



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE UN ELEMENTO INTERACTIVO Y DIDÁCTICO
QUE ESTIMULE EL INTERÉS POR LA LECTURA DE LOS NIÑOS
PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORJA 3 CAVANIS

AUTORA

MELANIE JACQUELINE BERMEO VIVAR

AÑO

2018



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE UN ELEMENTO INTERACTIVO Y DIDÁCTICO QUE
ESTIMULE EL INTERÉS POR LA LECTURA DE LOS NIÑOS
PREESCOLARES DE LA UNIDAD EDUCATIVA BORJA 3 CAVANIS

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico e
Industrial

Profesora Guía
Master Susana Isabel Oviedo Marcillo

Autora
Melanie Jacqueline Bermeo Vivar

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, “Propuesta de un elemento interactivo y didáctico que estimule el interés por la lectura de los niños preescolares de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis”, a través de reuniones periódicas con la estudiante Melanie Jacqueline Bermeo Vivar, en el semestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Susana Isabel Oviedo Marcillo
Master in Fine Arts
C.I.:1713442752

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber dirigido el trabajo, “Propuesta de un elemento interactivo y didáctico que estimule el interés por la lectura de los niños preescolares de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis”, de Melanie Jacqueline Bermeo Vivar, en el semestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Violeta del Rocío Vivar Zabaleta
Magíster en Arte con Mención en Arte y Diseño
C.I.: 0101678159

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Melanie Jacqueline Bermeo Vivar
C.I.: 1718343161

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, amigos y tutores que me apoyaron y guiaron en el desarrollo de este proyecto.

DEDICATORIA

A quien corresponda del
modo en que corresponda.

RESUMEN

Con el paso de los años y gracias a la globalización digital, muchos niños han perdido el interés en la lectura y desconocen la experiencia de contar con un libro en sus manos, generando así incluso problemas con su motricidad a largo plazo. “Sabes, sabes, ¿dónde está?” es un producto interactivo y didáctico en forma de libro-objeto, dirigido a niños y niñas de 4 a 6 años que se encuentran en instituciones educativas en Inicial II y Primero de Básica, creado a partir de la fusión del diseño gráfico e industrial que plasma el cómo la hora de leer un cuento, en lugar de ser considerado como un momento aburrido, se transforma en un juego divertido de tal forma que despierte el interés en los más pequeños del hogar y sirva como incentivo para su hábito lector. El libro busca que, a través del teatro de sombras y actividades tales como: exploración, dibujo, pintura y juego de roles, los pequeños lectores puedan apropiarse de cada historia mientras aprenden con cada lámina sobre la Amazonía ecuatoriana.

ABSTRACT

Through the passing of the years and due to the digital globalization, many children have lost interest in reading and ignore the experience of having a book in their hands, passing even problems with their motor skills in their future. "Sabes, sabes, ¿dónde está?" is an interactive and product training in the form of book-object, directed to boys and girls from 4 to 6 years old who are in kindergarden, created from the merging of graphic and product design that shows how the moment of reading a story, can be change into a fun game so it can wake up the interest in them and serve as an incentive for its reader habit. The book seeks to, through the theater of shadows and activities such as: exploration, drawing, painting and role-play, children readers can seize each story while they learn with each blade about the Ecuadorian Amazon.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1.	Formulación del problema	1
1.2.	Justificación	2
1.3.	Objetivos	3
1.3.1.	Objetivo General	3
1.3.2.	Objetivos Específicos	3
2	MARCO TEÓRICO	3
2.1	Antecedentes	3
2.1.1	Conceptualizaciones de interactivo	3
2.1.2	Tipos de Interactividad	3
2.1.3	Conceptualizaciones de didáctico	4
2.1.4	Conceptualizaciones de la lectura.....	4
2.1.5	Aprendizaje de la lectura.....	5
2.1.6	Métodos de lectura	5
2.1.7	Lectura Estratégica Interactiva	7
2.1.8	Lectura Recreativa	10
2.1.9	¿Qué es la lectoescritura?	10
2.1.10	Los niños en edad preescolar	12
2.1.11	Desarrollo e importancia de la lectura en los niños en sus primeras etapas escolares	13
2.1.12	La lectura en el hogar.....	15
2.1.13	Relación padres e hijos en la actualidad.....	15
2.1.14	¿Cómo es la lectura en niños en Latinoamérica?	16
2.1.15	Literatura Infantil.....	19
2.1.16	Importancia de la Literatura Infantil en la Educación Escolar	20
2.1.17	El Libro	21
2.1.18	Importancia de los libros	21
2.1.19	El Libro Ilustrado	22
2.1.20	El Libro Álbum	23

2.1.21	Libro Pop up	24
2.1.22	El libro objeto.....	26
2.1.23	El diseño en los libros	28
2.2	Aspectos de Referencia	29
2.2.1	“A Game of Light” and “The Game of Shadows” by Herve Tullet.....	29
2.2.2	Libro Pop-up "El monstruo de colores" de Anna Llenas.....	30
2.2.3	“Trails Tales” de Milimbo	32
2.2.4	“Cubetales” de Hillary Hoe	34
2.3	Aspectos Conceptuales.....	35
2.3.1	Diseño sensorial.....	35
2.3.2	Diseño emocional.....	36
2.3.3	Diseño interactivo.....	36
2.3.4	Diseño centrado en las personas.....	37
2.4	Marco Normativo y Legal	39
2.4.1	Derechos de autor.....	39
3	DISEÑO METODOLÓGICO PRELIMINAR.....	41
3.1	Tipo de investigación	42
3.2	Población	42
3.3	Muestra.....	43
3.4	Variables	43
4	DIAGNÓSTICO.....	45
4.1	Herramientas de Diagnóstico.....	45
4.1.1	Entrevistas a maestros y padres	45
4.1.2	Mónica Amores	45
4.1.3	Padres de familia.....	46
4.2	Focus Group	47
4.2.1	Observación directa y participativa	47
4.2.2	Encuestas y charla con los niños/as	48
4.2.3	Análisis de los Resultados	51

5	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	51
5.1	Brief de Diseño	51
5.2	Determinantes de Diseño	52
5.3	Concepto de Diseño.....	54
5.4	Moodboards	55
5.4.1	Moodboard de formas y troqueles.....	55
5.4.2	Moodboard de uniones y ensamblés	56
5.4.3	Moodboard de siluetas y luz.....	56
5.5	Generación de Propuestas.....	57
5.5.1	Bocetos	57
5.5.2	Análisis Bocetos	60
5.6	Generación de Modelos	61
5.6.1	Primer Modelo – Teatrín.....	61
5.6.2	Segundo Modelo - Cubo Rubik	62
5.6.3	Tercer Modelo - Combinación Personajes	63
5.6.4	Matriz Pugh	64
5.6.5	Modelo Mejoras	65
5.7	Desarrollo de la Historia.....	69
5.7.1	Cuento.....	69
5.7.2	Moodboards	74
5.7.3	Gráfica.....	76
5.8	Diseño Logo	80
5.9	Diseño Empaque	81
5.9.1	Moodboard de empaques	81
5.9.2	Plano del empaque	82
5.9.3	Gráfica.....	82
5.9.4	Prototipo Final	83
6	VALIDACIÓN	84
6.1	Conclusiones validación.....	87

7	REDISEÑO	88
7.1	Prototipo final definitivo	91
7.1.1	Prototipo	91
7.1.2	Planos	92
8	PROYECTO DE DISEÑO.....	94
8.1	Plan de producción.....	94
8.2	Presupuesto y costos.....	95
8.3	Comunicación estratégica	96
9	SEGUNDA VALIDACIÓN	97
9.1	Maestra.....	97
9.2	Padres y niño.....	98
10	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	101
10.1	Conclusiones	101
10.2	Recomendaciones.....	101
	REFERENCIAS.....	102
	ANEXOS.....	107

INTRODUCCIÓN

1.1. Formulación del problema

Los niños preescolares no se interesan por los libros ya que no les llama la atención su contenido aburrido, simple y repetitivo, “la lectura no atrae por aburrida y porque no hay propuestas interesantes que incentiven la lectura.” cuenta el expositor Galo Guerrero Jiménez en la XII Encuentro sobre la Literatura Ecuatoriana (AGN, 2014), por lo que prefieren jugar con aparatos tecnológicos. Además, que en casa sus padres no les inculcan este aprendizaje, Edgar Alán García, autor de cuentos para niños y jóvenes asegura que, “difícilmente un niño podría leer por placer, si el ejemplo no se lo dan sus padres. (...)El pequeño nunca puede mostrar interés si no ve a sus padres al menos revisar el periódico”. (El Telégrafo, 2012). Por otra parte, los padres sobreestiman a sus niños ya que no creen posible que tengan la capacidad de aprender a leer sin la ayuda de un educador. “Con anterioridad a los cinco años los niños reconocen la letra impresa como tal, ya comprenden algunas convenciones sobre la misma: la dirección de lectura, cómo sostener y comenzar a hojear los cuentos, revistas, etc...” (Rostán y Serrat, 2008, p. 181). Los niños en edades preescolares puede que no sepan leer textos, pero si pueden leer imágenes que ayudan al desarrollo cognitivo en cuanto a comprensión e imaginación, he aquí la importa de los libros. Como consecuencia de la falta de instrucción lectora en los niños repercute en las escuelas ya que no presentan buenas bases para su enseñanza en las primeras etapas escolares como: vaga comprensión lectora y desarrollo de la motricidad fina, vocabulario básico, mala calidad ortográfica, de habla y expresión. (M. Amores, comunicación personal, 2017). Esto trasciende en todo desarrollo escolar de los niños ya que es la base del aprendizaje para las demás áreas de estudio.

“El niño, con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación desde el comienzo de la

vida podría cambiar verdaderamente el presente y futuro de la sociedad”. - María Montessori -

1.2. Justificación

Se escogió la etapa preescolar en los niños ya que en esta edad (4 a 6 años) captan más rápido todo tipo de experiencias y aprendizajes lo que se volverá la base para el desarrollo de su conocimiento a lo largo de su vida. Además de que sus capacidades cognitivas y habilidades están en plena evolución por lo que ir formando sus costumbres y hábitos de lectura, escritura, valores, etc., tendrán una mayor pregnancia en sus vidas.

Si se implementara mi propuesta los principales beneficiados serían los niños ya que su educación a nivel lectora y desarrollo mejoraría haciendo que en la escuela no entren con niveles bajos, como asegura Mónica, maestra parvularia de la Unidad Educativa Borja 3, “muchos de sus niños no saben hablar bien y su comprensión y desarrollo motriz es lento lo que hace a las maestras que sea más complicado enseñar y nivelar a todos los estudiantes.” (M. Amores, comunicación personal, 2017). De esta forma también facilitaría a los maestros enseñar a los niños e incluso elevar el nivel de aprendizaje en las instituciones escolares. Logrando mejorar el nivel educativo del país a largo plazo.

Las editoriales y librerías nacionales también se beneficiarían ya que tendrían mayor oportunidad de negocio ya que los libros electrónicos han empezado a crecer en el mercado quitándoles dicho comercio, Jiménez cuenta que: “Cada día más lectores-usuarios adquieren más libros digitales, y hay un decrecimiento en la compra del libro de papel.” (Hermann, 2014); sin embargo, los expertos apoyan y defienden los libros impresos, según una encuesta global, “el 92% de los alumnos prefieren los textos impresos ya que se concentran más, entienden más y se distraen menos, además que conserva la magia de la experiencia física: diseños, colores, texturas, olores y múltiples recuerdos, etc.” (Vásquez, 2017).

Incluso se abriría campo no solo en el mercado editorial, también en áreas como el Juguetón (jugueterías), Megamaxi (centros familiares), ferias independientes, donde los clientes y usuarios con el problema descrito acuden regularmente.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Estimular el interés por la lectura y el desarrollo cognitivo en los niños preescolares mediante el diseño de un elemento interactivo y didáctico para mejorar el desempeño en sus primeras etapas escolares.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de lectura, desarrollo de aprendizaje escolar y de habilidades de los niños preescolares de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis.
- Desarrollar la propuesta de diseño del elemento interactivo y didáctico.
- Validar la propuesta con niños, padres y maestros.

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

1.1.1 Conceptualizaciones de interactivo

“Que procede por interacción.” (RAE, 2018).

“Acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.” (Definicionabc, s.f).

1.1.2 Tipos de Interactividad

- **Interactividad de carácter informático o electrónico:** cuando el medio del mensaje es una máquina programada para el usuario.

- **Interactividad de mecánico o manipulativo:** cuando el medio e sun objeto con mecanismos más simples como por ejemplo: resortes, conecciones eléctricas, puertas, botones, etc.
- **Interactividad de carácter humano:** cuando la interacción es provocada por una persona, por ejemplo: animadores, guías, actores, cantantes, etc.

Existen un sin número de subcategorías con respecto a la interactividad ya que se puede interpretar y representar de diversas formas. Mencionaremos dos con las que se podrá trabajar de mejor forma para la propuesta de este objeto.

- **Interactividad en aventuras gráficas:** esta interactividad se centra en tu persona, tú te vuelves el protagonista además de que se destacan tus habilidades. La trama depende de uno utilizando elementos como el habla, la examianción de objetos, retos etc.
- **Interactividad role playing game:** esta interactividad tiene como base el juego de roles por lo que la persona estará en constante participación en la historia ya que ella dirigirá la misma, podrá decidir quien es cada personaje y que acciones deberá realizar. (EVE, 2014).

1.1.3 Conceptualizaciones de didáctico

“Relativo a la didáctica o a la enseñanza.”

“Propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir.”

“Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir.” (RAE, 2018).

1.1.4 Conceptualizaciones de la lectura

“La lectura es una actividad que consiste en interpretar y descifrar, mediante la vista, el valor fónico de una serie de signos escritos, ya sea mentalmente (en silencio) o en voz alta (oral).” (conceptodefinicion.de, 2015).

La lectura es un proceso informativo, semiótico y de comunicación social que la humanidad ha ido generando gracias al desarrollo de la lengua a lo largo de la historia. Es un proceso informativo ya que permite identificar, equiparar y semejar

las leyes de la información. Es un proceso semiótico ya que requiere del signo como medio de transmisión del mensaje. Sin signo no habría lectura ya que los textos son en realidad signos que representan sonidos los que a su vez son expresiones de conceptos que es lo que interpreta el lector. Es un proceso de comunicación social ya que se remite a la relación de los elementos dentro del proceso de comunicación. Emisor (escritor), receptor (lector), el referente (tema), el canal (medio) y el mensaje (texto). (Carvajal, 2013).

1.1.5 Aprendizaje de la lectura

El proceso de la lectura se da en tres etapas:

- Etapa de preparación: el niño desarrolla el dominio de aspectos básicos para la lectura como la decodificación de signos gráficos en el lenguaje oral. (Blanco, 2009, p. 15)
- Etapa de aprendizaje: el niño aprende la relación entre grafema (unidad mínima de la lengua escrita, letras) y fonema (unidad mínima de comunicación, sonidos). (Blanco, 2009, p. 16)
- Etapa de consolidación y automatización: las reglas de fonema-grafema se hacen automáticas al momento que el niño lee, es decir, ya no descifra sino empieza a reconocer las palabras haciendo que mejore su velocidad y comprensión lectora. (Blanco, 2009, p. 19)

1.1.6 Métodos de lectura

Según García (2017), la enseñanza de la lectura como proceso metodológico ha sido abordada de muchas formas, sean estas teóricas o por aplicación. Existen alrededor de ocho métodos: alfabético, onomatopéyico, fonético, silábico, palabras generadoras, global, ideovisual y el mixto. Los más utilizados son:

1.1.6.1 Método Alfabético

Comienza con la enseñanza de los nombres de las letras, vocales y consonantes. Luego unen estas para crear sílabas o palabras para poder

finalmente pronunciarlas. Sistema de repetición. En este método predomina la memoria antes de la comprensión. (Freeman, 1988) (García, 2017).

1.1.6.2 Método Fónico o Fonético

Se lo asocia con el método onomatopéyico por el énfasis en los sonidos que representan las letras del alfabeto. Lo que los niños hacen es sintetizar los sonidos (m, mmm) para formar sílabas (ma) y posteriormente palabras (mamá). Pero el problema de este método es que llega a confundir a los niños cuando se debe deletrear ya que el sonido-letra no corresponde uno a uno. (Freeman, 1988) (García, 2017).

1.1.6.3 Método Ecléctico o Mixto

Se presenta a los niños ejercicios preparatorios para promover sus habilidades en organización espacial, coordinación visomotora, discriminación auditiva, atención, memoria y lenguaje oral. Posteriormente se les presenta los sonidos de las letras para estimularlos a aprender dicho sonido, el nombre de la letra y el símbolo escrito para producir las letras. Finalmente, se les enseña a tomar dictados, a copiar, crear nuevas palabras, visualizar la forma de las letras, identificar sonidos representados por letras y a entender la relación oral-escrita de los materiales primarios. (Freeman, 1988).

Existen otros métodos no tan conocidos pero funcionan en la práctica en cuanto a la enseñanza de la lectura ya que son métodos donde incentivan a los niños de forma interactiva y didáctica a leer, lo que con el tiempo genera un gusto por la misma. Estos son:

1.1.6.4 Método Global

Según Freeman (1988) hay cinco etapas:

- “Se introducen símbolos gracias a gestos, dibujos y modelos para animar a los niños a comunicarse por la lectura y escritura.
- Se les presenta a los niños frases escritas que miran y pronuncian a la par.

- A partir de un conjunto base de frases aprendidas, se identifican palabras individuales.
- Los niños analizan a profundidad las frases aprendidas para categorizar prefijos, raíces, sufijos; de esta forma pueden sustituir palabras y formar nuevas.
- Al final, analizan la parte más pequeña del texto, la letra para trabajar en la ortografía y reglas de formación de palabras y oraciones.”

1.1.6.5 Método Ideovisual

Consiste en que los niños comprendan lo que leen por medio de la preparación para el texto escrito. El creador de este método, Decroly, cree que: “los niños necesitan preparación sensomotora, intelectual y afectiva antes de comenzar a leer”. Este método hace que los niños desde temprana edad deseen descifrar por ende leer. (Freeman, 1988).

De cierta forma ambas metodologías de lectura son similares al momento de ponerlas en práctica. El método ideovisual es la base para el método global, ya que estimula todos sus sentidos como preparación para poder leer, además de que busca que el niño se interese de forma autónoma en la lectura. Por dicha razón, esta forma sería efectivo utilizar el método global como herramienta en el desarrollo de esta propuesta de diseño.

1.1.7 Lectura Estratégica Interactiva

Como ejemplo del desarrollo de métodos que incentiven la lectura, la educadora Medina desarrolló un tipo de enseñanza conocida como la lectura estratégica interactiva la cuál tiene como objetivo ampliar las competencias lectoras de los niños.

Según Medina (2003):

“Consiste en un espacio diario y sistemático de 30 minutos de duración, en el cual el educador lee un texto en voz alta, ofreciendo un modelo de

lectura fluida y expresiva, simultáneamente realiza actividades interactivas con los niños antes, durante y después de la lectura, para enseñarles a procesar interactivamente la información del texto y construir colectivamente su significado.”

Para emplear esta estrategia, el educador debe utilizar un texto breve presentado en formato grande, el cual es leído y procesado por los niños y niñas que estarán sentados cerca y alrededor del educador. Debe desarrollarse dentro de un ambiente grato, acogedor y lleno de confianza, más una gran atención y real escucha de los pensamientos, sentimientos, interacciones y puntos de vista de los niños y niñas por parte del educador. (Medina, 2005, p. 27).

La lectura estratégica interactiva tiene como objetivos:

- Desarrollar habilidades para poder comprender los textos y formular preguntas, comentarios, resúmenes, etc.
- Desarrollar el pensamiento y lectura crítica de los niños y niñas mediante la estimulación del procesamiento de información de textos.
- Desarrollar el gusto por la lectura al crear un ambiente grato y afectivo que evidencia que la lectura es satisfactoria y una fuente de aprendizaje.
- Ofrecer un modelo de lectura fluida y expresiva mediante la lectura en voz alta y uso de diferentes modalidades de los textos.
- Desarrollar la expresión oral al promover la interacción sistemática de los niños y niñas con los textos.
- Desarrollar competencias de escritura o producción de textos al transcribir los textos orales de los niños y niñas, destacando sus codificaciones que transmiten sentidos.
- Desarrollar la conciencia lingüística de los niños y niñas en cuanto a la semántica del lenguaje (significado), fonogramáticas (sonidos del habla y sus respectivos signos), sintáctica (forma de los elementos en una oración para expresar ideas) y pragmática (adaptación del lenguaje a la situación comunicativa en la que se emplea la expresión oral y escrita). (Medina, 2005, p. 27).

Las actividades que se deben realizar previo, durante y posterior a la lectura del texto deben estar ligadas al mismo para que los niños y niñas puedan decodificar e interpretar lo que van a escuchar y ver por sí mismos.

Las actividades que se realizan antes de la lectura tienen como objetivo activar y enriquecer los conocimientos cognitivos de los niños y las niñas para que se anticipen a los contenidos del texto. Esta activación se logra a través de:

- Preguntar de qué tipo de texto se trata y por qué.
- Preguntar de qué creen que se trata el texto.
- Generar hipótesis sobre qué pasará en el texto (acciones, personajes, lugares, etc.)
- Anticipar el contenido, preguntar ¿de qué creen que se trata el texto? o ¿qué tema creen que abordará?
- Preguntar con qué relacionan el título del texto. (Medina, 2005, p. 30).

Las actividades que se realizan durante la lectura tienen como objetivo que los niños y niñas modelen su lectura fluida y expresiva. El educador motiva a los niños a leer en voz baja o alta, optar roles, imitar a personajes, etc. Estas motivaciones también pueden ser:

- Formular predicciones, por ejemplo: preguntar ¿qué creen que pasará? después de haber leído las dos primeras páginas.
- Plantear preguntas para conceptualizar y ampliar vocabulario, por ejemplo: preguntar ¿de qué otra forma se puede decir “madriguera”?
- Crear imágenes mentales, por ejemplo: ¿cómo te imaginas que cruzará el río?
- Confirmar o rechazar las hipótesis que se plantearon antes de empezar la lectura. (Medina, 2005, p. 31).

Las actividades que se realizan posterior a la lectura tienen como objetivo que los niños y niñas desarrollen su capacidad comprensiva. Es importante que los niños se tomen el tiempo que requieran para realizar las actividades además de

estimular sus expresiones y puntos de vista sin que el educador anticipe “la respuesta correcta”. Algunas estrategias que se pueden utilizar son:

- Dramatizar
- Producir otros textos a partir del texto leído
- Comentar el texto en general
- Parafrasear el texto
- Formular y responder preguntas simples y complejas
- Elaborar esquemas y organizadores gráficos (Medina, 2005, pp. 32-33).

1.1.8 Lectura Recreativa

La lectura recreativa es la que se hace por placer, busca entretener al lector, volver el tiempo de lectura un momento grato para quien lee un libro. Este tipo de lectura pertenece al género literario narrativo, como los cuentos, mitos, textos líricos, etc. Por lo que es un buen método como inicio para que desde pequeños los niños se interesen y disfruten al leer.

Muchas personas creen que con este tipo de lectura no se aprende, al contrario, es un aprendizaje autónomo, ya que el propio lector adquiere diferentes conocimientos (a su ritmo), además de desarrollar la capacidad de razonamiento al igual que la lectura comprensiva. Incluso, generando el hábito de leer lo que requiere una práctica continua se puede mejorar la redacción, ampliar el vocabulario, mejorar la ortografía, entre otros beneficios.

1.1.9 ¿Qué es la lectoescritura?

"La lectoescritura es la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, además, la lectoescritura constituye un proceso de aprendizaje en el cual los educadores pondrán especial énfasis durante la educación inicial proponiendo a los niños diversas tareas que implican actividades de lectoescritura."
(Definiciónabc, s.f.)

1.1.9.1 Fases en el aprendizaje de la lectoescritura

Según Sadurní, Rostán y Serrat (2002):

“Esta destreza se aprende simultáneamente con el crecimiento alrededor de los tres primeros años hasta los cinco años. Los niños empiezan a interpretar los gráficos e íconos, también a diferenciar entre las letras y los números. El proceso de llegar a ser un lector y saber escribir se concreta en la escuela, sin embargo, es importante que se complemente con una instrucción anterior a la escolarización, que sería la educación desde casa que los padres dan a sus hijos”. (pp. 181-182)



Figura 1. Fases de la lectoescritura

Tomado de (Sadurní, Rostán y Serrat, 2002).

La incidencia de un proceso educativo fuera de las actividades escolarizadas tiene como resultado una mejor preparación en cuanto a la lectura y la escritura. Según Jamet (2006), "parece necesario completarla con una intervención que involucre a la estructura familiar. Los problemas ligados a la carestía de oportunidades de lectura en ciertos entornos familiares sólo se resolverán gracias a una acción entre los tres polos: niño, escuela, familia." (p. 86)

1.1.10 Los niños en edad preescolar

Desde los 4 a 6 años de edad los niños y niñas se encuentran en el período preescolar, donde cada experiencia e interacción que atraviesen serán fuentes de gran conocimiento para su vida. En esta etapa, su ritmo de evolución es más progresivo ya que su desarrollo cerebral permite el control de muchas funciones cognitivas como la atención, que es indispensable en los primeros cursos escolares; el aprendizaje de procesos y habilidades más complejas, y el control de los músculos de la muñeca y dedos que facilitan realizar trazados con más soltura como curvas, dibujos y letras. Todo esto da paso al aprendizaje de la lectoescritura donde se combinan estas funciones para el correcto desenvolvimiento del preescolar. Al pensamiento de un niño preescolar se le denomina pensamiento preoperativo, el cual da paso a centrarse en sus capacidades y posibilidades de educación para un mejor entrenamiento. (Rostán y Serrat, 2008, p. 177).

El conversar con un niño preescolar es algo de lo que debería disfrutarse y más aún si es con sus padres. La familia sigue y seguirá siendo un argumento de socialización elemental; la forma en que se comuniquen y compartan experiencias, instruyan sobre las normas y la ética humana, todas las interpretaciones del mundo que los padres pasan a sus hijos van a formarlos en sus capacidades sociales para convertirse en personas empáticas y respetuosas por las reglas, normas y derechos humanos. Pero en este período ya no son los padres los únicos que ayudan a su formación, sino también los maestros, la pedagogía que ofrecen los centros educativos ya que ellos ayudarán a reforzar los valores y el aprendizaje. Además, estará creciendo la influencia que se tiene al interactuar con los compañeros y los amigos. (Rostán y Serrat, 2008, p. 178).

Los niños desde los tres años de edad, a pesar que siguen en desarrollo, ya se expresan y comprenden con una amplia variedad de formas gramaticales que les permite usar el lenguaje para hacer intercambios de información complejas al hablar con adultos o niños mayores a ellos, con este desarrollo tendrán la habilidad de producir narraciones y discursos ya que tienen la capacidad de tener

en cuenta el factor temporal. Sabrán qué decir, cuándo y cómo utilizar el lenguaje apropiado y correctamente. Este proceso de habla y capacidad de narración se debe a:

- La producción de actos de habla convencionales, tales como preguntar, realizar peticiones, solicitar atención, describir, prometer, etc.
- Las habilidades conversacionales, que incluyen la cooperación entre conversadores, la toma de turnos, la introducción y el mantenimiento de tema, etc.
- La producción de discurso conectado, tal como narraciones y explicaciones. (Rostán y Serrat, 2008, p. 179).

El desarrollo del habla y la narrativa van de la mano con el aprendizaje de la lectoescritura. (Rostán y Serrat, 2008, p. 179).

1.1.11 Desarrollo e importancia de la lectura en los niños en sus primeras etapas escolares

El aprendizaje de la lectoescritura se relaciona directamente con el desarrollo vital de cualquier individuo. Existe un momento en el que se considera que los niños han empezado el aprendizaje de la lectura, cuando ya son capaces de “leer” textos sin ayuda y que no son familiares, esto se denomina como lectura independiente. (Rostán y Serrat, 2008, p. 180).

Los niños deben aprender a dominar el sistema de escritura y ortografía para considerarse lectores competentes. Sin embargo, existen otros factores que pueden afectar el desarrollo general de las habilidades que conllevarán para ser buenos lectores. Pero los factores importantes que afectan el progreso de la lectura será: el nombre de las letras y sus formas, la conciencia fonológica, hasta la motivación por la lectura. A los niños se los familiariza con la lectoescritura desde la escuela infantil para cuando cursen su último año de escolaridad infantil (a sus 5 años de edad) sepan ya leer a un buen nivel. (Rostán y Serrat, 2008, p. 181).

“Ninguna otra estrategia o habilidad que se enseña y se aprende en la escuela es más importante que la lectura. La lectura es la puerta de entrada a todos los demás conocimientos.” (Rostán y Serrat, 2008, p. 182).

Que los niños y niñas aprendan a leer de manera eficiente es vital para sus años de escolaridad ya que, al ir avanzando en sus cursos, las nuevas materias tendrán un nivel de dificultad mayor, las cuales no lograrán aprender si no tienen la capacidad de leer y comprender. Por lo que es importante enseñar a los niños la lectura desde la escolaridad infantil, lo que significa que desarrollarán la capacidad de interpretar los signos escritos como traducibles a la lengua que han oído desde que nacieron. En conclusión, leer es la clave en la educación, en esto están de acuerdo maestros y padres. (Rostán y Serrat, 2008, p. 182).

“La habilidad de leer abre un mundo nuevo de posibilidades de conocimiento, y también de pensamiento, de transmisión cultural y de disfrute.” (Rostán y Serrat, 2008, p. 182).

Existen dos formas distintas, las más comunes con las que los maestros enseñan a leer. Está el aprendizaje por forma (fónico) o por función (aproximación holística). La enseñanza por fonemas consiste en aprender a decodificar los símbolos ortográficos mediante el grafema-fonema que es la pronunciación de nuevas palabras. La enseñanza holística se centra en conseguir significados, se anima al niño para que construya y avance en su conocimiento a partir de predicciones, hipótesis, toma de riesgos, etc. (Rostán y Serrat, 2008, p. 183).

Según expertos no debe optarse solo por un camino de enseñanza hacia la lectura, al niño se le debe proveer de todas las herramientas para que progrese en el aprendizaje de la lectura, ya que al fin y al cabo el aprender depende del estudiante, lo que los maestros, e incluso los padres deberían hacer es guiarlos por el camino que les resulte más fácil y gratificante. (Rostán y Serrat, 2008, p. 184).

Algo que es un gran apoyo para que los niños aprendan a leer eficientemente es la conciencia fonológica, que según Stanovich (1994):

“es la habilidad de hacer explícitos y segmentar las palabras mediante unidades menores que la sílaba. Varios expertos hallaron que los niños con una conciencia fonológica elevada sobresalían por encima de los niños con baja conciencia fonológica en todas las medidas de lectoescritura, hayan sido enseñados bajo la instrucción fónica u holística”.

1.1.12 La lectura en el hogar

A parte de la lectura en la escuela, la lectura en el hogar es una buena vía de nuevos conocimientos. Gracias a un test de cultura general realizada por Stanovich y Cunningham a más de 250 estudiantes se llegó a la conclusión de que aquellos que eran lectores voraces obtenían mayor puntaje sobre los estudiantes que preferían pasar horas viendo televisión. Leer más es un factor muy importante en el nivel de cultura general. (Jamet, 2006, p. 81)

1.1.13 Relación padres e hijos en la actualidad

Uno de los puntos que se topa en el problema es que los padres no pasan el tiempo necesario en casa, pro ende con sus hijos, que generalmente se da por su trabajo u otras responsabilidades que se deben atender en casa. Es cierto que cuando se habla de crianza se habla de calidad no de cantidad. Pero, ¿es eso verdad?. No hay más horas en el día para hacer todo lo que una persona quisiera, pero el tiempo que se pasa con los hijos debería ser oro e indiscutible.

En base a esta cuestión, la psicóloga familiar, María Elena López propone una teoría de que la cantidad de tiempo que se pasa con los hijos si afecta en su crianza y educación, incluso puede llegar a crear un vacío de afecto en los niños. Según varios estudios, (ejemplo experimento IKEA, la otra cara) enseñaron que es lo que los niños de verdad quieren en Navidad, revelaron que al no pasar tiempo con sus padres se siente solos, los extrañan, además desean pasar más tiempo con ellos, eso es lo que le pedían a Santa Claus como regalo. Sus padres se enteraron de lo que sus hijos pensaban y no se sorprendieron ya que saben

que el trabajo es uno de sus limitantes pero entendían el mensaje, ya que eran sus propios hijos quienes les pedían pasar más tiempo con ellos. (López, 2017).

Otro factor que puede contribuir a este problema es el avance de la tecnología que en este caso puede ser una causa o una solución. Como causa se determina que los padres malgastan tiempo revisando su celular redes sociales, videos, etc., tiempo que podrían emplear en convivir más con sus hijos. Pero como solución permite estar en contacto de una forma más fácil, mantener la comunicación.

Sin embargo, este dilema ocurre desde que los niños son pequeños. En la etapa escolar, como se mencionaba anteriormente, son edades cruciales para los niños ya que se encuentran en pleno desarrollo donde necesitan más el apoyo de sus padres, sea este inculcando valores, como guía en tareas, apoyo, o simplemente jugando. Además que a partir de los 4 años empiezan a entender que es un entorno familiar por lo que les gusta hablar, jugar, preguntar cosas constantemente a su familia. Todas estas actividades se están perdiendo y por ende afectan el futuro de los niños y niñas.

En la propuesta de este proyecto se tomará este tema como un plus que tanto a niños como padres les permitirá trabajar en el mismo ya.

1.1.14 ¿Cómo es la lectura en niños en Latinoamérica?

Según la CERLALC (Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe) determina que Argentina es el país con el mayor índice de lectura de dicha región con un porcentaje de 55%, sin embargo, Chile tiene el mayor índice en cuanto a libros por año que es 5,4. (EconoArs, 2017). Sin irse tan lejos, Colombia tiene un índice de lectura de 45%, leyendo un promedio de 1,9 a 2,2 libros al año. (Dinero, 2016). Mientras que Ecuador se sitúa con un porcentaje de 43% de población lectora, y en promedio cada ecuatoriano lee medio libro por año. (Criollo, 2017). Por lo que tomaremos como punto de

ejemplo y comparación a Argentina y Colombia en cuanto a qué hacen para que sus índices de lectura sean mejores que Ecuador.

En Argentina determinaron que la solución para la mayoría de problemas que se presentan es la educación, gracias a este medio se aprende a leer y comprender que es lo que permite acceder al conocimiento el cual lleva al desarrollo, por una parte, la salud de las personas mejora y les da altas oportunidades de empleabilidad además de contribuir a la sociedad de forma eficaz por el bien común.

El gran problema era que, en Argentina, 3 de cada 4 jóvenes de 17 años no entienden lo que leen.

La Fundación Leer cree fielmente que “la palabra escrita es la puerta al conocimiento”. Por lo que formaron esta institución que fomenta la lectura en niños, jóvenes y adultos. Sus estudios aseguran que, si los chicos no tienen una sólida base en competencias de lectura desde pequeños, todo su potencial será desaprovechado y eso desencadena a lo largo de sus vidas generando cero integraciones a la sociedad, desempleo, etc. La estrategia que mantiene esta fundación es de intervención en puntos clave y sistémicos en el proceso de alfabetización de los niños desde su primera infancia y la escuela primaria. Ellos generan ambientes alfabetizadores accesibles donde el niño puede crecer y desarrollarse. Implementan un plan de estudios en las escuelas para fortalecer las habilidades de lectura y escritura de los niños. Capacitan a docentes y personal a cargo de los niños de diferentes instituciones, en especial de comunidades apartadas. Además de un fortalecimiento en la formación de los padres para que ayuden a sus hijos a desarrollar la lectura, tengan más accesibilidad a los libros y recursos lúdicos desde los hogares. (Fundación Leer, s.f).

Se puso en práctica todas estas estrategias alrededor del país durante el año 2016 y los resultados fueron excelentes.

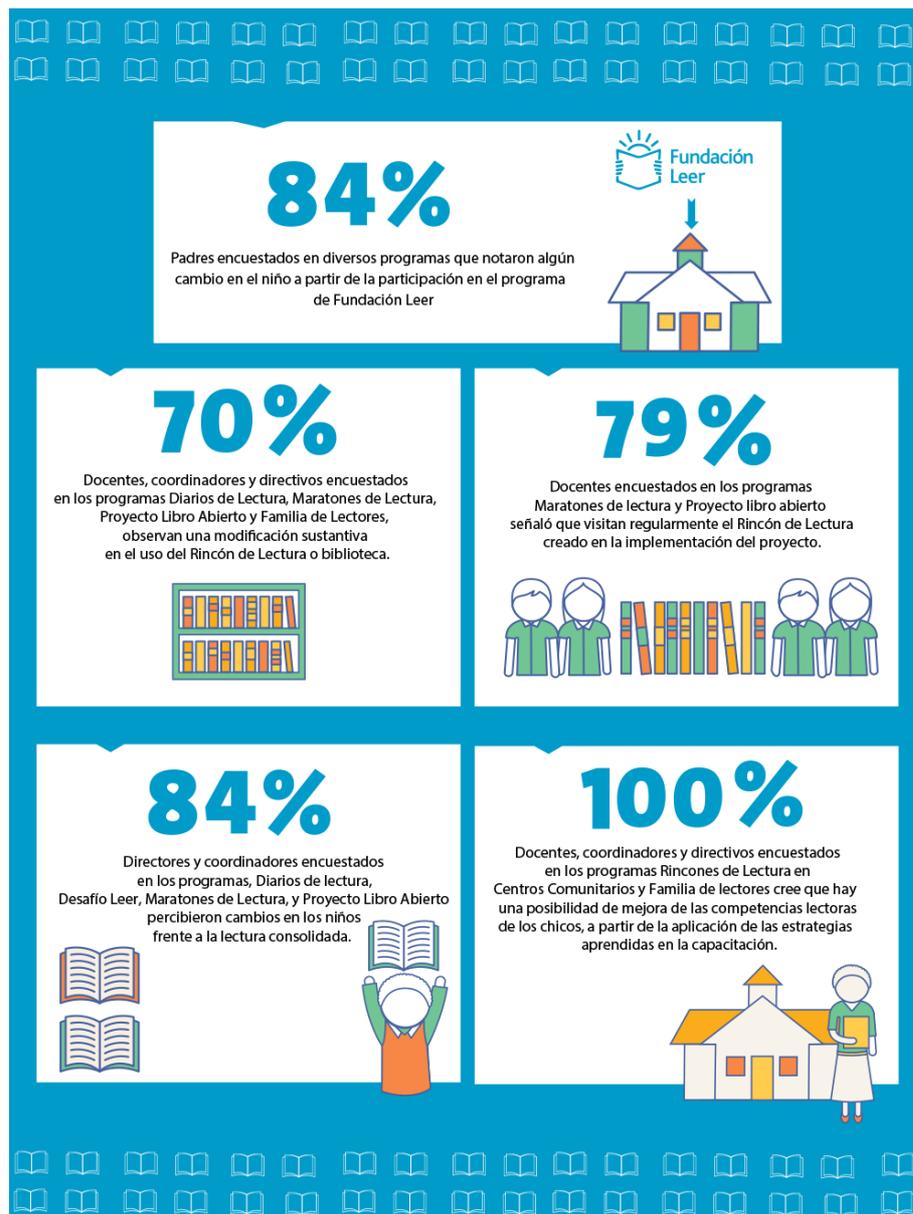


Figura 2. Porcentaje de resultados de las estrategias impuestas por la Fundación Leer en Argentina
Tomado de (Fundación Leer, s.f.)

Por otro lado, en Colombia, principalmente en Bogotá, se creó el Plan Distrital “Leer es Volar”, tiene como objetivo promover la lectura y la escritura para que los ciudadanos, desde la primera infancia, aprendan a disfrutarlos, además de tener acceso a libros generando bibliotecas abiertas en todas las zonas sean urbanas o rurales ya que las personas que leen son más creativas, racionales,

demócratas y felices. Incluso, leer hace que las personas aprendan y desarrollen su imaginación generando emprendedores con mentes productivas e innovadoras.

Este plan tiene como meta que todos los niños y niñas a la edad de ocho años tengan la suficiente destreza de leer y escribir de forma autónoma con el fin de que todos los ciudadanos en un futuro tengan las mismas oportunidades, a más de crear una sociedad más igualitaria. (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2016).

El proyecto lo han ido adoptando un sin número de escuelas, colegios, universidades y bibliotecas logrando llevar libros a todos los niños y jóvenes generando ya interés en ellos. Las ferias de libro, actividades con la familia más visitas a las escuelitas rurales, todo ayuda a este incentivo.

1.1.15 Literatura Infantil

Según el Diccionario de la R.A.E: “Literatura viene del latín de *littera*, “letra” (lo que está escrito)”.

“La Literatura es un arte que emplea como medio de expresión una lengua y como instrumento la palabra. Comprende desde producciones poéticas hasta elementos estéticos, como oratorias, históricas y didácticas”. (Pérez, 2003)

“La Literatura Infantil es toda obra concebida o no deliberadamente para los niños, que posee valores éticos y estéticos necesarios para satisfacer sus intereses y necesidades”. (López, 2003)

La Literatura Infantil comprende muchos géneros y manifestaciones literarias que a la final son escritos dirigidos hacia los niños. Con ella se transmiten costumbres, tradiciones, creencias y valores que ayudan a la integración del niño con la realidad social del momento histórico que le ha tocado vivir. Además,

ayudan a educar en los valores sociales y a aprender a leer literariamente. (Gallardo y León, 2008, pp. 15-16)

1.1.16 Importancia de la Literatura Infantil en la Educación Escolar

Mendoza (2005) nos revela que:

“La Literatura Infantil no debe ser enseñada sino disfrutada, alejándose en gran medida de la utilización de este tipo de Literatura dentro de las aulas. Por el contrario, en diferentes publicaciones también se ha defendido la importancia de la Literatura Infantil, su carácter transversal y por ende su inclusión como recurso fundamental en los diseños educativos.” (p. 250)

Citando a Cervera (1991):

“La Literatura Infantil trata de poner ante los ojos de los niños algunos retazos de vida, del mundo, de la sociedad, del ambiente inmediato o lejano, de la realidad asequible o inalcanzable, mediante un sistema de representaciones, casi siempre con una llamada a la fantasía.” (p. 250)

Gracias a estos teóricos podemos determinar que la Literatura Infantil es un vehículo de aprendizaje cognitivo y social para los niños en edades tempranas, que con los incentivos y ambientes correctos serán de pleno gozo para el infante y de certera aplicación en su vida futura. El hecho de que los maestros lean al pequeño, hace que su pensamiento preoperativo se desarrolle y entrene sus habilidades y capacidades cognitivas, además de instruir con la moral dependiendo de los temas que los libros abarquen, siendo fantasía, emociones, anécdotas, etc.

Los cuentos son clave para la educación en los primeros cursos, tomando referentes clásicos como los textos de Perrault, Grimm o Andersen. Al analizar dichos textos se encuentran valores y comportamientos camuflados que permitirán consolidar un pensamiento concreto en los niños el cual deriva en acciones particulares. Todo esto reside como parte del patrimonio cultural que se va pasando de generación en generación. Zipes (1983:1) indica: "El cuento de hadas puede que sea el acontecimiento social y cultural más importante en la

vida de los niños. A lo largo de la historia el cuento por su carácter universal, terapéutico, milagroso y hermoso, siempre ha llegado a los niños." (p. 254)

1.1.17 El Libro

Según el Diccionario de la R.A.E (s.f): "la palabra libro viene del latín *liber, libri* (membrana, corteza secundaria de los árboles)".

También figuran dos conceptos:

- "Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen".
- "Obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte".

Una definición más actual haciendo referente a los avances tecnológicos (e-books), sería que: "el libro es un soporte relativamente permanente que dispone del texto de un documento o una obra en su totalidad o parcialmente".

1.1.18 Importancia de los libros

En una entrevista a Leonard S. Marcus (2013), historiador de libros infantiles y escritor del libro "Show Me A Story: Why Picture Books Matter", nos cuenta que los psicólogos infantiles confirman que los niños al seguir avanzando en sus grados escolares, cuando les leen libros ilustrados y les muestras sus dibujos, su cerebro crece cognitivamente. Cuando son pequeños es primordial para su desarrollo ya que hace que su mente trabaje y es más fácil para ellos entender, captar, disolver la historia, además que es una forma de arte hermosa para enseñar.

¿Por qué se recomienda que los niños lean libros ilustrados? La razón es básicamente que las imágenes son un mejor vehículo de entendimiento de los textos. Sin embargo, si se compara las imágenes de la televisión con las ilustraciones de libros, decimos que la televisión se ve y el libro se lee. Esto se

da porque las imágenes de la televisión están en constante movimiento, la vista está fija, mientras que las ilustraciones son fijas, por lo tanto, los ojos son los que están en movimiento, de esta forma se ejercita los músculos oculares y a su vez se estimula al cerebro. Por lo que concluimos que la televisión inhibe la actividad cerebral mientras que el libro la estimula. En realidad, la extensión del texto de los libros no es medible en bueno o malo, sino que debe permitirte leerlo y encontrar ideas profundas y maravillosas en libros puramente ilustrados. La idea de que los libros con muchas ilustraciones limitan la imaginación del niño es algo erróneo ya que, al contrario, les ayuda a interiorizar la historia y transformar dichas ilustraciones a su antojo, desarrollan su imaginación y su capacidad de entendimiento. (Sepulveda, 2000).

1.1.19 El Libro Ilustrado

Según Salisbury (2005), el arte ilustrado enfocado a la infancia es una idea bastante reciente, sin embargo, expertos e historiadores señalan que existen indicios de libros infantiles a lo largo de la historia.

El libro ilustrado es un relato literario que ha sido plasmado con imágenes como apoyo para el entendimiento del lector. Primero se escribe la historia y en base al mismo se plasman las ilustraciones. Tenemos grandes exponentes e influyentes de la literatura infantil en la actualidad, pero ya que podemos mencionar a todos, destacaremos a los que debemos hacerlo.

La artista checa Kveta Pacovska es una gran figura que no solo se limita a los libros infantiles. Su pasión que aporta al arte es la misma que refleja en los libros. En una entrevista le preguntaron cuándo había descubierto sus dotes de artista, y ella contestó: siempre he hecho arte; soy mi arte, y mi arte es yo. Los libros de J. Otto Seibold son cómicos e ingeniosos. Este artista tan imitado fue uno de los primeros en el campo de la ilustración infantil en crear sus dibujos totalmente digitales. Quentin Blake innova siempre en sus textos e ideas. Aunque sus dibujos parecen ser hechos sin esfuerzo, saben transmitir cualquier emoción gracias a su capacidad de meterse en sus personajes. Sus temas van desde lo

surreal hasta lo descabellado y más lírico. Su obra ha ayudado a concienciar a la gente sobre el aspecto artístico y técnico de la ilustración. Así una gran cantidad de artistas con sus estilos, y conceptos tan variados nos siguen iluminando con sus ilustraciones y textos, no solo a los niños, también a los adultos, recordándonos lo increíble que era esa edad. (Salisbury, 2005, p. 16-19).

1.1.20 El Libro Álbum

El libro álbum son aquellos libros que cuentan una historia con la mayor cantidad de imágenes usando pocas líneas de texto como apoyo. Estos libros suelen tener de 24 a 32 páginas ya que su encuadernación se realiza en múltiplos de 2. Este formato es ideal para niños de hasta 6 años de edad por lo que se utiliza para hacer libros infantiles. Los libros para niños pequeños suelen tener pocas hojas sobre soportes gruesos, otros son de plástico, incluso unos más elaborados están diseñados para colgar en los coches.

El contenido de la mayoría de los libros álbum tienen una historia simple con el objetivo de captar el interés e imaginación de los niños. Estos libros son para ser leídos a niños que aún no saben leer, por lo que los niños “leen” las imágenes mientras escuchan la historia, esto los obliga a que junten ambas cosas para su comprensión y puedan disfrutar del libro en su plenitud. “Mientras más sofisticado es el libro álbum, mayor importancia adquiere este proceso en la lectura, por consiguiente, en el desarrollo intelectual e imaginativo del niño.” (Salisbury, 2005). La importancia de utilizar este tipo de libro para el desarrollo cognitivo de los niños a tomado más valor en los últimos tiempos. (Salisbury, 2005, p. 74-75).

Hay que tomar en cuenta que el libro infantil debe funcionar a un nivel más sencillo, como contar un cuento, un ejemplo es el libro de Paula Melcalf, “Norma No Friends”, trata sobre los problemas generados por la timidez a través de una historia de dos niñas que sacan valor para hacerse amigas. Puede ser también académico, aunque no lo parezca, algunos escritores les gusta incluir adivinanzas y metáforas para abordar diferentes temas los cuales analizan los niños y así desarrollan su lectura, comprensión e imaginación. Por otra parte,

también un libro infantil puede limitarse a ser divertido, aunque lo óptimo sería juntar todos estos elementos en un solo libro. (Salisbury, 2005, p. 76-77).

En el libro álbum, la relación entre las palabras y las ilustraciones es muy especial ya que estos deben comprenderse simultáneamente. Esta es la naturaleza del libro álbum. Ambas partes deben funcionar en conjunto y apoyar una a la otra para comprender la historia. Las imágenes deben complementar lo que dicen las palabras como en el libro de Quentin Blake, “Cockatoos”, en este libro seguimos las aventuras del profesor Dupont que sigue a unos pájaros huidizos homónimos. Cada ilustración se diseñó con un punto de vista donde se observan los pájaros que están ocultos a la vista del profesor.



Figura 3. Libro “Cockatoos” de Quentin Blake
Tomado de (Salisbury, 2005)

Las palabras deben ser una pista para que el lector pueda leer las imágenes de una mejor manera. (Salisbury, 2005, p. 84-85).

1.1.21 Libro Pop up

Un libro pop-up es aquel que contiene imágenes móviles tridimensionales que “brotan” del formato.

A los niños pequeños les encanta un libro con el que puedan jugar e interactuar, es divertido e interesante para ellos. En estos libros lo importante es el dinamismo y la interacción, por lo que se incluye diferentes mecanismos como solapas, dobleces, viñetas, túneles, y un sinfín de transformaciones para que los niños se entretengan y disfruten del libro. Otras características que pueden poseer son: luces, sonidos, texturas, olores y hasta hologramas. Para su creación se debe realizar varias pruebas con maquetas ya que algunas ilustraciones se sobrepondrán sobre otras y debe comprobarse su funcionamiento y armonía. Por lo general de esto se encarga el ingeniero de papel con la ayuda del ilustrador y el escritor. Este utiliza diferentes técnicas de corte, doblado, encolado, etc. (Salisbury, 2005, p. 86-89).

Según el método de enseñanza de Sudbury, una escuela americana que no se rige bajo un aprendizaje dirigido, señala que para que los niños aprendan de forma autóctona es mejor que se lo tome como un juego, que mejor forma de aprender a leer jugando. Además, esto promueve el trabajo en equipo y estando en grupo, los niños se ayudan y aprenden más rápido. (Zolani, 2015).



Figura 4. Libro pop-up Alicia en el país de las maravillas
Tomado de (Blogdechollos, 2018)

1.1.22 El libro objeto

El libro objeto o libro de artista tiene el objetivo de comunicar de manera física aquello que el artista desea transmitir, se lo compara con las obras artísticas ya que es subjetivo dependiendo de quién lo crea además de ser extremadamente detallista en su contenido. El mensaje que proyecta es sutil a comparación de los libros comunes, y por lo general no es una idea o concepto lo que se transmite, es más una sensación que el lector descubrirá por sí solo.

Los libros objetos deben ser explorados y codificados más allá de solo leídos, por lo que se estimula además del sentido de la vista, el olfato, el tacto, el oído, hasta el gusto si se quisiera. Klibanski (2006) determina al libro objeto como “portador de sentidos”.

Este libro busca interactuar con el lector por lo que su forma de creación no sigue los lineamientos comunes para hacer un libro, no tiene restricción alguna o reglas para hacerse, por lo que se puede valer de un sinnúmero de materiales, tipografías, formas, técnicas, movimientos, mensajes, etc. (Guzmán, 2000).

La importancia de este tipo de libros se resume a que obliga al lector a estimular todos sus sentidos mientras lo lee y codifica por sí mismo. Es un aprendizaje autodidacta, por lo que se podría incluir como material de trabajo para niños ya que ellos en edades tempranas necesitan justamente estimulación de sentidos y mente.

Como ejemplo tenemos: “¡Para comerte mejor!!!” de Raquel Saiz y Milimbo. Un juego que mediante diálogos puedes contar e interpretar los personajes de la “Caperucita Roja”.



Figura 5. Libro objeto “¡Para comerte mejor!!!” y su contenido
Tomado de (Milimbo, s.f.)



Figura 6. Libro de diálogos de “¡Para comerte mejor!!!”
Tomado de (Milimbo, s.f.)



Figura 7. Máscaras para interpretar los personajes

Tomado de (Milimbo, s.f.)

Existen algunos medios para diseñar un libro objeto como: intaglios, serigrafía, impresión, maquetación, luz y sombra, movimiento, sonidos o aromas.

Pero todos estos recursos adicionales, que logran aportar. Por ejemplo, los sonidos en los juegos estimulan la curiosidad en los niños, pueden ayudar a desarrollar la atención en un entorno a nivel sensorial, al igual que la luz, y los olores. María del Carmen Aráuz, directora de Centro de Educación Inicial Globitos de Colores, detalla que: *“Todas las cosas que están a nuestro alrededor nos ayudan a sentir, por eso ellos necesitan sonidos, canciones, luces y colores, o sorpresas que de un momento a otro saltan.”* (2017). Sin embargo los juguetes que hablan son criticados ya que no permiten un buen desarrollo del lenguaje porque no existe una participación activa por parte del niño.

1.1.23 El diseño en los libros

"Un libro bien diseñado es una experiencia estética completa, algo cuya visión ya es agradable antes de haber profundizado en su contenido." (Salisbury, 2005).

El trabajo del diseñador gráfico consiste en hacer que todos los elementos visuales y textuales del libro formen un todo coherente y agradable para los lectores.

Una cosa que debe tomarse en cuenta es que la maquetación de un libro debe ser llamativa, pero a la vez pensada para la reproducción que hará la editorial, algo común que suele pasar es que el texto se colca encima de las imágenes, pero el problema está al momento de traducir el texto a otros idiomas, por lo que se debe imprimir el texto solo en negro o el color que sea por separado para no tener este conflicto. El diseño no es solo escoger la tipografía perfecta, es hacer que todo se vuelva uno solo. Por eso se debe tomar en cuenta, de acuerdo al

concepto de la historia, el formato del libro, si las imágenes se imprimirán a doble página, si las letras tendrán jerarquías, los colores que tendrán, cómo será la portada, entre un sinfín de cosas técnicas que el diseñador y al editorial nunca dejarán pasar por alto para lograr de esta forma publicar siempre el mejor libro del mundo. (Salisbury, 2005, p. 118-123).

1.2 Aspectos de Referencia

1.2.1 “A Game of Light” and “The Game of Shadows” by Herve Tullet



Figura 8. Portadas libros “A Game of Lights” and “The Game of Shadows”

Tomado de (Book Depository, s.f)

Estos libros fueron hechos para que se conviertan en una rutina de lectura para antes de ir a dormir con el fin de que los niños exploren mientras leen el increíble mundo de las luces y las sombras. Sus páginas están diseñadas con diferentes patrones e imágenes recortadas para poder proyectarlas con una linterna o lámpara. Tiene apenas unas pocas líneas de texto para que el niño se motive por las actividades que este ofrece, al final es nada menos que un juego.



Figura 9. Detalles libro "A Game of Lights"

Tomado de (Mama Smiles, 2014).



Figura 10. Detalles libro "The Game of Shadows"

Tomado de (Amamillo, 2014).

Varios educadores han optado por trabajar con estos libros en cursos iniciales ya que enfatiza el arte y la expresión visual de una forma divertida para los niños. Una forma nueva de cómo incentivar la lectura en los niños. (Montessori Child, s.f).

1.2.2 Libro Pop-up "El monstruo de colores" de Anna Llenas



Figura 11. Libro “El Monstruo de colores”
Tomado de (Anallenas, 2014).

El monstruo de colores es un libro pop-up que cuenta la historia de un monstruo para aprender sobre las emociones. Es interesante ya que cada emoción está ligada a un color. Viene con un libro para colorear y un peluche. (Anallenas, 2014).



Figura 12. Libro Pop-up “El monstruo de colores”
Tomado de (Anallenas, 2014).



Figura 13. Peluche accesorio del Libro “El monstruo de colores”
Tomado de (Anallenas, 2014).

La educación emocional cada vez es más utilizada en los libros infantiles ya que los escritores son más conscientes de la importancia de trabajar en ese aspecto desde edades tempranas. Antes se incitaba a que los niños reprimieran sus emociones, pero no existía una razón lógica para aquello. Al contrario, se genera malestar y puede llegar a incrementarse aquellas emociones como el miedo, la tristeza o la depresión. En la actualidad, libros como este invitan a los niños y niñas a hablar de cómo se sienten, sus emociones, y se los anima a confrontar aquellos que disgustan y aprender a superarlos.

1.2.3 “Trails Tales” de Milimbo



Figura 14. Caja de “Trails Tales”

Tomado de (Milimbo, s.f.)

“Trails Tale” es una pequeña caja de secretos que te permite jugar a los cuentos. Los niños podrán armar sus escenarios y aventurarse y explorar los caminos como si fueran Caperucita Roja, Hanzel y Gretel hasta Pulgarcito. Dentro de la caja se encuentra un sinfín de piezas armables como: la casa de enanos, la torre de Rapunzel, un espejo, un puente, un bosque, anillos, bolsita de polvos mágicos, juego de cartas...



Figura 15. Contenido y armado de “Trails Tales”

Tomado de (Milimbo, s.f.)



Figura 16. Madre e hijo jugando con “Trails Tales”

Tomado de (Milimbo, s.f.)

1.2.4 “Cubetales” de Hillary Hoe



Figura 17. Elementos “Cubetales”

Tomado de (Hoe, 2016).

Cubetales es un sistema de juego constructivo que desarrolla las habilidades de lectoescritura de los preescolares de una manera más atractiva en el hogar. Mediante el uso de tarjetas de palabras visuales y cubos interactivos de madera, Cubetales ayuda a mejorar la confianza de lectura de los niños a largo plazo. Los padres con menos experiencia de juego con sus hijos también son guiados para motivar efectivamente a sus hijos a fin de mejorar la experiencia de aprendizaje.

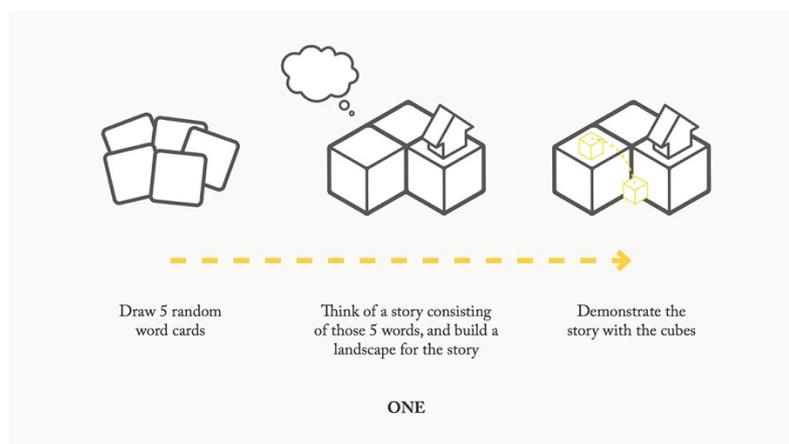


Figura 18. Cómo funciona

Tomado de (Hoe, 2016).

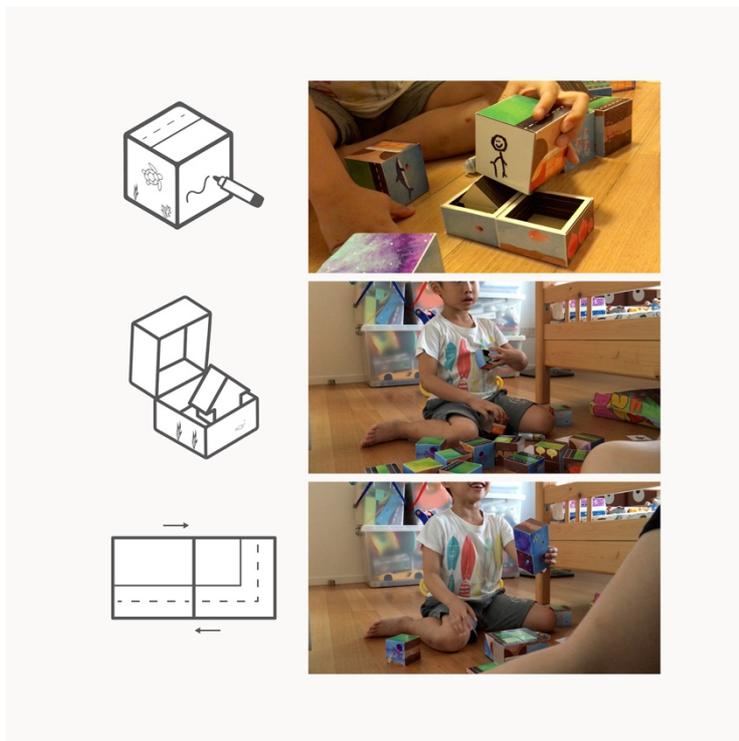


Figura 19. Niño jugando
Tomado de (Hoe, 2016).

1.3 Aspectos Conceptuales

1.3.1 Diseño sensorial

Citando a Muyuy, Martínez y Marmolejo (2013):

“El diseño sensorial es el proceso estratégico de crear sensaciones a través de la experiencia en donde se utilicen uno o más sentidos. Su fin es desarrollar nuevas cualidades visuales (colores, materiales, formas) y táctiles, olfativas y sonoras, tal y como se perciben por los usuarios. Lo que se busca con el diseño sensorial es conducir a la concepción de productos que a través de sus cualidades tanto utilitarias como comunicativas, sean capaces de satisfacer de mejor manera las necesidades humanas derivadas directa e indirectamente de los sistemas sensoriales, fomentando la estimulación sensorial y por lo tanto la inteligencia y mayor bienestar físico y anímico del ser humano.”

Munari (1983) en su libro *¿Cómo nacen los objetos?* Menciona que:

“el diseño debe tomar en cuenta toda la capacidad sensorial de nuestro usuario, porque es a través de los sentidos la relación objeto – usuario, si

el objeto es atractivo visualmente, pero carece de atractivo en los demás sentidos este será descartado y sustituido por otro.”

1.3.2 Diseño emocional

El hombre es un animal que raramente alcanza el estado de completa satisfacción: si se logra un deseo, el estado de satisfacción es temporal, ya que enseguida se desea algo más. Además, las necesidades humanas siguen una jerarquía, de manera que una vez cubiertas las necesidades de un nivel inferior se necesitan cubrir los niveles superiores. (Revistafaz.org, 2008). En cuanto a las necesidades como consumidores de productos la jerarquía es la siguiente según Jordan (2000):

- “Nivel 1. Funcionalidad. El producto cumple con una finalidad o función, soluciona un problema.
- Nivel 2. Usabilidad. El producto es fácil, cómodo y seguro de usar.
- Nivel 3. Placer. Cuando un producto ya es fácil de usar, la siguiente necesidad del consumidor o usuario es que el producto le proporcione algo más, no sólo beneficios funcionales sino también emocionales.”

Los productos deben satisfacer estas tres necesidades y necesariamente en este orden. Ya que, si un producto no es funcional, al usuario se le será difícil comprender como se usa; y un producto que es difícil e incómodo de usar difícilmente va a gustar al usuario. (Jordan, 2000)

Según Krippendorff (2006):

“En el mercado actual, el consumidor no valora únicamente la funcionalidad, usabilidad, seguridad y adecuado precio de los productos, sino también las emociones y los sentimientos que le proporcionan. Ante dos productos equivalentes en precio y funcionalidad, la decisión final de compra del consumidor es hacia aquel que le proporciona un mayor ‘feeling’ o que mejor refleja un determinado estilo de vida.”

1.3.3 Diseño interactivo

El diseño interactivo según Rogers, Sharp y Preece (2011) es:

“Una disciplina que busca definir la forma en que se utilizan los productos y servicios interactivos. El objetivo del diseño de interacción es intentar que las personas consigan realizar las acciones o tareas para las que el producto ha sido diseñado de la manera más sencilla, intuitiva y gratificante posible. Para esto, debe considerar todos los aspectos necesarios según las particularidades del usuario, desde su edad y características físicas hasta necesidades, deseos o aspectos sociales, culturales o el contexto en el que se piensa que el producto puede ser utilizado”.

Siguiendo la metodología, el diseñador debe hacer pruebas con los usuarios para poder observar y analizar cómo la persona se comporta frente a la interfaz del producto, cómo es su interacción y si al final logra realizar la tarea propuesta. Esta fase permite al diseñador realizar cambios en base a los errores cometidos por los usuarios. (Rogers, Sharp y Preece, 2011).

1.3.4 Diseño centrado en las personas

Entendemos que:

“El DCP es un proceso y un conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones nuevas para el mundo. Estas soluciones incluyen productos, servicios, espacios, organizaciones y modos de interacción. Su nombre se atribuye a que, en todo momento, el diseño se centra en las personas para quienes se quiere crear la nueva solución. Este proceso comienza examinando las necesidades, los sueños y los comportamientos de las personas que se verán beneficiadas por los resultados. Se pretende escuchar y entender lo que estas personas desean y necesitan. Ya identificado lo que es deseable por las personas, empezamos a ver nuestras soluciones a través de lo que es factible y lo que es viable. A esto se le llama las tres lupas del DCP”. (Creative Commons, s.f).

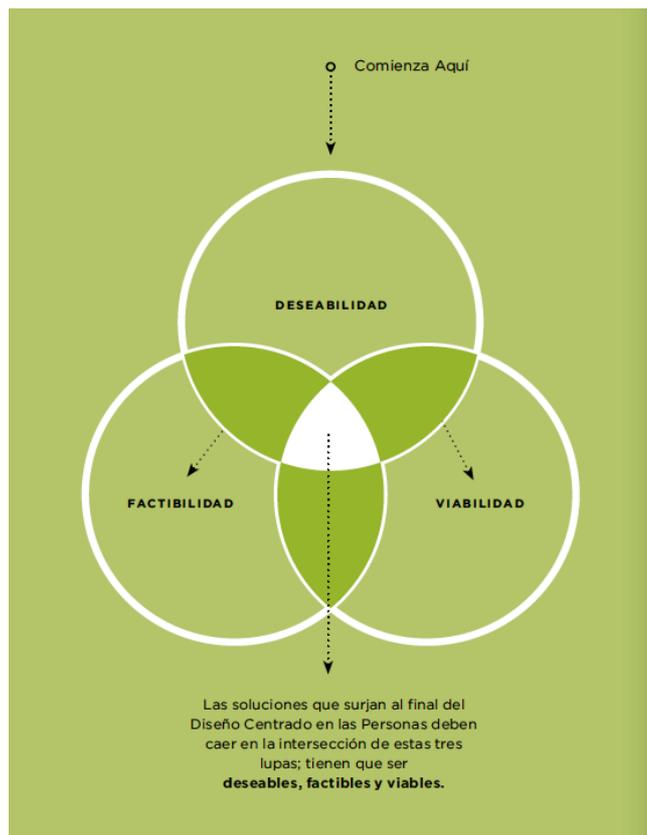


Figura 20. Las tres lupas del DCP

Tomado de (Creative Commons, s.f).

El proceso de DCP tiene tres etapas: escuchar, crear y entregar.

Escuchar: en esta etapa se debe recopilar historias, anécdotas y elementos de inspiración. Investigación.

Crear: en esta etapa se recopila lo observado en las personas para analizar y transformar en oportunidades, soluciones y prototipos. Se pasará de un pensamiento concreto a un pensamiento abstracto para determinar oportunidades, posteriormente se volverá a lo concreto con soluciones y prototipos.

Entrega: en esta etapa se empiezan a desarrollar las soluciones por medio de un modelo financiero de ingresos, costos, evaluación de capacidades y de la

planificación de la implementación. Esto finalmente ayudará a lanzar las nuevas soluciones al mundo. (Creative Commons, s.f).

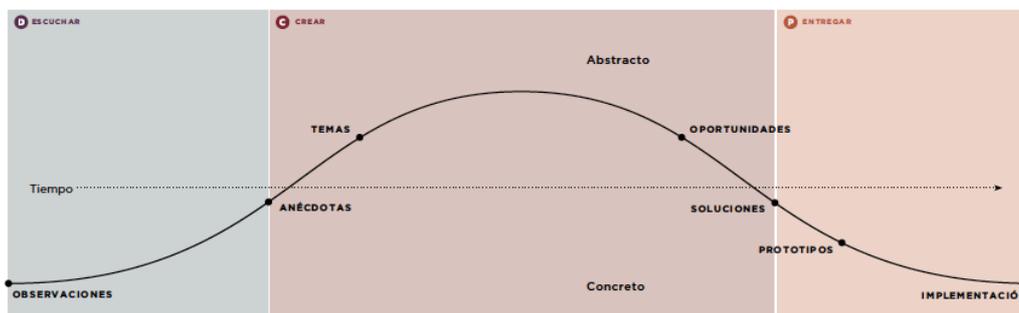


Figura 21. Las tres etapas del DCP

Tomado de (Creative Commons, s.f).

1.4 Marco Normativo y Legal

1.4.1 Derechos de autor

La Ley de Propiedad Intelectual vigente (s.f) establece:

“el reconocimiento de los derechos de autor y los derechos conexos, no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna. No obstante, es conveniente su registro, pues en casos de litigio constituye una presunción de hecho a favor de la persona que realizó el registro. Así mismo, se registran facultativamente los contratos de explotación de obras como: de edición, cesión de derechos, de representación, de radiodifusión, de la obra audiovisual y publicitaria. Durante el trámite de registro se pide la presentación de ejemplares de la obra para cumplir con el depósito legal y a efecto de ser distribuidas a varias bibliotecas del país con el propósito de difundir el conocimiento y asegurar el acceso a la información.”

Según la Ley de Propiedad Intelectual vigente (s.f), los requisitos que personas autoras, titulares y usuarias deben entregar al momento de realizar el registro de obras y contratos en la unidad de gestión de registro de derechos de autor y derechos conexos son:

“Obras Literarias

1. Inéditas:

- a) Solicitud del registro en línea, luego de crear un casillero virtual.
- b) Un ejemplar completo de la obra (Impresa o en CD si pasan de 50 páginas).
- c) Recibo del pago de la tasa correspondiente, realizado en el Banco del Pacífico.

2. Por publicarse:

- a) Solicitud del registro en línea, luego de crear un casillero virtual.
- b) Certificación de la imprenta que debe contener: título exacto del libro, nombre de la persona autora, tiraje, fecha en la que se entregarán los libros a autores y/o titulares y el número de páginas de la obra.
- c) Copia de la carátula del libro y de la página de los créditos.
- d) En caso de que el titular sea persona jurídica, deberá entregar el documento que legitime su representación (pueden ser: nombramiento, RUC, contratos, etc.).
- e) Recibo de pago de la tasa correspondiente, realizado en el Banco del Pacífico.

Nota: Una vez que la obra se publica, el autor debe entregar dos ejemplares, para recibir el Certificado de Registro y en el caso de los editores, tres ejemplares adicionales para depósito legal, de conformidad con la Ley del Libro.

3. Publicadas o editadas:

- a) Solicitud del registro en línea, luego de crear un casillero virtual.
- b) Dos ejemplares de la obra publicada.
- c) En caso de que el titular sea persona jurídica, deberá acompañarse documento que legitime su representación (pueden ser: nombramiento, RUC, contratos, etc.).
- d) Recibo de pago de la tasa correspondiente, realizado en el Banco del Pacífico.”

DISEÑO METODOLÓGICO PRELIMINAR



Figura 22. DCP

Tomado de (Siemontowitz s.f).

El Diseño Centrado en las personas (DCP), tiene como base fundamental la empatía, que permite comprender en profundidad las necesidades, esperanzas y aspiraciones de las personas para las cuales se diseña algo. Según Siemontowitz (s.f) podría definir como:

“el proceso y conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones nuevas que se centran en el ser humano, más concreto, en todo momento el proceso está centrado en las personas para quienes se quiere crear la nueva solución. Estas soluciones incluyen productos, servicios, espacios/entornos organizaciones y modos de interacción. Según David Kelley (entre otros, presidente y socio fundador de la conocida compañía IDEO) se podría definir como el diseño orientado hacia el ser humano que involucra diseñarles comportamientos y personalidades a los productos, servicios etc.”.

Se empleará las tres etapas del DCP: escuchar, crear y entregar para el desarrollo del proyecto, asignando de esta forma un objetivo a cada etapa.

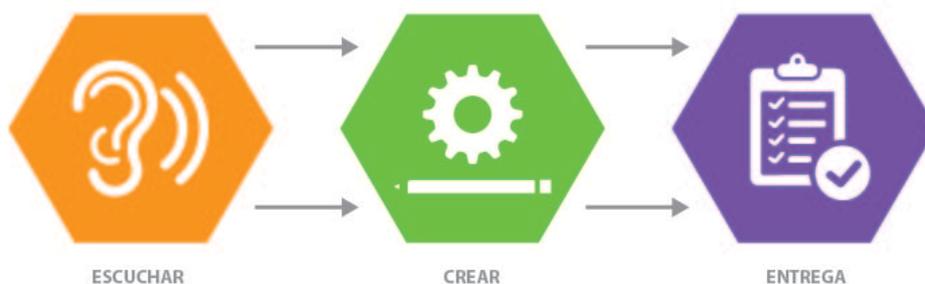


Figura 23. Etapas del DCP

Tabla 1.

Etapas del DCP aplicadas a los objetivos del proyecto

DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS		
ESCUCHAR	CREAR	ENTREGAR
<p>PRIMER OBJETIVO: Diagnosticar el nivel de lectura y desarrollo de aprendizaje escolar de los niños preescolares de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis.</p>	<p>SEGUNDO OBJETIVO: Desarrollar el contenido del elemento editorial interactivo y didáctico.</p>	<p>TERCER OBJETIVO: Validar la propuesta con niños, padres y maestros.</p>

1.5 Tipo de investigación

Se utilizará el tipo de investigación mixta. La cuantitativa nos ayudará a determinar el interés por la lectura, tiempo de lectura, actividades plásticas, sociales, entre otras que se realicen en la escuela y se complementen en el hogar. En cuanto a la cualitativa se determinará qué es lo que a los niños preescolares (niños y niñas entre 4 a 6 años de edad) les gusta en un libro, colores, formas, personajes, temas, actividades por hacer, etc. Mediante encuestas y entrevistas. Si es posible se realizará un focus group entre maestros y padres de familia para saber más sobre cómo es el entorno y los gustos de los niños, que es lo que necesitan y buscan dentro del hogar y la escuela.

1.6 Población

Se tomará como estudio poblacional a los estudiantes, maestros y padres de familia de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis, un curso de inicial II que son 20 estudiantes, y un curso de primer año que son 15 estudiantes. En total se trabajará con 35 niños y niñas, 2 maestras y los padres de familia de los estudiantes.

1.7 Muestra

La muestra coincide con el número de la población.

1.8 Variables

Tabla 2.

Variables definidas a ser utilizadas para el desarrollo del proyecto

DEFINICIÓN OPERACIONAL DE LAS VARIABLES			
Variable	Definición	Tipo de variable	Posible valor
Edad	Tiempo que ha vivido una persona	Cuantitativa	4 - 6 años
Género	Identidad sexual	Cualitativa	-Masculino -Femenino
Lugar de lectura	Establecimiento donde se realiza dicha acción	Cualitativa	-Escuela -Hogar
Frecuencia de lectura	Número de veces que se realiza una cosa durante un periodo determinado	Cuantitativa	-Nunca -A veces -Regularmente -Casi siempre -Siempre (si es posible los días u horas exactas de lectura)
Conocimiento de lectura	Acción de comprender algo	Cualitativa	-Sabe leer -No sabe leer

Actividades diferentes a la lectura	Actividades que realizan los niños o niñas para incentivar el desarrollo cognitivo, social, espacial, etc.	Cualitativa	-Jugar -Dibujar -Pintar -Escribir -Explorar -Armar rompecabezas -Descifrar cosas -Apilar cosas -Actuar -Bailar
Preferencias en color	Circunstancia de preferir más una cosa sobre otra	Cualitativa	-Amarillo -Azul -Verde -Rojo -Violeta -Anaranjado -Rosa
Preferencias en forma	Circunstancia de preferir más una cosa sobre otra	Cualitativa	-Circular -Rectangular -Cuadrangular -Romboide -Triangular
Tipo de libros infantiles	Variedad de géneros literarios con los que están hechos los libros	Cualitativa	-Narrativos -Ilustrados -Didácticos -Pop-up -Dinámicos -Interactivos

Temas de los libros infantiles	Asunto o materia sobre la que se trata un escrito, obra, u alguna cosa	Cualitativa	-Valores morales -Concientización -Vivencias -Anécdotas -Humor
--------------------------------	--	-------------	--

DIAGNÓSTICO

1.9 Herramientas de Diagnóstico

1.9.1 Entrevistas a maestros y padres

Como parte de la etapa de diagnóstico, se realizó entrevistas a las maestras de preescolar de la Unidad Educativa Borja 3 Cavanis. En resumen, las entrevistas a las maestras tienen el objetivo de conocer la importancia de la lectura en los niños preescolares, cómo las maestras ayudan a incentivar esta actividad y cómo los niños/as reaccionan ante las actividades lectoras.

También se tomó en cuenta la opinión de los padres en cuanto a la relación de la lectura y sus hijos, para que nos comenten cuál es su postura frente a esta actividad, cómo toman este tema en casa, etc.

En los anexos se encuentra el audio de las entrevistas. A continuación, a manera de conclusión se detallará lo más relevante de las entrevistas realizadas.

1.9.2 Mónica Amores

Mónica ha sido profesora parvularia desde hace 24 años. Actualmente esta a cargo de uno de los paralelos de inicial II, trabaja con 20 niños y niñas en este año lectivo.

Para Mónica los libros son como un mejor amigo para los niños, además de que les ayuda a tener un vocabulario más fluido, y por ende hablan y se expresan de

mejor manera, comprenden más rápido y se les es mas fácil socializar. Su método de enseñanza es primero por audición, los niños la escuchan leer, después les presenta gráficos del mismo cuento para que puedan visualizar lo que escucharon y empezar a asociar. La otra fase es ya tener cada niño su libro ya que considera que el contacto táctil que tienen le permite sentir e identificarse con un libro. Lo recomienda completamente.

El libro además de ayudar en el campo lector también desarrolla el área de la motricidad fina lo que es la pinza, agarrar un lápiz para dibujar y escribir, el niño empieza a asociar las palabras con las imágenes para que realice una actividad.

1.9.3 Padres de familia

Muchos de los padres afirmaron que la lectura es importante para sus hijos, para su desarrollo, pero que no siempre apoyan la actividad, la practicidad de leer por varias circunstancias como el trabajo, el tiempo, los quehaceres de la casa, etc. Recalaron que cuando se dan el tiempo con sus hijos para leer un libro es por las noches ya que es un momento, se podría decir hábito, que ha pasado de generación en generación sea porque a esa hora toda la familia esta en casa, y una buena historia para dormir es agradable tanto para sus hijos como para ellos.

Los padres concordaron que al momento de decidir comprar un libro para sus hijos se enfocan mucho en qué les puede aportar este a sus hijos, sean valores, aprendizaje académico, anécdotas, humor, cómo realizar diferentes actividades como por ejemplo hacer los quehaceres en casa, en fin, cosas que le sirvan a su hijo pero dejan un poco de lado lo que les pueda divertir, o agradar por no comprometer las enseñanzas. Por lo que concluyeron que no hay tanto material variado que contenga todo en uno, aprendizaje y diversión tomando en cuenta que los niños en esa edad se aburren con facilidad si no le toman gusto a esa actividad u objeto.

1.10 Focus Group

El focus group realizado se tomó todo un día de clases con ambos paralelos. Se dividió la dinámica del día en tres partes. Primero se hizo una observación directa, luego una observación participativa y finalmente se realizaron unas encuestas y se pronunció una charla con los niños/as.



Figura 24. Niños/as realizando actividades en el salón de clases

1.10.1 Observación directa y participativa

El objetivo de la observación directa y participativa era entender el comportamiento de los niños en el salón de clase al realizar actividades dinámicas, esto como ayuda para comprender diferentes formas de atraer su atención para un buen aprendizaje.

1.10.1.1 Resultados

- **Directa**

Los niños/as son muy proactivos en el salón de clase por lo que si la actividad no es estimulante o entretenida se aburren con facilidad.

La maestra antes de leer el cuento debe tener la atención de todos los niños/as, sea con una canción o actividad física.

Sus actividades en esta etapa son muy básicas como: pintar, recortar, rasgar, señalar, copiar, pegar, etc, además deben tener instrucciones

claras y específicas para que la realicen de la forma correcta, de lo contrario hacen las cosas porque sí.

- **Participativa**

Las actividades son mucho de repetición para una mayor retención, práctica constante.

Por lo general si la actividad tiene algún incentivo como un premio, trabajan de mejor forma.

No miden las palabras que usan, el bullying está presente desde esa edad. Son más sensibles a esta edad.

Les gusta ser el centro de atención.

Imitan mucho lo que sus compañeros hacen.

1.10.2 Encuestas y charla con los niños/as

El objetivo de la primera encuesta era conocer cuáles son las actividades que los niños/as prefieren hacer, tanto como en el salón de clase como en casa. El formato de la encuesta fue la siguiente (ver figura 25).

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados

		
JUGAR	DIBUJAR Y PINTAR	DISFRAZARSE
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		
EXPLORAR	ARMAR ROMPECABEZAS	APILAR COSAS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		
ACTUAR	TÍTERES	BAILAR
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Figura 25. Formato primera encuesta

Se realizó también una charla con los niños/as enfocada en los tipos de juguetes que tienen y cuáles son los que más les gusta.

1.10.2.1 Resultados

Los resultados de la encuesta arrojaron que:

- De los 35 niños/as, a 15 les gustan las actividades con las que puedan explorar.
- De los 35 niños/as, a 15 les gustan las actividades de dibujar y pintar.
- De los 35 niños/as, a 14 les gustan las actividades donde puedan disfrazarse.

Actividades

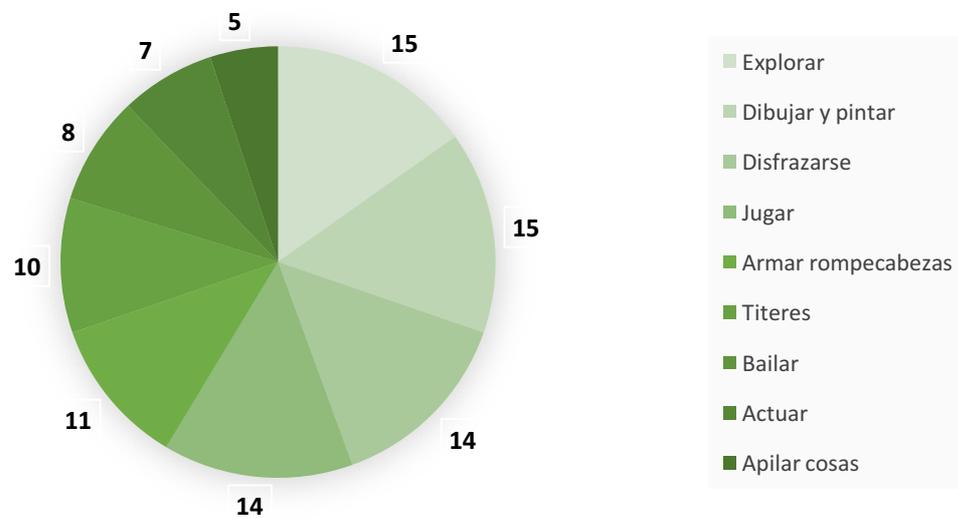


Figura 26. Tabulación primera encuesta

Gracias a la charla con los niños/as sobre la preferencia en juguetes se redujeron los gustos a 4 grupos de juguetes: los que tienen luces, los que tienen sonido, los que tienen olores y los que tienen roles-personajes. De los 35, el 30% de niños/as prefieren los juguetes con luces.

Juguetes

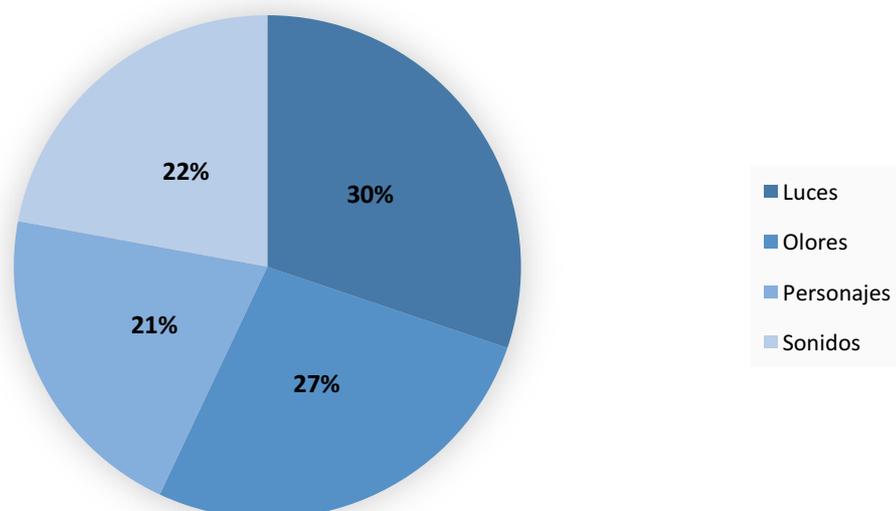


Figura 27. Tabulación charla con niños/as sobre sus juguetes

1.10.3 Análisis de los Resultados

A partir de los hallazgos descritos en el diagnóstico, se determina que a los niños/as:

- Les gusta las actividades donde se pueda explorar, dibujar y pintar además de disfrazarse.
- Les atrae más los juguetes que contengan luces.
- Para cualquier actividad, las instrucciones deben ser muy claras.
- Necesitan de una guía para realizar de mejor forma cualquier actividad.
- Los valores son buen tema para tratar desde esta edad.
- Les gusta representar roles, crear cosas.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

1.11 Brief de Diseño

Se diseñará un libro-objeto interactivo y didáctico para niños/as preescolares (4 a 6 años) con el objetivo de incentivar la lectura con actividades diseñadas para realizarlas tanto desde el hogar con los padres o familiares, como en el aula de clases con la maestra y compañeros. Las actividades que tendrá este elemento son: la exploración, el dibujo y la pintura, el juego de roles (disfraz), además de incluir de alguna forma luz que aportará a la interactividad como propuesta.

Este elemento al ser didáctico tendrá como base la lectura recreativa, de esta forma poder convertir la lectura en un momento grato y entretenido para el lector (niño/a). Incluso, poder mejorar el desarrollo de diferentes capacidades como la razón, comprensión, vocabulario, ortografía, entre otros. Se tendrá el apoyo de un escritor con el fin de crear una historia apta para la edad de los niños/as con los que se está trabajando. En lo posible, con la ayuda del escritor se propondrá una historia en el cuál el niño/a sea el protagonista y pueda formar parte del mismo ayudando a crear partes de la historia, además de que la historia incite o tenga que ver con la exploración.

Se toparán diferentes temas como: el valor del respeto, la falta de convivencia entre padres e hijos, y la identidad y apropiación de los animales del Ecuador. Por lo tanto los personajes del cuento serían animales ecuatorianos.

Debe ser un objeto versátil tanto en su forma de convertir, armar, utilizar y transportar ya que se llevará de la casa a la escuela, por lo que no debe ser muy pesado.

El material con el que se desarrollará el elemento debe ser resistente a golpes, caídas, líquidos, cualquier acto vandálico.

1.12 Determinantes de Diseño

Tabla 3.

Determinantes y condicionantes de diseño para el proyecto

DETERMINANTES Y CONDICIONANTES DE DISEÑO			
CRITERIO	REQUERIMIENTO	DETERMINANTE	CONDICIONANTE
FUNCIONAL	Usuario	-Niños y niñas de 4 a 6 años de edad	
	Consumidor	-Padres de familia -Profesores/as	
	Interactividad	-Incluir actividades que capte la atención de los niños y les guste realizar	-Exploración -Juego de roles -Dibujo y pintura
	Didáctico	-Crear un momento agradable y apropiada para la lectura	-Lectura recreativa -Trabajo conjunto con un editor especializado en educación de niños
	Entorno	-Aula de clase -Hogar	-Tomar en cuenta el tamaño de los espacios: bancas del aula, mesa, sillón o cama en el hogar
	Toxicidad	-Por normas de seguridad el producto no debe ser tóxico	-Evitar pinturas y materiales dañinos para la salud del usuario

DE USO	Seguridad	-Procurar que el producto cuide del bienestar del usuario	-Evitar terminaciones en puntas, piezas pequeñas, cables sueltos de sistemas electrónicos (si existiese) material inflamable, etc.
	Practicidad	-El producto debe ser fácil de entender y maniobrar tanto para el usuario como e consumidor	-Debe incluir un manual de uso -Mantener un orden en las piezas o partes del producto para que sea fácil de entender
	Portabilidad	-El producto debe transportarse del hogar al aula de clase y viceversa	-No debe ser pesado -Tomar en cuenta materiales ligeros
	Dimensiones	-No debe superar la mitad de la altura de los niños/as	-No menor de una A3 ni mayor que una A2
	Ergonomía	-Considerar las medidas antropométricas de los niñas y niños de 4 a 6 años de edad	-Diámetro de agarre, media 2,6 cm -Anchura de la cabeza, media 14,3 cm -Diámetro interpupilar, media 4,7 cm -Alto y ancho de cara, media 10,4x11,3 cm -Estatura, media 114 cm
	Tiempo de vida	-Mínimo 1 año de uso -Deseable 2 años y medio -Desechable 3 a 4 años	-Tomar en cuenta la interactividad y materiales del objeto
	Mantenimiento	-Fácil de limpiar	-Trapos húmedos
	Empaque	-Debe ser ligero -Proteger el producto de agentes externos	-El producto puede ser su propio empaque
	Formas	-Diseño apilable o modular -Formas geométricas simples	-Grafica diseño flat
	Cromática	-Colores que los niño sepan reconocer, asemejados a la realidad	-Colores puros, saturados y llamativos -Alto contraste
	Materiales	-Duraderos -Ligeros -Fácil de trabajar	-Papel, cartón, cartón laminado -Madera -Telas -Plásticos

ESSTÉTICA		-Se encuentren disponibles en el mercado local	-Caucho -Tintas, barnices que no sean tóxicas -Luces (focos, baterías, cables) linternas
	Procesos	-Procesos eficientes y eficaces	-Serigrafía -Offset -Grabado láser -Corte láser -Troquelado -Cocido de telas -Tallado de madera
	Calidad	-Acabados del producto o comportamiento de materiales deseables	-Que no se rompa -Que no se desprenda ninguna parte del objeto -Que tenga instrucciones claras -Que no se salga la pintura -Que no se borren las letras -Que se moje y no salga moho -Que no se pudra la tela
SOCIAL – ECONÓMICO	Precio estimado	-\$40 a \$60	
	Origen local	-La materia prima debe ser en su mayoría de origen local o nacional	
	Empleo local	-La mano de obra para realizar el objeto será local -Artesanal o en masa	
	Accesibilidad	-La materia prima debe ser fácil de conseguir tanto en costo como ubicación	

1.13 Concepto de Diseño

El concepto planteado para el libro-objeto es la interactividad y lo didáctico que está representado en el juego de luces y sombras. Se llegó a este concepto basándose en el diagnóstico realizado, el que arrojó que los niños/as prefieren juguetes que contengan luces. Al implementar la luz en el objeto no se quería caer en las formas convenciones (pequeñas luces led incorporadas) además de

que incorporar todo un sistema eléctrico elevaría el precio estimado, por lo que se tomó la decisión de retomar una ancestral animación, el teatro de sombras chino, proporcionando a el libro-objeto la interactividad que se buscaba crear sin la necesidad de la tecnología.

Se analizó las bondades que brindaba este medio como interacción permitiendo unificar las actividades: exploración, juego de roles, dibujo y pintura dando paso a un teatrín multifuncional cumpliendo la función de ser didáctico.

El teatrín multifuncional por lo tanto estará formado por diferentes troqueles los cuales armarán y narrarán la historia dando pie para realizar las tres actividades descritas anteriormente.

1.14 Moodboards

1.14.1 Moodboard de formas y troqueles

Este moodboard es de inspiración para realizar la forma de la estructura del teatrín, tomando en cuenta los troqueles y dobleces, que debería tener al igual de su versatilidad en la transformación, además de la capacidad de almacenamiento de piezas, partes, etc.

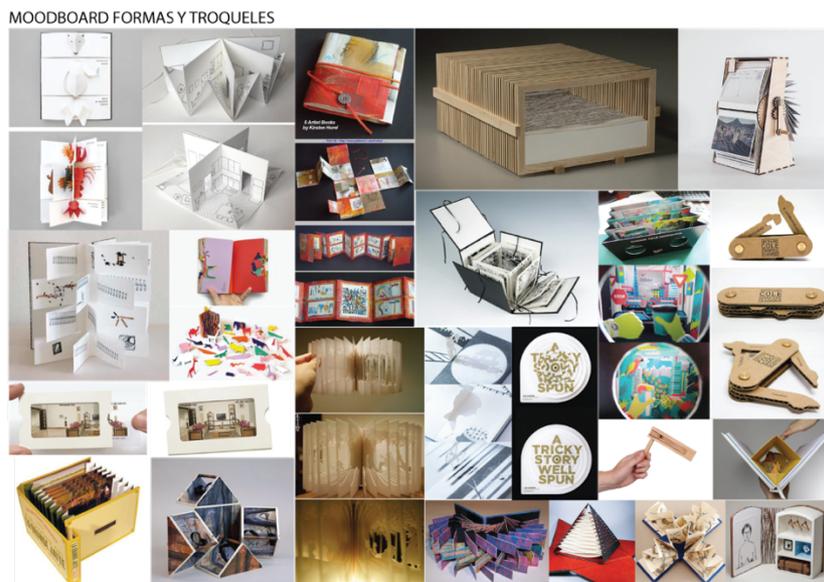


Figura 28. Moodboard inspiración formas y troqueles

MOODBOARD SILUETAS Y LUZ



Figura 30. Moodboard inspiración juego de sombras

1.15 Generación de Propuestas

1.15.1 Bocetos

En esta fase se crearon diferentes propuestas en cuanto a la forma y transformación que podría tener el libro-objeto. Siempre tomando en cuenta la funcionalidad del teatrín. Todas las propuestas acompañan a la idea principal del teatrín. A continuación se podrá observar los diseños realizados.

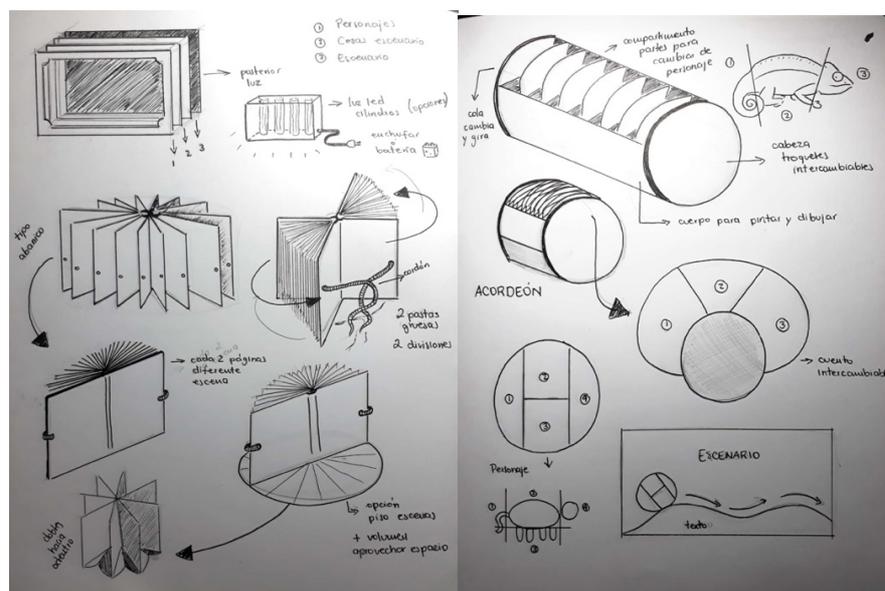


Figura 31. Bocetos propuestas de diseño (1)

En estos diseños se propone:

- 1) Mantener la forma del teatrín generando compartimentos para los troqueles Iso cuales irían divididos en tres partes: personajes, elementos escenario y escenario, con una opción de tener una luz trasera incorporada.
- 2) Crear un libro con pasta doble que permita generar aberturas en ambas direcciones, izquierda y derecha formando las escenas de la historia utilizando las hojas secuenciales. Se incorpora un cordón para mantener el un lado cerrado,
- 3) Diseño de un acordeón basado en el camaleón como “versatilidad en su transformación” donde tendría compartimentos internos para las piezas que formaran la historia. En esta estructura se podrían pegar con imanes los diferentes troqueles para la cabeza y la cola dejando los laterales (cuerpo) para poder dibujar y pintar. Se podría implementar a una tabla como escenario donde el personaje rodaría a lo largo de la escena.

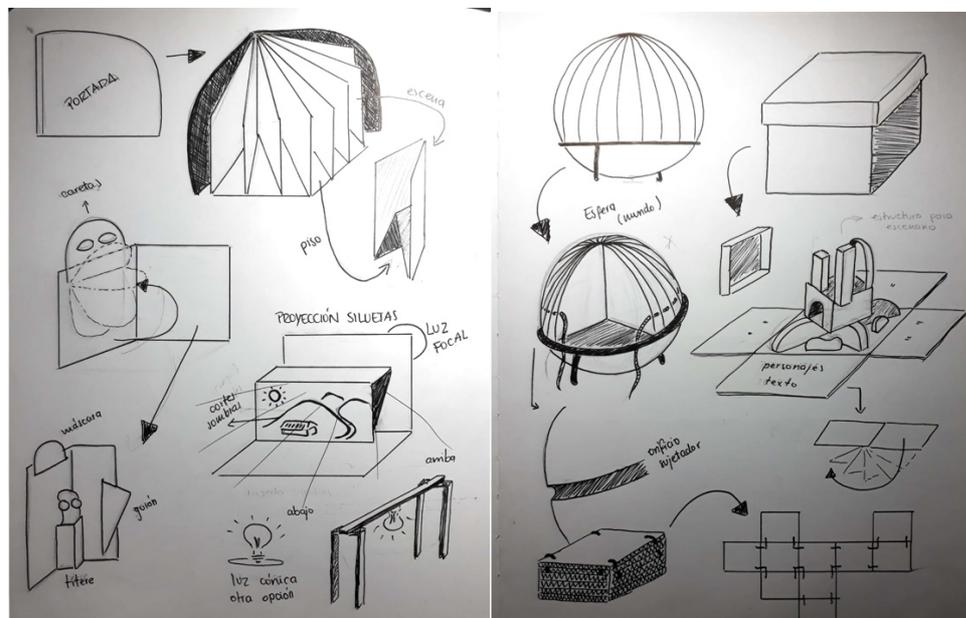


Figura 32. Bocetos propuestas de diseño (2)

En estos diseños se propone:

- 4) Un libro con una parte doblada en la parte inferior que vendría a hacer el piso de las escenas, creando tres espacios para una misma escena para generar volumen. Este tendría diferentes solapas haciendo función de caretas, más troqueles internos creando espacios con siluetas para poder proyectar la historia. Esta luz sería cónica o elevada.
- 5) Basado en el globo terráqueo como estructura dividido en dos partes, la superior sería un libro circular con el mismo principio de la segunda idea (cordón), más la parte inferior como compartimento para guardar las piezas o funcionar como piso de escena.
- 6) Caja de sorpresas con un solo escenario central interno pop-up donde se desarrollaría la historia, las caras del cubo serían intercambiables.
- 7) Libro estilo cubo rubik como guía para la historia. Ensamblables adaptables con 4 posibles giros para formar historias diferentes. El cuento no tendría que ser lineal.

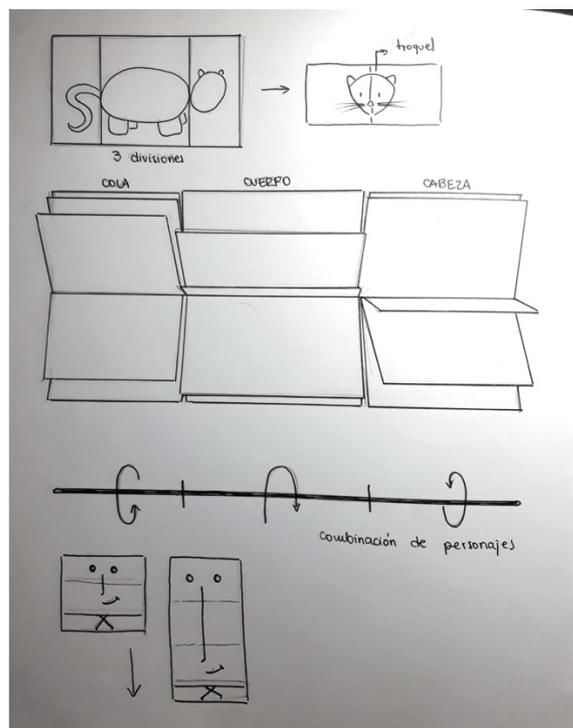


Figura 33. Bocetos propuestas de diseño (3)

En este diseño se propone:

- 8) Tener un libro troquelado pop-up de personajes separado en tres partes: cabeza, cuerpo y cola. Gracias a un eje central las tres secciones independientes se podrían unir aleatoriamente con cualquier otra sección deseada.
- 9) Personajes con dobleces, sea este dos, tres, cuatro... los deseados para cuando se abra se pueda apreciar otra parte de este personaje.

1.15.2 Análisis Bocetos

Tabla 4.

Evaluación por comparación de las propuestas diseñadas

CALIFICACIÓN PROPUESTAS		
PROPUESTAS	PROS	CONTRAS
1	-Estructura versátil -Luz incorporada -Generación de planos (volumen)	-Se generarían muchos planos para solo una escena -Sistema de luz incorporado complicado realizar
2	-Forma sencilla pero funcional -Abarca gran cantidad de hojas para las escenas de la historia	-Solución cordón para cerrar no parece eficaz -Puede romperse los orificios si no es un material rígido -Podría ser muy pesado
3	-Forma interesante -Piezas imantadas crean otra interacción -Sección de pintado y dibujo	-Probable que el acordeón se rompa o ceda - Forma compleja -Muchas piezas por crear además de los compartimentos -Plancha escenario debería incorporarse a la idea inicial, demasiadas cosas
4	-Solapas para caretas -Siluetas para las sombras	-Libro pop-up común -Formato demasiado grande -Sistema de luz complejo
5	-Estructura fuera de lo común	-Formato de gran volumen

	-Doble función	-Estructura grande y poco eficaz realizar
6	-Efecto sorpresa -Láminas historia intercambiable	-Formato de gran volumen -Pesado -Muchas láminas -Caja no llamativa
7	-Sistema interesante -Infinidad de posibles combinaciones -Otra forma distinta al libro	-Ensamble no tan resistente por las esquinas tienden a romperse -Sería plano todo
8	-Eje central giratorio interesante -Combinaciones entre personajes -Pop-up de personajes	-Necesita algo para quedarse quieto
9	-Forma divertida de presentar los personajes	-Solo aplica a personajes y escenarios -Muchas láminas para la historia

Para realizar las pruebas en modelos se escogieron las propuestas: uno, siete y ocho las cuales posteriormente se calificarán con la matriz Pugh. Nombraremos desde ahora a las propuestas como: teatrín, cubo rubik y combinación personajes respectivamente.

1.16 Generación de Modelos

1.16.1 Primer Modelo – Teatrín



Figura 34. Modelo prueba propuesta teatrín

En la propuesta del teatrín se comprobó la funcionalidad de la estructura en zigzag en los laterales con tres compartimentos para generar los tres planos y crear volumen en las escenas del cuento.

Estas escenas se realizan en planchas para evitar tener muchas piezas como títeres como es habitual en el teatro de sombras.

Se probó de igual forma como se ve la proyección con luz y se concluyó que los troqueles de las planchas deben realizarse al revés, es decir el espacio que ahora es hueco debe ser la figura completa.

1.16.2 Segundo Modelo - Cubo Rubik

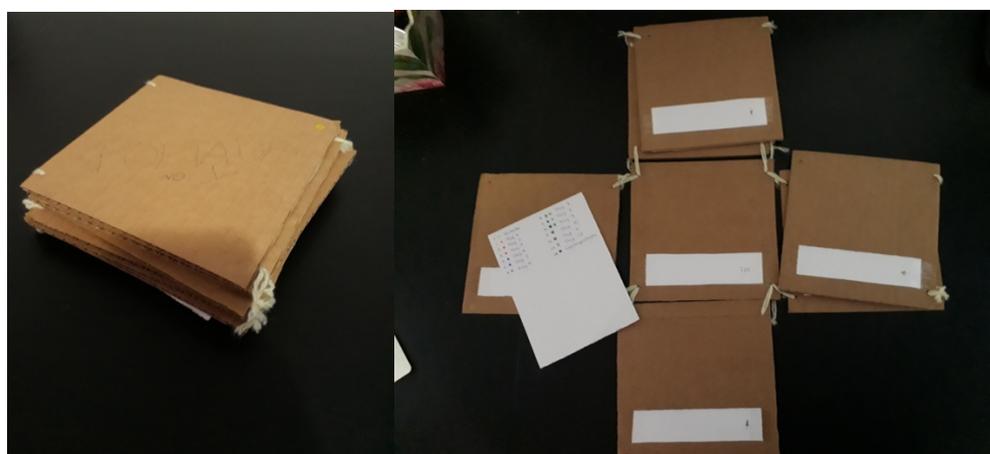


Figura 35. Modelo prueba propuesta cubo rubik

En la propuesta del cubo rubik se quiso comprobar como deberían ser las uniones entre cada plancha. Se realizó las uniones en las esquinas por la movilidad que se requiere. En esta prueba se utilizaron 8 planchas que haciendo el ejercicio serían en total 16 escenas posibles. El problema que se encontró fue que por la apilación y la forma aleatoria en la que se pueden abrir las planchas al final genera confusión y no se completa la actividad. Requeriría de una guía muy específica que para la edad del usuario objetivo es complejo de entender. Además la interactividad con el juego de sombras se vuelve caótico ya que no tendría una estructura para proyectar fácilmente las planchas.

1.16.3 Tercer Modelo - Combinación Personajes

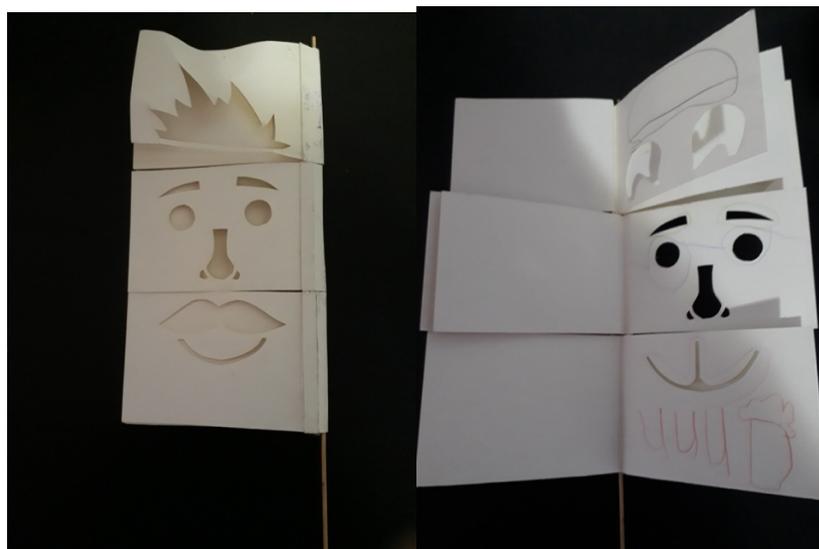


Figura 36. Modelo prueba propuesta combinación personajes

En la propuesta de la combinación de personajes se comprobó la distribución y movimiento de las tres secciones en las que se distribuirían los personajes. En esta prueba se realizó: un mono, un oso y una persona, y se dejó hojas en blanco en caso de que los niños quieran dibujar desde cero el personaje que deseen.

Con este modelo se hizo una pre-validación ya que se quiso probar en tamaño la función de careta para el juego de roles, además de la interactividad de crear nuevos personajes.

Con la validación se vio que el tamaño no era el adecuado para la función de la careta, este debe disminuir su tamaño a lo largo. Otro problema que se halló es el sistema giratorio, este debe sostenerse con ambas manos para que las demás hojas no estorben.

En cuanto a la creación de los personajes los niños/as reaccionaron muy bien a la actividad, probaron todas las combinaciones y dibujaron sus propios personajes. Una de las sorpresas fue que ya puestos las caretas empezaron ellos solos a crear sus historias identificándose con los animales.

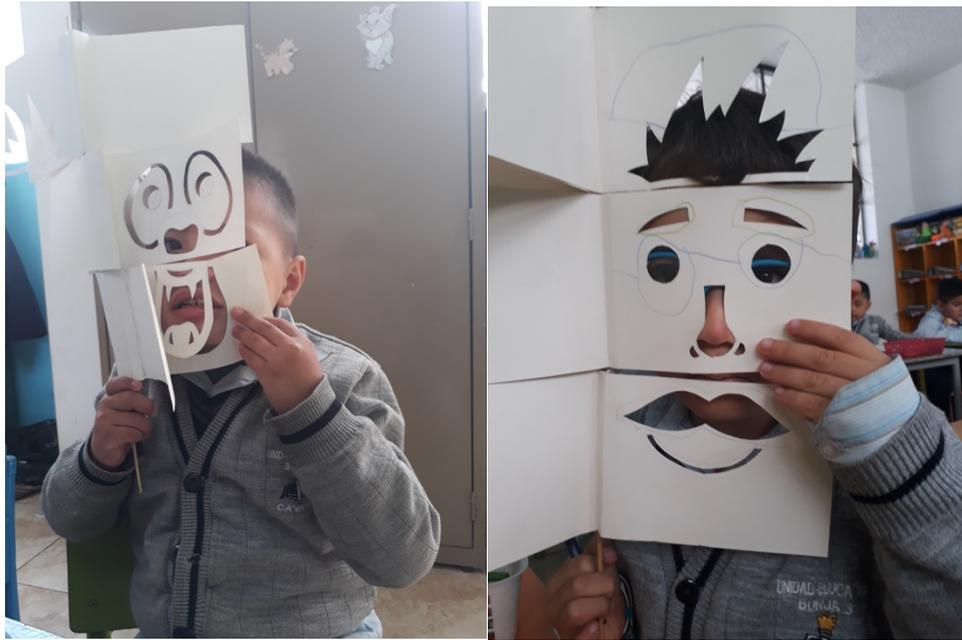


Figura 37. Pre-validación función de las caretas



Figura 38. Pre-validación actividad dibujar y pintar sus personajes

1.16.4 Matriz Pugh

Tabla 5.

Proceso de selección de propuesta mediante matriz Pugh

MATRIZ PUGH		PROPUESTAS		
REQUERIMIENTOS	Se calificará del 1 al 3, siendo 1 la calificación más baja y 3 la calificación más alta	1	2	3
				
Interactivo juego de sombras		3	1	3
Versátil		3	2	3
Actividad de juego de roles		3	1	3
Actividad de dibujar y pintar		3	3	3
Actividad de explorar		1	1	1
Portabilidad		2	3	2
Se acopla al hogar y al salón de clase		3	3	3
Practicidad		3	1	2
Tamaño no muy grande		3	3	3
Ergonómico		2	2	1
Fácil de limpiar		3	3	3

Con el análisis de la matriz Pugh se concluyó que la mejor propuesta de diseño es la número uno, el teatrín, sin embargo la propuesta tres, combinación de personajes, tuvo también buenos resultados que se los añadirá a la nueva propuesta con base en el teatrín.

1.16.5 Modelo Mejoras

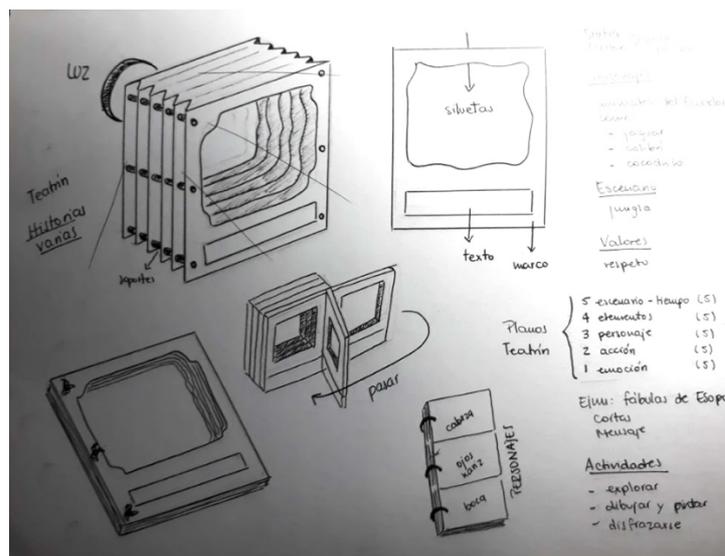


Figura 39. Boceto Propuesta Mejorada

Gracias a la matriz pugh se determinó que la mejor propuesta es la del teatrín, pero para esta nueva propuesta se agregaron los atributos buenos que tuvo la propuesta tres. Así se generó esta nueva propuesta de diseño que consiste en un teatrín que se transforma en un libro. La estructura se mantiene como la del teatrín, lo que debe cambiar son los laterales, el lateral izquierdo debe poder removerse y el lado derecho debe poder ajustarse de esta forma se quita el lado izquierdo y ya se transforma en un libro ordinario.

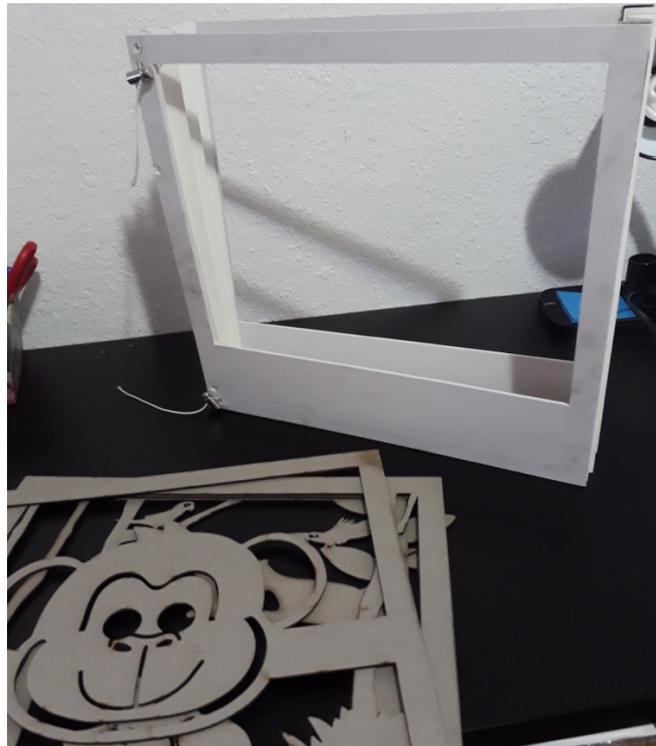


Figura 340. Modelo nueva propuesta de diseño



Figura 41. Modelo ejemplo siluetas escenas



Figura 42. Modelo caretas y juego de sombras



Figura 43. Modelo nueva propuesta de diseño

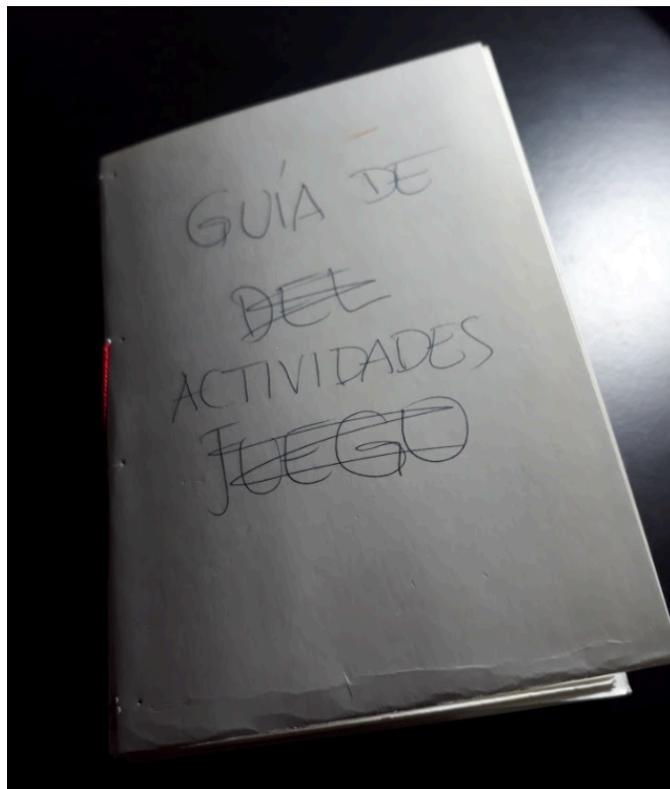


Figura 44. Folleto guía para el libro-objeto

En base a este modelo se hicieron correcciones pequeñas pero ya en cuanto a materiales, por lo tanto la propuesta final será de:

- La estructura principal es de Sintra.
- Las láminas de las escenas del cuento igual serán de Sintra.
- En la parte interior para sostener las láminas serán perfiles de plástico .
- El lomo será de cuero para brindar movimiento (acordeón) a la estructura de los perfiles.

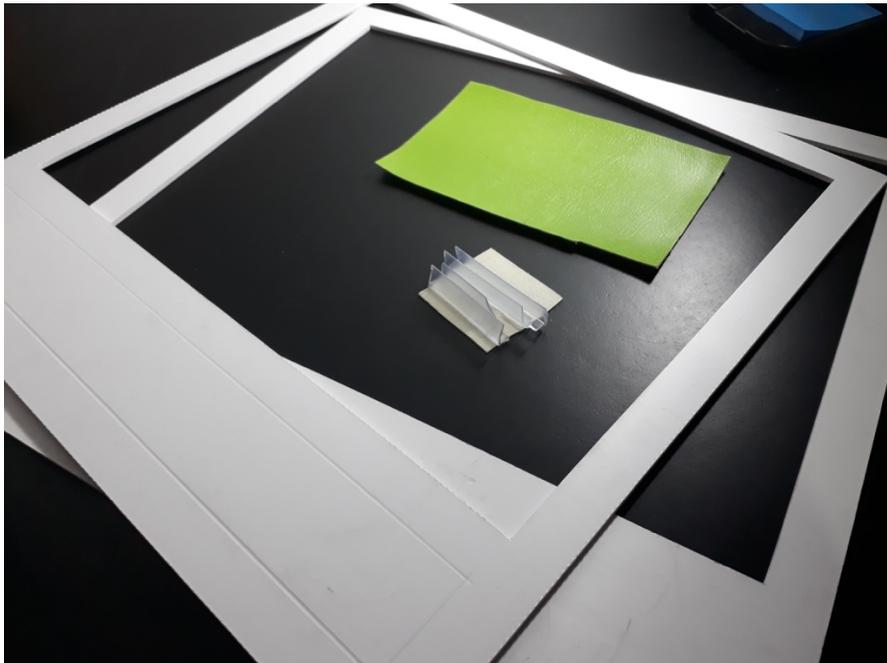


Figura 45. Material con el que se desarrollará el prototipo

1.17 Desarrollo de la Historia

1.17.1 Cuento

Como base para realizar el cuento se hicieron más encuestas a los niños/as, esta vez sobre los posible personajes que liderarán la historia.

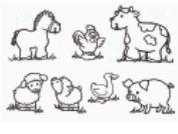
La encuesta consistió en saber que tipo de animales prefieren los niños/as.

¿QUÉ ANIMALES LES GUSTA MÁS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

























Figura 46. Formato segunda encuesta

La encuesta arrojó que al 53% de los niños/as prefieren los animales salvajes.

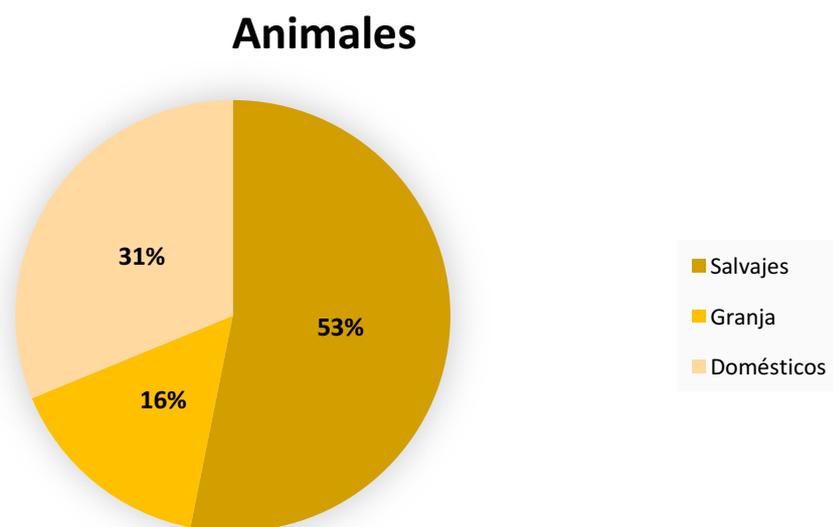


Figura 47. Tabulación segunda encuesta (animales)

Y por último se quería saber que tanto reconocen o saben los niños acerca de la fauna ecuatoriana, por lo que se dispusieron 12 animales de la nación haciendo la actividad de marcar los que saben su nombre y pintar los 6 que más les gusta.

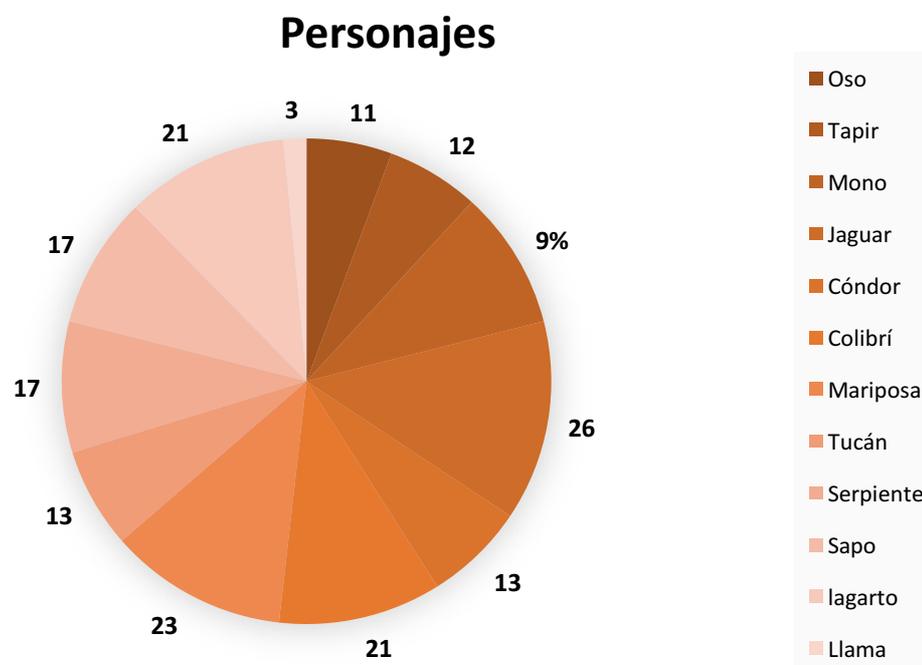


Figura 48. Tabulación segunda encuesta (personajes)

Con los resultados de las encuestas determinamos que el cuento se desarrollará en la selva amazónica del Ecuador donde sus personajes principales serán: el mono, la serpiente, el colibrí, el jaguar y el lagarto. Y los secundarios: el sapo, las mariposas, las guacamayas y los pecarís. El cuento debe incentivar a la exploración y relacionar indirectamente las otras actividades, juego de roles y el dibujo y la pintura. Permitir la proyección de siluetas para el teatrín. Tener presente el valor del respeto hacia la naturaleza y poder generar más convivencia entre padre se hijos.

Para la creación del cuento se trabajó con una escritora, Sandra Ojeda, se dedica especialmente a la literatura infantil. Se le entregó los requerimientos para el desarrollo del cuento y finalmente obtuvimos esta historia titulada, “Sabes, sabes, ¿dónde está?”

(Sombras de árboles muy grandes, zona muy tupida, una cascada de río, mariposas y ranas cerca de las rocas y los troncos de árboles)

Esta noche, ¡qué oscura está!
Solo sombras se pueden mirar.
Hay un misterio por resolver.
¡A la una, a las dos y a las tres!

(Una mañana muy soleada, en una zona boscosa, se ven ranas con gafas cerca de las rosas y los troncos de árboles)

¡Qué calor, por favor!
Todos se han refugiado.
Hay un misterio por resolver.
¡A la una, a las dos y a las tres!

(Una tarde de lluvia muy intensa, hojas enormes botando agua, hormigas tapándose con hojas, cerca de los troncos de los árboles)

¡Cómo llueve sin parar!
¡Todos escondidos parecen estar!
Hay un misterio por resolver
¡Empecemos, a la cuenta de tres!

(Una escena de noche muy iluminada con la luna, a orillas de una laguna, se ven mariposas de muchos colores cerca de las rocas y los troncos de los árboles).

Es noche de luna llena,
de plata parece la arena.
Hay un misterio por resolver.
¡Todo puede suceder!

<p>(Tiene que verse únicamente la cola que está enroscada en una rama de un árbol alto. En el cielo, vuelan guacamayas)</p> <p>Trepa muy alto, es el mejor, ¿dónde está el monito volador?</p>
<p>(En un río ancho, debe verse el lomo de una boa y unas ranas cantando con guitarras y tambores sobre ella)</p> <p>Larga, larga, como una canoa Se mueve por el río y le llaman boa.</p>
<p>(Cerca de una playa, solo se tienen que ver las fauces de un caimán y mariposas revoloteando alrededor de él.)</p> <p>Descansa en la playa, el pantano le encanta. ¡Qué feroz animal es el caimán!</p>
<p>(Solo debe verse un pico de colibrí acercándose a un nido con dos huevitos).</p> <p>No es una mosca, Tampoco una abeja Su pico es una espada, Colibrí, ¡que veloz vuelas!</p>
<p>(Por el tronco de un árbol, solo debe verse una pata de jaguar sujetándose como para subir. Unos pecarís escondidos detrás de una roca)</p> <p>El hambriento jaguar ruge Y tiembla todo el bosque Con sus garras puede trepar Y de pronto, también saltar.</p>
<p>(Todos los animales en escena.)</p> <p>¿Quién propuso este juego?, preguntan las guacamayas. ¿Y dónde puede estar?, dicen los pecarís.</p>
<p>(Un loro señalando. El resto le escuchan. Debe verse como una figura femenina desde las raíces, cubierta de ramas, colores, vestida de flora, que sopla y salen mariposas, colibrís, loros... y muchos animales alrededor)</p> <p>¡Ya la encontré! ¡Estaba siempre aquí! En la madre naturaleza ¡Pero qué traviesa!</p>

Figura 49. Guion cuento

Entregó un cuento no lineal por lo que ciertas partes pueden tener un orden aleatorio. El cuento tiene 9 escenas posibles como máximo.

El cuento esta dividido en: cuatro escenarios, cinco personajes, cinco caretas correspondiendo a los personajes y dos escenas para el desenlace. Los escenarios se puede escoger cualquiera de los cuatro para empezar el cuento. Posteriormente, de los personajes se puede ocupar uno de ellos o todos ellos, luego las caretas van ligadas a los personajes que se ocupen, y por último las dos escenas del desenlace, están últimas son cronológicas y las únicas que no cambian.

1.17.2 Moodboards

1.17.2.1 Moodboard de colores

Este moodboard servirá como base para la cromática del objeto y sus gráficas tomando en cuenta que los niños, para la edad planteada, es preferible ocupar colores vivos y llamativos siendo estos en sí los colores primarios.



Figura 50. Moodboard inspiración cromática

1.17.2.2 Moodboard de escenarios

En base a la historia creada por la escritora, el ambiente de nuestro cuento se desarrolla en la selva Amazónica por lo que las imágenes son de ese tipo de naturaleza.

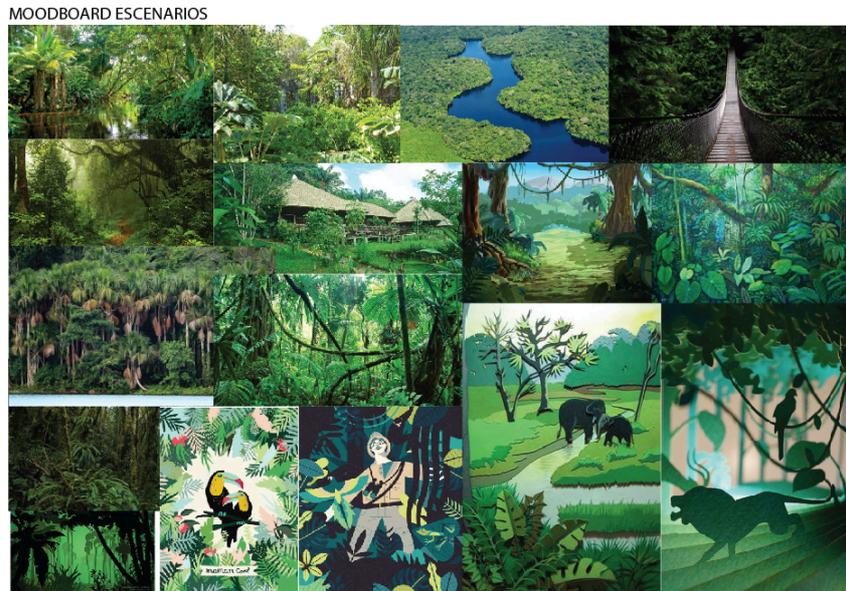


Figura 51. Moodboard de escenario gráfica cuento

1.17.2.3 Moodboard de personajes

Este moodboard sirve como inspiración de los animales que inspiraron los personajes del cuento. Los animales escogidos son de la selva amazónica ecuatoriana ya que es el tema del libro-objeto.

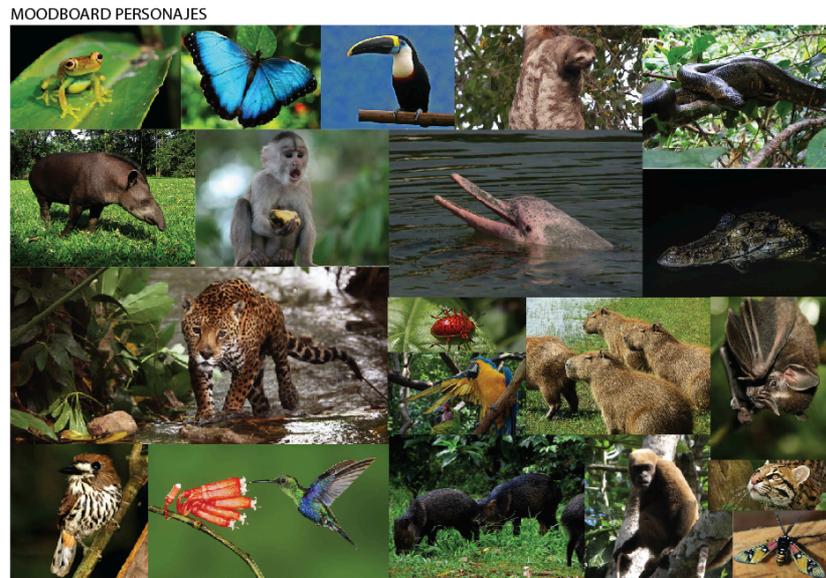
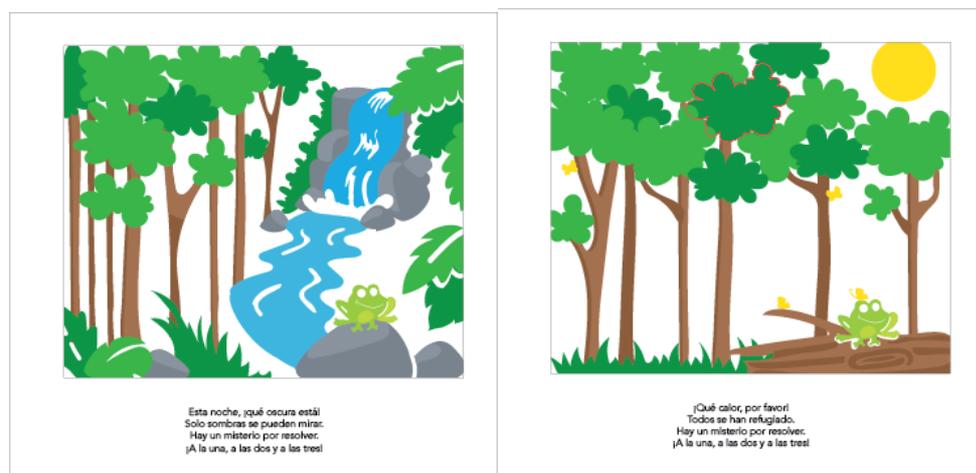


Figura 52. Moodboard de personajes gráfica cuento

1.17.3 Gráfica

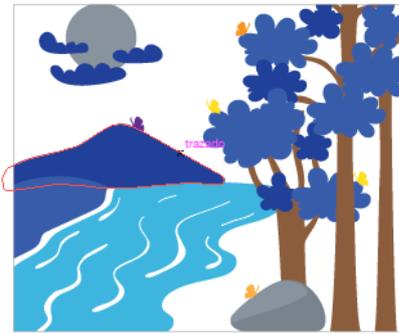
Para la gráfica del libro-objeto se utilizó el flat design que consiste en gráficas planas, 2D, formas simples, geométricas más alto contraste, para que los niños identifiquen fácilmente los escenarios y personajes.

Se desarrollaron en total 16 planchas agrupadas por: escenas, personajes, caretas y desenlace.





¡Cómo llueve sin parar!
 ¡Todos escondidos parecen estar!
 Hay un misterio por resolver:
 ¡Empecemos, a la cuenta de tres!



Es noche de luna llena,
 de plata parece la arena.
 Hay un misterio por resolver
 ¡Todo puede suceder!

Figura 53. Gráfica planchas escenario



Trepa muy alto, es el mejor,
 ¿dónde está el monito volador?



Larga, larga, como una canoa.
 Se mueve por el río y la llaman bota.



Descansa en la playa,
 el pantano le encanta.
 ¡Qué feroz animal!
 es el caimán!



No es una mosca,
 Tampoco una abeja
 Su pico es una espada,
 Colibrí, ¡que veloz vuelas!



Figura 54. Gráfica planchas personajes





Figura 55. Gráfica planchas caretas

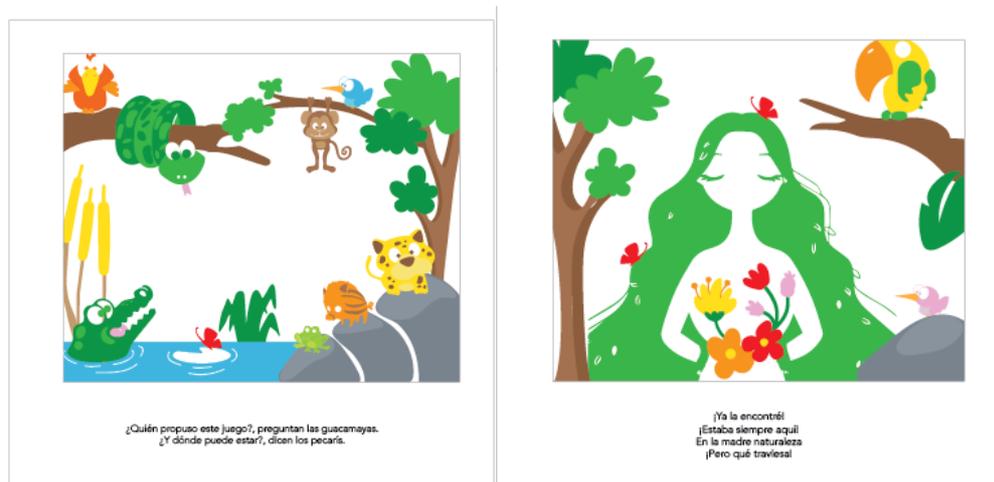


Figura 56. Gráfica planchas desenlace

Como apoyo para los maestros/as y padres de familia, se incluyó un instructivo con todo lo que se puede hacer con el libro-objeto. La guía es un tamaño A6. El folleto realizado se observará a continuación.



Sabes, sabes, ¿dónde está?
Es un cuento ambientado en la selva amazónica ecuatoriana, en él encontrarás muchos animales locos y podrás divertirte siendo un explorador ya que no sabes con qué o quién te podrás topar!

INCLUYE:

- teatrín con 9 compartimentos
- 16 tableros para armar tu cuento

Los tableros vienen separados en sobres de colores:

- escenarios: 4 tableros diferentes

E1  E2 

E3  E4 

- personajes: 5 tableros diferentes

P1  P2 

P3  P4 

P5 

- caretas: 5 tableros diferentes

C1  C2 

C3  C4 

C5 

- desenlace: 2 tableros

D1  D2 

MODALIDADES DEL LIBRO-OBJETO
Sabes, sabes, ¿dónde está? tiene dos formas de uso:

- teatrín de juego de sombras
- libro de cuentos

ACTIVIDADES
Con este cuento tú podrás:

- ser explorador, ya que deben encontrar a los animales escondidos
- dibujar y pintar los animales a tu gusto (en los tableros de caretas)
- jugar a ser los animales del cuento
- Para dibujar y pintar se debe ocupar mercaderes que no sean permanentes ya que la superficie es lavable

CÓMO ARMAR TU CUENTO - LIBRO

1. Tener listo tu teatrín
2. Ande a los sobres y escoge:
 - Del amarillo, un escenario ejemplo: E2

En la modalidad de teatrín es necesario el uso de una linterna o lámpara para poder proyectar las siluetas del cuento.

Como libro de cuentos solo se debe abrir la solapa derecha de la estructura del teatrín y tendrás sus hojas sueltas.

- Del anaranjado, puedes escoger uno, dos,... o todos los personajes en el orden que desees ejemplo: P1, P3, P4
- Del rojo, la careta del personaje que tú quieras ser, ésta debe estar detrás del tablero del personaje que corresponde ejemplo: C1 (este va detrás del P1)
- Del azul, siempre irán ambos tableros, estos deben ir en el orden indicado (D1 - D2)

3. Ya escogiste las partes de tu cuento y los ordenaste, ahora cuéntalos, recuerda que no debes tener más de 9 tableros ejemplo: E2 - P1 - C1 - P3 - P4 - D1 - D2, en total 7 tableros
4. Inserta cada tablero en los compartimentos del teatrín en el orden que tienes, siendo primero el tablero escenario y el último el tablero desenlace D2.
5. Ahora solo abres la solapa derecha y tu libro está listo para leer y explorar tanto como tú quieras!

JUEGO DE SOMBRAS
Ya con tu cuento listo podemos comenzar, éste será tu guía.

1. Inserta en el orden que tienes tu primer tablero (escenario)
2. Con la ayuda de una linterna o lámpara proyecte el tablero y verás sus siluetas
3. Una vez leído el tablero, inserta otro y repite el paso 1 y 2, hasta que termines todos tus tableros



Figura 57. Folleto con indicaciones de uso del libro-objeto

1.18 Diseño Logo

El logo para el libro-objeto se diseñó a partir de los personajes ilustrados para el cuento. Se tomó de referencia el colibrí como animal representativo del Ecuador englobando la futura línea de libros que tendrían por contenido el resto de las

regiones, Costa, Sierra, Galápagos. Además de su simbología sobre la resurrección haciendo énfasis en la utilización de artes y técnicas ancestrales que se están retomando en el diseño del libro-objeto, siendo estos: el teatro de sombras y su producción semiartesanal.

El nombre “Luso Books” fue una mezcla de palabras entre luz y sombra que es el concepto de nuestro proyecto, más “book” haciendo referencia al libro-objeto.

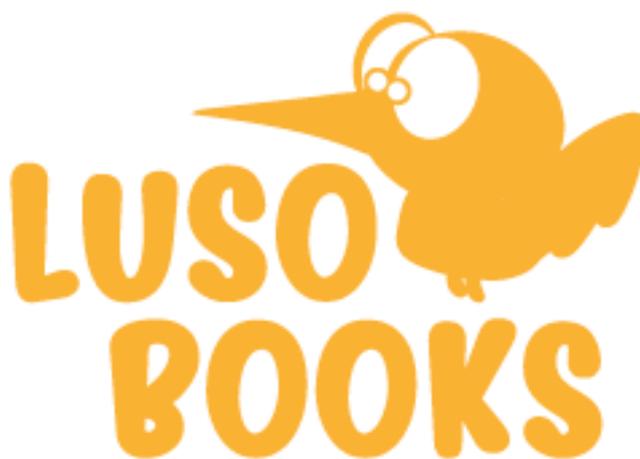


Figura 58. Logo del proyecto

1.19 Diseño Empaque

1.19.1 Moodboard de empaques

Este moodboard sirvió de inspiración para lograr generar un buen empaque para el objeto basándonos en encuadernados, sobres carpetas, bolsas, etc.



Figura 59. Moodboard de empaque

1.19.2 Plano del empaque

El empaque prácticamente es el mismo teatrín, pero se le añadió una banda para abarcar y proteger las plantillas y el folleto guía.

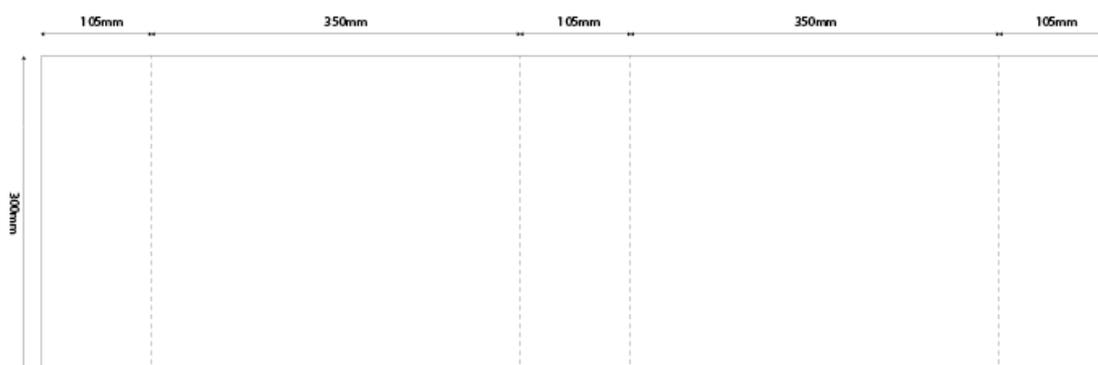


Figura 60. Plano empaque

1.19.3 Gráfica

La gráfica del empaque posee los siguientes elementos:

- Título del libro-objeto

- Para que edad está destinado
- Si se puede utilizar entre varias personas
- Frases referenciales sobre las actividades
- Una imagen de una de las planchas del troquel proyectada con luz
- Reseña del libro-objeto
- Elementos o partes que incluye en el libro-objeto
- Logo



Figura 61. Gráfica principal empaque

1.19.4 Prototipo Final

El prototipo final esta formado por el empaque que incluye: el teatrín, los tableros de las escenas y la guía de actividades. Su material estaría contemplado en:

- sintra de 3mm las láminas y el teatrín con una impresión directa UV
- se realizaría una encuadernación en cuerina o lienzo
- el empaque será fabricado en microcorrugado con vinil y plastificado



Figura 62. Libro-objeto terminado con sus elementos

VALIDACIÓN

Para la validación se realizó la actividad con los niños y la profesora.



Figura 63. Validación en el salón de clase



Figura 65. Actividad de pintar, dibujar y juego de roles

Por último, nos trasladamos a un cuarto oscuro para realizar el juego de sombras. En este trayecto se comprobó que el producto no es pesado, los niños lo llevaron sin ningún inconveniente.



Figura 66. Niñas trasladando el libro-objeto

La actividad del juego de sombras se realizó con la historia que armaron en el aula de clase. En este momento se pudo recrear de mejor forma la exploración

de los animales gracias a la proyección, esta dinámica les entretuvo bastante a los niños/as.

Como apoyo para saber que tanto retuvieron o aprendieron de este cuento, la maestra les hizo algunas preguntas como:

- ¿De que se trató el cuento?
- ¿Cuáles eran sus personajes?
- ¿Dónde estaba desarrollándose este cuento?
- ¿Quién era la mujer de la última escena?

Los niños/as respondieron muy activos y acertados a las preguntas denotando la comprensión lectora del cuento.

1.20 Conclusiones validación

Se concluyó que el material realizado es de interés de los niños/as, les causó curiosidad la novedad de la forma, piezas y actividades que se podían realizar con él.

A pesar de que solo uno de los niños del grupo sabe leer, el resto de los niños/as realizaron una lectura de imágenes que es precisamente la base para una buena lectura.

El material podría ser no solo de apoyo de lectura, sino también como apoyo académico, según los comentarios de la maestra por el tema de los animales del Ecuador, ya que es un medio más lúdico e interactivo de presentar y enseñar a los niños.

Una de las recomendaciones de la maestra es que el embotamiento de los tableros debe ser más fácil ya que si se demora en esto, ella puede perder la atención de los niños/as.

También sugirió que en el folleto se agregue una descripción sobre los personajes (animales) de cuento para que los niños/as conozcan y se apropien de tema, puede ser también con la ayuda de la actividad de pintar en el folleto.

Se sugirió crear una serie, más cuentos delimitando las demás regiones del Ecuador, ya que serviría como material didáctico-académico que es un apoyo para las maestras.

Como observaciones técnicas se concluyó que:

- El empaque se debe mejorar y en lo posible cambiar el material, además de añadir un tipo de agarradera para una fácil transportación.
- Las láminas deben simplificarse en sus formas ya que hay figuras puntiagudas y otras que tienden a romperse por la manipulación, además que para su producción se complica.
- Se sugirió cambiar la identificación de las láminas por sus categorías para que sea más intuitivo.
- Se vio innecesario los agujeros en la portada y contraportada por lo que deben ser superficies completas y rígidas.

REDISEÑO

A partir de las observaciones técnicas realizadas en la validación se comenzó por realizar una simplificación de las láminas, evitando piezas pequeñas, sueltas y con puntas. Se cambió la tipografía a una más legible y un puntaje mayor. La forma de identificación de la lámina según su categoría es con una banda de color del lado izquierdo. A continuación se puede ver un ejemplo en la variación de las láminas.

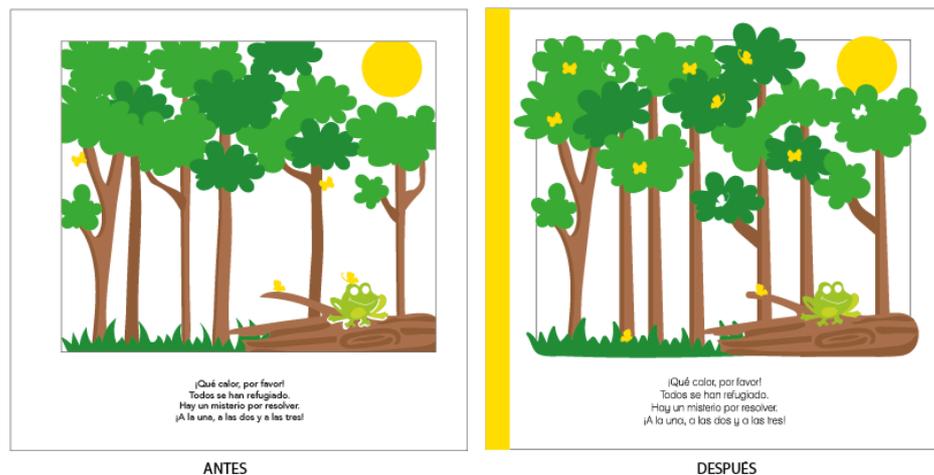


Figura 67. Cambios realizados en la gráfica y troquel de las láminas

Para el rediseño del folleto guía se tomó en cuenta que es más entendible para los niños una explicación gráfica que textual, por lo que su diagramación es netamente con imágenes más palabras clave como apoyo.

<p>INSTRUCTIVO Y ACTIVIDADES QUE PUEDES REALIZAR</p>	<p>Sabes, sabes, ¿dónde está?</p> <p>En un cuento ambientado en la selva amazónica ecuatoriana, en él encontramos muchos animales locos y podrás descubrir siendo un explorador ya que no sabes con qué color que le podrás jugar.</p> <p>Incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 estructura de libro - 16 láminas para armar el cuento: 4 escenas (amable, 5 personajes (verde), 5 casitas (naranja) y 2 de desiertos (cakele)) - 5 marcadores (láminas: amable, así, rojo, verde y negro) - 1 instructivo <p>*Es necesario el uso de un literno o lámpara para el juego de sombras.</p>	<p>Láminas de escenas: identificación de color amarillo al lado izquierdo.</p> <p>Láminas de personajes: identificación de color verde al lado izquierdo.</p>	<p>Láminas de casitas: identificación de color naranja al lado izquierdo.</p> <p>Láminas de desiertos: identificación de color caki al lado izquierdo.</p>
<p>Productos del libro-cuento:</p> <p>Sabes, sabes, ¿dónde está? tiene dos formas de uso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de sombras - Libro de cuentos 	<p>¿Cómo armar el cuento?</p> <p>El color siempre va a ser por colores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. amable 2. verde 3. naranja 4. caki <ol style="list-style-type: none"> 1- Escoge uno de las escenas 2- Escoge uno o más personajes 3- Las casitas van con los personajes 4- Toma las de desiertos en este color 5- Ordena las láminas para el libro 6- Tu cuento está listo para ser leído 	<p>Actividades:</p> <p>Con este cuento ¿podrás:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ser explorador, ya que debes encontrar a los animales escondidos. - Dibujar y pintar los animales o el gato (láminas naranja). - Jugar a ser los animales del cuento (láminas naranja). - Para poder limpiar las casitas, usa un pañito húmedo. 	

Figura 68. Cambios realizados en el folleto guía

Para el rediseño del empaque se retomó como inspiración el moodboard donde se determinó como mejor opción realizar un empaque tipo bolsa, carril para que sea más fácil de transportar, además que será una continuación en conjunto con el producto (teatrín).

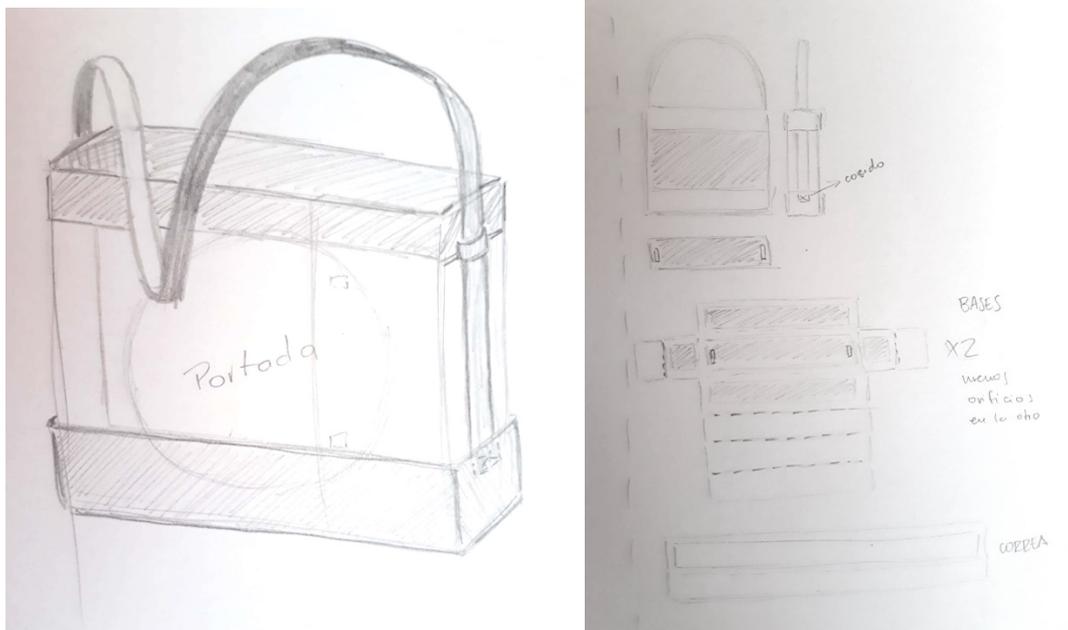


Figura 69. Bocetos empaque nuevo



Figura 70. Modelo realizado del empaque

1.21 Prototipo final definitivo

1.21.1 Prototipo



Figura 71. Render final libro-objeto



Figura 72. Libro-objeto con empaque

1.21.2.2 Teatrín estructura



Figura 75. Plano técnico estructura teatrín (encuadernado)

1.21.2.3 Empaque

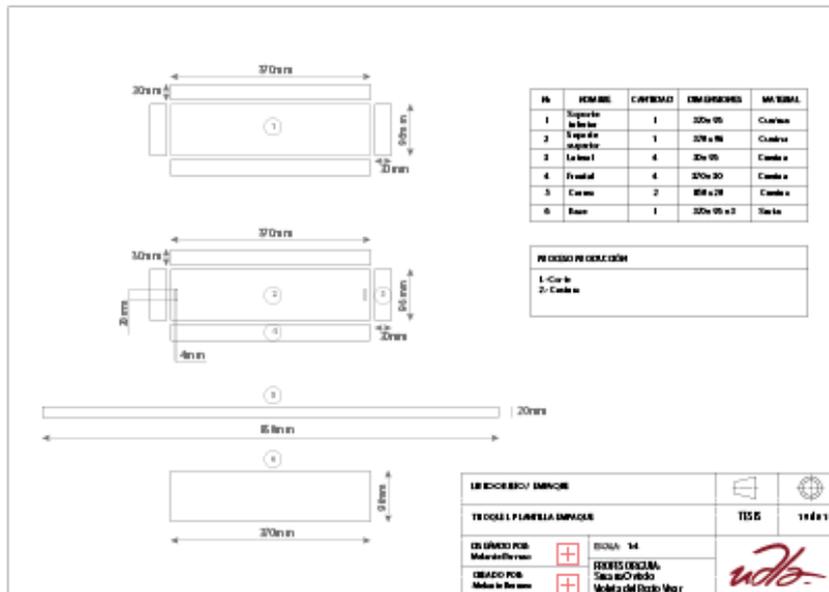


Figura 76. Plano técnico empaque del libro-objeto

PROYECTO DE DISEÑO

1.22 Plan de producción

Dentro del plan de producción (factibilidad) está contemplado que todos los materiales necesarios y servicios para realizar este producto se encuentran en el Ecuador, incluso a nivel local, Quito. Siendo estos los siguientes:

- **Materiales**
Sintra, acrílico, velcro, cuerina, marcadores (distribuidora local)
Vincha metálica, troqueles de corte (fábrica local)
- **Servicios**
Impresión directa UV, encuadernado, costura (servicio local)

Desde el punto de la viabilidad se realizó un estudio de mercado centrado en las instituciones educativas que ofertan educación inicial II y Primero de básica, siendo las escuelas privadas clientes principales. (Para este estudio solo se tomó en cuenta Quito). Esto equivale a la población y muestra, que en números nos da: 1006 instituciones educativas en Quito y 680 instituciones privadas en Quito respectivamente.

Se contempló que se vendería 4 libro-objeto por escuela, este se encontraría disponible para todos en la biblioteca del plantel. Se ocuparían 2 por clase (promedio de clases), según las recomendaciones de la maestra de cómo trabajar con este material estaría bien con dos libros-objetos para separa la clase en dos grupos. Dando un número total de 2720 ejemplares.

También se tomó en cuenta que este producto se puede vender en tiendas de elementos didácticos como Giro Didáctico, librerías educativas como Stadium o Santillana o en línea. Siendo así se realizarían 500 ejemplares más. Sumando los ejemplares anteriores darían un total de 3220 unidades a reproducir.

Lo que está contemplado como extra en la factibilidad y viabilidad del producto es la logística y distribución para la venta del mismo. (este se incluye en los costos).

1.23 Presupuesto y costos

Dentro de los costos esta contemplado: desglose de producción, desarrollo creativo, inversión en maquinaria o herramientas, comercialización y administración, dando un costo unitario de producción de:

Tabla 6.

Costos de producción del libro-objeto

Producto:	Libro-objeto
Unidades producidas:	3220
Costo fijo unitario	\$ 3,79
Costo variable unitario	\$ 35,67
Costo total unitario	\$ 39,46

Su precio de venta sería de:

Tabla 7.

Costos de venta al público del libro-objeto

Producto	Costo Unitario Producción	Costo Unitario Operativo	Costo Total Venta	Utilidad	Precio Venta sin IVA	Precio Venta con IVA
Libro-objeto	\$ 39,46	\$ 0,51	\$ 39,97	\$ 7,99	\$ 47,97	\$ 53,72

En la siguiente tabla se detalla: costos de inversión según las unidades a producir, ventas totales, utilidad ganada, y cuántas unidades se deben vender para recuperar la inversión (punto de equilibrio), todo esto como base y resultados para arrancar con este proyecto.

Tabla 8.

Costos de inversión y punto de equilibrio

Unidades a producir: 3220

Costos totales	Ventas totales	Utilidad total	Punto de equilibrio
128.706,71	\$ 154.448,05	\$ 25.741,30	1126

1.24 Comunicación estratégica

Como se mencionó antes, este producto está principalmente dirigido a instituciones educativas, y como secundario está la venta en locales de elementos didácticos, por lo tanto se pensó en desarrollar un video publicitario para promocionar el libro-objeto, explicando sus ventajas, bondades, etc, que se presentará a las directivas de cada plantel, un medio es reunirlos a todos para comentarles sobre el producto, y otro medio es vender en línea, se tendría una página web con toda la información requerida además de promocionar en redes sociales.

The image shows a website mock-up for 'LUSO BOOKS'. The navigation bar includes 'INICIO', 'ACERCA DE', 'LUSO BOOKS' (with a bird logo), 'PRODUCTOS', and 'CONTACTO'. The main content area features a product titled 'SABES, SABES ¿DÓNDE ESTÁ?'. The product is described as an interactive book set for an Amazonian jungle. It includes a review, a list of contents, and a price. Below the main product image are three smaller images of the product in different views.

INICIO **ACERCA DE** **LUSO BOOKS** **PRODUCTOS** **CONTACTO**

SABES, SABES ¿DÓNDE ESTÁ?

RESEÑA:
Es un libro-objeto ambientado en la selva amazónica ecuatoriana, en él encontrarás muchos animales locos y podrás divertirte siendo un explorador ya que no sabes con qué o quién te podrás topat. Sólo toma una linterna y empieza la búsqueda!

CONTIENE:
1 teatrín, 16 tableros (4 escenarios, 5 personajes, 5 caretas y 2 desenlace), 1 folleto guía y 5 marcadores líquidos (amarillo, azul, rojo, verde y negro).

PRECIO: \$53,72

[Comprar](#)

Figura 77. Mock-up página web

SEGUNDA VALIDACIÓN

1.25 Maestra

Se realizó una segunda validación con la maestra a cargo de los alumnos de la escuela del caso de estudio del proyecto, y sus observaciones fueron que, el tamaño del libro-objeto es el adecuado para los niños al igual que las caretas, el sistema de acople de las láminas mejoró en funcionamiento a comparación del primer modelo, el material con el que está fabricado el libro es de mejor calidad para las gráficas y la resistencia para el manipuleo de los niños/as. Además de que la presentación del libro-objeto mejoró notablemente con el diseño de las portadas e indicaciones. Se le pidió que realice una evaluación comparativa y este fue el resultado.

Tabla 9.

Evaluación por parte de la maestra Mónica Amores (experto)

	ALTO	MEDIO	BAJO	BAJO	MEDIO	ALTO	
Interactivo	X						Pasivo
Familiar	X						Individual
Didáctico	X						Antipeda- gógico
Entretenido	X						Aburrido



Figura 78. Mónica Amores evaluando el libro-objeto final

1.26 Padres y niño

En ésta validación se pidió a los padres que acompañen al niño para que también den su opinión. Concluyeron que es un libro novedoso, no habían visto algo así en ninguna parte, les pareció interesante el tema y concepto del libro, que tenga varias actividades por hacer, al igual que sea fácil de limpiar y de esta forma dure. Se les pidió de igual forma que evalúen el libro-objeto y este fue el resultado.

Tabla 10.

Evaluación por parte de los padres (clientes)

	ALTO	MEDIO	BAJO	BAJO	MEDIO	ALTO	
Interactivo	X						Pasivo
Familiar		X					Individual
Didáctico		X					Antipedagógico
Entretenido	X						Aburrido



Figura 79. Padres con su hijo disfrutando del libro-objeto

En cuanto al niño se pudo observar que estaba interesado y curioso por lo que contenía el libro-objeto, le gustó mucho realizar las actividades de pintar las caretas y el teatro de sombras, en este último le llamó más la atención por las formas y como este se proyectaba, incluso empezó a jugar con las sombras, en

especial de los animales. De igual forma se le pidió al niño que evalúe el libro-objeto, a el se le pidió que ponga carita feliz o triste dependiendo si le gusto o no, y este fue el resultado.

Tabla 11.

Evaluación por parte de los niños (usuarios)

EVALUACIÓN NIÑOS/AS					
	ALTO	BAJO	ALTO	BAJO	
Interactivo	😊				Pasivo
Familiar	😊				Individual
Didáctico	😊				Antipedagógico
Entretenido	😊				Aburrido



Figura 80. Niño dibujando en las caretas del libro-objeto



Figura 81. Niño y madre jugando al teatro de sombras del libro-objeto

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.27 Conclusiones

El libro-objeto logra cumplir los objetivos propuestos inicialmente, tales como incentivar la lectura, crear un ambiente más entretenido y llamativo para leer tanto en clase como en casa, sea con padres, amigos o maestros, además de reflejar un mayor interés por la lectura y comprensión lectora.

Por otro lado, este producto puede servir como material académico por el aprendizaje sobre la identidad ecuatoriana hacia los animales y la naturaleza. Entretuvo más a los niños por las diferentes actividades a realizar, en especial el teatro de luces. Dando paso estas actividades a la apropiación del cuento y los animales de la Amazonía en este caso con la pintura y dramatización.

El uso del material sintra con impresión directa le da una calidad mejor al producto, sin embargo el tiempo de vida no es tan prolongado.

Ya con los materiales nuevos se ha logrado que el producto sea sostenible ya que todos sus componentes son reciclables y fáciles de separar por lo que podrían ser incluso reutilizables.

El empaque rediseñado funciona de mejor forma a comparación del diseño inicial ya que permite un transporte fácil por ser tipo bolsa y no requiere de tanto material.

1.28 Recomendaciones

Se recomienda buscar distribuidores convenientes para incluir la luz (linterna) ya que por tema de costos no se contempla en el proyecto.

Por recomendación de las maestras se puede proyectar el desarrollo de una serie de libros-objetos tomando en cuenta el resto de las regiones ecuatorianas: Costa, Sierra y Galápagos. De esta forma se volvería una serie de material académico completo como apoyo de la enseñanza de la identidad nacional.

REFERENCIAS

- AGN (2014). ¿Por qué la niñez y juventud poco o nada leen? *El Mercurio*. Recuperado de: <https://www.elmercurio.com.ec/453417-por-que-la-ninez-y-juventud-poco-o-nada-leen/>
- Alvares Blanco, G. (2009). *El Aprendizaje de la Lectura. Revista Digital Enfoques Educativos*, 15-23.
- Anallenas. (2014). *El Monstre de Colors Pop-up*. Recuperado el 25 de noviembre de 2017 de: <http://www.annallenas.com/ilustracion-editorial/el-monstre-de-colors-pop-up.html#.WoOyQK1DmV4>
- Araos, X. T. (2016). DESCUBRIR LA LITERATURA INFANTIL/*DISCOVERING CHILDREN'S LITERATURE*. *Atenea*, (514), 247-261.
- Vásquez, c. (2017). ¿Qué es mejor, leer libros impresos o electrónicos? *El Diario.es*. Recuperado el 20 de noviembre de 2017 de: http://www.eldiario.es/consumoclaro/consumo_digital/mejor-leer-libros-impresos-electronicos_0_681032010.html
- Carvajal L. (2013). *Que es la lectura*. Recuperado el 25 de noviembre de 2017 de: <http://www.lizardo-carvajal.com/que-es-la-lectura/>
- Cervera, J. (1991). *Teoría de la literatura infantil*. Universidad de Deusto: Mensajero.
- Conceptodefinicion.de, (2015). *Definición de lectura*. Recuperado el 25 de noviembre de 2017 de: <http://conceptodefinicion.de/lectura/>
- Creative Commons. (2015). *Diseño Centrado en las Personas*. Segunda edición.
- Criollo, f. (2017). La lectura es un hábito en construcción en el Ecuador. *El Comercio*. Recuperado de: <http://www.elcomercio.com/tendencias/lectura-ecuador-libro-habitos-cultura.html>
- Definicionabc, (2015). *Definición de lectoescritura*. Recuperado el 25 de noviembre de 2017 de: <https://www.definicionabc.com/comunicacion/lectoescritura>
- Definicionabc, (2015). *Definición de interactivo*. Recuperado el 1 de abril de 2018 de: <https://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>

- Diccionario de la Real Academia de la Lengua (2012). Recuperado el 25 de noviembre de 2017 de: <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=NG3kctc6>
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua (2012). Recuperado el 1 de abril de 2018 de: <http://dle.rae.es/?id=LsIHkis>
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua (2012). Recuperado el 1 de abril de 2018 de: <http://dle.rae.es/?id=DhRTzsG>
- Dinero (2016). Min. Educación le apuesta a subir el índice de lectura de los colombianos. Recuperado de: <http://www.dinero.com/edicion-impresa/caratula/articulo/un-colombiano-lee-entre-19-y-22-libros-cada-ano/222398>
- Durán, T. (2000). ¡Hay que ver! Una aproximación al álbum ilustrado. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- EconoArs, (2017). Top de países Latinoamericanos que más leen. Recuperado el 8 de marzo de 2018 de: <http://www.econoars.com/blog-magazine/2017/4/24/top-de-pases-latinoamericanos-que-ms-leen>
- EVE (2014). Museos: 9 formas de interactividad. Recuperado el 5 de abril de 2018 de: <https://evemuseografia.com/2014/06/12/museos-9-formas-de-interactividad/>
- Freeman, Y. (1988). *Métodos de lectura en español: ¿Reflejan nuestro conocimiento actual del proceso de lectura? Lectura y vida.*
- Fundación Leer. (2015). Programas y Estrategias. El Desafío para cambiar el paradigma educativo. Recuperado el 8 de marzo de 2018 de: <https://www.leer.org/programas-estrategias>
- Gallardo, V. P., & León, D. J. (2008). *El cuento en la literatura infantil.* Recuperado 7 de diciembre del 2017 de: <https://ebookcentral-proquest-com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec>
- García J. (2017). *¿Qué métodos de aprendizaje para la lectura existen?* 7 de diciembre del 2017, de aika Sitio web: <http://www.aikaeducacion.com/consejos/metodos-aprendizaje-la-lectura-existen/>
- Jamet, É. (2016). *Lectura y éxito escolar.* (1ª. Ed.) Buenos Aires, Argentina: Editorial Fondo de Cultura Económica, 81-82.

- JORDAN P. W. (2000). *“Designing pleasurable products. An introduction to the new human factors. Taylor and Francis”*. London.
- KRIPPENDORFF K. (2006) *“The semantic turn, a new foundation for design”*, Taylor & Francis, Lindberg A. First Impressions Last. A Kansei Engineering Study on Lamina-te Flooring at Pergo. 2004. Linköpings Universitet
- López, D. (2003). La literatura infantil y su tratamiento de las capacidades diferentes. *Fundación Paso a Paso*. Recuperado de: <http://www.pasoapaso.com>
- López-Valero, A., Encabo-Fernández, E., & Jerez-Martínez, I. (2013). LA LITERATURA INFANTIL COMO INSTRUMENTO PARA LA ACCIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL. REFLEXIONES SOBRE SU IMPOSIBILIDAD BASADAS EN LA SOMBRA DEL ADULTO (CHILDREN'S LITERATURE AS A TOOL FOR EDUCATIVE AND CULTURAL ACTION. REFLECTIONS ON ITS IMPOSSIBILITY BASED ON THE ADULT'S SHADOW). *Educación XX1*, 16(2), 247-264. Recuperado de: <https://search-proquest-com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/docview/1425252583?accountid=33194>
- López M. (2017). ¿Es suficiente pasar tiempo de calidad con sus hijos? El Tiempo. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/vida/educacion/importancia-de-la-cantidad-de-tiempo-que-los-padres-pasan-con-sus-hijos-144830>
- Los niños deben leer por placer no por obligación (2012). El Telégrafo. Recuperado de: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/los-ninos-deben-leer-por-placer-no-por-obligacion>
- M. Amores, comunicación personal, (2017). Recuperado de: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0BwNufHdWHQPQQz11RmFWbjhibW8>

- Medina, A. (2003). *Lectura Estratégica Interactiva*. Santiago: Fundación Educacional Arauco (FUNDAR). Programa Raíces Ránquil. *Documento de trabajo*.
- Medina, A. (2005). Leer y escribir desde la sala cuna. Lectura estratégica interactiva. *Santiago: Junta Nacional de Jardines Infantiles*.
- Mendoza, A. (2005). La Educación Literaria desde la Literatura Infantil y Juvenil, EN Utanda, M. C.; Cerrillo, P. y García Padrino, J. (Coords). *Literatura Infantil y educación literaria*. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 33-61.
- Montessori Child. (2014). *Light & Shadows Game Books*. Recuperado el 6 de marzo de 2018 de: <https://www.montessorichild.com.au/products/light-shadow-game-books>
- Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? GG. *Revistafaz.org*. (2008). Creación de emociones, significados y experiencias. Faz. Segunda edición.
- Muyuy Y., Martínez L., Marmolejo J. (2013). Diseño sensorial. Scribd. Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/256377445/Diseno-Sensorial-pdf>
- Pérez, A. (Coord.) (2003). *La Enciclopedia*. Madrid. Salvat Editores.
- Registro de Obras de Derecho de Autor. (2015). Recuperado el 8 de diciembre de 2017, de Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual: <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/registro-de-obras-de-derecho-de-autor/>
- Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons Ltd. United Kingdom.
- Rostán, S. C., & Serrat, S. E. (2008). *La importancia de los años preescolares: de los 4 a los 6 años*. En *El desarrollo de los niños, paso a paso*, 177-179.
- Rostán, S. C., & Serrat, S. E. (2008). *La importancia de los años preescolares: de los 4 a los 6 años*. En *El desarrollo de los niños, paso a paso*, 180-184.

- Sadurní, M., Rostàn, C., Serrat, E., (2002). *El desarrollo de los niños, paso a paso*. (3ª. Ed.). Barcelona, España: Editorial UOC.
- Salisbury M. (2005). *Ilustración de libros infantiles, Cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona, España: Editorial Acanto, 8-19, 74-93.
- Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (2016). Leer es Volar, Plan Distrital de Lectura y Escritura. Recuperado el 13 de marzo de 2018 de: http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/adjuntos_paginas_2014/af_plandelectura_baja_v30junio.pdf
- Siemontowitz C., (2014). ¿Qué es el diseño centrado en las personas? Recuperado el 9 de diciembre de 2017, de: <http://www.esdi-online.com/repositori/public/treballs/juamvdap.pdf>
- Stanovich, K. E. (1994). Romance and reality. *Reading Teacher*, 47, 280-280.
- WalkerBooksAus. (2013). Leonard S. Marcus on the value of picture books [Archivo de video]. Recuperado el 10 de diciembre de 2017, de: https://www.youtube.com/watchtime_continue=114&v=gl9sDoWOXcw
- Zipes, J. (1983). *Fairy tales and the art of subversión. The classical genre for children and the process of civilization*. New York: Routledge.
- Zolani. (2015). Niños que aprenden solos a leer. Recuperado el 5 de marzo de 2018 de: <http://zolani.es/ninos-que-aprenden-solos-a-leer/>

ANEXOS

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



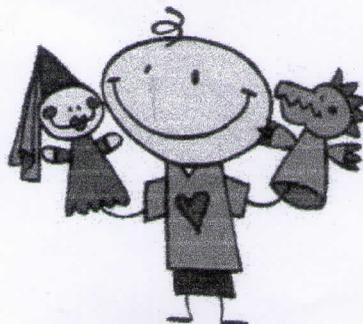
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



sthefano Almeida 10 años.

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



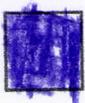
DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



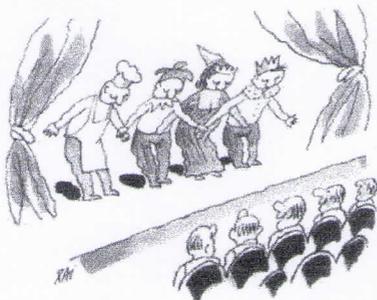
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



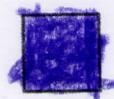
APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Dilan Cabezas 6 años.

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



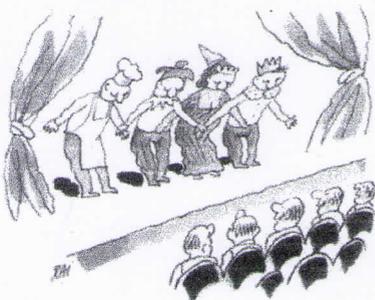
EXPLORAR



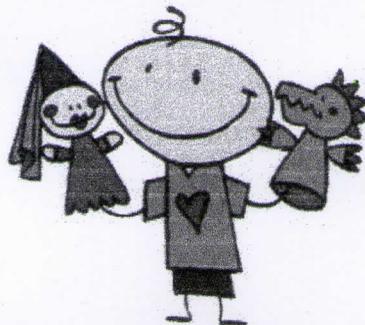
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



06

Alexis Jacome

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



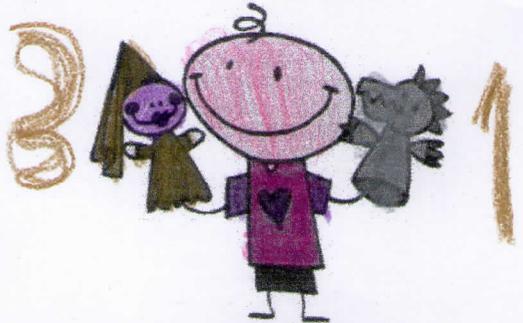
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



5 años

6 años ad Eossera

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



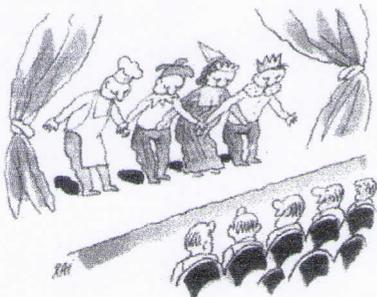
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR

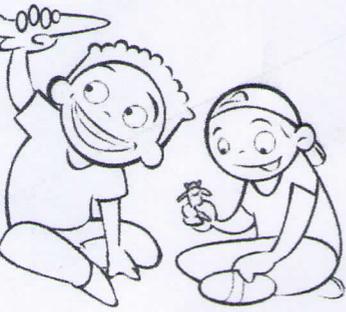


Francisco

Raza 6

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

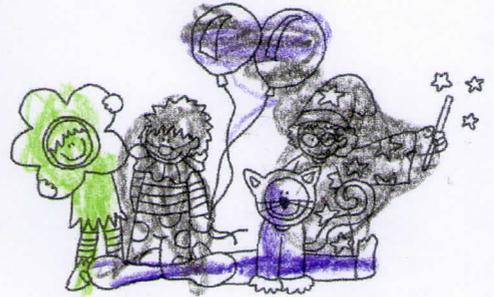
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



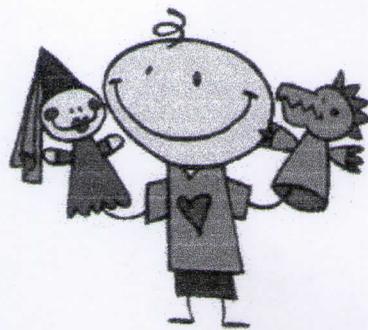
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



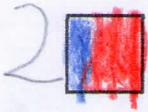
Amir Guis 5

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

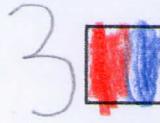
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



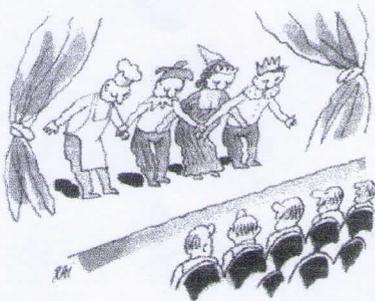
EXPLORAR



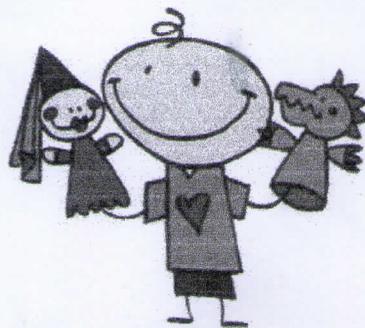
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



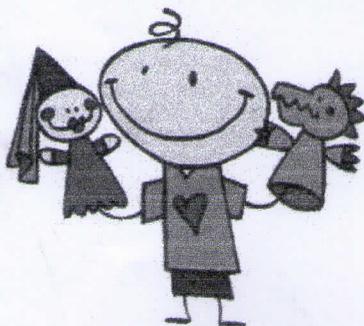
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Mayer | Obandos

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



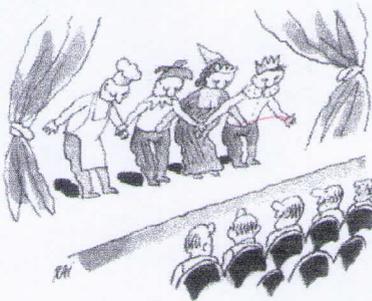
EXPLORAR



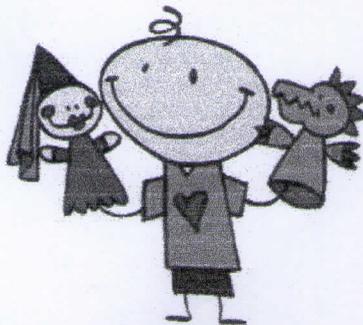
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Martin Arteaga

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



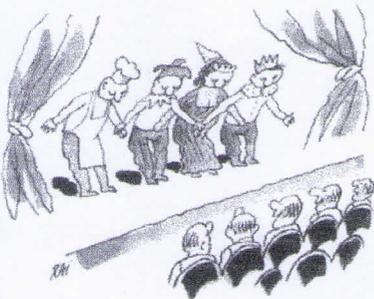
EXPLORAR



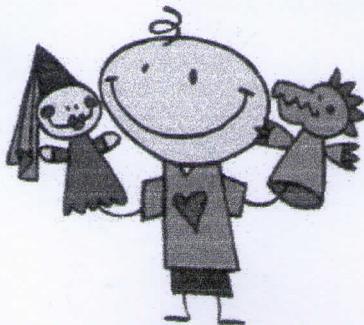
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



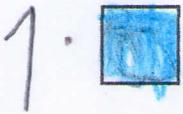
Juph I ghp clo Olivv

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



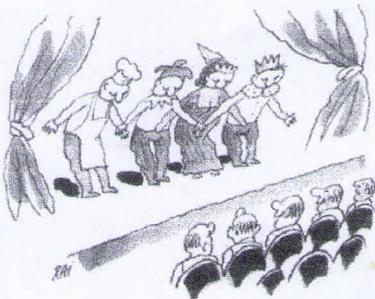
EXPLORAR



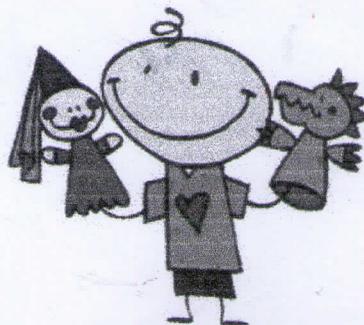
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



David Perugachi 75

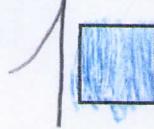
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR

DIBUJAR Y PINTAR

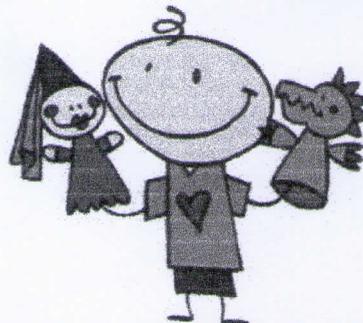
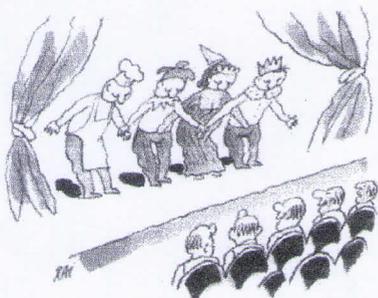
DISFRAZARSE



EXPLORAR

ARMAR ROMPECABEZAS

APILAR COSAS



ACTUAR

TÍTERES

BAILAR



Desiree Vallejo. 5

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



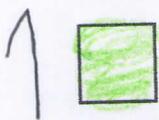
DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



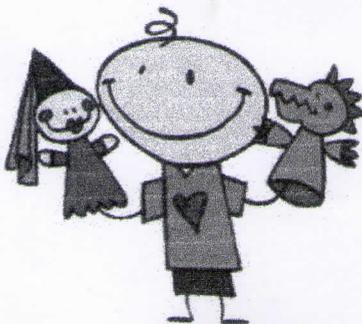
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Team Pierre Parra 5

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



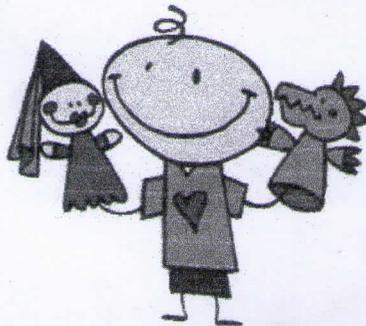
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Milena Bastidas

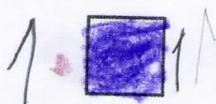
2

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



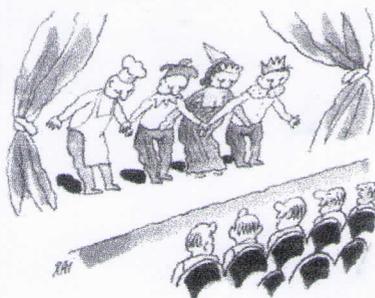
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Nicolas Luceon

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



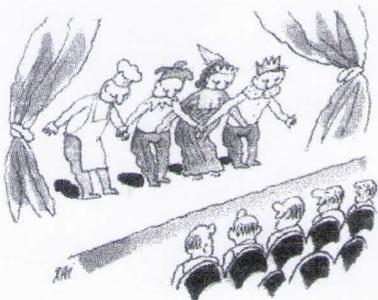
EXPLORAR



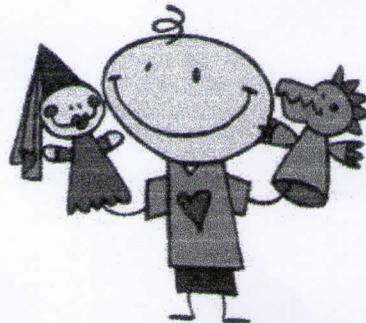
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Isa a C C o/x v a b a d 15

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



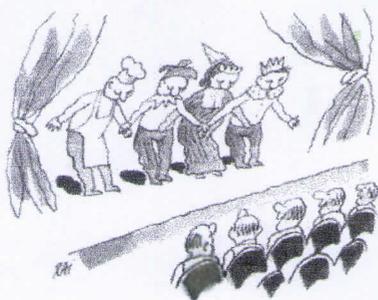
EXPLORAR



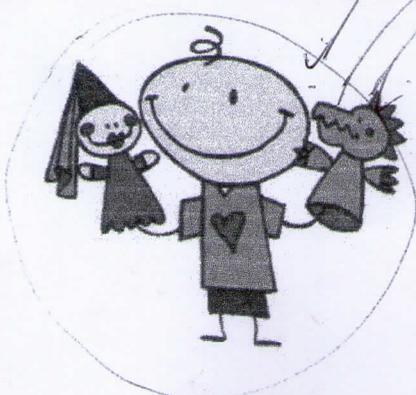
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



*luz
manos
papel*

Sedolstiah Aoyo

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



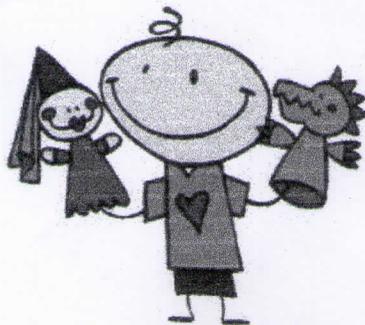
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



José

José 5 años

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Jose Villamariñ 6 años

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



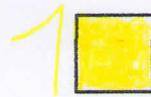
JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



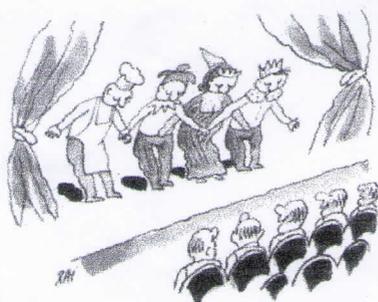
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



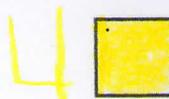
APILAR COSAS



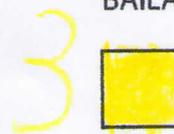
ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Matteo o Aguirresanos.

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Milvia Emilia Rivera 5

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



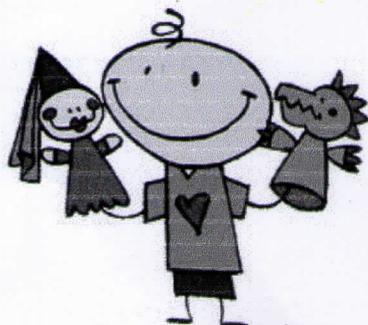
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Sebastián Pasquel

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



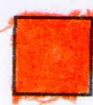
JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



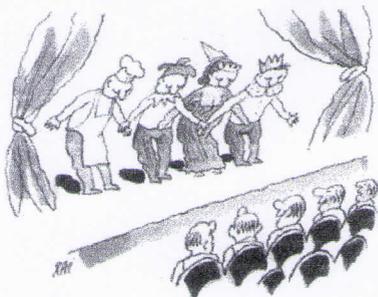
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Briana

Moyana

Baño

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



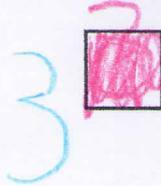
DISFRAZARSE



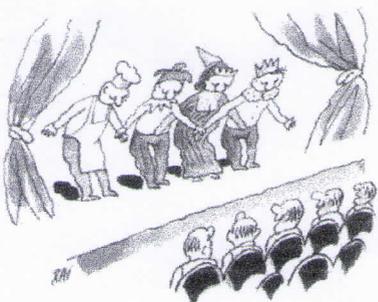
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Jugar

1
Balón años

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



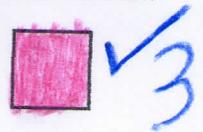
JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



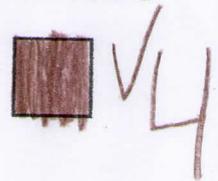
EXPLORAR



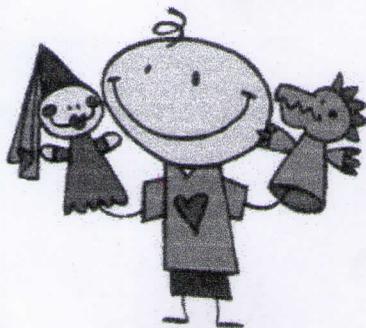
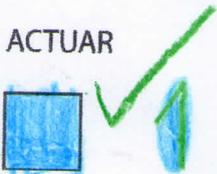
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Romina Fernández 75

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

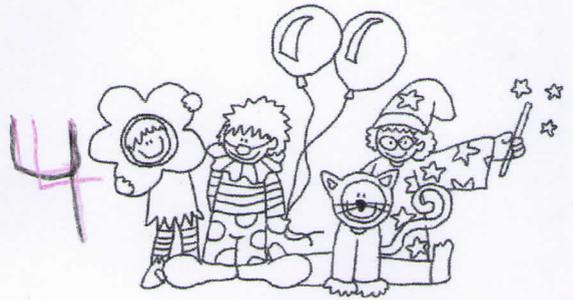
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



11 y Flores. 5 años.

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados

Aracael Monte

3.



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



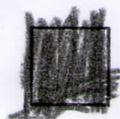
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



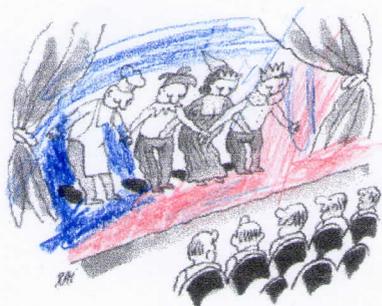
EXPLORAR



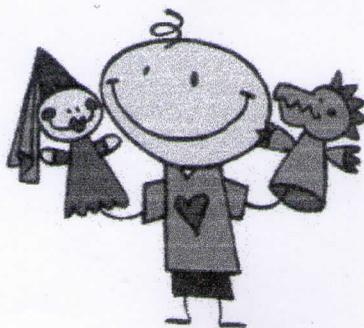
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Matías

Daniques 5

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



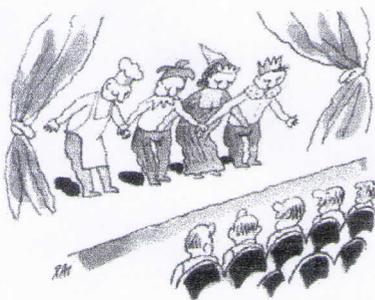
EXPLORAR



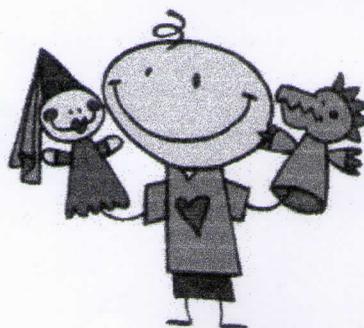
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Jesús Mayuriel. 5 años

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



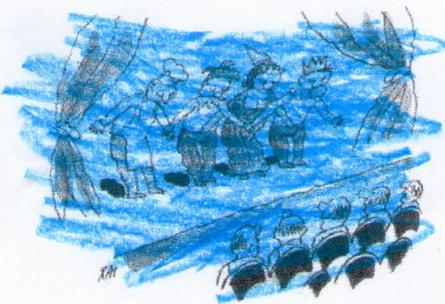
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Ronald Dinkumhorst

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



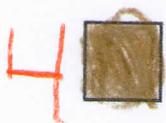
DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



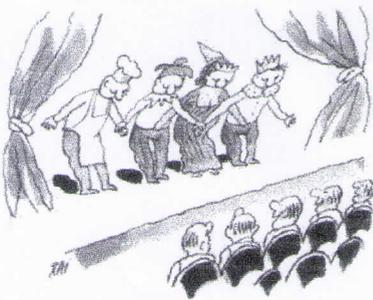
EXPLORAR



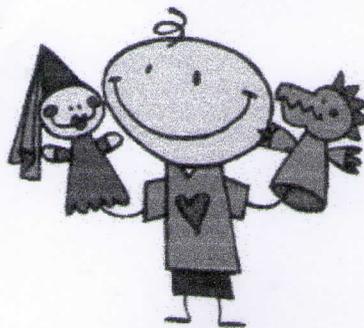
ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



Nicolai

Contreras

5 años

¿QUÉ ACTIVIDADES LES GUSTA HACER?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste hacer. Pueden pintar hasta 3 cuadrados



JUGAR



DIBUJAR Y PINTAR



DISFRAZARSE



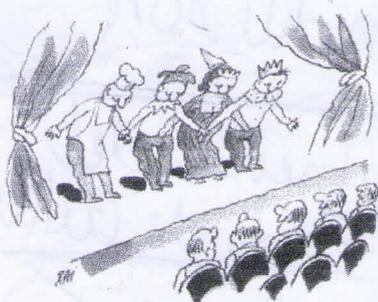
EXPLORAR



ARMAR ROMPECABEZAS



APILAR COSAS



ACTUAR



TÍTERES



BAILAR



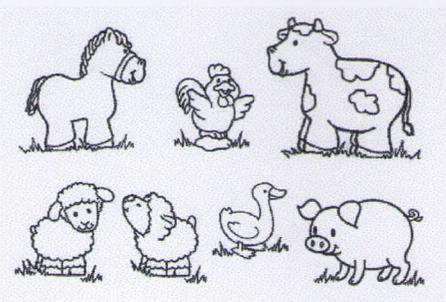
Mathu

Tte2 5

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



MALES DOMÉSTICOS



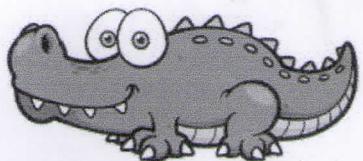
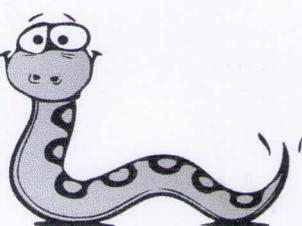
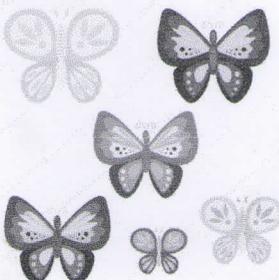
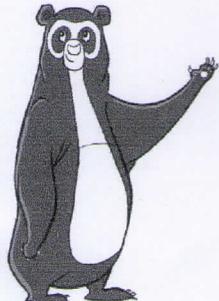
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

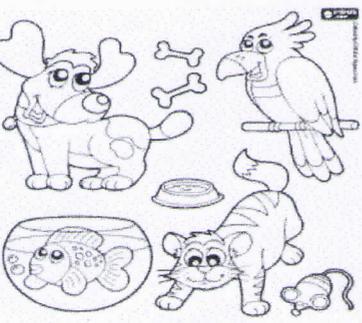


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

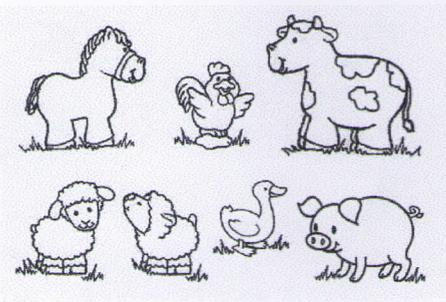


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS

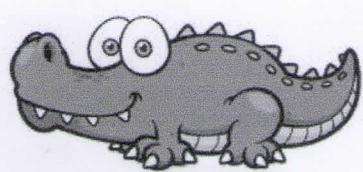
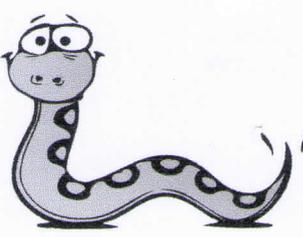
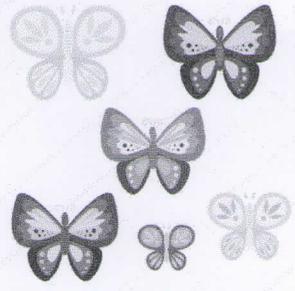
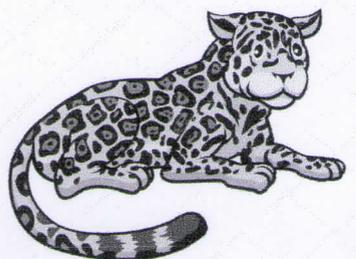
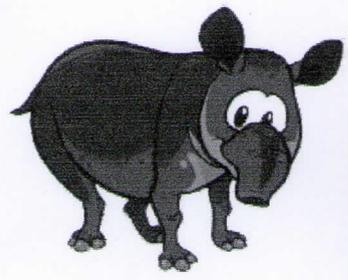


ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

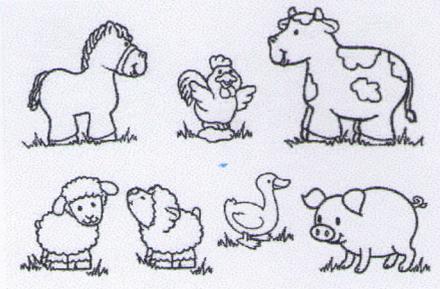


Cominda ¿QUÉ ANIMALES LES GUSTA MÁS? Hernandez

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



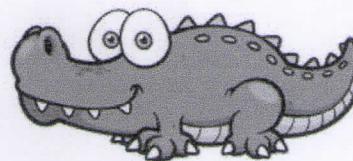
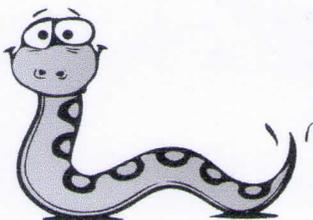
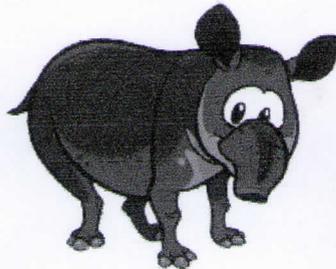
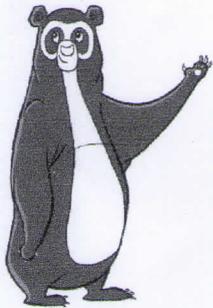
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

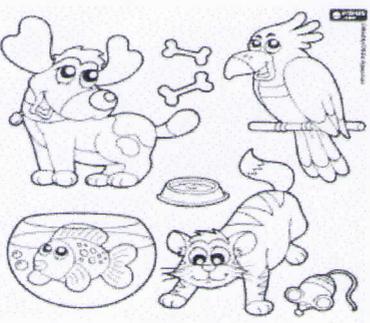


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

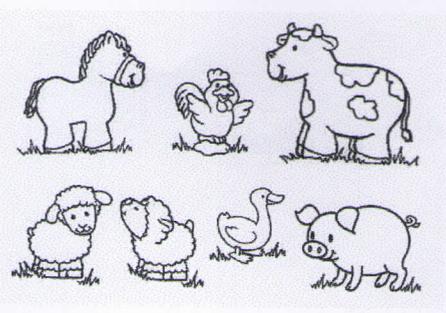


¿QUÉ ANIMALES LES GUSTA MÁS?

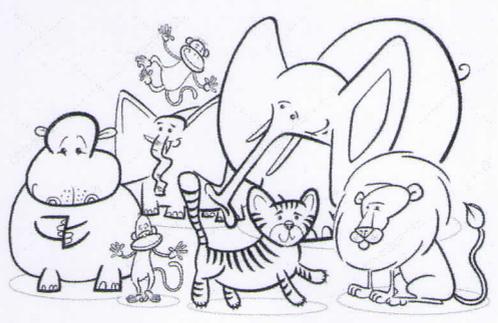
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



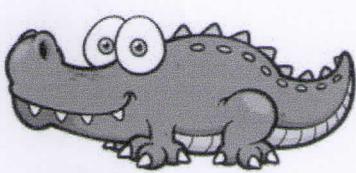
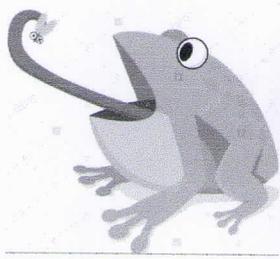
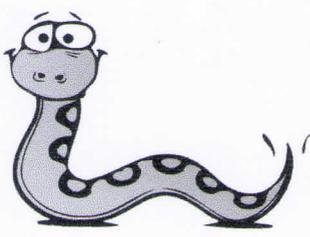
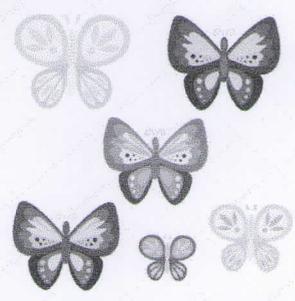
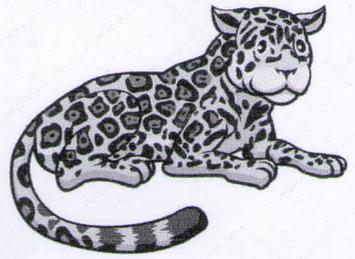
ANIMALES DE GRANJA



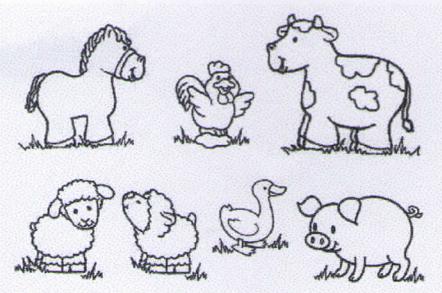
ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



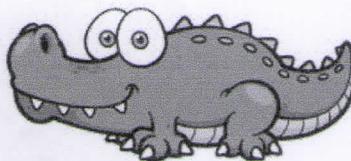
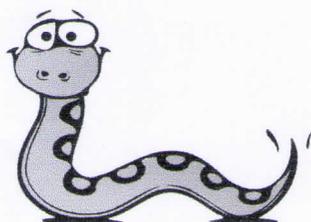
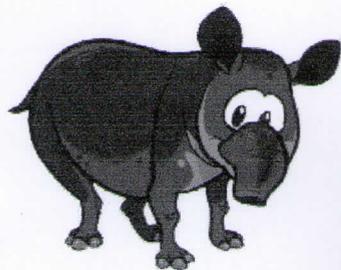
ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



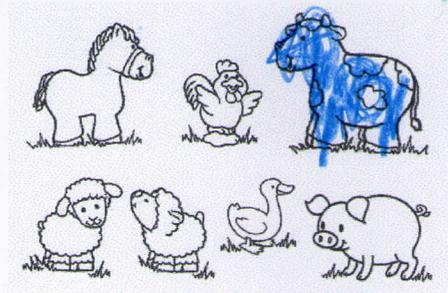
¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.

Alexis



ANIMALES DOMÉSTICOS



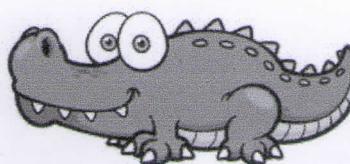
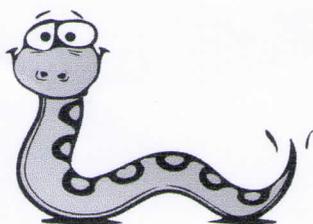
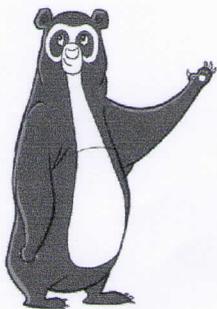
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

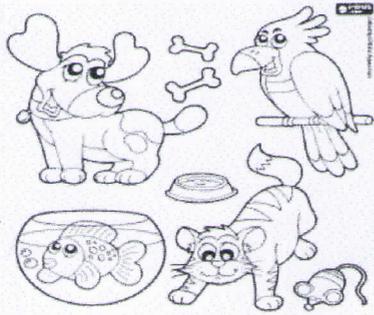


© Can Stock Photo

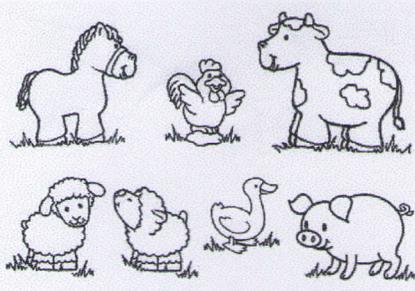


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



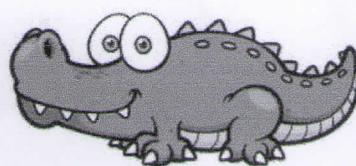
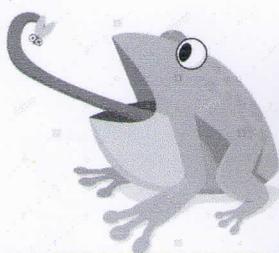
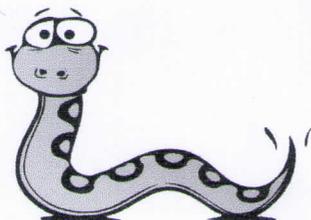
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

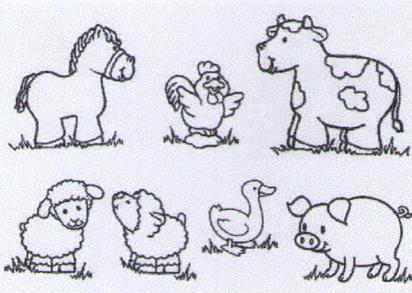


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



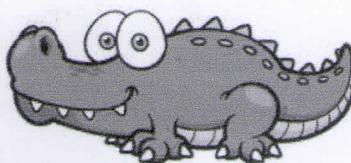
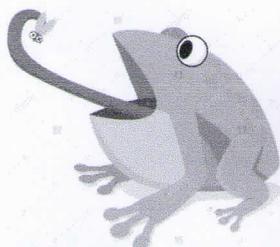
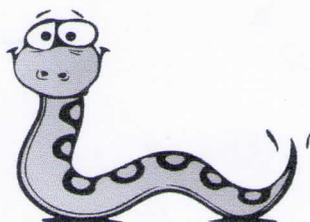
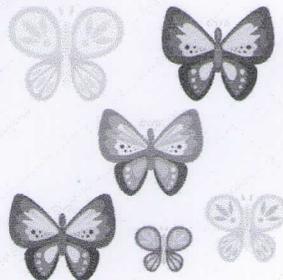
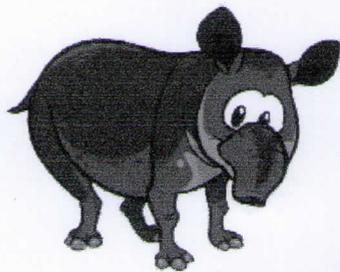
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

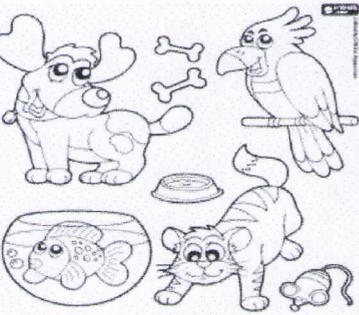


© Can Stock Photo

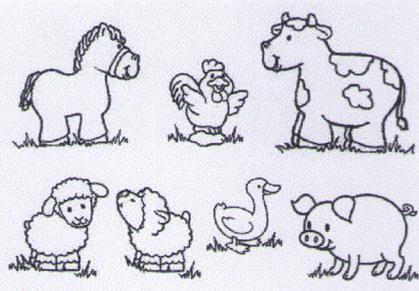


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



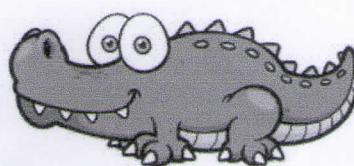
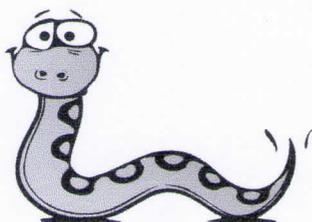
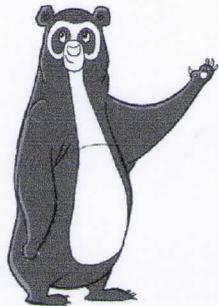
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

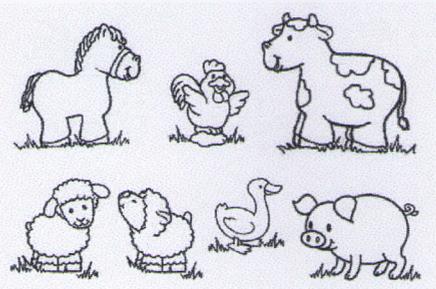


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



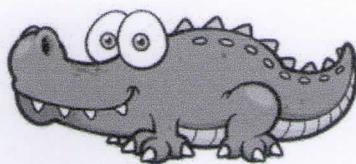
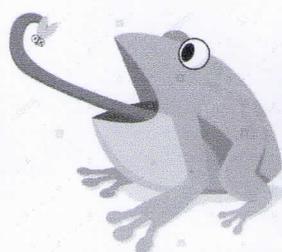
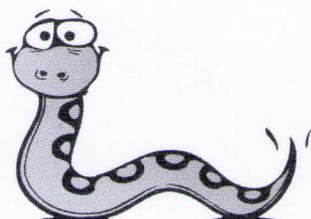
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

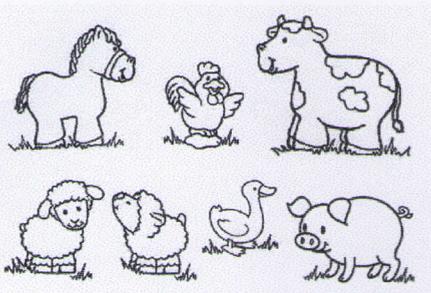


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

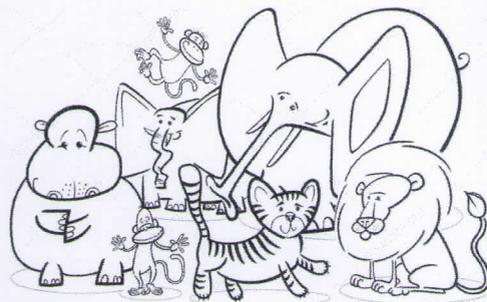
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



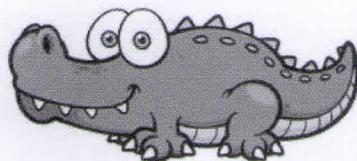
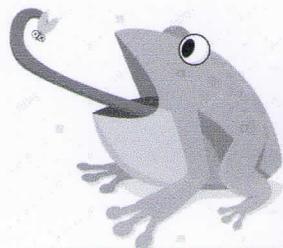
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

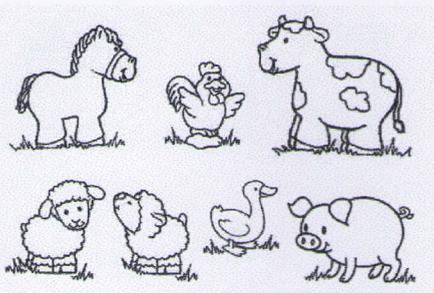


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



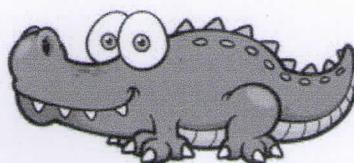
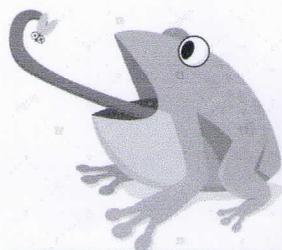
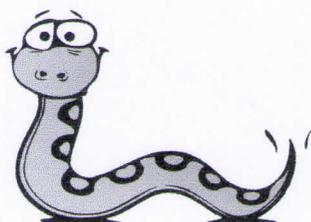
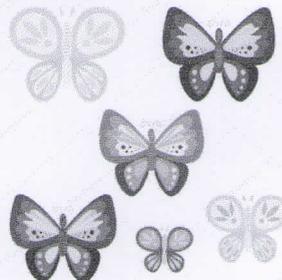
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

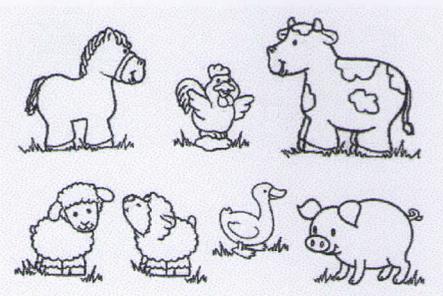


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



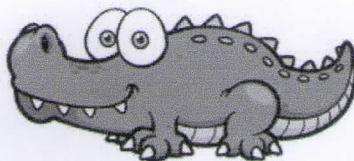
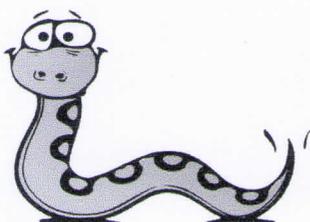
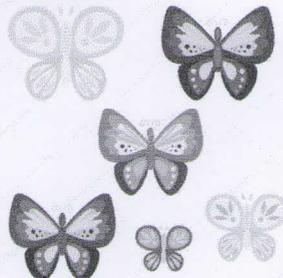
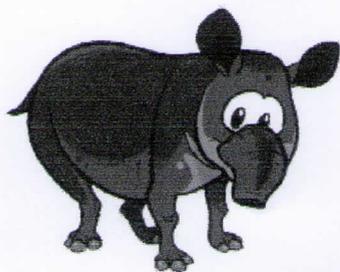
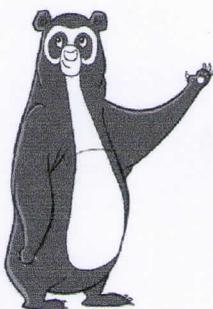
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

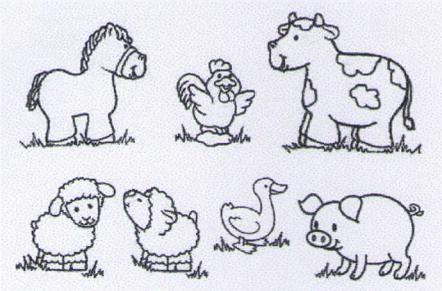


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



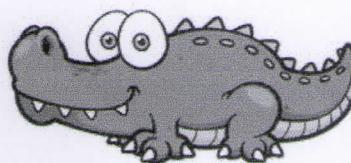
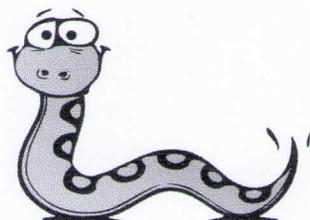
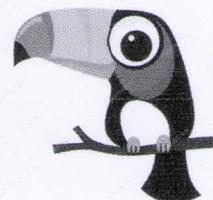
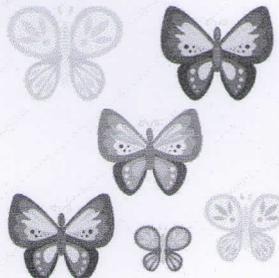
ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

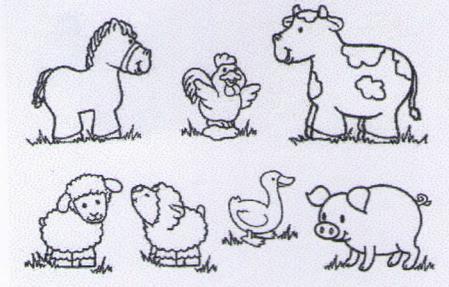


¿QUÉ ANIMALES LES GUSTA MÁS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



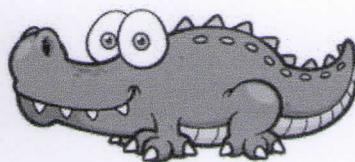
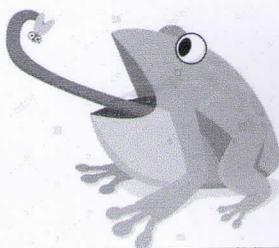
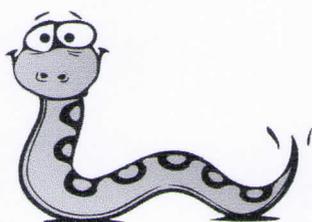
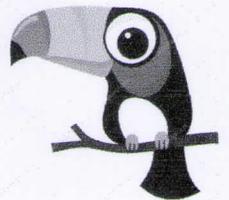
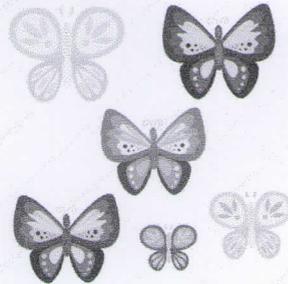
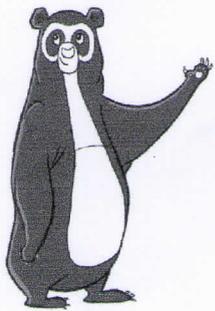
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

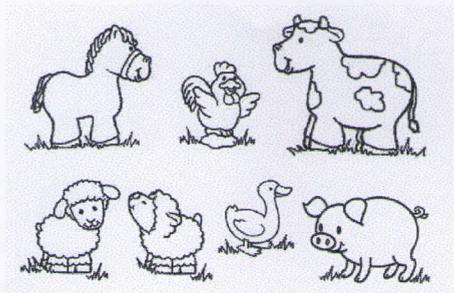


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



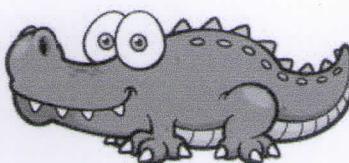
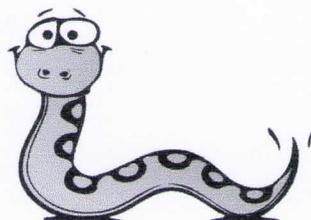
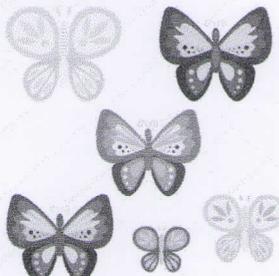
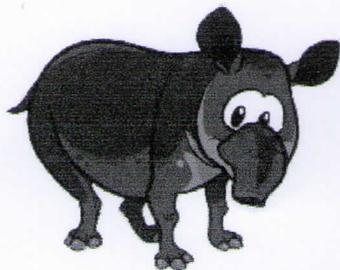
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

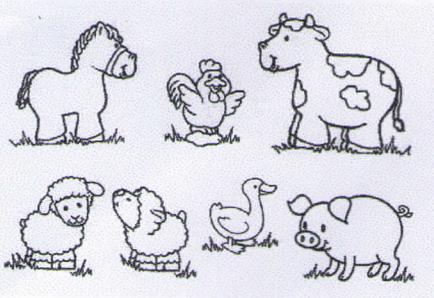


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



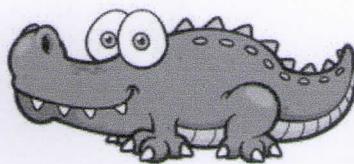
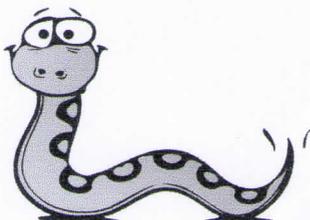
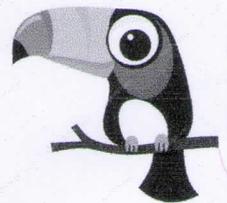
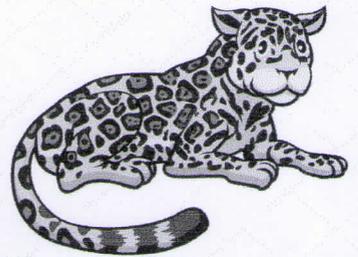
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



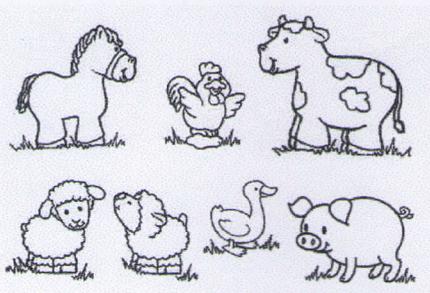
¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

sué Torres

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



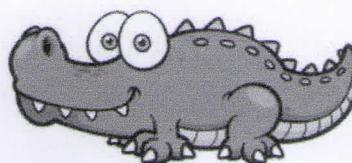
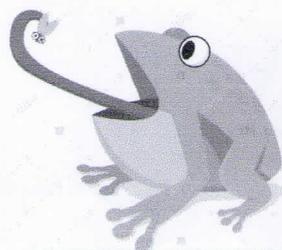
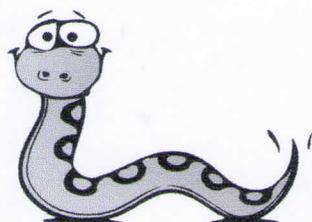
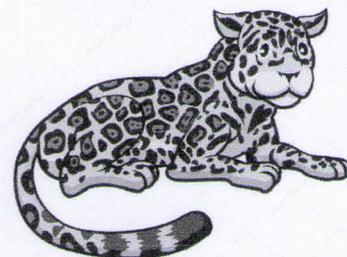
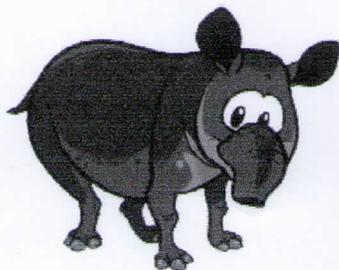
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



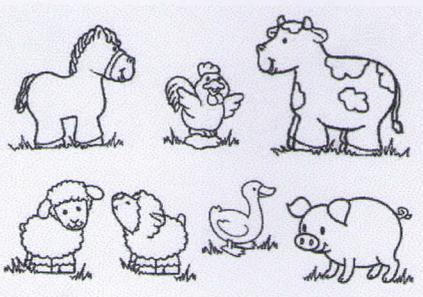
Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Villaci's

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



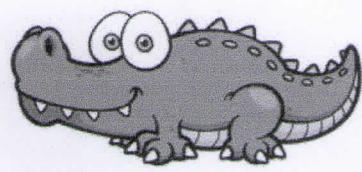
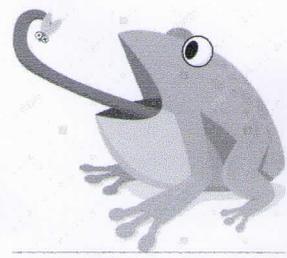
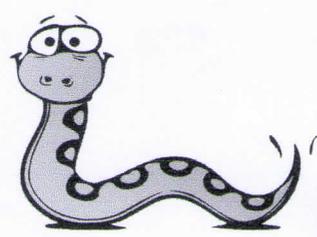
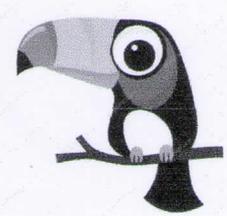
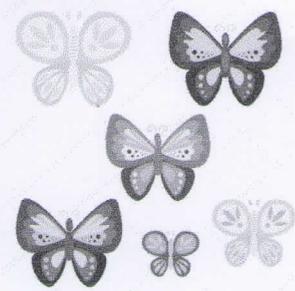
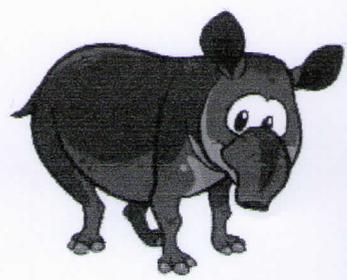
ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES

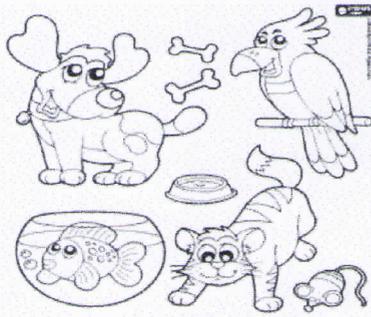


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

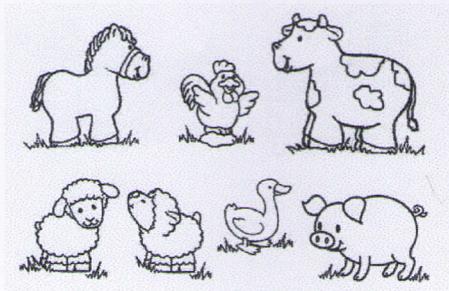


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

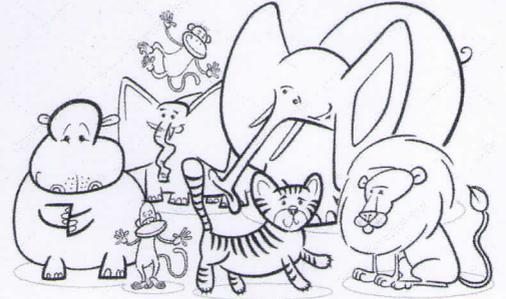
Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



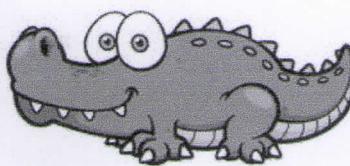
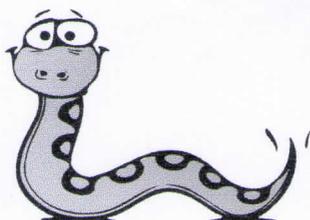
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

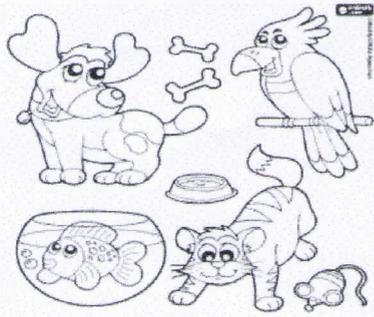


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

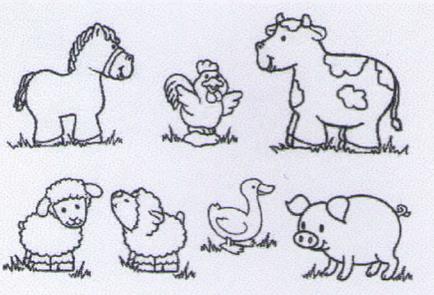


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



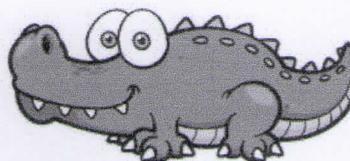
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

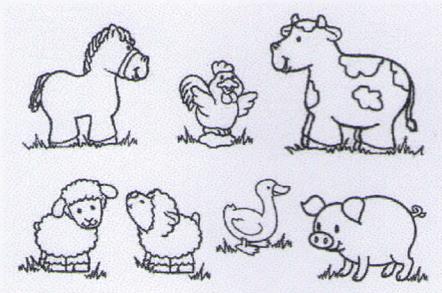


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



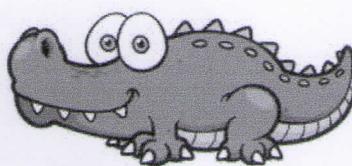
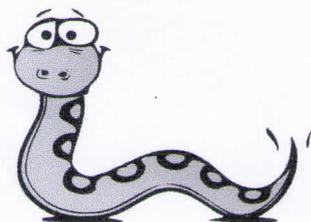
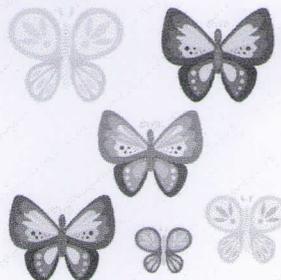
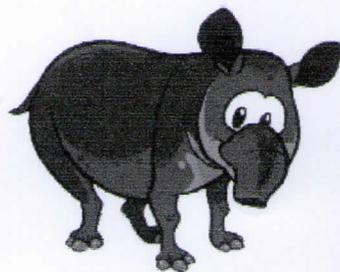
ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



© Can Stock Photo

Briana

Moyano

¿QUÉ ANIMALES LES GUSTA MÁS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



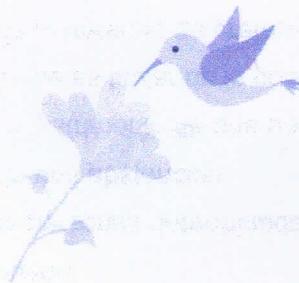
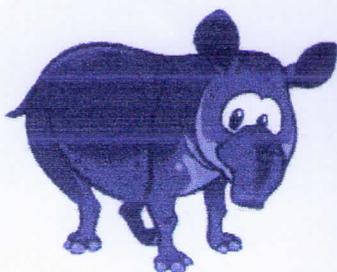
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

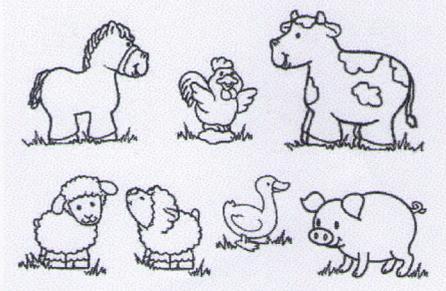


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



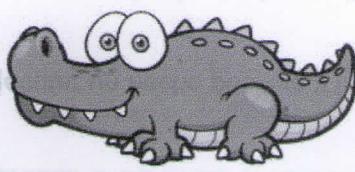
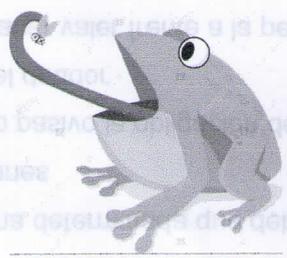
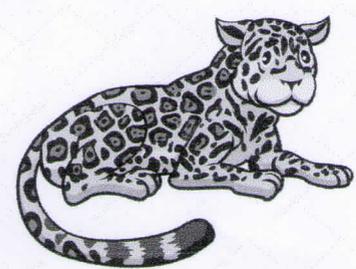
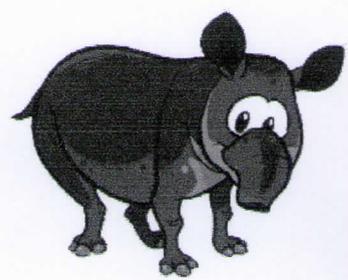
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



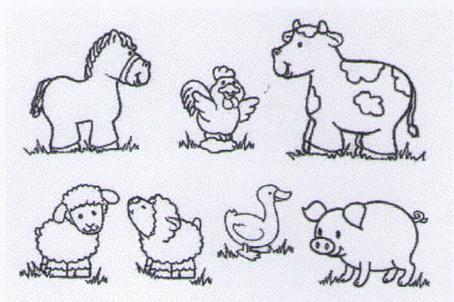
¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Jesus Maya

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS

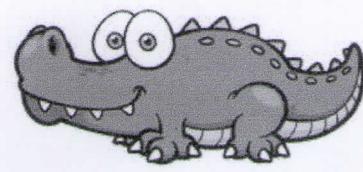
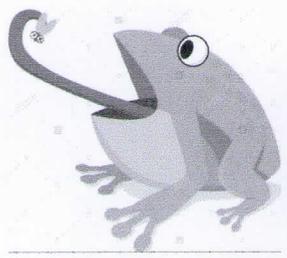
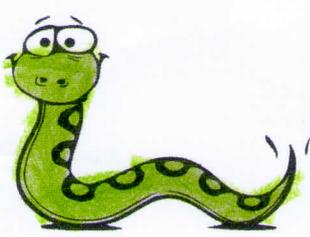
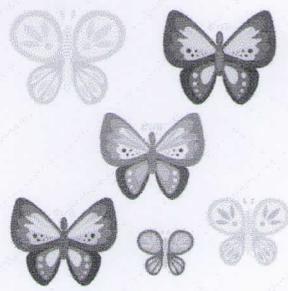
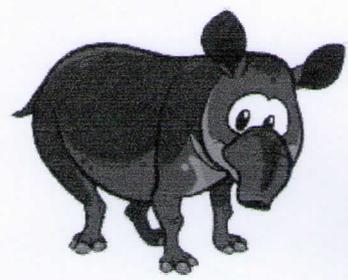


ANIMALES DE GRANJA



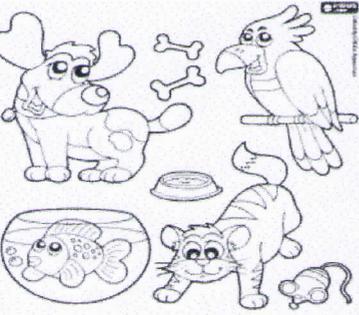
ANIMALES SALVAJES

Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

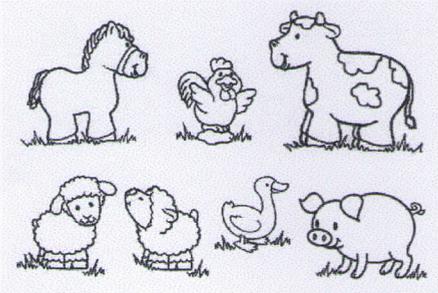


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



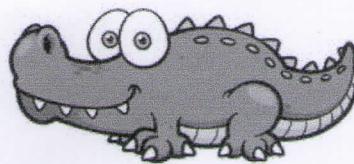
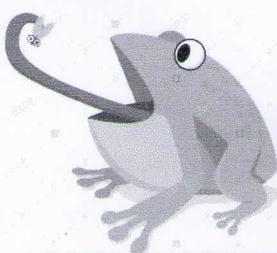
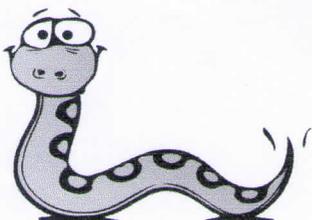
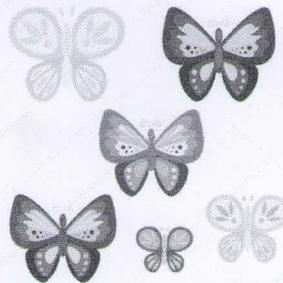
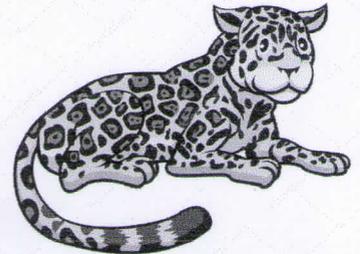
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

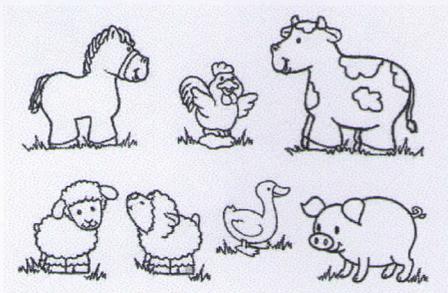


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



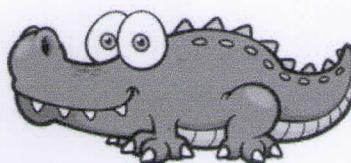
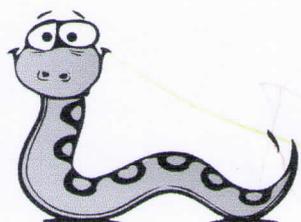
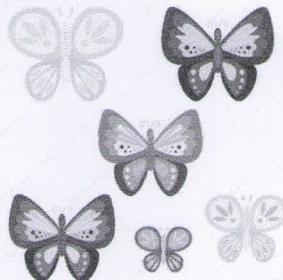
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

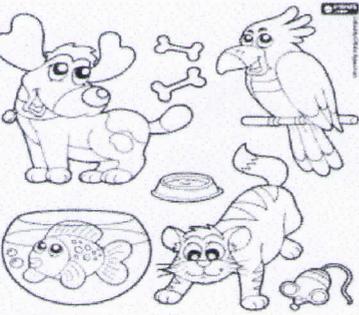


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

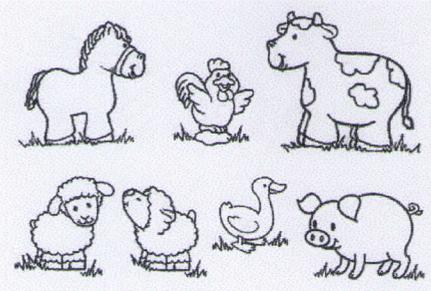


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



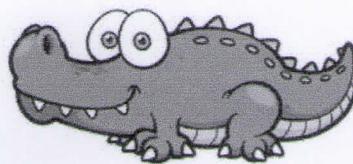
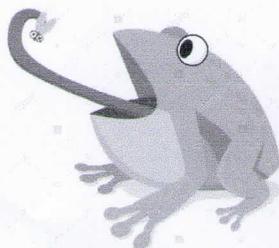
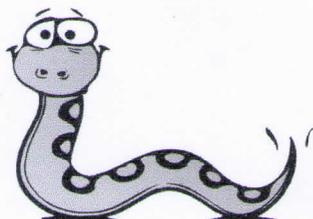
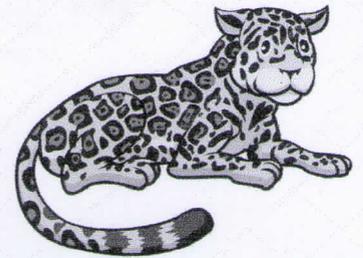
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

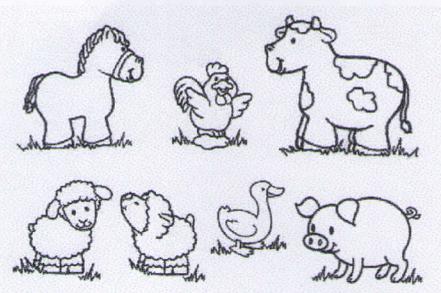


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



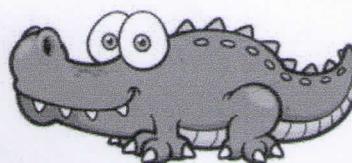
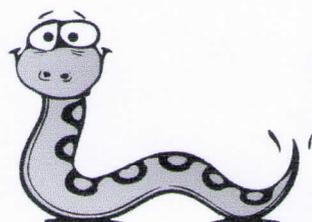
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

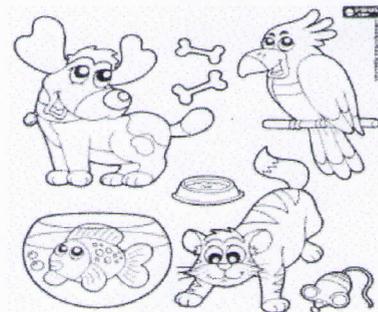


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

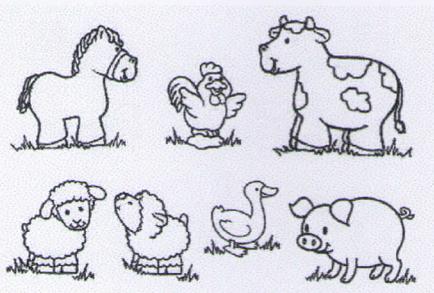


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



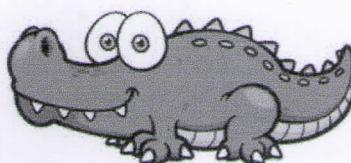
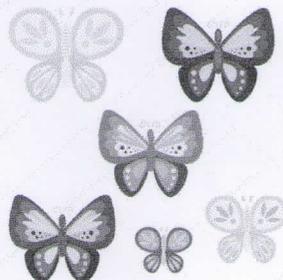
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES

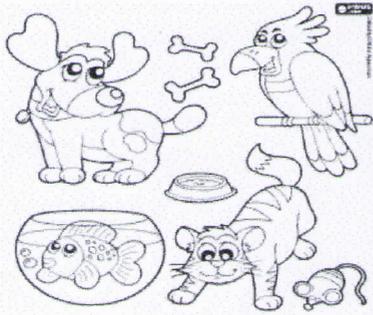


Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.

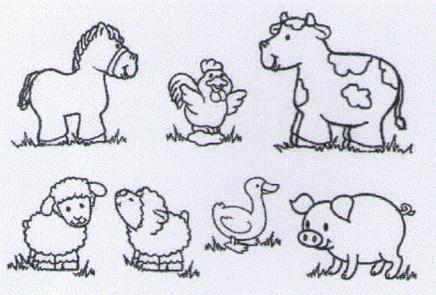


¿QUE ANIMALES LES GUSTA MAS?

Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



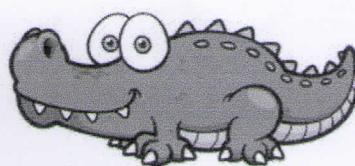
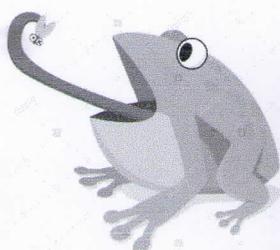
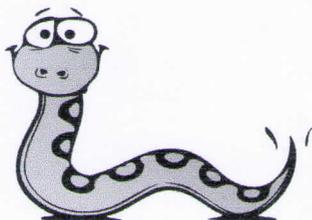
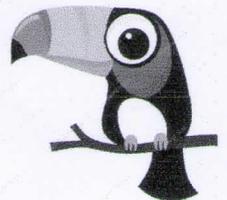
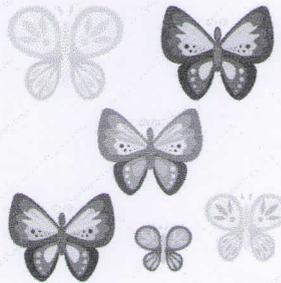
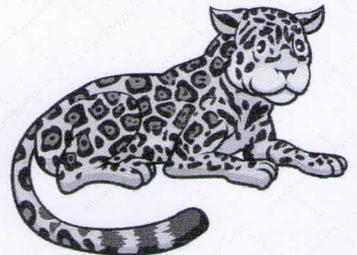
ANIMALES DE GRANJA



ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



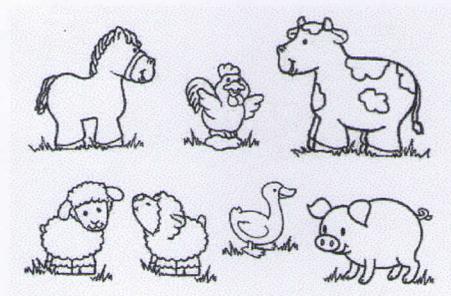
© Can Stock Photo



Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.



ANIMALES DOMÉSTICOS



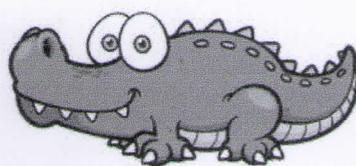
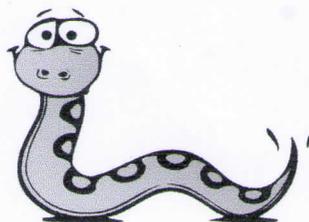
ANIMALES DE GRANJA



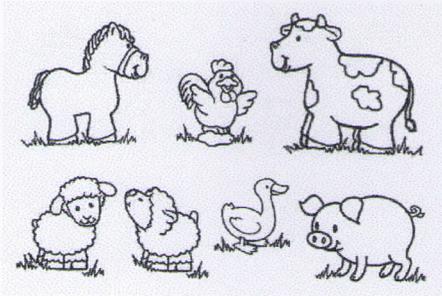
ANIMALES SALVAJES



Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.



Pintar el cuadrado del dibujo que más les guste.

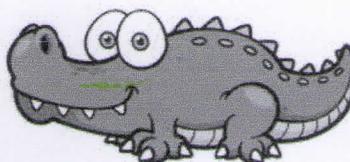
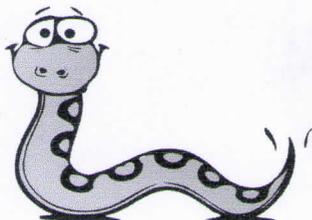
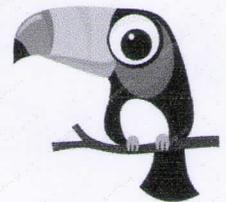
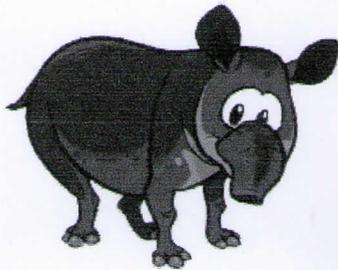


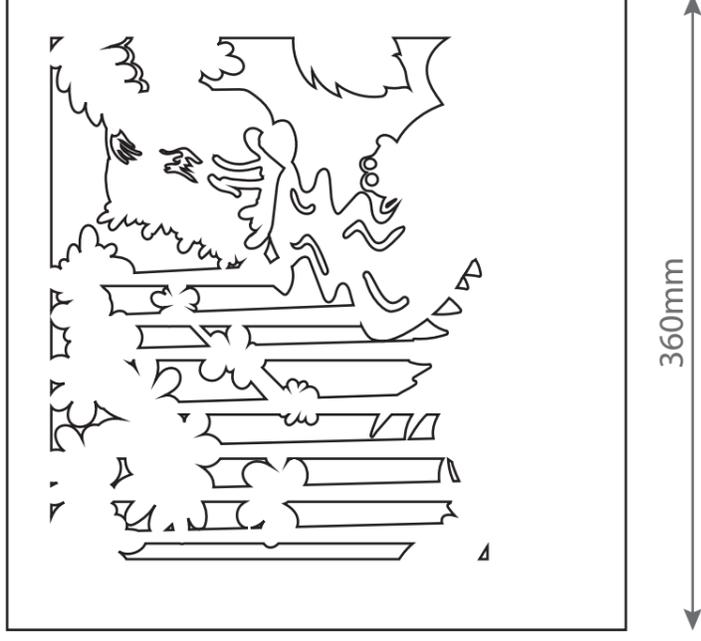
ANIMALES DOMÉSTICOS

ANIMALES DE GRANJA

ANIMALES SALVAJES

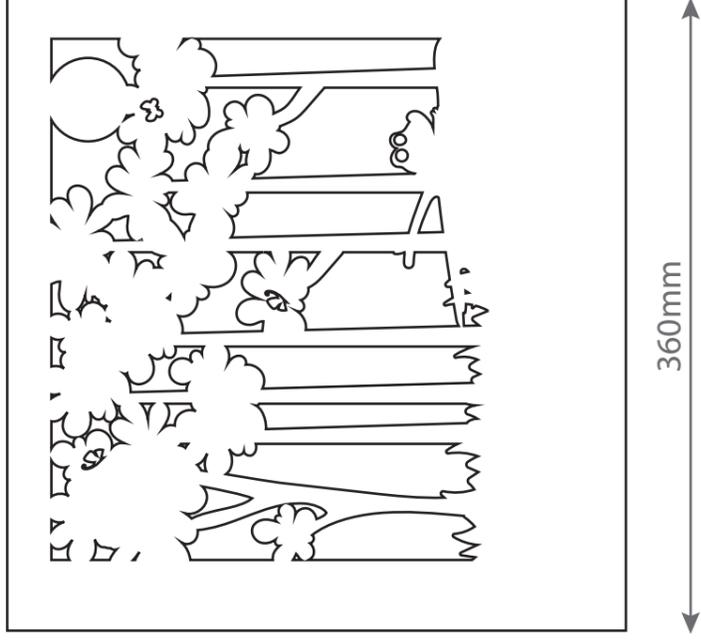
Reconoces ¿cuáles son estos animales?. Elige 6 animales que más te gusten.





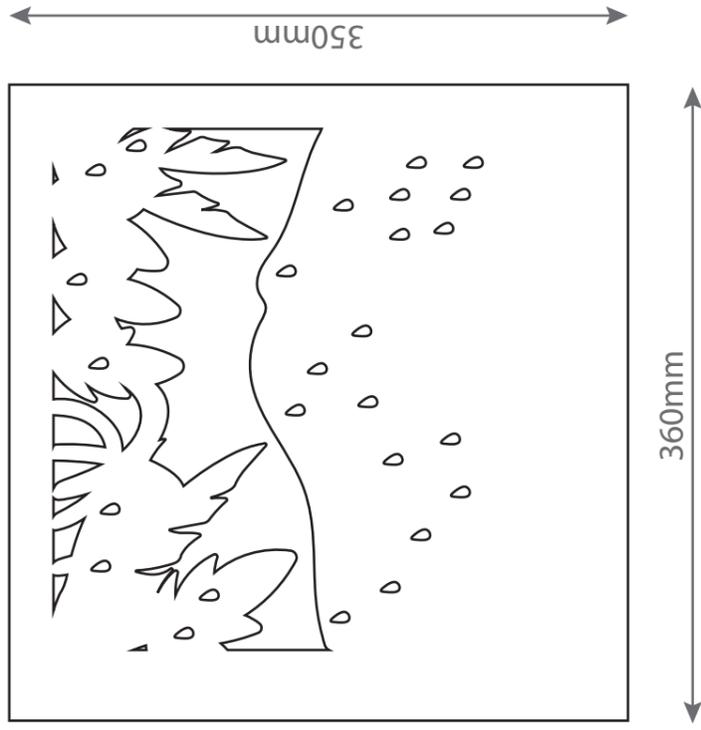
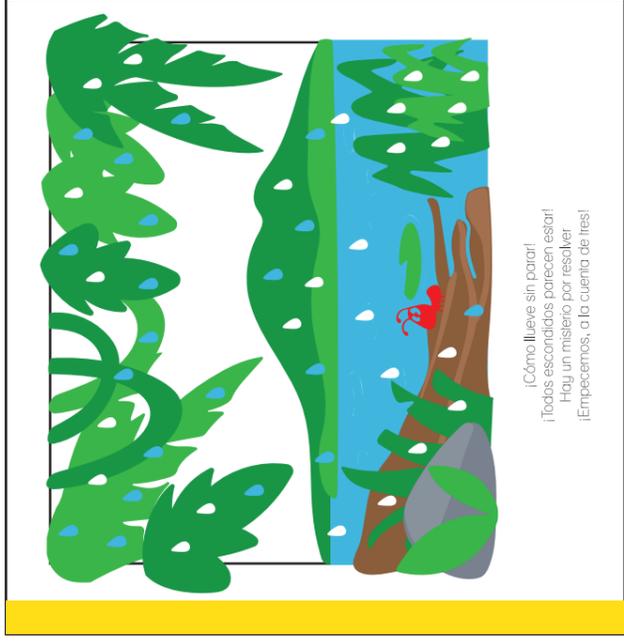
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina escenario 1	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			1 de 19
LÁMINAS CATEGORÍA ESCENARIOS AMARILLO 1/4	TESIS		
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	PROFESOR GUÍA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			



NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina escenario 2	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana			
2.- Plastificado			
3.- Troquel de corte			

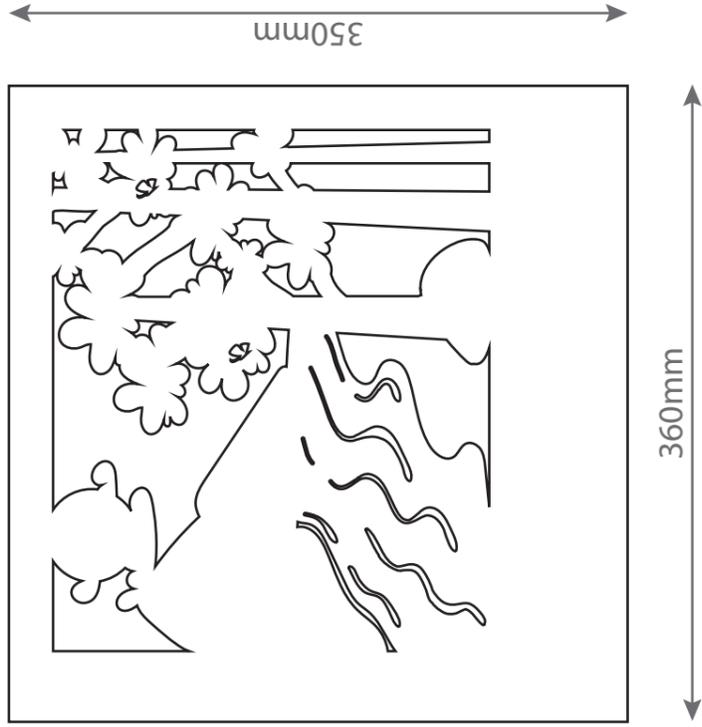
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA ESCENARIOS AMARILLO 2/4		TESIS	2 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina escenario 3	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

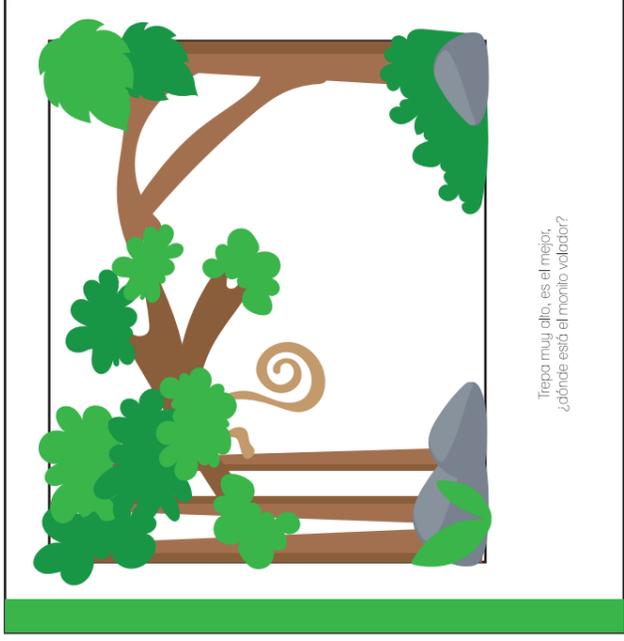
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA ESCENARIOS AMARILLO 3/4	TESIS		3 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	PROFESOR GUÍA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			

mda.



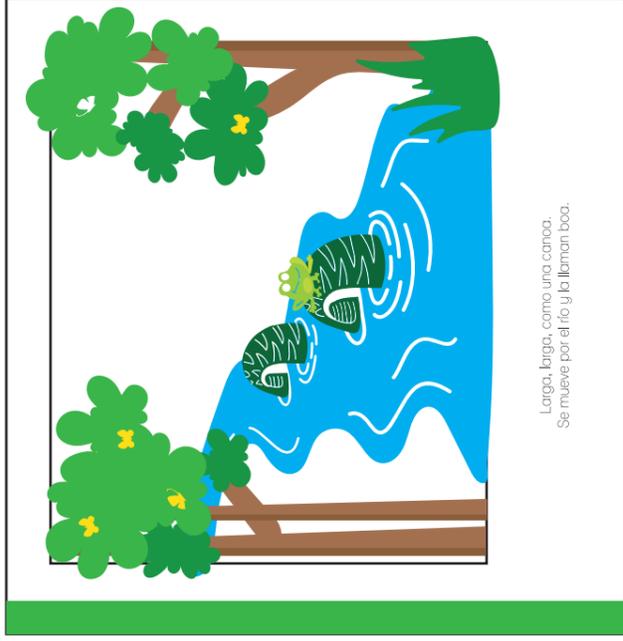
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina escenario 4	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			4 de 19
LÁMINAS CATEGORÍA ESCENARIOS AMARILLO 4/4	TESIS		
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	 PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			

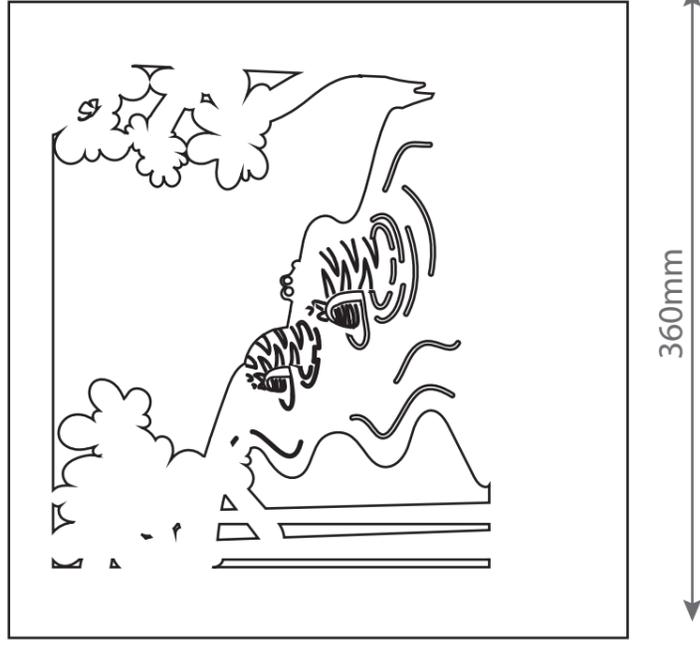


NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina personajes 1	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

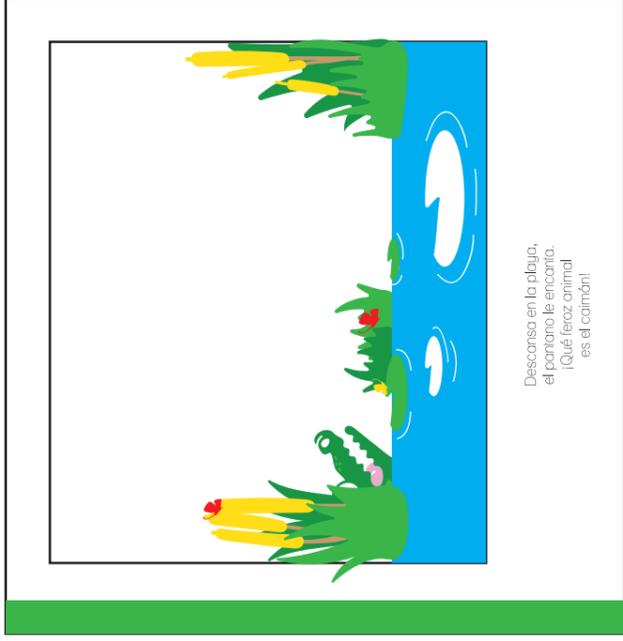
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA PERSONAJES VERDE 1/5		TESIS	
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		
			5 de 19



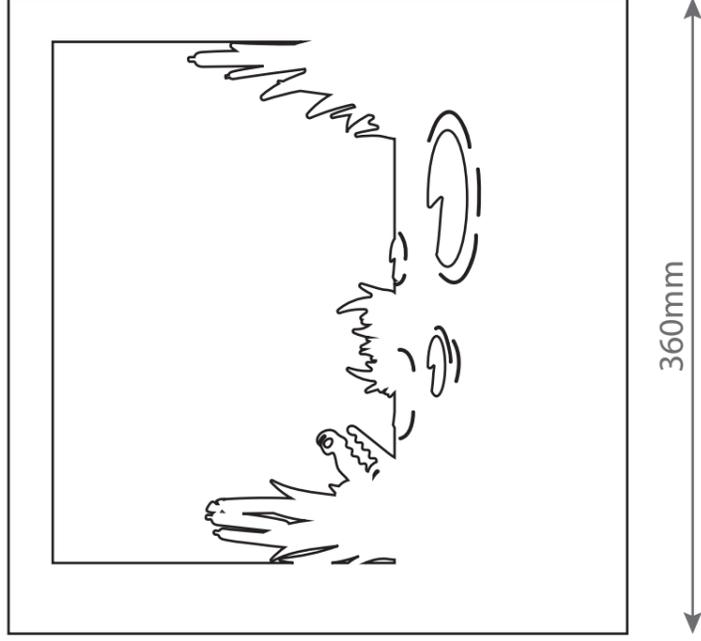
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina personajes 2	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			



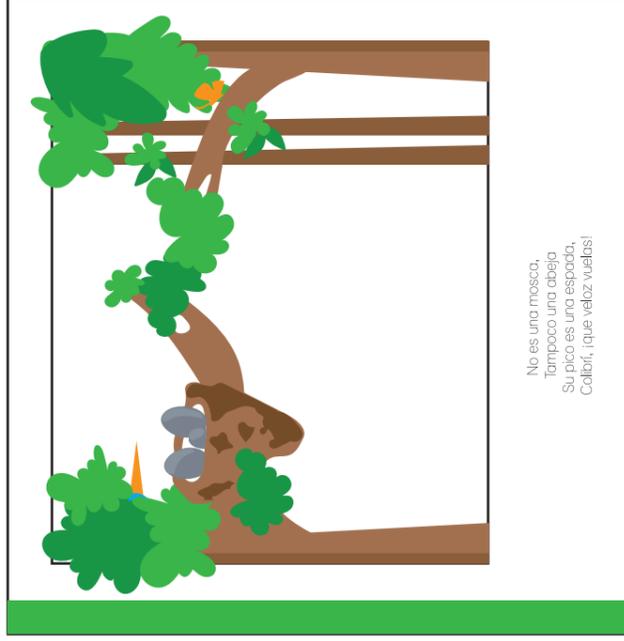
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA PERSONAJES VERDE 2/5	TESIS		6 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



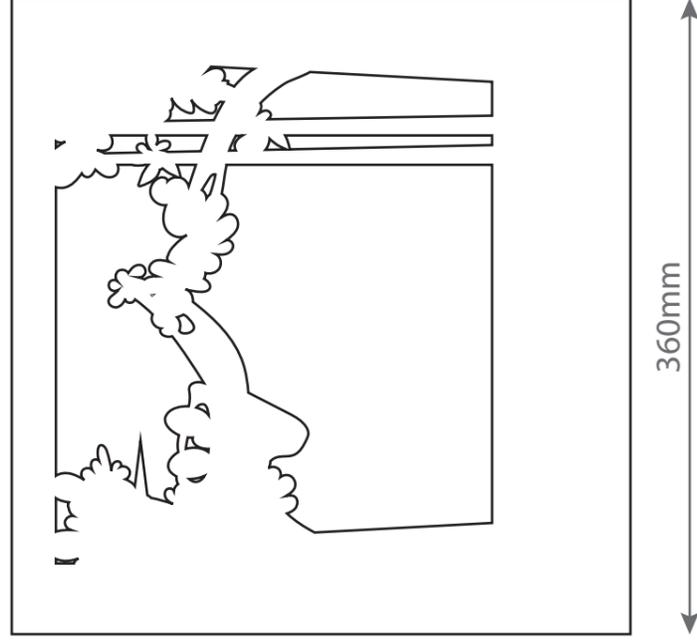
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina personajes 3	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			



LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA PERSONAJES VERDE 3/5		TESIS	7 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



No es una mosca,
 Tampoco una abeja
 Su pico es una espada,
 Collarí, ¡que veloz vuelas!

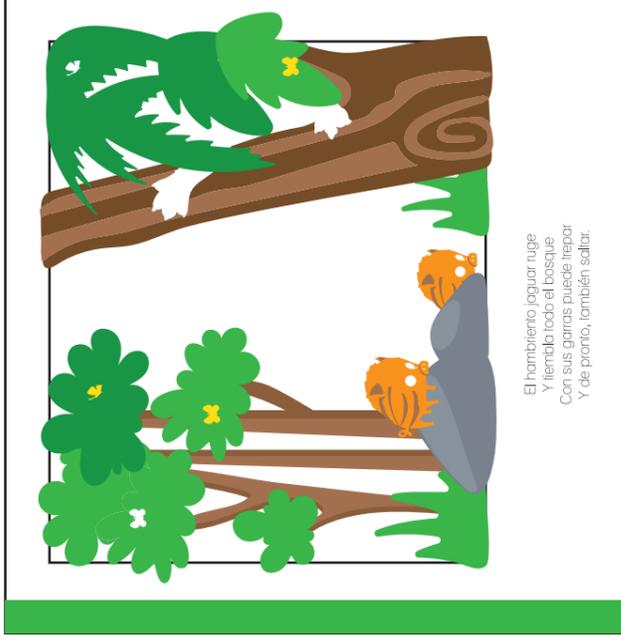


350mm

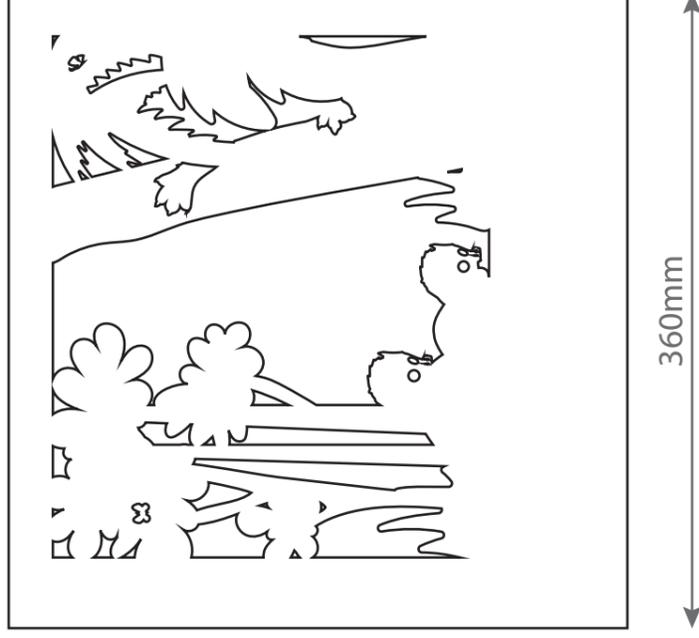
360mm

NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina personajes 4	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA PERSONAJES VERDE 4/5	TESIS		8 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		

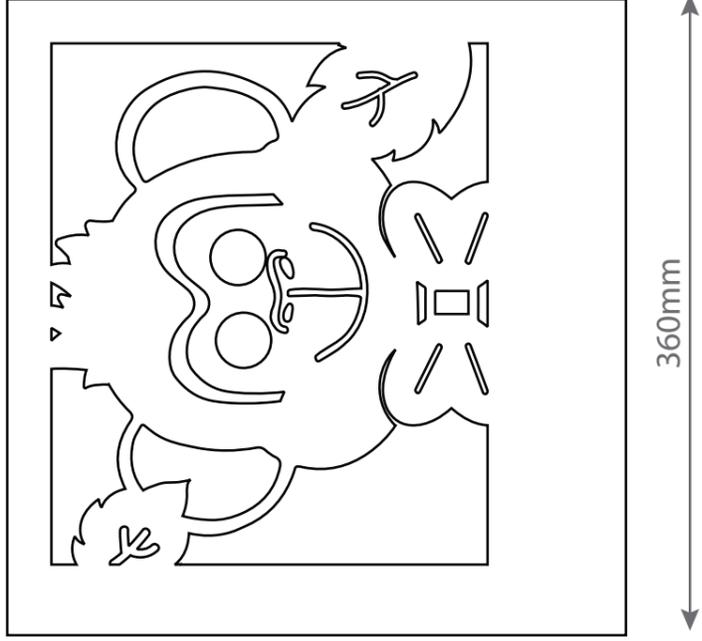
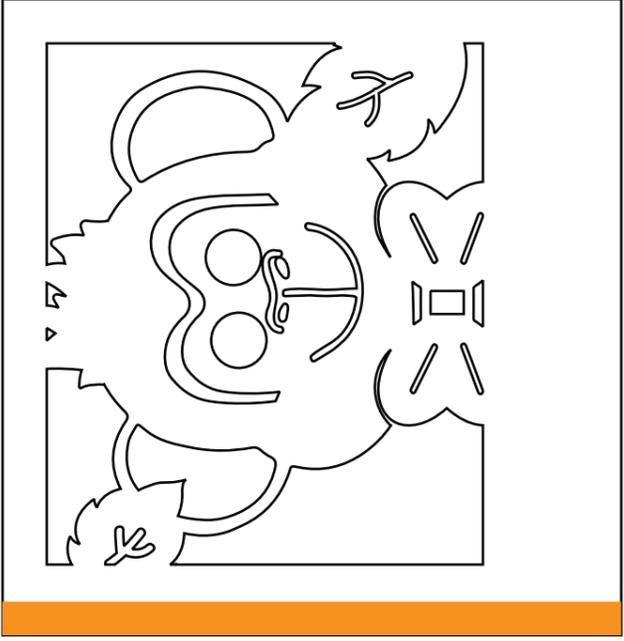


NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina personajes 5	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			



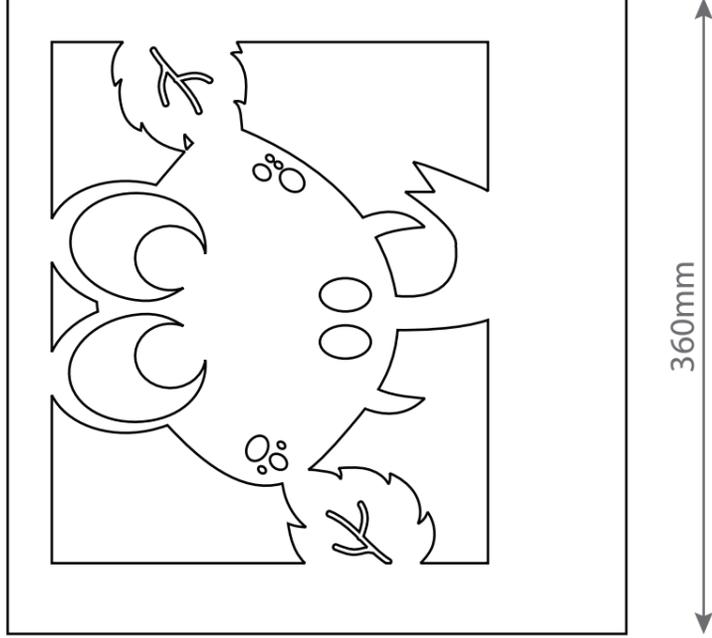
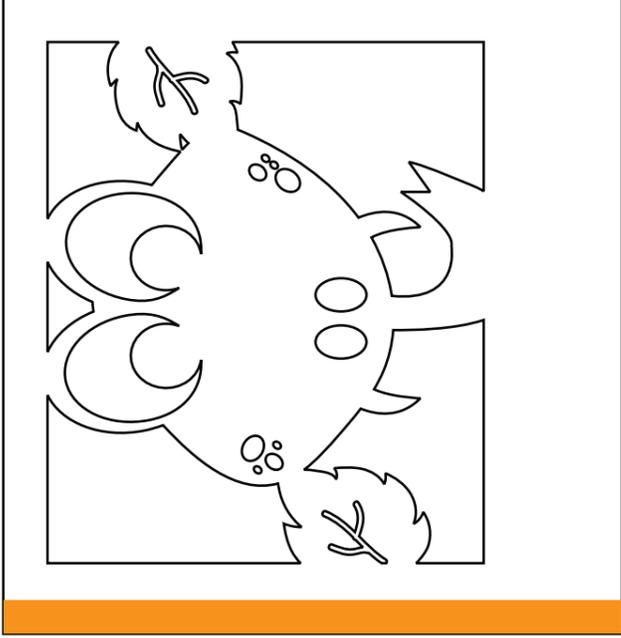
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA PERSONAJES VERDE 5/5	TESIS		9 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	PROFESOR GUIA: susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			

no/a



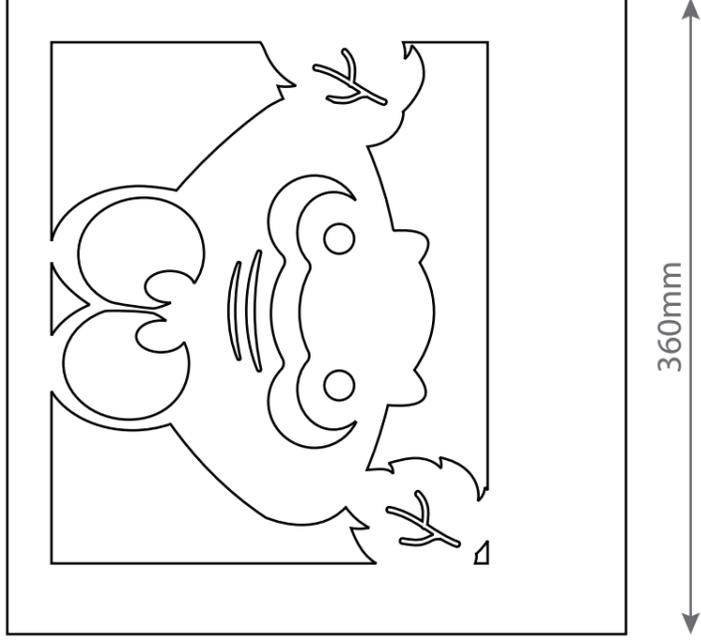
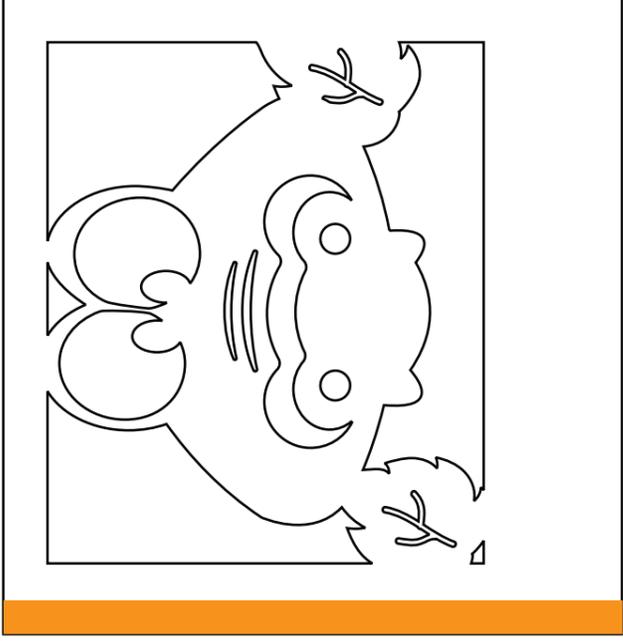
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina caretas 1	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana			
2.- Plastificado			
3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA CARETAS ANARANJADO 1/5		TESIS	10 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUÍA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



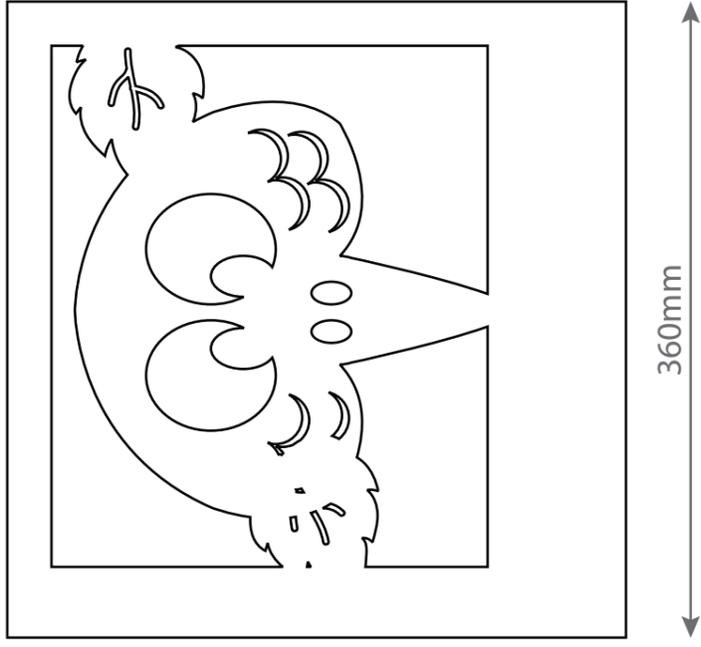
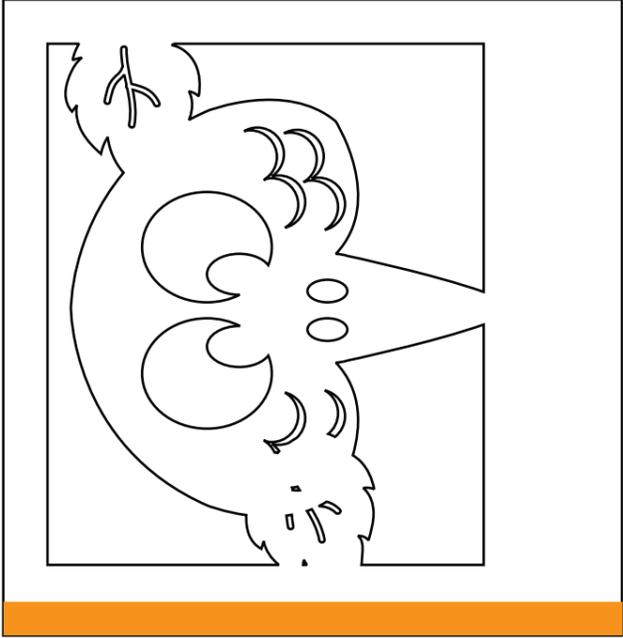
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina caretas 2	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA CARETAS ANARANJADO 2/5	TESIS		
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	11 de 19	
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUÍA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



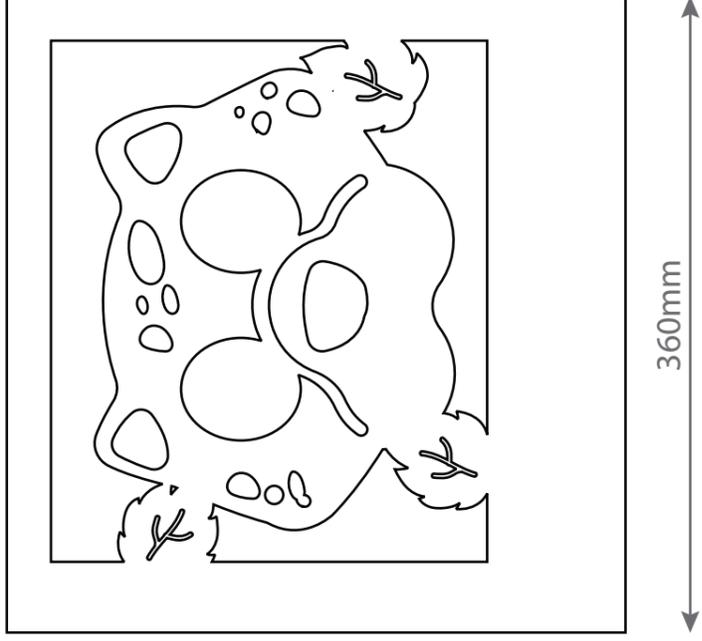
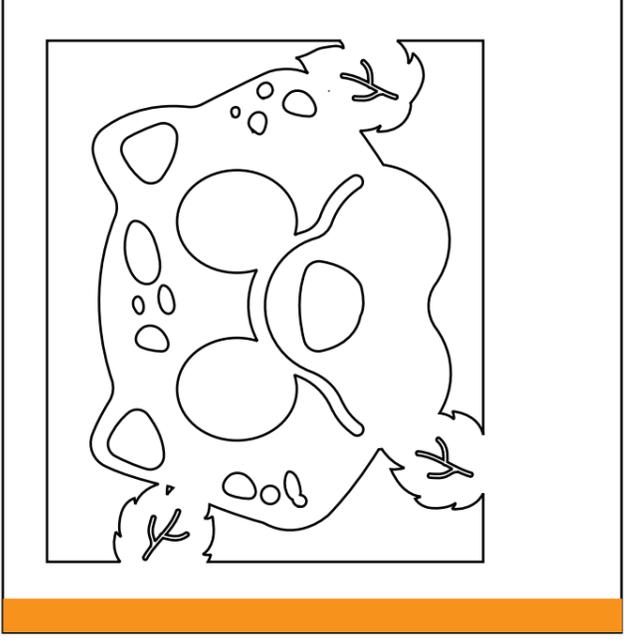
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina caretas 3	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO		
LÁMINAS CATEGORÍA CARETAS ANARANJADO 3/5	TESIS	12 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	



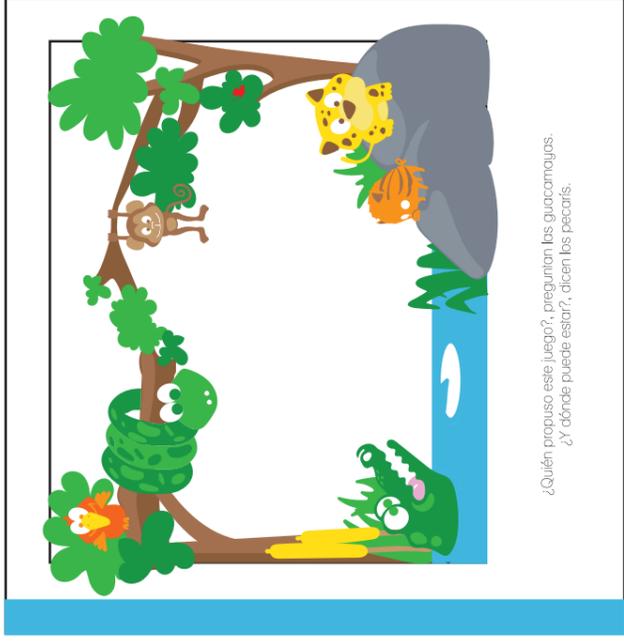
NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina pcaretas 4	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO		
LÁMINAS CATEGORÍA PCARETAS ANARANJADO 4/5	TESIS	13 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	

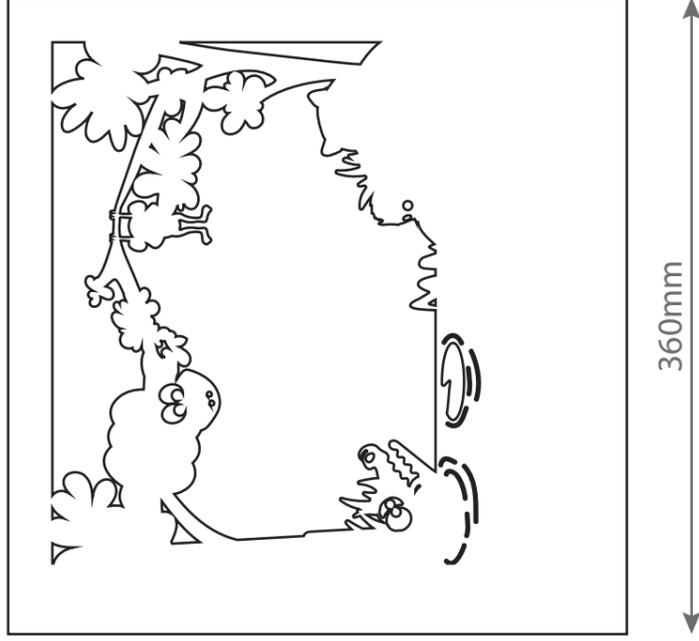


NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina caretas 5	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana			
2.- Plastificado			
3.- Troquel de corte			

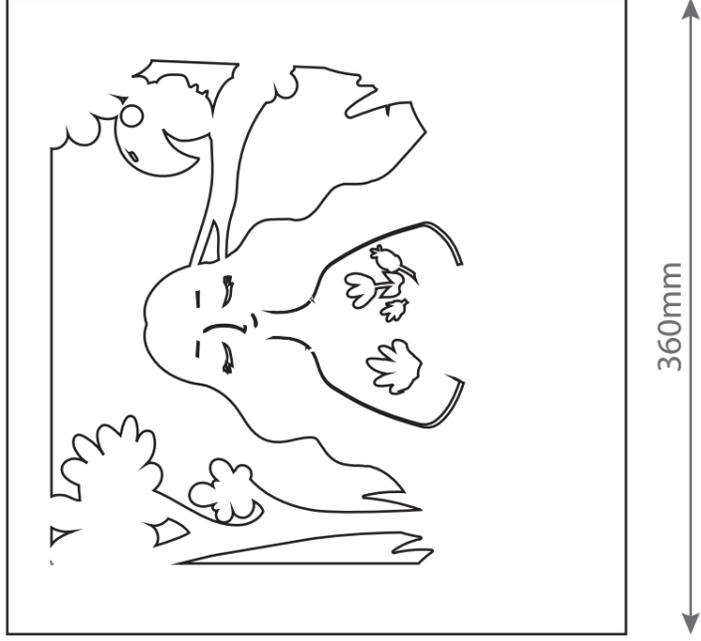
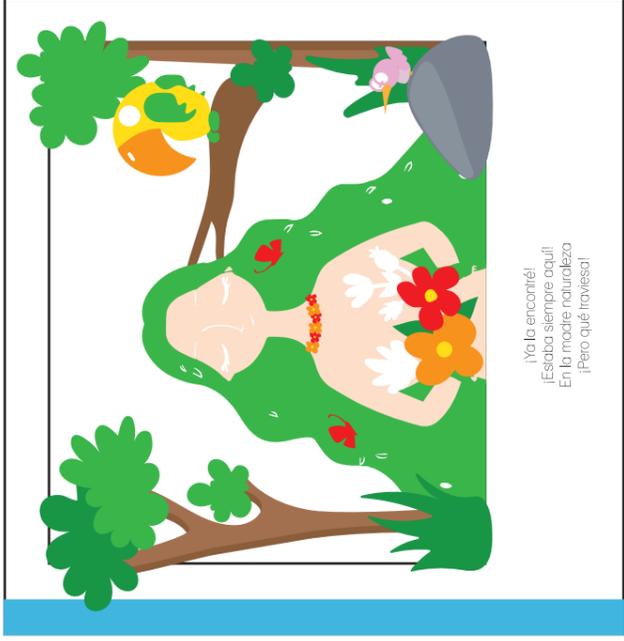
LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA CARETAS ANARANJADO 5/5		TESIS	14 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUÍA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar		



NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina desenlace 1	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN 1.- Impresión directa UV en cama plana 2.- Plastificado 3.- Troquel de corte			



LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			15 de 19
LÁMINAS CATEGORÍA DESENLACE CELESTE 1/2	TESIS		
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			

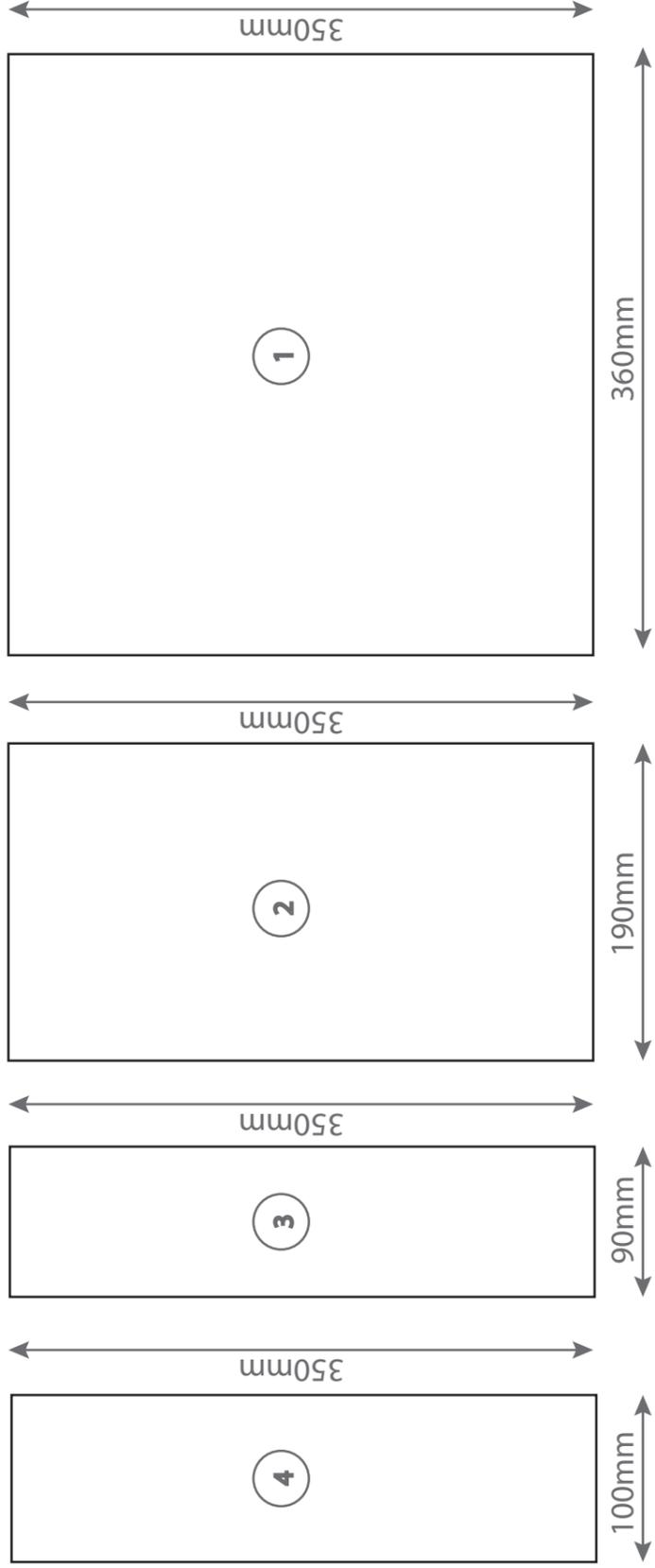


NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
Lámina desenlace 2	1	350 x 360 x 3	Sintra
PROCESO PRODUCCIÓN			
1.- Impresión directa UV en cama plana			
2.- Plástico			
3.- Troquel de corte			

LIBRO-OBJETO / LÁMINAS CUENTO			
LÁMINAS CATEGORÍA DESENLACE CELESTE 2/2	TESIS		16 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocío Vivar	
CREADO POR: Melanie Bermeo			



Libro-objeto de la Amazonia Ecuatoriana
LUSO BOOKS

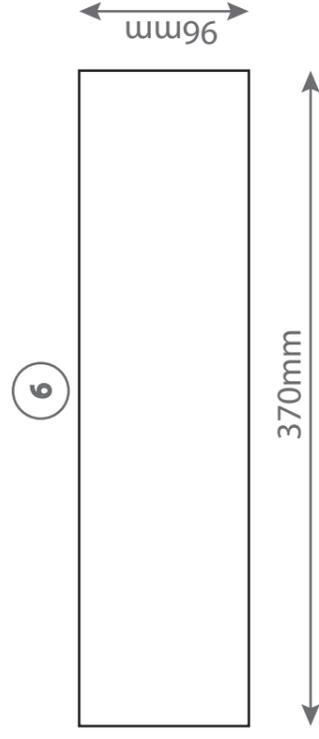
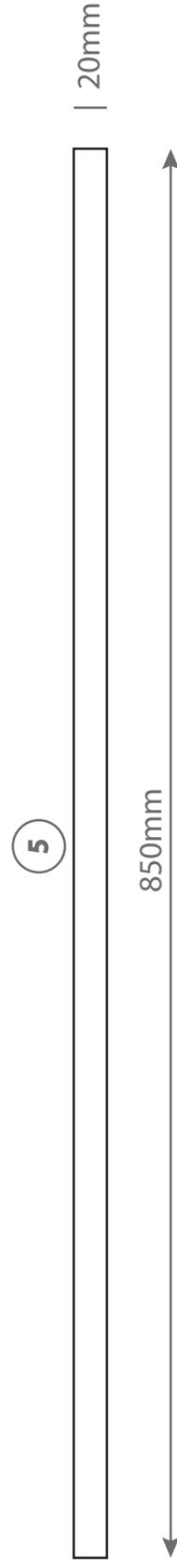
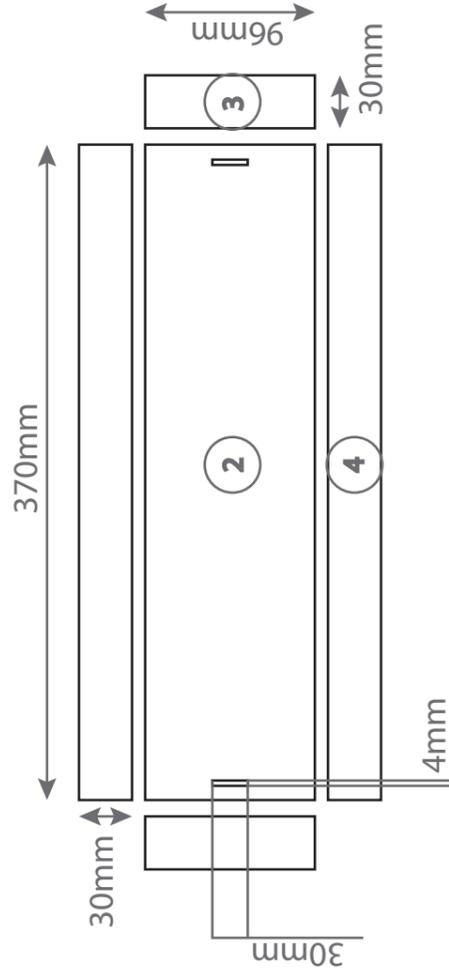
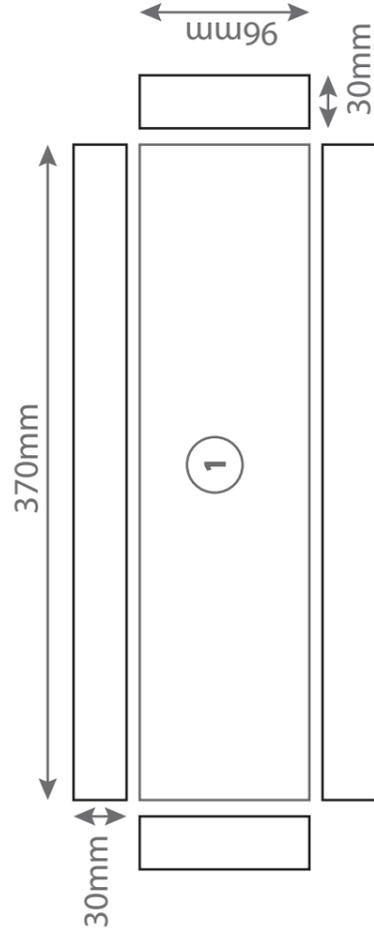


No	NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
1	Contraportada y portada	2	350 x 360 x 3	Cartón gris
2	Lomo	1	350 x 190	Cartón gris
3	Lateral	1	350 x 90 x 3	Cartón gris
4	Tapa	1	350 x 100 x 3	Cartón gris
5	Sello	2	20 x 20	Velcro
6	Vincha metálica	1	estándar	Metal

PROCESO PRODUCCIÓN

- 1.- Impresión
- 2.- Corte
- 3.- Encuadernado en vinilo y plastificado

LIBRO-OBJETO / TEATRÍN			
SOPORTE		TESIS	17 de 19
DISEÑADO POR: Melanie Bermeo	ESCALA: 1:4		
CREADO POR: Melanie Bermeo	PROFESOR GUIA: Susana Oviedo Violeta del Rocio Vivar		



No	NOMBRE	CANTIDAD	DIMENSIONES	MATERIAL
1	Soporte inferior	1	370 x 96	Cuerina
2	Soporte superior	1	370 x 96	Cuerina
3	Lateral	4	30 x 96	Cuerina
4	Frontal	4	370 x 30	Cuerina
5	Correa	2	850 x 20	Cuerina
6	Base	1	370 x 96 x 3	Sintra

PROCESO PRODUCCIÓN

- 1.- Corte
- 2.- Costura

LIBRO-OBJETO / EMPAQUE

TROQUEL PLANTILLA EMPAQUE

DISEÑADO POR:
Melanie Bermeo

CREADO POR:
Melanie Bermeo

ESCALA: 1:4

PROFESOR GUIA:
Susana Oviedo
Violeta del Rocío Vivar



TESIS

19 de 19

