



Escuela de tecnologías

GUÍA INFANTIL ILUSTRADA SOBRE EL MANEJO DE LAS PRINCIPALES  
EMOCIONES DEL SER HUMANO

AUTOR

ROMMEL EDUARDO RICAURTE PAREDES

AÑO

2020



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

GUÍA INFANTIL ILUSTRADA SOBRE EL MANEJO DE LAS PRINCIPALES EMOCIONES DEL SER  
HUMANO.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos Establecidos para optar  
por el título de Animador Digital Tridimensional.

Profesor guía

Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor

ROMMEL ECUARDO RICAURTE PAREDES

AÑO

2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”



---

Lcdo. En Ilustración y Animación Digital

Diego Alberto Latorre Villafuerte

C.I. 1711434421

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”



---

Lcdo. En Ilustración y Animación Digital

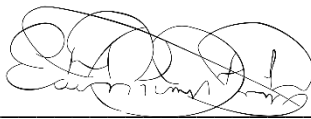
Ricardo Enrique Moreno Andrade

C.I. 1714353388

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

ROMMEL EDUARDO RICAURTE PAREDES

“Declaro que este trabajo es original, de mi (nuestra) autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”



---

ROMMEL EDUARDO RICAURTE PAREDES

C.I. 172608778-4

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las personas que aportaron para la realización de este proyecto y a todos aquellos que fueron parte de mi crecimiento como persona y estudiante.

## DEDICATORIA

Dedicado a mi familia, a los que creyeron en mí y sobre todo a los niños que fueron la inspiración para la creación de este libro.

## **Resumen**

El presente proyecto está enfocado en enseñar cómo se puede manejar 8 emociones más comunes en niños, mediante el uso de técnicas, procesos y recursos digitales.

Por eso se ha pensado explicar de una manera artística y usando medios de comunicación atractivas como una guía infantil ilustrada.

Se utilizará técnicas tanto tradicionales como digitales de ilustración para la creación de los personajes y escenarios.

Se planea dar un análisis de los resultados tras la publicación de la guía infantil la cual se discutirán en un focus groups.



## **ABSTRACT**

The present project is focused on teaching how to manage 8 more common emotions in children, through the use of techniques, processes and digital resources.

That is why an explanation has been thought of in an artistic way and through attractive means of communication like an illustrated children's guide.

Both traditional and digital techniques are used to create characters and scenarios.

It is planned to give an analysis of the results through the publication of the children's guide.

# Índice

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>Capítulo I</b> .....	<b>2</b>
1.1 Planteamiento del problema .....	2
1.1.1 Formulación del problema. ....	2
1.1.2 Preguntas directrices.....	3
1.2 OBJETIVOS .....	4
1.2.1 Objetivo general.....	4
1.2.2 Objetivos específicos.....	4
1.3 Justificación .....	5
1.4 Alcance .....	5
<b>CAPITULO II</b> .....	<b>6</b>
2.1 ANTECEDENTES .....	6
2.1.1 Intensamente .....	6
2.1.2 Como ilustrar donde las palabras no alcanzan.....	7
2.1.3 Alike.....	8
2.2 Fundamentación teórica. ....	9
2.2.1 Las emociones más comunes en un infante. ....	9
2.2.2 Importancia de las emociones en niños en el proceso de aprendizaje .....	11
2.2.3 Educación emocional .....	12
2.2.4 Inteligencia emocional .....	14
2.2.5 Evolución de las emociones en los niños según sus edades .....	15
2.2.6 Emociones básicas.....	16
2.2.7 Descripción de emociones. ....	17
2.2.7.1 Felicidad .....	17
2.2.7.2 Ira .....	20
2.2.7.3 Miedo .....	22
2.2.7.4 Tristeza .....	24
2.2.7.5 Sorpresa .....	27
2.2.7.6 Asco .....	30
2.2.7.7 Vergüenza.....	32
2.2.7.8 Envidia .....	34
2.2.8 Control y manejo de las emociones .....	37
2.2.9 Pasos para hacer una guía ilustrada infantil .....	38
2.2.10 El color.....	41
2.2.10.1 Clasificación de los colores.....	41

2.2.11 Teoría del color.....	43
2.2.11.1 Propiedades del color .....	44
2.2.11.1.1 Tono .....	44
2.2.11.1.2 Saturación .....	45
2.2.11.1.3 Luminosidad .....	45
2.2.12 Psicología del color.....	46
2.2.13 Psicología de las formas .....	47
2.2.14 Ilustración infantil .....	49
2.2.14.1 Ilustraciones según la edad del infante .....	50
2.2.15 Diseño en ilustración.....	52
2.2.16 Composición.....	53
2.2.17 Cromática .....	55
2.2.18 Diseño editorial .....	56
2.2.19 Diseño de personajes .....	57
2.2.20 Software de diseño. ....	61
2.2.20.1 Photoshop. ....	61
2.2.20.2 Ilustrador .....	62
2.3 Evaluación comunicacional .....	63
2.3.1 Focus group .....	63
2.4 Definición de términos técnicos.....	64
2.5 Fundamentación legal.....	66
Capítulo III .....	67
3.1 Métodos de investigación .....	67
3.2 Grupo objetivo .....	67
3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	67
3.4 Técnicas de Procesamiento de datos .....	68
3.5 Caracterización de la Propuesta.....	68
3.5.1 Sinopsis.....	68
3.5.2 Presentación del producto .....	68
3.6 Referencias de estilo gráfico .....	69
3.6.1 Yoko d'holbachie. ....	69
3.6.2 Boddy chiu.....	71
3.6.3 Iván Alfaro .....	73
3.6.4 Jeff Crowther .....	74
3.6.5 Paleta de colores .....	76
3.6.6 Tipografía .....	76

<b>Capítulo IV</b> .....	<b>77</b>
4.1 Recursos .....	77
4.1.1 Recursos Humanos .....	77
4.1.2 Recursos técnicos .....	77
4.2 Recursos Económicos .....	78
4.3 Costo total .....	79
4.4 Cronograma .....	80
<b>Capítulo V</b> .....	<b>81</b>
5.1 Preproducción .....	81
5.1.1 Brief del proyecto .....	81
5.1.2 Las principales emociones del ser humano .....	81
5.1.3 escenarios emociones .....	81
5.2. producción .....	85
5.2.1 bocetaje, line art y color .....	85
5.2.2 Diagramación .....	85
<b>Capítulo VI</b> .....	<b>87</b>
6.1. Conclusiones .....	87
6.2. Recomendaciones .....	87
<b>Capítulo VII</b> .....	<b>88</b>
8.1 Posturas corporales según la emoción .....	89
8.2 Ubicación del hipotálamo .....	90
8.3 Inteligencia emocional .....	91
8.4 tipos de círculos cromáticos .....	92
8.5 mapa conceptual de la composición .....	93
REFERENCIAS .....	94
ANEXO .....	96

## INTRODUCCIÓN

El proyecto es una guía ilustrada, dirigidos a niños y niñas de 8 a 12 años, el mismo se podrá presenta en centros educativos.

El propósito de dicho proyecto, antes mencionado es crear 8 escenarios que representan las emociones en un niño, mediante el uso de técnicas de ilustración digital, con el fin de educar, para tener un mejor manejo de ellas, así mismo generar interés sobre estas y su importancia, las cuales todavía existe cierto desconocimiento.

## Capítulo I

### El problema

#### 1.1 Planteamiento del problema

El desconocimiento sobre la importancia y el manejo de las emociones tanto primarias como secundarias, se debe a la falta de educación emocional, poniendo a esta por debajo de la lógica historia, razonamiento, etc.

Los niños principalmente son los más afectados dado que se encuentran en una época de aprendizaje y las emociones son parte importante a lo largo de su vida.

Esto es un problema que se ha venido repitiendo generación tras generación principalmente en padres, monitores, educadores, profesores, etc. Donde la enseñanza emocional la en la mayoría de las veces ha sido muy escasa.

Esto conlleva que, a futuro, el niño o niña tengan dificultades en su supervivencia en los distintos espacios de desenvolvimiento dentro de la sociedad.

##### 1.1.1 Formulación del problema.

En la actualidad, el infante no tiene la suficiente capacidad emocional, para comprender y manejar adecuadamente sus sentimientos en el diario vivir, lo que en consecuencia afectará su supervivencia a nivel social.

¿Puede una guía infantil ilustrada, ser el medio comunicacional más propicio para generar interés y orientar sobre la funcionalidad y manejo de las 8 emociones más comunes en el ser humano?

Al exponer estas 8 emociones representadas por ilustraciones, mediante una narrativa comprensible, creativa y artística, se pretende despertar el interés para transmitir con claridad la importancia y manejo de cada sentimiento manifiesto en el comportamiento humano.

### **1.1.2 Preguntas directrices**

¿Qué son las emociones, cuantas existen y por qué son tan importantes?

¿Cuál es el estilo gráfico más comprensible y atractivo para niños de 8 a 12 años?

¿Cómo se puede representar y transmitir cada emoción usando personajes y escenarios?

¿Qué tipo de narrativa se debe manejar en un libro de orientación infantil?

¿Como se puede evaluar la efectividad comunicacional de una guía infantil ilustrada?

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 Objetivo general**

Producir una guía infantil ilustrada, mediante el uso de técnicas, procesos y recursos digitales, para transmitir gráficamente la importancia y manejo de las 8 emociones más comunes presentes en niños.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Recopilar información sobre todos los temas necesarios para el desarrollo del proyecto.
- Desarrollar la preproducción del proyecto, mediante referencias de estilo, forma, psicología del color, modelados, bocetos, ambientaciones, texturas, montajes y composiciones.
- 
- Producir ilustraciones usando la herramienta digital de pintura digital (Photoshop), tomando en cuenta los conceptos fundamentales de la ilustración.
- Realizar los procesos de diagramación, pruebas de color y empastado del libro.
- Evaluar la efectividad del mensaje transmitido, mediante un focus group.



### **1.3 Justificación**

los niños y niñas son la futura generación por lo tanto es indispensable que crezcan con una buena educación emocional, esto amerita una estrategia comunicacional con el fin de hacer conocer y manejar sus emociones.

Por ende, una guía ilustrada, tendrá las suficientes características para crear impacto, educar y atraer al infante con inmediatez la importancia de las emociones y cómo manejarlas.

### **1.4 Alcance**

La guía infantil, será de características informativas y descriptivas, será ilustrada digitalmente mediante las herramientas de Photoshop e ilustrador. Su formato será en A4 y tendrá un número aproximado de 20 páginas, que incluye portadas, guardas y su contenido temático. La misma tendrá tanto un soporte impreso como digital en alta definición. Y estará dirigido a niños y niñas de entre 6 a 12 años. Para su difusión se tiene proyectado gestionar su impresión y distribución a través de alguna institución pública o privada que tenga interés en su publicación.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES

El siguiente proyecto toma como referencia algunas obras y trabajos realizados en base a estudios de emociones humanas, psicología de color y formas para la creación de personajes, escenarios, composiciones y animaciones.

##### 2.1.1 Intensamente

Es una película de animación 3D producida por Pixar sobre 5 emociones como: tristeza, alegría, desagrado, ira y miedo representado por personajes que viven en la cabeza de una niña.

Para la creación de los personajes se requirió la ayuda de psicólogos y expertos en neurología, quienes enfatizaron varios descubrimientos en neuropsicología para demostrar que las emociones humanas interfieren en las relaciones interpersonales.

Esta película tiene como temáticas explicar que cada emoción desempeña un papel útil en el ser humano y en el equilibrio que debe existir entre ellas.



Figura1 Personajes de la película intensamente-Tomado de Google imagen, 2019.

### 2.1.2 Como ilustrar donde las palabras no alcanzan

Ahmed Awaad es el creador de una serie de ilustraciones con siluetas expresivas y creadas con mucha imaginación e ingenio para llegar a transmitir sentimientos y emociones, la idea principal de este proyecto es explicar de manera rápida, sencilla y precisa sensaciones, las cuales tomarían un texto largo o muchas palabras para ser descritas. (totenart, 2019)



Figura 2- don't let me go-Tomado de Bizarresia, 2019.

### 2.1.3 Alike

Es un corto animado dirigido por Daniel Martínez Lara y Rafa Cano Méndez, el cual trata de un padre e hijo y su rutina monótona que tienen y como con el pasar de los días, el niño es frustrado de su felicidad, tanto por su padre, escuela y su entorno social los cuales roban su imaginación y creatividad queriéndolo convertir en un adulto gris.

En este corte se explica la importancia que juega el entorno que rodea al niño, para ser feliz. (salirconarte, 2019)



Figura 3 portada de corto animado Alike, tomado de Google images 2019.

## 2.2 Fundamentación teórica.

### 2.2.1 Las emociones más comunes en un infante.

Si se refiere a las emociones más comunes en niños y niñas se encuentran las emociones básicas ya que estas son innatas en el ser humano tales como la alegría, el miedo, la ira, la sorpresa, el asco y la tristeza, pero con el transcurso del tiempo y a medida que el infante se relaciona más con su entorno comienzan a aparecer las emociones secundarias, que son el resultado de la interacción con los demás individuos, a este grupo pertenece la envidia, la vergüenza, la confianza, el amor, el orgullo , etc.

Las emociones son creaciones del cerebro ante situaciones internas como externas, estas ayudan a interpretar mejor el mundo, se las define como un estado complejo del organismo que se caracteriza por un conjunto de respuestas psicológicas y conductuales.

Es un proceso que se activa cuando el organismo detecta una situación ya sea de amenaza, desequilibrio o peligro con el fin de usar los recursos que están a su alcance para poder controlarla.

Las emociones actúan en momentos que se presentan de forma inesperada, para cada clase de situación hay una emoción diferente.

Cada persona experimenta de diferentes formas las emociones, esto depende de las experiencias vividas anteriormente, aunque algunas de las reacciones corporales y fisiológicas son innatas en el ser humano. Las emociones se dividen en positivas y negativas:

Las positivas generan bienestar a diferencia de las negativas que producen malestar, pero tanto negativas como positivas son importantes en la vida por lo cual no existen emociones malas ni buenas.

No se puede evitar las emociones, pero se puede aprender a manejarlas por medio de los estados de ánimo. (Sauce, 2019)

Las emociones se expresan a través de gestos faciales (universales en todo el mundo), posturas corporales, miradas y también en el cuerpo (ver anexo 1), si se refiere a una manera no verbal. (Sanz, 2019)



Figura 4 gestos faciales universales según cada emoción Tomada de Google imagen, 2019.

### 2.2.2 Importancia de las emociones en niños en el proceso de aprendizaje

Dado que el aprendizaje se da en mayor parte a la integración social, la educación emocional comienza desde el momento que se nace y continuara a lo largo de la vida, por lo cual es necesario un trabajo pronto en las emociones.

Tanto positivas como negativas sirven para la adaptación del Mundo que rodea al individuo, estas son algo innato en el humano desde que nace, las emociones básicas están presentes para la sociabilidad con los demás y así sobrevivir en su entorno, las emociones definen el comportamiento frente a cualquier situación ya sea de peligro como de alegría. (importancia.org, 2019)

**Funciones adaptativas:** ayuda a identificar lo que sucede en el medio que se encuentre el individuo para adaptarse y reaccionar de manera rápida y automática a lo que se presente.

**Función social:** al expresar una emoción ayuda a crear lazos con los demás individuos, facilitan la interacción entre unos y otros, generando empatía con el fin de crear una red emocional.

**Función motivacional:** las emociones crean energía para que se realicen los objetivos de cada individuo con mayor fuerza, aportando mayor intensidad en la conducta. (salirconarte, 2019)

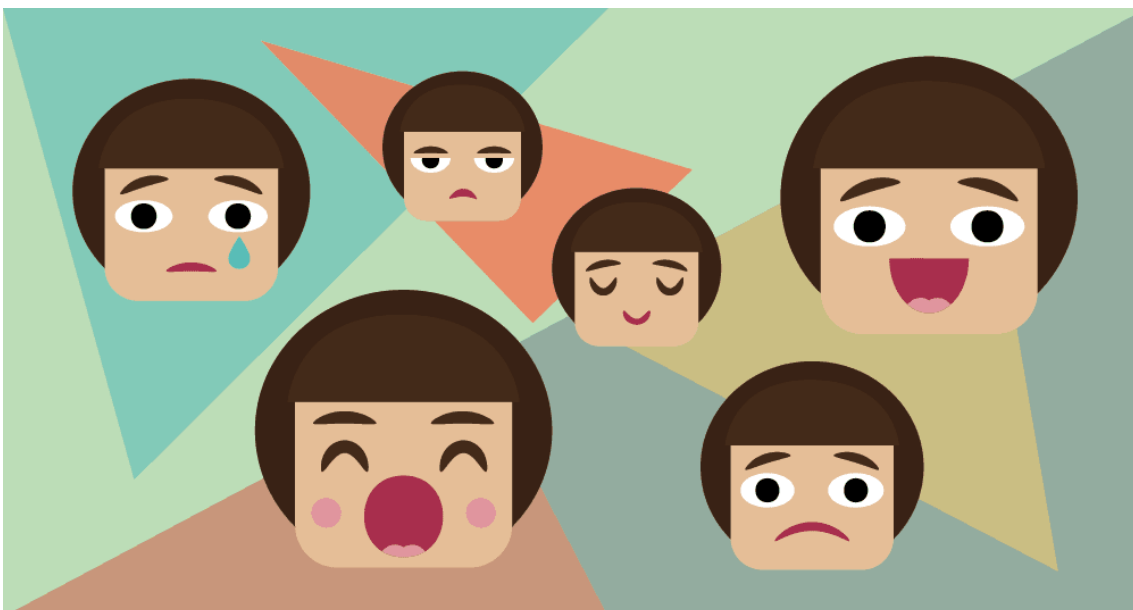


Figura 5 "las emociones" tomado de Google imagen 2019

### 2.2.3 Educación emocional

La educación emocional debe ser continua y permanente ya que estas son indispensables en el desarrollo humano, además de esto se califica como un elemento necesario para la prevención de conflictos, ya que muchas disparidades son ocasionadas por el ámbito emocional.



Es importante que los niños y niñas tengan buena base emocional para que aprendan a ser personas responsables y puedan convivir con los demás, con la finalidad de proliferar el bienestar propio y social.

### **Objetivos de la educación emocional.**

- Conseguir un mejor conocimiento de emociones propias.
- Reconocer las emociones ajenas.
- Crear la habilidad para regular las emociones propias.
- Prevenir daños que generan las emociones negativas.
- Desarrollar habilidades para crear emociones positivas.
- Desarrollar habilidad de automotivarse.
- Adquirir una actitud positiva
- Aprender a fluir.

(Grau, 2019)



Figura 6, educación emocional, tomado de Google imagen 2019

### 2.2.4 Inteligencia emocional

es la capacidad que poseen las personas para reconocer, comprender y manejar emociones propias, así como las de los demás. De esta forma se facilitan las relaciones interpersonales, la adquisición de objetivos, el control de estas y solución de problemas.

Estas se dividen en dos tipos de inteligencias:

**Inteligencia intrapersonal:** se refiere a la comprensión de emociones propias.

**Inteligencia interpersonal:** es la comprensión de las emociones de los demás.

(ver anexo 3)

Tener una buena inteligencia emocional tiene muchas ventajas para la vida tales como: manejar mejores experiencias negativas, influir en los demás, control de conflictos, trabajar en equipo, comunicar con claridad puntos de vista, mantener buenas relaciones, etc. (Muñoz, 2019)

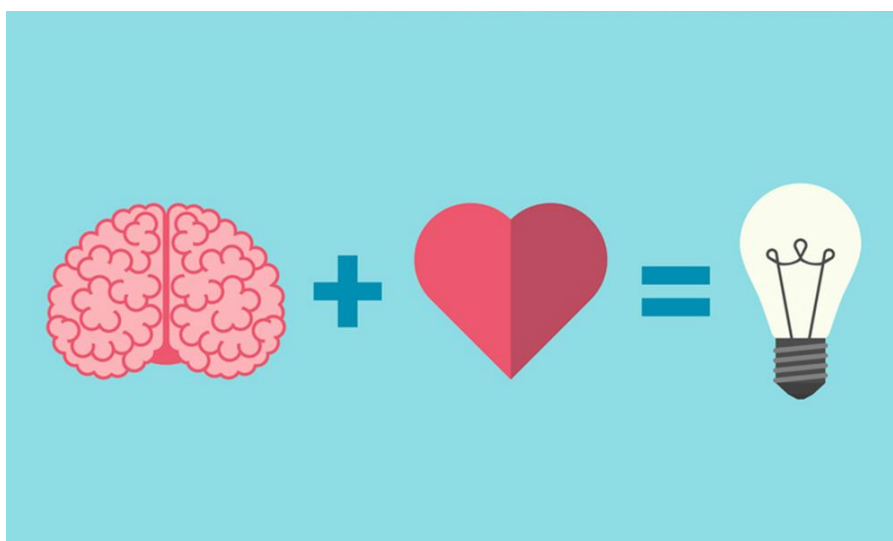


Figura 7, inteligencia emocional, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.5 Evolución de las emociones en los niños según sus edades

Los niños empiezan a entender las emociones entre los 6 y 12 años, al igual que desarrollan la capacidad de comprender las emociones de los demás.

A partir de los 6 años, los niños entienden que a aquello que siente o expresan mediante seños faciales, está sujeto a interpretación de los demás, también entienden que lo que sienten no es para siempre, a diferencia de antes, pensaban que lo que sentían era permanente, por esta razón lloraban desconsoladamente.

A los 8 años, los niños descubren la ambivalencia emocional, develan que es posible sentir muchas emociones ante una situación.

Entre los 8 y 12 años los niños comienzan a compararse con sus semejantes, desenvolviéndose en las expectativas de expresión emocional. (Aspiazu, 2019)



Figura8, desarrollo emocional, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.6 Emociones básicas

Las emociones básicas se encuentran de forma innata en todo ser humano y se expresan de forma característica.

Según Izar (1991) los requisitos que debe tener una emoción para ser básica son:

- Poseer un sustrato neutral específico y distintivo.
- Tener una expresión o configuración facial específica y distintiva.
- Disponer sentimientos específicos y distintivos.
- Proceder de procesos biológicos y evolutivos.
- Presentar propiedades motivacionales y organizativas de funciones adaptativas.

Quienes defienden la existencia de las emociones básicas asumen que se trata de procesos netamente evolutivos y adaptativos. (Montañés, 2005)

Se dice que a partir de estas emociones se desarrollan las demás que aparecen a lo largo de la vida.

Aunque existen cierta controversia en el número y existencia de las emociones básicas entre varios investigadores como Paul Ekman que sugieren que son seis, alegrías, rabia, tristeza, miedo, sorpresa, y asco, Robert Plutchik define a estas en ocho como alegría, rabia, tristeza, miedo, sorpresa, asco, confianza y anticipación, en cambio Susana Bloch dice que existen seis, alegría, rabia, tristeza, miedo, erotismo y ternura.

En la actualidad estudios recientes plantean que existen solo cuatro emociones básicas que son el miedo, la ira, la alegría y la tristeza. (salirconarte, 2019)



Figura9 emociones básicas, tomado de Google imageN,2019.

## 2.2.7 Descripción de emociones.

### 2.2.7.1 Felicidad



Figura 7, felicidad, tomado de Google imagen 2019

**Características:**

- Recepta e interpreta de manera positiva los diversos estímulos ambientales.
- Pretende una estabilidad emocional duradera a diferencia del placer que es efímero.
- Aparece cuando se alcanza una meta se vive una experiencia enriquecedora trae sensaciones de abundancia.

**Instigadores:**

- Alcanzar objetivos de forma exitosa.
- Congruencia entre lo que se desea y lo que se dispone, entre las expectativas y las condiciones actuales y en la comparación con los demás. (Michalos, 1986)

**Actividad fisiológica**

- Incremento en la actividad en el hipotálamo (ver anexo 2), septum y núcleo amigdalino. (Delgado, 1992)
- Aumento en la frecuencia cardíaca, aunque la reactividad cardio vascular es menos fuerte que otras emociones como la ira y el miedo.
- Incremento en la frecuencia respiratoria.

## **Procesos cognitivos implicados**

- Facilita la empatía, creando conductas altruistas.
- Favorece en el aprendizaje, la memoria, solución de problemas y creatividad.
- Estados muy intensos de alegría pueden enlentecer o pasar por alto elementos importantes para la solución de problemas y afectar en la creatividad. (Izard,1991)

## **Función**

- Permite generar bienestar y disfrutar de diferentes aspectos de la vida.
- Genera actitudes positivas hacia los demás y a uno mismo para facilitar la empatía.
- Sensaciones de trascendencia, libertad, competitividad.
- Favorece procesos cognitivos, flexibilidad mental, curiosidad y aprendizaje.

## **Experiencia subjetiva**

- Estado deseable sensación de bienestar y placentero.
- Autoestima y autoconfianza.

### 2.2.7.2 Ira



Figura 10, fotografía ira, tomado de Google images 2019

#### Características

- Esta emoción se expone en situaciones de conflicto tanto internos como externos su función es alejar una posible amenaza, esta es una emoción dañina para el individuo y para los demás. (psicoglobal, 2019)

#### Instigadores

- Estimulación aversiva, tanto física o sensorial, como cognitiva. (Berkowitz, 1990)
- Condiciones que generan fracaso, situaciones atropello o atentados contra valores morales.



- limitación física o psicológica.

### **Actividades fisiológicas**

- Elevada actividad neuronal y muscular. (Tomkins, 1963).
- Reactividad cardiovascular intensa.

### **Procesos cognitivos implicados**

- Focaliza la atención en los obstáculos que dificultan lograr un objetivo o son los culpables de la frustración.
- Impiden o incapacitan la ejecución de procesos cognitivos.

### **Función**

- Origina energía para las reacciones contra una amenaza o peligro.
- Elimina los obstáculos que dificultan lo que se desea o lo que causa frustración.
- No siempre termina en agresión, al menos en algunos casos sirve para que en algunas situaciones no exista confrontación.

### **Experiencias subjetivas**

- Sensación de impulsividad, necesidad de actuar de forma inmediata, intensa e indeseable, esta se relaciona con la impaciencia.

### 2.2.7.3 Miedo



Figura 11, fotografía miedo, tomado de Google images 2019

### Características

- Esta aparece en situación de peligro real o imaginario la máxima expresión del miedo es el horror, es una emoción pasiva ya que hace que el individuo se sienta indefenso y trate de alejarse del peligro.
- Es una de las emociones que más trastornos mentales genera, psicósomáticos y emocionales.

**Instigadores.**

- Amenaza.
- Ausencia de recursos necesarios para afrontamiento apropiado.
- Focalización con exclusividad en el estímulo temido.
- Disminución en la eficacia de procesos cognitivos.

**Función**

- Facilita de forma rápida respuestas de escape para evitar situaciones peligrosas, el organismo puede ejecutar respuestas mucho más rápido que en condiciones normales.

**Experiencias subjetivas**

- Es una de las emociones más desagradables e intensas.
- Genera desasosiego, opresión y malestar.
- Pérdida de control.
- Preocupación.

### 2.2.7.4 Tristeza



Figura12, Fotografía de miedo, Tomado de Google images 2019

### Características

- Es una emoción no placentera, pero no siempre es negativa, existen varias culturas que no la pueden definir en palabras.

### Instigadores

- Separación, pérdida tanto física como material.
- Fracaso en objetivos.

- Decepción.
- Carencia de conductas adaptativas.
- Dolor crónico.
- Ausencia de control.
- Sentirse indefenso.

### **Actividades fisiológicas**

- Actividad neurológica, sostenida y elevada.
- Leve aumento de presión sanguínea, frecuencia cardíaca y resistencia eléctrica de la piel.

### **Procesos cognitivos implicados**

- Focalización de la situación a nivel interno.
- Inducir a un proceso cognitivo igual a la depresión.
- Valorización a un daño irreparable o pérdida.

## **Función**

- Empatía con las demás personas en especial a las que se encuentran en la misma situación.
- Prestar atención, valorar otros aspectos que no se tomaba en cuenta con el fin de disminuir el ritmo.
- Comunicar a los demás no se encuentra bien para generar ayuda de los otros.

## **Experiencia subjetiva**

- Desaliento, desanimo, melancolía.
- Disminución de energía.

### 2.2.7.5 Sorpresa



Figura 13, expresión facial sorpresa, tomado de Google images 2019.

#### Características

- Es una reacción emocional neutra, que se genera de una manera rápida, haciendo paso a emociones congruentes con dicha estimulación. (Reeve,1994)
- Esta emoción puede ser positiva o negativa según la circunstancia. (Emociones, 2015)

## **Instigadores**

- Estímulos inesperados débiles o moderadamente fuertes.
- Acrecimiento brusco de estimulación.
- Detención de la actividad que se realizaba en ese instante.

## **Actividad fisiológica.**

- Decrecimiento de la frecuencia cardiaca.
- Aumento momentáneo de la actividad neuronal.

## **Procesos cognitivos implicados.**

- Atención y memoria de trabajo para procesar la información inesperada.
- Aumento en general de la actividad cognitiva.



## **Función**

- Preparar al individuo para afrontar situaciones inesperadas.
- Manejar los procesos cognitivos a la circunstancia. (Reeve, 1994)
- Mejorar procesos atencionales, interés por la situación y conductas de exploración.

## **Experiencia subjetiva.**

- Estado transitorio, se presenta rápidamente y de perduración momentánea hasta una reacción emocional posterior.
- Mente en blanco fugazmente.
- Sensación incertidumbre.

### 2.2.7.6 Asco



Figura 14, expresión facial del asco, tomado de Google images 2019.

#### Características

- es una reacción emocional en la que las sensaciones fisiológicas son más fuertes, la gran parte de las reacciones de asco se producen por condicionamiento interoceptivo. (Becoña, 1985)

#### Instigadores

- estímulos potencialmente molestos, desagradables y peligrosos.
- Estimulo visuales, olfativos o gustativos.

**Actividad fisiológica**

- Incremento en reactividad gastrointestinal.
- Tensión muscular.

**Función**

- Generar respuestas de escape o eludir situaciones desagradables o potencialmente desfavorables para la salud.
- Favorecer hábitos saludables, adaptativos e higiénicos.
- Rechazar sustancias que pueden ser dañinos para la salud.

**Experiencia subjetiva.**

- Necesidad de evadir un estímulo, si el estímulo es gustativo o olfatorio se generan sensaciones gastrointestinales, tales como náusea.

### 2.2.7.7 Vergüenza



Figura 15, representación de la vergüenza, tomado de Google images 2019.

#### Características

- Emoción relacionada con la autoestima.
- Es una emoción social que se experimenta a lo largo de la vida.

#### Instigadores

- Aprese cuando se considera que la acción realizada daña la imagen del que la hace.
- Realización de una acción deshonrosa o humillante propia o ajena, o simplemente por timidez.
- Cuando alguien pone a individuo en ridículo o se ríe de él.

### **Actividad fisiológica**

- Sudoración excesiva, rubor, temblores, mareo y palpitaciones.
- Aparece la risa como manera de descargar la tensión.
- Cuello y cara enrojecida.
- El cuerpo se inclina hacia adelante, invadiendo el espacio corporal.  
(GUERRERO, 2019)

### **Procesos cognitivos implicados.**

- Produce sentimientos de depresión.
- Culpabilidad, mortificación y remordimiento.

### **Función**

- Es un potente mecanismo evolutivo y de adaptación.
- Muestra que es lo correcto, permitido, aceptable dentro de la sociedad.
- Promueve la conciencia y reconocimiento de las relaciones.

## Experiencia subjetiva

- Es un problema intenso, incapacitante y penetrante.
- Deseo de escapar de la situación.
- Activa el sistema de protección y amenaza. (BRAÑA, 2018)

### 2.2.7.8 Envidia



figura 16, expresión facial de la envidia, tomado de Google images 2019.

## **Características.**

- Se la asocia con la falta de autoestima.
- Emoción de no poder lograr o tener un objetivo.
- Principal detonante de la felicidad. (Valencia, 2016)
- Es considerada un rasgo de la personalidad. (Taylor, 1988)
- Sentimiento de displacer, desacuerdo, por la alegría de los demás. (psicoactiva, 2019)

## **Instigadores**

- Cuando una persona no posee logros y quiere o necesita que los demás no lo tengan.
- Baja autoestima.
- Resentimiento hacia un grupo específico o persona. (psicoactiva, 2019)
- Personalidad egocéntrica.
- Carencia de valoración personal.

**Actividad fisiológica.**

- El torrente sanguíneo hace circular una hormona dañina llamada cortisol o hormona del estrés.
- Dolor estomacal.
- Dolor de cabeza, mareos y temblores.
- Mala circulación. (OKDIARIO, 2018)

**Procesos cognitivos implicados**

- Incapacidad de concentrarse.
- Ansiedad.
- Insatisfacción producto por todo lo que rodea.
- Dificultad de dormir o descansar.
- Afectaciones en la autoestima y aceptación.

**Función.**

- Cumple un papel esencial para intentar igualar o vencer al sujeto que lo supera.



### Experiencia subjetiva.

- Deseo de lo que otro posee.
- Desesperación ante la posibilidad de no tener lo que el individuo envidia.
- Estancamiento emocional y personal. (OKDIARIO, 2018)

### 2.2.8 Control y manejo de las emociones

Las emociones tienen correlación con los pensamientos y sensaciones físicas, estas son de gran valor ya que ofrecen una recompensa, siempre y cuando el individuo sea capaz de manejarlas de manera correcta.



Figura 17, control de las emociones, tomado de Google images 2019.

Cuando se reconocen y se comprenden las emociones propias, así como las ajenas, se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Determinar y comprender el origen de los sentimientos.
- Hablar de sentimientos propios y de los semejantes.
- Expresar los sentimientos de una forma no conflictiva.
- Reconocer los sentimientos de los demás como legítimos.
- Controlar los sentimientos propios.
- Mantener la calma para pensar y planificar una respuesta eficaz.
- Usar gestos simbólicos.
- Elegir mecanismos de resolución para el problema. (Diez, 2013)

### **2.2.9 Pasos para hacer una guía ilustrada infantil**

#### **¿Qué son?**

Las guías ilustradas son otra forma de contar o transmitir información utilizando, ilustraciones, humor, pedagogía y creatividad.

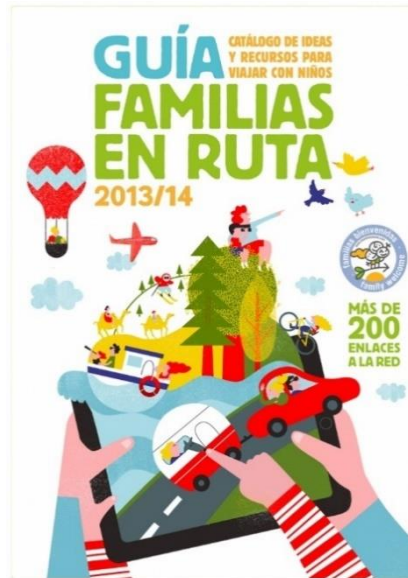


Figura 18, portada de guía infantil, tomado de Google images 2019.

Se debe tomar en cuenta 5 faces para crear una guía infantil:

### **Etapas 1**

La primera pregunta que se debe plantear es:

¿qué se debe considerar, cuáles son las características específicas de estos libros?

Por lo cual se toma en cuenta el siguiente contenido: procesos de creación, historia, tipografía, clásicos, relación texto imagen, elipsis, espacios secuencia, punto de vista, estructura del álbum y arte del álbum.

## **Etapa 2**

Una vez obtenida la idea se piensa como contar a los lectores, desde este punto se comienza a engranar toda ocurrencia, para desarrollarlos hasta construirlos de principio a fin.

## **Etapa 3**

Se debe tener al destinatario presente en todo momento durante el proceso de creación de la guía.

Buscar la manera de ayudar a comprender la lectura a los lectores mas pequeños, dando distintos enfoques en función de concepción de la infancia.

## **Etapa 4**

En la guía, los elementos que conforman se combinan para formar un todo texto, imagen, al igual que la maquetación, tipografía, papel, etc. Para eso se dedica una serie de sesiones de diseño de álbum.

- Cubierta, papel, tipografía, etc.
- Reproductibilidad y tintas.
- Vista imprenta.

## **Etapa 5**

Obtenida la maqueta del proyecto, se estudia como darse a conocer, y como presentar el producto. (Bravo, 2013)

## 2.2.10 El color

el color en si no existe, no es propio del objeto, es más bien una apreciación subjetiva del ser humano, por lo cual se define como una sensación producida en respuesta a la estimulación del ojo y sus mecanismos nerviosos debido a la energía luminosa.

Es un atributo que se percibe de los objetos cuando hay luz esto en psicología lo define como una sensación consciente resultante de la traducción de los sentidos con la estimulación luminosa.

### 2.2.10.1 Clasificación de los colores

Los colores se clasifican en 3 grupos:

**Primarios:** están establecidos científicamente como los que originan las combinaciones cromáticas, estos son amarillo, azul y rojo.

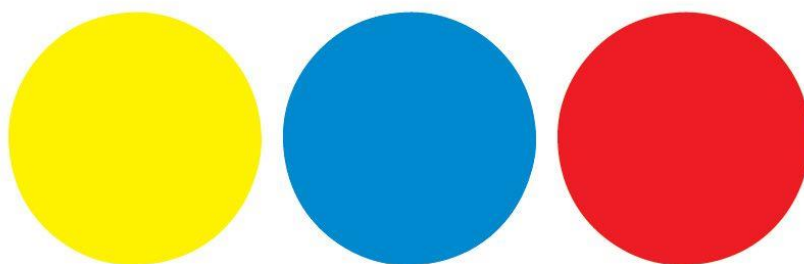


Figura 19, colores primarios, tomado de Google images,2019.

**Secundarios:** son los colores que se obtiene en la mezcla de los primarios en la misma proporción estos son violeta, naranja y verde.

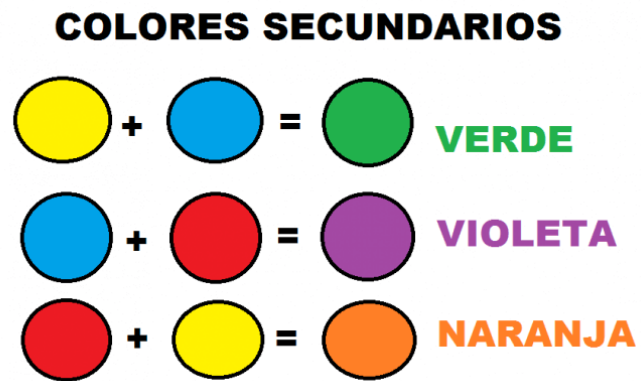


Figura 20, colores secundarios, tomado de Google images 2019.

**Terciarios:** el rojo violáceo, amarillo verdoso, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, azul violáceo y azul verdoso.



Figura 21, colores terciarios tomado de Google images,2019.

### 2.2.11 Teoría del color

Es un conjunto de normas y conocimientos que permiten manejar los colores, sean pigmento o luz, para generar un efecto deseado.

La luz está comprendida por ondas electromagnéticas que se mueven a unos 300.000 kilómetros por segundo, aunque este viaje en línea recta se expande en forma de onda lo que se comprende como el carácter adulatorio de la luz.

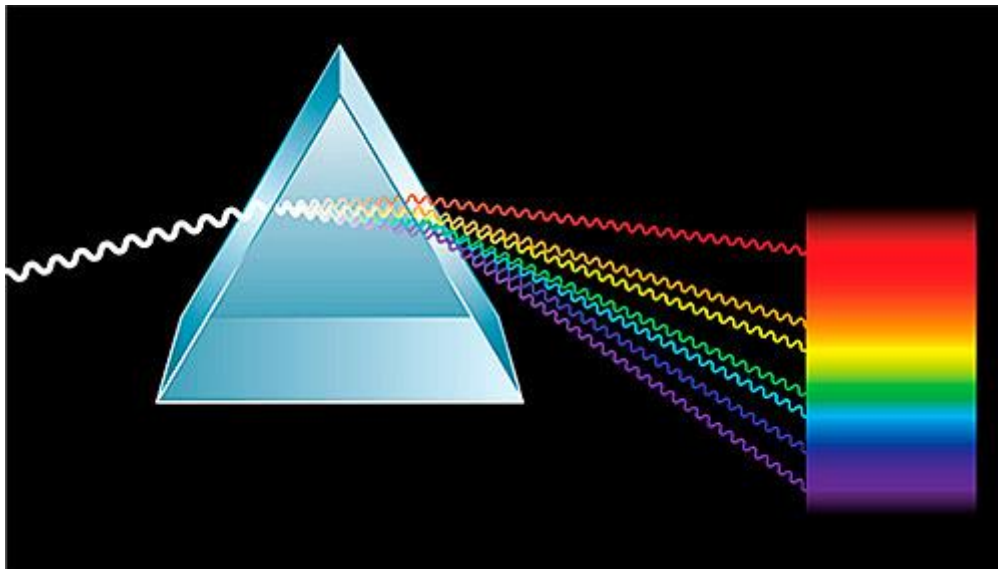


Figura 22, teoría del color, tomado de Google imagen.

Cada una de las ondas tiene longitudes diferentes por lo tanto están más juntas o separadas. Esto es lo que origina los diferentes tipos de luz, como la luz ultravioleta y luz infrarroja.

### 2.2.11.1 Propiedades del color

Son aquellos atributos que modifican y hacen únicos a los colores estos se dividen en tres: tono, saturación y luminosidad.

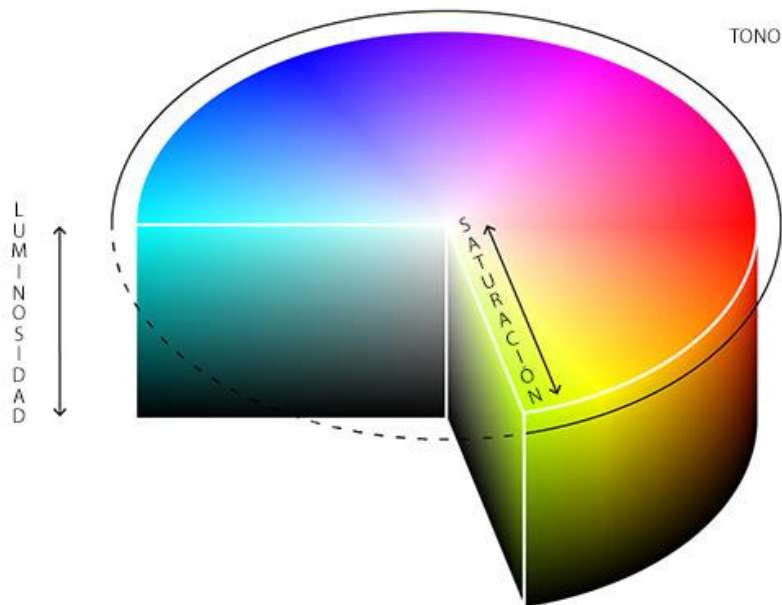


Figura 23, representación de las tres propiedades del color, tomado de fotonostra, 2019

#### 2.2.11.1.1 Tono

Es conocido también como matiz, croma, tinte o en inglés hue. Es la propiedad que hace que el color se diferencie de otro, esta es la razón por la cual los colores tengan nombre. (fotonostra, 2019)





Figura 24, representación de tonos, tomado de fotonostra, 2019.

### 2.2.11.1.2 Saturación

Representa la fuerza o intensidad cromática o pureza del color, también se conoce como la claridad o oscuridad de un color y está definida por la cantidad de luz que posee. (fotonostra, 2019)



Figura 25, representación de la saturación, tomado de fotonostra,2019.

### 2.2.11.1.3 Luminosidad

Es la cantidad de luz que refleja la materia, objeto o superficie. En la teoría de color se refiere a cuanto más oscuro o claro, a mayor luminosidad de un color mayor luz reflejara. (fotonostra, 2019)



Figura 26, representación de la luz en un color tomado de fotonostira,2019.

### 2.2.12 Psicología del color

El color es subjetivo, sensorial e individual, la psicología lo ha clasificado y le ha dado significado y funciones, para esto se ha realizado estudios sobre simbolismo cromático en diferentes culturas y civilizaciones para darle un sentido más universal, los colores influyen en el ser humano creando efectos de carácter fisiológico y psicológicos, produciendo sensaciones de gran importancia e impresiones. El color puede despertar emociones, estimular o deprimir, además de esto puede generar actividades pasivas y activas.

Estos favorecen a sensaciones térmicas como cálidos y fríos y también impresiones de desorden y orden.

Colores cálidos como fríos se denominan así consecuente a el funcionamiento de su situación en el espectro electromagnético, las ondas cortas corresponden a colores fríos y las ondas largas a los cálidos.

Las sensaciones que percibe el individuo son por la relación con elementos que asocian con tiempo térmico por esta razón colores como rojos, amarillos y los que corresponden a su familia da la idea del sol, fuego y calor, en cambio los verdes, azules y violetas se los relaciona con el agua, la humedad, la profundidad, la frescura y el hielo

TABLA 1

BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisited, sentimientos de gratitud, amistad
GRIS	Paz, tenacidad
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio

Tomado de Google Imagen,  
2019.

### 2.2.13 Psicología de las formas

El entorno está rodeado de diferentes formas naturales como artificiales se puede decir que la forma es la identidad de los elementos.

La psicología define a la forma dependiendo su estructura, perspectiva y especialmente su contorno.

El contorno limita a la figura y la estructura es el esqueleto de las formas, estos dos elementos determinan la estructura de los cuerpos y su apariencia externa. Toda forma tiene diferentes cualidades que las diferencia como: textura, tamaño, color y estructura.

Las formas también transmiten sensaciones en el cerebro, al igual que los colores pueden influir en el estado de ánimo y las emociones, también pueden evocar sensaciones de movimiento.



Tabla explicativa sobre la psicología de las formas, tomado de Paredro,2019.

El subconsciente aleja al individuo de formas que puedan lastimarlo o deja que este se acerque cuando esta parece no ser peligrosa, estos suceden por la sinestesia. (Calleja, 2019)

En la siguiente imagen se puede notar que imagen transmite peligro y cual no:

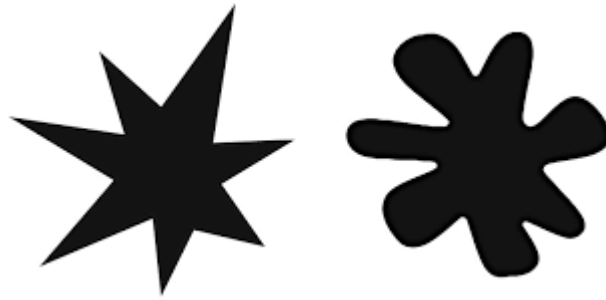


Figura 27, siluestras, tomado de etsididesign, 2019.

### 2.2.14 Ilustración infantil

La ilustración según Lovato es: “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella” (Arcadio Lovato, 2011, p.43)

Las obras impresas para cada etapa de la infancia llevan un trabajo metódico de ilustración, tanto, que en ocasiones el texto pesa menos que la ilustración.



Figura 28, ilustración infantil, tomando de Google images 2019.

### 2.2.14.1 Ilustraciones según la edad del infante

El ilustrador infantil requiere de preparación psicológica de cada etapa del infante, la primera etapa, está entre los **0 y 2** años la gente relaciona esta edad con los colores pastel, pero debe tener en cuenta que los ojos del bebe no diferencian bien los colores, por lo cual se requiere ilustraciones de alto contraste.



Figura 29, ilustraciones para niños de 0 a 2 años, tomado de Google, 2019.

En la edad de los **2 y 6** años, se puede incluir figuras más complejas. Las ilustraciones deben contar una historia, se necesita investigar sobre lo que normalmente hacen los niños a esas edades.



Figura 30, ilustraciones para niños de 2 a 6 años, tomado de Google images,2019.

Más adelante, en la etapa de los **6 a 10** años, las imágenes son más complejas, más impactantes, se hace uso de fondos, de personajes, de degradado, se tienden a usar colores más oscuros.



Figura 31, ilustración para niños de 6 a 10 años, tomado de Google imagen 2019.



A partir de los 10 a 15 años se utilizan estilos cómic, manga y dibujos animados. (Rojas, 2011)



Figura 32, ilustraciones tipo comic, para niños de 10 a 15 años, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.15 Diseño en ilustración

El diseño ha sido valioso para el ser humano, desde siempre ya que le ha dado la facultad de transformar su ambiente, principalmente motivado por satisfacción de adaptación y necesidades alopática. (Vilchis, 2002)

Está presente en toda actividad profesional debido a que posibilita una estructurada forma de pensar, para cambiar las situaciones existentes, en situaciones anheladas. (simón, 1998)

“el diseño es un proceso de creación visual con un propósito”

(Wucius Wong, 1991, p.41)

El lenguaje visual que usa el diseño se rige en el uso de elementos conceptuales tales como línea, punto, volumen y plano, elementos de relación como posición,



espacio, gravedad, dirección y por último elementos prácticos como función, representación, y significado. Los cuales, agrupados determinan la apariencia final y el contenido de un diseño. (Wong,1991)

De igual manera, el diseño debe tener en cuenta puntos importantes como: composición, equilibrio, color, iluminación y contraste.



Figura 33, diseño en ilustración, tomado de Google imagen, 2019.

### 2.2.16 Composición

Es un arreglo de elementos que hace verlos como un todo, cada obra de arte posee alguna composición, es decir la relación entre elementos (ver anexo 5).

Una buena composición tiene que ver con el equilibrio de los elementos.

Se refiere a la ubicación o distribución de elementos en un cuadro, obra tridimensional, etc.

Se puede dividir la composición en libre y clásica.

### Clásica.

Elementos estáticos buscan equilibrio con la simetría.



Figura 34, composición clásica, tomado de Google images 2019.

## Libre

Supone ruptura con el equilibrio estático. (rincondelvago, 2019)



Figura 35, composición libre, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.17 Cromática

Básicamente la cromática hace referencia a la paleta de colores que se utiliza en la pieza gráfica, un uso bueno de esta refuerza el modo.

Es un representación circular y ordenada de los colores según su relación entre matiz y tono, en donde se representan colores primarios, y sus derivados, estos círculos pueden representarse escalonados u en degrade. (ver anexo4). (wikipedia, 2019)



Figura 36, círculo cromático, tomado de Google images,2019.

### **2.2.18 Diseño editorial**

El diseño editorial es una rama del diseño informático y gráfico que se especializa en la maquetación y composición de las diferentes publicaciones, tales como revistas, libros o periódicos.

Esto incluye la realización de gráficas exteriores e interiores de los textos, siempre priorizando un eje estético conectado al concepto que define a cada una de las publicaciones y tomando en cuenta las condiciones de recepción e impresión.

Su objetivo es lograr una unidad armónica entre imagen, texto y diagramación.  
(rosa, 2012)



Figura 37, diseño editorial, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.19 Diseño de personajes

La fuerza de un personaje dentro de una historia, comic, video juego, historieta, animación, no solo se encuentra en sus acciones parte importante de la fuerza que denota está en su apariencia. (Karen, 2019)

Es el paso donde la historia pasa de palabras a imágenes o comienza a ser visual, el diseño de personajes no solo es imagen, antes del bocetaje se toma en cuenta la personalidad del personaje y el clima de la animación.

Importancia:

- Poder repetir la misma imagen en escenario y tomas.
- Tener una idea de cómo son los escenarios.
- Constatar que los escenarios y personajes no van a contrastar.

### Pasos generales:

- Familiarizarse con la historia guion.
- Crear una lista de los personajes.
- Crear un perfil para cada personaje.
- Buscar y experimentar con diferentes estilos.
- Tener a cada personaje en 4 poses diferentes. (Manuel, 2016)

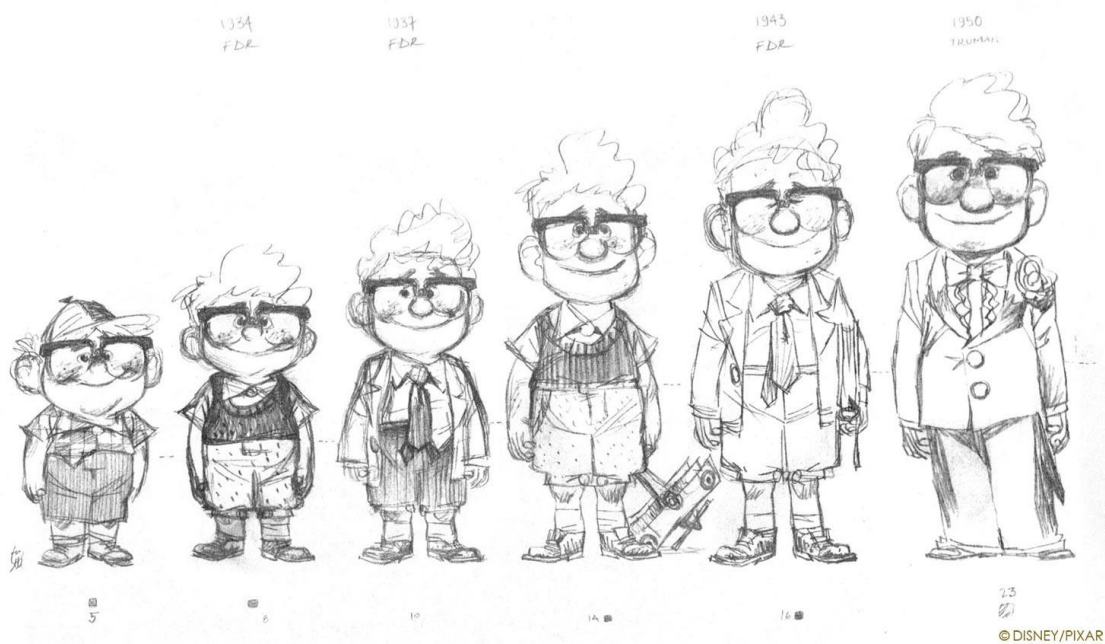


Figura 38, escala de edades de un personaje, tomado de Google imagen.



## Objetivos.

Demostrar destrezas artísticas adquiridas y diseñar un personaje a partir de lo literario.

## Metodología.

El proceso para la creación de un personaje se da a partir de textos donde se relatan sus apariencias físicas y psicológicas, así como otros datos de interés para el diseño, se buscan referentes, tanto físico como teóricos.

Se establece una planificación para realizar bocetos en distintas etapas: dibujos asociados a las imágenes mentales, dibujos de las características más particulares, dibujos del entorno en que vive, dibujos relacionados a su personalidad.

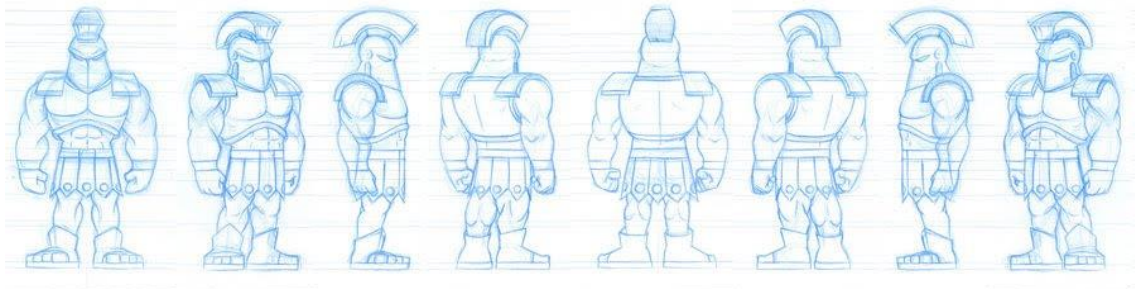


Figura 39, vistas de un personaje, tomado de Google imagen 2019.

## Análisis del texto de referencia.

Se toman ideas del texto, para posteriormente dar una imagen a partir de las características escritas encontradas, esta se define como la primera idea mental.

## Documentación.

Una vez se ha estudiado el texto de partida, se procede a la búsqueda de información, es esencial buscar fuentes que estudien la temática que envuelve al personaje.

## Bocetos.

Es una serie de dibujos no definitivos, que tienen como función experimentar, probar y combinar todas las cosas que se quiere, para descalificar lo que no es útil y de igual manera tomar los elementos que funcionan.

De esta manera se va llega hasta una imagen final. (Moreno, 2013)

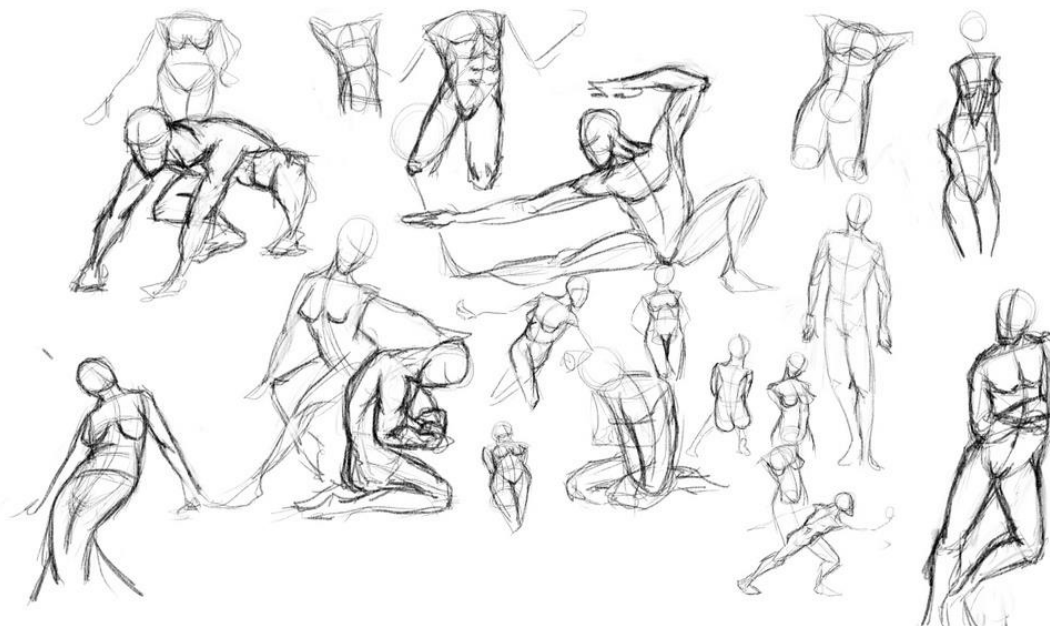


Figura 40, ejemplo de bocetaje, tomado de Google imagen 2019



### **2.2.20 Software de diseño.**

Son herramientas de diseño y dibujo asistidos por computadoras, accediendo al uso de la tecnología informática ayudan al diseñador en una tarea específica, permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigidos por componentes físicos y hardware con instrucciones.

#### **2.2.20.1 Photoshop.**

Es un programa de edición de imágenes creado por adobe systems, que permite retocar, combinar, editar, transformar y armar imágenes de manera fácil este software se maneja por capas para no alterar la imagen original, de igual manera es utilizado en el campo de ilustración digital.



Figura 41, Logo Photoshop, tomado de Google imagen 2019.

### 2.2.20.2 Ilustrador

Es un editor de gráficos vectoriales que trabaja sobre un tablero de dibujo o mesa de trabajo y su función es hacer creaciones artísticas de dibujos y pintura para ilustración.



Figura 42, logo Ilustrador, tomado de google imagen, 2019.

## 2.3 Evaluación comunicacional

### 2.3.1 Focus group



Figura 43 representación de focus group, tomado de Google imagen 2019

Es un método de recolección de datos para una investigación que consiste en reunir a un pequeño grupo de personas y generar una discusión acerca de algo en específico, de esta forma las preguntas son respondidas por la interacción del grupo. Para esto se recomienda un número de entre 3 a 12 para que el grupo de enfoque sea efectivo.

## 2.4 Definición de términos técnicos

**Sinestesia:** Sensación secundaria o asociada que se genera en una parte del cuerpo como consecuencia de un estímulo aplicado en otra.

**Automatismo:** carencia de intervención de agentes exteriores en el funcionamiento en el desarrollo de un proceso.

**Psicofisiológicas:** es una de las ramas de la Psicología más antiguas que existen y se encarga principalmente del estudio de la relación entre los procesos de la conducta y biológicos para lo que intenta pautar patrones de funcionamiento.

**Proclive:** Este término hace referencia a las personas que son propensas o tienen cierta inclinación a algo de forma natural.

**Núcleo Amigdalino.** Como el nombre lo indica, es el conjunto de núcleos que se encuentran en el lóbulo temporal, y tienen cierta relación con el sistema límbico.

**Sinestesia:** Esta asociada a la sensación causada en una parte del cuerpo por motivos de aplicación de estímulos.

**Neuropsicología:** Parte de la psicología que estudia las relaciones entre las funciones superiores y las estructuras cerebrales.

**Software:** el software es una palabra que proviene del idioma inglés, pero que, gracias a la masificación de uso, ha sido aceptada por la Real Academia Española. Según la RAE, el software es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora.

**Diseñar:** Hacer un dibujo o dibujos de una cosa para que sirva de modelo en su realización.

Hacer un plan detallado para la ejecución de una acción o una idea.

**Render:** es un término usado en para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D.

**Hardware:** Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

**Guion:** Escrito que contiene los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias, como planos, decorados, iluminación, etc., para la realización de una película, obra de teatro o programa de radio o televisión.

**Ambivalencia emocional:** es la experiencia de tener pensamientos y/o emociones de ambas valencias positiva y negativa hacia alguien o algo. Un ejemplo común de ambivalencia es sentir a la vez amor y odio por una persona.

**Aloplástica:** Término empleado por autores como Lagache y Ferenczi, por ejemplo, y que designa toda conducta dirigida hacia el medio externo, y por tanto capaz de modificarlo. Por ejemplo, hablar con alguien, asir un sonajero, etc. Antónimo: Autoplástica

**Procesos cognitivos:** son los que permiten el conocimiento y la interacción con lo que nos rodea. Comprenden la memoria, el lenguaje, la percepción, el pensamiento y la atención (entre otros). En enfermedades como el alzhéimer, su deterioro implica la incapacidad de realizar cosas tan cotidianas como bañarse.

**Interoceptivo:** hacen referencia a aquellos estímulos o sensaciones que provienen de los órganos internos del cuerpo humano, como las vísceras, y que nos dan información acerca de las mismas (por ejemplo, dolor de estómago).

## **2.5 Fundamentación legal**

El presente proyecto se ampara en los siguientes artículos:

### **Capítulo segundo**

Derechos del buen vivir

Sección Tercera

“El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad”. (PNBV,2013, Art 16 pg14)

### **Capítulo segundo**

Derechos del buen vivir

Sección Tercera “El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”. (PNBV,2013, Art 16 pg13)

### **Capítulo segundo**

Derechos del buen vivir.

Sección Tercera “Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior”. (PNBV,2013, Art 18 pg14)

## **Capítulo III**

### **3.1 Métodos de investigación**

La presente investigación será direccionada a través de los siguientes métodos:

Experimental con este método servirá para probar técnicas de color, formas, iluminación, texturización, composición e ilustración en general, para enseñar la importancia y el manejo de las emociones en niños. Después de experimentar con estas técnicas se logrará obtener una nueva manera de educar al infante.

Descriptivo con el fin de determinar aquellos aspectos relevantes sobre las emociones, su importancia y su madejo, a través de los estudios realizados, los cuales permitirán conseguir datos verídicos, esenciales y funcionales.

Una vez obtenida la información necesaria, la misma servirá de apoyo para la creación de cada emoción como composición gráfica.

### **3.2 Grupo objetivo**

El grupo objetivo está compuesto por niños y niñas de 6 a 12 años, de clase socioeconómica media, que sean estudiantes o usen medios audiovisuales como forma educativa.

### **3.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Las siguientes técnicas que servirán para la recolección de datos serán:

Entrevista servirá para obtener datos genuinos y despejar interrogantes, obtener ideas, aprender sobre temas desconocidos con la ayuda de psicólogos, ilustradores y editores conocedores del mundo de las emociones y trabajo visuales infantiles.

Recopilación documental permitirá investigar sobre el tema de una forma más rápida y accesible por medio del internet debido que en este podremos encontrar datos escritos, fotográficos y video, además de esto el acceso de libros sobre psicología serán de esencial ayuda.

### **3.4 Técnicas de Procesamiento de datos**

Al finalizar la recopilación de toda la información, tanto fuentes primarias como secundarias se realizará resúmenes de cada tema investigado a fin de sacar los puntos más importantes.

### **3.5 Caracterización de la Propuesta**

#### **3.5.1 Sinopsis**

Tomando en cuenta que las emociones son algo innato en todo ser humano e indispensables para la supervivencia a lo largo de la vida, esta guía explica y enseña la importancia y manejo de 8 emociones comunes en niños, como: tristeza, miedo, ira, alegría, desagrado, sorpresa, vergüenza y envidia por medio de ilustraciones infantiles.

#### **3.5.2 Presentación del producto**

Se trata de una guía infantil ilustrada digitalmente de 22 páginas de las cuales 16 contienen ilustraciones infantiles donde se explica la importancia y manejo de 8 emociones más comunes en niños de 6 y 12 años, se utilizará técnicas digitales para su creación.



### 3.6 Referencias de estilo gráfico

#### 3.6.1 Yoko d'holbachie.

Se tomará como referencia las obras de esta artista para el diseño de personajes, y escenarios, ya que esta trabaja con ilustraciones surrealistas y explota las emociones en cada trabajo.



Figura 44. Ilustración Yoko d'holbachie  
Tomado de Google imagen 2018.



Figura 45. Ilustración Yoko d'holbachie  
Tomado de Google imagen 2018.



Figura 46. Ilustración Yoko d'holbachie, tomado de Google imagen 2018.



Figura 47. Ilustración Yoko d'holbachie  
Tomado de Google imagen 2018

### 3.6.2 Boddy chiu

En este caso el artista crea personajes surrealistas, pero con un toque más tridimensional a sus obras si se compara con las figuras 44, 45, 46 y 47.

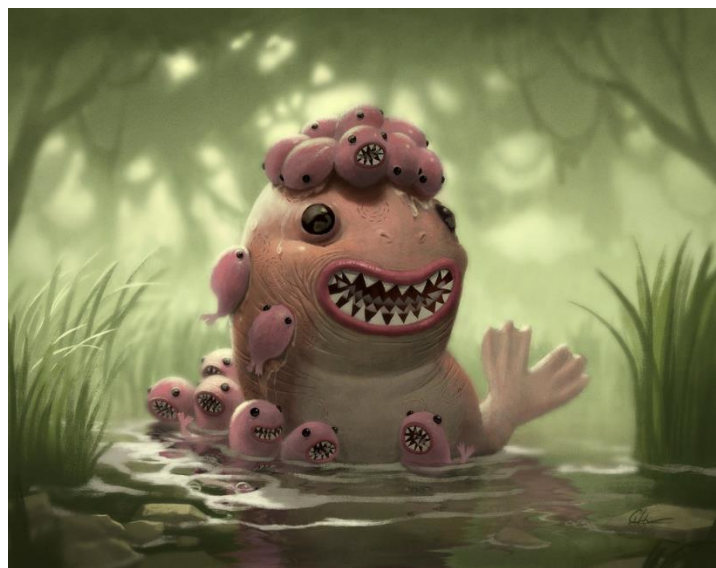


Figura 48. Ilustración Bobby Chiu  
Tomado de Google imagen 2018.





Figura 49 ilustración Bobby Chiu  
Tomado de Google imagen 2018



Figura 50. Ilustración Bobby Chiu  
Tomado de Google imagen 2018

### 3.6.3 Iván Alfaro

Es un ilustrador español, de cuentos infantiles, su objetivo es dar vida a personajes de universos mágico y al mismo tiempo construir un puente entre lo infantil y los amantes de los cuentos de hadas.



Figura 51, atrapadas en la ciudad tomado de Google imagen 2019.



Figura 52, cartel campobosco, tomado de Google images, 2019.



Figura 53, el mago de oz, tomado de Google images, 2019.

### 3.6.4 Jeff Crowther

Es un ilustrador infantil se ha dedicado a trabajar para libros revistas y cuentos infantiles. Sus ilustraciones son coloridas dirigidas para niños.



Figura 54, el domo, tomado de odditycomics, 2019.





Figura 55, ilustración Jeff crowther, tomado de odditycomics, 2019.



Figura 56, ilustración Jeff 75rowther, tomado de odditycomics, 2019.

### 3.6.5 Paleta de colores

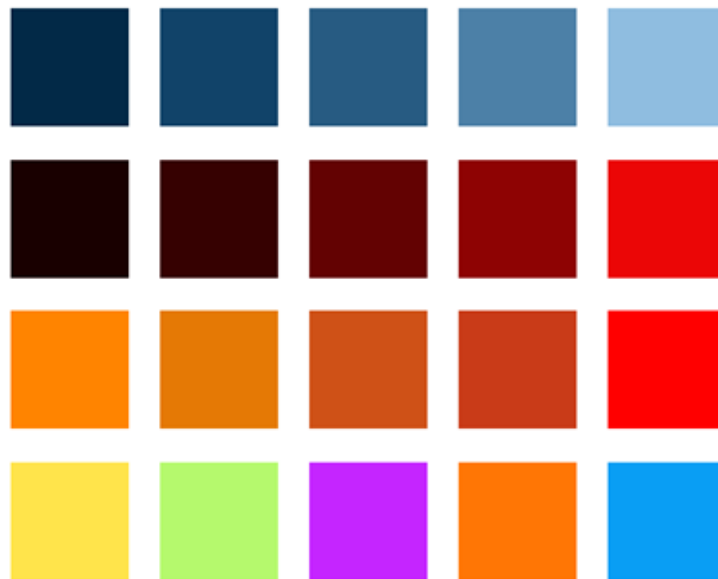


Figura 57. Paleta de colores para cada emoción básica de arriba hacia abajo Tristeza, miedo, ira y alegría.

### 3.6.6 Tipografía

opcion 1  
Century Gothic

fkmkfaskdkavffasfvbffb123455

opcion2  
Cambria Regular

sdavfewgbvtkbkkmwekbmk123456

opcion3  
Arial

svjfksjvfkjsvflkdfblkgfksdlbkb1234

Figura 58. Tipografía  
Century Gothic opción principal para títulos en el afiche  
Cambria regular primera opción para la descripción de cada personaje  
Arial segunda opción para descripción de personajes.



## Capitulo IV

### 4.1 Recursos

#### 4.1.1 Recursos Humanos

Para el presente proyecto se requiere de la asistencia de un ilustrador y diseñador gráfico, con un gran conocimiento en diseño y campos artísticos como creación de personajes, ilustración, creación de escenarios y dibujo. Además de esto con experiencia en programas digitales para ilustración digital como Illustrator y Photoshop.

#### 4.1.2 Recursos técnicos

Para la realización del de dicho proyecto se utilizarán los siguientes recursos:

Hardware

\*computador PC, i7, 16 Gb RAM, disco 2 TB

\*Tableta Wacom Intuos

\*Scanner

\*Impresora

Software

\*Ilustrador

\*Photoshop

#### 4.1.3 Recursos materiales

\*Bocetero

\*Lápices 4h, h, 2b, 5b.

\*Borrador

\*lápices de colores

\*sacapunta

\*esferos

## 4.2 Recursos Económicos

El siguiente proyecto será autofinanciado y gestionado en su totalidad por el autor

### Costos operativos.

**Tabla 2**

DETALLE	VALOR
ALIMENTACION	200.00
TRANSPORTE	60.00
INTERNET	40.00
LUZ	15.00
AGUA	12.00
TELEFONO	30.00
ARIENDO	300.00
SOFWARE	50.00
<b>TOTAL</b>	707.00 4.41 la hora

### Equipos y materiales.

**Tabla 3**

DETALLE	VALOR
TABLETA GRAFICA	200.00
COMPUTADOR	2000.00
DISCODURO	140.00
MATERIALES	500.00
<b>TOTAL</b>	2.800.00 anual 233.00 mensual 1.45 hora

**Costo de producción****Tabla 4**

<b>detalle</b>	<b>valor</b>
ilustración	1200,00
experiencia	450,00
maquetación	480,00
impresión	250,00
<b>total</b>	2.380,00 mensual 14,87 hora

**Total, facturación****Tabla 5**

<b>detalle</b>	<b>valor</b>
45%de ganancia.	1494,00
<b>subtotal</b>	4814,00
<b>Iva 14%</b>	673,96
<b>total</b>	5487,96 mes 34,299 hora

**4.3 Costo total**

El costo total de este proyecto será de:

**21.951,84 USD**

**NOTA:** El presupuesto está elaborado para 4 meses.





## Asco

El mundo del asco que da a la vista una sensación desagradable, pero a la vez entretenida de ver esta emoción.



Figura 60 escenario asco.

## Envidia

Este es un escenario común en los niños, pero dándole un toque más exagerado ante la situación.



Figura 61 escenario sorpresa.

**Ira**

Un mundo rodeado de llamas y volcanes denotando la ira de forma metafórica y exagerada.



Figura 62 escenario ira

**Miedo**

Un mundo donde los miedos más comunes de los niños se juntan, formando un ambiente miedoso.



Figura 63 escenario miedo.

## Sorpresa

Este escenario radiado de elementos que en su interior se esconden secretos, representando la sorpresa de una forma más literal.



Figura 64 escenario sorpresa.

## Tristeza

Este mundo rodeado por mar y nubes grises encierra en un lugar triste al que este ahí.



Figura 65 tristeza



## 5.2. producción

### 5.2.1 bocetaje, line art y color

Todos los personajes y escenarios fueron bocetados a mano para posteriormente vectorizarlos en ilustrador, seguido de esto en el mismo programa se le dio color para finalmente en Photoshop se dio trabajo de luces y sombras.



Figura 66 proceso de digitalización y color.

### 5.2.2 Diagramación

La diagramación de la guía será sencilla, va a tener dos tipos de cuerpo de página, en las 8 ilustraciones van a ser la misma.

#### Portada

En la portada de la guía estará conformada por el título- y una gran ilustración.



Figura 67 ilustración portada.

## Cuerpo de página.

En el primer cuerpo de página se mostrará una gran ilustración acompañada del texto que explicará la emoción.



Figura 67 cuerpo de página parte 1

En la segunda se darán consejos de cómo manejar la emoción acompañada de una ilustración.



Figura 68 cuerpo de página parte 2

## Capítulo VI

### Conclusiones y recomendaciones.

#### 6.1. Conclusiones

La guía ilustrada aportara en la educación emocional del público al cual va dirigido, la descripción como los consejos mejorara la perspectiva que tengan los niños sobre que son y cómo manejaban sus emociones.

Otra contribución que tendrá esta investigación es el interés que se dará sobre este tema, despertará la curiosidad sobre lo tratado en la guía y se añadirá valor a un tema que muchos no lo conocían.

En conclusión, este proyecto tiene consejos útiles y fáciles de entender que servirán en el día a día y fortalecerán las bases emocionales que son imprescindibles para la supervivencia y decisiones que se presentan en la vida.

#### 6.2. Recomendaciones

Para la realización de este proyecto fue importante tomar el tiempo que se dedicó para la creación de los personajes y escenarios.

Es fundamental tener una buena creatividad para la creación de personajes como de escenarios y saber manejar temas esenciales como composición, redacción, dibujo y manejo de programas para la digitalización del contenido.

Tomar en cuenta siempre que nos estamos dirigiendo a un público determinado por lo tanto cada ilustración y texto deber ir enfocado a ello.

Para finalizar es muy importante tener un respaldo de toda la información que se crea durante el día ya sea en una nube, cd o memoria externa.

## Referencias

Aspiazu, M. B. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-expresion-emociones-12-anos-20150211103138.html>

Bargueño, E. (1996). Educación plástica y visual. Valencia, España: S.A MCGRAW-NHILL Interamericana de España.

Baron, R., Byrne, D. Y Kantowitz, B. (1980) Psicología: comprensión de la conducta. México: Editorial Interamericana.

Bisquera, R (s/f). Psicopedagogía de las emociones. Madrid, España: Editorial Síntesis.

BRAÑA, A. G. (23 de 5 de 2018). Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/vergüenza/>

Bravo, E. (26 de 6 de 2013). Obtenido de <http://elloboilustrado.es/como-crear-un-album-en-cinco-pasos/>

Calleja, Á. P. (20 de 2 de 2019). Obtenido de <http://etsididesign.com/la-psicologia-de-las-formas/>

Chóliz, M, (2005). Psicología de las emociones. Valencia, España: Ppto de psicología básica y universidad de valencia.

Diez, G. (30 de 6 de 2013). Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/como-manejar-las-emociones-de-manera-eficaz/>

Emociones, U. d. (20 de 1 de 2015). Obtenido de <https://universodeemociones.com/sorpresa/>

fotonostra. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

Garcia, R, (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. San Pedro, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Goleman, D. (1995). La Inteligencia Emocional. Argentina, Buenos Aires: Editorial Batam Books.

Grau, J. A. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf?sequence=1>

GUERRERO, A. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.vix.com/es/imj/salud/7728/sintomas-fisicos-que-reflejan-tu-estado-de-animo>

importancia.org. (4 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.importancia.org/emociones.php>

Karen. (6 de 5 de 2019). Obtenido de <https://platzi.com/blog/creacion-diseno-personajes-desde-cero/>

Kahneman, D. (2011). Thinking, Fast and Slow. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Ledoux, J. (1998). The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life. New York: Simón and Schuster.

Manuel. (14 de 3 de 2016). Obtenido de [https://mospcorp.com/aprender\\_animacion/importancia-etapas-del-diseno-personajes/](https://mospcorp.com/aprender_animacion/importancia-etapas-del-diseno-personajes/)

Montañés, M. C. (2 de 9 de 2005). Obtenido de <https://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>

Moreno, M. G. (4 de 5 de 2013). Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49941/TFG.%20Dise%C3%B1o%20de%20personaje%20para%20animaci%C3%B3n.%20Magode%2C%20la%20bruja.%20Mar%C3%ADa%20Garcer%C3%A1%20Moreno.pdf?sequence=1>

Muñoz, A. (4 de 3 de 2019). Obtenido de <https://www.aboutespanol.com/que-es-la-inteligencia-emocional-2396388>

OKDIARIO. (6 de 1 de 2018). Obtenido de <https://okdiario.com/salud/efectos-envidia-salud-2811718>

psicoglobal. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.psicoglobal.com/blog/psicologia-emocion-ira>

rincondelvago. (5 de 4 de 2019). Obtenido de <https://html.rincondelvago.com/composicion-artistica.html>

Rojas, N. (30 de 3 de 2011). Obtenido de <https://es.scribd.com/document/294531487/La-Ilustracion-Infantil>

Rojas, C. (2015). Ilustrados: procesos creativos y estrategia desde la réplica hasta lo espontaneo. Bogotá, Colombia: cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas.

salirconarte. (5 de 5 de 2019). Obtenido de <https://www.salirconarte.com/magazine/alike-corto-la-sociedad-limita-nuestra-creatividad-desde-pequenos/>

Sanz, T. (5 de 4 de 2019). Obtenido de <https://luapsicologia.com/general/emociones/>

sauce. (4 de 5 de 2019). Obtenido de <http://sauce.pntic.mec.es/~falcon/emociones.pdf>

totenart. (5 de 4 de 2019). Obtenido de <https://totenart.com/noticias/ahmed-awaad-o-como-ilustrar/>

Valencia, C. (6 de 3 de 2016). Obtenido de <https://www.las-emociones.com/envidia.html>

Villanueva, L, Clemente, R y Serrano, J. (1997). La comprensión infantil de las emociones secundarias y su relación con otros desarrollos sociocognitivos. España: Universidad Jaume I de Castellón.

wikipedia. (5 de 4 de 2019). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculo\\_crom%C3%A1tico](https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADrculo_crom%C3%A1tico)



**ANEXOS**

## Capítulo VII

### Anexo

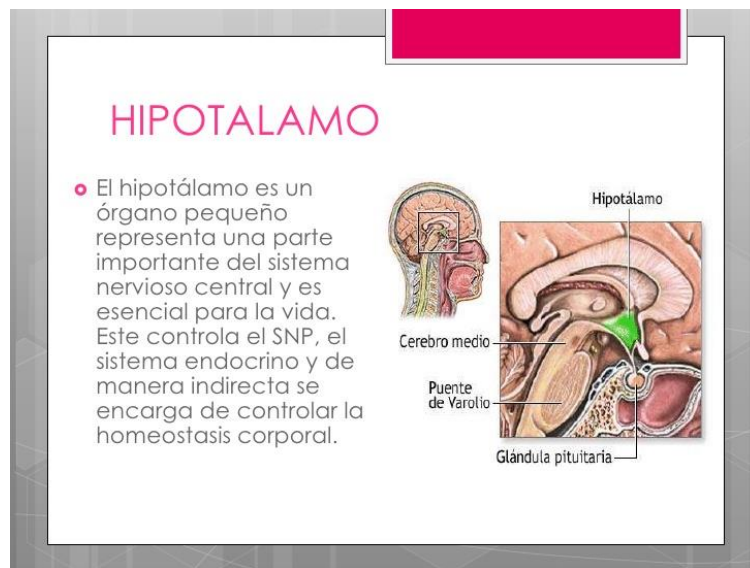
#### Anexo 1

##### 8.1 Posturas corporales según la emoción



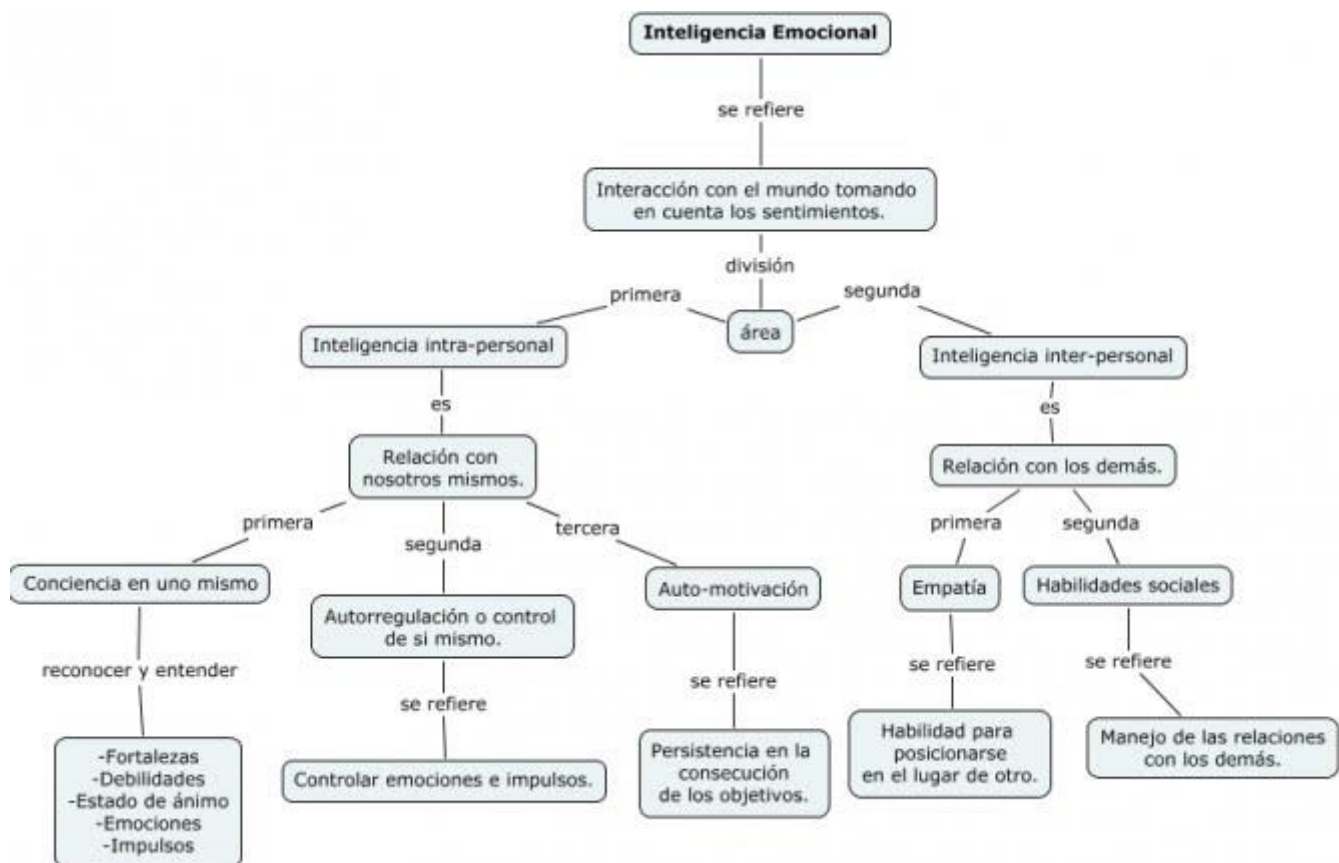
#### Anexo2

## 8.2 Ubicación del hipotálamo



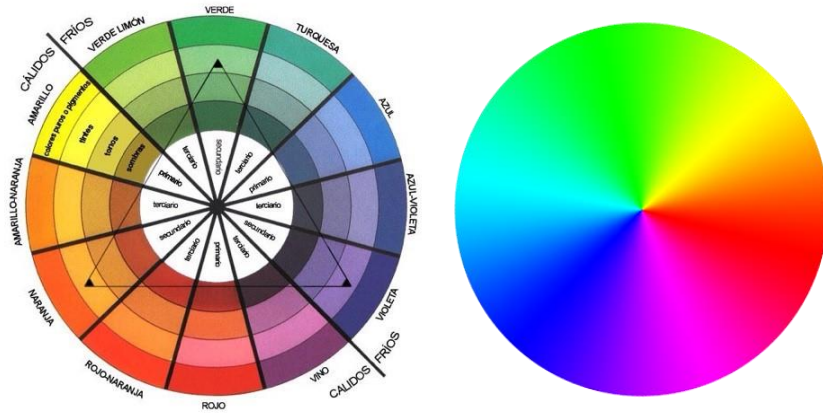
## Anexo 3

## 8.3 Inteligencia emocional



## Anexo 4

### 8.4 tipos de círculos cromáticos



## Anexo 5

### 8.5 mapa conceptual de la composición

