



uola

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO INFANTIL ILUSTRADO, QUE PROMUEVA EL CUIDADO Y LA ADOPCIÓN DE
MASCOTAS.

AUTOR

SEBASTIÁN ALBERTO REAL SERRANO

AÑO 2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO INFANTIL ILUSTRADO, QUE PROMUEVA EL CUIDADO Y LA ADOPCIÓN DE
MASCOTAS.

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

Profesor guía Lcdo.
Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor
Sebastián Alberto Real Serrano

Año 2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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



Lcdo. en Ilustración y Animación Digital
Diego Alberto Latorre Villafuerte
C.I. 1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

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



Lcdo. en Ilustración y Animación Digital
Ricardo Enrique Moreno Andrade

C.I. 1714353388

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

A handwritten signature in black ink, reading "Sebastián Real". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Sebastián Alberto Real Serrano

C.I. 1725058885

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre, hermano, abuela y tías que siempre han estado a mi lado enseñándome a comportarme, mostrándome el camino a seguir, impulsándome a lograr mis metas y como llegar a ser una mejor persona.

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a todos los perros del mundo, por todo el amor que brindan al ser humano, ya que más que unas mascotas son el mejor amigo del hombre. Son uno de los pocos animales que se merecen tanta atención como cualquiera en este mundo.

RESUMEN

El proyecto está enfocado a crear conciencia desde temprana edad en la forma de pensar de la gente, ya que es de gran importancia crear un cambio en la sociedad. Usando la creación de un cuento infantil que promueva el amor, por los canes. El cuento ilustrado "Amor al Máximo" Muestra la vida de Miguel un niño de 12 años el cual por cosas de la vida tuvo que presenciar una escena de abandono, de un pequeño perro en una plaza desolada, a su corta edad emprende un camino de desventuras y descubrimientos de lo que es el amor hacia alguien más que él y sus padres.

Es un libro ilustrado con herramientas digitales, el cual es el resultado de las investigaciones generadas en el documento escrito.

El proyecto está basado en una experiencia propia, un cuento creado en vivencias personales, que busca un cambio en la perspectiva de los demás.

Para sustentar el desarrollo de este cuento se lo realizara con el apoyo de fuentes bibliográficas, lo cual, al recopilar aporta eficiencia al proyecto.

ABSTRACT

The project is focused on the awareness of age in the way people think, since it is very important to create a change in society. Using the creation of a children's story that promotes love, with dogs. "love to the fullest" It shows the life of a 12-year-old boy, who for the things of life had to witness a fateful scene, the death of a dog going to school, which makes one reflect and his young age undertakes a path of misfortune and discovery of what love is to someone other than him and his parents.

It is a book illustrated with digital tools, whose result is the result of the research generated in the written document.

The project is based on an own experience, a fund created in personal experiences, which seeks a change in the perspective of others.

To support the development of this story, you can achieve it with the support of bibliographic sources, which, when collected, brings efficiency to the project.

ÍNDICE O TABLA DE CONTENIDO

Planteamiento del problema	1
1.1.1 Formulación del problema	2
1.1.2. Preguntas directrices	2
1.2. Objetivos.....	3
1.2.1. Objetivo General.....	3
1.2.2. Objetivos específicos	3
1.3. Justificación	3
1.3.4. Alcance.....	4
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1 Historia de origen del perro.....	5
2.2. Fundamentación Teórica	6
2.2.1.1. Causas respecto al abandono de mascotas	6
2.2.1.2. Organizaciones y entidades de rescate animal	7
2.2.1.3. Iniciativas ciudadanas y Voluntariado	8
2.2.2. Cuento infantil Ilustrado	9
2.1.1. La narración en los cuentos infantiles	10
2.1.2. Ilustración editorial infantiles	11
2.2.4. Técnicas para la ilustración.....	13
2.2.5. Para qué sirven los cuentos.....	17
2.2.6. El efecto psicológico del color en los niños	18
2.2.7. La importancia de leer cuentos a los niños	19
2.2.8. Beneficios de que los niños lean cuentos infantiles	19
2.3. Definición de términos técnicos	19
2.2.9. Fundamentación Legal	20
3.1. Diseño de la Investigación	21
3.2. Grupo objetivo	21
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados	22
3.5. Caracterización de la propuesta	22
3.5.1. Sinopsis:	22
3.5.2. Presentación de la propuesta:	22
3.5.3. Idea Original:	22
3.5.4. Referencia de Estilo.....	23

3.5.5 Paleta de colores	23
3.5.6. Tipografía	24
4.1.1. Recursos humanos	26
4.1.2. Recursos técnicos	26
4.1.3. Recursos materiales	26
4.1.4. Recursos Económicos	27
4.3. COSTO TOTAL DE PRODUCCIÓN	29
4.4. Cronogram.....	30
5.1.1. Sinopsis	31
5.1. Pre-producción	33
5.1.1. Propuesta Grafica.....	33
5.1.2. Técnica y espacio de trabajo	33
5.1.2. Texto del Cuento	33
5.1.3. Técnica Aplicada	33
5.1.4. Diseño de personajes	34
5.1.5.1 La locación	38
5.1.5.2. El Escenario.....	39
5.1.6. Story Board.....	40
5.2. Producción.....	41
5.2.1 Bocetaje, line art y pintado digital.....	41
5.2.2. Diagramación.....	41
6.1. Conclusiones	44
6.2. Recomendaciones	44
7.1. Bibliográficas	45
7.2. Netgrafía.....	45
7.4. Fichas de Observación	48
8.1. Resumen de “Amor al Máximo”	55

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existen centros de acogimiento de mascotas, sin embargo, aún no existe suficientes campañas que promuevan la iniciativa de adopción de canes. La misma que causa un estado de insalubridad en el entorno al que tienen que soportar, a más de hambruna y maltrato de personas inconformes con su estadía en las calles y ciudades aledañas.

Es importante que las personas tengan conocimiento de los beneficios que pueden ofrecer, tener una mascota como un perro, ya que son considerados los animales más fieles, estos pueden brindarnos gran apoyo emocional, compañía en estados de soledad y al ser entrenados siguen ordenes básicas para facilitar la vida del dueño.

La idea de realizar un cuento ilustrado surgió debido a la necesidad de crear una iniciativa a favor de la adopción de perros, ya que es la forma de garantizarles una vida llena de felicidad y alegría a estos animales.

A través de la propuesta narrativa – ilustrativa “TU PUEDES AYUDARLOS” se mostrará una manera artística de cautivar a niños, con la trama llena de textos divertidos y didácticos. Finalmente se espera que en un futuro los niños puedan valorar, a los perros y a cualquier mascota que sufra el mismo problema de desamparo.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

En la actualidad el constante abandono de perros y cualquier mascota es un problema que afecta a toda la sociedad no solamente a nivel emocional, ya que también es un problema de salubridad, por las enfermedades, que portan al no tener los cuidados adecuados.

Los cuales pueden encontrarse en terribles estados de salud y desnutrición. Lo que afecta no solo al entorno, sino a el aumento constante de los mismos por falta de campañas de esterilización.

Sin olvidar que los perros acompañan al ser humano desde hace 40.000 años, formando partes del entorno de vida, desde que el primer lobo que se domesticó hace 15.000 años cambio en lo que ahora son una gran variedad de especies según un estudio difundido por "Public Library of Science Genetics". Pero el tiempo en sí, en que comenzó a darse el tema del descuido del mismo es inmedible, ya que existe desde siempre, según destaca el estudio de abandono y adopción de 2016 en España más de 104.501 perros fueron recogidos el mismo año.

Según la fundación Affinity el 20% de animales recogidos en refugios pudieron regresar a casa gracias a estar identificados, un 14% se quedan en las protectoras, un 10% fueron sacrificados y el 44% encontraron un nuevo hogar. Que constata que el desentendimiento sigue siendo un problema estructural, que precisa una mayor intervención y cooperación de la gente a fin de disminuir esta cifra para poder lograr el bienestar de esta especie.

Es importante promover las campañas de adopción porque en caso contrario la especie seguirá sufriendo por el desamparo a más de incrementar el porcentaje de abandono a través de los años.

1.1.1 Formulación del problema

Las nuevas generaciones actualmente no toman conciencia sobre temas importantes tales como el abandono de mascotas. Las campañas comunicacionales realizadas hasta ahora duran muy poco y son de una débil efectividad.

¿Puede un cuento ilustrado ser el medio comunicativo más indicado para transmitir de forma fácil y correcta los elementos necesarios para influir la mentalidad de los niños?

Al presentar esta problemática mediante ilustraciones llamativas y narrativa corta y concisa para atraer a la mentalidad del lector y no solo llegar a niños, si no cambiar la perspectiva de grandes y jóvenes en el mundo.

1.1.2. Preguntas directrices

- ¿En qué consiste el abandono de perros y cuáles son sus principales consecuencias en la comunidad?

- ¿Qué se necesita saber para crear un cuento ilustrado?

- ¿Cuál es la mejor manera de transmitir un mensaje por medio de dibujos?

- ¿Cuáles son las herramientas y estilo de trabajo más óptimos para desarrollar el proyecto?

- ¿Cómo se puede evaluar la efectividad comunicacional transmitida de un cuento ilustrado?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Producir un cuento infantil sobre el abandono de perros, mediante el uso de técnicas mixtas, manejo de recursos y programas digitales, para transmitir el mensaje de cuidado hacia las mascotas.

1.2.2. Objetivos específicos

- Recopilar información sobre temas relacionados con la investigación

- Desarrollar la pre producción del proyecto mediante referencias, de tipografía, texturas, realización de bocetos, guion, storyboard, estructura, etc.

- Producir las ilustraciones usando herramientas digitales como (photoshop), (illustrator) siguiendo las normas de la técnica.

- Realizar corrección de color, prueba de impresión y papel, empastado del cuento.

- Evaluar la efectividad del mensaje comparando con un focus group.

1.3. Justificación

El crecimiento constante de perros, de la calle, requiere una mejor forma de implementar métodos para resolver este problema, con el objetivo de que la cantidad de perros en la calle, vayan disminuyendo y no se convierta en un problema de salubridad. Ya que no solo es en un par de mascotas en abandono, es un extenso número que nos hace entrar en preocupación por el tema.

Por ende, un cuento ilustrado, entrará de gran forma para cambiar la perspectiva de los lectores gracias al encanto que tendrá por las divertidas ilustraciones dirigidas a los niños.

1.3.4. Alcance

El cuento ilustrado, será de características ilustrativas y narrativas, tendrá una extensión de 32 páginas, que se encuentra en forma de cuento. El mismo estará elaborado, usando herramientas digitales como (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop), y está dirigido para niños de 8 a 12 años de edad. Para su difusión se tiene planeado el uso de redes sociales como: behance, Facebook y twitter.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1 Historia de origen del perro

El perro es un animal mamífero que fue domesticado hace unos 15.000 años y que, actualmente, convive con el ser humano como una mascota. Su nombre científico es *Canis lupus familiaris*. Por la evolución y adaptación de la misma al entorno en el que se encuentra existen más de ochocientas especies. Los tamaños, colores y tipos de pelaje son muy variados: hay perros que pueden medir unos 20 centímetros y pesar menos de 2 kilogramos y otros, capaces de medir unos 80 centímetros y pesar casi cien kilogramos.



Figura 1; nombre para mi perro, tomada de anipedia.net (s.f)

Los perros descienden de los lobos. Puesto a la conexión que tuvo con la humanidad y su arduo proceso de domesticación. El can es de un carácter sociable con gran disposición de aceptar el entorno en el que vive. De forma que el animal se adaptó a las costumbres, tipos de alimentación y variación climática a la que se lo expuso.

Aunque por naturaleza el perro es carnívoro, tras el tipo de alimentación a la que se sometió por parte humana ahora se lo denomina omnívoro. Con el tiempo el alimento para mascotas ha variado de forma compacta y de diferentes sabores para el mismo. Los perros poseen un olfato y audición que supera a la del hombre, ellos pueden detectar sonidos que son inaudibles para la mayoría de especies, además de ser capaces de distinguir aromas que aparecen en una concentración unos cien millones de veces más

pequeña, que aquellas que captan las personas. Gracias a las características desarrolladas y entrenadas estos son usados como canes de: caza, detección de estupefacientes y para encontrar objetos vivos o inertes.

Por otro lado, el can parece entender de una manera única a las personas que necesitan de ayuda, por su grado especial de paciencia, un cariño que pocos seres humanos son capaces de expresar. Los perros que acompañan a personas con falencias ya sea por accidentes o de nacimientos son la perfecta ayuda incluso cumplen un papel único como enfermeras solo piden amor de sus dueños

Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2013. Actualizado: 2015

Tomado de: definicion.de

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1.1. Causas respecto al abandono de mascotas

Las protectoras de animales recogieron más de 137.000 perros y gatos el año pasado, aunque hubo una cantidad estable los años pasados, son muchos los que se quedan solos. La mayoría estaban perdidos, los otros fueron abandonados. Un 20% pudo regresar a casa gracias a la identificación por microchip en los collares, el resto se quedó en estado de soledad. ¿Por qué se los abandono? El 15% fue debido a problemas de comportamiento, un 15% por camadas indeseadas, el 12% por motivos económicos, el 9% por cambio de domicilio, el 44% encontraron un nuevo hogar, un 14% aún siguen en la protectora y el 10% fueron sacrificados.



Figura 2; Las razones detrás del abandono tomado de la fundación Affinity (viernes, 23 de abril 2016)

Para bajar estas cifras se consideró usar a un educador o etólogo que informe al público de las formas en las que se puede ayudar como: esterilización, poner identificaciones en collares, tomar en cuenta antes de tener una mascota si se tiene el espacio el tiempo para que el mismo esté a gusto y considerar la adopción de refugios de animales. Para que ninguno acabe en la calle.

2.2.1.2. Organizaciones y entidades de rescate animal

Una de las organizaciones más prestigiadas a nivel internacional en ayuda a mascotas es la fundación Affinity una entidad privada sin ánimo de lucro, vigente desde 1887 cuya misión es promover la unión entre animales de compañía en la humanidad.

Es mucho más que una compañía experta en nutrición animal. Ya que se enfocan como amantes de los animales que lleva más de 50 años comprometida en juntar a las personas y mascotas con un fin en común el bienestar de ambos. Los cuales adoran tanto a perros como gatos, que son el motivo de afán de la compañía. Estos actos de amor ayudan reforzando el vínculo que une a hombre y animal. Una muestra del compromiso y filosofía es la Fundación, dedicada a promover este vínculo entre las personas y sus mascotas.

La Fundación Affinity lleva 25 años trabajando por los animales y las personas desde 3 distintos ámbitos: la investigación, la educación y la difusión de la importancia del vínculo. Estos tres objetivos son hechos para difundir la filosofía de que una sociedad que respeta los animales es una sociedad mejor.

“Los perros pueden abrir puertas que la vida a cerrado” tomado de fundación affinity recuperado 8 de octubre 2016

A nivel nacional la fundación de Protección Animal Ecuador, PAE, se fundó y legalizó en Quito el 3 de agosto de 1984 privado y sin fines de lucro, fundada para la defensa y protección animal.

Un sabio preguntó a un joven que estaba en la playa:

– “Buen día, ¿Qué está haciendo?”

– El joven hizo una pausa, se dio vuelta y respondió: – “Arrojo estrellas de mar al océano”. –

– “Supongo que debería preguntar ¿Por qué arrojas estrellas de mar al océano?” -, dijo el sabio.

El joven respondió: – “Anoche la tormenta dejó miles de estrellas en la playa, hoy hay sol fuerte y la marea está bajando, si no las arrojo al mar, morirán”.

–“Pero joven, replicó el sabio, no se da cuenta que hay cientos de kilómetros de playa y miles de estrellas de mar, realmente piensa que su esfuerzo hará alguna diferencia?”

-El joven escuchó respetuosamente, luego se agachó, recogió otra estrella de mar, la arrojó al agua y luego le dijo:

– “Para aquella, fue toda la diferencia”.

La salud de los animales con quienes compartimos la vida, es importante no solo para las mascotas también para los dueños y para el medio ambiente. Es por eso que PAE brinda ayuda dando la disponibilidad de clínicas veterinarias, la oportunidad de dar un servicio de calidad que mejore la vida tanto del animal como del propietario.

Además, ofrece la esterilización por clínicas móviles para evitar el aumento de mascotas en estado de abandono.

“Los animales me importan” tomado de pae.ec recuperado 12 de enero 2018

2.2.1.3. Iniciativas ciudadanas y Voluntariado

- Campañas como animales que curan; que dan terapias asistidas en centros médicos, a pacientes en estado de desahucio, con extremidades faltantes, sacando risas de alegría donde no hay en ocasiones esperanza de vida, dando una razón más para vivir.
- Cuenta con ellos en las fiestas; mostrando que más hay de una mascota llegan a formar parte de la familia en toda ocasión uniendo corazones ya que siempre están ahí.

- Las cosas no salvan vida; habla de cómo un objeto inanimado no siente no se alegran cuando están ahí mostrando que más que un animal tiene vida, siente y ama como todo ser humano.

- El estado de Barcelona lanza la campaña Adopta al ver que más de 137.000 mascotas se recogieron en el país el año pasado, ninguno estaba roto, ni había pasado de moda, no ocupaba tanto espacio en el salón, ya que los motivos del abandono son: las camadas no deseadas y el comportamiento del animal. Cada vez hay más animales sin identificación, el nivel de adopción del mismo no sube desde el 2013. Que un perro o un gato no sea tratado como una cosa depende de pensar y ver la realidad.

Campañas de concientización; tomado de fundación affinity recuperado 7 de junio del 2017

2.2.2. Cuento infantil Ilustrado

Solo con pensar que de los cuentos podemos aprender mucho del mundo y de la vida. Que a su vez será transmitida a niños y jóvenes.

Dice Bruno Bettelheim en su libro dedicado a los cuentos de hadas:

“Para que una historia mantenga de verdad la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones; ha de estar de acuerdo con sus ansiedades y aspiraciones; hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiere soluciones a los problemas que le inquietan.” (Psicoanálisis de los cuentos de hadas Bettelheim (1994) p. 75)

Y también entra en el acto el contar y escuchar cuentos. El mismo es de gran relevancia porque crea una relación inquebrantable entre dos o más personas, gracias a la narración y al oyente donde el flujo del saber que son los cuentos, llega a tener sentido ya que los cuentos no son baúles de toda sabiduría, sino que también son la forma de transporte para transmitirla.

La humanidad creó las narrativas infantiles para contar cosas que somos capaces de decir de una manera distinta, cosas sin explicación o que no se llegan a comprender pero que de una forma u otra se pueden sentir y vivir. Todo gracias a esta gran herramienta los cuentos ilustrados, fantásticos y didácticos.

(Recuperado de Cuentosinfantiles.net 18 de marzo 2013 (s.f))

Entre los cuentos más famosos tenemos:

- “Ricitos de Oro y los tres osos” publicada en Escocia en el año de 1837 Robert Southey

Recuperado de cuentosinfantiles.net 14 de enero 2012 (s.f)

- “Blancanieves” publicada en Alemania en el año 1812 Hermanos Grim

Recuperado de Cuentos Grimm (s.f)

A partir de esto se puede concluir que un cuento infantil estimula la memoria de los niños e incrementa la retención de conocimientos aprendidos, se puede notar incluso mejorías en su forma de ser y la implementación de las enseñanzas en su vida social y consigo mismos.

2.1.1. La narración en los cuentos infantiles

La narración es la forma de expresión literaria en la que se hace una narración de un hecho real o de ficción que se manifiesta de una forma verbal o escrita. En la antigüedad se lo hacía de forma verbal lo que permitía que la familia se siente a escucharlas.

Pero la narración en ámbitos infantiles se la encuentra de formas didácticas, entretenidas por el simple hecho de contarlas como si realmente sucediera, con el fin de despertar el interés en los niños. Dando vida a la historia de forma emotiva, conmovedora, inquietante y tierna.

Ya que la misión de la misma es transmitir la belleza y al mismo tiempo una enseñanza o conclusión del cuento. Se logra llegar a los oyentes por su forma expresiva llegando a la imaginación, pensamientos que de una forma enriquecen el vocabulario y enseñan la belleza de la literatura.

El cuento contiene una estructura formada de una introducción una breve del contenido, un nudo que es el problema y finalmente un desenlace en donde se llega a la conclusión del mismo sea bueno o malo. Se diferencia de otros tipos de formatos de lectura ya que su estructura varia, bien puede comenzar por el final hasta dar a conocer el inicio o viceversa. Pero es innegable que siempre existirá uno o varios personajes que protagonicen la obra, pero la historia siempre girara en torno en uno solo que es al que

le ocurran los hechos.

Un cuento está hecho para ser leído de principio a fin. Si se llega a corta la lectura, es muy probable que se pierda el hilo de la trama. A diferencia de la novela que permite que se leída por partes. La forma en la que debería estar el cuento es breve para cumplir los objetivos del mismo.

La característica principal de un cuento infantil es que esta de una forma descriptiva y concisa para poder leerse de principio a fin en un periodo de corto tiempo.

En la forma de narrar cuentos infantiles se debe tener en cuenta ciertos puntos como:

- **Narrativa clara:** La voz del orador del cuento debe ser clara hacia su público para lograr conseguir la mayor atención en del mismo y poder incrementar el conocimiento y enseñanzas que se quieren lograr transmitir
- **Narrativa didáctica:** Se puede implementar ejercicios que animen a los niños, siendo expresivo en ciertas partes de la historia para lograr una divertida comprensión.
- **Narrativa Comprensiva:** Al finalizar con el relato de la historia, se puede tener una conversación con los niños preguntando sobre lo que comprendieron del tema como: que es lo que más le gusto, que personaje le llamo la atención cual fue la moraleja de la historia a la que llegaron.

2.1.2. Ilustración editorial infantiles

Una ilustración es una fotografía, dibujo o lámina que se plasma a la par de un texto impreso para representar de forma gráfica lo que se quiere transmitir visualmente para tener una exposición más atractiva.

Pero debemos recordar que, al iniciar en el gran mundo de la lectura, para un niño todo ese extenso mar de posibilidades, información, imaginación y donde el actor es el mismo no sería posible sin la insistencia de ilustraciones que comprenden los mensajes antes que cualquier idioma.

Las ilustraciones cuentan las historias sin necesidad de tener un texto, es el caso de los cuentos sin escritura, las imágenes son tan demostrativas que llevan todo el peso narrativo de la fábula pero, por lo general, las ilustraciones y los escritos se llevan de la mano y muchas veces, se interrelacionan entre ellos. Depende el éxito de un cuento infantil ya que puede ser muy bueno pero acompañado de una mala ilustración y viceversa.

Está claro que lo que llama la atención del mismo, es lo primero que llega a la vista las ilustraciones. Aunque los niños no sepan leer, se sentirán atraídos por las imágenes y portadas de los libros. Si entienden el lenguaje visual que es tan extraordinaria y diferente al puro texto, conectarán de inmediato con el cuento y se adentrarán a mundos desconocidos de fantasía y aventuras sin fin.

Actualmente hay una gran diferencia entre la literatura juvenil ya que usa una mayor cantidad de texto a las imágenes que se pueden encontrar.

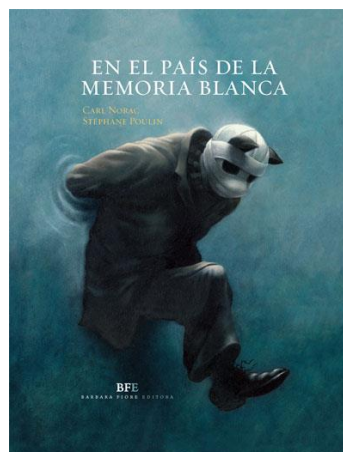


Figura 3. En el país de la memoria blanca. Año 2011. Tomado de reflexionemarginales (s.f)

Un claro ejemplo de un tipo de lectura para un público más adulto “En el país de la memoria blanca”, de Carl Norac donde la ilustración acompaña a una desmesurada cantidad de texto quizá más complicado para una mente como la de un niño



Figura 4. La Cenicienta. Año 1950. Tomado de muchoscuentos.com (s.f)

Un ejemplo claro de cuento infantil podría “La Cenicienta” publicado por Cuentos de mamá ganso Charles Perrault en el cual se puede apreciar una idea concisa expresada con más ilustraciones que con texto en la versión actual de Walt Disney.

2.2.4. Técnicas para la ilustración

La ilustración es una forma de expresión estética, la hace uso de imágenes para contar una historia las cuales pueden representar la imaginación del autor y fomentar el carácter en los niños.



Figura 5; técnicas de ilustración (s.f) Tomado de: pancholassoilustracion

Lápiz: técnica en la que predomina la luz y sombra, a más de la volumetría de cualquier objeto para mostrar de una forma más real la ilustración que se procede a hacer. Actualmente no se pierda ya que sirve como base para el dibujo tradicional y para hacer los borradores de cualquier escena



Figura 6 Lobo lápiz (s.f) Tomado de: google.com

- **Tinta:** La técnica a base de tinta es espontánea a movimientos rápidos y precisos sin opción a corregir. Actualmente existen gran variedad de plumillas que permiten hacer trazos de todo tipo y tamaño.



Figura 7 (s.f) Tomado de: catalogo.artium.org

- **Marcadores:** El uso de marcadores garantiza lograr un tono claro, aunque frío por sus tonalidades apagadas, también existen maneras de combinarlos con otras técnicas para llegar a un mejor resultado, los rotuladores más usados son los que están a base de alcohol.



Figura 8 Renokim (s.f) Tomado de: rachelleonard.com

- **Lápices de colores:** La principal característica de la técnica es su fácil uso, hecha para espacios pequeños es muy parecido al lápiz, este se puede fusionar con los demás tonos y llegar a maravillosas combinaciones, como bajas veladuras y fuertes empastados. Los resultados que genera son impresionantes según el uso del artista.

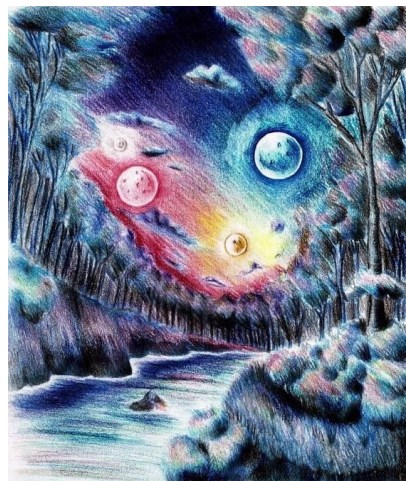


Figura 9 Técnicas de lápices de colores (s.f)

Rescatado 1 de abril 2015 artdesigncommunication-rosana.blogspot.com

Acuarela: Es una de las técnicas más utilizada en la ilustración, por su alto nivel de detalle, ya que puede cubrir grandes superficies además se necesita pinceles y cartulina con alta retención de agua, su acabado es de alta calidad.



Figura 10 Revista extensión cultural (s.f)

Tomado de: extensionculturaleajn.com

Digital: Es una técnica que usa, por su gran versatilidad ya que se puede simular las técnicas tradicionales gracias a los pinceles que tienen y el uso de tableta digital agiliza las cosas todo usando los programas de ilustración como Adobe Photoshop.



Figura 11. Ilustraciones Digitales | Sebastián Real Serrano

2.2.5. Para qué sirven los cuentos

Cuentos de hadas, duendes, animales que hablan seres únicos y con super poderes pueblan el mundo de la ilustración infantil. Un mundo donde todo es posible y un niño puede crecer con cuentos clásicos como: los tres Cerditos, Blancanieves, la Cenicienta, Peter Pan, etc.

Relatos leídos por generaciones y transmitidos de padres a hijos. Los pequeños crecen aprendiendo de los mismos, ven como héroes imbatibles se riñen con poderosos villanos, triunfando siempre el bien sobre el mal. Aunque es una ilusión para su infancia significa mucho.

Sin saber que esos héroes, aunque plasmados en la narrativa con el tiempo pasan a ser sus padres, las enseñanzas que aprendes como las moralejas que les dejan los mismos les ayuda a formar carácter para en un futuro poder destacar de entre los demás.

Entre otras formas en las que sirven los cuentos infantiles se encuentran:

1. Una mejora inmedible de imaginación y forma de visualización.
2. Ayuda a cambiar la forma de escuchar y poder desarrollar una mayor apreciación por las cosas simples de la vida y las formas diferentes del lenguaje.
3. Presenta palabras complicadas como ejemplos en la historia lo que ayuda a aprender contenido nuevo y aumenta el vocabulario que tienen.
4. Al intercambiar historias entre si les ayuda a perfeccionar sus habilidades para hablar.
5. Leer por si mismos cuentos ayuda a mejorar drásticamente habilidades para comprensión e interpretación de hechos.

6. Contar anécdotas en forma de cuento ayuda a compartir entre padres abuelos de forma más íntima entre sí.
7. Mejora sus habilidades de escritura al escribir historias de su autoría.
8. Crea interés en la lectura lo que anima a descubrir muchos más géneros que puedan comprender y compartir.
9. Poner ciertas trabas como acertijos o problemas cotidianos ayudan a mejorar el pensamiento crítico y creativo.
10. Contar cuentos ayuda a compartir sentimientos mutuos.

2.2.6. El efecto psicológico del color en los niños

El color suele influir en las emociones y conducta humana. Pero a quien más afecta es a los niños ya que son más susceptibles y emotivos.

Rojo: Color lleno de energía y vitalidad. Hecho para la acción no se lo recomienda para quienes son agresivos pues al ser tan llamativo interrumpe la concentración visual.

Amarillo: Promueve la intelectualidad y la concentración se lo usa en tonos pastel llamativos.

Naranja: Aporta energía y alegría por las tonalidades suaves que expresan calidez y estimulan a la diversión.

Verde: Produce armonía y relaja el sistema nervioso.

Azul: Produce relajación ayuda a la relación con niños.

Rosa: Es importante para la crear ilusión en los cuentos de los niños, por lo cual está presente siempre en libros de ficción y fantasía.

Negro: Muestra la negatividad de forma emocional, transmite temor y oscuridad.

Blanco: Crea sensación de vacío

2.2.7. La importancia de leer cuentos a los niños

Contarles cuentos a los niños es una práctica que está quedando olvidada, padres y abuelos que ya no lo hacen es un problema causado tanto por: el televisor, internet, celulares, etc.

Hoy en día la mayoría de padres están tan ocupados sea, con trabajo o problemas familiares que casi no tiene tiempo para sus hijos.

El leer cuentos para los niños es más que una actividad para dormirlos, puede beneficiarlos de manera importante, ya que hay una constante mejora en el lenguaje e imaginación. Se ha comprobado que incluso ayuda a afianzar los lazos más fuertes entre ambos.

2.2.8. Beneficios de que los niños lean cuentos infantiles

- Aumenta su creatividad e imaginación
- Aumentas su cantidad de valores
- Desarrollo lector
- Mejora su ortografía
- Aumenta su comprensión
- Aumenta su vocabulario

2.3. Definición de términos técnicos

A continuación, se determinan el significado de ciertos términos empleados en el documento.

Brush:

O pincel es el termino técnico cuando se usa softwares como Photoshop, Illustrator o cualquier plataforma para el dibujo y edición digital.

Colores Complementarios:

El uso de colores que a más de los primarios añadan una armonía cromática a cualquier composición.

Cartoon:

Composición de varios dibujos para crear una animación en estilo peculiarmente enfocado para público joven.

Render:

Renderizar es un término que se usa para referirse a el procedimiento de generar una imagen desde un modelo con profundidad y volumen. Este término es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D como: Autodesk Maya, Fusión 360, cinema 4D, etc.

2.2.9. Fundamentación Legal

El presente proyecto se ampara en las siguientes normativas de ley:

“Art. 3. El Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual (IEPI), es el Organismo Administrativo Competente para propiciar, promover, fomentar, prevenir, proteger y defender a nombre del Estado Ecuatoriano, los derechos de propiedad intelectual reconocidos en la presente Ley y en los tratados y convenios internacionales, sin perjuicio de las acciones civiles y penales que sobre esta materia deberán conocerse por la Función Judicial”.

“Art. 4. Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras”.

“Art. 6. El derecho de autor es independiente, compatible y acumulable con:

La propiedad y otros derechos que tengan por objeto la cosa material a la que esté incorporada la obra;

Los derechos de propiedad industrial que puedan existir sobre la obra; y,

Los otros derechos de propiedad intelectual reconocidos por la ley”.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la Investigación

La presente investigación será enfocada a través del método inductivo de lo general a lo particular, con el fin de basarse en la observación y experimentación de hechos, para poder llegar a una resolución clara sobre el abandono de perros, los cuales permitirán dar un cambio a esta problemática.

Una vez recopilado el suficiente material del proyecto, el mismo que servirá para la elaboración del storyboard del cuento infantil.

3.2. Grupo objetivo

El grupo objetivo se compone de niños de primaria y secundaria, cuyas edades oscilan entre 8 a 12 años de edad. De todo nivel socio económico; quienes utilizan medios didácticos, impresos como fuentes de información y de entretenimiento. Particularmente cuentos ilustrados.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

A través de la técnica de observación se recopilará cualquier dato que ayude a la elaboración del tema, analizando gran variedad de cuentos infantiles, mediante fichas en las cuales se establecerá las tipografías, colores, manejo de líneas y estilos gráficos más recurrentes.

Con el uso de Grupos focales, los cuales valoren y den su criterio de las diferentes ilustraciones, contenido del storyboard y bocetos en general. Para tener una mejor retroalimentación y producir un mejor producto final.

Usando una Historia de vida que se centre en la idea del tema, y sirva como inspiración para la creación del producto final ya que más que un cuento es enfocado en la realidad.

Con el uso de la recopilación de documental para obtener la información de diversas fuentes ya sean escritas o por la web y poder refutar la investigación.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Los resultados de la investigación se medirán con un resumen en base a la información obtenida de fuentes secundarias en general del proyecto, obteniendo una mejor visualización del mismo de una forma más concreta y explicativa.

Con el uso de mapas conceptuales englobando las diferentes directrices de los temas y su contenido en genera con el uso de mentefactos.

3.5. Caracterización de la propuesta

3.5.1. Sinopsis: A través de un cuento ilustrado enfocado a niños de 8 a 12 años, se mostrará con ilustraciones llamativas la problemática de los perros de la calle y resaltará las diversas formas de cambiar la situación de las mismas.

3.5.2. Presentación de la propuesta: Se trata de un cuento ilustrado de aproximadamente 32 páginas empastado con técnicas de ilustración digital.

3.5.3. Idea Original:

La historia narra como un pequeño que va a clases mira, día a día, más y más, perros que comienzan a llenar la ciudad. Todos ellos padeciendo de hambre, desnutrición, desaseo y viéndose de la peor forma inimaginable

Pero la gente sigue su vida como si nada, el niño solo puede ver tras el vidrio del carro que lo lleva a clases, las caras de esos pobres perros sin hogares. Hasta que un día el carro que lo llevaba a clases atropella a uno y sigue como si nada el niño solo lloraba, desde ese entonces tomó la decisión de que ayudaría, a esos perros.

Ilustraciones en colores cálidos, forma de muestra para escenas de día en el cuento.



figura 14 Tomados de freepik.es 2015 (s.f)



Figura 15 Tomados de freepik.es 2015 (s.f)

3.5.6. Tipografía

La tipografía bubblegums, se utiliza para el logotipo del cuento y título del mismo, debido a su creatividad y apariencia llamativa enfocada en los niños.

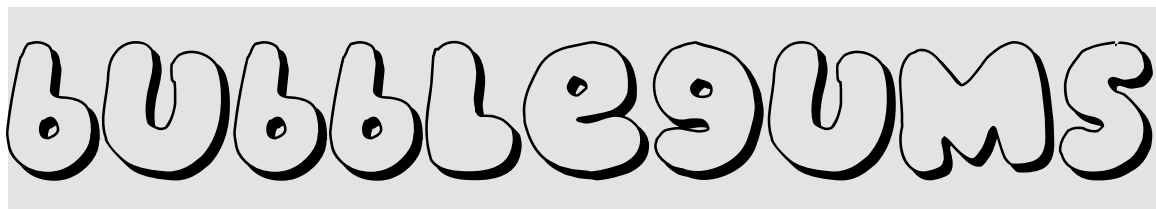


Figura 16 tipografía usada para logotipo y título

Tomada de dafont.com.es 2017

dafont.com (s.f)

La tipografía kirvy, pensada ser usada para los textos de agradecimiento por la seriedad que tiene.

kirvy

Figura 17 tomada de dafont.com.es 2017(s.f)

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1.1. Recursos humanos

Para la elaboración del presente proyecto se requiere de un especialista con alta destreza en dibujo, diseño de personajes, ilustraciones de ambientaciones, propuestas de encuadre y perspectiva para fondos, así como herramientas digitales como illustrator, Photoshop, adobe indesign.

4.1.2. Recursos técnicos

Los recursos que serán usados para la elaboración de este proyecto son:

- Computadora PC, i7, 16gb RAM, disco 1TB
- Tableta Wacon Intuos Pro
- Scanner
- Impresora

Software

- Adobe Ilustrador CC2018
- Adobe Photoshop CC 2018
- Adobe Indesign CC 2018

4.1.3. Recursos materiales

Estos son los materiales requeridos para el proyecto:

- Bocetero A4
- Lápices HB, 2B, 4H, 2H
- Goma Borrable, limpia tipo
- Lápices3 de color
- Reglas

4.1.4. Recursos Económicos

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

4.2. Presupuestos de Gastos

Costos operativos			
Luz	_____	50	\$
Agua	_____	37	\$
Telefono	_____	56	\$
Internet	_____	36	\$
Arriendo	_____	250	\$
Transporte	_____	10	\$
Salud	_____	50	\$
		489	\$
			Costo Semanal
			$489 \div 4 \text{ Semanas} = 122,25$
			Costo diario
			$122,25 \div 5 \text{ Días} = 24,45$
			Costo por hora
			$24,45 \div 8 \text{ horas} = 3,05$

Figura 18. Costos operativos tomada de dossier 2018

COSTOS DE EQUIPOS	
Equipos	1,28 \$ La hora
Computadora +Wacom Intuos Pro =2100 \$	
Software = 120 \$	
Scannner/Impresora = 250 \$	
	2.470
2.470 Recuperar este dinero en un año	
$2.470 \div 12 \text{ Meses} = 205,83 \$$	
$205,83 \div 4 \text{ semanas} = 51,45 \$$	
$51,45 \div 5 \text{ Días} = 10,29 \$$	
$10,29 \div 8 \text{ Horas} = 1,28 \$$	

Figura 19. costo equipos tomada de dossier 2018

COSTOS TOTALES

Total Gastos _____ 4,33 por hora	
Costos operativos: 3,05	
Costos Equipos: <u>1,28</u>	
	4,33 USD
Valor 3,43 la hora	Valor Semana
Cobro por lo que sé	550 ÷ 4 semanas = 137,5
Experiencia - Conocimiento _____ 550 USD	Valor Diario
	137,5 ÷ 5 días = 27,5
	Valor Hora
	27,5 ÷ 8 horas = 3,43

Figura 20. Total Gastos tomada de dossier 2018

COSTOS DE EXPERIECIA

Costos + Valor			
4,33	3,43	= 7,76	8 horas laborales X 5 días a la semana
		La hora	= 40 horas x 4 Semanas = 160 horas
		1.241,6	160 X 7,76
Cuento “Tu puedes ayudarnos”			
Story Board: Por Viñeta		1 hora x viñeta = 7,76	
Ilustración: Por hoja		24 Horas x Ilustracion (3 días)	
-Lapiz		= 186,24	
-Tinta			
-Color			

Figura 21. Costos Valor tomada de dossier 2018

4.3. COSTO TOTAL DE PRODUCCIÓN

Desglose

El cuento tiene 32 hojas desde la portada hasta la ilustración final

Guión: —200 - 500 USD

Diseño de personajes: —300 -600 USD

Layout: —100 USD

Director: —400 USD

Figura 22. Desglose tomado de dossier 2018

CAPÍTULO V

5.1. Pre-producción

5.1.1. Sinopsis

Para la elaboración del cuento, su principal objetivo es usando ilustraciones para niños de 8 a 12 años concientizar sobre los perros abandonados de las calles de su ciudad, las ilustraciones estarán hechas usando el set de adobe: Photoshop y adobe Illustrator. El cuento constará de 32 páginas desde la portada hasta el capítulo final,

el cuento se lo podrá encontrar en librerías e internet, la historia relatará a un niño como personaje principal, un grupo de niños, padres y maestros como personajes secundarios y el propósito del cuento a las mascotas como acompañantes del niño.

5.1.2. Referencias

- The Dam Keeper usando trazos y figuras básicas se planea emplear el uso de la referencia en base a los personajes.

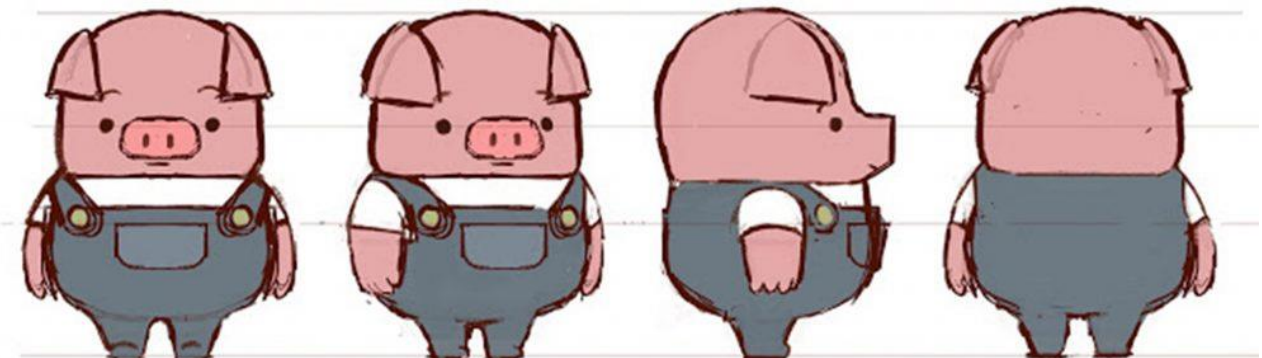


Figura 23 The Dam keeper Tomado de: pinterest (s.f)

- El estilo de los árboles y los colores planos se los planea usar para los escenarios y ambientaciones de la historia



Figura 24. Tomado de pinterest Arboles (s.f)

Un poco del estilo simplista de la serie de dibujos animados Shin-Chan se planea usar para la exageración de expresiones.



Tomado de: 20minutos
Figura 25 shin-chan, (s.f)

Desarrollo del producto Audiovisual

5.1. Pre-producción

5.1.1. Propuesta Grafica

“Amor al maximo” es un cuento infantil basado en experiencias vivenciales, dirigidas a niños de 8 a 12 años, estudiantes de primaria de la ciudad. Con ello se pretende potenciar la adopción y dejar atrás el abandono.

Este recurso será utilizado como material didáctico por los profesores, distribuido por las librerías locales y encontrada en internet.

5.1.2. Técnica y espacio de trabajo

Se concluye el uso de bocetos para definir a los personajes y ambientaciones en las ilustraciones. A demás de técnicas de dibujo digital para definir texturas y mod de color en la temática del cuento con el uso de: Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

5.1.2. Texto del Cuento

El texto del cuento se concluye irrelevante ya que el cuento estará más centrado en las ilustraciones que darán a conocer relativamente la historia del cuento, pero en si el escrito será eficaz para sacar a la luz las ideas principales todo basado en el libro *“Psicoanálisis de los cuentos de hadas Bettelheim”* quien nos dice: *Para que una historia mantenga de verdad la atención del niño, ha de divertirle y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida ha de estimular su imaginación.*

5.1.3. Técnica Aplicada

Al ver las diferentes y variadas formas de trabajo concluyo tomando en cuenta lo visto en cuentos infantiles que, para agilizar los tiempos de ejecución en ambientaciones, estilos de personajes y puestas de cámara el uso de Adobe Photoshop CC 2018 en texturas, para los acabados finales el uso de Ilustrador CC2018.

5.1.4. Diseño de personajes

Para el diseño de personajes que se utilizara en el cuento se realizaron varios bocetos previos en que demuestran como irán en la puesta en escena del libro las ilustraciones.

A continuación, se mostrará el model sheets y la psicología de cada personaje.

Personaje principal

Daniel un niño de 8 años es el personaje principal de la historia, quien se propone a concientizar a la gente por una tragedia vivencial en la que interviene la vida de un perro el cual le ayudo a ver que el mundo necesita un cambio.

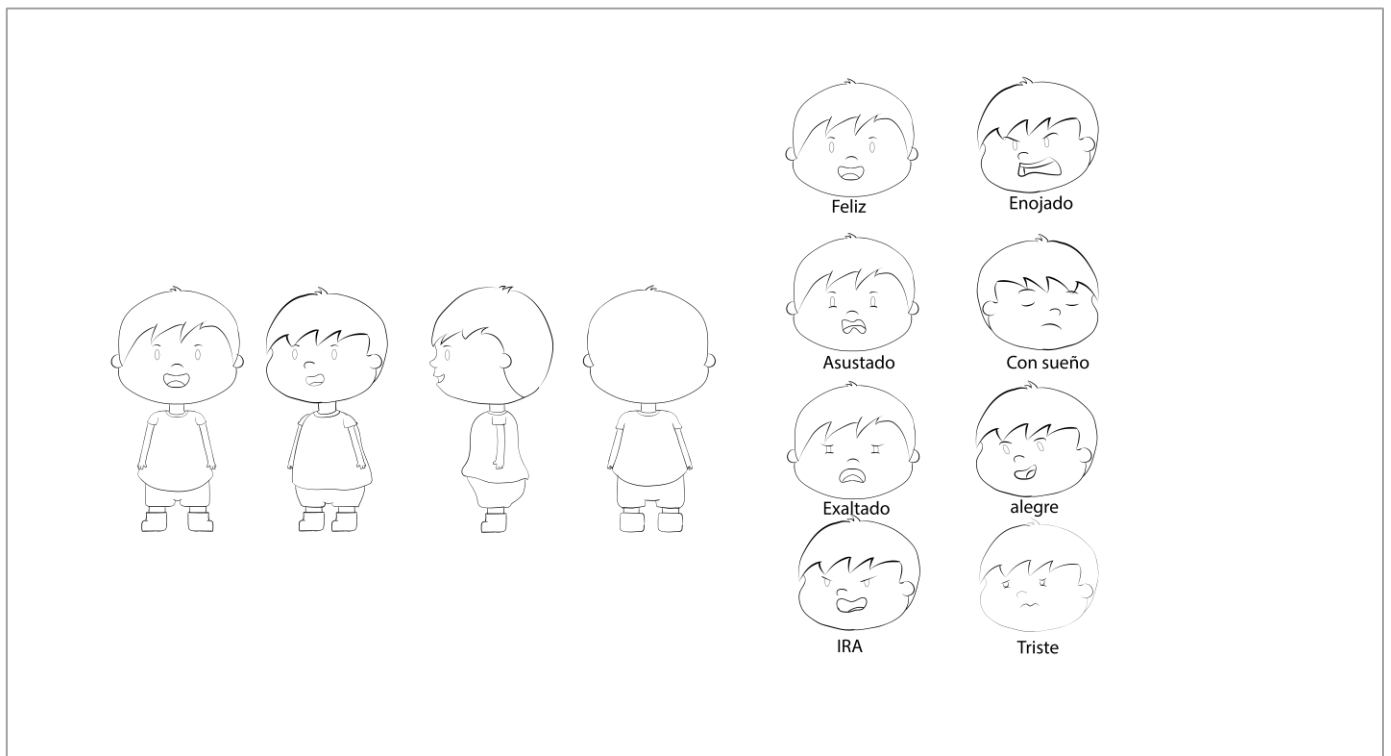


Figura 26. Personaje Daniel tomado de dossier 2018

Psicología del personaje

Nombre: Daniel

Edad: 8

Honesto humilde con razonamiento algo más maduro

Que los demás, con una meta ayudar a las mascotas

Antagonista

Max Perro encontrado y adoptado por Daniel en secreto, su mejor amigo el cual le acompaña y le ayuda a promover la ayuda a las demás mascotas.

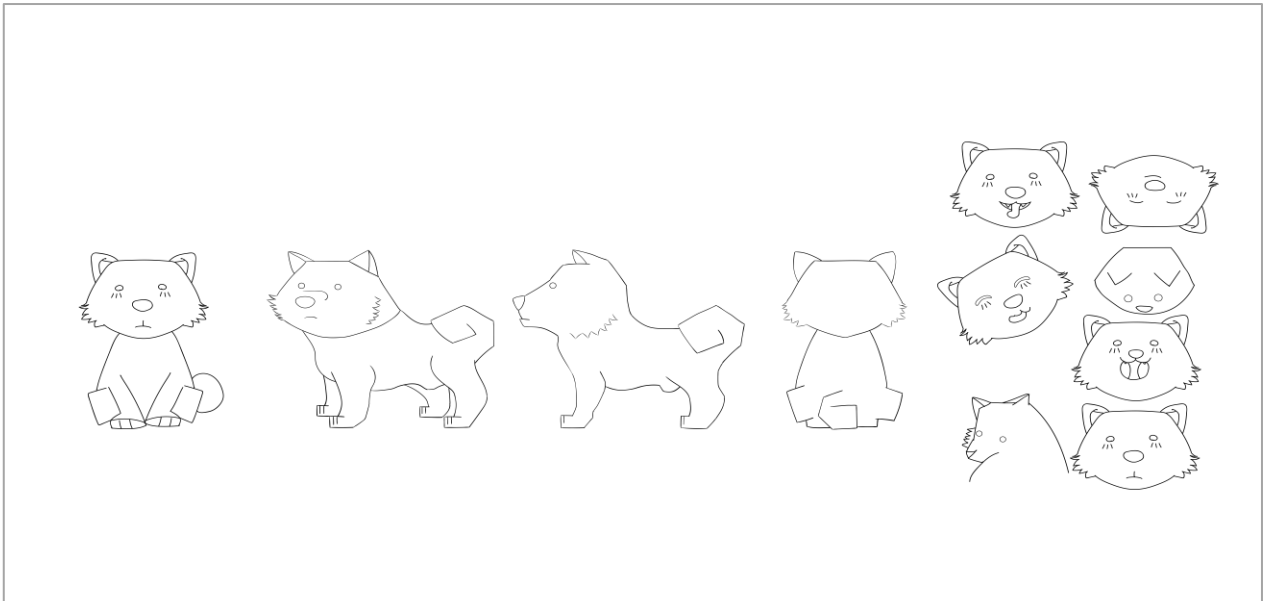


Figura 27. Max el perro tomado de dossier 2018

Personajes Secundarios

Padres de Daniel los cuales les pondrán castigos a su hijo hasta saber que su hijo actúa por un bien mayor el cual es crear un ambiente mejor para las mascotas del mundo.

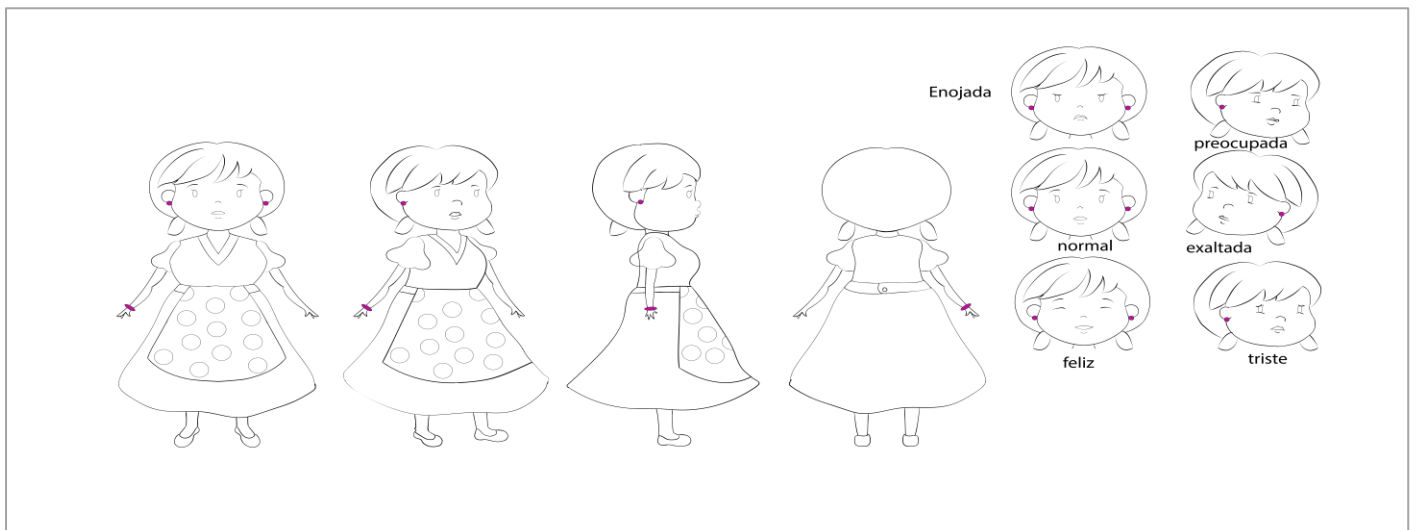


Figura 29. Laura Madre de Miguel tomado de dossier 2018

Psicología del personaje

Nombre: Laura madre del protagonista

Edad: 30

Una gran madre amorosa la cual tiene

Un gran corazón y ayuda en lo que puede

A cualquier dulce persona que se le acerqué.

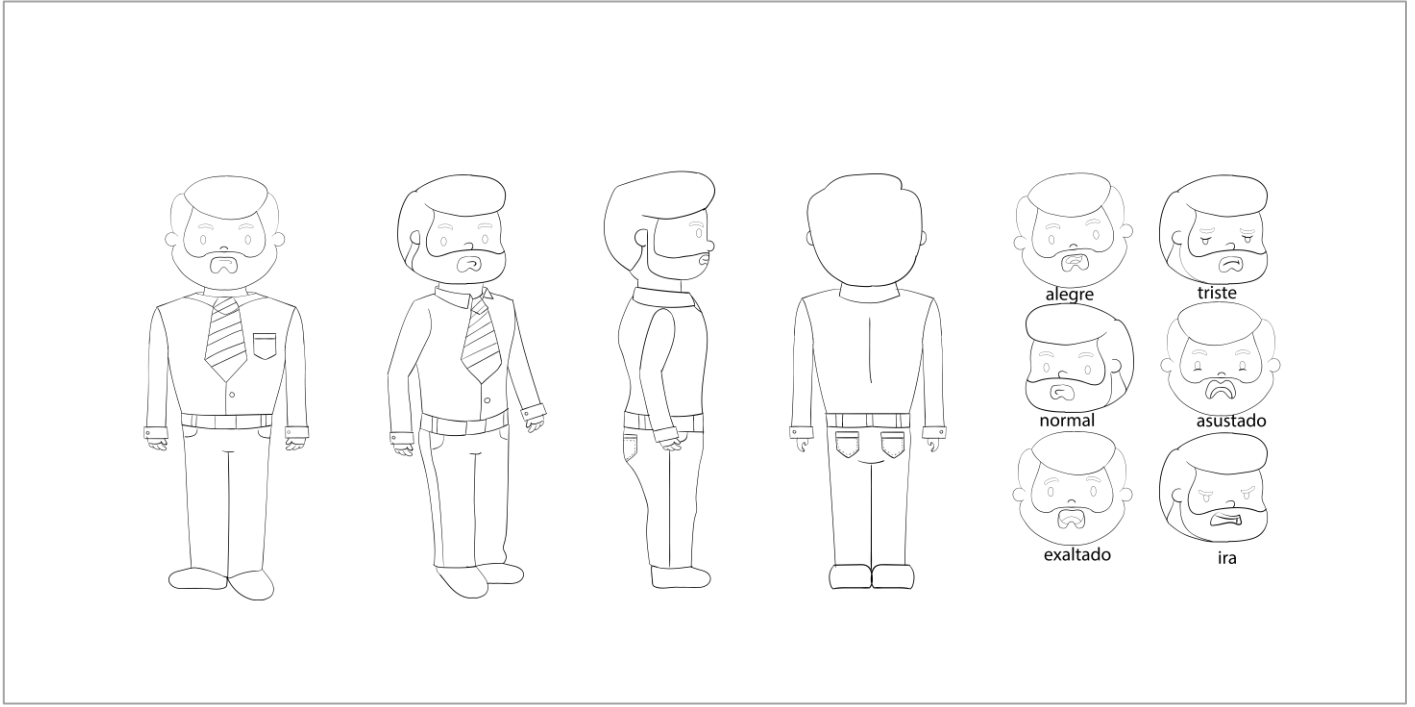


Figura 28. Raúl el padre de Miguel tomado de dossier 2018

Psicología del personaje

Nombre: Raúl padre del protagonista

Edad: 35

Un gran padre que trabaja para mantener a su familia

Y ayuda incondicionalmente a la misma.

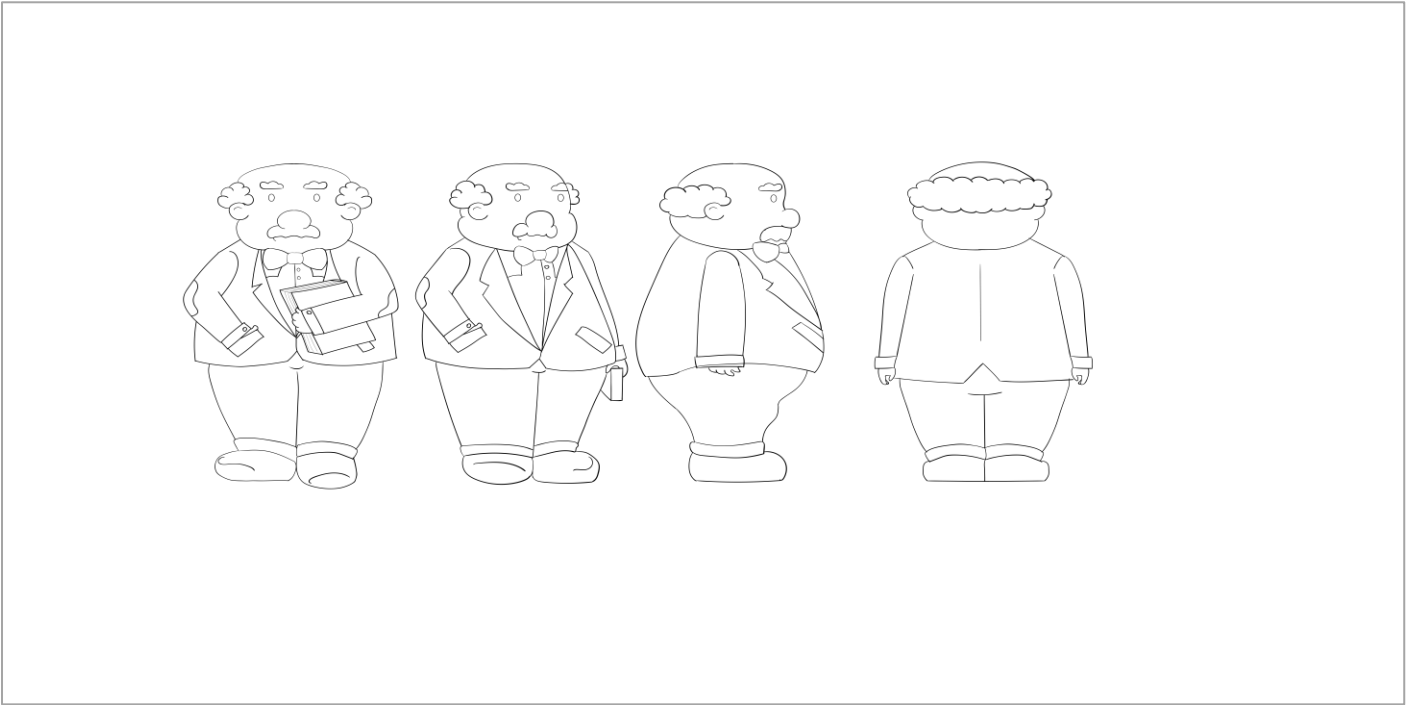


Figura 29. Profesor de Daniel tomado de dossier 2018

Psicología del personaje

Profesor

Edad: 60

Profesor de la escuela de Daniel

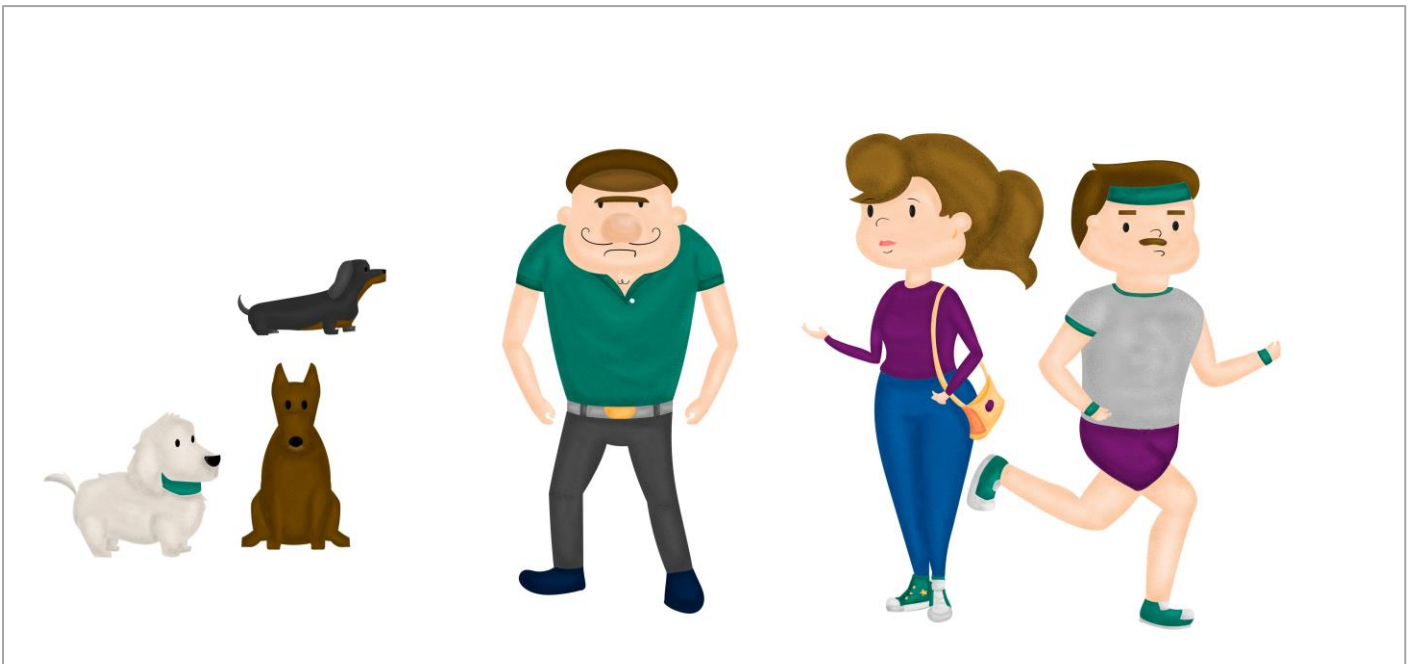


Figura 30. Personajes Complementarios tomado de dossier 2018

Personajes Complementarios

Personajes Irrelevantes usados para llenar la narrativa

5.1.5.1 La locación

Para esta ilustración se tomará como referencia el estilo vivo de las ilustraciones del corto animado *The Dam Keeper*, con un tipo de textura parecido al pastel grasoso.



Figura 31 *The Dam Keeper*. Tomada de [pinterest.com](https://www.pinterest.com) (s.f)

5.1.5.2. El Escenario

El escenario será simplista, conteniendo colores atrayentes a más aplicando el uso de técnicas como la ilustración digital para fundir colores y poner texturas se tendrán acabados más claros y llamativos.

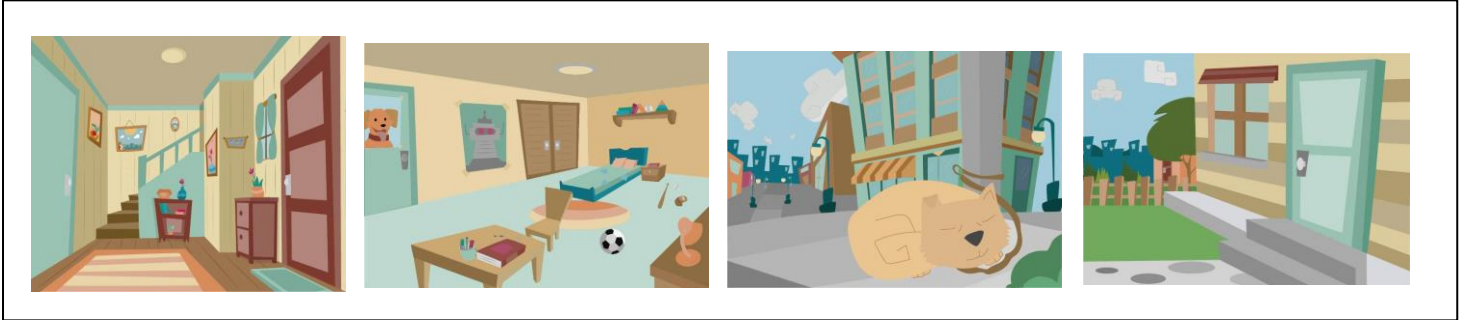


Figura 32. Escenarios ciudad, cuarto y casa tomado de dossier 2018

5.1.6. Story Board

Proceso de bocetos para definir las acciones de una escena, antes de la ilustración en las, que se definen posiciones de cámara, planos de vista de los personajes.



Figura 33. Story board tomado de dossier 2018

5.2. Producción

5.2.1 Bocetaje, line art y pintado digital

Una vez acabados todos los bocetos se procedió a vectorizarlos en el programa de Adobe Illustrator, después comenzó la etapa de pintarlos en colores planos, seguidamente se realizaron luces, sombras y finalmente se aplicó la técnica de texturización en el programa Adobe Photoshop en cada una de las ilustraciones: ambientaciones, personajes y objetos.

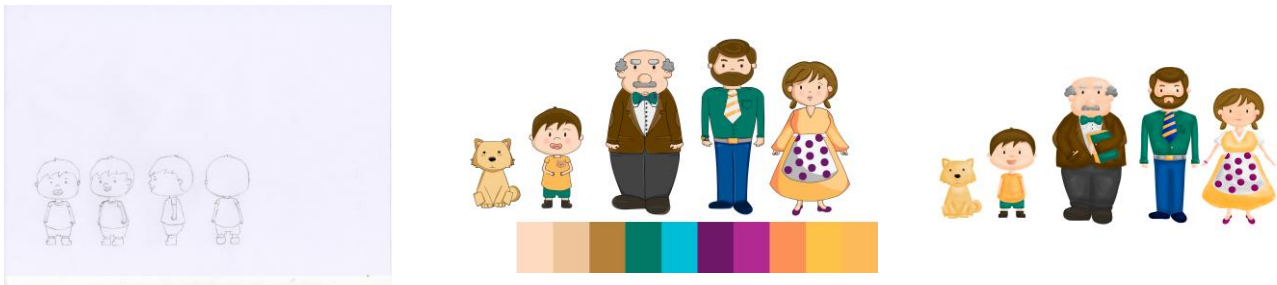


Figura 34. Story board tomado de dossier 2018

5.2.2. Diagramación

Una vez finalizado el proceso de vectorización y texturización de todas las ilustraciones digitales, se procedió realizar la diagramación del libro con su respectiva información en el programa de Adobe Indesign.



Figura 35. Portada



Figura 36. Contraportada

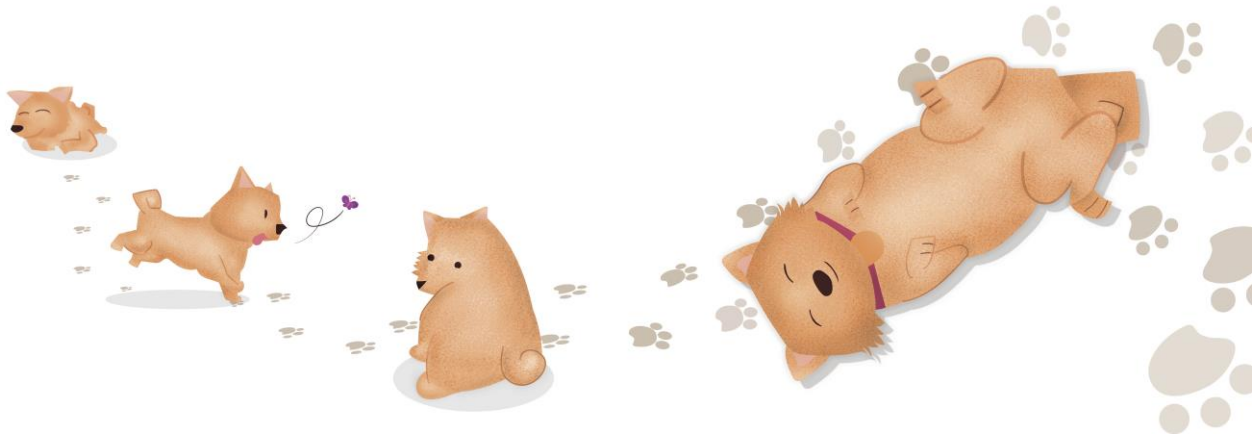


Figura 37. Guardas



Figura 38. Diagramación Interna

Al norte de la capital, Daniel, un niño de 8 años se dirigía a clases como de costumbre, acompañado de sus padres, Laura y Raúl.

Cierto día los padres de Daniel se encontraban algo ansiosos, por un lado el papá algo despistado buscaba las llaves del auto, mientras que la mamá en apuros llamaba a su hijo para que se alistara con rapidez, puesto que tenía que ir a clases.



Figura 39. Diagramación Interna

CAPÍTULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

Este proyecto promoverá la adopción de mascotas concientizando desde muy temprana edad, dando una gran cantidad de enseñanzas sobre la responsabilidad, honestidad y ayudar a los demás.

La recolección de datos tanto en referencias, artísticas, como en hechos reales nos ayudara a dar un mejor enfoque a la narrativa y composición focal,

La experiencia de leer una gran variedad de cuentos infantiles, ver la expresión de varios autores y las diferentes obras en una gran cantidad de técnicas de arte fue una gran experiencia para poder plasmar la obra literaria.

Finalmente puedo afirmar que este proyecto es un gran aporte artístico y sobre todo lleno de amor. Pero, sin embargo: puede mostrarnos a profundidad la dura realidad del abandono de mascotas y como dar un cambio a todo esto.

6.2. Recomendaciones

Para realizar este proyecto es importante tener en cuenta el cronograma de actividades, pospuestas entre el tutor y el estudiante para poder culminar el cuento ilustrado sin ningún inconveniente.

Es indispensable que la persona que vaya a realizar un proyecto ilustrado tenga dominio en el dibujo como: diseño de personajes, elaboración de ambientaciones, manejo de programas para el dibujo digital y la puesta en escena de personajes.

Al realizar las ilustraciones digitales es de suma importancia llevar un cierto orden en carpetas, nombrar cada archivo de capas, texturas, fondos y pinceles establecidos para la diferente creación de personajes.

Capítulo VII

Referencias Bibliográficas

7.1. Bibliográficas

Cruz, M., (2015) Palomares Marín Número 3. (3era.ed.). Barcelona: Duvoc

Bettelheim, B., (1994) (p. 75) Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Barcelona: editorial Planeta

Naval, L., (2014) La importancia de contarles cuentos a los niños. Ecuador: editorial Santillana

Matin, S., (2005) (p.318) Técnicas de Ilustración. Barcelona: editorial Grupo Oceano

Barker. M., (1984) (pp. 261-266) Narración de Cuentos infantiles (2da.ed.). España Editorial: American Association of Teachers of Spanish and Portuguese

7.2. Netgrafía

*Bettelheim, (1976) La psicología del color en los niños. Recuperado 12 de junio del 2011
<http://exploranuncajamas.blogspot.com/>*

*Raquena, (2013) Narración de Cuentos. Recuperado 14 de mayo del 2017
<https://es.slideshare.net/videoconferenciasutpl/narracion-de-cuentos>*

*Medina, (2016) Cuentos infantiles y su importancia. Recuperado 8 de enero del 2018
<https://www.guiainfantil.com/1226/cuentos-infantiles-que-hablan-de-valores.html>*

Clarín, (1996) Para qué sirven los cuentos. Recuperado 8 de mayo del 2018

https://www.clarin.com/entremujeres/hogar-y-familia/hijos/sirven-cuentos_0_SkYlsTKvQg.html

bekiapadres, (1996) 5 beneficios que muestran la importancia de leer cuentos con los niños. Recuperado 10 de enero del 2017

<https://www.bekiapadres.com/articulos/beneficios-importancia-leer-cuentos-ninos/>

Velázquez. S., (2016) Importancia de los cuentos infantiles. Recuperado 16 de junio 2013

<https://www.mundoprimaria.com/primaria/la-importancia-de-los-cuentos-infantiles.html>

Alonso. M., (2017) Por qué son tan importantes las ilustraciones en los cuentos infantiles.

Recuperado 11 de mayo de 2017

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/lectura/por-que-son-tan-importantes-las-ilustraciones-en-los-cuentos-infantiles/>

ANEXOS

7.4. Fichas de Observación

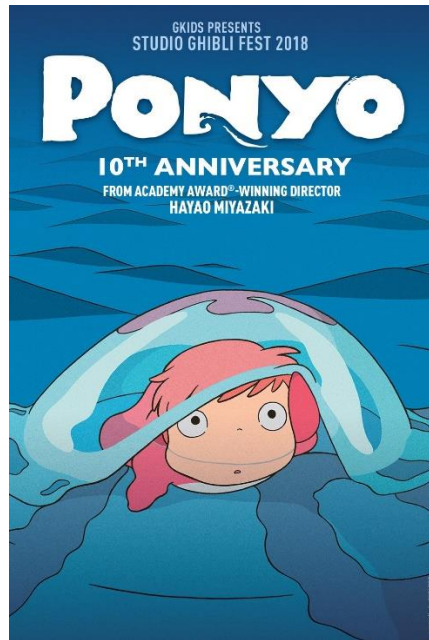


Figura 33. Ponyo tomado de fathomevents.com (s.f)

Ficha # 1	Fecha 16/04/2017	Título: ponyo
Estilo Cartoon		Autor: Hayao Miyazaki
Cromática colores cálidos	Animación N/C	
Técnica ilustración tradicional	Se nota el uso de alta gama en parte a las mejoras en indesign, photoshop	
Narrativa trama concisa, con el uso de personajes fantasticos	Musicalización N/C	



Figura 34 Dragon ball super tomado de dlatino.com (s.f)

Ficha # 2	Fecha 16/04/2017	Título: Dragon ball super
Animación		Autor: Akira Toriyama
Estilo 2D con profundidad	Animación N/C	
Técnica Ilustración Tradicional	Se puede notar el uso constante de partículas para simular ataques de rayos	
Narrativa propia de la trama y bien contada	Musicalización	



Figura 35. la Bella y La Bestia tomado de cuentosinfantiles.net (s.f)

Ficha #3	Fecha 16/04/2017	Título: La bella y la bestia
Estilo infantil		Autor: Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve
Cromática para crear la perfecta armonía de color se ha usado tonalidades de sucias simulando el pastel seco	Animación N/C	
Técnica trazos precisos denotando conocimiento propio.	Edición	
Narrativa la historia muestra a un monstruo desdichado por decisiones pasadas	Musicalización N/C	



Figura 36 Ricitos de Oro Tomado de chiquipedia.com (s.f)

Ficha #4	Fecha 16/04/2017	Título: ricitos de oro
Cuento de amor		Robert Southey
Cromática colores vivos de calidad a la de la acuarela	Animación N/C	
Técnica ilustración tradicional	Edición	
Narrativa lineal	Musicalización N/C	



Figura 37. the walking dead tomado de theverge.com (s.f)

Ficha #5	Fecha 16/04/2017	Título: the walking dead
Estilo comic Terror, supervivencia		Autor: Frank Darabont
Cromática colores cálidos y complementarios fríos para hacerlos sombríos	Animación N/C	
Técnica entintada	Edición	
Narrativa	Musicalización N/C	



Figura 38 jason vs leatherface tomado de cineultramundo (s.f)

Ficha #6	Fecha 16/04/2017	Título: jason vs leatherface
Estilo ficción, terror, drama		Autor: Jeff Butler
Cromática colores chillones enfocados en acción	Animación N/C	
Técnica Tradicional, entintado	Edición	
Narrativa	Musicalización N/C	



Figura 39. The legend of Zelda tomado de hobbyconsolas.com (s.f)

Ficha #7	Fecha 16/04/2017	Título: the legend of Zelda
Animación, clásica		Autor: Zeruda no Densetsu
Cromática paleta de color	Animación hecha en programas 3D y texturada en Unreal engine	
Técnica Digital animada	Edición 2017	
Narrativa Voz en off cuenta la trama de Link	Musicalización si	

Capítulo VIII

8.1. Resumen de “Amor al Máximo”

Este relato ilustrado muestra un acontecimiento importante en la vida de un pequeño niño llamado Daniel, al encontrar un perrito que es abandonado en la calle, al cual ve de regreso a casa cada día en peores condiciones, por lo cual toma una gran decisión desobedeciendo las ordenes de sus padres y siguiendo el objetivo que tiene, siendo firme en la responsabilidad que ahora carga esta historia está llena de aventuras y desventuras.

Esta historia enfatiza la responsabilidad, el amor y las enseñanzas que las personas deberían tener con sus mascotas, evitando así su abandono.

