



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO ILUSTRADO, QUE FOMENTE EL CONOCIMIENTO SOBRE LA
VIDA DEL REY DAVID, EN NIÑOS DE 3 A 7 AÑOS DE EDAD.

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los
Requisitos establecidos para optar por el título de
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor guía
Ing. Diego Alberto Latorre Villafuerte.

Autor
Elías Josué Martínez García

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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”

Diego Alberto Latorre Villafuerte.
Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación Visual
C.C.1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro(amos) haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Harold Ricardo Palacios Vela.
Licenciado

C.C. 1710679885

Daniel Alberto Reyes Castro.
Licenciado en Arte
y Tecnologías digitales

C.C.1713091526

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi 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.”

Elías Josué, Martínez García
C.I.1721992327

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios por permitirme culminar esta etapa tan importante de mi vida, a mis abuelos Enrique y Elisa quienes creyeron en mí en todo tiempo.

A mis padres y hermanos los cuales me brindaron su apoyo y sus palabras de aliento.

A mi hija Melany que con su amor y paciencia fue el motor para esforzarme cada día.

A Daniela mi futura esposa por el tiempo, dedicación y apoyo en el periodo de estudios. A los docentes de la carrera, principalmente a Diego Latorre por su guía en la realización de este proyecto.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a Dios, a mis padres, mi hija, hermanos que gracias a su apoyo pude concluir mi carrera y así cumplir mis objetivos como persona y estudiante.

RESUMEN

Se trata de un proyecto que está enfocado a desarrollar los conocimientos, capacidades, competencias y habilidades adquiridas en todo este tiempo de estudio. "*David*" es un cuento ilustrado con herramientas digitales, el cual es el resultado de la investigación generada en este documento escrito.

Este proyecto se basa en tomar una historia de la biblia, en este caso la historia del Rey David ilustrando un cuento para niños /as entre 3 a 7 años, y aportar así a desplegar su potencial que favorezca su estímulo por la lectura y el proceso de enseñanza que este género literario imparte.

Para sustentar el proyecto se buscó apoyo de fuentes bibliográficas, así como métodos de observación, la información recopilada aportó eficientemente a las exigencias de este proyecto.

ABSTRACT

It is a project that is focused on developing the knowledge, skills, competencies, and skills acquired throughout this study time. "David" is an illustrated story with digital tools, which is the result of the research generated in this written document.

This project is based on taking a history of the Bible, in this case the story of King David illustrating a story for children / such as between 3 to 7 years, and thus contribute to unfold its potential that encourages its stimulation by reading and the process Teaching that teaches literary genre.

In order to support the project sought support from bibliographic sources as well as methods of observation, the information collected efficiently contributed to the requirements of this project.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPITULO I. EL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.1 Formulación del Problema.....	2
1.2 Preguntas Directrices	3
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivo General.....	3
1.4 Justificación e Importancia.....	4
1.5 Alcance	4
2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Fundamentación Teórica.....	5
2.2.1 Literatura Infantil.....	5
2.2.2 Narración en cuentos infantiles.....	7
2.2.3 Uso de ilustración en los cuentos infantiles	8
2.2.4 Técnicas de ilustración	10
2.2.5 Ilustración Infantil.....	15
2.2.6 El efecto psicológico del color en los niños	16
2.2.7 Importancia de la enseñanza de valores bíblicos a los niños	16
2.2.8 Beneficios de que los niños tengan una relación con Dios.....	18
2.3 Definición de términos técnicos	18
2.4 Fundamentación Legal.....	19
3. CAPITULO III. METODOLOGÍA.....	20
3.1 Diseño de la Investigación	20
3.2 Grupo Objetivo	20
3.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	20

3.4 Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.....	20
3.5 Caracterización de la Propuesta.....	21
3.5.1 Sinopsis.....	21
3.5.2 Presentación del proyecto.....	21
3.5.3 Idea Principal.....	21
3.5.4 Estilo.....	22
3.5.5 Tipografía.....	22
3.5.6 Color.....	23
4. CAPITULO IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	24
4.1 Recursos.....	24
4.1.1 Recursos humanos.....	24
4.1.2 Recursos materiales.....	24
4.1.3 Recursos técnicos.....	24
4.1.3 Recursos materiales y técnicos.....	25
4.1.5. Costo total de producción.....	26
4.1.6 Cronograma.....	27
5. CAPÍTULO V. DESARROLLO DEL PRODUCTO	
AUDIOVISUAL.....	28
5.1 Idea planteada.....	28
5.2 Referencias.....	28
5.2.1 Estilo General.....	28
5.3 Texto del cuento ilustrado.....	29
5.4. Explicación de la historia del Rey David aplicada en los niños.....	30
5.5 Técnica y espacio de trabajo.....	30
5.6 Diseño de personajes.....	31
5.6.1 David.....	32
5.6.2 Goliath.....	32

5.6.3 Samuel	33
5.6.4 Saúl	34
5.7 Diseño de Escenarios.....	34
5.8 Colorizacion	36
5.9 Producción de ilustraciones finales.....	37
5.10 Diagramación	38
5.11 Tipografía.....	40
5.12 Post producción.....	41
6.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS	46

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo denominado “David” ha sido elaborado tomando en cuenta la falta de disponibilidad de cuentos, o elementos didácticos para los padres ha enseñen a sus hijos/as sobre los valores cristianos.

Este proyecto abarca seis capítulos, estructurados de la siguiente manera:

Capítulo 1.- Este capítulo abarca todo lo relacionado con la formulación del problema, objetivo general y objetivos específicos, justificación e importancia del tema de investigación.

Capítulo 2.- Comprende lo concerniente a la justificación teórica que da sustento a la investigación.

Capítulo 3.- Permite conocer las técnicas, métodos y la recopilación de datos, con este proceso se busca obtener información que aporte a la realización de un cuento ilustrado.

Capítulo 4.-Muestra los recursos humanos, materiales y económicos, que se emplearán a lo largo del desarrollo del proyecto.

Capítulo 5.- En este capítulo se procede a la realización de la preproducción, en esta fase se determinan: guion, diseño de personajes, model sheet, estilos gráficos, escenarios, entre otros.

Capítulo 6.-Se dan a conocer los resultados y recomendaciones a las que se llegaron con el trabajo de investigación.

1. CAPITULO I. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad la falta de conocimiento y la perdida de la enseñanza de valores cristianos en los niños/as de 3 a 7 años de edad, han generado que los infantes no entiendan la sobre la importancia de Dios.

La educación de los niños/as en distintas épocas de la historia ha obedecido a objetivos derivados del ideal del hombre que se quiere formar y la familia es el lugar en el que el ser humano aprende a relacionarse con su entorno desde la más tierna infancia.

La falta disponibilidad de cuentos, o elementos didácticos para los padres ha provocado que dejen de enseñar a sus hijos/as sobre los valores antes mencionados.

Por todo lo antes expuesto, los padres deberían tener material didáctico o un cuento para enseñarles historias de la biblia y así poder inculcar en los niños/as valores cristianos, que a su vez estimulen en ellos el deseo de conocer más sobre Dios.

1.1.1 Formulación del Problema

La falta de material didáctico cristiano para niños hace que sea difícil para los padres y maestros facilitar el estudio bíblico de manera entretenida e interesante.

¿Cuál es el mejor medio digital para ilustrar la historia del Rey David y fomentar al mismo tiempo el aprendizaje de valores cristianos en niños/as entre 3 y 7 años de edad?

En atención a la problemática expuesta se tiene como objetivo fortalecer el entendimiento de valores cristianos a través de un cuento como estrategia para niños/as entre 3 y 7 años.

1.2 Preguntas Directrices

- ¿Cuál sería el uso de ilustración en los cuentos infantiles?
- ¿Qué es un cuento ilustrado?
- ¿Cuáles son las técnicas de ilustración?
- ¿Qué es la ilustración Infantil?
- ¿Cuál es el efecto psicológico del color en los niños?
- ¿Qué importancia tiene la enseñanza de valores bíblicos a los niños?
- ¿Cuáles son los beneficios de que los niños conozcan de Dios?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General.

Diseñar un cuento ilustrado, utilizando herramientas digitales, para enseñar valores cristianos en los niños entre 3 y 7, tomando la historia del rey David que se encuentra en la biblia.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Recopilar la información sobre la historia que va a ser ilustrada.
- Definir adecuadamente las herramientas que se utilizaran para elaboración del cuento como son: Guion, diseño y caracterización de personajes de acuerdo a la época narrada del cuento, conservando el mismo estilo grafico en las ilustraciones.
- Aplicar el material investigado en la elaboración de las ilustraciones que estarían dentro del cuento, esto implica la colorizacion y puestas en escena de las mismas y la diagramación del cuento.

- Elaborar el cuento ilustrado de manera visual y tangible, como un posible prototipo para la producción en tirajes largos.
- Verificar si la utilización del cuento favorece el desarrollo de valores cristianos en los niños y niñas de 3 a 7 años de la iglesia Vino Nuevo, en el sector norte de la ciudad de Quito.

1.4 Justificación e Importancia

Cuando se aprende algo en nuestra niñez, la mente la asimila más rápido, debido a que el cerebro se encuentra abierto a todo tipo de conocimiento. El doctor Raymond S. Moore dice en uno de los estudios realizados acerca de la escolarización temprana que: “La forma como los niños de 3 a 8 años aprenden más, no es la enseñanza formal como la presenta el sistema escolar, sino la enseñanza informal (compartiendo experiencias y haciendo cosas juntos como familia).” (Recuperado de cosmovisión <http://www.altisimo.net/escolar/Cosmovision%20cristiana%20y%20educacion%20escolar.htm>)

Dando a entender que son los padres los que instruyen a los niños desde que son pequeños, dentro de este contexto en una cosmovisión cristiana, Si los padres instruyeran a los infantes con valores cristianos en el periodo de edad ya antes mencionado por el doctor S. Moore, sería de gran ventaja para los niños/as ya que desde la edad de 3 años los niños definen su personalidad como lo plantea Henri Wallon (2008) en su Teoría de aprendizaje que dice que: “ los niños comienzan la toma de conciencia y afirmación de la personalidad en la construcción del yo”

1.5 Alcance

El cuento va dirigido a niños entre 3 a 7 años que sean parte de la Iglesia Cristiana Vino Nuevo del norte de la ciudad de Quito, mediante la distribución del cuento a los miembros.

2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En el país existen algunas librerías cristianas, en las que se encuentran numerosos artículos que incrementan y ayudan en la creencia de Dios. La mayor parte de estos productos están relacionados con el fortalecimiento y edificación espiritual para personas adultas.

De acuerdo con la investigación de campo realizada en la librería “ASOMA”, ubicado en el norte de Quito, Calle Diguja Oe3-34 y Avenida América y “Librería Realidades”, ubicada en el norte de Quito, Barón de Carondelet y Av. 10 de Agosto se puede resumir que la mayoría de productos que poseen las librerías son libros en un 50%, otra gran parte comprende en películas en un 30%, en un menor porcentaje se encuentran piezas como adornos para el hogar con un porcentaje de 10% a 20%, y en un porcentaje del 5% se encuentran juegos para niños, biblias para niños con ilustraciones.

Hemos elegido el cuento ilustrado como alternativa, al menos para los padres que deseen inculcar valores cristianos en sus hijos.

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Literatura Infantil

Arón Hurtado, Soledad Jessica, (2003.) Los cuentos infantiles y su aplicación en el área de comunicación en los niños de educación primaria.” dice que: Los relatos simples, y los cuentos favorecen a que los infantes desarrollen su talento para comprender, pensar, analizar el texto transmitido en los cuentos, fabulas o historietas cortas que los niños/as estén leyendo.

A partir de esto podemos decir que la literatura infantil ayuda a incrementar el vocabulario de los menores y de esta manera contribuye a la comunicación con las otras personas.

Sigmund Feyerabend en 1958, publica una colección de garabatos ilustrados de varias fabulas, ya que antes de él los niños solo conocían como cuentos infantiles a narraciones orales contadas por sus padres, que no eran sino historietas de fantasía mezcladas con la realidad que ellos vivían. Unas de las primeras obras fueron las Fabulas de Esopo, la cual fue una obra griega del siglo VI a.C., que únicamente los niños que sabían leer tenían acceso a ella, esto era porque el clérigo utilizaba estas fabulas para educar a los hijos de los nobles, hasta que a finales del siglo XVII Charles Perrault, pública historias y cuentos de antaño, logrando así un gran pasó al género literario infantil como son: Piel de Asno, Pulgarcito, Barba Azul entre otras. (Recuperado de Escritores famosos <http://www.encuentos.com/escritores-famosos/charles-perrault-escritores-de-cuentos-infantiles-cuentos-clasicos/>)

Entre los cuentos más destacados tenemos:

- “La cenicienta” y “La Bella Durmiente” publicadas en Italia en el año de 1635 por Giambalista Basile (Recuperado de Ciudadseva <http://ciudadseva.com/texto/la-bella-durmiente-del-bosque/>)

“Orbis-Sensualium” por Juan Amos Komensky en el año de 1592-1671
(Recuperado de Cine educación http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_comenius.htm)

El cuento ayuda a los niños a desarrollar la habilidad de escuchar, de hablar y de estimular la memoria, aprende nuevo vocabulario, incorpora conceptos básicos como los números, las formas y los colores, además le ayudan a comunicarse y sobre todo se divierte.

2.2.2 Narración en cuentos infantiles

Se llama narración a los sucesos o circunstancias ya sean estén ficticias o reales que suceden en un tiempo definido, estos pueden ser novelas, cuentos, o leyendas. Para que la narración sea efectiva se necesita que exista una “voz” narrativa, que relate o narre, a la cual se le llama narrador, por lo general este es el que resalta los acontecimientos del personaje principal, existen algunos géneros literarios como son:

Ficción: Aunque puede inspirarse en hechos reales, un cuento debe, para funcionar como tal, recortarse de la realidad. Dentro de la ficción en los cuentos encontramos ciertas características que a continuación se detallan.

El cuento tiene una estructura de hechos entrelazados (acción – consecuencias) en un formato de: introducción – nudo – desenlace es decir argumental. Se diferencia de la novela porque se encadena en una sola sucesión de hechos. Su estructura es centrípeta, es decir todos los elementos que se mencionan en la narración del cuento están relacionados y funcionan como indicios del argumento. En el cuento existe el personaje principal, aunque puede haber otros personajes, la historia habla de uno en particular, a quien le ocurren los hechos.

Un cuento posee la unidad de efecto al igual que la poesía ya que está escrito para ser leído de principio a fin. Si uno corta la lectura, es muy probable que se pierda el efecto narrativo. A diferencia de la novela que permite que la novela sea leída por partes. Algo que se debe destacar es que hoy el formato de los cuentos modernos suele ser la prosa gracias a la aparición de la escritura. Por último, un cuento debe ser breve para cumplir con todas las características antes mencionadas.

La característica principal del cuento infantil es escribir de manera descriptiva, utilizar varias palabras con el fin de que se pueda leer de principio a fin en corto tiempo.

Al narrar un cuento se debe tomar en cuenta algunas acciones, por ejemplo:

- **La narración debe ser clara.** La voz de la persona que realice la narración debe tener una excelente técnica de narración, ya que la voz es el primer elemento de la narración oral, esto ayuda al entendimiento del niño/a y evita el aburrimiento en los infantes.
- **La narración debe ser animada.** El narrador puede emplear distintos tonos de voz cada vez que identifique a un personaje, esto ayudara al entretenimiento y participación del niño.
- **Incentivar la comprensión del texto.** Al finalizar la narración del cuento se puede realizar una conversación con los niños/as sobre lo que se aprendió, o cual fue el personaje que más les gusto, etc. Esto fomenta la comprensión en ellos.

2.2.3 Uso de ilustración en los cuentos infantiles

Según John Tenniel dice que: “¿De qué sirve un libro que no tiene ni diálogos ni dibujos?” Tenniel fue quien ilustro una de las primeras ediciones de Alicia en el país de las maravillas y Alicia a través del espejo, escritas por Lewis Carroll. (Tenniel.2010)

De acuerdo a este texto la ilustración abarca uno de los entornos artísticos contemporáneos más explotados en la actualidad, en la ilustración infantil hay que tener presente la edad de los niños, para que la comunicación sea efectiva. A partir de cierta edad, los cuentos que pensábamos que eran infantiles pasan a ser libros juveniles. Esto con lleva a que el estilo grafico ya no sea el mismo que el que una vez se usó para comunicar, ya que el estilo grafico no es solo el empleo de las técnicas, sino que el estilo es una forma de ver y analizar las distintas expresiones gráficas. (Recuperado Ilustración <http://dipacho.blogspot.com/2012/10/la-ilustracion-y-el-estilo.html>).

Existe complejidad en este tema en cuanto a la distribución de imagen y texto, ya que para la literatura juvenil se usa más texto que imagen y el trabajo de ilustración centra en la portada o en páginas internas del libro.



Figura 1. Portada libro Donde Los Arboles Cantan. Año 2012.

Tomado de <http://www.lauragallego.com>

Un ejemplo de portadas a todo color es del cuento “Donde los arboles cantan”, de Laura Gallego donde la ilustración se la usa solo en la portada ya que el interior es solo texto.

Sin embargo, en los cuentos infantiles, predomina la imagen más que el texto ya que los niños entienden de mejor manera con gráficos que con texto.



Figura 2. Portada libro Pinocho. Año 2007.

Tomado de <https://www.google.com.ec>



Figura3. Interior libro Pinocho, s.f.

Tomado de <https://www.google.com.ec>

Otro ejemplo claro ejemplo es del cuento infantil “Pinocchio” de Carlo Collodi en el cual se puede apreciar claramente la utilización de la imagen más que la del texto.

2.2.4 Técnicas de ilustración

La ilustración va más allá de un dibujo estético, es usar imágenes para contar historias, o para grabar ideas que ayudan al progreso de la personalidad, imaginación, y fomentar la razón crítica en los niños.

Jan Amos Comenius (1592-1670), filósofo y teólogo llamado como el padre de la pedagogía, dice que: el medio más adecuado para aprender a leer es tener un libro que convine: lecturas adaptadas a la edad con gráficos e imágenes, partiendo de esta frase o idea el comenzó a utilizar libros con grabados para representar las palabras en el texto, de esta manera se dio inicio a una nueva forma de enseñanza mediante imágenes para los niños. (Comenius. 1592)

En la actualidad las técnicas de ilustración se han ido adaptando de una forma sorprendente que hoy en día algunas ilustraciones narran la historia sin necesidad de texto, y esta es la mayor atracción para los niños ya que ellos prefieren lo visual a lo escrito.

En la ilustración de cuentos infantiles algunas técnicas que antes se usaban han sido reemplazadas por programas de computación, sin embargo, existen personas que prefieren las técnicas tradicionales a las digitales.

Existen varias técnicas de ilustración, por ejemplo:

- **Lápiz:** es una técnica tradicional, que todavía se usa como una base en la ilustración, aunque en la actualidad se puede hacerlo desde el computador.



Figura 4. Imagen soledad Obligo de la luna arte mexicano, s.f.

Tomado de <https://mexicombligodelaluna.wordpress.com/lapiz-carboncillo/>

- **Tinta:** esa es una técnica en la cual se la trabaja con plumilla y con tinta, es una técnica que requiere mucha precisión ya que no hay forma de corregir errores, en la actualidad se la ve reflejada en el estilo del manga.



Figura 5. Cable de Grullas Nanami Cowdroy, s.f.

Tomado de <https://nuvegante.wordpress.com>

- **Marcadores:** esta técnica es muy versátil ya que posee una gran cantidad de colores, y te da la opción de mezclarlos para crear ilustraciones limpias, aunque suelen ser un poco frías.



Figura 6. Lustraciones Character Design, Drawing, Illustration, s.f.

Tomado de <http://gallery.wacom.com/gallery/23231775/Ilustraciones>

- **Lápices de color:** está en una de las técnicas más usadas en la ilustración ya que no es muy compleja y permite dar detalles que con

otras técnicas no se podrían hacer. Aunque es usada para trabajar en espacios pequeños ya que no cubre grandes cantidades de espacio, pero tiene una gran ventaja ya que se pueden combinar con otras técnicas como son las de las acuarelas o marcadores para tener mejores detalles.



Figura 7. Ilustración Infantil lápiz de color, s.f.

Tomado de <https://freelance.infojobs.net>

- **Pastel:** es una técnica muy usada para para cubrir grandes espacios, se la puede utilizar sola o combinarla con otras técnicas como lápices de color o acrílicos, la ventaja de utilizar pasteles es su pigmento porque es lo más cercano al color puro.

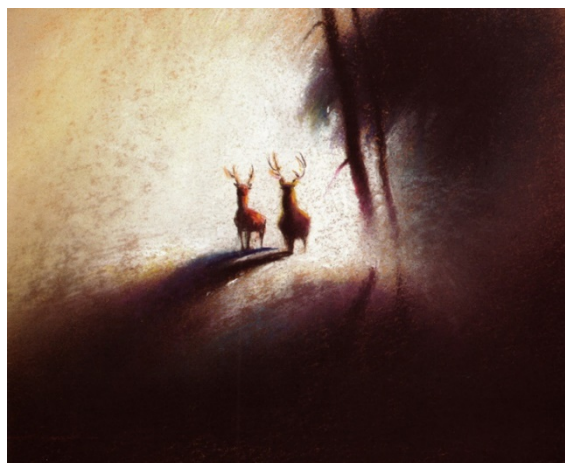


Figura 8. Ilustración pastel Bambi, s.f.

Tomado de <http://pop-picture.blogspot.com>

- **Acuarela:** es una de las técnicas más utilizada en la ilustración, esta técnica permite un alto nivel de detalle, cubre grandes superficies y su acabado es de alta calidad.



Figura 9 Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias, s.f.

Tomado de <http://revista.escaner.cl/node/6734>

- **Digital:** es una técnica que actualmente se usa, tiene una gran versatilidad ya que se puede simular las técnicas tradicionales gracias a los pinceles que tienen los programas de ilustración como el Adobe Photoshop y el Corel Painter.



Figura 10. Ilustraciones Digitales | Salvador Ramírez Madriz, s.f.

Tomado de <http://www.dsgnr.cl>

2.2.5 Ilustración Infantil

La ilustración es uno de los medios de expresión en el cual se permite desarrollar distintas formas de aprendizajes en los niños, hoy en día existen obras impresas, así como digitales para las diferentes etapas de la infancia, ya que en muchos trabajos la gráfica comunica más que el texto.

La ilustración es fundamental en los niños ya que es un medio con él que se puede observar, a través de su propio lenguaje, el cual se traduce en colores, formas, texturas o líneas.

Por tanto la ilustración infantil implica conocer las distintas etapas psicológica de los niños, por ejemplo: una de las primeras etapas como son la de los bebés que va desde los 0 hasta los 2 años de edad, las personas usan colores pastel ya que la vista de los bebés todavía no está totalmente desarrollada y no diferencian de una manera correcta los colores, en los niños de 2 a 6 años, se utiliza elementos más elaborados, ya que ellos entienden de una manera mejor y ya se les puede comenzar a contar historias, porque muchos niños a esa edad ya comienzan a imitar el comportamiento de sus padres.

Hay que tener en cuenta que la distribución de los elementos y del espacio es uno de los factores más importantes en la ilustración, ya que estos componentes comunican y conducen al espectador por medio de la narración de la historia o del cuento.

Las ilustraciones que uno observa en la infancia son las que más pregnancia tiene en el futuro, y de una u otra forma tiene una influencia en la formación de las personas.



Figura 11. Ilustraciones Digitales | JECorrales, s.f.

Tomado de <http://www.jecorrales.com/illustration.html/>

2.2.6 El efecto psicológico del color en los niños

- **Rojo:** genera vitalidad, anima a la acción.
- **Naranja:** sinónimo de alegría, felicidad, expresan calidez, ayudan a la diversión y al aprendizaje.
- **Amarillo:** es un color que transmite optimismo, y estimula la actividad intelectual.
- **Azul:** es un color que provoca calma, tranquiliza a los niños y los relaja.
- **Blanco:** favorece a la imaginación.
- **Verde:** ayuda como calmante en los niños y fomenta la armonía.

2.2.7 Importancia de la enseñanza de valores bíblicos a los niños

Podríamos citar a Allport, G 1986 que dice que los valores son: “un objeto abstracto que no es visible, un ser muy extraño. No es un ente sino valiente, que se adhiere como cualidad a una cosa. En este caso a las personas” (Mendoza.2009)

De acuerdo con esta cita se puede ver la importancia de que los valores son la base para distinguir lo bueno y lo malo, partiendo de esta premisa podríamos

decir que los niños/as tienen que aprender a discernir lo bueno y lo malo, tomando lo primero por encima de lo segundo y esto se complementa con el ejemplo de los padres.

Gabriela Montoya Ponce de León también define a los valores de la siguiente manera: “Son las creencias básicas con la que interpretamos el mundo, damos significado a los conocimientos y a nuestra existencia. Los valores son los que deciden, explican y dan coherencia a nuestra vida” (Montoya.2010)

En la biblia encontramos pasajes en donde Dios da a conocer que los padres son responsables de educar a sus hijos sobre sus enseñanzas, sin necesidad de tener un claro dominio en la palabra de Dios.

Y estas palabras que yo te mando hoy, estarán sobre tu corazón; y las repetirás a tus hijos, y hablaras de ellas estando en tu casa, y andando por el camino; y al acostarte, y cuando te levantes”. (Deuteronomio 6: 6-7).

En este versículo se puede evidenciar otro mandato de Dios a los padres, en la cual dice claramente que hay que enseñar a los niños de manera constante y continua sobre el amor por Dios, pero los padres deben hablar un mismo idioma, es decir: que las palabras como padre deben tener sentido y coherencia con sus actos ya que los mismos deben estar alineados con la voluntad de Dios, para que así los padres puedan ser una guía correcta para los niños. Ya que, si los padres no lo hacen, el mundo les enseñará.

De manera de que los padres deben estar conscientes de la importancia que tiene Dios en que ellos aprendan de él y de su palabra, la manera más fácil de enseñar a los niños a tener una relación con Dios es el hogar porque es donde se evidencia la confianza y el sentido de comunión con Dios.

Para enseñar a los niños sobre la palabra de Dios es necesario utilizar un lenguaje sencillo, ya que ellos no comprenden las cosas de manera literal y

concreta como los adultos, una de las formas más fáciles de enseñar a los niños es cantar, así como lo hacía el rey David

2.2.8 Beneficios de que los niños tengan una relación con Dios

- El respeto y obediencia por amor y no por miedo.
- El temor a Dios.
- Tener una identidad.
- Respeto hacia los demás.
- Comunión con Dios

2.3 Definición de términos técnicos

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

Ilustración: “f. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro, o publicación, comúnmente periódica, con lágrimas y dibujos, además del texto que solía contener” (RAE. 2016)

Renacimiento: “m. Movimiento artístico europeo, que comienza a mediados del siglo XV, caracterizado por un vivo entusiasmo por el estudio de la Antigüedad clásica griega y latina” (RAE. 2016)

Clérigo: “m. Hombre que ha recibido las ordenes sagradas en la Edad Media, hombre letrado y de estudios escolásticos, aunque no tuviese orden alguna, en oposición al indocto y especialmente al que no sabía latín” (RAE. 2016)

Versículo: “m. Cada una de las breves divisiones de los capítulos de ciertos libros, y singularmente de las Sagradas Escrituras” (RAE. 2016)

Adobe Photoshop: “Es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes” (Diccionario informático ALEGSA).

Corel Painter: “Es un programa que permite crear imágenes gráficas artísticas”
(Diccionario Informático ALEGSA)

2.4 Fundamentación Legal

El proyecto cumple con el Artículo 66 de la Constitución del Ecuador (numeral 8) *el cual expresa “El objetivo del Estado es proteger la práctica religiosa voluntaria, así como la expresión de quienes no profesan ninguna religión, también es favorecer un ambiente de pluralidad y tolerancia”*

De acuerdo con el fundamento y a la justificación legal citada es viable la ejecución de este proyecto, ya que se enmarca en la constitución del Ecuador.

3. CAPITULO III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

Para este proyecto se utilizará el método de investigación descriptivo, ya que permite medir una serie de características, costumbres y actitudes predominantes en los niños/as a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

3.2 Grupo Objetivo

Para este proyecto se estudiará a la población que está constituido por los niños de 3 a 7 años del ministerio infantil de la Iglesia Vino Nuevo "VINInfantil", que acuden a la iglesia Vino Nuevo, ubicada en la Av. Mañosca ubicada al norte del cantón Quito de la provincia de Pichincha.

3.3 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para el presente proyecto se utilizará la técnica de observación, la cual se realizó con el objetivo de obtener información directa de los niños/as para conocer la experiencia de enseñar valores cristianos mediante las historias de la biblia, también observar el flujo de personas que acuden a las librerías cristianas a comprar libros y cuentos infantiles, por lo que se desarrollara una pequeña encuesta entrevista para las personas que trabajan en las diferentes librerías.

3.4 Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Conforme a los datos a recopilar se define que la técnica a utilizar es de realizar entrevistas a pastores y psicólogo ya antes mencionados, que permita conocer la opinión en cuanto a la experiencia en la enseñanza de valores cristianos a niños/as.

3.5 Caracterización de la Propuesta

3.5.1 Sinopsis

A través de un cuento ilustrado de 20 ilustraciones se resaltaré la vida del rey David desde un diferente a para que a través de ella los niños aprendan la importancia de Dios en su vida.

3.5.2 Presentación del proyecto

Mediante un cuento ilustrado de 20 páginas se contará la historia del rey David desde un enfoque cristo céntrico, destacando el corazón de David, y su confianza inquebrantable en Dios.

Los acabados del proyecto son:

- Impresión digital
- Couche de 300 gramos
- Empastado
- Pasta dura

Como campaña de exhibición del proyecto es en las escuelas, iglesias cristianas y ONG´S.

3.5.3 Idea Principal

Contrastar el perfil de 3 reyes de Israel.

Las ilustraciones serán realizadas de forma digital, con una cromática con colores cálidos, el estilo de las ilustraciones será: cartoon, va dirigido a niños entre 3 y 10 años.

3.5.4 Estilo

Las ilustraciones que se realizará en este proyecto tienen un estilo cartoon, con altos contrastes.

3.5.5 Tipografía

El uso de la tipografía tiene que ser de fácil lectura, y un complemento para las ilustraciones, por eso se ha propuesto tipografías que se detalla a continuación las cuales deban tener un contraste entre línea y forma.

Para títulos una tipografía fuerte, para el texto algo más sobrio de fácil lectura.

Hand of sean

Texto historia contada

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Walkway Black

Texto de apoyo

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Figura 12. Uso de Tipografías.

3.5.6 Color

La paleta de color será tratada con colores cálidos y fríos, que tengan contrastes fuertes



Figura 13. Borrador Paleta de colores.

De acuerdo con estos datos recolectados, se procederá a la creación del cuento ilustrado basada en la historia del rey David, el cual pretende ser comercializada en el mercado nacional e internacional.

4. CAPITULO IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos humanos

Entre los recursos humanos se toma en cuenta la mano de obra de varias personas como son:

Ilustrador es aquel que se va a ser responsable de la creación de los personajes con su respectiva caracterización del cuento, así como también los escenarios basándose en la paleta de color propuesta, utilizando el manejo de técnicas digitales.

Diagramador gráfico será encargado de realizar el levantamiento del material tipográfico, y la diagramación del cuento.

Prensista (Imprenta) estará encargado de la impresión del material proporcionado por el diagramador gráfico.

4.1.2 Recursos materiales

Los materiales que utilizar se detallan a continuación:

- Lápices 2b y HB.
- Hojas de papel bond 150gr.

4.1.3 Recursos técnicos

- Scanner
- Computador, Core i7, 2.50GHz, 16 Gb RAM.
- Tableta digital Wacom Intuos Pro, con 2048 niveles de sensibilidad a la

presión de lápiz y reconocimiento de inclinación.

- Softwares: Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.
- Disco externo 1Tb.

4.1.3 Recursos materiales y técnicos

Los recursos económicos se sustentarán mediante auto financiamiento, y gestión voluntaria de la Iglesia Vino Nuevo, la cual otorgara permisos para realizar los estudios de mercado que sustentan este proyecto.

Tabla1.
Gastos Administrativos

GASTOS ADMINISTRATIVOS	
RUBROS	VALOR
Equipos y Herramientas de trabajo	3000,00
Servicios básicos	200,00
Transporte	100,00
Imprevistos	150,00
Costos administrativos del Proyecto	3450,00

Tabla 2.
Costos de Producción

COSTOS (Fabricación de 1 cuento)	
RUBROS	VALOR
Impresión cuento	30,00
Acabados del cuento	20,00
Packaging	20,00
Costos del proyecto	70,00

4.1.5. Costo total de producción

En cuanto a los costos de producción se subdividen en administrativos y operativos.

Tenemos un total de gastos administrativos por el valor de \$3450.00, ya que considera la adquisición de un vehículo el cual será pagado de manera financiada.

En cuanto a los gastos operativos considerando que son aquellos que intervienen de manera directa con la fabricación del cuento tenemos un valor de inversión de \$70,00 USD distribuido en la impresión e ilustración del cuento.

Este valor será cubierto con auto financiación, se debe considerar que el valor de la inversión en costos de producción bajaría de forma considerable dependiendo del número de tiraje que se realice del cuento.

5. CAPÍTULO V. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

5.1 Idea planteada

“David” es un cuento ilustrado con 20 ilustraciones en el cual se resaltaré la vida del rey David, desde una cosmovisión cristiana para que a través de ella los niños/as entre 3 y 7 años aprendan valores cristianos.

¿A caso los niños no tienen derecho de ver de una diferente perspectiva el mundo?

Esta incógnita será despejada al leer el cuento ilustrado por los niños el cual trata de la confianza que tenía el Rey David en Dios.

Este producto es orientado para la venta en librerías u organizaciones que promueven la enseñanza de las escrituras. Es Apto para todo público.

5.2 Referencias

5.2.1 Estilo General



Figura 14. Concept art of Ratatouille, s.f.
Tomado de <https://www.google.com.ec>



Figura 15. Niños con Guitarra, s.f.
Tomado de <https://www.google.com.ec>

5.3 Texto del cuento ilustrado

- Samuel estaba en su cuarto llorando al Rey que Dios había rechazado, pero Dios se cansó de ver a Samuel llorar y le ordeno que llene su cántaro con aceite y vaya a proclamar al nuevo Rey de Israel.
- Samuel llego a la casa de Isai, a cumplir el mandato de Dios, cuando vio a Eliab el primer hijo de Isai, él pensó que él sería el escogido de Dios. Pero Dios le dijo “No te dejes impresionar por su apariencia, o por su estatura, porque no es lo que yo busco”
- Samuel le pregunto si faltaba alguien, porque ya habían pasado todos los hijos que estaban en la casa de Isai, entonces Isai le dijo: “Todavía queda el más pequeño que está cuidando el rebaño”
- David estaba cuidando el rebaño cuando uno de sus hermanos llego a buscarlo.
- Cuando David entro a la casa el cántaro donde Samuel traía el aceite se rompió de inmediato, de esta manera Samuel supo que él era el escogido por Dios.
- David regreso a cuidar las ovejas.
- David toca el arpa para el Rey Saúl, porque el sonido calmaba al Rey y lo hacía sentirse mejor y sonreía.

- Goliat un gigante con armadura dorada, grita y dice: “traigan a un hombre a pelear conmigo y si lo mato ustedes serán mis esclavos”
- El ejército de Israel tuvo mucho miedo.
- David le pide al Rey que le deje ir a pelear contra el gigante, y Saúl le dice que bueno pero que vaya con la armadura de él.
- David decide ir sin armadura solo con unas piedras que encontró en el río y su honda.
- David llegó y se puso enfrente del gigante y le dijo: “Yo vengo en nombre de Dios y soy quien va a pelear contigo”
- David lanzó una piedra al gigante con su honda y el gigante cayó derrotado.

5.4. Explicación de la historia del Rey David aplicada en los niños.

David representa a los niños que son muy afectados en su auto estima por ser pequeños y delgados, pero que en realidad aprendan que el corazón de David era grande en confianza en Dios y como pudo derribar al gigante.

Saúl el Rey puesto por el pueblo representa que muchas veces tener muchas cosas, por ejemplo: juguetes, dinero no te hace ser más que los demás y es por eso por lo que Dios descartó al Rey Saúl y escoge a David.

David representa el niño que obedece.

Saúl un héroe que busca tenerlo todo incluso sobre los demás “envidia”.

5.5 Técnica y espacio de trabajo

Después de investigar varias técnicas se optó por realizar el proyecto de manera digital. Se utilizó una tableta de ilustración digital, los programas: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

Se creó una paleta de color especialmente para este proyecto, que permite generar uniformidad en la estética del cuento. Los colores aplicados

pertenece a la gama de colores primarios, secundarios, terciarios, complementarios y opuestos según el cuadro y la sensación que se desea transmitir.



5.6 Diseño de personajes

Los personajes principales del cuento se especifican a continuación.



Figura 17. Model Sheet,

5.6.1 David

Es quien cumple con el papel principal, quien representa al Rey David de la biblia

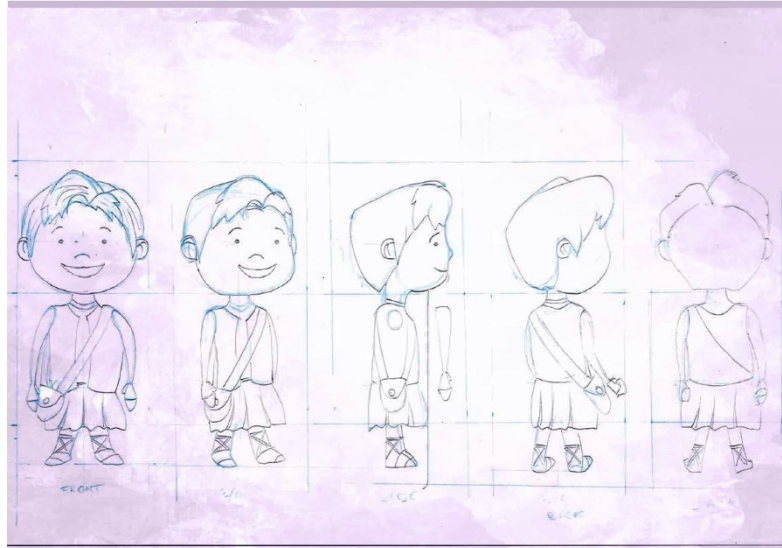


Figura 18. Model Sheet.



Figura 19. Personaje.

5.6.2 Goliath

Es quien representa al enemigo del pueblo de Dios.

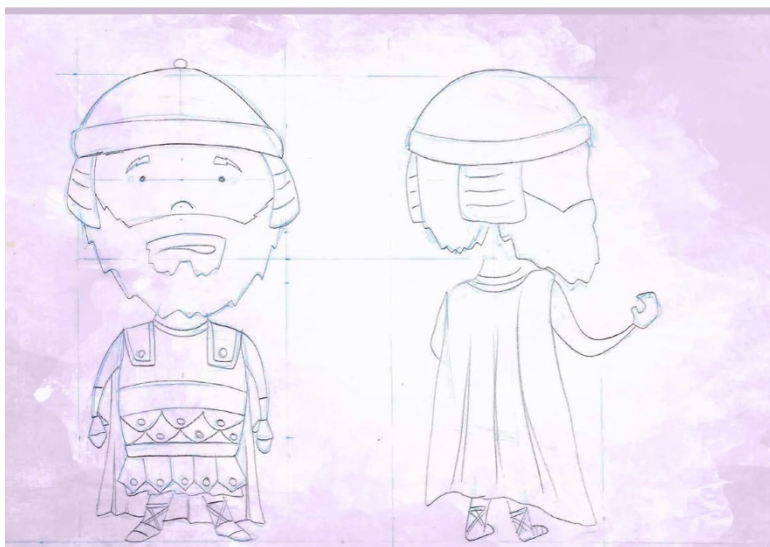


Figura 20. Creación de personaje secundario.

5.6.3 Samuel

Es quien unge los reyes

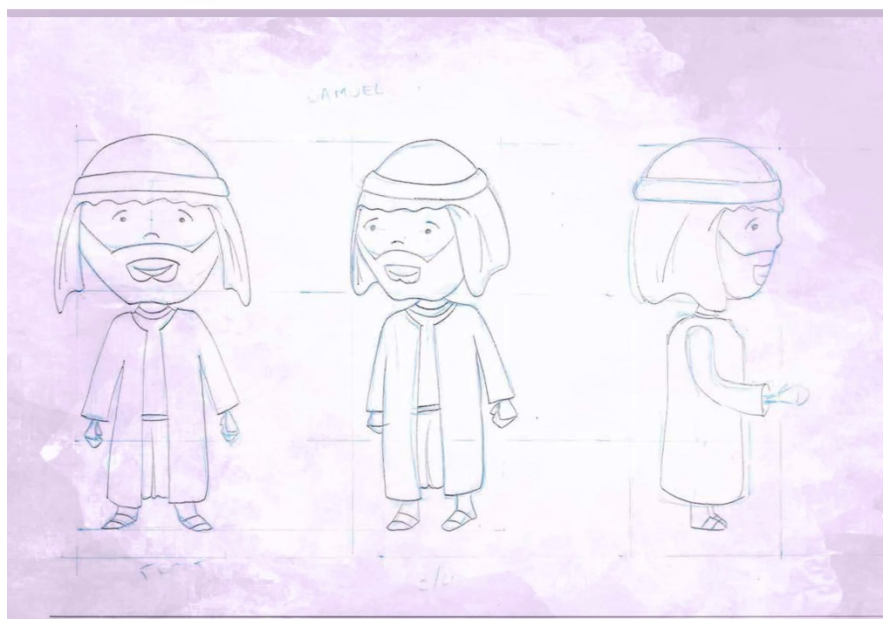


Figura 21. Creación de personaje secundario.

5.6.4 Saúl

Rey puesto por Dios (Antagonista)

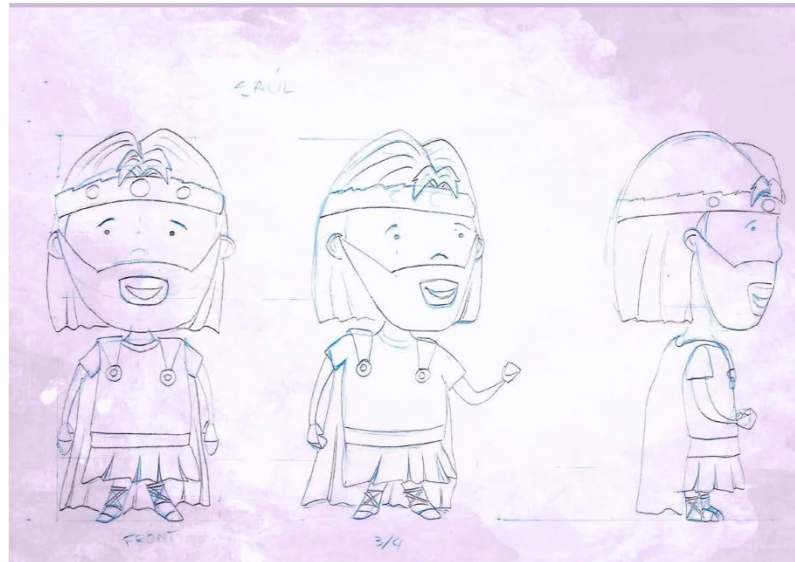


Figura 22. Creación de personaje secundario.

5.7 Diseño de Escenarios



Figura 23. Creación de escenarios.



Figura 24. Creación de escenarios.



Figura 25. Creación de escenarios.

5.8 Colorizacion



Figura 26. Colorizacion de escenas.



Figura 27. Colorizacion de escenas.



Figura 29. Ilustración final.

5.9 Producción de ilustraciones finales



Figura 28. Ilustración final.

STORYBOARD

LIBRO

Título:

Autor:



A David le encantaba tocar el arpa y escribir canciones para Dios, muchas de las canciones que cantamos se le atribuyen. Fueron escritas por él. David cantaba a Dios con todo su corazón lleno de amor mientras cuidaba a sus ovejas. Dios estaba muy contento con él.

Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-



Pagina:

Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-



Pagina:

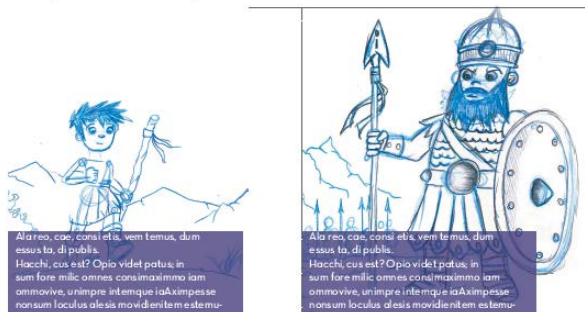
Figura 32. Diagramación del cuento.

STORYBOARD

LIBRO

Título:

Autor:



Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-

Pagina:



Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-

Pagina:



Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-

Pagina:



Ala reo, cae, consi etis, vem temus, dum
essu ta, di publici.
Hacchi, cus est? Opio videt patuis, in
sum fore milic omnes consimaximmo iam
ommovive, unimpre inle mque iaAximpesse
nansum loculus alesi movidienitem este mu-

Pagina:

Figura 33. Diagramación del cuento.

Como una referencia del trabajo a realizar a continuación algunas imágenes referenciales de lo que sería el cuento



Figura 34. Portada del cuento, s.f.
Tomado de <https://www.behance.net>

5.11 Tipografía

Las familias tipográficas a ser utilizadas en el cuento ilustrado se detallan a continuación.

La tipografía principal llamada “Hand of sean” fue seleccionada por su estética, ya que es de fácil lectura y complementa a las ilustraciones. En el cuento se aplica en los títulos con un valor de 18 puntos en tamaño, con espaciado de 23 puntos en colores blanco o negro.

La familia tipográfica complementaria llamada “Walkway Black”, fue utilizada por su estilo sobrio y versátil en la narración del cuento con un valor de 14 y 16 puntos de espaciado.

Hand of sean

Texto historia contada

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Walkway Black

Texto de apoyo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Figura 35. Uso de Tipografías .

5.12 Post producción



Figura 36. Post Producción, s.f.
Tomado de <https://www.domestika.org>



Figura 36. Post Producción. s.f.
http://www.dylar.es/Lecturas/Cuentos_infantiles.html

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusión

Se determinó que la elaboración del cuento ilustrado ayudara de manera óptima a fomentar los valores cristianos en los hogares.

Se concluye que los niños despiertan su imaginación, así como también su vocabulario se extiende, ya que pueden entender de mejor manera el mensaje del cuento.

Recomendaciones

Se recomienda que el mejor camino que los padres pueden seguir para incentivar a sus hijos a ser lectores es leyéndoles desde muy pequeños, porque se benefician de los temas y personajes que se discuten en los cuentos.

REFERENCIAS

Allport, G 1986

Que es la personalidad

Amos Komensky, Juan "Orbis-Sensualium" por en el año de 1592-1671

Pedagogía lecturas adaptadas con gráficos.

Arón Hurtado, Soledad Jessica, (2003.)

Los cuentos infantiles y su aplicación en el área de comunicación en los niños de educación primaria.

Ciudadseva

<http://ciudadseva.com/texto/la-bella-durmiente-del-bosque/>

Cosmovisión Cristiana

<http://www.altisimo.net/escolar/Cosmovision%20cristiana%20y%20educacion%20escolar.htm>

Diccionario informático ALEGSA

<http://www.alegsa.com.ar/Diccionario/diccionario.php>).

Diccionario Real Academia Española. 2016

<http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Encuentos

<http://www.encuentos.com/escritores-famosos/charles-perrault-escritores-de-cuentos-infantiles-cuentos-clasicos/>

Feyerabend, Sigmund en 1958

Publica una colección de garabatos ilustrados de varias fabulas.

Figuras Pedagógicas

http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_comenius.htm)

Giambalista, Basile

"La cenicienta" y "La Bella Durmiente" Italia 1635

Henri Wallon (2008)

Teoría de aprendizaje.

Ilustración

<http://dipacho.blogspot.com/2012/10/la-ilustracion-y-el-estilo.html>

Ilustraciones a color

<http://pop-picture.blogspot.com/2014/03/Las-ilustraciones-en-colores-pastel-de-Tyrus-Wong-que-inspirarian-la-pelicula-Bambi.html>

Ilustraciones Cartoon

https://www.google.com.ec/search?q=ilustraciones+cartoon&espv=2&biw=1600&bih=745&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjE1rTr5s7QAhVIOsYKHQxICz0Q_AUIBigB#tbm=isch&q=ilustraciones+como+pixar&imgc=zR39Sk2UntHiEM%3A

Ilustraciones Digitales

<http://www.dsgnr.cl/2013/03/ilustraciones-digitales-salvador-ramirez-madriz/>

Ilustraciones en tinta

<https://nuvegante.wordpress.com/2015/07/21/las-ilustraciones-en-tinta-de-nanami-cowdroy/>

La Bella Durmiente

<http://ciudadseva.com/texto/la-bella-durmiente-del-bosque/>

Montoya Ponce de León, Gabriela 2010

Valores

Novelas Independientes

<http://www.lauragallego.com/libros/novelas-independientes/donde-los-arboles-cantan/>

Pinocho


<https://www.google.com.ec/search?q=portada+del+libro+pinocho>

Revista Escáner

<http://revista.escaner.cl/node/6734>

ANEXOS

ANEXO 1

		FICHA # 1	
		ILUSTRADOR:	Eva Torres Belinchón
		NOMBRE DE LA OBRA:	Arturo y las manzanas
		FECHA:	_____ 2014
		ISBN:	978-84-16234-55-4
DIRIGIDO A:	Niños de 3 a 5 años		
Figura1:	Arturo y las manzanas		
Tomado de:	https://issuu.com/quier/docs/maqueta_arturo_3e7226f36efdb3		
ESTILO		DIAGRAMACIÓN	
La morfología es orgánica, utiliza formas curvilíneas.		Composición: Imagen a la derecha y texto corto a la izquierda	
Proporción es de 2 cabezas		Tipografía: Sin Serifas	
Cromática: Utiliza colores primarios		Diseño de portadas: Ilustración con personaje principal	
Textura es tramado con líneas		Diseño de guardas: Iconografía principal del cuento	
El Trazo es tonal		Ornamentos: No tiene	
La técnica tradicional seca, (lápices de color)			

ANEXO 6



Figura 6: El Sueño de Dalí
 Tomado de: https://issuu.com/fquitian76/docs/el_sue_o_de_dali

FICHA # 6	
ILUSTRADOR:	Joan Subirana
NOMBRE DE LA OBRA:	El sueño de Dalí
FECHA:	2003
ISBN:	84-264-1367-6
DIRIGIDO A:	Niños de 3 a 5 años

ESTILO
La morfología es orgánica
Proporción es de 4 cabezas 1/2
Cromática: Utiliza colores primarios, y complementarios
Textura es con degradaciones
El Trazo en lineal en escala de grises
La técnica es digital

DIAGRAMACIÓN
Composición: Imagen en toda la pagina y texto en la parte superior
Tipografía: Con Serifas
Diseño de portadas: Ilustración con personajes principal
Diseño de guardas: Ilustración a la izquierda y créditos a la derecha
Ornamentos: No tiene

ANEXO 7



Figura 7: El Libro de todos los niños
 Tomado de: https://issuu.com/quie/ds/maqueta_arturo_3e7226f36efdb3

FICHA # 7	
ILUSTRADOR:	Kiko Rodríguez
NOMBRE DE LA OBRA:	El libro de todos los niños
FECHA:	2014
ISBN:	978-9942-07-822-3
DIRIGIDO A:	Niños de 5 a 8 años

ESTILO
La morfología es orgánica, utiliza formas curvilíneas.
Proporción es de 2 cabezas y 2 cabezas 1/2
Cromática: Utiliza colores secundarios y complementarios
Textura es tramado plano
El Trazo no tiene
La técnica es digital

DIAGRAMACIÓN
Composición: Imagen a la derecha y texto largo a la izquierda
Tipografía: Con Serifas
Diseño de portadas: Ilustración con un personaje secundario
Diseño de guardas: forma orgánicas
Ornamentos: No tiene

ANEXO 10

		<table border="1"> <tr> <td colspan="2">FICHA # 10</td> </tr> <tr> <td>ILUSTRADOR:</td> <td>Walter Carzon</td> </tr> <tr> <td>NOMBRE DE LA OBRA:</td> <td>La Bella Durmiente del Litoral</td> </tr> <tr> <td>FECHA:</td> <td>2008</td> </tr> <tr> <td>ISBN:</td> <td>978-950-24-1191-0</td> </tr> <tr> <td>DIRIGIDO A:</td> <td>Niños de 5 a 7 años</td> </tr> </table>	FICHA # 10		ILUSTRADOR:	Walter Carzon	NOMBRE DE LA OBRA:	La Bella Durmiente del Litoral	FECHA:	2008	ISBN:	978-950-24-1191-0	DIRIGIDO A:	Niños de 5 a 7 años
FICHA # 10														
ILUSTRADOR:	Walter Carzon													
NOMBRE DE LA OBRA:	La Bella Durmiente del Litoral													
FECHA:	2008													
ISBN:	978-950-24-1191-0													
DIRIGIDO A:	Niños de 5 a 7 años													
Figura 10:	La Bella Durmiente del Litoral													
Tomado de:	https://issuu.com/escuela22/docs/la_bella_durmiente_del_litoral													
<u>ESTILO</u>	<u>DIAGRAMACIÓN</u>													
La morfología es orgánica.	Composición: Imagen en toda la pagina y texto en la parte superior con iconografía													
Proporción es de 2 cabezas	Tipografía: Sin Serifas													
Cromática: Utiliza colores secundarios, tonos pastel y colores complementarios	Diseño de portadas: Ilustración con personajes principal													
Textura es lineal con degradaciones	Diseño de guardas: Créditos y explicación de iconografía para la lectura													
El Trazo es lineal	Ornamentos: No tiene													
La técnica es digital														

