



TAD GRANI

Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s

Jaqueline González Vélez

María Luisa Pier Castelló







Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s



MVZ MC Dámaso Leonardo Anaya Alvarado
PRESIDENTE

Dra. Evelia Reséndiz Balderas
VICEPRESIDENTA

Dra. Dora María Lladó Lárraga
SECRETARIA TÉCNICA

Mtro. Eduardo García Fuentes
VOCAL

Dra. Rosa Issel Acosta González
VOCAL

CP Jesús Francisco Castillo Cedillo
VOCAL

MVZ Rogelio de Jesús Ramírez Flores
VOCAL

Comité Editorial del Consejo de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Tamaulipas

Dra. Lourdes Arizpe Slogher • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dr. Amalio Blanco** • Universidad Autónoma de Madrid, España | **Dra. Rosalba Casas Guerrero** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dr. Francisco Díaz Bretones** • Universidad de Granada, España | **Dr. Rolando Díaz Lowing** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dr. Manuel Fernández Ríos** • Universidad Autónoma de Madrid, España | **Dr. Manuel Fernández Navarro** • Universidad Autónoma Metropolitana, México | **Dra. Juana Juárez Romero** • Universidad Autónoma Metropolitana, México | **Dr. Manuel Marín Sánchez** • Universidad de Sevilla, España | **Dr. Cervando Martínez** • University of Texas at San Antonio, E.U.A. | **Dr. Darío Páez** • Universidad del País Vasco, España | **Dra. María Cristina Puga Espinosa** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dr. Luis Arturo Rivas Tovar** • Instituto Politécnico Nacional, México | **Dr. Aroldo Rodríguez** • University of California at Fresno, E.U.A. | **Dr. José Manuel Valenzuela Arce** • Colegio de la Frontera Norte, México | **Dra. Margarita Velázquez Gutiérrez** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dr. José Manuel Sabucedo Cameselle** • Universidad de Santiago de Compostela, España | **Dr. Alessandro Soares da Silva** • Universidad de São Paulo, Brasil | **Dr. Akexandre Dorna** • Universidad de CAEN, Francia | **Dr. Ismael Vidales Delgado** • Universidad Regiomontana, México | **Dr. José Francisco Zúñiga García** • Universidad de Granada, España | **Dr. Bernardo Jiménez** • Universidad de Guadalajara, México | **Dr. Juan Enrique Marciano Medina** • Universidad de Puerto Rico-Humacao | **Dra. Ursula Oswald** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Arq. Carlos Mario Yori** • Universidad Nacional de Colombia | **Arq. Walter Debenedetti** • Universidad de Patrimonio, Colonia, Uruguay | **Dr. Andrés Piqueras** • Universitat Jaume I, Valencia, España | **Dra. Yolanda Troyano Rodríguez** • Universidad de Sevilla, España | **Dra. María Lucero Guzmán Jiménez** • Universidad Nacional Autónoma de México | **Dra. Patricia González Aldea** • Universidad Carlos III de Madrid, España | **Dr. Marcelo Urrea** • Revista Latinoamericana de Psicología Social | **Dr. Rubén Ardila** • Universidad Nacional de Colombia | **Dr. Jorge Gissi** • Pontificia Universidad Católica de Chile | **Dr. Julio F. Villegas** † • Universidad Diego Portales, Chile | **Ángel Bonifaz Ezeta** † • Universidad Nacional Autónoma de México



VERDAD, BELLEZA, PROBIIDAD

TAD GRANI

Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s

Jaqueline González Vélez
María Luisa Pier Castelló

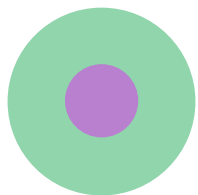
09

00

Nº 00012

Estación de
diseño





Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s TADIGRANI
González-Vélez Jaqueline y Pier-Castelló María Luisa, autoras.
Cd. Victoria, Tamaulipas: Universidad Autónoma de Tamaulipas; 2026.
256 páginas.; 28x21.5cm
I. Diseño gráfico. ilustración. arte comercial
LC: NC877.8 G6.6 2026 DEWEY: 741.6 AKC

Universidad Autónoma de Tamaulipas
Matamoros SN, Zona Centro
Ciudad Victoria, Tamaulipas C.P. 87000
D. R. © 2026

Consejo de Publicaciones UAT
Centro Universitario Victoria
Centro de Gestión del Conocimiento. Segundo Piso
Ciudad Victoria, Tamaulipas, México. C.P. 87149
Tel. (52) 834 3181-800 • extensión: 2905
cpublicaciones@uat.edu.mx • www.uat.edu.mx • <https://libros.uat.edu.mx/>

Libro aprobado por el Consejo de Publicaciones UAT
ISBN UAT: 978-970-96178-9-4

Diseño de forros, Frida Rubí Gayosso López, friduska_pelona
Diseño editorial, Naomy Flores Bautista, Yéssica Aimeé Cruz Torres
Diseño de personajes Pix, Gama y Typo, María Alejandra Moro Pier, mmpsketch
Adaptación de personajes Pix, Gama y Typo, Frida Rubí Gayosso López
Ilustraciones, Frida Rubí Gayosso López, José Rolando Nava Ramírez
Diseño de íconos Yéssica Aimeé Cruz Torres, Frida Rubí Gayosso López

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, incluido el diseño tipográfico y de portada, sea cual sea el medio, electrónico o mecánico, sin el consentimiento del Consejo de Publicaciones UAT.

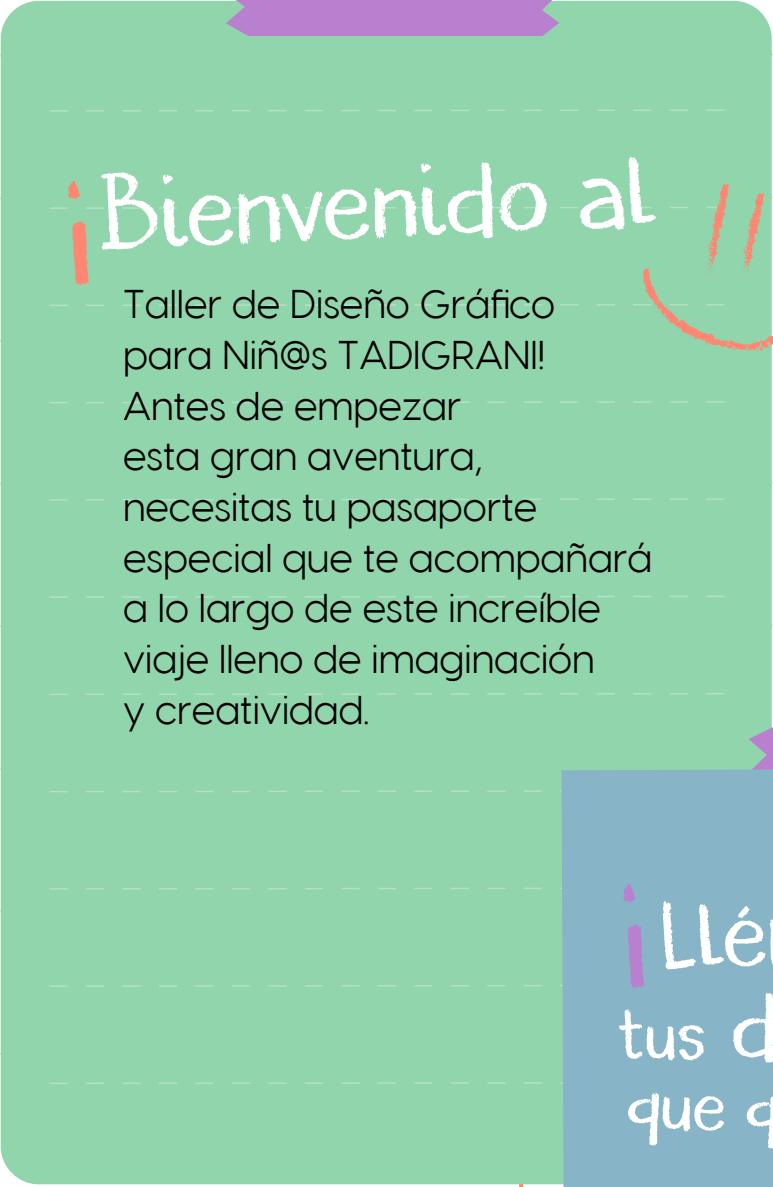
Esta obra y sus capítulos fueron sometidos a una revisión de pares a doble ciego, la cual fue realizada por especialistas pertenecientes al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores. Así mismo, fueron aprobados para su publicación por el Consejo de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Tamaulipas



TALLERES CREATIVOS



N° 1234567 C



¡Bienvenido al

Taller de Diseño Gráfico
para Niñ@s TADIGRANI!
Antes de empezar
esta gran aventura,
necesitas tu pasaporte
especial que te acompañará
a lo largo de este increíble
viaje lleno de imaginación
y creatividad.



¡Llévalo con tus datos para que quede listo!



TADIGRANI CLUB

Nombre

Color favorito

Cumpleaños

Edad

Número de identificación
12449628

TU BOLETO
BIENVENIDO



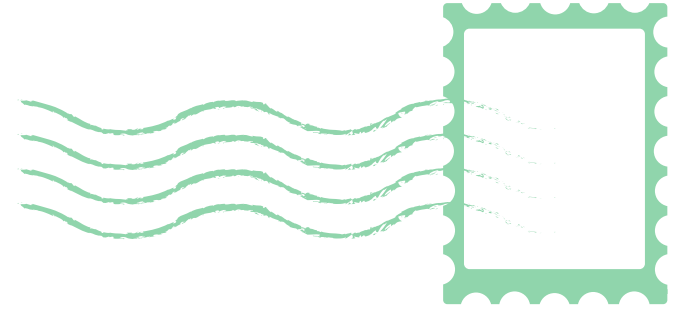
INTRODUCCIÓN



P R I M E R A C L A S E

El Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s es una iniciativa innovadora de la Universidad Autónoma de Tamaulipas en la que colaboran el Cuerpo Académico de Diseño y Edificación Sustentable (UAT-CA-57) y el Grupo Académico Arte y Educación, con el apoyo de la Secretaría de Cultura del Gobierno Municipal de Tampico. Este proyecto lúdico busca acercar el diseño gráfico a l@s niñ@s y jóvenes de 8 a 12 años de la zona conurbada de Tampico.

El taller está diseñado para ofrecer una introducción práctica y divertida al diseño gráfico, con actividades que van desde la exploración de conceptos básicos hasta la creación de sus propios proyectos. Durante cinco días, los participantes recibirán una guía de actividades y ejercicios en el cuadernillo de trabajo, en la que explorarán los fundamentos del diseño, el uso del color, la tipografía y los materiales sustentables.



Estructura del taller

El taller se organiza en estaciones temáticas con actividades que permiten a los estudiantes explorar los elementos fundamentales del diseño gráfico, desde los conceptos básicos como punto, línea y plano, hasta la creación de composiciones visuales y la exploración del círculo cromático.

Estación 1. ¿Qué es el diseño gráfico? Los estudiantes conocerán el propósito y el alcance del diseño gráfico mediante actividades en las que expresen sus primeras ideas visuales.

Estación 2. Elementos conceptuales. Explora conceptos como punto, línea, plano, unidad, ritmo y movimiento, creando una base sólida para la comprensión visual.

Estación 3. Elementos visuales. A través del color, el círculo cromático y los sistemas de color CMYK y RGB, los niños aplicarán estos principios de manera creativa.

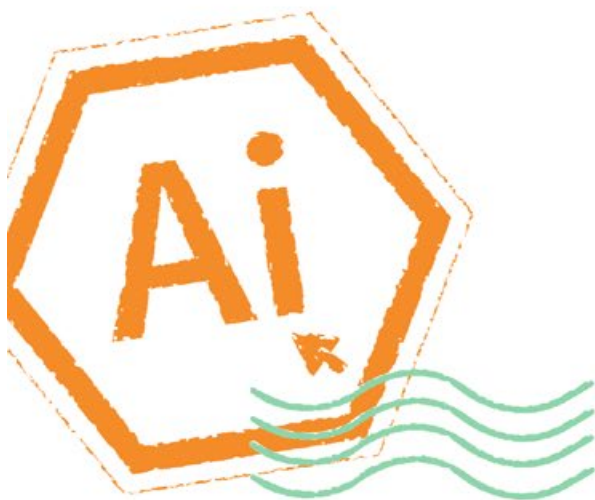
Estación 4. Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Reflexionan sobre la importancia del diseño gráfico para la sostenibilidad mundial.

Estación 5. Productos de diseño gráfico. Aprenden a desarrollar aplicaciones prácticas del diseño.

Estación 6. Planeación del taller. A lo largo de cinco días, los temas se abordan de forma estructurada y dinámica para que l@s niñ@s vivan una experiencia completa del proceso de diseño gráfico.

Esta obra introduce el diseño gráfico mediante la aplicación de conceptos científicos, materiales sustentables, pensamiento crítico y creatividad. Esperamos que l@s niñ@s puedan crear en el futuro un entorno visual más armonioso y consciente.

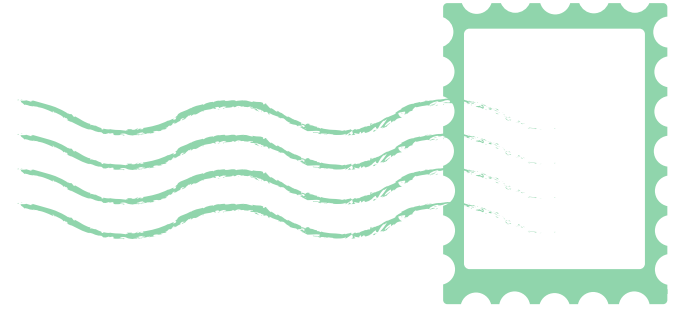




ADVERTENCIA

EDITORIAL





Querido lector

Este libro contiene actividades recreativas y educativas. A través de juegos, ejercicios prácticos y explicaciones visuales, los pequeños lectores podrán experimentar los conceptos y técnicas fundamentales del diseño gráfico como herramienta creativa y expresiva. Algunas actividades requieren materiales y herramientas que, si bien son de fácil manejo, podrían presentar riesgos menores, como las tijeras o ciertos materiales que deben manipularse con precaución.

Para que las actividades sean seguras y divertidas, recomendamos la supervisión de un adulto.

Este acompañamiento también permitirá crear una experiencia de aprendizaje compartido.

Asimismo, alentamos a los adultos que acompañan a l@s niñ@s a incentivar el cuidado de los materiales y herramientas, especialmente al utilizar recursos sustentables. La supervisión también puede reforzar la comprensión del diseño gráfico como una disciplina que promueve la creatividad, la organización y la resolución de problemas.

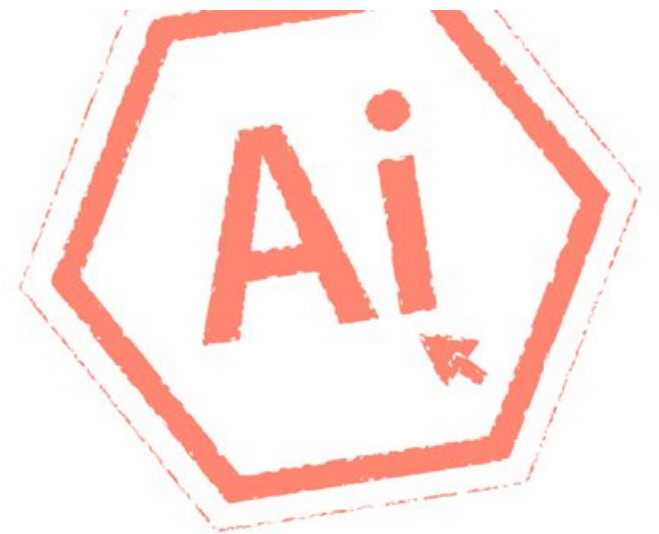
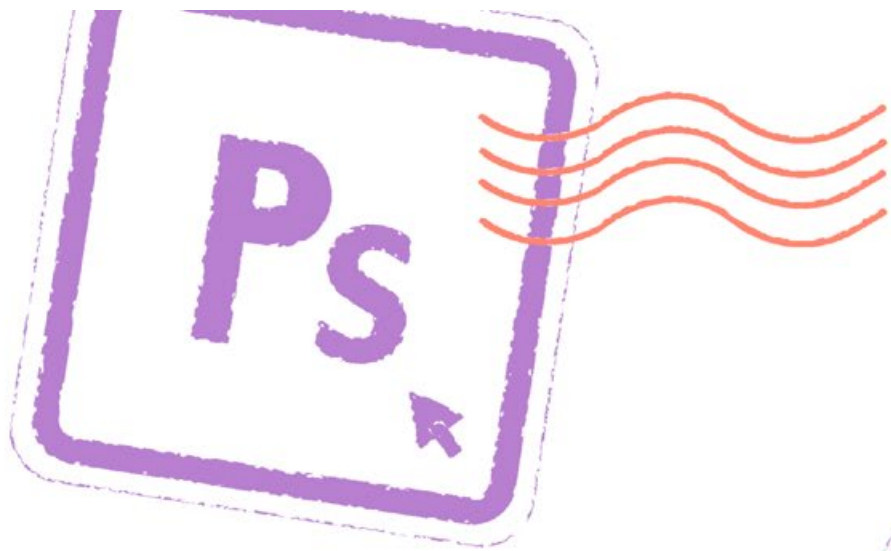
Esperamos que este libro sea una puerta abierta a la imaginación y el conocimiento, que cada actividad se convierta en una oportunidad para que l@s niñ@s descubran el potencial del diseño gráfico de manera segura, creativa y divertida.

¡Acompáñanos en este viaje de aprendizaje y exploración!

¡Feliz lectura y aprendizaje!

Atentamente,
TADIGRANI

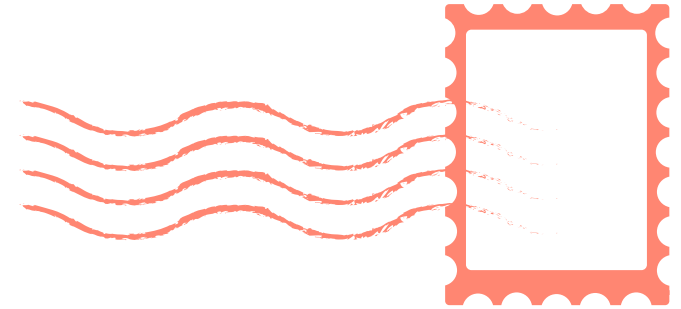




EXPERIENCIA

CON LOS NIN@S





Centro Universitario Sur, UAT

16 de junio de 2023

Asunto: Reporte de actividades del taller

Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s:

TADIGRANI

Objetivo del taller

El objetivo del taller fue promover la comprensión del diseño gráfico entre infantes de entre 8 y 12 años. A través de un aula de aprendizaje interactivo y de presentaciones teóricas sobre estos temas, los participantes utilizaron un cuadernillo de lecturas y actividades para reforzar su dominio de las disciplinas involucradas. Este enfoque generó una experiencia cercana a la práctica del diseño gráfico en el contexto del Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s y jóvenes de Tampico, Tamaulipas.



Desarrollo humano

En el taller participaron tres alumnos; dos realizaron prácticas profesionales y uno su servicio social; José Rolando Nava Ramírez, Adamari Guadalupe López Cruz y Manuel Adonai Sánchez Aguilar.

Actividades preliminares

El taller fue el resultado de un trabajo colaborativo de la red de investigación del Cuerpo Académico de Diseño y Edificación Sustentable (UAT-CA-57) de la Facultad

de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Participaron la maestra *Sandra Edith Muñoz Cruz*, representante de la Secretaría de Cultura del Gobierno Municipal de Tampico y encargada del Instituto Regional de Bellas Artes de Tampico, el maestro *Jorge Armando Morales Segura* de la Facultad de Música y Artes Manuel Barroso Ramírez.



Desarrollo del taller

Del 12 al 16 de junio, en horario de 4 a 6 de la tarde, se llevó a cabo el Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s (TADIGRANI) que surge del proyecto de investigación “La Ciencia Aplicada en un Taller de Diseño Gráfico Sustentable para Niñ@s y Jóvenes de Tampico, Tamaulipas”. Este taller desarrolló un sistema de enseñanza lúdica que integró la teoría con la aplicación del diseño utilizando materiales reciclados y sustentables. Los temas se distribuyeron por días.

El cuadernillo entregado a cada alumno facilitó la comprensión de los conceptos básicos del diseño gráfico. Cada tema fue introducido por los miembros del cuerpo académico UAT-CA-57, seguido de actividades prácticas en las que los alumnos aplicaron lo aprendido. A continuación, se presenta la distribución de los temas y las actividades realizadas:

Día 1. Introducción al diseño gráfico

Objetivo. Identificar los elementos conceptuales (punto, línea y plano) del diseño gráfico.

Actividades. Los alumnos realizaron un dibujo representativo de su comprensión del diseño gráfico y, en equipos de cinco, usaron hilos y bolitas para crear figuras que ilustraron los conceptos de punto y línea.

Día 2. Características del diseño gráfico

Objetivo. Desarrollar la habilidad de crear composiciones visuales a partir de elementos cotidianos.

Actividades. Los alumnos dibujaron el contorno de su mano con líneas curvas para representar el volumen y el movimiento. También realizaron trazos libres en su cuadernillo, incorporando figuras o texturas en unidad y con ritmo.



Día 3. Color en el diseño gráfico

Objetivo. Identificar las aplicaciones del color en el diseño gráfico y sus efectos en el público.

Actividades. Los alumnos colorearon un círculo cromático y utilizaron cuadros de celofán para crear colores secundarios al superponer colores primarios. Después, los recortaron y pegaron en estructuras en forma de lupa.

Día 4. Tipografía e imágenes

Objetivo. Crear una identidad tipográfica a partir de un abecedario intervenido y desarrollar un lenguaje visual que comunique ideas y sentimientos.

Actividades. Los alumnos personalizaron un abecedario silueteado y crearon imágenes (con recortes de revistas o dibujos) que representaban recuerdos.



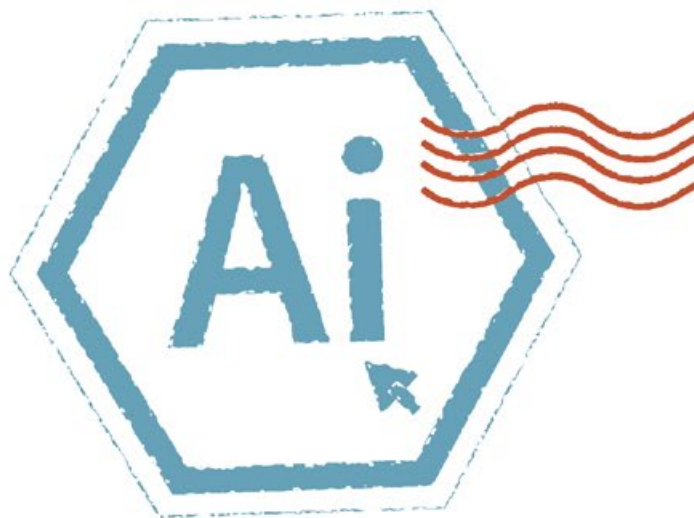
Día 5. Aplicación del diseño gráfico y creación de un cartel

Objetivo. Identificar los conocimientos y habilidades adquiridos en diseño gráfico con base en los proyectos realizados.

Actividad. Los alumnos diseñan un cartel relacionado con el objetivo 12 de los ODS, enfocándose en la concientización sobre temas sociales o ambientales, aplicando lo aprendido a lo largo de la semana para comunicar su opinión o postura sobre el tema.

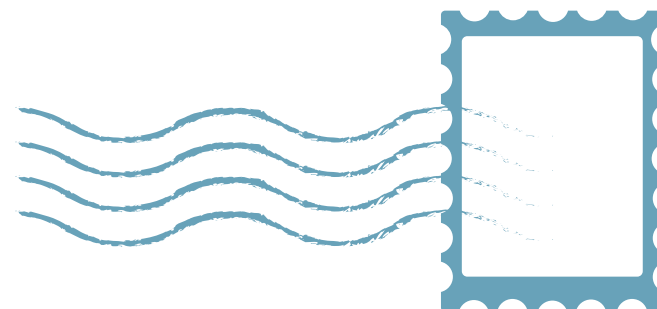






¿CÓMO USAR EL LIBRO DE TADIGRANI?





¡Bienvenidos al emocionante mundo del diseño gráfico!

Este libro está diseñado para que niñ@s y docentes aprovechen las actividades que ofrece. Aquí te dejamos algunos consejos sobre cómo utilizarlo.

Explora las estaciones

El libro está dividido en seis estaciones centradas en aspectos fundamentales del diseño gráfico. Cada estación presenta conceptos clave, ejemplos y actividades prácticas que permitirán a l@s niñ@s experimentar y aprender de manera divertida.

Sigue la estructura

Para facilitar el aprendizaje, cada estación incluye una introducción, un itinerario de actividades y ejercicios prácticos. Es recomendable seguir el orden propuesto, ya que cada estación se construye sobre los conocimientos previos.

Actividades prácticas

Algunos ejercicios requieren la manipulación de tijeras y otros utensilios, por lo que es fundamental la supervisión de un adulto para garantizar la seguridad de los niños.

Fomenta la creatividad

El diseño gráfico es un campo que valora la originalidad, así que cada actividad es una oportunidad para que l@s niñ@s se diviertan, sean creativos y expresen sus ideas.

Reflexiona y comparte

Después de cada actividad, es útil dedicar un tiempo a reflexionar sobre lo aprendido. Es importante que l@s niñ@s compartan sus experiencias y creaciones fomentando el aprendizaje colaborativo.

Adapta el contenido

Si eres docente, puedes ajustar las actividades según el nivel y los intereses de tus alumnos. La flexibilidad es clave para que todos los participantes se sientan cómodos y motivados.

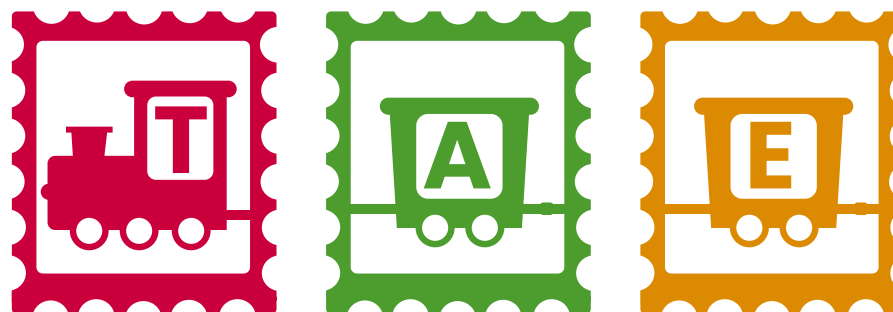
Disfruta del proceso

Recuerda que el objetivo principal es aprender y disfrutar del proceso creativo. No te preocupes por la perfección, cada experiencia es valiosa en el camino hacia el aprendizaje del diseño gráfico.

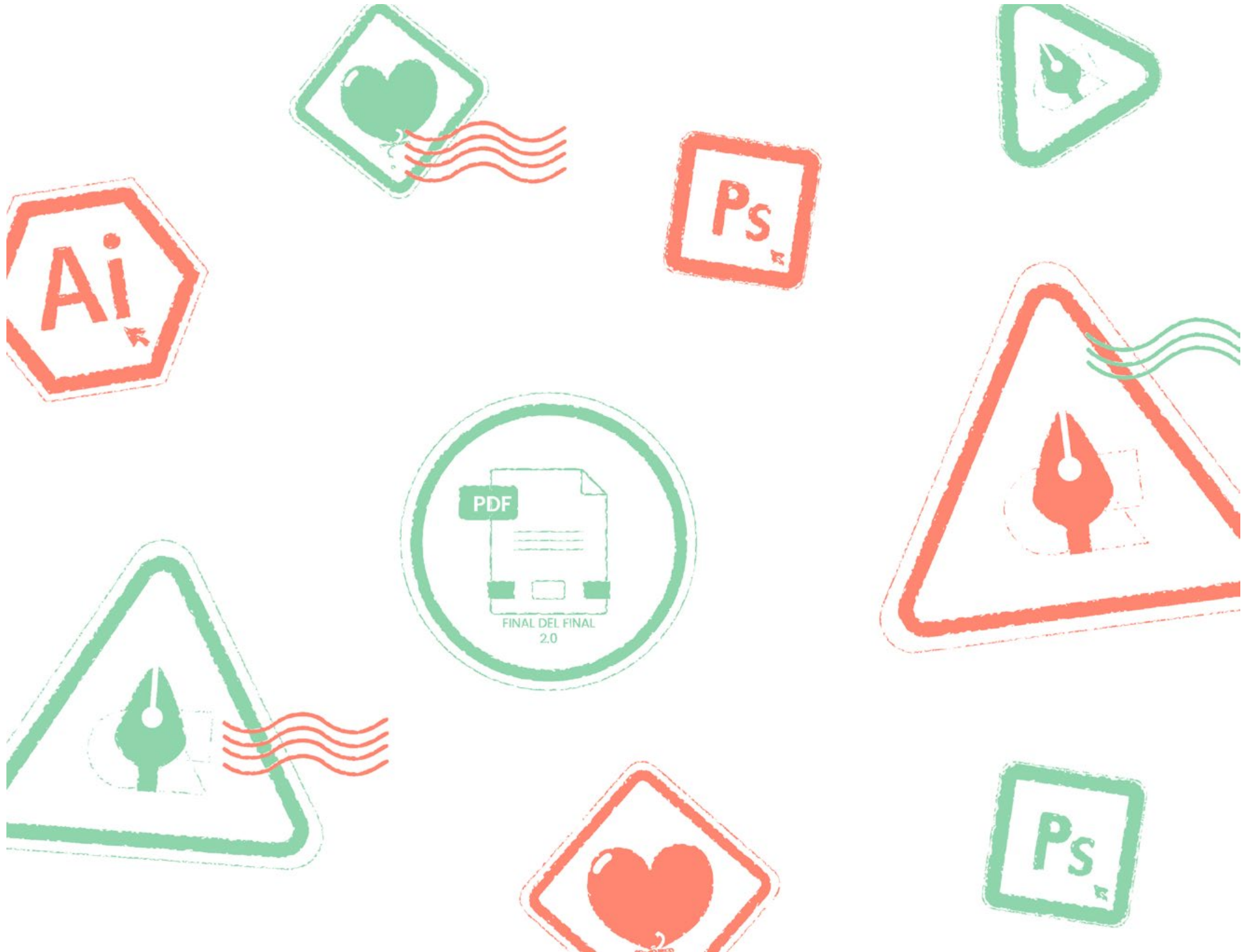
Iconos

En este libro, padres de familia, docentes y niñ@s encontrarán tres íconos en forma de timbre postal con un tren y sus vagones, que le servirán como guía en su recorrido.

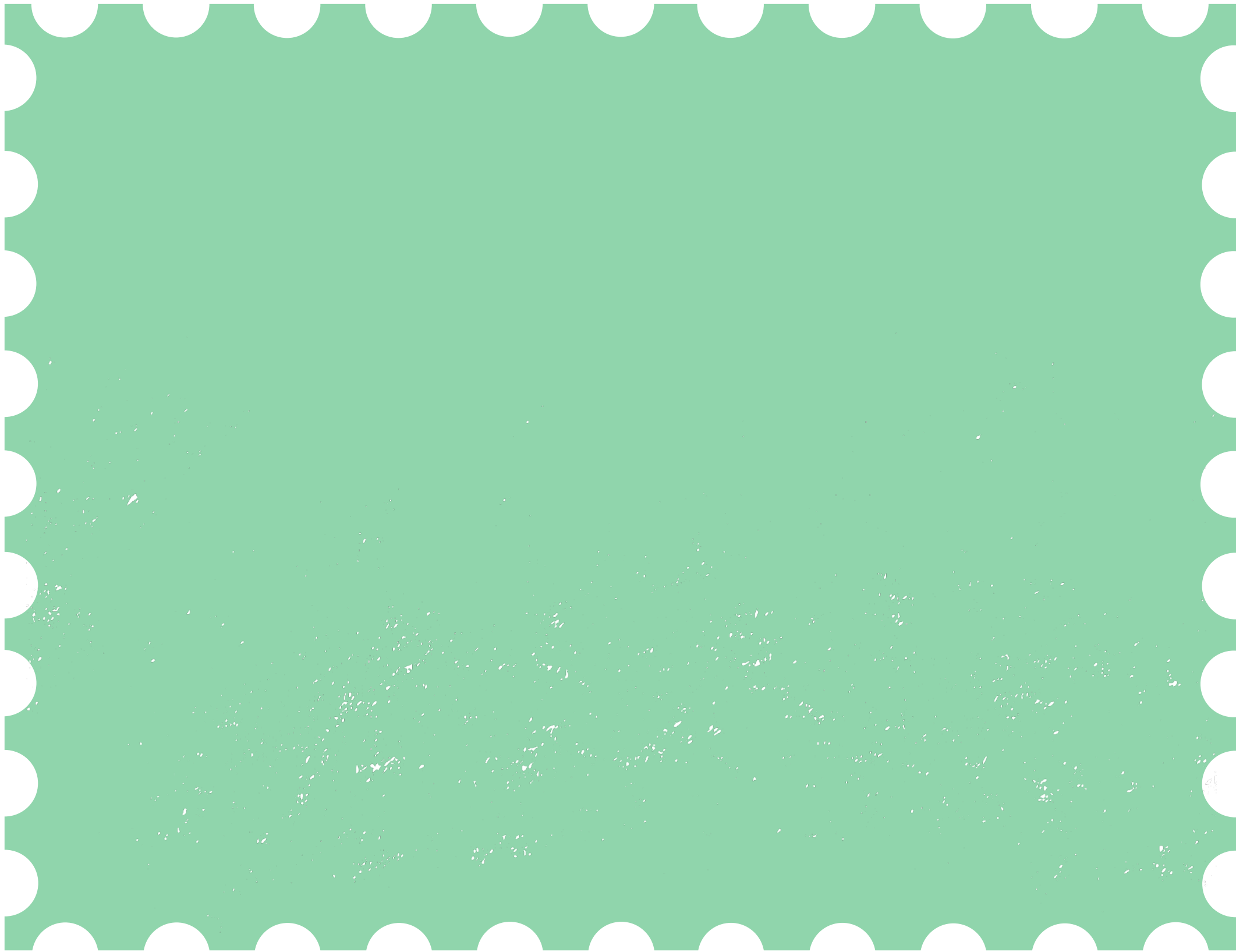
La locomotora con la **T** indica los **temas** que explican conceptos importantes, el vagón con la **A** señala las **actividades** prácticas para aprender jugando, y el vagón con la **E** resalta los **ejemplos** que inspiran y muestran cómo aplicar lo aprendido.

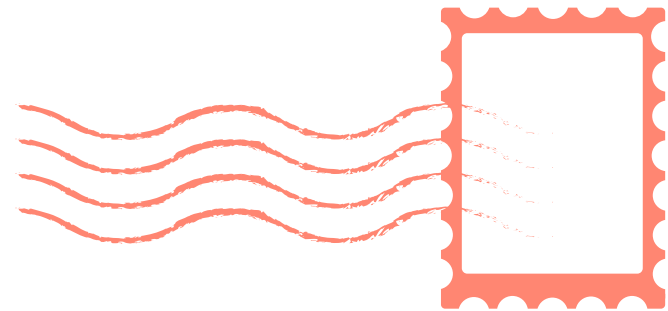


¡Sigue el tren y disfruta de esta divertida aventura creativa!



¡HOLA, SOMOS
GAMA, PIX
Y TYPO!





En este taller, tres personajes especiales
estarán contigo para ayudarte a entender
los elementos básicos del diseño gráfico. ¡Cada
uno representa una parte fundamental
de esta disciplina y tiene una personalidad única
para guiarte en el aprendizaje!



TADIGRANI CLUB



Nombre **Gama**

Gama es un círculo cromático brillante y lleno de energía. Representa el color en el diseño gráfico, y su personalidad es tan vibrante como una explosión de arcoíris. Gama es curiosa, creativa y le encanta descubrir cómo los colores pueden expresar emociones y transformar el mundo que nos rodea.

Número de identificación
12449628

SALA DE ESPERA

Experimenta con combinaciones y matices para enseñar a l@s niñ@s la importancia de elegir los colores adecuados en cada diseño.

Gama ayudará a l@s niñ@s a explorar cómo los colores transmiten sentimientos, creando diseños llenos de vida y significado.

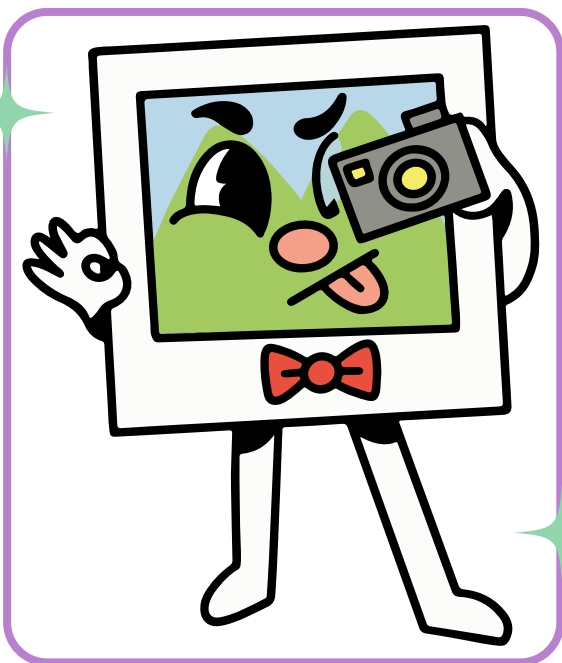
Su lema es:

¡El color puede cambiar el mundo!





TADIGRANI CLUB



Nombre **Pix**

Pix, una fotografía en formato Polaroid, representa el poder de la imagen en el diseño gráfico. Pix es observadora y creativa, con una gran habilidad para ver la belleza en los detalles. Le encanta capturar momentos únicos y enseñar a los niños a contar historias a través de imágenes.

Número de identificación
12449628

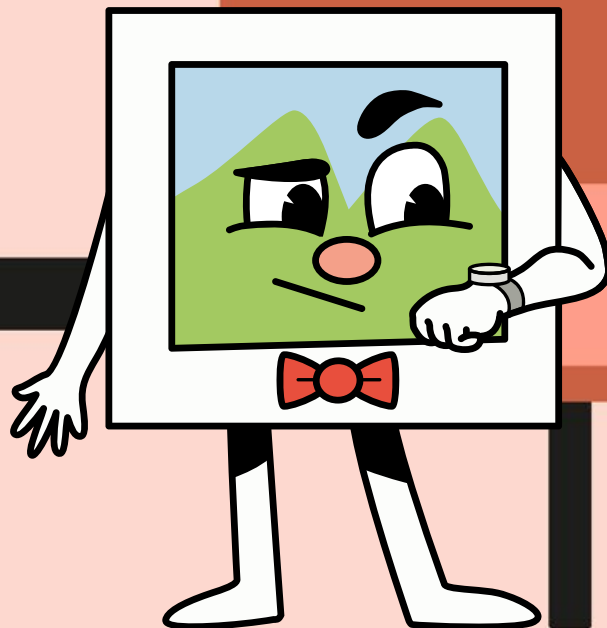
SALA DE ESPERA

Pix es sensible y empática. Cada imagen tiene el poder de evocar recuerdos y emociones.

Su frase favorita es:

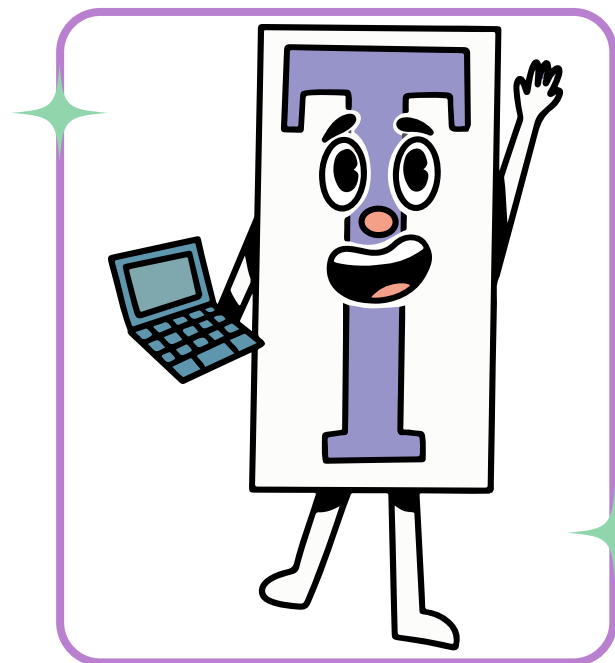
"Cada imagen es una historia esperando ser contada".

Pix inspirará a l@s niñ@s a usar su creatividad para crear imágenes que transmitan ideas, emociones y narrativas en sus propios diseños.





TADIGRANI CLUB

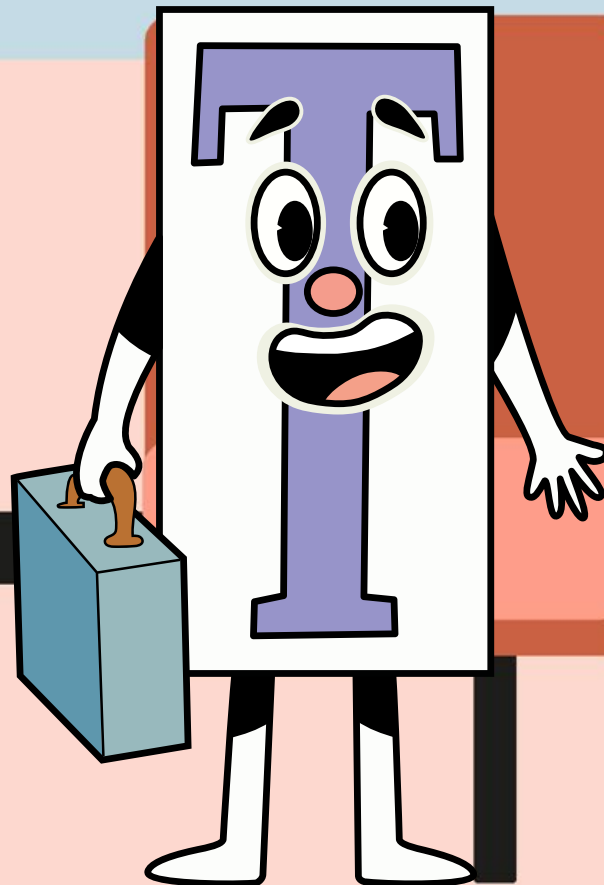


Nombre **Typo**

Typo es una imponente “T” inspirada en la tipografía clásica de imprenta, representando la importancia de la tipografía en el diseño gráfico. Es ordenado, estructurado y siempre tiene una idea clara de cómo comunicar cada mensaje.

Número de identificación
12449628

SALA DE ESPERA

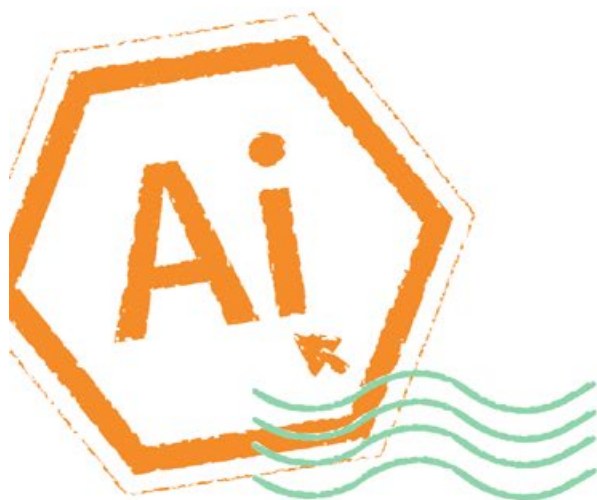


Typo sabe que la elección de la fuente y el tamaño de la letra son esenciales para darle personalidad a un texto y quiere que l@s niñ@s entiendan el valor de la tipografía como una herramienta de expresión. A pesar de su gravedad, es paciente y amable, siempre dispuesto a explicar cómo las letras pueden comunicar tanto como una imagen.

Su lema es:

"Cada letra cuenta una historia".

Typo enseñará a l@s niñ@s a usar la tipografía para darles voz a sus ideas y crear diseños efectivos.



MATERIAL

PARA LAS

ACTIVIDADES

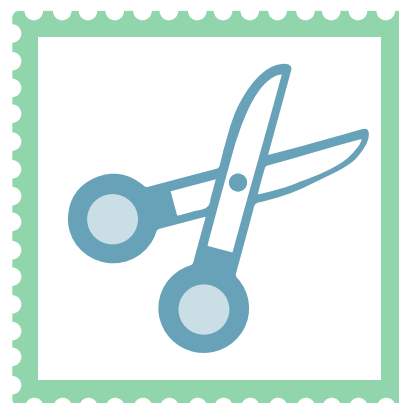




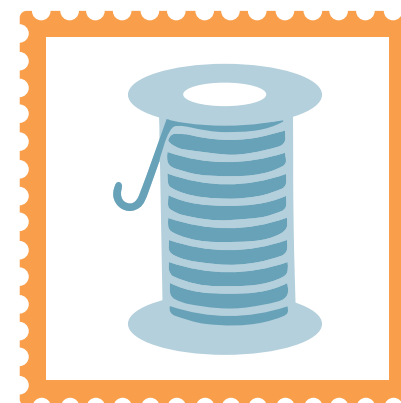
Revistas y folletos



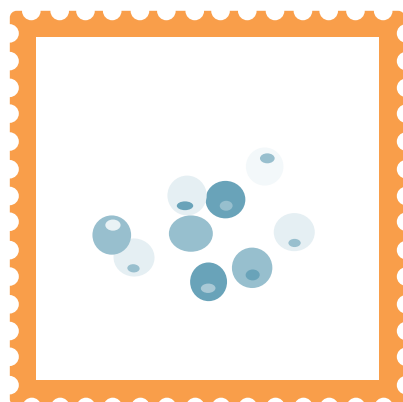
Pegamento



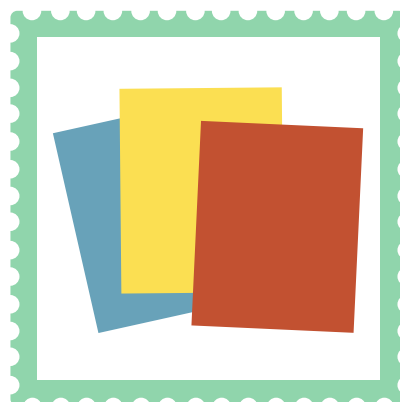
Tijeras



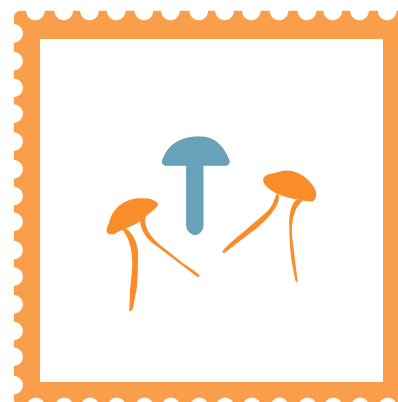
Cordón



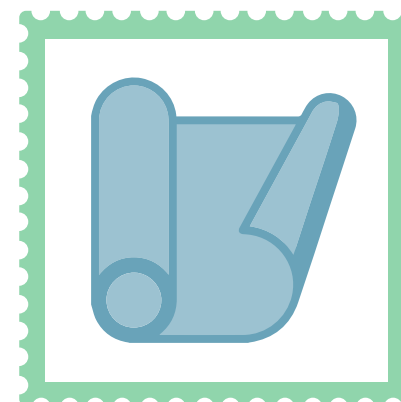
Cuentas



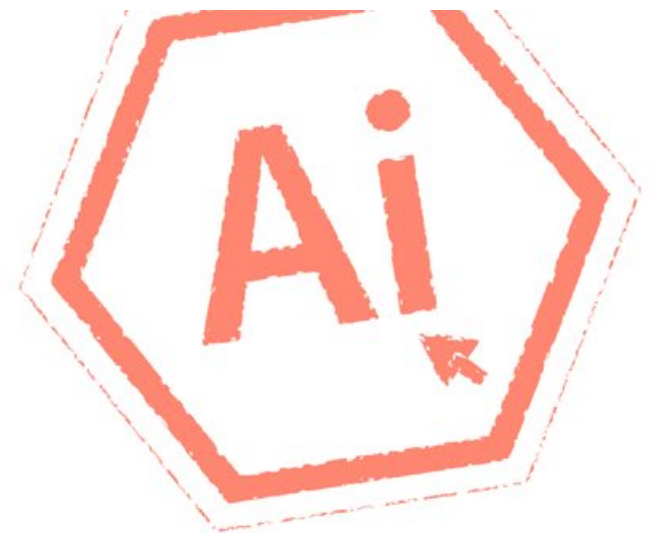
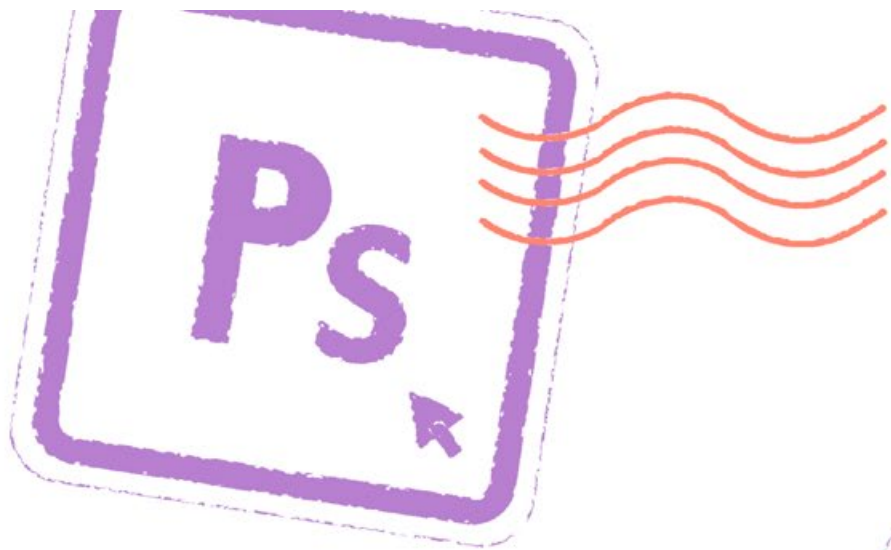
Celofán color
azul, amarillo y
rojo



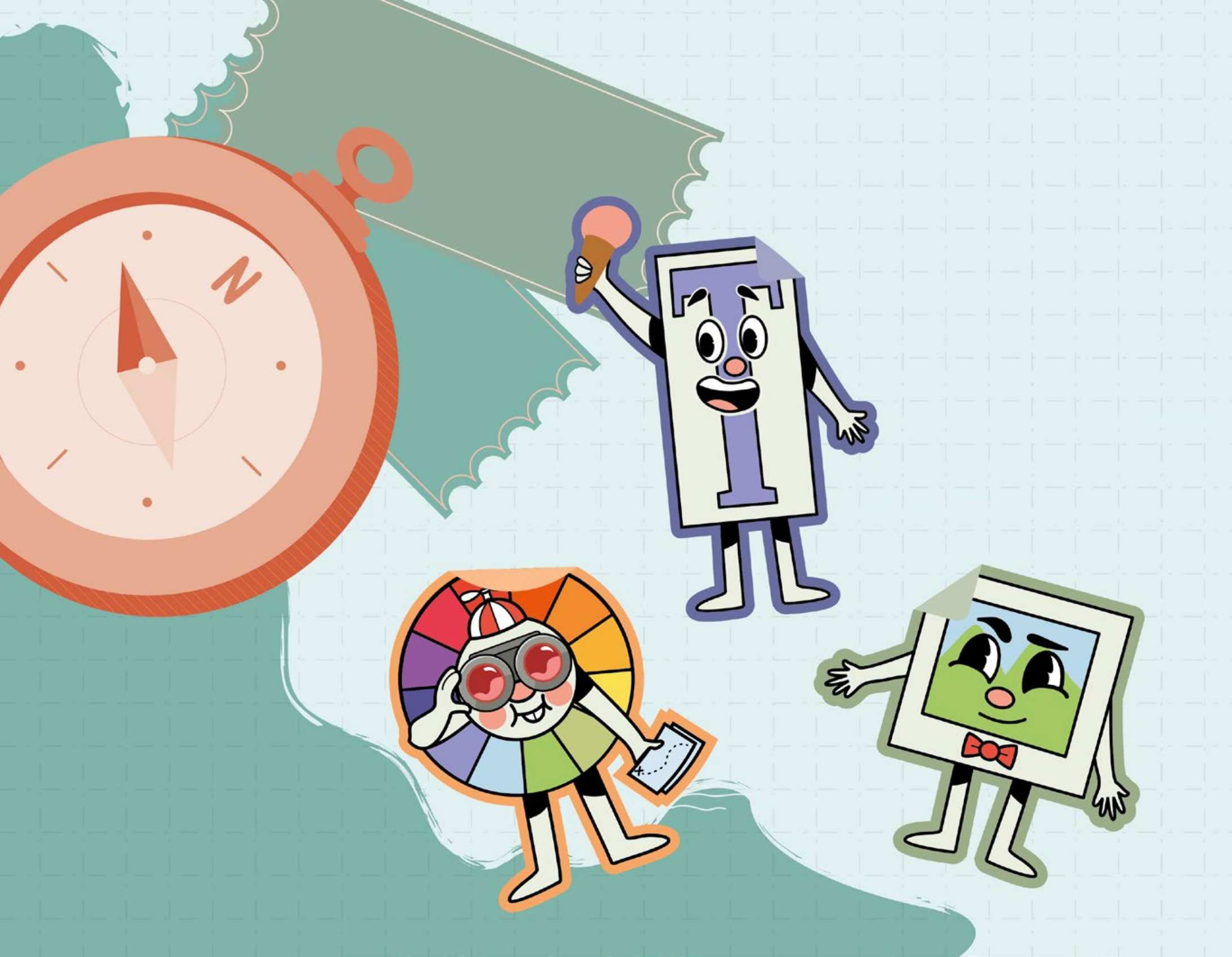
Tachuelas
para papel



Cartulina



CONTENIDO



63 **ESTACIÓN 1**
¿Qué es el diseño gráfico?



69 ¿Qué es el diseño gráfico?

70 Representantes del diseño gráfico

74 Disciplinas del diseño gráfico



78



80



85 ESTACIÓN 2
Elementos conceptuales
del diseño gráfico



93 Punto y línea



98



100



103 Unidad y ritmo



110



112



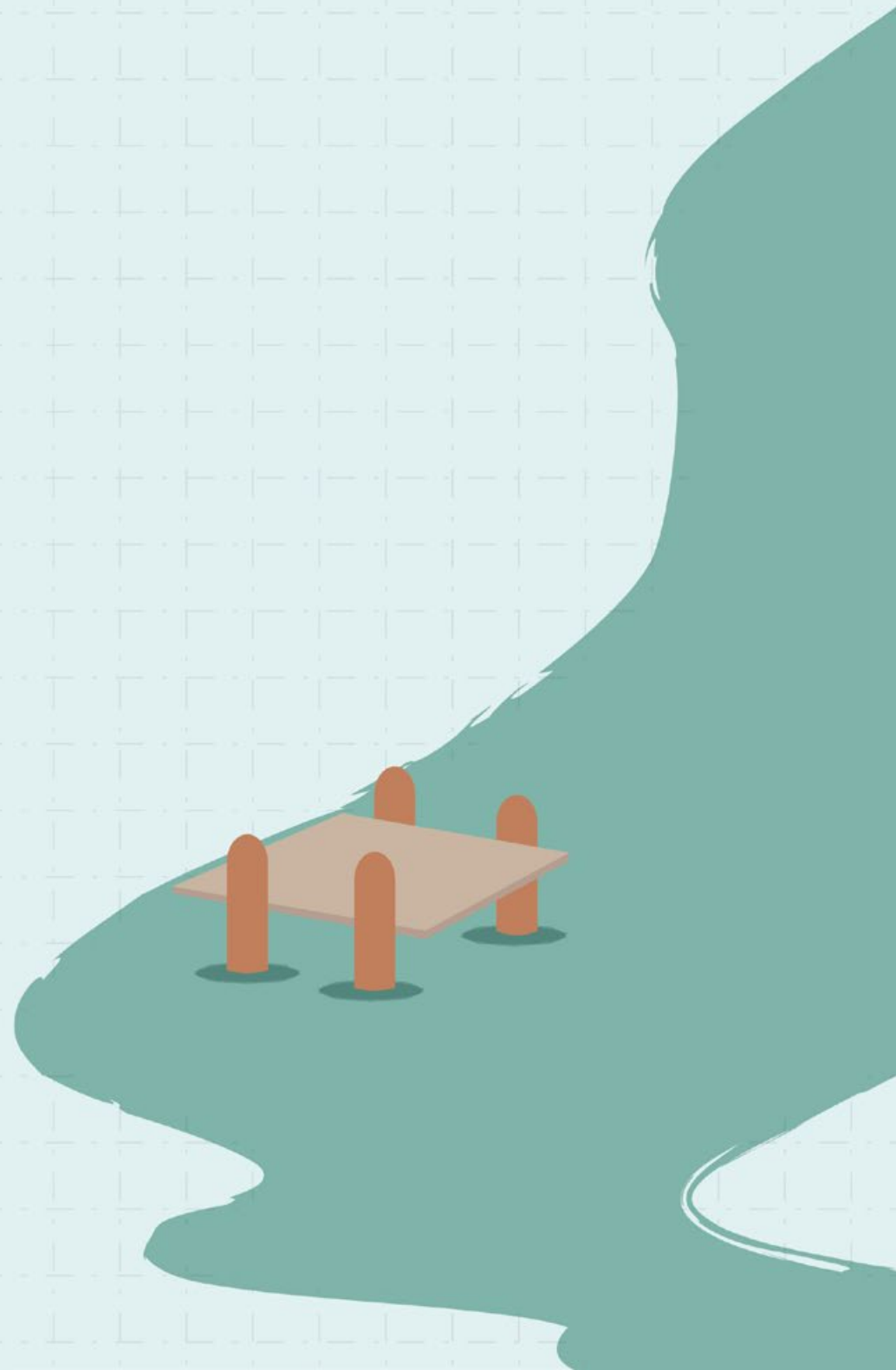
115 Composición y movimiento



119



121



85 ESTACIÓN 3

Elementos visuales del diseño gráfico



129 Color



138



140



143 C MYK y RGB



146



148



151 Tipografía



158



160



167 Imágenes



174



176



179 ESTACIÓN 4

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)



185 ODS

Producción y
consumo responsables

Meta 12.5

191 ESTACIÓN 5

Productos de diseño gráfico



197 El cartel



204



209



191 **ESTACIÓN 6**
Planeación / Taller
de Diseño Gráfico para niñ@s

- 219 DÍA 1 ¿Qué es el diseño gráfico?
- 229 DÍA 2 Características y elementos
- 235 DÍA 3 Los colores
- 241 DÍA 4 Los tipos e imágenes
- 251 DÍA 5 Aplicación del diseño gráfico







¿QUÉ ES EL
DISEÑO
GRÁFICO?

ESTACIÓN

1

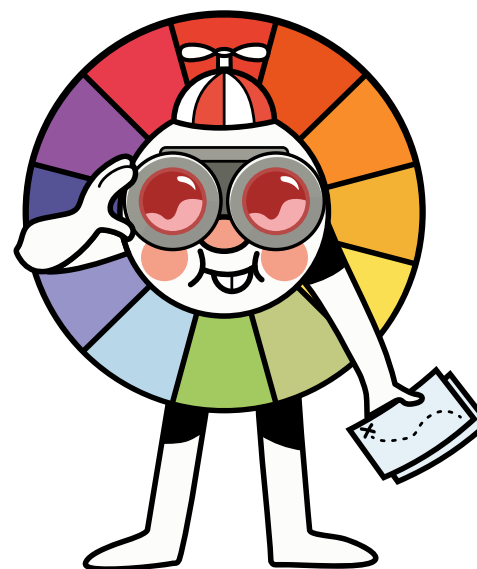
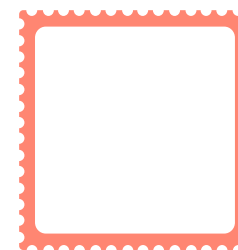
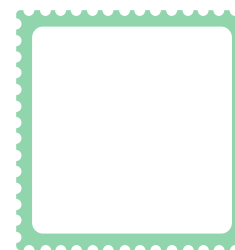




¡Hola, soy Gama!

¡Hola, soy Gama! ¡Tu guía en el mundo del color! En esta primera estación, vamos a descubrir qué es el diseño gráfico. ¿Alguna vez has pensado en quién hace los carteles, portadas de libros o empaques de juguetes? ¡Todo eso es diseño gráfico! Aquí aprenderemos juntos cómo los diseñadores gráficos crean cosas increíbles. Te presentaremos algunos de los artistas más famosos del diseño. ¡Aquí comienza nuestro viaje en el diseño!

Post
Card



Atentamente
Gama

Estación uno "¿Qué es el diseño gráfico?".



¡Organiza tu aventura con el itinerario!

En esta hoja encontrarás **tu Itinerario de Viaje**, donde podrás ver todas las actividades que realizarás en cada estación. A medida que completa cada actividad, utilice la columna **"Realizado"** para marcar su progreso.

Puedes pegar uno de los *stickers* que encontrarás al final del libro o dibujar un símbolo divertido con un plumón. De esta forma, llevarás un seguimiento de todo lo que has aprendido y creado durante tu emocionante recorrido.



20

21

Itinerario

Actividad	Realizado
Dibuja qué es el diseño gráfico	
Disciplinas del diseño gráfico	
Representantes del diseño gráfico	

¡Vamos a completar este viaje paso a paso!



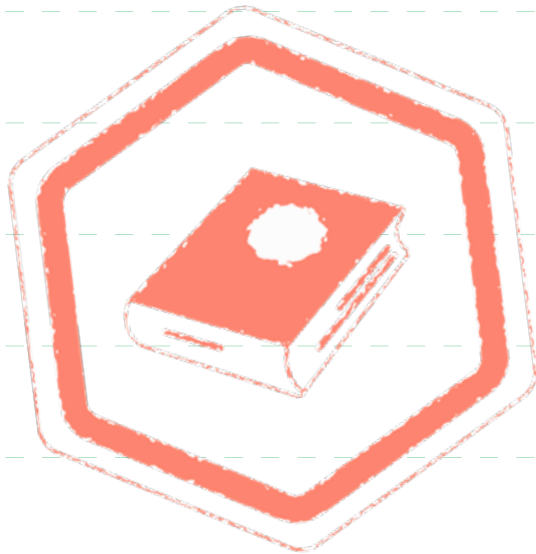


¿Qué es el diseño gráfico?

Es el profesional que se encarga de comunicar de manera visual a partir de diversos elementos como imágenes, texto, efectos, colores y símbolos, teniendo como resultado un producto visual que cumpla con las necesidades de un grupo de personas con objetivos bien definidos.

Disciplinas del diseño gráfico

El diseño gráfico, como disciplina madre, ha dado origen a diversas ramas especializadas que responden a necesidades específicas de comunicación visual. Entre estas se encuentran:



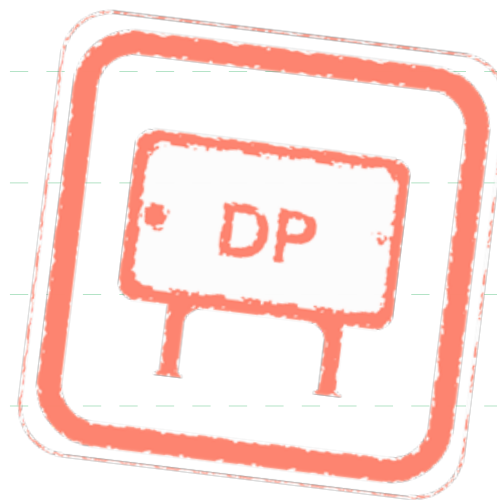
Diseño editorial

Enfocado en la maquetación y presentación de publicaciones impresas o digitales como libros, revistas, periódicos y catálogos.



Publicidad

Combina creatividad y estrategia para persuadir al público a partir de medios impresos y digitales como pósters, *displays*, bñners, espectaculares, videos, anuncios, redes sociales o folletos.





Diseño digital

Abarca interfaces y contenido multimedia de sitios *web*, aplicaciones móviles y animación digital.

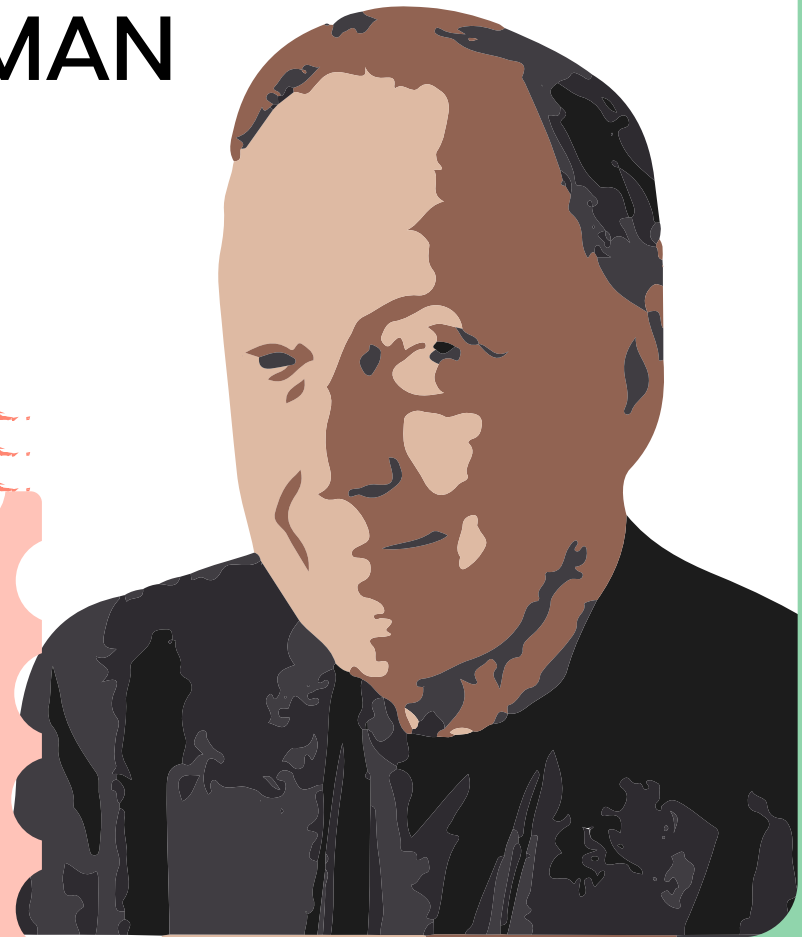


Etiquetas y envase

Dedicada al diseño de etiquetas y envases que destacan productos en el mercado.

Representantes del diseño gráfico

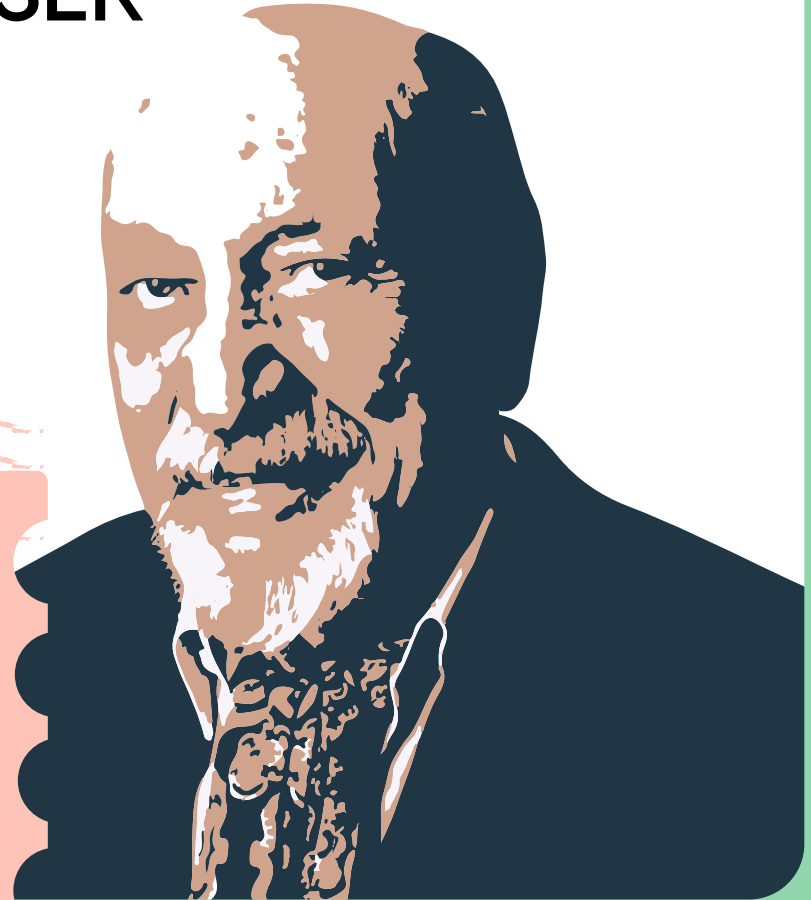
LANCE
WYMAN



CAROLYN
DAVIDSON



MILTON
GLASER



I ♥
NY®



El diseñador es el comunicador gráfico que se encarga de diseñar con imágenes (dibujos, pinturas, fotografías, ilustraciones), letras (textos) y colores, obteniendo un producto visual que cumpla las necesidades u objetivos de un grupo de personas.



Dibuja qué es el diseño gráfico

Instrucción para la actividad

Recorta y dibuja: ¿qué consideras que es el diseño gráfico?





Tema 1

Actividad 1.1 / Dibuja qué es el diseño gráfico

Instrucciones: En el siguiente espacio recorta y dibuja ¿Qué consideras que es el diseño gráfico?

Es el comunicador gráfico que se encarga de diseñar usando elementos como imágenes, letras (textos) y colores teniendo como resultado un producto visual que cumpla las necesidades de un grupo de personas con objetivos bien definidos.



Sofia Sarahi
Álvarez Neri



Tema 1

Actividad 1.1 / Dibuja qué es el diseño gráfico

Instrucciones: En el siguiente espacio recorta y dibuja ¿Qué consideras que es el diseño gráfico?



Tec



Roblox



Bacolornetos®

Crayola

Facebook



whatsapp

Arteli



Pritt

STABILO BOSS®
Original



A
IEST

MARVEL

Harry Potter

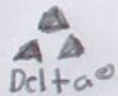


mercado libre

IZZI



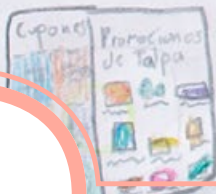
Bts



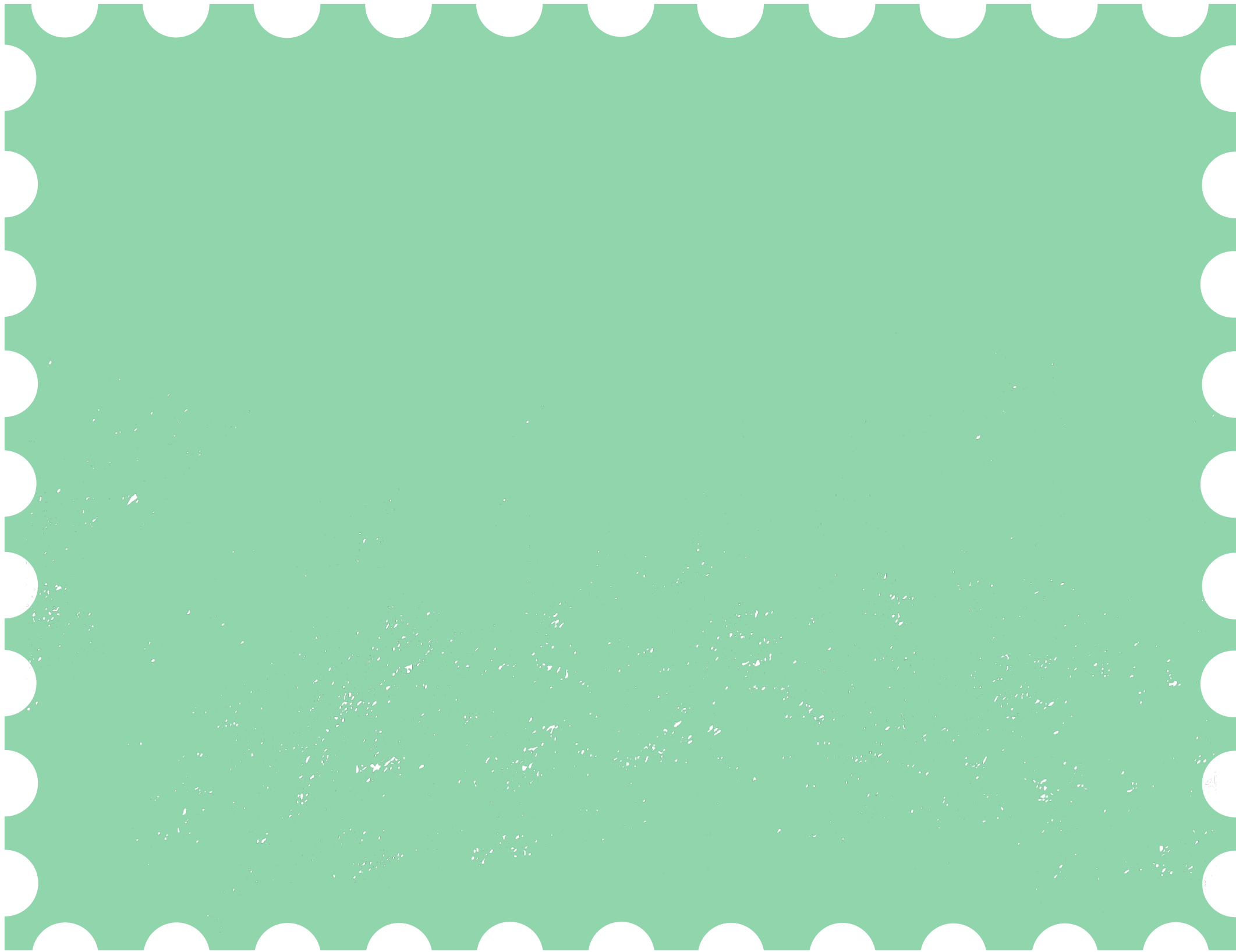
Delta

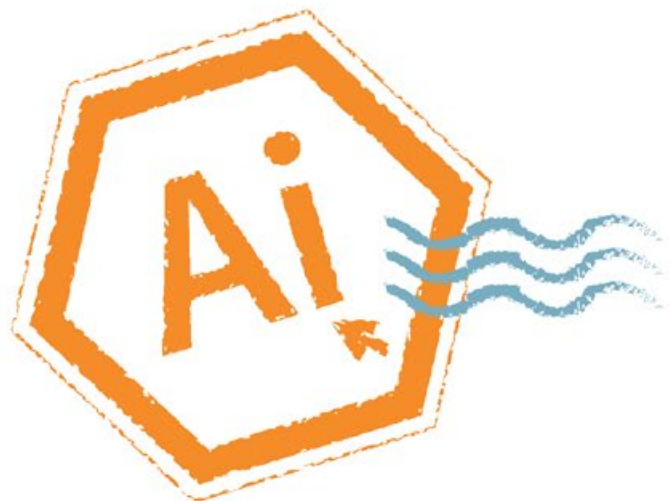


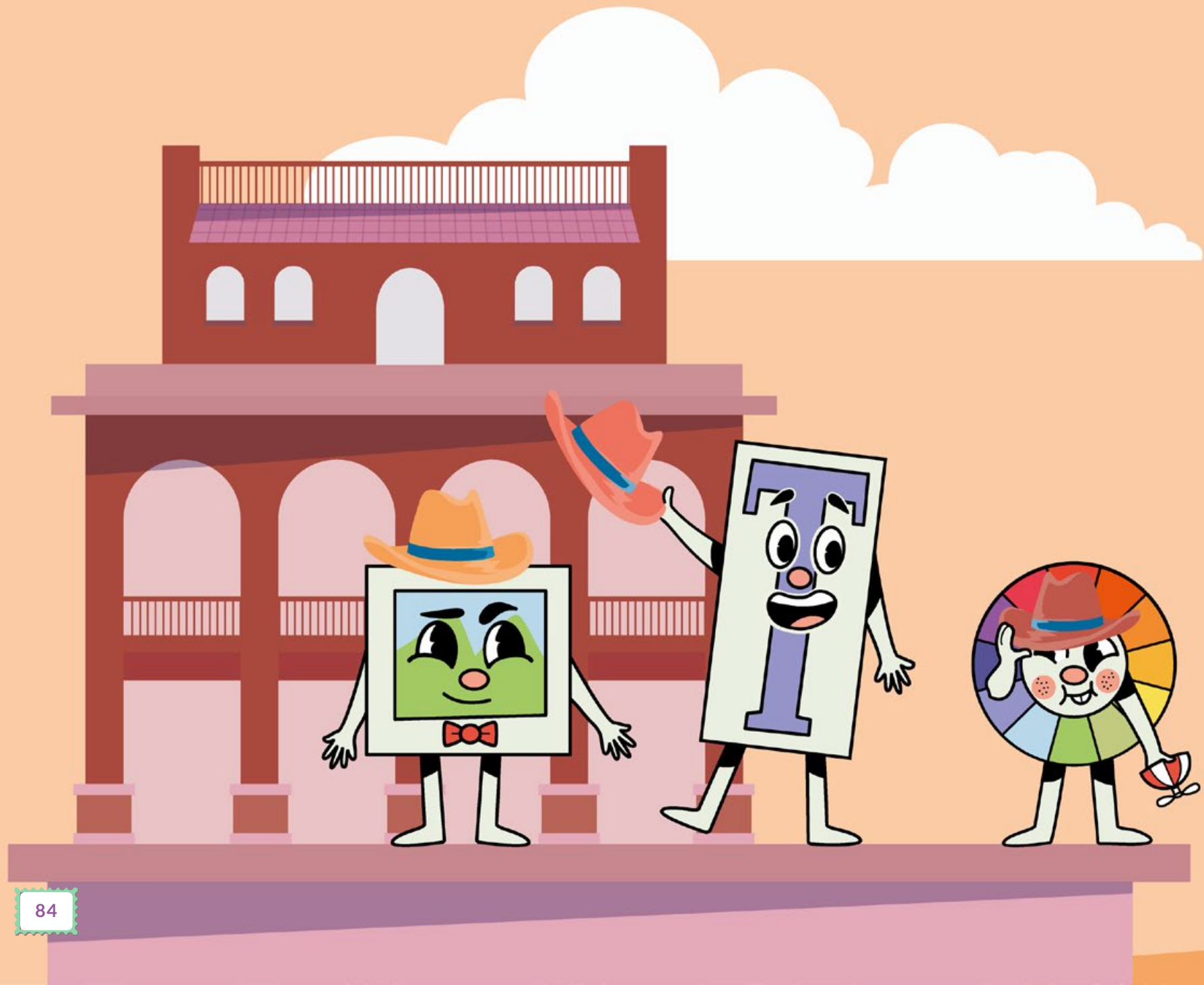
Demon
Slayer



Eva Amélie
Martínez
González









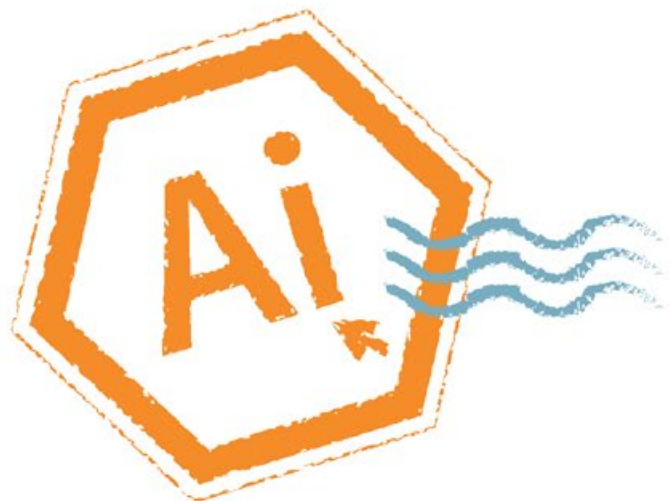
ELEMENTOS

CONCEPTUALES DEL

DISEÑO GRÁFICO

ESTACIÓN

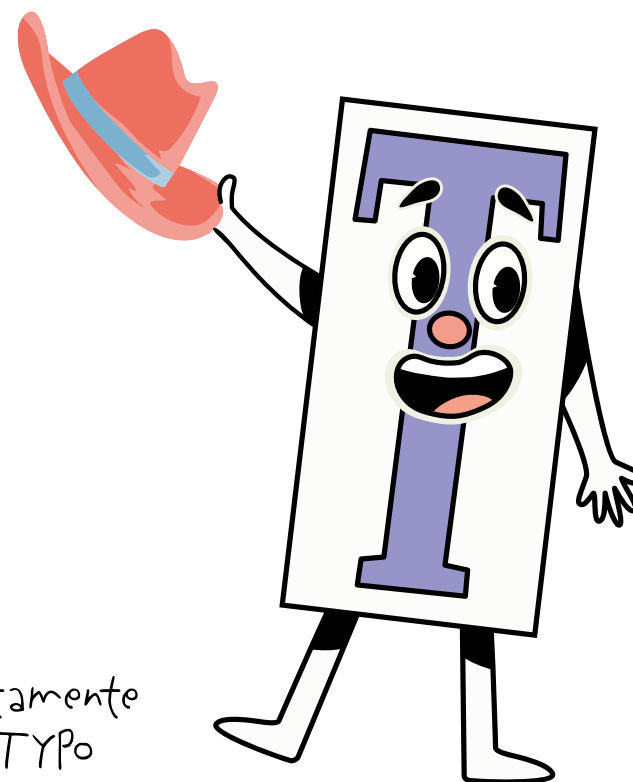
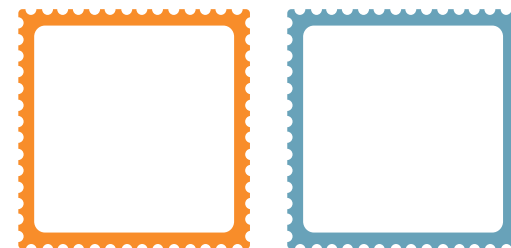
2



¡Hola,
pequeños
diseñadores!

¡Hola, pequeños diseñadores! Soy Typo y en la Estación 2 les mostraré algunos elementos conceptuales del diseño gráfico. Son las bases que todo diseñador usa para dar forma a sus ideas, como el punto, la línea, el plano y la composición. Estos elementos parecen sencillos, pero con ellos podemos hacer cosas creativas y únicas. También aprenderemos sobre unidad, movimiento y ritmo para que los diseños se vean organizados y atractivos.

Post
Card



Atentamente
Typo

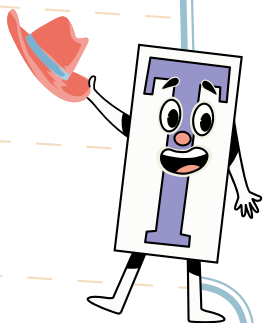
Estación dos “Elementos conceptuales del diseño gráfico”



¡Organiza tu aventura
con el itinerario!

En esta hoja encontrarás **tu Itinerario de Viaje** con las actividades que realizarás en cada estación. Utiliza la columna Realizado para marcar su progreso.

Puedes pegar uno de los *stickers* que encontrarás al final del libro o dibujar un símbolo divertido con un plumón. De esta forma, registrarás todo lo que has aprendido y creado durante tu emocionante recorrido.



20

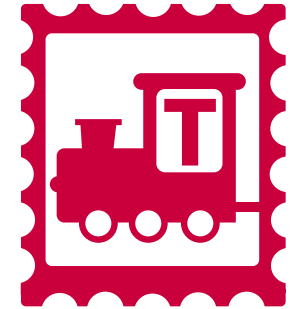
21

Itinerario

Actividad	Realizado
Punto, línea y plano	
Unidad y ritmo	
Composición y movimiento	

¡Vamos a completar
este viaje paso a paso!

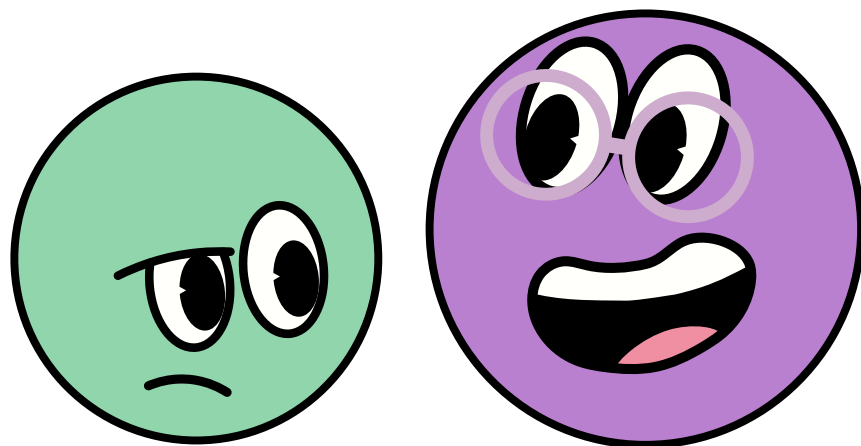
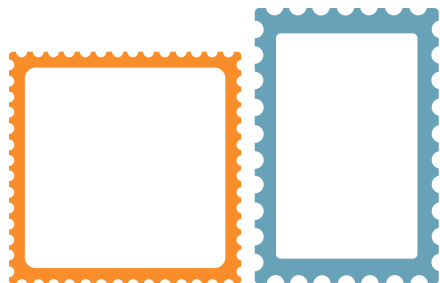




Características del diseño gráfico

Están presentes en el diseño, pero no son visibles. Por ejemplo, cuando creemos que hay una línea en el contorno de algún objeto o planos que envuelven un volumen. Estas líneas o planos en verdad no están ahí, y si lo estuvieran, no serían conceptuales. Los elementos conceptuales son el punto, la línea y el plano. Por ejemplo, cuando dibujamos en un papel, empleamos una idea que podemos ver para representar un concepto que tenemos en la mente. La línea que dibujamos siempre tiene medidas de largo y ancho que ayudan a formar volúmenes, logrando representar lo que pensamos.



POST
CARD

Ilustraciones: José Rolando
Nava Ramírez

Estación dos “Elementos conceptuales
del diseño gráfico”.

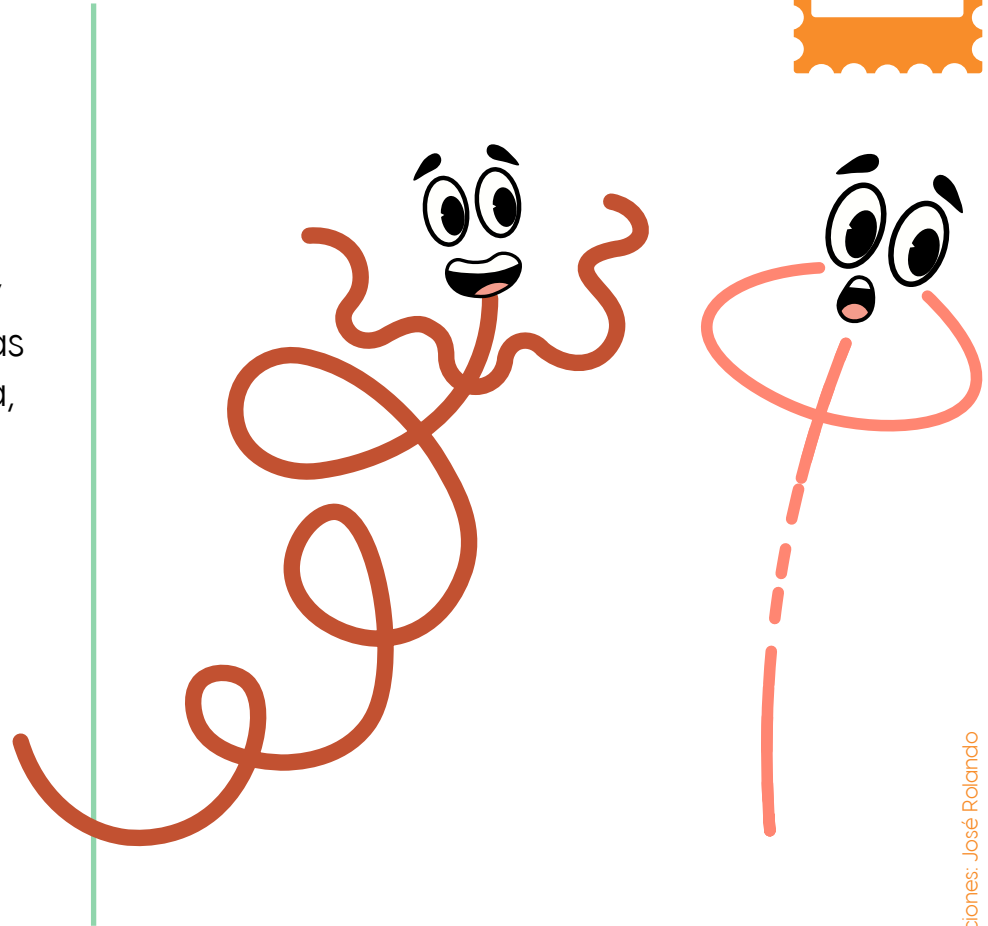
Punto

Nos indica posición; no tiene largo ni ancho; es el principio y el fin de una línea. A medida que aumenta el tamaño de un punto, empieza a cubrir un área mayor y su contorno se hace más evidente, pero sigue siendo un punto.

Post
card

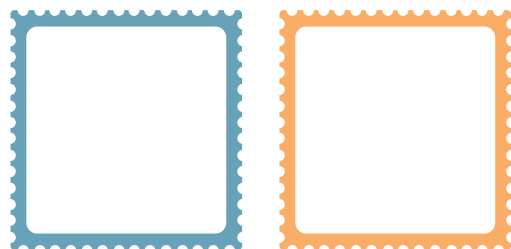
Línea

Cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en una línea. Tiene largo, pero no ancho, tiene posición y dirección y delimita el contorno de las figuras. Las líneas se clasifican de acuerdo con su trayectoria, posición y trazo.



Estación dos "Elementos conceptuales del diseño gráfico"

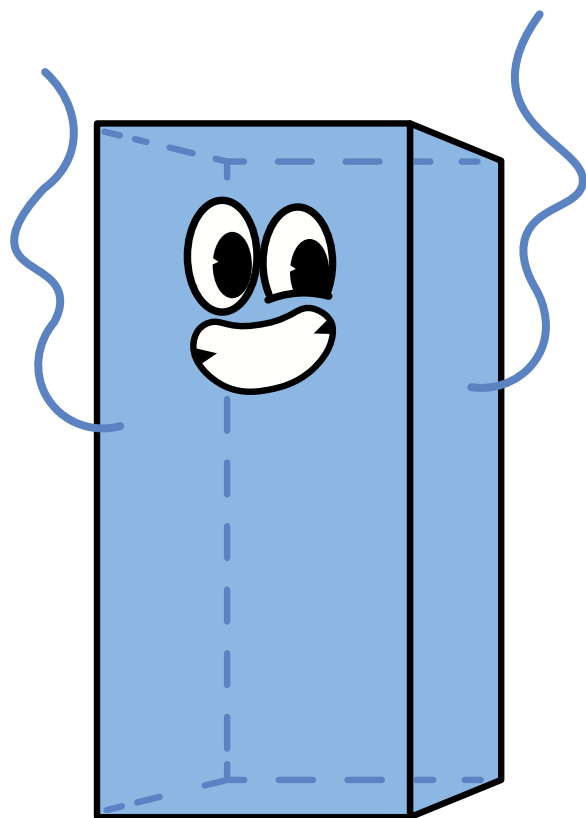
Ilustraciones: José Rolando
Nava Ramírez



Post Card

Plano

El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Tiene largo y ancho, pero no tiene grosor. Está limitado por líneas. Define los límites de un volumen.



Ilustraciones: José Rolando
Nava Ramírez

Estación dos "Elementos conceptuales del diseño gráfico"

Paso a
paso

Punto, línea
y plano

L@s niñ@s forman
equipos para realizar
figuras utilizando el hilo
con bolitas.

Paso a
paso

Punto, línea y plano

L@s niñ@s forman
equipos para realizar
figuras utilizando el hilo
con bolitas.





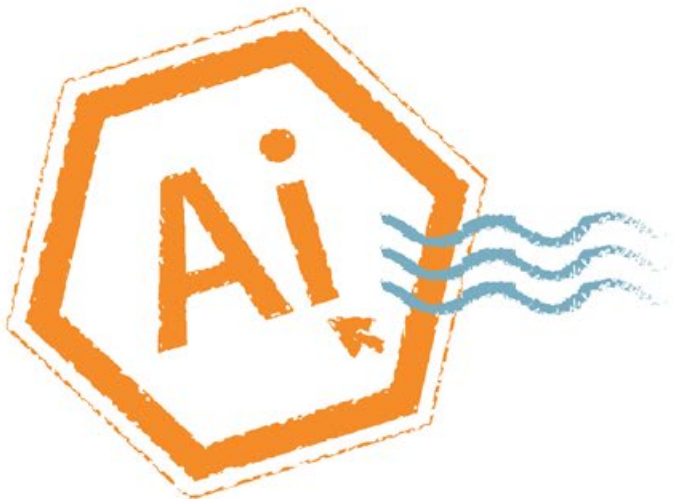


Punto, línea y plano

Instrucción de la actividad de punto, línea y plano.

El asesor formará equipos y a cada integrante se le proporcionará una bolita. Al primer participante se le dará un cordón que debe pasar por el centro de la bolita. Una vez hecho esto, se pasará el cordón al compañero de la derecha, quien también insertará su bolita, de manera secuencial hasta que todos hayan formado una línea con las bolitas. En el siguiente espacio, dibuja: ¿qué son punto, línea y plano tomando en cuenta la experiencia con los compañeros del taller?

Dibuja las figuras que
deseas desarrollar.



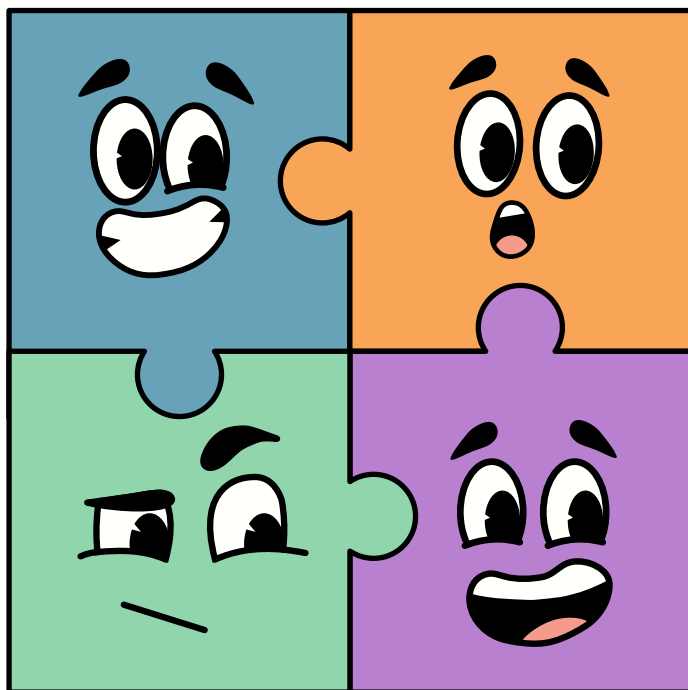
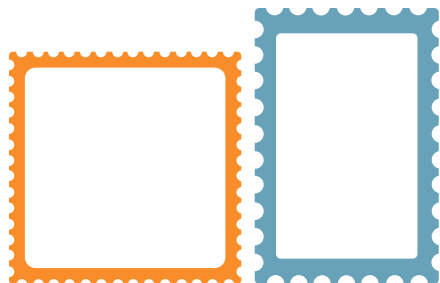


Unidad y ritmo

Características del diseño gráfico:
unidad, movimiento y ritmo



POST CARD



Unidad

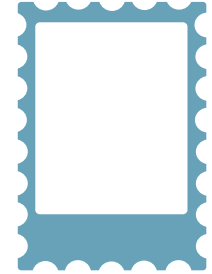
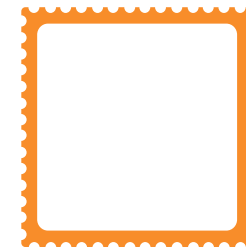
El término unidad sugiere que todas las partes se presentan como un todo.

Estación dos “Elementos conceptuales
del diseño gráfico”.

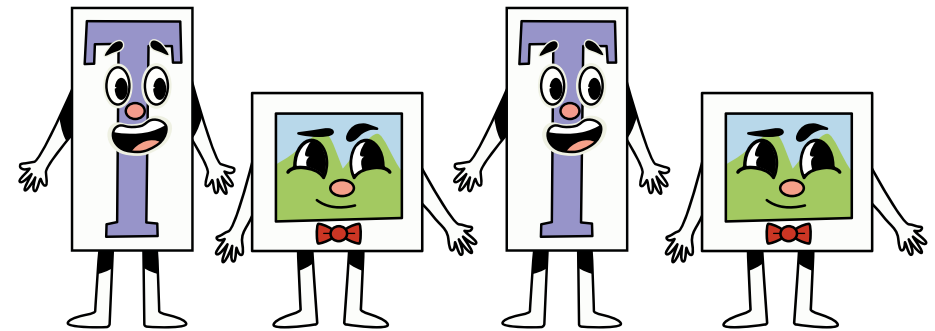
Ritmo

El ritmo no solo se encuentra en el sentido auditivo; también puede hablarse de ritmo visual. Consiste en utilizar más de una repetición presentada en forma sucesiva. Para que exista un ritmo, deberán existir por lo menos dos elementos distintos que formen una secuencia.

Post
card



INFO. 0023



Estación dos "Elementos conceptuales del diseño gráfico"

Notas



Paso a
paso

Unidad y ritmo



El alumno realiza el proceso de dibujar el contorno de su mano y crea líneas curvas en una misma dirección.

Paso a
paso

Unidad y ritmo

El alumno colorea
las líneas curvas
que realizó.







Unidad y ritmo

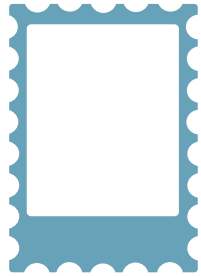
Instrucción de la actividad de unidad, movimiento y ritmo.

Dibuja el contorno de tu mano y haz líneas curvas en una misma dirección, desde los dedos hasta la palma. Después, dibuja líneas rectas a partir de los extremos de cada línea curva de la mano, que cubrirán todo el plano exterior que no corresponde a la forma de la mano.

Notas







Post
card

Composición

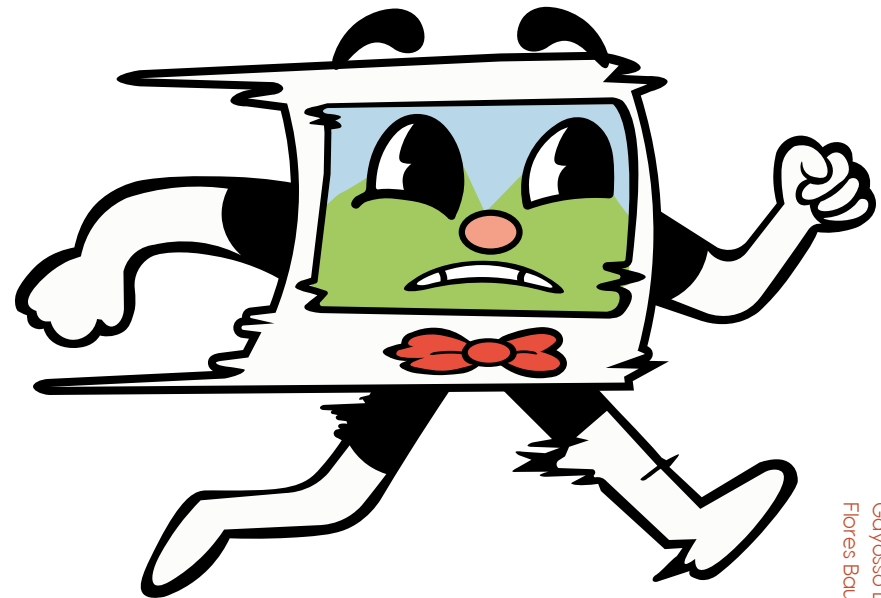
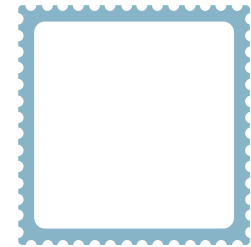
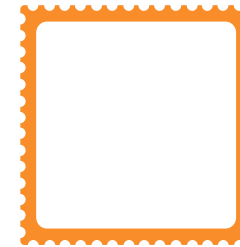
Es la parte donde todos los elementos separados se unen para formar un todo. Cuando todas las letras, imágenes, gráficos y colores se unen para formar un diseño unificado. Algunos elementos de la composición son la unidad, el movimiento y el ritmo.

Estación dos “Elementos conceptuales del diseño gráfico”

Movimiento

La palabra movimiento sugiere algo dinámico; sin embargo, también se puede ver el movimiento en objetos que no se mueven, para lograrlo se puede emplear la diferencia gradual (tamaño, color, forma, etcétera) por la posición de sus elementos.

Post
Card



Ilustraciones: Frida Rubí
Gayosso López y Naomy
Flores Bautista

Estación dos “Elementos conceptuales del diseño gráfico”

Paso a
paso

Composición y movimiento



Los alumnos
realizan trazos
con formas libres.

Paso a
paso

Composición y movimiento

Los alumnos abren su imaginación y colorean las figuras resultantes de sus trazos libres.



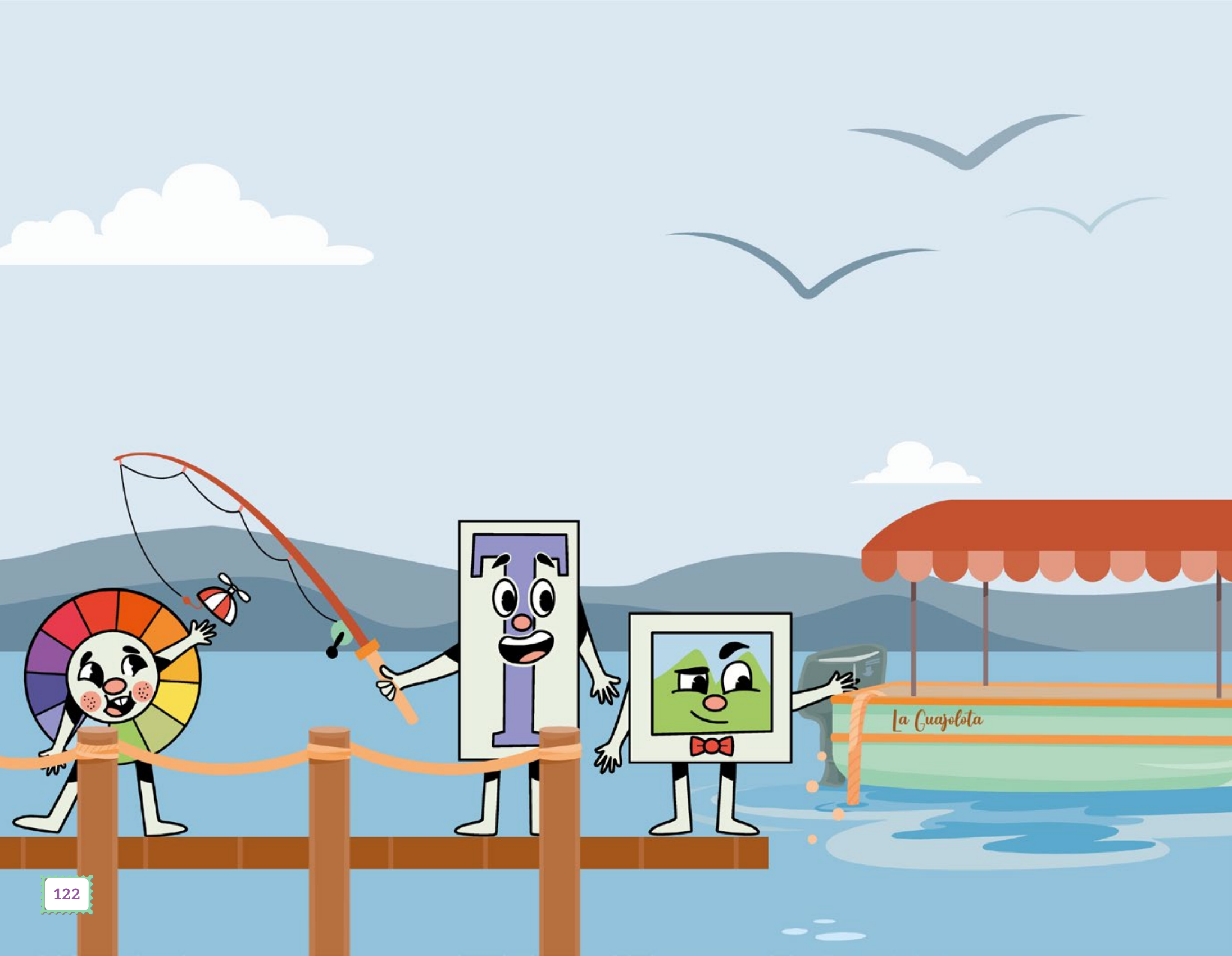




Composición y movimiento

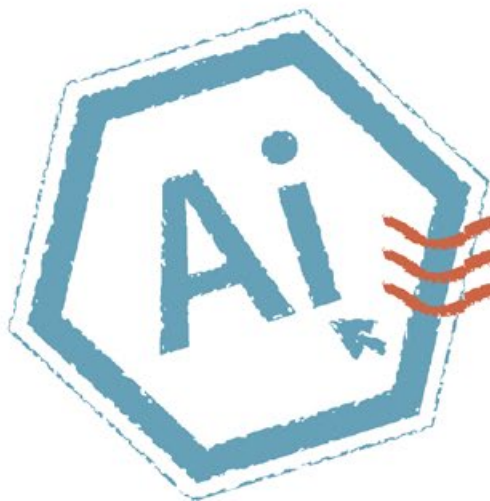
Instrucciones de la actividad de composición y movimiento.

Con un crayón o plumón, dibuja trazos libres o garabatos dispersos. Posteriormente, pinta con diferentes colores los espacios que se forman entre los trazos libres.



ELEMENTOS
VISUALES
DEL DISEÑO GRÁFICO

ESTACIÓN
3



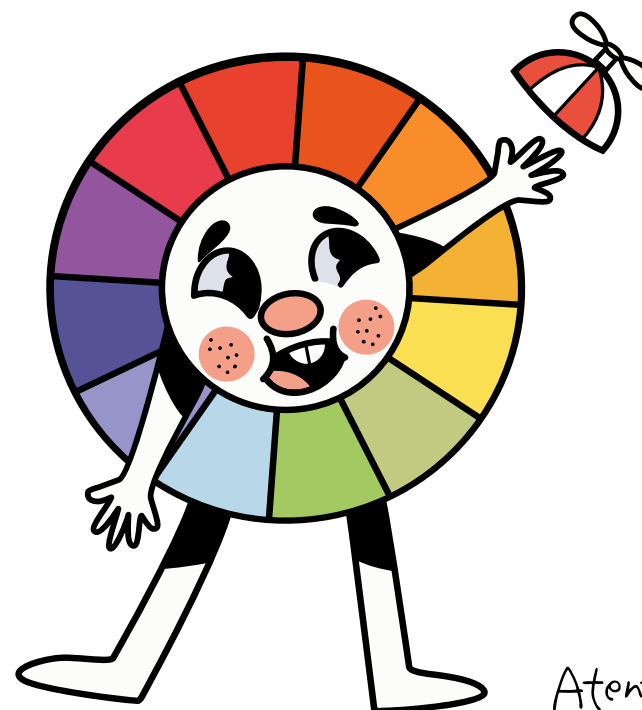
¡Aquí ^{estoy de nuevo} soy Gama,

Post
card



nro. 0023

¡Aquí estoy de nuevo, soy Gama! Me encanta esta estación porque es donde exploramos el mundo del color. ¡Vamos a descubrir los colores del círculo cromático y aprenderemos a usar los sistemas de color CMYK y RGB! También les mostraré cómo los colores pueden cambiar dependiendo de la luz y el contexto. Además, mi amigo Typo les enseñará sobre la tipografía y Pix nos guiará en el uso de imágenes. ¡Juntos, estos elementos visuales les dan vida y personalidad a los diseños, colores, letras e imágenes!



Atentamente
Gama

Estación tres "Elementos visuales del diseño gráfico"



¡Organiza tu aventura con el itinerario!

En esta hoja encontrarás **tu Itinerario de Viaje**, donde podrás ver todas las actividades que realizarás en cada estación. Utiliza la columna Realizado para marcar tu progreso.

Puedes pegar uno de los *stickers* que encontrarás al final del libro o dibujar un símbolo divertido con un plumón. De esta forma, registrarás todo lo que has aprendido y creado durante tu emocionante recorrido.



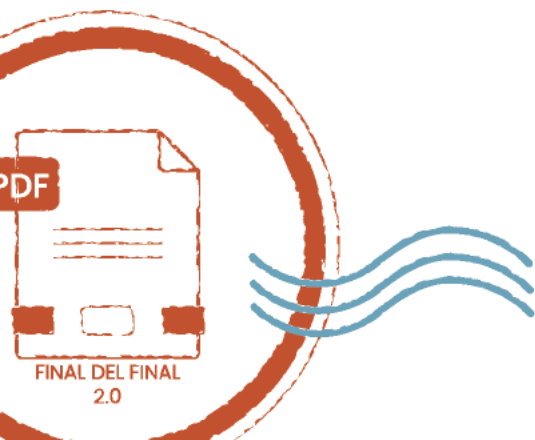
20

21

Itinerario

Actividad	Realizado
Círculo cromático	
Lupa de colores	
Los tipos	
Las imágenes	

¡Vamos a completar este viaje paso a paso!



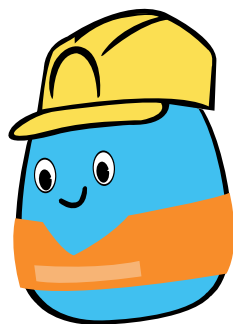
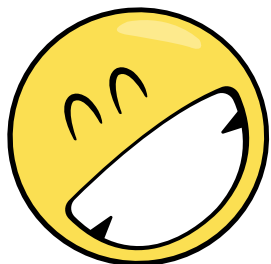
El color

Es producido cuando la luz llega a un objeto y rebota de este hasta llegar a los ojos, de ahí que cada persona perciba los colores de manera parecida, pero nunca igual.



Se dividen en:

Colores primarios



Colores secundarios



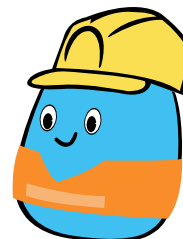
+



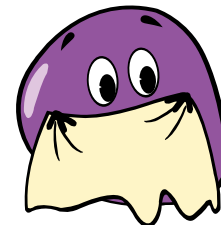
=

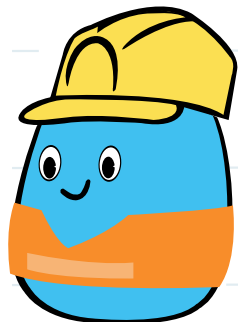


+



=



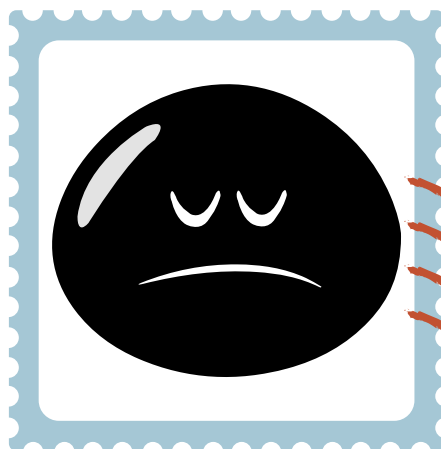


Colores terciarios

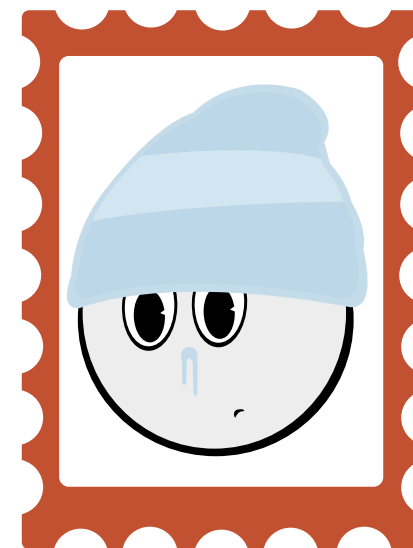
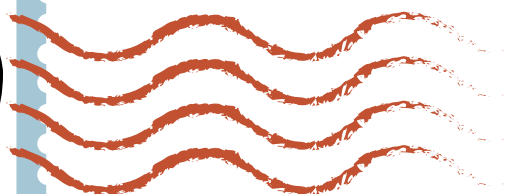
Los colores terciarios se obtienen al mezclar partes iguales de un secundario y un primario.

Ejemplo

Amarillo + rojo forman naranja, que es un color secundario. Si al naranja le agregamos + amarillo, se forma el amarillo anaranjado (el color terciario).



El negro es el color de la noche o la oscuridad, con el negro se oscurecen todos los colores.



El blanco es el color del día o la claridad. Este no se forma con otros colores. Con el blanco se aclaran todos los colores.

Colores fríos



Ilustraciones: Yéssica Aimeé
Cruz Torres y
Frida Rubi Gayosso López

Colores cálidos



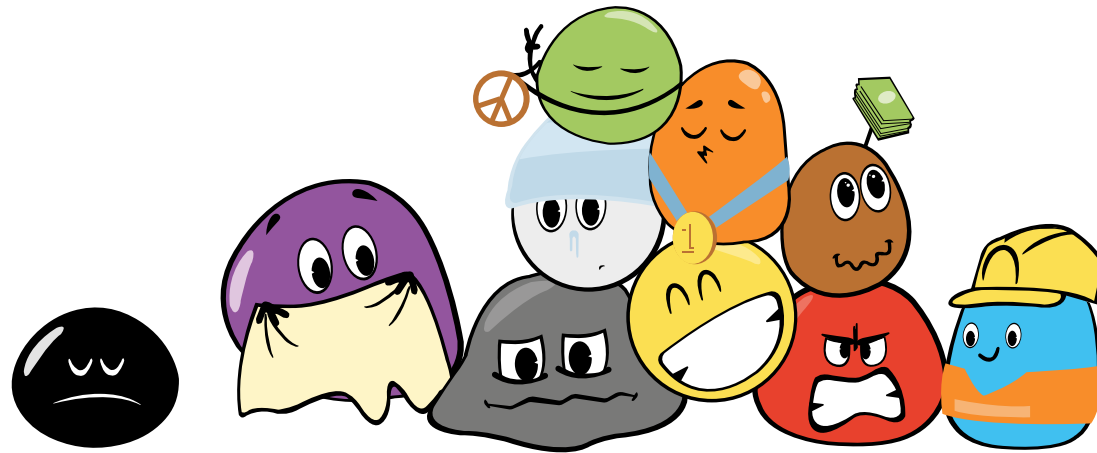
Círculo cromático

Una de las formas de organización más usadas para representar el color es el círculo cromático.

Psicología del color

Los colores pueden influir en las emociones y en la conducta de las personas.

Ilustraciones: José Rolando
Nava Ramírez



Paso a
paso

Círculo cromático



L@s alumn@s realizan
el coloreo del círculo
cromático por pasos.

Paso a
paso

Círculo cromático

L@s alumn@s realizan el coloreo del círculo cromático por pasos.





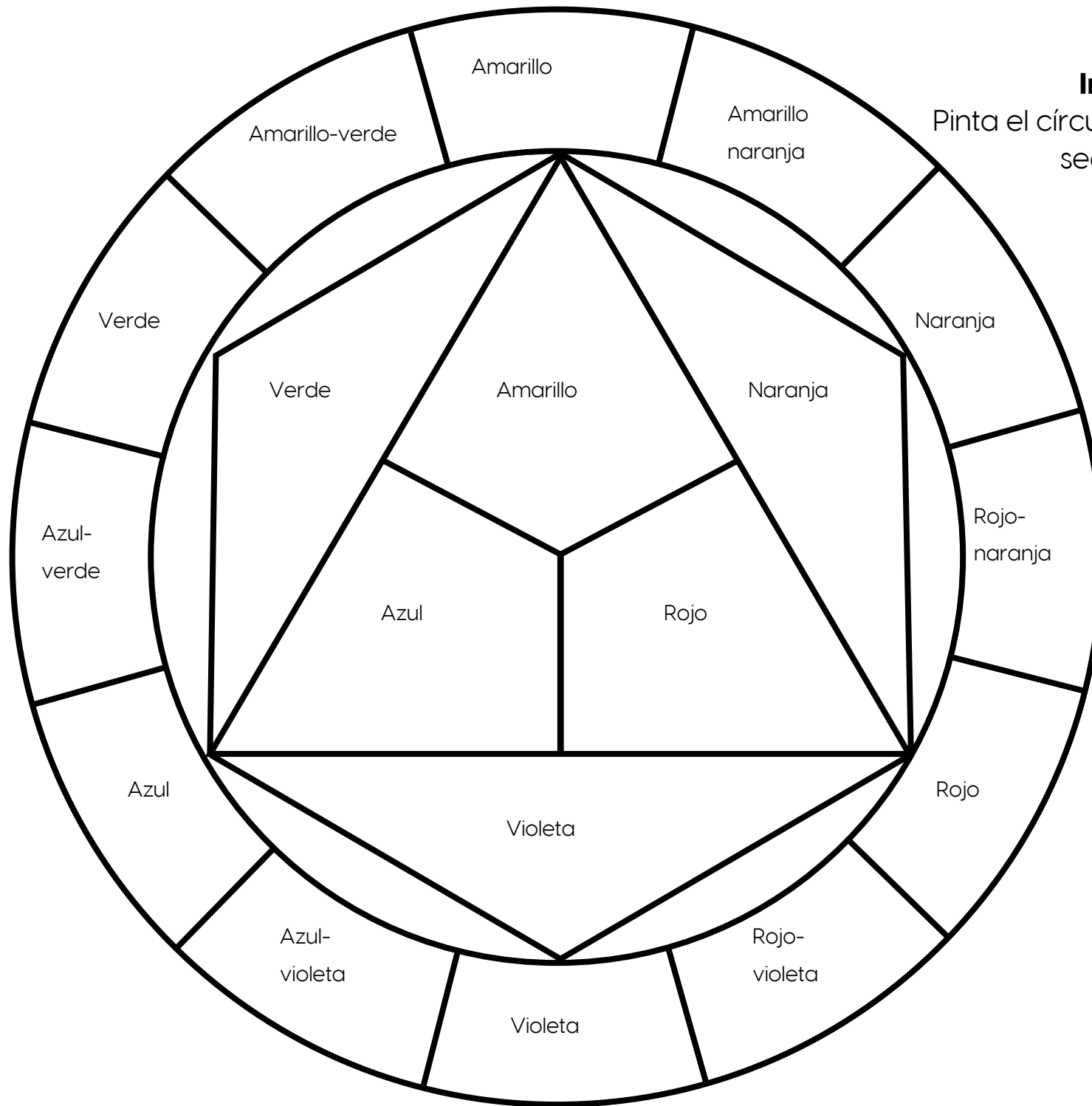


Círculo cromático

Instrucción

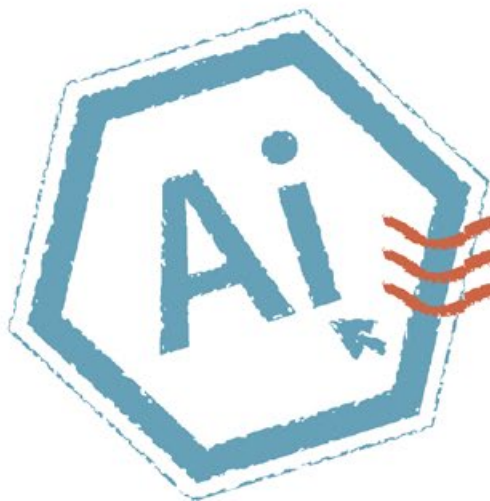
Pinta el círculo cromático según su orden.





Instrucciones

Pinta el círculo cromático según su orden.





Los CMYK y RGB

Una de las formas de organización más usadas para representar al color es el círculo cromático.

Paso a
paso

Lupas de colores



Los alumnos recortan el material que se les proporcionó para crear las lupas de colores.

Paso a
paso

Lupas de colores

Los alumnos pegan los materiales para formar las lupas y para que puedan jugar con las combinaciones de los colores.







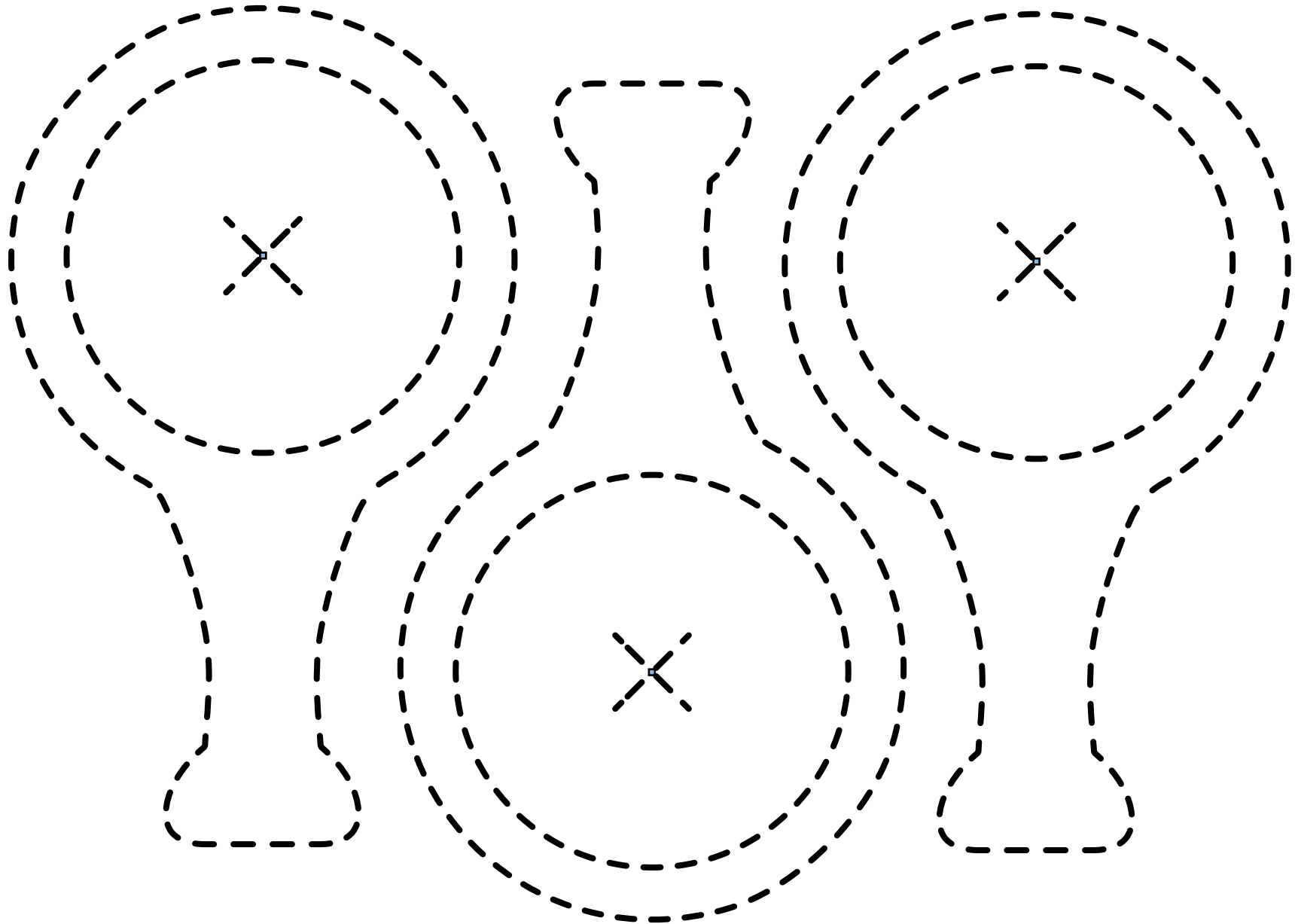
Colores RGB y CMYK

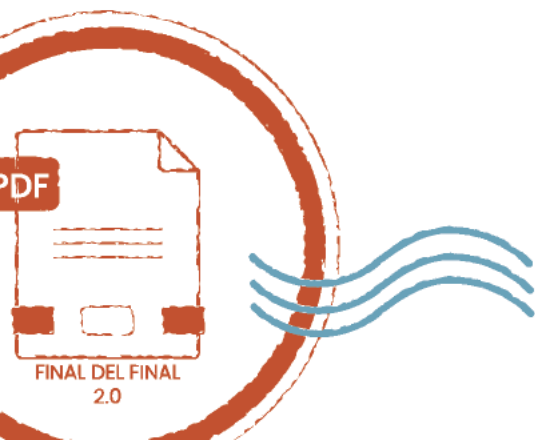
Instrucción de la actividad de lupa de colores.

En la siguiente página encontrarás tres cuadros de celofán de colores, azul, rojo y amarillo. Los pegarás y unirás a las lupas con tachuelas y con ello podrás explorar la mezcla de colores y su uso en fotografía.

Instrucciones

Recorta sobre la línea punteada para formar tres juegos de lupas.







Las tipografías

La tarea esencial del tipógrafo es diseñar tipografías e interpretar y comunicar el texto mediante el tono, el ritmo, su estructura lógica y su extensión, que determinan las posibilidades de su forma tipográfica. La tipografía es la representación gráfica de las letras para que el lenguaje escrito sea efectivo; es un conjunto de números y letras que cuentan con un estilo y características comunes.



Familia Arial

.....

Arial Regular

Arial Bold

Arial Italic

Arial Bold Italic

Arial Narrow Regular

Arial Narrow Bold

Arial Narrow Italic

Arial Narrow Bold Italic

Arial Black Regular

Arial Black Italic

.....

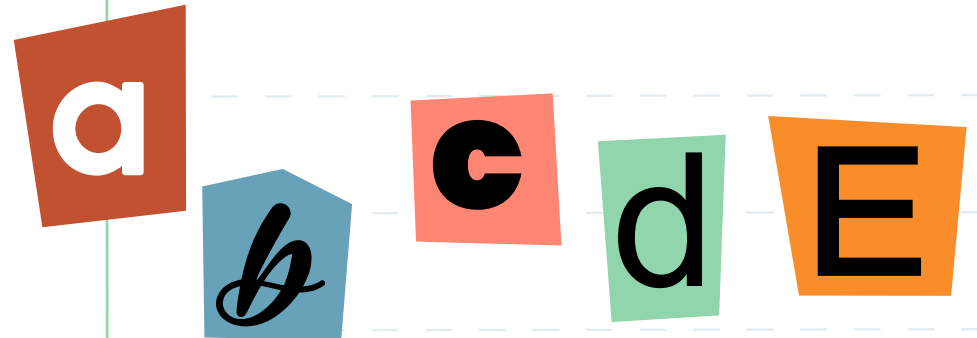


T A D R I G R A N I

Familia tipográfica

Por su figura

Redonda, cursiva, negrita,
minúscula, versalita, versal.



Rockwell

Helvetica

Avenir

Garamond

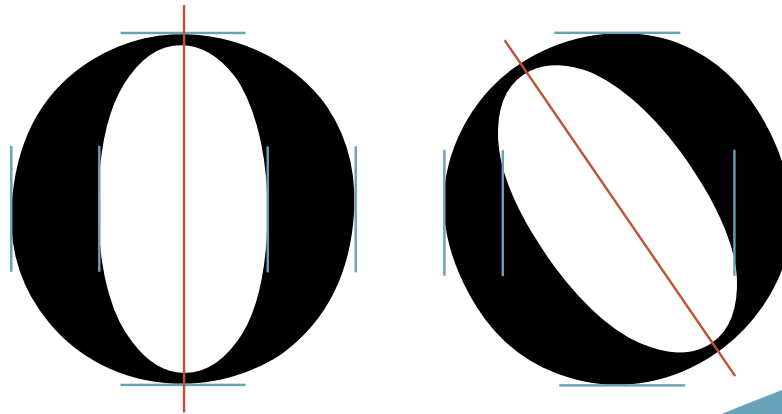
Por su estilo o familia

Gótica, Romana antigua, Romana Moderna, egipcia, Paloseco o grotesca, Caracteres de escritura, caracteres de fantasía.

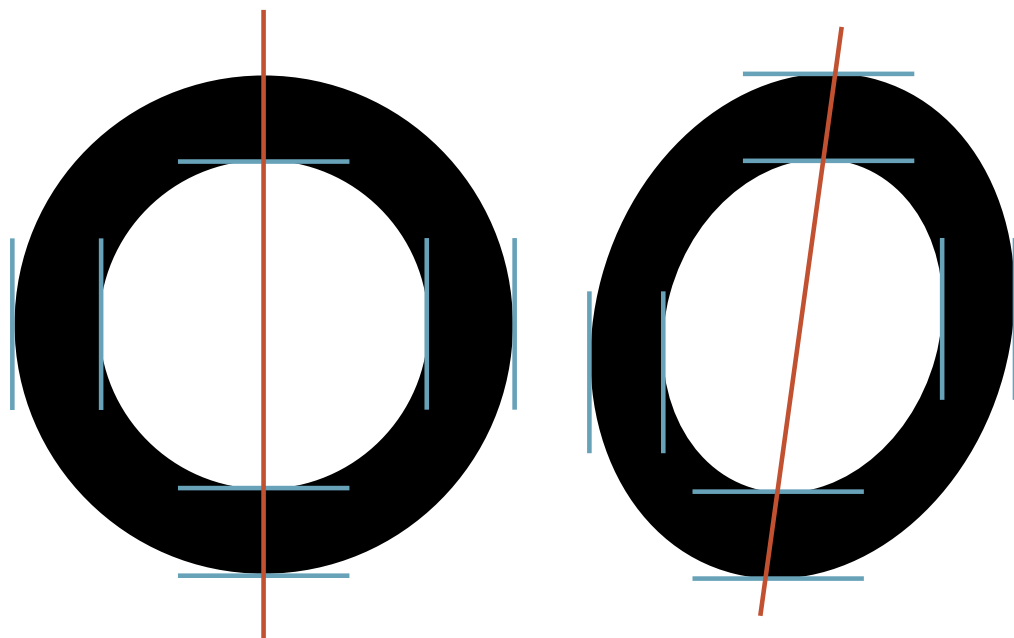
Por sus elementos

Asta, recta (N, T, L), circular (O, Q),
semicircular (C), mixta (D, R), gracia, con
patines, sin patines, por su ojo.

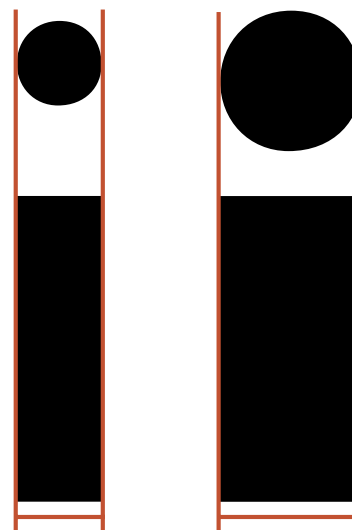
Eje: ángulo que define la inclinación de la letra.



Inclinación: ángulo que define la inclinación de las formas.



Peso: grosor de las astas



Anchura: medida del encuadre de la letra.

Paso a
paso

Los tipos



Los alumnos piensan en lo que más les gusta para personalizar las letras del abecedario.

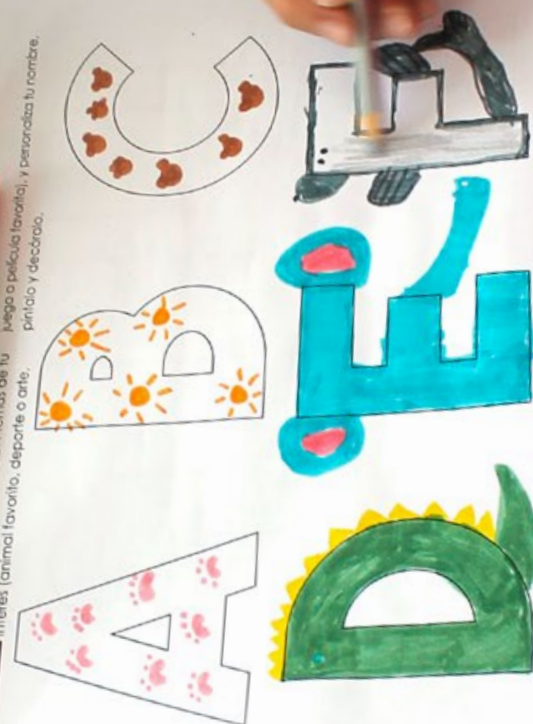
Paso a
paso

Los tipos

Personalizan su
abecedario.

Actividad 3.3 / Los tipos

Instrucciones: Pienso en 3 o 4 temas de tu interés (animal favorito, deporte o arte, juego o película favorita), y personaliza tu nombre, pinta y decóralo.



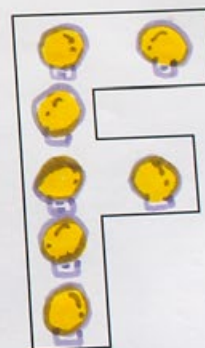
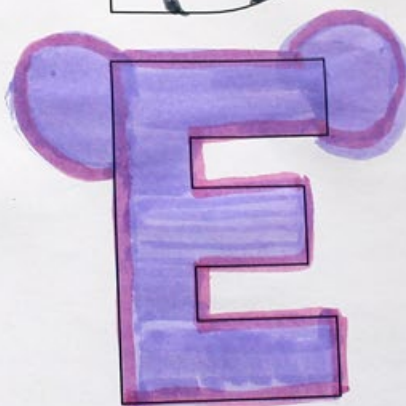
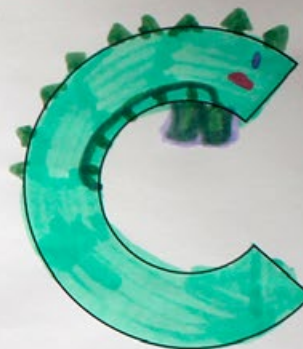




Tema 3

Actividad 3.3 / Los tipos

Instrucciones: Piensa en 3 o 4 temas de tu interés (animal favorito, deporte o arte, juego o película favorita), y personaliza tu nombre, píntalo y decóralo.





Tipos

Instrucción de la actividad de tipos.

Piensa en tres o cuatro temas de tu interés (animal favorito, deporte o arte, juego o película favorita), personaliza tu nombre, píntalo y decóralo.

A

B

C

D

E

F

G

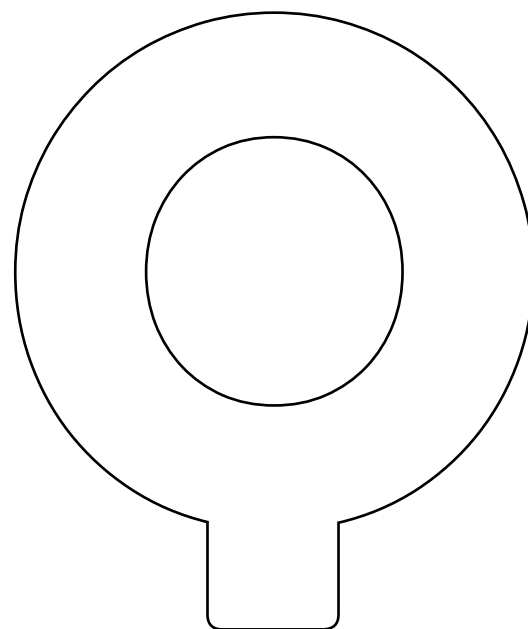
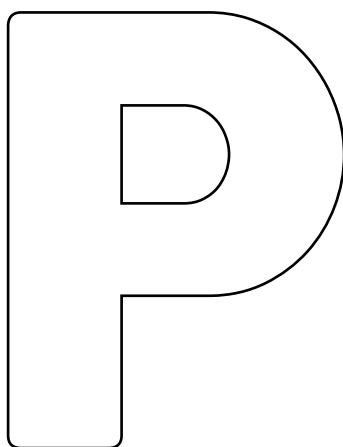
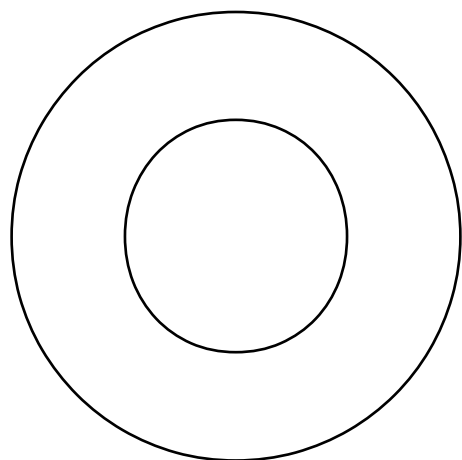
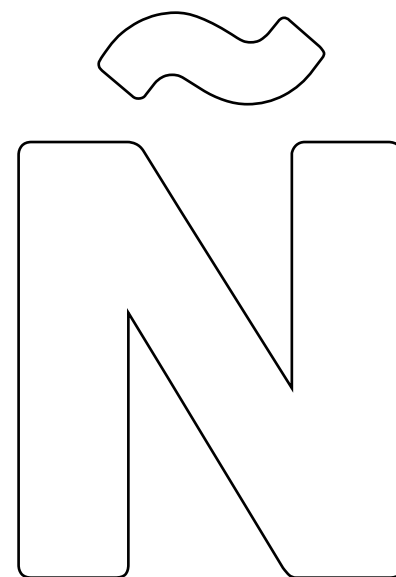
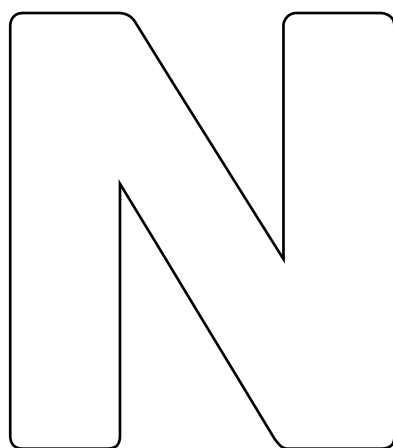
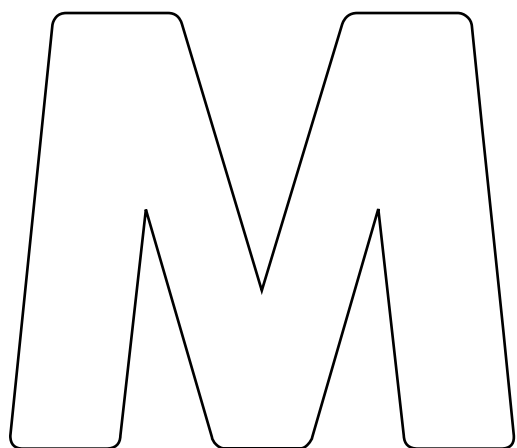
H

I

J

K

L



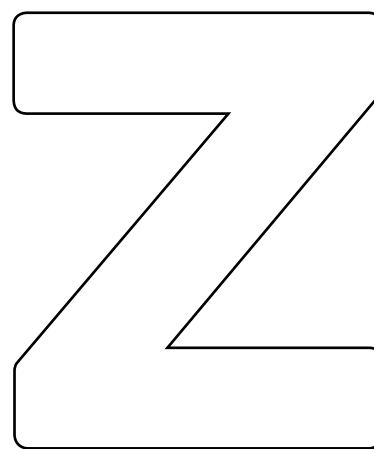
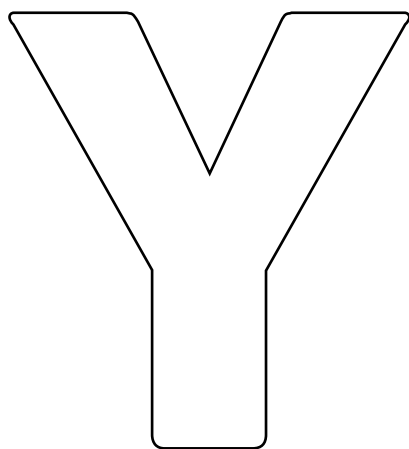
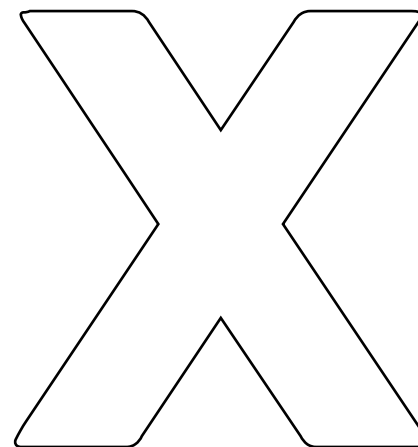
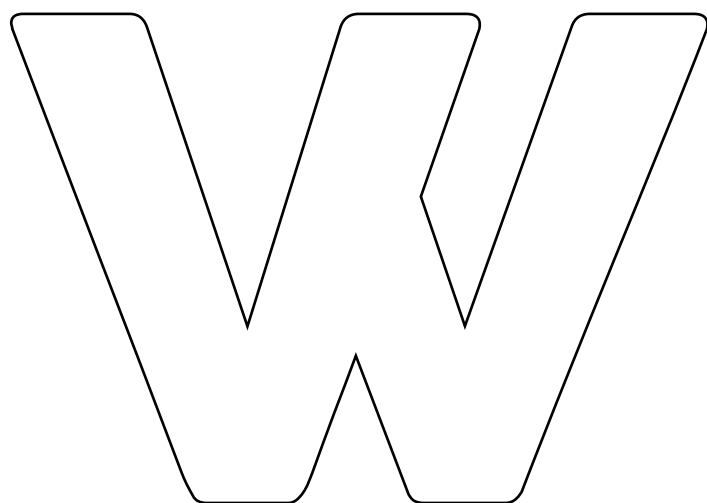
R

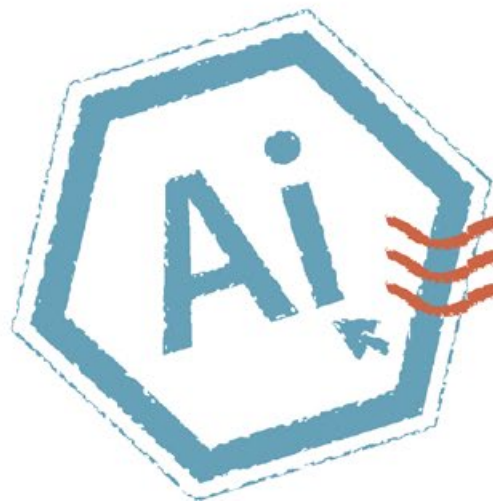
S

T

U

V







Las imágenes

Una imagen es una representación visual de un objeto real o imaginario por medio de una fotografía, pintura, ilustración o dibujo.

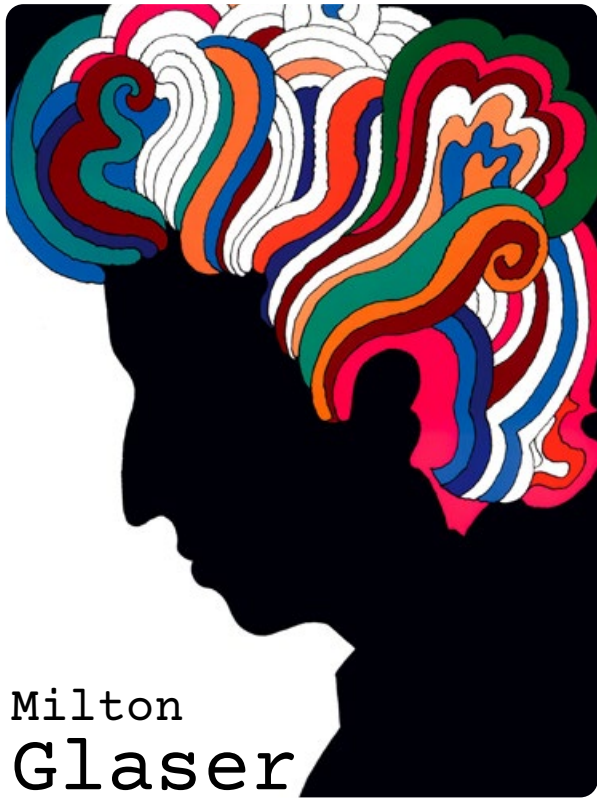


Pintura

MONA LISA

Leonardo Da Vinci

Ilustración



Milton
Glaser

Se utiliza cuando no podemos ejemplificar un texto con fotografías, ya sea porque no existen o porque queremos explicar algo que no siempre está en la realidad.

Fotografía

Consisten en capturar imágenes proyectando y fijando la luz sobre un medio sensible (físico o digital).



Almuerzo en un
rascacielos, Charles C.
Ebbets, Thomas Kelley o
William Leftwich (1932)

<https://tuespacioujmd.com/2023/10/13/las-15-fotografias-mas-iconicas-de-la-historia/>

Dibujos

Expresión gráfica y una técnica artística que consiste en plasmar imágenes, ideas o formas sobre una superficie plana como el papel, madera o digital utilizando líneas, sombras y texturas.

Edgar Degas, Tres estudios de una bailarina ("Three Studies of a Dancer").



<https://www.ttamayo.com/2023/09/dibujos-de-artistas-famosos/>

Paso a
paso

Las imágenes



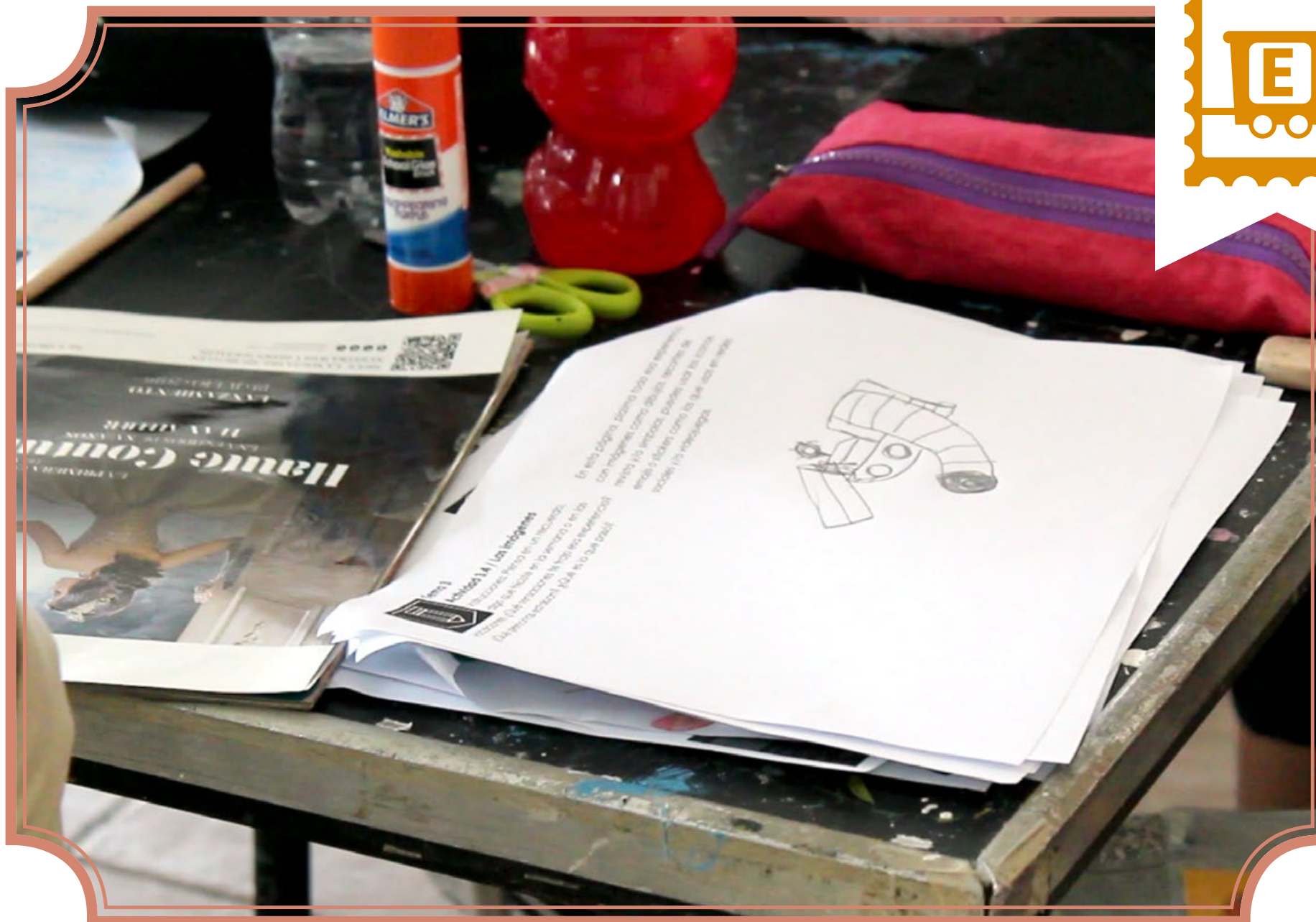
Los alumnos piensan en algún recuerdo que les guste mucho y lo plasman en sus hojas en blanco.

Paso a
paso

Las imágenes

Los alumnos colorean,
recortan o dibujan los
recuerdos que más
les gustan.







Las imágenes

Instrucciones de la actividad

Piensa en un recuerdo, algo que hiciste en la semana o en las vacaciones. ¿Qué sensaciones te trajo esa experiencia? ¿Qué personas estaban? ¿Qué es lo que pasó? Plasma toda esa experiencia con imágenes como dibujos, recortes de revista y/o símbolos; puedes usar íconos, emojis o *stickers* como los que usas en redes sociales y/o videojuegos.



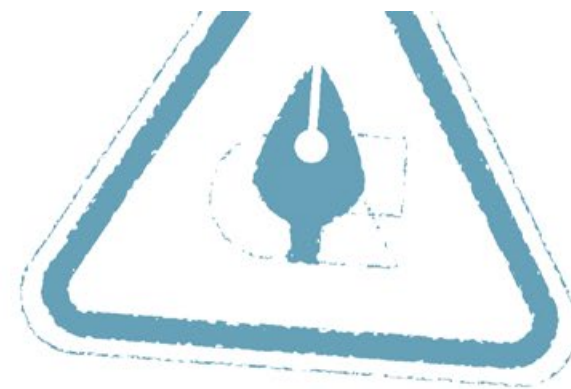


OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

ESTACIÓN

4

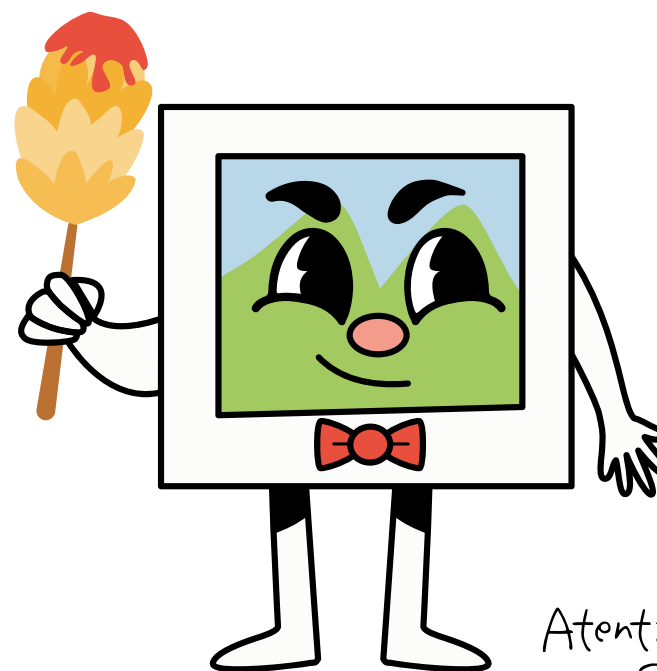
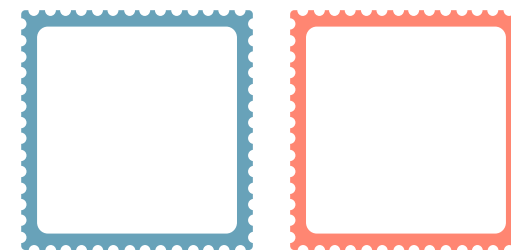




¡Hola,
soy Pix

En esta estación vamos a hablar sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). ¿Sabías que el diseño gráfico también puede ayudar a mejorar nuestro planeta? Los ODS proponen cuidar la naturaleza, la sociedad y todos los seres vivos. Los diseñadores pueden comunicar mensajes importantes sobre el cuidado del medioambiente y el bienestar de las personas. Además, veremos ejemplos de diseño sustentable. Estas ideas pueden hacer la diferencia. ¡Es hora de diseñar un mundo mejor!

Post
Card



Atentamente
Pix

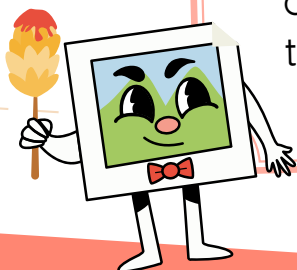
Estación cuatro "Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)".



¡Organiza tu aventura con el itinerario!

En esta hoja encontrarás **tu Itinerario de Viaje**, donde podrás ver todas las actividades que realizarás en cada estación. Utiliza la columna **Realizado** para marcar su progreso. Puedes

Puedes pegar uno de los stickers que encontrarás al final del libro o dibujar un símbolo divertido con un plumón. De esta forma, registrarás todo lo que has aprendido y creado durante tu emocionante recorrido.



20

21

Itinerario de viaje

Actividad	Realizado
Objetivos de Desarrollo Sostenible	
Producción y consumo responsables	
Meta 12.5	

¡Vamos a completar este viaje paso a paso!



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

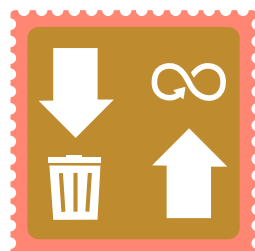
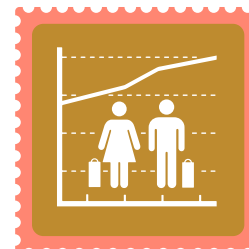
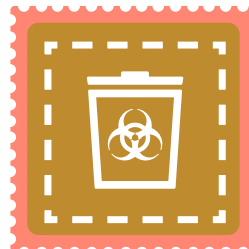
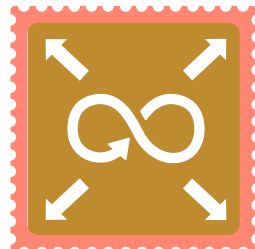


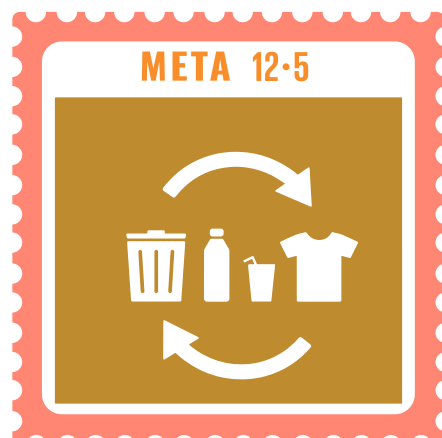

**OBJETIVOS
 DE DESARROLLO
 SOSTENIBLE**



Producción y consumo responsables

El objetivo del consumo y la producción sostenibles es producir más y mejores bienes con menos recursos. Se trata de obtener ganancias netas de las actividades económicas reduciendo la degradación y la contaminación.



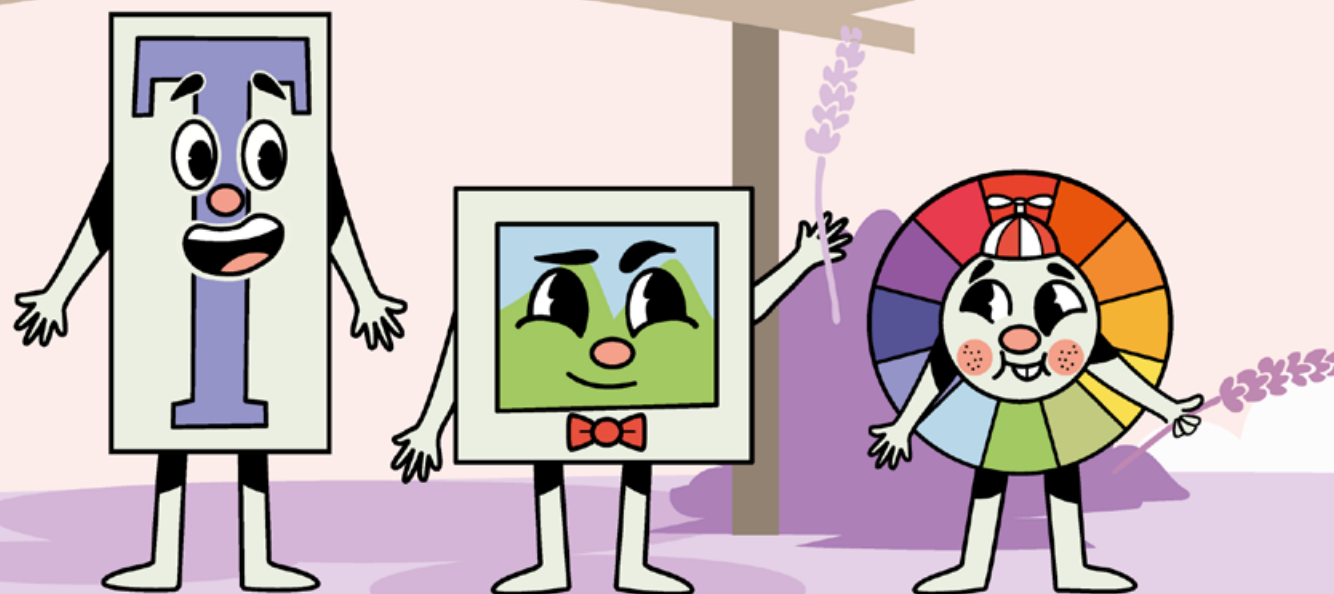


META 12.5

Reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención **reducción, reciclado y reutilización**



Lavanda

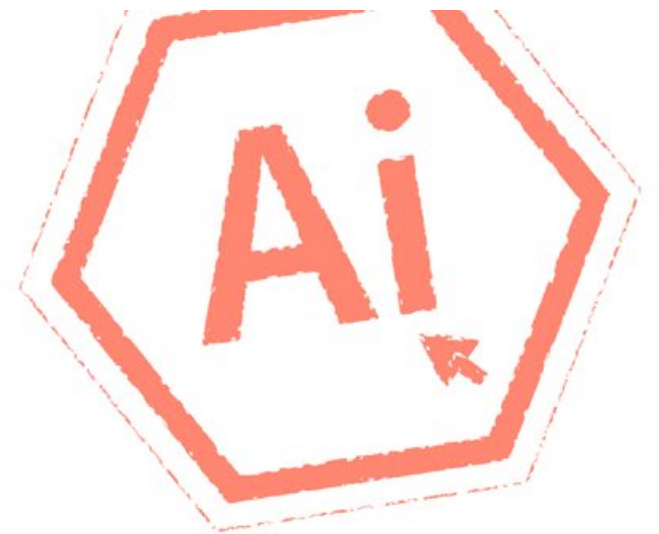
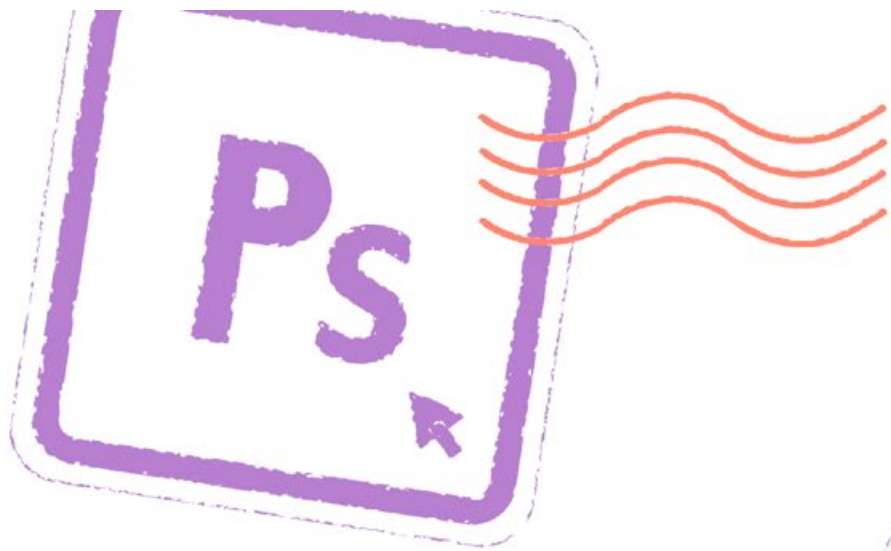


PRODUCTOS DE DISEÑO GRÁFICO

ESTACIÓN

5

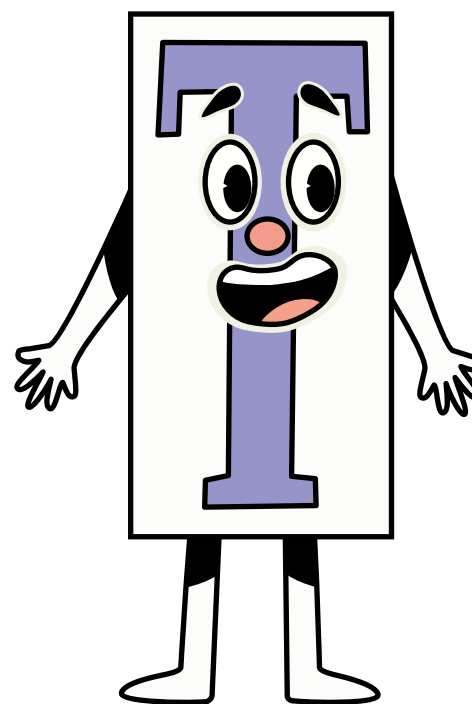
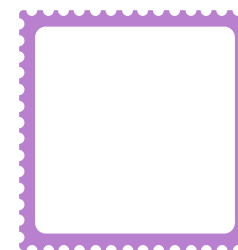
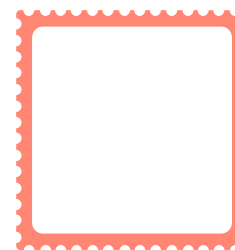




¡Hola,
de nuevo !

Soy Typo. En esta estación hablaremos de los productos de diseño gráfico. ¿Te has fijado en los carteles de cine, las etiquetas de tus juguetes o las portadas de libros? Todos estos son productos de diseño gráfico. ¡Aprenderás a planear tus propios productos de diseño, a pensar en el mensaje que quieres comunicar, a hacer que tus ideas sean atractivas para todos y a crear juntos algunos productos que llamen la atención y comuniquen tus ideas!

Post
Card



Atentamente
Typo

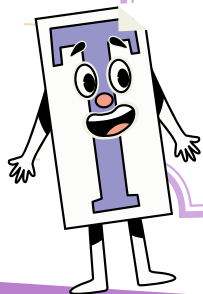
Estación cinco "Productos de diseño gráfico".



¡Organiza tu aventura
con el itinerario!

En esta hoja encontrarás
tu Itinerario de Viaje,
donde podrás ver todas las
actividades que realizarás
en cada estación. Utiliza la
columna **Realizado** para
marcar tu progreso.

Puedes pegar uno de los
stickers que encontrarás
al final del libro o dibujar
un símbolo divertido con
un plumón. De esta forma,
registrarás todo lo que has
aprendido y creado durante
tu emocionante recorrido.



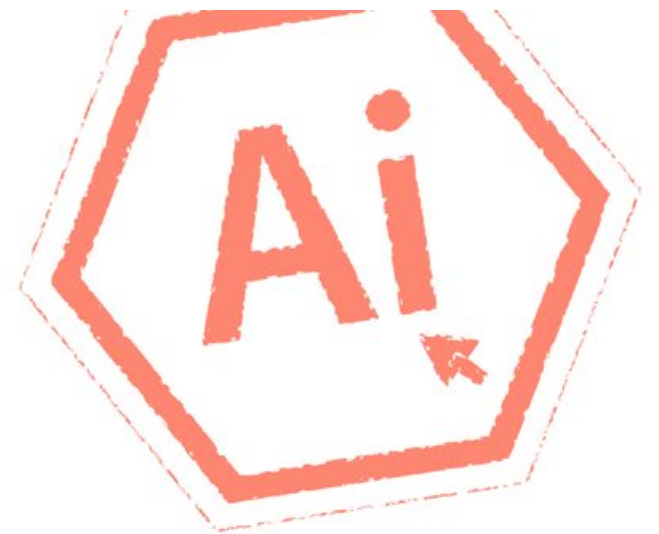
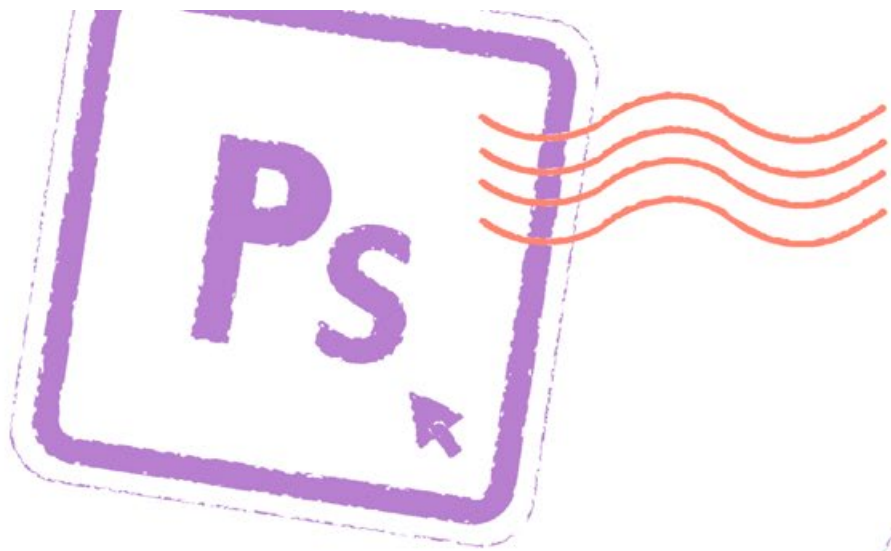
20

21

Itinerario de viaje

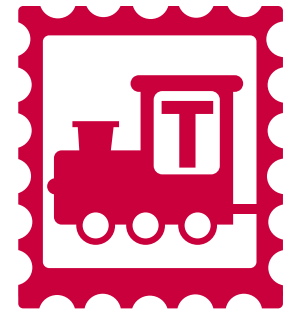
Actividad	Realizado
Productos de diseño gráfico	
El cartel (partes del cartel)	

¡Vamos a completar
este viaje paso a paso!



Productos de diseño gráfico

A continuación, se presentan 4 disciplinas que surgen de la profesión del diseño gráfico.



Diseño editorial

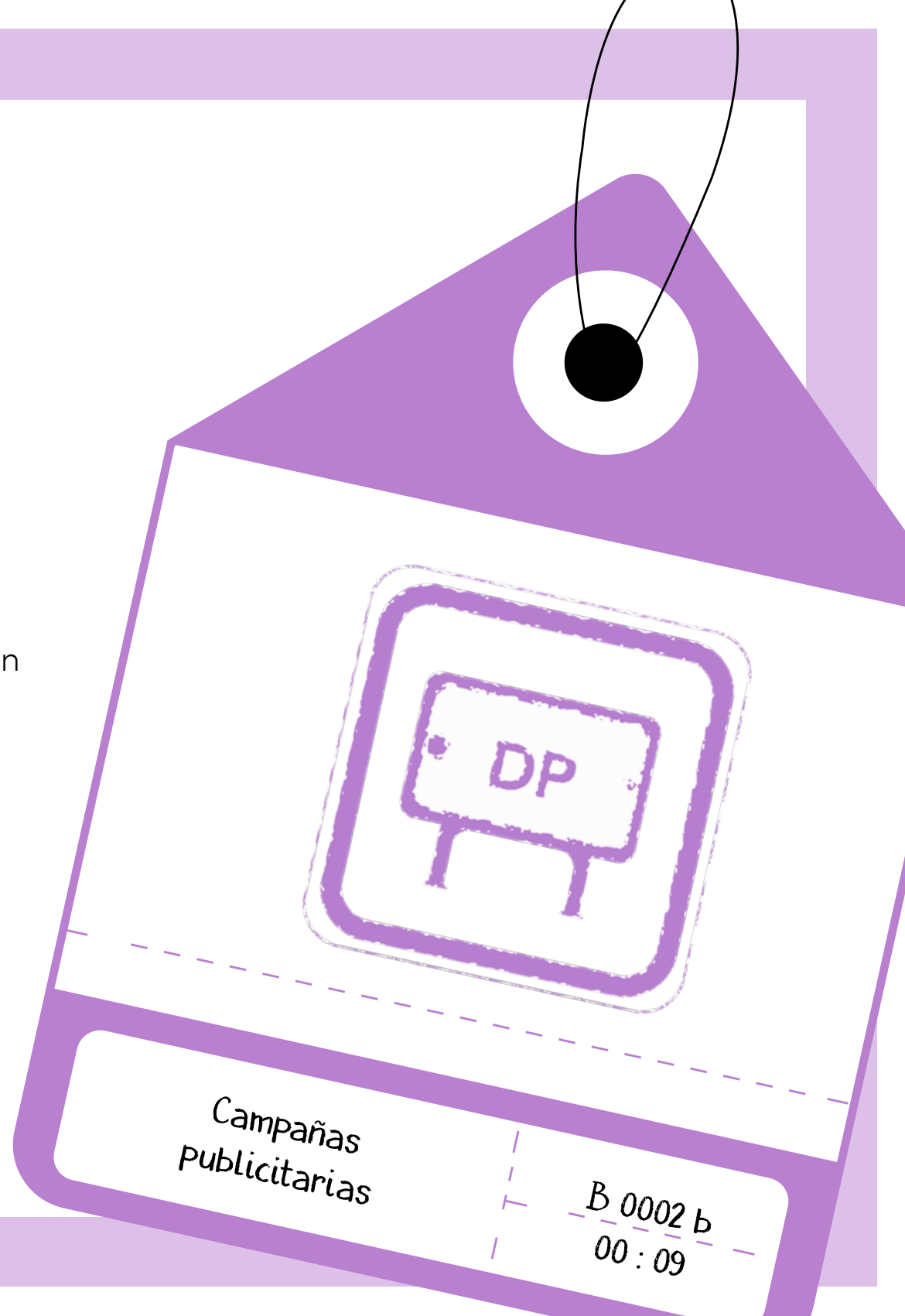
A 0001 a
00 : 09

Es una especialidad dentro del diseño gráfico cuya principal función es maquetar (diseñar en un *software* especializado) y componer diferente tipo de publicaciones como libro, periódico y revista.



Campañas publicitarias

Es una estrategia de comunicación que llevan a cabo las empresas de diseño gráfico para difundir un producto o servicio mediante un cartel, espectacular, b aner digital, anuncio de cine.



C 0003 c
00 : 09

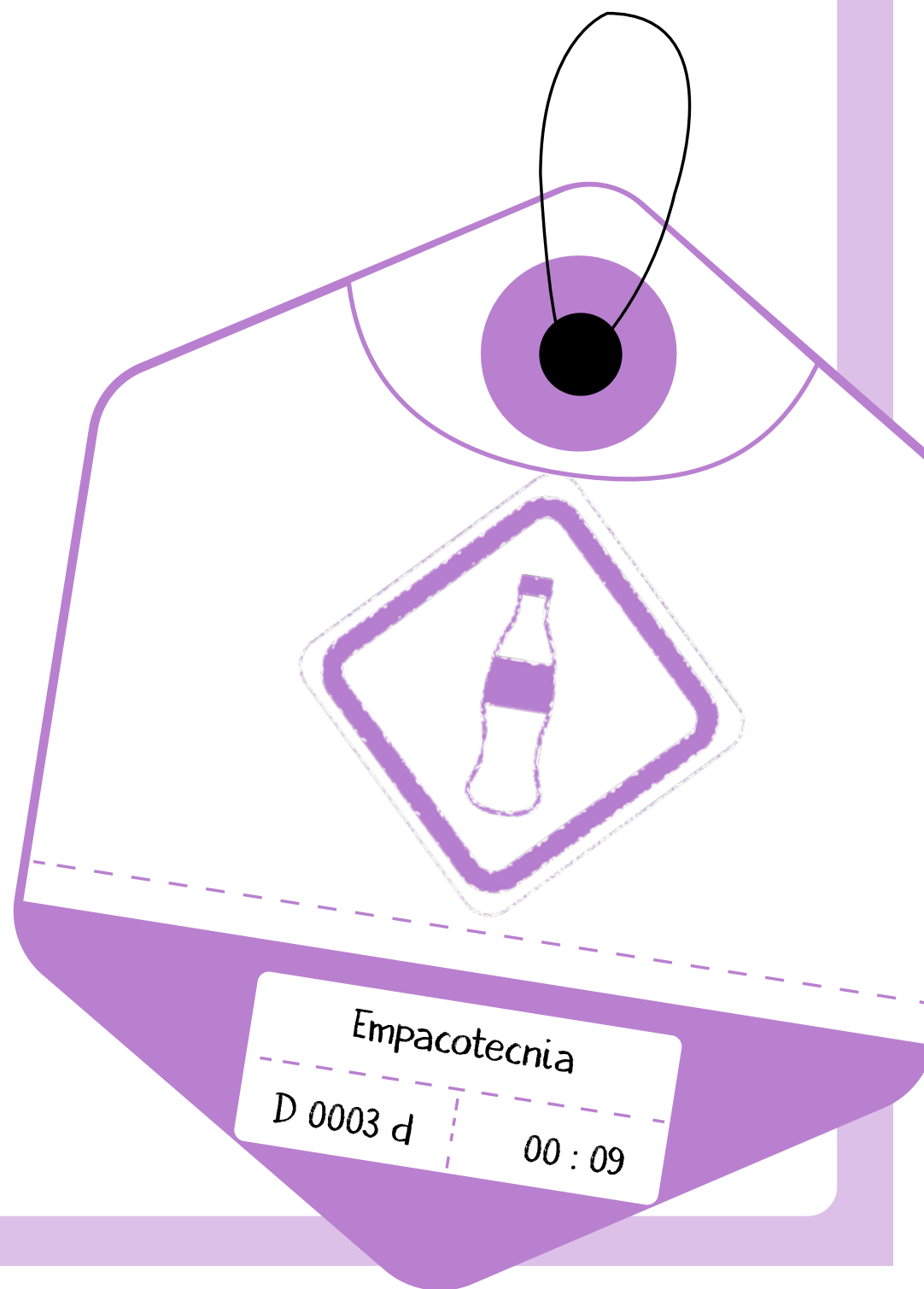
Diseño digital



Es una disciplina que se encarga de conceptualizar proyectos como sitios web, aplicaciones móviles y animación digital.

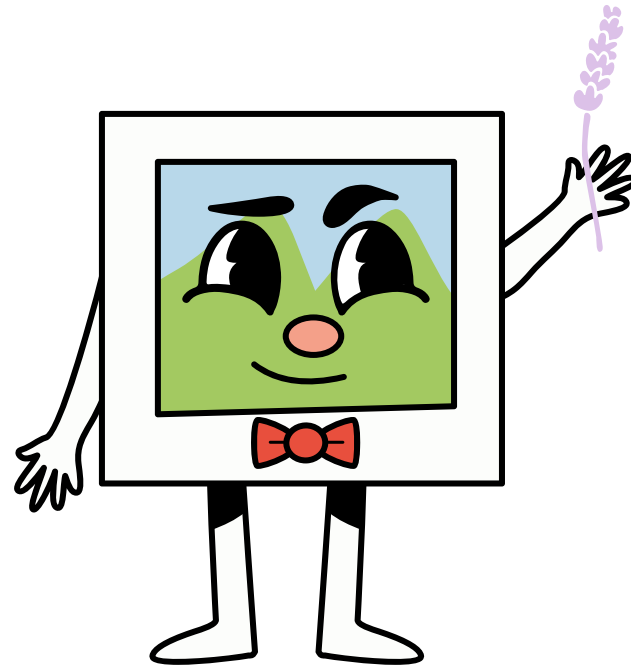
Empacotecnia

Es una disciplina que se enfoca en el diseño, desarrollo y producción de las etiquetas, envases y empaques para productos.



Eslogan o título

CABEZA



CUERPO

Imagen

Datos de
contacto

Marca

PIE

Partes del
cartel

Paso a
paso

Actividad de cartel



Captura de Pantalla

Paso a
paso

Actividad de cartel

Captura de Pantalla



POSTALES 01

Reducción, Reciclado y Reutilización.



No tires a los lagos basura o Plástico, si quieres
salvar a las ranitas, No tires basura en los lagos.

No Contaminemos

RANITA

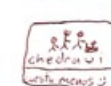
Camila Sofia

Camila Isabella Ordaz Aradillas

todo esta en nuestras manos



Salvemos el planeta



SEP apple Barbie

Eva Amélie Martínez González



María Fernanda Robles González



Isabela Rodríguez Brondo



POSTALES
02



POSTALES 03



Tristán Arano García



Angélica Valentina Reyes Montes



Sofía Arano García



Cadmo Darío Caballero Ortega



POSTALES

04



POSTALES
05



Evelyn Castillo Martínez

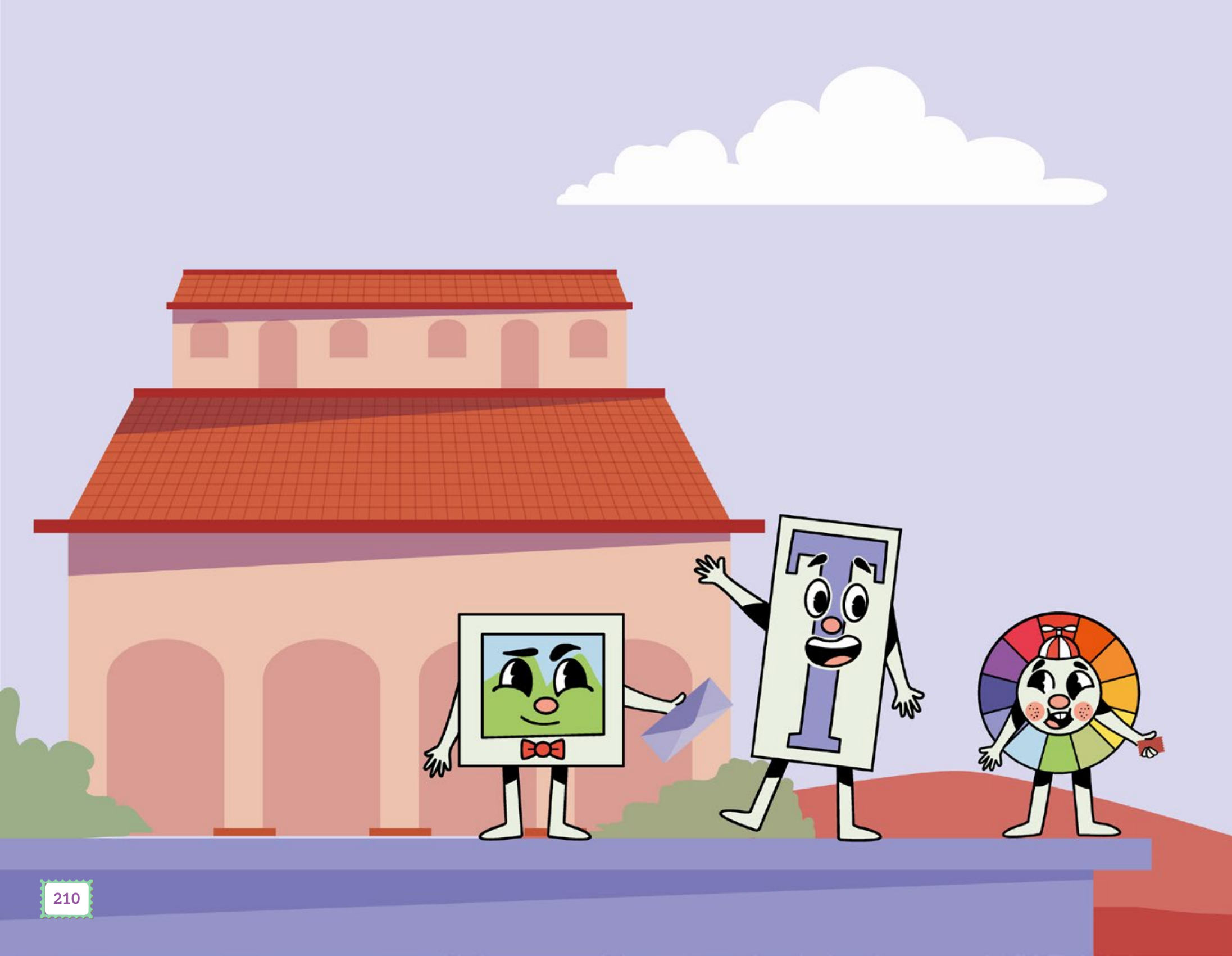


Dafne Azeneth Miranda Martínez

Actividad del cartel

Elabora un cartel (producto de la disciplina de *campañas publicitarias*) de un tema, aplicando los elementos que componen al diseño gráfico como el color, la tipografía y las imágenes.





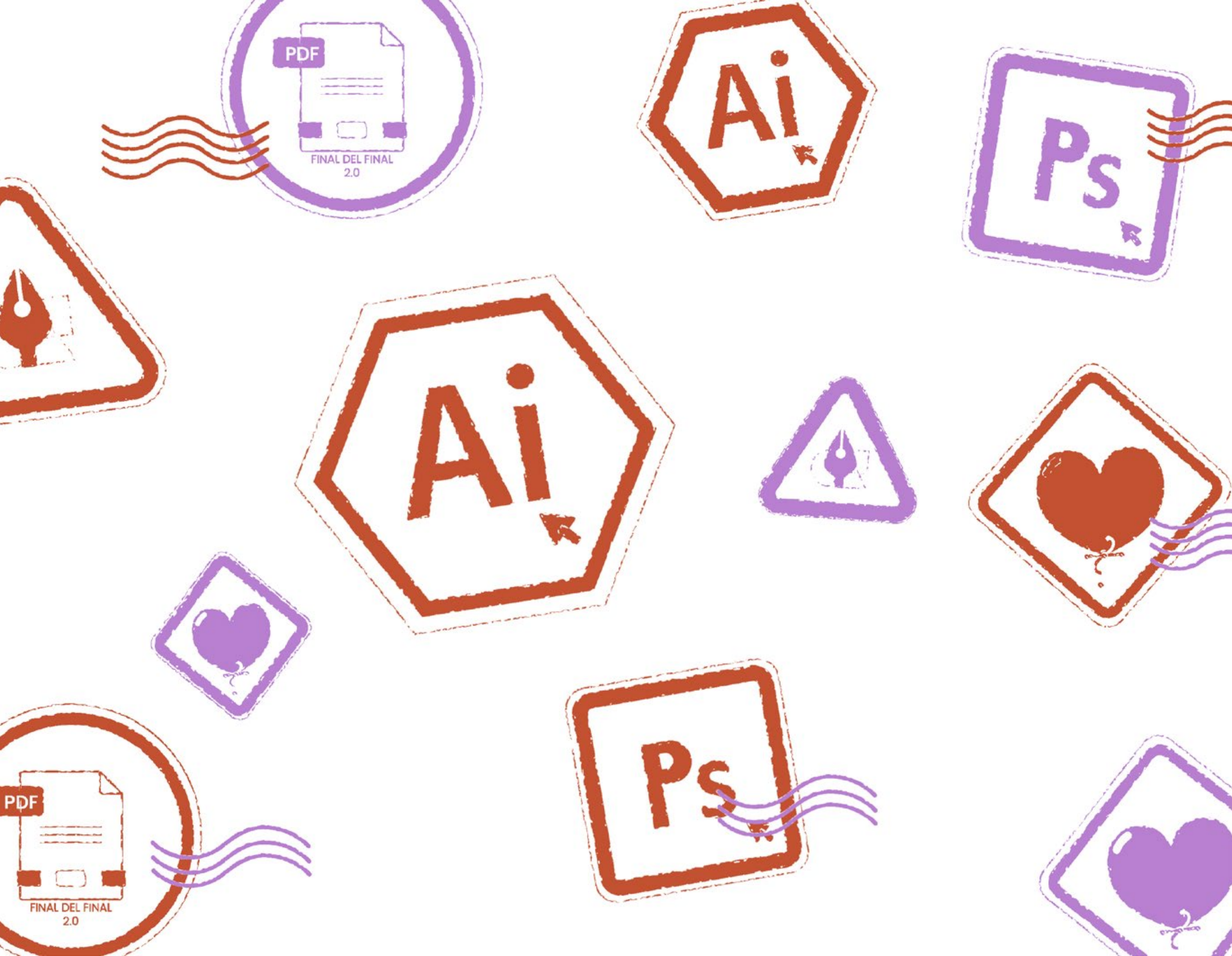
PLANEACIÓN

PARA IMPARTIR EL TALLER DE
DISEÑO GRÁFICO
PARA NIÑ@S

ESTACIÓN

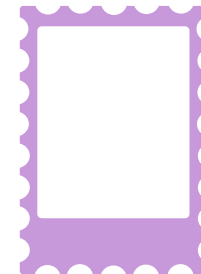
6





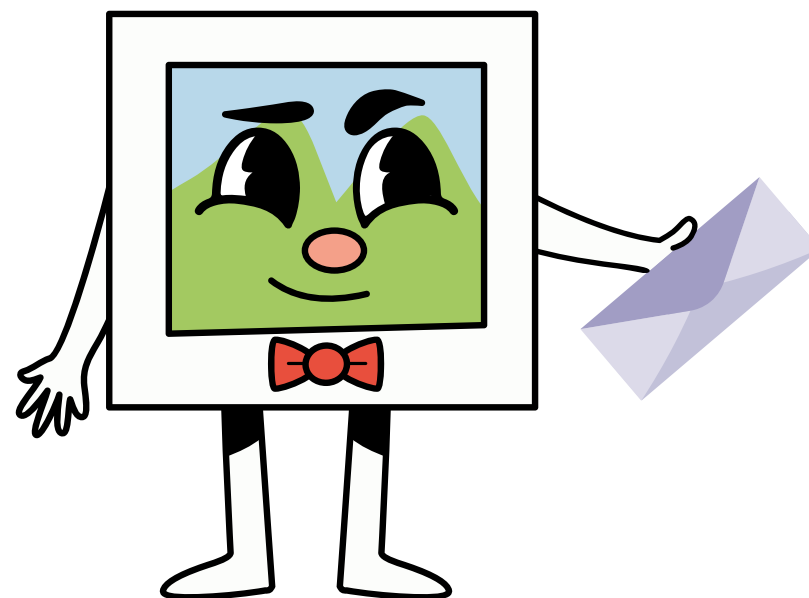
¡Bienvenidos docentes!

Post
card



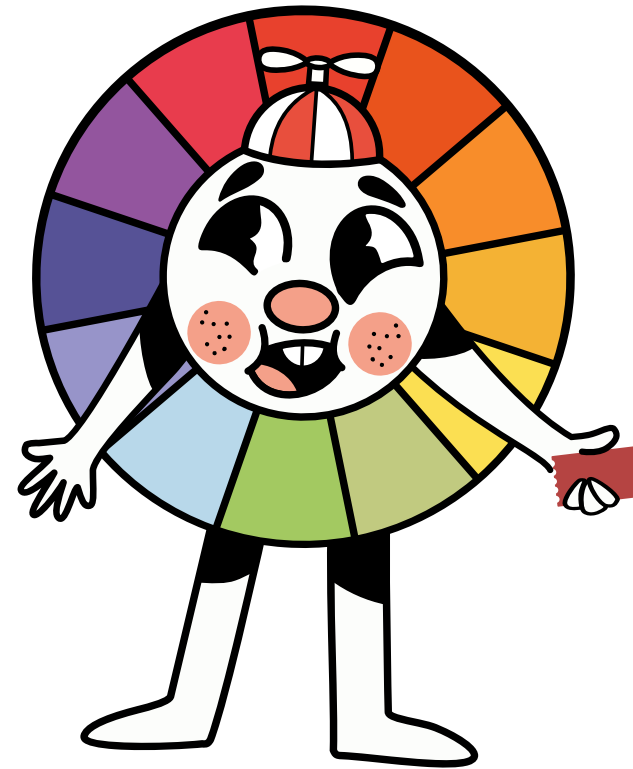
nro. 0023

¡Bienvenidos, docentes! Soy Pix. En esta estación nos enfocaremos en implementar este libro TADIGRANI en sus aulas y talleres de verano. Nuestro objetivo es facilitarles las herramientas para guiar a l@s niñ@s en su aprendizaje sobre el diseño gráfico.

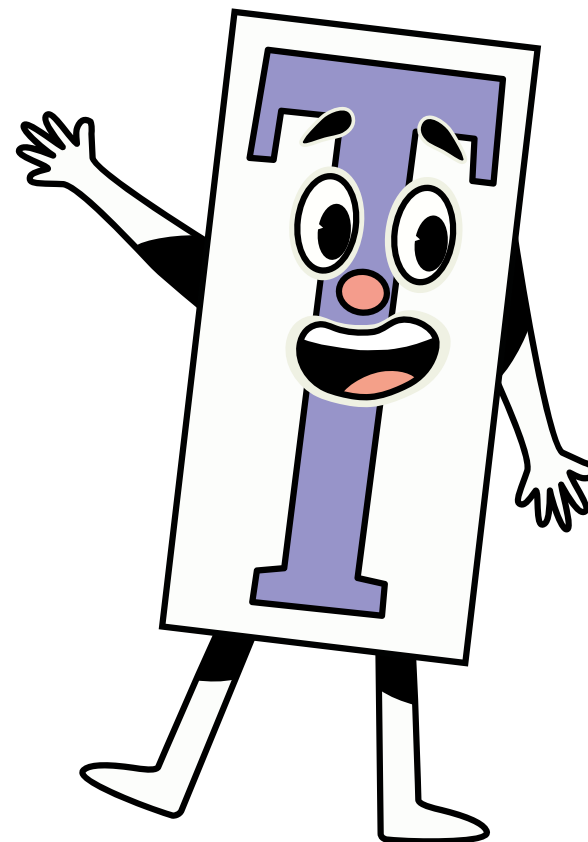


Estación seis "Planeación para impartir el Taller de Diseño Gráfico para niñ@s"

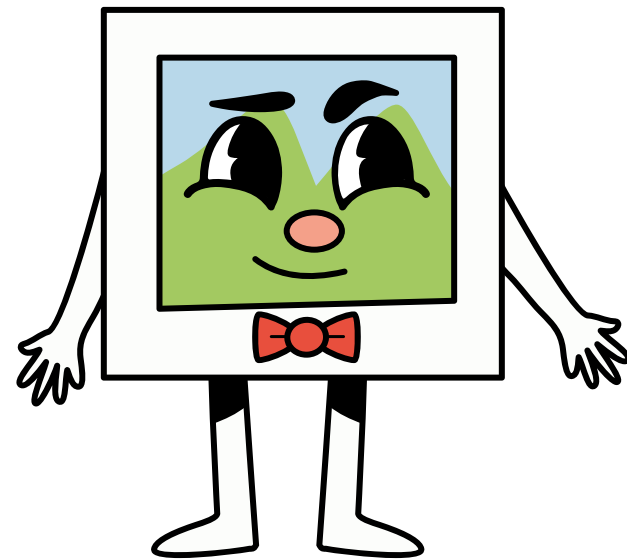
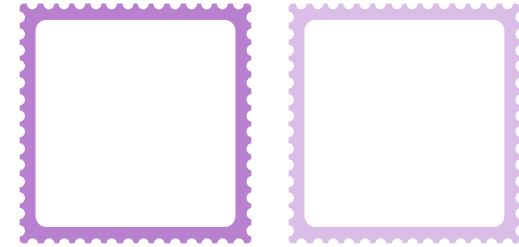
"Aquí encontrarán una estructura clara de los temas que hemos cubierto en cada día del taller. Desde la introducción al diseño gráfico hasta la exploración de elementos visuales, cada sesión está diseñada para ser interactiva y divertida. Ustedes podrán adaptar las actividades a las necesidades de sus alumnos".



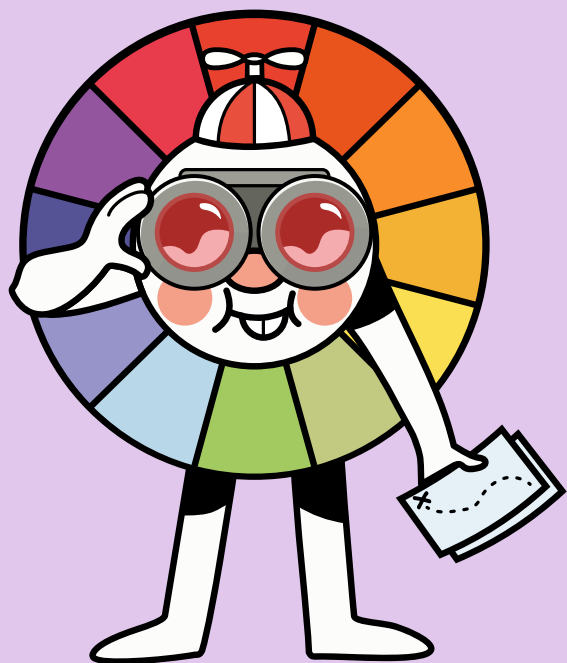
“Además, hemos incluido sugerencias de actividades, materiales y recursos que pueden utilizar para hacer el taller aún más enriquecedor. Recuerden que este libro es solo un punto de partida, pueden ajustar el contenido y las dinámicas según el interés y la creatividad de sus estudiantes. La clave es crear un ambiente lúdico que inspire a l@s niñ@s a experimentar con el diseño gráfico”.



"Aprovechen los espacios de aprendizaje colaborativo y fomenten la participación activa. L@s niñ@s no solo aprenderán sobre diseño, sino que también desarrollarán habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. ¡Estamos seguros de que sus estudiantes disfrutarán!".

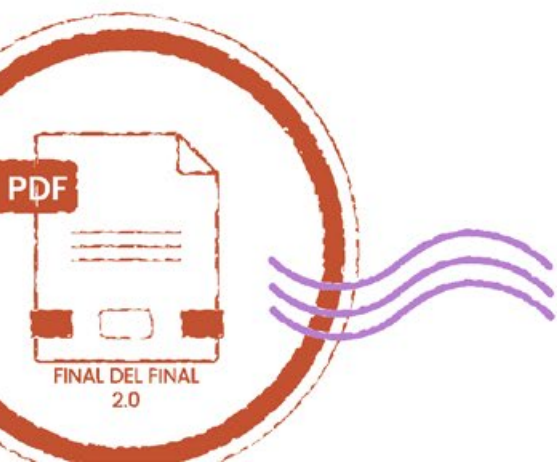
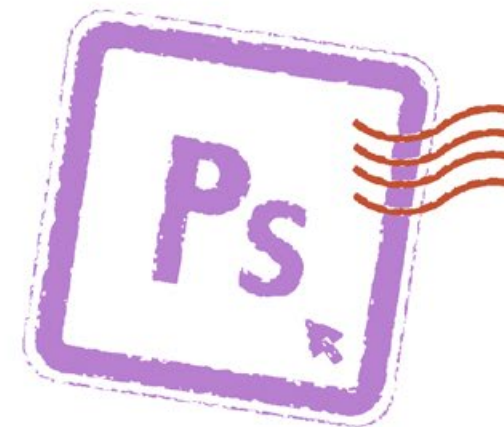


Gama



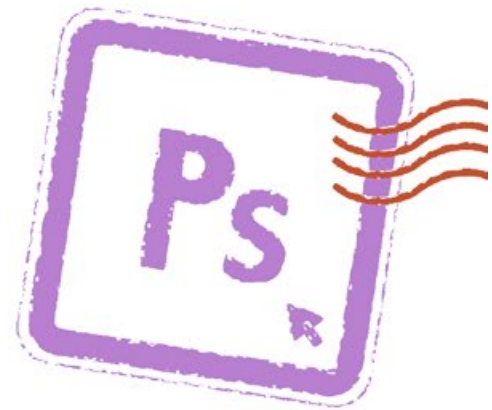
“¡Así que, queridos docentes, prepárense para llevar el Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s a sus escuelas! Con TADIGRANI, sus alumnos tendrán la oportunidad de explorar su creatividad y aprender sobre el fascinante mundo del diseño gráfico”.

¡Estamos emocionados
de ver las maravillosas creaciones
que surgirán de sus aulas!



**Día
uno**

**¿Qué es el
diseño gráfico?**



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	1
ESTACIÓN	¿Qué es el diseño gráfico?	ACTIVIDAD	1.1
SUBTEMA	Generalidades		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad sobre conceptos básicos del diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECÍFICO

Proporcionar una idea general del diseño gráfico, así como sus aplicaciones sociales

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Presentación ante el grupo. Preguntar al grupo: ¿Qué creen o consideran que es el diseño gráfico? ¿Qué piensan que hace un diseñador gráfico? ¿En qué piensan que se aplica el diseño gráfico?	10 minutos
DESARROLLO	Exposición del tema Cada alumno deberá recortar imágenes que reflejen el diseño gráfico y pegarlas sobre una hoja.	40 minutos
CIERRE	Preguntar si hay dudas.	10 minutos
PRODUCTO	Participación activa	
INSTRUMENTO	Observación directa	

RECURSOS

MATERIALES

Stickers (nombres de niños)

30 hojas bond

Revistas, folletos, etcétera

Pegamento

Tijeras

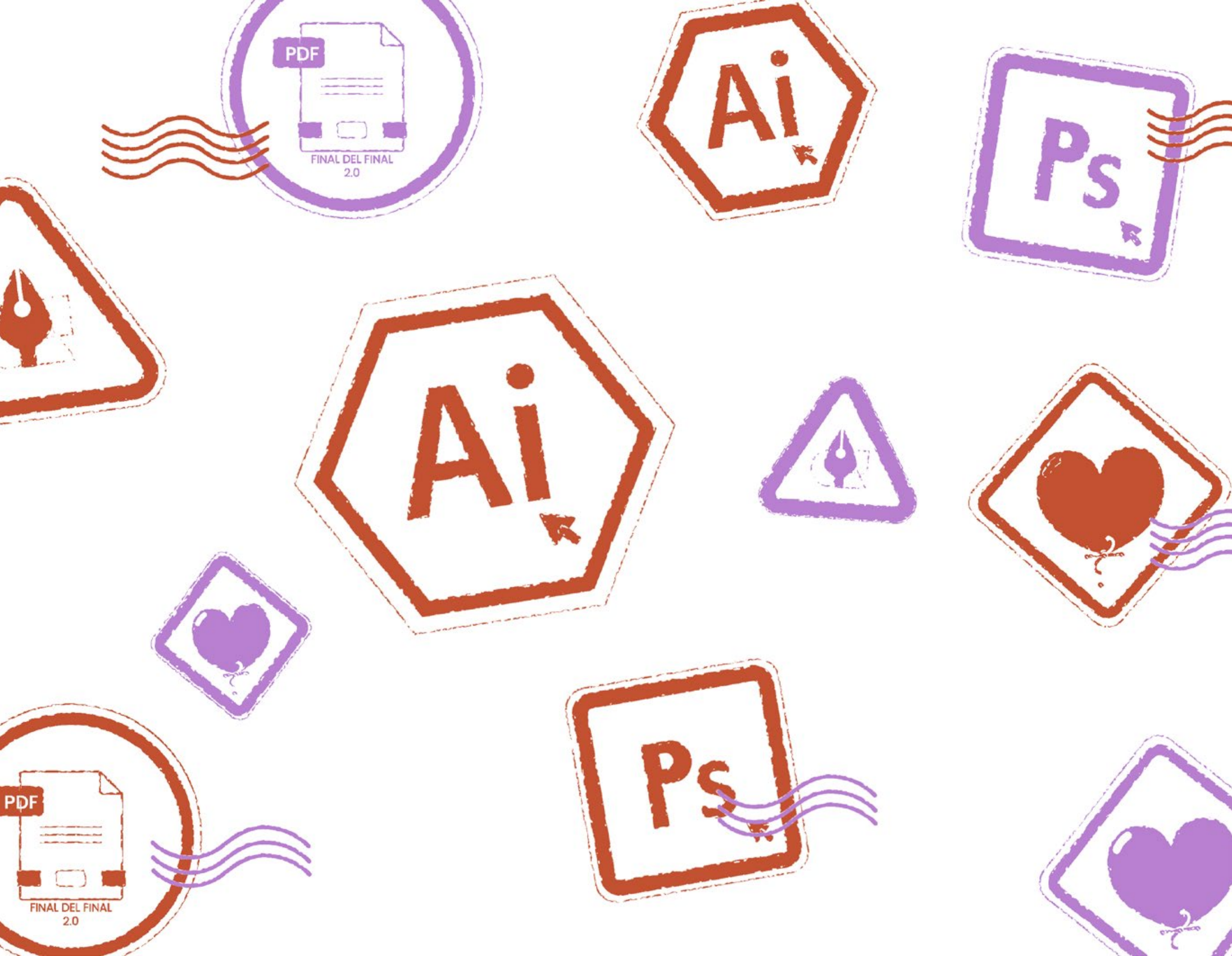
Lista de asistencia

ELECTRÓNICOS

Computadora

Presentación

Videos



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	1
ESTACIÓN	Características y elementos del diseño gráfico.	ACTIVIDAD	1.2
SUBTEMA	Elementos conceptuales: punto, línea y plano.		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad en materia de diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECIFICO

Identificar los elementos conceptuales (punto, línea y plano) con los que interactuamos en el espacio.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Se deberán formar equipos y a cada integrante se le proporcionará una bolita. Una vez distribuidas, la docente explicará que cada bolita representa el punto. Después qué es el punto y cuáles son sus características.	10 minutos
DESARROLLO	Al primer participante se le dará un cordón que debe pasar por el centro de la bolita. Una vez hecho esto, se pasará el cordón al compañero de la derecha, quien también insertará su bolita, de manera secuencial hasta que todos hayan formado una línea con ellas. Posteriormente se explica qué es la línea y sus características.	30 minutos
CIERRE	Con la línea que realizaron, manipularán el cordón formando figuras geométricas que asemejan a los planos. Se explicará qué es el plano y cuáles son sus características. Participación activa en el juego.	15 minutos
PRODUCTO	Participación activa en el juego.	
INSTRUMENTO	Observación directa.	

RECURSOS

MATERIALES

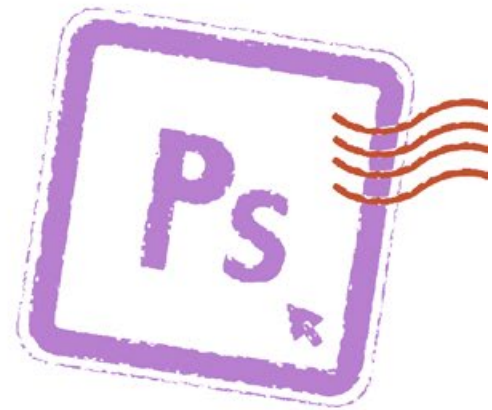
Cordón

Cuentas / bolas de unicel

ELECTRÓNICOS

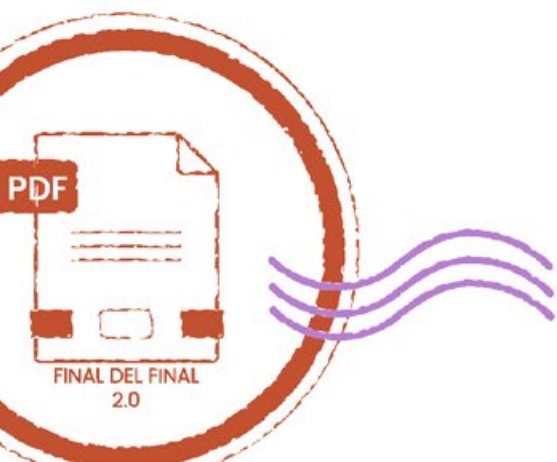
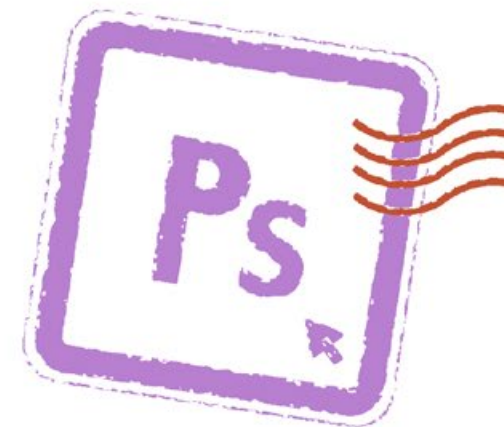
Computadora

Presentación



Día dos

Características
y elementos del
diseño gráfico



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	2
ESTACIÓN	Características y elementos del diseño gráfico.	ACTIVIDAD	2.1
SUBTEMA	Composición: unidad, movimiento y ritmo.		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad en materia de diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECÍFICO

Crear composiciones visuales a partir de elementos cotidianos.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Se dará una breve explicación sobre la composición.	10 minutos
DESARROLLO	En la primera deberán dibujar el contorno de su mano. Para ello, el participante pone sobre la hoja la mano que quiere dibujar y, con la mano con la que escribe, dibujará la silueta de la mano. Una vez efectuado esto, el participante hará líneas curvas en una dirección dentro de la figura de los dedos de la mano y continuará dibujando líneas curvas hasta llegar a la base de la palma. El participante debe procurar que la distancia entre cada línea sea proporcional o similar. Posteriormente se dibujarán líneas rectas a partir de los extremos de cada línea curva de la mano, que cubrirán todo el plano exterior que no corresponde a la forma de la mano.	45 minutos
CIERRE	En la segunda hoja cartulina, con un crayón o marcador el participante dibujará trazos libres. Posteriormente, se pintarán de diferentes colores los espacios que se forman entre los trazos libres.	45 minutos

PRODUCTO

Composición de mano y composición de trazos.

INSTRUMENTO

Observación directa

RECURSOS**MATERIALES**

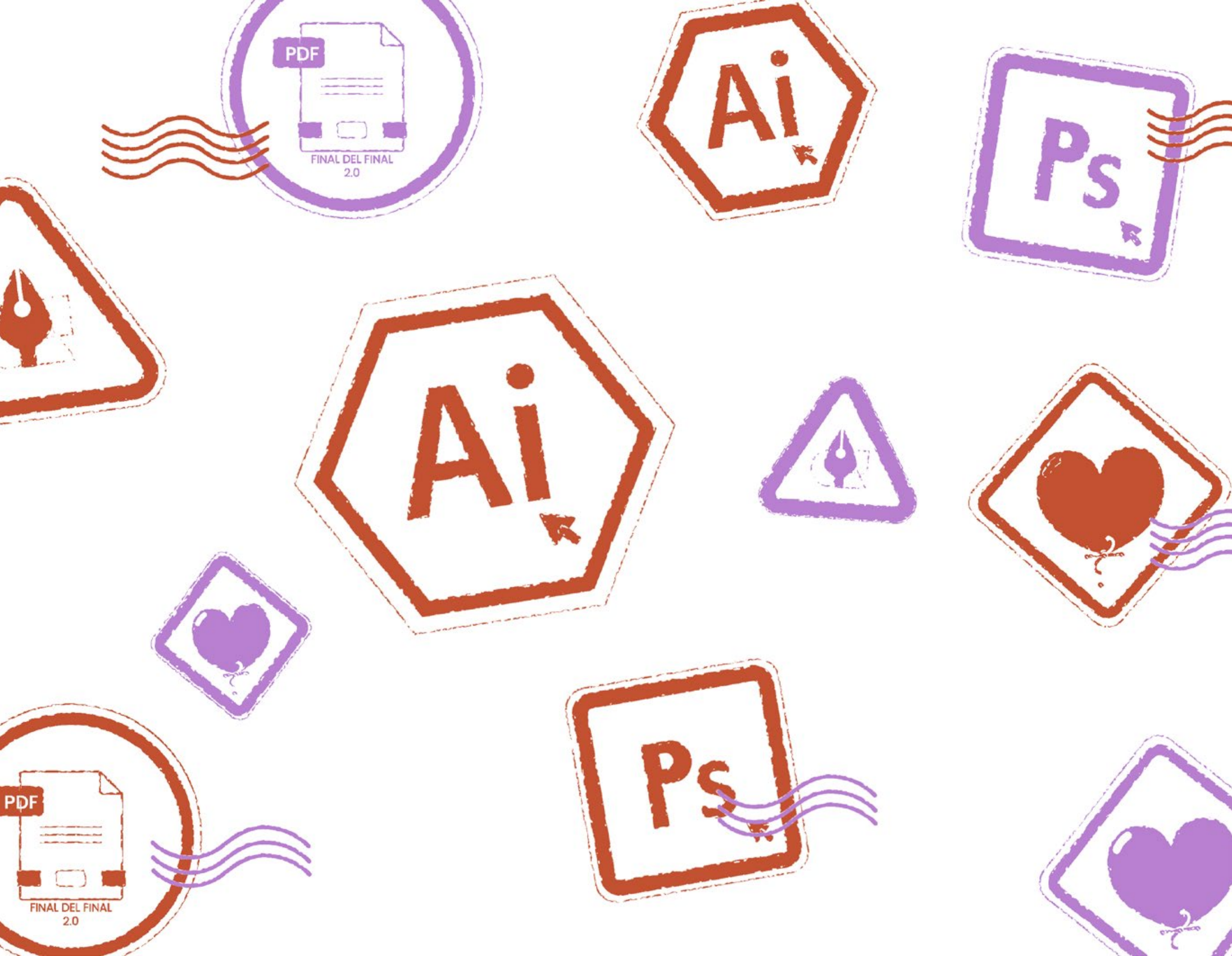
30 cartulinas tamaño carta

Lápices

ELECTRÓNICOS

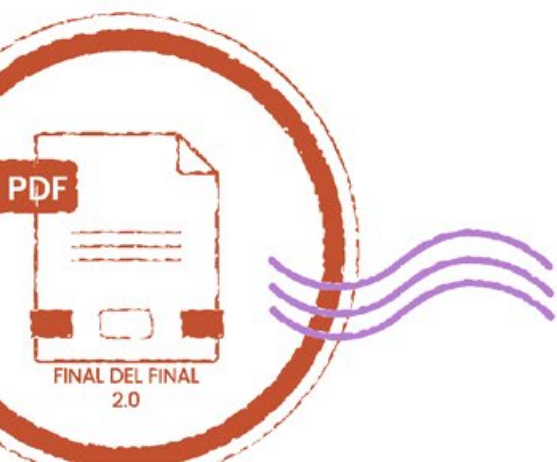
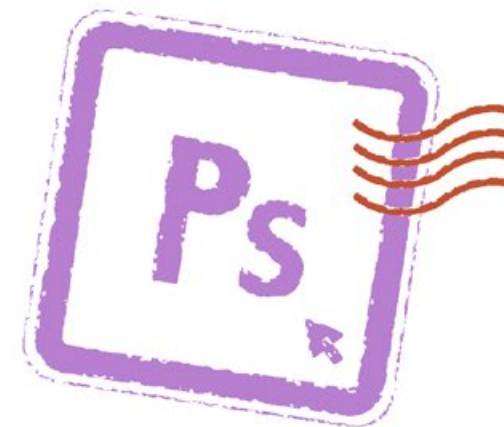
Computadora

Presentación



**Día
tres**

**Los
colores**



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	3
ESTACIÓN	Características y elementos del diseño gráfico.	ACTIVIDAD	3.1
SUBTEMA	Elementos visuales Los colores Círculo cromático (colores análogos, trádicos, complementarios) Psicología del color Paleta de colores (Pantone)		

OBJETIVOS

GENERAL	ESPECÍFICO
Contribuir a la formación de la niñez, quienes serán los futuros profesionales de la sociedad, a través de un acercamiento lúdico a conceptos básicos del diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.	Identificar las aplicaciones del color en el diseño gráfico y sus efectos en el público.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Se dará una breve explicación de los elementos visuales (los colores).	20 minutos
DESARROLLO	Se distribuirán hojas de cartulina con el círculo cromático predibujado en blanco. Pintarán los espacios conforme a la estructura del círculo cromático, mezclando los colores que correspondan. Se sugiere el uso de acuarela, plumones o colores acuñables.	45 minutos
CIERRE	Se entregará una hoja de cartulina con los patrones de unas lupas y cuadros de celofán. Los participantes cortarán los patrones y pegarán cada parte. Unirán las lupas con una tachuela. Una vez creadas las lupas, los participantes explorarán la mezcla de colores en comparación con fotografías y/o imágenes.	45 minutos
PRODUCTO	Círculo cromático y lupas.	
INSTRUMENTO	Observación directa.	

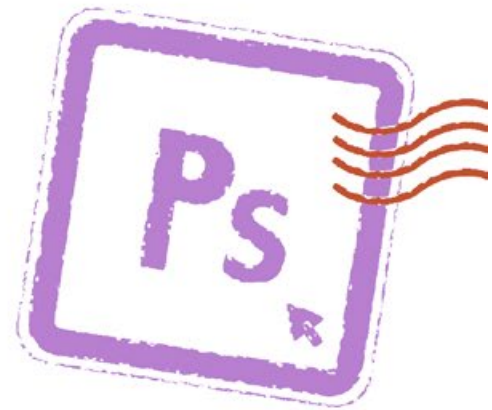
RECURSOS

MATERIALES

30 cuadros de
Cartulina caple
Celofán color azul, amarillo y rosa
Tachuelas para papel
Taparroscas
Pegamento

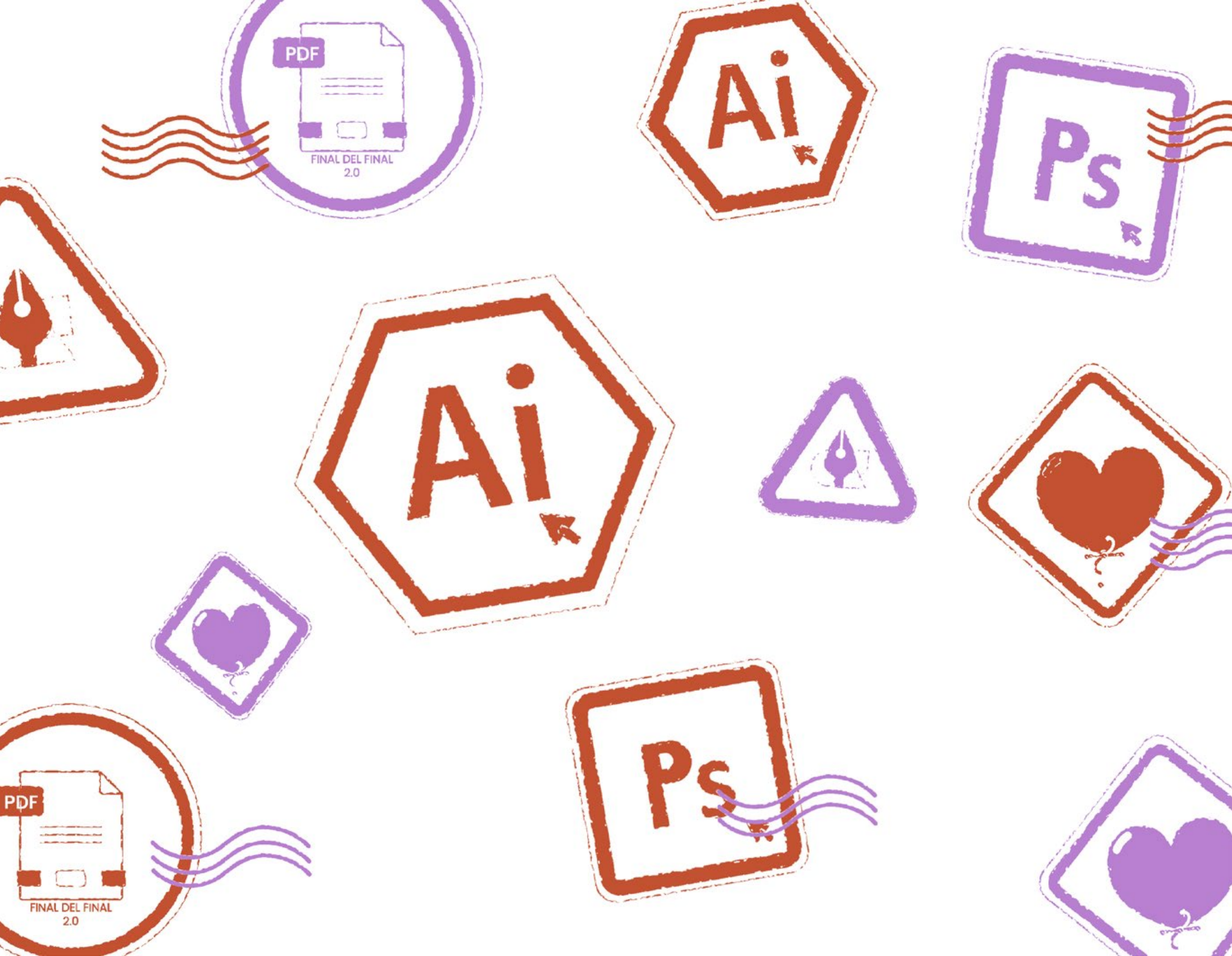
ELECTRÓNICOS

Computadora
Presentación



Día cuatro

Los tipos
e imágenes



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	4
ESTACIÓN	Características y elementos del diseño gráfico. Parte 2	ACTIVIDAD	4.1
SUBTEMA	Elementos visuales Los tipos Anatomía tipográfica Familia tipográfica Párrafos		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad sobre conceptos básicos del diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECÍFICO

Crear una identidad tipográfica a partir de la intervención de un abecedario.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Se dará una breve explicación de los elementos visuales (los tipos).	10 minutos
DESARROLLO	Se distribuirán unas hojas impresas con el alfabeto. La docente les pedirá a los participantes piensen en tres o cuatro temas de su interés (animal favorito, deporte o disciplina artística de su preferencia, juego o película favorita) Se solicitará que tres participantes compartan los temas o elementos que seleccionaron. La docente indicará que personalicen el alfabeto que tienen en su hoja, plasmando su propia identidad en cada letra.	30 minutos
CIERRE	Una vez concluido, se les pedirá a algunos participantes que compartan sus conclusiones y/o aprendizajes.	10 minutos
PRODUCTO	Alfabeto personalizado	
INSTRUMENTO	Observación directa	

RECURSOS

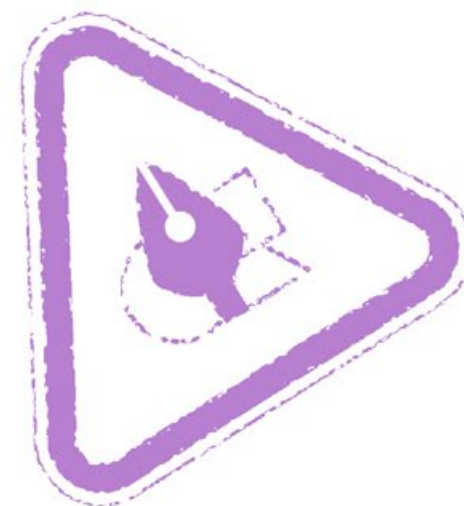
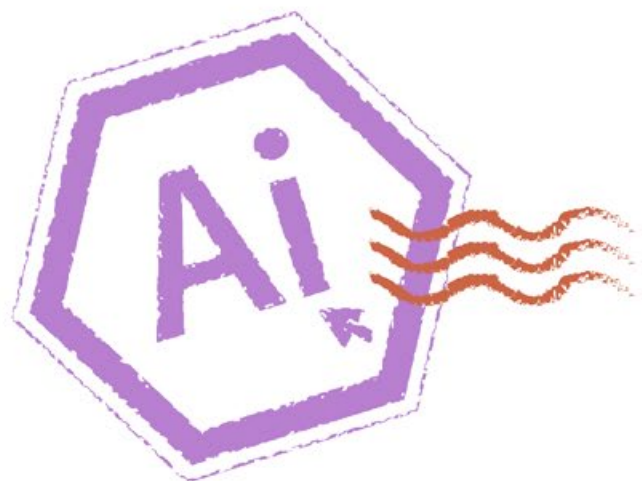
MATERIALES

30 hojas bond impresas

ELECTRÓNICOS

Computadora

Presentación



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	4
ESTACIÓN	Características y elementos del diseño gráfico	ACTIVIDAD	4.2
SUBTEMA	Elementos visuales: Las imágenes Ilustración Fotografía Símbolos o íconos		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad con conceptos básicos del diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECÍFICO

Desarrollar un lenguaje visual, que permita comunicar ideas, pensamientos y/o sentimientos de la cotidianidad.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	Se dará una breve explicación de los elementos visuales (las imágenes).	10 minutos
DESARROLLO	Se distribuirán hojas bond. La docente pedirá a los participantes que evoquen un recuerdo de corto plazo; puede ser algo que realizaron en las vacaciones o durante la semana. ¿Qué sensaciones trajo esa experiencia? ¿Quiénes estaban en ese recuerdo? ¿Qué es lo que pasó? En la hoja irán plasmando toda esta experiencia que recuerdan con imágenes, frases y/o símbolos. Pueden usar íconos o stickers como los que usan en videojuegos y/o redes sociales. El formato es libre, pero debe permitirnos conocer la historia visualmente. Lo más importante es que lo disfruten, así que diviértanse.	30 minutos
CIERRE	Se pedirán voluntarios para compartir sus historias a través de la narrativa visual que crearon. La actividad cierra con conclusiones generales.	10 minutos
PRODUCTO	Narrativa visual.	
INSTRUMENTO	Observación directa.	

RECURSOS

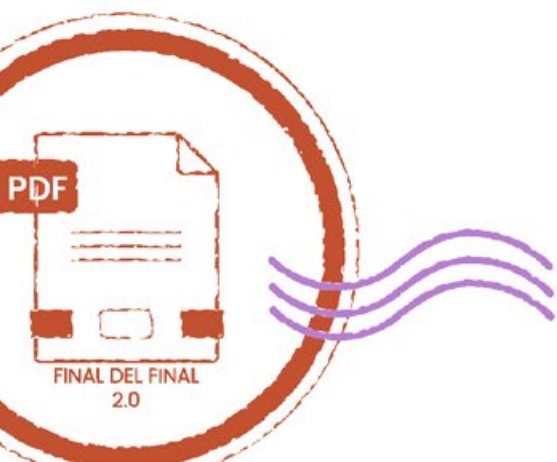
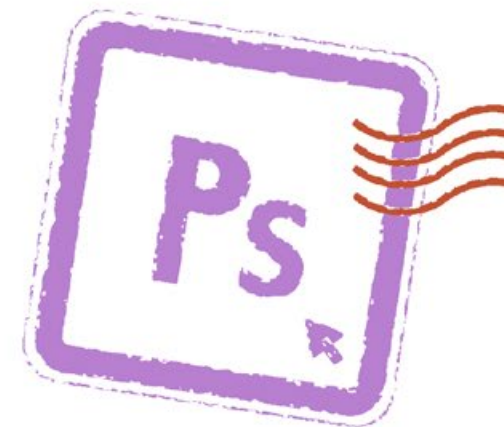
MATERIALES

30 hojas bond impresas

ELECTRÓNICOS

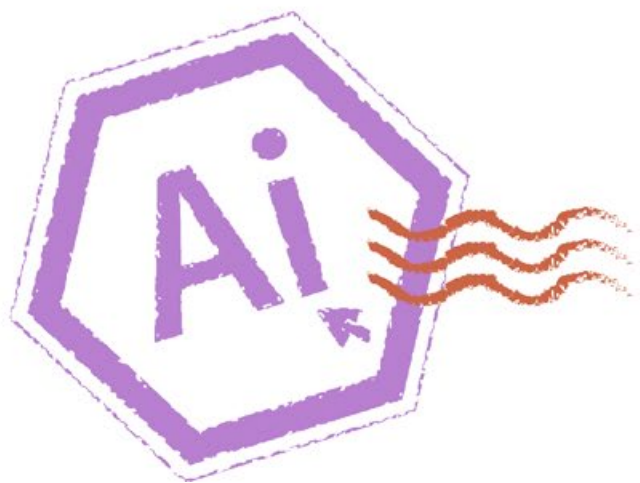
Computadora

Presentación



**Día
cinco**

**Aplicación del
diseño gráfico**



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

DOCENTE		DÍA	5
ESTACIÓN	Aplicación del diseño gráfico	ACTIVIDAD	5.1
SUBTEMA	Desarrollo de proyectos finales: cartel (diseño publicitario)		

OBJETIVOS

GENERAL

Contribuir a la formación de los futuros profesionales de la sociedad sobre conceptos básicos del diseño gráfico y sus aplicaciones prácticas.

ESPECÍFICO

Identificar los conocimientos y habilidades adquiridos en diseño gráfico, a partir de los proyectos realizados.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

INICIO	La docente preguntará al grupo qué aprendizajes y/o temas recuerdan de los dos días anteriores.	10 minutos
DESARROLLO	Se dará un resumen de los contenidos abordados en el taller. Se les solicitará a los participantes elaborar un cartel sobre un elemento general del diseño gráfico. Se sugieren los siguientes: Temas de relevancia social Los derechos de los niños. El trabajo en equipo. El respeto a las diferencias físicas, mentales o culturales. El cuidado del medioambiente (agua, tierra, aire, etcétera). Los valores ¿Por qué la paz es importante? Di no al <i>bullying</i> Equidad e igualdad de niñ@s El amor propio ¿Por qué es importante comunicarnos? Cuidado de los animales	80 minutos

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

TIEMPO

	Temas de entretenimiento El nuevo proyecto de tu artista favorito. El videojuego del momento. Las mejores caricaturas de la semana. El mejor parque de diversiones jamás pensado. La película que no te puedes perder. El partido de fútbol de tu equipo favorito. El concurso de talentos. El mejor juego o juguete para el verano. La mejor batalla de tu superhéroe favorito.	
CIERRE	Los participantes podrán compartir su experiencia y/o aprendizajes de esta actividad. Se sugieren tres o cuatro participaciones.	20 minutos
PRODUCTO	Cartel individual	
INSTRUMENTO	Observación directa.	

RECURSOS

MATERIALES

30 cuadros de cartulina caple
Celofán color azul, amarillo y rosa
Tachuelas para papel
Taparroscas
Pegamento

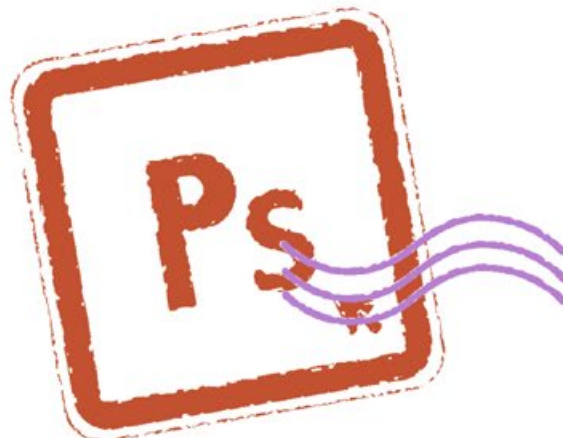
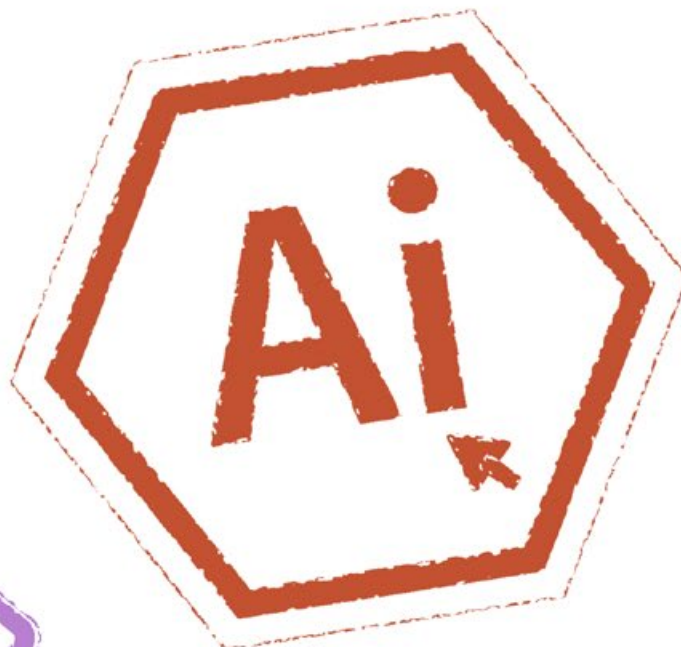
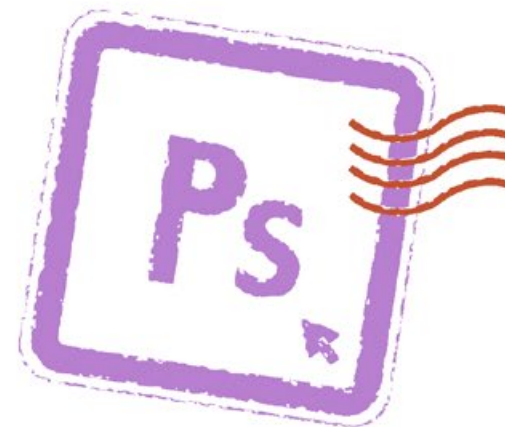
ELECTRÓNICOS

Computadora
Presentación



Taller de Diseño Gráfico para Niñ@s TADIGRANI de
Jaqueline González Vélez, María Luisa Pier Castelló,
autoras. Publicado por la Universidad Autónoma de
Tamaulipas en julio 2026.

La revisión corresponde al Consejo de
Publicaciones UAT y el diseño de
la obra a la Facultad de
Arquitectura Diseño y
Urbanismo.





¡Bienvenido a TADIGRANI!

Este libro es una ventana al fascinante mundo del diseño gráfico, donde aprenderás mientras te diviertes. Acompañado por Gama, Pix y Tipo, tres personajes llenos de creatividad, descubrirás cómo el color, las imágenes y la tipografía forman parte de nuestro día a día.

A través de estaciones llenas de actividades prácticas, explorarás conceptos como el círculo cromático, la composición visual y la magia de las letras, utilizando materiales reciclados y sustentables. Este viaje educativo no solo te enseñará sobre diseño gráfico, sino también sobre cómo cuidar el medio ambiente y expresar tus ideas de forma única.

TADIGRANI está diseñado para niñ@s curiosos, familias creativas y maestros que buscan llevar la magia del diseño a sus aulas y talleres. ¡Únete a la aventura y descubre al diseñador gráfico que llevas dentro!

ISBN UAT: 978-970-96178-9-4



ISBN: 978-970-96178-9-4

