

Artículo de reflexión

Título: Desarrollo de material gráfico para el manejo de la ira en infantes: Feelustra

Integrantes: Kevin Alexander Pachon Velandia, Angie Vanessa Sanchez Preciado

Introducción

El presente artículo de reflexión pretende exponer sobre la importancia del Diseño gráfico en el desarrollo de recursos pedagógicos como apoyo en los procesos de enseñanza- aprendizaje, que respondan a problemáticas sociales como la violencia, haciendo énfasis en el manejo de la ira en niños de los 6 a 7 años de edad. Esto con el objetivo de contribuir a la conceptualización, creación y desarrollo de proyectos desde el diseño que contribuyan al desarrollo humano y sano de las personas.

Actualmente en Colombia una de las problemáticas sociales más grandes es la violencia, durante años el país ha estado marcado por diferentes tipos de violencia, una de ellas de la violencia intrafamiliar, la cual fue definida en el artículo 3 de la ley 294 de 1996 como: *“...todo daño físico o psíquico, amenaza o agravio, ofensa o cualquier otra forma de agresión por parte de otro miembro de la familia.”* Según un estudio de la Secretaría de Integración Social de Bogotá en el año 2022, las comisarías de familia de la ciudad han recibido alrededor 84.847 personas por casos relacionados con violencia familiar, de las cuales 23.368 fueron vistas como víctimas de violencia intrafamiliar.

Según Rafael Bisquerra(2001), psicólogo y pedagogo que se ha centrado en la investigación de la educación emocional *“...Una parte importante de la violencia se activa a partir de la ira que no somos capaces de regular de forma apropiada desde niños”*. Es por esto que él recalca la importancia de la educación emocional y como el bienestar emocional debe ser una de las metas más importantes en la educación, con el objetivo de fomentar el bienestar a nivel personal y social.

La educación emocional debe iniciarse en los primeros años de la infancia, pues estos años son esenciales en el desarrollo como individuo del ser humano. Según la teoría de las etapas

de desarrollo cognitivo de Piaget (1969) los niños siguen patrones de desarrollo conforme van alcanzado su madurez e interactúan con su entorno. Una de las etapas del desarrollo se llama periodo preoperatorio que va de los 2 a 7 años de edad, en este periodo el niño es capaz de pensar simbólicamente, empieza hacer uso de diferentes expresiones del lenguaje (palabras, imágenes, gestos), En esta etapa el niño también empieza a identificar las diferentes emociones, sin embargo no es hasta los 6 años que desarrolla su capacidad de comprenderlas, lo cual le permite empezar a manejarlas y controlarlas con la guía de educación apropiada. El entender las emociones, reconocerlas y manejarlas desde pequeños evitarán comportamientos negativos que son tan repetitivos en este país.

Gracias a la información que se obtuvo de los autores Piaget y Bisquerra, se identificaron puntos claves que contribuyen en la realización del proyecto, como la segmentación del público objetivo (niños de 6 a 7 años). Además de notar la urgencia de abordar y tratar una emoción como la ira ya que esta afecta aspectos psicológicos y hasta físicos en el infante, que a largo plazo puede influir de forma negativa en la sociedad.

Es muy difícil que un niño comprenda todo el proceso psicológico que se está llevando a cabo con sus emociones, es cuando el diseño gráfico puede contribuir, con el desarrollo de piezas gráficas atractivas que hagan parte del proceso de aprendizaje-enseñanza de los niños, pues según las investigaciones en páginas de artículos científicos como Redalyc.org entre otras fuentes usadas para la sustentación de este documento como Arizpe y Styles quienes abordan el tema de la alfabetización visual como “un área poco explorada desde los contextos educativos, señalando su ausencia en los programas de lectura y la poca importancia que se presta a las imágenes a diferencia de lo que ocurre con los textos”, actualmente (2022) hay muy pocos contenidos gráficos sobre el manejo de la ira enfocado a los niños, lo normal es que sea abordado desde la psicología e información netamente escrita.

Según Bader (1979) Las imágenes en general son una especie de lenguaje, es toda una materia prima, es historia, es algo sociocultural y además genera gran impacto en los infantes, estimula ese sentimiento artístico y es por eso que apostamos por desarrollar material gráfico para transmitir la información ya que las imágenes y en general el material visual es bien recibido por los niños Parsons (1987) las imágenes en los niños son recibidas de forma biológica por su cerebro y este responde de formas positivas ante lo que ven.

Reflexión

Con base en lo anterior entendemos la importancia de la educación emocional y el desarrollo de material gráfico, no solo aplicado en la pedagogía, sino en cualquier plataforma y tema, en este caso el manejo de ira y cómo aprender a gestionar y controlar esta emoción puede llegar a tener un impacto importante a nivel personal y social del individuo.

Como ya se mencionó, actualmente los materiales gráficos acerca del manejo de la ira son muy pocos, la mayoría de la información acerca de estos temas está dirigida a un público adulto, además de ser contenidos muy serios e investigativos que no son nada atractivos para los infantes y que se requiere de un conocimiento previo a temas para llegar a entenderlos.

El diseño gráfico es un proceso de creación visual que tiene la capacidad de comunicar mensajes y mediante ellos nutrir el conocimiento, las actitudes y los comportamientos de las personas, que en este caso contribuyen de forma positiva al entorno social y personal del individuo. Por eso se propone usar el diseño gráfico como mediador, que cumpla la función de traducir a un lenguaje gráfico las temáticas definidas por la psicología y pedagogía y que tengan como objetivo consolidar y facilitar la información, haciendo a los niños partícipes de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

La importancia del diseño radica en la capacidad de comunicar ideas a través de contenidos visuales. el color, la forma, tipografía, maquetación, entre muchas otras técnicas y conceptos gráficos, teniendo en cuenta al público objetivo al que va dirigida la información, pues todo lo mencionado anteriormente tiene un uso y expresión diferente dependiendo del nivel cognitivo y la forma en la que procese la información del individuo. En este caso y teniendo en cuenta que el público objetivo son niños de 6 a 7 años de edad se deben tener en cuenta los siguientes aspectos a nivel gráfico:

- El uso de la imagen como factor fundamental al momento de traducir la información, pues en estas edades el lenguaje predominante es el visual. Haciendo uso de la ilustración infantil como recurso principal, ya que nos permite la implementación de dibujos en lugar de palabras, es útil para representar y ayudar a entender la realidad de

una forma atractiva, llamando la atención. Tiene como objetivo explicar temas complicados de manera sencilla y también permite que en ocasiones los niños puedan expresar sus emociones como ya mencionamos anteriormente por los autores Bader (1979) y Parsons (1987).

- El uso del color es un elemento significativo en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Pues según la psicología cada uno de ellos transmite sensaciones y emociones diferentes. El uso de colores vivos hace que los contenidos sean mucho más atractivos para los niños. La psicología selecciona las formas de ver las cosas y les da un sentido, centrándose en las habilidades que se reúnen, que, como dice J.C. Sanz, es una cuestión de adquirir habilidades y aprender a ponerlas en práctica.
- El uso de tipografías, aunque es muy poco lo que se usan en el desarrollo de materiales gráficos para niños de estas edades es fundamental tener en cuenta que estas se usan para destacar, títulos o pequeñas frases que acompañan a las ilustraciones, es por esto que es importante tener en cuenta, que la tipografía debe ser legible de un puntaje mínimo de 24 puntos. Según Rosemary Sasson(2010) el nivel de legibilidad de las letras puede ayudar a facilitar la comprensión de las palabras.

Aunque existen muchos más conceptos a tener en cuenta que hacen parte del desarrollo de material gráfico, estos son unos de los más relevantes a la hora de comunicar información a nivel gráfico y a su vez son los que logran que la información sea dirigida directamente a los niños, que logran captar su atención y que les permite hacer parte de su proceso de enseñanza.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, desde el diseño se realiza una propuesta de la diagramación de una pieza editorial en donde hay secciones enfocadas para los padres y/o maestros que acompañen al niño durante la lectura o el desarrollo de dicha pieza, que si bien está enfocada al niño, el padre también obtendrá la información detallada y servirá de guía en el desarrollo de la pieza editorial, la forma en la se plantea esta idea es que en ciertas páginas hayan recuadros o toda una sección con información dirigida a un público adulto, para esto se propone una línea gráfica distinta a la de los niños teniendo en cuenta que esta última es la predominante en la pieza editorial, pues los niños siguen siendo el público objetivo de este proyecto, a su vez la creación de espacios dentro de la pieza en donde se

plantea el desarrollo de actividades interactivas o juegos que complementan la información de la pieza editorial. A su vez y como parte del proceso creativo se desarrollaron unos personajes para dicho material gráfico, personajes que han tenido varias propuestas de bocetación y que además fueron elegidas por un grupo de infantes del grado primero de la institución IED Roberto Velandia, del municipio de Mosquera-Cundinamarca. Mediante esta aplicación en forma de encuesta los niños involucrados eligieron los bocetos que más les llamaban la atención tanto de los personajes como de la mascota y es así como determinamos que tipo de personajes serían los elegidos para la pieza editorial. A continuación adjuntamos el resultado de las encuestas realizadas así como el proceso de bocetación que sirva de soporte.

ENCUESTA PROPUESTA DE PERSONAJES

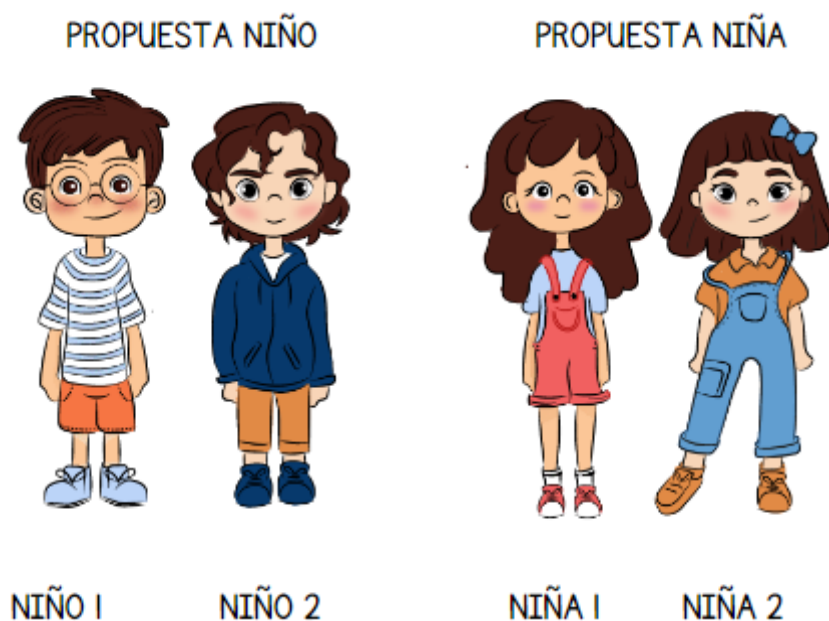
Número de estudiantes encuestados del grado primero: 20 (100%)

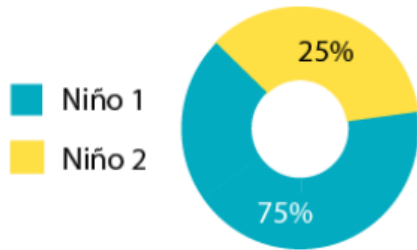
Niños: 9 (45%)

Niñas: 11 (55%)

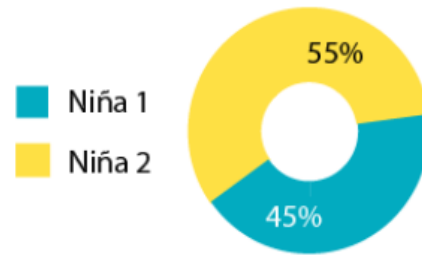
1. Diseño de personajes:

Se les dio a conocer a los 20 niños, 2 opciones de diseño de personaje y estos fueron los resultados:



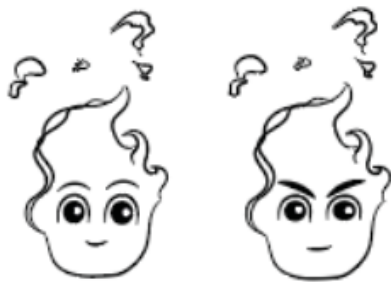


- De los 20 niños a 15 de ellos les gustó el Niño 1
- De los 20 niños 5 de ellos les gustó el Niño 2



- De los 20 niños a 11 de ellos les gustó la Niña 2
- De los 20 niños a 9 de ellos les gustó la Niña 1

PROPUESTA DE MASCOTA

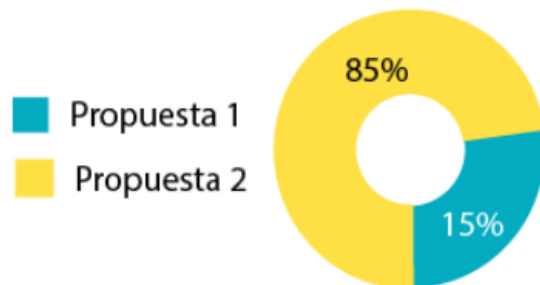


PROPUESTA 1



PROPUESTA 2

- De los 20 niños a 17 de ellos les gustó el Niño 2
- De los 20 niños a 3 de ellos les gustó el Niño 2



Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se decide hacer uso de los personajes escogidos por los niños. El planteamiento de los personajes concluyó en un niño, una niña y una mascota, la mascota estará representado la ira, para esta se desarrollo dos propuestas gráficas; una en la que estará calmada y representará una actitud normal y serena y por otro lado está su actitud fuerte en la que se verá más intensa como la representación de un ataque de ira, dichas representaciones estan acompañadas por una paleta de color monocromotica roja, que segun la en donde para el estado pasivo y calmado se hara uso de las tonalidades claras y para el estado de ira, las tonalidades más intensas. El nombre de la mascota es “Luu”, un nombre sencillo y fácil de recordar para los infantes. Para estos personajes se realizaron en una serie de poses, que luego serán ilustraciones usadas para los contenidos gráficos de la pieza editorial. Además de realizar la diagramación de dicho contenido gráfico y toda una propuesta de línea gráfica que ha sido el resultado de un seguimiento por parte de los docentes, la información que arrojó la encuesta grupo de niños del grado primero de la IED Roberto Velandia y la ardua investigación acerca del tipo de ilustración, psicología del color y la tipografía acorde al público objetivo, sin dejar de lado la información que estará presente en en la pieza editorial que también hace parte de la investigación.

Conclusión

Con el presente artículo concluimos que existe la necesidad clara de informar acerca del manejo de las emociones en los niños, en este caso específico la ira, que les permita aprender a reconocerla, manejarla y controlarla, con el objetivo de su sano desarrollo como individuo. A su vez dándole importancia al diseño gráfico que busca contribuir en la conceptualización, creación y desarrollo de proyectos de diseño que permitan que la información llegue de manera clara y sencilla tanto a los infantes, como a los padres y/o educadores. Es decir que la información que sale de la investigación de áreas como la pedagógica y psicológica es muy importante en estos casos, sin embargo está también debe ser acompañada de una estrategia de comunicación gráfica que permita que la información sea más fácil de comprender, en un caso tan específico como los son los niños, debido a que su lenguaje es mayormente visual, es por esto que si lo queremos hacer partícipe de su aprendizaje debemos contar con recursos que a ellos les llame la atención y que puedan comprender de manera mucho más sencilla.

Referencias bibliográficas

1. Pérez, M, Redondo, M. y León, L. (2008). Aproximaciones a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención psicológica. Revista electrónica de motivación y emoción. Volumen 11 (12-13 pg). Recuperado de: <https://goo.gl/nmRwQC>
2. Muslera, M. (2016) Educación emocional en niños de 3 a 6 años. (21-26 pg)<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7816/1/Muslera%2c%20Marcela.pdf>
3. Bisquerra, R. (2011) Educación emocional, propuesta para educadores y familias (15-19pg)<https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/04/Educaci%C3%B3n-Emocional.-Propuestas-para-educadores-y-familias-Rafael-Bisquerra-Alzina-2.pdf>
4. Rodríguez, L. M. (2015). Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de pre jardín del jardín infantil de la uptc. (25–27 pg) Recuperado de: <http://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1415/2/TGT-165.pdf>
5. Murcia, N. (2001). Lenguaje visual elemento básico en el desarrollo de los procesos de los procesos de pensamiento. (13-17pg) Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/47069827.pdf>
6. Rodríguez, C.M. (2009) Diseño gráfico en material didáctico, una investigación acerca del fortalecimiento educativo. (18-22 pg)https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3DLxvU4xg9cC&oi=fnd&pg=PA9&dq=dise%C3%B1o+grafico+en+material+didactico+para+ni%C3%B1os&ots=tgGoUcFXxJ&sig=T7r3HJkpc6QaNqwcCSwI_LU8EE#v=onepage&q&f=false
7. Bisquerra, R. (2011) Educación emocional, propuesta para educadores y familias (105-111pg)<https://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2019/04/Educaci%C3%B3n-Emocional.-Propuestas-para-educadores-y-familias-Rafael-Bisquerra-Alzina-2.pdf>
8. Almenara, J. Batlle. S. (2011) Máster en paidopsiquiatría Modulo 1 (9 -15 pg)http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
9. Moreira, M (2003) Lenguaje de aprendizaje significativo (11 pg) <https://cmapsconverted.ihmc.us/rid=1GLSWT715-241D5Q5-H6L/Lenguaje%20y%20Aprendizaje%20Significativo.pdf>
10. Ciafardo, M (2020) La enseñanza del lenguaje visual, bases en la construcción de una propuesta alternativa (11-41 pg) http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/143212/Documento_completo.pdf?sequence=1#page=76
11. Velazquez, A. (2014) Etapas del desarrollo cognitivo de piaget (2 pg)https://www.researchgate.net/profile/Armando-Valdes-Velazquez/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget/links/5b80af4c4585151fd1307d84/Etapas-del-desarrollo-cognitivo-de-Piaget.pdf
12. Cassa, E. (2005) La educación emocional en la educación infantil (7-11 pg)<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>
13. ARIZPE E.; STYLES M. (2004). Lectura de Imágenes. Los Niños Interpretan Textos Visuales/ Reading Images. Children Intepreting Visual Texts. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1ª edición en español, 402 pp. (205-206-207 pg) <https://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/1017/883>

14. Psicología del color DISSENY
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>
15. Estudio de la construcción de los elementos caligráficos en el proceso de alfabetización de adultos en la Amazonia brasileña (69 pg)
chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://riunet.upv.es/bitstream/10251/18154/1/tesisUPV4004.pdf>
16. Doval, C. M. B., & Moreno, E. M. (2022). Mejorando la tolerancia a la frustración desde la expresión corporal. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 13(75).
17. TABARES LÓPEZ, LORENA, & TAMAYO ZULUAGA, DIANA MARÍA, & MUÑOZ, MARÍA FERNANDA, & ATEHORTÚA PALACIO, YAKELINNE, & SEGURA SIERRA, SANDRA, & OCAMPO FLÓREZ, ESTEBAN (2020). Emociones constructoras de paz desde los niños y las niñas del grado transición: representaciones desde su experiencia. Zona Próxima, (32),105-125.[fecha de Consulta 1 de Octubre de 2022]. ISSN: 1657-2416. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85369946006>
18. FERNÁNDEZ BERROCAL, Pablo , & EXTREMERA PACHECO, Natalio (2005). La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19(3),63-93.[fecha de Consulta 2 de Octubre de 2022]. ISSN: 0213-8646. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927005>
19. Peña-Molino, Daniel , & Shih, Pei-Chun (2017). Evaluación psicológica mediante juegos serios: Propuesta y validación de dos medidas conductuales de impulsividad. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes, 4(3),67-73.[fecha de Consulta 2 de Octubre de 2022]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477152557009>
20. Armas Arráez, M.^a Milagros (2019). HACER FLUIR EL APRENDIZAJE. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 2(1),299-309.[fecha de Consulta 10 de Mayo de 2022]. ISSN: 0214-9877. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349860126029>
21. Huebner, D. (2010). Que puedo hacer cuando estallo por cualquier cosa. <https://irp-cdn.multiscreensite.com/a8c32bb2/files/uploaded/274083892-Que-Puedo-Hacer-Cuando-Estallo.pdf>
22. (45), A. (2018, August 30). Distractores emocionales. Steemit. <https://steemit.com/educacion/@anaviteko/distractores-emocionales>
23. Franch, J. (2018). 30 Actividades para trabajar las emociones con los niños.
24. Rodriguez, M. C. (2012). Aprendiendo sobre las emociones. Ceccsica.Info. <https://ceccsica.info/sites/default/files/docs/Aprendiendo-emociones-manual.pdf>
25. Muslera, M. (2016) Educación emocional en niños de 3 a 6 años. (28pg)<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7816/1/Muslera%20Marcela.pdf>

