce como “Violencia de género relacionada con la escuela”, donde se resumen como actos de violencia, ya sea sexual, física o psicológica que ocurre dentro de las escuelas, cometido como resultado de estereotipos de género impuesto por una dinámica de poder desigual.

Tanto niños como niñas son víctimas de “SRGBV”, sin embargo la UNESCO afirma que las niñas son más susceptibles a experimentar violencia psicológica y acoso sexual, mientras que los niños tienden a experimentar violencia física y castigos corporales; sin embargo, ninguno está exento de sufrir cualquier tipo de violencia.

El “SRGBV” es un problema de violación de derechos humanos y de educación, además de que tiene consecuencias psicológicas, físicas y sociales a largo plazo; como niño, ser víctima o testigo de violencia tendrá efectos a largo plazo, tales como el futuro uso de violencia o la aceptación de esta.

Ser víctima del “SRGBV” tiene consecuencias trascendentales en niños jóvenes y se ve reflejado en la educación, el físico, la salud mental y la violencia hacia otros.

En cuanto a la educación, los resultados son la incapacidad de concentración, calificaciones reprobatorias y el abandono de la escuela.

En el aspecto físico: heridas, mal uso de sustancias, enfermedades de transmisión sexual, VIH y embarazo. En el aspecto mental: ansiedad y depresión, enojo y hostilidad, autogestiones y suicidio. Violencia hacia otros: las víctimas se concentran en agresores, acoso sexual y transporte de armas. (UNGEI. (2013).

SCHOOL-RELATED GENDER-BASED VIOLENCE. 9 DE ENERO DEL 2018, de UNESCO Sitio web: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/HIV-AIDS/pdf/UNGEI\\_UNESCO\\_SRGBV\\_DiscussionPaperFinal.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/HIV-AIDS/pdf/UNGEI_UNESCO_SRGBV_DiscussionPaperFinal.pdf))

Según el ENDIREH (2018), la violencia hacia la mujer en el ámbito escolar es de 25.2% donde los estados con mayor índice de violencia son: Querétaro, Jalisco, Ciudad de México, Aguascalientes y Oaxaca.

Manifestaciones de violencia entre pares	Varones		Mujeres	
	Víctimas	Agresores	Víctimas	Agresoras
<i>Amenazas</i>	38,76	31,74	31,11	22,60
<i>Agresión física</i>	36,06	35,85	27,62	23,96
<i>Ofensas verbales y/o gestuales</i>	33,19	35,58	28,73	29,95
<i>Robos/hurtos de objetos personales</i>	33,62	14,00	34,06	5,61
<i>Ofensas a la familia de otro(s) compañeras(as)</i>	28,14	19,71	23,32	11,15
<i>Calumniar a los(as) compañeros(as)</i>	s/d	16,86	s/d	10,14
<i>Discrimina entre compañeros(as)</i>	26,41	24,58	19,20	15,04
<i>Intento de besos o tocamientos por la fuerza</i>	36,16	24,53	43,13	11,65
<i>Intento de quitar las ropas a un(a) compañero(a)</i>	10,50	8,92	4,35	2,95
<i>Intentar forzar o tener relaciones sexuales</i>	9,40	8,02	3,89	2,64
<i>Me han acosado sexualmente en internet</i>	18,77	s/d	25,55	s/d
<i>Promedio</i>	<i>27,10</i>	<i>25,36</i>	<i>24,10</i>	<i>13,57</i>

Fig. 1.1 Incidencia de violencia entre pares

La mayoría de las agresiones son de índole sexual siendo de un 38.3%, mientras que la violencia psico-emocional abarca un 34.1% y la violencia física con el 27.7% donde la mayoría de los acosadores son compañeros, compañeras y maestros.

En 2012 se realizaron 1,398 encuestas aplicadas a alumnos de escuela secundarias publicas de 10 regiones distintas del país: Acapulco. (Guerrero), Chihuahua (Chihuahua), Colima (Colima), Durango (Durango), Mexicali y Tijuana (Baja California), Reynosa (Tamaulipas), Toluca y Texcoco (Estado de México), y Villahermosa (Tabasco). (Paganelli, Ramírez, 2013, p.30)

La mayoría de los casos al menos el 27% de varones y 24% de mujeres han sufrido al menos una forma de violencia. La encuesta arroja que en cuanto a agresión física, el hombre asume a mayor grado el rol de agresor (Paganelli, Ramírez, 2013, p.31) ( Fig. 1.1).

La violencia en la escuela existe en cualquier parte del mundo, sin embargo, dependiendo del país cambian las situaciones. Por ejemplo, los estudios realizados por la UNESCO son basados en escuela de Estados Unidos, donde el uso de armas es legal y las consecuencia de la violencia escolar puede desencadenar algún tipo de agresión donde un arma este involucrada.

A través de los años se ha investigado como funciona la mente humana y su búsqueda sobre los mecanismos de la mente se ha encontrado que existen esquemas mentales, según esto es como se plasman representaciones abstractas de la realidad en el cerebro que se ajustan ante el acto de la conciencia.

### **1.3 ADQUISICIÓN DE ESTRUCTURAS MENTALES EN RESPUESTA A LO GRÁFICO**

El cerebro humano está compuesto por la llamada “memoria de trabajo” que se provee a través de nuestros sentidos por recopilaciones visuales ya sean grandes o algo ambiguas. Esta memoria funciona como un tipo de pantalla sin color y sin textura, solo refleja imágenes preestablecidas desde la denominada “memoria de almacenamiento”, la cual contiene formas que se crearon a partir de experiencias pasadas y que podrían ser deformadas de la realidad por el olvido de algunas partes, pero de cualquier forma retendría los recuerdos visuales que a través de los ojos le proporcionan. En este punto, también se menciona la memoria de corto y largo plazo; la de corto plazo funciona como destellos que solo se conservan momentáneamente y no es capaz de revivirlas si no es estimulándose de nuevo, contrario a la memoria de largo plazo, que por medio de la repetición de las imágenes de experiencias pasadas, las graba definitivamente y lo crea como aprendizaje. (Moles, Costa, 1991).

### **1.4 LA ESQUEMATIZACIÓN DEL PENSAMIENTO SOBRE LA REALIDAD**

Williams James afirma que el conocimiento no es en sí el almacenamiento de toda la información que recibimos, si no, es una especie de capacidad de olvidar, o mejor aún, que de manera voluntaria a olvidar y filtrar, su función es la de jerarquizar, ordenar y dominar el olvido y así rechazar lo que en el momento no es de gran valor. (Costa & Moles, 1991, p.12)

Mediante una representación abstracta, la esquematización de la realidad ayuda a actuar dentro de ella y toda esa esquematización representada en imágenes, como diseñadores se va a deformar o imitar en función de los valores y conceptos que queremos transmitirle al niño preescolar mediante la creación de material gráfico, por lo que es importante conocer las etapas del proceso de pensamiento del niño de edad preescolar y así comprender de mejor manera como se tienen que expresar las formas de dicho material.

### 1.5 LA CONCEPTUALIZACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL

El proceso de desarrollo psicogenético del niño de preescolar es un tema que por sí solo es muy complejo; autores como Vigotsky le dan gran importancia a la influencia social en el aprendizaje y desarrollo, por otro lado, H. Wallon y de una forma similar Piaget afirman que dentro del desarrollo existen etapas denominadas estadios, que fueron estudiados diversamente por los mismos autores. La diferencia está, en que Wallon enfoca su estudio dándole más importancia a los aspectos sociales y afectivos del desarrollo del niño y Piaget, lo enfoca a la operación intelectual, en su teoría psicogenética afirma que el niño construye su conocimiento precisamente a través de la acción transformadora, es decir, todo lo que el niño haga, lo va a transformar en un nuevo aprendizaje. (Canto, Mota y Nangusé, 1994)

Jean Piaget dice que el desarrollo es un proceso que va modificando el conocimiento y se va dando desde lo sencillo a lo complejo en los cuales, lo cognoscitivo, psicomotriz, lo afectivo y lo social son aspectos que se ubicarán en cuatro periodos, cada uno se diferencian mediante el comportamiento del niño. Cada periodo se complementa, pues uno es el desarrollo de la anterior y a la vez, la base del siguiente.

Piaget afirma que: “la inteligencia se desarrolla a través de la asimilación de la realidad y de la acomodación a esta realidad”. De acuerdo con la teoría de Piaget, antes de poder adquirir el pensamiento lógico, se atraviesa por etapas que ayuda a tener un acercamiento a la realidad de cierta forma, un tanto inmaduro. Como ya se mencionó, señala la existencia de cuatro periodos.

El primero se presenta hasta los 14 meses de edad, es el período sensorio-motriz que se presenta desde el nacimiento hasta aproximadamente los 18 meses, en el cual, mediante varias acciones el niño desarrolla su inteligencia gradualmente, en este periodo se da el inicio para conocer las nuevas experiencias que Piaget denomina como “esquemas de acción” que son las sensaciones, movimientos y percepciones propias del niño. (Canto, Mota y Nangusé, 1994, p.105).

Las etapas se dividen en periodos de tiempo y a cada etapa corresponden ciertas habilidades que el niño va desarrollando según la fase cognitiva en la que se encuentre. Las etapas son las siguientes:

1. Etapa sensoriomotriz (0 a 2 años)
2. Etapa preoperacional (2 a 7 años)
3. Etapa de operaciones concretas (7 a 12 años)
4. Etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta)

Como ya mencionamos, Piaget atribuye que en cada etapa se van desarrollando diferentes capacidades relativas a la edad. Sin embargo, nos enfocaremos en la etapa preoperacional dado que abarca la edad preescolar, siendo estas nuestro objetivo.

Aproximadamente hasta los 2 o 3 años se presenta el segundo periodo, el preoperatorio, el cual se considera el periodo más importante para esta investi-

gación, dura más o menos hasta los 7 años de edad, en el que gracias al lenguaje se percibe un gran avance y progreso en el pensamiento y comportamiento del niño, donde ya es capaz de sustituir un objeto por otro dentro de su “esquema de acción”, el cual Piaget lo denomina como el inicio del simbolismo.

Se presenta un desarrollo de la mencionada “función simbólica” donde de forma lúdica comienza a adquirir conciencia del mundo aunque de una forma distorsionada, sus habilidades del lenguaje mejoran rápidamente, incluida la asociación de objetos con palabras, y la transición de un enfoque egocéntrico a una conciencia de que los eventos tienen causas fuera de ellos mismos y es mediante el juego como representa experiencias o momentos que le han impresionado. (Canto, Mota y Nangusé, 1994, p.53 - p.56).

El desarrollo mental del niño dentro de las distintas etapas que Piaget catalogó, la inteligencia se obtiene a través de etapas con un orden continuo. Es fundamental el equilibrio entre la asimilación del medio y la acomodación del mismo durante el proceso.

Centrando la atención en el niño de edad preescolar, ahora sabemos que cuando ingresa al preescolar, se presenta con conductas adquiridas y establecidas, puesto que con anterioridad se menciona que el niño cuenta ya con una serie de conocimientos proporcionados por la interacción con su entorno, es decir, que de acuerdo a su nivel de inteligencia, posee una serie de experiencias, conocimientos propios y una estructura cognitiva desarrollada.

El niño logra desarrollar una interacción con objetos desconocidos durante su estancia en el nivel preescolar, por lo que llega a enfrentar situaciones desconocidas, entonces se genera una fase de relación entre sujeto-objeto que le permiten tener nuevas experiencias en relación a su esquema de conducta por lo así lo denomina Piaget como **asimilación**, también explica que la acomodación se logra cuando el niño es capaz de aplicar los nuevos conocimientos y experiencias en una situaciones específicas, modificando así su anterior conducta, por ende su esquema, por lo que una vez que el niño obtiene nuevos conocimientos y experiencias, es indispensable que logre ordenarlos y acomodarlos.

Además, los niños que recién entran a esta etapa, empiezan a desarrollar un entendimiento más sofisticado de los símbolos. Empiezan a comprender que la persona que crea el símbolo determina el significado de este.

Los infantes de 3 y 4 años ya toman en cuenta las intenciones del artista al identificar una imagen. (Bloom & Markson, 1998; Brown & Wolley, 2001).

Cuando se les presenta, por ejemplo, un dibujo de un palo con ovalo encima, ellos pueden etiquetarlo como una paleta o un globo, dependiendo en lo que les digan que el artista intentaba dibujar, y pueden objetar vigorosamente a otra interpretación. El niño en edad preescolar, empieza a dominar el sistema de símbolos convencional, tales como los mapas o los modelos a escala.

Con estos datos, se puede llegar a la conclusión de que las imágenes son, en la etapa preescolar, sumamente importantes para el aprendizaje del niño.

## 1.6 LA IMPORTANCIA DE LAS IMÁGENES CON LOS NIÑOS

Según Tulio Fornari (1989), a lo largo de la historia se han dado distintos conceptos de las diversas ideas morfológicas: idealistas, naturalistas, geométricas, con estimulación estética o que de igual manera carecen de ella, pero siempre a un lado de entender las cosas desde un punto de vista carente de historia y cultura y lo que no se planteaba era que se prescindía de la estructura mental de los receptores y que además de los condicionamientos psicofísicos de los perceptores como el modo de imaginar son inevitablemente condicionados de igual forma por factores sociales y culturales estando en consecuencia sujetos a la historia.

Ajustados a situaciones que se podrían referir a condicionamientos de carácter sociogeneracional o socioprofesional, lo que da apertura a mencionar que el modo de percibir el mundo es propiamente social, prejuicios, sentimientos, maneras de pensar que son resultado de las “preexistencias mentales” que se han ido acumulando en el perceptor, y que es parte de una comunidad perceptual y que a la vez se categoriza en “sub códigos perceptuales” en relación a las distintas culturas, edades, ocupaciones creencias, clases sociales y todo lo que existe dentro de dicha comunidad. (Fornari, 1989)

En el aspecto personal, en las condicionantes de la percepción también entran las “preexistencias” pero ahora es de manera individual que resultan ser una acumulación de toda su vida en consecuencia de un aprendizaje perceptual que cada uno fue especializando. De igual manera toman un gran papel las características individuales de los receptores y transmisores de estímulos de las diferencias personales y patológicas en base los estándares de “normalidad” perceptual. Fornari también menciona que las “formas mentales” son consecuencia de la formación de la mente y que a su vez se categoriza en subclases: perceptos y las imágenes.

Los perceptos son productos psíquicos que son elaborados por el proceso perceptual donde intervienen los estímulos que se dicen transformadores, transmisores, y receptores procesadores, más las preexistencias y existencias metales. Por otro lado, las imágenes son producidas por la capacidad psicológica llamada imaginación y son representaciones figurativas, donde el tipo de imaginación “reproductora” designada también como “memoria imaginativa” por que utiliza imágenes percibidas a través de los sentidos utilizando la memoria y recuerdos.

Asimismo se podría mencionar la **imaginación sociológica**, término que se define como la manera en que la mente logra comprender aspectos de la vida por medio de su conocimiento a cerca de lo que pase en el mundo, comprender de manera amplia el significado para la vida interior del ser humano y su trayecto en lo exterior, que le permite encontrarse y a sus posibilidades en la vida en relación a comprender la de los demás que se encuentran a la par o en su misma situación. (Wright Charles. La imaginación sociológica. 1959)

Sin embargo, es importante considerar que la percepción comienza desde que los objetos ocupan un lugar en el espacio, son del hombre ha transformado en imágenes que ha modificado mediante los diferente tonos, y el uso de la luz; son la manera de acceder a la percepción del entorno, donde se presentan 3 elementos: la luz, la forma y el color; por lo tanto, es importante considerar el origen de las imágenes desde su elemento más clave: el signo.

Según Saussure al plantear el siguiente diagrama (Fig.1.2) definió “ la inseparabilidad de significado (concepto mental) y el significante (aspecto material)”. (Cobley y Jansz, 2001, p.10 - p.12) .

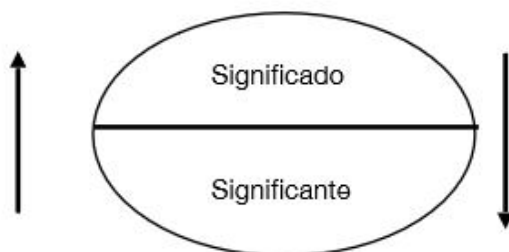


Fig. 1.2 Diagrama de Saussure

En otras palabras, el **signo**, que puede llegar a ser tan flexible como se requiera dependiendo de quien lo plantee, tales como factores culturales o sociales. Por otra parte, como el diagrama plantea, que refiere a los dos conceptos, cargan con una misma importancia, sin embargo, el aspecto representacional (significado) pretende mantener más relevancia que el aspecto físico (significante); con el fin, de aprovechar la imitación diferida en los niños preescolar, generando un concepto gráfico.

Los **conceptos gráficos** están compuestos de elementos básicos en el diseño gráfico como son el color, la forma, etcétera, donde al complementarse crean un metalenguaje, es decir, describir objetos o imágenes considerados de análisis críticos y formales para el aprendizaje. (Cobley y Jansz, 2001)

Por consiguiente el término “**imagen**” según Fornari (1989): “se usa en la aceptación de aquellos psicólogos que llaman imágenes imaginadas a estas creaciones cerebrales, diferenciándolas así de los perceptos” que de igual manera las crea la mente.

Por lo tanto, **la forma** es producto de valores funcionales, estas son creadas con base a percepciones imaginativas o creativa, que se nos presenta como un “**instrumento productor**” brindando distintas funciones. La principal función de la forma es su capacidad para actuar en el mundo físico “produciendo o modificando fenómenos de esa naturaleza”. La segunda es que es utilizada como estímulo refiriéndose a modificaciones en nuestro sistema perceptivo que puede tener como consecuencia un alejamiento o poco interés del objeto o de lo contrario también puede mostrarse como algo agradable Y la tercera y última función es la de tener la capacidad de llevar su papel de signo. “Se sabe que todo signo es estímulo asociado. Esto equivale a decir que toda forma en el papel de signo evoca la imagen mental, mnemónica, de otro estímulo al cual alguna vez estuvo asociado” (Fornari. T.,1989, p. 115 - p.116).

Así que ahora se sabe que se activan los sentidos cada que se presentan estímulos del medio, por lo que existe un relación entre el entorno y el comportamiento dando como resultado el proceso perceptual que va de la mano



Fig. 1.3 Círculo cromático de Goethe, 1810

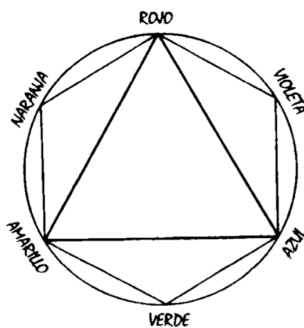


Fig. 1.4 Círculo cromático de Philip Otto Runge. Carta a Goethe del 3 de julio de 1806



Fig. 1.5 Círculo de combinaciones "reales" de Goethe.

de las sensaciones. Las sensaciones vienen de sentir y la percepción de ejercitar los sentidos, las cuales ayudan a detectar que sentido se está estimulando.

De acuerdo con Ortiz Georgina (2004), en el caso de la visión las sensaciones a través de sus mecanismos de percepción generan imágenes visuales en la que se enfoca la atención y se reúne la información a través de la experiencia que se ha ido obteniendo, por lo que se dice que el lenguaje de la imagen no necesita de texto o dialogo para poder entenderlo, mencionando que el rápido desarrollo de la tecnología, los niños de las últimas generaciones son capaces de entenderlo con mayor facilidad.

Partiendo de la percepción, el color es un elemento que compone de manera importante un contenido visual, permite recalcar, memorizar, separar y omitir elementos u objetos visuales debido a los estímulos que transmite que suelen ser mayores a cuando se utiliza un estilo monocromático.

Goethe diseña un círculo donde sintetiza los tres colores primarios; el azul con el anaranjado, el amarillo con el violeta y el púrpura con el verde (Fig.1.3); relacionando así las reacciones humanas con el color, asignándoles un contenido emocional a cada uno. Runge acertaba en la teoría de Goethe sobre la existencia de solo 3 colores, asimismo, buscaba encontrar la gran variedad de colores sumando el blanco y el negro. Posteriormente publicó "Die Faberkugel" (La Esfera de Color), donde menciona la saturación, la brillantez y el tono de los colores.

De este modo, Runge rediseña un orden de los colores (Fig.1.4), contrario a lo que presenta Goethe. El rojo esta arriba, el amarillo a la izquierda y el azul a la derecha.

De la misma forma, Goethe menciona las combinaciones "reales" para resultar en colores complementarios. Los colores primarios como el amarillo, azul y el rojo clasificados como básicos, por ejemplo, al mezclar rojo y azul resulta violeta, del rojo y el amarillo, el naranja, del amarillo y azul el verde. (Fig. 1.5) (Johannes Pawlik, 1996).

Goethe buscaba relacionar al aspecto "sensible-moral" de los colores, haciendo referencia a la relación entre el aspecto material del color y la naturaleza interior inmaterial del hombre. Estas "asociaciones morales" suponen centrarse en el ser humano, en un nivel superior del sentimiento y lo simbólico, del uso del color como recurso estético. (Calvo, 2015, p.97)

La unión de color-forma crea códigos que pueden llegar a ser moldeables si el ámbito cultural y social lo requiere, así como puede llegar a representar significados, significantes y connotaciones variadas, es decir, permite ampliar el vocabulario visual, mejorar el aprendizaje directo a partir de la experiencia y, por consiguiente, se otorgan emociones y significados a los objetos.. Si bien el color desempeña un papel muy importante en el área visual, pues es sabido que la aplicación de forma-color puede ser mal ejecutada creando falsas familiaridades, ya que es la herramienta para lograr separar los objetos significantes del entorno y a su vez ayudar a la memorización de los mismos generando un mejor reconocimiento debido a los estímulos del color que a diferencia del blanco y negro. (Hanna & Remington, 1996, p.322 - p.323).

Por consiguiente un observador de pensamiento analítico se inclinara más por el estímulo figura-color de una composición por otro lado, una persona más receptiva y pasiva se inclinara por el contenido expresivo del color aunado a la forma por lo que las formas se pueden generar un tipo de lenguaje al unirse con el color pudiendo ser considerado como metalenguaje. (Ortiz Georgina. Forma color y significados. p.72).

Una ilustración es un dibujo o una imagen que sirve para documentar el texto de un libro. No se trata sólo de adornarlo para que se vea más bonito, sino que también es información, un comentario gráfico que nos ayuda a entender el contenido del libro. Es un recurso muy utilizado para libros infantiles, en los que además de palabras, también se utiliza imágenes para contar historias.

De igual importancia, la tipografía, el habla de la forma gráfica, cumplen ciertas funciones, como su presencia o ausencia influyen en la comunicación, por lo tanto es importante considerar su buen uso. Las tipografías mantienen una asociación con la imagen, mediante su jerarquización, su funcionalidad y rapidez al momento de transmitir el concepto, su amplia adecuación y moldeabilidad en el espacio y forma que se presente junto con la imagen.

Jan Amos Comenius (1592-1670), filósofo y teólogo checo, conocido hoy en día como el padre de la pedagogía, se dio cuenta de que para los niños, el proceso de aprendizaje era muy arduo y pesado, así que para dar clases de latín a los pequeños, utilizaba libros con grabados para representar las palabras en el texto. Desde entonces las ilustraciones desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños.

Las ilustraciones educan a los niños para adquirir cultura visual y gusto por la belleza, también sirven para fijar conceptos en la memoria, para enriquecer la personalidad, su imaginación, la creatividad, la razón crítica y lo más importante, el amor por la lectura.

Actualmente, las técnicas de ilustración han avanzado a pasos agigantados, a tal grado de que en algunos libros, no sólo aportan significado al texto, sino que son las propias ilustraciones las que narran la historia, con una ausencia casi total de las palabras. Esto les encanta a los pequeños, porque ellos a su edad, aprecian más lo visual y lo atractivo, que lo escrito.

Las ilustraciones atraen y obtienen la atención de los niños desde antes de que este sepa leer, o inclusive entender todas las palabras del texto. Colores brillantes, personajes y expresiones atractivas, escenarios familiares e inusuales agregan interés mientras el adulto lee en voz alta.

El tono y el color pueden anular la forma desde el punto de vista pictórico ya sea por su luminosidad o ubicación; pueden hacerlo más visible que otra forma, buscar la armonía con la naturaleza o negarla, puede tenerse un fervor entusiasta por el color olvidando la forma o eliminarlo para dar lugar a la forma (Ortiz Georgina. Forma, color y significados. p 100) (Ortiz. G. Trillas. Forma, color y significados. México. Trillas. P. 100)

Los colores primarios no tienen nada en común, eso hace ver por lo que entre más diferencias se tengan entre los colores, mayor será la apreciación.

Las ilustraciones actúan como enlace entre el niño y el adulto: ¿Qué muestra la imagen? ¿Qué está el personaje (haciendo, sintiendo, vistiendo)? Estas conversaciones son una forma importante de involucrar a un infante en libros, ayudándolo a desarrollar habilidades del lenguaje oral y aprender el significado de lo desconocido palabras (Hagen, 2018).

La ilustración en los libros infantiles se ha convertido en una forma artística capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de impactar en la conciencia del infante. Por esta razón, la responsabilidad de los creadores es muy grande, ya que su obra es la primera herramienta del niño para darle sentido a su mundo.

Algunas técnicas son reemplazadas actualmente por programas de computación que simulan los trazos, aunque todavía existen profesionales que las realizan a mano.

Por otro lado, pero con la misma importancia, es el manejo de la gama cromática, la psicología del color, especialmente en niños nos muestra que el color ayuda a conectar vías neuronales en el cerebro y que cuando se utilizan los colores adecuados para la situación que se quiere enseñar a los niños, el proceso de aprendizaje se vuelve mucho más sencillo. También cabe mencionar que los colores asimismo tienen reacciones en las emociones positivas o negativas.

Un estudio realizado en 1994 por Boyatzis & Varghese cita que los niños tienen reacciones específicas con ciertos colores, por ejemplo, mencionan que el azul y el amarillo obtienen una reacción con emociones positivas, como felicidad o fortaleza.

Por lo tanto, las imágenes juegan un papel muy importante en el aprendizaje del infante y no pueden ser tomadas a la ligera. Los niños no son ingenuos y la tarea de ilustrar material infantil debe ser tomada con mucha responsabilidad.

## **1.7 DESARROLLO DEL NIÑO EN EL ÁMBITO SOCIAL Y AFECTIVO.**

Por naturaleza el niño es un ser social por lo que una de las dimensiones más importantes del desarrollo infantil es la socialización con el conocimiento que ya tiene de sí mismo, que fue adquirido por el conocimiento de los otros, por lo que su conducta se adapta demostrando un aprendizaje acerca de poder vivir en compañía.

Mediante la protección del niño desde que nace, al estar indefenso, necesita de los cuidados hacia su salud, su vida, etcétera, por parte del círculo que le rodea, y todos esos cuidados que recibirá hace que sea más fácil la incorporación del niño a la sociedad.

La forma en cómo se va a relacionar con los demás tanto en el ámbito familiar y social, dependerá mucho de la socioafectividad que reciba, ya que es donde emergen las emociones, las sensaciones y el afecto. El desarrollo socioafectivo del niño preescolar es estándar, ya que su entorno social y cultural tiene mucho que ver, por lo que su comportamiento en sus primeros años de vida, estará sujeto a lo que perciba en el entorno en el que está, por lo que será un reflejo de lo aprendido en su hogar, sin embargo, con el tiempo, el niño no se quedará con el mismo, sino buscará compañía de otros niños de edades similares, por lo que su círculo social ya es más grande.

El ambiente social donde se desenvuelve el niño es fundamental para el desarrollo de su personalidad, ya que por naturaleza somos seres sociales y vivimos en grupos de interacción con culturas, pensamientos, formas de pensar y de sentir totalmente distintas entre los demás.

Según Barbara Biber, “la socialización es el proceso donde se puede apreciar a alguien dejar de ser el mismo para extenderse a sí mismo mediante la ampliación del parentesco con la familia, amigos y todas aquellas personas con las que se comparten gustos e intereses.”

## **1.8 LA SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO**

El juego es un proceso bastante completo de educación que ayuda al desarrollo físico e intelectual del niño y que a su vez podrá explorar, aventurarse y adquirir experiencia.

Es importante que el niño juegue, sin importar su edad o ubicación, pues es así como ellos van a adquirir conocimiento a base de experiencias, lo que le ayudará a lograr tener una socialización más rápida, es por eso que se recomienda que se realicen juegos, donde sean capaces de intervenir todo el grupo donde cada quien tenga la libertad de opinar logrando así una integración.

Para complementar y favorecer el crecimiento en distintas edades, los juegos tienden a colaborar con la combinación de la personalidad (Zapata, 1990).

## **1.9 ESTILIZACIÓN DE LA REPRESENTACIÓN POR ESQUEMAS**

La imagen es un reflejo. El esquema es un modelo. Las imágenes realistas muestran al mundo. Las imágenes publicitarias las hacen apetecibles. Las imágenes señaléticas lo hacen transitables. Las imágenes esquemáticas lo hacen imaginable. (Costa & Moles, 1991, p.64)

Por lo general, los esquemas gráficos provienen de ilustraciones o elementos icónicos que complementan los textos para darles un sentido más didáctico y convincente, de esa forma los esquemas didácticos se agregan a los tipos de comunicación como libros, revistas, folletos, literatura, catálogos, anuncios publicitarios, televisión, esquemas animados, entre otros. Por lo que los esquemas se aplican en diferentes segmentos de la industria gráfica y audiovisual, estos esquemas se interrelacionan con otros códigos atendiendo diversas estrategias de comunicación y a los efectos sociales, que en este caso es la violencia de género.

Dichos esquemas se adaptarán a las exigencias y necesidades a quienes se dirigirá la propuesta y solución gráfica. Y en esas adaptaciones se subdividen en distintas categorías de la información interesadas en la persuasión y dogmatismo, que son: la estilización, la retórica figurativa, la pseudoesquemización y la exageración, y en suma, sus capacidades de manipulación del discurso real por el discurso gráfico. (Costa & Moles, 1991, Imagen Didáctica.)

Por último, se puede destacar que la simbología cromática transforma las percepciones y emociones, ayudando al aprendizaje gracias al significado que se le atribuye a los colores, facilitando el reconocimiento de los objetos, como afirma

Price y Humphreys (1989) y Tanaka y Bunosky (1993) el color unido a la forma acelera el proceso del reconocimiento y poder hacer una relación lógica basada en el aprendizaje y la memoria, siempre y cuando estén siempre juntas. ( Hanna & Remington, 1996, p.323).

### **1.10 LA PUBLICIDAD COMO MEDIO PREVENTIVO CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO**

En México, la cultura popular ha estado invadida de ideologizaciones intolerantes, estereotipadas, machistas y violentas, donde considerar el análisis de los esquemas socioculturales y económicos en los que se ven envueltos es cada vez mayor. La publicidad, medio de comunicación que contribuye a la propagación de discursos comerciales, influyendo en un impacto negativo en los valores, la ética y conductas a sus receptores.

La violencia simbólica, presente en el contenido que ofrecen los medios de comunicación, que solapan ideas erróneas como los ya mencionados estereotipos de género, la intolerancia y la violencia.

En la publicidad se encuentran temas con fines comerciales y de consumo, así como los temas de interés social, ambos, con el objetivo de disuadir en cuanto a conductas, necesidades y deseos.

La publicidad que permite la reflexión y análisis de situaciones sociales; Guerrero y Orozco (2012) mencionan que: "... la publicidad social no es tan legítimamente reconocida como la comercial, de hecho, que se le confunda reiteradamente con conceptos como propaganda, mercadeo social, responsabilidad social empresarial (RSE) o publicidad institucional, entre otros ..." (pp.2).

La publicidad social conduce a un proceso de comunicación educativa con el fin de la empatía y la adopción de conductas que promueven impactos positivos a la sociedad, así como la disminución, comprensión y prevención de los problemas sociales, tomando en cuenta los espacios públicos y educativos como recursos de primera instancia para la publicidad.

### **CONCLUSIONES**

En conclusión, es notable la presencia de la violencia de género y la agresión física, verbal, racional, y que no respetan edad ni género. Las etapas de la niñez son importantes para la conceptualización y aprendizaje; considerando el ataque masivo de información por parte de los medios de comunicación y tecnológicos que transmiten mensajes con actos violentos que influyen en las conductas de los niños, los mensajes dentro del proceso comunicativo consideran el uso de imágenes que presentan aspectos y técnicas básicas del diseño como el color, la forma y la tipografía, donde el conjunto de los mismos pueden llegar a transmitir ideas distintivas, espontáneas y originales que esquematicen la realidad de forma positiva tanto como negativa que en este caso es la violencia de género.

Por lo que el diseño gráfico tiene un papel importante como intermediario entre el mensaje y el niño, en la transmisión correcta del mensaje y su conceptualización.

# ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

## 2.1 CASOS INTERNACIONALES, NACIONALES Y LOCALES.

Dentro de los casos investigados a nivel nacional e internacional enfocado a recabar todo material disponible a la enseñanza de la no violencia de género hemos encontrado beneficios indispensables que nos ayudarán a sustentar la veracidad y durabilidad de nuestra propuesta; Principalmente el comprobar el poco compromiso que se tiene sobre el tema, reflejado principalmente en los aspectos gráficos como la tipografía, el color, la forma, etc todos aquellos casos de investigación previa para su buena aplicación.

Dentro del desarrollo de los casos, se han considerado 2 análisis que permiten conocer más a profundidad la situación, entre ellos: el análisis sintáctico y el análisis semántico, destinados a perfeccionar el desarrollo del análisis del caso en cuanto a estructura del material, gama cromática utilizada, estilos tipográficos, etc; donde posteriormente se realiza un estudio fundamentado con teorías y estudios realizados anteriormente todo esto con el fin de conocer si son o fueron factibles en su aplicación o no.

Este análisis de casos relacionados a nuestro proyecto nos permite saber con más claridad que factores afectan de manera positiva o negativamente a la enseñanza a la no violencia de género, primeramente enfocados al aspecto gráfico con sustento del aspecto psicológico, donde al no presentarse completamente medible y si cada uno de los casos funciona de manera clara, un análisis lo suficientemente sustentado con información verídica nos permitirá crear un aproximado meramente para saber si un material en específico funciona en su momento y creo cambios futuros dentro de la educación referente al tema.



Fig. 2.1 Portada de libro

## INTERNACIONALES

# CASO #1: TODOS MENOS UNO

### CONTRACORRIENTE:

Todos menos uno nos relata la historia de un guisante que no quiere ser igual al resto de sus compañeros. Durante la búsqueda de su propia identidad conoce animales magníficos y aprende lecciones de todos ellos, al regresar a su casa sus compañeros se dan cuenta que es completamente diferente a ellos. Este cuento es una historia acerca de la diversidad, de la aceptación de nosotros mismos y valorarnos tal y como somos.

El siguiente caso es un cuento infantil, con el que se analizarán imágenes, tipografías, tonalidades y de qué forma fueron aplicados.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** El cuento tiene un formato rectangular de 28.5cm x 23cm, impreso en offset, el tipo de papel es couché brillante de 200g que provoca que las tonalidades tengan mayor intensidad.
- **MAQUETACIÓN:** Hay más imagen que texto. El texto está alineado a la izquierda, cada página tiene solo una caja de texto que abarca todo el largo de la página y tienen de dos a tres renglones y está ubicado en la parte inferior izquierda. Las imágenes están centradas
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** tanto el texto como la imagen, están equilibrados jerárquicamente y centrados, el título está en la mitad izquierda y las imágenes en la mitad derecha de la página, entre sus tonalidades las que más resaltan son el azul y el verde en fondo blanco, con una tipografía de fantasía y con una composición minimalista.

#	Blue	Yellow	Red	White	Black	Green
C:	95	0	95	0	83	71
M:	46	32	46	0	83	0
Y:	0	95	0	0	73	100
K:	0	0	0	0	80	0

- **VALORES EXPRESIVOS:** todos los elementos mantienen una característica minimalista y limpia con trazos muy naturales.

En toda su composición, solo utiliza colores primarios y el único secundario es el verde.

- El estilo de la tipografía en el título del libro es de fantasía de un puntaje bastante alto y las cajas de texto del contenido del libro, son serif Times New Roman de puntaje alto, pertenecientes a la clasificación de las romanas.
- Las imágenes que contiene son ilustraciones infantiles con medidas de 28.5cm x 23cm, las formas son muy orgánicas, naturales, minimalistas y reflejan limpieza.

- **COMPOSICIÓN:**

- **HORIZONTAL:** El formato es horizontal donde la compaginación se complementa entre el texto e imagen, del lado inferior izquierdo siempre aparece el texto, la parte de mayor peso visual está del lado derecho donde aparecen las imágenes describiendo lo que el texto dice, no se ve claro una retícula, las imágenes están centradas en la página sobre fondo blanco dejando mucho espacio libre.

- **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**

- **REFUERZO:** El estilo de ilustración es el elemento de mayor importancia que se presenta, dando referencia y describiendo de manera gráfica y concisa lo que el texto va diciendo.
- **ARMONÍA:** Existe una armonía en los colores utilizados en todo el contenido, que tanto las imágenes como el texto resaltan eficientemente por el fondo liso blanco.
- **CLARIDAD:** La ilustración tiene mayor peso visual, y su minimalismo y constante estilo de formas naturales y muy orgánicas, logra crear una ausente saturación de elementos y transmitir el mensaje de manera directa.
- **REALIZACIÓN:** Aunque la técnica de ilustración de todos los elementos es manual, la transición a lo digital y por efecto a la impresión, no se distorsiona ni tiene baja calidad el libro, al contrario, se logra ver de manera clara las tonalidades, formas y texturas que se generaron con las diferentes técnicas de ilustración aplicadas. La tipografía los textos, es intervención directamente digital y con su considerable puntajes, no se distorsiona ni pierde su legibilidad.
- **APARIENCIA:** El ausente equilibrio en la composición, la posición centrada de las ilustraciones en la página y distintas aplicaciones de colores, hace que las imágenes sean más llamativas y el aislamiento del texto denota una buena legibilidad mostrando la jerarquía de los elementos.

## SEMÁNTICA:

### 2. Constantes semánticas:

#### • SIGNIFICANTE:

- **TIPOGRÁFICO:** El título está centrado y su estilo es de fantasía manual, en altas, muy orgánica, y la del texto del contenido son serif, semibold en altas y bajas con un adecuado interlineado y alineadas a la izquierda.
- **ILUSTRATIVO:** Utiliza ilustración infantil, con técnica manual: plumón y crayón de cera. Su composición es figurativa con las formas, presentan texturas provocadas por la misma técnica aplicada y tiene un contorno negro que resalta más las formas de los objetos. Las formas son muy orgánicas y minimalistas, están centradas, carece de armonía pues de todos los elementos uno siempre es el que tiene mayor peso visual, el fondo es blanco y liso en el que dejan muchos espacios libres, no muestra ningún escenario complejo, no resalta de ningún fondo, no tiene una perspectiva, solo remarca un horizonte que refleja el contexto muy plano.
- **CROMÁTICO:** Principalmente maneja colores primarios y un secundario, siendo los que más destacan el azul y el verde, no hay degradados pero si combinaciones entre los mismos colores y son aplicados en sus distintas intensidades.

#### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía del título del cuento es de fantasía y se ha aplicado para un texto corto, lo que hace que la legibilidad no sea complicada, es manual y sus trazos se muestran muy orgánicos, todo eso logra mostrar la naturaleza y libertad que buscan transmitir.  
En las cajas de texto dentro del contenido, utilizan una tipografía serif que denota tranquilidad, autoridad, es conservadora e intachable; cuenta con patines o pies en los extremos llamado enlace lo que genera al lector una línea de seguimiento permitiéndole una fácil legibilidad.
- **ILUSTRATIVO:** La forma en que representan a los animales deja ver el tipo de ilustración; la técnica es manual, aplicando principalmente la técnica de plumón, según el artista británico Brian Lewis, se logra distinguir por la claridad del color y la creación de tonos con la sobeposición de tintas translúcidas, esta técnica está acompañada de la de crayón de cera, que se puede diferenciar gracias a la forma del trazo cortos o largos y su yuxtaposición, genera texturas, efectos y variaciones

visuales interesantes por las líneas entrecruzadas de los trazos.

- Sus trazos son curvos generando formas orgánicas y su composición es minimalista ya que cuenta con pocos elementos visuales en un mismo espacio, no hay una simetría visual y de acuerdo a las leyes de la Gestalt, consta de simplicidad destacando lo que es importante al igual que la experiencia, ya que su representación es de corriente figurativa por lo que tiene cierto grado de abstracción, lo que hace que el lector tenga ciertos conocimientos o recuerdos de las imágenes plasmadas y generar una relación; carece de simetría ya que de entre todos los elementos, uno cuenta con mayor peso visual, dependiendo el mensaje a transmitir; en base a Wucius Wong, cuenta con espacios negativos, que se refiere a que tiene mucho espacio vacío pues no contrasta de ningún fondo y no genera una saturación de elementos.
- **CROMÁTICO:** Saturación de color que produce un alto contraste visual; en base a Johannes Itten, el cuento maneja principalmente el contraste de color en sí mismo pues maneja especialmente los colores primarios, que conlleva a producir una alegría natural y desbordante o una tristeza profunda, pero en este caso la alegría; de ahí, el azul y el color secundario que resalta es el verde, pese a ser tonalidades frías transmiten es simpatía, seguridad, esperanza y naturalidad que se busca reflejar de acuerdo al concepto que se manejó.

#### • FUNCIÓN

- Por medio de la fantasía, se busca transmitir a niños pequeños sobre la identidad, en el que muestran que todos son diferentes y uno debe de estar orgulloso de quién es y de cómo es y que no está mal esa búsqueda de estar seguros sobre su identidad.

#### PRAGMÁTICA:

- La composición general del cuento, no proporciona una armonía o simetría visual, la tipografía en toda su esplendor carece de una integración de acuerdo al concepto y mensaje que se intentó manejar hacia su público meta, en este caso niños de preescolar, si bien el lector no necesariamente es el niño, pero si es el público de influencia, quien va a ser el interesado en dicho cuento. Por otra parte, el manejo de la gama cromática, tipo y técnica de ilustración, son bastante eficientes, pues a pesar de ser trazos muy orgánicos y provocar cierto nivel de simplicidad, genera una relación de experiencia con su lector, pues se asemeja a los trazos hechos por infantes, los colores son muy alegres y saturados, haciendo que el niño genere atracción por verlo.



Fig. 2.2 Portada de libro

## INTERNACIONALES

# CASO #2: LA RECTA Y LA CURVA

### CONTRACORRIENTE:

La recta y la curva es una historia donde la curva quiere ser como la recta y la recta como la curva, ambos sueñan con las virtudes del otro, eso que lo hacen tan diferentes el uno del otro. Este cuento relata una historia sobre las diferencias, pero también sobre la importancia del mundo cuando estas diferencias se unen y se apoyan.

Cuento de origen colombiano, el cual se realizará un análisis de todos sus elementos físicos, tipográficos, morfológicos y cromáticos que transmite el mensaje de este cuento.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** El formato de cuadrado con medidas de 21.5 cm. El método de impresión para el cuento fue offset en papel couché entre 90 y 120 gramos y para la portada se usó una pasta dura.
- **MAQUETACIÓN:** Durante el desarrollo del cuento, se nota una clara importancia de las ilustraciones, pues todas ellas abarcan toda la página en todo el relato.

Las cajas tipográficas son pequeñas, que alcanzan a ocupar alrededor del 10% de toda composición, inclusive hay páginas en donde no hay texto.

- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** La composición forma una continuidad que enfoca el punto al lado central derecho de la página siendo apuntado por el título y un par de líneas, una recta y otra curva.

La gama cromática es contrastante usando colores verdes y rojos que hacen resaltar la portada en un primer vistazo. El título se destaca en color negro, sobre el fondo verde.

Utiliza dos fuentes distintas, una de ellas es sans serif y la otra es una de fantasía con trazos irregulares pero con buena proporción.

- **VALORES EXPRESIVOS:** La gama cromática es por complementos, se ocupan colores cálidos y fríos. Las ilustraciones funcionan en conjunto por que cada gama representa a un personaje en el cuento.
- Usa dos fuentes tipográficas, las cuales son las mismas que en la portada. Todos sus textos usan bold y regular para resaltar las palabras “recta” y “curva”. También juega con el espaciado para simular y complementar algunas escenas del cuento.

#					
C:	17	54	0	0	88
M:	88	0	62	0	77
Y:	76	79	94	0	0
K:	6	0	0	0	0

- **COMPOSICIÓN:**

- **HORIZONTAL:** Todos los formatos son cuadrados, sin embargo, existen páginas que se unen a través de las ilustraciones. De tal manera, que dos páginas forman una sola imagen apaisada.

- **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**

- **ARMONÍA:** Existe una armonía clara durante todo el desarrollo del cuento. Existe una línea gráfica que se repite, tanto en fondo como en ilustraciones y fuente tipográfica.
  - **CLARIDAD:** El mensaje se basa en la percepción de las ilustraciones. Son adecuadas para transmitir el mensaje de diferencia y respeto.
  - **REALIZACIÓN:** Si su realización en este caso impresos no se distorsionan si se ven texturas claras o distorsionadas etc.
  - **APARIENCIA:** El discurso visual usado parece adecuado a la percepción de niños de preescolar, pues las formas irreverentes y colores contrastantes atraen la atención del lector.

- **SEMÁNTICA:**

2. Constantes semánticas:

- **SIGNIFICANTE:**

- **TIPOGRÁFICO:** En el cuento se ocupan las dos fuentes tipográficas que se encuentran en la portada. Es interesante su uso, pues cada una de las fuentes representa a un personaje (la fuente de fantasía a la “curva” y la fuente sans a “la recta”), es decir, que cuando se mostraban ilustraciones de los personajes, este tipo de letras las acompañaban en las páginas. Y de repente, se acomodan las cajas tipográficas en distintos lugares de la ilustración e incluso se juego el interlineado, de tal manera que se acopla todo como un conjunto.

- **ILUSTRATIVO:** Las ilustraciones por otro lado, son completamente abstractas y de formas orgánicas. Que van desde pequeñas que parecen destellos hasta grandes escenarios que abarcan toda la hoja con demasiado dinamismo y texturas formadas con líneas, zig zags, etc.
- **CROMÁTICO:** Los colores ayudan demasiado pues son colores contrastantes, pues se combinan rojos y verdes, azules y naranjas. Así la información es resaltada con facilidad.

#### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRÁFICO:** En el libro Psicotipo, habla sobre la sensibilidad tipográfica, es decir, lo que cada una expresa y estimula al lector por sus formas. En este caso existe una tipografía parecida a Lanzallamas de la fundidora Pampatype. Jesica Aharanov, autora del libro, menciona que este tipo de letras representa una personalidad tímida, con poca seguridad pero entusiasta y que siempre espera un final feliz. A diferente de la fuente sans que expresa una personalidad minimalista, limpia y de actualidad.
- **ILUSTRATIVO:** Las formas abstractas ayudan a la imaginación del niño, pues en esta etapa están explorando y conociendo mejor su alrededor, es decir, aún no reconoce las formas como lo haría un adulto, por lo tanto las formas geométricas ayudan a percibir las sensaciones a través de las texturas que se forman.
- **CROMÁTICO:** Los colores que se ocupan para esta paleta de colores, son complementarios. En el libro sensación, significado y aplicación del color de Matt W. Moore, Andrew Pearce y Sara Applebaum, habla sobre esta esquema cromático. Este tipo de colores los asocia a los niños, con tonos que van desde rojos, verdes y azules, y a medida que los niños van creciendo, las combinación serán más complejas. Aunque cabe destacar que los maneja en tonalidades oscuras.

#### • FUNCIÓN

- La función del libro es transmitir valores como: tolerancia, respeto y empatía; dirigido a niños entre los 3 y 6 años

#### PRAGMÁTICA

- El contraste de color no es adecuado; los tonos son oscuros, no hay un resalte entre objeto y fondo; la maquetación es irregular, tanto del texto como de las imágenes, en algunas páginas hay mucha saturación de contenido y en otras hay demasiados espacios en blanco.

## INTERNACIONALES

### CASO #3: “¡ NO ES JUSTO!

#### CONTRACORRIENTE:

Éric Englebert relata la historia de Emilia, una niña con orejas grandes que recibe críticas de sus compañeros de escuela, y que aunque su mamá no puede cambiar sus orejas, su amor y la compañía serán las herramientas para que ella se acepte tal y como es y que el valor de las personas no solo están en como se ven sino como son en realidad. ¡No es justo! es una historia que narra la importancia de apoyar a los niños con la aceptación y la valoración hacia ellos mismos para ayudarlos a superar situaciones injustas que requieren de mucha comunicación con ellos.

En este caso se presenta un libro infantil donde se analizarán ilustraciones, colores, tipografía, maquetación y diseño.

#### SINTÁCTICA:

##### 1. Cualidad Formal

###### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** Formato de 12.1 cm x 19 cm, papel Bond tipo offset de 80- 90 gm, más imagen que texto, ilustraciones infantiles pictóricas
- **MAQUETACIÓN:** Más imagen que texto con cajas de texto con ilustraciones de 11.5 cm x 9.5 cm, con cajas de texto centradas, con una columna, paginación centrada en la parte inferior, sin encabezado ni pies de página.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** Más imagen que texto, fuentes tipográfica FF Unit Std Medium con pie de página “Ilustraciones de Claude K. Dudois”
- **VALORES EXPRESIVOS:** El uso de colores casi neutros son grises con un toque de colores que suelen terminar en grises cálidos o fríos, son colores sutiles que minimizan los contrastes.



Fig. 2.3 Portada de libro

#						
C:	55	22	61	43	21	24
M:	45	34	59	34	72	38
Y:	31	43	42	27	54	25
K:	14	9	35	9	10	4

###### • COMPOSICIÓN:

- **VERTICAL:** Texto centrado, en algunas páginas con una ilustración y otras con 2 ilustraciones, solo una hoja del libro cuenta solo con texto con fuente de fantasía. El texto está centrado y ubicado en la parte inferior a excepción de algunas ubicadas en medio de dos ilustraciones.

### • PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

- **ARMONÍA:** En el caso presenciado existe armonía visual, primeramente se busca crear seriedad en el tema mencionado pero al mismo tiempo que sea comprendido por el público al que va dirigido, los colores con tonos grisáceos y unos pocos tonos con color, la tipografía utilizada en el cuerpo reafirma la seriedad del tema y conjuntada con una fuente de fantasía reafirma el público al que va dirigido.
- **CLARIDAD:** El mensaje es claro, las ilustraciones refuerzan el texto.
- **REALIZACIÓN:** Los impresos son claros y no distorsionan su forma.
- **APARIENCIA:** El impacto visual se centra en las ilustraciones con su tono grisáceos y su poca presencia de color.

### SEMÁNTICA:

#### 2. Constantes semánticas:

##### • SIGNIFICANTE:

- **TIPOGRÁFICO:** Serif, fuente Garamond No. 2 SB con un tamaño entre 16 y 20 puntos y un interlineado de 18 y 23 puntos, color negro en el cuerpo de texto y mayúsculas en un color.
- **ILUSTRATIVO:** Ilustraciones infantiles con técnicas análogas con retoque digital y collages con fondos con texturas.
- **CROMÁTICO:** Paleta de colores grisáceos en las ilustraciones y cuerpo de texto en negro y mayúsculas en azul.

##### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía sans serif suele ser comunicar seriedad, sin embargo es una tipografía legible y facilita la lectura si se usa en un tamaño adecuado. Busca integrarse con las ilustraciones para que lo que busca comunicar sea más fácil de percibir para el lector. La tipografía serif evoca el efecto de tranquilidad, autoridad y firmeza.
- **ILUSTRATIVO:** Las ilustraciones son ocupantes de un espacio donde transmite un sentimiento seriedad mediante una delgadez que define la forma del cuerpo. Integrados al estilo de la fuente tipográfica.
- **CROMÁTICO:** Uso de colores grisáceos con un toque de color que transmiten seriedad referente al contexto del libro.

##### • FUNCIÓN

- Transmitir el respeto, la autoestima y la integridad en los niños, que promueven la resolución de problemas de manera pacífica y respetuosa a otras opiniones.

### PRAGMÁTICA

- El uso de colores grisáceos redefine el contexto del libro, así como su máximo nivel de contraste y con valores más bajos donde apaciguan la expresión y apaciguan los colores con alto nivel de intensidad.
- Las tipografías serif vuelven serio, elegante y directo el contexto, donde considerado el estilo de las ilustraciones crean un conjunto y un estilo propio.

## INTERNACIONALES

# CASO #4: “EL ACUERDO, UN ITINERARIO PARA LA CONVIVENCIA”

### CONTRACORRIENTE:

Fabricio Van Broeck relata cómo las sociedades modernas han trazado todas estas reglas, ideas que existen en la sociedad para poder coexistir en armonía. Es un relato con ejercicios reflexivos sobre la democracia que nos invita a la participación al debate de diferentes ideas y proyectos.

Se analizará el cuento infantil “El acuerdo Un itinerario para la convivencia” del autor Fabricio Vanden Broeck, tomando en cuenta aspectos esenciales como colores, tipografía, formas, ilustraciones y maquetación.



Fig. 2.4 Portada de libro

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** Formato de 19.5 cm x 19.5 cm impreso en papel couché satinado (90 gr.), la maquetación es más imagen que texto y fondos con textura.
- **MAQUETACIÓN:** Mas imagen que texto con ilustraciones de 12cm x 12 cm, con cajas de texto centradas, justificadas izquierda o derecha y texto modificado, con una columna, sin paginación, encabezado y pie de página.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** Más imagen que texto, fuente tipográfica Times Std Roman, sin pies de pagina.

#				
C:	42	23	12	36
M:	50	33	30	18
Y:	35	50	75	25
K:	2	2	6	0

- **VALORES EXPRESIVOS:** Los colores utilizados hacen que el cuento tenga un apariencia más sobria, sin perder el objetivo de hacerlo atractivo, pues logran la atención completa del lector ya que es un cuento que está muy bien pensado en los tonos utilizados y producen excelente armonía con los tonos de las ilustraciones que contiene.
  - Se utilizó una tipografía geométrica y serif, Times Std Roman. Esta permite una buena visualización del texto gracias a sus remates decorativos y bien marcados; esto hace que la lectura sea más fácil, ya que pareciera que los remates hilan las palabras. Es una tipografía conservadora y refinada que tiene un buen balance entre escalas verticales y horizontales.
  - Cuenta con ilustraciones de estilo infantil con técnica análoga con retoque digital y collage. Estas siguen una línea de diseño clara y coherente por todo el cuento, además de que los tonos utilizados en ellas armonizan muy bien los tonos tierra de los fondos.
- **COMPOSICIÓN:**
    - **HORIZONTAL:** El texto es centrado y en cuestión de ilustración algunas páginas cuentan con ilustraciones en tamaño completo y otras en solo una sección de la hoja, son ilustraciones monocromáticas con técnicas análogas con retoque digital y collage y con fondos con colores cálidos y texturas que realzan las ilustraciones.
  - **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**
    - **ARMONÍA:** En este caso sí existe armonía visual, ya que la ilustración monocromática y los tonos cálidos tierra que se utilizan para los fondos crean ese elemento dominante para llamar la atención del usuario. La tipografía complementa el círculo de la armonía pues complementa bien a los fondos y las ilustraciones.
    - **CLARIDAD:** El mensaje es claro, esto se debe a que la maquetación consiste de más imagen que texto y esto ayuda a reforzar el mensaje.
    - **APARIENCIA:** El impacto visual se centra en las ilustraciones monocromáticas en su contraste, ritmo y centro de interés.

## SEMÁNTICA:

### 2. Constantes semánticas:

- **SIGNIFICANTE:**
  - **TIPOGRÁFICO:** Times Std Roman de estilo Serif, con un tamaño de 16 y 20 puntos y un interlineado de 19 puntos, color negro sin ninguna variación de tono.
  - **ILUSTRATIVO:** Ilustraciones infantiles con técnicas análogas con retoque digital y collages además de contar con fondos con texturas.

- **CROMÁTICO:** Para los fondos se utilizó una paleta de colores cálidos con texturas, las ilustraciones monocromáticas en negro con manchas y trazos regulares e irregulares.

- **SIGNIFICADO**

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía sans serif suele comunicar seriedad, es una tipografía muy elegante, además es una tipografía legible y facilita la lectura si se usa en un tamaño adecuado, esto gracias a los patines que la acompañan. Busca integrarse con las ilustraciones y lograr un mensaje correcto, para que lo que busca comunicar sea más fácil de percibir para el lector.
- **ILUSTRATIVO:** Las ilustraciones se ubican en un espacio que les permite respirar y de las protagonistas de la página, estas representan movimiento, sonidos, etc. Los fondos de las ilustraciones utilizan texturas bastante orgánicas y despreocupadas como complemento.
- **CROMÁTICO:** El uso de tonos cálidos con gamas suaves y tenues mejoran la sensación de aprendizaje mezclándose los tonos monocromáticos de las ilustraciones; dando como resultado un contexto confortable y llamativo para el niño.

- **FUNCIÓN**

- Transmitir la importancia que cada genero tiene en la formación de una sociedad, todos con diferentes formas de pensar, pero siempre complementándonos unos con otros, siempre siguiendo con reglas y acuerdos para que exista una sana convivencia.

**PRAGMÁTICA:**

- Dentro de la gamas de colores elegidos y lo que transmiten; la elección de colores cálidos, en su mayoría tonos tierra, es correcta ya que da movimiento al texto en sí y una buena armonía complementada al negro de las ilustraciones.
- La elección de la tipografía, a pesar de ser una tipografía legible, no es la adecuada para este tipo de cuentos, ya que gana el ser de una apariencia más seria y formal.

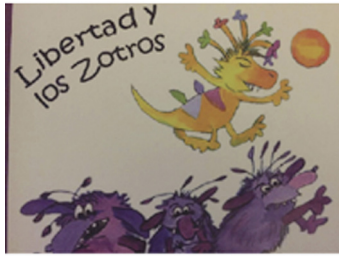


Fig. 2.5 Portada de libro

## INTERNACIONALES

# CASO #5: “LIBERTAD Y LOS ZOTROS”

### CONTRACORRIENTE:

La libertad y los zotros es una historia, donde la protagonista, una niña llamada Libertad, conoce a la familia de zotros, sus vecinos, Libertad no los quería, decía que eran feos y ruidosos; ambos se veían con mucha diferencia, pero al conocerse se dieron cuenta que podían ser grandes y nuevos amigos. Este relato nos lleva a la reflexión sobre las diferencias, que cuan importante es conocer y adentrarnos a ideas y formas diferentes que nos impulsa a la no discriminación y a la tolerancia

En esta investigación se analiza el cuento “Libertad y los zotros”, libro es un caso local que trata el tema del racismo a nivel infantil. El objetivo de esta investigación es poder identificar los elementos tipográficos y cromáticos que componen el cuento, y cómo estos complementan la narrativa del tema.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** Para el cuento se utilizó un formato de 20cm x 20cm, impreso en couché mate de aproximadamente 170 grs, probablemente impreso en offset. Las pastas son ligeramente más gruesas que el cuerpo del cuento, es el mismo tipo de papel que el del cuerpo del cuento, pero en unos 300gr . En total, el libro cuenta con 12 páginas, todas utilizando el mismo formato cuadrado.
- **MAQUETACIÓN:** Debido a que el estilo de página es rebasado, no cuenta con paginación. Sin embargo, utiliza cajas de texto que se integran con el fondo de las ilustraciones. El párrafo que se utiliza es ordinario, debido a que la primera línea utiliza sangría y la última línea queda más corta que el resto.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** La portada está compuesta por una ilustración que nos muestra a los personajes principales sobre un fondo blanco, abarcando más del 60% de la portada, mientras que el otro 40% lo abarca el título.
- **VALORES EXPRESIVOS:** El libro “Libertad y los zotros” cuenta con una paleta de colores muy saturada, ya que ninguno de sus colores se mezclan con el gris. Esta paleta de colores está pensada para poner en contexto con el mundo que plantea el cuento, que es un mundo de

#				
C:	0	0	45	9
M:	19	39	73	72
Y:	72	79	39	0
K:	0	20	33	16

criaturas de diferentes razas.

- El nivel de iconicidad de las ilustraciones es de representación figurativa no realista, teniendo un estilo acuarela y digitalizado. El tipo de trazo es bastante orgánico y con manchones para rellenar el fondo.
- El estilo tipográfico utilizado en el cuento es Comic Sans, en un tamaño aproximado de 23 puntos. El texto se encuentra en altas y bajas y en color negro para tener un buen contraste con el fondo de las ilustraciones.

• **COMPOSICIÓN:**

- **VERTICAL:** La mayoría de las ilustraciones van de esta manera y su posición va variando según la integración de las cajas de texto.
- **HORIZONTAL:** Cajas de texto en todos los casos van horizontales y también algunas ilustraciones de doble página.

• **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**

- **ARMONÍA:** No existe armonía, debido a que la composición de las ilustraciones no se adaptan a las cajas de texto, hay casos en los que se llegan a juntar ilustración con texto.
- **CLARIDAD:** El mensaje es claro, debido a que las ilustraciones ponen en contexto y todos los elementos pertenecen a la historia.
- **REALIZACIÓN:** La realización se distorsiona en la impresión. Debido a que se nota que no se pensaron las ilustraciones para que conviviera con el texto.
- **APARIENCIA:** El estilo de ilustración no es muy estético, además de que no se ve muy bien con las cajas de texto.

**SEMÁNTICA:**

2. Constantes semánticas:

• **SIGNIFICANTE:**

- **TIPOGRÁFICO:** Comic Sans, tipografía San Serif redonda, en co-

lor negro. Trata de utilizarse como una tipografía infantil.

- **ILUSTRATIVO:** Ilustración figurativa, con formas orgánicas. Hecho en acuarela y digitalizado.
- **CROMÁTICO:** Tonalidades frías de intensidades fuertes y texturas de manchones con acuarela como fondo de ilustraciones.

#### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía es Comic Sans, utilizada para entrar en contexto con el libro infantil; legible en tamaños pequeños y de apariencia informal. La tipografía es de color negro, cumple la única finalidad de transmitir el cuento de las ilustraciones, esta colocado sobre fondos oscuros y que interpretan las acciones y sentimientos de los personajes.
- **ILUSTRATIVO:** Uso de ilustraciones infantiles con un estilo orgánico en las formas, trazos irregulares y algunos burdos; simulando dibujos y trazos de un niño; por lo tanto, no tienen gran complejidad, transmitiendo alegría, tristeza y otras emociones sin ningún problema en ser reconocidos; los trazos no complican los movimientos al nivel de solo ser entendibles.
- **CROMÁTICO:** Las tonalidades que utiliza el cuento son muy frías, pero con intensidad fuerte; utiliza colores puros inclinándose hasta cierto punto tonalidades oscuras que nos adentra en un mundo de “criaturas”. También se utiliza el recurso de los colores para diferenciar entre “especie de criaturas”, recurso muy utilizado en cuentos que hablan de discriminación de cualquier tipo.

#### PRAGMÁTICA:

- La paleta de colores van de acorde a los sentimientos y acciones que transmiten; buscan dar profundidad a las ilustraciones con degradados; son tonos llamativos y dinámicos que contrastan con los tonos de los fondos.
- La tipografía sana sería de tonalidad negra no lleva una estructura o una armonía con las ilustraciones; en alguna de ellas, se llega a perder con el fondo; en algunos cuadros están centrados, justificada a la izquierda, justificada a la derecha o invade algunas ilustraciones.

## NACIONALES

# CASO #1: “MANIÁTICA DE LA EXPLICACIÓN”

### CONTRACORRIENTE:

Adriana Falcão comparte la historia de una niña a la que le gusta buscar una explicación sencilla para cada cosa, dónde está convencida de jugar, aprender el significado con las palabras a través de la fantasía y transformar todas las respuestas en poesía. Este cuento es una historia sobre preguntas resueltas a través de metáforas y poesías sobre la vida cotidiana que son vistas a través de los ojos de una niña.

El siguiente caso es un cuento infantil, en el que se analizarán imágenes, tipografías, tonalidades y de qué forma fueron aplicados.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** El cuento tiene un formato rectangular de 28cm x 21cm, impreso en offset, el tipo de papel es couché mate de 150g que provoca un elevado contraste y que los colores sean puros.
- **MAQUETACIÓN:** La imagen sobresale del texto. El texto está alineado a la izquierda, en cada página varía el número de cajas de texto y tienen de dos a cuatro renglones, no presenta una retícula fija y su ubicación es dinámica, pues no tiene un lugar en específico. Las imágenes abarcan todo el espacio de la página y están rebasadas.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** Es más imagen que texto, abarca todo el espacio, el título esta sobre puesto en la parte superior central sobre un fondo oscuro resaltando el texto, tiene un contraste cálido frío pero aun así resaltan las diferentes tonalidades del rojo, tiene saturación de elementos en mosaico.
- **VALORES EXPRESIVOS:** Todos los elementos mantienen una característica minimalista y limpia con trazos muy naturales.



Fig. 3.1 Portada de libro

#				
C:	95	0	0	9
M:	46	32	0	99
Y:	0	95	0	100
K:	0	0	0	0

#				
C:	83	71	91	27
M:	83	0	100	79
Y:	73	100	42	100
K:	80	0	11	0

En toda su composición, solo utiliza colores primarios, negro y el único secundario es el verde.

- El estilo de la tipografía en el título del libro es de fantasía de un puntaje medio amarillas sobre fondo azul oscuro y las cajas de texto del contenido del libro utilizan serif de puntaje alto, pertenecientes a la clasificación de las romanas para las partes del diálogo de la niña protagonista y san serif para distinguir la narración.
- Las imágenes que contiene son ilustraciones infantiles con medidas de 28cm x 42cm y 28cm x 21cm, las formas son muy orgánicas, naturales y simples.

#### • COMPOSICIÓN:

- **VERTICAL:** El formato es vertical y la lectura en su mayoría es a dos páginas, el texto no tiene una posición exacta, tiene dinamismo y se integra a la ilustración, la parte de mayor peso visual está en los fondos, pues son las mismas ilustraciones que describen el cuento, no se ve claro una retícula, las imágenes están centradas en la página y están rebasadas.

#### • PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

- **REFUERZO:** Al funcionar como el fondo, las ilustraciones son el elemento de mayor importancia y peso visual que se presenta, dando referencia y describiendo de manera gráfica a detalle lo que el texto va diciendo.
- **ARMONÍA:** No existe una armonía visual, pues tiene bastante dinamismo en sus composiciones ilustrativas.
- **CLARIDAD:** Tiene saturación de elementos pero todos relacionados al contenido, ayudando a crear un entendimiento mas amplio.
- **REALIZACIÓN:** Se logra apreciar que la técnica de ilustración de los elementos es manual, pese a eso la transición a lo digital para su re-producción, no se distorsiona ni tiene baja calidad el libro, al contrario, se logra ver de manera clara las tonalidades, formas y texturas que se generaron con las diferentes técnicas de ilustración aplicadas. La

tipografía de los textos, es intervención directamente digital y con su considerable puntaje, no se distorsiona ni pierde su legibilidad aparte de que varía su tonalidad dependiendo la del fondo.

- **APARIENCIA:** Por la falta de una simetría y saturación de elementos, hace que las imágenes sean más llamativas y tenga un gran peso visual aunque los colores aplicados no generen en si una armonía.

## **SEMÁNTICA:**

2. Constantes semánticas:

- **SIGNIFICANTE:**

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía de título está centrada y su estilo es de fantasía, en altas y bajas, muy estilizada, y la del texto del contenido son tanto serif, semibold y regular en altas y bajas, como san serif semibold con un toque muy ligero manual, ambas tienen un adecuado interlineado y están alineadas a la izquierda.
- **ILUSTRATIVO:** Utiliza ilustración infantil, con técnica de acrílicos. Su composición es totalmente figurativa con cierto grado de abstracción, en las formas se presentan bastantes texturas provocadas por la misma técnica aplicada. Las formas son muy orgánicas, simples y planas, están centradas, carece de armonía pues refleja bastante dinamismo en todos sus elementos teniendo siempre uno con el mayor peso visual, el fondo es la misma ilustración, muestra todo un escenario en cada composición de cada página, remarcando una perspectiva provocando más volumen.
- **CROMÁTICO:** Implementa colores primarios y sus complementarios, siendo los que más destacan el rojo, verde, azul y violeta, no hay degradados pero si combinaciones entre los mismos colores y son aplicados en sus distintas intensidades generando muchas texturas y dinamismo a escenario de cada composición.

- **SIGNIFICADO**

- **TIPOGRÁFICO:** La tipografía del título del cuento es de fantasía y se ha aplicado para un texto corto, lo que hace que la legibilidad no sea complicada, sus trazos se muestran muy estéticos, todo eso logra otorgar mayor personalidad

En las cajas de texto dentro del contenido, utilizan una tipografía serif para indicar lo que personaje piensa, que denota tranquilidad, autoridad, es conservadora e intachable; cuenta con patines o pies

en los extremos llamado enlace lo que genera al lector una línea de seguimiento permitiéndole una fácil legibilidad y san serif humanistas para indicar la narración, de palo seco, es decir que no tiene los pies, son de trazos delgados provocando el lado moderno y alegre del mensaje.

- **ILUSTRATIVO:** A primera vista se logra percibir que el tipo de ilustración es infantil y de técnica manual, aplicando puramente acrílicos, que por su espesor, no se puede extender pero si secar de manera rápida, por lo que es posible volver a colocar otra capa de pintura logrando así distinguir la diferencia de tonalidades de un solo color, eso también genera que las imágenes tengan variadas e interesantes texturas y movimiento a la escena.

Sus trazos son curvos generando formas orgánicas y simples, maneja muchos elementos por lo que no hay una simetría visual, es todo un escenario diferente en cada página, todo es tan saturado que no cuenta con espacios negativos y no hay algo que resalte de más a comparación de los demás elementos. Son de corriente figurativa, lo que hace que en base a las leyes de la Gestalt, generen la experiencia y se identifiquen las imágenes. El fondo es la misma composición ilustrativa.

- **CROMÁTICO:** Tanto el contraste cualitativo, cuantitativo y complementario son aplicados de manera que aportan a la saturación ya mencionada, pues hay colores que tiene mayor peso visual a comparación de los que tiene a lado, por lo que se aprecia que hay elementos con mayor o menor tamaño o bien, puede dar más luz u opacar a los demás. Los colores que más sobresalen en general de todo el cuento son los colores complementarios rojo y verde, los cuales son los que dan ese dinamismo, alegría, y esperanza que se pretende transmitir.

#### • FUNCIÓN

- A través de una niña como personaje principal, que puede provocar una asimilación cercana con el lector, explican el mar de sentimientos que las personas pueden llegar a sentir desde la manera de ver las cosas de la niña independientemente de quienes y como sean.

#### PRAGMÁTICA:

- La composición general del cuento, no proporciona una armonía o simetría visual, la tipografía no se integra a la composición, tiene mucho dinamismo y carece de un contraste con el fondo, lo que dificulta su lectura. Aunque el estilo de ilustración es buena, el manejo de la gama cromática, no lo es por la saturación de colores como el rojo, en su exceso puede generar un concepto erróneo de lo que pretende como la agresividad o el peligro.

## NACIONALES

# CASO #2: “EQUIDAD DE GÉNERO Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA EN PREESCOLAR”

### CONTRACORRIENTE:

Un recopilatorio de material para docentes con el fin de desarrollar capacidades que les permita impartir conocimientos que favorezca la equidad entre hombres y mujeres; a través de diagnósticos y análisis sobre la violencia de género dentro de las escuelas; con el objetivo de impulsar un cambio sociocultural desde la educación. Se hará el análisis de todos los componentes de la siguiente guía escolar para la prevención de la violencia de género que fue aplicado en México, es decir, se estudiarán elementos físicos, tipográficos, morfológicos y cromáticos que transmite el mensaje de este cuento.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** El formato es de 21.5 cm x 28 cm. El método de impresión para el cuento fue offset en papel couché entre 90 y 120 gramos, y para la portada se usó una pasta más gruesa como de 160 gramos en el mismo material.
- **MAQUETACIÓN:** El libro se basa en la lecciones que el niño debe estudiar y aprender, es decir, la mayor parte de la cantidad es texto. Usa dos columnas de texto pero en ocasiones la ilustración ocupa páginas enteras para visualizar y mostrar el ambiente ideal de una manera caricaturizada.



Fig. 3.2 Portada de libro

#				
C:	7	0	0	0
M:	88	0	62	0
Y:	76	0	94	0
K:	6	0	40	30

- **PORTADA:** Es una ilustración que cubre portada y contraportada del libro, haciendo énfasis, pues cubre casi una cuarta parte de la composición y además contrasta en color, en una niña en un monociclo, con el título “EQUIDAD DE GÉNERO Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA EN PREESCOLAR” en la parte superior de la portada.
- **VALORES EXPRESIVOS:** El esquema cromático utilizado en este libro se compone esencialmente de dos tonos, el naranja y el negro. Se usan distintas tonalidades para ilustrar las imágenes, creando un contraste dinámico y que, además, logra hacer enfoques interesantes con la el naranja sobre los tonos grises y viceversa.
- Se usó Roman perpetua, una fuente serif humana con remate marcados, que incluso terminan en punta. En un tamaño aproximadamente de 12 pts.

- **COMPOSICIÓN:**

- **HORIZONTAL:** En la mayoría de los casos se usan 2 columnas de texto y apoyos visuales como íconos, ilustraciones y cajas de texto de ayuda.

- **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**

- **ARMONÍA:** Existe una armonía clara durante todo el desarrollo del libro. Existe una línea gráfica que se repite, tanto en fondo como en ilustraciones y fuente tipográfica.
- **CLARIDAD:** El mensaje se basa en la percepción de las ilustraciones. Son adecuadas para transmitir el mensaje de diferencia y respeto.
- **REALIZACIÓN:** El contenido no afecta el mensaje, a pesar de que los colores utilizados son poco convencionales, logran una buena legibilidad por el contraste al que recurren.
- **APARIENCIA:** El discurso visual usado parece adecuado a la percepción de niños de preescolar, pues las formas irreverentes y colores contrastantes atraen la atención del lector.

## SEMÁNTICA:

### 2. Constantes semánticas:

- **SIGNIFICANTE:**

- **TIPOGRÁFICO:** De la familia Serif, tipografía Perpetua Std Roman para cuerpo de texto en color negro y naranjas. De la familia Sans Serfí, tipografía FF Dax Pro Bold para cuadros de texto, títulos, subtítulos, columnas, señalar palabras clave en color negro, blanco y naranja. El libro contiene ilustraciones de estilo infantil, donde la protagonista es una niña en un monociclo, con tonos naranjas y grisáceos. La fuente tipográfica es sans serif.

- **ILUSTRATIVO:** Ilustración infantil digital con trazos orgánicos y complementado con collage, ilustraciones con tonos en escala de negro; siendo la diferencia la portada que abarca algunos tonos de color.
- **CROMÁTICO:** Estilo completamente monocromático en tono naranja y blanco.

### **SIGNIFICADO**

- **TIPOGRÁFICO:** Con la fuente Serif utilizada percibimos un grado alto de importancia en el contenido de la información, manteniendo un estilo tradicional, serio, respetable e institucional en el cuerpo de texto. Las fuentes Sans Serif es perfecta para textos cortos, títulos y subtítulos como los maneja el libro, es legible en textos pequeños como las tablas de información, además de mostrar modernidad en el texto, alegría y seguridad; siendo el caso de este libro al tocar el tema de la equidad y violencia dirigido a un público en específico que son los niños.
- **ILUSTRATIVO:** Las ilustraciones con estilo digital mantienen una importancia secundaria, meramente complementarias para reforzar el texto; con trazos orgánicos, mediante y apoyados del collage; todas estas de tonos en escala de grises.
- **CROMÁTICO:** El libro es completamente monocromático, siendo el color naranja dado el caso, mantiene ser un color entusiasta, original, activo y accesible; además de ser un color pertenecientes a los tonos cálido, produciendo el efecto de expansión, sobresaliendo y llamando más la atención del lector.

### **• FUNCIÓN**

- Ser material complementario durante las sesiones para niños de pre-escolar, que ayuden a promover la cultura de la no violencia y equidad de género a través de actividades, lecciones e interacción.

### **PRAGMÁTICA**

- El análisis de esta guía concluye en el reconocimiento de la falta de material gráfico de apoyo. Al terminar cada lección existen dinámicas que refuerzan los conocimientos vistos previamente. Sin embargo, usan materiales que tienen a la mano (Hoja en blanco, lápiz, colores, siluetas de personajes), materiales que no son los adecuados para lograr el verdadero aprendizaje de los niños.

## NACIONALES

# CASO #3: “AL PAREJO UN ITINERARIO DE EQUIDAD”



Fig. 3.3 Fragmento de libro

### CONTRACORRIENTE:

Mónica González y Fabricio Van Broeck comparten una pequeña pero importante narrativa sobre cómo los hombres y mujeres tienen los mismos derechos, que comparten ideas diferentes y que abren al diálogo por igual sin importar el tema, si es sobre deportes, política, ciencia, etc en un mundo plural, diverso e incluyente.

En este caso se presenta un libro infantil donde se analizarán ilustraciones, colores, tipografía, maquetación y diseño.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** Formato de 19.5 cm x 19.5 cm, papel couché satinado mate de 90 gramos; más imagen que texto, fondos de textura con patrones de repetición.
- **MAQUETACIÓN:** Más imagen que texto con ilustraciones de 12cm x 12 cm, con cajas de texto centradas, justificadas izquierda o derecha y texto modificado, con una columna, sin paginación, ni encabezado ni pies de página.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** Más imagen que texto, fuente tipográfica Times Std Roman, sin pies de página
- **VALORES EXPRESIVOS:** Los colores cálidos provocan un efecto de expansión por lo que son salientes y atraen al observador, proporcionan mayor tamaño, hay más movimiento en las imágenes.

#				
C:	24	22	90	18
M:	58	0	77	42
Y:	35	36	62	46
K:	10	0	96	6

nes, color, alegría, contraste, energía, etc. Donde se busca generar un punto de interés, ritmo, contraste y gravedad en la unión de todos los elementos presentes.

- Se utilizó una tipografía geométrica y serif, clasificada en las tipografías OLD STYLE permite una buena visualización del texto gracias a sus remates decorativos; una tipografía conservadora, refinada, puntual, correcta e intachable, no tiene bordes y vértices rectos, pequeños patines.
- Las ilustraciones infantiles con técnica análoga con retoque digital y collage son ocupantes de un espacio donde representan movimiento, sonidos, etc, representar integración aún con diferencias de color y forma, donde al mismo tiempo van ligados al tema del libro; la equidad y el equilibrio; los fondos de las ilustraciones utilizan modelos de repetición con patrones simples y entendibles como complemento.

#### • COMPOSICIÓN:

- **HORIZONTAL:** Texto centrado y justificado izquierda y derecha, algunas son páginas completas y otras individuales todas contienen ilustraciones monocromáticas con técnicas análogas con retoque digital y collage, con fondos con colores cálidos y patrones de repetición.

#### • PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

- **ARMONÍA:** En el caso presenciado existe armonía visual, primeramente se busca un elemento dominante en este caso la ilustración monocromática en color negro sobre un fondo de color cálido siendo este el tónico donde las texturas que presenta se vuelve el mediador ubicado en el mismo tono cromático del color cálido base de fondo; la tipografía se complementa porque trata de integrarse al movimiento que busca crear tanto la ilustración como el fondo.
- **CLARIDAD:** El mensaje es claro, al ser más imagen que texto el mensaje es directo y conciso donde todos los elementos crean un conjunto.
- **REALIZACIÓN:** Los impresos son claros y no distorsionan su forma
- **APARIENCIA:** El impacto visual se centra en las ilustraciones monocromáticas en su contraste, ritmo y centro de interés.
- **VERDAD:** Los elementos no se deslindan del contexto y refuerzan el significado que buscan transmitir.

### SEMÁNTICA:

#### 2. Constantes semánticas:

##### • SIGNIFICANTE:

- **TIPOGRAFÍA:** Serif, dentro de la clasificación OLD STYLE como fuente Times Std Roman con un tamaño de 16 y 20 puntos y un interlineado de 19 puntos, color negro sin ninguna variación de tono.
- **ILUSTRACIONES:** Ilustraciones infantiles con técnicas análogas con retoque digital y collages con fondos con texturas.

- **CROMÁTICO:** Para los fondos paleta de colores pálidos con texturas en repetición, las ilustraciones monocromáticas en negro con trazos regulares e irregulares.
- **SIGNIFICADO**
  - **TIPOGRAFÍA:** La tipografía sans serif suele ser comunicar seriedad, sin embargo, es una tipografía legible y facilita la lectura si se usa en un tamaño adecuado. Busca integrarse con las ilustraciones para que lo que busca comunicar sea más fácil de percibir para el lector.
  - **ILUSTRACIONES:** Las ilustraciones son ocupantes de un espacio, donde representan movimiento, sonidos, etcétera; representa integración aún con diferencias de color y forma, donde al mismo tiempo van ligados al tema del libro; la equidad y el equilibrio.
  - **CROMÁTICO:** Se buscan integrar las diferencias, por ejemplo, el uso de colores como el rosa y el azul en los fondos de las ilustraciones se integran con la monocromía de las ilustraciones que al ser el caso del uso del color negro; sin embargo, el uso de los colores pálidos en los fondos transmiten alegría, paz y tranquilidad.
- **FUNCIÓN**
  - Transmitir la igualdad y la equidad en los niños, dando a entender de que entre el género masculino y femenino existen diferencias pero que al final todos se complementan y somos iguales dentro del ámbito cultural, social, religioso, político, etc.

#### **PRAGMÁTICA :**

- Dentro de los colores y lo que transmiten; el rojo es uno de los colores más vigorosos, representan violencia, fuerza, revolución, pasión, crueldad, etc; evitar cualquier exceso en cualquiera de los colores ya que pueden llegar a producir inestabilidad emocional en el observador.
- La tipografía tipo serif son conservadoras, correctas y legibles, pero para el caso del libro “Al parejo Un itinerario de equidad” no es adecuada, la serif evoca seriedad, dando como resultado, un intento fallido de movimiento sobre el texto.

## NACIONALES

# CASO #4: “PEQUEÑA MANCHA”

### CONTRACORRIENTE:

Una pequeña mancha está sola y está en búsqueda de nuevos amigos para jugar, en el camino se encuentra a otras figuras que la excluyen por no tener forma, el papá de la pequeña mancha le muestra todo lo que puede hacer y se lo muestra a sus nuevos amigos para divertirse juntos. Este cuento nos habla de que tan importante es celebrar y abrazar nuestras diferencias y compartirlo con los demás.

Se hará el análisis de todos los componentes de la siguiente guía escolar para la prevención de la violencia de género que fue aplicado en México, es decir, se estudiarán elementos físicos, tipográficos, morfológicos y cromáticos que transmite el mensaje de este cuento.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** El formato que se utilizó es un formato media carta, impreso en un papel Couché satinado delgado (90gr.).
- **MAQUETACIÓN:** La jerarquía que utiliza es más imagen que texto, con cajas de texto centradas, utilizando una sola columna para el desarrollo del texto. No cuenta con paginación, encabezado y pies de página.
- **CUENTO**
- **IMÁGENES PARA IMPRESIÓN**
- **PORTADA:** Esta cuenta con una jerarquía más texto que imagen, y el texto ocupa una tipografía Century Gothic estilo Serif .



Fig. 3.4 Fragmento de libro

#						
C:	95	0	95	0	83	71
M:	46	32	46	100	83	0
Y:	0	95	0	0	73	100
K:	0	0	0	0	80	0

- **VALORES EXPRESIVOS:** En cuestión del color se maneja un contraste bastante bueno entre los fondos, formas, ilustraciones y tipografía, ya que genera que las ilustraciones y las formas geométricas y abstractas sean el punto central y llamativo del cuento con esos colores vibrantes que se utilizan.
- Más explícitamente, la tipografía utilizada para la reproducción de este cuento es la llamada Century Gothic. Es una tipografía de estilo Sans Serif, posicionada como tipografía geométrica, que cuenta con un grosor de letra y un kerning ideal para su fácil y fluida lectura, utilizando además, un puntaje de letra variado para la distinción de diferentes párrafos de texto, ayudándose también del buen balance de escala vertical y horizontal con el que cuenta la tipografía.
- Algunos de los elementos que complementan la composición son las formas geométricas que contiene el cuento, que son punto clave para la comprensión de este. Además de contar con diferentes ilustraciones de estilo vectorial y abstracto que llaman la atención y guardan la armonía en todo el cuento.

- **COMPOSICIÓN:**

- **VERTICAL:** El texto es centrado justificado a la izquierda, en cuanto a ilustraciones hay algunas que ocupan la página entera y hay otras que además de ser ilustraciones, son formas que ocupan una sección en específico de la página, siempre fluyendo con el texto, dando como resultado una correcta armonía.

- **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**

- **ARMONÍA:** En el cuento existe la armonía visual. El contar con varios espacios en blanco, permite que el texto y las ilustraciones respiren y no se vea retacado. Al dar vuelta a las páginas no se pierde el hilo del cuento y es bastante fácil de ubicar todos los elementos a través de este.
- **CLARIDAD:** El mensaje es claro ya que la maquetación que se le aplica, ayuda mucho a la comprensión del texto, y esto nos da como resultado un mensaje conciso y directo.
- **APARIENCIA:** El impacto visual se centra en el uso de colores solo en las formas y las ilustraciones del libro, utilizando también distintos tamaños que nos dan como resultado un cuento dinámico y que cumple su objetivo.

## SEMÁNTICA:

### 2. Constantes semánticas:

- **SIGNIFICANTE:**

- **TIPOGRAFÍA:** Century Gothic de estilo Sans Serif, tipografía colo-

cada como geométrica, con puntajes de 14 y 12 puntos, en tono negro sin ningún tipo de opacidad aplicada.

- **ILUSTRACIONES:** Ilustraciones decorativas infantiles con técnica vectorial, de diferentes medidas acompañadas de formas geométricas, abstractas y orgánicas.
- **CROMÁTICO:** Fondo en color blanco, sin ningún tipo de textura para el correcto resaltado de las ilustraciones y formas en tonos llamativos y variados.

#### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRAFÍA:** La tipografía de estilo sans serif nos brinda una buena lectura, con un puntaje adecuado, además de que es una tipografía más informal. Lo que busca, es complementar a las formas que contiene el libro, siguiendo la línea de lo geométrico.
- **ILUSTRACIONES:** Las ilustraciones y formas del cuento son las protagonistas en las páginas de este, ya que integran diferentes tonalidades bastante vibrantes que complementan el texto y lo hace resaltar.
- **CROMÁTICO:** Los colores utilizados buscan ser el centro de atención del cuento, la paleta de colores hace un uso correcto a través de este, ya que encajan bien en los fondos blancos que los hacen resaltar.

#### • FUNCIÓN

- La función del libro “Pequeña Mancha” es principalmente el aprender a aceptar a las personas que no son iguales a ti, porque esas diferencias hacen especial a cada una de las personas que están a tu alrededor, e incluso esas diferencias llegan a complementar lo que eres como persona, logrando cosas mejores y más grandes.

#### PRAGMÁTICA:

- Dentro de la paleta de colores elegidos y lo que transmiten; son un gran acierto ya que son colores que expresan bastante dinamismo y diversión, hay que cuidar en que cantidad se utilizan tonos como el rojo, que si predominan, puede llegar a transmitir el mensaje equivocado.
- La elección de la tipografía es la correcta, ya que el puntaje y la forma hace el texto legible y acorde a lo que quiere transmitir.



Fig. 3.5 Fragmento de libro

## NACIONALES

# CASO #5: “EL NIÑO DE CHOCOLATE”

### CONTRACORRIENTE:

El niño de chocolate cuenta la historia de Jean Baptiste, un niño haitiano que acaba de llegar a su nueva escuela, sus compañeros estaban asombrados por su color y sobre quién era, Jean extraña su casa, ahora está en un lugar donde todo es diferente, el idioma, su casa y las personas. Es un relato sobre la diversidad, tolerancia, la no discriminación y el respeto a las diferencias.

En esta investigación analizaremos el cuento “El niño de chocolate”, libro que trata el tema del racismo a nivel infantil. El objetivo de esta investigación es poder identificar los elementos tipográficos y cromáticos que componen el cuento, y cómo estos complementan la narrativa del tema.

### SINTÁCTICA:

#### 1. Cualidad Formal

##### • ESTRUCTURA

- **ESPACIO:** Para el cuento se utilizó un formato de 20.3cm x 27.5cm, páginas rebasadas, impreso en offset, en un papel probablemente couché brillante; con un gramaje aproximadamente de 90 gr.

Las pastas son suaves, posiblemente sea el mismo tipo de papel que el del cuerpo del cuento, pero en mayor gramaje, se calcula que sea de 300 gr. En total, el libro cuenta con 18 páginas, todas utilizando el mismo formato.

- **MAQUETACIÓN:** Debido a que el estilo de página es rebasado, no cuenta con paginación. Sin embargo, utiliza cajas de texto que se integran con el fondo de las ilustraciones. El párrafo que se utiliza es ordinario, debido a que la primera línea utiliza sangría y la última línea queda más corta que el resto.

##### • CUENTO

##### • IMÁGENES PARA IMPRESIÓN

- **PORTADA:** Como ya se mencionó anteriormente, la portada está en un formato de 20.3 cm x 27.5 cm, en un papel couché brillante de 300 gr aproximadamente. La portada está compuesta por una ilustración que nos muestra al personaje principal y nos insinúa la situación que se trata en el cuento. El 90% del espacio en la portada es ocupada por la ilustración, dejando un espacio pequeño para el título y los autores.
- **VALORES EXPRESIVOS:** El libro “Los principios del color” de Wicius Wong, explica que todo color cromático (colores que se pueden

#				
C:	8	44	0	40
M:	7	67	30	42
Y:	8	58	34	63
K:	0	35	17	0

relacionar con el espectro del arco iris) tienen 3 atributos: tono, valor e intensidad. En el cuento, “El niño de chocolate”, podemos observar que en la paleta de colores es cálida, sin embargo, son tonos cálidos de intensidad débil, debido a que se trata de colores con alta proporción de gris.

- El nivel de iconicidad de las ilustraciones es de representación figurativa no realista, teniendo un estilo de “sketch”, dejando algunos trazos simulando lápiz, debido a que la ilustración es digital. El tipo de trazo es bastante orgánico y se juega con la exageración de las formas para representar cierto tipo de situaciones.
- El estilo tipográfico utilizado en el cuento es FreeSet Book, en un tamaño aproximado de 28 puntos. El texto se encuentra en altas y bajas y en color negro para tener un buen contraste con el fondo de las ilustraciones.
- Otros elementos que se pueden encontrar son texturas de hoja de libreta escolar, las cuales combinan muy bien con las ilustraciones tipo sketch debido a que se ubican en un contexto escolar.
- **COMPOSICIÓN:**
  - **VERTICAL:** La mayoría de las ilustraciones van de esta manera y su posición va variando según la integración de las cajas de texto.
  - **HORIZONTAL:** Cajas de texto en todos los casos van horizontales y también algunas ilustraciones de doble página.
- **PRINCIPIOS ESTÉTICOS:**
  - **ARMONÍA:** Sí existe armonía, debido a que la composición de las ilustraciones se adaptan bien para que pueda interactuar con el texto.
  - **CLARIDAD:** El mensaje es claro, debido a que las ilustraciones ponen en contexto y todos los elementos pertenecen a la historia.
  - **REALIZACIÓN:** La realización no se distorsiona en la impresión. Los colores y las formas se ven en aprecian bien.
  - **APARIENCIA:** Gracias al estilo de la ilustración y elementos extras que se llegan a utilizar, todo el cuento se ve unificado y tiene coherencia con el mensaje que quiere expresar.

## SEMÁNTICA:

### 2. Constantes semánticas:

#### • SIGNIFICANTE:

- **TIPOGRAFÍA:** FreeSet Book, tipografía San Serif redonda, en color negro.
- **ILUSTRACIONES:** Ilustración figurativa, con líneas orgánicas. Simulando sketch.
- **CROMÁTICO:** Tonalidades cálidas de intensidad débil y texturas de papel, simulando cuadernos escolares.

#### • SIGNIFICADO

- **TIPOGRAFÍA:** La tipografía utilizada es para que el usuario pueda tener una buena lectura.
- **ILUSTRACIONES:** El estilo de la ilustración es muy orgánica, imita los apuntes de estudiante en cuadernos. Esto debido a que el cuento nos ubica en un ambiente escolar, que es donde se desarrolla la trama de la historia. Además de que el público meta del relato son niños a partir de preescolar y es más fácil para ellos identificarse con este estilo de ilustración.
- **CROMÁTICO:** Las tonalidades que utiliza el cuento son muy cálidas pero con intensidad débil. Recordemos con los colores con intensidad débil son aquellos que se mezclan con gris, el cuento apuesta por esta paleta de colores debido a que toca temas de racismo y quiere dar a entender que existen varios “tipos” de color de piel.

#### • FUNCIÓN

- Enseñar a los niños a través de un cuento que narra a través de la fantasía el respeto a la diversidad de color, a la tolerancia, al respeto y la empatía de sus semejantes.

## PRAGMÁTICA:

- El diseño cumplió su función de hablar sobre racismo a los niños pequeños, debido a su manejo con colores y diseño de personajes. Es importante resaltar que el manejo de la paleta de colores ayuda mucho a entender la moraleja que quiere dar el relato.

## CONCLUSIÓN

Dentro de los casos se percibe el uso de ilustraciones infantiles con técnica manual con una paleta de colores primarios por su intensidad y contraste en sí mismos que provocan mayor saturación y creación de movimiento en las formas orgánicas y naturales, retomar el uso de texturas generando movimiento, ritmo y en ciertos casos un centro de interés en la percepción del lector.

En la tipografía se toman en cuenta aspectos como títulos o textos muy cortos, y para el cuerpo de texto la sans serif es la opción más viable.

Para el material de impresión se retomaría como sustrato el papel couché brillante de aproximadamente 200 gr y un formato de impresión cuadrado.

La técnica para las ilustraciones se retomaría el estilo de técnica manual con intervención digital.

NOMBRE DEL LIBRO	COLOR	FUENTE TIPOGRAFICA	TECNICA DE ILUSTRACIÓN	MATERIAL DE IMPRESIÓN	TECNICA DE IMPRESIÓN	COMPOSICIÓN
TODOS MENOS UNO	O	X	X	X	X	X
LA RECTA Y LA CURVA	O	O	O	X	X	X
¡NO ES JUSTO!	X	X	X	X	X	X
PEQUEÑA MANCHA	O	O	O	X	X	X
MANIÁTICA DE LA EXPRESIÓN	X	X	X	X	X	X
EQUIDAD DE GÉNERO Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA EN PREESCOLAR	X	X	X	X	X	X
AL PAREJO	X	X	X	X	X	X
EL ACUERDO	X	X	X	X	X	X
EL NIÑO DE CHOCOLATE	X	O	X	X	X	X
LIBERTAD Y LOS ZOSTROS	X	X	X	X	X	X

O = posible referencia para el desarrollo del proyecto

X = no es posible referencia para el desarrollo del proyecto

# PROCESO DE DISEÑO

En los últimos años es evidente el incremento de un vocabulario visual sexista en la sociedad mexicana, la presencia de estereotipos con esquemas mentales de actos violentos y conductas negativas que invaden los medios de comunicación y que promueven la falta de valores.

A pesar de la búsqueda actual por reducir la desigualdad de género, existen comportamientos y formas de pensar que son transmitidos de generación en generación, que suelen ser establecidos desde el núcleo familia, convirtiéndose en un problema continuo. Por lo que es importante intervenir en la enseñanza de valores, en este caso, la violencia de género, desde una corta edad. El preescolar es importante para el aprendizaje y desarrollo de las interacciones sociales, implementación de una cultura de equidad e inclusión.

Hoy en día, los recursos de enseñanza que giran entorno al tema, son escasos y no generan motivación, creatividad e interés que le permita al niño estructurar su pensamiento y aprendizaje de manera significativa.

Por lo tanto el objetivo de este proyecto, es elaborar un juego como apoyo a docentes, dirigido a niños de edad preescolar que genere acciones lúdicas con el fin de mejorar su proceso de aprendizaje sobre el tema de la no violencia de género, mediante el uso adecuado de técnicas de ilustración, color, tipografía, formas y la difusión del mismo mediante una estrategia publicitaria en los medios impresos y redes sociales en el municipio de Puebla, Puebla.

### 3.1 CRONOGRAMA

- **BENCHMARK:** Investigación de juegos de mesa para analizar todos los elementos tanto legales como gráficos y hacer referencia a las tendencias en diseño, como en empaque, composición, colores, estructura, formatos e incluso materiales y formas de impresión y así lograr un impacto visual y salir de los estilos convencionales que se aplican en la mayoría de los casos aplicados en escuelas.

- **Plazo: 3 de enero al 11 de enero del 2019**

- **PROPÓSITO DEL JUEGO:** Establecer cual es la dinámica del juego que cumpla con los objetivos a desarrollar, ya que consta de presentar situaciones negativas y positivas que el niño tiene que analizar y diferenciar; establecer cuales son dichas situaciones y la manera más conveniente de presentárselas al niño.

- **Plazo: 14 de enero al 29 de enero del 2019**

- **BOCETAJE:** Ilustraciones para todo el juego (tableros, fichas, empaque), personajes, escenarios, composición, contrastes.

- **Plazo: 4 de febrero al 8 de febrero del 2019**

- **NAMING:** A través de lluvia de ideas llegar al naming y slogan adecuado tanto para el juego como para la campaña publicitaria.

- **Plazo: 8 de febrero del 2019**

- **REALIZACIÓN DEL PROYECTO:** Se desarrollará la idea gráfica de todo el proyecto tales como la ilustración vectorial, el diseño del empaque.

- **Plazo: 11 de febrero al 1 de marzo del 2019**

- **IMPRESIÓN DEL PROYECTO:** Realización del proyecto en físico.

- **Plazo: 11 de marzo al 29 de marzo del 2019**

- **PRIMERA APLICACIÓN DEL PROYECTO.**

- **Plazo: 21 de marzo al 8 de abril del 2022**

- **SEGUNDA APLICACIÓN DEL PROYECTO.**

- **Plazo: 3 de octubre al 21 de octubre del 2022**

- **TERCERA APLICACIÓN DEL PROYECTO.**

### 3.2 FODA

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proyecto están respaldado por investigaciones y asesoramiento por especialistas en el tema de pedagogía y diseño.</li> <li>• Actualmente no existe una campaña preventiva con fines sociales dirigidos a niños de edad preescolar sobre la violencia de género.</li> <li>• Se puede sobresalir de los demás estilos de diseño que actualmente manejan en material de trabajo con fines educativos, gracias a nuestros conocimientos de diseño y tendencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitir la cultura de la no violencia</li> <li>• Disminuir los pensamientos estereotipados.</li> <li>• Influir en actitudes y pensamientos desde un núcleo familiar.</li> <li>• Crear interés sobre el tema.</li> <li>• Dirigido al sector privado y público.</li> </ul>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que no tenga el impacto esperado.</li> <li>• Su producción individual se podría considerar elevado.</li> <li>• No se entienda claro el instructivo.</li> <li>• La reacción hacia la campaña.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No le den el uso correcto al juego.</li> <li>• Se mal interprete el mensaje del proyecto.</li> <li>• Mal posicionamiento de la campaña.</li> </ul>

# CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

## 3.4 CARACTERÍSTICAS DE LA CAMPAÑA

Siendo los niños el objeto de estudio de esta investigación, comprender que la manera de mejorar su aprendizaje es de manera visual y del juego, por lo que el material gráfico propuesto consta de una serie de tres actividades lúdicas, con el fin de introducir, plantear y reafirmar el tema.

- **PRIMERA ACTIVIDAD:**

Como actividad introductoria, constará de veinte tarjetas en las que se describen actividades de la vida diaria y dos carteles (ilustración de niño y niña) en las que, con ayuda de la docente decidirán entre todo el grupo, quién de los personajes debe realizar dichas actividades y deberán colocar cada tarjeta sobre cada cartel correspondiente. Una vez repartido todas las fichas, se realizará un análisis del porque han decidido dicha repartición en la que posteriormente, la docente tendrá que guiarlos respecto a los aprendizajes deseados.

- **SEGUNDA ACTIVIDAD:**

El juego pretende desenvolver dos de los entornos más significativos en la etapa preescolar del niño; es un hecho que el entorno familiar, es la primera instancia en donde el niño se forma de valores y el entorno social donde los desenvuelve. Para poder entender estos dos entornos, el juego consta de 5 tableros y ocho tarjetas, ya que por la dinámica del juego, si son demasiadas tarjetas, el juego se prolongaría provocando desinterés y aburrimiento. Los tableros tendrán uso individual, ya que comprenderán un escenario con acciones positivas, contra partes de violencia de género. Las tarjetas serán manejadas por el docente, cada tarjeta consta de una escena que involucra violencia de género y que son aprendidas en casa. El docente mostrará cada una de las situaciones que se presentan en las tarjetas a los niños y explicará el por qué son incorrectas; en la parte trasera, presenta una descripción de lo que se muestra en el escenario negativo, para que no quede a interpretación del docente.

Durante el juego el niño identifica dentro del tablero las acciones y situaciones correctas, marcándolas con fichas; todos los tableros cuentan con escenas y situaciones que se desenvuelven dentro de un parque, espacio accesible en el que el niño mantiene relaciones sociales, ubicados en distinto orden y posición dentro del tablero.

El juego finaliza cuando uno de los niños completa el tablero ubicando todas las escenas con las fichas correspondientes y de manera correcta, el ganador se definirá quien grite primero la palabra clave “PARES”, aunque

son segundos de diferencia los que definen al ganador en el juego.

La existencia de un ganador con tan pocos segundos de diferencia, en el transcurso del juego refuerza el interés, la competitividad y la interacción del niño con el juego, permitiendo la repetición de la dinámica y reforzando el aprendizaje; durante el juego el docente comienza una interacción verbal con el niño, generando opiniones y razonamientos que despiertan el interés.

Las imágenes son claras a la percepción y conceptualización del niño, utilizando ilustración infantil vectorial para facilitar su entendimiento, mediante un panorama armónico, por medio del color, la tipografía, la composición y las formas; además de una estabilidad visual al momento de la dinámica.

- **TERCERA ACTIVIDAD:**

Para poder finalizar y recopilar todo lo aprendido durante la campaña, los niños intervendrán manual y artísticamente, una serie de carteles ya sea de manera individual o en equipos, en los cuales, la docente los ira guiando sobre la información de cada cartel y así, una vez terminados puedan exponer entre el grupo y únicamente con ayuda de los carteles, lo que han aprendido.

### 3.5 OBJETIVOS

- **CORTO PLAZO:** Implementación de actividades lúdicas a niños de edad preescolar a través de medios impresos en el Jardín de Niños Arlen Siu, Puebla; mientras que la dinámica va avanzando se irá comprobando la factibilidad de la campaña.
- **MEDIANO PLAZO:** Presentación de la propuesta de la campaña a través del Coordinador de comunicaciones del Gobierno Municipal de Puebla. Difusión de la campaña en el municipio de Puebla, Puebla; aplicada en fechas específicas tales como el 25 de noviembre “Día de la No Violencia de Género”; en Mayo: Mes de la Inclusión establecido por la SEP (Secretaría de Educación Pública) en calendarios escolares y el mes de agosto, inicio de periodo escolar; esta estrategia se implementará una vez que se haya concluido, entregado y aceptado el proyecto al gobierno municipal de Puebla.
- **LARGO PLAZO:** Implementación de la campaña en los preescolares públicos y privados del municipio de Puebla, Puebla. Una vez aceptada por el gobierno municipal de Puebla, a medida que esta avanza y es implementada, el proyecto será distribuido por el gobierno a través de la SEP (Secretaría de Educación Pública).

### 3.6 METAS Y ALCANCES

La misión es poder inculcar la cultura de la no violencia de género a nivel preescolar, siendo del juego una herramienta de apoyo a los docentes dentro de las aulas, mediante la ayuda de técnicas gráficas y materiales básicos de diseño. Debido a cuestiones de tiempo, se desarrollará solo el objetivo a corto plazo.

### 3.7 DELIMITACIÓN DEL ESPACIO

Debido a que el caso de estudio está ubicado en el Jardín de Niños Arlen Siu, se desarrollará con la colaboración de los profesores, profesoras y directora de la institución, que nos proporcionarán el espacio de aplicación y al objeto de estudio.

### 3.8 ECONÓMICOS

#### PRESUPUESTO

CANTIDAD	OBJETO	SISTEMA DE IMPRESIÓN	COSTO POR UNIDAD
6	Tablero	Inyección de tinta c/barniz	\$ 33
8	Tarjetas	Inyección de tinta c/barniz	\$ 44
1	Instructivo	Inyección de tinta laminado	\$ 20
20	Fichas		\$ 30
1	Empaque	Serigrafía o sublimación	\$ 100
Costo neto por unidad:			\$227
A mayor número de impresiones cambia el sistema de impresión a offset para una mejor calidad y mejor costo por volumen.			

### 3.9 FÍSICOS Y MATERIALES

Equipos de cómputo, materiales de papelería (hojas, lápices), papetería de ADOBE (Photoshop, Illustrator, In Design) e internet.

# PROCESO METODOLÓGICO

## 3.10 SINTÁCTICA:

### 1. • Cualidad Formal:

#### • ESTRUCTURA:

- **ESPACIO:**
- **Fichas:** Medidas de 15cm x 20cm impreso frente y vuelta con inyección de tinta en couché brillante 300g con barniz.
- **Tableros:** Medidas de 21.5cm x 28cm impreso con inyección de tinta en couché brillante 300g con barniz.
- **Empaque:** Medidas de 30cm x 30cm impresión sublimación.

#### • MAQUETACIÓN:

- **Fichas:** El frente es únicamente imagen y están centrados los elementos. En la parte trasera hay un solo cuadro de texto centrado.
- **Tableros:** Se manejan únicamente imágenes ilustrativas y abarcan todo el espacio.
- **Empaque:** Colores sólidos y en el frente principal pattern utilizando elementos del juego y centrado el nombre del juego.

#### • VALORES EXPRESIVOS:

- Se maneja el uso de figuras orgánicas y naturales; ilustración infantil; colores primarios y secundarios; tipografía san serif geométricas.

#### • COMPOSICIÓN:

- **Horizontal:** Tanto fichas como tableros tienen composición horizontal, la única diferencia es que los tableros están impresos de un frente y las fichas ambos lados.

#### • PRINCIPIOS ESTÉTICOS:

- **REFUERZO:** Las ilustraciones predominan en un alto porcentaje de visualización, por lo que toman un papel de mayor importancia describiendo de manera gráfica lo que el texto indica.
- **CLARIDAD:** El peso visual radica únicamente en las imágenes, por lo que la aplicación de figuras orgánicas y naturales con delineado, provocara una clara visualización de los objetos.

## 3.11 SEMÁNTICA:

#### • Constantes semánticas:

- La tipografía del envase es de gran puntaje, es de estilo orgánica e ilustrada. El texto de las fichas es san serif, juego de semibold con regular, manejo de altas y bajas.
- Ilustración digital infantil con contornos negros para resaltar las formas de los objetos.

# PROCESO DE DISEÑO

## 3.12 SIGNOS DE IDENTIDAD

### • NAMING

A fin de establecer un nombre adecuado para el juego y poder generar un concepto gráfico de manera adecuada en el ámbito al que va dirigido, se buscaron diferentes palabras o juegos de palabras que fueran referentes y se asociaran con el concepto que se pretende trabajar y a su vez, fuera fácil de entender, puesto que el principal receptor del juego, son niños de edad preescolar.

Ya que en el juego se pretende dar a entender la desaprobación de la violencia de género con el fin de erradicar malos comportamientos que se presentan en el día a día de nuestra sociedad y promover el respeto y la equidad. Dentro de la dinámica del juego, se le hace ver al niño, que, pese a la existencia de malos comportamientos, siempre es mejor una convivencia respetuosa y amena con las demás personas incluso del género contrario. Por lo que se concluyó como nombre: Pares iguales.

### • TAGLINE

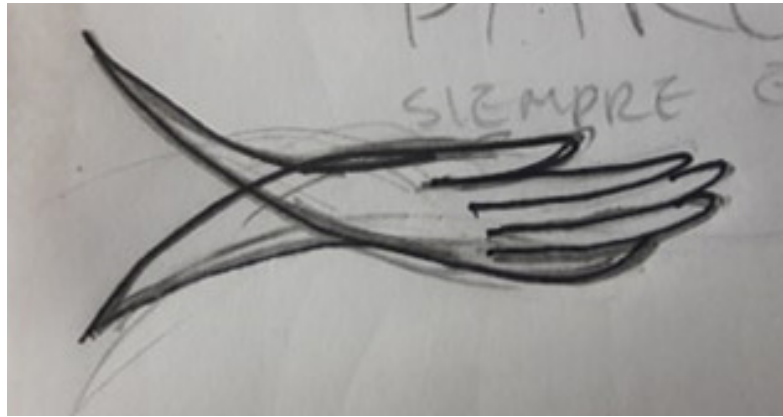
De cierta forma, “jugar en... siempre es más divertido”, se puede manejar como descriptivo, pues se pretende dar a entender que PARES IGUALES es un juego, en este caso, de mesa.

Jugar en  
**PARES IGUALES**  
Siempre es más divertido

### • SIGNO IDENTIFICADOR

Ya que las manos son un símbolo de unión y empoderamiento, se optó por su aplicación de una manera abstracta, representando a ambos géneros y diferenciando de su común representación como el signo igual (=), la balanza, etc. y que de igual forma sea una manera sencilla de asociarlo para nuestro público principal.

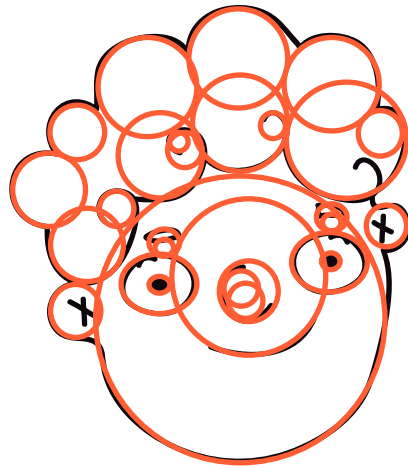
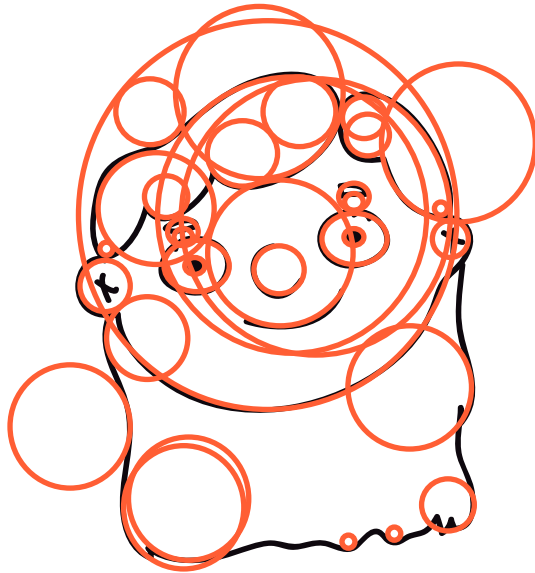
Ambas manos forman un óvalo, rodeando el logotipo y por detrás otro óvalo inclinado provocando un desfase visual, con el fin de transmitir dinamismo y diversión, por otro lado, provocan un efecto de superponerse o entrelazarse, entrando la parte de transmitir igualdad y respeto.



### 3.13 NORMAS DE CONSTRUCCIÓN PERSONAJES

#### • ESTRUCTURA DE TRAZO

Para poder tener una consistencia y similitud entre los personajes y llevar a cabo un mismo estilo entre elementos, todos se basaron en formas orgánicas y circulares, ya que son ilustraciones dirigidas a niños de edad preescolar y así el mensaje que se les quiere transmitir, sea de una manera amigable y agradable.



### • PERSONAJES Y ESCENARIOS

Después de haber elegido el estilo de las ilustraciones, se llevó a cabo la realización de bocetos de los rostros de los personajes de manera manual luego en base a ellos, se procedió al bocetaje de los cuerpos y objetos y finalmente los escenarios de cada situación igualmente de manera manual. Una vez contando con todos los personajes y elementos, se inició la vectorización e intervención de ilustración digital, haciendo pequeñas correcciones o modificaciones de los bocetos.

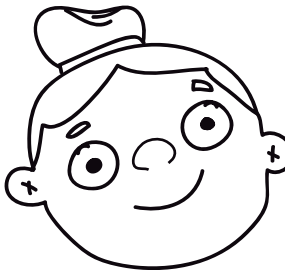
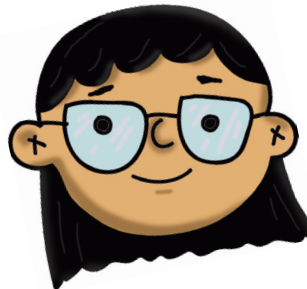
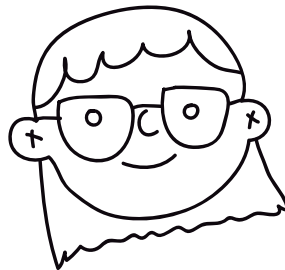
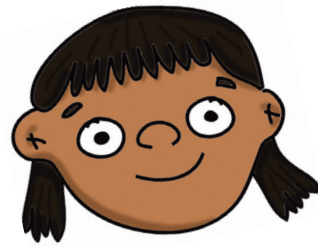
#### BOCETO ROSTRO



#### VECTOR ROSTRO



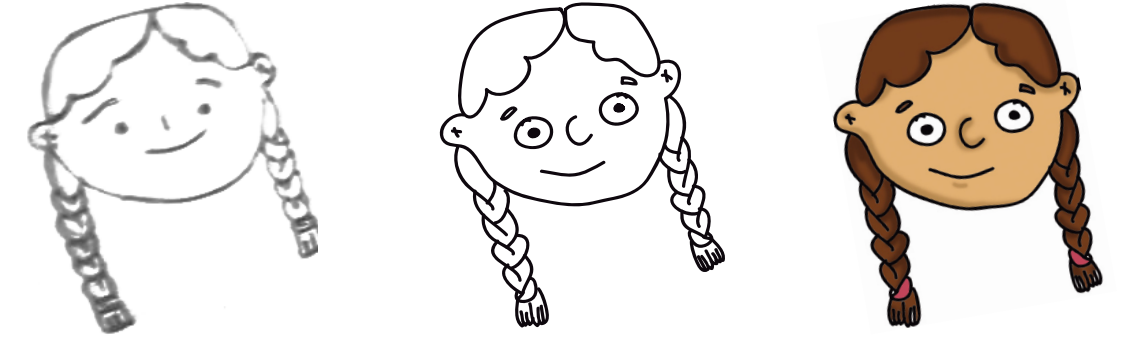
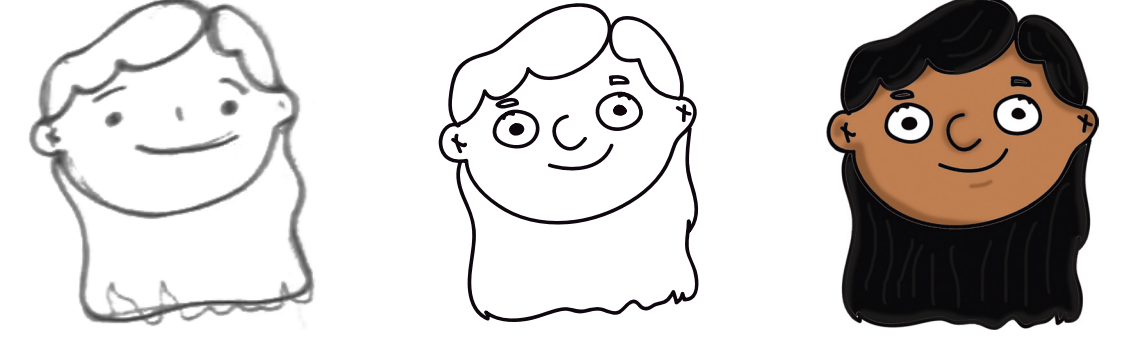
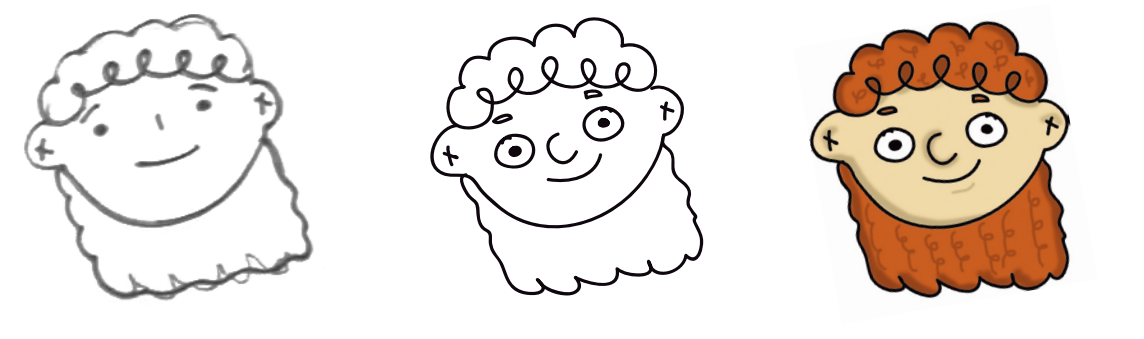
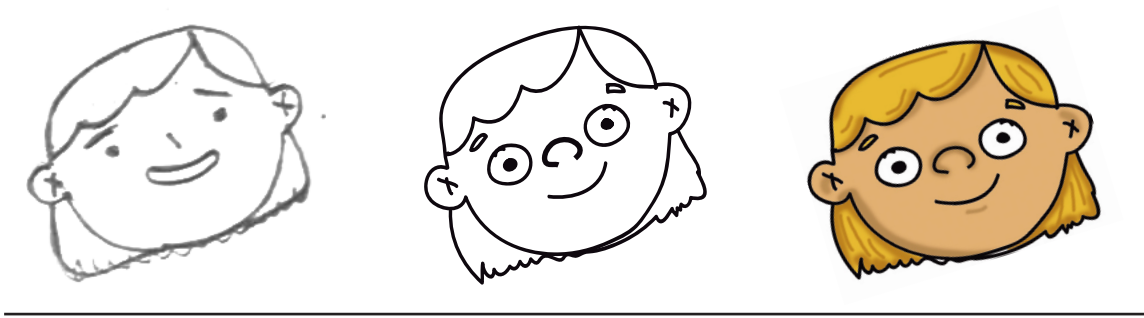
#### ROSTRO FINAL



**BOCETO ROSTRO**

**VECTOR ROSTRO**

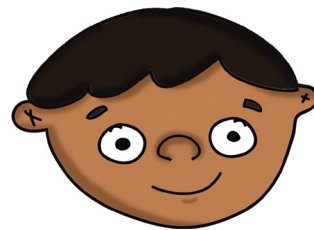
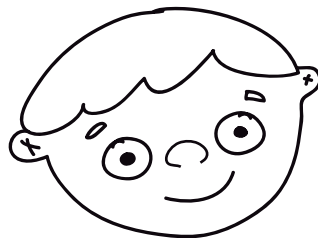
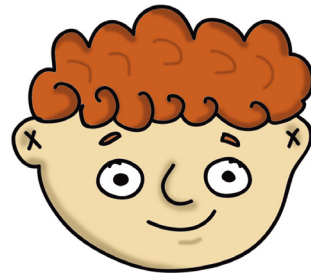
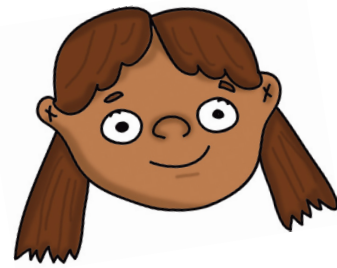
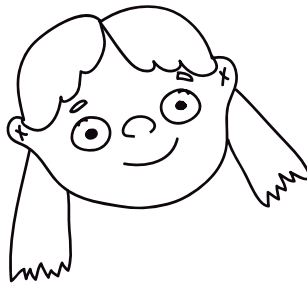
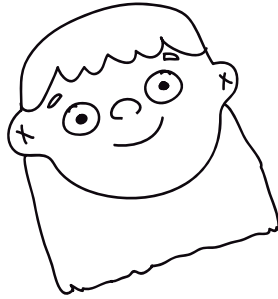
**ROSTRO FINAL**



**BOCETO ROSTRO**

**VECTOR ROSTRO**

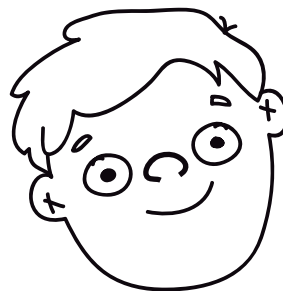
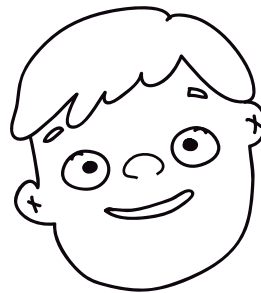
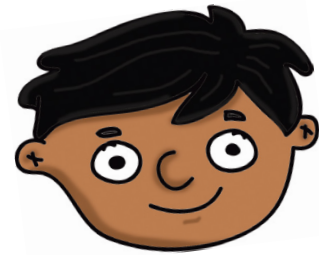
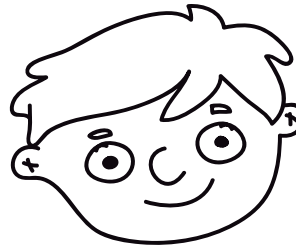
**ROSTRO FINAL**



**BOCETO ROSTRO**

**VECTOR ROSTRO**

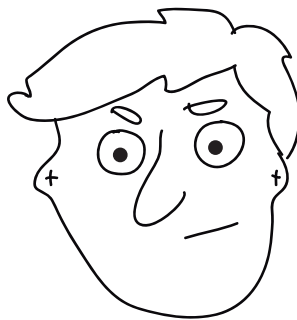
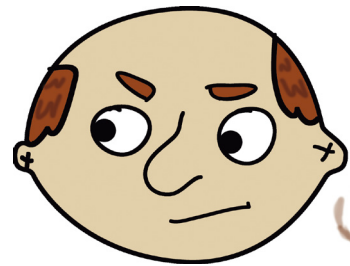
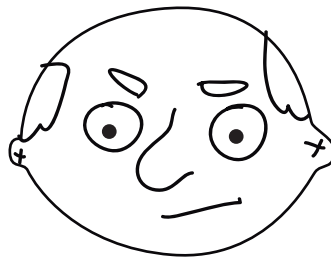
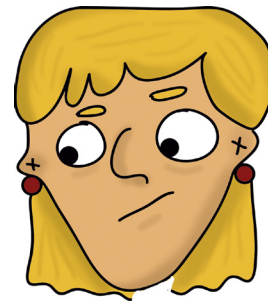
**ROSTRO FINAL**



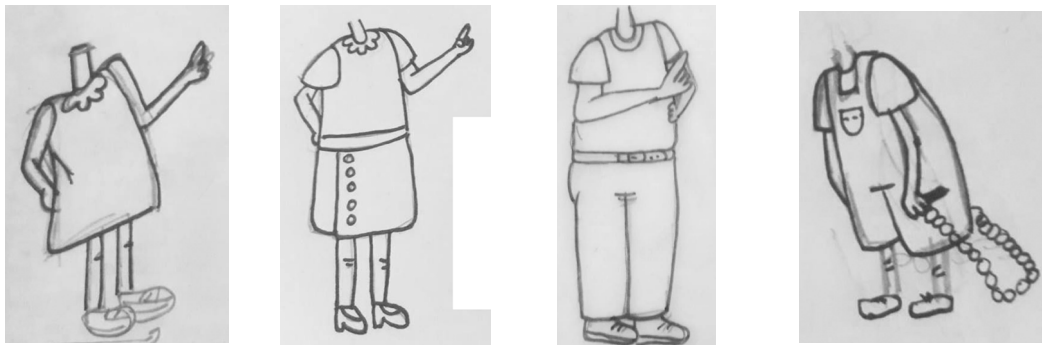
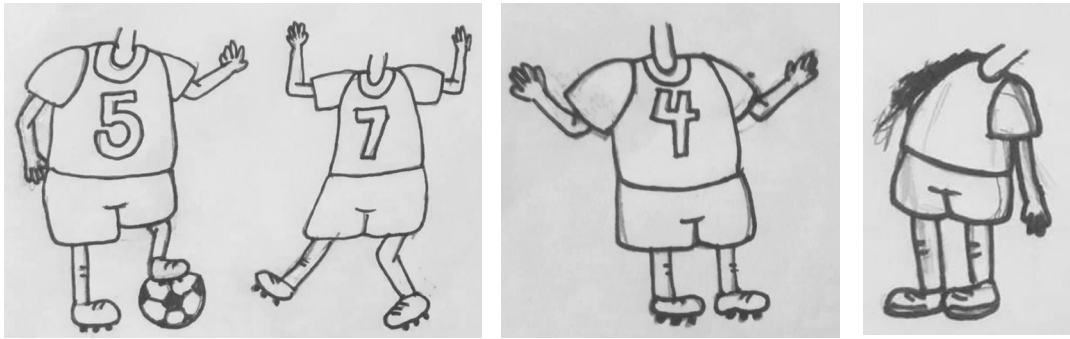
**BOCETO ROSTRO**

**VECTOR ROSTRO**

**ROSTRO FINAL**



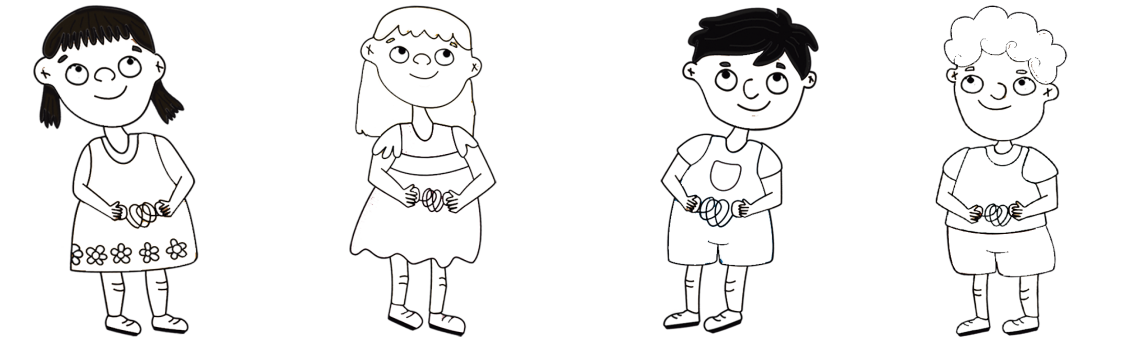
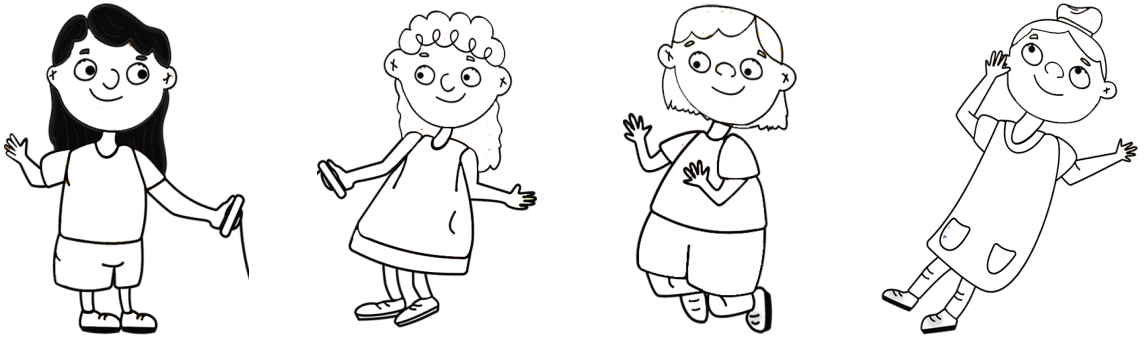
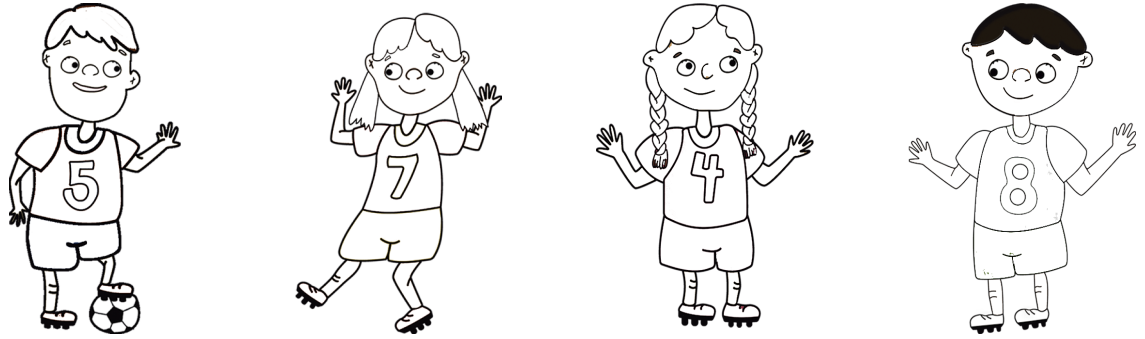
## BOCETOS CUERPOS



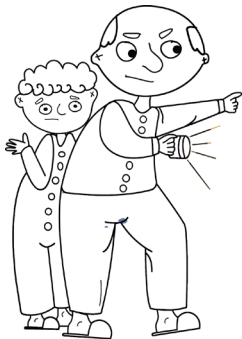
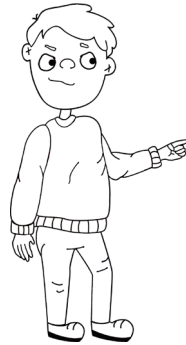
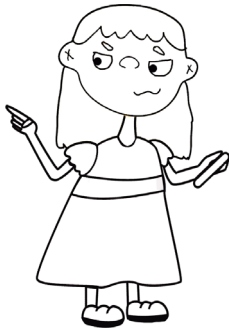
## BOCETOS CUERPOS



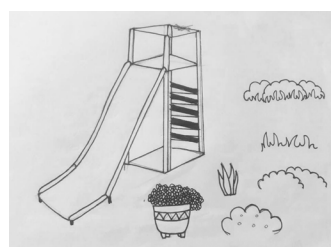
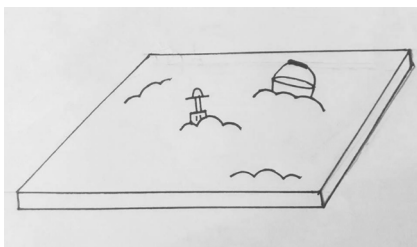
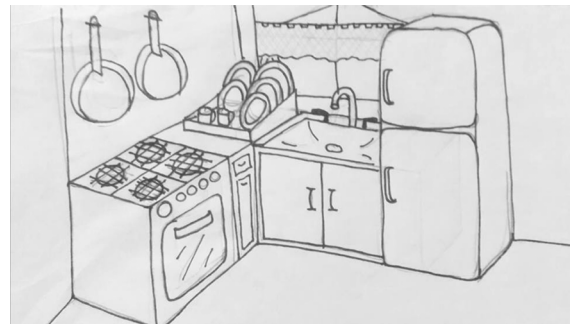
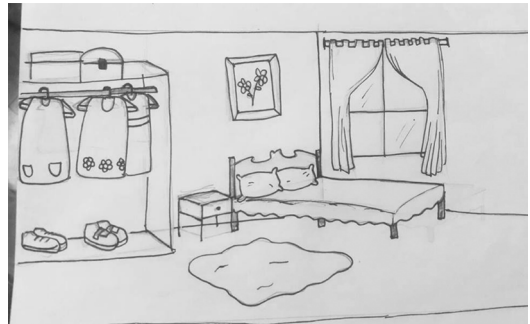
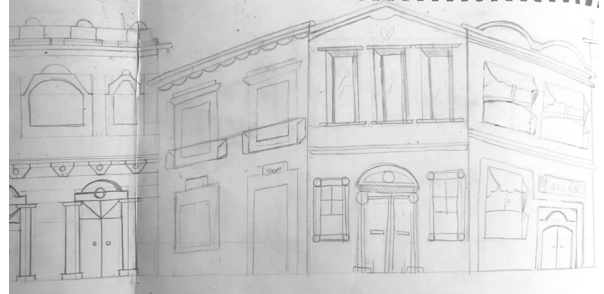
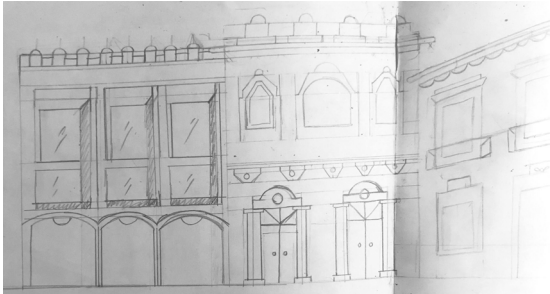
## VECTOR CUERPOS



## VECTOR CUERPOS



## BOCETO ESCENARIOS



### 3.14 TÉRMINOS LEGALES

El proyecto deberá cumplir con los requerimientos legales necesarios para su aplicación y distribución en las escuelas:

**NOM-015-SCFI-2007:** Información comercial- etiquetado para juguetes prefacio; esta norma indica que todos los juguetes elaborados con cualquier material, deben mostrar información verdadera que no engañe al consumidor con respecto a las características de los juguetes, debe incluir instructivos con indicaciones claras y precisas; las advertencias para el manejo y uso del juguete; y por último, la garantía; esta es opcional, ésta debe de crearse en los términos que dispone la Ley Federal de Protección al Consumidor.

- Los juguetes deben al menos considerar la siguiente información:
  1. Nombre genérico del producto
  2. La información de cantidad escrita o de forma gráfica
  3. El nombre, la denominación o razón social y el domicilio fiscal del fabricante responsable de la fabricación de los productos
  4. Leyenda que indique el país de origen del juguete
  5. La leyenda o símbolo que indique la edad del consumidor recomendada
  6. Indicaciones de las características eléctricas del juguete

**NOM-252-SSA1-2011:** Salud ambiental. Juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales pesados. Especificaciones químicas y métodos de prueba; esta norma establece el límite de biodisponibilidad para la cantidad de plomo que deben cumplir los juguetes para niños de hasta los 12 los cumplidos y los artículos escolares destinados a preescolares; ya que existen pinturas y tintas que pueden contener metales y ciertos elementos que se emplean en la fabricación de los artículos y que pueden presentar un riesgo de exposición en los niños menores de 3 años o en etapa preescolar y que debido a su comportamiento pueden llevarse a la boca objetos no comestibles

**LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR;** esta ley otorga una protección mundial sin que se requiera realizar ningún tipo de registro para contar con su producción, ya que esta nace a partir de la creación de la obra u otra obra artística y/o literaria humana

## CONCLUSIÓN

De manera que la finalidad de este proyecto es el aprendizaje sobre la no violencia de género a través del juego a niños de edad preescolar, se ha planteado una propuesta para poder identificar situaciones cotidianas que presentan violencia.

Dentro de este proyecto, se han considerado puntos importantes como la propuesta gráfica, la propuesta publicitaria y los términos legales, además de las ventajas y desventajas que estas pudieran tener, con el fin de considerar al proyecto factible para su aplicación. La propuesta gráfica, factor principal para el buen desarrollo de la dinámica del juego y lo más importante, el aprendizaje del niño, donde se toman en cuenta elementos básicos del diseño como: el color, la forma, la tipografía. Del mismo modo, se analizaron en el capítulo dos, materiales gráficos ya existentes con relación al tema de violencia de género. Dicho lo anterior y en base a las conclusiones respecto al tema de violencia, el material gráfico propuesto se desenvuelve en un juego de mesa, con una dinámica de fácil complejidad y entendimiento tanto para el alumno de edad preescolar como para el maestro.

Además, con el propósito de generar buena respuesta de aprendizaje en los niños, hemos de considerar material, métodos de impresión y costos que generen calidad en la propuesta del material gráfico, tomando en cuenta que una de las ventajas que se busca, es que además de nuestro objeto de estudio, el Jardín de Niños Arlen Siu, Puebla Puebla y considerando nuestras oportunidades, se genere una difusión de gran alcance a nivel nacional.

Asimismo, se ha tomado en cuenta un punto importante para la difusión de la no violencia de género, la publicidad y los medios masivos de comunicación. Dentro del proyecto propuesto, se presenta una campaña publicitaria que complementa el tema del material gráfico, dentro de la estrategia propuesta para la campaña y en base a investigación previa al público objetivo, sus factores socio-culturales, entre otros puntos, con la finalidad de poder informar, concientizar y alertar el tema de la no violencia de género, además de presentar el juego como una alternativa y complemento al aprendizaje de esta misma. Con el objetivo de presentar un proyecto factible, se han investigado los términos legales correspondientes al juego y a la campaña publicitaria; dentro de ellos, se considera de manera importante todo el material y el equipo que se utilizara en su producción individual y en masa.

Es importante tomar en cuenta que este proyecto busca dar a conocer y difundir de manera clara la existencia de la violencia de género en México y como influye el diseño gráfico, por ejemplo: la publicidad machista y con altos grados de violencia que transmiten los medios masivos de comunicación, que en la actualidad están al alcance de todo público, de igual manera, proporcionar material gráfico para la enseñanza y aprendizaje de la no violencia de género a edad temprana, permitiendo reconocer y evitar situaciones “cotidianas” que lleguen a presentar algún grado de violencia.

# PROPUESTA



Con el objetivo de cumplir con la veracidad y eficiencia sobre la concientización, responsabilidad social e inclusión en cuestión de perspectiva de género inculcando desde una edad temprana la cultura de la no violencia, se ha propuesto el diseño de una campaña como apoyo a la educación preescolar contra la violencia de género que consta de una serie de actividades relacionadas entre sí para lograr un mayor impacto en el niño.

La primera actividad fue introductoria al tema, la segunda fue la aplicación del juego de mesa y la tercera, intervención artística por parte de los alumnos a los carteles.

Durante las aplicaciones programadas es importante considerar que los docentes deberán preparar previamente la dinámica con la que ejecutarán cada una de las actividades, es decir, respecto al aprendizaje del niño a términos que refieren a violencia de género, es importante tomar en cuenta que la motivación y narrativa que ejerza el docente durante la dinámica de las actividades, será determinante para una adecuada conceptualización, mejorando así la interacción docente-alumno y el interés por parte de los niños, obteniendo así, los resultados deseados.

Por lo que se refiere a una aplicación precisa de la campaña en el jardín de niños Arlen Siu, la docente, primeramente presenta una introducción sobre el tema pasando después a las indicaciones de las actividades a los alumnos para iniciar cada dinámica complementándolas con un análisis previo al igual que una retroalimentación al final de cada actividad, en base a situaciones reales que el niño presenta en su vida cotidiana con el objetivo de facilitar la interacción y orientación por parte del docente hacia los alumnos, además de facilitar también las intenciones de recalcar las acciones correctas e incorrectas que se encuentran en la dinámica de cada actividad.

Cabe destacar que las ilustraciones deben ser coherentes, relacionadas e iguales entre las tarjetas, los tableros y carteles, cuidando así las recopilaciones visuales que ya generó el niño durante la trayectoria de la campaña que le permitirán recordar a cada uno de los personajes y así le resulte más fácil llevar la relación entre cada actividad sin provocarle confusión alguna.

Podemos decir que lo dicho hasta aquí es comprobable y medible tomando en cuenta que al final de la realización de todas las actividades, con ayuda de los carteles, los alumnos expusieron el tema bajo su propio entendimiento sobre lo aprendido.

Teniendo la campaña una duración de tres semanas de las cuales, en dos de ellas fueron aplicadas las actividades y en la tercera los carteles permanecieron colocados en el plantel de la escuela como parte del periódico mural, dirigido al resto de la comunidad de alumnos y padres de familia del jardín de niños Arlen Siu.

## PROCESO DE DISEÑO

### 4.1 SIGNOS DE IDENTIDAD

Jugar en  
**PARES IGUALES**  
Siempre es más divertido



## 4.2 NORMAS DE CONSTRUCCIÓN

### • ÁREAS DE RESTRICCIÓN

Se establecerá un área de restricción o de protección alrededor del isologo. Dicha área deberá ser respetado de cualquier elemento gráfico que obstaculicen la fácil legibilidad de la marca.



### • ESCALA DE LEGIBILIDAD

En la escala de proporción, el tamaño mínimo de la reproducción de la imagen de PARES IGUALES, indica cual es el tamaño mínimo en el que se puede reproducir la marca para su adecuada legibilidad de manera impresa.



107.484 mm

62.906 mm

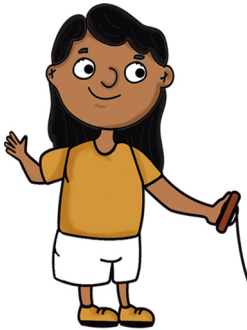


147.861 mm

86.537 mm



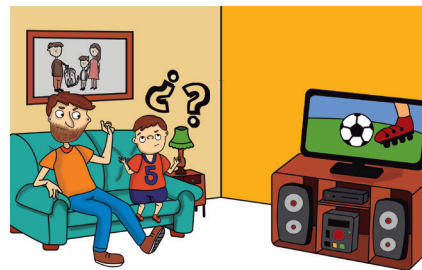
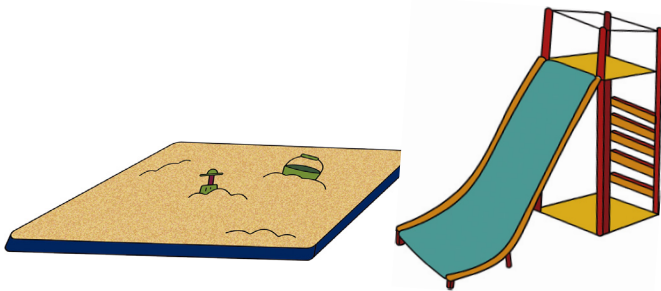
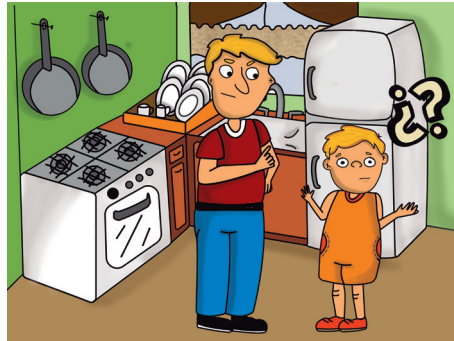
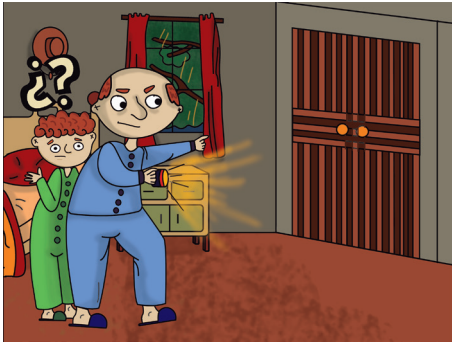
## CUERPOS FINALES



## CUERPOS FINALES

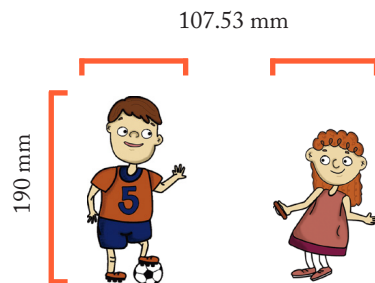
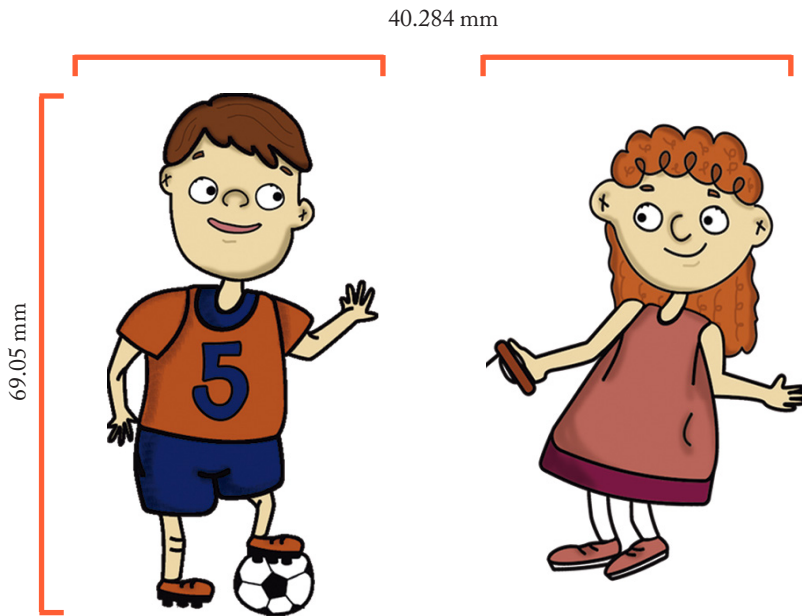


## ESCENARIOS FINALES



### • ESCALA DE VISIBILIDAD






En la escala de proporción, el tamaño mínimo de la reproducción de las ilustraciones de los personajes, indica cual es el tamaño mínimo en el que se pueden reproducir para su adecuada visibilidad de manera impresa.



### 4.3 NORMAS CROMÁTICAS

#### • COLORES PRIMARIOS

Se utilizará una gama de colores entre el rojo, naranja y el magenta. Por el significado que transmiten en combinación como por sí solos; como se sabe, el rojo es un color fuerte a la vista, de él ocuparemos los significados de: peligro y agresividad; del magenta, ya que se ha implantado como el color de la violencia de género (al igual que el naranja) por cuestiones históricas, la misma sociedad es quien lo ha declarado de esa manera; y finalmente el naranja, que más que por campañas del mismo tema, se está relacionado con los rasgos de personalidad, actitudes y emociones, pues queremos hacer también la contraparte con los significados de entusiasmo: por querer contrarrestar la violencia de género; sociabilidad: como muestra de una mejor convivencia futura y cercanía: para llegar a todos a los que va dirigido este proyecto.

	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 98 - 16 U	<b>CMYK:</b> C: 84% M: 100% Y: 0% K: 60%	<b>RGB:</b> R: 48 G: 12 B: 70	<b>Hexadecimal</b> # 300C46
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 90 - 16 U	<b>CMYK:</b> C: 49% M: 100% Y: 0% K: 60%	<b>RGB:</b> R: 83 G: 6 B: 68	<b>Hexadecimal</b> # 530644
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 64 - 8 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 100% Y: 51% K: 46%	<b>RGB:</b> R: 148 G: 7 B: 49	<b>Hexadecimal</b> # 940731
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 46 - 7 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 83% Y: 84% K: 20%	<b>RGB:</b> R: 197 G: 62 B: 37	<b>Hexadecimal</b> # C53E25
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 40 - 7 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 72% Y: 80% K: 0%	<b>RGB:</b> R: 236 G: 99 B: 56	<b>Hexadecimal</b> # EC6338

## • COLORES SECUNDARIOS

Fueron establecidos para los personajes, únicamente sus rostros.







En este caso, más que por su significado, fueron utilizados como representación de la variedad de los diferentes rasgos y características de las personas, distintas tonalidades del color beige para la piel; negro, naranja, amarillo, café para el cabello.

	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 20 - 3 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 50% Y: 50% K: 10%	<b>RGB</b> R: 255 G: 128 B: 128	<b>Hexadecimal</b> # C48F87
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 24 - 4 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 50% Y: 50% K: 0%	<b>RGB</b> R: 245 G: 154 B: 137	<b>Hexadecimal</b> # F08C79
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 24 - 3 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 20% Y: 51% K: 0%	<b>RGB</b> R: 250 G: 205 B: 137	<b>Hexadecimal</b> # F4C389
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 17 - 3 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 17% Y: 20% K: 0%	<b>RGB</b> R: 254 G: 218 B: 169	<b>Hexadecimal</b> # F0D8A9
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 38 - 14 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 50% Y: 50% K: 5%	<b>RGB</b> R: 130 G: 85 B: 75	<b>Hexadecimal</b> # 844133
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 13 - 6 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 20% Y: 100% K: 0%	<b>RGB</b> R: 252 G: 255 B: 0	<b>Hexadecimal</b> # FCB700
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 20 - 6 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 50% Y: 50% K: 0%	<b>RGB</b> R: 235 G: 105 B: 7	<b>Hexadecimal</b> # DC6807
	<b>PANTONE CMYK Uncoated</b> # 170 - 18 U	<b>CMYK</b> C: 0% M: 0% Y: 0% K: 100%	<b>RGB</b> R: 18 G: 18 B: 17	<b>Hexadecimal</b> # 303030

## • COLORES TERCIARIOS

Asignados al resto de los elementos del juego y al igual que los secundarios, más que por su significado, fueron utilizados para la representación de los elementos ilustrados.

Se consideraron esas tonalidades, ya que son llamativos, alegres y encendidos, cualidades que se necesitan para captar la atención y motivación del niño siendo nuestro receptor principal.

	PANTONE CMRK Decortel: P 128 - 5 U	CMYK: C: 69% M: 0% Y: 37% B: 18%	RGB: R: 55 G: 162 B: 156	Hexadecimal # 37A29C
	PANTONE CMRK Decortel: P 109 - 16 U	CMYK: C: 100% M: 35% Y: 0% B: 17%	RGB: R: 0 G: 112 B: 179	Hexadecimal # 0070B3
	PANTONE CMRK Decortel: P 103 - 16 U	CMYK: C: 97% M: 81% Y: 0% B: 51%	RGB: R: 25 G: 37 B: 91	Hexadecimal # 19255B
	PANTONE CMRK Decortel: P 1 - 1U	CMYK: C: 0% M: 0% Y: 2% B: 0%	RGB: R: 255 G: 255 B: 252	Hexadecimal # FFFFFC
	PANTONE CMRK Decortel: P 169 - 7 U	CMYK: C: 39% M: 33% Y: 37% B: 0%	RGB: R: 171 G: 165 B: 157	Hexadecimal # A8A59D
	PANTONE CMRK Decortel: P 155 - 7 U	CMYK: C: 58% M: 0% Y: 91% B: 24%	RGB: R: 108 G: 156 B: 51	Hexadecimal # 6C9C34

	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 38 - 16 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 70% Y: 54% K: 30%	<b>RGB:</b> R: 170 G: 62 B: 17	<b>Hexadecimal</b> # AA3E11
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 49 - 8 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 98% Y: 91% K: 22%	<b>RGB:</b> R: 199 G: 18 B: 24	<b>Hexadecimal</b> # BD121B
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 7 - 16 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 16% Y: 100% K: 15%	<b>RGB:</b> R: 228 G: 185 B: 0	<b>Hexadecimal</b> # E2B900
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 20 - 7 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 44% Y: 99% K: 0%	<b>RGB:</b> R: 246 G: 160 B: 42	<b>Hexadecimal</b> # F6A02A
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 54 - 16 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 75% Y: 50% K: 13%	<b>RGB:</b> R: 211 G: 83 B: 15	<b>Hexadecimal</b> # D3530F
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 48 - 11 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 56% Y: 52% K: 6%	<b>RGB:</b> R: 230 G: 130 B: 107	<b>Hexadecimal</b> # E8206D
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 68 - 13 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 73% Y: 24% K: 7%	<b>RGB:</b> R: 224 G: 97 B: 129	<b>Hexadecimal</b> # E06181
	<b>PANTONE CMYK Uncoated:</b> P 70 - 15 U	<b>CMYK:</b> C: 0% M: 89% Y: 20% K: 49%	<b>RGB:</b> R: 146 G: 36 B: 70	<b>Hexadecimal</b> # 922446

## 4.4 NORMAS TIPOGRÁFICAS

### • TIPOGRAFÍA PRIMARIA

Se utilizó una tipografía san serif de cierta forma podría considerarse de fantasía.

A pesar de que sus trazos son gruesos, su estructura no es firme, pues sus trazos son irregulares y de una forma muy tenue, da el aspecto de ser manual. También tiene una ligera inclinación en sus trazos, por lo que transmite esa parte juguetona que se pretende transmitir mediante el título del juego impreso en el packaging y se logre percibir de qué va el producto. Al igual que será aplicada como fuente principal de la campaña publicitaria para atraer una mayor atención del público.

Por otra parte, una característica optima, son su puntas curvas, a excepción de la letra “G” la cual fue intervenida para continuar con un concepto amigable.

### • **Francois One**

• Estilo: **Regular**

**A a B b C c D d E e F f G g H  
h I i J j K k L l M m N n O o  
P p Q q R r S s T t U u V v W  
w X x Y y Z z 1 2 3 4 5 6 7 8  
9 0 ! ” · \$ % & / ( ) = ? ¿ ’ i  
a \ , . - ; : \_ < > [ ] { } ^ \***

## • TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Nunito como tipografía secundaria se aplicó al tagline por las características que posee, entre ellas su trazos curvos y redondeados que van ligados al concepto de la tipografía primaria utilizada en el logotipo además de transmitir un concepto amigable e infantil; su legibilidad y leibilidad es apta para textos cortos, además de contar con la ventaja de ser una fuente con 8 variables.

### • Nunito

- Estilo: Extraligh Ligh  
Regular Medium  
Semibold Bold  
ExtraBold **Black**

A a B b C c D d E e F f G  
g H h I i J j K k L l M m  
N n O o P p Q q R r S s  
T t U u V v W w X x Y y  
Z z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
! " . \$ % & / ( ) = ? ¿ ' ¡  
ª \ , . - ; : \_ < > [ ] { } ^ \*

## • TIPOGRAFÍA TERCIARIA

Para cuerpo de texto, la elección de Calibri como fuente, y a pesar de que ha sido aplicado para textos cortos, posee un alto grado de legibilidad ya que cuenta con trazos firmes de buen grosor y agradables a la vista. Y al ser una tipografía sans serif, da un aire juvenil e innovador, mostrando profesionalidad, actualidad, originalidad y modernidad.

### • Calibri

- Estilo: Ligth      Ligth Italic  
          Regular     Italic  
          Bold        Bold Italic

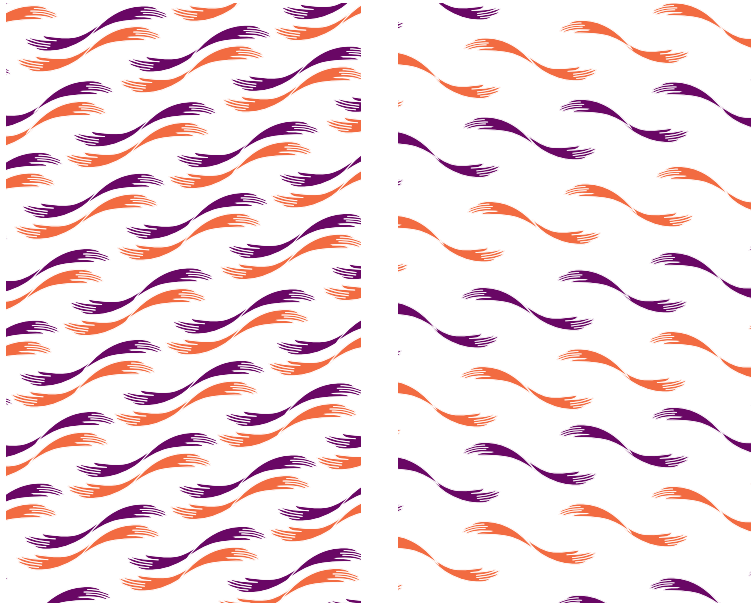
A a B b C c D d E e F f G g H  
h I i J j K k L l M m N n O o  
P p Q q R r S s T t U u V v W  
w X x Y y Z z 1 2 3 4 5 6 7 8  
9 0 ! " . \$ % & / ( ) = ? ¿ ' i  
ª \ , . - ; : \_ < > [ ] { } ^ \*

**A a B b C c D d E e F f G g  
H h I i J j K k L l M m N n O  
o P p Q q R r S s T t U u V v  
W w X x Y y Z z 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 0 ! " . \$ % & / ( ) = ?  
¿ ' i ª \ , . - ; : \_ < > [ ] { } ^ \***

## • SISTEMAS DE DISEÑO VISUALES

Patterns y texturas es lo que se utilizará como parte del sistema de diseño visual.

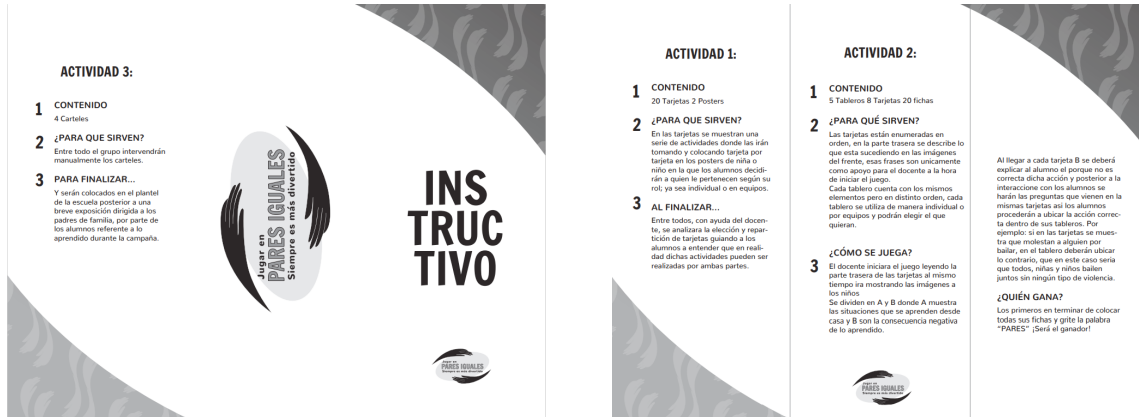
Se crearon en base a elementos de la propia marca y de los personajes del juego, utilizando tanto los colores primarios, secundarios y terciarios; a partir de los patterns se logran crear texturas, que pueden ser utilizados dentro del packaging, instructivo y publicidad.



## 4.5 APLICACIONES

### • INSTRUCTIVO

Realizado a escala de grises y formato tríptico para una reducción de costos, y darle un giro más formal, pues éste será de uso únicamente para el docente.



### • PACKAGING

Se utilizaron elementos referentes al juego para hacer relación con el contenido, aplicando los colores primarios haciendo referencia a la marca del juego.

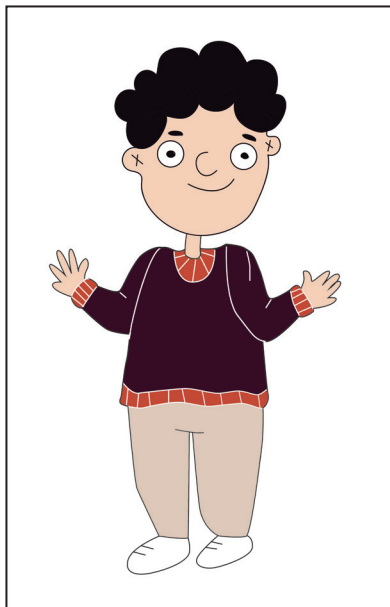
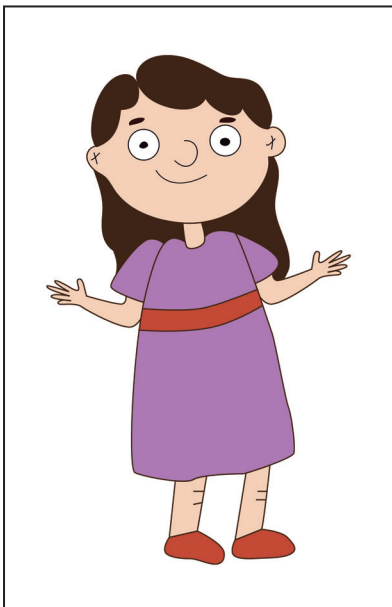


#### 4.6 CARACTERÍSTICAS DE LA CAMPAÑA CON FINES PREVENTIVOS

La campaña será realizada en base a elementos básicos del diseño gráfico tales como la tipografía, ilustraciones, color y composición; mediante los cuales se busca prevenir, comunicar y reforzar el mensaje de la no violencia de género que el primer receptor; es decir, el niño preescolar, aprende mediante el juego. La campaña también estará presente en medios impresos, en espacios públicos visibles dirigido a cualquier público que quiera contribuir a comunicar la no violencia de género.

- **CARTELES Y FICHAS (actividad uno.)**

Se muestran imágenes que se utilizaron en toda la campaña para una mejor asimilación de la relación entre los elementos.



• **TABLEROS Y FICHAS (actividad dos.)**

Se muestran cinco tableros y diez tarjetas. Los tableros contiene los mismos elementos en distinto orden cada uno. Tanto en fichas como tableros se aplicaron imágenes identificas en personajes para facilitar la relación de elementos a la hora del juego, aplicando la paleta de colores secundarios y terciarios para lograr captar una mayor atención por parte del receptor.



Papá le enseña a Toño que solo los hombres son valientes.



Toño molesta a Karla por querer mostrar valentía.

¿Eso es correcto?  
¿Qué es correcto?



Papá le enseña a Pepe que el futbol solo es para los hombres.



Papá le enseña a Pepe que el futbol solo es para los hombres.





Juan molesta a Luis por jugar con Lucy a los trastecitos.

¿Eso es correcto?  
¿Qué es correcto?



Juan molesta a Luis por jugar con Lucy a los trastecitos.

¿Eso es correcto?  
¿Qué es correcto?



Mamá le enseña a Ximena que las niñas solo usan vestido.

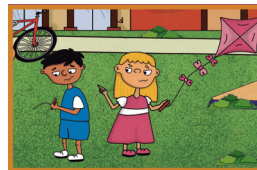


Ximena molesta a Laura por no usar vestido mientras brinca la cuerda.

¿Eso es correcto?  
¿Qué es correcto?



Mamá le enseña a Karla que los hombres no deben llorar

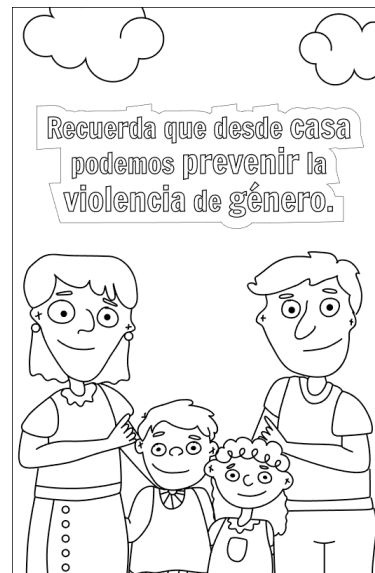
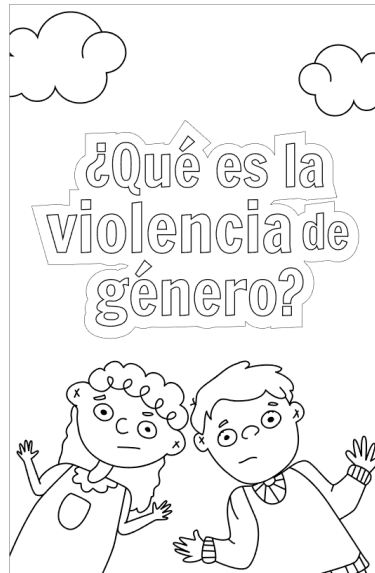


Karla molesta a Tomás al llorar porque se le fue su cometa.

¿Eso es correcto?  
¿Qué es correcto?

• CARTELES (actividad tres.)

Se muestran imágenes que se utilizaron en toda la campaña para una mejor asimilación de la relación entre los elementos. Utilizando la tipografía primaria para lograr un mayor impacto en la atención hacia el texto.



## CONCLUSIÓN

En el proceso del diseño del material gráfico llevó a tomar en cuenta una serie de factores importantes que toman gran importancia para lograr la atención de los niños de nivel preescolar tales como: conocer como percibe y aprende el niño de este nivel, los aspectos que son importantes para captar su atención, así como también el contexto visual que le rodea, utilizando conceptos básicos de diseño.

Al comienzo del bocetaje se tomó en cuenta el aspecto socio demográfico, es decir, dónde se esta planteando la violencia de género, en este caso es en la ciudad de Puebla, por tal motivo se diseñaron imágenes que se asemejaran al lugar mencionado con el objetivo de lograr que el niño se sintiera parte del lugar al reconocer visualmente el contexto de la ubicación de los personajes del juego y al mismo tiempo aplicando la imparcialidad en los dibujos al momento del uso de la gama cromática así como también el uso correcto de las proporciones del cuerpo humano al momento de la expresión de movimiento; el material proyecta situaciones equitativas pero que de igual manera reflejan acciones de violencia de género.

En la acción de la aplicación del juego con los alumnos del 3° Grado del Jardín de Niños Arlen Siu, se pudo comprobar que en el juego a desarrollar despertó su interés captando su atención visual y a la vez por el dinamismo que propone el mismo, de igual forma logrando que el niño involucre sus emociones al interactuar con sus compañeros, así como también, que el material cumple la funcionalidad de apoyo didáctico en el aprendizaje de la “no violencia de genero” , dando como resultado que mantenga el interés en seguir realizando el juego, y al mismo tiempo permite una fácil interacción entre maestro-alumno asegurando de alguna manera que se quiera repetir en otras ocasiones

Cabe resaltar que al haber logrado tanto la atención como el interés del niño en el desarrollo del juego, nos llevo al mismo tiempo a la dinámica de la reflexión en las situaciones planteadas y observadas dando como resultado la participación reflexiva de los mismos y pudiendo de esa manera comprobar si dicho proyecto fue asertivo, viable, factible, aceptable,agradable, incluyente, fructífero, para el logro al acercamiento en el aprendizaje de la cultura a la no violencia de genero

Al observar el resultado y aceptabilidad de éste proyecto tanto de alumnos como de maestros, consideramos la importancia de ampliar la aplicación a través de la divulgación de los mismo actores de la educación y poder implementar esta herramienta de apoyo para ya mencionado aprendizaje a más planteles educativos y sirva para obtener observaciones constructivas para la mejora de dicho proyecto y poder lograr la difusión a nivel Estatal.

# CONCLUSIONES FINALES

A lo largo del estudio e investigación, del problema en cuestión y la contextualización del mismo así como la aplicación del proyecto propuesta, a la detención urgente en la problemática de la violencia de género podemos concluir lo siguiente:

Ante la fuerte y permanente situación de violencia de género la cual ha tenido un aumento en los últimos años en el país, y a través del estudio del tema en cuestión, nos damos cuenta de la importancia que adquiere el conocimiento de valores y aplicación de los mismo en su entorno desde una temprana edad por todo lo ya mencionado en el capítulo uno, de ahí el interés de aportar a éste sector un apoyo didáctico para trabajar dicha situación, tomando en cuenta aspectos importantes para lograr el impacto real en el público al que va dirigido, que en este caso son los niños, y que pueda ser utilizado como parte fundamental de campaña en el refuerzo a su entorno más cercano como la familia y la escuela, tomando en cuenta el aspecto visual y dinámico como una característica normal en los niños, por lo que nos condujo a implementar elementos que lo ayudaran a retener la información de manera simbólica, llevándonos a investigar los procesos del desarrollo cognitivo del niño y como a través del diseño se puede intervenir de manera significativa y funcional dicho proyecto.

Posteriormente se realizó la búsqueda de material gráfico para conocer como se ha intervenido en el tema en diferentes medios dándonos cuenta de que dicho campo se encuentra muy limitado y casi inexistente tanto el tema como al sector dirigido.

Conociendo las necesidades y demandas del público al que va dirigido consideramos que el juego propuesto como parte de la campaña tiene un papel muy importante en esta etapa del desarrollo y aprendizaje y por lo cual el diseño toma un papel de la misma importancia como mediador entre la conceptualización y el aprendizaje a nuestro público al que va dirigido y si no es bien proyectado podría perjudicar dicho objetivo.

Sabiendo que tenemos la responsabilidad como conductores de información y conociendo el público meta y que en base a las necesidades del niño de edad preescolar proponemos un juego de mesa que genere el dinamismo y la reflexión del tema a tratar buscando que el diseño sea asertivo y se proyecte más de lo elemental para poder generar aprendizajes significativos, implementando los elementos gráficos como los colores, formas, estilos y materiales para poder lograr el impacto visual hacia el niño y le ayude a asimilar la información con la imagen de manera simbólica

Este proyecto fue aplicado a niños de preescolar de entre 5 y 6 años, el cual se cumplió el objetivo de atraer y centrar su atención visual por tiempos prolongados logrando así su participación, motivación, entusiasmo, interés, y principalmente su aprendizaje, al igual que la aceptabilidad de los docentes expresando que la dinámica del juego permite la igualdad entre todos, la reflexión que se persigue, la atracción que se logra hacia los niños con los diseños de las imágenes y sobre todo la asequibilidad que se logra con los materiales, así como la importancia que toma el papel del docente en el desarrollo del juego para reforzar la motivación e interés de los niños.

Ante dichos resultados se llega a tener la expectativa de que con el juego propuesto se logre un mayor alcance al público dirigido a través de medios formales como podrían ser la Secretaría de Educación Pública tanto en el campo público como en el privado o en algunas editoriales que pudieran impulsar dicho proyecto y contribuir a la concientización del problema de la violencia de género que tanto daño hace a este país.

En el proceso del estudio, investigación y elaboración de dicho proyecto fue muy importante la aplicación de los conocimientos adquiridos a través del crecimiento profesional y personal para poder lograr la eficacia en los objetivos planteados y poder atraerla atención esperada del público meta, así como la comprensión del problema a tratar y la importancia del planteamiento a través de los docentes como parte fundamental para el desarrollo del mismo.

También es de suma importancia resaltar la coordinación del trabajo en equipo como diseñadoras gráficas para poder lograr la efectividad en el planteamiento de proyectos, al igual que toma la misma importancia el compromiso y la tolerancia como individuos que forman parte de un mismo trabajo y que tiene el riesgo de la vulnerabilidad para lograr la meta establecida.

Finalmente concluimos que: la campaña como apoyo a la educación contra la violencia de género a niños de edad preescolar que hemos propuesto, es un refuerzo para el entendimiento del tema y tenga como consecuencia la concientización de los anti valores que llevan consigo esta problemática y por ende la importancia de retomar y reforzar los valores para una mejor convivencia dentro de la sociedad.

# ANEXOS

**NOM-015-SCFI-1998**

**NORMA OFICIAL MEXICANA, INFORMACION COMERCIAL-ETIQUETADO EN JUGUETES**

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- Secretaría de Comercio y Fomento Industrial.- Dirección General de Normas.

La Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, por conducto de la Dirección General de Normas, con fundamento en los artículos 34 fracciones XIII y XXX de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 1o., 39 fracción V, 40 fracción XII, 47 fracción IV de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización, 28 del Reglamento de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización, y 24 del Reglamento Interior de la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, y

**CONSIDERANDO**

Que es responsabilidad del Gobierno Federal procurar las medidas que sean necesarias para garantizar que los productos y servicios que se comercialicen en territorio nacional contengan la información necesaria con el fin de lograr una efectiva protección de los derechos del consumidor;

Que habiéndose cumplido el procedimiento establecido en la Ley Federal sobre Metrología y Normalización para la elaboración de proyectos de normas oficiales mexicanas, la Presidenta del Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, ordenó la publicación del Proyecto de Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-1998, Información comercial-Etiquetado en juguetes, lo que se realizó en el **Diario Oficial de la Federación** el 18 de agosto de 1998, con objeto de que los interesados presentaran sus comentarios al citado Comité Consultivo;

Que durante el plazo de 60 días naturales contados a partir de la fecha de publicación de dicho proyecto de norma oficial mexicana, la Manifestación de Impacto Regulatorio a que se refiere el artículo 45 de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización, estuvo a disposición del público en general para su consulta; y que dentro del mismo plazo, los interesados presentaron sus comentarios al proyecto de norma, los cuales fueron analizados por el citado comité consultivo, realizándose las modificaciones procedentes;

Que con fecha 10 de diciembre de 1998, el Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, aprobó por unanimidad la norma referida;

Que la Ley Federal sobre Metrología y Normalización establece que las normas oficiales mexicanas se constituyen como el instrumento idóneo para la prosecución de estos objetivos, se expide la siguiente: Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-1998, Información comercial-Etiquetado en juguetes.

Para efectos correspondientes, esta Norma Oficial Mexicana entrará en vigor 60 días naturales después de su publicación en el **Diario Oficial de la Federación** y cancela a la NOM-015/2-SCFI-1994 "Información comercial-Etiquetado en juguetes".

México, D.F., a 3 de febrero de 1999.- La Directora General de Normas, **Carmen Quintanilla Madero**.- Rúbrica.

**PREFACIO**

En la elaboración de la presente Norma participaron las siguientes empresas e instituciones:

- ALGARA, S.A. DE C.V.
- ASOCIACION MEXICANA DE ESTUDIOS PARA LA DEFENSA DEL CONSUMIDOR, A.C.
- ASOCIACION MEXICANA DE LA INDUSTRIA DEL JUGUETE, A.C.
- ASOCIACION NACIONAL DE IMPORTADORES Y EXPORTADORES DE LA REPUBLICA MEXICANA, A.C.
- ASOCIACION NACIONAL DE TIENDAS DE AUTOSERVICIO Y DEPARTAMENTALES, A.C.
- CAMARA NACIONAL DE COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO
- CAMARA NACIONAL DE LA INDUSTRIA DE TRANSFORMACION
- CONFEDERACION DE CAMARAS NACIONALES DE COMERCIO
- COREX, S.A. DE C.V.
- HASBRO DE MEXICO, S.A. DE C.V.
- LA CASA DE LA EDUCADORA, S.A. DE C.V.
- LEGO DE MEXICO, S.A. DE C.V.
- MATTEL DE MEXICO, S.A. DE C.V.
- PALACIO DE HIERRO, S.A. DE C.V.

- PLASTICOS IMPALA, S.A. DE C.V.
- PLAYMOBIL DE MEXICO, S.A. DE C.V.
- PROCURADURIA FEDERAL DEL CONSUMIDOR
- PRODUCTOS INFANTILES SELECTOS, S.A. DE C.V.
- SECRETARIA DE COMERCIO Y FOMENTO INDUSTRIAL  
Dirección General de Enlace y Seguimiento a Tratados Comerciales Internacionales.  
Dirección General de Normas.  
Dirección General de Promoción Industrial.
- SECRETARIA DE SALUD  
Dirección General de Salud Ambiental.
- SECRETARIA DEL TRABAJO Y PREVISION SOCIAL  
Dirección General de Seguridad e Higiene.

#### INDICE

Objetivo

Campo de aplicación

Referencias

Definiciones

Especificaciones de información comercial

Instructivos, advertencias y garantías

Vigilancia

Bibliografía

Concordancia con normas internacionales

#### 1. Objetivo

Esta Norma Oficial Mexicana tiene como objetivo establecer la información comercial que deben ostentar los juguetes que se comercialicen en el territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

#### 2. Campo de aplicación

Esta Norma Oficial Mexicana es aplicable a todos los juguetes que se comercialicen en el territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

#### 3. Referencias

Esta Norma Oficial Mexicana se complementa con la siguiente norma oficial mexicana vigente o la que en su momento la sustituya:

NOM-008-SCFI-1993 Sistema General de Unidades de Medida, publicada en el **Diario Oficial de la Federación** el 14 de octubre de 1993.

#### 4. Definiciones

Se establecen las siguientes definiciones para efectos de la presente Norma:

##### 4.1 Accesorio

Es aquel artículo que se utiliza como complemento de los juguetes.

##### 4.2 Advertencia

Leyenda que señala una situación de alerta en el uso del juguete.

##### 4.3 Comerciante

La persona física o moral que adquiere juguetes nacionales o importados para su distribución y/o venta dentro del territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

##### 4.4 Consumidor

Persona física o moral que adquiere o disfruta, como destinatario final, juguetes. No se considera como consumidor quien adquiere, almacena, utiliza o consume juguetes con objeto de integrarlos en procesos de producción, transformación, comercialización o prestación de servicios a terceros.

##### 4.5 Disfraz

Es aquella indumentaria o accesorio que, con fines de entretenimiento, se utiliza para modificar temporalmente la apariencia del consumidor.

##### 4.6 Embalaje

Material que envuelve, contiene y protege los juguetes para efectos de su almacenamiento y transporte.

##### 4.7 Envase

Cualquier recipiente o envoltura en el cual está contenido el producto para su venta al consumidor.

##### 4.8 Etiqueta

Cualquier rótulo, marbete, inscripción, imagen u otra materia descriptiva o gráfica, escrita, impresa, estarcida, marcada, grabada en alto o bajo relieve, adherida o sobrepuesta al juguete, a su envase o, cuando no sea posible por las características del juguete o su envase, al embalaje.

**4.9 Fabricante**

Es la persona física o moral responsable de la transformación de insumos en juguetes.

**4.10 Fulminante**

Cápsula o pistón de carácter explosivo.

**4.11 Garantía**

Documento mediante el cual el fabricante, comerciante y/o importador que lo ofrezca, se compromete a responder del funcionamiento del juguete, por un tiempo determinado, en caso de que éste presente cualquier defecto de fabricación o en los materiales utilizados en la misma.

**4.12 Instructivo**

Información escrita o gráfica dirigida al consumidor que explique el correcto funcionamiento, uso, ensamblado o armado del juguete.

**4.13 Insumo**

Son las materias primas, partes y componentes susceptibles de ser transformados en juguetes.

**4.14 Juguete**

Cualquier producto o material concebido, destinado y fabricado de modo evidente a ser utilizado con finalidades de juego o entretenimiento, el cual puede usarse o disfrutarse en forma activa o pasiva.

**4.14.1** Para efectos de esta Norma se definen en forma enunciativa, más no limitativa los siguientes tipos de juguetes:

**4.14.1.1 Juguete acuático**

Es aquel que ha sido concebido, diseñado y construido para ser utilizado en el agua.

**4.14.1.2 Juguete científico**

Es aquel que cumple una función de entretenimiento, que además de ser instructiva, educativa o de educación vocacional, conjuga la habilidad mental con la manual, especializándose en alguna ciencia o en cualquiera de las ramas de la misma, con instructivos adecuados para su uso.

**4.14.1.3 Juguete deportivo y recreativo**

Es aquel concebido, diseñado y construido imitando a los utilizados en deportes profesionales y que desarrolla la actividad física del consumidor.

**4.14.1.4 Juguete de salón**

Es aquel que desarrolla la agilidad mental y fomenta un espíritu de competencia.

**4.14.1.5 Juguete educativo**

Es aquel que despierta la creatividad, habilidad, imaginación, capacidad de concentración, así como el desarrollo de conceptos y de la memoria.

**4.14.1.6 Juguete funcional**

Es aquel que cumple o simula cumplir la misma función que realizan productos, aparatos o instalaciones destinadas a los adultos, constituyendo a menudo un modelo a escala.

**4.14.1.7 Juguete montable**

Es aquel en el que el consumidor va montado sobre el mismo, ya sea propulsándolo por su propia fuerza y/o por algún mecanismo eléctrico o mecánico.

**4.15 Peligro**

El riesgo de lesión ocasionado por el uso normal del juguete o como resultado del uso indebido del mismo.

**4.16 Uso indebido**

Condiciones a las cuales el consumidor puede someter un juguete, y las cuales no son consideradas como condiciones de uso normal o adecuado, tales como desarmarlo indebidamente, lanzarlo, tirarlo o en general, usar el juguete para un propósito distinto de aquel para el que fue concebido o indicado en el instructivo.

**4.17 Uso normal o adecuado**

Formas de empleo o manejo del juguete, las cuales se indican en el instructivo que acompañan al mismo y que han sido establecidas por el fabricante, la costumbre, estilo o que son evidentes, derivadas de las características del propio juguete.

**5. Especificaciones de información comercial**

**5.1 Requisitos generales de información comercial**

**5.1.1** La información acerca de los juguetes debe ser veraz; describirse y presentarse de forma tal que no induzca a error al consumidor con respecto a la naturaleza y características de los juguetes, observándose en todo caso lo dispuesto por la Ley Federal de Protección al Consumidor.

**5.1.2** Idioma y términos.

La información obligatoria que se ostente en las etiquetas de los juguetes debe:

- a) Cumplir con lo que establece la Norma Oficial Mexicana NOM-008-SCFI-1993, sin perjuicio de que adicionalmente se pueda expresar en otro sistema de unidad de medida. La información que se exprese en un sistema de unidades distinto al Sistema General de Unidades de Medida, debe expresarse también en este último, cuando menos con el mismo tamaño de letra y/o números y de manera igualmente ostensible, y
- b) Presentarse en la etiqueta del juguete o del producto que lo contiene, cuando este sea el caso, de manera tal que permanezca disponible hasta el momento de su adquisición por el consumidor.
- c) Ostentarse de manera tal que el tamaño y tipo de letra permitan al consumidor su lectura a simple vista. Exclusivamente la información señalada en el presente capítulo debe expresarse en idioma español, sin perjuicio de presentarse además en otros idiomas.

**5.1.3** Los productos sujetos a la aplicación de esta Norma Oficial Mexicana deben contener cuando menos la siguiente información comercial obligatoria, misma que puede aparecer en cualquier superficie del envase:

- a) Nombre genérico del producto, cuando éste no sea plenamente identificable a simple vista por el consumidor;
- b) Indicación de cantidad en forma escrita o gráfica;
  - b.1 Los juguetes que se comercialicen por cuenta numérica en empaques que permitan ver su contenido, no requieren presentar declaración de cantidad.
  - b.2 Los juguetes que se comercialicen por cuenta numérica en envases que no permitan ver su contenido, pero éste sea obvio y contengan una sola unidad, no requieren presentar declaración de cantidad.
  - b.3 Los juguetes que se comercialicen por cuenta numérica, pero no se encuentren en los supuestos a que se refieren los incisos b.1 y b.2 antes citados, deben indicar la cantidad en forma escrita o gráfica. En caso de que la declaración sea escrita, ésta debe expresarse de manera ostensible y fácilmente legible de forma tal que el tamaño y tipo de letra permita al consumidor su lectura a simple vista, como lo dispone el inciso c) del punto 5.1.2 de la presente Norma Oficial Mexicana.
  - b.4 Los juguetes que se comercialicen en unidades de masa o de volumen deben indicar la cantidad en forma escrita, de forma tal que el tamaño y tipo de letra permitan al consumidor su lectura a simple vista, como lo dispone el inciso a) del punto 5.1.2 de la presente Norma Oficial Mexicana.
- c) Nombre, denominación o razón social y domicilio del productor o responsable de la fabricación para productos nacionales. En el caso de productos importados, esta información debe ser proporcionada a la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial o a la Procuraduría Federal del Consumidor por el importador a solicitud de cualquiera de ellas;  
La Secretaría de Comercio y Fomento Industrial o la Procuraduría Federal del Consumidor proporcionará esta información a los consumidores que así lo soliciten cuando existan quejas sobre los productos;
- d) Leyenda que identifique el país de origen del producto, por ejemplo: "producto de...", "hecho en...", "manufacturado en..." u otros análogos, sujeto a lo dispuesto en los tratados internacionales de los que los Estados Unidos Mexicanos sean parte;
- e) Tratándose de productos importados: nombre, denominación o razón social y domicilio del importador. Esta información puede incorporarse al producto en territorio nacional, después del despacho aduanero y antes de su comercialización;
- f) Leyenda o símbolo que indique la edad del consumidor recomendada por el fabricante para su uso.

**5.2** Requisitos específicos de información comercial.

**5.2.1** Los juguetes destinados a ser ensamblados deben ir acompañados del instructivo de montaje o bien acompañados de una explicación escrita o gráfica. Cuando el juguete esté destinado a ser ensamblado por un adulto, se debe indicar de modo claro esta circunstancia.

**5.2.2** Las resbaladillas (toboganes), columpios, anillos y trapecios para hacer gimnasia, así como las cuerdas y juguetes similares, fijados a un pórtico, deben ir acompañados de instrucciones que llamen la atención sobre la necesidad de verificar y dar mantenimiento periódicamente a sus partes principales (suspensiones, fijaciones, anclados, etc.) y precisar que en el caso de que estas verificaciones no se efectúen, el juguete puede provocar una caída o volcar.

Asimismo, el instructivo debe indicar aquellas partes que puedan presentar un peligro para el consumidor.

**5.2.3** El instructivo de los juguetes con proyectiles debe advertir sobre el peligro de utilizar otros proyectiles

distintos a los suministrados o los recomendados por el fabricante, y sobre el peligro de disparar a quemarropa.

5.2.4 Los fulminantes de los juguetes deben llevar una leyenda precautoria para evitar que se disparen cerca de los ojos o de los oídos y que sean guardados en los bolsillos.

5.2.5 Las imitaciones de equipos de protección deben llevar una leyenda precautoria para informar que no proporcionan protección en caso de accidente o una leyenda similar de acuerdo al tipo de producto, por ejemplo: "Esto es un juguete. No proporciona seguridad".

5.2.6 Los monopatines y patines de rueda para niños, que se distribuyen como juguetes, deben llevar en el instructivo una leyenda que indique que se deben utilizar acompañados del equipo de protección adecuado.

5.2.7 Los juguetes acuáticos inflables deben llevar una leyenda precautoria que indique que se trata de un juguete y que debe ser utilizado bajo la supervisión de un adulto. Dicha leyenda debe ser indeleble y su color contrastar con el cuerpo del juguete. Las letras deben tener una altura mínima de 6 mm y situarse a menos de 100 mm de una de las válvulas, a fin de apreciarse sin dificultad a simple vista.

5.2.8 Los juguetes destinados a ser fijados a partes de cunas o de carreolas por medio de hilos, cuerdas, elásticos o cintas deben llevar en el instructivo una leyenda precautoria para evitar posibles riesgos para los infantes.

5.2.9 Los juguetes científicos deben contener las siguientes indicaciones:

5.2.9.1 Los recipientes individuales de sustancias químicas deben ostentar en una etiqueta su nombre químico, nombre comercial en su caso, contenido en unidades del Sistema General de Unidades de Medida y concentración en porcentaje.

5.2.9.2 Las etiquetas de los envases de los productos químicos deben ser de 3 colores diferentes como a continuación se indica:

Azul:	productos alcalinos
Rojo:	productos ácidos
Amarillo:	productos neutros.

Asimismo, deben indicar la característica principal de la sustancia utilizada (astringente, irritante, etc.), para que, en caso de accidente se pueda disponer de los medios oportunos de solución inmediata.

5.2.9.3 El envase debe indicar en una de sus caras laterales la siguiente información:

- Leyenda precautoria en la que se mencione que es un equipo experimental que puede ser peligroso si no se siguen adecuadamente las indicaciones del instructivo.
- Recomendación de conservar a la mano el instructivo para el uso adecuado.
- Edad del consumidor recomendada para el uso del juego.

5.2.9.4 El tamaño mínimo de la letra de la leyenda precautoria debe ser al menos de 1,5 mm de altura, a fin de apreciarse sin dificultad a simple vista.

5.2.9.5 Debe llevar un instructivo explícito que contenga todas las leyendas de precaución y seguridad pertinentes, las cuales son, entre otras:

- "Todo producto químico debe ser manejado como si fuera tóxico".
- "En caso de existir duda, por ingestión, accidente o herida, consultar urgentemente a un médico llevando el producto químico y su recipiente".

5.2.9.6 Asimismo, deben indicarse las reglas generales de seguridad siguientes:

- "LEER las instrucciones, seguir las y conservarlas como referencia";
- "MANTENER ALEJADOS a los niños menores de 5 años de la zona donde se realiza el experimento";
- "PROTEGER los ojos en los experimentos indicados";
- "GUARDAR los juegos de química fuera del alcance de los niños menores de 5 años";
- "LIMPIAR la mesa y los materiales utilizados";
- "LAVARSE las manos, una vez terminados los experimentos";
- "NO UTILIZAR otros materiales que los suministrados en el juguete";
- "NO COMER, BEBER, NI FUMAR en la zona donde se realice el experimento";
- "EVITAR todo contacto con los ojos y piel, así como la ingestión de los productos químicos";
- "NO UTILIZAR los recipientes originales para guardar alimentos".

5.2.10 En los disfraces se debe contener una leyenda precautoria que prevenga la no utilización del mismo cerca del fuego.

5.2.11 En las tiendas de campaña y en las casas de juguete, concebidas para que los niños puedan introducirse, debe incluirse en el instructivo, una leyenda precautoria para no utilizarse cerca del fuego.

5.2.12 Los juguetes funcionales deben ostentar la indicación siguiente, ya sea en su empaque, envase o en etiqueta:

**"¡ATENCIÓN! UTILIZAR BAJO LA VIGILANCIA DE UN ADULTO"**

Además de ir acompañados de instrucciones de uso, así como de la indicación de las precauciones que debe seguir el usuario, precisando que, el no respetar estas indicaciones lo expondría a riesgos inherentes al abuso del juguete. También debe indicarse que el juguete debe mantenerse fuera del alcance de los niños muy pequeños.

**6. Instructivos, advertencias y garantías****6.1 Requisitos generales**

La información señalada en el presente capítulo debe expresarse en idioma español, sin perjuicio de presentarse además en otros idiomas.

**6.2 Instructivos**

Los juguetes objeto de la aplicación de esta Norma Oficial Mexicana deben ir acompañados, cuando el juguete lo requiera, de instructivos sin cargo adicional. Dichos instructivos deben contener las indicaciones claras y precisas para su uso normal, conservación y mejor aprovechamiento, así como de las advertencias necesarias para el manejo seguro y confiable de los mismos.

**6.3 Advertencias**

Ya sea en el producto, empaque o instructivo, cuando el juguete lo requiera, se deben ostentar las siguientes precauciones:

- Precauciones que deba tomar el usuario para el manejo, uso o disfrute del juguete.
- Indicaciones de conexión o ensamble para su adecuado funcionamiento, cuando éstos sean necesarios.

**6.4 Garantías**

Cuando se ofrezca garantía del juguete, ésta debe establecerse en los términos dispuestos por la Ley Federal de Protección al Consumidor.

**7. Vigilancia**

La vigilancia del cumplimiento de la presente Norma Oficial Mexicana estará a cargo de la Procuraduría Federal del Consumidor.

**8. Bibliografía**

Ley Federal sobre Metrología y Normalización. Publicada en el **Diario Oficial de la Federación** el 1 de julio de 1992.

Ley Federal de Protección al Consumidor. Publicada en el **Diario Oficial de la Federación** el 24 de diciembre de 1992.

Reglamento de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización. Publicado en el **Diario Oficial de la Federación** el 14 de enero de 1999.

Norma Oficial Mexicana NOM-015/1-SCFI/SSA-1994 "Seguridad e información comercial en juguetes - Seguridad de juguetes y artículos escolares - Límites de biodisponibilidad de metales en artículos recubiertos con pinturas y tintas - Especificaciones químicas y métodos de prueba". Publicada en el **Diario Oficial de la Federación** el 2 de septiembre de 1994.

Norma Mexicana NMX-Z-013-SCFI-1977 "Guía para la redacción, estructuración y presentación de las Normas Oficiales Mexicanas". Declaratoria de vigencia publicada en el **Diario Oficial de la Federación** el 31 de octubre de 1977.

**9. Concordancia con normas internacionales**

Este Proyecto de Norma Oficial Mexicana no es equivalente con norma o lineamiento internacional alguno por no existir referencia al momento de su elaboración.

México, D.F., a 3 de febrero de 1999.- La Directora General de Normas, **Carmen Quintanilla Madero**.- Rúbrica.

**NORMA Oficial Mexicana NOM-252-SSA1-2011, Salud ambiental. Juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales pesados. Especificaciones químicas y métodos de prueba.**

**Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- Secretaría de Salud.**

MIKEL ANDONI ARRIOLA PEÑALOSA, Comisionado Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios y Presidente del Comité Consultivo Nacional de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario, con fundamento en el artículo 39 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 4 de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo; 3 fracción XXII, 17 bis fracciones II y III, 133 fracción I, 194 primer párrafo, 195, 197, 201, 205, 212, 214, 278 fracciones III y IV, 280, 282, 391 Bis y 392 de la Ley General de Salud; 3 fracción XI, 38 fracción II, 40 fracciones I, V, XI y XII, 41, 43 y 47 fracción IV de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización; 28 del Reglamento de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización; 2 fracciones I, incisos a, d, c, y III inciso s, 1214, 1215, 1220 fracciones I, III y VIII, del Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Control Sanitario de Actividades, Establecimientos, Productos y Servicios; 2 literal C fracción X y 36 del Reglamento Interior de la Secretaría de Salud; 3 fracciones I inciso i y II, y 10 fracciones IV y VIII del Reglamento de la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios, y

**CONSIDERANDO**

Que en cumplimiento a lo previsto en el artículo 46 fracción I de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización, el Subcomité de Salud Ambiental presentó en el año de 2008 al Comité Consultivo Nacional de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario, el anteproyecto de Norma Oficial Mexicana.

Que con fecha 27 de abril de 2010, en cumplimiento del acuerdo del Comité y lo previsto en el artículo 47 fracción I de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización, se publicó en el Diario Oficial de la Federación el Proyecto de Norma Oficial Mexicana PROY-NOM-252-SSA1-2008, Salud ambiental. Juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales pesados. Especificaciones químicas y métodos de prueba, a efecto que dentro los sesenta días naturales posteriores a dicha publicación, los interesados presentaran sus comentarios al Comité Consultivo Nacional de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario.

Que con fecha previa, fue publicada en el Diario Oficial de la Federación, la respuesta a los comentarios recibidos por el mencionado Comité, en los términos del artículo 47 fracción III de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización.

Que en atención a las anteriores consideraciones, contando con la aprobación del Comité Consultivo Nacional de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario, tengo a bien expedir y ordenar la publicación en el Diario de la Norma Oficial Mexicana NOM-252-SSA1-2011, Salud ambiental. Juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales pesados. Especificaciones químicas y métodos de prueba.

En la elaboración de la presente norma participaron las siguientes Dependencias, Instituciones y Organismos:

SECRETARIA DE SALUD.

Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios.

Comisión de Control Analítico y Ampliación de Cobertura.

Comisión de Evidencia y Manejo de Riesgos.

Sistema Federal Sanitario.

PROCURADURIA FEDERAL DEL CONSUMIDOR.

Laboratorio Nacional de Protección al Consumidor.

ASOCIACION NACIONAL DE FABRICANTES DE PINTURAS Y TINTAS, A.C., ANAFAPYT.

ASOCIACION MEXICANA DE LA INDUSTRIA DEL JUGUETE, A.C. AMIJU.

ASOCIACION NACIONAL DE IMPORTADORES Y EXPORTADORES DE LA REPUBLICA MEXICANA, A.C. ANIERM.

MATTEL DE MEXICO S.A. DE C.V.

BUFETE QUIMICO, S.A. DE C.V.

LLOYD MEXICANO S. DE R.L. DE C.V.

LABORATORIO FERMI, S.A. DE C.V.  
CENTRO DE CONTROL TOTAL DE CALIDADES, S.A. DE C.V.  
AMERICAN QUALITY LAB S.A. DE C.V.  
LABORATORIO QUIBIMEX S.A. DE C.V.

## INDICE

0. Introducción.
1. Objetivo y campo de aplicación.
2. Referencias.
3. Definiciones.
4. Símbolos y abreviaturas.
5. Especificaciones.
6. Muestreo.
7. Método de prueba.
8. Concordancia con normas internacionales y nacionales.
9. Bibliografía.
10. Observancia de la norma.
11. Vigencia.
- Apéndice normativo A.
- Apéndice normativo B.
- Anexo 1.

### 0. Introducción.

Existen pinturas y tintas que pueden contener metales y ciertos elementos formando compuestos, las cuales se emplean en la fabricación o recubrimiento de las superficies de artículos de consumo con los que posiblemente las personas entren en contacto, planteando por lo tanto, un riesgo para la salud cuando dichos compuestos son tóxicos.

El riesgo de exposición a ciertos elementos presentes en las pinturas y tintas como lo son los metales pesados es mayor en los niños menores de tres años o en etapa preescolar, debido al comportamiento de llevarse a la boca objetos no comestibles, hábito conocido como "pica". Al chupar, lamer o tragar objetos recubiertos con pinturas que contienen elementos metálicos éstos entran al organismo vía el tracto digestivo.

En respuesta a los avances en los estudios toxicológicos de los metales pesados que se encuentran en los recubrimientos que son empleados en la fabricación y acabado de este tipo de productos, así como los progresos tecnológicos en los métodos de prueba utilizados para su determinación además de dar una certeza jurídica y claridad en la vigilancia de la norma se ha observado la necesidad de emitir una nueva norma; en tal virtud, durante el periodo de publicación y entrada en vigor de ésta, los Comités Consultivos Nacionales de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario y el de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, se coordinarán para realizar los trámites necesarios para la cancelación de la Norma Oficial Mexicana NOM-015/1-SCFI/SSA-1994, Seguridad e información comercial en juguetes-Seguridad de juguetes y artículos escolares. Límites de biodisponibilidad de metales en artículos recubiertos con pinturas y tintas. Especificaciones químicas y métodos de prueba, estableciendo nuevos límites de biodisponibilidad de los metales pesados (antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio, plomo y selenio) y actualizando el método de prueba necesario para la verificación de las especificaciones de productos objeto del proyecto, con que se busca dotar de mayor certeza los datos obtenidos por medio de métodos más modernos, ya que presentan mayor sensibilidad y precisión.

## 1. Objetivo y campo de aplicación

### 1.1 Objetivo.

- 1.1.1** Esta norma establece el límite de biodisponibilidad y método de prueba para la determinación de plomo que deben cumplir los juguetes para niños de hasta los 12 años cumplidos y los artículos escolares destinados a preescolares.
- 1.1.2** Esta norma establece los límites de biodisponibilidad y métodos de prueba para la determinación de los elementos antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, mercurio y selenio, que deben cumplir los juguetes para niños menores de tres años y artículos escolares destinados para preescolares, que debido a sus características planteen el riesgo de chuparse, lamerse o tragarse.

### 1.2 Campo de aplicación.

**1.2.1** Esta norma es de observancia obligatoria para las personas físicas o morales que se dediquen a la fabricación, importación o comercialización de los productos objeto de la misma en Territorio Nacional.

#### 1.2.3 No son objeto de esta norma:

**1.2.3.1** Artículos escolares para uso preescolar, juguetes y sus partes (que hayan sido importados bajo régimen temporal) destinados a la exportación.

**1.2.3.2** Juguetes pigmentados en la masa (juguetes cuyos materiales fueron pigmentados durante el proceso de fabricación).

**1.2.3.3** Empaques o envases, instructivos, folletos y material informativo del producto, siempre y cuando no formen parte funcional del juguete o artículo escolar.

**1.2.3.4** Globos de microfoil de más de 10,16 cm de diámetro que se inflan con helio.

**1.2.3.5** Adornos de navidad y otras fiestas, incluidas las infantiles, con carácter exclusivamente ornamental.

**1.2.3.6** Juegos o juguetes destinados al uso colectivo en parques, patios, sitios de juego o áreas recreativas, tales como columpios, areneros, resbaladillas, toboganes, sube y baja, pasamanos, tiiovivo, casas a escala, casas de campaña para niños, inflables y albercas excepto que tengan diseños o dibujos en relieve.

**1.2.3.7** Triciclos, juguetes montables o juguetes de grandes dimensiones que no sean susceptibles a que el niño se los lleve a la boca para chuparlos o lamerlos.

## 2. Referencias

Esta norma se complementa con las siguientes Normas Mexicanas:

**2.1** Norma Mexicana NMX-Z-12/1-1987. Muestreo para la inspección por atributos-Parte I. Información general y aplicaciones.

**2.2** Norma Mexicana NMX-Z-12/2-1987. Muestreo para la inspección por atributos-Parte II. Métodos de muestreo, tablas y gráficas.

**2.3** Norma Mexicana NMX-Z-12/3-1987. Muestreo para la inspección por atributos-Parte III. Regla de cálculo para la determinación de planes de muestreo.

## 3. Definiciones

Para efectos de esta norma se entiende por:

**3.1 Artículo escolar para nivel preescolar**, al material que se utiliza como apoyo en la enseñanza con la finalidad de desarrollar determinadas habilidades y capacidades específicas para su rango de edad, su nivel intelectual o de conocimientos en la etapa preescolar (no más de seis años de edad), los cuales tienen color por algún componente o bien en su masa, tales como lápices de grafito y color, gomas, crayones, pegamento, tijeras de punta roma, plastilina, acuarelas, plumones, gises, ábaco, sacapuntas, entre otros.

**3.2 Biodisponibilidad**, a la capacidad de un elemento para llegar activo al torrente sanguíneo.

**3.3 Blanco muestra**, a las matrices que no contienen el analito de interés y que son tratadas al mismo tiempo y de la misma manera que las muestras.

**3.4 Fabricante**, a la persona física o moral que manufacture, produzca o ensamble juguetes o artículos escolares y que en su proceso utilice materias primas, partes, piezas, componentes y accesorios nacionales o importados.

**3.5 Juguete**, al producto o material concebido, destinado y fabricado de modo evidente a ser utilizado con finalidades de juego o entretenimiento, el cual puede usarse o disfrutarse en forma activa o pasiva.

**3.6 Juguetes y artículos escolares pigmentados en la masa (material base)**, a los productos a los que se les añade el colorante en el momento de la obtención de la masa, quedando dicho colorante totalmente impregnado y homogéneamente distribuido en ellos durante el proceso productivo.

**3.7 Límite de biodisponibilidad**, a la cantidad máxima de los elementos que pueden ser solubilizados de acuerdo al método de prueba descrito en esta norma.

**3.8 Límite de detección (de un método)**, a la mínima concentración de un analito o sustancia en una muestra, la cual puede ser detectada pero no necesariamente cuantificada bajo las condiciones en que se lleva a cabo un método. Tres veces la desviación estándar del valor instrumental obtenido de la señal de un blanco de muestra.

**3.9 Línea de producto**, al grupo de productos relacionados entre sí, ya sea por su tamaño, tipo, color, función específica y/o marca.

**3.10 Marca**, al signo visible que distingue a un juguete o artículo escolar, de otros de su misma especie o clase en el mercado.

**3.11 Material base**, al material del juguete o artículo escolar sobre el que se depositan o se forman los recubrimientos.

**3.12 Material del juguete o artículo escolar para preescolar**, a todos los materiales accesibles a los niños presentes en el juguete o artículo escolar.

**3.13 Materiales y partes accesibles**, a los componentes con los cuales se puede entrar fácilmente en contacto y/o tener acceso.

**3.14 Modelo**, a la identificación de un juguete o artículo escolar con características únicas, que lo distinguen de otros de su misma marca.

**3.15 Otros materiales, coloreados en la masa (o material base) o no**, a los materiales como madera, cuero y otras sustancias porosas que se puedan impregnar de elementos colorantes sin que estos últimos formen un recubrimiento.

**3.16 Papel y cartón**, se ha establecido una masa por unidad de superficie máxima de 400 g/m<sup>2</sup> para clasificar los materiales en esta categoría. Por encima de este límite, los materiales se clasifican en la categoría "otros materiales" y pueden tratarse de cartón duro o de tableros duros.

**3.17 Raspado**, a la remoción de un recubrimiento sin quitar parte del material base.

**3.18 Recubrimiento**, al producto en forma de líquido, pasta o polvo, que cuando es aplicado a un sustrato, forma una película protectora, decorativa y/u otras propiedades específicas.

**3.19 Sustrato**, a la superficie a la cual se aplica el recubrimiento, es decir, el material del juguete o artículo escolar, de otros de su misma especie o clase en el mercado

#### **4. Símbolos y abreviaturas**

Cuando en esta norma se haga referencia a los siguientes símbolos y abreviaturas se entiende por:

As	Arsénico
Ba	Bario
Cd	Cadmio
COFEPRIS	Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios
Cr	Cromo
Hg	Mercurio
Pb	Plomo
Se	Selenio
Sb	Antimonio

In	Pulgada
Kg	Kilogramo
g	Gramo
mg	Miligramo
ml	mililitro
m	Metro
mm	Milímetro
$\mu\text{m}$	Micrómetro
$\text{m}^2$	metro cuadrado
$\text{cm}^2$	centímetro cuadrado
$\text{mm}^2$	milímetro cuadrado
rpm	revoluciones por minuto
min	Minuto
h	Hora
/	entre
V	Volumen
ppm	partes por millón
m/m	relación masa - masa
pH	potencial hidrógeno
$^{\circ}\text{C}$	grados Celsius
%	por ciento
HCl	ácido clorhídrico
N	Normal
M	Molar
ICP	Plasma Individualmente Acoplado
EAA	Espectrofotómetro de absorción atómica

## 5. Especificaciones

### 5.1 Requisitos generales.

Los juguetes para niños hasta los 12 años y artículos escolares destinados para preescolares deben cumplir con el límite establecido de plomo biodisponible establecido en el numeral 5.2.1 de esta norma.

### 5.2 Límites máximos de biodisponibilidad.

**5.2.1** La biodisponibilidad de los elementos Sb, As, Ba, Cd, Cr, Hg y Se - en los juguetes para niños menores de 3 años y artículos escolares destinados para preescolares, debe cumplir con los límites máximos establecidos en la Tabla 1, de acuerdo al método de ensayo correspondiente señalado en el Apéndice Normativo A.

**Tabla 1. Límites máximos biodisponibilidad de los elementos a partir del material del juguete o artículo escolar (Ver Nota 1)**

Elemento soluble		Sb	As	Ba	Cd	Cr	Pb	Hg	Se
Concentración máxima del elemento en mg/kg a partir del material analizado	Cualquier material del juguete o artículo escolar, excepto: - masa de modelar - pintura para dedos	60	25	1000	75	60	90	60	500
	Artículos escolares para preescolares, pasta para modelar y pintura para dedos	60	25	250	50	25	90	25	500

**Nota 1:** Materiales sujetos a análisis de los juguetes o artículos escolares para preescolares:

Recubrimientos de pinturas, barnices, lacas, tintas de impresión, polímeros y recubrimientos similares.

Polímeros y sustancias similares, incluidos los laminados, se trate de textiles reforzados o no, con exclusión de otros textiles.

Papel y cartón.

Textiles, naturales o sintéticos.

Vidrio, cerámica, materiales metálicos determinados según el medidor de partes pequeñas.

Otros materiales coloreados en la masa o no (ejemplo: madera, cartón duro, tablero duro, hueso y cuero).

Materiales destinados a dejar trazas (ejemplo: La mina de lápices y la tinta de los bolígrafos).

Materiales para moldear y modelar, incluidas las pastas para modelar y moldear, así como los geles.

Pinturas, incluidas las pinturas para dedos, barnices, lacas, polvos para vidrio y materiales similares en forma sólida o líquida que aparezcan como tal en los juguetes.

## 6. Muestreo

**6.1** El procedimiento de muestreo para los productos objeto de esta norma se sujeta a lo que establece la Ley General de Salud.

**6.2** En la selección de las muestras, se deben tomar en cuenta las siguientes consideraciones.

**6.2.1** Cuando no se cumpla con los requisitos de "familia" se debe efectuar el procedimiento de muestreo conforme a la NMX-Z-12/1-1987 Muestreo para la inspección por atributos partes I, II y III.

**6.2.2** Una familia de artículos escolares para uso preescolar, la conformarán aquellos productos que tienen una misma fórmula base y generalmente se presentan en conjuntos, pudiendo variar la cantidad de piezas dependiendo el modelo de que se trate.

**6.2.3** Los materiales destinados a dejar traza como los lápices de colores, crayones, pintura digital y pintura escolar, generalmente se comercializan en estuches de 2 o más piezas, considerando que el estuche con mayor número de piezas contiene los mismos colores que los estuches de menor cantidad de piezas, debe tomarse para su análisis aquel que contenga la mayor cantidad de piezas.

**6.2.4** Una familia de juguetes se conformará de aquellos artículos que se encuentran clasificados bajo una misma línea de producto elaborada en el mismo país, lugar de producción y materia prima. Debiéndose tomar para su análisis aquel que contenga la mayor cantidad de piezas recubiertas y diversidad de colores.

#### **7. Método de prueba**

Para la verificación de las especificaciones de los productos objeto de esta norma, se deben aplicar los métodos de prueba señalados en el Apéndice Normativo A.

#### **7. Método de prueba**

Para la verificación de las especificaciones de los productos objeto de esta norma, se deben aplicar los métodos de prueba señalados en el Apéndice Normativo A.

## **8. Concordancia con normas internacionales y nacionales**

No existe concordancia con normas internacionales o nacionales, por no existir al momento de elaboración de la presente norma oficial mexicana.

## **9. Bibliografía**

**9.1** ASTM Standard Consumer Safety Specification on Toy Safety F963-92.

**9.2** Directiva 88/378/CEE del Consejo de las Comunidades Europeas relativa a la aproximación de las legislaciones de los Estados miembros sobre la seguridad de los juguetes.

**9.3** MERCOSUR/XV SGT N° 3/P. Res. N° .../03. Reglamento Técnico MERCOSUR sobre seguridad en juguetes.

**9.4** BS EN 71-31: 995 BS 5665, Part 3: 1995 British Standard Safety of toys. Part 3 Migration of certain elements.

**9.5** Muñoz/H Romicu I Hernández-Avila M. et al. Blood lead and Neurobehavioral Development among Children Living in México City Archives of Environmental Health 1993: No. 3 vol. 48: 132-138.

**9.6** Romencu I. Palazuelos R. E., Meneses E. Hernández Avila M. Vehicular Traffic of Blood-lead Levels in Children: A Pilot Study in México City Archives of Environmental Health 1992: No. 4 vol. 47: 246-249.

**9.7** Hernández Avila M. Romieu I. Ríos C. et. Al. Lead Glazed Ceramics Mayor Determinantes of Blood Lead Levels in Mexican Women. Environmental Health Perspectives 1991: vol. 94: 117-120.

**9.8** Romieu I Palazuelos R. Hernández Avila M. et al. Sources of Lead Exposure in México City. Environmental Health Perspectives 1994: vol. 102.

**9.9** López-Rojas M. Santos Burgoa Ríos C.. et al. Use of Lead-Glazed Ceramics is the Main Factor Associated to High Lead in Blood Levels in Two Mexican Rural Communities. Journal of Toxicology and Environmental Health 1994: vol. 42: 45-62.

## **10. Observancia de la norma.**

La vigilancia del cumplimiento de esta norma, corresponde a la Secretaría de Salud a través de la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios y a los gobiernos de las Entidades Federativas, en el ámbito de sus respectivas competencias.

## **11. Vigencia**

Esta norma entrará en vigor a los 90 días naturales posteriores al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

Sufragio Efectivo. No Reelección.

México, D.F., a 11 de abril de 2012.- El Comisionado Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios y Presidente del Comité Consultivo Nacional de Normalización de Regulación y Fomento Sanitario, **Mikel Andoni Arriola Peñalosa**.- Rúbrica.

## **APENDICE NORMATIVO A**

### **METODO DE PRUEBA PARA LA DETERMINACION DE LA BIODISPONIBILIDAD DE Sb, As, Ba, Cd, Cr, Pb, Hg, y Se EN LOS MATERIALES DE JUGUETES Y ARTICULOS ESCOLARES.**

#### **A1.0 Principio**

Los elementos solubles son extraídos de los juguetes o artículos escolares bajo condiciones que simulan la situación donde los materiales permanecen 4 horas en el tracto alimentario después de ingerirse. El contenido del elemento soluble en el extracto, es determinado por ICP/ masas, ICP de emisión óptica, Espectroscopia de Absorción Atómica utilizando la técnica de flama, Generador de Hidruros u Horno de Grafito para la determinación de mercurio, arsénico, antimonio, cadmio, cromo, plomo, bario y selenio.

#### **A2.0 Reactivos y Aparatos**

### **A2.1 Reactivos**

Los reactivos utilizados durante el análisis no deben contener los elementos a medir en cantidades que alteren la confiabilidad del resultado.

**A2.1.1** Solución de ácido clorhídrico 0,07 M.

**A2.1.2** Solución de ácido clorhídrico 0,14 M.

**A2.1.3** Solución de ácido clorhídrico aproximadamente 2,0 M ( 7,3% m/m).

**A2.1.4** Solución de ácido clorhídrico aproximadamente 6,0 M ( 21,9% m/m).

**A2.1.5** Soluciones estándares de Sb, As, Ba, Cd, Cr, Pb, Hg, Se

**A2.1.6** n-heptano u otro disolvente adecuado

**A2.1.7** Agua con una conductividad máxima de 1  $\mu\text{S}/\text{cm}$  a 25 °C cuando se utilice EAA por la técnica de flama o por Generador de Hidruros o el ICP masas o el EAA por Horno de grafito el agua utilizada debe tener una conductividad menor a 0,1  $\mu\text{S}/\text{cm}$  a 25 °C.

### **A2.2 Aparatos**

**A2.2.1** Espectrofotómetro de absorción atómica (EAA) construido de flama, horno de grafito y/o generador de hidruros.

**A2.2.2** Aditamentos del generador de hidruros u horno de grafito.

**A2.2.3** ICP de emisión óptica.

**A2.2.4** ICP masas

**A2.2.5** Balanza analítica, con una sensibilidad mínima de 0,1 mg.

**A2.2.6** Tamices de acero inoxidable de un tejido simple de 0,5 mm de abertura nominal de malla.

**A2.2.7** pH-metro con una exactitud de 0,1 unidades de pH.

**A2.2.8** Sistema de filtración adecuado al instrumento empleado.

**A2.2.9** Una centrífuga que pueda girar a  $5000 \pm 500$  rpm

**A2.2.10** Un sistema de calentamiento con agitación que pueda mantener una temperatura de  $37 \pm 2$  °C.

**A2.2.11** Un conjunto de recipientes de un volumen adecuado (aproximado de 1,6 a 5,0 veces del ácido clorhídrico de extracción).

**A2.2.12** Equipos de extracción Soxhlet o equivalente.

### **A3.0 Elección de las muestras de ensayo**

Un juguete o artículo escolar puede constar de 1 o varias muestras de ensayo para análisis, dependiendo de los distintos materiales en los que se encuentren presentes los colores. La muestra de ensayo debe tomarse del juguete o artículo escolar, tal y como se comercializa o bien tal y como está destinado a comercializarse. Dichas muestras deben tomarse de las partes accesibles de un solo juguete o artículo escolar muestra, es decir que está admitido combinar los materiales iguales de un juguete o artículo escolar y considerarlos como una sola y misma muestra de ensayo, pero no utilizar otros juguetes o artículos escolares de muestra. No está permitido componer muestras de ensayo con más de un material o color, salvo que la separación física o una masa demasiado limitada impida la formación de muestras discretas (por ejemplo: por puntos, tejidos impresos). Este requisito no impide que las muestras de ensayo se puedan tomar de modo que sean representativas del material en cuestión especificado y del sustrato sobre el que estén depositadas.

No se realizará el análisis a muestras en las que haya menos de 10 mg de materia.

Cuando los artículos escolares se destinen a ser usados en partes o se desensamblien sin el uso de herramienta, cada pieza se considerará separadamente.

### **A3.1 Muestreo**

El muestreo de los productos que serán analizados en el laboratorio se hará, siempre que sea posible, siguiendo los lineamientos marcados en el punto A3.0. En caso de que existan problemas en la selección de las muestras de ensayo por sus características de combinación de colores, tamaño de muestra insuficiente para el ensayo o por la separación de los diferentes materiales que componen a un mismo artículo, se tomarán en cuenta los criterios establecidos en el anexo 1.

### **A4.0 Preparación y análisis de las muestras de ensayo**

Para facilitar el análisis de las muestras de ensayo, se requiere una cantidad mínima de 100 mg, sin embargo, en algunas ocasiones el laboratorio de pruebas requerirá de una mayor cantidad de muestra dependiendo del artículo que se trate, pudiendo obtener una mayor cantidad de la misma para su análisis, siempre y cuando se guarde la proporción de masa/masa de 1,50.

Si la muestra de laboratorio no es uniforme en su material, deberá obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada material diferente cuya masa sea superior a 10 mg. Si hay entre 10 mg y 100 mg de material uniforme pulverizado, la masa de la muestra de ensayo debe mencionarse en el informe de prueba descrito en el punto A6.0 e) y la cantidad de los elementos correspondientes debe reportarse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo.

Nota: Una vez hecha la extracción y siempre respetando la relación 1:50 (masa/muestras/sol. de extracción) se podrá llevar a mayor volumen en el entendido de que en la validación del método se evidencie que los equipos y materiales utilizados son adecuados para que se cumpla con la condición de detectar 1/10 de los valores máximos permitidos para cada elemento establecido en la norma.

### **A4.1 Recubrimientos, pinturas, barnices, lacas, tintas de impresión, polímeros y recubrimientos similares.**

#### **A4.1.1 Toma y preparación de la muestra**

Raspar el recubrimiento de la muestra de laboratorio y molerla a temperatura ambiente. Obtener una porción de muestra no menor de 100 mg. Pasarla a través de un tamiz metálico de acero inoxidable de 0,5 mm (véase A2.2.6).

Si la muestra de laboratorio no es uniforme en su recubrimiento, obtener una porción de cada recubrimiento diferente como se especificó antes.

En el caso donde el recubrimiento uniforme es insuficiente para realizar la prueba con porciones de 100 mg, raspe del recubrimiento disponible. La porción obtenida no se molerá a fin de obtener la mayor cantidad de la porción de prueba. La masa deberá ser reportada.

Si el recubrimiento no puede ser raspado o el área total recubierta cubre un área menor de aproximadamente 100 mm<sup>2</sup>, las porciones de prueba no se tomarán separadamente del recubrimiento. En tales casos las porciones de prueba serán tomadas del material base, de modo que también incluyan el área cubierta. Las porciones de prueba así obtenidas serán sometidas a la prueba de acuerdo con los métodos especificados en esta norma para el material base.

En el caso de un recubrimiento que por su naturaleza no puede ser molido (ejemplo: pinturas elásticas/plásticas), quite una porción de prueba de la muestra de laboratorio, sin moler el recubrimiento.

#### **A4.1.2 Método de ensayo**

En un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11) se mezcla la muestra de ensayo preparada con 50 veces su masa de una solución acuosa de HCl 0,07 M a 37±2 °C. Si la masa de la muestra de ensayo estuviera comprendida entre los 10 mg y 100 mg, deberá mezclarse la muestra de ensayo con 5,0 ml de dicha solución a 37±2 °C.

Se agita durante 1 min y se verifica el pH de la mezcla. Si el pH fuera superior a 1,5 se añadirá, gota a gota, sin dejar de agitar la mezcla, una solución acuosa de HCl 2 M hasta que el pH esté comprendido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla a 37±2°C continuamente durante 1 h, dejándola reposar a continuación durante 1 h a 37±2 °C.

Se separan a continuación las partes sólidas de la mezcla, primero mediante filtrado (véase A2.2.8) y si es necesario mediante centrifugado a máximo 5000 rpm (véase A2.2.9). La separación se debe efectuar lo antes posible tras el periodo de reposo. El centrifugado no debe superar los 10 min y debe mencionarse en el punto A6.0 e).

Si las soluciones resultantes deben conservarse durante más de una jornada de trabajo antes de ser analizadas, deben estabilizarse añadiendo ácido clorhídrico hasta que el pH de la solución que se vaya a conservar sea como máximo 1,5.

## **A4.2 Polímeros y materiales similares, incluidos los laminados, tanto si se trata de textiles reforzados o no, con exclusión del resto de los textiles.**

### **A4.2.1 Toma y preparación de la muestra**

Obtener una muestra de ensayo de al menos 100 mg del polímero o del material similar evitando el calentamiento de los materiales, con arreglo a las indicaciones siguientes:

Se cortan las piezas de prueba de las áreas que tienen el material de menor espesor, para asegurar un área superficial de las piezas de prueba tan grande como sea posible en proporción a sus masas. Cada pieza de prueba deberá estar en forma no comprimida y no tener una dimensión superior a 6 mm.

Ejemplo: El material más delgado de 6 mm deberá estar de acuerdo con este requerimiento y ser cortado en cuadros de 6 x 6 mm.

Evitar calentamiento del material cuando se corta la pieza.

Si la muestra de laboratorio no es uniforme en su material a probar, debe tomarse una porción de cada material diferente, formando una masa mayor de 100 mg. El material cuya masa es menor de 100 mg deberá formar parte de la porción obtenida del material principal.

Si el material a probarse está cubierto con un recubrimiento, pintura, barniz, laca, tintas de impresión o revestimientos similares y su recubrimiento puede ser raspado y cubrir un área mayor de aproximadamente 100 mm<sup>2</sup>, se deben obtener porciones de prueba separadamente del recubrimiento, raspando de acuerdo A4.1.1 y del material base de acuerdo con ese punto.

Si el recubrimiento no puede ser raspado o el área cubierta es menor que aproximadamente 100 mm<sup>2</sup>, las porciones no serán tomadas separadamente del recubrimiento. En tal caso, las porciones se tomarán del material base de acuerdo con este punto de forma que éstas también incluyan el área cubierta.

Si la muestra de laboratorio no es uniforme en su material, deberá obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada material diferente cuya masa sea superior a 10 mg. Si hay entre 10 mg y 100 mg de material uniforme, la masa de la muestra de ensayo debe mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de los elementos correspondientes debe calcularse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo.

### **A4.2.2 Método de ensayo**

Se sigue el método de acuerdo con el apartado A4.1.2.

## **A4.3 Papel y cartón**

### **A4.3.1 Toma y preparación de la muestra**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg de papel o cartón.

Si la muestra de laboratorio no fuera uniforme en su material, debe obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada material diferente cuya masa sea de, al menos 100 mg. Cuando la masa del material uniforme esté comprendida entre 10 mg y 100 mg debe mencionarse la masa de la muestra de ensayo en el punto A6.0 e) y se calculará la cantidad de los elementos correspondientes como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo.

Si el papel o el cartón que se vayan a ensayar estuvieran recubiertos de pintura, barniz, laca, tinta de imprenta, adhesivo o recubrimiento similar, las muestras de ensayo no deben tomarse por separado. En este caso, deben tomarse del material de acuerdo con este apartado de modo que incluyan también partes representativas de la superficie recubierta. Las muestras de ensayo así obtenidas deben ensayarse de acuerdo con los métodos apropiados que se especifican en este apartado. Lo que deberá hacerse constar en el punto A6.0 e).

### **A4.3.2 Método de ensayo**

Se deja macerar la muestra de ensayo así preparada en 25 veces su masa de agua (véase A2.1.7) a 37±2 °C de modo que la mezcla resultante sea homogénea. Se traslada cuantitativamente la mezcla a un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11). Se añade a la mezcla 25 veces la masa de la muestra de ensayo de una solución acuosa de HCl 0,14 M a 37±2 °C.

Se agita durante 1 min, y se verifica el pH de la solución. Si el pH es superior a 1,5 se añade gota a gota, agitando la mezcla, una solución acuosa de HCl 2 M hasta que el pH esté comprendido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla a 37±2 °C continuamente durante 1 h, dejándola reposar a continuación durante 1 h a 37±2 °C.

Se separan después las partes sólidas de la mezcla. En primer lugar mediante filtrado (véase A2.2.8) y si es necesario, mediante centrifugado a 5000 rpm como máximo (véase A2.2.9). La separación se debe efectuar lo antes posible tras el periodo de reposo, el centrifugado no debe superar los 10 min y debe mencionarse en el punto A6.0 e).

Si las soluciones resultantes deben conservarse durante más de una jornada de trabajo antes de ser analizadas, deberán estabilizarse añadiendo ácido clorhídrico hasta que el pH de la solución que se vaya a conservar sea como máximo 1,5.

#### **A4.4 Textiles Naturales o Sintéticos.**

##### **A4.4.1 Toma y Preparación de la muestra.**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg de los materiales textiles, cortando trozos que en reposo no deben tener dimensiones superiores a 6 mm.

Si la muestra no es uniforme en su material o en su color, deberá obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada material cuya masa sea superior a 100 mg. Una muestra con una masa comprendida entre 10 mg y 100 mg deberá formar parte de la muestra de ensayo obtenida a partir del material principal.

Las muestras tomadas de textiles impresos deberán ser representativas del material en conjunto.

##### **A4.4.2 Método de ensayo**

Se sigue el método que se describe en el apartado A4.1.2.

#### **A4.5 Vidrio, cerámica, materiales metálicos**

##### **A4.5.1 Toma y preparación de la muestra**

Si el juguete, artículo escolar o uno de sus componentes entran totalmente en el cilindro para pequeñas partes, descrito en la figura 1 del Apéndice Normativo B, en cualquier orientación, sin ser comprimidos o contienen vidrios, cerámicas o materiales metálicos accesibles, deberán someterse a ensayo de acuerdo con el apartado A4.5.2 tras retirar cualquier recubrimiento de acuerdo con el apartado A4.1.1.

##### **A4.5.2 Método de ensayo**

Se coloca el juguete, artículo escolar o el componente en un recipiente de vidrio de 50 ml y de dimensiones nominales: 60 mm de alto y 40 mm de diámetro. Se añade un volumen suficiente de solución acuosa de HCl 0,07 M a  $37\pm 2$  °C para cubrir el juguete, artículo escolar o el componente. Se tapa el recipiente, se protege su contenido de la luz y se deja reposar 2 h a  $37\pm 2$  °C.

Se separan a continuación las partes sólidas de la mezcla, primero por decantación, a continuación por filtrado con un filtro (véase A2.2.8) y si es necesario, por centrifugado a 5000 rpm como máximo (véase A2.2.9). La separación se debe efectuar lo antes posible tras el periodo de reposo, el centrifugado no debe superar los 10 min y debe mencionarse en el punto A6.0 e).

Si las soluciones resultantes deben conservarse durante más de 24 h, antes de ser analizadas deben estabilizarse añadiendo ácido clorhídrico hasta que el pH de la solución que se vaya a conservar sea como máximo 1,5

#### **A4.6 Otros materiales.**

##### **A4.6.1 Toma y preparación de la muestra**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg del material, de acuerdo con los apartados A4.2.1, A4.3.1, A4.4.1 y A4.5.1, siendo apropiado cualquiera de ellos.

Si la muestra de laboratorio no es uniforme en su material, deberá obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada material diferente cuya masa sea superior a 10 mg. Cuando la masa de material uniforme esté comprendida entre 10 mg y 100 mg la masa de la muestra de ensayo deberá mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de elementos apropiados deberá calcularse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo.

Si el material que se vaya a someter al ensayo está recubierto con un recubrimiento de pintura, barniz, laca, tinta de imprenta o revestimiento similar, se sigue el método del apartado A4.1.1.

##### **A4.6.2 Métodos de ensayo**

Los materiales deben someterse al ensayo de acuerdo con el más apropiado de los métodos de los apartados A4.2.2, A4.3.2, A4.4.2 y A4.5.2. El método utilizado debe mencionarse en el punto A6.0 e).

#### **A4.7 Materiales destinados a dejar trazas**

##### **A4.7.1 Toma y preparación de la muestra para los materiales en forma sólida**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg de material, cortando fragmentos que en reposo no deben tener dimensiones superiores a 6 mm.

Debe obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada uno de los diferentes materiales destinados a dejar trazas, presentes en la muestra de laboratorio cuya masa sea superior a 10 mg. Cuando la masa de material esté comprendida entre 10 mg y 100 mg, la masa de la muestra de ensayo deberá mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de los elementos correspondientes deberá calcularse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo. Si el material contiene grasa, aceite, cera o sustancias similares, la muestra de ensayo deberá colocarse en un filtro o papel endurecido y dichas sustancias deberán extraerse con n-heptano (véase A2.1.6) o cualquier otro disolvente adecuado para su extracción. Deben realizarse mediciones analíticas para garantizar que la extracción de estas sustancias es cuantitativa. La naturaleza del disolvente utilizado debe mencionarse en el punto A6.0 e).

#### **A4.7.2 Toma y preparación de la muestra para los materiales en forma líquida**

Se obtiene una muestra de ensayo de, al menos, 100 mg del material a partir de la muestra de laboratorio. Se autoriza la utilización de un disolvente adecuado para facilitar la obtención de la muestra de ensayo. Se debe obtener una muestra de ensayo a partir de cada uno de los diferentes materiales destinados a dejar traza, presente en la muestra de laboratorio, cuya masa sea superior a 10 mg. Cuando la masa del material esté comprendido entre 10 mg y 100 mg, la masa de la muestra de ensayo deberá mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de elementos correspondientes deberá calcularse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo. Si el material está destinado a solidificarse durante su uso normal o si contiene grasa, cera o sustancias similares, la muestra de ensayo debe dejarse solidificar en las condiciones de uso normal. El material resultante deberá colocarse en un filtro de papel endurecido y la grasa, el aceite, la cera o las sustancias similares deberán extraerse con n-heptano (véase A2.1.6) o cualquier otro disolvente adecuado para la extracción. Deben realizarse mediciones analíticas para garantizar que la extracción de estas sustancias es cuantitativa. La naturaleza del disolvente utilizado debe mencionarse en el punto A6.0 e).

#### **A4.7.3 Método de ensayo para muestras que no contengan grasa, aceite, cera o sustancias similares**

En un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11) se mezcla la muestra de ensayo así preparada con 50 veces su masa de una solución acuosa de HCl de 0,07 M a  $37\pm 2$  °C. Si la masa de la muestra de ensayo está comprendida entre 10 mg y 100 mg, se mezcla la muestra de ensayo con 5.0 ml de esta solución a  $37\pm 2$  °C. Se agita durante 1 min. Se verifica el pH de la solución.

Si la muestra de ensayo contiene importantes cantidades de derivados alcalinos, generalmente en forma de carbonatos de calcio, se ajusta el pH entre 1,0 y 1,5 con HCl 6 M para evitar una disolución excesiva. El volumen de ácido clorhídrico utilizado y su relación con el volumen de la solución deben mencionarse en el punto A6.0 e). Si la cantidad de derivados alcalinos contenida en la mezcla es despreciable y si el pH de la mezcla es superior a 1,5, se añade gota a gota sin dejar de agitar la mezcla, una solución acuosa de HCl 2 M hasta que el pH esté comprendido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla continuamente durante 1 h a  $37\pm 2$  °C y se deja en reposo durante 1 h a  $37\pm 2$  °C.

#### **A4.7.4 Métodos de ensayo para las muestras que contengan grasa, aceite, cera o sustancias similares**

Se utiliza la muestra de ensayo que haya quedado en el filtro de papel endurecido. Se deja macerar la muestra de ensayo así preparada en una masa de agua (véase A2.1.7) a  $37\pm 2$  °C que corresponda a 25 veces la masa del material inicial, de modo que la mezcla resultante sea homogénea. Se traslada cuantitativamente la mezcla a un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11). Se añade a la mezcla una solución acuosa de HCl de 0,14 M a  $37\pm 2$  °C, en la proporción de 25 veces la masa de la muestra de ensayo inicial. Si la masa de la muestra de ensayo está comprendida entre 10 mg y 100 mg, se deja macerar la muestra de ensayo en 2,5 ml de agua (véase A2.1.7). Se traslada cuantitativamente la mezcla a un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11). Se añaden 2,5 ml de HCl de 0,14 M a  $37\pm 2$  °C a la mezcla. Se agita durante 1 min. Se verifica el pH de la solución. Si la muestra de ensayo contiene importantes cantidades de derivados alcalinos, generalmente en forma de carbonatos de calcio, se ajusta el pH entre 1,0 y 1,5 con HCl 6 M para evitar una dilución demasiado importante. El volumen de ácido clorhídrico utilizado y su relación con el volumen de la solución deben mencionarse en el punto A6.0 e).

Si la cantidad de derivados alcalinos contenida en la mezcla es despreciable y si el pH de la mezcla es superior a 1,5 se añade gota a gota sin dejar de agitar la mezcla una solución acuosa de HCl de aproximadamente 2 M (véase A2.1.3) hasta que el pH esté comprendido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla continuamente durante 1 h a  $37\pm 2$  °C y se deja reposar a continuación durante 1 h a  $37\pm 2$  °C.

NOTA: El volumen de la solución de HCl de 0,07 M o de 0,14 M dependiendo de los casos, se calcula en función de la masa de la muestra de ensayo antes del desengrasado.

Se preparan inmediatamente los sólidos de la mezcla. En primer lugar por filtrado (véase A2.2.8) y si es necesario, por centrifugado a 5000 rpm como máximo (véase A2.2.9). La separación se debe efectuar lo antes posible después del periodo de reposo. El centrifugado no debe superar los 10 min y deben mencionarse en el punto A6.0 e).

Si las soluciones resultantes deben conservarse durante más de una jornada de trabajo antes de ser analizadas, deberán estabilizarse añadiendo ácido clorhídrico hasta que el pH de la solución que se vaya a conservar sea como máximo 1,5.

#### **A4.8 Materiales para moldear y modelar, incluidas las pastas para moldear y modelar, así como los geles**

##### **A4.8.1 Toma y preparación de la muestra**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg de material a partir de la muestra de laboratorio. Debe obtenerse una muestra de ensayo a partir de cada uno de los diferentes materiales presentes en la muestra de laboratorio. Si el material contiene grasa, cera o sustancias similares, la muestra de ensayo deberá colocarse en un filtro de papel endurecido y estas sustancias deberán extraerse con n-heptano (véase A2.1.6) o cualquier otro disolvente adecuado. Deben realizarse mediciones analíticas con el fin de asegurarse de que la extracción de las sustancias en cuestión es cuantitativa. La naturaleza del disolvente utilizado debe mencionarse en el punto A6.0 e).

##### **A4.8.2 Métodos de ensayo para muestras que no contengan grasa, aceite, cera, o sustancias similares**

En un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11) después de haber desmenuzado, si es necesario, la arcilla y los materiales terrosos, se mezcla la muestra de ensayo así preparada con 50 veces su masa de una solución acuosa de HCl de 0,07 M a  $37 \pm 2$  °C. Se agita la mezcla durante 1 min. Se verifica el pH de la solución. Si la muestra de ensayo contiene importantes cantidades de derivados alcalinos, generalmente en forma de carbonatos de calcio, se ajusta el pH entre 1,0 y 1,5 con HCl de aproximadamente 6 M para evitar una dilución excesiva. El volumen de ácido clorhídrico utilizado y su relación con el volumen de la solución deben mencionarse en el punto A6.0 e). Si la cantidad de derivados alcalinos contenida en la mezcla es despreciable y si el pH de la mezcla es superior a 1,5 se añade, gota a gota, sin dejar de agitar la mezcla, una solución acuosa de ácido clorhídrico de aproximadamente 2 M hasta que el pH esté comprendido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla continuamente durante 1 h a  $37 \pm 2$  °C y se deja reposar a continuación durante 1 h a  $37 \pm 2$  °C.

##### **A4.8.3 Método de ensayo para las muestras que contengan grasa, aceite, cera o sustancias similares**

Se utiliza la muestra de ensayo que haya quedado en el filtro de papel endurecido. Se deja macerar la muestra de ensayo así preparada en una masa de agua (véase A2.1.7) a  $37 \pm 2$  °C que corresponda a 25 veces la masa del material inicial, de modo que la mezcla resultante sea homogénea. Se traslada cuantitativamente la mezcla a un recipiente de tamaño adecuado (véase A2.2.11). Se añade a la mezcla la solución acuosa de HCl de 0,14 M a  $37 \pm 2$  °C en la proporción de 25 veces la masa de la muestra de ensayo inicial. Se agita durante 1 min. Se verifica el pH de la solución. Si la muestra de ensayo contiene importantes cantidades de derivados alcalinos, generalmente en forma de carbonatos de calcio, se ajusta el pH entre 1,0 y 1,5 con ácido clorhídrico de aproximadamente 6 M para evitar una dilución excesiva. El volumen de ácido clorhídrico utilizado y su relación con el volumen de la solución deben mencionarse en el punto A6.0 e). Si la cantidad de derivados alcalinos contenida en la mezcla es despreciable y si el pH de la mezcla es superior a 1,5 se añade gota a gota, sin dejar de agitar la mezcla, una solución acuosa de ácido clorhídrico de aproximadamente 2 M hasta que el pH esté comprometido entre 1,0 y 1,5. Se protege la mezcla de la luz. Se agita la mezcla continuamente durante 1 h a  $37 \pm 2$  °C y se deja reposar a continuación durante 1 h a  $37 \pm 2$  °C.

NOTA: El volumen de la solución de HCl 0,07 M o HCl 0,14 M dependiendo de los casos, se calcula en función de la masa de la muestra antes del desengrasado.

Se separan inmediatamente los sólidos de la mezcla, en primer lugar por filtrado (véase A2.2.8) y si es necesario, por centrifugado a 5000 rpm como máximo (véase A2.2.9). La separación se debe efectuar lo antes posible después del periodo de reposo. El centrifugado no debe superar los 10 min y debe mencionarse en el punto 6.0 e).

Si las soluciones resultantes deben conservarse durante más de una jornada de trabajo antes de ser analizadas, deberán estabilizarse añadiendo ácido clorhídrico hasta que el pH de la solución que se vaya a conservar sea como máximo 1,5.

#### **A4.9 Pinturas, incluidas las pinturas para dedos, barnices, lacas, polvos de esmaltar y sustancias similares en forma sólida o líquida**

#### **A4.9.1 Toma y preparación de la muestra para los materiales en forma sólida**

Se obtiene una muestra de ensayo de al menos 100 mg del material por raspado o cortando fragmentos, que en reposo, no deben tener dimensiones superiores a 6 mm.

Debe obtenerse una muestra de ensayo para cada uno de los diferentes materiales, presentes en la muestra de laboratorio, cuya masa sea superior a 10 mg. Cuando la masa de material esté comprendida entre 10 mg y 100 mg la masa de la muestra de ensayo deberá mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de elementos apropiados deberá calcularse como si hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo. Si el material contiene grasa, aceite, cera o sustancias similares la muestra de ensayo deberá colocarse en un filtro de papel endurecido y dichas sustancias deberán extraerse con n-heptano (véase A2.1.6) o cualquier otro disolvente adecuado.

Deben realizarse mediciones analíticas para garantizar que la extracción de estas sustancias es cuantitativa. La naturaleza del disolvente utilizado debe mencionarse en el punto A6.0 e).

Si la muestra de ensayo se obtiene por raspado, se pulveriza de modo que el material pueda pasar a través de un tamiz metálico de 0,5 mm de abertura de malla (véase A2.2.5).

#### **A4.9.2 Tomas y preparación de la muestra para los materiales en forma líquida a partir de la muestra de laboratorio**

Se obtiene a partir de la muestra de laboratorio una muestra de ensayo de al menos 100 mg de material. Se autoriza la utilización de un disolvente adecuado para facilitar la obtención de la muestra de ensayo.

Se obtiene una muestra de ensayo a partir de cada uno de los diferentes materiales presentes en la muestra de laboratorio, cuya masa sea superior a 10 mg. Cuando la masa de material esté comprendida entre 10 mg y 100 mg la masa de la muestra de ensayo deberá mencionarse en el punto A6.0 e) y la cantidad de elementos apropiados deberá calcularse como si se hubieran utilizado 100 mg de muestra de ensayo. Si el material está destinado a solidificarse con un uso normal y si contiene grasa, aceite, cera o sustancias similares, se dejará solidificar la muestra de ensayo en condiciones de uso normal, el material resultante se colocará en un filtro de papel y la grasa, el aceite, la cera o las sustancias similares deberán extraerse en n-heptano (véase A2.1.6) o cualquier otro disolvente adecuado. Deben realizarse mediciones analíticas para garantizar que la extracción de las sustancias en cuestión sea cuantitativa. Debe mencionarse en A6.0 e) la naturaleza del disolvente utilizado.

#### **A4.9.3 Método de ensayo para las muestras que no contengan grasa, aceite, cera o sustancias similares**

Se sigue el método de acuerdo con el apartado A4.7.3.

#### **A4.9.4 Métodos de ensayo para las muestras que contengan grasa, aceite, cera o sustancias similares**

Se sigue el método de acuerdo con el apartado A4.7.4.

#### **A5.0 Determinación de la cantidad de elementos biodisponibles**

Para la determinación de la cantidad de elementos dados en el punto A1, deben ser aplicados los métodos que tengan un límite de detección (véase A3.7) de 1/10 de los valores a determinar.

#### **A6.0 Informe de la prueba**

El reporte de la prueba contendrá al menos la siguiente información:

- a) Tipo de identificación del producto probado, esto incluye: nombre y descripción del producto, marca, modelo, número de lote, país de origen y proveedor, en caso de que no se tenga el conocimiento de alguno de estos detalles, se debe mencionar igualmente en el informe;
- b) La referencia de esta norma;
- c) Los métodos usados para determinar la cantidad de cada elemento presente;
- d) El resultado de las pruebas expresados en mg del elemento por kg de material (mg/kg),

manifestando que el resultado está reportado respecto al elemento soluble;

- e) Los detalles del método utilizado para preparar la muestra de ensayo (incluido, por ejemplo, si se han incorporado elementos del material base, si se ha tenido que recurrir a un centrifugado para separar las partes sólidas de la solución antes del análisis, si se ha tenido que añadir ácido para bajar el pH y el disolvente utilizado para extraer cualquier grasa, aceite, cera u otras sustancias similares en el material del juguete o artículo escolar y si la muestra se ha tenido que ajustar a una concentración de HCl 1 M para una conservación más allá de una jornada de trabajo). Para el caso de los materiales señalados en el numeral A4.5, se debe incluir la descripción de las muestras (tipo de vidriado, color y si presenta decoración y ubicación con fotografías; medida de la altura interior y diámetro; volumen de la solución usada para la lixiviación).
- f) Cualquier desviación, por acuerdo o cualquier otra causa, de los procedimientos de prueba especificados;
- g) Fecha de ensayo;
- h) Código de identificación interna del laboratorio.

**APENDICE NORMATIVO B  
CILINDRO PARA PARTES PEQUEÑAS**

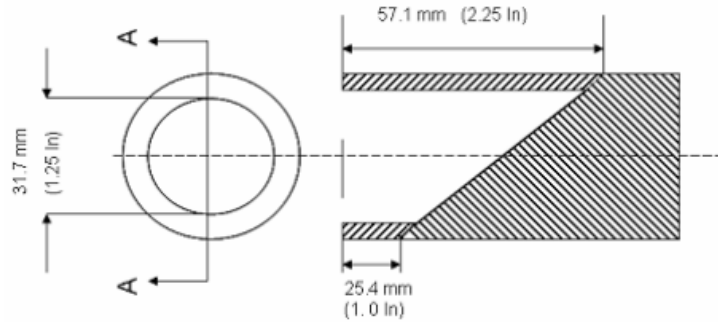


Figura 1. Cilindro para partes pequeñas

**ANEXO 1**

**INDICACIONES PARA ANALIZAR LAS MUESTRAS DE JUGUETES Y ARTICULOS ESCOLARES**

PRODUCTO	PARTES DEL PRODUCTO A ANALIZAR
<b>ARTICULOS ESCOLARES</b>	
Lápices mecánicos o de puntillas individuales	Puntilla
Lápices de grafito para escritura	Laca de recubrimiento, goma, anillo metálico y grafito de todos los productos que integran la muestra
Lápices de colores en diferentes presentaciones	Mina y recubrimiento
Acuarelas en diferentes presentaciones	Pastilla
Gises de colores	La pieza
Crayones	Crayón y papel que lo contiene (envoltura)
Plumones	, recubrimiento cuando tengan y tinta
Gomas escolares	La pieza

Plastilinas y/o masas para moldear	La pieza
Temperas	El contenido del frasco de pintura
Pinturas de agua/acuarelas con accesorios	El contenido del frasco de pintura
Calcomanías de uso escolar	Pieza
Sellos	Cojín, goma del sello y cuerpo
Pegamento	producto
Bolígrafo	tintas
<b>JUGUETES</b>	
Muñecas	Cabello, cara, ojos (cuando tengan más de 1 cm) cuerpo, ropa, accesorios.
Figuras humanas con o sin articulaciones y accesorios	Recubrimiento y otros materiales (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Juegos de té	Recubrimiento y otros materiales (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Sets de belleza incluidos aquellos para maquillar o pintar ya sea el rostro o uñas.	Producto a aplicar, recubrimientos y otros materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Sets de joyería	Recubrimientos y materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Rompecabezas	Recubrimientos y materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Sets de joyería con o sin recubrimiento	Recubrimientos y colores
Yoyo, trompos	La pieza por color incluyendo accesorios
Coches de cualquier material con o sin fricción	Llanta, parte con recubrimiento por cada color o materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Sonajas	Toda la pieza
Móviles	Toda la pieza
Burbujas	Tapa del frasco, recipiente, calcomanía en su caso, líquido por cada color y aditamento con el cual se forma la burbuja
Pelotas	La pieza por color
Figuras de plástico inyectado	La pieza
Juguetes para playa	Los materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.), y sus recubrimientos en su caso.

Juguetes armables	1 parte de los bloques o piezas por cada color y material (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).
Figuras de fricción con o sin cuerda, sin recubrimiento	1 pieza por figura
Juegos de cocina	Recubrimientos, materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.), ya sean extendidas u hondas, por color, las que se puedan desarmar y entren en el cilindro de partes pequeñas
Calcomanías	Separar por cada color
Accesorios de andaderas	Recubrimiento y materiales coloreados (textiles, papel, cartón, vidrio, cerámica, etc.).

En el documento que usted está visualizando puede haber caracteres u objetos que no se muestren debido a la conversión a formato HTML, por lo que le recomendamos tomar siempre como referencia la imagen digitalizada del DOF y/o el archivo PDF.

## TÉRMINOS LEGALES

El proyecto deberá cumplir con los requerimientos legales necesarios para su aplicación y distribución en las escuelas:



CÁMARA DE DIPUTADOS DEL H. CONGRESO DE LA UNIÓN  
Secretaría General  
Secretaría de Servicios Parlamentarios

**LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR**

*Última Reforma DOF 15-06-2018*

### LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR

Nueva Ley publicada en el Diario Oficial de la Federación el 24 de diciembre de 1996

#### TEXTO VIGENTE

Última reforma publicada DOF 15-06-2018

Al margen un sello con el Escudo Nacional, que dice: Estados Unidos Mexicanos.- Presidencia de la República.

**ERNESTO ZEDILLO PONCE DE LEON**, Presidente de los Estados Unidos Mexicanos, a sus habitantes sabed:

Que el Honorable Congreso de la Unión, se ha servido dirigirme el siguiente

#### DECRETO

"EL CONGRESO DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS, DECRETA:

### LEY FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR

#### TÍTULO I

#### Disposiciones Generales

#### Capítulo Unico

**Artículo 1o.-** La presente Ley, reglamentaria del artículo 28 constitucional, tiene por objeto la salvaguarda y promoción del acervo cultural de la Nación; protección de los derechos de los autores, de los artistas intérpretes o ejecutantes, así como de los editores, de los productores y de los organismos de radiodifusión, en relación con sus obras literarias o artísticas en todas sus manifestaciones, sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, sus fonogramas o videogramas, sus emisiones, así como de los otros derechos de propiedad intelectual.

**Artículo 2o.-** Las disposiciones de esta Ley son de orden público, de interés social y de observancia general en todo el territorio nacional. Su aplicación administrativa corresponde al Ejecutivo Federal por conducto del Instituto Nacional del Derecho de Autor y, en los casos previstos por esta Ley, del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Para los efectos de esta Ley se entenderá por Instituto, al Instituto Nacional del Derecho de Autor.

**Artículo 3o.-** Las obras protegidas por esta Ley son aquellas de creación original susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio.

**Artículo 4o.-** Las obras objeto de protección pueden ser:

**A.** Según su autor:

**I.** Conocido: Contienen la mención del nombre, signo o firma con que se identifica a su autor;



- II. Anónimas: Sin mención del nombre, signo o firma que identifica al autor, bien por voluntad del mismo, bien por no ser posible tal identificación, y
  - III. Seudónimas: Las divulgadas con un nombre, signo o firma que no revele la identidad del autor;
- B. Según su comunicación:**
- I. Divulgadas: Las que han sido hechas del conocimiento público por primera vez en cualquier forma o medio, bien en su totalidad, bien en parte, bien en lo esencial de su contenido o, incluso, mediante una descripción de la misma;
  - II. Inéditas: Las no divulgadas, y
  - III. Publicadas:
    - a) Las que han sido editadas, cualquiera que sea el modo de reproducción de los ejemplares, siempre que la cantidad de éstos, puestos a disposición del público, satisfaga razonablemente las necesidades de su explotación, estimadas de acuerdo con la naturaleza de la obra, y
    - b) Las que han sido puestas a disposición del público mediante su almacenamiento por medios electrónicos que permitan al público obtener ejemplares tangibles de la misma, cualquiera que sea la índole de estos ejemplares;
- C. Según su origen:**
- I. Primigenias: Las que han sido creadas de origen sin estar basadas en otra preexistente, o que estando basadas en otra, sus características permitan afirmar su originalidad, y
  - II. Derivadas: Aquellas que resulten de la adaptación, traducción u otra transformación de una obra primigenia;
- D. Según los creadores que intervienen:**
- I. Individuales: Las que han sido creadas por una sola persona;
  - II. De colaboración: Las que han sido creadas por varios autores, y
  - III. Colectivas: Las creadas por la iniciativa de una persona física o moral que las publica y divulga bajo su dirección y su nombre y en las cuales la contribución personal de los diversos autores que han participado en su elaboración se funde en el conjunto con vistas al cual ha sido concebida, sin que sea posible atribuir a cada uno de ellos un derecho distinto e indiviso sobre el conjunto realizado.

**Artículo 5o.-** La protección que otorga esta Ley se concede a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, independientemente del mérito, destino o modo de expresión.

El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no requiere registro ni documento de ninguna especie ni quedará subordinado al cumplimiento de formalidad alguna.

**Artículo 6o.-** Fijación es la incorporación de letras, números, signos, sonidos, imágenes y demás elementos en que se haya expresado la obra, o de las representaciones digitales de aquellos, que en



cualquier forma o soporte material, incluyendo los electrónicos, permita su percepción, reproducción u otra forma de comunicación.

**Artículo 7o.-** Los extranjeros autores o titulares de derechos y sus causahabientes gozarán de los mismos derechos que los nacionales, en los términos de la presente Ley y de los tratados internacionales en materia de derechos de autor y derechos conexos suscritos y aprobados por México.

**Artículo 8o.-** Los artistas intérpretes o ejecutantes, los editores, los productores de fonogramas o videogramas y los organismos de radiodifusión que hayan realizado fuera del territorio nacional, respectivamente, la primera fijación de sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, la primera fijación de los sonidos de estas ejecuciones o de las imágenes de sus videogramas o la comunicación de sus emisiones, gozarán de la protección que otorgan la presente Ley y los tratados internacionales en materia de derechos de autor y derechos conexos suscritos y aprobados por México.

**Artículo 9o.-** Todos los plazos establecidos para determinar la protección que otorga la presente Ley se computarán a partir del 1o. de enero del año siguiente al respectivo en que se hubiera realizado el hecho utilizado para iniciar el cómputo, salvo que este propio ordenamiento establezca una disposición en contrario.

**Artículo 10.-** En lo no previsto en la presente Ley, se aplicará la legislación mercantil, el Código Civil para el Distrito Federal en Materia Común y para toda la República en Materia Federal y la Ley Federal del Procedimiento Administrativo.

## **TITULO II Del Derecho de Autor**

### **Capítulo I Reglas Generales**

**Artículo 11.-** El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.

**Artículo 12.-** Autor es la persona física que ha creado una obra literaria y artística.

**Artículo 13.-** Los derechos de autor a que se refiere esta Ley se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas:

- I. Literaria;
- II. Musical, con o sin letra;
- III. Dramática;
- IV. Danza;
- V. Pictórica o de dibujo;
- VI. Escultórica y de carácter plástico;



## Del Contrato de Producción Audiovisual

**Artículo 68.-** Por el contrato de producción audiovisual, los autores o los titulares de los derechos patrimoniales, en su caso, ceden en exclusiva al productor los derechos patrimoniales de reproducción, distribución, comunicación pública y subtítulo de la obra audiovisual, salvo pacto en contrario. Se exceptúan de lo anterior las obras musicales.

**Artículo 69.-** Cuando la aportación de un autor no se completase por causa de fuerza mayor, el productor podrá utilizar la parte ya realizada, respetando los derechos de aquél sobre la misma, incluso el del anonimato, sin perjuicio, de la indemnización que proceda.

**Artículo 70.-** Caducarán de pleno derecho los efectos del contrato de producción, si la realización de la obra audiovisual no se inicia en el plazo estipulado por las partes o por fuerza mayor.

**Artículo 71.-** Se considera terminada la obra audiovisual cuando, de acuerdo con lo pactado entre el director realizador por una parte, y el productor por la otra, se haya llegado a la versión definitiva.

**Artículo 72.-** Son aplicables al contrato de producción audiovisual las disposiciones del contrato de edición de obra literaria en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en el presente capítulo.

## Capítulo VII De los Contratos Publicitarios

**Artículo 73.-** Son contratos publicitarios los que tengan por finalidad la explotación de obras literarias o artísticas con fines de promoción o identificación en anuncios publicitarios o de propaganda a través de cualquier medio de comunicación.

**Artículo 74.-** Los anuncios publicitarios o de propaganda podrán ser difundidos hasta por un período máximo de seis meses a partir de la primera comunicación. Pasado este término, su comunicación deberá retribuirse, por cada período adicional de seis meses, aun cuando sólo se efectúe en fracciones de ese período, al menos con una cantidad igual a la contratada originalmente. Después de transcurridos tres años desde la primera comunicación, su uso requerirá la autorización de los autores y de los titulares de los derechos conexos de las obras utilizadas.

**Artículo 75.-** En el caso de publicidad en medios impresos, el contrato deberá precisar el soporte o soportes materiales en los que se reproducirá la obra y, si se trata de folletos o medios distintos de las publicaciones periódicas, el número de ejemplares de que constará el tiraje. Cada tiraje adicional deberá ser objeto de un acuerdo expreso.

**Artículo 76.-** Son aplicables a los contratos publicitarios las disposiciones del contrato de edición de obra literaria, de obra musical y de producción audiovisual en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en el presente capítulo.

## TÍTULO IV De la Protección al Derecho de Autor

### Capítulo I Disposiciones Generales



**Artículo 77.-** La persona cuyo nombre o seudónimo, conocido o registrado, aparezca como autor de una obra, será considerada como tal, salvo prueba en contrario y, en consecuencia, se admitirán por los tribunales competentes las acciones que entable por transgresión a sus derechos.

Respecto de las obras firmadas bajo seudónimo o cuyos autores no se hayan dado a conocer, las acciones para proteger el derecho corresponderán a la persona que las haga del conocimiento público con el consentimiento del autor, quien tendrá las responsabilidades de un gestor, hasta en cuanto el titular de los derechos no comparezca en el juicio respectivo, a no ser que existiera convenio previo en contrario.

**Artículo 78.-** Las obras derivadas, tales como arreglos, compendios, ampliaciones, traducciones, adaptaciones, paráfrasis, compilaciones, colecciones y transformaciones de obras literarias o artísticas, serán protegidas en lo que tengan de originales, pero sólo podrán ser explotadas cuando hayan sido autorizadas por el titular del derecho patrimonial sobre la obra primigenia, previo consentimiento del titular del derecho moral, en los casos previstos en la Fracción III del Artículo 21 de la Ley.

*Párrafo reformado DOF 23-07-2003*

Cuando las obras derivadas sean del dominio público, serán protegidas en lo que tengan de originales, pero tal protección no comprenderá el derecho al uso exclusivo de la obra primigenia, ni dará derecho a impedir que se hagan otras versiones de la misma.

**Artículo 79.-** El traductor o el titular de los derechos patrimoniales de la traducción de una obra que acredite haber obtenido la autorización del titular de los derechos patrimoniales para traducirla gozará, con respecto de la traducción de que se trate, de la protección que la presente Ley le otorga. Por lo tanto, dicha traducción no podrá ser reproducida, modificada, publicada o alterada, sin consentimiento del traductor.

Cuando una traducción se realice en los términos del párrafo anterior, y presente escasas o pequeñas diferencias con otra traducción, se considerará como simple reproducción.

**Artículo 80.-** En el caso de las obras hechas en coautoría, los derechos otorgados por esta Ley, corresponderán a todos los autores por partes iguales, salvo pacto en contrario o que se demuestre la autoría de cada uno.

Para ejercitar los derechos establecidos por esta Ley, se requiere el consentimiento de la mayoría de los autores, mismo que obliga a todos. En su caso, la minoría no está obligada a contribuir a los gastos que se generen, sino con cargo a los beneficios que se obtengan.

Cuando la mayoría haga uso o explote la obra, deducirá de la percepción total, el importe de los gastos efectuados y entregará a la minoría la participación que corresponda.

Cuando la parte realizada por cada uno de los autores sea claramente identificable, éstos podrán libremente ejercer los derechos a que se refiere esta Ley en la parte que les corresponda.

Salvo pacto en contrario, cada uno de los coautores de una obra podrán solicitar la inscripción de la obra completa.

Muerto alguno de los coautores o titulares de los derechos patrimoniales, sin herederos, su derecho acrecerá el de los demás.

**Artículo 81.-** Salvo pacto en contrario, el derecho de autor sobre una obra con música y letra pertenecerá, por partes iguales al autor de la parte literaria y al de la parte musical. Cada uno de ellos, podrá libremente ejercer los derechos de la parte que le corresponda o de la obra completa y, en este



último caso, deberá dar aviso en forma indubitable al coautor, mencionando su nombre en la edición, además de abonarle la parte que le corresponda cuando lo haga con fines lucrativos.

**Artículo 82.-** Quienes contribuyan con artículos a periódicos, revistas, programas de radio o televisión u otros medios de difusión, salvo pacto en contrario, conservan el derecho de editar sus artículos en forma de colección, después de haber sido transmitidos o publicados en el periódico, la revista o la estación en que colaboren.

**Artículo 83.-** Salvo pacto en contrario, la persona física o moral que comisione la producción de una obra o que la produzca con la colaboración remunerada de otras, gozará de la titularidad de los derechos patrimoniales sobre la misma y le corresponderán las facultades relativas a la divulgación, integridad de la obra y de colección sobre este tipo de creaciones.

La persona que participe en la realización de la obra, en forma remunerada, tendrá el derecho a que se le mencione expresamente su calidad de autor, artista, intérprete o ejecutante sobre la parte o partes en cuya creación haya participado.

**Artículo 83 bis.-** Adicionalmente a lo establecido en el Artículo anterior, la persona que participe en la realización de una obra musical en forma remunerada, tendrá el derecho al pago de regalías que se generen por la comunicación o transmisión pública de la obra, en términos de los Artículos 26 bis y 117 bis de esta Ley.

Para que una obra se considere realizada por encargo, los términos del contrato deberán ser claros y precisos, en caso de duda, prevalecerá la interpretación más favorable al autor. El autor también está facultado para elaborar su contrato cuando se le solicite una obra por encargo.

*Artículo adicionado DOF 23-07-2003*

**Artículo 84.-** Cuando se trate de una obra realizada como consecuencia de una relación laboral establecida a través de un contrato individual de trabajo que conste por escrito, a falta de pacto en contrario, se presumirá que los derechos patrimoniales se dividen por partes iguales entre empleador y empleado.

El empleador podrá divulgar la obra sin autorización del empleado, pero no al contrario. A falta de contrato individual de trabajo por escrito, los derechos patrimoniales corresponderán al empleado.

## **Capítulo II De las Obras Fotográficas, Plásticas y Gráficas**

**Artículo 85.-** Salvo pacto en contrario, se considerará que el autor que haya enajenado su obra pictórica, escultórica y de artes plásticas en general, no ha concedido al adquirente el derecho de reproducirla, pero sí el de exhibirla y el de plasmarla en catálogos. En todo caso, el autor podrá oponerse al ejercicio de estos derechos, cuando la exhibición se realice en condiciones que perjudiquen su honor o reputación profesional.

**Artículo 86.-** Los fotógrafos profesionales sólo pueden exhibir las fotografías realizadas bajo encargo como muestra de su trabajo, previa autorización. Lo anterior no será necesario cuando los fines sean culturales, educativos, o de publicaciones sin fines de lucro.

*Artículo reformado DOF 23-07-2003*

**Artículo 87.-** El retrato de una persona sólo puede ser usado o publicado, con su consentimiento expreso, o bien con el de sus representantes o los titulares de los derechos correspondientes. La autorización de usar o publicar el retrato podrá revocarse por quien la otorgó quién, en su caso, responderá por los daños y perjuicios que pudiera ocasionar dicha revocación.

# FUENTES DE CONSULTA

## • BIBLIOGRÁFICAS

1. Battut, E. ( 2011). *Todos menos uno*. Barcelona, España: Libros del Zorro Rojo.
2. Canto, R. J.L. , Mota, G. A. y Nangusé R. J. (1994). *El niño: desarrollo y proceso de construcción de conocimiento*. D.F., México: Grafomagna.
3. Costa, J. y Moles, A. (1991). *Imagen. Didáctica*. Barcelona, España: Ceac.
4. Englebert, Éric. e ilus. de Dubois, K. C. (2016). *¡No es justo!*. Ciudad de México, México: SM de Ediciones.
5. Falcao, A. e ilus. de Massarani, M. ( 2010). *Maniática de la Explicación*. México: Fondo de Cultura Económica.
6. Ferrés, J. (2014) *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona, España: Gedisa.
7. Fornari, T. (1989). *Las funciones de la forma*. D.F, México: Tilde
8. González, D. M., e ilus. de Vanden, B. F. ( 2010). *Al parejo: Un itinerario de equidad*. D.F, México: Editorial Serpentina.
9. Vanden, B. F. (2018) . *El acuerdo: Un itinerario para la convivencia*. D.F, México: Editorial Serpentina.
10. Hartog, G. ( 2012). *Libertad y los Zotros*. México: Trillas.
11. Harwood, R., Miller, S.A. y Vasta, R. ( 2008). *Child Psychology: Development in a Changing Society*. Estados Unidos de América: Wiley.
12. Ivanovic, C.I. ( 2015). *Color e Imagen: Análisis de la FARBENLEHRE de J.W.V. Goethe y su recepción temprana*.
13. Universidad Alberto Hurtado, Facultad de Filosofía y Humanidades Magíster en Estudios de la Imagen, Chile.
14. Le Néouanic, L.( 2010). *Pequeña mancha*. D.F, México: Castillo.
15. Ochoa, T.A. e ilus. De Peláez, R. ( 2008). *El niño de chocolate*. D.F., México: Axial para ti.
16. Ortiz, H. G. (2008). *Forma, color y significados*. México: Trillas
17. Pellegrino, M. I. y Nemitz, M. ( 2009): *La recta y la curva*. Bogotá, Colombia: Cangrejo Editores .
18. Secretaría de Educación Pública. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. D.F. , México: IEPSA.
19. Winn, M. (1977). *The Plug-In Drug: Television, Children, and The Family*. Nueva York, Estados Unidos de América: Viking Penguin.
20. Zapata Oscar A. (1990). *El aprendizaje por el juego, en el juego*. D.F., México: Pax.

## • ELECTRÓNICAS

1. Arocho, R., & Rodríguez, W. (1999). *El legado de Vygotski y de Piaget a la educación*. Revista Latinoamericana de Psicología, 31(3), 477–489. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
2. Bloom, P. y Markson, L. (1998). *Intention and Analogy in Children's Naming of Pictorial Representations*. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/1467-9280.00038>
3. Sage Journals: *Psychological Science*. (9). <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00038>
4. Browne, A. C. y Woolley, D. J. (2009). *Theory of Mind in Children's Naming of Drawings*. Taylor & Francis Online: *Journal of Cognition and Development*. (2). [https://doi.org/10.1207/S15327647JCD0204\\_3](https://doi.org/10.1207/S15327647JCD0204_3)
5. Calvo, I. (2015). *Cuatro aproximaciones a la Teoría de los colores de Johann Wolfgang von Goethe*. REVISTA DISEÑA, 8, 94-101. [http://www.revistadisena.com/pdf/revistadisena\\_8\\_teoría-de-los-colores-degoethe.pdf](http://www.revistadisena.com/pdf/revistadisena_8_teoría-de-los-colores-degoethe.pdf)
6. Cardenas Páez, A. (2011). *Piaget: lenguaje, conocimiento y Educación*. *Revista Colombiana de Educación*, 60, 71. <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>
7. Centro Provincial de Ciencias Médicas. (2021). *La educación en valores desde la familia en el contexto actual*. <https://www.sld.cu/>. Recuperado 20 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/3684/368468848015/html/>
8. Chávez, B. (2010). *Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños preescolares*. [https://www.uaeh.edu.mx/nuestro\\_alumnado/esc\\_sup/actopan/licenciatura/Estrategias%20para%20el%20desarrollo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/nuestro_alumnado/esc_sup/actopan/licenciatura/Estrategias%20para%20el%20desarrollo.pdf)
9. Cogley, P. y Jansz, L. (2001). *Semiótica para principiantes*. Sitio web: <https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2015/06/semiotica-para-principiantes.pdf>
10. Delgado, M.P., Barquín, H.P., Barquín, C.S. (2013). *Los diseños reflexivos ante los nuevos enfoques y retos: violencia simbólica, género y responsabilidad social*. 2 de octubre del 2019, de Universidad Nacional Autónoma de México Sitio web: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art23/>
11. ENDIREH (2016). *Violencia escolar contra las mujeres*. Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares. 28 de octubre del 2019, de ENDIREH Sitio web: [https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/endireh/2016/doc/endireh2016\\_presentacion\\_ejecutiva.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/endireh/2016/doc/endireh2016_presentacion_ejecutiva.pdf)
12. Federal Bureau of Investigation. (2003). *Crime in the United States 2003. Section IV – Persons Arrested, Uniform Crime Reporting, 277*. Sitio web: <https://ucr.fbi.gov/crime-in-the-u.s/2003/03sec4.pdf>
13. Gómez-Garibello, C., & Chau, E. (2014). *Agresión relacional en preescolar: variables cognitivas y emocionales asociadas*. *Universitas Psychologica*, 13(2), 565-574. doi:10.11144/Javeriana.UPSY13-2.arpv

14. Grajales, E., & Valerio, C. (2003). *La escuela: un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 1. Recuperado 20 de marzo de 2022, de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-715X2003000200006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2003000200006)
15. Guerrero, C.F. S y Orozco, A. D. (2012). *La publicidad social: una herramienta persuasiva de contribución social*. 7 de noviembre del 2019, de Tejido Creativo. Sitio web: <http://tejidocrea.com/wp-content/uploads/2012/12/La-publicidad-social.pdf>
16. Hanna, A, y Remington, R. (1996). *The representation of color and form in long-term memory*. Memory & Cognition (3), p.322 - p.330. Sitio web: [http://irtel.uni-mannheim.de/lehre/expra/artikel/Hanna\\_Remington\\_1996.pdf](http://irtel.uni-mannheim.de/lehre/expra/artikel/Hanna_Remington_1996.pdf)
17. Leach, F., Dunne, M., y Salvi, F. (2014). *School-related Gender-based Violence A global review of current issues and approaches in policy, programming and implementation responses to School- Related Gender-Based Violence (SRGBV) for the Education Sector*. 25 de octubre del 2019, de UNGEI-UNESCO. 2. Sitio web: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/...>
18. Miller, P.H., y Dreblow, D.D. (1990). *Social-cognitive correlates of children's understanding of displaced aggression*. 25 de octubre del 2019, de Journal of Experimental Child Psychology, (49), 488pp - 504pp. Sitio web: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0022096590900700>
19. Paganelli, T. J. y Ramírez M. A. ( 2013). *Violencia escolar en México: una exploración de sus dimensiones y consecuencias*. 6 de noviembre del 2019, Revistas UNAM (4), 30 - 31. Sitio web: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ents/article/viewFile/54048/48108>
20. Secretaría de Educación Pública (2004) *Programa de Educación Preescolar 2014*. 2 de octubre del 2019, de Secretaría de Educación Pública Sitioweb: [https://www.oei.es/historico/inicial/curriculum/programa2004\\_mexico.pdf](https://www.oei.es/historico/inicial/curriculum/programa2004_mexico.pdf)
21. UNICEF. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. 24 de septiembre del 2019 , de UNICEF Sitio web: [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)
22. Wright, M. C. (1959). *The Sociological Imagination*. 31 de octubre del 2019, de Oxford University Press, Nueva York. Sitio web: [https://eva.fcs.edu.uy/pluginfile.php/34671/mod\\_resource/content/1/Wright%20Mills.pdf](https://eva.fcs.edu.uy/pluginfile.php/34671/mod_resource/content/1/Wright%20Mills.pdf)

# GLOSARIO

- **Boceto**

Es el esquema básico o línea ideológica que conforma la pre-visualización de un futuro proyecto artístico. En éste, tan solo se plasma la esencia, por lo que únicamente contiene los rasgos principales de la idea que se pretende desarrollar con posterioridad. Su función principal es mostrar la viabilidad de una idea y comprobar la reacción de un tercero (como un cliente o jefe de equipo), de manera que se identifiquen las modificaciones necesarias en el proyecto para obtener un resultado 100% satisfactorio.

- **Diseño gráfico**

Es el arte o disciplina cuyo fin consiste en idear y proyectar mensajes con carácter e identidad propia a través de la imagen. Para ello, el diseño gráfico supone manejar técnicas (tanto artísticas, como teóricas) de comunicación visual, de manera que lo visible se convierta en un lenguaje de comprensión pública y persuasiva.

- **Diseño publicitario**

Al igual que el diseño editorial, el diseño publicitario también se encarga de la maquetación de publicaciones impresas, aunque también trabaja soportes para otros medios. El fin de este área de diseño gráfico, persigue lograr un incremento en ventas a través de la comunicación comercial y otras técnicas publicitarias.

- **Ilustración vectorial**

Este es un concepto vinculado a la imagen digital (compuesta por mapa de bits), pero que en su caso se compone de elementos geométricos independientes que se combinan para crear dibujos y figuras geométricas más complejas. Las ilustraciones o imágenes vectoriales, ofrecen muchas más posibilidades a la hora de redimensionarlas o mover sus elementos, ya que al componerse de objetos independientes, la imagen no se distorsiona ni pierde calidad visual.

- **Interlineado**

El interlineado, también denominado “espaciado entre líneas”, es un concepto que solemos encontrar junto a “sangrías” en los editores de texto, y es el que determina la cantidad de espacio en sentido vertical entre las líneas de texto de un mismo párrafo. Éste suele medirse en líneas y, por defecto, suele aplicarse un interlineado de una línea al comienzo de cada párrafo.

- **Legibilidad**

En pocas palabras, la legibilidad puede definirse como la cualidad que tiene un texto para que pueda ser leído. Éste es uno de los factores clave para que un texto pueda ser comprendido con facilidad, y se define en cuanto a su forma, presentación y disposición.

- **Naming**

El naming es un anglicismo acogido comúnmente en la terminología de diseño gráfico para referirnos a la creación léxica de nombres de marcas, productos o similares, con fines comerciales. Éste es uno de los elementos más potentes en marketing que otorgan identidad a una marca o producto y que, por tanto, hacen que se diferencie del resto.

- **Packaging**

Este anglicismo, viene a significar “embalaje”, y hace referencia al diseño de envoltorios o paquetería que contiene productos de manera temporal, creado con la intención comercial de facilitar su manipulación, transporte y distribución.

- **Paleta de colores**

Es una de las herramientas de diseño gráfico elementales, ya que se utiliza para crear combinaciones de colores que trabajen bien juntos. La paleta de colores se utiliza en las artes gráficas (y también en decoración) para componer ambientes y tonalidades de producto. En este sentido, una paleta puede estar compuesta por todos los colores más comunes, o tan solo por una selección de colores de tonalidad similar. Las diferentes tonalidades de una paleta completa, se inician desde los 3 colores básicos; el rojo, el azul y el amarillo.

- **Publicidad**

La publicidad es una forma de comunicación impersonal y de difusión de información, ideas u opiniones, con la intención de persuadir a un público objetivo, haciéndole recordar y realizar cierta acción. Concretando su fin, podría decirse que la publicidad persigue, según unas ideas y valores específicos, atraer a posibles compradores, seguidores, espectadores o usuarios, hacia la adquisición de un producto o servicio.

- **Tipografía**

Procedente del griego, la tipografía es el arte de componer letras para comunicar un mensaje, y por tanto su técnica radica en la elección y el uso de “tipos” o “fuentes”, así como de símbolos que forman parte de un texto escrito. Por su parte, los “tipos” son estilos o modelos de letras. La tipografía también estudia cómo se relacionan entre ellos y cómo se interpretan y perciben en la sociedad, de manera que otorgan una significación contextual.

- **Vector**

Un vector como concepto de diseño gráfico, es el elemento principal de las imágenes vectoriales compuestas por objetos geométricos independientes. Estos objetos están definidos matemáticamente por vectores, que son las líneas o ejes con longitud y orientación que permiten construir ilustraciones mediante el arrastre y composición de vectores. Estos son solo algunos de los términos de diseño gráfico básicos (y no tan básicos) que son imprescindible conocer para poder tener éxito en el mundo digital y el diseño gráfico, pero estoy segura de que te habrás topado con otros muchos que te han resultado de interés.

El 25 de Noviembre del 2022 se dio termino a la tesis referente a una Campaña dirigida a niños de edad preescolar contra la violencia de género, aplicada en el Jardín de Niños Arlen Siu, en la ciudad de Puebla.