



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

**“Diseño de elementos de comunicación visual educativos
como apoyo a la socialización del Acoso Escolar en la
Unidad Educativa Jean Piaget”**

Nombre:

Johanna Carolina Chávez Tapia

Director:

Dis. Jaime Guzmán Martínez

Quito, Octubre 2015

Dedicatoria

Dedico este trabajo con mucho cariño a mi madre, mi mayor modelo a seguir de esfuerzo y dedicación, a mi abuelita, a mis hermanas por su amor y apoyo incondicional y a mis amigos cercanos.

A mi padre fallecido Juan Chávez que en la nobleza de sus acciones me ha dejado un ejemplo de valor y coraje. Su recuerdo me motiva a luchar siempre y ser una persona de bien.

Especialmente quiero dedicar a niños, niñas, amigos y personas que han sido víctimas de Acoso Escolar.

Agradecimientos

Quiero agradecer especialmente a mi tutor de tesis quien me ha guiado durante el desarrollo del proyecto, a la FADA de la Universidad Católica del Ecuador, lugar de mi formación profesional.

Un gran agradecimiento a la Unidad Educativa Jean Piaget, institución que considero un ejemplo de educación integral, y finalmente al psicólogo Nelson López, quien trabajó conmigo con dedicación para la investigación, desarrollo y aplicación del proyecto.

INDICE DE CONTENIDO

I. Resumen	4
II. Abstract	
III. Introducción	5
IV. Justificación	9
V. Diagnóstico	10
VI. Objetivos	14
VII. Marco teórico	14
VIII. Metodología	20
IX. Síntesis de contenidos de los capítulos.	23

CAPÍTULO 1

1.1 Investigación	25
1.1.1 Antecedentes	25
1.1.2 Análisis Tipológico	26
Análisis de la competencia	27
1.2 Especificaciones del diseño del proyecto	28
1.2.1 Necesidades del usuario	29
Descripción del personaje	30
Investigación de campo	31
1.2.2 Requisitos del proyecto	32
Brief	33

CAPÍTULO 2

2.1 Diseño de Concepto	36
2.1.1 Generación de ideas	37
Esquemas	38
Sistema Estratégico	41
Matriz de Ideas	42
Mapas Mentales	43
Lluvia de ideas	44
Valor	45
Concepto	46
2.1.2. Bocetos	48
2.1.3 Evaluación del concepto	63
Presentación de ideas al cliente	64
Evaluación de la Prueba de infografía	65
2.2 Desarrollo de Diseño	68
2.2.1 Dibujos Técnicos, esquemas constructivos	
Infografía	68
Características cualitativas	68
Partes de la infografía	70
Recorrido visual	71
Proporción y tono	72

Grilla	73
Tipografía	75
Proporción y tono	76
Color	77
Guías para estudiantes y padres	
Reticulas	79
Tipografías	80
Imágenes	84
Cubiertas	86
Ritmo	87
Proporciones y dimensiones	88
Animatic	89
Guión Técnico	90
Personajes	96
Carta de compromiso	97
Recuerdo	98
Propuesta del Juego de Mesa	99
2.2.2 Modelos o prototipos de estudio	102
2.2.3 Evaluación del desarrollo	110
CAPÍTULO 3	
3.1 Presentación de la propuesta final	111
3.1.1 Exploración de materiales	112
3.1.2 Técnicas de Fabricación	113
3.1.3 Detalles constructivos y mecanismos	119
3.2 Validación de la propuesta	130
3.2.1 Confrontación con los usuarios	130
3.2.2. Confrontación con las necesidades del comitente	131
3.3 Costos del proyecto	134
Conclusión del capítulo	135
CONCLUSIONES DEL PROYECTO	136
RECOMENDACIONES	138
BIBLIOGRAFÍA	139
ANEXOS	141

INDICE DE FIGURAS

III. Introducción	5
Figura 1. Aparición del termino Bullying en el Ecuador	7
V. Diagnóstico	10
Figura 2: Víctimas, Observadores dentro del aula,	12
VII. Marco teórico	14
Figura 3. Esquema del diseño para Educación. Persuasión e información.	15
Figura 4. Esquema teórico. Complemento de teorías entre Piaget y Frascara	16
VIII. Metodología	20
Figura 5. Metodología de Ambrosse Y Harris.	22
1.1 Investigación	25
Figura 6. PRODUCTO A No te quedes callado	26
Figura 7. PRODUCTO B Basta de Bullying.	26
Figura 8. Folleto del Ministerio de Educación de Ecuador	27
Figura 9. Diagrama de dispersión.	28
1.2 Especificaciones del diseño del proyecto	29
Figura 10. Esquema de Grupo de interés al que va dirigido el proyecto	29
Figura 11. Collage de descripción del personaje.	31
Figura 12. Ilustraciones por niños de 9no grado	32
Figura 13. Manos de compromiso de estudiantes de 6to y 8vo grado.	32
2.1 Diseño de Concepto	38
Figura 14. Árbol del problema. Acoso Escolar en la educación actual	38
Figura 15. Vectores de la forma.	
Figura 16. Sistema estratégico de diseño para la comunicación del Acoso Escolar	40
Figura 17. Mapa mental a partir de la palabra Acoso escolar	43
Figura 18. Esquema de concepto y requerimientos del cliente	46
Figura 20. <i>Boceto de portada para folleto.</i>	49
Figura 21. Boceto de portada para folleto	49
Figura 22. Boceto de portada para folleto	49
Figura 23 . Boceto para diagramación de folleto.	49
Figura 24. Boceto inicial de portada para folleto.	49
Figura 25. Boceto de portada para folleto	49
Figura 26. Boceto de portada para folleto en digital.	50
Figura 27. Boceto de portada para folleto en digital.	50
Figura 31,32,33. Desarrollo de personajes para productos de comunicación	54
Figura 34. Bocetos de escenas del video	55
Figura 35. Ilustraciones de los ambientes de la escuela. Referencias tomadas de internet.	56
Figura 36. Boceto de señales	57
Figura 37. Boceto de mecánica de juego de mesa	58
Figura 38 . Boceto de infografía 1	59
Figura 39. Boceto de infografía 2	59
Figura 40 . Boceto de infografía 3	59

Figura 41-44. Bocetos digitales de la infografía	60
Figura 51. Propuesta 1, Troquelado.	64
Figura 53. Propuesta de infografía	65
Figura 54. Segunda Propuesta de infografía.	65
2.2 Desarrollo de Diseño	68
Figura 56. Significado del tema.	68
Figura 57. Comprensión. Imágenes de infografía con explicaciones	68
Figura 58. Imagen de iconicidad abstracta.	69
Figura 59. Iconos, de señalización	69
Figura 60. Imágenes figurativas	69
Figura 61. Iconos, de señalización	71
Figura 62. Imágenes figurativas	71
Figura 63. Partes de una infografía.	72
Figura 64. Reticula de infografía 1	74
Figura 65. Reticula de infografía 2	74
Figura 66. Títulos	75
Figura 67. Descripción	74
Figura 68. Texto	75
Figura 69. Rueda cromática, Manejo de color doble complementario	76
Figura 70. Grilla que permite alinear la ubicación de los elementos	79
Figura 71. Uso de tipografía para guía de estudiantes	80
Figura 72. Diagramación, folleto para padres	81
Figura 73. Diagramación, folleto para padres	82
Figura 74. Uso de imágenes dentro de la diagramación	83
Figura 75. Proporción de personajes. Autor: Robin Mitchell	84
Figura 76. Cubierta del folleto para estudiantes. Punto focal en el centro.	85
Figura 77. Cubierta del folleto para padres	86
Figura 78. Proporción áurea de cubierta	87
Figura 79. Storyboard digitalizado. Basado en el guión	88
Figura 80. Los personajes de la familia de productos	94
Figura 81. Partes de la "Carta de Compromiso"	96
Figura 82. Modelo de manilla	97
Figura 83. Referencias de mecanismos. Fuente: Internet	98
Figura 84. Páginas intermedias 3,4. Donde ocurre? Tipos de actores en el problema.	101
Figura 85. Páginas 5,6 Tipos de agresiones.	101
Figura 86. Páginas Internas 9,10. Test para saber si la persona es acosador o víctima	102
Figura 87. Páginas Internas 11,12.. Acoso escolar es cuando? y no es cuando?	102
Figura 88. Páginas Internas 15,16. método de denuncia y valores.	102
Figura 89. Producto editorial. Guía para padres, Guía para estudiantes. Llaveros	103
Figura 90. Guía para estudiantes, más hoja desprendible (La mano del compromiso)	103
Figura 93. Manillas	104
Figura 94. Portada, Guía para padres	104
Figuras 96-100. Guía para padres, No más Bullying. Páginas Internas	105
Figura 101. Prototipo final, Carta de compromiso	106
Figura 102. Prototipo final de infografía	107
Figura 103. Infografía, Que es acoso escolar	114
Figura 104. Infografía, como actuar ante el acoso escolar	108
Figura 105. Prototipo de la propuesta de valor: juego de mesa.	108
3.1 Presentación de la propuesta final	113
Figura 106. Página desprendible (Mano de compromiso)	114
Figura 107. Flujo de información entre actores	117
Figura 108. Proceso de armado sobre el soporte para impresión	124
Figura 110. Producción. Programa Adobe After effects.	127
Figura 111. Post-Producción. Programa Adobe Premier.	128

INDICE DE TABLAS

III. Introducción

Tabla 1. El acoso escolar se torna más violento en las aulas de Ecuador	8
--	---

2.1 Diseño de Concepto

Tabla 2. Resultado de matriz de ideas	41
--	----

Tabla 3. Matriz de ponderación de ideas	42
--	----

Tabla 4. Guión técnico del animatic	90
--	----

Tabla 5. Evaluación del desarrollo basada en requisitos esperados	109
--	-----

Tabla 6. Confrontación de resultados	110
---	-----

3.1 Presentación de la propuesta final

Tabla 7. Tipos de acabados para productos editoriales	114
--	-----

Tabla 8. Formatos de exportación de video.	115
---	-----

3.1.2 Técnicas de Fabricación

Tabla 9. Tipos de acabados para productos editoriales	117
--	-----

3.2 Validación de la propuesta

Tabla 10. Confrontación del producto con el usuario.	130
---	-----

3.3 Costos del proyecto

Tabla 11. Calculo de costo por diseño.	131
---	-----

Tabla 12. Calculo de costo por producción.	132
---	-----

I. Resumen

El presente proyecto de titulación interviene con el diseño gráfico y comunicación visual en el ámbito educativo con enfoque en público infantil-juvenil, trata sobre la socialización y prevención del Acoso Escolar en la Unidad Educativa Jean Piaget de la ciudad de Latacunga.

El material diseñado es didáctico y permite la participación del estudiante en clase y está compuesto por contenido sustentado y aprobado por el Psicólogo de la institución y el Ministerio de Educación del Ecuador. El producto es validado con un focus group o pequeño grupo de estudiantes, que son parte del público objetivo, quienes dan su punto de vista y aprobación del diseño. Previamente se plantea la estrategia y desarrollo del concepto que responden a requerimientos del comitente, para potenciar el éxito de los elementos de comunicación.

Los productos son de carácter pedagógico y elaborados con la finalidad de agilizar el proceso de enseñanza, persuadir sobre el usuario para prevenir y actuar ante un problema de Acoso Escolar. Basados en teorías de diseño lúdico y educativo da como resultado material de tipo funcional, estético y didáctico lo cual involucra el uso de imágenes que permiten auto-identificarse y a la vez llamar la atención del estudiante.

II. Abstract

The present degree Project involves graphic design and visual communication in education with focus on young-teen public and deals with the issue and prevention of bullying at Jean Piaget High School in Latacunga city.

The designed material is didactic and allows student participation in class and consists of supported content approved by the institution's psychologist and the Ministry of Education of Ecuador. The product is validated with a focus group or small group of students, which are part of the target audience, who give their point of view and design approval. Previous strategy and concept development answer client requirements to enhance communication elements' success.

The products are of an educational nature and developed in order to speed up the process of teaching, persuading the user to prevent and react to a bullying problem. Based on ludic and educational design theories give as a result of functional, esthetic and didactic material which involves the use of images that allow self-identify and simultaneously draw the student's attention.

III. Introducción

El acoso escolar o “bullying” en inglés que se define como un tipo de violencia repetitiva prolongada con malas intenciones, pueden ser diferentes maltratos, físicos, psicológicos o social y afecta a la víctima en cuanto a su salud mental manifestado en inseguridad, desconfianza, baja autoestima y depresión. (Giraldo, 2011 pp:1). Este fenómeno ha estado presente en colegios y escuelas hace décadas, y se determina la existencia de este conflicto gracias Dr. Olweus y sus investigaciones realizadas en Noruega que abrieron campo a nuevos estudios sobre el comportamiento y la convivencia escolar. Actualmente este problema ha sido objeto de creciente alarma social porque estudios consideran que a partir del siglo XXI las agresiones han sido más violentas y que involucra a los medios de comunicación, creencias de valores y estructuras de la sociedad. (Salgado, 2012. pp:1). Estos actos de agresión a lo largo del tiempo se han considerado normales dentro de una cultura de silencio.

A nivel global, investigaciones muestran que estudiantes que sufren acoso escolar e incluso a testigos les va peor en sus estudios que a compañeros que no lo han experimentado.

Se puede visualizar un patrón de comportamiento agresivo que se da entre pares, de aspecto negativo en repetidas ocasiones lo que durante el tiempo se demuestra que se trata de un problema crítico y serio a nivel individual, escolar y social. Estudios realizados por UNICEF determinaron que América Latina es la región con el índice mas alto de acoso escolar.

El acoso escolar independiente si la escuela sea pública o privada, se observan mismos patrones de violencia, pero otras formas de acoso, particularmente las humillaciones y exclusiones preponderan en escuelas privadas. (World Visión, 2012 pp:1)

La Institución educativa Jean Piaget donde se realiza la investigación

se sitúa en la ciudad de Latacunga, lleva 26 años prestando servicios de educación particular. Se fundó inicialmente como un jardín de infantes en septiembre del año 1988 a partir del año 1995 se extendió la educación para formar estudiantes en niveles primaria a séptimo grado y paulatinamente la institución llegó a incluir décimo grado hasta bachillerato.

La unidad educativa Jean Piaget, tiene como misión: Desarrollar capacidades intelectuales en niños y adolescentes, el compromiso es enseñar y motivar el aprendizaje cognitivo y el desarrollo social, hacer que los estudiantes cumplan con perfiles necesarios para contribuir a la sociedad significativamente, aplicando el modelo pedagógico constructivista social, que se enmarca en el código del Buen Vivir.

Su visión es: Aspirar cada año lectivo a ser una institución emprendedora y formadora de personas constructivas para la sociedad Coto-paxense y Ecuatoriana dedicada a generar aprendizajes significativos. (Tapia, 2014)

La institución desde su perspectiva tiene el deber de involucrarse a favor del contexto, en el desarrollo de actividades, comprometiéndose a colaborar en la construcción de una convivencia pacífica (Anexo 3) basados en los derechos humanos, la interculturalidad, que promuevan acciones educativas mediante el trabajo conjunto y el diálogo permanente con los diversos actores de la comunidad educativa.

El docente del área de consejería y Psicología en la institución es el Dr. Nelson López, encargado de los talleres de acoso escolar a niños, niñas, adolescentes y a padres. Por orden ministerial, acuerdo 0434-12 todo plantel educativo debe cumplir el ejercicio de la convivencia pacífica evitando la violencia escolar. Para lo cual el ministerio ha aportado con el folleto “basta de bullying” con contenido para que las instituciones apliquen en los talleres.

El propósito del proyecto es concienciar a los estudiantes sobre el pro-

1. Dra. Tapia. Unidad Educativa Jean Piaget, 2014. Entrevista a la rectora del plantel, quien señala valores de la institución.

blema que actualmente ha preocupado a padres y autoridades, a pesar que el Acoso Escolar se ha presenciado hace mucho tiempo. A través de la socialización del mismo se pretende lograr la integración de grupo y a su vez generar confianza y fortaleza en jóvenes que se encuentran intimidados. Además, motivar a compañeros de clase para ayudar a prevenirlo, y corregir comportamientos que pueden evitar cualquier clase de abuso, por medio de ayudas visuales que permitan comunicar de manera efectiva sobre el problema.

A lo largo del proyecto se utiliza el termino victima a la persona que está siendo intimidada o que sufre acoso, ni abusador a la persona que tiene una conducta violenta, sin embargo estos términos no son aplicados al producto para no encasillar la personalidad del joven o clasificarla, ya que podría ser motivo de discriminación.

¿El bullying es un concepto nuevo?

Cuando se realiza una investigación sobre el bullying para determinar cuándo empezó y conocer más sobre el tema, los resultados fueron los siguientes, asombrosamente a pesar de que en teoría siempre existió el Bullying como acción, este término fue nuevo en el Ecuador y no se presentó mucho interés en hablar sobre el tema, sin embargo a partir del 2010 empiezan las investigaciones y reportajes sobre casos de acoso escolar. Los noticieros hacen visible esta realidad a partir del año 2013. Un censo realizado por el periódico Universo reveló unos datos sobre el problema que ocurría en las instituciones en el año 2010. (Tabla 1).

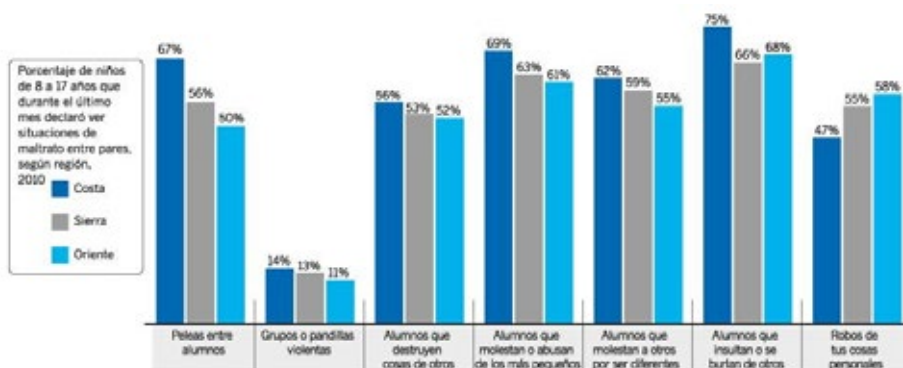


Tabla 1. El acoso escolar se torna más violento en las aulas de Ecuador. Fuente: El Universo, Elaborado por: El Universo. Ingreso: [14/01/2015] hora:15:10

Como se puede observar en la figura 1, la aparición del término en Internet como un problema se observa a partir del 2010, aparece material visual con mensajes en contra de este problema. Mientras que anteriormente era un término común incluso mal utilizado en el 2006 con la aparición del videojuego que impulsa la violencia, y agrava el problema. Esto permite ubicar en un contexto general al problema y evidenciar que el Bullying es un concepto que debe ser tratado en escuelas. A su vez que la violencia fue fomentada a través de videojuegos o material visual, esto quiere decir que se puede combatir de la misma manera.

1970	2006	2010-2014
		
<p>Bullying, estudio por el Dr. Olweus</p>	<p>Video juego Bully para Play Station</p>	<p>Presencia del problema</p>
<p>Este fue un estudio iniciado en Alemania que demostró cifras donde en las escuelas ya existía el problema, incluso en su libro describe una metodología para evitar que este problema suceda.</p>	<p>Este videojuego muy popular que sacó la compañía, para entonces el término Bullying aun era desconocido en el Ecuador pero el juego ya existía para consolas.</p> <p>Este es un juego que trata sobre un bully, matón o agresor que cumple misiones y además fomenta mucho la violencia y el irrespeto</p>	<p>A pesar de que el problema siempre estuvo presente, en Ecuador específicamente nadie lo conocía como bullying ni como acoso escolar, a partir del 2011 se estrenó una película Bully y sucesivamente aparecen más imágenes con esta relación, en el año 2013 Cartoon Network lanza una campaña en el canal de televisión y el Ministerio de educación implementa un método preventivo</p>

Figura 1. Aparición del término Bullying en el Ecuador
Fuente: Investigación vía Internet. Elaborado por: Carolina Chávez

IV. Justificación

Se quiere implementar una propuesta de carácter educativo donde se propone socializar el término Bullying o Acoso Escolar entre los estudiantes de la Unidad educativa Jean Piaget ya que las autoridades de la institución se sienten preocupadas por el hecho de que se han levantado denuncias en la por actos violentos entre los estudiantes, lo que actualmente ha sido un problema no solo de la institución sino en otros centros educativos y una preocupación por autoridades del ministerio, ya que se considera que la violencia entre pares se pronuncia en todas las instituciones educativas del mundo. Es necesario educar al alumnado sobre los distintos tipos de acoso, sobre el correcto uso de términos, como identificarlo, prevenirlo.

Se considera que puede ser difícil para el estudiante de nivel básico manejar una situación de violencia escolar a pesar de que conozcan el significado de Bullying. Artículos sobre pedagogía consideran importante que se intente prevenir el bullying y la violencia en las aulas a través de la educación ya que es un tema que va más allá de la formación en la escuela, los amigos o los padres, es asunto de la cultura violenta que los forma. A pesar de que los jóvenes vivan en un ambiente violento, las instituciones son responsables de educar a los jóvenes, para prevenir que los actos violentos lleguen a ser producto de Bullying. (Marulanda, 2012)

La violencia escolar existe hace mucho tiempo a pesar de que hoy conozcamos su definición, esto va más allá de ser un juego entre niños, esto puede afectar al estudiante en el rendimiento, físicamente, incluso llevar a graves consecuencias psicológicas a futuro. Por lo que se plantea que el diseño de elementos gráficos sea parte de la estrategia para prevenir a los estudiantes sobre lo que deben hacer si fueran víctimas de Bullying. Los elementos gráficos son por sí mismos interesantes y pueden llamar la atención del alumno. Es más recomendable que las palabras para comunicar ideas de tipo concreto o de bajo nivel de abstracción, ya que ayuda a la retención

del mensaje. (Linker J. 1971 :17)

Se considera que las ayudas visuales en el area educativa tienen una gran importancia sobre todo aplicados a temas complejos de entender para edades menores. Este es un tema que se debió prevenir hace mucho tiempo, sin embargo es reconocible la iniciativa de la institución por actuar ante el problema. El proposito personal de este proyecto no solo es contribuir a la solución del problema, también se considera que el diseñar para un público infantil es un reto ya que normalmente se trabaja para un público adulto, es de interés personal diseñar para el espectador infantil y dirigir la profesión en este campo, y se ha dado una buena oportunidad para iniciar en esta área de diseño.

V. Diagnóstico

Se detalla el problema con información y datos sobre el acoso escolar que se produce en la institución para proceder a los requerimientos del comitente y a su respectivo análisis para el proceso de diseño.

El Psicólogo Nelson López, del departamento de psicología de la institución, esta encargado de que la comunicación sobre el tema y que esto llegue a todos los estudiantes. Lopéz mencionó durante una entrevista algunas causas del comportamiento del estudiante ante actitudes negativas entre pares. Como diferencias socio-económicas, raciales, o de simple poder, intrínseco de nuestra realidad sociocultural, el niño que agrede no solo siempre es grande y fuerte, en la escuela se observan casos de discriminación social por la diferencia de clases sociales. Estas actitudes negativas son imitadas en el hogar, los niños tienen la capacidad de aprender todo lo que ven, si en la casa hay agresión entre padres o discusiones, esto repercute en el comportamiento del niño (López, 2014).

El deber de la institución es reforzar los valores impartidos en casa, y evitar toda actitud negativa que el niño haya aprendido para evitar confrontaciones entre pares. Es por ello que no solo debe informar al niño si no al padre también para generar el cambio (López, 2014).

Una encuesta demostró que el 65% de padres conversan con sus hijos al respecto del tema de acoso escolar mientras que un 35% que no lo hacen. Al igual que los padres y los hijos se han informado solos, a través del Internet, televisión, radio y por casos propios, señalaron las encuestas a los padres.

Una encuesta realizada por psicólogo de la institución a los docentes, señaló que cerca de un 56%, dicen que las agresiones más comunes son de tipo verbales: insultos, amenazas, que se dan con más frecuencia en el patio, durante el receso. El 87% de docentes dicen que la causa más común es provocada por la personalidad y carácter del estudiante. Pero también existe un nuevo tipo de acoso conocido como Cyberbullying, que las autoridades no están al tanto, este consiste en agresión a través de textos por medios electrónicos es uno de los casos que actualmente se ven en el escuela básica, las niñas son las más propensas a ser víctimas de este tipo de acoso, recibiendo mensajes de texto con insultos o mensajes a través de redes sociales. El Cyberbullying es un problema aún más controversial y puede ser más peligroso que el acoso de confrontación. Los padres no tienen información ni conocimiento sobre el tema ni ningún método para actuar. (Cartoon Network, 2001, pp:2)

A pesar de que los jóvenes “conocen” el termino bullying, los resultados de una encuesta aplicada (Anexo 1), señalaron que dentro de sus aulas se están produciendo actos negativos hacia algunos compañeros, incluso existen testimonios de estudiantes que han sido víctimas reales de acoso. El 32% de los encuestados señalan ser víctimas de algún tipo de acoso en la Unidad Educativa Jean Piaget, el 28% de los encuestados señalan haber presenciado el acoso hacia otro compañero, y por lo menos un niño en cada nivel escolar no se siente a gusto en su clase por resultado del abuso al que está sometido.

Como se puede observar en la figura 2, 6to año de básica es el aula con mayor índice de violencia presenta, ya que el 57% de estudiantes

señalaron ser víctimas de algunas agresiones y el 22% declaran ser observadores. A esto le sigue 7mo de básica con índice de 46% de encuestados que señalan ser víctimas de algún tipo de agresión, quiere decir que entre las edades de 10 a 12 años los jóvenes atraviesan una etapa de conflictos entre pares mayor que en otros cursos.

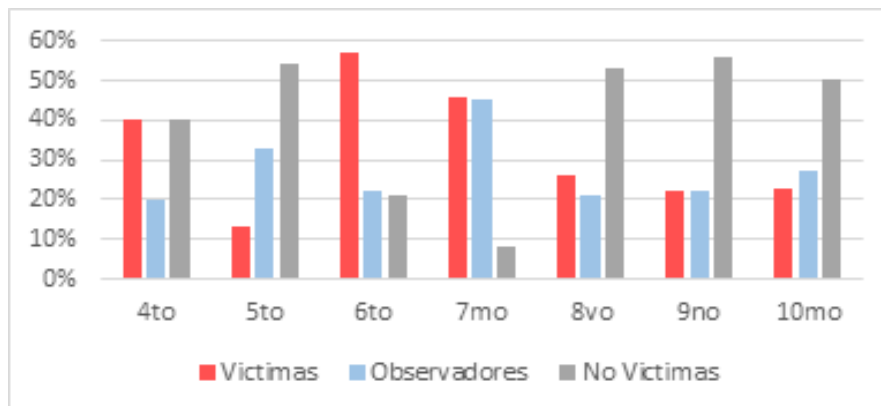


Figura 2: Víctimas, Observadores dentro del aula, Fuente: Niños de educación básica de Unidad Educativa Jean Piaget, 2014. Elaborado por: Carolina Chávez

Como solución a los conflictos, la Institución ha creado un “convenio de solución de conflictos” en el cual los niños conflictivos firman un acuerdo donde no debe repetir una discusión o acoso. La falta de respeto a la integridad de un miembro del plantel es un acto para ser sancionado, la cual parte del código de honor. Este código es un extracto del manual de convivencia acorde el ministerio de educación aprobado en Diciembre del 2013. (Anexo 2); Toda institución educativa debe desarrollar un documento describiendo normas de comportamiento para padres, docentes y niños respetando el código de la niñez (MINE-DUC, 2012).

La institución ha llegado a una propuesta dentro de la institución para formar un plan de contingencia que se desarrollará periódicamente, y permanentemente desde el año lectivo y continuamente cada año. Lo que consistirá en un proceso de trabajo en talleres con los niños de

escuela básica para socializarlos del Acoso Escolar o Bullying, según el contenido otorgado por del ministerio de educación. (Tapia, 2014)

La información también debe dirigirse a padres de familia ya que es importante que ellos actúen conjuntamente con la institución en actividades preventivas. Esto lo determina el Ministerio de Educación en el “instructivo para la protección integral de los estudiantes del sistema educativo nacional”.

En la presencia de los talleres llevados a cabo por el psicólogo de la institución, se observó que hizo uso de papelería básica como globos papel, marcadores, además realizó un juego de cooperatividad, los juegos y la mayoría del taller fueron en torno al aprendizaje de valores, más no a lo que el Acoso Escolar se refiere. Así se inició el taller con una demostración de valores y anti-valores que existe en el aula, más tarde hizo preguntas a los jóvenes sobre el *Bullying*, los niños contestaron lo que conocían posteriormente el psicólogo pidió a los niños que dibujen actos de *Bullying*, lo que la mayoría de niños dibujó fue que golpear, molestar, y decir apodosos eran actos de bullying. Al finalizar el taller el psicólogo pidió que los niños escriban compromisos para que cambien su conducta. El tiempo transcurrido fue una hora y media, y no se abundó en todos los aspectos del problema.

Uno de los principales parámetros dentro del taller es la agilidad del proceso comunicativo sin perder información necesaria, y mejorar dinámicamente la presentación a los estudiantes sobre el problema, para reforzar el aprendizaje y asegurar que ellos conozcan sobre el proceso de denuncia que es importante en este proceso de comunicación, y además se pretende tener la información necesaria para el padre, y que la resolución de conflictos disminuya a la par.

El Psicólogo de la institución también menciona que se es importante que los niños puedan identificar el problema como Acoso Escolar y no como se la define actualmente del anglosajón *Bullying*, a pesar de que el significado sea el mismo.

Como una forma preventiva, la institución y las autoridades optaron por implementar una copia a blanco y negro de una publicación sobre el *Bullying* de la revista La Pandilla (Anexo 4). Que por defecto carece de color y es un factor que no activa el interés del niño. Además omite contenido sobre el proceso de denuncia, y otros tipos de violencia existentes nuevos como el cyberbullying.

VI. Objetivos

Diseñar elementos visuales de contenido educativo para el apoyo a la socialización y denuncia del “Acoso Escolar” hacia estudiantes y padres de la Unidad Educativa Jean Piaget.

a. Objetivos específicos

- Definir los requisitos del diseño y usuario para generar conceptos y procesos para elaboración de productos que permitan activar el interés del estudiante por conocer sobre el acoso escolar
- Desarrollar el material visual educativo con 4 enfoques requeridos por la institución, valores, derechos, relaciones de género y relaciones interculturales.
- Validar el producto en la institución para la difusión del contenido visual sobre el acoso escolar.

VII. Marco teórico

Diseño Educativo

La teoría en la que se basa el proyecto es de enfoque educativo pero además informativo por lo cual se cita a Jorge Frascara quien menciona que dentro del diseño para la educación también participa el diseño de información y persuasión (Figura 3) pero es necesario otros elementos de mayor énfasis para la transmisión de información. El diseño educativo además de perseguir la modificación de la conducta del individuo como lo hace el diseño de persuasión, este motiva al

individuo a pensar, juzgar, reflexionar y desarrollarse independiente y colectivamente, lo cual es pertinente en este proyecto ya que va dirigido a estudiantes y son los que deben reflexionar, opinar acerca del tema que se esta socializando con el usuario.

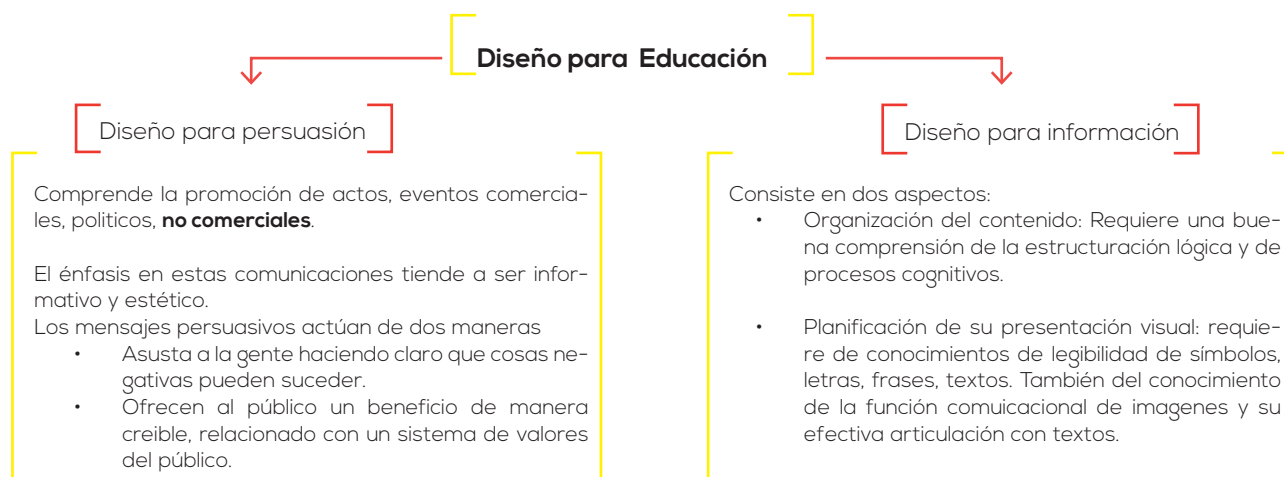


Figura 3. Esquema del diseño para Educación. Persuasión e información. Elaborado por: Carolina Chávez

El autor señala que el diseño para persuasión, los mensajes se manejan de dos maneras, se debe conocer que clase de mensaje se desea enviar al público objetivo.

Educar es más que enseñar, dado que está relacionado con el desarrollo total del individuo como ser social, y no sólo como acumulador de conocimientos[.]
(Frascara, 2006 :140)

En forma de aplicar este principio, el diseñador no solo crea material didáctico, sino que diseña situaciones didácticas, en el cual los alumnos y maestros cumplen con el plan del material propuesto. El material adopta esta teoría pues a partir del contenido educativo que el estudiante debe conocer sobre el Acoso Escolar, no solo debe ser didáctico, debe guiar al joven a la reflexión y construcción del conocimiento de modo cooperativo e individual.

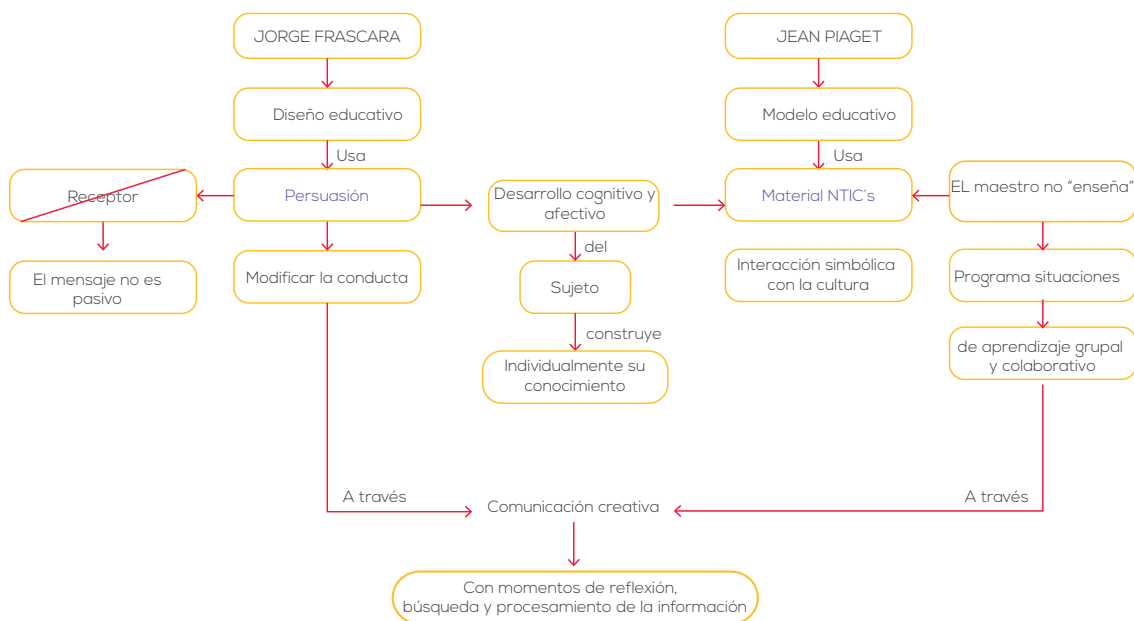


Figura 4. Esquema teórico. Complemento de teorías entre Piaget y Frascara
 Fuente: *El diseño de comunicación, Teorías de la Educación.*

En este tipo de comunicación el usuario en su concepción, rechaza el término de “receptor”. Ya que la recepción del mensaje nunca va a ser pasivo porque siempre incluye elementos de actividad cognitiva, que permite enfrentar el mensaje y construyendo el entendimiento. De cierta forma refiere al usuario a una serie de contextos y reacciones activas (Frascara, 2006, pp:142)

La teoría de Piaget complementa la teoría de Frascara, esto en cuanto al desarrollo cognitivo y afectivo del sujeto como se observa (Figura 4), Piaget propone el uso del material NTIC´s y programar situaciones de aprendizaje grupal y colaborativo, pero el cual debe ser guiado a través de una comunicación creativa con momentos de reflexión, búsqueda y procesamiento de la información.

Teoría de la imagen

Dentro del proyecto es vital el manejo de la imagen como el medio eficaz y didáctico para mejorar la comprensión. En el sentido cotidiano como teórico es la herramienta de comunicación, signo, “que expresa ideas”, ya que moviliza todas las partes del cerebro, en niños pequeños como en adultos. La imagen es entendida como “algo que se parece a otra cosa”, es una representación analógica principalmente visual.

Un enfoque semiótico ayuda a entender la especificidad de la comunicación por medio de la imagen, referente al proyecto, lo que tienen en común por la interculturalidad, los valores con el acoso escolar en el ámbito estudiantil a través de ilustraciones. El receptor es quien asociará o interpretará entre la parte perceptible del signo de cualquier tipo y su significación. Según Umberto Eco un signo puede ser “todo” puede referirse a un objeto del mundo, a un suceso o acción y lo que se debe hacer es conocer mejor su funcionamiento. (Joly, 2003, pp:33).

Conocer esta teoría es útil para comprender en que se distingue la comunicación por medio de la imagen que de otra comunicación. Además de dominar su análisis y concepción para el buen manejo de imágenes fijas y en movimiento, que involucra el proyecto por conceptos que las ilustraciones faciliten la comunicación. En cuanto a imágenes en movimiento se refiere a medios audiovisuales como pueden ser proyección, vídeos que contengan imágenes para atraer la atención del estudiante.

Si se une el valor de lo audiovisual y la imagen, como elemento transmisor de ideas emociones, nos encontramos con una herramienta importante que nos permite tratar temas educativos y valores en la tutoría. Los cortos se presentan como una herramienta de motivación, aporta variedad al desarrollo habitual de las clases, rompe monotonías, y facilita la comprensión. (Hernández. 2013 pp:1)

Diseño Lúdico

Se llama lúdico porque afecta los sentidos del público, la diversión está atada a emociones, provoca goce. En consecuencia se utilizan varios elementos de narrativa visual, esta puede ser técnicas gráficas, sonoras, animación, que en conjunto forman parte de un ambiente perceptualmente entretenidos (Gómez, 1999, pp.10)

Lo lúdico es la intervención de los objetos gráficos, y representación del lenguaje gráfico que intervienen en la forma en que el niño ve el

mundo, donde se recurre a una mezcla de formas, texturas, colores y contenidos, y donde convive lo absurdo con lo coherente. Este concepto es útil para orientar al trabajo en el manejo de los recursos gráficos y la relación con el niño.

Una de las técnicas que son un recurso lúdico son las infografías de combinación de elementos gráficos que permiten el despliegue de la información de contenidos complejos y hace de la lectura atractiva, esta técnica optimiza y agiliza la comprensión basándose en una menor cantidad y mejor precisión de información, anclada en la imagen y texto. (Minervini, 2005 pp:2)

Métodos de solvencia del Acoso Escolar

En cuanto a la problemática planteada en los antecedentes, autores exponen herramientas para controlar el acoso escolar en las instituciones y se argumenta teóricamente de manera que estos conocimientos aporten al desarrollo del diseño.

Ortega proponen un modelo basado en un sistema ecológico holístico el cual consiste primero en un análisis de los factores que están presentes en la convivencia escolar y sobre todo a las relaciones interpersonales y los vínculos cognitivos, emocionales y sociales. (Ortega y Del rey, 2007, pp:3)

Vettenburg(1999) apuesta a una opción preventiva que no excluye si fuera necesaria una intervención directa y el trabajo con el terapéutico, con los niños que están implicados con esta conducta inadecuada, victimización y otros comportamientos en la escuela.

El modelo teórico para la mejor convivencia escolar consiste en lo siguiente:(Ortega, Del Rey, 2007, pp:8)

- *Asumir la definición de acoso escolar.* Reconocer que el fenómeno es complejo y toda aproximación incluye factores que inciden en él.

- *Una escuela democrática es la respuesta apropiada.* Señala que la escuela no está solo para el desarrollo cognitivo del niño, sino que debe enseñar capacidades emocionales, actitudes, valores.
- *Mejora de la organización escolar.* Acciones encaminadas al aumento de participación de los agentes de la comunidad educativa, cumplimiento de normas.
- *Formación del profesorado.* Mediante cursos seminarios, grupos de trabajo para formar la sensibilización e información para que siempre estén informados y alertas.
- *Trabajo de aula.* Acciones para realizar con los alumnos, con actividades centradas en la reflexión y pensamiento crítico, el respeto la valoración de las opiniones de los demás y actividades que potencian la empatía.

El diseño como actividad interdisciplinaria, debe relacionarse e involucrarse con estudios psicológicos para cumplir los objetivos planteados, la teoría que se plantea en este proyecto sobre la solvencia del acoso escolar nos ayuda a intervenir si es necesario en las etapas del modelo teórico, y posteriormente generar soluciones pertinentes.

Para prevenir ataques de Acoso Escolar o Bullying se debe tratar mediante el control de la agresividad entre escolares, para ello es imprescindible que un programa comprometa activamente al equipo de profesores del centro educativo y las familias del niño a través de: (Cerezo, 2007 pp:161).

a) Estrategias de concientización del alcance del problema y para el reconocimiento personal de los afectados.

b) Elaboración de propuestas de intervención que supongan una alternativa a las conductas arraigadas en la dinámica bullying, tanto en el agresor como en la víctima y en el grupo.

c) Asesoramiento para modificar los estilos educativos en la familia y en los profesores.

Muchas veces la solución a un problema no es precisamente el diseño de material gráfico, también es cuestión de que el comitente tenga presente estos conocimientos para el trabajo conjunto con una escuela, deben estar al tanto del problema y reconocer la importancia del mismo, es decir el compromiso como se encuentra dentro de este marco teórico y el diseño es la herramienta para lograr los objetivos.

VIII. Metodología

Ambrose y Harris proponen a través de su libro, su metodología de diseño y un proceso generador ideas, para producir soluciones creativas que cumplan con los objetivos establecidos de un encargo, este proceso consiste en 7 fases, y técnicas aplicadas a cada una de ellas: (Ambrose, Harris, 2010, pp:20)

- 1. Fase de definición.** Se establece el problema como cualquier proceso de diseño el cual implica la recepción del encargo. Para lo cual se hace uso de un brief donde se anuncia verbalmente los requisitos del cliente. En esta fase se considera ideas generales y valores que el diseño pretende al ser empleado.
- 2. Fase de investigación.** Una vez definido el briefing se procede a buscar información que pueda incluir en el proceso creativo. Esta investigación puede ser cuantitativa sobre el tamaño y composición del público objetivo, y cualitativa con información sobre el público como gustos y estilo de vida. También se puede realizar una investigación secundaria, sobre fuentes indirectas generales, como referencias. En esta fase se utilizará el diagrama de dispersión para organizar las relaciones y diferentes ideas sobre otros productos.
- 3. Fase de Ideación.** o creación de posibles, se recurrirá a la información o datos recopilados y restricciones impuestas en el brief. Para

este proceso se genera una lluvia de ideas. Durante este proceso se regresa a aclarar malentendidos con el cliente.

4. **Fase de Prototipo.** Un prototipo tiene como objeto poner a prueba determinados aspectos de una solución de diseño, no tiene que hacerse con materiales finales. Esta fase permite probar la viabilidad técnica de una idea y ver si funciona el objeto físico.
5. **Fase de Selección.** En esta fase se escoge una solución de diseño de las propuestas. Factores como el costo y tiempo, son decisivos en el proceso de selección, pero puede cambiar durante el desarrollo.
6. **Fase de Implementación.** Es la fase donde se entrega el material gráfico y especificaciones de formatos a los que producirán el producto final, para esta fase se puede realizar muestras de impresión para saber si el resultado es lo esperado.
7. **Fase de Aprendizaje.** Recibir feedback, consiste en aprender de lo que ha sucedido durante el proceso de diseño, es una fase de re-alimentación en el cual el cliente y el diseñador trata de identificar que funcionó bien y que se puede mejorar.

En la figura 5 se puede observar un esquema del proceso y fases que requiere un diseño para la aplicación y validación del mismo. La metodología planteada por los autores es un proceso completo que integra desde el planteamiento del problema, brief, presentación de prototipos, aplicación y feedback. Se toma en cuenta técnicas propuestas por esta metodología dentro de cada fase y también se complementa con técnicas usadas por otros autores como Leonard y Ambrose en su libro "Investigación del Diseño".

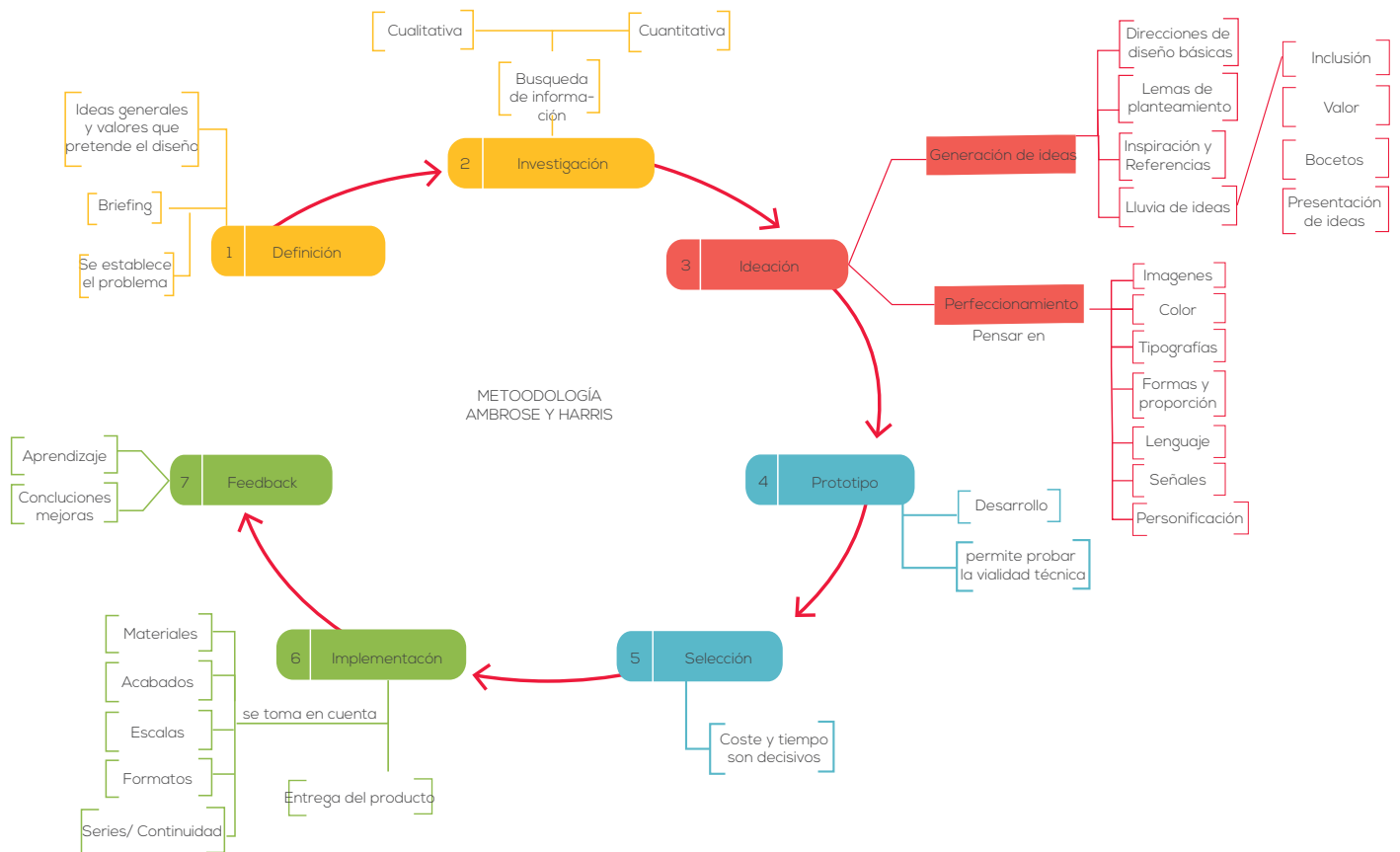


Figura 5. Metodología de Ambrose Y Harris. Proceso metodológico para la creación de proyectos de diseño. Elaborado por: Carolina Chávez

Dentro de los métodos para medir el alcance del diseño y las técnicas a utilizarse, se usa como referencia a los autores Ambrose y Leonard (2013) de su libro *Investigación del diseño*.

Métodos

Investigación del público. Las técnicas de recolección de información sobre el problema son encuestas y entrevistas, se aplican al número total del público objetivo, 150 encuestas a estudiantes y padres para conocer la realidad de la institución y conocer las necesidades.

Las entrevistas como técnicas para aplicar a las autoridades igualmente para conocer sobre el problema, conocer sobre el problema dentro de la institución.

Investigación de campo. Este es el método que permite observar y estudiar al usuario en su entorno, ayuda a identificar al público, recursos,

y trabajo ya existente. Este método ayuda a identificar a los miembros del público, y desarrollar ideas acerca del estilo, el mensaje, materiales y proceso. Para este procedimiento es muy útil el registro fotográfico.

Observación Participante. El sujeto está consciente de que se está monitorizando las actividades, para ello se utiliza un registro fotográfico, y este método aplica en la etapa de investigación, para conocer cercanamente cómo se realizan los talleres, observar el comportamiento de los estudiantes ante ellos y también realizar cortas entrevistas a los chicos para conocer la realidad en su aula.

Identificación de tendencias. Se consigue también por una investigación de campo, se identifican en las calles y en la escuela, las tendencias de los jóvenes, con esto se identifica a una persona o grupo de personas. Esta información está relacionada con el estilo personal del público e intereses.

Pruebas y Validación

Para las pruebas se seleccionó un grupo de diez personas, a pesar de que los autores Ambrose y Leonard mencionan que 5 es número suficiente para realizar pruebas. Se busca conocer cómo se relaciona la persona con el producto. En las pruebas, los niños analizarán el objeto físico, se medirá aspectos de legibilidad, perceptividad del producto, y el psicólogo aprobará una idea y la información que se utiliza.

Para la validación del producto se utiliza el método de Focus Group, concentrado en conseguir datos cualitativos y cuantitativos, que se basa en las interacciones y conversaciones que surgen en el grupo. Donde se aplica un test que incluye preguntas en cuanto a estética, Funcionalidad, y de conocimiento o de retención de la información. El número adecuado de participantes para este grupo focal puede ser de diez, un número considerable que represente al público objetivo. (Leonard, Ambrose. 2013)

CAPÍTULO 1

1.1 Investigación

1.1.1 Antecedentes

Como primera instancia se plantea como requerimiento importante del comitente que el material visual debe contener en síntesis la información respectiva sobre el acoso escolar y 4 criterios de comunicación que deben estar presentes en el proyecto que son la apreciación de valores, derechos, relaciones de género e interculturales.

Estos productos deben hacer uso de la tecnología como también de un producto tangible que sea propio del usuario para complementar lo aprendido.

Dentro de estos parámetros lo que se pide realizar es lo siguiente:

Video animado para talleres en educación general básica lo cual involucra cursos de 3^o a 9^{no} grado, con necesidades de usuarios de la edad mínima para que sea comprensible, si bien va dirigido para la comprensión de jóvenes entre 7 a 12 años, es válido que el vídeo aplique a edades mayores para conocimiento de la información.

Dentro de la campaña de sensibilización y socialización que ha formado la institución, se plantea que el material requerido debe comunicar de modo conciso la información, debe ser optimizada y de lectura atractiva para el usuario dentro de estos productos tenemos **infografías** sobre las rutas de denuncia, **Folletos** informativos para padres sobre lo que deben hacer ante un problema de acoso a su hijo. Además se requiere diseñarse una **carta de compromiso** para resolver el conflicto entre pares dentro de la institución con la cual permitirá que el psicólogo tenga control de los actos de los jóvenes y evitar nuevos conflictos dentro de la institución.

Este diseño educativo tiene como finalidad enseñar y consigo modificar la conducta en cualquier tipo de usuario es decir si la persona es agresor, víctima u observador, haciendo que se puedan identificar por medio de imágenes. Además es importante como menciona Piaget, dinámicas que permitan el aprendizaje grupal, dentro de las N´tics

encontramos objetos lúdicos además del uso de videos. La integración de los estudiantes a través de dinámicas de grupo, por lo cual el psicólogo de la institución pidió desarrollar una propuesta para permita la integración de grupo, lo que dentro del proceso de diseño se llama una propuesta de valor, este elemento debe contener dinámicas cooperativas. Esta propuesta no es necesaria desarrollarla por factores de presupuesto, pero se toma en cuenta para desarrollarlo con el tiempo, por lo que se presenta como un objeto de desarrollo a futuro para que a través del mismo, cumpla su finalidad de la interacción del joven en la clase y la integración de grupo, además de reforzar estos conocimientos. En fin no solo se pretende cambiar un pensamiento sino generar confianza, motivar al individuo a pensar y reflexionar como menciona Frascara sobre el diseño para educación (Frascara, 2006, pp:140).

1.1.2 Análisis Tipológico

Tipologías para tratar este problema se encuentran en Internet, existe mucha cantidad de información sobre Bullying e incluso encontramos propuestas atractivas, como es esta animación a blanco y negro de dos minutos creado para que circule por la red, originado en Singapur (Figura 6). Que trata sobre el problema de acoso que vive el niño, muestra muchas maneras de violencia la cual es una buena referencia en cuanto a técnica y guión. El propósito es que los jóvenes lo compartan, pero el vídeo se encuentra en inglés y comunica un aspecto muy negativo de lo que es el Bullying lo cual no motiva al joven a actuar ni permite la denuncia.

Otra tipología podemos encontrarla igualmente a través de la web o la televisión, este es un vídeo animado promocional del “Movimiento Cartoon Network” (Figura 7) para prevenir el Bullying, estuvo al aire en el año 2014. La duración del corto es de 55 segundos. Esta animación de comunicación directa al público objetivo genera conciencia al igual que el primer vídeo y gráficamente impactante, sin embargo es necesario que se demuestre el camino para proceder a la denuncia, además es necesario que el joven tenga un guía que vendría ser el profesor o psi-



Figura 6. PRODUCTO A No te quedes callado, Fuente: Youtube.



Figura 7. PRODUCTO B Basta de Bullying, Fuente: Youtube.com Fecha:18/Dic/2014, 17:21

cólogo para que ayude al estudiante a entender el video, ya que puede darse a varias interpretaciones. Esta campaña realizada por Cartoon Network que se dió a nivel latinoamericano en el año 2012 incluye un folleto que se entregó a cada institución. (Figura 8)

Análisis de la competencia

El diagrama de dispersión (Figura 9) a continuación permite seleccionar dos o más productos que se encuentran en el mercado, para comparar dos variables que le interesa al cliente. (Ambrose, Harris, 2010, pp:40). En este caso, se sitúan dos posibles productos que están al alcance de los jóvenes, estos son el producto A que hace referencia al video animado “No te quedes callado” y otros vídeos en general sobre el bullying que se encuentran en la red, con el mismo tipo de mensaje persuasivo de asustar al usuario con mensajes que muestran consecuencias negativas, el niño debe investigar el mismo en el internet para encontrar los videos, lo cual no es costoso y su rendimiento es bajo porque los niños no conocen estos videos y la violencia en la escuela es media alta.

El producto B es la tipología que logra mejor alcance que A, esta es la campaña de Cartoon Network, puede verse a través del Internet en su página oficial, es una campaña que abarca mucho contenido y dirigido a nivel del continente, cuenta con buen material audiovisual. Pero siguiendo el marco teórico encontramos que dentro de las técnicas para mejorar este problema es el trabajo en clase con la ayuda del profesor, y otros requerimientos como dirigirlo a nuestra realidad sociocultural además manejan estereotipos sobre el bullying, como que el más fuerte físicamente es el abusador. Además esta campaña maneja un mensaje persuasivo diferente al producto B, brinda un mensaje positivo, sugiere soluciones. Esta campaña dirigida a nivel Latinoamericano se ubica entre costos elevados en su elaboración y su alcance es impredecible porque no hay un análisis de resultados en alcance, los niños dentro de la institución, pocos lo han visto en televisión.



Figura 8. Folleto del Ministerio de Educación de Ecuador.

Este folleto a blanco y negro consta con toda la información que deben saber autoridades, padres, y alumnos, y el que también se utiliza como fuente para el proyecto. Basta decir que la información es demasiada para un estudiante, no llama la atención su presentación en blanco y negro. Este es un material que sirve de guía para el docente y que ponga en practica las actividades, se recomienda que el profesor lo lea y esté al margen del contenido.

El diagrama también puede incluir al proyecto de TFC para darle una idea al cliente de donde podría encontrarse el proyecto en relación a los otros productos. Este proyecto involucra otros aspectos que están involucrados con la realidad del colegio, además refuerza el conocimiento del estudiante y permite la actividad en clase, se cree que el proyecto tendrá un alcance superior a los videos de internet y que abaratando costos puede tener un alto rendimiento, en relación a la campaña de Cartoon Network. Lo esencial es comparar a estos productos existentes en el mercado para la solvencia del Acoso Escolar, y no precisamente para competir contra ellos, sino para conocer las mejores referencias existentes sobre el problema.

Mientras que el producto de tfc presente se lo ubica en medio de estos dos extremos en cuanto costos y rendimiento, incluso esta propuesta puede alcanzar un mayor índice de rendimiento ya que es un producto centralizado en la problemática local de la institución, y por lo tanto ubicamos en la gráfica con un punto de color rojo señalándole al cliente, cual es el alcance del producto comparado a otros.

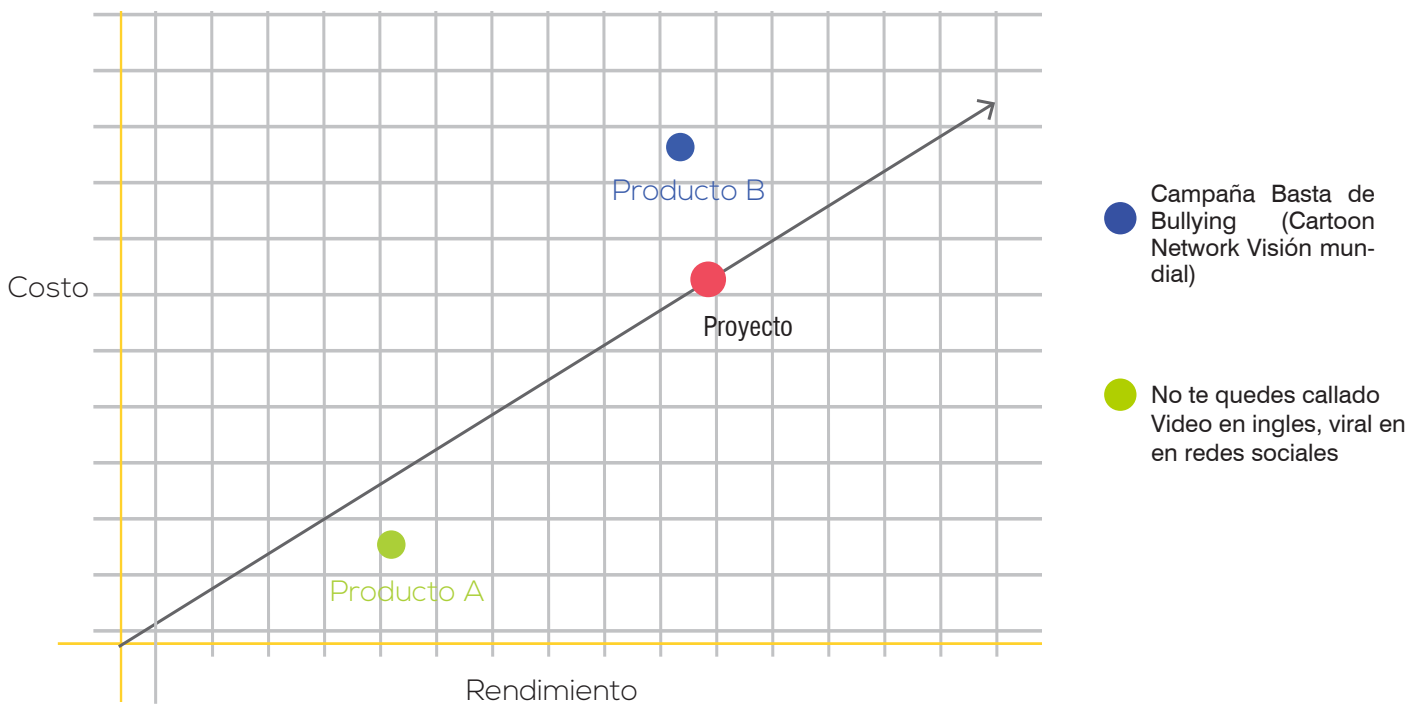


Figura 9. Diagrama de dispersión. Se mide el alcance del producto tomando en cuenta dos variables, Ayuda para decirle al cliente en que posición se encuentra el producto en relación a otros ² Fuente: Metodología del diseño.

Elaborado por Carolina Chávez

1.2 Especificaciones del diseño del proyecto

1.2.1 Necesidades del usuario

El usuario o público objetivo a quien va dirigido los elementos de comunicación son los estudiantes de educación básica general entre las edades de 7 a 13 años y padres. Dentro de cada curso cada individuo adquiere un rol en cuanto al tema como víctimas, agresores y observadores, independientemente de su etnia, cultura, clase social, o creencias. Dentro de la problemática el grupo de interés con que se debe trabajar son autoridades, administrativos, docentes, al área de consejería infantil, autoridades eternas como la dirección provincial de educación o ministerio de educación, padres y alumnos. Sin embargo este proyecto se centra en dar apoyo directo a padres y alumnos de primaria, quienes son los actores principales en el problema (figura 10) y que por ende beneficia a todo el cuerpo institucional. Para esto se debe definir los perfiles del usuario en cuanto a preferencias, hábitos, necesidades de aprendizaje, además conocer el desenvolvimiento social entre las edades de 7 a 13.

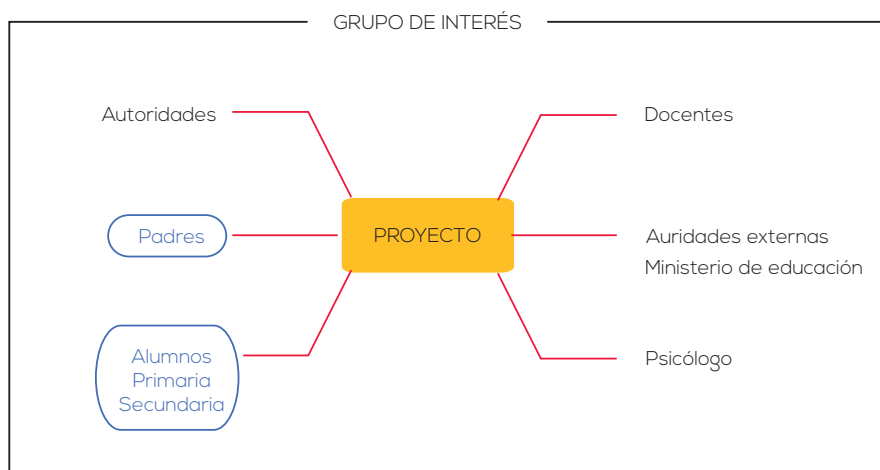


Figura 10. Esquema de Grupo de interés al que va dirigido el proyecto
Elaborado por: Carolina Chávez

Vigotsky menciona que las tareas de aprendizaje empiezan acompañado, por la intervención de un adulto, después se apropia de su cultura por medio de la interacción social y de esta manera va construyendo la

propia subjetividad cognitiva. Para Vigotsky el aprendizaje organizado se convierte en desarrollo mental. (García. 2015. pag:1).

Tanto autores como López, Amorós y Palacios coinciden en plantear distintas necesidades atendiendo a los diferentes tipos de desarrollo como:(Hidalgo, Sánchez, Lorence, 2008, pp:1)

- Con la seguridad, el crecimiento y la supervivencia.
- Con el desarrollo emocional.
- Con el desarrollo social.
- Con el desarrollo cognitivo y lingüístico.

Dentro de las características generales que se observa en el desarrollo evolutivo en el rango de los 7 a los 13 años de un joven, se encuentra que es una etapa de operaciones concretas que define Piaget donde el proceso de razonamiento se vuelve más lógico, los niños son cooperativos y son capaces de aceptar y comprender normas que hacen posibles los juegos reglados (Fernández, 2013, pp:5).

Piaget considera la socialización como un aspecto importante en esta etapa, los niños se convierten en seres sociables, discuten con otros, reflexionan y buscan siempre respuestas lógicas, en especial se caracteriza por la nueva aparición de sentimientos morales. (Fernández, 2013, pp:5) Es importante tener presente las etapas de desarrollo de los niños puesto que son aspectos que se destruyen dentro del problema y es necesario tener presente que los productos permitan el desarrollo del niño sin descuidar ninguna de las necesidades de los niños.

Descripción de personajes

Ambrose y Harris en su metodología proponen usar esta técnica para describir al usuario, en cuanto a los hábitos y preferencias. A jóvenes de edades entre 7 y 13 años.

Dentro de una investigación subjetiva realizada por internet y comparadas con criterios del psicólogo y la observación del ambiente estudiantil, se encuentra muchos intereses del público objetivo, dentro de ellos se tiene: tendencias musicales, de moda, ser integrante de etnias urbanas, el manejo de la tecnología en edades cada vez menores, in-

terés por deporte, y la interacción de culturas. Se realiza un collage de imágenes para tener una idea del personaje o del sujeto de estudio. Las imágenes fueron obtenidas a través de recortes de revistas, Internet y fotografías propias.



Figura 11. Collage de descripción del personaje. Gustos en música, actividades, grupos sociales, étnicos, de la época actual. Fuente: Internet
Elaborado por Carolina Chávez

Investigación de Campo

Al igual que el diseño de señalización, la investigación de campo es esencial en cualquier proyecto de interacción humana (Lupton, 2012, pp:55), es clave conocer lugares donde podrían ir ubicadas infografías, y además conocer el ambiente de los chicos donde se relacionan, juegan, sus conductas, para que sirvan posteriormente como referencias o simplemente conocer su ambiente. (Anexo 5,6)

Dentro de la metodología esta se considera una investigación cualitativa. En este caso se recolecto algunos dibujos creados por los chicos en un taller anterior sobre lo que creían sobre el *Bullying* (Figura 12) al final del taller el docente encargado del taller solicitó a los alumnos que dibujen una mano y que escribieran un compromiso sobre ella. (Figura 13) Así se tiene una idea de como trabajan con los chicos, en generar el material que involucren estas actividades y en como se puede me-

jorlarlas para reforzar sus conocimientos, ayuda también, a partir de estas imágenes incluso se generan ideas para producir ilustraciones, y definir un estilo de ilustración que el usuario sea capaz de reconocer



Figura 12. . Ilustraciones por niños de 9no grado. Institución Jean Piaget
Fotos por: Carolina Chávez



Figura 13. . Manos de compromiso de estudiantes de 6to y 8vo grado. Institución Jean Piaget Fotos por: Carolina Chávez

1.2.2 Requisitos del proyecto

Se toma el modelo de Brief de Robín Landa para determinar los requisitos del proyecto: (Landa, 2005, pp:238)

1. TÍTULO DEL PROYECTO

Bullying = Acoso Escolar

2. INFORMACIÓN DEL PRODUCTO

La finalidad del producto es ayudar a agilizar el proceso de los talleres de socialización pero que a su vez tengan contenido específico para el conocimiento del Acoso Escolar. Aprovechando el material gráfico diseñado para la respectiva problemática, se quiere motivar visualmente y con dinámicas a los estudiantes a participar durante los talleres, y posteriormente a actuar prevenir el problema. También se desea que los elementos sean de fácil manejo y comprensión para el docente, el alumno, y el padre de familia.

Este material debe cumplir cuatro enfoques requeridos:

Hablar sobre los valores

Resaltar los derechos de los niños

Atención a diferencia de género (llamar individualmente niño/a o niño y niña), y a relaciones interculturales (culturas raciales)

Debe darse a conocer el uso de la palabra Acoso Escolar.

3. INFORMACIÓN DE MERCADO/CONTEXTO

- Enfocado a niños de 7 a 13 años desde 3ro a 9no año de básica y padres.
- El proyecto se realizará dentro de la institución educativa Jean Piaget de la ciudad de Latacunga de la provincia de Cotopaxi.
- Clase socio-económicas del usuario: La institución es una unidad educativa particular por lo tanto se encuentran estudiantes entre clase media que predomina, el público minoritario son familias de clase baja y también culturas extranjeras y razas indígenas.
- Los estudiantes que harán uso del material son entre 150 niños alrededor de toda escuela básica.

- Para familiarizar el término Bullying con los estudiantes, la institución ha emprendido por orden del ministerio de educación, un programa para socializar el acoso escolar, para lo cual es necesario material que soporte el contenido para mejorar el aprendizaje del tema para los niños y padres.
- Entre la competencia u otras tipologías se tiene a la campaña de Cartoon Network generada en el 2012, que cuenta con dibujos animados de alto nivel de elaboración, por lo que las ilustraciones realizadas también deben tener un nivel de elaboración alto para llamar la atención del público objetivo.

4. OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN

- Activar el interés del niño durante el aprendizaje del Acoso Escolar, a través del diseño de material audiovisual.
- Informar sobre el proceso de denuncia para prevenir y actuar, a partir de material informativo accesible para todos los estudiantes.
- Educar a los niños sobre el Acoso Escolar y permitir la actividad del estudiante en clase.
- Informar y educar al padre con información correspondiente, para que permita su actuación en la solución del problema
- Permitir que el estudiante pueda identificarse dentro del problema a través de imágenes representativas.
- Persuadir a los estudiantes a hablar ante un acto de agresión.
- Mantener el compromiso para evitar nuevas confrontaciones entre compañeros

5. FORMATO, TAMAÑO

Los elementos físicos de gran formato para infografías, son atractivos para los niños además permiten la lectura rápida del proceso de denuncia y se encuentra siempre presente en los alrededores de la institución.

Video comunicativo sobre los tipos de acoso, formato para proyecciones.

6. MEDIO DE DIFUSIÓN

El medio audiovisual será el canal de comunicación e información por el cual el estudiante conocerá e identificará los tipos de acoso, este medio dinámico permite la motivación por el aprendizaje y la participación. Abriendo debates y por medio de preguntas impartidas por el psicólogo.

Apoyando al medio visual también se debe contar con el medio impreso, como infografías que servirán para información general de denuncia y un corto folleto personal para el alumno que tiene contenido que no se muestra a través del medio audiovisual y la infografía, este folleto deberá contener consejos, ilustraciones y otro contenido sobre el Acoso Escolar.

7. PARÁMETROS

- Paleta de colores juvenil
- Gráficas amigables auto identificables con los jóvenes
- Familiaridad de imagen entre productos
- Normas de legibilidad y visibilidad
- Ilustraciones
- Folletos cortos con información precisa
- Cuidado de estética

8. FECHA DE ENTREGA

Bocetos. Enero, 2014

Modelos. Abril, 2015

Artes finales. Mayo, 2015

9. PRESUPUESTO

EL presupuesto de la institución es de Mil Quinientos dolares (USD \$1,500,00) para la producción que se presume podría variar el presupuesto pero no demasiado.

10. PROCESO DE APROBACIÓN

Tutor de tesis, Dis. Jaime Guzmán

Psicólogo de la institución, Pisc. Nelson López

CAPÍTULO 2

2.1 Diseño de Concepto

2.1.1 Generación de ideas

Antes de empezar a generar ideas es importante volver al problema y sintetizarlo en forma de un árbol de problemas, de manera que el problema quede evidenciado y claro, (Lupton, 2012, pp:22). Aunque dentro de la metodología seguida no lo mencione. Se empieza por el planteamiento del problema de forma general, el acoso escolar en la época actual, y se observa cómo afecta este problema a largo y corto plazo surgiendo de la raíz del problema que observamos en cuadros rojos (Figura 14). Esto permite además de evidenciar el problema, saber a donde debemos atacar en su totalidad con la comunicación, esto se refiere a que se debe evitar que estos aspectos que se encuentran en la raíz no lleven a consecuencias a futuro o no permitir que continúen, incluso son temas que deben tratar en la comunicación.



Figura 14. Árbol del problema. Acoso Escolar en la educación actual. Elaborado por: Carolina Chávez

Conociendo a los aspectos en los que se debe intervenir dentro del problema, se sabe que existen factores externos como problemas familiares y contaminación visual que causan los medios, afectan al comportamiento del niño, por lo tanto en el desarrollo de ideas es importante atacar en su totalidad a las causantes del problema.

Esquemas

Este esquema permite determinar requerimientos sobre el diseño que se basa en 4 vectores que son función, tecnología, expresión y comercial. El proyecto hace énfasis sobre todo en el área disciplinar que son los cuatro factores que encierra el cuadro en la imagen (Figura 15), esto quiere decir que el producto procura que el diseño ponga más atención a estos valores según lo que determine el brief. (Morales, 2004, pp:68)

Más adelante se evaluará si estos vectores cumplen con lo exigido y también se realizará pruebas de ergonomía en el prototipo para conocer si el público puede usarlo correctamente.

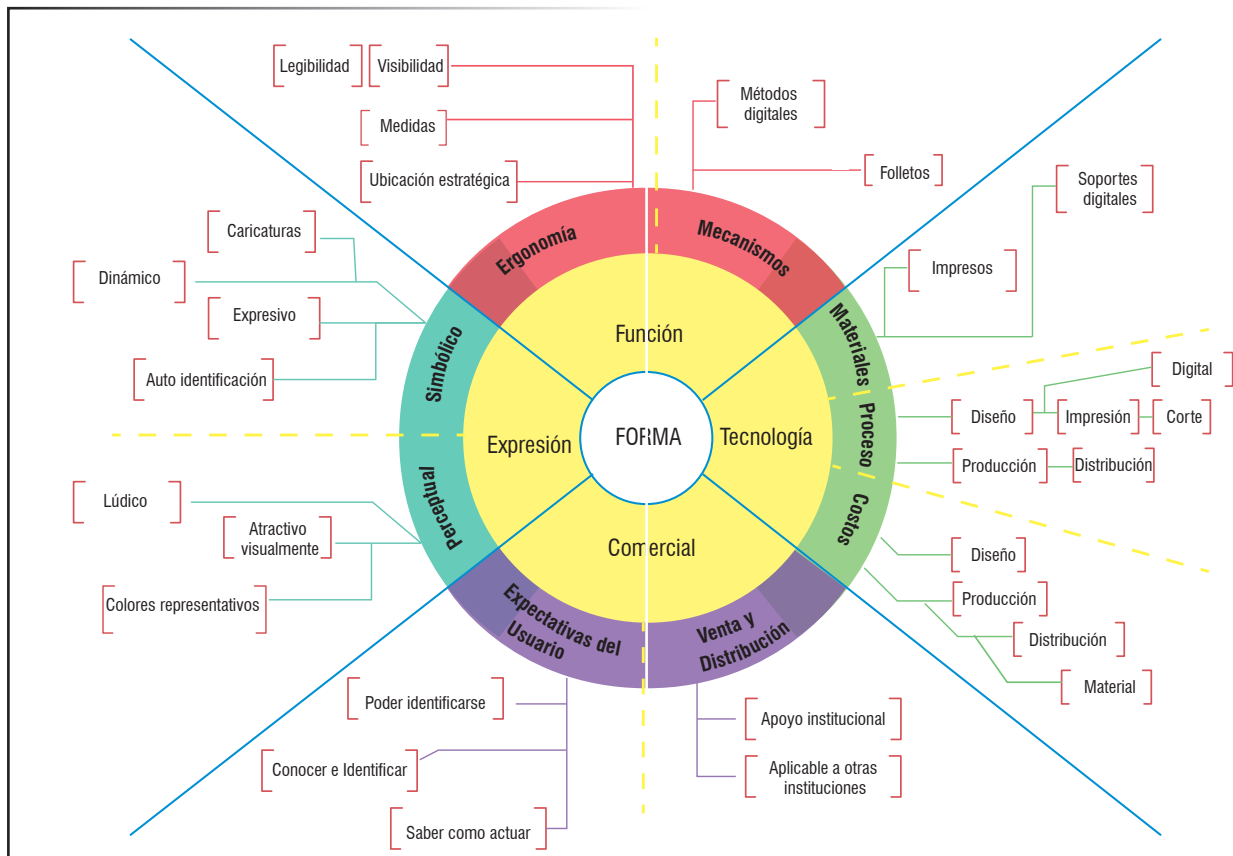


Figura 15. Vectores de la forma. Fuente: Morales, L. *Diseño, Estrategia y Táctica*. Elaborado por: Carolina Chávez

Sistema estratégico

Cuando se haya determinado los requisitos de diseño, por medio del siguiente cuadro (Figura 16) se genera un sistema de comunicación lo que me permite encaminar el trabajo a cumplir el objetivo, formar el concepto y selección del mejor medio para la transmisión del mensaje. (Best, 2010)

Una estrategia de diseño describe un plan general de acción para un proyecto y la secuencia de actividades (Tácticas y métodos de diseño) [...] Tener una estrategia es estar consciente del lugar al que uno va y como pretende llegar ahí.[...] (Morales, 2004, pp:83).

La estrategia que se plantea enfocada generar un cambio de conducta, trata de ver formas que puedan vencer al enemigo, (a la raíz del problema) hay que plantearse primero:

¿Qué es lo que se quiere lograr con la estrategia?

Se tiene de antemano el árbol de problemas, se observan las raíces algunos aspectos que son causantes del problema, atacamos pues a esos aspectos, estas vendrían a ser el enemigo del proyecto.

¿Qué implica esta estrategia?

La figura 16 indica que el sistema estratégico es la socialización del Acoso Escolar en la Unidad Educativa Jean Piaget. Esto implica una serie de procedimientos para vencer con esta estrategia. Dentro de la socialización, se encuentra que es dar a conocer el tema, identificar el Acoso Escolar (abusos), y prevención lo que lleva al niño o joven a actuar.

¿Qué táctica se usa?

El Diseño para Educación es la táctica que se utiliza para llevar a cabo las especificaciones del diseño para el desarrollo de cada producto. Este se divide en persuasión y de información, hay que tener presente estos conocimientos.

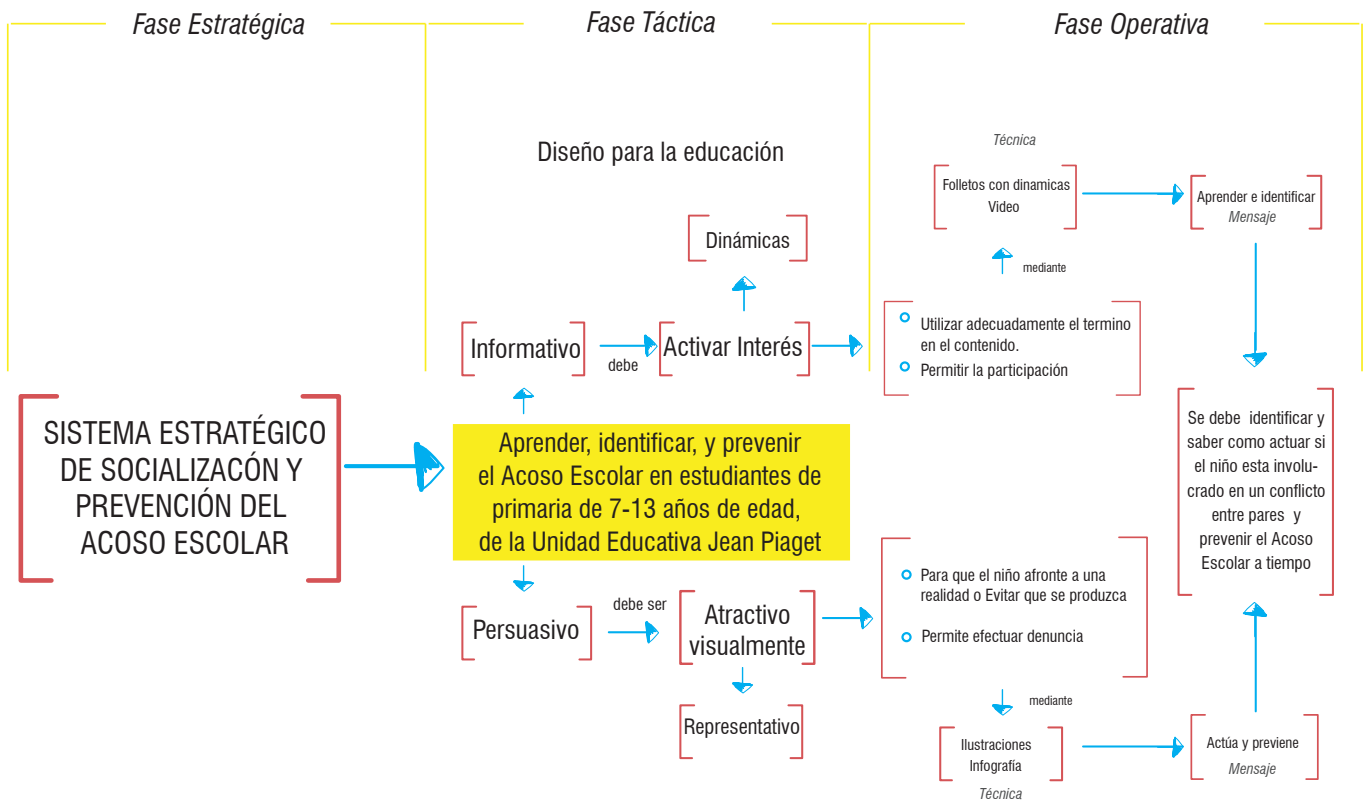


Figura 16. Sistema estratégico de diseño para la comunicación del Acoso Escolar.
 Fuente: Best, K. Fundamentos del Managment del Diseño. Elaborado por: Carolina Chávez

En la figura 16, se observa que el sistema estratégico se divide en tres fases del desarrollo, esto permite guiar al proyecto a su eficacia, para ellos utilizamos como táctica de diseño que nos plantea Frascara en el diseño para educación, se observa que esto divide en dos conceptos más, el diseño informativo y persuasivo, a través de estos dos conocimientos presentes aplicar técnicas y métodos dentro el desarrollo del diseño para demostrar que se ha cumplido el resultado esperado por la estrategia y objetivos comunicación.

Matriz de ideas

Esta matriz ayuda a la generación de ideas o alternativas respondiendo a los objetivos del brief. Los cuadros en amarillo de la tabla 2 son soluciones posibles seleccionados generados por las matrices de ponderación (tabla 3).

Tabla 2. Resultado de matriz de ideas, para el objetivos
Elaborado por: Carolina Chávez

	QUE?	COMO?	a	b	c	d	e
1	Activar el interés del niño durante el aprendizaje del Acoso Escolar		Presentación interactiva	Ilustraciones	Peliculas	Animaciones	A través de muñecos para identificar personajes
2	Informar sobre el proceso de denuncia del Acoso Escolar para prevenir los abusos		Pag Web	Flyers	Charlas	Infografías	A través de los padres
3	Educar a los niños sobre el Acoso Escolar y permitir la actividad del estudiante en clase. Informar al padre sobre el problema y educarlo para actuar y prevenir		Juegos de roll	Material didactico, Juego de mesa	Guía Educativa	Feria para niños tema de acoso escolar	Información a través de pag web
4	Permitir que el estudiante pueda identificarse dentro del problema el Acoso Escolar		Afiches	Juego de roles	Ilustraciones	Figuras 3D	Información a través de pag web
5	Persuadir al estudiante a prevenir actuando. Mantener el compromiso de no agredir y de hablar		Firmar una hoja de compromiso (para docente)	Incentivo a través de un objeto (Recuerdo)	Flyers	Varios talleres	Productos BTL

A continuación observamos las siguientes tablas que se utilizan para elegir el producto para responder a cada objetivo, para ello se eligió 5 variables que le interesa al diseñador según el *brief*, entre los 5 dividimos el 100% de porcentaje importancia que tiene para el objetivo, y también determinamos un valor de 1 a 5 según lo consideremos, como se observa en la tabla 3.

Interés del usuario

Calificación A1, A2, A3, A4, A5

Alcance	→	25%	1 a 5 - +	1 a 5 x %
Costo	→	10%		
Impacto	→	25%		
Didáctico	→	20%		
Complejidad	→	15%		
100%				

Tabla 3. . Matriz de ponderación de ideas
Elaborado por: Carolina Chávez

Activar el interes niño sobre aprendizaje de bullying	Calificacion		1A	1B	1C	1D	1E				
	Valor	Calificación									
Interes del usuario	20%	3	0,6	3	0,6	4	0,8	5	1	4	0,8
Accesible en costos	15%	3	0,45	2	0,3	2	1	2	0,3	2	0,3
Impacto	25%	2	0,5	3	0,75	4	1	5	1,25	3	0,75
Didactico	25%	2	0,5	1	0,25	2	0,5	1	0,25	1	0,25
Complejidad	15%	5	0,75	4	0,6	3	0,45	5	0,75	4	0,6
	100%	1 a 5	2,80		2,50		3,75		3,55		2,70

Informar sobre el proceso de denuncia del Acoso Escolar para prevenir los abusos	Calificacion		2A	2B	2C	2D	2E				
	Valor	Calificación									
Interes del usuario	20%	2	0,4	4	0,8	4	0,8	5	1	3	0,6
Accesible en costos	15%	3	0,45	3	0,45	3	1	2	0,3	2	0,3
Impacto	25%	4	1	4	1	1	0,25	5	1,25	2	0,5
Didactico	25%	1	0,25	2	0,5	0	0	5	1,25	3	0,75
Factibilidad	15%	3	0,45	4	0,6	5	0,75	3	0,45	2	0,3
	100%	1 a 5	2,55		3,35		2,80		4,25		2,45


Educar a los niños sobre el Acoso Escolar v	Valor	Calificación	3A	3B	3C	3D	3E				
	Interes del usuario	20%	4	0,8	4	0,8	5	1	4	0,8	4
Accesible en costos	10%	4	0,4	1	0,1	1	1	3	0,3	3	0,3
Impacto	25%	4	1	4	1	4	1	4	1	5	1,25
Didactico	30%	4	1,2	3	0,9	5	1,5	5	1,5	5	1,5
Factibilidad	15%	5	0,75	3	0,45	3	0,45	4	0,6	4	0,6
	100%	1 a 5	4,15		3,25		4,95		4,20		4,45

Permitir que el estudiante pueda identificarse dentro del problema el Acoso Escolar	Valor	Calificación	4A	4B	4C	4D	4E				
	Interes del usuario	20%	3	0,6	4	0,8	4	0,8	3	0,6	4
Accesible en costos	10%	2	0,2	3	0,3	3	1	2	0,2	2	0,2
Impacto	25%	2	0,5	3	0,75	4	1	3	0,75	4	1
Didactico	30%	0	0	1	0,3	5	1,5	2	0,6	0	0
Factibilidad	15%	5	0,75	5	0,75	4	0,6	5	0,75	5	0,75
	100%	1 a 5	2,05		2,90		4,90		2,90		2,75

Persuadir a actuar y mantener el compromiso	Valor	Calificación	5A	5B	5C	5D	5E				
	Interes del usuario	20%	4	0,8	4	0,8	3	0,6	4	0,8	4
Accesible en costos	10%	2	0,2	3	0,3	3	1	2	0,2	3	0,3
Impacto	25%	2	0,5	4	1	3	0,75	3	0,75	4	1
Didactico	30%	2	0,6	5	1,5	1	0,3	3	0,9	2	0,6
Factibilidad	15%	3	0,45	4	0,6	4	0,6	4	0,6	4	0,6
	100%	1 a 5	2,55		4,20		3,25		3,25		3,30

Lluvia de ideas

Esta técnica permite abordar profundamente en el problema, para generar a través de esto, conceptos e ideas para posibles soluciones. Se empieza por separar al problema, escribir todo lo que está relacionado con el problema, se investiga sinónimos y otros aspectos involucrados. Puede ser enlistados o a través de mapas mentales como el que se desarrolló anteriormente, en este paso se desglosa y se profundiza más en el contexto de la palabra Socializar, Acoso escolar y de lo que se quiere comunicar positivamente con ello.

<p>Socializar</p> <ul style="list-style-type: none"> Conocer Identificar Colectivizar Integrar Naturalizar Hablar Aprender Comunicar Interactuar Guiar 	▶	<p>Acoso Escolar</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar Aprender Prevenir Detener abusos Actuar Informar el problema Manejar este término Evitar 	=	<p>Bullying</p> <ul style="list-style-type: none"> Término utilizado y conocido No es correcto Detener abusos No decir esta palabra 	
<p>Creencias</p> <ul style="list-style-type: none"> Es un juego de niños Forma el carácter No es grave Debe aprender Si habla es peor No tiene solución 		<p>Realidad</p> <ul style="list-style-type: none"> NO es un juego niños NO Forma el carácter Es grave Hablar es la solución 			<p>No más</p>

Aprendiendo en la dirección correcta
 Alto! No más violencia
 Alto! Niños jugando sin violencia



Referencias Visuales sobre alto

Valor

El valor que el diseñador proporciona al cliente puede ser una identidad, un anuncio, packaging u otro trabajo, un diseño puede ser una contribución valiosa para el cliente, si encaja bien con el público objetivo. (Ambrose, Harris. 2010. pp:40)

Se realiza una propuesta de valor a uno de los objetivos del brief que sugiere la matriz de ideas para el objetivo “Educar a los niños sobre el acoso y permitir la participación de grupo”, para garantizar el aprendizaje, este hace referencia al juego, como se observa en la matriz de ideas. Dentro del sistema de comunicación esta técnica permite reforzar los conocimientos del estudiante, además lograr la interacción lúdica.

Esto no está marcado dentro del brief, por lo tanto dentro del tiempo y presupuesto, pero es una idea interesante que a futuro puede ser aplicada, y de esta forma manejar diferente al taller. Por lo tanto se le dará a conocer al cliente que es posible interactuar el tema con otro método como es el juego.

El juego

Piaget propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo. (Moreno, Rodríguez, 2014, pp:88)

Los juegos reglados son especiales para niños de 7 a 12 años, ya que las reglas suponen unas relaciones sociales y regularidad impuesta por el grupo, permite el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento. (Moreno, Rodríguez, 2014, pp:90)

Concepto: Un alto al Acoso Escolar. Este concepto que se manifiesta gráficamente y que involucra la solvencia del problema y debe responder las necesidades del usuario y de diseño.

El concepto abarca dos significados, el Acoso Escolar que es un tema que se debe tratar con seriedad pero no como algo negativo y sin salida. Es necesario manejar mensajes positivos, de activar la participación del estudiante, de apoyar a los actores involucrados. Se trata de generar confianza por medio de imágenes y mensajes que puedan identificar y que les permita actuar correctamente ante un problema. Por otro lado está el alto que significa detención, parar, lo que remite de igual manera a señales preventivas, de tránsito que están presentes en las personas y que los niños se encuentran familiarizados.

Para la construcción del mensaje que representa la familia de productos, hay que conocer el contexto del término del Bullying o Acoso Escolar. Se conoce que los jóvenes conocen el término Bullying, este término anglosajón ha llegado al vocabulario de los jóvenes, y lo utilizan con regularidad, por lo tanto no se desea eliminar la palabra de sus conocimientos y dialectos. Por el contrario se pretende que a este término lo manejan adecuadamente y se adecuen con el material a llamarlo al problema también como Acoso Escolar.

Socializar el Acoso Escolar incluye más aspectos que tratar dentro de este tema, como saber identificar, el no quedarse callado y mantener el compromiso. Mantener el compromiso no solo permite al estudiante evitar agredir o no quedarse callado, es la forma de parar el problema. La persona debe tener valor de hacerlo, debe llevarlo consigo presente. A partir de una idea y de lo que requiere el cliente que el usuario aprenda a través de los productos de apoyo a la socialización del Acoso Escolar como explica en la figura 18.

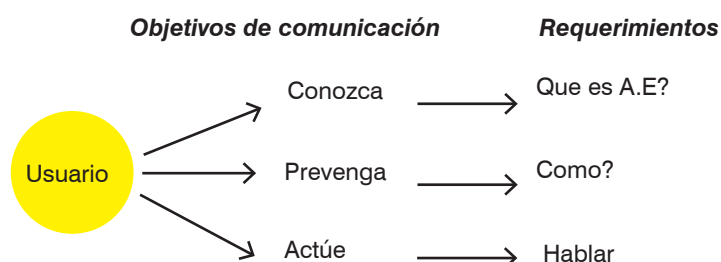


Figura 18. Esquema de concepto y requerimientos del cliente
Elaborado por: Carolina Chávez

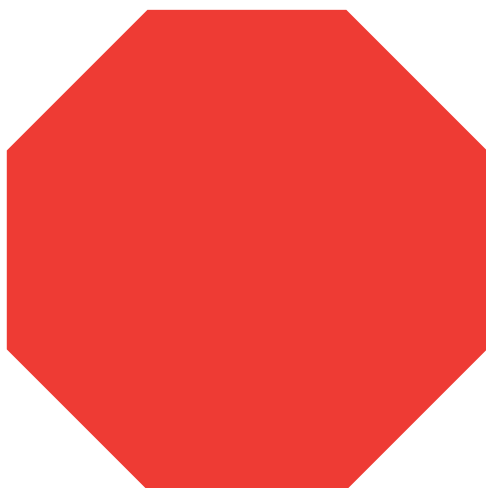
El concepto debe ser el objeto identificador de esta familia de productos. Tiene que estar relacionados con el ambiente escolar, dirigido a niños es decir que debe percibir la relación del ambiente juvenil, lúdico, lleno de aprendizaje.

Metáfora Visual

Conocida como la traducción del concepto en un elemento visual, es necesario la presencia de un conocimiento común o cultura dentro del contexto del espectador. No solo en imágenes, sino también en contenido, "No más bullying" como un término manejado en el contexto y la señal de tránsito elegida como conocimiento intrínseco en la cultura.

Modificación de elementos

Se selecciona un elemento geométrico como base que representa una señal que es reconocida en el contexto del público objetivo, "Pare" con su color rojo, que con o sin texto nos remite a la señal propiamente dicha. Se interviene sobre esta imagen generando énfasis sobre la figura con texto que en su composición infunde el significado subjetivo para el público, y el cognitivo que cambia el significado con el aprendizaje.



NO
más
bullying



Figura 20. Boceto de portada para folleto.

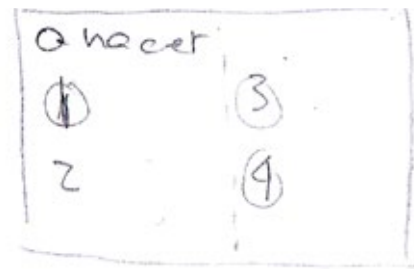


Figura 23. Boceto para diagramación de folleto.



Figura 21. Boceto de portada para folleto



Figura 24. Boceto inicial de portada para folleto.

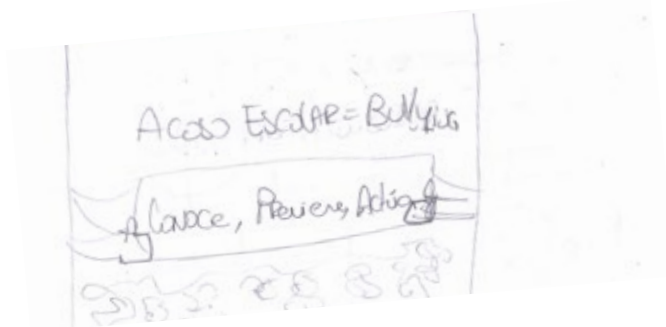


Figura 22. Boceto de portada para folleto



Figura 25. Boceto de portada para folleto



Figura 26. Boceto de portada para folleto en digital.

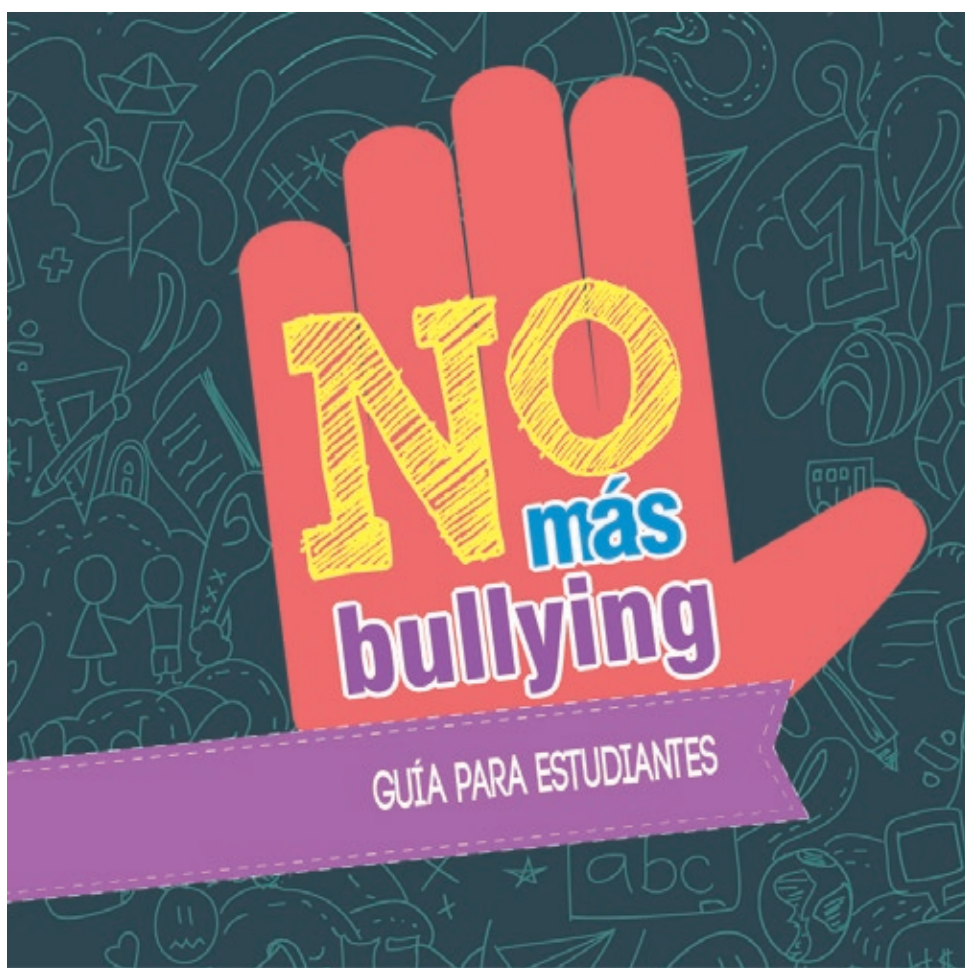


Figura 27. Boceto de portada para folleto en digital.

1. Que es Bullying.

Ocorre, oeele, para algunas es indiferente

COMPRENDER LO QUE PASA CON EL BULLYING
forma parte de la solución

- Se relaciona con la violencia
- Es ser agresivo con un compañero de forma constante, sabiendo:
causarle daño
el agresor es mas grande, fuerte o sea el mas habil
aprovecha esta fuerza para causar daño a la victima

¿Sabes de donde viene la palabra Bullying?

Es una palabra en ingles relacionada con bull
Significa toro, se usa como objetivo de "grande" y verbo
de "levantar" o "alzar a otros"

¿DONDE SUCEDE? |

patio, aula, cafetería, canchas, A veces fuera
de los colegios.

¿QUE CONSECUENCIAS TRAE? |

es algo serio, trae consecuencias, incluso para cuando
los chicos lleguen a ser adultos

¿Cita un caso de Bullying? |

No todo es BULLYING

→ pag 31

Dramatización

No es Bullying cuando

- Dentro del grupo te molestan algunas actitudes y despues se resuelve el conflicto
- Pelear de vez en cuando con tus hermanos o primos por cosas simples.
- A veces tus compañeros no quieren jugar contigo o hacer las mismas actividades todas las dias.
Es porque quieren pasar tiempo con otros niños
No significa que te han dejado de querer
peleas ocasionales. Alguien salir herido y no volver a pasar.

Figura 28. Clasificación de la información para guía de estudiantes, ver anexo 24.

Tipos de Bullying

- Acosar con Golpes
- Agredir con palabras
- Forzar a alguien contra la pared
- Excluir
- El Bullying de Género
- Cyberbullying
- Bullying homofóbico. incapacidad para aceptar la diferencia

todas las formas
Físico, emocional, psicológico
hacer la imagen que
personas tienen de
sí mismas y su
dignidad.

Actos Agresivos

Humillaciones, Chismes, Burlas, Saqueos, Robos
Denegar, exclusiones, calumnias, Aterfado al buen
nombre, insultos, Acusaciones falsas, gritos ofensivos

Círculo vicioso

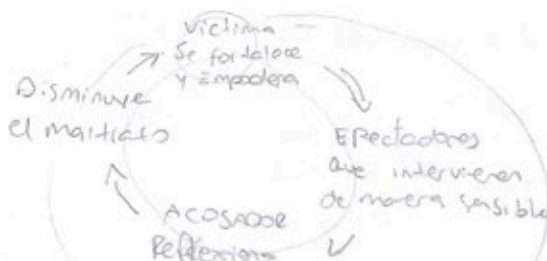


Figura 29. Clasificación de la información para la guía

Imágenes

Dentro de uno de los requerimientos de diseño, a través del esquema “vectores de la forma” señala que el proyecto debe contener caricaturas, imágenes que llamen la atención del niño como referencia actitudes de jóvenes y niños, tanto de la institución como características comunes entre ellos, gustos como se puede observar en la investigación, descripción de personajes, más adelante se observan los dibujos técnicos y medidas antropométricas.

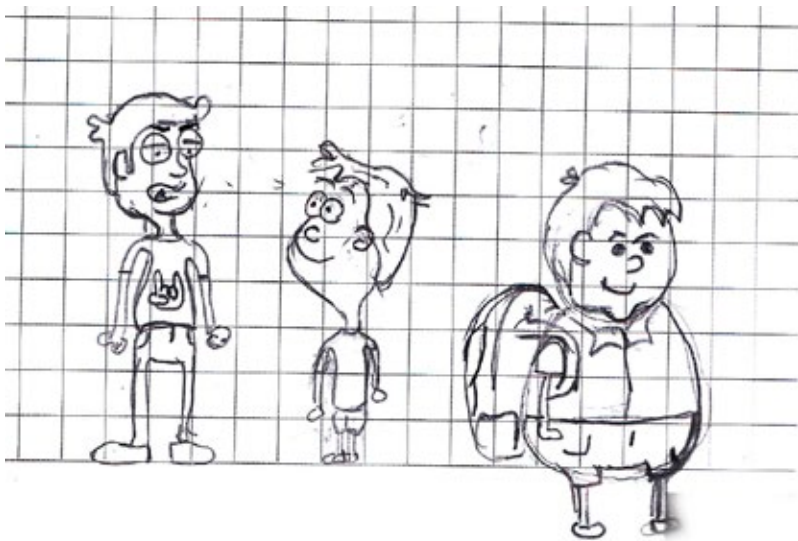
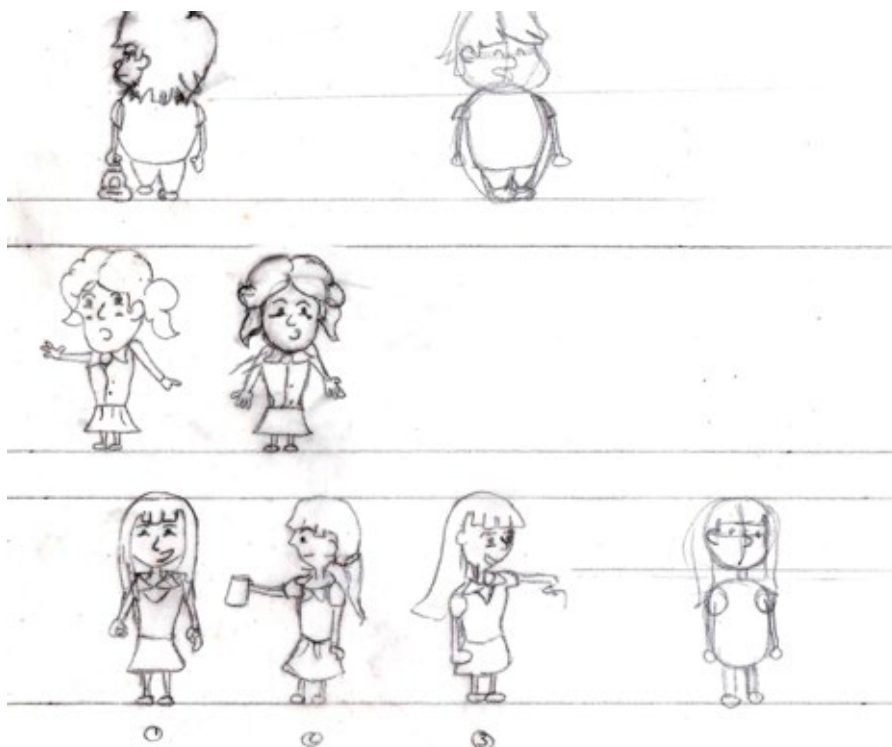
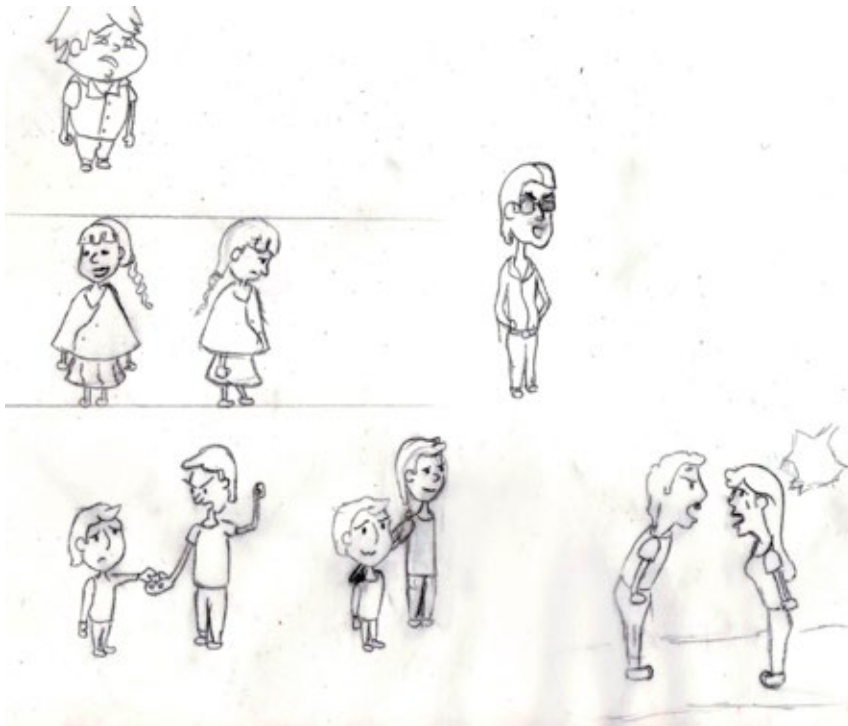


Figura 30. Primeros bocetos de niños.



31.



32.



Figura 33.

Figura 31,32,33. Desarrollo de personajes para productos de comunicación



Figura 34. Bocetos de escenas del video

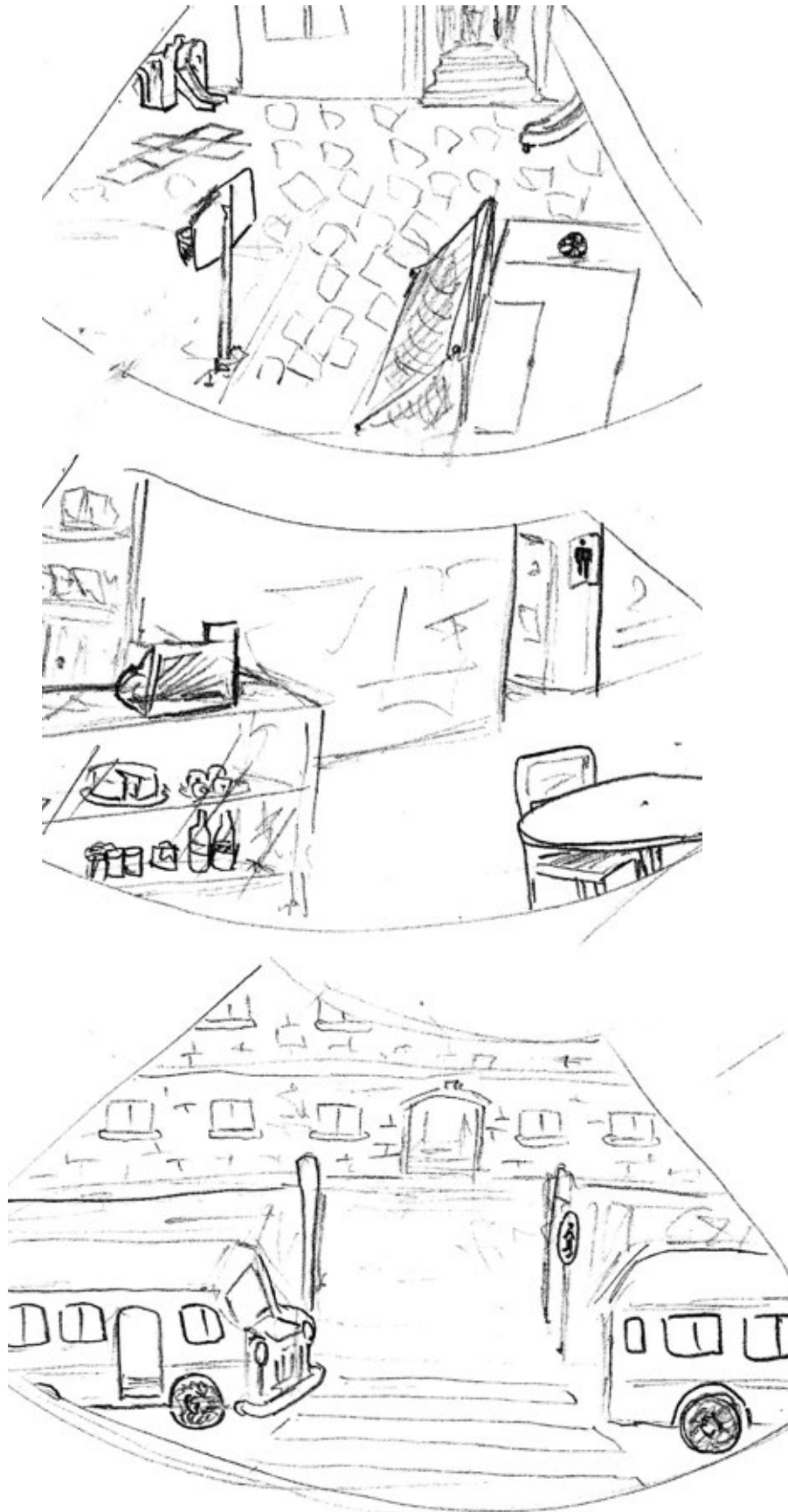


Figura 35. Ilustraciones de los ambientes de la escuela. Referencias tomadas de internet.

Señales

Las señales son un recurso de comunicación poderoso, son simples de reconocer y transmiten conceptos complejos, estos se definen a través de procesos de semiótica, denotación y connotación. (Ambrose y Harris, 2010, pp:86)

Se piensa en señales de acuerdo a lo que niños están relacionados a diario como señales de tránsito y que de prevención, son señales que todos reconocen y que se ligan también al ámbito escolar.

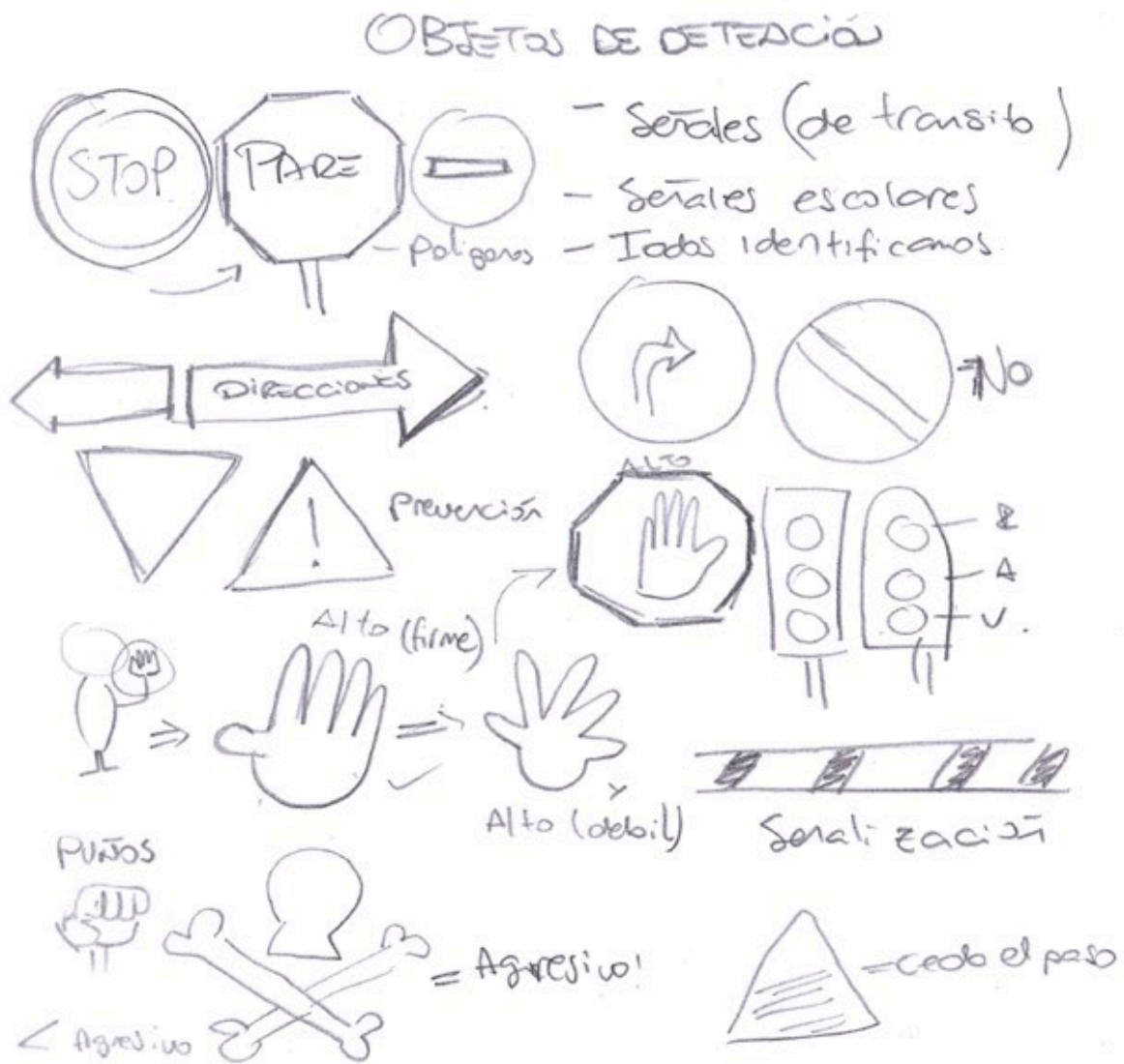


Figura 36. Boceto de señales



- 5 Ambientes, si caes en la casilla de otro jugador deberas cambiar de personaje
- El Agresor debe perseguir a la victima
- La victima debe alejarse
- CADA actor lanza el dado
- El observador intenta leer al profesor
- TARJETAS DE RSTO actuación
- Con tu grupo dramatiza una acción de bullying involucrando a los 5 actores, sin hablar
- ~~Cambia tu tarjeta~~ Mimica para el Agresor, Victima, Observador VALORES
- Dibujo
- ± cartas
- el profesor se mueve 5 pasos
- El profesor ha sido capturado por el inspector
- Cambia tu tarjeta con otra del grupo
- Si las tarjetas deben explicar como es el distrito

Figura 37. Boceto de mecánica de juego de mesa

Infografía

- Las infografías son un recurso de comunicación visual que sintetiza la información, se concentra en las imágenes y en el corto texto que las acompañan, fueron creadas para explicar al lector información compleja que es difícil de comprender a través de texto. El objetivo del diseñador e ilustrador es hacer la información evidente al lector a través de las imágenes. Los objetivos de la infografía son:
- Atraer la atención del lector
- El tema de información debe ser claro a primera vista
- Explicar la información muy detallada

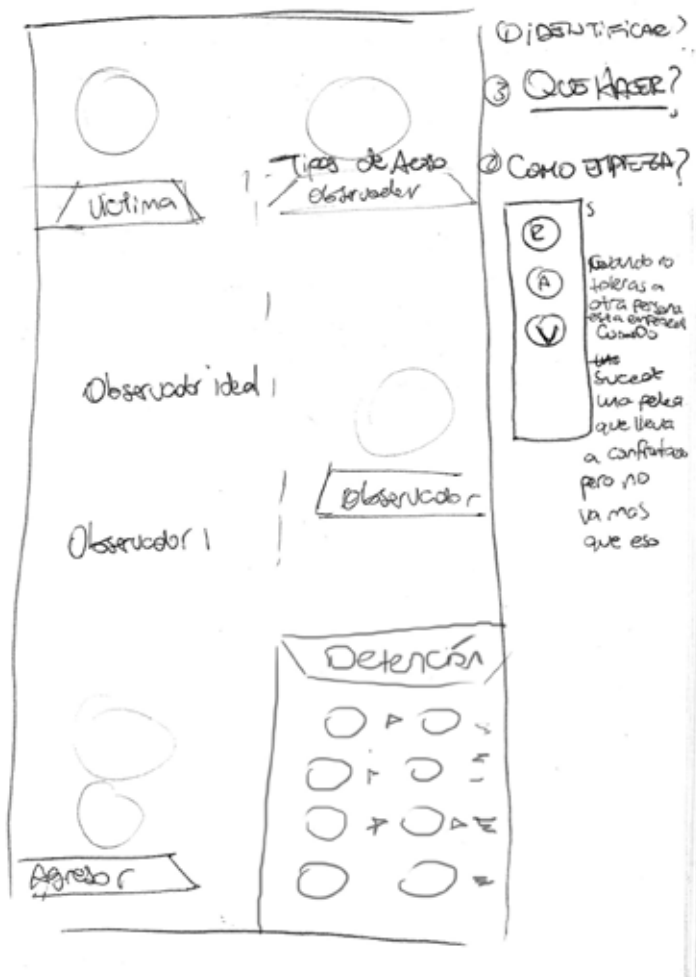


Figura 38 . Boceto de infografía 1
Que información debe llevar?



Figura 39. Boceto de infografía 2



Figura 40 . Boceto de infografía 3

Storyboard

Estas imágenes son escenas para la animación con su descripción o pequeño guión de la narrativa del video, durante presentaciones al cliente el contenido comunicativo aumenta o disminuye y también se modifican las escenas según la información que requiera el cliente. Para esto se realiza una selección de contenidos, sobre lo que se quiere mostrar.

En el video se precisa mostrar las variaciones del abuso, a diferentes niños, y un ejemplo de lo que no es Acoso Escolar, el video varia personajes ya que su mensaje es que el problema puede suceder a cualquier joven. Además dar vida a los personajes que se presentan en objetos impresos, para que los niños se familiaricen con estos casos y se identifiquen.

Personaje - Godito



La animación empieza con un problema. Desde lo negro hasta el personaje principal

- 1 Negro A/B/N
- 2 enfoque en los pies
- 3

persona discriminada



Una niña de diferente cultura se los acerca a las chicas, pero

Zoom



2 se burlan por su forma de vestir. Una se siente incómoda, regresa a ver a María con pena. Acercamiento a la casa de la niña rechazada

niño comiendo



niño comiendo, el agresor se acerca a molestar, le lanza un balón. Acercamiento a la cara del niño el observar por pena sin decir nada.

45.



Culpe NO es bueno

NO estas solo!

Continúa que sea el Problema

NO es ACOSO!

No todo es bullying

Ejemplo de un niño Golpeado a otro por accidente con la pelota



lo siento

Consecuencias Negativas para el Agresor.

FINAL

Vivir en Armonía todos somos iguales

46.



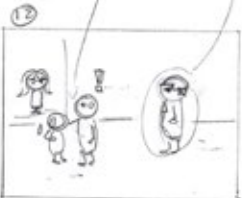
A una niña le gustan el celular castaño to menta. Son mensajes de su Agresor



tama del celular con mensajes agresivos



Acercamiento a el niño el profesor se acerca

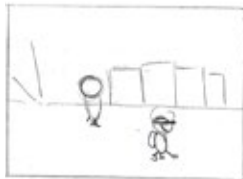


El profesor interviene pero el agresor se pone alerta y disimula estar tranquilo. Una niña esta observando y se enoja.

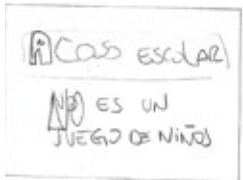
47.



Recuerdos del Agresor de sus propios problemas antes de Agredir
Futuro poco prometedora la victima se hace triunfadora



Niño de escena B camina por los pasillos éliz a lado del Agresor



El niño escalar
No es un juego de niños

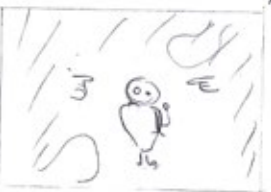
48.



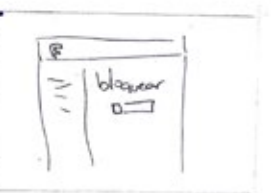
Vuelve a las escenas 4-5 los papeles cambian
Podemos elegir... Hacer lo correcto



O los papeles podría cambiar
El niño víctima es mas fuerte si tiene respaldo de las autoridades si no CALLA!
Por inteligente



Que el Agresor vea que sus cosas son afecto



o puedes evadir a esas personas indolentes

49.

Figura 45-49. Bocetos de storyboard para animación

2.1.3 Evaluación del concepto

Por medio de los productos visuales se propone que el estudiante conozca que Bullying es Acoso Escolar. Se planteo al cliente utilizar el término generalizado *Bullying*, porque esta es la interpretación denotativa² que el estudiante tiene sobre el problema. Por ello en el interior debe explicarse el significado y por qué se la usa tanto, y como debería utilizarse, es por ello que al material educativo se le denomina guía. El mensaje en si “No más bullying”, se construye con los jóvenes dentro del nivel cognitivo. Existe por lo tanto dos interpretaciones del mensaje validas, no se debe decir bullying y no se debe causar bullying.

El concepto generado por medio del proceso de ideación ha permitido confrontar los objetos con la táctica y la técnica (Figura 50). y lo que abarca el concepto en el sentido de comunicación los objetivos estratégicos del diseño. El concepto puede visualizarse en el uso del color relacionados a señales de transito y en las imágenes simbólicas.

2. Frascara. El diseño de la comunicación. 2006

La interpretación de un mensaje comprende dos niveles:

Denotación: Representa aspectos relativamente objetivos de un mensaje. Construidos por elementos de caracter representativos.

Conotación: Representa aspectos relativamente subjetivos del mensaje y tiene capital importancia cuando se intenta generar reacciones emotivas, el público participa en la construcción del mensaje

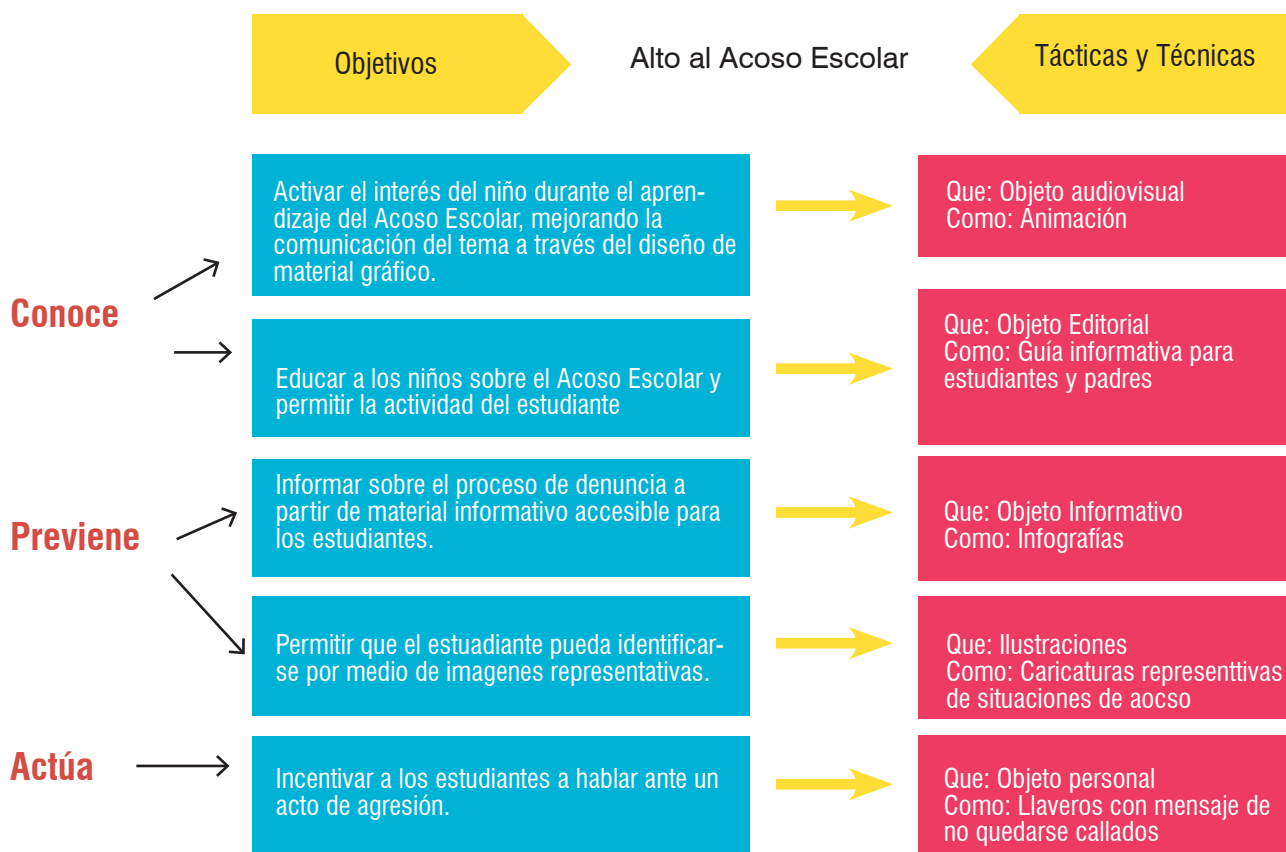


Figura 50. Esquema de concepto confrontación con objetivos y estrategias. Elborado por Carolina Chávez

Presentación de ideas al cliente

Las siguientes fueron propuestas al cliente, también se tomó en cuenta algunos procesos que caben en la impresión formatos y materiales.

Siguiendo la metodología de Ambrose y Harris, durante la presentación hay que seguir una lista de control para que el cliente tenga una idea clara de cómo se lleva a cabo el proyecto. (Ambrose y Harris, 2010, pp:50)

¿Está centrada en la información clave y en el material gráfico? Si, además de las presentaciones de los prototipos en maquetas la información estaba sintetizada y precisa

¿Se han utilizado puntos clave para que sea concisa?

Se explicó que La figura 49 fue una de las propuestas que propone una portada más dinámica, con un troquel de la palabra BULLYING en cartón plegable, esta portada no tendría la misma durabilidad por el tipo de corte y el costo es poco más elevado.

La figura 51, propuesta con una imagen diferente sobre un fondo oscuro, con más detalle en el fondo, tiene más relación con el ambiente escolar y en su portada el mensaje introduce al contenido, sin embargo se pidieron cambios y más desarrollo en la propuesta.

¿Las decisiones fundamentales se explican claramente?

Se decidió que el contenido debe sobretodo imágenes para explicar mejor el contenido, y lograr el interés de los estudiantes.

El material gráfico se ha impreso con buena calidad? El cliente puede manipular el material?

Si. Es importante que el cliente pueda visualizar el contenido y manipular el material. Fue impresa una maqueta sobre cartulina couche. La infografía (Figura52) sobre lona no tuvo buena calidad, se realizó otra impresión en papel bond,



Figura 51. Propuesta 1, Troquelado.

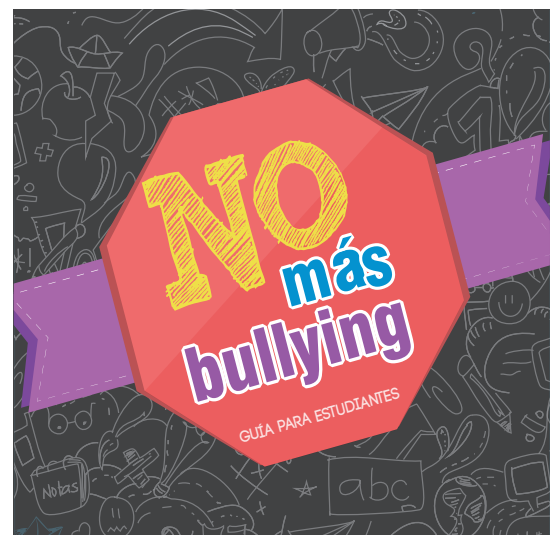


Figura 52. Propuesta 2 sobre fondo negro

para la prueba de ergonomía, a diferencia de la impresión en lona, en papel bond se pudo visualizar mejor la propuesta. Sin embargo se decidió elegir la segunda y desarrollarla mejor en cuanto a organización. En cuanto al vídeo, se le presento el guión sobre papel, y se explicó la idea de cada cuadro. Continuamente este es modificado y aprobado para comenzar la producción.



Figura 53. Propuesta de infografía



Figura 54. Segunda Propuesta de infografía.

Evaluación de ergonomía de producto infográfico

Tras una selección de información correspondiente, sobre el proceso de identificación y denuncia es necesario que el cartel sea lo más compacto en cuanto a lectura. Se puso a prueba este primer prototipo en la institución, después de correcciones previas con el psicólogo de la institución. (Anexo 7) El focus group fue conformado con un grupo de niños entre edades de 7, 9, 13 años, el psicólogo, y una encuesta aplicada, los resultados fueron los siguientes:

En una previa evaluación de ergonomía de la infografía (Figura 48), se reunió a un grupo de estudiantes para determinar medidas ergonómicas y cualitativas. En esta presentación los jóvenes se demoran entre 3,5 niñas a 5 minutos niños en leer de corrido todo el cartel, lo cual les resulta cansado y distraen la mirada a pesar de que les parece atractivo. Siendo el cartel de gran tamaño (1m x 60cm) los niños podían leer mejor a una distancia entre 50cm y 1m. Las imágenes resultan atractivas para estudiantes de 8 años de edad a 13 años.

Los jóvenes pueden recordar mejor el texto inicial pero no retienen toda la información, si esta no esta acompañado con imágenes.

La mayoría de los encuestados no habían visto carteles sobre el Acoso Escolar sin embargo, pocos habían visto información al respecto en el parque que ya no recordaban, los niños menores de 10 años no habían escuchado sobre el tema.

Los niños que leyeron el la infografía respondieron acertadamente preguntas que se realizó mientras que los que no leyeron, respondieron equivocadamente.

Como conclusión de esta evaluación, se puede decir que las imágenes representan lo que se desea comunicar y ayuda a la retención del mensaje. Sin embargo se presento la inquietud de que debe ser más simplificado en cuanto a contenido y debe ser más dinámico para integrar todos los elementos con el concepto.

ENCUESTA SOBRE PROTOTIPO DE INFOGRAFÍA

1. DISTANCIA DE LECTURA DE AFICHE,, CALIFICAR DEL 1 AL 5

Sexo	Estatura	Edad	Texto	Texto	Titulos	
M	1,35	9	Persona 1	5	4	4
M	1,20	9	Persona 2	5	5	3
M	1,35	9	Persona 3	5	5	3
M	1,35	9	Persona 4	5	4	4
F	1,38	10	Persona 5	5	4	5
M	1,20	9	Persona 6	5	4	4
F	1,25	7	Persona 7	5	4	4
M	1,25	7	Persona 8	5	5	4
F	1,48	13	Persona 9	5	5	5
M	1,45	13	Persona 10	5	5	5

2. CONOCÍAS ESTE CONTENIDO ANTES? DÓNDE LO HAS VISTO?

Responde NO si no lo conocías, SI si lo conoces todo, POCO y explica

Persona	SI	NO	POCO	Explicación
Persona 1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Parque
Persona 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Parque
Persona 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Persona 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Parque
Persona 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Persona 6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Persona 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Un caso presenciado
Persona 8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Persona 9	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Persona 10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

CALIFICA DE 1 A 5 SIENDO 1 EL MAS BAJO Y 5 EL MAS ALTO

3. Las letras son claras y puedo leer el texto sin problema | TIEMPO DE LECTURA

Persona 1	1	2	3	4	5	04:30
Persona 2	1	2	3	4	5	04:49
Persona 3	1	2	3	4	5	05:37
Persona 4	1	2	3	4	5	03:48
Persona 5	1	2	3	4	5	03:49
Persona 6	1	2	3	4	5	03:49
Persona 7	1	2	3	4	5	06:36
Persona 8	1	2	3	4	5	06:36
Persona 9	1	2	3	4	5	04:00
Persona 10	1	2	3	4	5	04:05

CALIFICA DE 1 A 5 SIENDO 1 EL MAS BAJO Y 5 EL MAS ALTO

4. Te has sentido alguna vez identificado con alguna parte del contenido o imagenes?

5. Las dibujos te gustan?

Persona 1	1	2	3	1	2	3
Persona 2	1	2	3	1	2	3
Persona 3	1	2	3	1	2	3
Persona 4	1	2	3	1	2	3
Persona 5	1	2	3	1	2	3
Persona 6	1	2	3	1	2	3
Persona 7	1	2	3	1	2	3
Persona 8	1	2	3	1	2	3
Persona 9	1	2	3	1	2	3
Persona 10	1	2	3	1	2	3

Figura 55. Ficha de estudio de ergonomía para infografía. Elaborado por: Carolina Chávez

2.2 Desarrollo de Diseño

2.2.1 Dibujos Técnicos, esquemas constructivos

La Infografía

A partir del prototipo a prueba que se elaboró con las mismas características técnicas a continuación, permitió saber que era necesario que se reduzca su contenido se realizaron cambios en el diseño por lo que también se aprovecha la oportunidad para volver a visualizar el concepto y el esquema de vectores de forma para intervenir en cambios de carácter perceptivos haciendo que la infografía sea más agradable visualmente, esta vez no solo para niños pasado los 8 años, sino que también agrade a niños de 7 años.

La estética es esencial en una infografía sin ser lo único igual de importante, tenemos la información, esta debe ser previamente analizada y cuidadosamente seleccionada según el grado de importancia.

Características Cualitativas

Las infografías son una técnica empleada especialmente en periódicos, el diseño gráfico aporta a reducir la complejidad de la información en temas complejos y lograr una comunicación eficaz. Que incluye nociones de jerarquía, estructura y estética. La infografía de prensa recurre a 8 características particulares: (Salvatierra, 2008, pp:3)

INFORMACIÓN: Los datos, documentos o ideas deben estar ordenados de manera que sea entendible para el lector. La información y selección del contenido otorgado por el psicólogo, el mismo que se ha sido general a nivel latinoamericano a través de la organización visión mundial. Esta información ha sido seleccionada previamente.

Qué significa Acoso escolar?

Qué tipos de agresiones se consideran acoso?

Cuando se está empezando?

Cuando actuar para prevenirlo?

SIGNIFICACIÓN: Este concepto se refiere a la importancia del significado de la información, Explica la importancia del acontecimiento real. La realidad significativa que quiere conocer el espectador.

El significado que tiene la infografía sobre el acoso escolar, la importancia esta presente en los objetivos de comunicación estratégicos que se muestran en el título de la infografía y la explicación del problema.



Figura 56. Significado del tema.

COMPRESIÓN: Esta es la capacidad que tiene el espectador por comprender la infografía, de decodificar el mensaje, esto significa que la infografía debe tener una adecuada lectura, y las imágenes pueden estar acompañadas de explicaciones para que sea fácil su lectura. Aquí nos encontramos con conceptos de legibilidad que se refiere a la capacidad que tiene el diseño de la infografía en cuanto a sus signos que si bien sean sencillos y bien realizados, deben ser capaces de que el lector lo entienda.

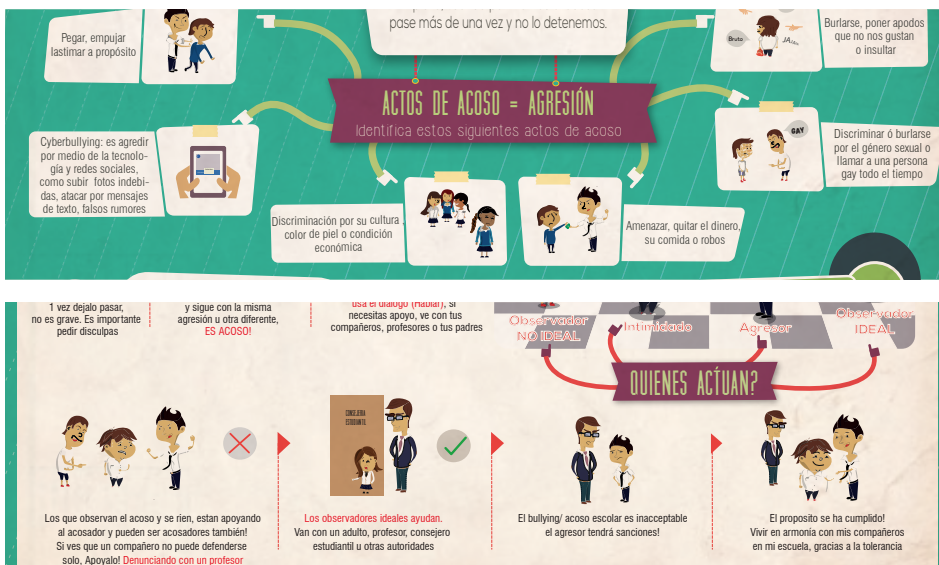


Figura 57. Comprensión. Imágenes de infografía con explicaciones

ICONICIDAD: Este aspecto se refiere al grado de simplificación de imágenes, pueden ser abstractos, planos o figurativos, para esto se ha llevado a cabo imágenes figurativas que son basadas en existencia de atributos en personas o cosas se entiende como semejanza de isomorfismo o proporcionalidad, en este caso de niños.

Imágenes Abstractas. Su significado es arbitrario, por ello deben ir acompañadas de instrucciones para que el lector entienda su significado. (Figura 58)

Imágenes Icónicas. Es un grado de configuración muy simple, no da dudas de su significado, en esta infografía ayudan a la dirección de lectura. (Figura 59)

Imágenes Figurativas. Estas imágenes son basadas en la existencia de atributos semejantes a seres o cosas, se entienden como relación de semejanza, proporcionalidad e isomorfismo. (Figura 60)

FUNCIONALIDAD: Es la justificación del porque van juntos la imagen con el texto, ellos no deben tener el mismo sentido visual a menos que sea necesario aclarar la imagen. En este caso las imágenes van acompañado por el texto ya que el público es infantil, es mejor que el mensaje quede claro. (Figura 57)

CONCORDANCIA: Aquí se toma en cuenta las reglas reflejadas en el idioma la sintaxis y ortografía, por este sentido no debe haber fallas.

VERACIDAD: Es otro elemento del que se habla al referirse a concordancia, hay que darle al lector la información que busca y necesita, si la información no tiene veracidad, el receptor puede ponerse en contra. Este concepto se refiere más a la calidad en cuanto información que recibe el lector. La informa-

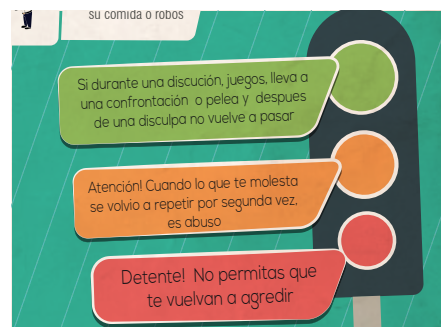


Figura 58. Imagen de iconicidad abstracta. Semáforo con instrucciones de lectura.



Figura 59. Iconos, de señalización, de alto, manos que señalan o complementan a la imagen.



Figura 60. Imágenes Figurativas, representación de una caso de intimidación

ción es tomada del libro adquirido del Ministerio de Educación.

Partes de la infografía

La infografía se divide en siete partes, Título, Subtítulo, Cuerpo, Texto, Créditos, Fuente. Generalmente esta es la formación de las infografías, además pueden involucrar, cuadros estadísticos o líneas de tiempo, pero se mantiene con lo necesario para no alargar el contenido. La figura 54 explica la distribución de las partes jerárquicamente en el espacio.

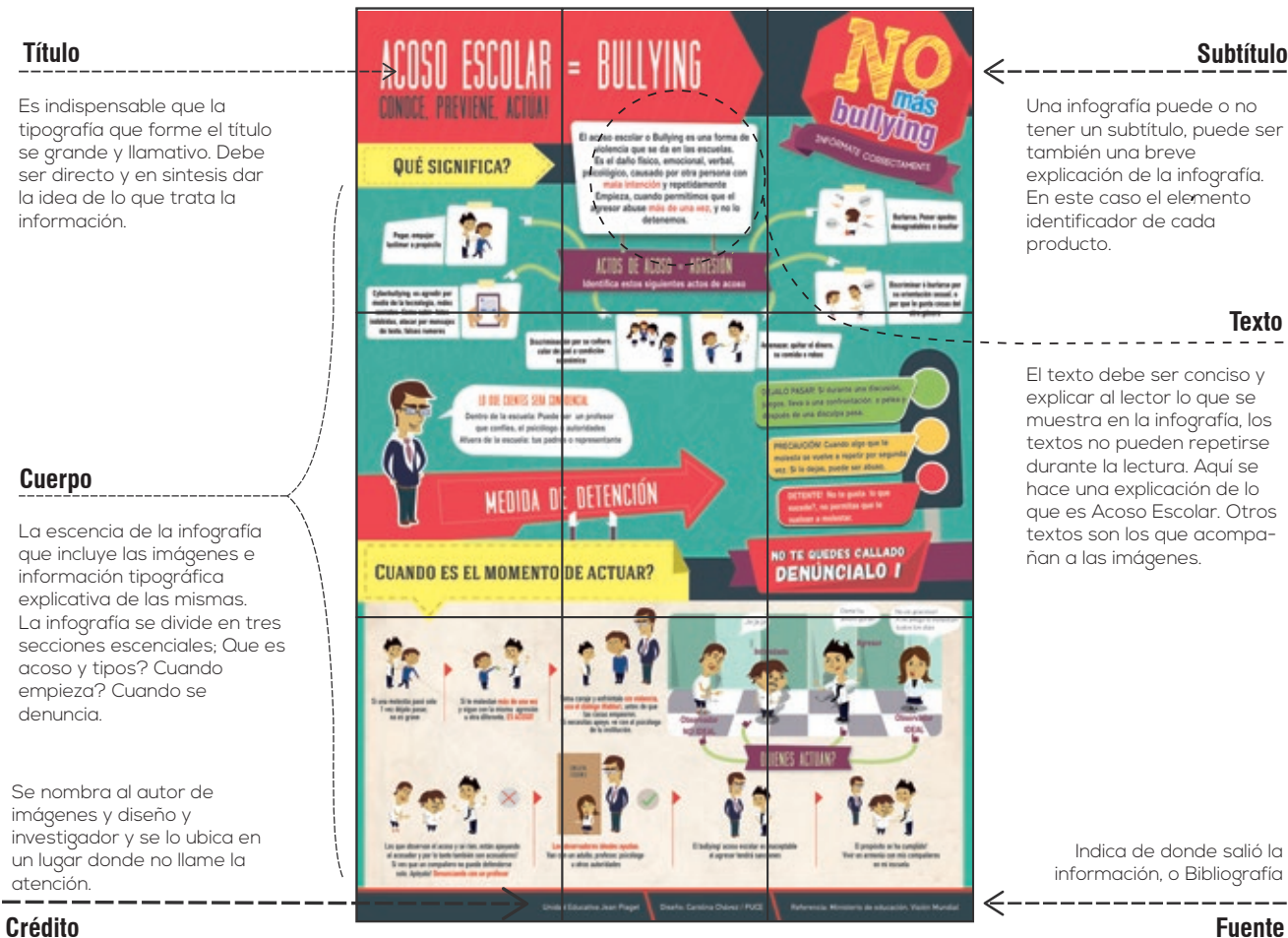


Figura 61 . Partes de una infografía. Fuente: Análisis de la composición gráfica de las infografías periodísticas. Elaborado por: Carolina Chávez

Recorrido Visual

Para dirección en donde se inicia y finaliza la lectura, debe ser clave la ubicación de los elementos, para no provocar que se dé una lectura errónea y por lo tanto no se entienda el mensaje (Salvatierra, 2008, 98).

El recorrido visual establecido por sistema de percepción visual es en forma de Z, desde el ángulo superior izquierdo hasta el ángulo inferior derecho.

Como se observa en la figura 62, El recorrido empieza a partir de su parte superior izquierdo, este es el Punto de atención donde se encuentra el título para dirigir la vista enseguida hacia el contenido que tiene a sus izquierda y mensajes, Hasta llegar propiamente al centro que está delimitado por un texto gráfico que a partir de este punto el usuario dirige la vista hacia las imágenes que lo rodean, esto generalmente se hace de izquierda a derecha, por sistema de lectura occidental establecido.

Posteriormente la mirada regresa a un siguiente punto de atención a la izquierda, aquí es importante las imágenes para que el usuario no pierda el camino de lectura, las flechas y señales son de ayuda para dirigirse hacia la siguiente imagen.

En este punto donde se observa la imagen de semáforo, la vista baja inmediatamente al cuadro “quienes actúan” y después retorna al camino de lectura automáticamente para seguir la secuencia de imágenes guiadas con flechas. El final de la infografía se llama punto de tensión ya que aquí el propósito de comunicación debe cumplirse, debe tratarse según el objetivo que se quiere lograr a través de este elemento gráfico, en este caso el propósito es que el joven sepa que existe una solución al actuar correctamente.

Zona de mayor atención. Por tratarse del Inicio de recorrido, Se conoce el título de la infografía



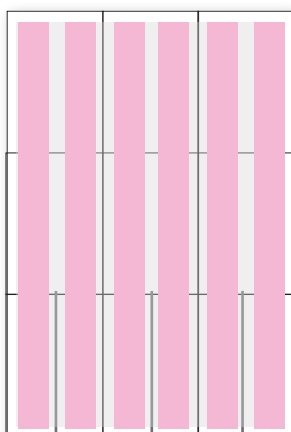
Las imágenes tienen el poder de dirección por ello, su ubicación debe ser importante para que guíe la lectura, el texto sigue a las imágenes

Zona de tensión. Por tratarse del punto salida. La propósito en la comunicación es que el joven vea que el problema tiene solución.

Figura 62. Recorrido visual de la infografía.

Grilla

Esta retícula es una guía de referencia para organizar los elementos, y su complejidad y construcción dependiendo de la información y espacio que cada una se merece. (Salvatierra, 2008, pp:32) Esta infografía utiliza la regla de tercios, una grilla básica donde los puntos focales son las intersecciones, o dentro de cada cuadrante. Se ubica dentro de zonas de interes la información siguiendo el recorrido visual, (Figura 63). Puntos importantes: Definición y Tipos de acoso, a quien acudir, cuando detectarlo, y el resultado positivo.



Datos de la retícula

- Tamaño del pliego: 50x74cm
- Margenes: 7,3mm
- Número de columnas: 6
- Distancia entre columnas: 8mm
- Extras: Retícula base,

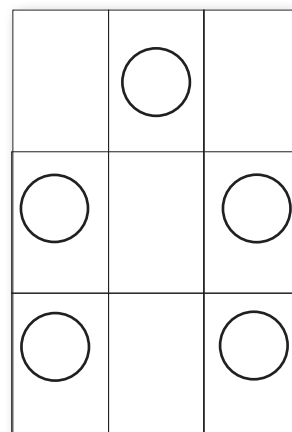
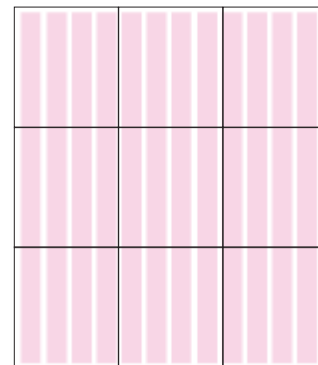


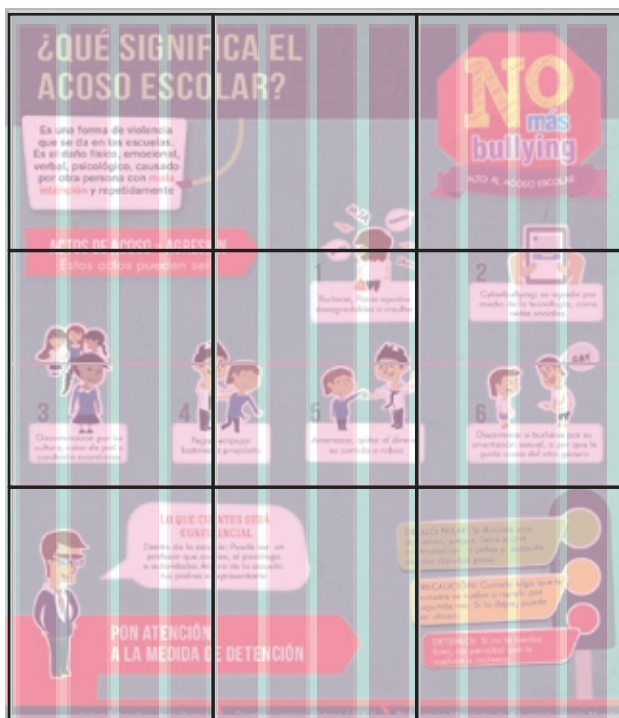
Figura 63. Composición de la grilla y sus elementos, (puntos de interés)

Al Igual que la primera opción de infografía, estas dos carteles se manejan por una retícula de 12 columnas, una que comunmente es utilizada en páginas web, esto permite reubicar los elementos. El recorrido visual es el mismo empezando por la zona de mayor atención donde se encuentra el tema del cartel y se lee en sentido de Z hasta terminar en una zona de tensión donde se observa el semáforo. Y lo mismo ocurre en el segundo cartel contando que su zona de tensión cambia, pero cierra el contenido con un mensaje de solución que busca el usuario.



Reticula para infografía 1 y 2

Zona de mayor atención

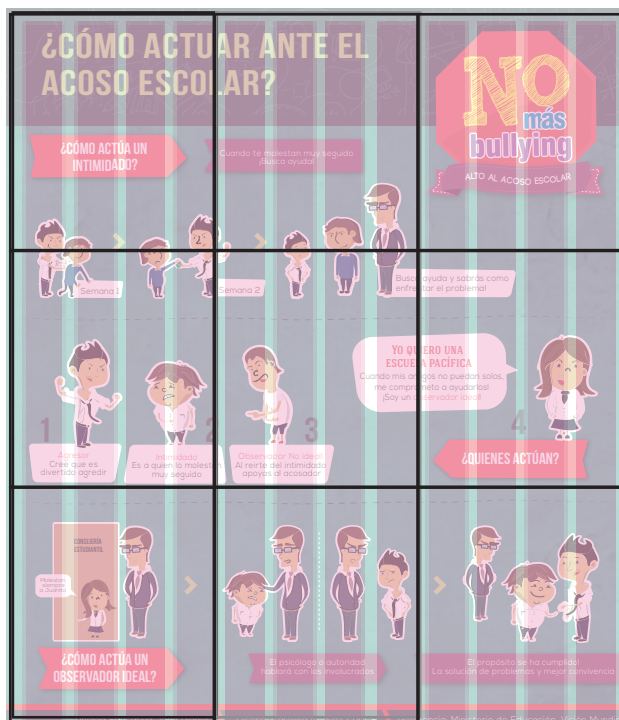


Zona de tensión



Figura 64 Reticula de infografía 1. Que significa acoso escolar y tipos de agresión.

Zona de mayor atención



Zona de tensión



Figura 65. Reticula de infografía 2. ¿Cómo actuar ante el acoso escolar?

Tipografía

Valero J. hace una breve descripción sobre los párrafos, no deben ser muy anchos ni largos, la información debe ser precisa, en bloques cortos y alineados o centrados a la imagen. Y para la selección de tipografía el autor señala que debe usarse mucho la tipografía de palo seco en su forma redondeada y negrita, la cursiva puede ser utilizada para créditos, la infografía también varía sus tipografías ya sean para pie de imagen, rótulos que son textos breves, cuadros de leyendas o descripciones, y también sirven para separadores.

Una infografía puede variar de tipografías siempre y cuando el uso sea correcto en la diagramación.³ Para el título principal se utilizó la tipografía Bebas Neue 66 puntos y tracking de 5 puntos, (Figura 64). También se utiliza esta tipografía para subtítulos en 30 pts. Esta fuente solo dispone de mayúsculas, y es ideal para títulos. Su forma geométrica y su proporción guarda una relación con el ámbito escolar, de hecho, toda tipografía de palo seco geométrica, de formas geométricas, son muy populares para público infantil. Para otros títulos se utiliza la misma tipografía en 50pt.

Para el texto de descripción (Figura 65) se utiliza la familia Helvetica rounded LT bold a 24pt, la tipografía explicativa de cada imagen utiliza la tipografía DIN Condensed a 19pt esto es para el texto darle que explicará las imágenes

14pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

30pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q**

66pt **A B C D E F G H**

Bebas Neue

3 *Análisis de la composición gráfica de las infografías periodísticas. Carolina Salvatierra. Tesis, pag. 104. (2008)*

The image shows a dark blue rectangular box with the text "¿QUÉ SIGNIFICA EL ACOSO ESCOLAR?" in a bold, yellow, sans-serif font.

Figura 66. Título

The image shows a white rectangular box with a black border, containing text in Spanish. The text defines bullying as a form of violence in schools, caused by someone with bad intentions and repetition. It states that bullying starts when we allow the aggressor to abuse more than once, and we do not stop it. The text is in a black, sans-serif font, with some words in red for emphasis.

Figura 67. Descripción

14pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S**
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v

20pt **A B C D E F G H I J K L M**
a b c d e f g h i j k l m n o p

Helvetica rounded

Proporción y Tono

Las tipografías estrechas son efectivas para contenidos de texto extensos, sirve para ahorrar espacio. Pero a su vez cuando su proporción es muy condensada o muy abierta reduce su legibilidad.

En cuanto al tono se refiere al espesor que tiene la letra, para ello debe definirse con cuidado si la tipografía es legible con el color de fondo, como la figura 69 se observa el tono blanco sobre fondo violeta o a su vez en el texto de descripción, negro sobre blanco. Para esto se selecciona una tipografía de proporción intermedia, donde el grosor de línea de la tipografía permita la legibilidad a distancia en 16,5 pts.

(Figura 68)

11pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

16,5pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V**
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u

Futura Book

16,5pt **A B C D E F G H I J K L M**
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t

Helvetica Rounded

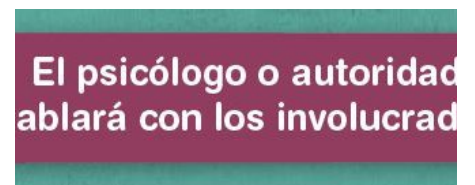
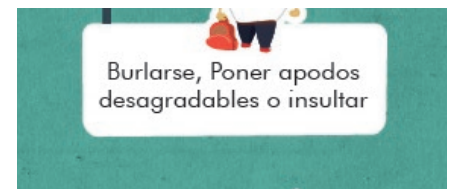


Figura 68. Tono entre texto y fondo, Proporción: 16,5pt

A la fuente futura book no sufre ningún cambio en su proporción, se mantiene en 100%, en todos los productos.



Por su grosor de línea, La helvetica rounded es ideal para la lectura sobre fondos de color. Sin embargo se disminuye su escala horizontal a 95% ya que esta fuente es muy expandida, y se la utiliza para textos largos

Color

Para la selección de colores que dominaran no solo la infografía sino otros productos para guardar familiaridad entre ellos, la selección del color surge a partir del concepto, el uso de colores brillantes, que se relacionen con señales de tránsito y con colores relacionados al acoso escolar.

Para ello los objetos se trabajan con el patrón tetrada de dobles complementarios, que genera una armonía de contrastes entre colores cálidos y fríos (Figura 69), deben ser tonalidades que se asocien a la precaución, pero también que se relacione con el contenido, es decir con tonos que denoten negatividad, para mantener un equilibrio. Los colores no se usan puros, excepto por el amarillo se encuentran en una gama de menor intensidad. (Salvatierra, 2008, pp:32)

C=75, M=54, Y=47, K=44



C=0, M=0, Y=72, K=0



C=10, M=80, Y=60, K=0



C=41, M=86, Y=38, K=40



C=70, M=3, Y=47, K=0



C=27, M=60, Y=0, K=0



Modelo de color CMYK
Unificador de productos sobre el acoso escolar.

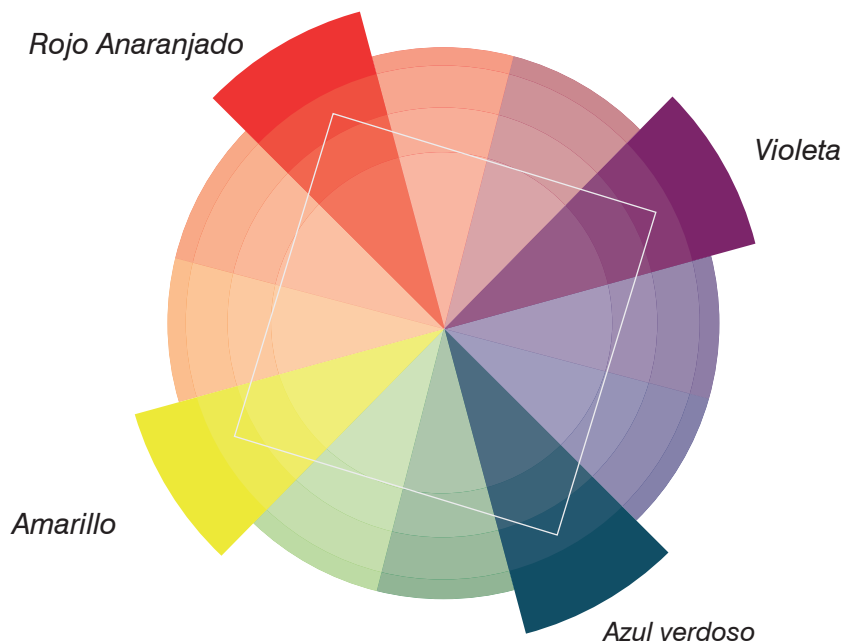


Figura 69. Rueda cromática, Manejo de color doble complementario.
Elaborado por: Carolina Chávez

También se debe comprender desde la perspectiva psicológica del color su significado sensorial e intelectual (Pawlik, 1996, pp:45,53,62).

Amarillo. Se asocia con la inteligencia, energía y alegría, es un color que emana positividad y también es asociado con la precaución en las señales de tránsito. Llama la atención porque es un color brillante. En combinación con el amarillo si mantienen un equilibrio, no produce molestia visual. Para la identificación de los personajes se le asocia a la víctima, por que es el centro de atención, se quiere prevenir a los niños para evitar ser víctimas.

Rojo. Este color es el más fuerte de la cromática y posee la propiedad energética, muy utilizada como color preventivo. Se observa mucho en señales como de detención. Por su representación se le asocia con el agresor, ya que simboliza agresión

Azul. Este es un color frío y negativo que produce una sensación de nostalgia, a su vez también tiene algo contradictorio que es la sensación de calma e inteligencia. Junto con el rojo, el azul actúa pasivo dándole energía al rojo. Como también se lo considera un color negativo se le asocia al observador no ideal con este color

Verde. La persona encuentra en este color calma y positivismo, por ser el color de la vegetación. Por esta razón se le asocia al observador ideal con este color.

Violeta. Este color da una impresión de seriedad y dignidad, un color que se asocia con rebeldía.

Guía de aprendizaje para estudiantes

El diseño de información se conoce como la maquetación y composición de publicaciones, incluyendo la realización interna y externa sin descuidar un eje estético ligado a cada concepto de la publicación. Existen 6 áreas que afectan a un diseño acabado: Formato, retícula, tipografía, color, cubierta, y uso de imágenes. (Bhaskaran, 2006, pp:64)

Retícula

Las retículas ayudan a ubicar texto e imágenes, y contenerlas, una publicación puede tener varias retículas para dar flexibilidad al diseño, es una manera efectiva de ubicar gran cantidad de texto y dar coherencia visual al contenido. La retícula dependerá del formato y tipo de publicación.

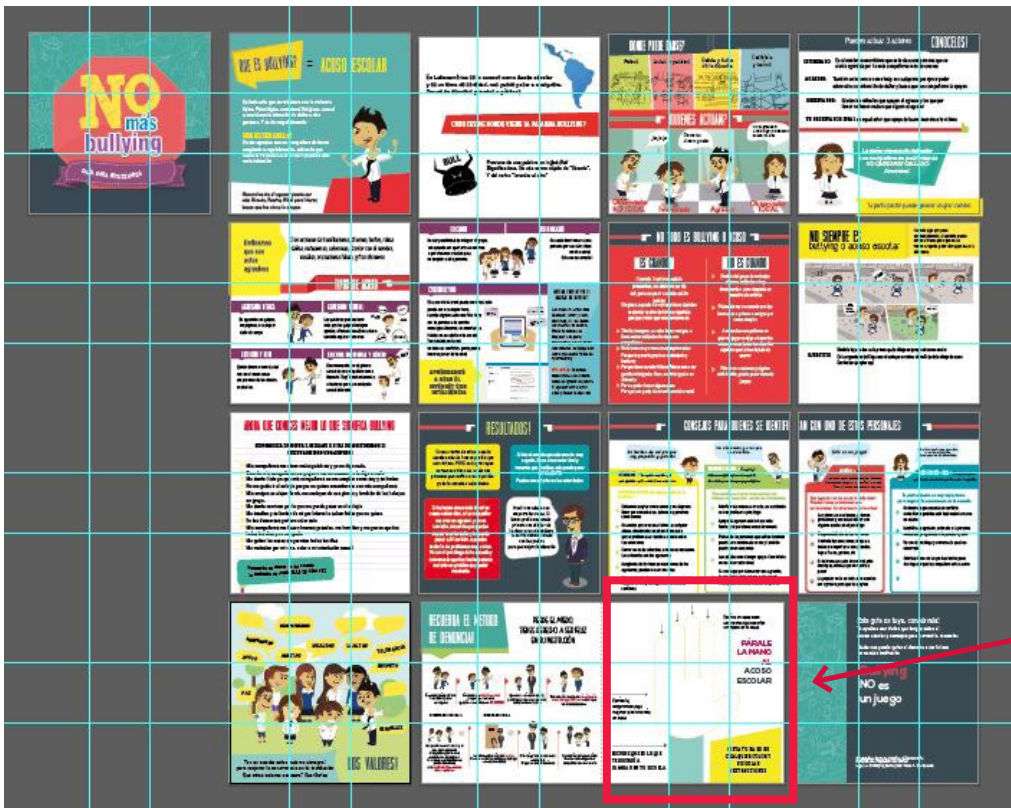
Columnas

Las retículas de columnas únicas, crea un diseño limpio y minimalista, estas no sirven cuando el texto es extenso porque son difíciles de leer, y por el contrario si se usan varias columnas para una publicación con varios elementos visuales, se creara un diseño fragmentado carente de coherencia visual.

Los folletos o catálogos permiten al diseñador una diagramación más libre.

El autor Bhaskaram (2006) señala que cuando se utilizan retículas estrictas el diseño puede resultar aburrido pero se puede abandonar las retículas para crear soluciones más creativas.

Siguiendo esta referencia se decidió no utilizar una retícula estricta para el folleto de estudiantes, este folleto gracias a su formato y tipología debe ser libre en su forma de diagramación, para variar en su diagramación en cada página que es diseñada basado en la selección y en la organización previa de la información. Pero se dirige bajo una grilla base de los tercios, En su interior incluye pequeños ejercicios en su interior, lo que permite la participación del estudiante en la clase y a su vez esta guía también es útil para el maestro y ayudar a guiar el taller. El folleto consta de una pagina desplegable y desprendible por lo que constaría de 18 paginas incluyendo cubiertas. (Figura 69)



Página desprendible.
 Actividad en clase, consiste en escribir el compromiso que el niño debe hacer para mejorar la convivencia en clase.

Figura 70. Grilla que permite alinear la ubicación de los elementos.

Tipografía

Este aspecto puede convertirse en un objeto gráfico, y marca una jerarquía en el diseño, convierte a títulos en puntos focales, si la tipografía es correctamente usada, para este punto también se debe diferenciar la visibilidad y legibilidad, tal como en la infografía es necesario tomar en cuenta que al público infantil necesita una tipografía que no confunda las letras que no sean para lecturas largas preferiblemente de palo seco no muy abiertas ni muy condensadas.

En este caso las tipografías también pueden variar dependiendo de la jerarquía en importancia de la información (Bhaskaran, 2006, pp:65).

Para títulos se mantiene la fuente Bebas Nue al igual que la infografía, esta vez en 25pts, para la lectura se utilizó la fuente Futura book a 11 pts (Figura 70) y otra fuente muy poco utilizada la tipografía Lingurino a 11pts.

35pt **A B C D E F G H I J K L M N**

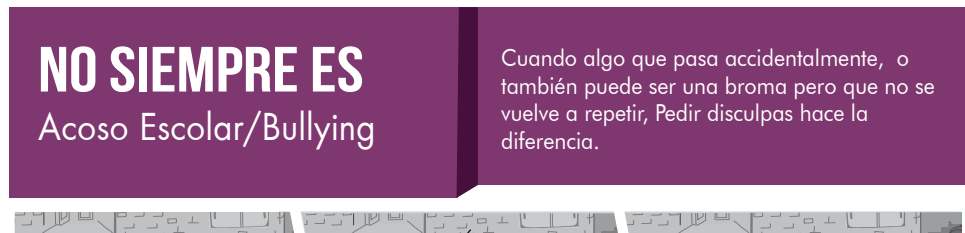


Figura 71. *Uso de tipografía para guía de estudiantes*

11pt A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
Futura book

11pt A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
Lingurino

Guía de aprendizaje para padres

Retícula

Para la guía de estudiantes, una retícula no fue necesaria sin embargo sigue unas guías para mantener la alineación de los objetos. Para la guía para padres es útil una retícula estricta para la ubicación del contenido, permite la formación de columnas.

Ya que el formato cambia siendo más alargado, se utiliza para crear una retícula modular de iguales dimensiones tanto vertical y horizontalmente. El cual utiliza dos módulos para generar una columna. El número de módulos puede ser equitativo en su distribución, es decir si la página se divide en cuatro columnas verticales, de igual manera se divide horizontalmente. Se utiliza retícula ya que la información es mayor y dirigida a un público adulto, la retícula genera el ritmo de lectura y el orden de información, sin embargo se desea mantener el dinamismo y seriedad. En la siguiente figura 71 se observa la división de la página y un cuadro que detalla los datos de la retícula.

Columna: 30x150 mm

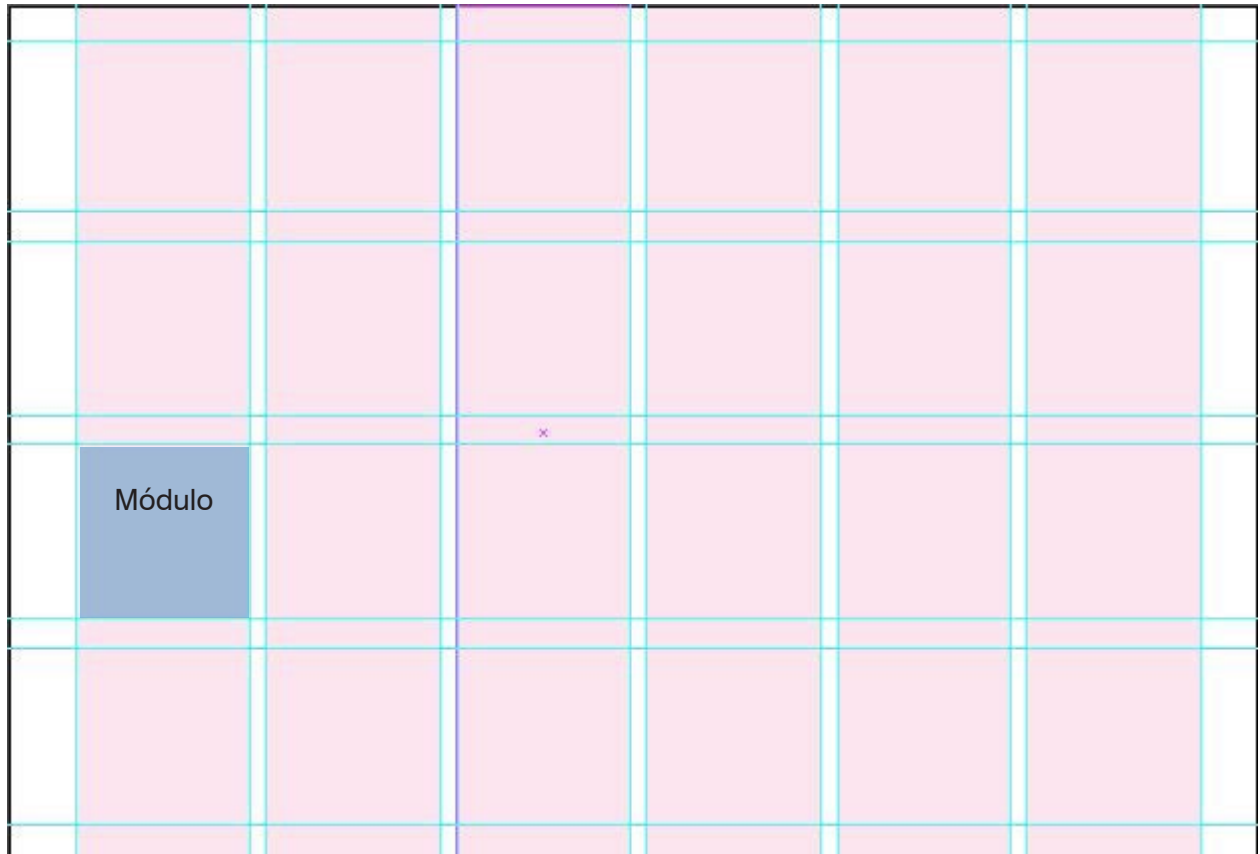


Figura 72. Diagramación, folleto para padres

Datos de la retícula

Tamaño de la página: 22x15cm

Margen superior: 6mm

Margen inferior: 6mm

Margen exterior: 1cm

Margen interior: 1cm

Número de columnas: 6

Distancia entre columnas: 3mm

Extras: Retícula modular, 28,4 x19cm

horizontal y vertical



Cuadro de información adicional. ubicada en dos columnas y medio, en la mayoría de páginas

Zonas Especiales:
Son grupos de modulos que son claramente identificables

Figura 73. Diagramación, folleto para padres

Tipografía

El documento se maneja con una tipografía Futura Book. Para títulos se utilizó la fuente Hagin Caps Medium. Para mensajes de aclaración se utiliza la familia Bebas Neu.

18pt **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

Bebas Neu

24pt **A B C D E F G H I J K L M N O**

Hagin Caps Medium

11pt A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

10pt a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

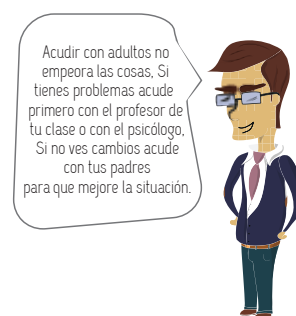
Futura book

Imágenes

Las imágenes desempeñan un papel integral en la identidad visual de una publicación, pueden cambiar de forma espectacular su sentido estético, tanto como un objeto subsidiario del texto principal o como fuerza conductora del diseño. (Bhaskaran, 2006)

Las imágenes se usan dependiendo del tipo de publicación, público objetivo y que desempeño cumplen estas imágenes. Asegurar el equilibrio entre una imagen y texto proporciona ritmo al diseño. Es imperativo que el diseñador elija el tipo de imágenes dependiendo de la ocasión (Bhaskaran, 2006).

Entre las características de vectores de la forma, la familia de productos que se diseñan deben ser relevantes e identificatorios, los elementos gráficos deben guiar a la lectura, es sobretodo el enganche que tiene la publicación para retener al usuario, por lo tanto el uso de imágenes debe estar presente en todos los productos.



Acudir con adultos no empeora las cosas. Si tienes problemas acude primero con el profesor de tu clase o con el psicólogo. Si no ves cambios acude con tus padres para que mejore la situación.



Figura 74. Uso de imágenes dentro de la diagramación

El tipo de imágenes utilizadas son creación propia siguiendo una línea gráfica propia, guiado en referentes como el artista Robin Mitchell (Figura 74), a través de la observación de niños de la misma escuela y otros basados en experiencias propias. Las caricaturas imitan a una persona real y diferente de otros por lo que debe observarse diferencias en los rasgos faciales, físicos. Para ello hay que determinar que personajes se necesitan, y que se ve más adelante. Las dimensiones del cuerpo se ven fundamentados en cuanto a un estilo y referencias para dibujar personajes que atraigan a los niños, Como obras del artista Robin Mitchell donde propone en sus diseños caricaturizar personas del siguiente modo:

Adultos:

Cabeza pequeña vs Cuerpo grande

Niños:

Cabeza grande vs Cuerpo pequeño

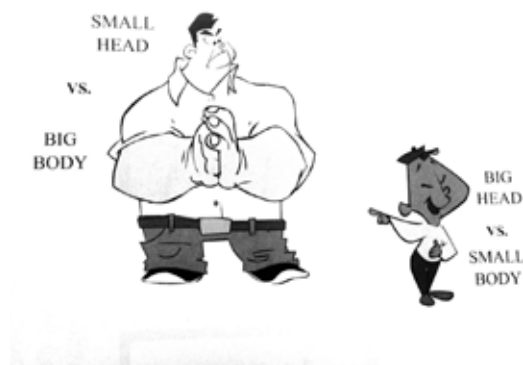


Figura75. Proporción de personajes. Autor: Robin Mitchell

Color

El color permite hacer asociaciones con cosas de nuestra vida, es una herramienta muy importante para el diseño, puede usarse para comunicar emociones, alertar, y captar la atención inmediatamente. Para las publicaciones y productos impresos es crucial que los documentos estén en este formato antes de imprimir. (Bhaskaran, 2006, pp:65)

El folleto tiene una variedad de colores por lo que eso afecta en el costo del producto, estos colores a propósito utilizados sobre todo para que la publicación no sea aburrida, esta relacionado con el concepto, utilizar colores brillantes que reflejen el significado de los mismos en

cuanto a las señales de tránsito, pero que además genere una armonía que nos ofrece la rueda cromática, contrastes opuestos. Rojo, Amarillo, Morado, Azul verdoso que es el color más oscuro. Adicionalmente el color turquesa, y verde.

“Un buen diseño no son fuentes bonitas ni complejas maquetaciones, sino mandar el mensaje correcto al público correcto de la manera correcta y la mayor claridad posible” Lakshmi Bhaskaram, 2006

El uso del color guarda familiaridad con la infografía y otros productos ya que se usa el mismo el mismo patrón, predominan los 4 colores complementarios, en medidas equilibradas para que llegar a una armonía. En diseño editorial el color es usado para separar y organizar información o para ayudar al lector a moverse dentro de la publicación.

Cubierta

Esta causa la primera impresión, invita al usuario a abrirla.

Son esenciales 3 características, la estética, el material y su contenido.

Las dos portadas para padres y niños se diferencian en su contenido más no en su cubierta, pues el mensaje es el mismo.

El diseño no consiste solo en su atractivo, el material con el que está elaborado, puede darle gran valor y contribuir a que se vea diferente, también debe comunicar con claridad el contenido de la publicación. (Bhaskaran, 2006, pp:46)

Se utiliza el elemento gráfico generado por el concepto, y como mensaje inicial “No más bullying”, el sentido es manejar la frase que se conoce comúnmente entre los jóvenes para familiarizarlos con el tema, puesto que en el contenido debe darse a conocer que la palabra que deberíamos manejar es Acoso Escolar.

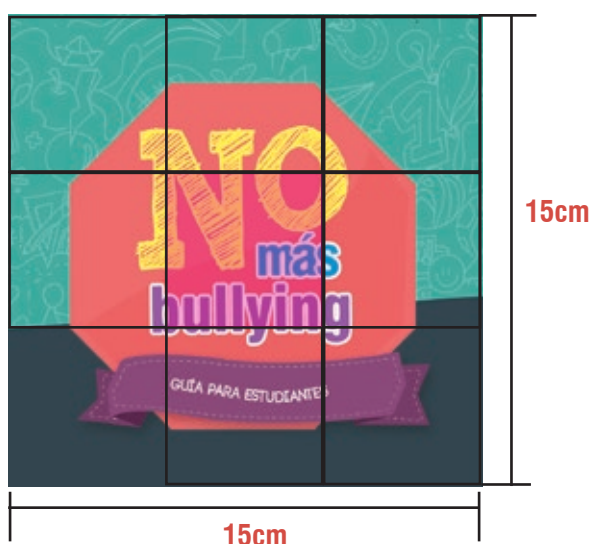


Figura 76. Cubierta del folleto para estudiantes. Punto focal en el centro.

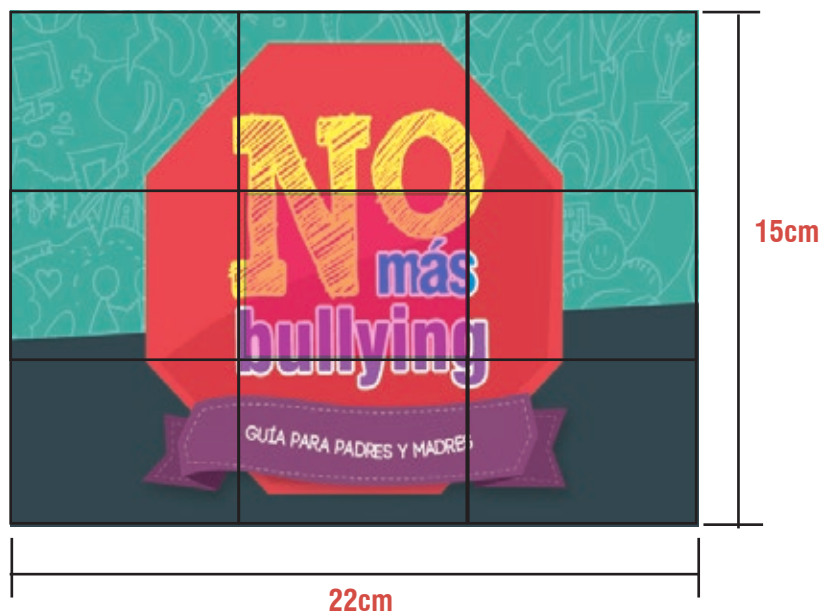


Figura 77. Cubierta del folleto para padres

Composición

Puede haber variedad de elementos que forman la composición para generar interés. Este interés se crea mediante el conflicto, el contraste y las tensiones de los elementos, entre líneas y masas, direcciones y estructuras, entre el espacio y contraste de colores opuestos, este interés nace de la variedad. (Estrada. 2010. pp:78) Esta referencia aplica a la composición de la imagen de portada, también en la diagramación interna

Tipografía

Se busca una tipografía que se relacione con el concepto, tipografías geométricas de palo seco relacionadas a tipografía de la señal "pare", como la tipografía "Muncie". Pero el concepto no es tratarlo con mucha seriedad por lo tanto se opta por una tipografía relacionada con un ambiente escolar, como la tipografía "Sketch block". Y contrastar con otro tipo de tipografía como la swis721.



Opciones tipográficas para el elemento gráfico conceptual y portada.



176pt Sketch Block

70pt Swis721 BlkCn BT más bordes, vértices biselados

Ritmo

Debe constituir un todo armónico con las leyes de legibilidad y del lenguaje para producir la sensación requerida. El ritmo libre es la variedad de las superficies, de elementos, de tono, de estructura, de la posición de masas aisladas y combinadas.

La composición por lo tanto maneja una variedad de elementos tipográficos y de formas que no solo recrean el concepto sino que los contrastes manejados son equilibrados en cuanto a colores y tamaños.

Se puede observar un orden jerárquico de prioridad en el “NO” y se juega con el tamaño entre letras para guiar el recorrido de lectura del mensaje. (Figura 77)

Proporciones y dimensiones

Dimensiones: 22x15cm

Responde a la sección áurea 8:5 fue útil para la composición de la portada y de la diagramación como medidas para márgenes en el folleto para padres, y la construcción y generación del elemento gráfico en la portada la cual es identidad de la familia de productos. Para la proporción de la guía para estudiantes de 15x15cm por ser un formato proporcional en sus lados la imagen. El elemento gráfico es diseñado originalmente para este formato y con esta proporción. (Figura 78).



Figura78. Proporción áurea de cubierta

Animatic

Este tipo de animación es una técnica utilizada en el marketing para mostrar ideas a un cliente, pero también es útil para animaciones cortas. Consiste en animar el Storyboard⁴ (Figura 79), y consiste en dos etapas: La primera es la preparación de los dibujos, y la segunda es la filmación. Durante la filmación puede haber tomas de zoom o panorámicas, que crean la ilusión de movimiento, Al haber pocas imágenes por segundo, puede que el movimiento sea un poco brusco que las animaciones regulares, pero a pesar de esta rigidez en los movimientos, estas películas resultan efectivas y con encanto propio (Powell, Monahan, 1993, pp:70). Esto se comienza por un guión acompañado de imágenes, en el cual se detalla de forma gráfica y escrita como va a ser la animación, en este proceso se pueden hacer cambios y reorganizar las figuras presentadas como idea general en los bocetos. El guión es aprobado por el comitente para proceder a digitalizar las imágenes.

El mensaje “No Más” ligado al concepto al igual que los otros productos, para mantener coherencia de productos, al igual se utilizan las mismas ilustraciones para los productos editoriales.

4. Storyboard: Es un conjunto de ilustraciones presentadas en forma secuencial, se ordenan en forma de viñetas, que se ordenan conforme a una narración previa. Tienen el objetivo de servir como guía para entender una historia o película. (Medrano, 2009, pp:1)



Figura 79. Storyboard digitalizado. Basado en el guión
Elaborado por: Carolina Chávez

Las producciones audiovisuales, películas parten de una idea general, esto es un video animado que debe dar vida a los personajes que los estudiantes observan en la infografía y folletos, deben sentirse identificados con los personajes ya que son parte también de un ambiente escolar. El concepto aquí es identificar los tipos de Acoso Escolar. Es que los estudiantes se interesen por conocer los tipos de agresiones que se producen en las escuelas y que sientan que no les pasa solo a ellos sino a muchos más.

¿Como se creó los escenarios?

Los escenarios donde se observan los conflictos entre estudiantes que se encuentran en el video son casos reales de abuso que fueron obtenidos por una compilación de casos en la Unidad Educativa Jean Piaget. Además de libros de referencia como “El Bullying puede parar” de la autora López, M. donde también mencionan casos de estudiantes involucrados en el problema y donde actúan.

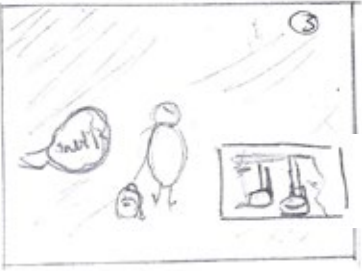



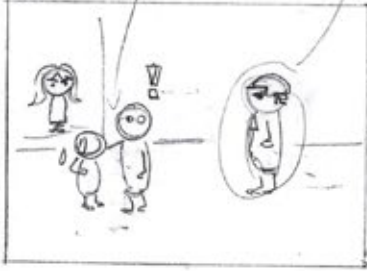
Personajes


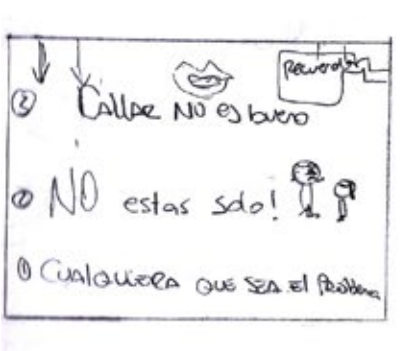
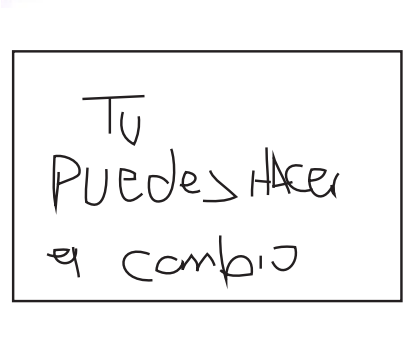
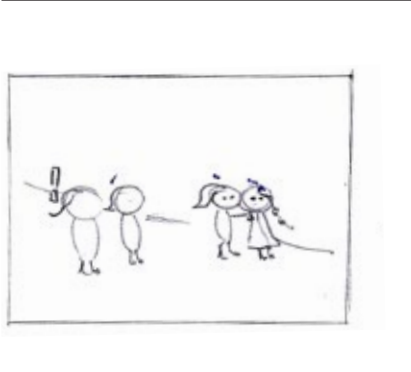
Se divide en personajes principales que son las víctimas y agresores involucrados, los secundarios son quienes se burlan o apoyan al agresor, para el diseño de personajes primero se plantea a través de la guión quienes van a ser los protagonistas, dependiendo del tipo de película y de igual manera dar personalidad a cada uno para encajar dentro de la escena. La personalidad y papel de cada personaje se observa más adelante.


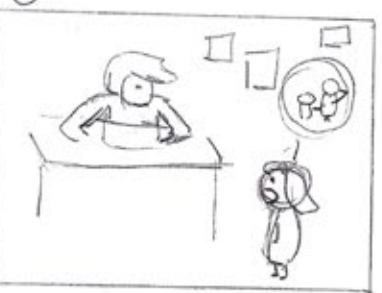
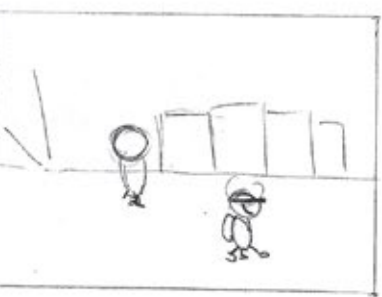
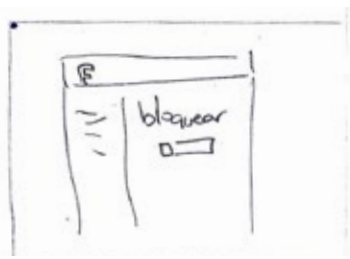
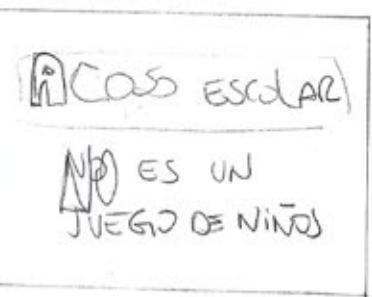
Guión Técnico


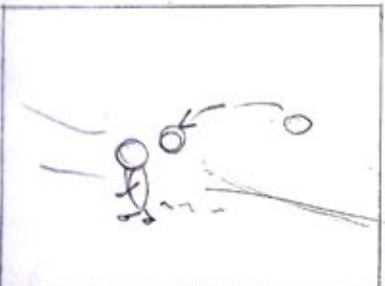


En el siguiente guión previo a su digitalización, sirve para guiar en la filmación de la animación, en esto se encuentra el storyboard de los bocetos con cambios realizados y detallado los diálogos, movimientos de cámara y la escaleta que consiste en la descripción específica de lo que realizará en cada toma, acompañado con el tiempo de duración. La idea principal es comunicar las formas de agresiones y que todo puede tener una solución.

Tabla 4. Guión técnico del animatic
 Elaborado por: Carolina Chávez

Storyboard	Acción y Diálogos	Escaleta	
<p>Personaje = Godito</p> 	<p>Acción: Inicia la animación con la primera víctima. Michel caminando por un lugar oscuro. Mientras camina se ven burlas. Camara1: Zoom out desde pies a cuerpo entero Camara 2: Plano general</p>	<p>Escena 1: No más burlas</p> <p>Toma 1. Pies moviendose Toma 2. Alejamiento de toma. el personaje camina Toma 3. Aparecen insultos, risas</p>	<p>Tiempo 6''</p>
<p>persona discriminada</p> 	<p>Acción: Un grupo de estudiantes hablando y criticando a María, una joven de diferente clase racial. Camara1: Plano general</p>	<p>Escena 2: No más Discriminación ni exclusión</p> <p>Toma 4: En el grupo hablando Toma 5: Acercamiento de maria Toma 6: Rechazo del grupo, risas Toma 7: Alejamiento de María</p>	<p>Tiempo 6''</p>
<p>5 Zoom</p> 	<p>María se acerca a un grupo de estudiantes. Dialogos en burbujas María: Puedo unirme? Cristhina: No puedes estamos completos Risas María se entristece Camara1: Plano general</p>		
<p>11</p>  <p>12</p> 	<p>Acción: En el pasillo de la escuela. El niño recuerda a sus padres peleando, un niño pasa a lado de un agresor. Camara1: Zoom out del recuerdo a un primer plano del agresor</p> <p>El agresor lo amenaza y le pide su dinero Camara2: Plano general</p> <p>Se acerca un profesor, los niños actuan como si nada. Dialogos Profesor: Que sucede? Agresor: Nada profesor Profesor: Portense bien Una niña de fondo "Ana" observa el maltrato. Camara3: Plano general</p>	<p>Escena 3: No más Golpes ni robos</p> <p>Toma 8: Padres discutiendo Toma 9: El agresor recuerda Toma 10: Tomy Caminando Toma 11: Agresor se enoja Toma 12: Agresor ataca Toma 13: Aparece el profesor Toma 14: Disimulo Toma 15: Alejamiento del profesor Toma 16: El niño vuelve a empujar al niño</p>	<p>Tiempo 8''</p>

Storyboard	Acción y Diálogos	Escaleta	
	<p>Acción: Sarita camina preocupada, derrepente suena su celular muy insistentemente. Camara1: Plano medio</p> <p>Sarita recibe muchos mensajes de texto con insultos, en las fechas de los mensajes, se puede notar que son días seguidos de insultos por chat. Camara2: Plano detalle</p>	<p>Escena 4: No más cyber-bullying</p> <p>Toma 16: Sarita camina Toma 17: Tonos de celular Toma 18: Vista al celular</p> <p>Toma 19: Aparece un mensaje Toma 20: Aparece el segundo y tercer mensaje</p>	<p>Tiempo 6''</p>
	<p>Acción: Pauta para mensajes, dar consejos sobre lo que el niño debe hacer. No más Acoso Escolar No estas solo Callar no es bueno Las cosas pueden ser diferentes</p>	<p>Escena 5: No más Bullying- Acoso Escolar</p> <p>Toma 21: Aparece mensajes tras otros</p>	<p>Tiempo 5''</p>
	<p>Acción: Mensaje Tu puedes hacer el cambio</p>	<p>Escena 5: No más Bullying- Acoso Escolar</p> <p>Toma 22: secuencia de tipografías</p>	<p>Tiempo 5''</p>
	<p>Acción: Todas las cosas se revierte. Clarita una niña del grupo, se aleja para irse con maría, ella decide hacer un cambio Camara 1: Plano general</p>	<p>Escena 6: El cambio 1</p> <p>Toma 23: Clarita se va con María</p>	<p>Tiempo 2''</p>

Storyboard	Acción y Diálogos	Escala	
	<p>Acción: Anita piensa en lo que ha visto y decide contarle al psicólogo.</p> <p>Camara1: Plano general</p>	<p>Escena 6: El cambio 2</p> <p>Toma 24: Anita pensando</p>	<p>Tiempo 3''</p>
	<p>Acción: Anita le cuenta lo que le esta pasando a pablito.(aparecen bombas de pensamiento) Matias: Han estado molestando a pablito algunas veces Profesor: Tranquila anita lo resolveremos</p>	<p>Escena 7: El cambio 2</p> <p>Toma 25: Conversando con burbujas de diálogo (Sonido de burbujas)</p>	<p>Tiempo 5''</p>
	<p>Acción: Al siguiente día, Pablito pasa por los pasillos feliz de nuevo por el pasillo. El Agresor no hace nada</p> <p>Camara 1: Plano General</p>	<p>Escena 8: El cambio 3</p> <p>Toma 26: Pablo caminando</p>	<p>Tiempo 4''</p>
	<p>Acción: En otra ocasión decide bloquear a la persona que le esta molestando, aparece su computadora</p> <p>Camara 1: Zoom in de la computadora</p>	<p>Escena 9: El cambio 4- bloqueo</p> <p>Toma 27: Movimiento de flecha de mouse</p>	<p>Tiempo 4''</p>
	<p>Acción: Sale un mensaje: El acoso escolar no es un juego de niños. Nos puede pasar a todos Mi compromiso es: no quedarme callado</p>	<p>Escena 10: Mensaje</p> <p>Toma 28: Movimiento de tipografía Toma 36: Aparece una mano, en ella esta escrita el compromiso</p>	<p>Tiempo 4''</p>

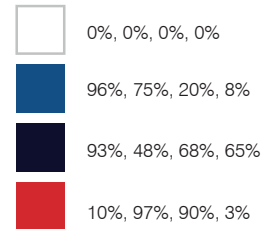
Storyboard	Acción y Diálogos	Escaleta	
	<p>Acción: Segundo mensaje Tipografía en movimiento No todo es bullying. Cuando no lo es?</p>	<p>Escena 11: No todo es Acoso Escolar</p> <p>Toma 29: Movimiento de tipografía</p>	<p>Tiempo 4''</p>
	<p>Acción: Un niño esta sentado leyendo en el patio de la escuela, cuando una pelota golpea su cabeza, siente dolor y enojo</p>	<p>Escena 12: No todo es Acoso Escolar</p> <p>Toma 30 : Niño sentado Toma 31: Acercamiento de pelota Toma 32: Golpea al niño</p>	<p>Tiempo 8''</p>
	<p>Acción: Un niño se acerca corriendo Matias: Lo siento fue sin intención Jorge: (Enojado) Matias: Disculpame Jorge: (sonrie) Esta bien Camara1: Plano general</p>	<p>Escena 13: No todo es Acoso Escolar</p> <p>Toma 33: Niño corriendo Toma 34: Dialogo Toma 35: Haciendo las paces</p>	
<p>Haz el compromiso!</p> 	<p>Acción: Haz el compromiso no me quedo callado/a</p>	<p>Escena 13: El compromiso</p> <p>Toma 35: Aparición de mano</p>	<p>Tiempo 4''</p>

Personajes

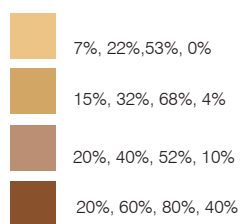
Los personajes representan a diferentes niños de situaciones diferentes, unos tienen menor edad que otros por ello su proporción de cuerpo es diferente a chicos que tienen mayor edad. Se representan en las ilustraciones el objetivo de comunicación, las ilustraciones representan diversidad de genero y racial, y con ello se muestran diferencias entre cada personaje, rasgos físicos, tamaño y color de piel, todo esto se basa en la técnica de observación, investigación de referencias, dentro de la institución y canales de televisión para público infantil. Los personajes deben contar con su personalidad y tener una historia para determinar actitudes, movimientos y posturas de cada niño ilustrado.

Paleta de Colores

Vestimenta: (Referencia a institución) Azul marino, blanco, Azul oscuro.



Piel: Blanca, Mestiza, Oscura.



Michael



Edad: 8 años
Personalidad: Tímido
Historia: Es nuevo en la escuela, no tiene amigos

Pablito



Edad: 8 años
Personalidad: Alegre
Historia: Le quitan su dinero siempre, clase social media

Anita



Edad: 9 años
Personalidad: Amigable
Historia: Es amiga de Pablito, ayuda a todos
Aspecto: Clase social media

Clarita



Edad: 11 años
Personalidad: Espontanea
Historia: Siempre anda con su grupo de amigas, Isabel y Christina
Aspecto: Clase media, vestida con camisa

María



Edad: 11 años
Personalidad: Amigable
Historia: Es nueva en la escuela quiere integrarse al grupo
Aspecto: Raza indigena, clase social media baja

Figura 80. Los personajes de la familia de productos

Kevin



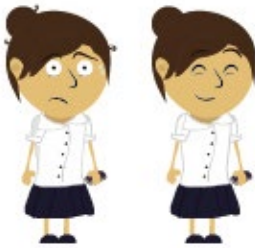
Edad: 11 años
 Personalidad: Agresivo
 Historia: El viene de una familia problemática, se porta mal en la escuela.
 Aspecto: Clase social media, viste mal, con la corbata mal puesta y mangas subidas

Christina



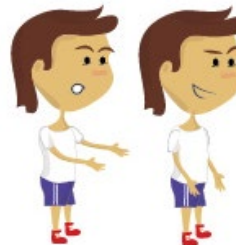
Edad: 12 años
 Personalidad: Liderazgo y egoísta
 Historia: Lidera el grupo de amigas, inventa chismes y es la más bonita de la clase, quiere ser el centro de atención.
 Aspecto: Clase social media alta, siempre viste bien.

Sarita



Edad: 10 años
 Personalidad: Tranquila
 Historia: Siempre tiene su celular a la mano. Tuvo un problema con una niña de la escuela, ahora la acosa por mensajes y se siente intranquila
 Aspecto: Clase social media. Viste de camisa

Nicolás



Edad: 10 años
 Personalidad: Amigable
 Historia: Le gusta llevarse con las chicas, y lo molestan eso, el es amistoso y causa daño a nadie pero en el grupo de chicas el también discrimina
 Aspecto: Clase social media. Viste deportivamente

Psicólogo



Edad: 37 años
 Personalidad: Alegre
 Historia: El psicólogo hace su trabajo, escucha a los niños y soluciona conflictos, genera confianza

Maestra



Edad: 40 años
 Personalidad: Seria
 Historia: Es la maestra que vigila los pasillos en los recesos, controla a los niños.

Carta de compromiso.

Este producto no es más que una hoja de oficina la que le permite al psicólogo de la institución tener evidencia y controlar las actitudes negativas entre los estudiantes. Esto permite resolver algún conflicto entre pares, con esta carta el agresor admite ante el intimidado que lamenta su falta, y que no vuelva a cometer. Así mismo su firma de él y del intimidado y la autoridad, dan como resuelto el problema.

Elementos gráficos: Esta carta utiliza elementos de la misma familia que productos generados, integra además algo nuevo, que son dos figuras icónicas las que representan al agresor y al intimidado; Han sido desarrolladas para identificar al estudiante, sin utilizar palabras que etiqueten al niño como agresor o intimidado, para no categorizarla puesto que siendo una carta para la resolución de conflictos la intención es que la persona cambie su comportamiento. A su vez la carta debe generar confianza en el estudiante para que le incentive a leer y firmar. (Figura 81)

Tipografía para título: Bebas Neu 29 y 21 pt respectivamente
 Tipografía para texto: Futura Book 12pts.
 Color: negro 87%





<p>16mm</p> <p>Encabezado</p>	<p>16mm</p> <p>CARTA DE COMPROMISO DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</p>		<p>Identificación a través de íconos clave</p> <p> = Agresor  = Intimidado</p>	
	<p>Carta N° _____ Fecha: _____ Curso: _____</p>	<p>Nombre de los involucrados:</p> <p> Nombre _____</p> <p> Nombre _____</p>		<p>Descripción. En mi Unidad Educativa Jean Piaget mi compañero/a (nombre) se ha sentido mal por culpa de mi actitud y mi comportamiento. He concientizado al respecto y mediante esta carta me comprometo a no volverlo hacer y a tratar a mi compañero con respeto, de tal forma que los dos podamos convivir pacíficamente y compartir con nuestros compañeros en clase.</p>
	<p>LA RESOLVER EL CONFLICTO!</p> <p>En mi Unidad Educativa Jean Piaget mi compañero/a (nombre) _____</p> <p>se ha sentido mal por culpa de mi actitud y mi comportamiento.</p>			
	<p>Firma de: _____</p>	<p>_____ Autoridad</p>		
	<p>Llevo conmigo el compromiso de: _____</p>		<p>Terminal. El oficio incluye las firmas de los involucrados y de la autoridad</p> <p>Desprendible. Para el agresor, su compromiso es: (El niño deberá escribir lo que va a cambiar, o no volver hacer el tipo de agresión que hizo). El profesor le pedirá al estudiante que guarde este compromiso.</p>	

Figura 81. Partes de la "Carta de Compromiso"

Recuerdo

Es uno de los productos que responde los objetivos de la comunicación que es persuadir al niño a efectuar la denuncia y lo que corresponde al objetivo estratégico “actuar” esto significa que los niños tengan presente un compromiso grupal “No quedarse callado”.

Esto es parte de la detención al problema, y para lograr este compromiso, se desea persuadir sobre el usuario a través de este objeto que tenga este mensaje persuasivo, y que les recuerde a actuar, es decir no quedarse callados.

Durante los talleres, los estudiantes realizaban un ejercicio que consiste en escribir un compromiso en una mano dibujada, este compromiso se quedaba el maestro. A partir de este ejercicio surge dentro de la matriz de ideas el uso de una manilla, que maneja la misma imagen de todos los productos que tienen una relación con el taller y el compromiso sobre el acoso escolar.

Tipografía: Bebas Neu. 20,8 pt

Color: M:87% - Y:65%

2Color : C:45 - M:76%

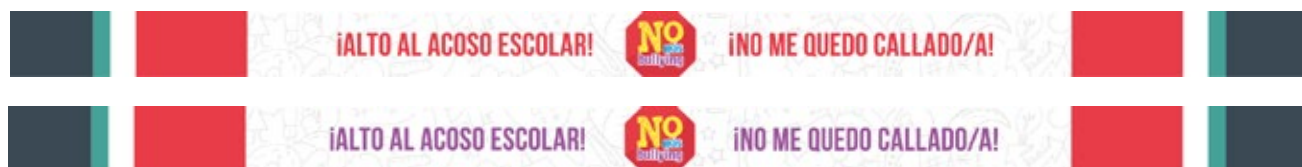
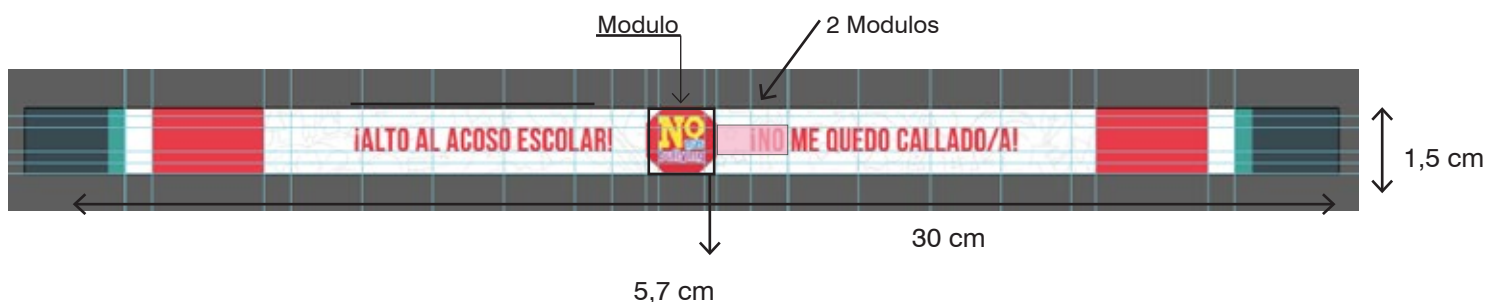


Figura 82. de manilla

La propuesta valor: Juego de mesa

Como se mencionó anteriormente se genera una alternativa para aprender sobre el Acoso Escolar y además generar la integración de grupo a través de dinámicas cooperativas. Para esta propuesta de valor también se analizará requerimientos técnicos para el mecanismo de juego.

Tema

Para iniciar la creación de un juego, se parte de una idea y de un tema, y de un concepto por lo que ya no es necesario pensar en el tema si se está tratando de aprender sobre el Acoso Escolar=Bullying, sino en el mecanismo en sí. El concepto aplica sobre su forma, color, y movimientos dentro del juego.

Mecanismo

Para pensar en el mecanismo del juego también se debe tener en mente el grupo objetivo, la duración, cantidad de personajes, y como se quiere el movimiento de fichas y otras determinantes. Buscar referencias de otros juegos, su función forma y mecanismo, ayuda a crear la forma que se quiere que se juegue el juego. Tiene como base algunos aspectos, detallados más adelante. (Indexbooks, pp:65)

La forma octogonal del tablero se decide en función a la imagen manejada en el producto editorial. Se puede observar de esta manera que guardan una relación entre productos y que además su forma y manejo es innovador, no solo por su contenido si no por la percepción de la forma, que está ligado al concepto. (Figura 83).

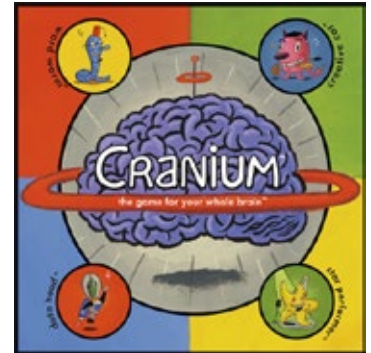


Figura 82. Referencias de mecanismos. Fuente: Internet

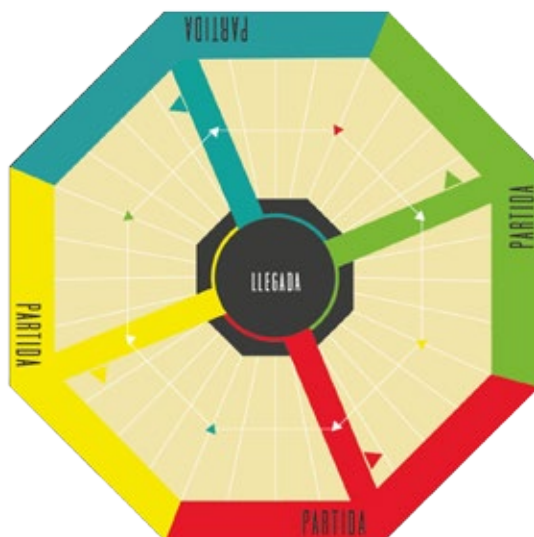


Figura 83. Propuesta del mecanismo del Juego. Los equipos parten de cada borde hacia su lado derecho, hasta que llegue de nuevo a su casilla de color o caiga sobre una flecha de atajo que están representadas por el color de cada equipo.

Azar: Para el movimiento se lanzarán dados al azar

Duración: De 15 a 30 minutos más la comprensión del juego.

Dificultad: Esto es inversamente proporcional al número de jugadores.

Número de Jugadores: De 20 a más, se dividirán en 4 grupos, edad de 8 en adelante.

Experiencias: Aprendizaje, Actuación, Dinámica de grupo

Regla Básica: Dependerá de las habilidades entre grupo

Objetivo del Juego: Llegar a la meta en grupo resolviendo problemas y participando.

Reglas del Juego:

1. La persona decide a que equipo ir al lanzar el dado de color hasta que el grupo se complete.
2. El equipo que lance el número más alto empieza
3. El juego avanza por las casillas hasta que al equipo le toque tomar una tarjeta, los casilleros también tienen condiciones.
4. Cuando el equipo haya seleccionado una tarjeta deberá realizar el ejercicio que diga la tarjeta.
5. Cada integrante tiene que participar tomando un turno.
6. Existe una penalidad en la tarjeta para el equipo que no haya logrado cumplir el reto.
7. Cuando un equipo caiga sobre la casilla del otro equipo existe el "confrontamiento"

Si el equipo rojo cae sobre el equipo amarillo o viceversa: El amarillo pierde un turno.

Si El rojo cae sobre la casilla del equipo verde: El rojo pierde un turno.

Si el equipo rojo cae sobre la casilla del equipo azul o viceversa: se fortalece, Los dos equipos avanzan tres casillas.

Si el equipo amarillo cae sobre el equipo verde o viceversa, los dos equipos avanzan 3 casillas.

8. Durante el juego te encontraras con atajos, son unas flechas del color de cada equipo. Ejemplo: Si el equipo azul cae sobre la casilla que tiene una flecha azul, decide si coge o no el atajo, si cae sobre flechas de otro color no puede tomar el atajo.

9. El equipo que avance más rápido es el vencedor, logremos que la víctima pueda llegar antes que el agresor!

Tarjetas:

Existen 3 tipos tarjetas: Retos, Comodín y preguntas

Retos: Estas tarjetas tienen muchos retos que deben cumplir entre grupo. (Dentro del grupo hay turnos)

El equipo tendrá un tiempo para realizar la acción

Cuando el equipo caiga sobre una casilla de tarjeta de pregunta o reto, el equipo contrario deberá tomar una tarjeta y preguntar al equipo.

En ocasiones los equipos aliados pueden ayudarse entre si cuando les haya salido en un comodín

Contrarios

Aliados

Amarillo > <*Rojo*

Amarillo > <*Verde*

Azul > <*Verde*

Azul > <*Rojo*

Comodín: Estas tarjetas contienen cosas buenas o negativas para el equipo, algunas tarjetas te indicaran que lances el dado de color.

Para la selección de color y la forma del mecanismo fue necesaria una buscar referencias de juegos, y se observó que los colores más utilizados son colores primarios. Pero también el significado de los colores es un valor que representa cada personaje en el juego:

Rojo por su connotación de fuerza y agresividad se le asignó al equipo de agresores.

El azul se le asignó al observador no ideal porque es un color negativo, aunque puede tener significados contradictorios.

El verde es asignado a los observadores ideales, este es el color del positivismo.

El amarillo asignado al grupo de victimas pues este color es el que más predomina sobre los otros, es el foco de atención.

2.2.2 Prototipos de estudio

Guía del estudiante

QUE ES BULLYING? = ACOSO ESCOLAR

Es todo acto que se relaciona con la violencia física, psicológica, emocional, sexual o social, con la intención de dañar a otra persona. Y se da repetidamente.

QUE ES SER BULLY?
Es ser agresivo con un compañero de forma constante o repetidamente, sabiendo que **DANA O PERJUDICA A OTRA PERSONA** con mala intención.

Generalmente el agresor puede ser más Grande, Fuerte, o pequeño pero habil para liderar, busca que los otros lo apoyen!

BULLYING = ACOSO ESCOLAR

Este es el término utilizado en Latinoamérica, al cual debemos referirnos.

En Latinoamérica se lo conoce como **Acoso escolar** es un tema de seriedad, nos puede pasar a cualquiera. Ocurre en escuelas privadas o públicas.

CONOCES DE DONDE VIENE LA PALABRA BULLYING?

Proviene de una palabra en inglés **Bull** Significa toro. Se usa como objeto de "Grande". Y del verbo "levantar al otro".

Figura 84. Página Interna 1,2 Definición de Bullying, origen.

¿DONDE PUEDE DARSE?

- Patios
- Aulas y pasillos
- Salida y fuera de la escuela
- Cafetería y baños

QUIENES ACTÚAN

Observador **NO IDEAL**: Ja ja ja

Intimidado: Niño Big Mac no te metas conmigo.

Agresor: No me gracias! A mi amigo lo molestarán todos los días.

Observador **IDEAL**

Pueden actuar 3 actores

CONOCELOS!

INTIMIDADO: Es el nombre momentáneo que se le da a una persona que se siente agredida por 1 o más compañeros más de una vez.

AGRESOR: También se lo conoce como bully, es cualquiera que ejerce poder sobre otro, con intención de dañar y busca que sus compañeros lo apoyen.

OBSERVADOR: Existen los niños/as que apoyan al agresor y los que por temor no hacen nada o que siguen al agresor.

OBSERVADOR IDEAL: Es aquel actor que apoya de buena manera al intimidado.

La mejor manera de defender a un compañero en problemas es **NO QUEDARSE CALLADO. Actuemos!**

Tu participación genera el cambio!

Figura 85. Páginas intermedias 3,4. Donde ocurre? Tipos de actores en el problema.

DEFINAMOS QUE SON ACTOS AGRESIVOS

Son acciones de humillaciones, chismes, burlas, robos daños, exclusiones, columnias, atentar con el nombre, insultos, acusaciones falsas, gritos ofensivos.

EXCLUIR

No dar posibilidad de integrar al grupo, esto puede ser apartarlo sin motivos o por chismes creados para no aceptar a otra persona.

DISCRIMINACIÓN

Se suele discriminar a una persona por su color, clase racial o social. Esto no es correcto!

TIPOS DE ACOSO

AGRESIÓN FÍSICA: Es agresión con golpes, empujones, o cualquier daño al cuerpo.

AGRESIÓN VERBAL: Las palabras pueden hacer más que los golpes! Incluyen apodos, ofensas e insultos o diario también difundir rumores.

EXTORSIÓN Y ROBO: Quitar dinero o comida del recreo o tener cosas sin permiso de los demás, ocultarlos.

BULLYING HOMOFÓBICO Y GÉNERO: Discriminación por no comportarse o seguir un modelo establecido de género como llamarlo "Gay" constantemente. O burlarse por su orientación sexual diferente.

CYBERBULLYING: El acoso vía Internet puede ser cruel, esto puede ser a cualquier hora, cuando alguien sube una foto tuya sin tu permiso o te escribe mensajes ofensivos, o comentarios. Habla con un adulto si te sucede. Ten cuidado en la red, no todo es confiable, gente puede hacerse pasar de tu edad.

MÉTODO PREVENTIVO DE REDES DE INTERNET: Las redes sociales como Facebook, twitter y chat, whatsapp, etc. No deben ser usados con malicia. Existe la manera de bloquear a la gente indeseable y parar con los comentarios. **RECUERDA:** Si damos importancia a los comentarios el agresor no gana. El agresor busca hacer daño y llamar la atención.

APRENDAMOS A USAR EL INTERNET CON INTELIGENCIA

Figura 86. Páginas 5,6 Tipos de agresiones.

CONSEJOS PARA QUIENES SE IDENTIFICAN CON UNO DE ESTOS PERSONAJES

INTIMIDADO : Es aquel a quien se le acosa escolar.

NO ESTÁS SOLO! Se valiente, afronta el problema.

- Debemos aceptar como somos y no dejarnos llevar por comentarios, debemos querernos como somos.
- Si sientes que eres una víctima de cualquier abuso, denúncialo con el psicólogo para que el problema se resuelva, cuéntale sobre tus emociones.
- Correr no es de cobardes, a veces es necesario. Los cobardes son los agresores.
- Asegúrate de las buenas intenciones de los agresores, pueden no ser sinceros.
- Si te sientes triste en la escuela conversa con tus padres o con psicólogo, una persona de confianza.

He observado y creo que soy divertido.

OBSERVADOR NO IDEAL : Es aquel que observa una agresión pero no es capaz de denunciarla por miedo que agran al agresor.

Recuerda que todos merecemos ser felices sin importar nuestras diferencias.

- Interfere de manera correcta, es acudiendo con un profesor o psicólogo.
- Apoyar al agresor solo lo hace más fuerte, y el problema nunca terminará.
- Retraer de las personas que sufren también puede ser considerado acoso y también puede tener sanciones.
- Los adultos son el mejor apoyo. Conviértete en un observador ideal.
- Si crees que por denunciar una agresión, te sucederá a ti lo mismo, no lo creas! Todo puede terminar cuando tu quieras.

Solo es un juego!

AGRESOR : Es aquel o aquella que hace daño, pueden ser más fuertes físicamente. Algunos se pueden creer ser líder y buscan que otros lo apoyen.

Se agran no te va para nada bien! Puedes tener problemas con autoridades. La tolerancia es la clave!

- La violencia no es buena, si tienes problemas y necesitas hablar con alguien acude con el psicólogo.
- Responsabilízate de tus acciones.
- Controla tus emociones. Acepta a todos sin importar si son grandes, bajos, Rascos, gordos, etc.
- Si tu broma se salta de control, pide disculpas, intenta que no vuelva a pasar.
- La popular no lo es todo, no necesitas ser agresivo para que te acepten.

He observado una agresión, me preocupé. Creé que no se iba a resolver.

OBSERVADOR IDEAL : Es aquel o aquella que tiene la voluntad de que termine la agresión.

Tu participación es muy importante para mejorar la convivencia en la escuela.

- Si observas que sucede un conflicto e interfiere podrías pedir ayuda a un adulto.
- Identifica la agresión, acércate a la persona molestada preguntándole si lo puedes ayudar.
- Ve con el psicólogo y conversa lo que has observado.
- Siéntete bien con lo que has hecho pues has logrado que tu compañero este a salvo.
- No te preocupes si al avisar a alguien puedes pasarle algo a ti. Lo que digas será confidencial.

Figura 87. Páginas intermedias, 7,8. Consejos para cada actor del problema.

AHORA QUE CONOCES MEJOR LO QUE SIGNIFICA ACOSO ESCOLAR

RESPONDE ESTAS PREGUNTAS, DESCUBRE SI ESTAS SIENDO INTIMIDADO, SI ERES UN AGRESOR O UN OBSERVADOR

- Mis compañeros me dicen malas palabras y yo no digo nada...
- Cuando mis compañeros me pegan o me amenazan, no lo digo a nadie.
- Me siento triste porque mis compañeros no me aceptan como soy y se burlan.
- No me gusta ir al colegio porque no quiero encontrarme con mis compañeros.
- Mis amigos se alejan de mí, me excluyen de sus planes y también de los trabajos en grupo.
- Me siento nervioso por lo que me pueda pasar en el colegio.
- Me insultan y se burlan de mí por internet o suben fotos que no quiero.
- En los descansos prefiero estar solo.
- Mis compañeros me hacen bromas pesadas, me humillan y me ponen apodas. Todos los días y no me gusta.
- Me quitan las cosas sin permiso todos los días.
- Me molestan por mi raza, color, o mi orientación sexual.

Recuerda un abuso se da cuando la molestia se repite **MÁS DE UNA VEZ**

RESULTADOS!

Si una o varias de estas cosas te suceden más de 1 vez es posible que seas víctima. PERO no te preocupes porque no estás solo, acude con personas que confíes o con el psicólogo de tu escuela o autoridades.

Si fu haces una o más de estas cosas varios días, a tus compañeros eres un agresor, y no es correcto, recuerda que puedes causar muchos daños y te puede pasar a ti también, o puedes meterle en problemas muy serios. Ve con el psicólogo de tu escuela y conversa lo que haz hecho para no meterle en problemas y poder resolverlo.

Si haz observado que esto sucede muy seguido, se un observador ideal y recuerda que si actúas, esto puede parar. SE VALIENTE! Puedes comentarlo con las autoridades.

Acudir con adultos no empeora las cosas, Si tienes problemas acude primero con el profesor de tu clase o con el psicólogo. Si no ves cambios acude con los padres para que mejore la situación.

1 Escribe tu compromiso para mejorar la convivencia en clase.

2 Escribe que es lo que te gustaría cambiar en tu escuela.

PÁRALE LA MANO AL ACOSO ESCOLAR

PINTA TU MANO DE CUALQUIER COLOR Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES.

Figura 88. Páginas Internas 9,10. Test para saber si la persona es acosador o víctima. Y hoja desprendible, con actividad en clase

NO TODO ES ACOSO ESCOLAR

ES CUANDO

- Cuando 3 actores están presentes, no siempre se da así, pero es peor cuando están juntos.
- Empiezan cuando 1 o varios chicos deciden molestar a otro de forma repetida porque creen que esa persona es:
 - Tímido, inseguro, no sabe hacer amigos, o tiene malas actitudes frente a sus compañeros.
 - No lo conocen y creen cosas equivocadas.
 - Porque le parecía gracioso molestarlo y burlarse.
 - Porque tiene características físicas como ser gordito inteligente, flaco, no viste igual o es diferente.
 - Por no poder hacer alguna cosa
 - Por que son parte de minoría social o racial.

NO ES CUANDO

- Dentro del grupo te molestan algunos ocultos o hay desacuerdos pero después se resuelve el conflicto.
- Pelear de vez en cuando con tus hermanos o primos o amigos por cosas simples.
- A veces tus compañeros no quieren jugar contigo o hacer las mismas cosas todos los días. No significa que te han dejado de querer.
- Pelear en ocasiones y alguien salió herido, puede pasar durante juegos.

NO SIEMPRE ES Acoso Escolar/Bullying

Cuando algo que pasa accidentalmente, o también puede ser una broma pero que no se vuelve a repetir. Pedir disculpas hace la diferencia.

EJERCICIO EN CLASE

Divide la hoja en dos. En la primera parte dibuja un ejemplo de Acoso Escolar. Cuando todos hayan terminado. Intercambia la hoja con otro compañero y en la segunda parte de la hoja identifica el Acoso que tu compañero dibujó. Y dibuja la solución que tu le darías, o lo que podría ser diferente en este conflicto para que no sea Acoso Escolar.

Figura 89. Páginas Internas 11,12.. Acoso escolar es cuando? y no es cuando?

¡RECUERDA EL MÉTODO DE DENUNCIA!

Pierde el miedo! Tienes derecho a ser feliz en tu escuela y a ser escuchado!

OBSERVADOR NO IDEAL

Si una agresión pasó más de 1 vez, acude con el psicólogo y dígame que lo quieres ayudar a que cambie. **SE AGRADECE!**

Los que observan al acoso y no actúan, están ayudando al acoso a que siga. **NO TE QUIERAN!** Si no actúan se van a sentir mal.

OBSERVADOR IDEAL

Los observadores ideales ayudan. Van con un adulto serio, piden ayuda y actúan con decisión.

El bullying/ acoso escolar es un problema que se puede resolver.

El propósito es la convivencia. Hay que actuar con decisión. El agresor tendrá sanciones.

El propósito es la convivencia. Hay que actuar con decisión. El agresor tendrá sanciones.

LOS VALORES!

Ten en cuenta estos valores siempre para mejorar la convivencia en tu institución. ¿Que otros valores conoces? Escríbelos.

- COMPANERISMO
- GENEROSIDAD
- AMISTAD
- IGUALDAD
- LEALTAD
- TOLERANCIA
- RESPECTO
- PAZ
- APYO
- SENCILLEZ

Figura 90. Páginas Internas 15,16. método de denuncia y valores.



Figura 91. Producto editorial. Guía para padres, Guía para estudiantes. Llaveros
 Fotografía por: Carolina Chávez



Figura 92. Guía para estudiantes, más hoja desprendible (La mano del compromiso)

Recuerdos del taller



Figura 93. Manillas con el compromiso “No me quedo callado/a”

Guía para padres



Figura 94. Portada, Guía para padres

ATENCIÓN PADRES Y MADRES

¿QUÉ ES ACOSO ESCOLAR / BULLYING?

ACOSO ESCOLAR = BULLYING

Este es el término utilizado en Latinoamérica, al cual debemos referirnos.

Es importante que padres, alumnos y la escuela nos unamos para hablar sobre el ACOSO ESCOLAR, es por eso que se considera necesario su aporte para prevenir, y actuar ante un problema de acoso. Esta guía debe ayudar a los padres y madres a comunicarse con su hijo e informarse sobre como debe actuar ante un acto de acoso escolar.

Creditos:
 RICE
 Diseño y Diagramación:
 Carolina Chávez
 Propiedad de:
 Unidad educativa Jean Piaget
 Estado de:
 Bato de Bulliing. Visión mundial.
 Ministerio de educación,
 Capitulo 1 El bullying puede pasar.
 Tomo 1. Ed. Guama.

Es agredir o humillar a otra persona constantemente y con mala intención.

Los chicos que molestan lo hacen a los más vulnerables, apuntan a aquellos que son diferentes, sea por sus rasgos físicos característicos, vestimenta, porque forman parte de una minoría social o racial, por su desarrollo físico, por que presentan discapacidad, o porque son más estudiosos o tímidos. Pueden ser niñas o niños quienes agreden con tal que tenga la intención de herir. También afecta a los que observan agresiones. Puede suceder en el aula, en el patio, en el transporte, en el barrio a través de tecnología.

EL BULLYING NO ES UN JUEGO DE NIÑOS

El acoso escolar es conocido como bullying en todo el mundo hace mucho tiempo, sucede en escuelas públicas y particulares.

Estos actos pueden ser:



95.

¿CÓMO SABER SI MI HIJO ESTA SIENDO INTIMIDADO?

Mucha atención con los siguientes aspectos, pueden indicar que su hijo puede ser agredido (víctima de acoso escolar).

- Tiene cambios en el comportamiento.
- Cambios de humor, Tristeza, llanto, irritabilidad.
- Dolores corporales, dolores de cabeza, de estómago, puede sentir enojo.
- Deterioro o pérdida de sus pertenencias.
- Aparición de golpes, hematomas o rasguños. Y si ante la pregunta sobre el origen de los mismos, responde que se ha caído.
- Se niega a ir a excursiones o no tiene deseos de ir a la escuela.
- Falta de deseos de relacionarse con sus compañeros.
- Puede comer mucho o poco.

¿QUÉ CONSECUENCIAS EXISTE SI MI HIJO/A ES INTIMIDADO/A?

El acoso escolar conlleva a consecuencias, para las posibles víctimas de un problema.

- Baja autoestima o autoimagen negativa.
- Siente rabia o temor.
- Depresión y ansiedad, recurrir a suicidio.
- Desconfianza en las relaciones sociales.
- Sentimientos de culpa por ser agredidos.
- Problemas de salud. Venganza, recurrida a violencia.
- Puede tener pesadillas o no dormir bien.
- Puede bajar sus calificaciones. Tal vez se sienta solo o sola.

SU HIJO/A PUEDE SENTIR QUE NECESITA AYUDA Y NO SABER COMO PEDIRLA!

¿QUÉ DEBO HACER SI MI HIJO/A ES INTIMIDADO?

Recuérdese que no está solo, que muchos niños/as sufren agresiones en algún momento, y que el problema no es permanente, que ustedes están para ayudarlo.

Establezca un lazo de empatía con su hijo/a, No lo culpe. Dete apoyo, dígame que molestar o intimidar está mal, que no es su culpa. Pregúntele a su hijo/a que cree que puede hacer para ayudarlo. Dete todo el apoyo que necesite. No diga: ¿Qué hiciste para irritar al otro niño/a?

Tomé esto como una oportunidad para reflexionar sobre su propia cultura familiar. Los niños imitan acciones de las personas más cercanas, pregúntese si ha aprendido a callar o recurrir a la violencia para conseguir algo. Considere necesario que su hijo/a cambie algunas conductas, usted deberá revisar algunas actitudes y valores, enséñele como manejar la situación. No lo regañe.

No fomente las represalias físicas ni de ningún tipo. (Devolver golpes) La violencia no es la solución y no terminará el problema.



Controle sus emociones. Los instintos sobre-protectores de los padres provocan emociones fuertes. Aunque sea difícil es sabio hacerse a un lado y dejar que el niño tome sus decisiones.

Este en contacto con el colegio a todo momento. Si su hijo/a está en un problema, ponga a conocimiento de las autoridades para que se pueda resolver internamente, no se precipite a una denuncia exterior sin consultarlo con la escuela.

Escuche a su hijo/a. Escuche atentamente sobre incidentes, molestias que le ocurren a su hijo/a en la escuela, pídale que le describa la situación, como, cuando quien estaba involucrado.

95.

¿CÓMO SABER SI MI HIJO/A ES EL/LA QUE ACOSA?

Puede suceder que un hijo puede ser agresivo o intolerante con otros, y es difícil para el padre o madre aceptarlo, pero la obligación de los padres es encantar temas difíciles y no evadirlos.

- Puede bajar sus calificaciones.
- Puede mostrarse agresivo.
- Puede estar atravesando algún problema en casa, por eso usa la violencia o imita a alguien agresivo cercano a él.
- Tal vez no sepa como comunicarse con otros compañeros.
- Puede necesitar ayuda y no sabe pedirlo.

¿QUÉ CONSECUENCIAS EXISTE SI MI HIJO/A ES EL/LA QUE ACOSA?

El acoso escolar conlleva a consecuencias, para las posibles víctimas de un problema, y también para los que agreden y los que son testigos.

- EN EL ÁMBITO DE LA ESCOLAR según el código de convivencia, la escuela tiene el derecho de corregir estas conductas con sanciones.
- La violencia puede llevarle a una vida delincuencia.
- A futuro el joven puede creer que la violencia es la única forma de solucionar los problemas.

INICIOS DE CONDUCTAS VIOLENTAS DEBEN SER CORREGIDAS AL INSTANTE!

¿QUÉ DEBO HACER SI MI HIJO/A ES EL AGRESOR?

Aceptar la realidad. Recuerde que el primer paso para la solución del problema es admitir si mi hijo es agresor. Puede ser difícil pero es necesario que los padres tengan la fortaleza para afrontarlo y poner más atención a su hijo/a.

Establezca un lazo de empatía con su hijo/a, No lo culpe. Dete apoyo, dígame que molestar o intimidar está mal, con tranquilidad pero con firmeza. Pregúntele a su hijo/a que cree que puede ser la causa de su comportamiento. Hágalo sentir que sus padres lo apoyan. No diga: ¿Por qué agrediste a otro niño?

Tomé esto como una oportunidad para reflexionar sobre su propia cultura familiar. Los niños imitan acciones de las personas más cercanas. Si en la casa existe violencia entre padres o hacia el niño, él lo imitará en el colegio contra compañeros o profesores. Considere necesario que su hijo/a cambie algunas conductas, usted deberá revisar algunas actitudes y valores.

No fomente las represalias físicas ni de ningún tipo. (Devolver golpes o gritos) Si se entera de que su niño tiene problemas en la escuela. La violencia no es la solución y no terminará el problema.



Este en contacto con el colegio a todo momento. Si la escuela le cuenta sobre el problema de su hijo, no tome represalias contra la escuela, escuchar el problema con calma y estar alerta ante la conducta de su hijo.

La actitud del niño. Puede ser a causa de una educación familiar demasiado permisiva, donde el niño hace lo que quiere sin reglas ni límites. Aunque sea difícil ponga un alto a ciertas exigencias del niño. También puede ser fruto del ambiente.

Los valores son un tema de todos los días. Hable de los valores y también póngalos en practica. Ya que los niños imitan lo que ven.

97.

Figuras 96-100. Guía para padres, No más Bullying. Páginas Internas. Información sobre definición. Tipos, Que hacer si mi hijo es acosado o acosador. Cuando hablar de bullying.

¿QUÉ SUCEDE CUANDO MI HIJO/A HA OBSERVADO UNA AGRESIÓN EN LA ESCUELA?

- Sienten miedo de ser agredidos/as.
- Puede sentir culpa por no intervenir para cambiar la situación.
- Pueden creer que la violencia es la forma de conseguir lo que quieren.
- Se sienten afectados aunque no lo demuestran.
- No tienen ganas de ir a la escuela.
- Pueden pensar que la violencia que observan es normal.
- Los observadores que no hacen nada frente a un abuso, son parte del problema.

LOS OBSERVADORES TAMBIÉN SON AFECTADOS EN ESTE PROBLEMA!

Los observadores de agresión también sufren consecuencias al presenciar actos de acoso.

Son un factor clave, hay que incentivarlos a actuar correctamente sin violencia. No se deben callar!

Entre niños suele observarse más agresiones verbales, chismes, falsos rumores.

En niños suele observarse más agresiones físicas, humillaciones, apodosos insoportables.

¿CUÁNDO HABLAR DE BULLYING?

Aproveche alguna noticia que haya salido en los medios, compártala en familia. De esta manera su hijo/a sabrá que usted es sensible a esta problemática y que puede abrirse a usted, no presione a su hijo para que le cuente, no espere que su hijo haga comentarios enseguida, escuche cuando su hijo decida a hablar.

La casa es un buen momento para que cada miembro de la familia cuente cómo fue su día, puede empezar contando su día o problemas en el trabajo y preguntar a sus hijos/as si tuvieron conflictos en la escuela.

Si nota algún cambio de comportamiento o una lesión física, moratón en su hijo/a, puede indagar tranquilamente y sin expresar de inmediato sospechas acerca de la causa.

LOS PADRES TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE HABLAR TEMAS DIFÍCILES CON LOS HIJOS

TOME EN CUENTA!

- Escuchar con cuidado, sin juicios, insultos o amenazas. Referirse a comportamientos específicos como (pegar, agredir, burlarse, robar) y no a la persona.
- Si el niño ha molestado a alguien, pida disculpas, devolver lo que ha tomado.
- Asumir la situación y no ignorarla.
- Reforzar el afecto, la actitud de ayuda y reconocimiento de sus logros.
- Enseñarle maneras de resolver los conflictos, reclamar sus derechos, ejercer liderazgo o ganar reconocimiento. Motivarlo a que reflexione sobre su acto.
- Dejar en claro que las malas conductas son reprochadas, que no son permitidas y que ocurrirán sanciones.

98.

¿QUE ES EL CYBERBULLYING?

Se produce cuando la agresión o intimidación a un compañero/a ocurre mediante el uso de la tecnología y la web, por medio de computadoras, celulares. A través de mensajes de texto crueles, divulgación de falsos rumores o mentiras por las redes sociales o correos, publicación de fotos o videos donde avergüenzan al acosado.

El cyberbullying no solo se da con compañeros de la escuela, también puede darse con gente desconocida, es importante conocer que es lo que nuestro hijo hace en la web, y prevenirlo sobre cyber-amenazas.

REDES SOCIALES FRECUENTADAS

EXISTEN MANERAS DE EVITARLO, CONFIGURANDO LA PRIVACIDAD DE LAS REDES SOCIALES, COMO EL BLOQUEO DE PERSONAS INDESEABLES O DE ANUNCIOS.

ES IMPORTANTE MANEJAR EL INTERNET Y LAS REDES SOCIALES CON PRUDENCIA

Las Páginas web y redes sociales tienen configuraciones de seguridad para prevenir que otros los busquen o sigan atacando por la web. Mira la siguiente imagen

Imagen de la página de configuración de Privacidad de Facebook

¿QUÉ HACER SI SU HIJO/A LE DICE QUE ESTA SIENDO INTIMIDADO?

- Tenga claro que si lo comparte, significa que la situación lo/la afecta mucho.
- Nunca decir a su hijo que ignore una molestia o intimidación. Podría interpretarse como si usted fuera el que va a ignorarlo.
- Entable la conversación dispuesto a escuchar, evite juicios de valor y deje que su hijo/a hable, sea si es él o ella quien agredió o si ha visto o es intimidado.
- Sea paciente, evite completar oraciones o palabras de los hijos y apresurar el diálogo. Permitirle hablar a su ritmo.
- Escuchar atentamente a los hijos fortalece su autoestima porque se dan cuenta lo importante que son para los padres. Esto es una puerta abierta a valiosas discusiones de temas difíciles

99.

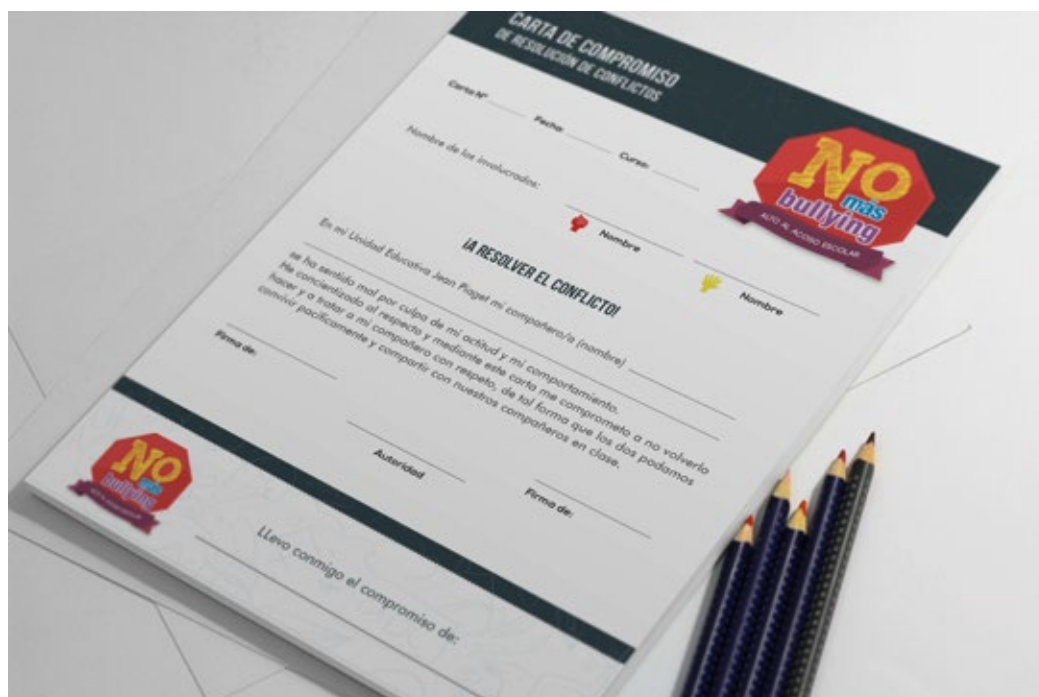


Figura 101. Prototipo final, Carta de compromiso para solucionar problemas entre agresores y víctimas
 Uso en el área de psicología para controlar agresiones



Figura 102. Prototipo de infografía aprobada por el cliente

Se llegó a la conclusión de que el cartel informativo (fig101), debe simplificar su contenido o dividirse en dos carteles informativos, por lo que se propone el uso de dos infografías manteniendo la gráfica aceptada por el público y el cliente. Sus proporciones varían siendo 40cm x 47cm. Con los mismos principios que se detallaron anteriormente.

¿QUÉ SIGNIFICA EL ACOSO ESCOLAR?

Es una forma de violencia que se da en las escuelas. Es el daño físico, emocional, verbal, psicológico, causado por otra persona con mala intención y repetidamente

NO más bullying
ALTO AL ACOSO ESCOLAR

ACTOS DE ACOSO = AGRESIÓN
Estos actos pueden ser:

- 1 Burlarse, Poner apodosos desagradables o insultar
- 2 Cyberbullying: es agredir por medio de la tecnología, como redes sociales.
- 3 Discriminación por su cultura, color de piel o condición económica
- 4 Pegar, empujar lastimar a propósito
- 5 Amenazar, quitar el dinero, su comida o robos
- 6 Discriminar o burlarse por su orientación sexual, o por que le gusta cosas del otro género

LO QUE CUENTES SERÁ CONFIDENCIAL
Dentro de la escuela: Puede ser un profesor que confíes, el psicólogo o autoridades. Afuera de la escuela: tus padres o representante

DEJALO PASAR! Si durante una discusión, juegos, lleva a una confrontación o pelea y después de una disculpa pasa.

PRECAUCIÓN! Cuando algo que te molesta se vuelve a repetir por segunda vez. Si lo dejas, puede ser abuso.

DETENLO! Si no te sientes bien, no permitas que te vuelvan a molestar.

PON ATENCIÓN A LA MEDIDA DE DETENCIÓN

Unidad Educativa Jean Piaget | Diseño: Carolina Chávez / PUCE | Referencia: Ministerio de Educación, Visión Mundial

Figura 103. Prototipo final, Infografía 1. Que significa acoso escolar y tipos de agresión.



Figura 104. Prototipo final, Infografía 2 ¿Cómo actuar ante el acoso escolar?



Figura 105. Prototipo de la propuesta de valor: juego de mesa. Cartas de agresores, observadores no ideales, víctimas, observadores ideales. Más tarjetas de comodín, preguntas y retos. Elaborado por: Carolina Chávez

2.2.3 Evaluación del desarrollo

Para la prueba del producto se selecciona un focus group, para conseguir datos cualitativos fiables. El grupo al que se realizara la prueba es 8vo año de educación básica, que integran 20 estudiantes, este grupo fue seleccionado aleatoriamente por la disponibilidad y por petición del psicólogo ya que es uno de los cursos que presenta actualmente más problemas, las edades varían entre 11 y 12 años edad intermedia del público objetivo. Es un curso idóneo para realizar la prueba ya que es una edad en plena transición de cambios y sus observaciones pueden ser muy críticas, es decir las edades más difíciles para tratar el tema. (Anexo 8-10)

Se quiere confrontar como las técnicas utilizadas para cumplir cada objetivo, se enfrenta correctamente con la estrategia general del proyecto y los resultados esperados del diseño.

Tabla 5. Evaluación del desarrollo basada en requisitos esperados

Estrategia	Técnica	Objetivos	Resultados Esperados
La estrategia de diseño es la socialización del Acoso Escolar en todos sus ámbitos, para prevenirlo, utilizando como táctica, el Diseño para Educación.	Guía estudiantes	Educar a los niños sobre el Acoso Escolar y permitir la actividad del estudiante dentro de los talleres.	Reforzar conocimientos, que sean capaces de identificar actos de violencia, y que pueda llevarlos a la reflexión y pensar en soluciones para el Acoso Escolar.
	Guía padres	Involucrar a los padres para contribuir a la prevención del Acoso Escolar	Con el tiempo se espera un cambio de conducta de los padres hacia los hijos y la institución.
	Infografía	Informar sobre el proceso de denuncia a partir de material informativo accesible para los estudiantes.	Identificar rápidamente los tipos de acoso escolar y conocer el método de acción.
	Producto Audiovisual	Activar el interés del niño durante el aprendizaje del Acoso Escolar, mejorando la comunicación del tema a través del diseño de material gráfico.	Activar el interés para lograr su participación.
	Ilustraciones	Permitir que el estudiante pueda identificarse por medio de imágenes representativas.	Lograr imágenes que representen a los estudiantes de la institución en cuanto a diferencias sociales, raciales.
	Llaveros	Incentivar a los estudiantes a hablar ante un acto de agresión.	Persuadir a los estudiantes través del objeto a hablar. Que los jóvenes tengan presente el compromiso "No quedarse callado".

En el siguiente cuadro se confronta los resultados esperados y los resultados logrados esto verifica si el producto justifica los objetivos planteados en el brief.

Tabla 6. Confrontación de resultados

Técnica/Aplicación	Resultados Esperados	Resultados Logrados
Guía para estudiantes y padres	Reforzar conocimientos, que sean capaces de identificar actos de violencia, y que pueda llevarlos a la reflexión y pensar en soluciones para el acoso escolar.	Los chicos son capaces de identificar si un problema es Acoso Escolar o no. Esto se evidenció a través del dibujo realizado por ellos. Todos identificaron el tipo de acoso del dibujo de otro niño. (Anexo) Un padre de familia en la institución menciona que considera importante saber este contenido y que no sabía como actuar si su hijo fuera agresor. Por otro lado el psicólogo aprobó su contenido.
Infografía	Informar sobre el proceso de denuncia a partir de material informativo accesible para los estudiantes.	Los chicos lograron identificar los actos de Acoso Escolar no solo dentro del focus group, también otros estudiantes de la institución.
Producto Audiovisual	Activar el interés del niño durante el aprendizaje del Acoso Escolar, mejorando la comunicación del tema a través del diseño de material gráfico.	El video logró llamar la atención del estudiante, permitió su participación a dialogar sobre lo que vieron. Señalaron que los dibujos fueron de su agrado.
Ilustraciones	Lograr imágenes que representen a los estudiantes de la institución en cuanto a diferencias sociales, raciales.	Los estudiantes mencionaron en la evaluación del primer prototipo que efectivamente se representaban con las imágenes
Souvenir-Llaveros	Persuadir a los estudiantes través del objeto, a hablar. Que los jóvenes tengan presente el compromiso "No quedarse callado".	Se vio emoción por el objeto de tal manera que lo personalizaron como era lo esperado, pero su objetivo solo puede ser medido con el tiempo y seguimiento.
Propuesta Juego Reglado	Justificar ante el cliente que para completar el aprendizaje del tema, es necesaria mejorar la convivencia de grupo a través de la interacción entre estudiantes y además como alternativa para el aprendizaje.	El psicólogo de la institución señaló que es una buena propuesta, pero que se debe pensar mejor en las dinámicas que involucraría el juego, sin embargo le agrado la idea de que el Acoso Escolar puede aprenderse a través del juego en función al mecanismo propuesto.

CAPÍTULO 3

3.1 Presentación de la propuesta final

3.1.1 Exploración de materiales

Se debe seleccionar el material apropiado según su uso y longevidad. Los materiales no deben ser un impedimento en el diseño, si puede agregarle mucho valor al diseño. (Harris, Ambrose, 2010, pp:158)

Folletos educativos para padres y estudiantes

Papel. Este papel común de 80 gr utilizado en normalmente para libros o cuadernos, productos editoriales con extenso contenido. La impresión sobre papel se utilizó para realizar pruebas de impresión y armado.

Couche. Para el diseño editorial o folletos guías se utilizó papel Couche de 150gr brillante, el gramaje ideal para trípticos varía entre 115 o 135 gramos. (Rosélio, Otero, 2014, pp:32) El papel couche es un papel ótimo para este tipo de productos, además permite que el diseño se aprecie mejor.

Infografías

Lona. Este fué el material ideado inicialmente seleccionado para producto final, pero después de pruebas, y la calidad de impresión el material fue rechazado. Al realizar las pruebas de visibilidad y legibilidad, se dificultó su lectura.

Vinil sobre soporte Sintra de 5mm. Este material es ideal para este tipo de diseños, ya que la calidad de impresión sobre vinil le permite mejor legibilidad del diseño sobre todo del texto, en cuanto a costos, este método es más costoso que el material de lona, pero lo supera en cuanto a calidad. El cual fue seleccionado para la impresión, esta opción también es tomada en cuenta por recomendación de la imprenta.

Carta de compromiso

Papel bond. Este papel común de 80gr es una de las opciones para la carta de compromiso que será de uso personal para el docente, en cuanto a accesibilidad este es un papel ideal para este producto.

Cartulina Bristol. Con propiedades parecidas al papel bond, su superficie lisa y resistente. Al firmar la carta el niño debe llevarse una parte de ella, por lo cual se eligió este material por su resistencia menor costo. Se encuentra al alcance del cliente, y es de uso permanente.

Couche de 300gr. Este material permite que el diseño se aprecie, esta es una de las opciones para la impresión de la carta de compromiso. Sin embargo no se considera accesible para este producto ya que su costo es más elevado que el papel bond. Ya que el producto no va a variar con los años su uso es constante, la inversión debe ser menor, y accesible para el cliente.

Acabados

Este cuadro que hace referencia a Ambrose y Harris en cuanto a acabados, nos da una lista de posibles acabados que pueden tener los productos.

Se hizo uso de una página desplegable para una función específica que es realizar un recorte en la página. (Figura 103) Ya que el producto cuenta con 18 hojas, se hizo una impresión de tres páginas sobre el papel.



Figura 106. Página desplegable (Mano de compromiso)

Tabla 7. Tipos de acabados para productos editoriales

Técnicas de acabado	
Barnizado	Capa incolora sobre el soporte, realza la apariencia visual
Desplegable	Es una hoja de papel doblada y se encuaderna, sirve para dar forma a otra dimensión
Encolado	Una inserción del libro que se encola por el corte del plegado
Encuadernación	El proceso que pasa obra para sujetar firmemente las hojas y formar la publicación
Perforado	Zona del soporte debilitada por un troquel que permite desprender o formar algo decorativo
Grapado	La unión de varias páginas con impresión a cada lado
Troquelado	Uso de un troquel para cortar una publicación decorativamente
Laminado	Esta es una película plastificada que protege el soporte

Después de una investigación de acabados realizada previamente, se seleccionan los siguientes acabados para los productos:

Grapado: Este acabado es económico y por el número de páginas es recomendable utilizarlo para los folletos para estudiantes y padres.

Desplegado y Perforado. Estos dos acabados son aplicados al folleto para estudiantes en una de las hojas.

Laminado. Este terminado es aplicado a la infografía para la protección del soporte y de daños, es ideal para este producto, porque alarga el tiempo de vida del mismo.

Llaveros. Para la fabricación de llaveros existen algunos materiales que se pueden utilizar. Pero para ello también se debe tener en cuenta los costos y durabilidad, y el propósito del mismo.

El propósito de este objeto para los niños es que ellos puedan personalizarlo sin dejar de recordar su compromiso, por ello se ha selec-

cionado el material de madera, ya que es el material menos costoso y permite lograr el propósito.

Medios audiovisuales

La funcionalidad de los diferentes medios proporciona a los diseñadores la oportunidad de extenderse, más allá de la tradicional para incluir formas interactivas entre el diseño y el usuario. (Ambrose y Harris, 2010)

Existen soluciones tecnológicas adecuadas y económicamente favorables que permiten manejar y almacenar información visual y sonora, de manera que reducen el espacio de soporte que es necesario para tenerlos, manejarlos y llevarlos. La compresión digital, también presenta otras ventajas y aplicaciones a partir de estos formatos⁵. A continuación en la tabla 8 se presentan los diferentes tipos de formatos de exportación de video.

5. Ministerio de Educación (2011). *Investigación analítica sobre redes multimedia de distribución y acceso de archivos audiovisuales educativos culturales*. España: Secretaría general técnica. Hora de ingreso: 20:30 (07/05/2015)

Para la exportación del video se selecciona el formato AVI. Pues la mayoría de reproductores de diferentes ordenadores, aceptan este tipo de formato, y su conserva buena calidad.

Tabla 8. Formatos MPG. Bussarakampakon, C. , Cabrera, N., Contreras, R., Izquierdo, J., Eguía, J., García, I., González, Z. (2012). *El Diseño: 7 versiones Transversales*. España: UVIC

Formatos	Descripción
Mayores de 15Mbps	Técnica de compresión con pérdidas, que el ojo humano no es capaz de percibir.
MPG-2	se puede codificar a 3,5 Mbps calidad DVD y a 1,5 Mbps calidad VHS.
MPG-4	Solución a los distintos anchos de banda. (Mp4)
MPG-7	Facilita la construcción de sistema de información audiovisual ante los nuevos tamaños de los archivos audiovisuales.
FLW	Formato de datos multimedia, pertenece a Adobe Flash.
AVI	Se le considera el formato contenedor, audio y video que admite cualquier formato.
MOV	Formato contenedor de Quick Time.

Resumen de materiales seleccionados

Folleto para padres	Folleto para niños	Infografía	Carta de compromiso	Manilla	Video
Papel Couche de 150 gr. Acabados: Grapado	Papel Couche de 150 gr. Acabados: Grapado Perforado	Vynil sobre syntra de 5 mm Acabados: Laminado	Cartulina Bond Acabados: Sin acabados	Tela Impresa full color	Formato Avi

3.1.2 Técnicas de Fabricación

Para cualquier producto gráfico existe un flujo de relaciones humanas que mueve esta industria gráfica. Se observan 3 actores, El cliente, la persona que requiere el servicio. El diseñador que realiza el arte final y el productor, la persona o el grupo que se encarga de la producción gráfica. La comunicación entre los actores puede ser distinta a la figura 88. En este proyecto el diseñador está en contacto con el productor y se encarga de que el productor genere los productos finales. (Pozo, 2015, pp:19)



Figura 106. Flujo de información entre actores

- El autor cataloga los productos gráficos impresos en tres tipos, atendiendo a características técnicas:
- Comunicación o publicidad
- Editoriales
- Industriales: Envases, Embalajes
- Los productos que se elaboran entran dentro de la categoría de comunicación o publicidad, estos son productos que se diseñan a partir de una identidad gráfica o requisitos del cliente.

Su método de formalización es:

- Para su fabricación utilizan una amplia gama de materiales de soporte, papeles, plastias, textiles u otros.
- Para la reproducción gráfica utilizan diferentes sistemas de impresión, como láser, offset, serigrafía, impresión convencional. (Tabla 9).
- La producción se configura en función de la tirada: serie fija (reproducción de uno a un número determinado de productos gráficos iguales). Serie variable (reproducciones personalizadas a partir de datos variables del cliente).
- Para su fabricación se recurre a muchos acabados, tratamiento de superficies, manipulados y estructuras finales.

Tabla 9. Tipos de acabados para productos editoriales

Técnicas de Fabricación	
Offset	<p>Esta técnica de impresión utiliza tintas a base de aceite y otra parte una solución de mojado en el proceso. Este tipo es utilizado para impresiones de alta calidad y cantidad. Se imprimen a partir de 3.000 en adelante</p> <p>Tiene 3 tipos de tramas: Trama AM: Escala de gradación de los colores Trama FM: (Tramado estocástico o de modulación de frecuencia) el tamaño del punto es el mismo, varía su distancia Trama Híbrida: Es una mezcla de las dos anteriores, con esta se intentará obtener el mejor resultado dependiendo del rango tonal de la imagen.</p>
Serigrafía	<p>Consiste en el traspaso de tinta de un esencial montado sobre un bastidor de metal o madera. Este proceso es de tipo casero, pero muy versátil ya que puede imprimir sobre múltiples materiales, papel, madera, metal, vidrio, plástico, tela</p>
Flexografía	<p>Para esta impresión, las áreas de la imagen que se quiere imprimir deben estar en relieve, son transferidas al sustrato de manera directa. Usa tintas de secado rápido, puede ser utilizado sobre múltiples soportes.</p>
Impresión digital	<p>Este proceso de impresión es el más utilizado después de la impresión offset, para un menor tiraje. Las impresiones salen de la prensa secas y pueden imprimirse en orden, para su acabado.</p>

Corte Láser. Es una técnica muy utilizada hoy en día. Su funcionamiento se basa en un corte térmico, es decir que cuya fuente para producir este calor necesario es un láser que provoca un rayo de luz que es proyectado a la zona de corte.

El uso en diferentes materiales permite que el corte láser sea una herramienta utilizada en Diseño. Por las ventajas que ofrece como la velocidad de corte alta y que principalmente es un corte sin contacto por ser un haz de luz concentrado, no produce huellas ni rebabas en las zonas de corte en el producto final, dejando una perspectiva estética (López y Orozco, 2013, pp:3).

3.1.3 Detalles constructivos y mecanismos

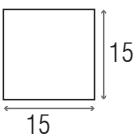
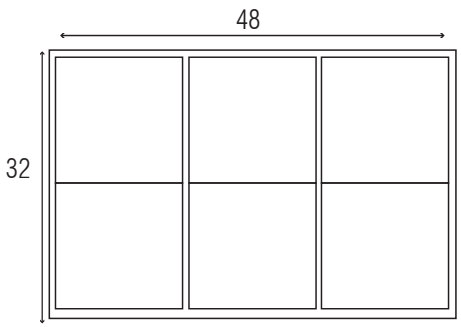
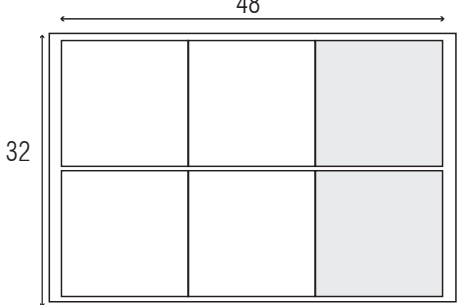
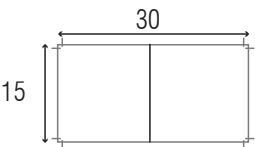
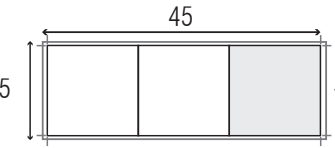
El autor español Rafael Pozo Puértolas (2015), plantea el uso de unas fichas de producción que se definen de forma secuencial, los parámetros técnicos que el diseñador maneja para la producción y entrega del producto final. (Anexo 23) Esto es la formalización de las características técnicas, que se manejan entre el productor y el diseñador.

Estas fichas incluyen 7 parámetros

- A) Datos: Del cliente, del diseñador y del productor
- B) Explicación del diseño: Especificación de la petición al productor.
- C) Anatomía del producto: Medidas del producto, número de páginas
- D) Descripción de la pieza: Es el mecanismo y medidas en general del producto sobre el soporte de impresión. También se especifica otros datos como material y acabados y
- E) Especificación de acabados: Estos son acabados adicionales a los acabados de postproducción.
- F) Descripción ideal: Una conclusión del trabajo de impresión y de lo que se espera.
- G) Observaciones de entrega: También se detalla como será la entrega si se quiere en cartón o emplastado, y quien la retira.

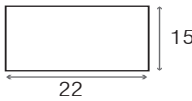
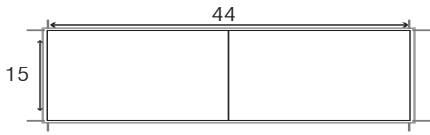
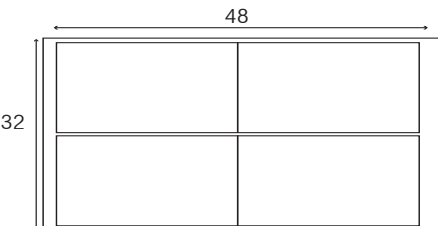
A continuación se muestran las fichas de producción para los productos impresos.

a) Ficha para la guía de estudiantes

A) Datos de cliente Empresa: U.E Jean Piaget Responsable: Psi. Nelson López Ciudad: Latacunga- Cotopaxi Ubicación: Av. Ayacucho y Rosa Darquea.	Datos de diseñador Diseñadora: Carolina Chávez Estudios: U. P. Católica del Ecuador.	Datos de productor Productor: Marka Digital Dirección: Av. 12 de Octubre Entre Carrión y Roca.
B) Explicación del diseño: Los productos de impresión son tres con temática: Acoso Escolar=Bullying. Imprimir a cuatricromía 150 folletos llamados guía para estudiantes de 18 páginas, una es desplegable y 150 folletos llamados guía para padres de 12 páginas, y 7 infografías , 200 cartas de compromiso.		
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>C) Anatomía del producto</p> <p>Medidas de la estructura externa o final:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Formato final: 15x15cm *Esquema acotado:  <ul style="list-style-type: none"> *Posición final: Proporcional *Número de páginas: 18 <p>Referencia de la pieza:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Número de piezas: 22 *Secuencia y nombre: 1/1 guía de estudiante </div> <div style="width: 45%;"> <p>Optimización de la pieza en el formato del soporte:</p>   <p>4 Páginas + desprendible</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>D) Descripción de la pieza</p> <p>Referencia de la pieza: Folleto (cubierta + interior)</p> <p>Medidas de la estructura externa o final</p> <ul style="list-style-type: none"> *Desarrollo de la pieza: 15x30cm (doble hoja) *Esquema acotado: 15,3x30,3cm (con zona de sangrado)  <p>1 Doble hoja = 4 páginas</p>  <p>1 Hoja desprendible</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>3 dobles hojas x 4 páginas = 12páginas + 1 doble hoja x 6páginas = 18páginas</p> <p><u>18 Páginas</u> = 1 y 1/2 pliego</p> <p>12pag/pliego + 6pag/ 1/2 pliego</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Material de soporte de la pieza:</p> <ul style="list-style-type: none"> *Material: Papel *Calidad: Couche brillante *Gramaje o espesor: 150gr *Formato de hoja: Mega A3 48x33cm </div> </div>		

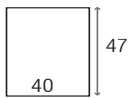
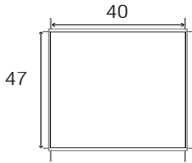
<p>Preimpresión</p> <p>*Nombre del archivo: guía-estudiante *Programa y versión: Illustrator CS6 *Formato: 150 x 150 mm *Núm. Páginas: 18 *Paleta utilizada: CMYK</p> <p>Impresión</p> <p>*Sistema de impresión: Impresión digital *Lineatura y resolución: 300 dpi *Acabados de impresión: Ninguno</p>	<p>Postimpresión</p> <p>*Tratamiento de superficie: No tiene *Acabados ennoblecimiento: Perforado en la hoja 18 desprendible *Acabados estructura: Corte y Plegado de 16 Pag *Encuadernación: Grapado</p>
<p>E) Definición de acabados generales</p> <p>* Acabados generales: No tiene</p>	
<p>F) Descripción ideal</p> <p>Para prueba: Imprimir 22 Para producción: Imprimir 150 Folletos de 18 paginas, formato 15x15cm, papel couche brillante, de 150 gr, impresa a 4 tintas. Con acabado de perforado en la pagina 18. Encuadernación en grapas</p>	
<p>G) Observaciones complementarias</p> <p>Retiro personalmente, entregar en plástico, realizar pruebas de compaginación</p>	

b) Ficha Técnica para Producción de la guía de padres

<p>B) Explicación del diseño: Los productos de impresión son tres, dos de ellos dirigidos para los estudiantes, y uno para padres, y una infografía donde se familiariza en color y forma, se pretende que el producto impreso demuestre lo que se describió en el concepto, que permita conocer, prevenir y actuar.</p>	
<p>C) Anatomía del producto</p> <p>Medidas de la estructura externa o final: *Formato final: 22x15cm *Esquema acotado:</p>  <p>*Posición final: Horizontal *Número de páginas: 12</p> <p>Referencia de la pieza: *Número de piezas: 4 *Secuencia y nombre: 1/1 guía de padres</p>	
<p>D) Descripción de la pieza</p> <p>Referencia de la pieza: Folleto (cubierta + interior)</p> <p>Medidas de la estructura externa o final *Desarrollo de la pieza: 15x44cm (doble hoja) *Esquema acotado: 15,3x44,3cm (con zona de sangrado)</p>  <p>1 Doble hoja = 4 páginas</p> <p>Material de soporte de la pieza: *Material: Papel *Calidad: Couche brillante *Gramaje o espesor: 150gr *Formato de hoja: Mega A3 48x33cm</p>	
<p>Optimización de la pieza en el formato del soporte:</p>  <p>2 dobles hojas x 6 paginas = 12páginas</p> <p>$\frac{12 \text{ Páginas}}{8 \text{ pag / pliego}} = 1 \text{ y } 1/2 \text{ pliegos}$</p> <p>Preimpresión</p> <p>*Nombre del archivo: guía-padres *Programa y versión: Indesign CS6 *Formato: 220 x 150 mm *Núm. Páginas: 12 *Paleta utilizada: CMYK *Tipo de pdf: x3</p> <p>Impresión</p> <p>*Sistema de impresión: Impresión digital *Lineatura y resolución: 300 dpi *Acabados de impresión: Ninguno</p>	

<p>Postimpresión</p> <p>*Tratamiento de superficie: No tiene *Acabados ennoblecimiento: No tiene *Acabados estructura: Corte y Plegado de 12 Pag *Encuadernación: Grapado</p>
<p>E) Definición de acabados generales</p> <p>* Acabados generales: No tiene</p>
<p>F) Descripción ideal</p> <p>Para prueba: Imprimir 4. Para producción: imprimir 150 De 12 paginas, formato 22x15cm, papel couche brillante, de 150 gr, impresa a 4 tintas. Encuadernación en</p>
<p>G) Observaciones complementarias</p> <p>Retiro personalmente, entregar en plástico, realizar pruebas de compaginación</p>

c) Ficha Técnica para Producción de Infografía

<p>B) Explicación del diseño: La infografía debe tener buena calidad de impresión para permitir su legibilidad, los colores nitidos, y debe ser montado sobre un soporte que resista el clima y manchas, pues es un producto para público infantil</p>	
<p>C) Anatomía del producto</p> <p>Medidas de la estructura externa o final: *Formato final: 40x47cm *Esquema acotado:</p>  <p>*Posición final: vertical *Número de caras: 1 cara impresa</p> <p>Referencia de la pieza: *Número de piezas: 1 modelo *Secuencia y nombre: 1/1 Infografía</p>	
<p>D) Descripción de la pieza</p> <p>Referencia de la pieza: Infografía (1 cara)</p> <p>Medidas de la estructura externa o final *Desarrollo de la pieza: 40x74cm (doble hoja) *Esquema acotado: 40,3x47,3 (con zona de sangrado)</p>  <p>Material de soporte de la pieza: *Material: Vinil sobre sintra *Calidad: Fotográfica *Gramaje o espesor: 5mm de soporte sintra *Formato de cartulina: A3</p>	<p>Optimización de la pieza en el formato del soporte: Ajuste de vinil sobre el soporte a medida</p> <p>Preimpresión</p> <p>*Nombre del archivo: Infografía *Programa y versión: Illustrator CS6 *Formato: 400 x 470 mm *Núm. documentos: 1 *Paleta utilizada: CMYK, tintas plotter *Tipo de pdf: PDF x3</p> <p>Impresión</p> <p>*Sistema de impresión: Impresión inkjet Plotter *Lineatura y resolución: Máxima resolución posible *Formato de máquina: 60 cm *Acabados de impresión: No tiene</p> <p>Postimpresión</p> <p>*Tratamiento de superficie: Laminado *Acabados ennoblecimiento: No tiene *Acabados estructura: Corte y Plegado de 12 Pag *Encuadernación: No tiene</p>
<p>E) Definición de acabados generales</p> <p>* Acabados generales: No tiene</p>	
<p>F) Descripción ideal</p> <p>Para prueba: 1 modelo, Para producción: 5 Formato 50 x 74cm, Impresión vinil a plotter, resolución alta, soporte de sintra más lamido para protección</p>	
<p>G) Observaciones complementarias</p> <p>Retiro personalmente, entregar en plástico.</p>	

d) Ficha Técnica para Producción de Carta de Compromiso

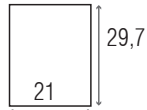
B) Explicación del diseño: La carta de compromiso es un producto de oficina, no necesita un papel costoso este puede ser en papel de oficina, cartulina

C) Anatomía del producto

Medidas de la estructura externa o final:

*Formato final: 21 x 29,7cm

*Esquema acotado:



*Posición final: vertical

*Número de caras: 1 cara impresa

Referencia de la pieza:

*Número de piezas: 1 modelo

*Secuencia y nombre: 1/1 Carta

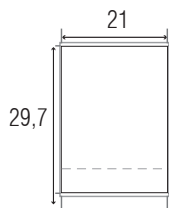
D) Descripción de la pieza

Referencia de la pieza: Carta de compromiso

Medidas de la estructura externa o final

*Desarrollo de la pieza: 21x29,7cm (1 cara)

*Esquema acotado: 21x29,7cm (Sin sangrado)



Material de soporte de la pieza:

*Material: Cartulina

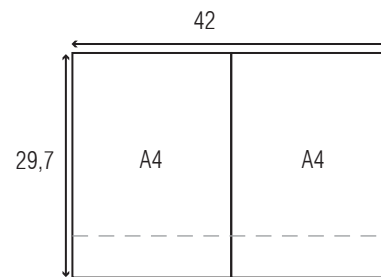
*Calidad: Bond

*Gramaje o espesor: 90gr

*Formato de bobina: 45cm x 64cm

Optimización de la pieza en el formato del soporte:

Ajuste de vinil sobre el soporte a medida



Preimpresión

*Nombre del archivo: Carta compromiso

*Programa y versión: Illustrator CS6

*Formato: 21,0 x 29,7 mm

*Núm. documentos: 1

*Paleta utilizada: CMYK

*Tipo de pdf: PDF x3

Impresión

*Sistema de impresión: Impresión digital

*Lineatura y resolución: 300 dpi

*Acabados de impresión: No tiene

Postimpresión

*Tratamiento de superficie: No tiene

*Acabados ennoblecimiento: Perforado parte inferior

*Acabados estructura: Corte

*Encuadernación:

E) Definición de acabados generales

* Acabados generales: No tiene

F) Descripción ideal

Impresión de 20 hojas formato 21 x 29,7cm (A4), Impresión en una A3, Cortar y perforar en la parte inferior de la hoja

G) Observaciones complementarias

Retiro personalmente.

NO más bullying

GUÍA PARA ESTUDIANTES

Este tipo es muy común. El agresor con el que se relaciona es el agresor. No se puede quitar el derecho a ser feliz en nuestro escuela.

¡AGRESOR ESCOLAR = BULLYING = COMETE PREVENIR ACTIVO!

Revisemos: Bullying, Cyberbullying, Acoso escolar y Acoso cibernético. ¿Qué es el bullying para niños y niñas?

CONCELOS!

INTIMIDAD: Es el control o intimidación que se le da a una persona que se siente agredida por 1 o más compañeros de su clase.

AGRESOR: También se lo conoce como bully, se cualquiera que quiere poder sobre otro, con intención de hacer y hacer que sus compañeros lo agreden.

OBSERVADOR: Es el niño o niña que apoya al agresor o que por temor no hacen nada o que siguen al agresor.

OBSERVADOR IDEAL: Es aquel actor que ayuda a la víctima a salir de la intimidación.

La mejor manera de defenderse es **NO QUEDARSE CALADO, Actúmate!**

Tu participación genera el cambio!

LOS VALORES!

Ten en cuenta estos valores siempre! para mejorar la convivencia en tu institución. Que otros valores conoces? Escríbelos.

CAMPESINISMO, HONESTIDAD, AMOR, COMPASIONADO, BULLYING, LEALTAD, RESPETO, TOLERANCIA, SERVICIO.

QUE ES BULLYING? = ACOSO ESCOLAR

Es todo acto de relación con la intención de causar daño físico, psicológico, emocional, o social a otra persona. 1 de los tipos de bullying.

QUE ES SER BULLY? Es aquel niño o niña que agrede a otros niños o niñas de forma intencional o involuntaria, de manera directa o indirecta, o a través de otros que actúan como intermediarios.

Generalmente el agresor puede ser otro niño o niña, pero también puede ser un adulto. ¿Qué es el bullying? ¿Qué es el acoso escolar?

DEJAMOS QUE SON AGRESOR ABRASIVOS

Son acciones de humillaciones, chismes, calumnias, chistes con el nombre, insultos, acepciones, falsos, gritos ofensivos.

TIPOS DE ACOSO

ABUSOS FISICOS: En ocasiones los agresores, compañeros, o amigos, acorchan o golpean a la víctima.

ABUSOS VERBALES: Los agresores pueden hacer bromas, chismes, calumnias, insultos, o decir palabras hirientes.

ABUSOS PSICOLÓGICOS: Los agresores pueden hacer bromas, chismes, calumnias, insultos, o decir palabras hirientes.

ABUSOS SOCIALES: Los agresores pueden hacer bromas, chismes, calumnias, insultos, o decir palabras hirientes.

ABUSOS SEXUALES: Los agresores pueden hacer bromas, chismes, calumnias, insultos, o decir palabras hirientes.

NO SIEMPRE ES ACOSO ESCOLAR/BULLYING

Cuando alguien que nos intimidara, o nos agrede, o nos hace sentir mal, pero no tiene intención de hacernos daño.

ERRORES EN EL ACOSO: Divide lo que se ve en la imagen en partes, dibuja un ejemplo de cómo debería ser. Cuando todos los miembros del grupo de agresores actúan de la misma manera, se llama acoso. Si solo uno de ellos actúa de esa manera, no se llama acoso.

CONSEJOS PARA QUE ENES SE IDENTIFIQUEN CON UNO DE ESTOS PERSONALES

Es bueno ser fuerte. Ser fuerte y ser feliz. Ser fuerte y ser feliz.

INTIMIDAD? Es el control o intimidación que se le da a una persona que se siente agredida por 1 o más compañeros de su clase.

AGRESOR: También se lo conoce como bully, se cualquiera que quiere poder sobre otro, con intención de hacer y hacer que sus compañeros lo agreden.

OBSERVADOR: Es el niño o niña que apoya al agresor o que por temor no hacen nada o que siguen al agresor.

OBSERVADOR IDEAL: Es aquel actor que ayuda a la víctima a salir de la intimidación.

CONSEJOS PARA QUE ENES SE IDENTIFIQUEN CON UNO DE ESTOS PERSONALES:

1. Identificar al agresor y a la víctima.
2. Identificar al agresor y a la víctima.
3. Identificar al agresor y a la víctima.
4. Identificar al agresor y a la víctima.
5. Identificar al agresor y a la víctima.
6. Identificar al agresor y a la víctima.
7. Identificar al agresor y a la víctima.
8. Identificar al agresor y a la víctima.
9. Identificar al agresor y a la víctima.
10. Identificar al agresor y a la víctima.

Figura 107. Proceso de armado sobre el soporte para para impresión Tiro y Retiro en una hoja Mega A3 couche de 150 gr.

BULLYNG = ACOSO ESCOLAR

Este es el término utilizado en Latinoamérica, al cual debemos referirnos.

En Latinoamérica se lo conoce como **Acoso escolar** es un tema de seriedad, nos puede pasar a cualquiera. Ocurre en escuelas privadas o públicas.



¿CONOCES DE DONDE VIENE LA PALABRA BULLYNG?



Proviene de una palabra en inglés **Bull** Significa **Toro**. Se usa como objeto de "Grande". Y del verbo "levantar al otro".

¡RECUERDA EL MÉTODO DE DENUNCIA!

Tiende el miedo! Tienes derecho a ser feliz en tu escuela y a ser escuchado!

Si una molestia pasó más de 1 vez en los días, no se le gana.

Si lo vuelven más de una vez o sigue en la semana, agrádale a una autoridad, EL ACOSO.

Comenta lo sucedido con el profesor para que te ayude como un experto.

Toma un día y volvétele con tus compañeros.

OBSERVADOR NO IDEAL

Lo que observo al acoso y a veces, cuando alguien lo observo, pero lo voy a contar con alguien que me ayude. Si me voy a quejarme voy a pedir ayuda.

OBSERVADOR IDEAL

Las observaciones las voy a contar, voy a ser un adulto, voy a pedir ayuda a una autoridad.

El bullying/ acoso cuando es recurrente. El queper hablo con alguien.

El propósito de la consulta. Volar de un acoso con alguien que me ayude.



¿DONDE PUEDE DARSE?

Pasillos

Aulas y pasillos

Salidas y fuera de la escuela

Cafetería y baños

QUIENES ACTÚAN

Observador NO IDEAL

Jaja jaja

Intelecto

Niño Big Mac no te metas conmigo.

Agresor

No es gracioso! A mi amigo lo molestan todos los días.

Observador IDEAL

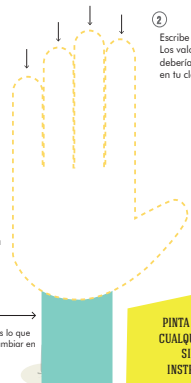
RESULTADOS!

Si una o varias de estas cosas te suceden más de 1 vez es posible que seas víctima. PERO no te preocupes porque en estas cosas, acude con personas que confíes o con el psicólogo de la escuela o autoridades.

Si has observado que esto sucede muy seguido, se un observador ideal y recuerda que si actúas, esto puede parar. **SE VALIENTE!** Puedes comentarlo con las autoridades.

Si lo haces una o más de estas cosas varios días, a tus compañeros eres un agresor, y no es correcto, recuerda que puedes causar mucho daño, y te puede pasar a ti también, o puedes meterle en problemas muy serios. Ve con el psicólogo de la escuela y conversa lo que has hecho para no meterle en problemas y poder resolverlo.

Acudir con adultos no empeora las cosas. Si tienes problemas acude primero con el profesor de tu clase o con el psicólogo. Si no ves cambios acude con tus padres para que mejore la situación.



1 Escribe tu compromiso para mejorar la convivencia en clase.

2 Escribe en cada dedo Los valores que deberían reforzarse en tu clase.

3 Escribe que es lo que te gustaría cambiar en tu escuela.

PARALE LA MANO AL ACOSO ESCOLAR

PINTA TU MANO DE CUALQUIER COLOR Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES.

Figura 108. Proceso de armado sobre el soporte para para impresión Tiro y Retiro en una hoja Mega A3 couche de 150 gr.

Hay que darse tiempo para hablar con nuestros hijos, sobre todo de temas importantes como el Acoso Escolar. Hagamos el compromiso con nuestros hijos y la escuela para evitar el problema y resolver los conflictos pacíficamente.

ACOSO ESCOLAR = BULLYING
CONOCE, PREVIENE, ACTÚA!

¿CUÁNDO HABLAR DE BULLYING?

Aproveche alguna noticia que haya salido en los medios, compártalo en familia. De esta manera su hijo/a sabrá que usted es sensible a esta problemática y que puede abrirse a usted, no presione a su hijo para que le cuente, no espere que su hijo haga comentarios enseguida, escuche cuando su hijo decida a hablar.

La cena es un buen momento para que cada miembro de la familia cuente cómo fue su día, puede empezar contando su día o problemas en el trabajo y preguntar a sus hijos/as si tuvieron conflictos en la escuela.

Si nota algún cambio de comportamiento o una lesión física, mención en su hijo/a puede indagar tranquilamente sin expresarse de inmediato sospechas acerca de la causa.

LOS PADRES TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE HABLAR TEMAS DIFÍCILES CON LOS HIJOS

¿QUÉ ES ACOSO ESCOLAR / BULLYING?

Es agredir o humillar a otra persona constantemente y con mala intención.

Los chicos que molestan lo hacen a los más vulnerables, apuntan a aquellos que son diferentes, sea por sus rasgos físicos característicos, vestimenta, porque forman parte de una minoría social o racial, por su desarrollo físico, por que presentan discapacidad, o porque son más estudiosos o tímidos. Pueden ser niños o niñas quienes agreden con tal que tenga la intención de herir. También afecta a los que observan agresiones. Puede suceder en el aula, en el patio, en el transporte, en el barrio a través de tecnología.

Estos actos pueden ser:

- Agresión Física
- Acoso Humillabólico
- Rabio o Extorsión
- Acoso Emocional
- Excluir o Discriminar

TOME EN CUENTA!

- Escuchar con cuidado, sin juicios, insultos o amenazas. Retener o comportamientos específicos como [pegar, agredir, burlarse, robar] y no a la persona.
- Si el niño ha molestado a alguien, pida disculpas, devolver lo que ha tomado.
- Asumir la situación y no ignorarla.
- Reiterar el afecto, la actitud de ayuda y reconocimiento de sus logros.
- Enseñarle maneras de resolver los conflictos, reclamar sus derechos, ejercer liderazgo o ganar reconocimiento. Motivarlo a que reflexione sobre sus actos.
- Dejar en claro que los malos conductos son reprochados, que no son permitidos y que ocurrirán sanciones.

EL BULLYING NO ES UN JUEGO DE NIÑOS

El acoso escolar es conocido como bullying en todo el mundo hace mucho tiempo, sucede en escuelas públicas y particulares.

ES IMPORTANTE MANEJAR EL INTERNET LAS REDES SOCIALES CON PRUDENCIA

Las Páginas web y redes sociales tienen configuraciones de seguridad para prevenir que otros las busquen o sigan atacando por la web. En tres pasos puedes acceder y conocer las opciones de privacidad.

Imagen de la página de configuración de Privacidad de Facebook

¿QUÉ HACER SI SU HIJO/A LE DICE QUE ESTA SIENDO INTIMIDADO/A?

- Tenga claro que si lo comparte, significa que la situación lo/a afecta mucho.
- Nunca decir a su hijo que ignore una molestia o intimidación. Podría interpretarse como si usted fuera el que va a ignorarlo.
- Establezca la conversación dispuesto a escuchar, entre juicios de valor y decir que su hijo/a habla, sea si es él o ella quien agreda o si ha visto o es intimidado.
- Sea paciente, entre completar oraciones o palabras de los hijos y apresurar el diálogo. Permítale hablar a su ritmo.
- Escuchar atentamente a los hijos fortalece su autoestima porque se dan cuenta lo importante que son para los padres. Esto es una puerta abierta a valiosas discusiones de temas difíciles.

ATENCIÓN PADRES Y MADRES

ACOSO ESCOLAR = BULLYING

Este es el término utilizado en Latinoamérica, al cual debemos referirnos.

Es importante que padres, alumnos y la escuela nos unamos para hablar sobre el ACOSO ESCOLAR, es por eso que se considera necesario su aporte para prevenir, y actuar ante un problema de acoso. Esta guía debe ayudar a los padres y madres a comunicarse con su hijo e informarse sobre como debe actuar ante un acto de acoso escolar.

Creador: PUCE
Diseño y Diagramación: Carolina Chávez
Propiedad de: Unidad educativa Jean Piaget
Estrado de: Busto de bullying. Visión mundial. Ministerio de educación. López J. El bullying puede parar. Tiro T. Et. Gervasio.

¿QUÉ ES EL CYBERBULLYING?

Se produce cuando la agresión o intimidación a un compañero/a ocurre mediante el uso de la tecnología y la web, por medio de computadores, celulares. A través de mensajes de texto crueles, divulgación de falsos rumores o mentiras por las redes sociales o correos, publicación de fotos o videos donde evidencian al acosado.

El cyberbullying no solo se da con computadores de la escuela, también puede darse con gente desconocida, es importante conocer que es lo que nuestro hijo hace en la web, y prevenirlo sobre cyber-amenazas.

REDES SOCIALES FRECUENTADAS

EXISTEN MANERAS DE EVITARLO, CONFIGURANDO LA PRIVACIDAD DE LAS REDES SOCIALES, COMO EL BLOQUEO DE PERSONAS INDESEABLES O DE ANUNCIOS.

¿CÓMO SABER SI MI HIJO ESTA SIENDO INTIMIDADO/A?

Mucha atención con los siguientes aspectos, pueden indicar que su hijo puede ser agredido (víctima de acoso escolar).

- Tiene cambios en el comportamiento.
- Cambios de humor. Tristeza, llanto, irritabilidad.
- Dolores corporales, dolores de cabeza, de estómago, puede sentir enojo.
- Deterioro o pérdida de sus pertenencias.
- Aparición de golpes, hematomas o rasguños. Y si ante la pregunta sobre el origen de los mismos, responde que se ha caído.
- Se niega a ir a excursiones o no tiene deseos de ir a la escuela.
- Falta de deseos de relacionarse con sus compañeros.
- Puede comer mucho o poco.

¿QUÉ CONSECUENCIAS EXISTE SI MI HIJO/A ES INTIMIDADO/A?

El acoso escolar conlleva a consecuencias, para las posibles víctimas de un problema.

- Baja autoestima o autoimagen negativa.
- Siente rabio o temor.
- Depresión y ansiedad, recurrir a suicidio.
- Desconfianza en las relaciones sociales.
- Sentimientos de culpa por ser agredidos.
- Problemas de salud. Venganzas, recurrida a violencia.
- Puede tener pesadillas o no dormir bien.
- Puede bajar sus calificaciones. Tal vez se sienta solo o sola.

A CONSIDERAR

- Al iniciar el diálogo con su hijo, es importante no convertirlo en interrogatorios o sermones.
- Crear un ambiente de confianza para que los niños no sientan miedo de hablar libremente sobre sus situaciones que viven y les preocupan.
- Los hijos/as desean que sus padres los escuchan y que hablen con ellos, así que algunas veces se acercaran buscando respuestas si sienten que están abiertos a sus preguntas y necesidades.

Figura 109. Proceso de armado sobre el soporte para para impresión Tiro y Retiro en una hoja Mega A3 couche de 150 gr.

¿QUÉ SUCEDE CUANDO MI HIJO/A HA OBSERVADO UNA AGRESIÓN EN LA ESCUELA?

- Sienten miedo de ser agredidos/as.
- Puede sentir culpa por no intervenir para cambiar la situación.
- Pueden creer que la violencia es la forma de conseguir lo que quieren.
- Se sienten afectados aunque no lo demuestran.
- No tienen ganas de ir a la escuela.
- Pueden pensar que la violencia que observan es normal.
- Los observadores que no hacen nada frente a un abuso, son parte del problema.

LOS OBSERVADORES TAMBIÉN SON AFECTADOS EN ESTE PROBLEMA!

Los observadores de agresión también sufren consecuencias al presenciar actos de acoso.

Son un factor clave, hay que incentivarlos a actuar consistentemente sin violencia. No se deben callar!

¿QUÉ DEBO HACER SI MI HIJO/A ES INTIMIDADO?

Recuérdale que no está solo. que muchos niños/as sufren agresiones en algún momento, y que el problema no es permanente, que ustedes están para ayudarlo.

Establezca un lazo de empatía con su hijo/a. No lo culpe. Dale apoyo, dígame que molestar o intimidar está mal, que no es su culpa. Pregúntele a su hijo/a que cree que puede hacer para ayudarlo. Dale todo el apoyo que necesite. No diga: ¿Qué hiciste para irritar al otro niño/a?

Tome esto como una oportunidad para reflexionar sobre su propia cultura familiar. Los niños imitan acciones de las personas más cercanas, pregúntese si ha aprendido a callar o recurrir a la violencia para conseguir algo. Considere necesario que su hijo/a cambie algunas conductas, usted deberá revisar algunas actitudes y valores, enséñele como manejar la situación. No lo regañe.

No fomente las represalias físicas ni de ningún tipo. (Devolver golpes) La violencia no es la solución y no terminará el problema.

Controle sus emociones. Los instintos sobre-protectores de los padres provocan emociones fuertes. Aunque sea difícil es sabio hacerse a un lado y dejar que el niño tome sus decisiones.



Este en contacto con el colegio a todo momento. Si su hijo/a está en un problema, ponga a conocimiento de las autoridades para que se pueda resolver internamente, no se precipite a una denuncia exterior sin consultarlo con la escuela.

Escuche a su hijo/a. Escuche atentamente sobre incidentes, molestias que le ocurren a su hijo/a en la escuela. Pídale que le describa la situación, como, cuando quien estaba involucrado.

EL BULLYING AFECTA A AMBOS SEXOS POR IGUAL!

Es un problema que afecta a muchos niños, niñas y adolescentes. Tiene consecuencias para todos los involucrados. Es importante que los padres y la escuela estén pendientes del comportamiento de su hijo para mejorar la convivencia del niño en la escuela.

Entre niñas suele observarse más Agresiones verbales, chismes, falsos rumores.



En niños suele observarse más agresiones físicas, humillaciones, apodosos indeseables.

¿QUÉ DEBO HACER SI MI HIJO/A ES EL AGRESOR?

Aceptar la realidad. Recuerde que el primer paso para la solución del problema es admitir si mi hijo es agresor. Puede ser difícil pero es necesario que los padres tengan la fortaleza para afrontarlo y poner más atención a su hijo/a.

Establezca un lazo de empatía con su hijo/a. No lo culpe. Dale apoyo, dígame que molestar o intimidar está mal, con tranquilidad pero con firmeza. Pregúntele a su hijo/a que cree que puede ser la causa de su comportamiento. Hágalo sentir que sus padres lo apoyan. No diga: ¿Por qué agrediste a otro niño?

Tome esto como una oportunidad para reflexionar sobre su propia cultura familiar. Los niños imitan acciones de las personas más cercanas. Si en la casa existe violencia entre padres o hacia el niño, él lo imitará en el colegio contra compañeros o profesores. Considere necesario que su hijo/a cambie algunas conductas, usted deberá revisar algunas actitudes y valores.



No fomente las represalias físicas ni de ningún tipo. (Devolver golpes o gritos) Si se entera de que su niño tiene problemas en la escuela, la violencia no es la solución y no terminará el problema.

Este en contacto con el colegio a todo momento. Si la escuela le cuenta sobre el problema de su hijo, no tome represalias contra la escuela, escuchar el problema con calma y estar alerta ante la conducta de su hijo.

La actitud del niño. Puede ser a causa de una educación familiar demasiado permisiva, donde el niño hace lo que guste sin reglas ni límites. Aunque sea difícil ponga un alto a ciertas exigencias del niño. También puede ser fruto del ambiente.

Los valores son un tema de todos los días. Hable de los valores y también póngalos en práctica. Ya que los niños imitan lo que ven.

¿CÓMO SABER SI MI HIJO/A ES EL/LA QUE ACOSA?

Puede suceder que un hijo puede ser agresivo o intolerante con otros, y es difícil para el padre o madre aceptarlo, pero la obligación de los padres es encarar temas difíciles y no evadirlos.

- Puede bajar sus calificaciones.
- Puede mostrarse agresivo.
- Puede estar atravesando algún problema en casa, por eso usa la violencia o imita a alguien agresivo cercano a él.
- Tal vez no sepa como comunicarse con otros compañeros.
- Puede necesitar ayuda y no sabe pedirlo.

¿QUÉ CONSECUENCIAS EXISTE SI MI HIJO/A ES EL/LA QUE ACOSA?

El acoso escolar conlleva a consecuencias, para los posibles víctimas de un problema, y también para los que agreden y los que son testigos.

- EN EL ÁMBITO DE LA ESCOLAR según el código de convivencia, la escuela tiene el derecho de corregir estas conductas con sanciones.
- La violencia puede llevarle a una vida delictual.
- A futuro el joven puede creer que la violencia es la única forma de solucionar los problemas.



INICIOS DE CONDUCTAS VIOLENTAS DEBEN SER CORREGIDAS AL INSTANTE!

Figura 110. Proceso de armado sobre el soporte para para impresión Tiro y Retiro en una hoja Mega A3 couche de 150 gr.

Detalles constructivos y mecanismos del producto gráfico visual

Para la realización de productos audiovisuales se pasa por 3 etapas:

Pre-producción: El proceso previo a la producción donde se realiza el Storyboard digital, que basa en el guión, esta fase se detalló en el capítulo anterior. La técnica o programa para desarrollarlo fue Adobe Illustrator

Producción: Animación de imágenes, rodaje o filmación, trata de la ejecución de lo previsto en pre-producción. (Figura 108) Se anima las imágenes y de seleccionar sonidos para posteriormente combinarlos. El programa que utiliza puede variar, esto depende del productor creativo, para esta etapa se utilizó Adobe After Effects, por la variedad de efectos y movimientos de cámara.

Post-producción: o la etapa de finalización en esta etapa se ubica en secuencia las imágenes, recortando o aumentando tiempo de duración de cada toma, (Figura 109) En esta etapa se agrega audio y efectos como transiciones de video, cada producto audiovisual dependerá de su complejidad de efectos. Adobe Premier, este es un programa conocido para realizar post-producción.



Figura 110. Producción. Programa Adobe After effects. Escena[video] de cada cuadro cuadro de storyboard.

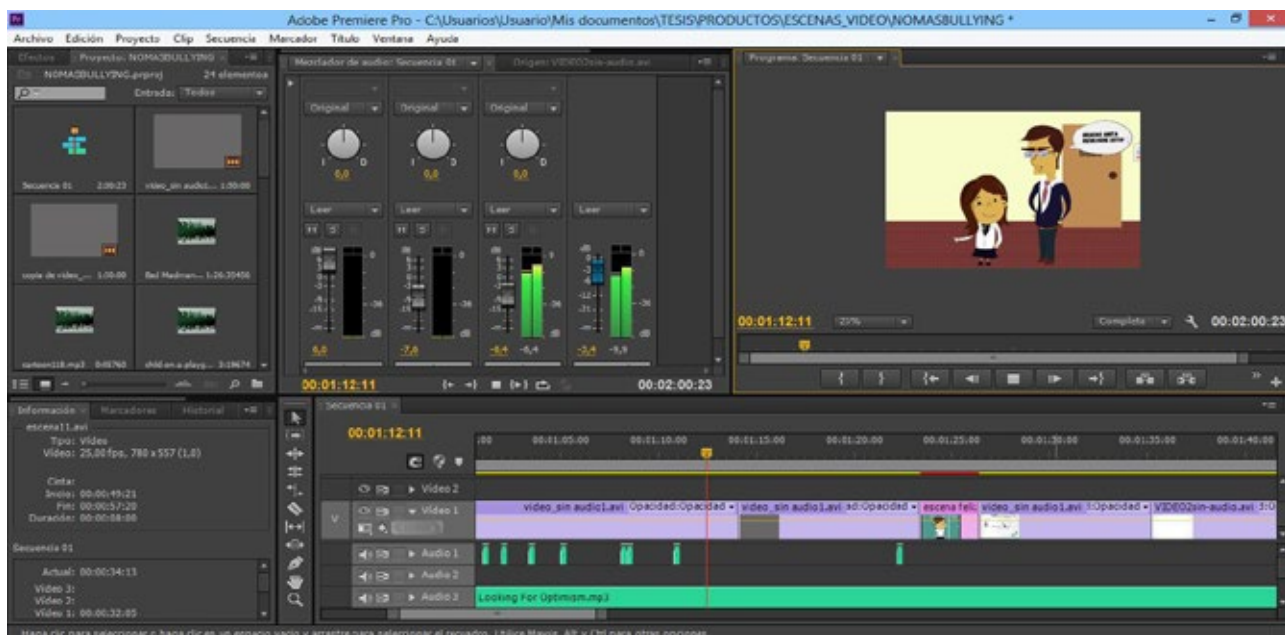


Figura 111. Post-Producción. Programa Adobe Premier. Combinación de imágenes con sonidos de fondo y de dialogo

El video muestra dos aspectos del problema, uno negativo y el positivo y por ello dos tipos de música de ambiente, estos son descargados de la página: freeplaymusic.com que entrega licencias depende del uso, en cuanto al ámbito educativo, las licencias son gratis.

- Road to hell: Música instrumental utilizada para la primera parte del video, aspectos negativos (tipos de agresiones)
- Looking for optimism: Música instrumental con tonalidad alegre, para la resolución de conflictos, ayuda a las imágenes a tener una visión optimista del problema.
- Varios sonidos como risas, sonido de burbujas para los diálogos entro otros son descargados de varias páginas web o llamados bancos de audios.

3.2 Validación de la propuesta

3.2.1 Confrontación con los usuarios

Cuando se prueba un diseño es necesario considerar ¿por qué se obtienen los resultados que se obtienen? Y ¿cómo podrían utilizarse para progresar? (Leonard y Ambrose, 2013, pp:144).

Junto con el psicólogo de la institución Nelson López se puso en práctica una prueba de taller de Acoso Escolar. El psicólogo hizo uso del material también y se desarrollaron las actividades de la guía. Esto fue desarrollo en un focus group de 20 jóvenes de edades entre 11 y 12 años, seleccionado aleatoriamente, (Anexo 8,9)

En la tabla 10 a continuación se describen criterios que los autores Neil y Ambrose consideran necesarios para la evaluación del producto que son la evaluación de ergonomía y puede ser otro valor necesario en este caso estético, y la comprensión de la comunicación.

A los estudiantes se les realizó un test (Anexo 20) para comprobar si todos comprendieron el tema y también para que califiquen el producto. En la tabla 10 se puede observar los resultados, no fue necesario realizar figuras estadísticas ya que la muestra es pequeña y la mayoría de resultados fueron acertados. Como dato adicional y relevante, al final del taller se planteó la pregunta: ¿Cómo se podría mejorar el taller? la mayoría no respondió, y un grupo menor mencionó la palabra juegos. Esta señal es significativa y aprueba que la aplicación de juego es una alternativa para complementar el taller.

R> Respuestas

O> Observaciones

Tabla 10. Confrontación del producto con el usuario.

Producto	Ergonomía y Estética	Comprensión
Folleto	<p>Las letras utilizadas son comprensibles? <i>Prueba de lectura en voz alta.</i></p> <p><i>R: Todos leyeron una parte de texto, todos lo leyeron corridamente</i></p> <p>O: Se encontró poca dificultad con los numero de la tipografía "Capsuula"</p> <p>Las imágenes representan al contenido?</p> <p><i>R: SI</i></p> <p>El tamaño del folleto te causa incomodidad?</p> <p><i>R: NO</i></p>	<p>¿Cuántos actores son parte del problema?</p> <p><i>R: 4 responden: 4</i> <i>R: 16 responden: 3</i></p> <p>¿Ser llamado bully es bueno?</p> <p><i>R: 20 responden: NO</i></p> <p>¿Como se llama el acoso donde discriminan a otra persona por su orientación sexual?</p> <p><i>R: Todos: Acoso homofóbico</i></p> <p>- De donde proviene la palabra bullying?</p> <p><i>R: Todos: De toro</i></p>
Animación	<p>¿Las letras utilizadas son comprensibles a su distancia?</p> <p><i>R: Primera y segunda fila: SI</i> <i>Tercera fila: NO</i></p> <p>O: 1ra fila: 1,5 metros 3ra fila: 4 metros</p> <p>¿Te agrada las imágenes?</p> <p><i>R: SI</i></p> <p>¿Pudiste leer las frases completas en su tiempo?</p> <p><i>R: Si. Fila de adelante</i> <i>3ra fila tuvo dificultad por la legibilidad</i></p> <p>¿Como calificarías al video. Muy bueno, Bueno, Regular.</p> <p><i>R: 16 califican: muy bueno</i> <i>4 califican: bueno</i></p>	<p>¿Cuántos tipos de acoso recuerdas del video?</p> <p><i>R: 4</i></p> <p>¿Que intenta decir el video cuando dice "tu puedes hacer el cambio"?</p> <p><i>R: Todos: Que puedo hacer que el problema se resuelva</i></p> <p>¿En la última escena cuando golpean a un niño con el balón, crees que sea Acoso Escolar?</p> <p><i>R: 19 responden NO</i></p>
Infografía	<p>¿A que distancia puedes leer los textos pequeños?</p> <p><i>R: Hasta 1 metro</i></p> <p>¿A que distancia puedes leer los títulos?</p> <p><i>R: 2 metros y más</i></p>	<p>¿Qué debes hacer cuando alguien te molesta una vez?</p> <p><i>R: Respuesta más común: Hablar</i></p> <p>¿Qué intenta decirnos el semáforo?</p> <p><i>R: Muestra cuando está comenzando el Acoso</i></p> <p>¿Si te molestan dos veces y no te esta empezando a gustar, que debes hacer? Selecciona una o más respuestas.</p> <p>Respuesta más seleccionada: Avisar a un profesor, psicólogo</p>

3.2.2. Confrontación con las necesidades del comitente

En esta ocasión se ha pedido al comitente que por medio de una carta manifieste si esta conforme con los productos validados para próximamente una producción más grande. A través de la carta se le ha pedido que mencione si los productos cumplen o no los objetivos planteados al inicio del proyecto.



UNIDAD EDUCATIVA "JEAN PIAGET"
DEPARTAMENTO DE CONSEJERÍA ESTUDIANTIL

CARTA DE APROBACIÓN

La Unidad Educativa Jean Piaget, a través del Departamento de Consejería Estudiantil después de analizar y poner en práctica los productos visuales de carácter pedagógicos que son apoyo en los talleres educativos sobre la socialización del Acoso Escolar, el día jueves 7 de mayo del 2015, con la participación de los estudiantes de octavo año de educación general básica, cuya finalidad fue la validación de los productos, la guía para el estudiante (Folleto educativo), La infografía (material informativo), y producto audiovisual, se puede concluir lo siguiente:


- ✓ *El material está diseñado en relación a los métodos conceptual y constructivista del conocimiento, además del contienen la información científica.*
- ✓ *Los productos cumplen con los objetivos del Brief de diseño planteados*
- ✓ *Son de fácil manejo y comprensión*
- ✓ *Permiten la participación activa del estudiante*
- ✓ *Son didácticamente elaborados*
- ✓ *Permiten la identificación de los tipos de Acoso Escolar*
- ✓ *Se logra los compromisos individuales y colectivos, frente a la solución del problema, el "No quedarse callado" y con esto un cambio de actitud*

En referencia al material dirigido para padres y madres o representante legales, se puede determinar lo siguiente:

- ✓ *Tiene claridad en el tema expuesto*
- ✓ *Los representantes pueden tener fácil acceso al conocimiento*
- ✓ *Las recomendaciones de actuación son debidamente puntualizadas y permiten que los mismos puedan tomar acciones inmediatas y de manera diligente.*

Bajo estas consideraciones, la institución educativa permite **reconocer el trabajo técnico, cognitivo y creativo** de la estudiante de diseño Carolina Chávez, por tanto, dar como valido el material, por su concepto, diagramación y utilidad en el proceso educativo.

Latacunga, 7 de mayo de 2015


Dr. Nelson López
PSICOLOGO EDUCATIVO
COORDINADOR DE
UNIDAD EDUCATIVA "JEAN PIAGET"
DPTO. CONSEJERÍA ESTUDIANTIL
Latacunga

Nim.-

3.3 Costos del proyecto

CALCULO DE PRECIO DE DISEÑO				
BASADO EN HORAS DE TRABAJO CREATIVO Y OPERATIVO				
Proyecto:	Acoso escolar=Bullying			
Cliente:	Unidad Educativa Jean Piaget			
Producto:	Elementos de comunicación			
Características	Folletos, infografías, llaveros			
VALORES DE CALCULO-TRABAJO CREATIVO		\$ 300.00		
Total horas laborables al mes			96	
Valor hora			\$ 3.13	
Horas estimadas de trabajo creativo			80	
Valor bruto por Diseño Creativo			\$ 250.00	
VALORES DE CALCULO-TRABAJO OPERATIVO		\$ 300.00		
Total horas laborables al mes			160	
Valor hora			\$ 1.88	
Horas estimadas de trabajo operativo*			100	
Valor bruto por trabajo operativo			\$ 187.50	
VALOR BRUTO POR DISEÑO		\$ 437.50		
VALOR BRUTO POR MODO DE TRABAJO				
*TRABAJO OPERATIVO				
Diagramación de páginas				
Ilustraciones, Animación				
Adaptación de artes				
Pintura				
Transporte				
Gasolina			\$ -	
Taxi	4	12	\$ 48.00	
Buses			-	
SUB-TOTAL TRANSPORTE URBANO			\$ 48.00	
Impresión				
Impresión de artes Finales y bocetos				
	Q	P.U.	SUBT	
Impresión MA3, couché 150 gr (4 folletos)	12	1.8	\$ 21.60	
Impresión en MA3, 80 gr (22 folletos)	66	1.8	\$ 118.80	
Impresión en Vinil Syntra (Infografía)	1	11	\$ 11.00	
Impresión Lona	1	10	\$ 10.00	
Corte llaveros (22) cobro por hora	1	25	\$ 25.00	
SUB TOTAL IMPRESIÓN ARTES FINALES			\$ 186.40	
EQUIPOS DE OFICINA Computador - Tableta Gráfica				
Valor inicial			1,200	
Período de vida útil (en años)			3	
Porcentaje depreciación anual			33.33%	
TOTAL DEPRECIACIÓN ANUAL			\$ 399.96	
DEPRECIACIÓN MENSUAL			\$ 33.33	
DEPRECIACIÓN DIARIA			\$ 1.11	
DEPRECIACIÓN POR HORA			\$ 0.14	
SUB TOTAL DEPRECIACIÓN			\$ 19.44	
Servicios Básicos				
Para realizar este cálculo PODRÍAN considerarse los siguientes servicios				
	Planilla	Valor c	Valor por hora	Subtotal
Gastos de energía eléctrica	9	0.3	0.0375	\$ 6.75
Gastos de Agua				
Gastos de telefonía fija				
Gastos de telefonía móvil				
Servicio de internet	36	1.2	0.15	\$ 27.00
SUB TOTAL SERVICIOS			\$ 33.75	
RESUMEN				
Honorarios profesionales			\$ 437.50	
Mano de Obra directa			\$ -	
Transporte			\$ 48.00	
Impresiones			\$ 186.40	
Depreciación equipos			\$ 19.44	
Servicios básicos			\$ 33.75	
Arriendos			\$ -	
SUB TOTAL PRESUPUESTO			\$ 725.09	
Imprevistos		10%	72.51	
TOTAL PRESUPUESTO			\$ 797.60	

Tabla 11. *Calculo de costo por diseño. Basado en horas de trabajo creativo y operativo.*

Se realizan dos cálculos por cobro de diseño y otro por producción. La cotización se realiza en base al costo por hora de trabajo creativo y operativo del diseñador (Tabla 11), entre otros gastos también se observa gastos para la validación y pruebas de impresión, y además se hace un calculo de la depreciación de los instrumentos utilizados para el proyecto como la computadora, tableta gráfica y entre otras cosas los servicios básicos y transportes a Latacunga.

Para el calculo de producción se realiza una cotización de cobro por cantidad de material y precio por unidad. (Tabla 12)

Tabla 12. *Calculo de costo por producción.
Basado en cantidad de material y precio.*

CALCULO DE PRODUCCIÓN			
BASADO EN HORAS DE TRABAJO CREATIVO Y OPERATIVO			
Proyecto:	Bullying= Acoso escolar		
Cliente:	Unidad Educativa Jean Piaget		
Producto:	Elementos de comunicación		
Características	Folletos, infografías	Manillas	
Impresión			
Impresión de artes Finales y bocetos	Q	P.U.	SUBT
Impresión A3, couché 150 gr (artes finales)	480	1 \$	480,00
Impresión en MA3, 80 gr (artes finales)	480	1,5 \$	720,00
Impresión en foam (artes finales)	6	11 \$	66,00
Manillaa	500	0,5 \$	250,00
SUB TOTAL IMPRESIÓN ARTES FINALES		\$	1.516,00
SUB TOTAL PRESUPUESTO		\$	1.516,00
Imprevistos		4%	60,64
TOTAL PRESUPUESTO		\$	1.576,64

Conclusión del capítulo

La validación del producto ha dado respuestas positivas y también el diseño ha tenido una buena acogida por parte de los estudiantes de la institución. La propuesta de utilizar el llavero como objeto garantizará el compromiso colectivo. En primera instancia les gustó a los estudiantes y fue dado como recompensa por su buena conducta durante el taller. La emoción de los estudiantes al personalizarlo fue notable. Las pruebas aplicadas son significativas en cuanto al conocimiento, el taller ha sido comprendido. Están comprometidos a tomar otra actitud frente a este problema. Esto no solo es ventajoso para el grupo de prueba sino que también es ventajoso para su grupo social.

La validación del producto para padres se analiza de manera diferente, ya que esta validación es por tanto la aprobación del comitente que es responsable de entregar el producto a cada padre. El objetivo cumplido se podría visualizar con el tiempo y el cambio de conducta involucra un estudio más extenso, pero junto con el psicólogo de la institución se pronostica que es posible que los padres tomen otra actitud con sus hijos y la institución, ya que ahora están informados del problema y conocen que su participación es importante para prevenirlo.

Por otro lado los productos han cumplido con los objetivos establecidos por el brief, gracias a la estrategia y técnica desarrollada, para lo cual se puede comprobar que los niños que formaron parte del focus group son capaces de identificar y conocen como intervenir correctamente ante un acto de acoso escolar.

CONCLUSIONES DEL PROYECTO

Los elementos comunicacionales se diseñaron con sentido educativo enfocado especialmente a un público infantil y padres de familia de la Unidad Educativa Jean Piaget. Los productos son de uso pedagógico, y ayudan efectivamente a la socialización del Acoso Escolar, esto incluye su identificación, conocimiento del problema y manejo de la palabra bullying y Acoso Escolar. También se motiva a la denuncia a través de estos productos que es parte de la socialización. Este material permite agilizar del proceso de aprendizaje.

El proyecto se encamina a lograr los objetivos y seguir requisitos del comitente y usuario, para posteriormente atribuir requerimientos de diseño, esto permite generar el concepto “Un alto al acoso escolar“. Que ayudan al desarrollo del diseño coherencia para lograr exitosamente productos funcionales y estéticos que permiten activar el interés del estudiante sobre el tema.

Los 4 enfoques requeridos por la institución, forman parte del material educativo, como son: el uso de valores, derechos, relaciones de género y relaciones interculturales. El proyecto demuestra en sus productos que tiene presente estos enfoques, y es por ellos que las imágenes y mensajes se apegan a las exigencias establecidas por el cliente.

Como se menciona al final del capítulo 3, la validación del material educativo e informativo cumple con los objetivos en el brief y por lo tanto del proyecto. Los niños saben identificar al acoso escolar y proponen soluciones, lo demuestra unos dibujos realizados entre las actividades del taller. Sin embargo para conocer el cambio de actitud de los usuarios, es necesario de tiempo para verificar que responden al material de información y persuasión. Los productos desarrollados demuestran resultados positivos y aceptación del público, lo que genera una visión optimista al cambio de comportamiento, para prevenir actos de violencia.

Después de una evaluación de la con el tribunal de lectores se llegó a realizar unos cambios en los producto en cuanto al diseño, donde se debe mantener coherencia en la linea gráfica, manejar los mismos elementos visuales en todos los productos, para que refleje familiaridad entre los mismos.

RECOMENDACIONES

1. Tras aplicar los productos gráficos, es recomendable realizar un seguimiento de la conducta de los estudiantes de la institución para conocer la efectividad del material. Realizar un estudio a futuro permite completar la investigación y utilizar como referencia el material gráfico en otras instituciones.

2. Dentro de la investigación se utiliza una teoría lúdica aplicada al desarrollo del proyecto, y que a través de una matriz de ideas se genera una alternativa mas allá del material visual, como un juego de mesa. Que tiene como finalidad impulsar el aprendizaje y la interacción de grupo, por lo tanto esta alternativa puede ser aplicada después de un análisis más profundo enfocado a juegos reglados.

3. A pesar de que el producto esta dirigido para niños y jóvenes de educación básica general, con edades de 7 a 13 años, la brecha entre esas edades es muy grande para entender algunos términos que los jóvenes comprenden mejor, por lo tanto se sustituyen algunos términos, y existen otros que no se pueden ser reemplazados tales que los niños menores no están en capacidades de diferenciar. Se recomienda que el producto se aplique en talleres a partir 4to año de educación basica es decir a niños de 8 años, que son capaces de entender mejor y de realizar preguntas. Esto es determinado por los resultados de la primera evaluación de ergonomía del primer prototipo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aido, i. T. (07 de 055 de 2015). Guía del Diseño gráfico de producto industrial impreso. Obtenido de aido.es: <http://www.aido.es/resourceserver/277/d112d6ad-54ec-438b-9358-4483f9e98868/059/rclang/es-ES/-filename/guia-de-buenas-practicas-para-disenadores-de-producto-industrial-impreso.pdf>
- Bhaskaran, L. (2006). Que es diseño editorial? Barcelona: Indexbooks
- Bussarakampakon, C. (2012). El diseño: 7Versiones transversales. España: UVIC.
- Cerezo Ramírez, F. (2007). Conductas agresivas en la edad escolar. Murcia: Pirámide.
- Discovery Kids. (2011). Que es el bullying. Recuperado de:<http://www.tudiscoverykids.com/padres/articulos/que-es-elbullying/>
- El Universo. (2014). [En línea] [10/07/2014] Recuperado de: <http://www.eluniverso.com/noticias/2014/07/06/nota/3191896/bullying-reduce-nivel-educativo-revela-encuesta>.
- España, M. d. (07 de mayo de 2011). Investigación analítica sobre redes multimedia de distribución y acceso de archivos audiovisuales educativos culturales. España: Secretaria general técnica. Obtenido de PDF: <https://books.google.com.ec/books?id=5dxMgjelqDsC&pg=PA74&dq=formatos+audiovisuales+tama%C3%B1os&hl=es&sa=X&ei=wTtMVaWyMoe1sATU2IGlBw&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=formatos%20audiovisuales%20tama%C3%B1os&f=true>
- Estrada, S. (2010). Desarrollo de un proyecto gráfico. España: Index books S.L.
- Fascara, J. (2006). Diseño de comunicación. Buenos aires, Argentina: Infinito.
- Gavin Ambrosse, Paúl Harris. (2010). Metodología de diseño. Barcelona: Parramón.
- Gómez, G. (1999). DISEÑO GRÁFICO PARA AMBIENTES EDUCATIVOS E. In *formática Educativa*, 12, 213-226. Obtenido de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106231_archivo.pdf
- Harris, Ambrose. (2010). Metodología del Diseño. Barcelona: Parramon.
- Heller, E. (2004). Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández, J. (26 de 11 de 2013). Centro de comunicación pedagógica. Obtenido de <http://www.centrocp.com/cortometrajes-valor-educativo-pautas-para-uso/>
- Joly, M. (2003). La imagen fija. Buenos Aires: La cuadra.
- Linker, J. M. (1971). Diseño de material visual didáctico. México D.F: Pax-México.
- Linker, J. M. (1971). Diseño de material visual didáctico. México D.F: Pax-México.
- Llera, J. B., & Alvarez, J. B. (1995). Psicología de la educación. Barcelona: Boixareu Universitaria.

- López, C. y. (2013). Trazado, corte y conformado. Madrid: Paraninfo.
- López, N. (17 de Abril de 2014). Psicólogo educativo. (C. Chávez, Entrevistador)
- Marulanda, M. C. (02 de 2012). Anar.org. Obtenido de memoria 2012: http://www.anar.org/wp-content/uploads/2014/02/memoria_ANAR_2012_web-baja.pdf.
- Minervini, A. (2005). La infografía como recurso didáctico. Revista Latina de Comunicación Social, 11.
- Ministerio de Educación. (2011). Investigación analítica sobre redes multimedia de distribución y acceso de archivos audiovisuales educativos culturales. España. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=5dxMgjelqDsC&pg=PA74&dq=formatos+audiovisuales+tama%C3%B1os&hl=es&sa=X&ei=wTtMVaWyMoe1sATU2IGIBw&ved=0CCEQ6AEwAQ#v=onepage&q=formatos%20audiovisuales%20tama%C3%B1os&f=true>
- Morales, L. R. (2004). Diseño, Estrategia y Táctica. Buenos aires, Argentina: Siglo XXI ediciones.
- Neil Leonard, Gavin Ambrose. (2012). Design Research. Barcelona, España: AVA Publishing SA.
- Ortega, Del Rey. (2007). Violencia escolar: Claves para comprenderla y afrontarla. Cordoba, España. Obtenido de http://www.researchgate.net/profile/Ortega_Rosario/publication/28203713_Violencia_escolar_claves_para_comprenderla_y_afrontarla/links/0912f50b6914cbf02e000000.pdf
- Pawlik, J. (1996). Teoría del color. paidós.
- Powell. Monahan. (1987). Técnicas avanzadas de rotulador. Gran Bretaña: Macdonald& Co. Publishers.
- Puértolas, R. P. (20015). La comunicación técnica entre el proceso de diseño y la producción gráfica. España: Aenorediciones.
- Salvatierra, C. (2008). Análisis de la infografía. Tesis.
- Solas. (Sábado 27 de 2014). Conceptualización de la imagen. Obtenido de www.agifreu.com: www.agifreu.com/docencia/lectures.../teoria_general_imagen.doc
- Tapia, N. (05 de 02 de 2014). Rectora de la Unidad Educativa Jean Piaget. (C. Chávez, Entrevistador)
- Vilchis, L. d. (2002). Metodología de Diseño, Fundamentos teóricos. Mexico: Claves Latinoamericanas.
- Valero, J. (2001): La infografía. Técnicas, análisis y usos periodísticos. Barcelona: Serveis de publicacions de UAB, UPF

ANEXOS






Anexo 1. Encuestas para comprobar el índice de agresiones y conocimiento del problema

ENCUESTA: Acoso escolar en instituciones Educativas

EDAD: _____

SOY:  

Estas preguntas son personales y nadie debe saber tu respuesta, no pongas tu nombre!

1. Conoces el significado de Bullying?
Si No
2. Te has sentido molestado repetidamente por alguna persona en especial?
Si No No es mi caso, pero lo he visto
3. Has sentido alguna de las siguientes molestias repetidamente en la escuela?
(puedes seleccionar mas de 1 respuesta)
 - Me dicen malas palabras
 - Me pegan
 - Me siento mal porque se burlan de como soy
 - Mis amigos se alejan de mí
 - Me insultan y se burlan de mí por internet
 - Me quitan y esconden mis cosas
 - Me obligan hacer cosas que no quiero
 - Si me ha pasado pero no quiero mencionar
 - Ninguno
 - Escribe otro sentimiento _____
4. Indica tu comodidad con tus compañeros en la clase.
    
5. Si has visto algun tipo de agresión mencionadas en la pregunta 3 en tu escuela, indica quién lo hace?
 - Mi compañero/a de clase
 - Mi profesor/ra
 - Un chico/a mayor
 - Un chico/a fuera del colegio
 - Nadie
 - Otro _____

Anexo 2. Encuestas aplicadas a padres para comprobar el conocimiento del Acoso Escolar

ENCUESTA. Acoso escolar en la institución educativa Jean Piaget

Edad del niño: _____

Genero del niño: F M

Grado que cursa el niño: _____

El Proposito de la encuesta es para obtener información para el desarrollo de tesis de la facultad de diseño gráfico y comunicación de la Pontificia Universidad del Ecuador

1. Conoce la definición de Bullying? (Si su respuesta fue SI, escriba por que medio se entero?)

Si No Un poco _____

2. Ha conversado con su hijo respecto al acoso escolar / Bullying?

Siempre Una vez Mi hijo se entero solo Nunca

3. Su hijo/a ha sido víctima de acoso escolar (Bullying) por alguien del colegio en lo que va del año escolar?

Si No Desconosco

4. Si su hijo/a tiene una molestia en la escuela lo comenta con ud?

SI FUERA EL CASO, QUE TAN FRECUENTE TIENE MOLESTIAS EN EL COLEGIO EN EL AÑO?

No es mi caso 1 sola vez 1-3 veces Mas de 3

5. Cuando el niño llega a casa Ud conversa sobre como le fue en el dia?

Mi hijo me cuenta al llegar Pregunto como le fué No No siempre

6. Cómo considera que es el rendimiento académico de su hijo/a este quimestre?

No tan bueno Regular Bueno Muy bueno


7. Sabe como debe actuar, si su hijo es víctima de acoso escolar/Bullying?

Si No

8. Le gustaría que la institución socialice el acoso escolar con su hijo/a?

Si No No me interesa

Anexo 3. Aprobación código de convivencia de la Unidad Educativa Jean Piaget.

 **Ministerio de Educación**
Coordinación Zonal 3
Distrito Latacunga

DIVISIÓN DE APOYO, SEGUIMIENTO Y REGULACIÓN DE LA EDUCACIÓN

MEMORÁNDUM

No. 0147-05D01-ASRE

DE:
DISTRITO EDUCATIVO INTERCULTURAL BILINGÜE 05D01 LATACUNGA
DIVISIÓN DE APOYO, SEGUIMIENTO Y REGULACIÓN DE LA EDUCACIÓN


PARA:
RECTOR/A - DIRECTOR/A
DE LA UNIDAD EDUCATIVA JEAN PIAGET


FECHA:
13 de enero del 2014

Registro del Código de Convivencia DE LA UNIDAD EDUCATIVA JEAN PIAGET, parroquia Ignacio Flores, perteneciente al Distrito Intercultural Bilingüe 05D01 Latacunga, provincia de Cotopaxi, Zona 3, para su aplicación durante los años lectivos 2013-2014 a 2014-2015; en relación al Acuerdo Ministerial No. 0332.12 de fecha 6 de septiembre de 2013.

Particular que certifico para los fines pertinentes.

Atentamente,

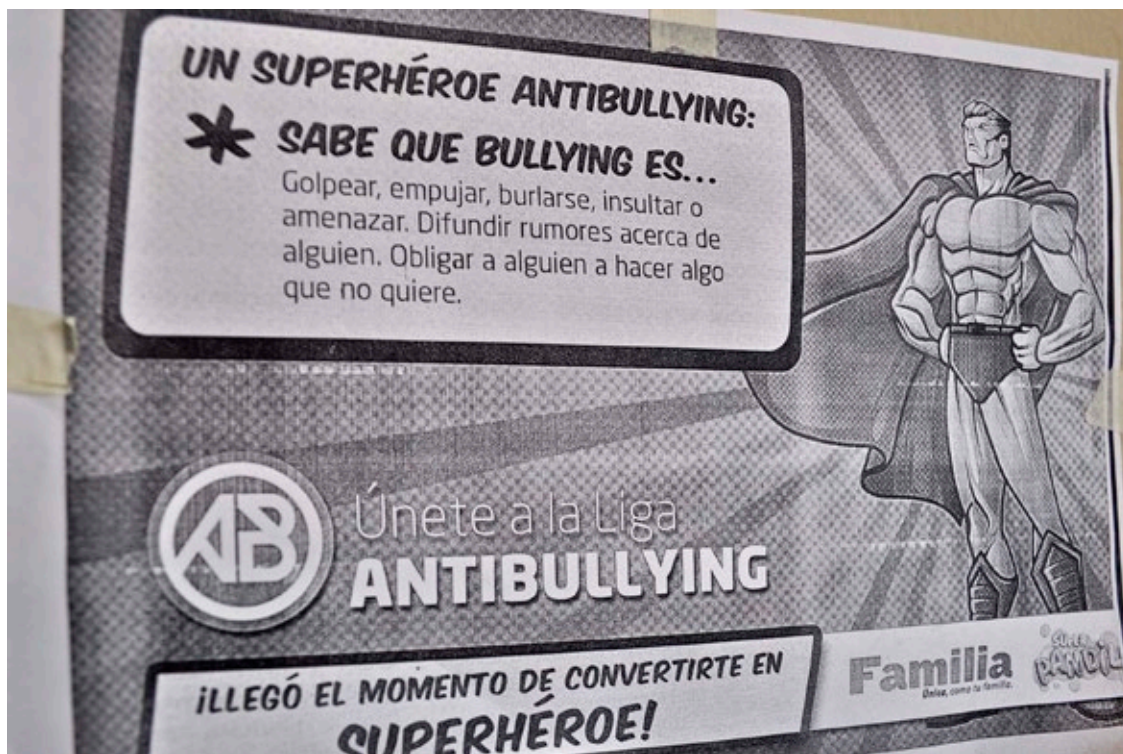

MSc. Héctor Neto
ANALISTA DE APOYO, SEGUIMIENTO Y REGULACIÓN DE LA EDUCACIÓN
DISTRITO EDUCATIVO INTERCULTURAL BILINGÜE 05D01-LATACUNGA



Elaborado por: María Carrillo Rueda
Revisado por: Héctor Neto

Antonia Vela 580 y Guayaquil
Telf.: + (593 3) 2813593 - 2813596
www.educacion.gob.ec

Anexo 4. Solución preventiva, antes de los productos



UN SUPERHÉROE ANTIBULLYING:
* **SABE QUE BULLYING ES...**
Golpear, empujar, burlarse, insultar o amenazar. Difundir rumores acerca de alguien. Obligar a alguien a hacer algo que no quiere.

Únete a la Liga ANTIBULLYING

¡LLEGÓ EL MOMENTO DE CONVERTIRTE EN SUPERHÉROE!

Familia
Delice como la familia.

del PANOL

The poster features a superhero character on the right side, wearing a cape and a mask. The background has a halftone dot pattern. The text is in Spanish and is presented in a bold, sans-serif font. The poster is held in place by yellow tape on the left edge.

Anexo 5. Diagnostico de talleres sobre bullying antes productos gráficos.



Anexo 6. Investigación de campo. Murales Elaborados por niños



Anexo 7. Evaluación de ergonomía del producto, previo al producto final.



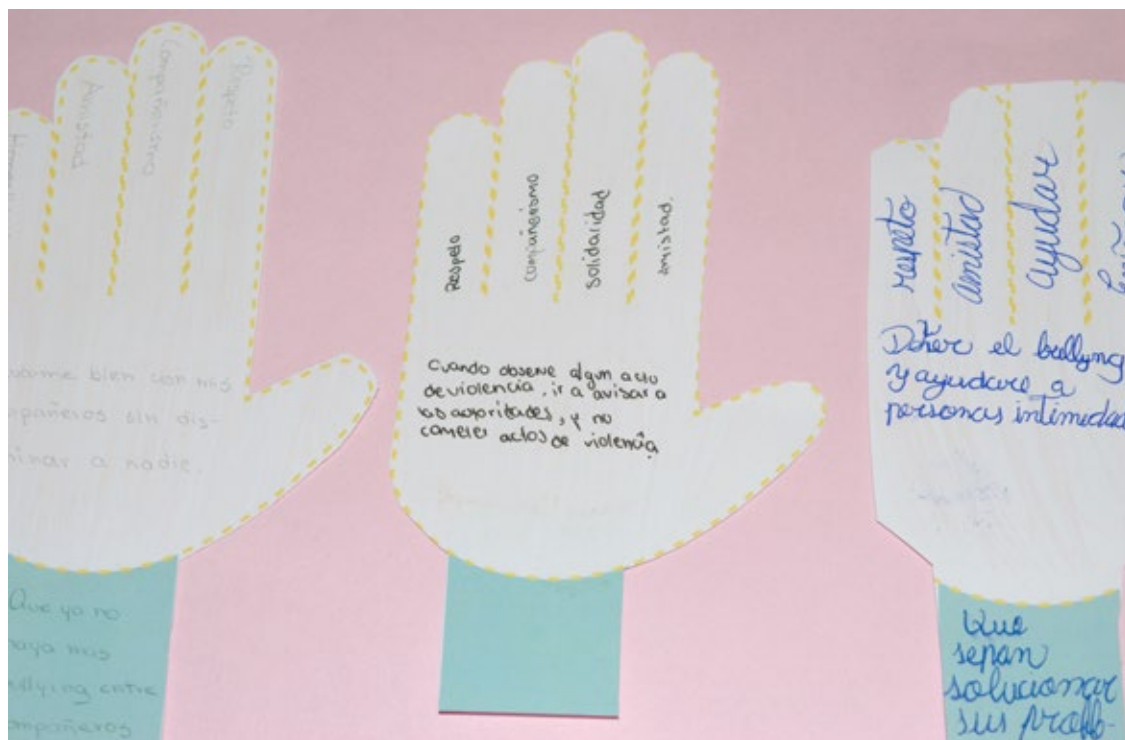
Anexo 8. Validación del producto final con focus group. 8º de básica.



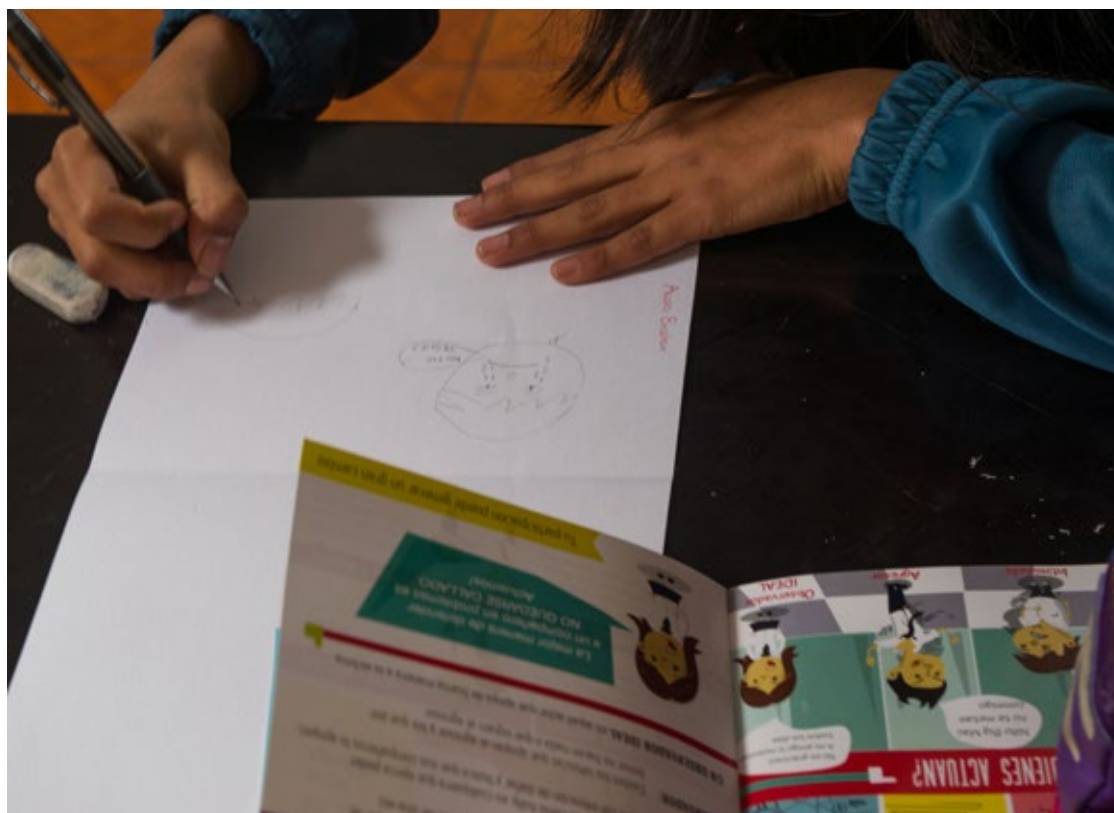
Anexo 9. Validación de compromiso, que actitud debe cambiar cada uno.



Anexo 10. Presentación de los compromisos de cada estudiante



Anexo 11. Validación. Segundo ejercicio de la guía, dibujar un abuso y su solución



Anexo 12. Identificación de un abuso dibujado por otro estudiante.



Anexo 13. Recuerdo para finalización de taller, con el objetivo de mantener el compromiso



Anexo 14. Validación de ergonomía. Manejo de la guía



Anexo 15. Validación. Explicación de los productos para su evaluación



Anexo 17. Validación del video animado con el mismo focus group



Anexo 17. Validación de infografía. Evaluación de ergonomía en punto estratégico.



Anexo 18. Puntos estratégicos para la colocación de las infografías. Entrada de la institución.



Anexo 19. Puntos estratégicos para la colocación de las infografías. Cerca de Baños.



Anexo 20. Puntos estratégicos para la colocación de las infografías. Patio



Anexo 21. Test de evaluación aplicado al focus group

Test de evaluación del producto gráfico

Responde las siguientes preguntas para conocer lo que has aprendido a través del material visual.

GUÍA PARA ESTUDIANTE

¿Crees que las imágenes representan el contenido?

Si No

¿El tamaño del folleto te causa incomodidad?

Si No

Lee en voz alta un párrafo del texto

¿Cuántos actores son parte del problema?

¿Ser llamado bully es bueno?

Si No Otro _____

¿Cómo se llama el acoso donde discriminan a otra persona por su orientación sexual?

- Exclusión
 Homofóbico
 Otro _____

¿De dónde proviene la palabra bullying?

¿Cómo deberíamos llamar a este problema en América Latina?

VIDEO ANIMADO

¿Las letras son visibles a tu distancia?

Si No

¿Te agradan las imágenes?

Si No

¿Pudiste leer todas las frases completas en su tiempo?

Si No

¿Cómo calificarías al video?

Muy bueno
Bueno
Regular

¿Cuántos tipos de acoso recuerdas del video?

¿Que intenta decir el video cuando dice “tu puedes hacer el cambio”?

- Que debo cambiar de escuela
Que puedo hacer que el problema se resuelva
Que el problema se debe resolver solo
No lo sé

¿En la última escena cuando golpean a un niño con el balón, crees que sea Acoso Escolar?

Si No

Anexo 22. Test de evaluación de infografía aplicado al focus group

INFOGRAFÍA	
<p>¿Cuál es la distancia más lejana donde puedes leer los textos pequeños?</p> <p><input type="radio"/> 1m <input type="radio"/> 2m <input type="radio"/> 3m</p>	<p>¿Qué debes hacer cuando alguien te molesta una vez?</p> <p>_____</p>
<p>¿Cuál es la distancia más lejana donde puedes leer los títulos?</p> <p><input type="radio"/> 2m <input type="radio"/> 3m <input type="radio"/> más de 3</p>	<p>¿Qué intenta decirnos el semáforo?</p> <p><input type="radio"/> Que hay que dar paso al acoso escolar <input type="radio"/> Muestra cuando está comenzando el Acoso <input type="radio"/> No lo sé</p>
<p>¿Crees que los dibujos representan lo que dice el texto que lo acompaña?</p> <p>Si No</p>	<p>¿Si te molestan dos veces y no te esta empezando a gustar, que debes hacer? Selecciona una o más respuestas.</p> <p><input type="radio"/> Avisar a un profesor, psicólogo <input type="radio"/> Aclararle al que molesta que te gusta lo que hace, sin violencia <input type="radio"/> Denunciarlo con la policía <input type="radio"/> Dejarlo pasar</p>

Zona Informativa		
A.1) Datos del cliente	A.2) Datos de diseñador	A.3) Datos de productor
B) Explicación del diseño: Resumen descriptivo de la estética gráfica que se pretende, desde el proceso de diseño.		
C) Anatomía del producto: Medidas de la estructura externa o final (Formato, Esquema acotado, Posición o Locación final)		
Medidas de la estructura externa o final: *Formato final: Largo x ancho o grueso *Esquema acotado: Dibujo *Posición final: Vertical, Horizontal, Colgado		
Referencia de la pieza: *Número de piezas: Núm. Piezas que componen el producto *Secuencia y nombre: 1/n Nombre de referencia		
D) Descripción de cada pieza		
Referencia de la pieza: Medidas de la estructura externa o final *Desarrollo de la pieza: Largo x Ancho *Esquema acotado: Dibujo	Material de soporte de la pieza: *Material: Tipo de material *Calidad: Nombre o marca comercial *Tipo de superficie: Mate, Brillo, alisado, satinado, etc *Gramaje o espesor: Gramaje en papel espesor en cartón *Formato de hoja: Formato del papel estandarizado o fabricación a medida	
Optimización de la pieza en el formato del soporte: Optimización de la pieza en el formato de soporte. Cálculo del número de pliegos que se utilizan		
Definición de procesos Preimpresión: *Nombre del archivo y formato *Programa utilizado y su versión *Formato utilizado *Núm. de documentos o paginas que contiene el archivo *Paleta de colores: CMYK, RGB, Carta de tintas directas *Fuentes Tipográficas *Archivos Adjuntos *Tipo de pdf		
Impresión: *Sistema de impresión *Calidad de reproducción: Resolución o lineatura *Tintas: mencionar el numero de tintas *Acabados de impresión: en cara y dorso		
Postimpresión: *Tratamientos de superficie: Barniz, plastificar * Acabados ennoblecimiento: Estampado, Relieve, Grabar, etc * Acabados de estructura: Cortar, encolar, etc *Encuadernación: Rustica, Tapa dura, etc		
E) Definición de acabados generales		
* Acabados generales: Serie de acabados para confeccionar las piezas		
F) Descripción ideal		
Explicación técnica del producto. Es un resumen general de los parámetros principales para confeccionar la pieza		
G) Observaciones complementarias		
Observaciones que se quiera hacer a la pieza, formas de entrega		

Anexo 23. Explicación del contenido de las fichas de producción. Fuente: Pozo, 2015

Anexo 24. Clasificación de la información para la guía de estudiantes y padres

IDENTIFICAR

3 Actores

Vict:ma: es el Agredido por 1 o varios compañeros

AGRESOR: Agresor o Bully, ejerce poder sobre la víctima y busca que sus compañeros lo apoyen

OBSERVADORES 2 TIPOS, Los que apoyan al agresor.
Los que por tener nada hacen.

El OBSERVADOR IDEAL: este actor APOYA de buena manera a la víctima. A todos nos gustaría tener a alguien así!

LA VÍCTIMA

Se puede confundir algún conflicto

Pag. 17. PERDERE EL TIEMPO A HABLAR

- ME DICEN MALAS PALABRAS Y NO DIGO NADA
- ME REGAN Y ME ATESAZAN
- ME SIEMPRE TRISTE PORQUE MIS AMIGOS NO ME ACEPTAN COMO SOY
- ME ESCUCHO DE MIS COMPAÑEROS PARA QUE NO SE BUENOS DE MI
- EN LAS DESCANSAS PREFIERO ESTAR SOLO
- ME HACEN BROMAS PESADAS, me humillan todos los días
- NO me gusta mi grado sin que me lo dicen siempre a pesar de que digo que no me gusta
- Con frecuencia me quitan mis cosas sin permiso

EL OBSERVADOR ACTIVO O PASIVO

- Veo que le hacen daño a alguien, simplemente no
- Apoyo al agresor, Me da al alague por Fb o tu
- No hago nada aunque se q. está mal
- Pienso q. es problema del que lo afronta y olvido a su
- Me río de las agresiones
- Me da miedo decir algo

OBSERVADOR. REAL

- Interviene en la pelea para detenerla
- Hablo con algún adulto o enfrento al bully
- Pienso que es injusto y lo defiendo
- Ayudo al agredido

Bullying es cuando



3 Actores juntos, no siempre se da pero cuando están juntos puede ser peor

CUANDO EMPIEZA?

- Cuando 1 o varios chicos deciden molestar a otro por
- tímido, inseguro, no sabe hacer amigos o tiene malas actitudes frente a sus compañeros
- No lo conocen y hacen imágenes equivocadas
- Porque le parecía gracioso molestarlo y burlarse
- Características físicas, Gordo, inteligente
- Por ser débil física o psicológicamente, Raza, dinero,