



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**ÁLBUM ILUSTRADO PARA SENSIBILIZAR CONDUCTAS SUICIDAS
EN ADOLESCENTES DE RIOBAMBA**

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES:

JAIRO SAÚL CÁSERES AMPUDIA
EDUARDO ARIEL MENDOZA CUACÉS

Riobamba - Ecuador

2023

© 2023, Jairo Saúl Cáseres Ampudia & Eduardo Ariel Mendoza Cuacés.

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Nosotros, **Jairo Saúl Cáseres Ampudia y Eduardo Ariel Mendoza Cuacés**, declaramos que el presente Trabajo de Integración Curricular de nuestra autoría y los resultados de este son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autores asumimos la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 10 de abril de 2022.

Jairo Saúl Cáseres Ampudia
050293935-8

Eduardo Ariel Mendoza Cuacés
080385121-1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular: Tipo: Proyecto Técnico, **ÁLBUM ILUSTRADO PARA SENSIBILIZAR CONDUCTAS SUICIDAS EN ADOLESCENTES DE RIOBAMBA**, realizado por los señores: **JAIRO SAÚL CÁSERES AMPUDIA Y EDUARDO ARIEL MENDOZA CUACÉS**, ha sido minuciosamente revisado por los miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

FIRMA

FECHA

Dñdora. Mónica Gabriela Sandoval Gallegos.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

2023-02-09

Mgtr. María Fernanda Soto Ayala

**DIRECTORA DEL TRABAJO
DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

.....

2023-02-09

Mgtr. Pepita Ivonn Parra Alarcón

**ASESORA DEL TRABAJO
INTEGRACIÓN CURRICULAR**

.....

2023-02-09

DEDICATORIA

Recordar lo esencial que son las personas y su existencia, este proyecto va dedicado para aquellos que con su mente brillante han logrado salir de situaciones adversas con un control total de las emociones. La vida, no es fácil pero tampoco imposible, no seamos nuestro propio enemigo. Le dedico a un familiar para recordarle que el primer paso empieza por el amor propio, la constancia, disfrutar el día a día, aceptarte, formarte, despojarte de un pasado que atormenta, no es necesario vivir de las circunstancias o de lo que asuman. Aprender a controlar las emociones, impulsos y pensamientos. Solo deja que el corazón palpite a su tiempo y eso hará posible alcanzar sueños sin fronteras. Me es indispensable tratar de entenderte, he analizado todos los factores. La salud mental es importante y por tal motivo se ha generado una solución inmediata a las necesidades de los adolescentes. Los jóvenes son los protagonistas y las modificaciones en su estilo de vida son el impulso por el cual surgió el proyecto. Generar una respuesta lúdica a un tema que a veces llega a mortificar. Existen respuestas, empecemos a despertar, descubrir la vida, dejar vivas las ilusiones y derrotar miedos.

Saúl

El presente trabajo se lo dedico principalmente a Dios, por darme fuerza para continuar en este proceso y cumplir uno de mis sueños. Dedico a mi Familia de forma especial a mis padres, que son las personas más importantes de mi vida, ya que me dieron la vida y me aman incondicionalmente, por su esfuerzo, trabajo duro y sacrificarse por mí y por mis hermanos, gracias a ello fue posible seguir mi pasión y estudiar esta carrera que amo, ya que fueron fuente de motivación e inspiración. A mis hermanos y sobrinos por sus palabras de aliento, apoyo, empatía y alegría que me impulsaron para salir adelante y llevar todos mis proyectos a término.

A mi esposa, por impulsarme a cumplir mis metas, por su paciencia, amor y perseverancia conmigo.

Eduardo

AGRADECIMIENTO

Un profundo sentimiento convertido en mensaje. Gracias a esa Deidad que abonó vida en la Tierra para que el humano sirviese de allí y haga próspero su destino. Dios es el partidario que mamá Angeline Ampudia sea el impulso que necesito en mis días, con virtud, sabiduría, amor y ejemplo cómo lo hizo mami Angelita abonaron mi ser para convertirme en el hombre y profesional de ahora. La perseverancia y coraje son características que me ha compartido y heredado mi alma gemela, mi hermano Daniel Cáseres. Mamá y mi hermano han sido cómplices de muchos proyectos dentro de mi formación académica, gracias por confiar y creer en mi visión para ver y sentir el mundo, por ser espectadores y cuestionadores honestos que inspiran. A Pamela Velazco una integrante nueva en la familia junto a un angelito en camino, mi sobrina, una sola alma que emiten mucha ternura y optimismo en mi vida. A mis queridos familiares por involucrarme desde pequeño en el mundo artístico y del diseño. A mis educadores desde el nivel básica, media y superior que han moldeado mis conocimientos, sembrado ideales e iluminado mis momentos menos brillantes, un sincero agradecimiento a mi Tutora y Asesora, expertas en el campo del Diseño e Investigación. A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo que solidificó mi potencial, a la ciudad de Riobamba por la hospitalidad. Un agradecimiento especial a quienes me apoyaron con toda su ferviente disposición en las dificultades que encontré en el camino, a todos por caminar conmigo a la meta.

Saúl

Quiero agradecer a Dios por darme la fuerza y la perseverancia que me permitieron cumplir con mis metas, a mis padres, Oscar Mendoza y Fanny Cuacés, por su constante apoyo, por su guía, valores, consejos para formar la persona que hoy soy, siendo mi soporte en toda mi formación. A mis hermanos, Oscar y Adriana con su alegría, apoyo y compañía, el camino fue siempre más divertido y llevadero. A mi esposa, Shirley Berrones, por estar siempre a mi lado y apoyarme, su afecto, cariño y amor, eres fuente de motivación y perseveras cuando siento rendirme, a mi amigo y colaborador Saúl Cáseres, su responsabilidad y perseverancia durante la realización del trabajo de titulación. Gracias por tu amistad incondicional y constante esfuerzo. Un agradecimiento especial a mi tutora María Fernanda Soto, por sus conocimientos y paciencia, a lo largo del trabajo estaba presta a resolver dudas y ser una guía. A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo que me abrió puertas y otorgó un abanico de posibilidades, oportunidades y aventuras, a mis maestros politécnicos, por sus valiosos conocimientos y paciencia, esencial en mi formación académica y profesional, fuente de motivación y modelo a seguir. Gracias de todo Corazón.

Eduardo

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN.....	xiii
SUMMARY / ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO 1

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	2
<i>1.1 Antecedentes.....</i>	<i>2</i>
<i>1.2 Planteamiento del problema.</i>	<i>3</i>
<i>1.2.1 Árbol de problemas.....</i>	<i>4</i>
<i>1.2.2 Prognosis</i>	<i>5</i>
<i>1.3 Justificación</i>	<i>5</i>
<i>1.4 Objetivos</i>	<i>6</i>
<i>1.4.1 Objetivo general.....</i>	<i>6</i>
<i>1.4.2 Objetivos específicos.....</i>	<i>6</i>

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
<i>2.1 Reseña histórica del suicidio.....</i>	<i>7</i>
<i>2.1.2 Diferenciación de términos.....</i>	<i>8</i>
<i>2.1.3 Comportamiento Suicida.....</i>	<i>9</i>
<i>2.1.4 Razones</i>	<i>10</i>
<i>2.1.5 Factores de riesgo.....</i>	<i>10</i>
<i>2.1.6 Factores protectores</i>	<i>11</i>
<i>2.1.7 Mitos y verdades sobre el suicidio.....</i>	<i>12</i>
<i>2.1.8 Fases</i>	<i>12</i>
<i>2.1.9 Significado de las conductas autolesivas.....</i>	<i>13</i>
<i>2.1.10 ¿Qué hacer cuando alguien dice que quiere suicidarse?</i>	<i>13</i>

2.2	<i>La adolescencia y el suicidio</i>	14
2.2.1	<i>Adolescente</i>	15
2.2.2	<i>La adolescencia en otras épocas</i>	15
2.2.3	<i>Cambios durante la adolescencia</i>	16
2.2.4	<i>Características del adolescente</i>	17
2.2.5	<i>Características de la adolescencia temprana</i>	19
2.2.6	<i>Características de la adolescencia tardía</i>	19
2.3	<i>Álbum ilustrado</i> :.....	20
2.3.1	<i>Incidencia del álbum ilustrado en los adolescentes</i>	22
2.4	<i>La imagen</i>	23
2.5	<i>Comunicación visual</i>	24
2.5.1	<i>Comunicación mediante la ilustración</i>	24
2.5.2	<i>El personaje como recurso de comunicación visual</i>	24
2.6	<i>¿Qué es un ilustrador?</i>	25
2.6.1	<i>Diseño gráfico e ilustración</i>	25
2.6.2	<i>Beneficios de la ilustración</i>	25
2.6.3	<i>Tipos de ilustración</i>	25
2.7	<i>Tipos de lectores</i>	29
2.8	<i>Medios de difusión</i> :	29

CAPITULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	30
3.1	<i>Etapas de investigación</i>	30
3.2	<i>Métodos</i>	30
3.3	<i>Técnicas</i>	30
3.3.1	<i>Documental</i>	31
3.3.2	<i>Observación</i>	31
3.3.3	<i>Encuestas</i>	31
3.4	<i>Instrumentos</i>	31
3.4.1	<i>Prototipo de ficha de documentación</i> :	32
3.4.2	<i>Prototipo de ficha</i>	32
3.4.3	<i>Ficha de observación / Diadema Muse S:</i>	32
3.4.4	<i>Prototipo de encuesta a adolescentes entre 12 y 15 años</i>	33
3.5	<i>Población y muestra</i>	34

3.5.1	<i>Población</i>	34
3.5.2	<i>Tamaño de muestra</i>	34
3.5.3	<i>Método de muestreo</i>	34
3.6	<i>Metodología de Diseño</i>	35
3.6.1	<i>Elección de la historia:</i>	35
3.6.2	<i>Creación de personaje:</i>	36

CAPÍTULO IV

4.	<i>PROPUESTA DE DISEÑO</i>	43
4.1	<i>Resultados de la investigación</i>	43
4.1.1	<i>Análisis de las fichas de documentación:</i>	43
4.2	<i>Propuesta de diseño</i>	44
4.3	<i>Propuesta inicial historia</i>	44
4.4	<i>Guion literario</i>	45
4.5	<i>Creación de personaje</i>	49
4.5.1	<i>Metodología Licenciada Ramos</i>	49
4.5.2	<i>Metodología Diseñadora Yuko</i>	53
4.6	<i>Creación de Prototipos</i>	62
4.7	<i>Diseño de identidad corporativa</i>	63
4.15	<i>Etapas del diseño</i>	64
4.7.2	<i>Código lingüístico</i>	64
4.7.3	<i>Sustento del ganador</i>	65
4.7.4	<i>Creación de isologo / aspectos técnicos.</i>	65
4.8	<i>Validación</i>	66
4.8.1	<i>Resultados de la aplicación experimental en los adolescentes:</i>	66
4.8.2	<i>Interpretación</i>	68
4.9	<i>Resultados de las encuestas aplicada a los adolescentes:</i>	69
4.9.1	<i>Reflexión</i>	73
	CONCLUSIONES	75
	RECOMENDACIONES	77
	BIBLIOGRAFÍA	
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1–2:	Clasificación del comic.....	27
Tabla 2–3:	Ficha de documentación	32
Tabla 3–3:	Ficha de observación/diadema Muse	32
Tabla 4–3:	Ficha de encuestas.	33
Tabla 5–4:	Elección del tema.....	44
Tabla 6–4:	Resultados de la ficha de observación	67
Tabla 6–4:	Resultados de la ficha de observación	69
Tabla 7–4:	Software vectorial	83
Tabla 8–4:	Software vectorial	84
Tabla 9–4:	Software mapa de bits.....	85
Tabla 10–4:	Estrategias ilustrativas	86
Tabla 11–4:	Estrategias narrativas	87
Tabla 12–4:	Estrategias narrativas	88
Tabla 13–4:	Estrategias narrativas	88
Tabla 13–4:	Elementos visuales.....	90
Tabla 14–4:	Factores protectores.	91
Tabla 15–4:	Prevención del Suicidio / Medios de Comunicación.	92
Tabla 16–4:	La ilustración y su trabajo.....	93

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1-1:	Árbol de problemas.....	4
Ilustración 2-2:	Factores de riesgo.	11
Ilustración 3-2:	Factores protectores.	11
Ilustración 4-2:	Mitos y verdades sobre el suicidio.....	12
Ilustración 5-2:	Beneficios de la ilustración.....	25
Ilustración 6-2:	Elementos del comic.....	26
Ilustración 7-3:	Ficha de personaje.	36
Ilustración 8-3:	Elección del estilo pictórico.....	38
Ilustración 9-3:	<i>Turnaround</i>	38
Ilustración 10-3:	<i>Storyboard</i>	39
Ilustración 11-3:	Portada – Contraportada.	39
Ilustración 13-3:	Estilo del dibujo.....	40
Ilustración 14-3:	Fondo y forma.....	41
Ilustración 15-3:	Elección de tipografía.	41
Ilustración 16-3:	Definición cromática.....	41
Ilustración 17-3:	Incorporación de texto.	42
Ilustración 18-4:	Creación de personaje.....	52
Ilustración 19-4:	Creación de álbum ilustrado.....	56
Ilustración 20-4:	Digital 1.....	57
Ilustración 21-4:	Digitalización Narrativa visual.....	59
Ilustración 22-4:	Tipografía.....	60
Ilustración 24-4:	Incorporación de texto.....	62
Ilustración 25-4:	Prototipo álbum ilustrado - QR.....	63
Ilustración 26-4:	Marca.....	65
Ilustración 27-4:	Tabulación encuestas.....	69
Ilustración 28-4:	Principal emoción.	70
Ilustración 29-4:	Identificado con el personaje.	70
Ilustración 31-4:	Recurso preventivo.....	71
Ilustración 32-4:	Aprendizaje significativo.....	72
Ilustración 33-4:	Propuesta creativa.....	72

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: FICHAS DE DOCUMENTACIÓN.

ANEXO B: REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA APLICACIÓN EXPERIMENTAL MUSE S
EN ADOLESCENTES ENTRE 12 - 15 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD
“VICENTE ANDA AGUIRRE”

ANEXO C: REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA APLICACIÓN DE ENCUESTAS A LOS
ADOLESCENTES ENTRE 12 - 15 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “VICENTE ANDA AGUIRRE”

RESUMEN

El objetivo del Trabajo fue crear un álbum ilustrado para sensibilizar acerca de las conductas suicidas en adolescentes de Riobamba, mediante los *software* de edición vectorial y mapa de bits. El Trabajo se orientó a fortalecer la capacidad de regular emociones y potenciar las alternativas de control a los comportamientos autolíticos. La técnica documental se aplicó para identificar la postura psicológica de los adolescentes de 12 a 15 años, se analizó toda la información obtenida en fichas de documentación, mediante un método analítico se direccionó la línea gráfica del recurso didáctico terapéutico. En la etapa de diseño se ilustró elementos visuales actuales, basado en estrategias ilustrativas y narrativas (*flash forward*), se acudió a la metodología de la diseñadora Judithzz Yuko para la creación del álbum ilustrado, conjunto a la metodología de personajes de la profesora Rosa Ramos. Se instauró en el lector una experiencia acertada de comunicación visual (mensajes bimedia). Luego se evaluó el impacto de las ilustraciones en los efectos emocionales por técnicas de observación, con el instrumento sensorial diadema *Muse S*, se monitorizó las cambiantes ondas cerebrales y determinó la activación neuronal (niveles de concentración – relajación), vinculando directamente con la percepción visual, permitiendo dilucidar las conductas y emociones, datos que sustentaron la variante sensibilidad. Se acentuó la eficiencia del álbum mediante encuestas, validando que se trata de una herramienta didáctica para el aprendizaje significativo en la inteligencia emocional y habilidades cognitivas como, actitud positiva, motivación, reflexión y estimulación. Se concluye que a través de la imagen y su narrativa es posible modificar la conducta del adolescente, sensibilizando o estimulando remediamos irregularidades en las respuestas del cerebro, habilitando posibilidades creativas. Se recomienda generar y consumir recursos pedagógicos con fin preventivo para garantizar el funcionamiento de los estímulos, la reacción cerebral y bienestar personal.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO>, <MENSAJE BIMEDIA>, <ESTRATEGIAS ILUSTRATIVAS Y NARRATIVAS>, <ALBUM ILUSTRADO>, <CONDUCTAS SUICIDAS>, <ONDAS CEREBRALES>, <HABILIDADES COGNITIVAS>, <EFECTOS EMOCIONALES>

2289-DBRA-UPT-2022

ABSTRACT

The objective of the work was to create an illustrated album to raise awareness about suicidal behavior in adolescents in Riobamba through vector and bitmap editing software. The project was oriented to strengthen the ability to regulate emotions and promote control alternatives to autolytic behaviors. The documentary technique was applied to identify the psychological position of adolescents from 12 to 15 years old; the information obtained in documentation sheets was analyzed and through an analytical method graphic line of the therapeutic didactic resource as directed. In the design stage, current visual elements were illustrated based on illustrative and narrative strategies (flash forward). The methodology of the designer Judithzz Yuko was used to create the illustrated album, together with the character methodology of Professor Rosa Ramos. The successful experience of visual communication (bimedia messages) was established in the reader then, the impact of the illustrations on the emotional effects was evaluated by observation techniques with the Muse S headband sensory instrument, the changing brain waves were monitored and neural activation (concentration-relaxation levels) was determined, directly linking with visual perception allowing to elucidation of behaviors and emotions, data that supported the sensitivity variant. The efficiency of the album was accentuated through surveys, validating that it is a didactic tool for significant learning in emotional intelligence and cognitive skills such as a positive attitude, motivation, reflection, and stimulation. It is concluded that through the image and its narrative, it is possible to modify adolescent behavior by raising awareness or stimulation, correcting irregular brain responses, and enabling creative possibilities. It is recommended to generate and consume pedagogical resources with a preventive purpose to guarantee the functioning of the stimuli, the brain reaction, and personal well-being.

KEY WORDS: <GRAPHIC DESIGN>, <BIMEDIA MESSAGE>, <ILLUSTRATIVE AND NARRATIVE STRATEGIES>, <ILLUSTRATED ALBUM>, <SUICIDAL BEHAVIORS>, <BRAIN WAVES>, <COGNITIVE SKILLS>, <EMOTIONAL EFFECTS>

**Lic. Maritza Larrea Mg.
0603370784**

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es una etapa de transición que va de la infancia a la vida adulta marcada por cambios físicos, emocionales y sociales que requiere una especial atención a la salud mental. Las intervenciones gráficas -visuales de promoción de la salud mental para adolescentes van orientadas a fortalecer su capacidad para regular sus emociones, potenciar las alternativas a los comportamientos de riesgo, desarrollar la resiliencia para gestionar situaciones difíciles o adversas y promover entornos favorables. Este proyecto requiere un planteamiento que abarque múltiples niveles para llegar a los adolescentes vulnerables.

Identificar las mejores maneras para comunicarse con personas expuestas al suicidio. Comprender la importancia de velar por su propia seguridad y buscar ayuda para sí mismos, cuando sea necesario. Proveer alternativas o esperanzas de encontrar otras soluciones.

Como futuros profesionales en diseño gráfico los autores del presente Trabajo de Integración Curricular han adquirido un aprendizaje multidisciplinario en diferentes medios como elementos instrumentales de creación de contenido gráfico-visual, artístico contemporáneo y digital. El diseño gráfico que se promoverá, está destinado para nuevas reinterpretaciones del lenguaje creativo, la imagen sensibilizará y ayudará a controlar la inestabilidad emocional en los adolescentes, logrando que desvinculen sus conductas suicidas, emprendan ideales de vida, interioricen, comprendan y construyan significados personales.

CAPÍTULO 1

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes.

El suicidio no es un tema que se afecte solo a nivel nacional, en España, de acuerdo con Navarro (2017), “El suicidio es la tercera causa de muerte en el grupo de edad de entre los 15 a los 29 años, superado sólo por las causas externas de mortalidad y los tumores, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística”

La conducta suicida y las muertes debidas a ella constituyen una creciente preocupación mundial, cerca de 800 mil personas mueren anualmente por esta causa. (Ministerio de Salud, 2019). Las conductas autolesivas son actos intencionales y directos de daño sobre el propio cuerpo sin una clara intención de acabar con la vida. A través de la sensación provocada por las autolesiones se busca aliviar el intenso malestar psicológico vivido por la persona. Este tipo de conducta puede no provocar lesiones importantes, provocar lesiones o provocar la muerte de manera no intencional (Ministerio de Salud, 2019).

En Ecuador, entre 2001 y 2014 se registraron 4 855 muertes por suicidio de adolescentes y jóvenes, 2 738 de adolescentes (10-19 años) y 4 144 de jóvenes (15–24 años). La mayoría de los fallecidos eran varones de 15 a 24 años de edad. La tasa de suicidio más alta fue 10,5 por 100 000 en 2007 (13,4 en hombres y 7,7 en mujeres), seguida por 9,6 en 2012 (12,5 en hombres y 6,7 en mujeres), y la más baja, 6,4 (7,4 en hombres y 5,5 en mujeres), seguida por 6,5 en 2014 (8,6 en hombres y 4,4 en mujeres). El mayor porcentaje de suicidios se registró en zonas urbanas y el método más frecuente fue el ahorcamiento, seguido por el envenenamiento con pesticidas. En un estudio realizado con la población general se han estimado tasas de suicidio más altas en la Sierra y en la Amazonía (la mayor parte de cuya población es indígena) que en la Costa y la Región Insular. En las dos primeras zonas predominan problemas sociales como la migración y el abuso de drogas y de alcohol, que, a su vez, están asociados con un elevado riesgo de suicidio (Gerstner et al., 2018).

Durante el confinamiento por estado de excepción en el año 2020 en el Ecuador, se registraron 97 suicidios en adolescentes de entre 10 a 19 años. Se estimó el número más alto en varones de 15 a 19 años, siendo la edad más frecuente a los 19. El día con más frecuencia de levantamiento de cadáveres fueron los lunes, y el modo preferido de suicidio fue la ahorcadura con 81 casos reportados, seguido con diferencia de la intoxicación y envenenamiento. (Gerstner et al., 2018).

El agente fiscal de Delitos contra las Personas en Chimborazo, Diego Andrade, advirtió que al no constar el suicidio como delito no se maneja en forma estadística, aunque argumentó que en la provincia es evidente el repunte de autoeliminación. “Entre el 60 al 70% de suicidios se trata de menores de edad, principalmente adolescentes”, existen épocas como la Navidad y la finalización del año escolar cuando más casos se presentan, que repercuten en cuestiones afectivas, en donde el suicida se siente solo sin el apoyo del entorno familiar”, (...) en las festividades de la ciudad o la provincia la incidencia de suicidios “es espeluznante”, porque incluso se triplican, señaló. (El Universo, 2022)

Según Genoveva Torres, psicóloga del área de Salud Mental del hospital general Riobamba, tanto los suicidios consumados como los intentos van paralelos, al señalar que en la consulta atiende entre dos a cuatro casos semanales de personas que trataron de quitarse la vida, motivados por la violencia intrafamiliar, el alto consumo de licor y los procesos depresivos. (El Universo, 2022)

Las conductas suicidas abarcan un amplio espectro de conductas, conocido también como suicidalidad, que van desde la ideación suicida, la elaboración de un plan, la obtención de los medios para hacerlo, hasta el acto consumado (MINSAL, 2013; Organización Panamericana de la Salud & Organización Mundial de la Salud, 2014). Es fundamental considerar el riesgo que cada una de estas manifestaciones conlleva pues todas estas conductas tienen un factor común que es urgente acoger y atender: un profundo dolor y malestar psicológico que impide continuar con la vida y del cual ni se visualizan alternativas de salida o solución (Ministerio de Salud, 2019)

1.2. Planteamiento del problema.

El suicidio de adolescentes en el Ecuador es una problemática sanitaria y social que tiene una repercusión progresiva en personas de esta edad, por ello, es necesaria una acción que ayude a corregir esta tendencia, ¿Qué se puede hacer para coadyuvar a sensibilizar conductas suicidas en adolescentes? Se plantea la creación de un álbum ilustrado con imágenes como herramienta didáctica que llegue a ser significativo para un grupo de personas de 12 a 15 años en el cantón Riobamba, las mismas que deben generar un cambio, referente al tema, en el pensar y actuar de dicha población. ¿Cómo se garantiza la funcionalidad de las imágenes del álbum? Se cuenta con profesionales en el área de la psicología y diseño gráfico que supervisarán y evaluarán las ilustraciones, además de realizar encuestas y evaluaciones cuantitativas de los puntos de concentración y relajación dirigidas a los adolescentes que den una base contundente de la efectividad de las imágenes.

1.2.1 Árbol de problemas

Actualmente en la sociedad se ha desencadenado diferentes problemas sociales como es el suicidio, que se presentan por múltiples causas sociales y personales que provocan un acto desesperado, intento de suicidio. Lo que está perturbando la salud mental de una población de adolescentes, la falta de expresión o mensajes que impulsen un cambio hacia un mejor estilo de vida, se ha visto en decadencia.

El objetivo mediante el álbum ilustrado es sensibilizar el comportamiento nocivo (conductas suicidas) en los adolescentes, la principal estrategia visual será la ilustración con un lenguaje universal, conceptual y sintetizado de los diferentes trastornos sociales. Narrativas y estímulos visuales de alto impacto promoverán al adolescente a interpretar y profundizar la vida con pensamientos positivos y actitudes enérgicas. Lectura textual del Árbol de problemas

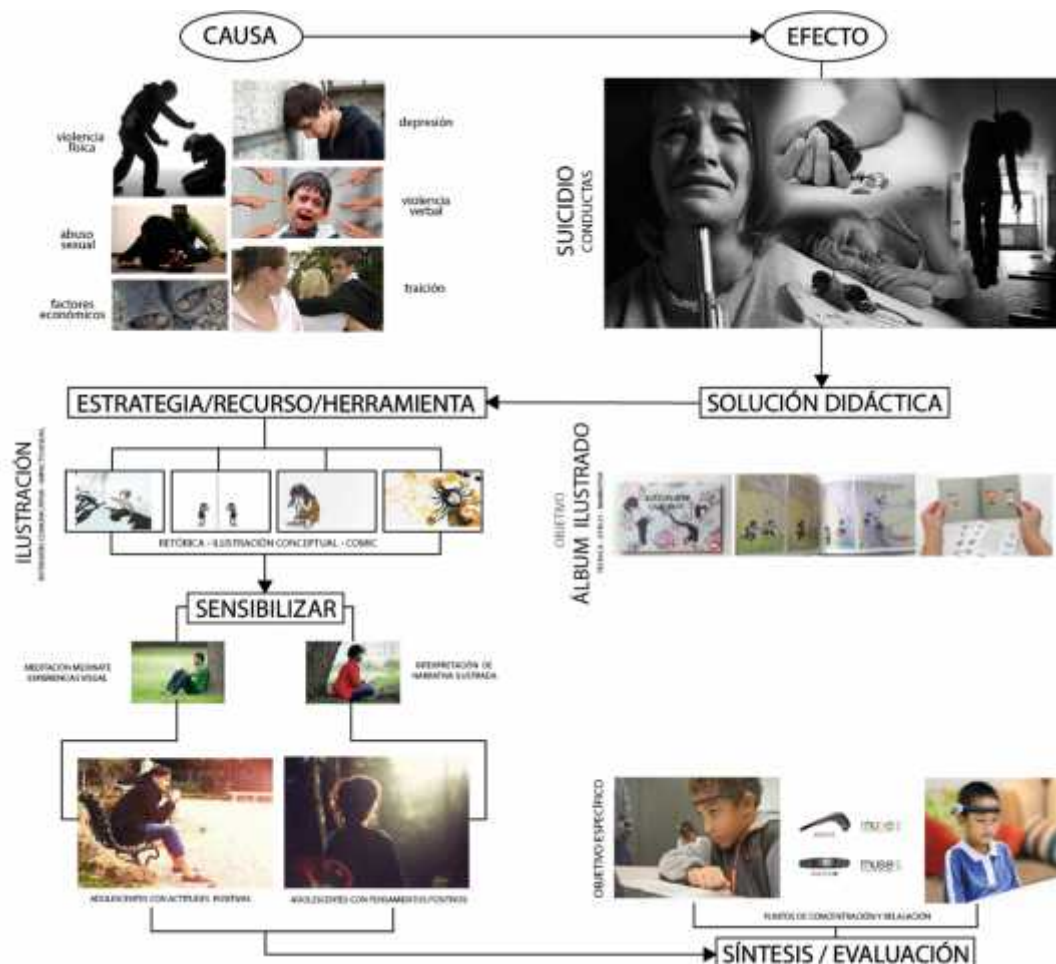


Ilustración 1-1: Árbol de problemas.
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

1.2.2 Prognosis

Las autoridades gubernamentales del Ecuador han dejado desapercibido el tema de los adolescentes frente a las conductas suicidas, el aumento resulta ser progresivo en las tasas de suicidio en adolescentes de la ciudad de Riobamba, dónde se han percibido casos de varios adolescentes y niños, por la falta de comprensión, aceptación en un colectivo o comunidad educativa, entre otras causas que hoy en día ponen en alerta a las autoridades e investigadores de áreas de psicología y educación.

Por otra parte, los estímulos visuales son una herramienta que aportan a la toma de decisiones y conductas principalmente en adolescentes. El lector requiere nuevas narrativas y mediante la creación de novedosas soluciones gráficas, motivar al adolescente a tener pensamientos positivos, conciencia sobre los actos, amor propio y valorar la vida. Por lo tanto, los mensajes visuales tienen incidencia en la sociedad, la imagen impacta en las neuronas de la corteza visual generando estímulos de respuesta.

1.2.3. Sistematización de problemas

¿Cuáles son los factores sociales o personales que producen conductas suicidas?

¿En la ciudad de Riobamba los adolescentes están capacitados sobre el suicidio?

¿Las conductas suicidas se considera como falencias en la salud mental?

¿Hasta qué punto la ilustración influye en el subconsciente del lector adolescente?

¿Cuál es el vínculo afectivo entre adolescentes e ilustraciones?

¿La interpretación de una narrativa visual sensibilizará las conductas suicidas en un adolescente de Riobamba?

1.3 Justificación

El suicidio es una anomalía social que está atrapando a muchos adolescentes en Ecuador está brindada por variantes sociales, culturales, psicológicas, económicas y tecnológicas; pero es un tema que se mantiene al margen, pocas veces se escucha del pronunciamiento por parte de las autoridades a brindar una ayuda oportuna.

Considerando las altas tasas de suicidio de adolescentes ecuatorianos y el declive de estudio sobre el tema en la población ecuatoriana de la delimitación de factores ligados a conductas autodestructivas, también la falta de información de los factores protectores. La ilustración se manifestará como una respuesta por parte del sector estudiantil que realiza este proyecto, beneficiando principalmente a adolescentes de 12 a 15 años por medio de un álbum ilustrado que sensibilice una creciente tendencia hacia el suicidio. A más de coadyuvar al campo sanitario,

también dejará un antecedente que sirva de base para futuros trabajos académicos a nivel local, nacional o internacional, por otro lado, también el sector social se verá beneficiado en función de una mejor calidad de vida para los adolescentes.

El proyecto es viable porque los autores están capacitados en la edición de vectores y mapa de bits necesarios para el desarrollo de este, las artes finales estarán sujetas a la evaluación, se contará con la supervisión de expertos en diseño gráfico que avale la composición final. Al tratarse de ilustración mixta (digital – manual) se complementa con equipos de hardware especializados para esta labor y los recursos económicos para cubrir viáticos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Crear un álbum ilustrado para sensibilizar conductas suicidas en adolescentes de Riobamba, mediante los *software* de edición vectorial y mapa de bits.

1.4.2 Objetivos específicos.

- J Reconocer trabajos académicos referentes al tema por medio de repositorios virtuales para ser utilizados como base teórica del presente proyecto.
- J Identificar la postura psicológica de los adolescentes de 12 a 15 años según distintos autores a través de repositorios virtuales para direccionar la línea gráfica de las ilustraciones.
- J Ilustrar elementos visuales identitarios actuales, basado en estrategias ilustrativas y narrativas, en un álbum ilustrado para generar mensajes sociales.
- J Evaluar el impacto de las ilustraciones en los adolescentes por medio de la Diadema Muse S y encuestas para determinar la eficiencia del álbum.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Reseña histórica del suicidio

La actitud de los hombres ante la muerte no ha sido la misma a través de los tiempos; cuando un hombre de hoy habla de su muerte, piensa que si le fuera dado escogería una muerte súbita, sin dolor, como un leve sueño. El hombre del medioevo se sentiría aterrado de ello, porque como lo expresa el padre de Hamlet, en la famosa obra de Shakespeare, moriría "en la flor del pecado"; por eso el hombre de la edad media prefería un tiempo de arrepentimiento y de balance de sus deudas con Dios y con los hombres, inclusive en las oraciones medievales se rezaba "líbranos, Señor de la muerte repentina". (Francia Reyes, 2008 pág. 25)

Francia Reyes, Castañeda González, & Ramirez Fernández, 2008, señalan una clara evolución sobre la percepción del suicidio a lo largo de la historia:

"Las antiguas civilizaciones sacralizaron la muerte, la domesticaron, queriendo restarle dramatismo e integrarla en un sistema de ritos y creencias que tenían por objeto convertirla en una etapa más del destino, por ello, rechazaban y condenaban el suicidio: el cuerpo del suicida era castigado, arrastrado por el piso, y no tenía derecho a ser sepultado en la Iglesia... solo en el caso del sol dado vencido que se suicidaba por honor, o de otras formas de suicidio como el duelo." (Francia Reyes, 2008)

Como exponen Francia Reyes, Castañeda González, & Ramirez Fernández, 2008, el suicidio ha sido un tema directamente ligado con la religión, visto como un acto que no debería depender del hombre, sino de un ente divino:

En sociedades donde la sacralidad era la cosmovisión vigente, es lógico que el comportamiento suicida se rechazara, pues el hombre no tenía permitido modificar su destino, que estaba en las manos de Dios, tampoco se le reconocía al ser humano el derecho de imponer a la sociedad la presencia intempestiva de la muerte por una decisión personal, una sociedad así no permitía que el individuo la forzara moralmente ni a ella ni a Dios. (Francia Reyes, 2008)

Fue a partir del siglo XIX cuando se perdió ese sentido de socialización, inserto en la ritualidad. La sociedad emergente rechazó aquel paradigma medieval. La muerte fue liberada y pasó al dominio privado, el cadáver era velado en la casa, sepultado en familia, y en ese sentido la muerte pasó a depender cada vez más de la voluntad del individuo. De este modo, la sociedad occidental se había desvinculado de la muerte y del suicidio en particular. (Francia Reyes, 2008)

Por último, Francia Reyes, Castañeda González, & Ramírez Fernández, analizan este tema hasta llegar a la modernidad y cómo el suicidio ha aumentado y se ha llegado a implantar en la sociedad global como “uno de los grandes males del siglo”:

El suicidio era, tiempo atrás en occidente, algo vergonzoso para la familia; era sinónimo de debilidad, de enfermedad, de conducta inadecuada y por ello pocos o casi nadie lo daban a conocer. Actualmente las cosas son distintas, ya que este acto se ve como un síntoma de enfermedad y se acepta, se denuncia, lo que ha aumentado las cifras de manera alarmante. Es un problema en el que parece haber consenso entre sociólogos, psicólogos, psiquiatras, antropólogos y demógrafos, cuando lo consideran como un rasgo de la modernidad, uno de los males del siglo. (Francia Reyes, 2008)

2.1.2 Diferenciación de términos

Las principales manifestaciones del comportamiento suicida, sin ser exhaustivas, son:

- J El deseo de morir. Es aquella manifestación de inconformidad o insatisfacción de la persona con su modo de vivir en el momento presente.

- J Las ideas suicidas. Consisten en pensamientos de terminar con la propia existencia; sean estas ideas sin un método específico o con él, y con o sin planificación de este.

- J El intento suicida, también denominado parasuicidio, tentativa de suicidio, intento de autoeliminación o autolesión intencionada. Es aquel acto sin resultado de muerte en el cual un individuo deliberadamente, se hace daño a sí mismo.

- J Suicidio consumado. Es cualquier lesión autoinflingida deliberadamente realizada por el sujeto con el propósito de morir y cuyo resultado es la muerte. En la actualidad aún se debate si es necesario que el individuo desee morir o no, pues, en este último caso, aunque el resultado haya sido la muerte no existen deseos de morir. (Suarez Colorado, 2013)

En primera instancia, tenemos la definición de suicidio por parte de la Organización Mundial de la Salud según Unicef:

El suicidio es definido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como el acto deliberado de quitarse la vida. Su prevalencia y los métodos utilizados varían de acuerdo con los diferentes

países. Desde el punto de vista de la salud mental, los y las adolescentes poseen vulnerabilidades particulares, por su etapa del desarrollo. (Unicef, 2017, p.7)

Por otro lado, Sandoval, desde una perspectiva más histórica explica lo que significa y en qué consiste el suicidio:

Toda reflexión a propósito del perfil del suicida, si se siguen las precisiones de los jurisperitos y los teólogos de los siglos xvi y xvii, tiene su raíz en la equiparación del acto en el que el suicidio consiste —«occidere se ipsum» con el homicidio, de tal forma que el acto doloso de comisión de muerte contra el prójimo que el homicidio significa se convierte en un atentado de muerte contra la propia vida del homicida (Sandoval, 2017, p.11)

De cualquier modo, la realización de dicho acto desemboca en la muerte del ejecutor por su propia mano y voluntad, o como lo explica García, “El intento autodestructivo, también denominado tentativa de suicidio o parasuicidio es un comportamiento que significa una intención deliberada de provocarse la muerte” (García N, 2006)

2.1.3 Comportamiento Suicida

Según Cruz, el comportamiento suicida no es solo el que termina con la muerte de su ejecutor, también se considera comportamiento suicida al daño que el sujeto se infringe, aunque este no termine en muerte, “la mutilación y otras acciones dolorosas y no dolorosas, las amenazas, indicaciones verbales de las intenciones de destruirse, depresión e infidelidad y pensamientos de separación, partida ausencia, consuelo y alivio” (Cruz, 2015, p.5).

Además, complementa Cruz que el sujeto presenta características en su comportamiento, visibles y en algunos casos, imperceptibles:

El suicida típico presenta un deseo de morir y vivir a la vez; desesperación, impotencia e imposibilidad de hacer frente a los problemas, agotamiento físico o psicológico, ansiedad, tensión, depresión, rabia, culpa, caos y desorganización, estados de ánimo cambiantes, reducción del cognitivo, pérdida del interés por actividades normales, malestar físico, etc. (Cruz, 2015, p.5).

Campos coincide con algunos de los síntomas o comportamientos del anterior párrafo, pero este lo hace a modo de lista:

1. Cambios en los hábitos de dormir y de comer.
2. Retraimiento de sus amigos, de su familia o de sus actividades habituales.

3. Actuaciones violentas, irritabilidad, comportamiento rebelde o el escaparse de la casa.
4. Uso de drogas o del alcohol.
5. Abandono poco usual en su apariencia personal.
6. Cambios pronunciados en su personalidad.
7. Aburrimiento persistente, dificultad para concentrarse, o deterioro en la calidad de su trabajo.
8. Quejas frecuentes de dolores físicos tales como los dolores de cabeza, de estómago y fatiga, que están por lo general asociados con el estado emocional del joven.
9. Pérdida de interés en sus pasatiempos y otras distracciones.
10. Poca tolerancia de los elogios o los premios.
11. Poca disposición a aceptar ayuda o a establecer contacto.
12. Conductas autoeróticas aumentadas.
13. Quejarse de ser "malo" o de sentirse "abominable."
14. Lanzar indirectas como: "no les seguiré siendo un problema", "nada me importa", "para qué molestarse" o "no te veré otra vez."
15. Poner en orden sus asuntos; por ejemplo, regalar sus posesiones favoritas, limpiar su cuarto, botar papeles o cosas importantes, etc.
16. Ponerse muy contento después de un período de depresión. (Campos, 2004, p.27)

2.1.4 Razones

Campos asegura que las razones psicodinámicas más comunes en los intentos suicidas son:

- J Un dolor psíquico intolerable del cual se desea escapar; Necesidades psicológicas frustradas, tales como: seguridad, confianza y logros.
- J Un intento por acabar con la conciencia, sobre todo la del dolor.
- J Falta de opciones, o bloqueo para verlas.
- J Un impulso súbito de odio a sí mismo, en un marco de alineación grave.
- J Una autoevaluación negativa, con autorrechazo, desvaloración, culpa, humillación, sensación de impotencia, desesperación y desamparo. (Campos, 2004, p.24)

2.1.5 Factores de riesgo

El suicidio y los comportamientos suicidas es un fenómeno multicausal. La Organización Mundial de la Salud (OMS (Organización Mundial de la Salud), 2014) resalta que los factores de riesgo existen en diferentes niveles: individuales, interpersonales, comunitarios, de la sociedad y de los sistemas sanitarios [...] Cuantos más de estos factores persisten en una persona (y a su vez pocos factores protectores), el riesgo de suicidio de una persona puede ser estimado más elevado. (Vallejo, 2021, p.5)

FACTOR DE RIESGO	DETALLE	GRUPO DE RIESGO	DETALLE
HUMEDAD	Las females fallecen con mayor frecuencia por suicidio y suicidio inducido que los males en las islas Galápagos.	TRASCENDENCIALIDAD	-Percepción mayor -Mayor vulnerabilidad -Mayor impacto de los sentimientos -Mayor influencia de personalidad
EDAD	La prevalencia de suicidio es mayor entre los 20-29 años en hombres y entre 15-19 años en mujeres.	INTELIGENCIA SOCIOEMOCIONAL	Escasa mentalización de emociones, menor capacidad de empatía, menor capacidad de regulación de riesgo para la repetición.
ORIENTACIÓN SEXUAL	Personas LGTB+ en el estrato más elevado para el suicidio.	ACTIVIDADES VITALES ESTRESANTES	-Menor nivel de habilidades y menor nivel de apoyo social -Factores de riesgo: -Falta de habilidades de afrontamiento -Falta de apoyo social -Falta de habilidades de regulación de riesgo para la repetición.
NIVEL DE EDUCACIÓN	La mayoría de las personas que se suicidan en Ecuador tienen un nivel de educación bajo (primaria o secundaria básica).	ESTADOS MENTALES Y RANGOS DE FERTILIDAD	-Mayor prevalencia de depresión -Mayor prevalencia de ansiedad -Mayor prevalencia de trastorno de pánico -Mayor prevalencia de trastorno de estrés post-traumático -Mayor prevalencia de trastorno de personalidad límite
ESTADO CIVIL	El mayor porcentaje de suicidios ocurre entre solteros (hasta los 24 años).		
ENFERMEDAD FÍSICA O DISCAPACIDAD	Es especialmente alta la incidencia de discapacidad.		

Ilustración 2-2: Factores de riesgo.

Fuente: (Gerstner R et al, 2020, p.10)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.1.6 Factores protectores

Los factores de riesgo para el suicidio solamente explican en parte por qué tantas personas se quitan la vida. El suicidio no es un hecho fácilmente predecible; la gran mayoría de personas con múltiples factores de riesgo, como problemas de salud mental, enfermedades físicas y problemas interpersonales no se suicidan. Esto se suele explicar por los factores protectores, que para la evaluación del riesgo suicida son de igual relevancia que los factores de riesgo. Entre ellos resaltan los factores psicológicos internos, como la capacidad de resiliencia, es decir la capacidad de sobrellevar dificultades, la habilidad de encontrar razones para vivir y encontrar un sentido de vida, la capacidad de enfrentar problemas, y las habilidades para las relaciones sociales interpersonales, pero también factores culturales, religiosos, laborales y finalmente los recursos sanitarios existentes. (Vallejo, 2021, p.6)

FACTORES PROTECTORES		
FACTORES SANITARIOS Y POLÍTICOS	FACTORES CONTEXTUALES	FACTORES INDIVIDUALES - INTERNOS
Restricción de métodos letales de suicidio Disponibilidad de atención sanitaria y de salud mental Seguridad política y económica	Medio rural Ubicación geográfica (Costa y Galapagos) Clima y altura (a menos altura, menor riesgo)	Capacidad de resolución de problemas. Capacidad de autocontrol. Capacidad de afrontamiento. Habilidad para las relaciones sociales interpersonales. Receptividad para aprender cosas nuevas. Autoestima y autoimagen Habilidad para estructurar razones para vivir. Capacidad de resiliencia.
FACTORES SOCIOFAMILIARES	FACTORES INDIVIDUALES - CULTURALES	FACTORES INDIVIDUALES - SITUACIONALES
Integración social Sistemas de apoyo y recursos (directos o virtuales) Cohesión con el grupo de iguales Funcionalidad familiar	Creencias religiosas/espirituales, Adoptar valores culturales y tradicionales Sentirse parte de la comunidad o de un grupo Valores positivos Objeción moral al suicidio.	Situación laboral estable. Estado civil casado/a o unido/a Tener hijos (más casos en mujeres)

Ilustración 3-2: Factores protectores.

Fuente: (Gerstner R et al, 2020, p.13)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.1.7 Mitos y verdades sobre el suicidio.

MITOS	VERDADES
El que se quiere matar no lo dice	La mayoría de personas manifiestan sus propósitos previo al suicidio
El que se quiere matar no lo dice	En muy común observar cambios de comportamientos, manifestaciones verbales o amenazas en personas que se suicidan.
Las personas que intentan suicidarse no desean morir, solo lo hacen para llamar la atención.	Las mayoría de personas se encuentran en un estado ambivalente y la idea de seguir viviendo les parece demasiado doloroso.
Solo las personas con trastornos mentales son suicidas	Aunque es frecuente algún antecedente de trastorno mental, no necesariamente tiene que darse.
Hablar sobre el suicidio es peligroso porque podemos motivar a alguna persona hacerlo	Para una persona con ideaciones suicidas puede representar un gran alivio poder expresarse. Siempre y cuando la conversación este basada en respeto mutuo y empatía.

Ilustración 4-2: Mitos y verdades sobre el suicidio.

Fuente: (Gerstner R et al, 2020, p.10)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.1.8 Fases

Arcos propone las fases del suicidio como un proceso progresivo que tiene un inicio y un final:

1. La ideación suicida: Es el más importante indicador de suicidio pues se refiere a la existencia misma de la idea. Manifestación consciente sobre pensar o desear morir que puede ser o no manifestada.
 2. La amenaza suicida: presencia de manifestaciones o exclamaciones acerca del deseo de morir.
 3. Plan suicida: estructuración del cómo, cuándo y dónde sin pasar al acto con el propósito más o menos consciente de obtener beneficio, como protesta, venganza u oposición, imaginando o esperando provocar una respuesta en los demás.
 4. Acto liberado de morir: manifestación de la conducta voluntaria de quitarse la vida, ésta es de modo consciente y la persona sabe de los resultados que se obtendrán.
 5. Suicidio consumado: acto de autodestrucción en donde el individuo termina con su vida.
- (Arcos, 2016, p.16)

2.1.9 Significado de las conductas autolesivas

Varengo sostiene que, “tanto el suicidio como el intento de suicidio no cuentan con un significado unívoco, dependen de las circunstancias en las que se encuentre cada persona y el estado emocional en el que se encuentre” (Varengo,2016, p.32).

Por otro lado, Campos enumera los posibles significados de un intento de suicidio:

1. La huida, es decir, el intento de escapar de una solución dolorosa o estresante mediante el atentado en contra de su vida, ya que ésta se percibe como insoportable.
2. El duelo, cuando se atenta contra la vida propia después de la pérdida de un elemento importante de la persona.
3. El castigo, cuando el intento suicida se dirige a expiar una falta real o imaginaria. Aquí el joven se siente responsable por un acto negativo y desea autocastigarse para mitigar la culpa.
4. El crimen, cuando el joven atenta contra su vida, pero también desea llevar a otro a la muerte.
5. La venganza, es decir, cuando se atenta contra la vida para provocar el remordimiento de otra persona o para infligirle la desaprobación de la comunidad.
6. La llamada de atención y el chantaje, cuando mediante el intento suicida se intenta ejercer presión sobre otro.
7. El sacrificio, en donde se actúa contra la vida para adquirir un valor o un estado considerado superior, es morir por una causa.
8. El juego, común en los adolescentes, cuando se atenta contra la vida para probarse a sí mismo o a los demás que se es valiente y parte del grupo. (Campos, 2004, p.23)

2.1.10 ¿Qué hacer cuando alguien dice que quiere suicidarse?

- Averiguar si existe un riesgo inmediato de suicidio: preguntarle si tiene intención de hacerlo o sólo lo ha pensado, si tiene un plan y cuando lo llevaría a cabo. La mayoría de las veces no hay un riesgo inminente de suicidio, pero si es así, no dude en solicitar ayuda especializada.
- No lo deje solo. Escucha atentamente lo que tenga que decir sin juzgarlo. No trate de minimizar sus problemas e intente ponerse en su lugar y entender lo que siente. Lo importante no es si lo que le dice es realista, sino cuáles son sus sentimientos. Recuerde que para esta persona sus problemas son tan graves como para preferir la muerte antes que seguir soportándolos.
- No hagas que se sienta culpable diciendo, por ejemplo, que hará un daño enorme a su familia.

- No desestimes sus sentimientos. No le diga cosas como: “Olvídate de eso”.
- Muéstrelle cariño; permita que exprese sus sentimientos.
- Dígale que lo que le sucede tiene tratamiento, que se le va a ayudar en todo lo posible y hágale sentir que puede contar usted.
- Saque de su casa cualquier cosa que pudiera usar para hacerse daño, como pastillas, venenos y todo tipo de armas.
- Ayúdele a encontrar un psicólogo, psiquiatra o consejero. Dígale que no pierde nada con intentarlo, que para suicidarse siempre hay tiempo.
- Averiguar si existe un riesgo inmediato de suicidio: preguntarle si tiene intención de hacerlo o sólo lo ha pensado, si tiene un plan y cuando lo llevaría a cabo. La mayoría de las veces no hay un riesgo inminente de suicidio, pero si es así, no dude en solicitar ayuda especializada.
- No lo deje solo. Escucha atentamente lo que tenga que decir sin juzgarlo. No trate de minimizar sus problemas e intente ponerse en su lugar y entender lo que siente. Lo importante no es si lo que le dice es realista, sino cuáles son sus sentimientos. Recuerde que para esta persona sus problemas son tan graves como para preferir la muerte antes que seguir soportándolos.

2.2 La adolescencia y el suicidio

Es importante contextualizar la adolescencia tal como lo hace Unicef:

La adolescencia es una categoría construida socialmente utilizada para nombrar el período que va de la niñez a la adultez. Suele caracterizarse a este período como una etapa de pleno desarrollo y grandes cambios. Sin embargo, la adolescencia no es vivida de la misma manera por todas las personas, está determinada por factores sociales, económicos y culturales. (Unicef, 2017)

La adolescencia es una etapa necesaria e importante para hacernos adultos. Pero esencialmente es una etapa con valor y riqueza en sí misma, que brinda infinitas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas. Es una etapa desafiante, de muchos cambios e interrogantes para los adolescentes, pero también para sus padres y adultos cercanos. (Unicef, 2020)

El suicidio no es un tema que se afecte solo a nivel nacional, en España, de acuerdo con Navarro (2017), “El suicidio es la tercera causa de muerte en el grupo de edad de entre los 15 a los 29 años, superado sólo por las causas externas de mortalidad y los tumores, de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística” La conducta suicida y las muertes debidas a ella constituyen

una creciente preocupación mundial, cerca de 800 mil personas mueren anualmente por esta causa. (Ministerio de Salud, 2019). Las conductas autolesivas son actos intencionales y directos de daño sobre el propio cuerpo sin una clara intención de acabar con la vida. A través de la sensación provocada por las autolesiones se busca aliviar el intenso malestar psicológico vivido por la persona. Este tipo de conducta puede no provocar lesiones importantes, provocar lesiones o provocar la muerte de manera no intencional (Ministerio de Salud, 2019).

2.2.1 Adolescente

La adolescencia es una etapa entre la niñez y la edad adulta, que cronológicamente se inicia por los cambios puberales y que se caracteriza por profundas transformaciones biológicas, psicológicas y sociales, muchas de ellas generadoras de crisis, conflictos y contradicciones, pero esencialmente positivos. No es solamente un período de adaptación a los cambios corporales, sino una fase de grandes determinaciones hacia una mayor independencia psicológica y social. (Pineda y Aliño, 2001)

Según el libro *La gran colección de la salud* (2004), manifiesta algunos tópicos prescindibles en la etapa del adolescente, la transición entre la infancia y la vida adulta. Se explicará elementos que forman una trama social y cultural de los adolescentes.

2.2.2 La adolescencia en otras épocas.

En otras culturas la juventud se acerca mucho más a la vida adulta, es más corta, y la entrada en ella está perfectamente marcada por unos ritos de paso. Estos ritos, inexistentes actualmente en nuestras sociedades, permiten una reconstrucción psicológica del adolescente, que no sufren problemas de identidad, que son frecuentes en nuestra cultura.

La juventud entendida como una fase de aprendizaje y libertad, sin las cargas de una familia y de un trabajo absorbente, era una etapa que sólo lo vivían plenamente los hijos de las clases acomodadas.

El adolescente no tiene aún todos los derechos del adulto, pero si participa activamente en muchas de sus responsabilidades, como el trabajo o la guerra. [...] a los 12 años los adolescentes ya cuidan de las vacas de la familia, base de la subsistencia; con sus cuerpos cubiertos de ceniza para protegerse de los mosquitos, conviven con ellas en sus desplazamientos, duermen incluso a su lado, cerca del fuego, para protegerse durante la noche.

La primera maternidad suele producirse pronto. Desde ese momento la joven está plenamente integrada en el grupo de mujeres adultas, compartiendo su poder, pero también sus preocupaciones y trabajos. Su juventud ha sido, practicante, inexistente. (MEDIASATGROUP, 2004, p172)

2.2.3 Cambios durante la adolescencia

A partir de la pubertad y durante la adolescencia tienen lugar grandes cambios en el desarrollo intelectual. Durante esta etapa, el adolescente será progresivamente capaz de trabajar con las ideas y hacer deducciones a partir de un concepto general. [...] Un aspecto importante en el desarrollo del pensamiento durante la adolescencia es la capacidad de pensar de manera crítica y de hacerlo de forma independiente. El adolescente trata de tener sus propias ideas, sus propios pensamientos y juicios de valor, sin apoyarse en los criterios de los adultos que los rodean. [...] Al llegar la adolescencia, el mundo social del joven sufrirá una eclosión. Durante esta etapa, las relaciones entre su grupo de iguales se ampliarán y ganarán en profundidad, se producirán las primeras experiencias amorosas y quizá llegue a tener los primeros contactos con el mundo laboral para ser capaz de superar estos retos que plantean las relaciones sociales, es preciso que el adolescente haya adquirido una buena comprensión de las personas. [...] En la adolescencia los sentimientos sexuales se intensifican de manera importante debido, en parte, a los cambios fisiológicos que acompañan a la llegada de la pubertad. Ello suele ir acompañado a la masturbación, los sueños y las fantasías sexuales. (MEDIASATGROUP, 2004, p.p 174-179)

Se argumenta las siguientes definiciones desde un proceso personal de los adolescentes que tiene sentido en relación con la historia individual de cada autor.

“El término latín *adolescere*, del que se deriva el de «adolescencia», señala este carácter de cambio: *adolescere* significa ‘crecer’, ‘madurar’. La adolescencia constituye así una etapa de cambios que, como nota diferencial respecto de otros estudios, presenta el hecho de conducirnos a la madurez.” (Moreno A, 2018) La adolescencia El término «adolescencia» se refiere por lo general al «período de la vida, comprendido entre la infancia y la edad adulta, durante el que se produce en la persona una serie de cambios radicales que afectan al cuerpo, a la mente y a la conducta» (Reale G. y Boggiani E, 2007 ,p.20)

Balbi, E y Boggiani citan en su obra *Adolescentes violentos* a Palmonari:

Kurt Lewin, uno de los padres fundadores de la psicología social, define la adolescencia como un «período de transición entre la infancia y la edad adulta, que se articula en un período de tiempo que dura varios años. No puede considerarse, por tanto, un hecho imprevisto, que tiene efectos

totalmente positivos o negativos» (Palmonari, 2003). Algunos de los trastornos que aparecen en este período pueden tener una solución constructiva, mientras que otros pueden mantenerse, con las consiguientes consecuencias en el bienestar intrapsíquico, interpersonal y social. (Palmonari, citado en Reale G y Boggiani E, 2007, p.21.)

El Psicólogo Ángel Aguirre amplía el concepto de adolescente, exteriorizando lo siguiente:

La madurez sexual del adolescente no debe impedir el conciliar el amor natural innato hacia uno mismo junto al amor, socialmente generado, hacia los otros. Las pasiones sexuales empujan al adolescente más allá de sí mismo, hacia el amor a la humanidad. La adolescencia es un segundo nacimiento, pues nacemos dos veces: una para existir y otra para vivir, una para la especie y otra para el sexo (Aguirre, 2021)

2.2.4 Características del adolescente

La adolescencia es un periodo en donde el individuo forma su carácter y desarrolla una postura crítica para su posterior juventud y adultez, por eso es tan importante centrarse en estos vulnerables grupos, tal como lo menciona Lillo:

La adolescencia constituye un período especial del desarrollo, del crecimiento y en la vida de cada individuo. Es una fase de transición entre el infantil para culminar en el adulto. Se trata de una etapa de elaboración de la identidad definitiva de cada sujeto que se plasmará en su individuación adulta. Todo ello supone un trabajo mental gradual, lento y lleno de dificultades que hacen de la adolescencia un episodio del que casi todo el mundo se avergüenza. (Lillo, 2004)

Para Lillo, la etapa de la adolescencia separa dos fases bastante diferenciadas (niñez y adolescencia), muere una para dar vida a otra, “una etapa en la que gradualmente tiene que ir abandonando el funcionamiento infantil, las relaciones infantiles con los padres, un cuerpo infantil y unas vivencias psíquicas de tipo infantil”. (Lillo, 2004)

Lillo destaca tres puntos, denominados como “Duelo” que marcan el inicio de la adolescencia:

- a) Duelo por el cuerpo infantil perdido. El adolescente no pocas veces ve sus cambios como algo externo, como espectador impotente de lo que sucede en su propio organismo.
- b) El duelo por el rol y la identidad infantil que le obliga a una renuncia de la dependencia infantil y a una aceptación de responsabilidades, que en muchas ocasiones desconoce.
- c) El duelo por los padres de la infancia a los que persistentemente trata de retener en su mundo interior, buscando el refugio y la protección que ellos significan.

d) El duelo por la bisexualidad infantil que también se perderá en aras de conseguir una identidad sexual clara y definida. (Lillo J, 2004)

Este desarrollo en la etapa conlleva a una manifestación de desvinculación con sus progenitores, como lo sostiene Lillo:

Este período supone un cambio, en concreto, en la relación con los padres, quienes para el niño lo sabían y lo podían todo, y ahora para el adolescente ya no saben ni pueden tanto, lo que, si bien provoca dolor e inseguridad al perder también la seguridad y contención que proporcionaba, permite al niño liberarse de la sumisión y obediencia a ellos. (Lillo J, 2004)

Lo que puede interpretarse como una pérdida del pensamiento de protección por parte de los padres hacia el menor, esto podría alimentar la inestabilidad emocional del adolescente, haciendo que este decante por adoptar conductas autolesivas. Desde este mismo tema, Francia Reyes, Castañeda González, & Ramirez Fernández, opinan algo muy similar a Lillo, pues, en los adolescentes señala conductas que son comunes en la etapa de la infancia y otras que son marcadas en la etapa adulta, lo que supone una transición entre ambas etapas:

Los adolescentes a veces se comportan como niños y otras como adultos, es una etapa en que se definen gustos y preferencias en la esfera sexual, desarrollando su identidad. En algunos momentos los jóvenes creen saber realizar las cosas o tomar una decisión sin necesidad de consejos previos, esa actitud los hace vulnerables de cometer errores que pueden traducirse en conductas sexuales irresponsables o en otros comportamientos equivocados de la vida cotidiana como es el consumo de drogas. (Francia Reyes, 2008 pág. 14)

Y tal como lo hace Lillo, también podemos apreciar la sugerencia de independencia por parte del adolescente hacia sus padres, contrastando con sus progenitores en la postura de opiniones:

Son muy analíticos y tratan de encontrarse a sí mismo, es el momento de buscar independencia y su identidad. La pertenencia a un grupo de coetáneos es su prioridad número uno ya que el necesita sentirse aceptado por su grupo y la opinión de este es determinante para su conducta posterior, situación que está en desacuerdo con la opinión de sus padres. (Francia Reyes, 2008)

La lucha por la independencia está relacionada con el desarrollo del pensamiento abstracto, es decir el adolescente desarrolla la capacidad de formarse nuevos juicios, valores éticos y sociales, se crea opiniones, o sea se individualiza su forma de pensar y actuar. Este hecho como expresión

del desarrollo es positivo, pero es necesario que exista comprensión entre padres e hijos para que continúe la armonía familiar. (Francia Reyes, 2008)

Por otro lado, tenemos las características proporcionadas por Pineda y Aliño, las cuales están divididas en dos fases de la adolescencia (temprana y tardía):

2.2.5 Características de la adolescencia temprana

Esta etapa se caracteriza por el crecimiento y desarrollo somático acelerado, inicio de los cambios puberales y de los caracteres sexuales secundarios. Preocupación por los cambios físicos, torpeza motora, marcada curiosidad sexual, búsqueda de autonomía e independencia, por lo que los conflictos con la familia, maestros u otros adultos son más marcados. Es también frecuente el inicio de cambios bruscos en su conducta y emotividad. (Pineda y Aliño, 2001)

2.2.6 Características de la adolescencia tardía

En esta fase se ha culminado gran parte del crecimiento y desarrollo, el adolescente va a tener que tomar decisiones importantes en su perfil educacional y ocupacional. Se ha alcanzado un mayor control de los impulsos y maduración de la identidad, inclusive en su vida sexual, por lo que está muy cerca de ser un adulto joven. (Pineda y Aliño, 2001)

(Pineda & Aliño, 2002) enumeran las características generales de la adolescencia de la siguiente manera:

1. Crecimiento corporal dado por aumento de peso, estatura y cambios de la forma y dimensiones corporales. Al momento de mayor aceleración de la velocidad de crecimiento en esta etapa, se le denomina estirón puberal.
2. Se produce un aumento de la masa muscular y de la fuerza muscular, más marcado en el varón, acompañado de un aumento en la capacidad de transportación de oxígeno, incremento de los mecanismos amortiguadores de la sangre, que permiten neutralizar de manera más eficiente los productos químicos derivados de la actividad muscular, también se produce un incremento y maduración de los pulmones y el corazón, teniendo por tanto un mayor rendimiento y recuperación más rápida frente al ejercicio físico.
3. El incremento de la velocidad de crecimiento, los cambios en la forma y dimensiones corporales, los procesos endocrino-metabólicos y la correspondiente maduración no siempre ocurren de manera armónica, por lo que es común que presenten torpeza motora, incoordinación,

fatiga, trastornos del sueño, que pueden generar trastornos emocionales y conductuales de manera transitoria.

4. El desarrollo sexual está caracterizado por la maduración de los órganos sexuales, la aparición de los caracteres sexuales secundarios y el inicio de la capacidad reproductiva.

5. Los aspectos psicosociales están integrados en una serie de características y comportamientos que en mayor o menor grado están presentes durante esta etapa, que son:

- J Búsqueda de sí mismos y de su identidad, necesidad de independencia.
- J Tendencia grupal
- J Evolución del pensamiento concreto al abstracto.
- J Las necesidades intelectuales y la capacidad de utilizar el conocimiento alcanzan su máxima eficiencia.
- J Manifestaciones y conductas sexuales con desarrollo de la identidad sexual.
- J Contradicciones en las manifestaciones de su conducta y constantes fluctuaciones de su estado anímico.
- J Relaciones conflictivas con los padres que oscilan entre la dependencia y la necesidad de separación de estos.
- J Actitud social reivindicativa: en este período, los jóvenes se hacen más analíticos, comienzan a pensar en términos simbólicos, formular hipótesis, corregir falsos preceptos, considerar alternativas y llegar a conclusiones propias. Se elabora una escala de valores en correspondencia con su imagen del mundo.
- J La elección de una ocupación y la necesidad de adiestramiento y capacitación para su desempeño.
- J Necesidad de formulación y respuesta para un proyecto de vida. (Pineda y Aliño, 2001)

2.3 Álbum ilustrado:

A pesar de que el libro álbum es un fenómeno editorial relativamente reciente, sus orígenes se remontan a mediados del siglo XVII y se confunden con los ámbitos comunes de la educación y la literatura infantil. En 1650 el pedagogo Comenius publicó un libro llamado *Orbis sensualium pictus*, que utilizaba la imagen como un medio para atraer a los niños hacia el mundo del aprendizaje.

A partir de este momento, y en función de las posibilidades que las técnicas de impresión, se fueron explorando las distintas maneras de conjugar el texto con la imagen: mientras más desarrollada estaba la técnica de impresión, más se incorporaba la imagen a los textos (cuestión

técnica). Ya en la primera mitad del siglo XIX, en los libros dirigidos a los niños y jóvenes predominaba el libro con ilustraciones elaboradas en función del texto a manera de eco, de repetición de lo ya dicho por el texto escrito.

Tras la Primera Guerra Mundial, el advenimiento de las vanguardias y las nuevas técnicas de impresión, conforman el escenario para el surgimiento de lo que conocemos como el álbum moderno: un libro en que la imagen se libera del texto y se transforma poco a poco en un actor principal de la narración. A partir de los años 60 los textos para niños con ilustraciones se desarrollaron a un ritmo vertiginoso, especialmente en Europa. Situación que ha pervivido hasta la actualidad lo que conlleva un estado de permanente innovación, donde las experimentaciones son estimuladas por editoriales que han descubierto sorprendidas que el libro álbum no sólo atrae a los más jóvenes, sino también a un público adulto.

Antes de comenzar a conceptualizar este nuevo género de literatura para niños debemos diferenciarlo de los conceptos e imágenes fronterizas. No es lo mismo un libro de imágenes o un libro ilustrado que libro álbum. En muchos casos es muy fina la línea que los separa, de ahí los errores al clasificarlos y de que en muchas ocasiones se tomen como libros álbum muchos libros que no poseen sus características.

Aquellos bellos libros con ilustraciones maravillosas, formatos alternativos en tamaño, forma y materiales no siempre son libros álbum; o al menos no del todo. Pueden ser simplemente libros de imágenes o libros ilustrados, incluso podrían ser álbumes ilustrados. (Orozco M, 2009, p.1)

El álbum ilustrado o libro-álbum, como también se le conoce, es un género por sí mismo cuyas características son tantas y diferentes como obras publicadas. El principal valedor de todo álbum ilustrado es la historia por encima de todo y para contarla basa su fuerza en la imagen. Aunque muchas veces tiene al texto como un aliado con el que compartir la carga, la obra no tiene por qué tenerlo para que la narrativa gráfica cumpla su función. Ahí reside el poder de la ilustración, el de su carácter comunicador, que hace que este género traspase las barreras de la edad y pueda ser disfrutado por todo tipo de lector, incluso de los pre lectores. Y es que las imágenes también se leen. De hecho, aprendemos a leer gráficos antes que textos. (Rosa, 2021, p.4)

En el álbum se implanta las aportaciones de la nueva cultura visual, dando lugar a una polifonía de significados El álbum es un tipo de literatura heterodoxa no sólo por lo que dice, sino sobre todo por cómo lo dice, y también por quien lo dice y para quien lo dice. Las palabras, las imágenes, el formato, los colores, la tipografía y en general lo que Genette denomina paratextos determinan la lectura del texto. (Orozco M, 2009, p.1)

Forzosamente, y como producto emblemático de la postmodernidad, el libro álbum es algo más que un tipo de libro, algo más que una modalidad editorial, el álbum es, cada vez más y ante todo, un modo de leer. (Orozco M, 2009, p.1)

Quisiéramos recordar que las imágenes, al igual que las palabras, dicen más de lo que aparentan decir. Toda imagen es polisémica, y sus distintos sentidos se encuentran de manera subyacente entre sus significantes a partir de asociaciones subjetivas, sociales y culturales que se pueden hacer de acuerdo con el contexto en el que se encuentran. La imagen alcanza el rango de retórica, articula mensajes implícitos y ya no sólo denota, sino que también connota a través de la asociación de formas, colores, ideas y referentes (mediante un trabajo de decodificación). La lectura de imágenes en los libros álbum conlleva un nivel de tensión: por un lado, el texto obliga a seguir adelante en la lectura lineal. Por el otro, las imágenes invitan a hacer pausas, a observar detalles, a descubrir signos y significados, una pugna entre lo lineal y lo ubicuo. (Orozco M, 2009, p.1)

El comité del Banco del libro "Destinos inesperados: Libros para niños adaptados por los lectores adultos" (1999) nos remite una característica fundamental del álbum ilustrado, "son universales porque postulan un universo temático de situaciones afectivas que no tienen edad: la soledad, el miedo, la pérdida, la amistad, el amor ... Estos libros son pues susceptibles de despertar inquietudes y vínculos afectivos en distintos receptores". (Comité de Selección del Banco del Libro, 1999, p1)

2.3.1 Incidencia del álbum ilustrado en los adolescentes

María Cruz Delgado Almansa en su artículo Álbumes ilustrados que hacen soñar a los adolescentes, nos dice que, si bien los libros álbum en general están destinados a niños pequeños para que descubran la lectura, existen algunos que por su temática y apuesta estética se les podría considerar "sin edad". Asimismo, los álbumes conectan con los jóvenes porque descubren importantes experimentaciones en el terreno gráfico, heredados tanto de la pintura, como del cine, la televisión y la publicidad. Del mismo modo la brevedad de la lectura facilita el trabajo en el aula, aunque no está reñida con la intensidad de las emociones que pueden suscitar estos libros. (Delgado, 2006, p.3)

En este sentido, como dice Cecilia Silva-Díaz, acerca de función de la ilustración (imagen) en un álbum, "es un arte multimodal en el que se integran la dimensión espacial de la composición y la dimensión temporal del ritmo narrativo" (Bravo & Cárdenas, s.f)

El álbum muestra un trabajo polifónico donde el soporte físico y la narratología visual y textual concuerdan. Este acorde puede estar al servicio de cualquier tipo de relato (fantástico,

documental, cotidiano...) y dirigirse a cualquier tipo de público. Con él, el lector no sólo entra en contacto con un relato posible, sino con un modo posible de contar un relato, de modo que los signos (alfabéticos e icónicos) hacen inteligible el relato, pero también el relato hace inteligible al signo, y ambas inteligibilidades otorgan inteligencia al lector, porque son fruto del ingenio comunicativo. (Orozco M, 2009, p.1)

La editora de libros ilustrados, Uribe Verónica citada en El Banco del libro “Imaginaria”, (1999) genera postulados sobre el impacto del álbum ilustrado en las personas:

Otras veces nos sentimos agradecidos con libros que reconocen nuestra condición de adultos y nos hacen un gesto cómplice. En estos libros inclusivos, los adultos identificamos en el texto o en las ilustraciones algunos elementos clave que llaman a la experiencia del lector para reconocerlos. Éstos generan un doble discurso que, usualmente, enriquece la lectura ofreciendo variados niveles de significación. (Uribe V; citado en Imaginaria, 1999)

En ocasiones los libros reflejan sentimientos en los adultos que resuenan y que evocan o despiertan al niño interno. A través de ellos recuperamos una parte de nuestras experiencias infantiles, las actualizamos y vemos cuánto hemos cambiado a partir de ese momento en que nos reconocemos en el libro. Hay una inmediatez que nos desarma, una precisión para tratar aquello que a veces es inasible. En ellos existen significados que tocan la sensibilidad del lector, concentrados en una estructura lingüística y un estilo sencillo. Por lo general estos libros llegan sin aspavientos ni afectaciones al corazón. (Uribe V; citado en Imaginaria., 1999)

2.4 La imagen

Las imágenes acompañan a los seres humanos en todo momento como expresión de su desarrollo personal y/o colectivo. Generalmente, cuando se transmite un mensaje a través de medios de comunicación visuales, la imagen está presente como medio gráfico de transmisión del sentido del mensaje lingüístico. Desde una dimensión psíquica, la imagen es reconocida como una representación mental. Es la reconstrucción de un objeto real en la mente, es entonces “un modelo perceptivo del objeto” Es por eso que una situación social, una tendencia, un modo de actuar, etc. pueden ser representadas con ciertos rasgos típicos, imágenes típicas o identitarias, haciendo así representaciones estereotipadas. A partir de esto, se puede agregar que la imagen es una analogía de la realidad. (Ortega G, 2017)

2.5 Comunicación visual

Engloba todas las señales captadas por los ojos del receptor (emitidas por un emisor) y que, provocan que las personas cambien o modifiquen su comportamiento. El lenguaje visual, compuesto por diagramas, dibujos o esquemas, se fundamenta en estas representaciones visuales que pueden ser reconocidas por todos. La idea de comunicación aparece ya en la Prehistoria, con las pinturas de las cavernas y ha marcado claramente la evolución de la lengua. De hecho, condiciona las actuaciones humanas al transmitir ciertos mensajes. Los dibujos y demás formas de intercambio de información visual incrementan el interés de los receptores en un 89% y, por tanto, se trata de una herramienta de vital importancia a la hora de comunicar ideas, de una forma mucho más sencilla y clara. (Moreno, 2010, p.35)

2.5.1 Comunicación mediante la ilustración

El dibujo es un instrumento de comunicación desde el principio de los tiempos, en todas las culturas y para cualquier edad. Como todo lenguaje desempeña diferentes funciones, desde aquella cuyo objetivo es identificar un objeto o una imagen mental hasta la que, ahondando más, permite transmitir intenciones, estados de ánimo y sentimientos. Las diversas técnicas utilizadas por el dibujante, unas intuitivas y otras aprendidas, posibilitan esta variedad de funciones. Con su ayuda, el dibujante logra plasmar la realidad tal como es, tal como la ve o tal como la siente. (Ortega G, 2017)

2.5.2 El personaje como recurso de comunicación visual

El personaje ideal o subjetivo, es el que sirve de guía al individuo en la elección y el cumplimiento de sus conductas. Desde arrastrar a la persona al sacrificio de sí misma y de lo real, a una conducta heroica positiva, ilusoria y bovarística. El personaje social u objetivo, actualiza la personalidad en un papel afectivamente insertado en la estructura social.

La función psicológica del personaje, puede tomar diversos valores. Es conocida la distancia, que media entre la personalidad tal cual se vive y el personaje tal cual se interpreta. El papel tiene el valor de una máscara social, de un medio exterior, de un instrumento de uso exclusivamente externo, personaje engañoso. A la inversa, el personaje puede invertir de tal modo a la personalidad, que ésta quede reducida a no ser más que su personaje, personalidad engañada o identificación completa, esto es el hombre de un sólo papel, en quien la máscara absorbe el rostro. En general, los compromisos son compatibles con las reservas disponibles en razón de la multiplicidad de papeles atribuidos al hombre. El predominio de un papel no impide desempeñar

los otros. Algunos se integran a la personalidad, otros siguen siendo exteriores y extraños a ella. (Moreno, 2010, p.51)

2.6 ¿Qué es un ilustrador?

Se trata de un artista gráfico cuya formación se basa en la mejora de la comunicación escrita mediante manifestaciones visuales específicamente se orienta a todo contenido relacionado con imágenes.

2.6.1 Diseño gráfico e ilustración

El diseño gráfico y la ilustración se mueven en ámbitos separados pero paralelos, de manera que las tendencias en un campo afectan siempre a las del otro. Es lógico que ocurra así, ya que ambas disciplinas están condenadas a convivir en la misma página impresa. El ilustrador debe saber leer las tendencias del momento no sólo en las ilustraciones realizadas por sus colegas sino en la estética característica del diseño gráfico, en la tipografía, la distribución de los espacios, los colores, etc. (Paidoribo, 2013, p.8)

2.6.2 Beneficios de la ilustración

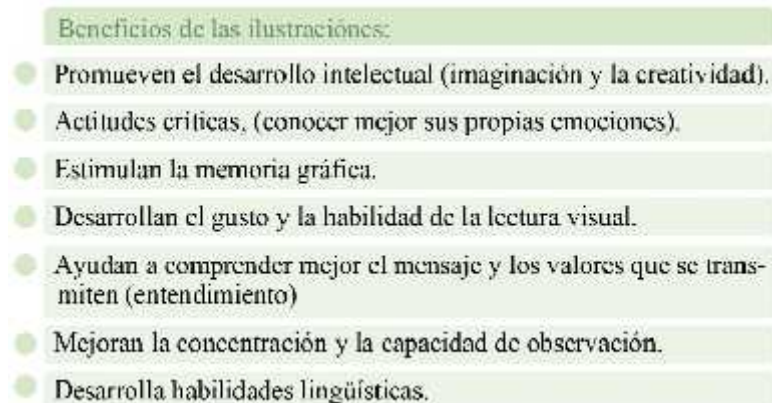


Ilustración 5-2: Beneficios de la ilustración.

Fuente: (VOCA, s.f)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.6.3 Tipos de ilustración

2.6.3.1 Ilustración conceptual

Aunque la mayoría de las ilustraciones conceptuales pueden considerarse narrativas, existen géneros de ilustración cuyo cometido es mostrar un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario o de tipo cinematográfico (humor gráfico, cómic, animación, etc.). Hay una larga tradición de relatos donde las ilustraciones han alcanzado tal popularidad que resulta difícil

imaginar esas historias sin las imágenes que las acompañan. Las narraciones clásicas son siempre una tentación para los editores por lo que respecta a sus posibilidades de ilustración, pero la tarea es arriesgada: el lector tiende naturalmente a figurarse la apariencia de los personajes y la fidelidad al detalle nunca puede obviarse; la reconstrucción de una época histórica pasada constituye también una obligación, lo cual implica a un arduo trabajo de investigación y reconstrucción. Por lo general se prefiere ilustrar obras contemporáneas. (Paidoribo, 2013, p.14)

2.6.3.2 Ilustración narrativa

Muestra un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario. Este tipo de ilustración debe ajustarse a los contenidos y detalles del texto ilustrado manteniendo el equilibrio entre la interpretación personal del ilustrador y el mundo imaginativo del lector. (Paidoribo, 2013, p.14)

2.6.3.3 Comic

Puede considerarse un mundo aparte dentro de la ilustración. El ilustrador debe ser capaz de interpretar un guion y plasmarlo de forma no muy distinta de la técnica cinematográfica, además de crear personajes perfectamente caracterizados. El dibujante de cómics no ilustra un libro, sino que lo realiza por entero. Todavía más especializada que el cómic, la animación suele ser el resultado de un trabajo en equipo, muy tecnificado y basado en una minuciosa planificación. Existen especialistas que elaboran diferentes partes de una misma producción. Los encargos consumen una gran cantidad de tiempo y los realizan agencias o pequeñas compañías más que profesionales autónomos. En nuestros días, las técnicas de animación conllevan el uso del ordenador. (Paidoribo, 2013 p.15)

2.6.3.3.1 Elementos del comic:



Ilustración 6-2: Elementos del comic.

Fuente: (DIGECADE, s.f)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.6.4.3.2 Clasificación del cómic

Se organiza en 6 grupos. Se ordena atendiendo a estos grupos y luego dentro de cada uno de ellos por la signatura. (Civican, 2008 p.18)

Tabla 1–2: Clasificación del comic.

GÉNERO	SUBDIVISIÓN
Aventuras.	
Bélico.	
Ciencia ficción o futurista:	-Mecha -Space opera -Superhéroes
Cómico y satírico.	
Costumbrista.	
Deportivo, de artes marciales o juegos de mesa.	
Japones	-Kodomo (para niños pequeños) -Sh jo (para chicas adolescentes) -Sh nen (para chicos adolescentes) -Josei (romanticismo para público adulto) -Seinen (historias para público adulto) -Yaoi (sobre una relación gay) -Yuri (sobre una relación lésbica) -Hentai (de contenido sexual explícito), -Komikkusu (para referirse al cómic estadounidense) -Dōjinshi (para referirse a los fanzines)
Fantástico y legendario, incluyendo la fantasía heroica o el mah sh jo.	
Histórico, que cuenta con un subgénero consolidado, historieta del Oeste o western.	
Policíaco o criminal.	
Sentimental y romántico.	
De terror.	

Fuente: (Civican, 2008 p.18)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

2.6.3.4 Ilustración de portadas

La ilustración de portadas exige el máximo poder gráfico del ilustrador, tanto si tiene toda la libertad de acción como si debe ajustarse a unos parámetros establecidos por el editor. Las ilustraciones de portadas deben estar en conjunción con el diseño íntegro del libro: a menudo, se extienden por toda la sobrecubierta y condicionan el diseño global de la publicación. La ilustración de portadas puede implicar también la rotulación de textos o su tipografía. La complejidad de la ilustración acostumbra a estar, con frecuencia, en función del tamaño de la portada en cuestión puede ser de libros convencionales, discos compactos, libros de sobremesa, novelas, libros infantiles, etc.). (Paidoribo, 2013, p.10)

2.6.3.5 Ilustración publicitaria

Está destinada a acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto, o también a anunciar un acontecimiento. Muchas veces lo que la distingue del resto de ilustraciones es una simple cuestión de formato. Por ejemplo: la mayoría de las editoriales amplían y ajustan el diseño de las portadas de sus libros para emplearlos como posters promocionales. En cualquier caso, lo fundamental de la ilustración publicitaria es su inmediato y eficaz impacto visual. (Paidoribo, 2013, p.10)

2.6.3.6 Ilustración manual

Es el lenguaje en el que se proyecta, se hace entender universalmente, ya con representaciones puramente geométricas destinadas a personas competentes, o ya con perspectivas para los profanos. También se puede decir que “es una representación gráfica de un objeto real, nacido de una idea o diseño propuesto para su construcción posterior “. Con el transcurrir de la historia, la intención de comunicarse mediante dibujos, ha evolucionado, dando lugar por un lado al dibujo artístico, y por otro al dibujo técnico. (Moreno, 2010, p.69)

2.6.3.7 Ilustración digital

Los programas gráficos complementan las técnicas clásicas: se puede empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo digitalmente. Con la técnica digital, es muy fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, para hallar el efecto, más adecuado sin destruir el “original” y en poco tiempo. (Moreno, 2010, p.71)

2.6.3.8 Ilustración vectorial

El sistema, se desarrolló originariamente hacia los años setenta, para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y de automóviles. Los diversos programas de ilustración, se distinguen por dibujar una serie de objetos, definidos de forma matemática. En un programa de pintura como Photoshop o Ilustrador, que genera una instrucción geométrica. Este método de generación de formas es la principal ventaja (y fuente de algunas limitaciones), de los programas de dibujo vectorial. La forma, con que se generan estas instrucciones para crear un vector, objeto constituido por una serie de puntos, líneas rectas y curvas, definidas matemáticamente, es a través de las llamadas Curvas de *Bézier*. (Moreno, 2010, p.71)

2.6.3.9 Ilustración por mapas de bits

Los mapas de bits (bitmaps o imágenes *rasterson*), son imágenes compuestas de pequeños cuadrados de color, denominados píxeles, que se combinan como las teselas de un mosaico, para crear una imagen. Las imágenes de mapa de bits, se le asigna un valor de color y luminancia propios, de tal forma, que su agrupación crea la ilusión de una imagen de tono continuo. Los gráficos de mapa de bits, se obtienen normalmente a partir de capturas de originales en papel utilizando escáneres, mediante cámaras digitales o directamente en programas gráficos. (Moreno, 2010, p.72)

2.7 Tipos de lectores

- a) Esponjas: absorben lo que leen y lo devuelven en el mismo estado, sólo que un poco más sucio.
- b) Coladores: que retienen tan sólo los posos (sedimentos) y las heces (desechos) de lo que leen.
- c) Relojes de arena: que no retienen nada y se contentan con ir pasando páginas para matar el tiempo.
- d) Diamantes: tan raros como valiosos, que sacan provecho de todo lo que leen y hacen posible que otros lo saquen también. (escritores.org, 2014)

2.8 Medios de difusión:

“Siempre es conveniente que los medios promuevan información sobre actividades saludables. Puede ser útil comunicar más sobre actividades culturales, educativas, solidarias y deportivas en las que los adolescentes sean protagonistas y pueden dar sus voces y sus opiniones por sí mismos

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Etapa de investigación

El actual trabajo de integración curricular se construye a partir de una investigación mixta, que consiste en la conexión de una investigación documental (cualitativa) y observación (cuantitativa). La investigación documental para esquematizar contenido en fichas de documentación con fuentes confiables obtenida de, libros, tesis, artículos y registros estadísticos para construir una vía de información pertinente que sujetará la producción gráfica, es decir, las ilustraciones en el álbum que están orientadas a fortalecer la capacidad de regular emociones y potenciar las alternativas a los comportamientos de conducta suicida.

La observación para un caso análisis acerca del impacto que produce la intención comunicativa de la imagen en los adolescentes, para ello se determinará los estímulos sensoriales visuales, observación de las ondas cerebrales emitidas por los sensores del dispositivo Diadema Muse S, un control de las emociones. Se indagará la viabilidad del álbum como herramienta didáctica para el aprendizaje significativo en la inteligencia emocional y habilidades cognitivas como, actitud positiva, motivación, reflexión y estimulación. Habilitando posibilidades creativas, pedagógicas y terapéuticas a través de la imagen y su narrativa.

3.2 Métodos

Se aplicará el método analítico como una respuesta micro de un tema macro para generar analogías o nuevas teorías, fraccionando los elementos de un todo, se observará las causas, razón y efectos, luego se conjugará la lógica para sintetizar la veracidad del conocimiento. Este método permitirá proceder de manera crítica - analítica de la información recolectada en el repositorio de información y datos observados. Una vez analizados todos los esquemas se procederá con la etapa de diseño del álbum ilustrado.

3.3 Técnicas

Referente a la técnica, ésta se define como la ruta que persigue al método; son las estrategias empleadas para recabar la información requerida y así construir el conocimiento de lo que se investiga, mientras que el procedimiento alude a las condiciones de ejecución de la técnica. La técnica plantea las normas para ordenar las etapas del proceso de investigación, de igual modo, proporciona instrumentos de recolección, clasificación, medición, correlación y análisis de datos,

y aporta a la ciencia los medios para aplicar el método. Las técnicas permiten la recolección de información y ayudan al ser del método:

3.3.1 Documental

Consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información confiable. Un proceso mediante la cual permite recaudar datos importantes que ayude a alcanzar los objetivos.

3.3.2 Observación

Fundamental para definir los objetivos que se persiguen (adolescentes), se interpretará las actitudes, gustos, estímulos. Para máxima comprensión de lo que se investiga y se pretende controlar (conductas suicidas mediante la intención comunicativa de la imagen), con el apoyo de fichas de observación racionalizar de manera objetiva los resultados por la diadema Muse S, que corroborará el impacto de las ilustraciones en los adolescentes. Es decir, el nivel de concentración y relajación, para medir el alcance del producto a desarrollar (álbum ilustrado).

3.3.3 Encuestas

De carácter cuantificable que efectuará encuestas a adolescentes entre 12 y 15 años de edad. La primera sección se trata de opción múltiple y la segunda sección preguntas cerradas. Todo con el fin de establecer y medir la eficiencia del álbum ilustrado, con narrativa preventiva y si es aquí donde se encuentra la variante (intención comunicativa). Se tomó un grupo determinado para tal efecto y se aplicaron las encuestas las cuales fueron analizadas. Un instrumento de medida breve, sencillo, útil y con adecuadas propiedades psicométricas para la valoración y/o el cribado de la conducta suicida en población adolescentes.

3.4 Instrumentos

Se requiere de fichas de documentación y observación, herramientas esenciales para tener un soporte teórico fiable que anteceda un correcto diseño gráfico.

3.4.1 Prototipo de ficha de documentación:

Tabla 2–3: Ficha de documentación.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor		Editorial	
Título		Ciudad	
Año		Fuente bibliográfica	(Libro, artículo, tesis, video, sitio web, documento sitio web, informe, entrevista, etc.)
<p>Tema: <u>Metodología</u> p.46</p> <p>La metodología hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.</p>			
<p>Notas:</p> <p>La metodología de la investigación es una disciplina de conocimiento encargada de elaborar, definir y sistematizar el conjunto de técnicas y métodos.</p> <p>Metodología se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales</p>			
		1° Edición	Ficha N° 1

Fuente: (Cririboga, 2022)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

3.4.2 Prototipo de ficha

3.4.3 Ficha de observación Diadema Muse S:

Tabla 3–3: Ficha de observación/diadema Muse


FICHA DE OBSERVACIÓN								
LOCALIDAD:						FICHA N° 1		
TEMA: ESTÍMULOS SENSORIALES EN LOS ADOLESCENTES								
				NIVEL DE ONDA CEREBRAL EN Hz				
N°	PARTICIPANTE	gén	edad	alpha	beta	delta	theta	gama
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

8							
9							
10							
Parámetros de evaluación							
Alpha: entre 8 – 12 Hz relajación, imaginación, pensamientos optimistas, despierta de creatividad, memoria, aprendizaje, sentimientos de integración de cuerpo y mente, menos a 8 Hz tristeza.							
Beta: entre 12 – 20 Hz estados de acción, lógica, razonamiento, trabajo y concentración, menos a 12 Hz miedo y mayor 20 estado de excitación e intensa actividad mental.							
Delta: 1 – 4 Hz, ocurre en sueños profundos, sin sueños.							
Theta: 4 – 8 Hz, estado de sueño, plenitud, armonía, meditación profunda, se producen los sueños, mayor capacidad de aprendizaje.							
Gama: más de 20 Hz corresponde a estados de ansiedad y pánico, imposible relajarse.							
Comentario:							

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

3.4.4 Prototipo de encuesta a adolescentes entre 12 y 15 años para evaluar la variante incidencia del álbum ilustrado

Tabla 4–3: Ficha de encuestas.

	<p>ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO. FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO</p> <p>Encuesta para determinar la eficiencia del álbum ilustrado en adolescentes Riobambeños de 12 – 15 años.</p>																
<p>Objetivo: La siguiente encuesta tiene el fin de determinar la eficiencia e impacto de las ilustraciones en el álbum y evaluar la postura funcional del recurso didáctico en el aprendizaje significativo</p>																	
<p>Indicaciones: Esta encuesta está dirigida a adolescentes entre 12 – 15 años. Marque con una X, según su criterio.</p>																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Preguntas</th> <th>MUCHO</th> <th>POCO</th> <th>NADA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. ¿Establece relaciones entre la ilustración y el tema central?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. ¿Existe orden cronológico de la historia?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. ¿La historia plantea una narración coherente y bien estructurada?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Preguntas	MUCHO	POCO	NADA	1. ¿Establece relaciones entre la ilustración y el tema central?				2. ¿Existe orden cronológico de la historia?				3. ¿La historia plantea una narración coherente y bien estructurada?				
Preguntas	MUCHO	POCO	NADA														
1. ¿Establece relaciones entre la ilustración y el tema central?																	
2. ¿Existe orden cronológico de la historia?																	
3. ¿La historia plantea una narración coherente y bien estructurada?																	
<p>4. Indique su principal emoción al interpretar el cuento: Triste () Feliz () Enojado ()</p>																	
<p>5. ¿Se siente identificado/a con los personajes de la historia? Si () No ()</p>																	
<p>6. ¿Las ilustraciones le ayudan a comprender la historia?</p>																	

Si () No ()
7. ¿Considera que el álbum ilustrado es una herramienta para concientizar conductas suicidas? Si () No ()
8. ¿El álbum te transmite algún aprendizaje? Si () No ()
9. ¿Te parece atractiva la propuesta gráfica? Si () No ()
10. ¿Luego de observar el álbum, ha cambiado tu percepción sobre conductas suicidas o intentos autolíticos? Si () No ()
Gracias por tu colaboración, recuerda cuidar tu salud mental

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población

La población de estudio se vincula de manera directa con los protagonistas del Trabajo de Integración Curricular, estudiantes de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”. Adolescentes riobambeños entre los 12 a 15 años de edad.

3.5.2 Tamaño de muestra

Se cuenta con una población de 20 adolescentes, 10 adolescentes serán observados directamente a través de un dispositivo neurociencia (Muse S) y 10 adolescentes para un análisis basado en encuestas.

3.5.3 Método de muestreo

Muestreo probabilístico: Es útil para realizar estimaciones de variables, donde todos sus elementos tienen una misma probabilidad de ser elegidos; los elementos muestrales tendrán valores muy parecidos a los de la población, de manera que las mediciones del subconjunto darán estimados precisos del conjunto mayor. Una de las principales ventajas de este tipo de muestreo es que puede medirse el tamaño de error de las predicciones y en consecuencia, reducir al mínimo el error estándar (Kish, 1965).

Las modalidades a considerar son las siguientes:

- Aleatorio simple. Se asigna un número a cada individuo de la población y a través de algún medio mecánico (tablas de números aleatorios, números aleatorios generados con una calculadora u ordenador, etc.) se eligen tantos sujetos como sea necesario para completar el tamaño de muestra requerido. Este procedimiento, son prácticos cuando la población que se va a estudiar es muy extensa y se requiere obtener datos. (INEGI , 2011, p.6)
- Por conglomerados: consiste en seleccionar aleatoriamente un cierto número de conglomerados (el necesario para alcanzar el tamaño muestral requerido) y posteriormente investigar todos los elementos pertenecientes a los conglomerados elegidos. Cuando los conglomerados son áreas geográficas suele hablarse de “muestreo por áreas”. (INEGI , 2011, p.6)

3.6 Metodología de Diseño

El trabajo asistió a la metodología del Diseñadora Gráfica Judithzz Yuko para la creación de álbumes ilustrados, conjunto al método de la Profesora Rosa Ramos para crear personajes con el fin de buscar soluciones óptimas para el proceso de diseño.

JudithzzYuko es una diseñadora gráfica e ilustradora profesional nacida en Barcelona. En el mundo del diseño siente predilección por las composiciones tipográficas y los vectores, en la ilustración se inclina más por el arte más realista. La diseñadora gráfica Judithzz nos enseña cómo ilustrar un álbum ilustrado desde cero con herramientas digitales. Además de crear las ilustraciones, el texto y la cubierta, se explica cómo enviarlo a imprenta y los diferentes métodos de publicación digital.

3.6.1 Elección de la historia:

Escribir la historia, repasarla, enseñar a amigos y familiares, pedir opinión de otros escritores o gente del sector. Hacer cambios necesarios, incluso dejar el texto reposar unos días sin prestarle atención, luego de un tiempo leerlo y verificar si requiere cambios y cuáles. (Corral, 2017)

Cuando la idea es clara, es recomendable fraccionarlo, las páginas que tendrá el álbum, la portada, guardas y créditos formarán parte del álbum. Se puede escribir la escaleta, para ver el orden que tendrá la historia y poder manejarla fluidamente. Esto permitirá tener claro los puntos claves de la historia para crear las ilustraciones. Se recomienda definir el concepto, propuesta de historias, generar un guion literario. (Corral, 2017)

3.6.2 Creación de personaje:

Para la creación de los personajes que protagonicen la historia se aplica el método de la licenciada Rosa Ramos:

3.6.2.2 Personalidad

El primer paso para diseñar un personaje es conocer muy bien al personaje. Cuánto más sepamos sobre nuestro personaje, más fácil será dibujarlo. La personalidad se refleja en el físico, en la forma de pensar, las reacciones e incluso en la forma de vestir. Existen dos tipos de atributos que se debe tener en cuenta a la hora de darle personalidad a un personaje:

Los físicos: Género, edad, ocupación, vestimenta, biotipo corporal.

Los psicológicos: Personalidad, historia, arco narrativo, motivaciones, intereses.

3.6.2.3 Ficha de personaje

FICHA DE PERSONAJE			
Estudiantes:	Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo Ariel	Ficha N°	
EL PERSONAJE			
Datos personales			
Nombres y Apellido:		Orientación sexual:	
Lugar y fecha de nacimiento:		Etnia:	
Estudios realizados:		Apodo:	
Estado sentimental:		Especie:	
Ocupación:		Etnia:	
Aroma:		Hobbie:	
APARIENCIA FÍSICA			
Rostro (Descripción)			
Forma:		Boca:	
Cabello:		Orejas:	
Ojos:		Te:	
Nariz:		Otro:	
Cuerpo (Descripción)			
Condición física:		Piernas:	
Contextura:		Pies:	
Torso:		Peso:	
Brazos:		Altura:	
Manos:		Piel, pelaje, escamas, otro:	
Vertebrado/invertebrado:			
ASPECTOS PSICOLÓGICOS			
Pensamiento			
Personalidad:			
Objetivo de la vida:			
Ideales y sueños:			
Frustración:			
Antecedentes psiquiátricos:			
Datos de interés:			
Archienemigo:			
Poder oculto:			
Amuleto:			
Valores:			
Antivalores:			
INDUMENTARIA			
Informal:		Traje típico:	
Deportivo:		Uniforme:	
Casual:		Vestido:	
Traje fantástico:		Medias:	
Disfraz:		Calzado:	
Etiqueta Rijurosa:		Otro:	
ACCESORIOS			
Armaduras:		Reloj:	
Cinturones:		Anillos:	
Gafas / lentes:		Accesorios para el Cabello:	
Bolsos y Carteras:		Sombreros:	
Bisutería:		Sombrilla:	
Pañuelos o Bufandas:		Tecnológicos:	
		Otro:	

Ilustración 7-3: Ficha de personaje.

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

3.6.2.4 Reunir referencias

Este paso es esencial ya que se debe buscar referencias de las características del personaje antes de empezar a diseñar, organizar todas las referencias en una sola página, pueden seleccionarse tanto en la parte física como psicológica y puede obtenerse de:

- Imágenes de internet
- Fotografías
- Ilustraciones
- Videos
- Capturas de pantalla
- Autorretratos

3.6.2.5 Conseguir el gesto y la pose

Utilizar líneas simples para capturar la esencia del movimiento. La pose tiene que ser simplificada y expresar lo máximo con el mínimo uso de gestos: Buscar la línea más larga posible que conecte la cabeza con los pies. En ciertas ocasiones tenemos que utilizar dos líneas para poder representar la forma correctamente. Trazar las líneas que representan los brazos. Esta fase del diseño tiene que ser suelta y rápida, no se debe intentar hacerlo perfecto y empezar a dibujar detalles. El objetivo es capturar el movimiento y la esencia del personaje.

3.6.2.6 Trabajar con formas

Para diseñar bien un personaje, es indispensable entender la anatomía humana y practicar constantemente para poder replicar ciertas formas en nuestros personajes. No es necesario saber los músculos y los huesos de memoria, pero sí se debe de tener una idea de cómo se organizan y se mueven las distintas formas del cuerpo.

3.6.2.7 Exageración o reducción

Consiste en exagerar aquellas cualidades o gestos que vemos en la referencia. Se realizan cambios ligeros en la inclinación de los hombros, cadera y piernas, principalmente. exagerar ciertos atributos o acciones generalmente ayuda a hacer un diseño más creíble, y desde luego más reconocible. Por un lado, podemos exagerar una cualidad física, como el tamaño de las manos, de la nariz o del torso. Por otro lado, podemos exagerar una pose o incluso la propia línea de acción para acentuar ciertos rasgos de la personalidad o el estado emocional de nuestro personaje. Por supuesto, debemos caricaturizar de forma coherente

3.6.2.8 Detalles

Es cada uno de los elementos visuales añadidos al personaje o su entorno con el fin de connotar y el mensaje visual, cada elemento que se incorpore al personaje debe fortalecer el objetivo de comunicación “contar quien es el personaje”. Entre detalles que se pueden añadir:

- Accesorios
- Escenarios
- Objetos relacionados directamente con la personalidad del personaje (ocupación, hobbies, de uso personal)
- Efectos relacionados directamente con el personaje
- Indumentaria

3.6.2.9 Elección del estilo pictórico + Moodboard

Figuras sencillas, esquemáticas y con los elementos principales y más importantes para reconocer lo que estamos dibujand, en general, las ideales para ilustrar un libro infantil. Cuando tengamos los elementos básicos que definen a nuestros personajes podremos variar su estilo cambiando cosas como, por ejemplo, el tamaño de los ojos, la proporción de las partes del cuerpo, etc. (Yuko, 2016)



Ilustración 8-3: Elección del estilo pictórico.

Fuente: (Yuko, 2016)

Un *turnaround* es una serie de vistas del personaje, normalmente entre 4 y 8, que hace que podamos ver todos los elementos que lo conforman desde diferentes ángulos, como se muestra a continuación. Lo mejor es que el personaje esté en una postura simple y relajada, ya queremos mostrar es su diseño y no una acción concreta. (Yuko, 2016)

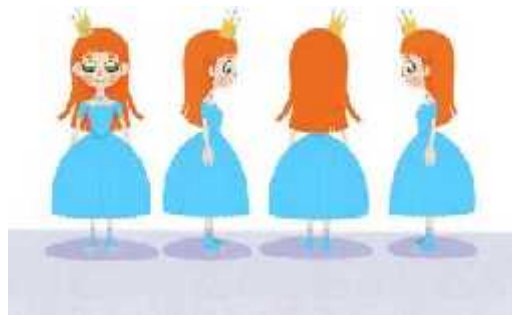


Ilustración 9-3: Turnaround

Fuente: (Yuko, 2016)

3.6.2.10 Estructura el contenido y elige el formato.

Elegir la forma del álbum ilustrado, cuadrado rectangular, apaisado o doble página. Para poder crear la estructura y posteriormente los bocetos, deberemos elegir qué partes son las más importantes o representativas del cuento.

3.6.2.11 Estructura y bocetos (storyboard)

Con el apoyo de la escaleta que fue escrita, es posible desarrollar las páginas hábiles, es decir, en las que podrá dibujar, excluyendo las cubiertas, guardas y créditos, comienza a dibujar lo que le gustaría que apareciera. Todos los cuentos tienen una estructura básica muy reconocible; introducción, nudo y desenlace; como hay al menos cuatro partes importantes en nuestra historia la hemos dividido de la siguiente forma:

1. Presentación de la situación: El príncipe quiere casarse.
2. Introducción del personaje principal: La princesa llega al castillo.
3. Conflicto. Para probar que es una princesa, la reina pone un guisante debajo de su cama.
4. Resolución. La princesa es, en efecto, una princesa de verdad y por lo tanto se casa con el príncipe. (Yuko, 2016)

A esto le añadiremos la cubierta (portada, lomo y contraportada) donde pondremos el elemento principal de la historia y que dejaremos para el final. Con esta estructura ya podemos comenzar a bocetar el *storyboard* de nuestro cuento. (Yuko, 2016)



Ilustración 10-3: *Storyboard*

Fuente: (Yuko, 2016)

Una vez tengamos el interior bocetado, nos centraremos en la cubierta. Es importante en la portada aparezca un elemento por el cual se pueda reconocer la historia, , haremos de estos elementos la portada de nuestro libro, utilizando parte de una de las ilustraciones interiores. Podemos crear una ilustración totalmente nueva si lo creemos más adecuado. (Yuko, 2016)

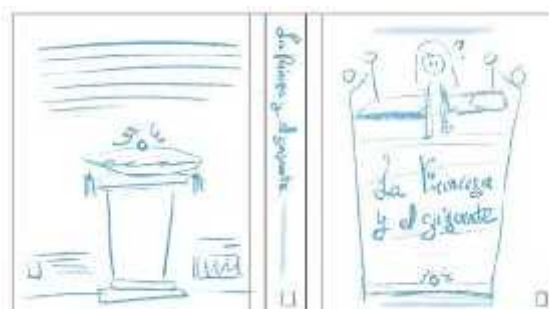


Ilustración 11-3: Portada – Contraportada.

Fuente: (Yuko, 2016)

Posicionar el título, el autor y otros elementos como el logotipo de la editorial. Añadir el nombre del ilustrador si se requiere , otros elementos como: sinopsis, código de barras, entre otra información relevante. El elementos visuales en la contraportada añadiremos un detalle que no desvele demasiado sobre la historia pero que sea relevante. Considerar darle algo al lector que les llame la atención lo suficiente como para querer ver qué pasa en el interior del libro. (Yuko, 2016)

3.6.2.12 Digitalización

Dependiendo del estilo pictórico que hayamos elegido podemos empezar por el entintado de la línea o por el color.



Ilustración 12-3: Digitalización
Fuente: (Yuko, 2016)

En la imagen siguiente muestro diferentes opciones de entintado con el mismo estilo de dibujo. Se puede añadir las sombras y luces si las hubiese. Tanto colorear como entintado podemos usar una gran variedad de pinceles (Yuko, 2016)



Ilustración 13-3: Estilo del dibujo.
Fuente: (Yuko, 2016)

Si tenemos un fondo y varios elementos sobre él, aconsejo crear una capa sólo para el fondo y otra para el resto de los elementos y solo acoplarlas una vez tengamos muy seguro que nos gusta el resultado final. Siempre será posible cambiar y arreglar cosas una vez acoplada, pero será mucho más fácil si tenemos los elementos por separado. (Yuko, 2016)



Ilustración 14-3: Fondo y forma.

Fuente: (Yuko, 2016)

3.6.2.13 Elección de la tipografía



Ilustración 15-3: Elección de tipografía.

Fuente: (Yuko, 2016)

Para elegir la tipografía se puede utilizar una tipografía neutra que ni añada ni quite nada a las ilustraciones o por lo contrario podemos utilizar una tipografía que complemente nuestro estilo y el concepto general de libro infantil. Si nos decantamos por la primera opción, lo idóneo será utilizar una tipografía con buena legibilidad, ya sea con sans serif, que no tenga ningún tipo de floritura ni elementos gráficos exagerados o elegir una tipografía con un poco más de personalidad que añada algo al diseño de nuestro libro. (Yuko, 2016)

3.6.2.14 Definición cromática

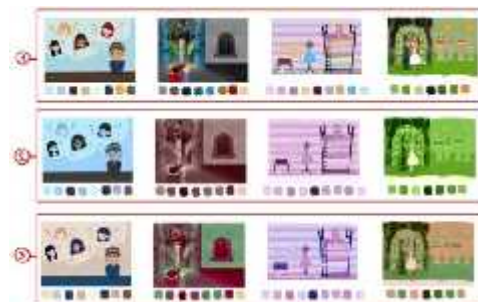


Ilustración 16-3: Definición cromática.

Fuente: (Yuko, 2016)

Con la tipografía ya elegida y los bocetos principales, comenzar a pensar en la paleta de color de la ilustración. Al igual que ocurre con el estilo del dibujo, habrá ciertas paletas que no armonicen con la ilustración.

1.- Utilizar todos los colores sin ningún tipo de limitación y podremos hacer que los objetos ilustrados tengan el mismo color que los objetos en la realidad, dependiendo de cada gusto. Se puede elegir colores más saturados y vivos o decantarnos por los tonos pastel, estos últimos funcionan sobre todo cuando las ilustraciones van dirigidas a niños muy pequeños.

2.- En el monocromático, utilizar un solo color, usando las variaciones de saturación y brillo para crear contraste entre los elementos. Es posible tener variaciones de este último añadiendo más colores, pero con las mismas limitaciones, por ejemplo, en el duo tono

3.- Disposición de dos colores más sus variaciones de saturación y brillo.

3.6.2.15 Incorporación del texto, paginación y preparación:

Tanto en el interior del libro como en la portada, añadir el texto con la tipografía que fue seleccionada, para facilitar su lectura es aconsejable subir el tamaño de la letra considerablemente. Siempre, antes de crear los documentos finales, asegurarse de que el texto esté correcto, sin errores ortográficos.



Ilustración 17-3: Incorporación de texto.
Fuente: (Yuko, 2016)

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA DE DISEÑO

4.1 Resultados de la investigación

4.1.1 Análisis de las fichas de documentación:

Se ha acumulado evidencia que revela que los individuos siguen evolucionando psicológicamente a lo largo de toda la vida, mejorando sus mecanismos de defensa, así como el valor adaptativo y estímulo de maduración personal.

Las edades comprendidas entre 12 y 15 años de edad han adquirido progresiva relevancia en nuestra sociedad. Los cambios biológicos de la pubertad detonan en respuestas psicológicas. El adolescente tiende a despojarse de los sentimientos con la familia y se plantea el tema de su propia identidad, traduciéndose en decisiones, dando formas de comienzo a desórdenes de personalidad, hipersensibilidad en las relaciones interpersonales. Los cambios en este periodo son profundos y especialmente cultural como la actual, desarrollando nuevas adaptaciones sociales y generando nuevas crisis de adolescencia.

La aproximación que se intenta, visualizar al diseño gráfico como apoyo en la psicología para organizar programas de salud mental, prevención y promoción. Existen tres niveles de prevención: el primero, orientado al control de desorden emocionales o trastornos mentales, el segundo detectar y el tercero prevenir cronicidad. Otro concepto de importancia en salud mental, es el de crisis emocional, alterado por sucesos externos repetitivos o traumático. Estos sucesos pueden originar síntomas emocionales o conductas suicidas.

A continuación, se describe datos que se sujetan del fundamento teórico, diarios de prensa local, opiniones profesionales, cifras a nivel Nacional y local (Riobamba) relacionado al suicidio y los adolescentes. Anualmente 800 mil personas mueren por esta causa. Durante el confinamiento por estado de excepción en el año 2020 en el Ecuador, se registraron 97 suicidios en adolescentes de entre 10 a 19 años. El mayor porcentaje de suicidios se registró en zonas urbanas. En un estudio realizado con la población general se han estimado tasas de suicidio más altas en la población indígena, método más frecuente: ahorcamiento (81 casos reportados), seguido por el envenenamiento con pesticidas e intoxicación. Los detonantes problemas sociales como la migración y el abuso de drogas, alcohol, que, a su vez, están asociados con un elevado riesgo de suicidio.

4.2 Propuesta de diseño

Definir el concepto del cuento:

Se trata de la creación de un cuento ilustrado que hace referencia al control de las emociones, crisis emocionales, Los temas surgen a partir de la investigación realizada en el proceso de documentación, como una solución visual que impulse a una mejora de conductas en adolescentes, sensibilizando el suicidio. El personaje será identitario para el lector, se enfrentará a varios episodios con situaciones amonestas en las cuales actuará de manera positiva para tomar decisiones.

4.3 Propuesta inicial historia

Tabla 5-4: Elección del tema

CUENTO	TÍTULO	SINOPSIS
Cuento 1	La fuerza en el poder.	La historia del volcán Chimborazo. Estaba frío, muy solo y solo veía nubes, muy pocas veces podía ver a su sultana, su amada. El Chimborazo tenía mucha tristeza y frustración, lloraba mucho (se derrite su hielo), pensaba en apagar su fuego para siempre, solo quería dejar de sufrir, pero antes de apagar su llama por completo pensó en ver a su amada por última vez, pero había mucha niebla y era de noche, ¿cómo verla si hay tantos obstáculos? Tomo todas sus fuerzas y encendió el fuego que tenía en el centro de su núcleo, enfocó todas sus ganas de vivir en aquella lava que emanaba desde lo más profundo de su interior. El calor disipó la niebla y la luz alumbró a su sultana, El Chimborazo descubrió que solo le hacían falta ganas de poder.
Cuento 2	Saphi, despierta para siempre.	Una simpática indígena adolescente, que se caracteriza por ser un ser especial. No muy distante a los problemas que muchos adolescentes viven, se trata de una joven que tras un momento degollador se refugia en el alcohol, de pronto se enamora de la muerte, un amor como todos tan dotado de amor al inicio con episodios trágicos de convivencia al final, la hace cometer acciones que atentan su vida y otras contra su voluntad, como evadir en sus pensamientos, perturbar su paz mental, sofocando sus acciones. Finalmente, Saphi acude al pasado, en dibujos gore destinaba su vida, le estaba

		<p>sucediendo todo lo que en su diario dibujaba de niña, planeaba su muerte, como si de capítulos se tratase. Tiene un final inesperado, la muerte era la mismísima Saphi, La segunda vez que se despierta se desgarró el rostro y descubre quién le hacía daño. Una impactante narrativa sobre el atentado que podemos llegar a auto infligirnos sino aprendemos a sobrellevar un problema, controlar nuestras emociones e impulsos que derriban en vicios, enamorándose de la muerte y sus atroces soluciones.</p>
--	--	--

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

4.4 Guion literario

Autor: Cáseres J.

PRÓLOGO

“En ocasiones creemos haber encontrado el más puro amor, el que nos sacara del agujero en el que nos encontramos, sin saber que quizá ese mismo amor se convierte en la acción más auto destructiva que puede llegar a nuestras vidas, lo más impresionante de todo esto, es que casi siempre el que nos destruye, el perfecto asesino, el implacable destructor...somos nosotros mismos” INTI

La presente historia que van a tener el deleite tanto visual como sensitivo de apreciar, no es más que el reflejo de las situaciones casi comunes que deben atravesar los jóvenes, en sus etapas de crecimiento tanto emocional como afectivo, y los problemas que conlleva el hecho de vivir.

Hace 18 años en un pequeño pero encantador pueblo de la provincia de Chimborazo, entre pobreza, animales, necesidades y anhelos. Siendo la menor de 4 hermanos, nació Saphi, una pequeña niña indígena, misma que sus padres sintieron como alguien especial, con una sensibilidad única, una magia vital, tan grato fue su nacimiento que, por coincidencia del destino, el padre sol brilló más que en sus mejores momentos. Su niñez y juventud transcurrieron felices, viviendo de lo que sus padres con mucho amor podían brindarle, sin embargo, a pesar de la felicidad, un amargo pasaje se formaba. Como toda pequeña soñaba con muchos mundos y vidas, convirtiendo su libro de dibujo en un diario visual, plasmando como imaginaba su vida allá en ese vasto mundo que le esperaba.

Por su condición, su vestimenta, sus tradiciones, su cosmovisión, siempre sufría de abusos por parte de la sociedad, esto le afectaba, pero.... siempre estaba su cuaderno para alejarse de esta realidad y volar más allá de la imaginación. El tiempo pasó, los pequeños traumas e inseguridades

se quedaron, en ocasiones taladrando su mente, pero aprendió a lidiar con ese sentimiento. Como muchos de sus cuentos, ella estudiaba, cursaba sus estudios superiores, lo que más quería es ser una gran profesional y con esto ayudar a sus padres tanto como la cuidaron de pequeña...

La vida, como un laberinto siniestro y con sorpresas muchas veces escabrosas, una noche de abril, brumosa, gélida, que hasta el cielo derramaba lágrimas de nostalgia, se hallaba sentada sola, cabizbaja, meditabunda, presintiendo la fatalidad del destino, con un receptáculo de cristal en la mano, lleno con una bebida de amargo placer para saciar el infausto momento que vivía.

En medio de sollozos y arrepentimientos, la puerta se abrió de un solo golpe, un silencio espectral invadió el lugar, un silencio incómodo reino en la sala, un lúgubre hombre se le acercó, tan delgado, más antiguo como la creación misma. Con un tinte tenebroso, pero para Saphi, era el hombre más hermoso del mundo, su alma gemela, sintió de inmediato que había encontrado ese ser con el que podría ser feliz.

De inmediato, entablaron una conversación tan larga y profunda, que se hundieron en un mar de ideas, en un intercambio de opiniones e ideas, ella se sentía bien junto a él... Él solo la apreciaba y se perdía en sus ojos profundos. Empezaron una linda relación, la vida se enamoró de la muerte, en una simbiosis tal, que no se imaginaba que ese sería el principio de su perdición. La muerte, le daba un amor vacío, como más podría ser, si viene de alguien vacío, sin sentimientos y sin corazón... frío y calculador, certero y eficaz en su proceder...

Ella no se daba cuenta de que poco a poco iba enredándose en sus frías manos, el comenzó a manipularla con pequeños detalles, cada vez más y más extraños, la manipulaba su proceder, manipulaba sus pensamientos, manipulaba su vida.

Incluso cuando dormía, la despojó de su vestimenta, la que tanto amaba y respetaba, la vistió con harapos tan bajos y provocativos como solo la muerte podría hacerlo, ella se despertaba incomoda, ultrajada, sentía que todo cambiada y que cada vez caía en picada, en un espiral terrible. Su alma estaba siendo consumida. Un abrazo y beso de judas sintió ella, cuando una letal daga entraba por su espalda, es ahí cuando sintió el profundo dolor de la traición, el dolor de sentir como alguien que ella había amado, la lastimaba de esa manera ruin.

La muerte posesiva, la tomaba, jugaba con ella, ella sin voluntad propia, era capaz de ponerla en situaciones tan peligrosas, solo por el placer de divertirse, en una de sus tantas noches de juega y descontrol ella danzaba con la gracia de un cisne, dando vuelcos de aquí por allá, bailaba despreocupada en la cornisa del edificio más alto que encontraron, y, sin más, la muerte la toma,

la tira al vacío, ella vuela como pájaro herido, sin alas con que elevarse, ve su vida pasar ante sus ojos, pero como una broma más del destino, una mano huesuda y fría la salva.

Ah partir de ese momento su vida cambio por completo, se alejó de personas queridas, dejó sus estudios, no veía a su familia, se mantenía lejos de la realidad, cada vez más servicial de la muerte, ella cual vil jinete, la mantenía atada, atada a él, a sus ideas fatídicas, llevándola de aquí allá como su mascota fiel, con una atadura alrededor de su cuello, asfixiándola de vez en vez.... Hasta el punto de perder totalmente la consciencia. Pero acostumbrado a sus juegos, nuevamente le dio un respiro de vida.

Cada vez más y más metido en su cabeza, hablándole al oído, susurrándole mientras dormía, implementándole pensamientos suicidas, incitándola a terminar con su existencia, ella a pesar de que todo eso la lastimaba, seguía perdidamente enamorada de él, de la muerte.

Más intentos vinieron, por despojarla de sus energía vital, cierta ocasión en una de sus tantas y tantas tertulias, el saco de su abrigo largo y andrajoso, un pequeño contenedor de cristal, en el, >según la muerte> contenía un elixir que sería la solución para todos los pesares de la pequeña Saphi, una vez más creyendo que era un acto de amor ella accedió, temblores incontrolables vinieron, un reflujo ácido recorría la garganta de la pequeña movía de la muerte, una pérdida de consciencia se aproximaba, un destello de luz blanca de un largo túnel vio, con una gracia sin igual se acercaba a ella, pero la muerte cínica no quería que se vaya de esa manera tan fácil, así que con un fuerte sacudón la saco de ese letargo.

La muerte la tenía a su merced, como estocada final trato de fracturarla en todos los aspectos, quería terminar de romperla, destruirla por completo, martillando, golpeando su ser.... Hasta que lo logró, creo un hueco enorme y profundo en ella, de donde escaparon miedos en forma de demonios y varias ilusiones en forma de delicadas mariposas. Ella perturbada por aquella escena dantesca, vio como esas delicadas alas de mariposa dejaban de aletear, mientras que los demonios se hacían más fuertes y la perseguían por doquier ella vaya, sintió que toco fondo, sintió un enorme vacío en ella, se sintió muerta, de hecho, ya no se sintió más.

En ese momento una fuerza surgió de ella, entendió que todo lo que había vivido, lo que había pasado, todo lo que había batallado durante su existencia influía de alguna manera en su historia, perdida en un mundo espiritual viajo hacia aquella niña que de pequeña dibujaba en su diario, para solo darse cuenta con terror absoluto en sus ojos de que los dibujos que poseía eran la fiel historia que estaba viviendo, que cada palabra, cada dibujo era una premonición tétrica de su futuro, entonces se vio perdida porque creía que no existía solución ni retroceso para arreglar su vida. Justo entonces...

Un vaso cae por gravedad de la mesa donde se había dormido Saphi, despertándola bruscamente, de un salto estuvo incorporada, se echó a llorar, por esa terrible pesadilla que vivió, pero siempre con una duda en su cabeza, ¿en realidad fue una pesadilla? O ¿simplemente la muerte le dio otra oportunidad de vivir de una manera distinta?

Entre sollozos se fue a su hogar, pensando y meditando sobre todo su proceder. Llego a casa, entro a refrescarse para ver con sorpresa en el espejo la viva imagen de la misma muerte, no entendía que sucedía, tomo su rostro con sus manos y quiso desprendérsela, y logro.... Quedo al descubierto su verdadero rostro y entendió que realmente el peor destructor de su vida era ella, por permitirse que tanta gente influyera en sí y que Saphi no tenía la voluntad de salir.... Pero eso cambiaría y se enamoraría de ella, de la vida.... Se enamoraría de sí misma porque no existe mejor relación que la que se tiene con uno mismo.... Y fue feliz. Y saben que, ahora sí!. despertó para siempre...

Créditos:

Al crear esta primera edición sobre “Cuentos para sensibilizar conductas suicidas en adolescentes” se propuso con un firme objetivo, brindar nuevas experiencias y generar conciencia a las necesidades, interés y características de los adolescentes, en especial aquellos entre los 12 y 15 años.

El cuento es de acción interrumpida, con las narrativas necesarias para la comprensión lectura del relato. Las ilustraciones captan el propósito fundamental que es sensibilizar las emociones, por intervención de la imagen generar en los adolescentes pensamientos de calidad y estabilidad ante una idealización o conducta suicida. Se exterioriza de forma integral texto e imagen, enseñando un relato engalanado por la ilustración.

La belleza y talento de los textos y las ilustraciones que ahora se publican nos afirma con certeza que la intención comunicativa que se aspira difundir llegará a los pequeños y grandes lectores, padres y educadores.

LA EDITORIAL

4.5 Creación de personaje

4.5.1 Metodología Licenciada Ramos.

Creación de personaje

1. Personalidad

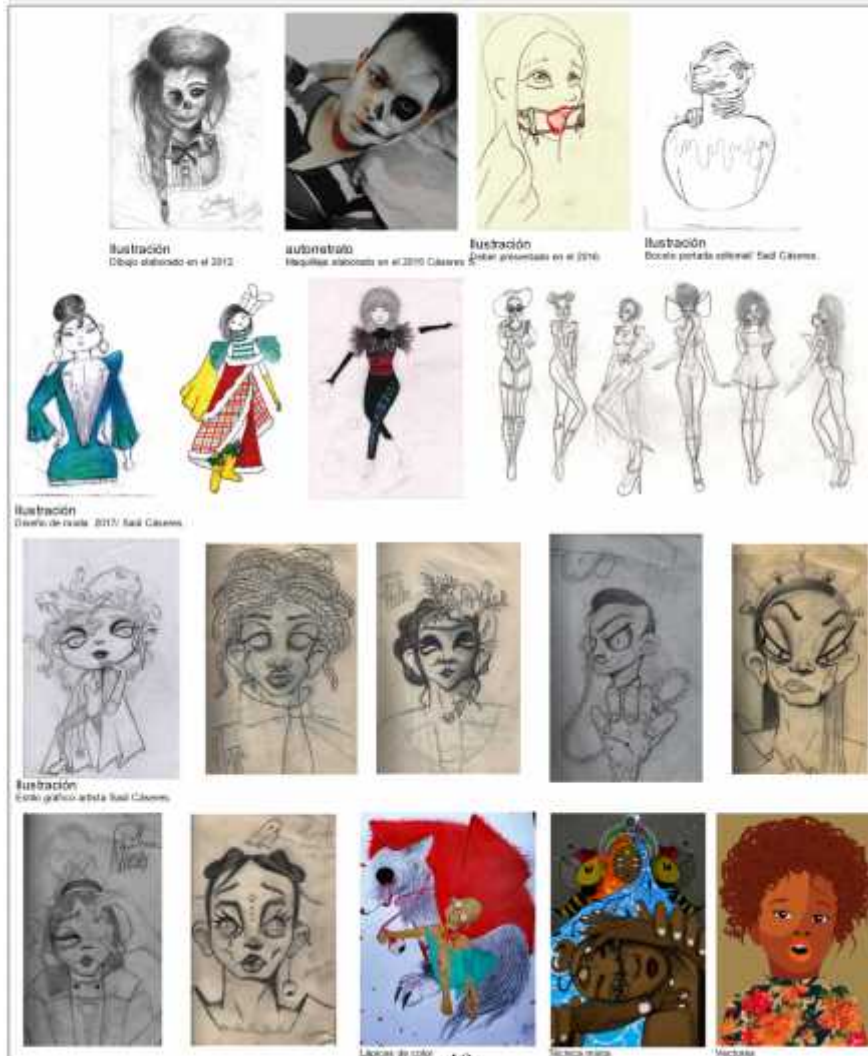
EL PERSONAJE			
Datos personales			
Nombres y Apellido	Saphi	Orientación sexual:	Heterosexual
Lugar y fecha de nacimiento	Lima, 07	Edad	20 años
Estudios realizados	Continúa	Apodo:	Saphi
Estado sentimental	Soltera	Especie:	Humana
Ocupación	Trabajo oficina	Etnia	Indígena
Aroma:	Citrico	Hobbies	Dibujar
APARIENCIA FISICA			
Rostro (Descripción)			
Forma:	Carada	Boca:	Larga, rosada
Cabello:	Negro	Ojos:	Ojos grandes
Ojos:	Grande y profundos	Terc:	Oscuro
Nariz:	Delgada, sencilla	Otra:	Cuadril, queme lateral
Cuerpo (Descripción)			
Condicón física:	Delgada	Pierns:	Largas, rosadas
Constitura:	Delgada	Pis:	Delgadas, 5 dedos
Torço:	Ancho, bien grande	Pecø:	Uno
Braccio:	Yonhudo	Altura:	1.60
Manos:	Escuras	Piel, pelo, escamas, otro:	Piel
Verstrado/verstrado:	Verstrado		
ASPECTOS PSICOLÓGICOS			
Personalidad:	Sufrir de trastorno de ansiedad, depresión, inseguridad.		
Objetivo de la vida:	Aliviar sus angustias de muerte como una artista, luego de su vida.		
Interes y sueños:	Cambiar las condiciones que existían en su infancia.		
Finalidad:	No volver a la muerte.		
Antecedentes psiquiátricos:	Algunos mentales, por el abuso físico y psicológico que está su puesta.		
Datos de interés:			
Arma favorito:	Muerte		
Poder oculto:	Motivación amor propia		
Amuleto:	Diarlo de dibujo		
Valores:	Familia		
Antivalores:	Masculino		
INDUMENTARIA			
Vestido:	o	Traje típico:	o
Calzado:	Alpargatas	Otro:	Capa de la muerte
ACCESORIOS			
Cinturones:	Faja	Accesorios para el Calzado:	Tocado de plantas
Otro:	Mascaras de la muerte		

Soy Saphi tengo 18 años vivo en la provincia de Chimborazo, cantón Robamba. Mi nombre surge de una palabra quichua que significa "raíz", que representa fuerza de volver a empezar de renacer y florecer. Raíz, el origen de una oportunidad de vida.

En muchas ocasiones intentaron arrojarme a la muerte existencial y obligada, expuesta a veces por decisión propia enamorarme de la muerte y sus atrocidades para solucionar problemas. Fueron múltiples factores que me hicieron aferrarme a este sentimiento. En un mundo de prejuicios donde estaba expuesta constantemente al silencio y al horror como testimonio para detener conductas suicidas. Desde la escuela colegio se burlaban de mí, por la apariencia e identidad e incluso por mis atus el de una mujer punhú. Mi pareja sentimental nunca me otorgó mucho menos respeto, injusticias físicas y psicológicas humillación por condición económica e insistencia por recordarme inseguridades, realmente un atentado en el

A pesar que contaba mi pesadilla me escuchaban ados de licor controlaba mi ansiedad y mis respuestas esperaba. Empecé a consumir vicios, refugiarme en brazos fríos de las noches bohemias. Un día controlaba en mis acciones me volví impulsiva, cruel y egoísta conmigo misma. Dejé de soñar mis ilusiones perdí el brillo, el matiz de mis días en oscuridad de soledad. Mis medidos se son reñen viéndome directa los ojos me destruí el espejo convirtiéndolo en un elemento del que miraba y me perdía. Mi frustración por la imperfección crecía mientras en mi mano otra copete tragaba costosa. Otro día no quería, despertaba no sentía. Intenté de muchas formas quitarme esta vida, llamados de la muerte que enamorados me tenía. La última vez fue una oportunidad de vida, realmente que fondo y desperté un mal sueño entendí que la única que podía detenerlo todo, era yo, aprendí a controlar mis impulsos, manejar mis emociones, tener pensamientos de calma

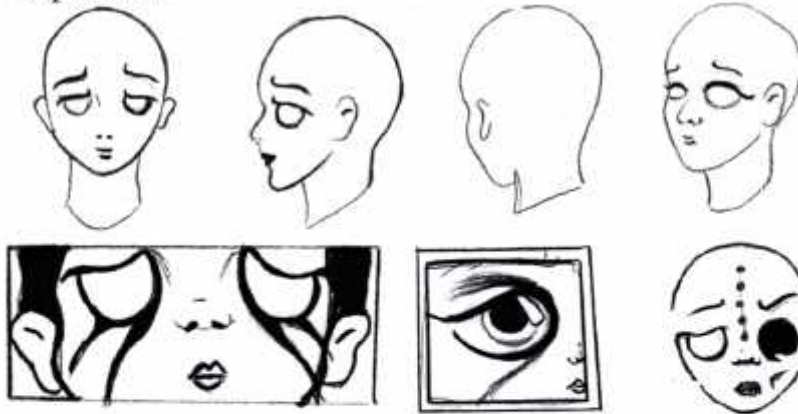
2. Referencias/ biblioteca personal



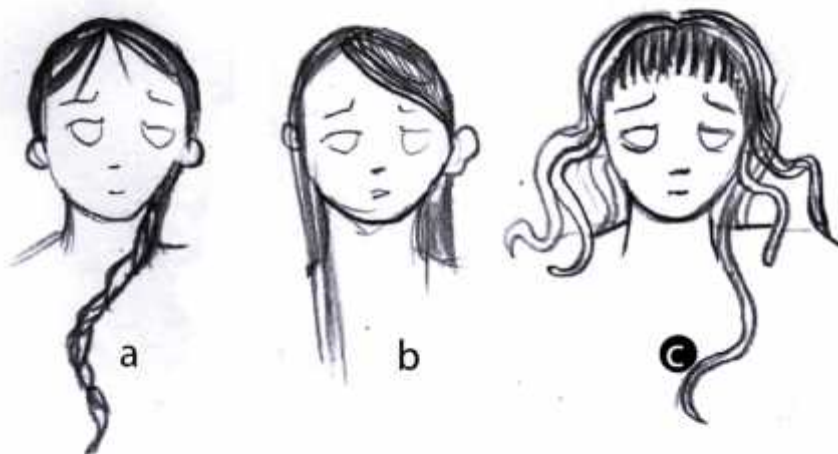


3. Conseguir el gesto y la pose/ Saphi, trazo, dirección, trazo.

Saphi/ *posturas*



Saphi/ *look cabello*



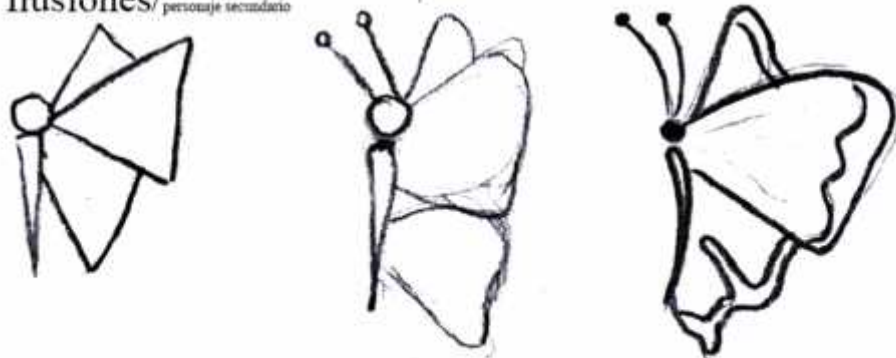
Murte/ *personaje principal*



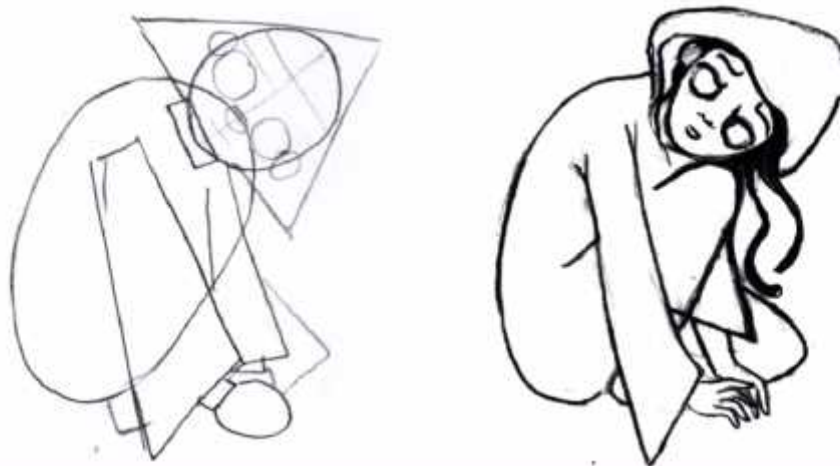
Miedos/ personaje secundario



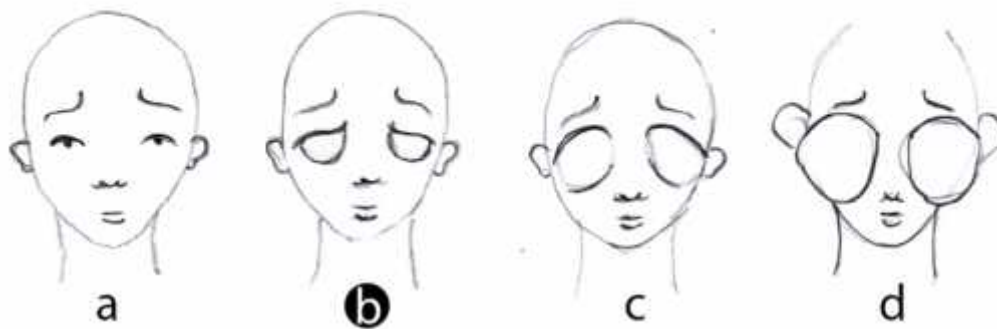
Ilusiones/ personaje secundario



4. Trabajar con formas/ geometría - personaje Sapla



5. Exageración o reducción/ Ojos característico expresivo de Sapla



6. Detalles/ Accesorios



El lazo a desarrollar con el usuario se basa en una empatía de tipo emotiva, por lo que el tratamiento de los personajes debió responder a esto. En la actualidad, los adolescentes sienten un ferviente deseo por aquellos personajes que se caracterizan por su desproporción, exagerando ciertos rasgos, como el tamaño descomunal de la cabeza y los ojos en relación al cuerpo. A partir de esto, se decidió generar personajes que tomaran estos rasgos y que, a la vez sigan siendo un referente cercano para las adolescentes.

Ilustración 18-4: Creación de personaje
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022

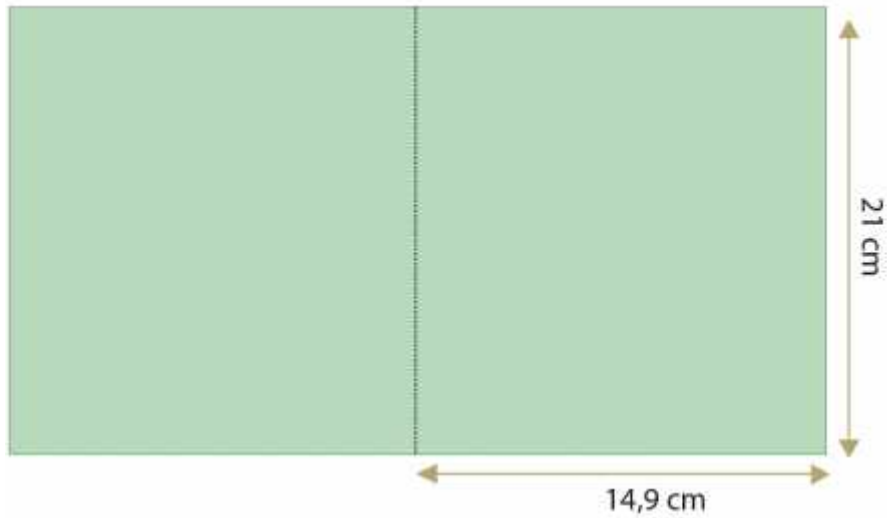
4.5.2 Metodología Diseñadora Yuko

1. Elección del estilo pictórico + Moodboard / *inspo*

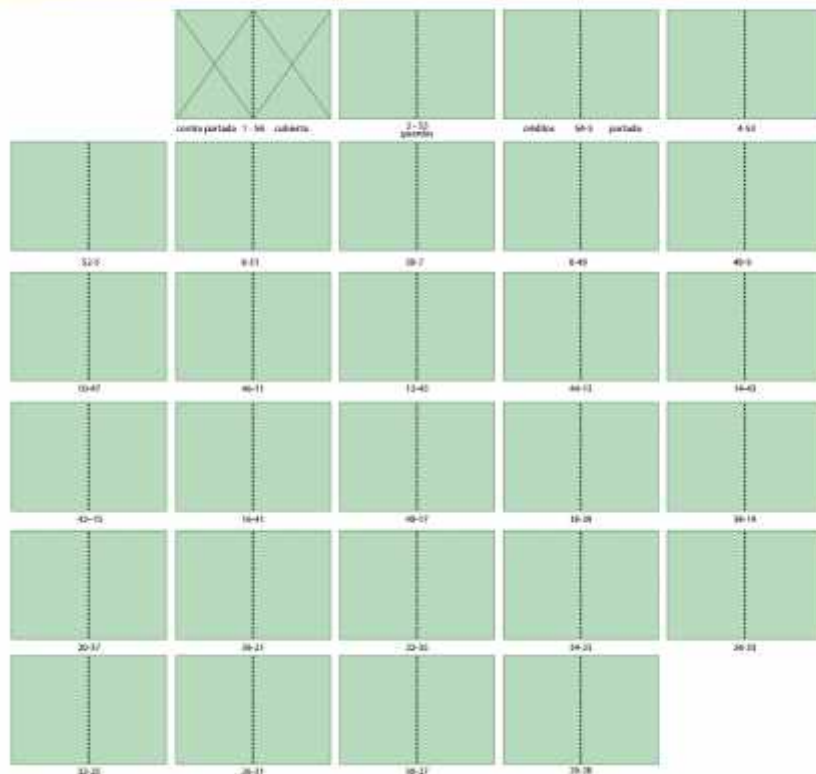


2. Estructura el contenido y elegir el formato / *Album*

El álbum ilustrado tiene unas dimensiones de 21 cm de alto y 14,9 cm de ancho en el interior, una portada de 21 cm de alto por 14,9 de ancho.



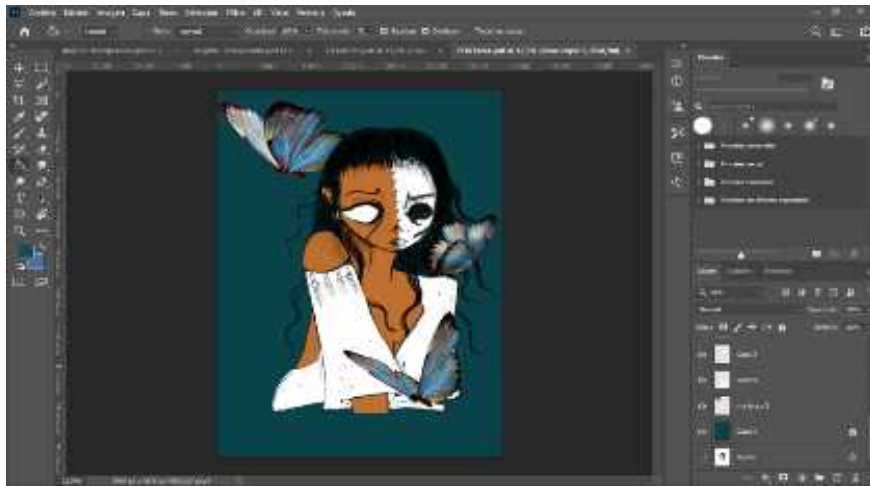
3. Estructura y bocetos / *Storyboard*



Bocetos:



4. Digitalización / sketch



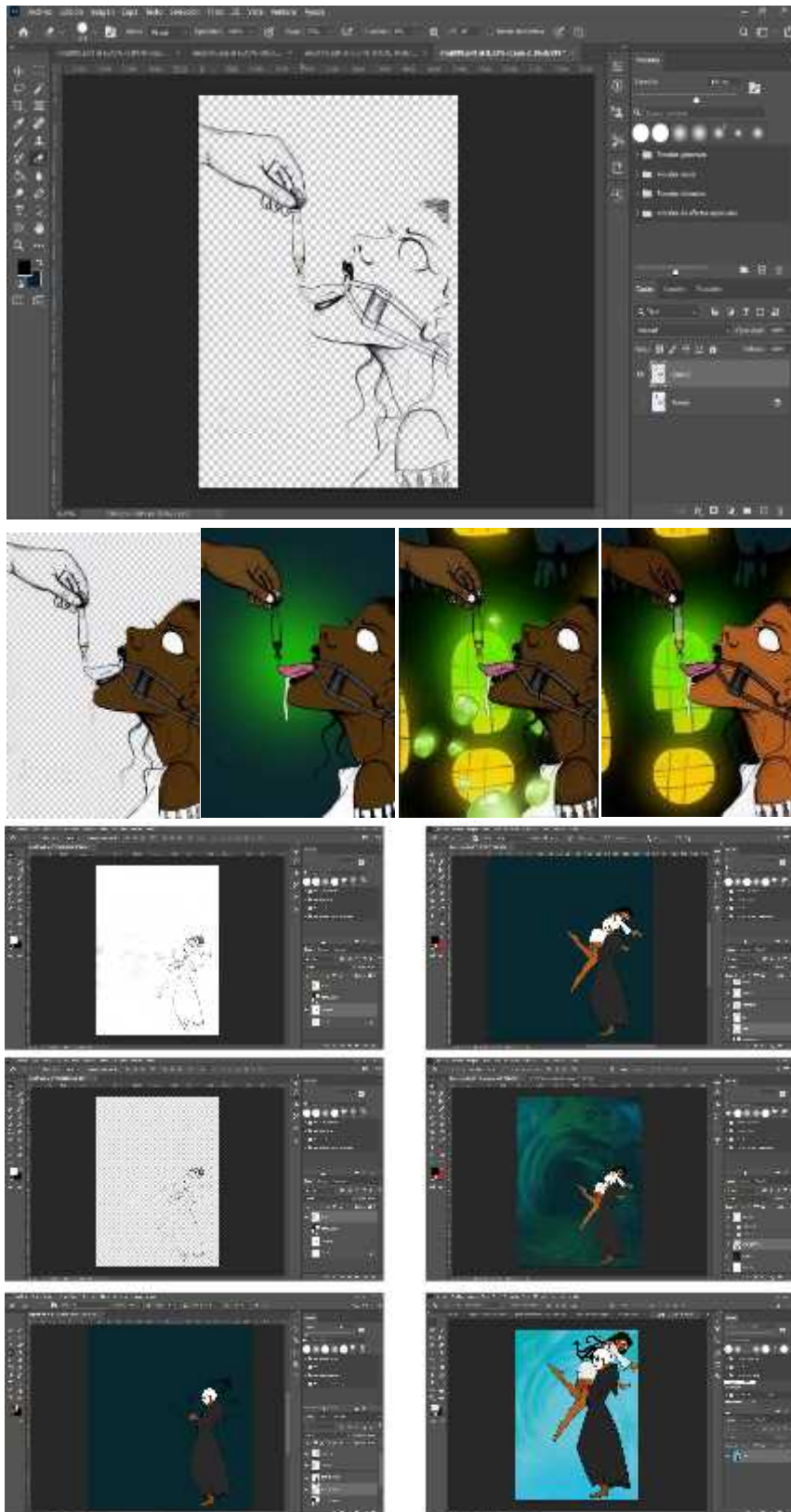


Ilustración 19-4: Creación de álbum ilustrado
 Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Narrativa visual

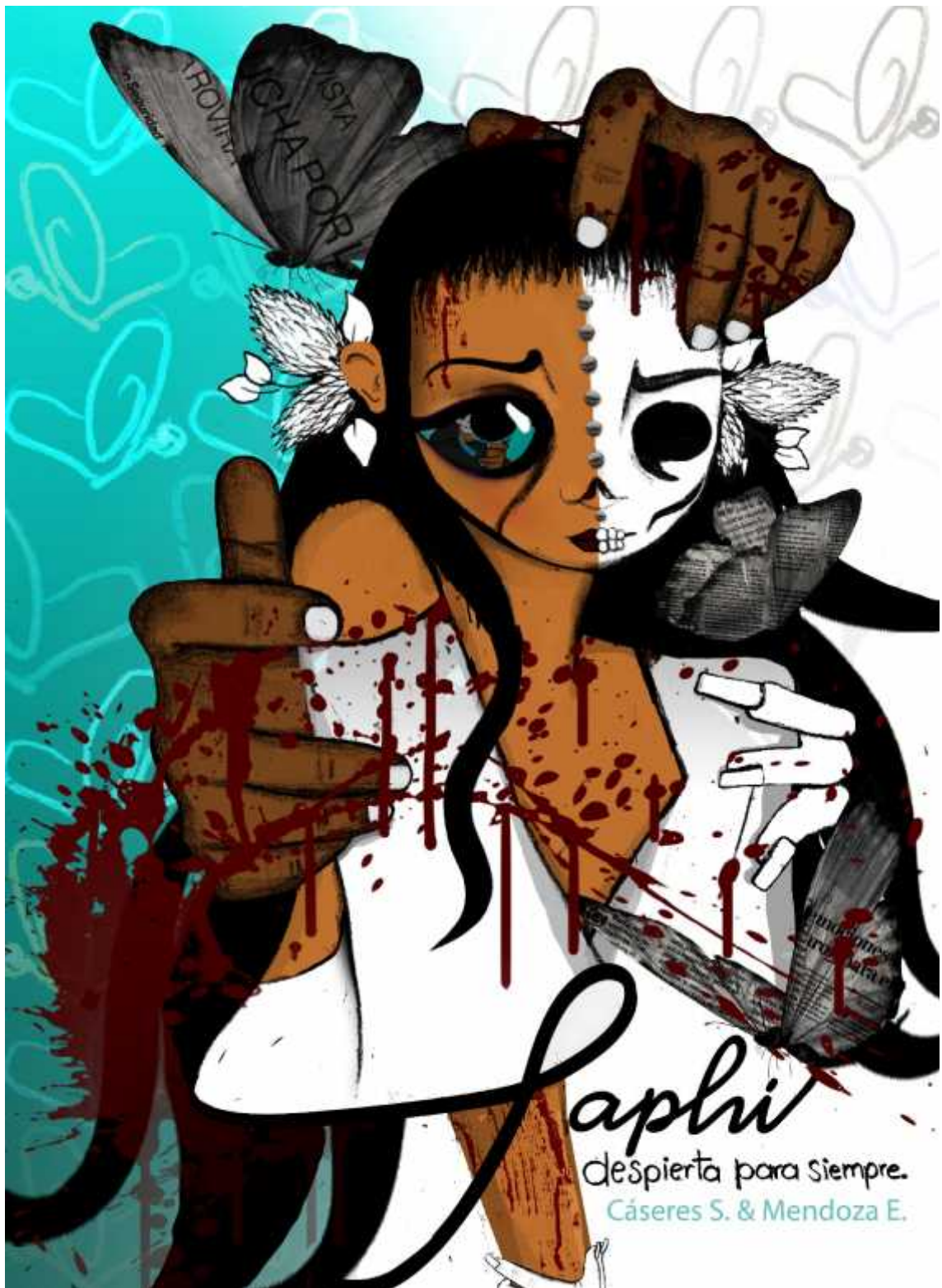


Ilustración 20-4: Digital 1
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.



GUARDAS



Ilustración 21-4: Digitalización Narrativa visual
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tipografía / *Alfabetos*

Maiandra GD

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

? ! , . ; - “

Tipografía / *Creación de diseño*

Saphi

Letra cursiva de Saphi

Saphi

Tipografía efecto mensaje de sangre

despierta
para Siempre.

Tipografía de Saphi a las 13 años

Ilustración 22-4: Tipografía

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

6. Definición cromática / Análisis psicológico

Aplicación de colores complementarios, el objetivo hacer que los objetos ilustrados tengan el mismo color que los objetos en la realidad. Elegir colores más saturados en sus distintos variaciones y llamativos o decantarnos por los tonos pastel, estos últimos funcionan sobre todo cuando las ilustraciones van dirigidas a adolescentes.

Se diseña teniendo en cuenta una gran variedad de aspectos, como colores, texturas, formas, mosaicos, collage, proporciones, disposiciones visuales, contrastes, etc. lo que dan como resultado una composición visual con intención. La mayoría de la cromática aplicada es real o propia, es decir colores referenciados de fotografías. De esta manera, una composición visual se convierte en un sistema concreto de comunicación. Todo elemento en una imagen tiene su razón de ser. La iluminación y sombras colaboran al dramatismo de la imagen. El color, la iluminación y el enfoque se dan comúnmente en conjunto.

El mayor nivel de legibilidad se logra si hay un contraste máximo entre fondo y forma. Colores definidos, no gradientes. Cada color genera sentimientos e ideas distintas. Los colores influyen considerablemente en las personas y de diversas maneras según la pertenencia cultural, la edad, el género y el hábitat.

Psicología del color	
	La oscuridad, la sobriedad y el misterio se visten de negro. Se dice que es un color que combina con todo, que le entrega elegancia a todo lo que toque y también que es el color del recato y el respeto. Símbolo del error y del mal, es la ausencia del color.
	El rojo es percibido como el color más cálido del espectro visual, por lo que el significado del color rojo en diseño gráfico se relaciona con el fuego y la pasión. Es un color muy fuerte que denota energía, atrevimiento, fuerza y determinación. Por otro lado, por esta fuerza que expide el color rojo, puede ser interpretado como agresivo, desafiante y generador de tensión. En Sudáfrica el rojo es el color del luto.
	Es un color vibrante y energético. En sus formas apagadas, puede asociarse con la piel, tierra y otoño. El naranja puede representar cambio y movimiento en general. También se le puede relacionar con salud y vitalidad. En diseño, el naranja llama la atención sin ser tan alarmador como el rojo. Es también considerado más amigable y atractivo.
	Se trata de un color que suele estar asociado con una gran capacidad de inteligencia emocional. El azul es un color entrante, produce ilusión óptica de retroceder, tanto si se plasma como color de fondo como si se aplica a los objetos. Aumenta la sensación de profundidad.
	Este color asociado al mundo de las hadas y la fantasía por excelencia expresa una necesidad de disminuir los sentimientos, al mismo tiempo que deja entrever una sensación constante de melancolía y tristeza. Aunque no es habitual que el rosa predomine por encima de otros colores, cuando el rosado es el absoluto protagonista es señal de un malestar interno provocado por la presión que los padres ejercen en los hijos.
	Blanco, neutral y versátil cuando se conceptualiza visualmente una imagen, logo o pieza gráfica. El blanco es perfecto para contrastar y neutralizar todos los colores dándole así una sensación de balance y equilibrio.
Texturas	
Las imágenes de mapa de bits, se le asigna un valor de color y luminancia propios, de tal forma, que su agrupación crea la ilusión de una imagen de tono continuo.	

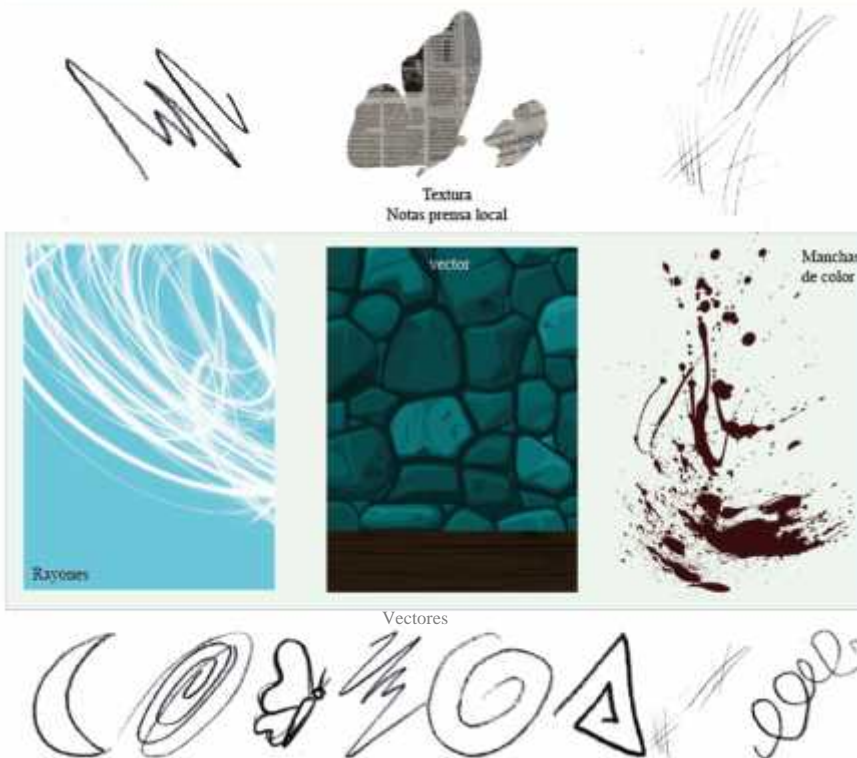


Ilustración 23-4: Definición cromática

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

7. Incorporación de texto / paginado y preparación imprenta



Ilustración 24-4: Incorporación de texto
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

4.6 Creación de Prototipos



Acceso álbum ilustrado.



Ilustración 25-4: Prototipo álbum ilustrado - QR
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

4.7 Diseño de identidad corporativa

4.7.1. Briefing

1.Descripción del proyecto:

El presente proyecto a fin de aplicar correctamente los códigos gráficos, diseñará un programa de identidad visual básico que será aplicado a un producto que requiera un codificador (marca), a tal grado de contribuir para posicionamiento en el mercado, beneficiando a todos los sectores productivos.

Consiste de dos etapas:

- 1) Creación de fonotipo, logotipo, isotipo e isologo
- 2) Propuesta de identificador gráfico con aplicación cromática.

1.1 Objetivo:

Anticipar como mensajeros al bienestar social, bajo encomiendas visuales, ubicarnos como tendencia en las emociones y sensaciones del usuario mediante la cercanía y profesionalismo en los acabados gráficos.

1.2 Información del cliente:

Esta empresa netamente dedicada a la creación potencial de gráficas que estimulen zonas cerebrales vinculadas con la memoria, así como penetrar en el inconsciente. para conectar o verbalizar algunas emociones de nuestros usuarios.

1.3 Credo:

Somos participes de su consumo visual, nos importa su salud física y mental, búsqenos porque somos los más amables, creativos y asertivos con la imagen.

1.4 Establecer los canales de comunicación:

Diseñar un logotipo que será inteligible a diferentes escalas para la aplicación de medios impresos en el packaging de nuestro producto, al mismo tiempo aplicar el logotipo en distintos medios publicitarios generando impacto visual con intenciones comunicativas claras.

1.5 Lenguaje Visual:

Ideología:

- Dinámica:

símbolo: cromáticos, lingüísticos, textura: líneas

significado: el cliente responda sus necesidades. ¿por qué consumir de nuevo nuestro producto?

Somos efectivos y tendencia visual.

- Elegancia

símbolo: tipográfico

significado: postura y legibilidad

4.15 Etapas del diseño

4.7.2 Código lingüístico

Tabla 3 – 4: Código lingüístico

Creación de Fonotipo			
TIPO	FONOTIPO	SÍMBOLISMO	SIGNIFICADO
Descriptivo	TRAZO Y RAYÓN	Hace referencia al complemento de un rayón y un trazo, es decir partimos desde la producción manual (bocetos) hasta la ejecución digital. Una evolución del diseñador gráfico. Por otra parte, se pretende exteriorizar valores como exigentes, simétricos y creativos al momento de diseñar.	Un trazado consta de uno o más segmentos rectos o curvos. El inicio y el fin de cada segmento queda marcado por puntos de ancla, que funcionan como elementos de sujeción, formando objetos vectoriales. Rayones: líneas en desorden. Tachones.
Descriptivo	ILUSIÓN GRÁFICA	Inducir a la fantasía, magia del diseño gráfico y su intención comunicativa.	Ilusión: percepción o interpretación errónea de un estímulo externo real. Gráfica: gráfico.

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022..

4.7.3 Sustento del ganador

El fonotipo ganador ha sido seleccionado por ser atractivo, persuasivo, determinante, asociado con nuestro producto y sobre todo flexible como legible: TRAZO Y RAYÓN ahora le ayudarán a proyectar ideas de forma creativa.

4.7.4 Creación de isologo / aspectos técnicos.

		<p>Técnica tipografía creada Inspirada en la personalidad de trazo y rayón</p>
<p>Definición cromática</p>  <p>El naranja estimula la creatividad, el entusiasmo y el placer. Nos ayuda a ser más productivos, a abordar los proyectos con más entusiasmo. El naranja es energético</p> 	<p>Isotipo</p>  <p>Negro, un color que muestra compromiso a nivel profesional, seriedad y seriedad</p> 	
<p>Isologo</p> 	<p>● Con brand slogan</p> 	

Ilustración 26-4: Marca

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

4.8 Validación

4.8.1 *Resultados de la aplicación experimental en los adolescentes:*

Dentro de los objetivos de la investigación, se demuestra como las imágenes interfieren en la conducta de los adolescentes; el impacto en sus efectos emocionales, decisiones, reminiscencias y la capacidad para modificar la capacidad intelectual (ver y comprender la realidad). En síntesis, sensibilizar las respuestas del cerebro. En la descripción de la muestra para el Trabajo de Integración Curricular se cuenta con una población de 20 adolescentes, 10 adolescentes serán observados directamente para un análisis cualitativo, 10 adolescentes para un análisis cuantitativo mediante la experimentación y aplicación de encuestas.

El experimento social consiste en generar tendencias humanas a ser optimistas, identificando los estados emocionales del cerebro de las distintas regiones con el fin de sensibilizar o provocar estímulos mediante la imagen para reparar irregularidades en las conductas o actitudes depresivas.

El primer paso, definir instrucciones y recomendaciones para llevar a cabo el experimento. Los 10 participantes actuaron en una etapa de validación, se les colocó la diadema Muse S (utilizando sensores ubicados en el cuero cabelludo), mientras deberán interpretar la narrativa gráfica, una lectura de las ilustraciones con el fin de construir un concepto propio con criterio definido para sobrellevar un tema sin tabo, el suicidio y las conductas que promueve.

El dispositivo Muse da seguimiento, examina y registra la función cerebral mientras los participantes ya pensaban en posibles situaciones “positivas” o “negativas” de su vida, es decir siendo protagonistas de la historia “Saphi despierta para siempre”. Se producía un aumento de la activación neuronal manifestándose en las cambiantes ondas cerebrales, debido a que varían según lo que estaban haciendo y sintiendo. Podemos asociar los diferentes tipos de ondas a diferentes estados de activación, de ánimo o de concentración. Cuando la actividad de cierto tipo de onda se encuentra alterada en alguna zona de nuestro cerebro es cuando producirá un síntoma específico. Cuando predominan las ondas cerebrales más lentas, emociones negativas, cuando son las ondas con frecuencias más altas una señal de respuestas emocionales positivas.

Tabla 6-4: Resultados de la ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN								
Localidad: Riobamba					Ficha N° 1			
Tema: Estímulos sensoriales en los adolescentes								
				NIVEL DE ONDA CEREBRAL EN Hz				
N°	PARTICIPANTE	gén	edad	Alpha	Beta	Delta	Theta	Ga
1	Acosta Guilcaso Aaron Josue	M	14	9 hz	23 hz	-	-	-
2	Arcos Basante Daniela Abigail	M	14	8 hz	18 hz	-	-	-
3	Aveiga Oña Ana Camila	F	14	12 hz	9 hz	-	-	-
4	Callatasig Cando Juan Mariano	M	14	10 hz	20 hz	-	-	-
5	Coque Caza Kimberly Yulexi	F	14	8 hz	23 hz	-	-	-
6	Chusin Cuyo Justin Steven	M	14	12 hz	11 hz	-	-	-
7	Conteron Taco Sami Yuri	F	13	7 hz	19 hz	-	-	-
8	Cueva Loor Jordana Valentina	F	15	12 hz	5 hz	-	-	-
9	Cunalata Taco Josselyn Anahí	F	14	6 hz	20 hz	-	-	-
10	Duran Méndez Cristian Andrés	M	14	9 hz	25 hz	-	-	-
Parámetros de evaluación:								
<p>Alpha: entre 8 – 12 Hz relajación, imaginación, pensamientos optimistas, despierta de creatividad, memoria aprendizaje, sentimientos de integración de cuerpo y mente, menos a 8 Hz tristeza.</p> <p>Beta: entre 12 – 20 Hz estados de acción, lógica, razonamiento, trabajo y concentración, menos a 12 Hz miedo y mayor 20 estado de excitación e intensa actividad mental.</p> <p>Delta: 1 – 4 Hz, ocurre en sueños profundos, sin sueños.</p> <p>Theta: 4 – 8 Hz, estado de sueño, plenitud, armonía, meditación profunda, se producen los sueños, mayor capacidad de aprendizaje.</p> <p>Gama: más de 20 Hz corresponde a estados de ansiedad y pánico, imposible relajarse.</p>								
Comentario:								
<p>Las ondas cerebrales cambian dependiendo el tipo de actividad y nos conlleva a despertar un estado de conciencia superior, captar el ideal de la intención de las gráficas visuales, provocará que nuestro cerebro corrija conductas autolíticas, autorregulando conductas de idealización suicida en casos específicos, mejorando la habilidad para comprender emociones como resultado crecimiento intelectual.</p>								

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

4.8.2 Interpretación

Se analiza los datos de los 10 adolescentes frente a 38 estímulos (Ilustraciones del álbum); utilizando la técnica sensorial de seguimiento cerebral. Los resultados indican que existe un patrón de percepción y atención visual diferente entre varones y mujeres.

Las mujeres se han relacionado por emociones, mientras que los varones por atención a las gráficas. Esto se lo puede interpretar como las variantes de concentración y percepción varían según factores como género, edad, personalidad, estado de ánimo. A nivel gráfico las mujeres se situaron en la posición de Saphi, mientras que los varones se concentraron por no ser la Muerte. (Ver Anexo B) Este es un claro ejemplo que ambos géneros de una u otra manera han creado su propia afirmación para discernir el tema del suicidio y las conductas. En general ambos comprendieron que aferrarse al compromiso con la muerte solo traería consecuencias para su vida. Se puede aseverar que la decisión de correctos elementos visuales identitarios actuales, basados en las estrategias ilustrativas y narrativas como personajes, trama, ilustración, se puede generar mensajes sociales de alto impacto con una visión positiva del futuro. Y una vez que el lector empatice con la historia proyectará el mismo espectro de soluciones.

Los datos obtenidos exponen que el recuerdo viene determinado por el valor emocional de la imagen y su simplicidad conceptual, las imágenes complejas desvían la atención en la fijación visual y son recordadas menos. En este caso los mensajes retóricos con tintes explícitos conducen a los adolescentes a vivenciar de manera inmediata, qué pasaría si actuáramos de cierta manera, apareciendo en su memoria las imágenes ilustradas que le ayudarán al adolescente a reflexionar, desarrollar pensamientos positivos y tomar decisiones correctas. Imágenes que estimulan las ondas cerebrales son recordadas frecuentemente hasta formar un pensamiento o idea, la importancia del aspecto lúdico sobre el recuerdo. Una de las participantes recordó que un integrante de su familia intentó arrebatar su vida como efecto tomó productos tóxicos, al ver una de las ilustraciones generó un comentario de concientización activando estados de acción, lógica y razonamiento.

La estabilidad emocional puede exteriorizarse en resultados altos de Alpha y beta cuando se produce actividad mental (imaginación), concentración, relajación, pensamientos, actitudes positivas, motivación, meditación, reflexión y estímulo.

Del 100% de estudiantes que corresponde a los 10 evaluados, únicamente 3 estudiantes que corresponde al 30% alcanzaron las ondas máximas en Alpha y Beta. Los tres estudiantes fueron evaluados de manera personalizada sin factores externos que alteren el objeto de estudio. (Ver

Anexo B). Un aspecto importante es determinar que las personas con mayores rangos en ondas Alpha mostraban estar más concentrados, conectados con la historia de Saphi por tal motivo activaron emociones como tristeza y miedo, esto se puede determinar en las ondas baja en Beta. Como resultado a través de la memoria han creado su propio aprendizaje significativo. Sentimientos de integración de cuerpo y mente (memoria-aprendizaje).

Mientras que el 70% de estudiantes se aproximan a rangos altos en Beta, estado de excitación e intensa actividad mental debido a componentes en el exterior, sonidos, personalidad, estados de ánimo, aglomeración de personas, entre otros distractores. (Ver Anexo B)

El Trabajo de Integración Curricular revela que las imágenes y su intención comunicativa tienen efecto en la forma como el cerebro procesa las respuestas emocionales y esto conlleva a las formas de comportamiento como un freno a las conductas agresivas. Es un Trabajo interesante que podría impulsar el estudio de las emociones a través de la comunicación visual.

4.9 Resultados de las encuestas aplicada a los adolescentes:

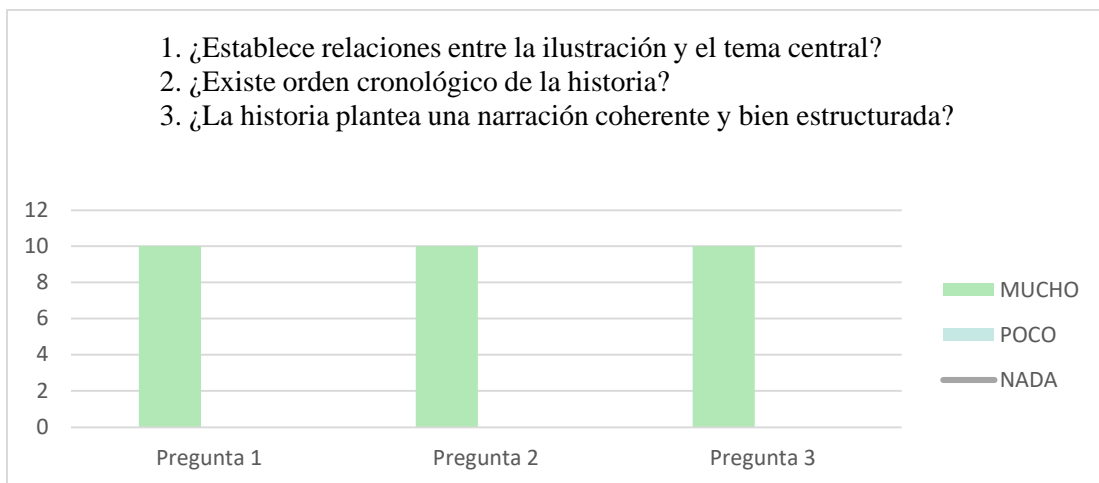


Ilustración 27-4: Tabulación encuestas

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó las tres primeras preguntas de las encuestas que se asocian a la lógica, coherencia y estructura, lo cual el 100% contestó que “mucho” como una afirmación positiva y favorable.

4. Indique su principal emoción al interpretar el cuento:

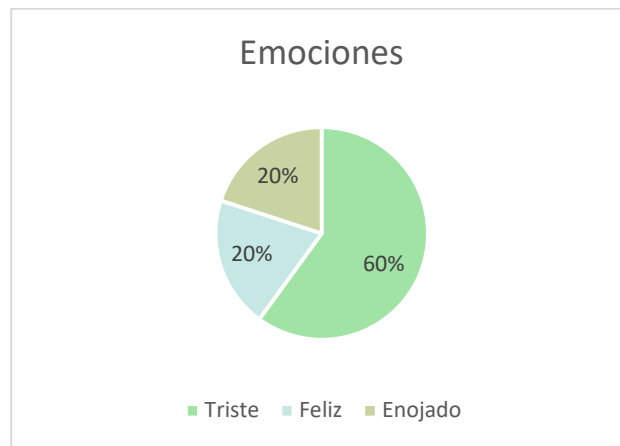


Ilustración 28-4: Principal emoción.

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la cuarta pregunta, El 60% de encuestados tienen tendencia con la tristeza, mientras la felicidad y enojo se distribuyen en 40%.

¿Se siente identificado/a con los personajes de la historia?

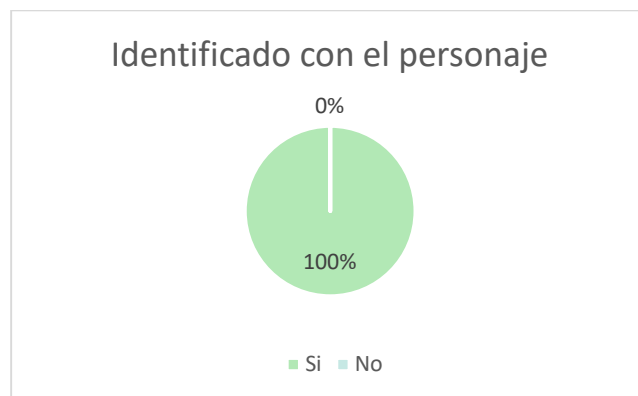


Ilustración 29-4: Identificado con el personaje.

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la quinta pregunta, el 100% manifiesta estar conectado con los personajes de Saphi, despierta para siempre.

6. ¿Las ilustraciones le ayudan a comprender la historia?

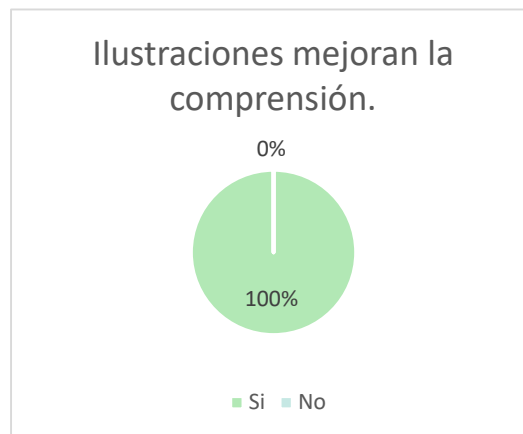


Ilustración 30-4: Mejorar la comprensión.
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la sexta pregunta, el 100% de está de acuerdo que los elementos visuales (ilustraciones) ayudan y la comprensión lectora.

7. ¿Considera que el álbum ilustrado es una herramienta para concientizar conductas suicidad?

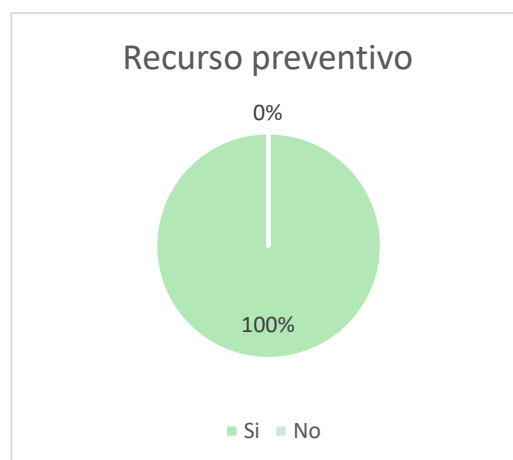


Ilustración 31-4: Recurso preventivo
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la sexta pregunta, el 100% considera que el álbum ilustrado es una herramienta para concientizar conductas autolíticas

8. ¿El álbum te transmite algún aprendizaje?

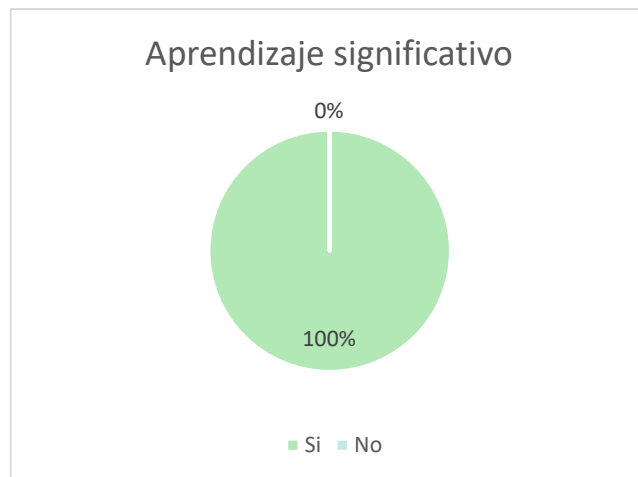


Ilustración 32-4: Aprendizaje significativo.
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022..

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la octava pregunta, el 100% concuerda que el álbum ilustrado tramite algún aprendizaje significativo.

9. ¿Te parece atractiva la propuesta gráfica?

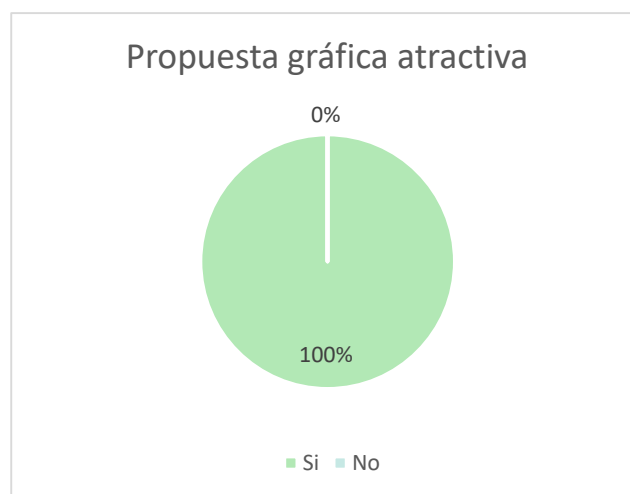


Ilustración 33-4: Propuesta creativa
Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la novena pregunta, el 100% señala que la propuesta es atractiva visualmente.

10. ¿Luego de observar el álbum, ha cambiado tu percepción sobre conductas suicidas o intentos autolíticos?



Ilustración 34-4: Propuesta creativa

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Análisis e interpretación: Luego que los adolescentes analizaron el álbum, se realizó la décima pregunta, el 100% expresa haber tenido un cambio de percepción sobre el suicidio y las conductas que convelan cometerlo.

4.9.1 Reflexión

Para la validación del presente trabajo de titulación se aplica una técnica de encuesta, para sondear y analizar a una muestra de la población a estudiar el estímulo visual y su exposición narrativa de la imagen; que mensaje recibieron, cuán impactante puede resultar una imagen para comunicar, si las ilustraciones evocaban una respuesta positiva, negativa o neutra, evaluar la postura funcional del recurso didáctico en el aprendizaje significativo y la aprobación del material lúdico con un fin preventivo (viabilidad). La muestra objeto de estudio ha sido seleccionada al azar entre la población de un aproximado de 10 adolescentes de entre 12 a 15 años, estudiantes de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”. Los adolescentes reflejarán sus opiniones mediante preguntas puntuales de selección múltiple.

Los tres factores de control, intención comunicativa, estimulación visual y aceptación arrojan puntuaciones ideales para interpretar resultados positivos sobre la factibilidad del recurso didáctico como un medio de aprendizaje autónomo. Se ha observado que la interpretación, el característico crítico que adapta el adolescente con su imaginativo le inspira a reflexionar sobre el tema que descifró al analizar la secuencia de las imágenes, una historia narrativa.

Los mensajes subliminales en los cuentos, se tratan de un recurso terapéutico, acentuando en las emociones y sensibilidad al tema que se interprete por el lector, un recurso que medirá las capacidades de imaginación y creatividad para generar retrospectivas de uno mismo sobre las acciones y planes en un espacio terrenal. Se generó un álbum ilustrado, que inspiró la participación de adolescentes a relatar sus experiencias para convertirlas en una historia de prevención.

Los álbumes ilustrados son un material didáctico idóneo que pone a los adolescentes en contacto con la cultura literaria y estimula, siempre desde una perspectiva lúdica creativa, la formación de la sensibilidad estética, el dominio de habilidades y estrategias lingüístico-comunicativas. Uno de los géneros donde mejor se puede realizar el acto de lectura es en los álbumes ilustrados, se pueden sumergir en los álbumes con todo su ser; con la vista, con el oído y con la imaginación. El álbum ilustrado, narra historias o nos transmite emociones, pero también constituye un material ideal para formar lectores capaces de enfrentarse a obras complejas, como la vida.

CONCLUSIONES

La ejecución de este trabajo permitió llevar a práctica una gran variedad de conocimientos adquiridos a lo largo de la formación profesional en el diseño gráfico, manejo medios digitales para la producción visual. Se trata de un libro-álbum que funda aportaciones semióticas de la nueva cultura visual. Los mensajes que se consignan en este estudio son de carácter preventivo, sensibiliza sobre conductas autoinfligidas mediante ilustraciones retóricas (mensajes implícitos), generando concientización social. El tratamiento gráfico realizado a través de la ilustración digital en mapa de *bits* y vectorial, técnicamente otorga mayores posibilidades para el desarrollo de la gráfica propuesta, obteniendo un mejor manejo expresivo de dibujo, cromática, tipografía, texturas, combinación de elementos visuales variados, etc.

El registro bibliográfico, fue pertinente para la creación de elementos visuales, se parte de postulados de profesionales en campo de la salud mental y profesionales gráficos, en esta oportunidad, se construye el álbum ilustrado en torno al marco teórico. un gran aprendizaje sobre lo necesario que es tener información suficiente para realizar cualquier tipo de recurso pedagógico.

Se identificó elementos que forman una trama social y cultural de los adolescentes, así como también el origen de los suicidios y saber cómo prevenir los mismos. Los adolescentes que tienen muchos factores de riesgo e insuficientes factores protectores tienen más probabilidades de suicidarse por no saber gestionar sus emociones, mientras que las personas con habilidades intrapersonales y de resiliencia tienen menos tendencia al suicidio. Un aspecto transcendental es el desarrollo del pensamiento, durante esta etapa, el adolescente es progresivamente capaz de trabajar con las ideas (juicios de valor) y hacer deducciones críticas e independientes a partir del aprendizaje significativo. Para evitar trastornos que aparecen en este período se dio una solución constructiva, modificar y ejercitar las ondas cerebrales, entrenamiento cognitivo para el mejoramiento de la reacción cerebral a través de mensajes visuales, permitiendo una reconstrucción psicológica que modifica los circuitos neuronales, por consiguiente, una mejora en la condición humana (neurodiseño, la capacidad de diseñar a través de elementos o estímulos que sean desarrollados por el cerebro a través de los sentidos, y configurar un mensaje directo al sistema nervioso)

El principal valor del álbum ilustrado es la historia por encima de todo y para contarla basa su fuerza en la imagen. Ahí reside el poder de la ilustración, el de su carácter comunicador, que hace que este género traspase las barreras de la edad y pueda ser disfrutado por todo tipo de lector, un recurso psicoanalítico. La imagen se libera del texto y se transforma poco a poco en un actor principal de la narración. Este álbum es susceptible a despertar inquietudes y vínculos afectivos en distintos receptores. Las imágenes también se leen poseen valor emocional y simplicidad conceptual (semiótica). De hecho, aprendemos a leer gráficos antes que textos. En función de las posibilidades se fueron explorando las distintas maneras de conjugar el texto con la imagen (mensajes bimedia), mientras más desarrolladas estaban las técnicas narrativas e ilustrativas, se incorporaba de mejor manera la imagen a los textos generando mensajes apropiados para difusión social. El álbum ilustrado ofrece lo que todo buen arte nos promete, una interpretación lúdica, mayor conciencia, una oportunidad de ser más humanos. La obra literaria se inspira en la certeza científica de que, a través de la ejercitación y la práctica, cualquier aprendizaje transforma y mejora el cerebro, consolidando la actividad mental y además puede prevenir o mitigar el deterioro cognitivo. El Proyecto de Integración Curricular se ha enfocado en teorías cognitivas como una aproximación en aspectos psicológicos en los adolescentes, enfatizando en la importancia de la persona como conocedora. La capacidad de interpretar significados, de resolver problemas en forma creativa, la síntesis de información, análisis crítico de situaciones, son ejemplos de fenómenos y procesos cognitivos logrados con el álbum ilustrado.

Mediante el Dispositivo Muse S y las evaluaciones se demuestra como las ilustraciones interfieren en la conducta de los adolescentes; el impacto en sus efectos emocionales, decisiones, recuerdos, modifican la capacidad intelectual e inteligencia emocional. En síntesis, es posible sensibilizar las respuestas del cerebro mediante imágenes ilustradas. El Trabajo revela que las ilustraciones y su intención comunicativa tienen efecto en la forma como el cerebro procesa las respuestas emocionales y esto conlleva a las formas de pensar, sentir y actuar. (regulación cerebral), en consecuencia, funcionamiento óptimo de estímulos, reacciones cerebrales y bienestar personal.

RECOMENDACIONES

- J Este proyecto tiene la capacidad de ser escalable, permitiendo el futuro trabajo en el mismo para crear una mayor cantidad de obras gráficas – literarias que utilicen la tecnología y conocimiento integral del diseño gráfico. Es un Trabajo interesante que podría impulsar el estudio de las emociones a través de la comunicación visual.

- J Actualizar las cifras de mortalidad, es complicado tener acceso a la base de datos directamente de centros de Salud, las Universidades debería generar convenios con centros de salud para conseguir estadísticas con datos asertivos en tiempo real. Por otro lado, las autoridades gubernamentales del Ecuador deben considerar controlar y capacitar el tema de los adolescentes frente a las conductas suicidas, el aumento resulta ser progresivo en las tazas de suicidio en adolescentes y varios niños de la ciudad de Riobamba, por la falta de comprensión, aceptación en un colectivo o comunidad educativa, entre otras causas que hoy en día ponen en alerta a investigadores de las áreas de psicología, educación y en esta ocasión, diseño gráfico.

- J Se recomienda estudiar las nuevas tendencias (trama social y cultural) y estilo de vida (cambio de hábitos, cambios pronunciados en la personalidad, comportamiento nocivo, actuaciones violentas o dolorosas, vicios, retraimiento, depresión) de los adolescentes, es el factor clave para racionalizar el material visual.

- J Aplicar correctas narrativas visuales y conceptuales, con el fin de llegar a una audiencia en decadencia.

- J Utilizar dispositivos o equipos de la neurociencia para fundamentar el impacto de la imagen en los aspectos vulnerables del hombre, como la percepción entre otros estímulos.

BIBLIOGRAFÍA

ADOBE. *Trabajo con imágenes rasterizadas y vectoriales.* [blog]. 2021. [Consulta: 8 mayo 2022]. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/image-essentials.html>.

AGUIRRE, A. Course Hero. [En línea]. 2021. [Consulta: 8 abril 2022] Disponible en: <https://www.coursehero.com/file/86394421/Psicolog%C3%ADa-de-la-adolescencia-Angel-Aguirre-Batzan-Capitulo-I-2pdf/>.

ARCOS, A. & HERNANDEZ, M. 2016. Proyecto de Investigación sobre el Suicidio. (Trabajo de investigación) [En línea]. Universidad de la laguna, 2016. pp. 15-20. [Consulta: 8 abril 2022]. Disponible en: <https://www.studocu.com/co/document/universidad-nacional-abierta-y-a-distancia/investigacion-ciencias-sociales/proyecto-de-investigacion-sobre-el-suicidio/27999238>.

ARIZPE, E. & STYLES, M. ¿Cómo se lee una imagen? El desarrollo de la capacidad visual y la lectura, mediante libros ilustrados. [En línea]. 2002. pp.1-12. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a23n3/23_03_Arizpe.pdf.

ARRIETA, E. ¿Qué son los elementos visuales? *Platzi*. [En línea]. 2021. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://platzi.com/clases/1228-fundamentos-diseno/10121-que-son-los-elementos-visuales/#:~:text=Los%20elementos%20visuales%20son%20recursos,dise%C3%B1o%20cumpla%20el%20objetivo%20propuesto..>

BOGGIANI & REALE. 2007. *El adolescente violento.* [En línea]. 2007. [Consulta: 5 abril 2022] Disponible en: <https://reader.digitalbooks.pro/content/preview/books/14607/book/OEBPS/Text/Cap1.html>.

BRAVO, C. Un acercamiento estético al libro álbum. [En línea] [Consulta: 18 abril 2022]. Disponible en: <https://docplayer.es/16119464-Imaginantes-un-acercamiento-estetico-al-libro-album-alma-leyrda-cardenas-garcia-y-juan-carlos-bravo-hinojosa-ninos-de-8-a-11-anos-de-edad.html>.

OSPINO G, et al. Adolescentes gestantes: características sociodemográficas, depresión e ideación suicida. [En línea]. 2013. [Consulta: 21 abril 2022]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4865210.pdf>.

CAMPOS, M. *Prevención del suicidio en adolescentes. prevención de suicidio y conductas autodestructivas en jóvenes.* [En línea]. 2004. [Consulta: 19 abril 2022]. Disponible en: <https://1library.co/document/1y9479dq-aavv-prevencion-suicidio-conductas-autodestructivas-jovenes.html>.

CAMUSSO, et al. 2012. *El Lenguaje de la Imagen.* [blog]. 2012. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/moduloimagen-2012.pdf>.

COMITÉ DE SELECCIÓN DEL BANCO DEL LIBRO. *Destinos inesperados: libros para niños adoptados por los lectores adultos.* [blog]. 1999. [Consulta: 21 abril 2022]. Disponible en: <https://www.imaginaria.com.ar/01/0/destinos.htm>.

CORRAL, E. *Ilustrador de sueños.* [blog]. 2020. [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <https://elilustradordesuenos.com/crear-album-ilustrado-infantil/#:~:text=Un%20C3%A1lbum%20ilustrado%20es%20una,medios%20narrativos%20c%20B3mo%20el%20c%20B3mic..>

CRUZ, A.: Diagnóstico para la prevención del suicidio a través del proceso de enfermería. (Tesis) [En línea]. Universidad Autónoma del Estado de México, Mexico - Toluca, 2015. pp 1-20 [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/32929/TESIS.pdf;sequence=1>.

DELGADO, M. *Albumes ilustrados que hacen soñar a los adolescentes.* [En línea], 2006. pp.1-4 [Consulta: 12 abril 2022]. Disponible en: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/119505/EB20_N164_P22-25.pdf;jsessionid=6C40912D3B47551745E1853D1BB91736?sequence=1.

DIGECADE. *Historieta* [blog] [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/20%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/04%20EXPRESION%20ARTISTICA/U12%20pp%20242%20comic.pdf>.

ESCRITORES.ORG. *Tipos de lectores.* [blog]. 2014. [Consulta: 3 mayo 2022] Disponible en: <https://www.escriitores.org/recursos-para-escriitores/recursos-2/articulos-de-interes/12148-tipo-de-lectores>.

REYES, F. et al. *Adolescencia y suicidio* [blog]. 2008. P.14, [Consulta: 29 abril 2022] Disponible en: <https://www.portalesmedicos.com/publicaciones/articulos/994/1/Adolescencia-y-suicidio>.

ISSN 1886-8924.

GARCÍA N. Ideación e intento suicida en estudiantes adolescentes y su relación con el consumo de drogas. (Tesis) (Licenciatura) [En línea]. Universidad Nacional Autónoma de México, 2006. [Consulta: 11 mayo 2022] Disponible en: https://www.academia.edu/36224958/UNIVERSIDAD_NACIONAL_AUTONOMA_DE_MEXICO_CO_P_R_E_S_E_N_T_A.

GERSTNER et al. "Epidemiología del suicidio en adolescentes y jóvenes en Ecuador". Revista Panamericana de Salud Pública. [En línea], 2018. [Consulta: 11 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6385964/>.

HOLMES, C. Algunos aportes sobre las nuevas tendencias en la Literatura Infantil y Juvenil. (Tesis) (Maestría) [En línea], Universidad Interamericana de Puerto Rico. pp. 1-22. [Consulta: 3 mayo 2022] Disponible en: [http://kalathos.metro.inter.edu/Num_5/Algunos_aportes_sobre_las_nuevas_tendencias_en_literatura_infantil_y_juvenil\[1\].pdf](http://kalathos.metro.inter.edu/Num_5/Algunos_aportes_sobre_las_nuevas_tendencias_en_literatura_infantil_y_juvenil[1].pdf).

INEGI, Diseño de la muestra en productos de encuesta [En línea], 2011. [Consulta: 5 junio 2022] Disponible en: https://www.snieg.mx/documentacionportal/normatividad/vigente/doctos_genbasica/muestra_encuesta.pdf

LILLO, J. Crecimiento y comportamiento en la adolescencia. [En línea], 2004. [Consulta: 19 abril 2022]. Disponible en: https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352004000200005.

MEDITERRACINEMA. Tipos de estrategias narrativas. [En línea], 2020. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.mediterracinema.com/tipos-estrategias-narrativas/>.

MINISTERIO DE SALUD. Guía de prevención de suicidio en establecimientos educacionales. [En línea], 2019. [Consulta: 11 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.minsal.cl/wp-content/uploads/2019/03/GUIA-PREVENCIÓN-SUICIDIO-EN-ESTABLECIMIENTOS-EDUCACIONALES-web.pdf>.

MINISTERIO DE SANIDAD, POLÍTICA SOCIAL E IGUALDAD. La conducta suicida. [En línea], 2010. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://consaludmental.org/publicaciones/Laconductasuicida.pdf>. avalia- t N° 2010/02.

MORENO, A. *Qué es la adolescencia.* [En línea], Editorial UOC, 2015, pp. 1-10. [Consulta: 16

mayo 2022]. Disponible en: <https://xdocs.net/preview/la-adolescencia-que-es-la-adolescencia-5c7ae0c72eaea/>.

MORENO, I. *El diseño gráfico en la creación de personajes para la publicidad* (Trabajo de Titulación) (Licenciatura) [En línea]. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, 2010, pp. 50-60. [Consulta: 5 mayo 2022]. Disponible en: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2567.pdf

OROZCO, M. El libro álbum: definición y peculiaridades. (Ensayo) [En línea] Universidad de Guadalajara, 2009. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <http://sincronia.cucsh.udg.mx/orozcofall09.htm>.

ORTEGA, G. Sistema de comunicación visual sobre soportes impresos para adolescentes, basado en la identificación. (Trabajo de Titulación) (Licenciatura) [En línea] 2017. p.p 1-90 [Consulta: 23 mayo 2022]. Disponible en: <https://docplayer.es/48905681-Sistema-de-comunicacion-visual-sobre-soportes-impresos-para-adolescentes-basado-en-la-identificacion.html>.

PINEDA, S. & ALIÑO, M. *El concepto de adolescencia: Manual de Prácticas Clínicas para la atención en la adolescencia.* [En línea], 2001, pp. 1-9. [Consulta: 16 mayo 2022]. Disponible en: <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/pdf/adolescencia/Capitulo%20I.pdf>.

TABERNERO, R. *Álbum ilustrado.* [En línea] 2021. pp. 1-41, [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.alcobendas.org/sites/default/files/2021-04/Mediatecas.%20Gu%C3%ADas%20de%20lectura.%20Album%20ilustrado.pdf>.

SALUSPLAY. *Otros problemas que pueden ser objeto de atención clínica.* [blog], 2018 [Consulta: 5 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.salusplay.com/apuntes/salud-mental/tema-14-otros-problemas-que-pueden-ser-objeto-de-atencion-clinica/resumen>.

SANDOVAL, V. *El crimen de suicidio en la Edad Moderna. Tratamiento institucional en la literatura moral y jurídica europea. Información jurídica inteligente.* [blog], España. 2017. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://vlex.es/vid/occidere-ipsu-685885525>.

SILVA, N. Técnicas narrativas. [En línea], 2011. [Consulta: 14 abril 2022]. Disponible en: <https://agorainstitutano.files.wordpress.com/2011/06/8c2b0-tc3a9nicas-narrativas-lenguaje.pdf>.

TEJEDA, G. & TSETUNG, J. *La ilustración como estrategia didáctica.* [blog], 2021.

[Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://tumaestros.co/las-ilustraciones-como-estrategias-didacticas/>.

TRIGLIA, A. *Terapia Narrativa: la forma de psicoterapia basada en historias sobre la vida del paciente.* [blog], 2015. [Consulta: 21 abril 2022]. Disponible en: <https://psicologiaymente.com/clinica/terapia-narrativa-psicoterapia>.

UNICEF. Comunicación, infancia y adolescencia. guía para periodistas. *suicidio*. [En línea], 2017. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/media/1536/file/Suicidio.pdf>. ISBN: 978-92-806-4892-8.

UNICEF. Para cada infancia. ¿Qué es la adolescencia? [En línea], 2020. [Consulta: 11 abril 2022]. Disponible en: <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia#:~:text=O%20incluso%20creemos%20que%20no,y%20el%20desarrollo%20de%20fortalezas..>

URIBE, V. *Destinos inesperados: libros para niños adoptados por los lectores adultos.* [blog] 1999. [Consulta: 17 junio 2022]. Disponible en: <https://www.imaginaria.com.ar/01/0/destinos.htm>.

VALLEJO, N. Incremento en la tasa de suicidio de adolescentes en la pandemia de covid-19 en la parroquia “San Juan” barrio Miraflores Alto durante el periodo de retorno a las clases presenciales. (Trabajo de titulación) [En línea]. 2021. [Consulta: 5 junio 2022]. Disponible en: <https://www.studypool.com/documents/13646925/incremento-tasa-de-suicidio>.

VARENGO, J. Ideación Suicida en Adolescentes. (Trabajo final de grado) (Licenciatura)[En línea] 2016. pp.1-38. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://docplayer.es/75313696-Trabajo-final-de-grado.html>.

VILLAGRÁN, I. *"El ornitorinco tachado"*, Revista de artes visuales. [En línea], México, 2018. [Consulta: 3 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/5315/531555314004/html/>.

VOCA. *La importancia de las ilustraciones en los cuentos.* [blog] [Consulta: 26 abril 2022]. Disponible en: <https://www.vocaeditorial.com/blog/ilustraciones-en-los-cuentos/>.

YUKO, J. *Cómo ilustrar un libro infantil, maquetarlo y publicarlo.* [blog], España, 2016. [Consulta: 16 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/160592>.

ANEXOS:

ANEXO A: Fichas de documentación.

Tabla 7-4: Software vectorial

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Inmaculada Lucía Villagrán Arroyal	Editorial	Revista de Artes Visuales
Título	El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital	Ciudad	España
Año	2018	Fuente bibliográfica	Artículo
<p>Tema: <u>Software vectorial:</u></p> <p>En matemáticas se considera al vector como un elemento dentro de un espacio vectorial o conjunto no vacío que se puede representar en dos o tres dimensiones mediante una estructura o sistema algebraico, situando en posición, longitud, dirección y sentido a los vectores.</p> <p>En el concepto gráfico de una trayectoria con una ubicación espacial que se representa con flechas direccionales indicando su origen, destino y longitud, dando como resultado una situación concreta en un espacio definido por unas coordenadas. Estas particularidades gráficas de los vectores en los que actualmente se basa el sistema de representación del dibujo vectorial se fundamentan en los estudios y teoremas aportados por grandes científicos entregados al cálculo matemático y a la programación de software a lo largo de la historia, podemos disfrutar de una aplicación para el dibujo gratamente intuitivo.</p> <p>En los programas de dibujo bidimensional, cuando utilizamos la herramienta vectorial Bézier —o pluma—, su funcionamiento no resulta tan complejo como aparenta la naturaleza que la engloba. Gracias a esas personas entregadas al cálculo matemático y a la programación de software, podemos disfrutar de una aplicación para el dibujo gratamente intuitiva. Las curvas de Bézier son un sistema desarrollado en los años 60 para el trazado de dibujos técnicos. El nombre se lo debemos al ingeniero y matemático francés Pierre Étienne Bézier (1910-1999). Se basa en la geometría, en lugar de cálculo. La representación gráfica vectorial se utiliza comúnmente dentro del contexto del software gráfico de dos dimensiones, es uno de los medios con los que cuenta el ilustrador, diseñador o cualquier creativo gráfico contemporáneo para dibujar organizando formas, líneas rectas, curvas o grupos de objetos y que define una técnica gráfica muy generalizada en el uso de herramientas.</p>			

Con las herramientas vectoriales, se asientan unas curvas de Bézier. Estas combinan trayectorias definidas por un punto de inicio y final que pueden integrar otros puntos, curvas y ángulos. Los puntos de ancla o nodos definen los segmentos en formas cerradas o abiertas, permitiendo configurar formas redondeadas, suaves y continuas, así como como lineales y anguladas.

Así, en 1987 nació de la mano de John Warnock (1940) Adobe Illustrator 1.1, un programa creado para los sistemas Apple Macintosh, y dirigido principalmente a diseñadores gráficos, ilustradores y todo tipo de creativos gráficos que se iban insertando en la tecnología digital y en este caso para trabajar con herramientas exclusivamente vectoriales.

Fuente: (Villagrán A, 2018)

	Edición	Ficha N° 1
--	----------------	-------------------

Fuente: (Villagrán A, 2018)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 8-4: Software vectorial

¿FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Adobe	Editorial	
Título	Tipos de imágenes digitales	Ciudad	
Año	13/12/2021	Fuente bibliográfica	Sitio web
<p>Tema: <u>Software vectorial:</u></p> <p>las imágenes vectoriales, a veces denominadas gráficos vectoriales, formas vectoriales u objetos vectoriales, se componen de formas geométricas (puntos, líneas o curvas), orgánicas o de forma libre definidas por ecuaciones matemáticas según sus características. Casos de uso comunes: las imágenes vectoriales son la mejor opción para ilustraciones como ilustraciones técnicas, membretes, fuentes o logotipos; se utilizan en varios tamaños y en distintos medios de salida. Los gráficos vectoriales también son útiles para la impresión de señalización especializada, CAD y gráficos 3D.</p> <p>Software y tipos de archivo comunes: preferiblemente, Adobe Illustrator se utiliza para crear ilustraciones vectoriales. Algunos formatos de archivo de gráficos vectoriales comunes son AI, EPS, SVG, CDR y PDF. Resolución y tamaño de archivo: puede mover o modificar gráficos vectoriales con libertad sin perder detalle ni claridad porque son independientes de la resolución; mantienen los bordes nítidos cuando se les cambia el tamaño, se imprimen en una impresora PostScript, se guardan en un archivo PDF o se</p>			

importan en una aplicación de gráficos basada en vectores.		
Fuente: (ADOBE, 2021)		
	Edición	Ficha N° 2

Fuente: (ADOBE, 2021)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022..

Tabla 9–4: Software mapa de bits:

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Adobe	Editorial	
Título	Tipos de imágenes digitales	Ciudad	
Año	13/12/2021	Fuente bibliográfica	Sitio web
<p>Tema: <u>Software mapa de bits:</u></p> <p>las imágenes rasterizadas, a veces denominadas imágenes de mapa de bits, se componen de una cuadrícula rectangular de elementos de imagen denominados píxeles. A cada píxel se le asigna una ubicación y un valor de color específicos. Al trabajar con imágenes rasterizadas, se editan los píxeles, en lugar de los objetos o las formas.</p> <p>Casos de uso comunes: las imágenes de mapa de bits son el medio electrónico más usado para las imágenes de tono continuo, como fotografías o pinturas digitales, puesto que pueden representar de manera más eficaz degradados sutiles de sombras y color.</p> <p>Software y tipos de archivo comunes: la mayoría de los profesionales utiliza Photoshop para trabajar con imágenes rasterizadas. Los tipos de archivos rasterizados más comunes que se exportan en Photoshop son JPEG, GIF, PNG y TIFF.</p> <p>Resolución y tamaño: las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, contienen un número fijo de píxeles. Al cambiar el tamaño, la imagen rasterizada pierde o gana píxeles, lo que reduce la calidad de la imagen. Las imágenes rasterizadas suelen tener grandes tamaños de archivo debido a la información de píxeles almacenada en ellas y a menudo deben comprimirse para mantener bajos los tamaños de archivo cuando se utilizan en determinadas aplicaciones de Creative Cloud.</p>			

Fuente: (ADOBE, 2021)		
	Edición	Ficha N° 3

Fuente: (ADOBE, 2021)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

Tabla 10–4: Estrategias ilustrativas

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Rojo Tsetung Johnson Guerra y Griselda Tejada Cacua	Editorial	Trama Impresores S.A
Título	Las ilustraciones como estrategias didácticas.	Ciudad	Chile, Concepción
Año	2021	Fuente bibliográfica	Libro digital
<p>Tema: <u>Estrategias ilustrativas</u></p> <p>De acuerdo a Cuadrado, Díaz y Martín (1999), las ilustraciones pueden ser definidas como estrategias que contribuyen de manera positiva y efectiva para la representación del mundo real.</p> <p>De esta forma, impactan positivamente los procesos de aprendizaje, dándoles un carácter más significativo y contextualizado. Para aplicar esta estrategia es necesario, en primer lugar, identificar el contenido informativo de las ilustraciones. Luego de ello, el foco de atención se centra en encontrar las categorías de información incluidas en las imágenes.</p> <p>Domínguez (1999) establece nueve categorías de información que sirven para guiar el uso de las imágenes en un contexto de enseñanza- aprendizaje:</p>			
Categorías de información		Propósito u objetivo	
1) Inventarial		Información que determina qué objetos o conceptos son representados.	
2) Descriptiva		Especifica los detalles figurativos de los objetos y conceptos representados.	
3) Operacional		Información dirigida a un agente implicado para que ejecute una acción específica.	
4) Espacial		Especifica la localización, orientación o composición de un objeto	
5) Contextual		Proporciona el tema o la organización para otra información que puede precederla o seguirla.	
6) Covariante		Especifica una relación entre dos o más partes de información que varían juntas.	
7) Temporal		Información sobre una secuencia temporal de estados o sucesos.	
8) Cualificadora		Modifica una información especificando su modo, atributos o límites.	
9) Enfática		Dirige la atención hacia otra información.	

El uso de las ilustraciones es diverso y depende de la naturaleza del objetivo de las categorías de información. Para el desarrollo de las destrezas de expresión oral o escrita, las imágenes aportan un gran abanico de posibilidades con las que estimular la imaginación y creatividad.		
Fuente: (Tejeda y Tsetung, 2021)		
	Edición 1	Ficha N° 4

Fuente: (Tejeda y Tsetung, 2021)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 11–4: Estrategias narrativas.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	MEDITERRACINEMA	Editorial	
Título	Estrategias narrativas	Ciudad	
Año	2020	Fuente bibliográfica	Sitio web
<p>Tema: <u>Estrategias narrativas:</u></p> <p>La narrativa es una producción oral o escrita de un acontecimiento, ya sea real o ficticia que funciona para entretener al lector u oyente. Y la narración es la forma de relatar una historia, algo muy importante en el mundo literario y audiovisual.</p> <p>La trama: es aquello que le da sentido a la historia, es usual que tenga tres actos que son: El planteamiento, el nudo y el desenlace. Los tres formando una estructura para que la historia tenga sentido y sea sólida. Aunque hay historias que cuentan con una técnica narrativa llamada Anacronía, que es la alteración del orden cronológico en un relato. Esto puede traer varias líneas temporales y hacer la novela más interesante o más confusa.</p> <p>Los personajes: son los que le dan vida a la narrativa, no puede haber una historia sin personajes, ellos son los que llevan a cabo las acciones y cumplen con los roles de la historia. Cabe destacar que su presencia en la historia puede ser relatada por el mismo personaje o por un narrador. También es importante aclarar que los personajes pueden ser animales, personas, objetos inanimados, emociones y más.</p> <p>El espacio es el entorno en donde se desarrolla la historia, es sumamente importante para estar más conectado con el relato y conocer el contexto del protagonista. Y el tiempo es el orden cronológico de los sucesos, lo que dura el planteamiento, el nudo y el desenlace.</p> <p>Los diálogos en la narrativa son muy importantes, esto ayuda a que se relacionen los personajes. Puede suceder que en los diálogos se haga presente el narrador, esto dependerá del escritor, quien también suele guiar las acciones y empatizar con ciertos personajes.</p>			

Cabe aclarar que la relación entre los personajes también puede darse por medio del lenguaje corporal, presencia de emociones y descripción de las mismas.

El estilo es muy importante en la narrativa, esto depende muchísimo del escritor, ya que es lo que te ubica en la época por medio del estilo de escritura, algo que va ligado es la voz y el ritmo. La voz es lo que marca el tono de la narrativa y que, junto al ritmo, marca el paso de la historia.

Fuente: (MEDITERRACINEMA, 2020)

	Edición 1	Ficha N° 5
--	------------------	-------------------

Fuente: (MEDITERRACINEMA, 2020)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 12–4: Estrategias narrativas.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Psic. Adrián Triglia	Editorial	Trama Impresores S.A
Título	Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo.	Ciudad	Chile, Concepción
Año	2015	Fuente bibliográfica	Libro digital
<p>Tema: <u>Estrategias narrativas:</u></p> <p>También es conocida por ser una forma de terapia en la que se propone el uso de cartas, invitaciones y relatos personales escritos, tanto en lo relativo a la vida del cliente como en aquellas cosas que hacen referencia al transcurso de la terapia, no ya como manera de aportarle información al terapeuta, sino como parte del tratamiento de los problemas del cliente, siempre seremos capaces de generar historias alternativas para explicar, tanto a los demás como a nosotros mismos, lo que nos ocurre. El pensamiento narrativo aporta realismo a los acontecimientos, al situarlos en un marco temporal y crear con ellos una historia.</p>			
Fuente: (Triglia, 2015)			
		Edición 1	Ficha N° 6

Fuente: (Triglia, 2015)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 13–4: Estrategias narrativas.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN		
Autor	Prof. Nancy Silva Lagos	Editorial

Título	Técnicas narrativas	Ciudad	Chile
Año	2011	Fuente bibliográfica	Documento sitio web.

Tema: Estrategias narrativas:

En los textos literarios los escritores utilizan diversos recursos para que su creación sea verdaderamente una obra de arte literaria. Entre estos recursos figuran las técnicas narrativas temporales y los estilos. Recordaremos en qué consisten:

Técnicas narrativas.

1. RETROSPECCIÓN O ANALEPSIS: El narrador se refiere a hechos ocurridos en el pasado.

a) Racconto: El narrador hace un extenso retroceso en el tiempo, para volver nuevamente al presente. Por ejemplo, la novela Gracia y el Forastero está totalmente narrada utilizando el racconto como técnica temporal. La novela picaresca El lazarillo de Tormes, también es una explicación de la vida actual del personaje principal.

b) Flash Back: Retroceso temporal breve y retorno al presente.

2. ANTICIPACIÓN O PROLEPSIS: El narrador alude a hechos ocurridos en el futuro.

a) Flash Forward: Proyección hacia el futuro en forma breve. En el cuento La casa encantada la protagonista anticipa a través de su sueño lo que le ocurrirá posteriormente en la realidad.

b) Premonición: Se efectúa una vasta incursión en el futuro, para regresar nuevamente al presente inicial. Se da fundamentalmente en los cuentos de ciencia ficción.

ESTILOS NARRATIVOS. Los estilos también constituyen un recurso utilizado por el narrador, por lo tanto, al momento de crear tu propio cuento vas a tener que tomar la decisión de adoptar alguno de estos estilos:

a) Estilo directo: Consiste en que el narrador interviene, pero luego nos permite escuchar directamente al personaje. Por ejemplo: “Romina dijo: ¡Me siento feliz!.

b) Estilo directo libre: Es la forma narrativa en la que el narrador renuncia a su papel de mediador y no interviene. Por ejemplo: - ¡Me siento feliz!

c) Estilo indirecto: Procedimiento narrativo en el que el narrador reproduce con su propia voz lo que dice un personaje y utiliza la conjunción subordinada “que”. Ejemplo: “El sujeto

se acercó con timidez a la mujer y le dijo que siempre la había querido y que jamás la dejaría, sin embargo, ella le respondió que ya era tarde para convencerla.

d) Estilo indirecto libre: Es una estrategia narrativa en la cual el narrador se mantiene presente, pero habla desde el interior del personaje, lo que produce una identificación del narrador con la interioridad del personaje. Ejemplo: “El se acercó a ella con timidez. Sabía que la amaba y que jamás la habría dejado, pero su corazón se desgarró, porque ella al decir “es tarde para convencerme” mostraba una decisión inquebrantable.”

Fuente: (Silva, 2011)

	Edición	Ficha N° 7
--	----------------	-------------------

Fuente: (Silva, 2011)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 13–4: Elementos visuales.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Emiro Arrieta	Editorial	
Título	Elementos visuales	Ciudad	
Año	10/01/2021	Fuente bibliográfica	Sitio web
<p>Tema: <u>Elementos visuales:</u></p> <p>Los elementos gráficos son los aspectos fundamentales de la composición visual. Están relacionados con los significados y las expresiones culturales, por lo que los diseñadores son expertos en interpretarlos a fin de utilizarlos en sus creaciones. Aunque el contenido es importante, estos elementos de diseño concentran el mensaje final de un producto.</p> <p>Fotografía</p> <p>La fotografía es un elemento útil en el diseño porque es la representación más exacta de la realidad. Se puede intervenir de diferentes maneras, realizando modificaciones de color, saturación, exposición o luminosidad, entre otras. Además, se puede complementar con otros elementos visuales, como la ilustración.</p> <p>Ilustración</p> <p>Es la representación artística por medio del dibujo. Las ilustraciones tienen algunas variantes, unas son académicas, otras están enfocadas en la síntesis y otras no necesariamente son dibujos, sino que pueden incluir formas o siluetas</p> <p>Tipografía</p> <p>Es la forma en que se presenta el texto. Más allá de informar, también puede comunicar un sentimiento o una situación. La tipografía tiene un sentido estético que se debe cuidar.</p>			

<p>Color</p> <p>El color ayuda a construir una idea. De acuerdo con la teoría del color, ayuda a transmitir la intención del mensaje, tiene un efecto psicológico y expresa o refuerza una idea, según como se aplique en el diseño.</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Son importantes porque, además de cumplir un rol visual, las figuras geométricas ayudan a construir la composición. Son parte fundamental del boceto y están presentes en todas las etapas del diseño, principalmente en la disposición de los elementos.</p> <p>Líneas y puntos</p> <p>La línea y el punto son elementos simples que ayudan a crear diagramación, composición, alineación.</p> <p>Fuente: (Arrieta, 2021)</p>	Edición	Ficha N° 8
--	----------------	-------------------

Fuente: (Arrieta, 2021)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl, 2022.

Tabla 14–4: Factores protectores.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	Francia Reyes María Elena	Editorial	Revista Electrónica de PortalesMédicos.com
Título	Adolescencia y suicidio	Ciudad	Cadiz
Año	2008	Fuente bibliográfica	Revista electrónica
<p>Tema: Factores protectores: p.46, 47, 48</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poseer confianza en sí mismo, para lo cual debe ser educado destacando sus éxitos, sacando experiencias positivas de los fracasos, no humillarlos ni crearles sentimientos de inseguridad. 2. Poseer y desarrollar una buena adaptabilidad, responsabilidad, persistencia, perseverancia, razonable calidad de ánimo y de los niveles de actividad. 3. Desarrollar inteligencia y habilidades para resolver problemas. 4. Saber buscar ayuda en momentos de dificultades, acercándose a la madre, el padre, los abuelos, otros familiares, un buen amigo, los maestros, el médico, el sacerdote o el pastor. 5. Ser receptivo a las experiencias ajenas y sus soluciones, principalmente aquellas 			

<p>que han tenido exitoso des- involucramiento.</p> <p>6. Saber expresar a personas confiables aquellos pensamientos dolorosos, desagradables y muy molestos, incluyendo las ideas suicidas u otras, por muy descabelladas que pudieran parecer.</p>		
<p>Notas: Se toma de “Adolescentes y suicidio” un extracto de 6 factores protectores del suicidio que deben desarrollar los adolescentes para limitar el avance de trastornos progresivos como el pensamiento suicida, con estos factores, aunado a otros extractos teóricos, se pretende guiar la historia del álbum ilustrado.</p> <p>Fuente: (Francia Reyes, y otros, 2008)</p>		
		Edición
		Ficha N° 9

Fuente: (Francia Reyes, y otros, 2008)

Elaborado por: Mendoza Eduardo, 2022.

Tabla 15–4: Prevención dirigido a Profesionales de los Medios de Comunicación.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autor	OMS citado por Suarez Colorado, Y. P	Editorial	Unimagdalena.
Título	El suicidio	Ciudad	Santa Marta
Año	2013	Fuente bibliográfica	
<p>Tema: <u>Prevención del Suicidio dirigido a Profesionales de los Medios de Comunicación:</u> p.38</p> <p>La OMS (Organización Mundial de la Salud) (2000) comunica la relación entre obras de teatro-musicales y el suicidio que por ser poco investigada puede llegar a ser estimada como ficción. Sin embargo, algunos documentos informan sobre la influencia de los medios de comunicación en las detonaciones de suicidios. Algunas obras por mencionar: “las penas del joven Werther” publicada en 1774, posteriormente a ella aumentaron los suicidios en jóvenes con el método descrito en el libro, de aquí surge el [Efecto Werther] utilizado para hacer referencia a la imitación suicida (un suicido como modelo imitable de suicidios posteriores)</p> <p>Recomendaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No publicar fotografías o notas suicidas. • No informar detalladamente sobre el método. • No presentar al suicidio como un espectáculo. • No usar estereotipos culturales-religiosos. • Publicar información sobre líneas telefónicas de ayuda y servicios de salud mental. • Anunciar sobre las señales de riesgo suicida. • Resaltar alternativas diferentes al suicidio. 			
<p>Notas: Se toma de “El suicidio” 7 recomendaciones dirigidas a Profesionales de los Medios de</p>			

Comunicación que servirán como normativas para el desarrollo del proyecto gráfico en general.		
	Edición	Ficha N° 10

Fuente: (OMS, 2020, p.13)

Elaborado por: Mendoza Eduardo, 2022.

Tabla 16–4: La ilustración y su trabajo.

FICHA DE DOCUMENTACIÓN			
Autores	Camusso Mariángeles; Gastaldo Silvia; Marchetti Viviana; Menendez Carina; Provensa Analía.	Editorial	Universidad Nacional de Rosario
Título	El Lenguaje de la Imagen; Fotografía, ilustración e infografía.	Ciudad	Rosario
Año	2012	Fuente bibliográfica	Revista electrónica
<p>Tema: El ilustrador y su trabajo</p> <p>p.15</p> <p>La tarea del ilustrador consiste en apropiarse del texto, integrarlo y llegar a conocerlo en sus mínimos detalles. En una segunda etapa debe interpretar ese texto en imágenes, dotándolas de su propia individualidad, pero poniéndolas al servicio de los lectores. Y es en este preciso momento cuando es importante que opere una suerte de magia. ¿Cómo hacer para que una imagen, un universo íntimo, fruto de la experiencia y la fantasía de una sola persona, llegue a seducir al lector? Es importante que el ilustrador sea sincero y auténtico, que no le mienta al niño –ni al autor-, que no “le haga el cuento”, que no lo infantilice. En general, para establecer este diálogo lo más pertinente es hacerlo a través de un personaje con el cual el niño pueda identificarse, o no, pero que seguramente le servirá para posicionarse en la historia.</p>			
Fuente: (Camusso et al, 2012)			
		Edición: 2012	Ficha N° 11

Fuente: (Camusso et al, 2012)

Elaborado por: Cáseres Jairo Saúl y Mendoza Eduardo, 2022.

ANEXO B: Registro fotográfico de la aplicación experimental Muse S en adolescentes entre 12- 15 años de edad, de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”



INSTITUCIÓN VENEZOLANA DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Ítem	Respuesta
1. ¿Estaba interesado en la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>
2. ¿Estaba cómodo con el uso del dispositivo?	<input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Le gustó el contenido de la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>

¿Cual fue su principal motivo de asistencia a la sesión?

¿Por qué decidió asistir a la sesión?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?



INSTITUCIÓN VENEZOLANA DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Ítem	Respuesta
1. ¿Estaba interesado en la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>
2. ¿Estaba cómodo con el uso del dispositivo?	<input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Le gustó el contenido de la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>

¿Cual fue su principal motivo de asistencia a la sesión?

¿Por qué decidió asistir a la sesión?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?



INSTITUCIÓN VENEZOLANA DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS Y SOCIALES (IVIPSS)

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Escuela de Psicología y Sociología

Ítem	Respuesta
1. ¿Estaba interesado en la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>
2. ¿Estaba cómodo con el uso del dispositivo?	<input checked="" type="checkbox"/>
3. ¿Le gustó el contenido de la sesión?	<input checked="" type="checkbox"/>

¿Cual fue su principal motivo de asistencia a la sesión?

¿Por qué decidió asistir a la sesión?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

¿Le gustó el contenido de la sesión?

¿Le gustó el uso del dispositivo?

Elaborado por: Jairo Saúl Cáseres 2022.

ANEXO C: Registro fotográfico de la aplicación de encuestas en adolescentes entre 12- 15 años de edad, de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”



Elaborado por: Jairo Saúl Cáseres 2022.



epoch

**Dirección de Bibliotecas y
Recursos del Aprendizaje**

**UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS Y ANÁLISIS BIBLIOGRÁFICO Y
DOCUMENTAL**

REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 28 / 03 / 2023

INFORMACIÓN DEL AUTOR/A (S)
Nombres – Apellidos: Jairo Saúl Cáseres Ampudia Eduardo Ariel Mendoza Cuacés
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Facultad: Informática y Electrónica.
Carrera: Diseño Gráfico
Título a optar: Licenciado en Diseño Gráfico
f. responsable: Ing. Cristhian Fernando Castillo Ruiz

2289-DBRA-UTP-2022