



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN

**CARRERA DE DISEÑO
GRÁFICO EMPRESARIAL**

TEMA:

“Leyendas desarrolladas en la ciudad de Quito, plasmadas en un soporte gráfico *pop up* ilustrado para niños y niñas de 5 a 7 años de edad. Estudio de caso Unidad Educativa "Edmundo de Amicis", sector los Dos Puentes, Quito”.

AUTOR:

Kayla Nicole Sandoval Salazar

TUTOR:

Ing. Pablo Vélez Ibarra. MBA

Quito - Ecuador

2014

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación "LEYENDAS DESARROLLADAS EN LA CIUDAD DE QUITO, PLASMADAS EN UN SOPORTE GRÁFICO "POP UP" ILUSTRADO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS DE EDAD. ESTUDIO DE CASO UNIDAD EDUCATIVA "EDMUNDO DE AMICIS", SECTOR LOS DOS PUENTES, QUITO", presentado por el estudiante Kayla Nicole Sandoval Salazar, estudiante de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado de la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL.

Quito, enero del 2014

TUTOR

Ing. Pablo Vélez Ibarra. MBA
C.C. 1801046648

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora.

Quito, enero del 2014

Firma: _____

Kayla Nicole Sandoval Salazar

CC: 172190217-7

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel, UISRAEL, aprueban el Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrados.

Quito, enero del 2014

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

Firma: _____

PRESIDENTE

Firma: _____

MIEMBRO 1

Firma: _____

MIEMBRO 2

DEDICATORIA

A mis hermanos, quienes son el motor que me impulsa a seguir construyendo un futuro.

Nicole

AGRADECIMIENTO

A la vida, a mi familia y principalmente a mis padres, por su incondicional apoyo.

Nicole

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, habla sobre las leyendas desarrolladas en la ciudad de Quito, plasmadas en un soporte gráfico *pop up* ilustrado para niños y niñas de 5 a 7 años de edad, luego de haber realizado el estudio de campo en la Unidad Educativa “Edmundo de Amicis”, donde se encontró escaso material para el aprendizaje de las leyendas quiteñas y desconocimiento de las mismas por parte de los estudiantes.

Por lo que mediante el estudio de la psicología infantil de Jean Piaget, se conoce y estructura una idea de la mente infantil y sus necesidades más básicas para la aceptación e interés de relatos antiguos, y de esta forma fomentar los hábitos de lectura. Y así se pueda producir un producto apto y atractivo para los niños y niñas.

Así también en lo que concierne a la creación del libro *pop up*, se basó en la metodología de Bruce Archer, que permitió llegar a un producto organizado y estructurado, que cumpla con los procesos gráficos visuales que son necesarios para su aceptación e interés.

Para la parte metodológica se aplican la técnica de la entrevista a docentes profesionales donde aportan con su importante opinión y la técnica del focus group a los niños y niñas de entre 5 a 7 años de edad, donde nos cuentan sus pensamientos, necesidades y sobre todo intereses.

En base a los resultados obtenidos se conoce las necesidades que fueron resueltas en el producto, mismo que fue diseñado en base a todo lo antes detallado, para contener leyendas, trazos y proyecciones gráficas visuales que resulten novedosos e interesantes, y por tanto que gusten a los niños y niñas.

PALABRAS CLAVE: Diseño, *pop up*, ilustrado, estudio de campo, focus group, leyendas quiteñas, trazos, proyecciones gráficas, psicología infantil.

ABSTRACT

This research paper talks about the legends developed in the city of Quito, reflected in a chart pop up illustrated support for children from 5-7 years of age, after having conducted the field study in the Educational Unit "Edmundo de Amicis "where little material for learning the legends and Quito ignorance of them by students was found.

So by studying child psychology of Jean Piaget, known structure and a sense of the child's mind and its most basic acceptance and interest of old story's needs, and thus promote reading habits. And so you can produce a product suitable and attractive to children.

So also in regard to the creation of the pop up book was based on the methodology of Bruce Archer, which allowed reaching an organized and structured product that meets the visual graphic processes that are necessary for acceptance and interest.

For technical methodological part of the interview where professional teachers bring their important opinion and focus group technique to children aged between 5-7 years of age, where they explain their thoughts, needs and above all apply interests.

Based on the results of the needs that were resolved in the product, it was designed based on all the above detailed, to contain legends, strokes and visual graphic projections that are novel and interesting, and so they like is known boys and girls.

KEYWORDS: Design, pop up, illustrated, field survey, focus group, Quito legends, strokes, graphic projections, child psychology.

Carrera: Diseño

Autor: Kayla Nicole Sandoval Salazar.

Tema

“Leyendas desarrolladas en la ciudad de Quito, plasmadas en un soporte gráfico *“pop up”* ilustrado para niños y niñas de 5 a 7 años de edad. Estudio de caso Unidad Educativa “Edmundo de Amicis”, sector los Dos Puentes, Quito”

Articulación con la línea de Investigación Institucional

COMUNICACIÓN VISUAL EDUCACIÓN (Diseño, TV y Desarrollo Educación Superior y Profesional).

La universidad Israel respeta y dirige a los estudiantes bajo una línea de investigación, donde los estudiantes tienen el derecho a desarrollar sus capacidades creativas, culturales y artísticas; así como el derecho de beneficiarse del o los productos de su autoría.

Sub-línea de Investigación Institucional

La universidad Israel se preocupa por los derechos de los estudiantes, por lo que fomenta en ellos el interés por la investigación y el desarrollo como seres humanos; aportando a sus valores morales y éticos, para sí mismos y para con la sociedad, con el fin de generar profesionales de calidad educacional como moral, que trabajen en función de la sociedad.

Fecha de Presentación del Proyecto

Quito, 30 de mayo del 2014

ÍNDICE GENERAL

Página

PRELIMINARES

Portada -----	i
Aprobación del Tutor-----	ii
Autoría del Trabajo de Titulación-----	iii
Aprobación del Tribunal de Grado-----	iv
Dedicatoria -----	v
Agradecimientos -----	vi
Resumen Ejecutivo-----	vii
Abstract-----	ix
Carrera-----	xi
Autor/a del TT-----	xi
Tema -----	xi
Articulación con la línea de Investigación-----	xi
Sublínea de investigación Institucional -----	xi
Fecha de presentación del proyecto -----	xi
Introducción -----	1
Planteamiento del problema -----	3
Contextualización -----	4
Justificación -----	7
Objetivos -----	8
Objetivo General -----	8
Objetivos Específicos -----	8
Metodología -----	19
Método Histórico-----	9
Método Inductivo Deductivo -----	9
Método Analítico Sintético-----	9
Método Sociológico -----	10
Método Cuantitativo-----	10
Técnicas -----	10
Focus Group -----	10
Entrevistas-----	10

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antecedentes -----	11
Diseño Gráfico -----	12
Semiótica -----	13
Antropología -----	13
Psicología Infantil -----	14
El color -----	14
Ilustraciones -----	15
Libro pop up -----	16
Estilos de libros pop up -----	17
Libro con solapas -----	17
Libro con lengüetas -----	17
Libro túnel o peep show -----	17
Libro carrusel -----	17
Libro tridimensional -----	17
Libro de imágenes transformables -----	17
Libro ruleta -----	17
Libro de imágenes combinadas -----	17
Libro escenario -----	17
Tipografía -----	18
Métodos Creativos -----	20
Arte de preguntar -----	20
Lista de atributos -----	20
Relaciones forzadas -----	20
Metodología del Diseño -----	20
Primera fase -----	20
Segunda fase -----	20
Tercera fase -----	21
Cuarta fase -----	21
Quinta fase -----	21
Sexta fase -----	21
Séptima fase -----	21

CAPITULO II

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL EN TORNO A LAS LEYENDAS DESARROLLADAS EN LA CIUDAD DE QUITO, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “EDMUNDO DE AMICIS”, PLASMADAS EN SOPORTES GRÁFICOS *POP UP* ILUSTRADOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS DE EDAD.

Análisis externo -----	22
Análisis interno -----	22
Tipo de trabajo de la investigación -----	22
Referencia estadística -----	23
Plan de recolección de la información -----	23
Planes de análisis y procesamiento de la información -----	23
Análisis e interpretación de datos -----	24
Resultados de los focus group realizados en la institución -----	24
Resultados de las entrevistas realizadas en la institución -----	25

CAPITULO III

DESARROLLO DEL PRODUCTO

Descripción del producto -----	27
Fase analítica -----	28
Problema -----	28
Programación -----	29
Obtención de información -----	29
Fase Creativa -----	29
Análisis y síntesis -----	29
Desarrollo -----	29
Fase ejecutiva -----	29
Comunicación -----	29
Solución -----	29
Elementos -----	31
Nombre -----	31
Cromática -----	32

Variación -----	33
Proporciones -----	33
Tipografía -----	34
Libro -----	35
Portada -----	35
Contraportada -----	36
Estructura Libro -----	37
Tipografía -----	38
Caja-----	39
VALIDACIÓN -----	41
CONCLUSIONES -----	43
RECOMENDACIONES -----	44
BIBLIOGRAFÍA -----	45
ANEXOS -----	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Porcentaje de personas por hábito de lectura -----	6
Gráfico 2. Descomposición de la luz -----	15
Gráfico 3. Tipografía San Serif -----	19
Gráfico 4. Identificador -----	31
Gráfico 5. Cromática portada -----	32
Gráfico 6. Identificador cierre -----	33
Gráfico 7. Retícula -----	33
Gráfico 8. Tipografía Identificador -----	34
Gráfico 9. Portada -----	35
Gráfico 10. Contraportada -----	36
Gráfico 11. Estructura -----	37
Gráfico 12. Tipografía Sasson Primary Italik -----	38
Gráfico 13. Partes internas -----	38
Gráfico 14. Rompecabezas -----	39
Gráfico 15. Caja -----	40

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resumen de resultados	42
--------------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

La presente investigación consta de cuatro partes, mismas que permitirán la mejor argumentación y desarrollo del proyecto, habla sobre las leyendas desarrolladas en la ciudad de Quito, plasmadas en un soporte gráfico pop up ilustrado para niños y niñas de 5 a 7 años de edad. Aplicadas en la Unidad Educativa “Edmundo de Amicis” en el sector de los Dos Puentes.

En el primer capítulo se registra toda la información teórica para fundamentar la investigación; se contempla el inicio de todo, la cultura, de como el hombre ha buscado siempre transmitir los sucesos y ha sido generador de ideas, relatos, tradiciones y leyendas. En este caso las leyendas quiteñas que a través de la historia han querido contar anécdotas, que por medio de este mundo surrealista buscaban generar enseñanzas para los más jóvenes haciendo uso de los temores básicos que la iglesia ha impuesto, como lo es Dios y el Diablo.

Por consiguiente una breve explicación de cómo da lugar el pop up en la literatura y de cómo este fue transformado de un tema de estudio astrológico a una aplicación para la literatura infantil, que gracias a la imprenta fue de producción masiva.

Donde pudo ser percibido por medio de los sentidos y se generó según Bruno Munari la comunicación visual, dando paso al diseño gráfico, la semiótica; que junto al estudio de la humanidad se puede conocer las características de cada individuo, como lo hacemos bajo la tutela de Jean Piaget, con la psicología infantil.

Con este último se pudo delimitar los atributos necesarios para generar un producto llamativo y de interés para los niños como el color, las ilustraciones, el estilo de pop up a utilizar, la tipografía, y demás.

En el segundo capítulo se presenta el diagnóstico de la situación, actual en torno a las leyendas desarrolladas en la unidad educativa “Edmundo de Amicis”, en la ciudad de Quito, plasmadas en soportes gráficos *pop up* ilustrados para niños y niñas de 5 a 7 años de edad; para ello se utilizaron la observación de campo y las técnicas aplicadas tales como la entrevista y el focus group.

En el tercer capítulo se procede a la elaboración del producto, donde fueron tomados en cuenta los temas más importantes vistos en la fundamentación, como diseño gráfico editorial, color, tipografía más adecuada, ilustración, puntos de equilibrio, las leyendas a tratar, y sobre todo, las técnicas del pop up.

Finalmente se presenta la validación del producto, la misma que fue examinada y aprobada por expertos en la materia, que son docentes de la institución, donde vertieron criterios y sugerencias, mismas que fueron acogidas para mejoras del producto; se termina con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Unidad Educativa “Edmundo de Amisis” no se encuentra material didáctico como libros pop up, para la enseñanza de las leyendas quiteñas. Por lo que existe un desconocimiento parcial de las leyendas por parte de los niños y niñas de 5 a 7 años de edad.

CONTEXTUALIZACIÓN

Quito: ¹“San Francisco de Quito, capital del Ecuador y de la provincia de Pichincha, está ubicada entre dos ramales de la cordillera de Los Andes”, descripción geografía y cívica de lo que Quito representa.

Más sin embargo cuando se recuerda y habla de Quito, la mente se remonta en el tiempo y se divisa la ciudad con aires añejos y nostálgicos por el tiempo que fue, que dio y que paso, dejando a su caminar un sin número de buenos relatos, anécdotas o leyendas como muchos las prefieren nombrar.

²“Quito, conocido por su monumental centro colonial y su bien trazada ciudad moderna, llena de tradiciones y leyendas, avanza al progreso con ayuda de sus habitantes”.

En esta majestuosa ciudad se encuentran guardadas leyendas, entre las piedras y los rincones, entre sus monumentos, casas, calles, iglesias, que recorren a lo largo del centro histórico, donde se cuenta su historia paso a paso, como un recorrido en el tiempo, como murmullos soplados al viento.

Muchas leyendas se han ido perdiendo, enterrando con sus fieles narradores, para no dejar conocer a las generaciones futuras la magia que guardaban sus antepasados en sus más míticos relatos.

En la actualidad las leyendas no tienen tanta fuerza, los padres han dejado atrás viejas costumbres y se han acomodado en el modernismo, donde las exigencias de vida son cada vez más fuertes.

³“el padre y la madre tienen iguales responsabilidades en la dirección y mantenimiento del hogar, en el cuidado, crianza, educación, desarrollo integral y protección de los derechos de sus hijos e hijas comunes”

¹ Distrito Metropolitano (2011), Acceso: 02 de agosto del 2013, 20:00, en: www.inviertaenquito.com

² Tomado de Ecuador (2010), Acceso: 02 de agosto del 2013, 20:00, en: www.ecuaworld.com.ec

³ Artículo 100 del Código de la Niñez y Adolescencia (2013), Acceso: 05 de agosto del 2013, 10:00, en: www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf

Reflejando así que hombres y mujeres se ven obligados a salir del hogar para contribuir con la casa y crecimiento de la misma, cada vez con mayor frecuencia.

Los datos publicados en el Diario el Universo, con un 71,3% el hombre sigue siendo el proveedor económico en el hogar frente a un 28,7% donde la mujer toma ese rol, se muestra que el tiempo compartido entre padres e hijos cada vez se ve más afectado por los distintos roles que los padres deben cumplir, dejando que sus hijos hagan uso de las tecnologías sin una supervisión real, suplantando esta su presencia.

Los libros son un medio por el cual se puede difundir leyendas, al hacer un buen uso de este medio se puede conseguir una trascendencia en cuanto a la cultura y conocimiento; es importante tomar como apoyo la técnica del pop up que fue aplicada por primera vez con el nacimiento de la literatura infantil en el siglo XVIII, ya que de esta forma se puede llegar a los niños, cumpliendo con las funciones propias de un libro que es informar y con el entretenimiento de un juego, dos cosas que al mezclarse son atractivas para los niños y adultos.

Permitiendo que los padres se reintegren a la cotidianidad de la vida de sus hijos por medio de las leyendas quiteñas plasmadas en un soporte gráfico "*pop up*" e incentivándolos a la adopción del hábito de la lectura.

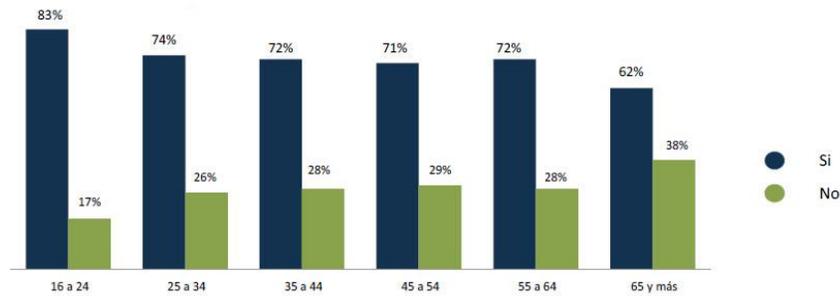
⁴"El 26,5% de los ecuatorianos no dedica tiempo para leer, de ellos el 56,8% no lo hace por falta de interés, el 31,7% por falta de tiempo, el 3,2% por problemas de concentración y el 8,2% por otros factores".

Se muestra un proceso de paulatino desmejoramiento por el hábito de la lectura, esto sucede a medida que el individuo crece, es decir, a más edad menos lectura.

Las personas de 16 a 24 años son los que más leen, con un 83%, lo que nos lleva a concluir que su lectura es de carácter obligatorio ya que están trascurriendo un periodo educativo, sin embargo, los niveles de lectura que se presentan son óptimos.

⁴ Instituto Nacional de Estadística y Censos, INEC (2012), *Hábitos de lectura en el Ecuador*, Acceso: 07 de junio del 2013, 10:00, en: http://www.inec.gob.ec/documentos_varios/presentacion_habitos.pdf

Gráfico 1



Porcentaje de personas por hábito de lectura

Fuente: Sistema integrado de encuestas de hogares (INEC).

Elaboración: INEC

Los padres al no fomentar los hábitos de la lectura en casa incrementan la desvalorización de los libros, mostrando esto como un factor común y normal en los más chicos, hasta justificando y atribuyendo que los libros son aburridos y que en el Internet se puede encontrar todo, dejando al libro como un artículo obsoleto e inútil a los ojos de niño. Por ello es necesario promover a la lectura como un hábito, es decir enseñar a los niños y niñas que leer no es malo, que al contrario, eso abre los horizontes y en ellos un mundo de conocimientos, de tesoros ocultos, como decía Jorge Luis Borges, una extensión de la imaginación y del alma, un elemento sin el cual nuestra sociedad, tal como la concebimos hoy en día, sería impensable.

JUSTIFICACIÓN

Los libros han sido siempre el motor de una cultura, por medio de los cuales se abren o se difunden los conocimientos, manejándolos de diversas formas, según su tipo de lector, con esto se quiere mencionar las distintas características de los grupos a los que se dirige un escritor, sea así para adultos o niños.

En el caso de los niños, según Jean Piaget "el desarrollo intelectual se basa en la actividad constructiva del individuo, en su relación con el ambiente, y en la necesidad del sujeto de adaptarse a los desequilibrios que encuentra en dicho ambiente" por lo que necesitan de mayor atracción que los adultos para mostrar interés por un libro. Por esta razón el diseño para ellos debe ser más colorido y atrayente, el texto grande y siempre acompañado de ilustraciones caricaturizadas.

Sin dejar a un lado que para mayor aceptación se utilicen técnicas o aplicaciones novedosas que le den un valor agregado a un libro, y de esta misma forma se crea una interactividad con su lector, promoviendo temas nuevos e interesantes que no han sido difundidos de forma atractiva para los lectores más jóvenes en la ciudad de Quito, donde las leyendas se han ido perdiendo, olvidando en el tiempo, la vida tan agitada y llena de aparatos tecnológicos han distanciado o enfriado hogares, donde lo material se ha convertido en la pieza fundamental para demostrar el amor a los hijos.

A pesar de su importancia, la unidad educativa "Edmundo de Amicis" no posee el material pop up necesario para la enseñanza de las leyendas quiteñas a niños de 5 a 7 años de edad; por lo que es necesario crear un soporte gráfico con dichas características que ayude a la difusión de las leyendas.

Al contar con un libro que brinde la riqueza cultural del Ecuador a los más pequeños del hogar, se fomentará la práctica de la lectura con temas de interés, llamativos por sus formas, así como recuperar el tiempo en familia. Además permitirá brindar a la sociedad un aporte a la cultura, y por medio de este fomentar el hábito de la lectura, inyectar esa semilla de curiosidad y conocimiento.

Es importante desarrollar este soporte gráfico pop up, ya que se atraparía las miradas e interés de los lectores, permitiendo el conocimiento de las leyendas quiteñas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un soporte gráfico *pop up* ilustrado con leyendas quiteñas para niños y niñas de 5 a 7 años de edad de la Unidad Educativa “Edmundo de Amicis”, de la ciudad de Quito.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Recopilar información teórica necesaria para fundamentar la investigación.
2. Diagnosticar la situación actual de la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis".
3. Elaborar un producto, que cubra con las necesidades del grupo estudiado.
4. Validar el producto mediante la estrategia criterios de expertos.

METODOLOGÍAS

Para el desarrollo de la presente investigación se procedió de la siguiente manera: para la primera parte, relacionada con la fundamentación teórica, se utilizaron los métodos teóricos que se detallan a continuación:

- **Método Histórico**

Es importante tener contenido histórico así como cronológico, ya que la base fundamental de libro son las leyendas, mismas que son guardadas en textos y personajes antiguos, planteando validez de los hechos descritos. El objetivo es verificar y comprobar estos relatos con fuentes confiables.

En este proyecto, resulta de importancia la investigación de los sucesos y leyendas más conocidas y atractivas para los niños quiteños, presentando así un soporte gráfico con los intereses del grupo tratado, pudiendo pensar en incrementar tomos al proyecto y manejar la información obtenida de lo particular a lo general.

- **Método Inductivo - Deductivo**

Por medio de este se irá de lo particular a lo general, así como, de lo general a lo particular, conociendo el problema desde su raíz, con esto, obtener un campo de observación claro, certero para presentar un juicio valedero, mismo que permitirá descubrir otras condiciones lógicas que acogen el problema.

Por la cantidad de relatos es necesario dar un espacio a la selección de información basados en la reflexión e interés sobre datos considerados válidos, este estudio se realiza con textos, opiniones de autores y fuentes de confianza asociados con el tema del proyecto. Así emitir criterios con respaldo.

- **Método Analítico - Sintético**

Por medio de este, se permitirá descomponer el problema en partes, lo que permitirá estudiarlo y analizarlo minuciosamente con mayor facilidad, permitiendo conseguir una síntesis de los datos obtenidos y presentar una solución coherente frente a los hechos.

- **Método Sociológico**

Es necesario situarnos en la sociedad para interpretar la información recolectada en el desarrollo del proyecto, por lo que, es de gran utilidad este método, que permite realizar la fundamentación del proyecto así como diagnosticarla.

- **Método Cuantitativo**

Es importante la aplicación de este método por la cantidad de información obtenida a lo largo de la investigación, y por medio de este se puede interpretar hermenéuticamente los datos para comprobar la importancia de la problemática elegida para el proyecto concluyendo con la realización del diagnóstico y la validación del producto.

Para la segunda parte, relacionada con el diagnóstico de la situación actual de la Unidad Educativa “Edmundo de Amicis” se utilizaron métodos empíricos como: la observación, entrevistas y focus group.

Para la observación se diseñó un instrumento que consta de cuatro indicadores (ver anexo 3).

Las entrevistas fueron aplicadas a dos profesoras de la institución; para ello fue necesario diseñar un instrumento que consta de nueve preguntas, para indagar temas como: utilización de material para enseñanza de leyendas, considera que este material sea factible para la enseñanza a niños, conoce lo que es un libro pop up, utilizaría este material para enseñar a los niños y niñas. (Ver anexo 4 y 5).

Para el focus group se procedió de la siguiente manera: se presentó a niños y niñas de segundo y tercero año de educación básica un libro bidimensional y otro tridimensional con las técnicas pop up. Donde mediante un instrumento se hizo preguntas de diferentes puntos importantes para la investigación. (Ver anexo 6 y 7).

Para la parte final, relacionada con la validación se siguió la estrategia criterio de expertos.

CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La presente investigación se respalda en las siguientes teorías y autores:

En cuanto a la Comunicación Visual se siguieron los criterios planteados por Bruno Munari; en relación con los principios del Diseño gráfico se consideraron los manifestado por: Blandchard, Gerard y Raquel Pelta; se tomaron en consideración los criterios de Norberto Chávez, para el tratamiento de lo relacionado con la Semiótica; en tanto al estudio de la cultura, antropología se aprovechó los conocimientos de Marvin Harris y para la psicología Infantil se acogió la investigación de Jean Piaget frente al comportamiento infantil en su primera etapa.

ANTECEDENTES

Desde la antigüedad el hombre representaba sus objetos por medio de las pinturas rupestres, estas fueron encontradas en las cuevas en el proceso prehistórico, como una forma de expresión descriptiva, a sucesos importantes, y que tiene un significado en el contexto en el que puede ser tratado en este caso de la semiótica, de esta manera el hombre transmitía su pensamiento de forma gráfica, además de un lenguaje hablado.

La transformación y el cambio en los elementos de expresión gráfica, se generan a través de la evolución del pensamiento del ser humano, en el desarrollo de la historia y por los acontecimientos que inciden en esto, es decir el cambio de la representación de la realidad que pasaron de figuras simples a composiciones muy complejas.

⁵*“En el siglo XVIII, con el nacimiento de la literatura infantil, los libros son enfocados de forma distinta se había adaptado el disco giratorio que era utilizado en los libros de astrología en libros infantiles”, para animar las ilustraciones dentro de las historias, así como otras formas, haciendo de estas minúsculos escenario entre las manos de los niños y niñas. Su acogida fue tan fuerte que en el siglo XIX, estos libros se convirtieron en regalos de lujo para niños y niñas de familias pudientes.*

⁵ Literatura infantil y juvenil SM, (2009), *Historia del libro pop up*, Acceso: 16 de junio del 2013, 10:06, en: www.literaturasm.com/Libros_Pop-Up.html

Al comienzo del siglo XX se vio la urgencia de generar masivamente productos para satisfacer las necesidades de un mercado cada vez más amplio y exigente. Con la aparición de la imprenta esto ya no era un problema, por lo menos en la producción gráfica masiva, como periódicos, revistas y libros.

Todo lo que nos rodea lo percibimos por medio de los sentidos, para Bruno Munari la *comunicación visual es todo lo que nuestros ojos pueden ver desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo; cada una de estas imágenes tiene un contexto diferente que se establece según la cultura en la que se desarrolla*, menciona también que la comunicación visual puede ser casual o intencional.

La casual es la que se da de forma natural sin la intervención del hombre permitiendo varias interpretaciones alrededor de este fenómeno; mientras que la intencional es creada, provocada por el hombre para cumplir un fin específico y transmitir un mensaje concreto.

Diseño Gráfico

Es, desde esta necesidad de crear, de donde nace el diseño gráfico como gestor e introductor de nuevas ideas y tendencias, siendo aplicado por medio de construcciones gráficas, proviene de la palabra italiana “disegno”, referida a la delineación de una figura.

⁶“proceso previo de configuración mental en la búsqueda de una solución, visión representada en forma gráfica de una obra futura”

El diseñar refiriéndose al acto, necesita de consideraciones estéticas y funcionales, que a su vez requieren de investigación, modelado, análisis, y adaptaciones antes de desarrollar la producción definitiva del objeto.

Según Raquel Pelta el diseñador gráfico es *“proveedor de contenidos”*, algo que está íntimamente unido al desarrollo conceptual de proyectos y no simplemente a la resolución estética, el diseño editorial debe moldearse de acuerdo al grupo al que va dirigido, al contenido y a lo que se quiere comunicar, ya que no es lo mismo diseñar un libro para niños que para adultos.

⁶ Blandhard, Gerard. *Enciclopedia del Diseño* 2da edición, Barcelona España (1990).

Semiótica

Proviene o conlleva a la construcción de un símbolo o patrón reconocido por los agentes de una misma sociedad, muy ligado al diseño.

⁷“En todas sus especializaciones, el Diseño es la expresión más alusiva de la cultura de la industria. Su núcleo conceptual, la prefiguración, es de naturaleza esencialmente industrial, y su función específica, semiótica y estética devela y desarrolla la dimensión cultural de la producción. Por lo cual, el Diseño aparece como la primera manifestación consciente de lo simbólico.”

La semiología se encuentra presente en la construcción, maquetación de diseños bajo una línea cognitiva para transmitir un mensaje o idea. Por lo que es tan importante al momento de crear.

Dentro de la sociedad nos manejamos bajos signos o símbolos que son poseedores de un significado colectivo, por lo que es comprensible para cada miembro de una sociedad, formando parte de la cultura, al igual que las leyendas.

Antropología

Estas a pesar de ser relatos fantásticos guardan esquemas en la mente del individuo u claramente se presentan a lo largo de la vida, en sus distintas formas; sirviendo como puente a la Antropología, que estudia el comportamiento humano.

⁸*“La antropología es el estudio de la humanidad, de los pueblos antiguos y modernos y de sus estilos de vida.”*

El colectivo social mantiene la idea de un diablo tramposo con cuernos y garras de color rojo, que haría cualquier cosa por ganar la guerra entre el bien y el mal, así también tenemos a un Dios castigador pero benevolente que todo lo ve, y es desde este punto en

⁷ Chávez, Norberto. *Diseño y Comunicaciones*; Editorial Paidós; Buenos Aires, Argentina (1997)

⁸ Harris, Marvin. *Antropología cultural*, Madrid (1971)

el que estas dos ciencias se combinan y se genera una gráfica reconocible por una sociedad con significado icónico.

Psicología Infantil

Según Jean Piaget, de los 2 a los 7 años de edad, los niños se encuentran en un periodo pre operacional, donde sufren varios cambios por la nueva presencia del lenguaje en sus vidas, a medida que el niño se va acercando a los 7 años de edad se empieza a cuestionar la razón del mundo, del por qué y cómo son las cosas y sus funciones, también menciona que son egocéntricos e individualistas, a pesar de encontrarse en grupos y aparentemente compartir el uno con el otro hablan para ellos mismos sin preocuparse por los demás, aun cuando se encuentren conversando con otro niño.

No discuten entre niños si no piensan igual, basta con lo que ellos conciben del mundo y esa es su única verdad, están en todas partes descubriendo lo que les rodea y van por allí preguntándose ¿por qué?

⁹"Los niños en este periodo de edad, siempre dicen exactamente lo que sienten y lo que piensan, informan a sus padres de alegrías, penas y enfermedades. Alardean de sus triunfos y proclaman en voz alta sus temores y miedos"

Los niños a esta edad son muy persuasivos, pueden comunicar las cosas que les gustan, que les hace falta o que desean tener.

Por esta razón, el contenido de un libro define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema de tendencias pictóricas, siendo así que para diseñar un libro infantil los colores y las formas deben ser llamativos y de gran tamaño.

El Color

Cuando tomamos un objeto, asumimos que el color es parte de las cualidades físicas de dicho objeto, ya que este lo posee, así como posee forma y tamaño. El órgano responsable de este fenómeno es el ojo, donde este "trabaja como un sistema de

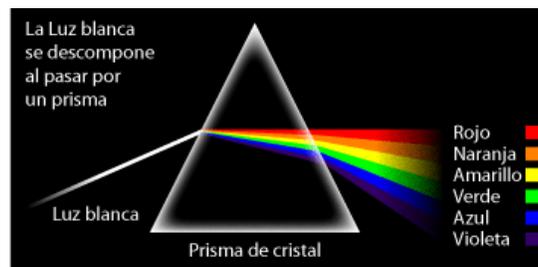
⁹ Salvat Editores, S.A. *El mundo de los niños: guía para padres*, Barcelona (1973)

computadora actuando como unidad de alimentación y el cerebro hace las veces de centro de cálculo.

¹⁰“La sensación de color es el producto de salida”, y todo ocurre por los canales de luz que son reconocidas por células receptoras ubicadas en la retina del ojo, donde a manera de estímulos el cerebro las reconoce y genera la sensación de color en los objetos.

El color es transcendental en la cotidianidad de la vida, pues por medio de estos conocemos el mundo y nos informamos, estos poseen una definición específica a la que todos los individuos obedecen, puede haber variaciones de acuerdo a la cultura, pero en general sirven para comunicar algo, ya sea preestablecido por la sociedad o generar sensaciones.

Gráfico 2



Descomposición de la luz

Fuente: http://gusgsm.com/espectro_cromatico

Elaboración: Teoría del color

Los colores proporcionan ventajas perspectivas, pueden ser reconocidos aun con una pequeña alteración desde cualquier lugar o velocidad, es por eso que los bebés son capaces de reconocer con mayor facilidad su entorno.

Ilustraciones

Una buena gráfica es la base para una buena composición con mucho color, sobre todo cuando se trabaja para niños.

¹⁰ Koppers, Harald. *Fundamentos de la teoría del color*. Editorial Gustavo Gili, S.A. 8^{va} edición. Barcelona (2005)

¹¹"El secreto de las obras de más éxito reside en la combinación artística de lo digital y lo tradicional de un modo sutil y sin engreimiento. Usando técnicas de fotografía, dibujo y pintura"

La ilustración, brinda principalmente un valor estético y creativo, caracterizada por su carácter original y expresivo, atraen la atención de los lectores como por ejemplo en literatura infantil. Expresan variedad de ideas y sensaciones según su composición, ahora si a estas cualidades se le complementa con el "pop up" imaginemos el impacto que podría conseguir.

Libro Pop Up

El primer libro pop up se remonta a la Edad Media (1306), enfocado con fines astrológicos, el filósofo y poeta mallorquín Ramón Llull usó por aquel entonces un disco giratorio de papel para explicar una de sus teorías.

En el siglo XVIII, con el nacimiento de la literatura infantil, se enfoca de forma distinta a los libros móviles, ya no con un fin científico sino enfocaron a los niños como medio de entretenimiento. Su acogida fue tan fuerte que en el siglo XIX, casas editoriales británicas y estadounidenses rivalizaron en diseños y técnicas cada vez más exquisitas, y así estos libros se convirtieron en regalos de lujo para niños y niñas de familias pudientes.

La denominación "pop-up" tuvo su origen en la editorial neoyorquina Blue Ribbon.

En la década de los sesenta se perdió interés en ellos hasta los noventa que gracias a creadores como [Robert Sabuda](#), [Matthew Reinhart](#), David A. Carter, Jan Pienkowski, Chuck Murphy o David Pelham, los libros pop-up recuperaron su brillo y sedujeron de nuevo al público, tanto fue eso que hoy en día son una gran atracción, como un soporte de ingenio y creatividad.

¹¹ Zeegen, Lawrence. *Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. Promopress S.A. Barcelona, España. 1^{ra} edición en castellano. (2007)

ESTILOS DE LIBROS POP UP

Libro con solapas: una pieza plana de cartón duro, que al levantarse o desdoblarse deja a la vista una ilustración oculta.

Libro con lengüetas: deslizar o empujar diversas lengüetas de papel.

Libro túnel o peep-show: compuesto por dos tapas de cartón en cada extremo que, al abrirlas, el papel del interior se extiende en forma de acordeón.

Libro carrusel: las tapas del libro se abren hasta 360°, dándole aspecto de estrella.

Libro tridimensional: el libro, plano mientras está cerrado, guarda en su interior una figura eréctil, que cobra vida al abrirlo.

Libro de imágenes transformables: que pueden ser circulares, horizontales o verticales. En el primer caso funciona mediante discos ilustrados que al moverlos disuelven una imagen en otra.

Libro ruleta: compuesto por discos giratorios que, al moverlos, una página da paso a la siguiente.

Libro de imágenes combinadas: cada página está dividida o cortada en varias secciones, de modo que, al pasar de página se pueden combinar las imágenes mezclando las divisiones.

Libro escenario: al pasar cada página se forma un escenario o teatrillo por capas, con diferentes decorados, personajes y situaciones ilustradas.

Tipografía

La tipografía es el vehículo del contenido, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.).

Los niños suelen fascinarse con la variación de formas y tamaños en los textos, algunos de los factores tipográficos que pueden influir en la motivación de los niños a leer,

¹²*“expertos dicen que tipografías san serif son las más adecuadas para los niños como Gill, Century y Fabula, catalogada por los niños como "más fácil" y tipografías con serifa como Flora, Lucida y escritura francesa fue percibida como "difícil", se cree que tienen dificultad al leerlas porque son "curva" o de "fantasía".*

Para cubrir estas necesidades encontradas en los niños y niñas pequeños, ya han sido diseñados algunos tipos de letras como: *Sassoon Primary*, *Fabula*, y más recientemente *Leer Regular*, aunque esta última es recomendada para tratar problemas de dislexia.

Por esta razón se recomienda usar tipografía sin serifas, es decir sin adornos, ya sean florales o prolongaciones de la tipografía, ya que estas son de mayor legibilidad para los niños y niñas, esto ocurre por, la misma razón, que los niños se encuentran en periodo de aprendizaje y es más fácil para ellos reconocer las letras si son representadas de la misma forma como las aprendieron.

¹² Ediciones SM, Books for keeps. *Typography in Children's Books*. Acceso: 01 de julio del 2013, 10:00, en: (<http://booksforkeeps.co.uk/issue/154/childrens-books/articles/other-articles/typography-in-childrens-books>)

Gráfico 3



Ejemplo de Tipografía San Serif

Fuente: Karen Cheng. Diseñar tipografía

Elaboración: Karen Cheng

Por otra parte el contenido del libro es importante y debe ser de utilidad para sociedad, por lo que se hace uso de las leyendas de la ciudad de Quito como motor principal de la formación de identidad y cultural de los niños y niñas quiteños, para la integración del hábito de la lectura en los individuos más pequeños de la sociedad, leyendas como: [La caja ronca](#), [La olla del panecillo](#), [La leyenda de los guacamayas](#), [Mariangula](#), [¿Hasta cuándo padre Almeida?](#), [La viuda alegre](#), El Cristo de la agonía, Sobrenatural de Zhiro, Posorja, Carhunco, La casa 1028, Mama guarda, El santo descalzo, Accidente en un abismo, El Huacay-siqui.

En el diseño se debe tener presente el recurso y herramientas adecuadas para de esta manera llegar al grupo que va dirigido, tomando en cuenta los factores que influyen en la construcción de soporte gráfico "pop up", como la maquetación; la proporción aurea que es un elemento dividido armónicamente, donde se establece una relación de tamaños de los elementos a ubicar con la misma proporcionalidad entre el mayor y el menor, esta se define por la ley de los tercios, un cuadrante dividido en tres partes iguales, tanto vertical como horizontal, busca un equilibrio entre los elementos.

Para el enfoque del soporte gráfico será necesario utilizar métodos creativos, estos ayudarán en la producción de ideas, para la gráfica de los contenidos, el nombre del libro y demás aspectos visuales, así como posibles alternativas a la solución del problema.

¹³“La palabra al azar actúa como un paquete de conceptos que se traen a la situación para abrir nuevas líneas de pensamiento. Si miramos sólo a lo que estamos mirando, ¿cómo van a cambiar nunca nuestras ideas?”

MÉTODOS CREATIVOS

Arte de preguntar.- Creada por Alex F. Osborn (1953). Consiste en asociaciones de ideas, analizar los componentes para generar ideas para nuevos productos, genera alternativas.

Lista de atributos.- En esta técnica se relacionan todos los atributos que intervienen en el producto y se aplica la imaginación creativa a cada uno de ellos.

Relaciones forzadas.- Creada por Charles S. Whiting (1958). Se parte de una proposición clara que combina lo conocido con lo desconocido lo que fuerza una nueva situación que puede estimular ideas gracias a las asociaciones de las mismas que realiza el inconsciente cognitivo de los participantes.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

El diseño consta de siete fases para el proceso publicitario, según Ambrose:

Primera fase: Definición del proyecto, esto se hace por medio del *brief*, con el que se obtiene la información de utilidad para conocer las necesidades del cliente, como: cliente, público objetivo, lo que el cliente tiene pensado, el tiempo estipulado para la aplicación del producto, medios de difusión, la solución de diseño según el cliente.

Segunda fase: Investigación, información obtenida por medio de fuentes directas útiles para la solución del problema.

¹³ De Bono, Edward. *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós Barcelona. (1994)

Tercera fase: Posibles soluciones, en base a experiencias anteriores, entrevista con el cliente para llegar a acuerdos y ajustes, ideas.

Cuarta fase: Elaboración del prototipo, pruebas, elaboración de bocetos.

Quinta fase: Elección de los prototipos bajo la dirección de los requerimientos antes planteados.

Sexta fase: Entrega del producto final, bajo los lineamientos acordados con el cliente; cantidad, calidad, tamaños, medio.

Séptima fase: Aprendizaje, es el momento en el que se analiza lo realizado, con esto se obtiene conclusiones y recomendaciones. *Feedback.*

CAPITULO II

DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL EN TORNO A LAS LEYENDAS DESARROLLADAS EN LA CIUDAD DE QUITO, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “EDMUNDO DE AMICIS”, PLASMADAS EN SOPORTES GRÁFICOS *POP UP* ILUSTRADOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 7 AÑOS DE EDAD.

ANÁLISIS EXTERNO

El uso de material tridimensional en la educación, es un gran aporte, ya que este permite que los niños y niñas se sientan más atraídos por los temas a tratar. Se ha visto implementar en otras instituciones libros para el estudio de la matemática, en la primaria, con el aprendizaje de las tablas de multiplicar y de la biología en niveles superiores, donde los resultados han sido gratificantes.

ANÁLISIS INTERNO

La unidad educativa “Edmundo de Amicis”, para la enseñanza de leyendas quiteñas a los niños y niñas de 5 a 7 años de edad, utiliza material tradicional, es decir, libros bidimensionales, donde la gráfica es plana y poco significativa. Y no se ha visto intentos por introducir en esta materia ni en ningunas otras, materiales didácticos como libros tridimensionales, con estructuras móviles, llamados pop up.

TIPO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Bajo el Reglamento Codificado del Régimen Académico del Sistema nacional de Educación Superior, artículo 34, El trabajo de titulación constituye uno de los requisitos obligatorios para la obtención del título o grado en cualquiera de los niveles de formación. Dichos trabajos pueden ser estructurados de manera independiente o como consecuencia de un seminario de fin de carrera, de acuerdo a la normativa de cada institución.

El presente problema necesita información de carácter cualitativo, con los temas referentes a tratar, para dar solución a dicho problema con datos reales; con información verás que aporte con el conocimiento adecuado, permitiendo realizar un producto efectivo que cumpla con las necesidades de su grupo objetivo.

También es necesaria la recolección de datos cuantitativos, mismos que ayudarán a que la información sea manejable e interpretada, permitiendo crear estrategias efectivas que mejoren y fomenten las leyendas quiteñas en conjunto con el interés por la lectura, así como la interacción de padres e hijos por medio del soporte gráfico "pop up". Los datos teóricos se tomarán por medio de los métodos de investigación tales como: histórico, sociológico, deductivo, y se hará uso de técnicas como entrevistas a profesionales y focus group al grupo objetivo seleccionado.

REFERENCIA ESTADÍSTICA

La población que será diagnosticada pertenece a la provincia de Pichincha, estudiantes de segundo y tercero año de educación básica del Colegio "Edmundo de Amicis" ubicado en el sector de los dos puentes, al sur de Quito.

Con un curso, por año, de 25 estudiantes cada uno.

Un total de 50 estudiantes entre niños y niñas de 5 a 7 años a los que se les aplicará un focus group para conocer sus necesidades.

PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La presente investigación consta de tres momentos, el momento proyectivo está basado en una compilación de información acerca de los hábitos de lectura, respaldando la información y para dar mayor credibilidad a la investigación se ha recurrido a archivos del INEC, así como también reúne reflexiones y conceptos de docentes de educación primaria.

Se basa en la transmisión y organización de información, ya que esto permite transmitir los conocimientos recopilados por medio de la investigación de campo, planificar estrategias para obtener el conocimiento organizado, estructurado y aplicarlo en el producto editorial.

PLANES DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

El tema previamente escogido, será estudiado, mediante la recolección de información bibliográfica, la determinación de palabras clave para conocer las categorías que lo

integran y así analizar e interpretar los datos recolectados en función de los autores citados. Aplicar las técnicas del focus group y entrevista en la unidad educativa pertinente, para conocer las necesidades del grupo estudiado, así como las opiniones de los docentes a cargo, una vez ya obtenida la información necesaria procesar los datos obtenidos, representarlos mediante ordenadores gráficos y en base a los resultados establecer conclusiones y recomendaciones.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El Pop up para niños y niñas, debe ser leído así como entendido, es decir, debe funcionar de las dos formas, tanto la gráfica como su contenido textual deben representar lo mismo, ir de la mano y complementarse.

RESULTADOS DE LOS FOCUS GROUP REALIZADOS EN LA INSTITUCIÓN

Segundo año de educación básica:

Los niños y niñas de este año, se mostraron interesados, sorprendidos, así como motivados por la lectura, ansiosos por descubrir los próximos libros que contengan las leyendas de Quito, con las técnicas del *"pop up"*.

Tanto fue su gusto que, su profesora narro uno de los cuentos, haciendo uso de los atributos del libro.

Tercero año de educación básica

Los niños y niñas de este salón, mostraron asombro, interés y acogida por el producto, participaron y dieron su criterio, ellos prefieren el libro *"pop up"* por sus imágenes tridimensionales, sobre los libros comunes bidimensionales.

De esta forma ellos mencionaron que les despierta la imaginación y sobretodo pareciera que el cuento es real.

RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

Pregunta 1. ¿Conoce o ha escuchado el término pop up?

No lo habían escuchado.

Pregunta 2. ¿Considera usted que sería este un medio apto para que los niños aprendan a leer?

Consideraron que si, por que este libro presenta imágenes en una forma tridimensional lo que a los chicos les llama mucho la atención y por ende se motivan a ver de qué se trata y comienzan a leer.

Pregunta 3. ¿Usted adquiriría uno de estos libros para su hijo o sus estudiantes?

A lo que respondieron que si, por que los niños se sienten muy motivados por las imágenes que salen.

Pregunta 4. ¿Considera que es importante que los chicos conozcan sobre las leyendas quiteñas?

Claro, esos es parte nuestra cultura, los chicos se motivan al saber cómo sucedió todo.

Pregunta 5. En sus clases, ¿En algún momento ha leído o ha compartido este tipo de leyendas con los chicos?

Si, de forma muy breve.

Pregunta 6. ¿Qué le parece la función que este libro va a cumplir con las leyendas quiteñas, para motivar a los muchachos en la lectura?

Sería muy interesante, bueno como son pequeños se motivan con las leyendas y los cuentos, pero sería más interesante por medio de este libro muy atractivo.

Pregunta 7. Tengo aquí un modelo de gráfica, que es justamente para niños. ¿Consideras usted que este modelo de gráfica es apta para los muchachos de 5 a 7 años?

Si, lo que a ellos más les llama la atención son los colores, dibujos, gráficos que se utilizan.

Pregunta 8. La cantidad de texto que se va a presentar en el libro van a ser corta. ¿Considera que eso es importante?

A los niños les gustan los libros cuando son fáciles de leer, no con mucho texto por que se aburren.

Pregunta 9. Podría acotar algo adicional a la construcción de este libro.

Diana Piñeiros:

Sería muy interesante el desarrollo de este proyecto, este libro por ejemplo presenta imágenes en una forma tridimensional lo que a los chicos les llama mucho la atención y por ende se motivan a ver de qué se trata y comienzan a leer.

Como son pequeños ellos se motivan con lo que son las leyendas y los cuentos, pero sería mucho más interesante dejarles esa semilla, por medio de un libro muy atractivo.

Lic. Maricela Cerrón

Respecto al proyecto a ejecutarse, me parece un proyecto excelente, porque según lo comentado, es un libro muy diferente al resto, es poco común y es llamativo, a los niños les encanta este tipo de textos que llame la atención, que les motive a leer, que les impulse a amar la lectura.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL PRODUCTO

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

Se elaborara un libro "pop up" ilustrado, con las leyendas de Quito, para niños y niñas de 5 a 7 años; promulgando la cultura y los hábitos de lectura en los más pequeños.

El estudio de caso fue realizado en la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis", ubicada en el sector de los dos puentes, en Quito, ya que mostró interés y apoyo al proyecto en desarrollo.

¹⁴“Esta institución fue fundada en el año de 1986, está formado por niños y niñas con criterio sólido, con pensamiento crítico, innovador, investigativo, preparados para el cambio mediante el cultivo de valores y destrezas que les permitan desenvolverse positivamente en la sociedad actual”.

Partiendo desde la principal necesidad de transmitir la cultura, en este caso las leyendas de la ciudad de Quito, se propone un libro ilustrado con las técnicas del "pop up", mismas que son llamativas y estimulantes para los niños pequeños, ya que llaman su atención y despiertan su interés por descubrir el mundo que los rodea, y no solo por las texturas, juegos e imágenes que se despliegan en forma tridimensional, sino también por sus texto, nace en ellos la iniciativa de leer, más aun conociendo que en esta edad es cuando su desarrollo cognitivo está despertando, y en la escuela están aprendiendo a leer y escribir.

El niño se muestra apasionado por contemplar y demostrar lo que está aprendiendo, porque, no olvidemos que los niños y niñas según Piaget, a la edad de 5 a 7 años son ego-centristas e individualistas, buscan resaltar y ser la atención de todos; por lo que, partiendo de este pensamiento que caracteriza a los niños y niñas en ese rango de edad se busca crear un libro llamativo que despierte su interés y más aún que sea su compañero de aventuras, con el que se puede compartir tiempo en familia.

¹⁴ Armijos, María. Rectora de la unidad educativa “Edmundo de Amicis”, (1986)

El método es el instrumento de la actividad científica, se deriva de los vocablos griegos *meta* y *odos*, que significan "el camino que se sigue para alcanzar un objetivo", es decir, permite conseguir el conocimiento de la naturaleza y de la sociedad, por lo tanto si es entendido como un proceso conceptual abstracto carece de sentido si no se lo expresa por medio de un lenguaje.

Con la implementación de técnicas, se ayuda a regular la situación dentro un determinado proceso y de esta forma se documentará el conocimiento desde las argumentaciones de expertos y se aplicará para la estructuración del producto gráfico.

Para el desarrollo del producto en el Trabajo de Titulación, se aplica el método del pensamiento teórico, es para obtener resultados en la actividad investigativa, es decir, la recopilación de los resultados obtenidos por medio de las técnicas del focus group y la entrevista, que son los que muestran las necesidades estéticas - visuales que los individuos tienen, que junto con la experimentación dará paso a la construcción del soporte gráfico.

Para la construcción de la propuesta gráfica se aplicó la metodología de Bruce Archer (método sistemático) quien propone como definición de diseño "...seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética dentro de las limitaciones de los medios de producción disponible" (metodología del diseño), por lo que se toma en cuenta todos los factores.

Las etapas del proceso de diseño son tres analítica, creativa y de ejecución, a su vez estas sufren una subdivisión.

FASE ANALÍTICA:

Problema.- En base a los antecedentes se plantea una solución gráfica, en este caso la producción de un libro "*pop up*", por medio del cual se busca contar las leyendas Quiteñas y fomentar, integrar el hábito de lectura en los niños y niñas de Quito, y por medio de este abrir un espacio en el que los padres e hijos compartan un tiempo de calidad, en base a los resultados que da las entrevistas realizadas a docentes.

Programación.- El proyecto ha sido realizado bajo un orden tanto cronológico como de contenidos, por lo que su organización, permite una fácil exposición de la información recolectada, a través del tiempo, y de la investigación.

Obtención de información.- La información con la que se a fundamentizado el proyecto está construida a través de libros, archivos pdf, y sitios web, de donde se han tomado y analizado fragmentos de los mismos; por otra parte, para el desarrollo del producto la información ha sido netamente obtenida por el aporte científico y personal de cada niño y niña que participo en el focus grup, así como el aporte de los docentes.

FASE CREATIVA:

Análisis y Síntesis.- La información obtenida por medio de la investigación ha sido leída, entendida y redactada para su mejor aprovechamiento y comprensión de la misma para preparar propuestas de diseño.

Desarrollo.- En este punto se realizó los prototipos, así como sus esbozos y bocetos para la selección de un prototipo original.

FASE EJECUTIVA:

Comunicación.- El proyecto deberá pasar por un proceso de corrección y aprobación, así como por medio de un segundo análisis grupal de 10 individuos, conformados por niños y niñas entre la edad correspondiente, para que viertan sus opiniones del producto final.

Solución.- Realizar los últimos cambios del documento aprobado para proceder con su producción.

Esta metodología es aplicada al proyecto por la facilidad que brinda en cuanto al conocimiento e identificación del problema y sus partes, permitiendo la obtención de información necesaria para múltiples posibles soluciones (desarrollo de prototipos), lo que nos acercará a la solución gráfica definitiva.

Archer afirma que el diseño "es una ciencia porque es una búsqueda sistemática cuya meta es el conocimiento".

Según Joan Costa, el logotipo se divide en, símbolo como la representación gráfica, icónico que alberga algún significado, también se da por medio de la cromática donde acentúa que existe una carga psicológica, siendo este el que diferencia una entidad de otra.

Sus partes deben ser constantes y mantener coherencia entre ellas, siendo su objeto representante de una forma formal y profesional a la identidad del producto.

Partiendo desde ese punto, de mostrar al producto final, como un objeto serio, de calidad, se busca una marca, que sea original, tenga identidad y represente de una forma u otra al público al que va dirigido.

Por ello se escoge el nombre de "Foxy", acompañado de un Zorro Fénec, este animalito es proveniente de Arabia Saudita.

Se escoge el nombre de "Foxy" que significa astuto y como imagen a un Zorro Fénec, por ser este, el más pequeño de la familia de los zorros con grandes orejas que pueden llegar a medir hasta 15 cm, son de hábitos nocturnos y muy adaptables a los cambios, son dinámicos y vivaces.

Estas características también pertenecen a los niños y niñas de 5 a 7 años que están descubriendo el mundo y que son los más pequeños del hogar, son astutos e intrépidos juguetones, vivaces, y sobre todo se pueden adaptar muy bien a los cambios que se pueden presentar en su entorno, y sobretodo algo que les encanta, es que se les lea un cuento antes de ir a dormir.

De esta forma se presenta el tiempo compartido y de calidad entre padres e hijos, cumpliendo el objetivo de este libro, que es el de contribuir con el tiempo en familia, ser un pasa tiempo productivo para los niños y niñas y así contribuir e inculcar los hábitos de lectura en los más pequeños del hogar, sembrando en ellos ese gusto y aceptación de la lectura, así como cultivar sus mentes con las leyendas de Quito, enseñándoles parte de su cultura.

Gráfico 4



Identificador

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Elementos

El identificador se compone de los siguientes elementos:

Imago tipo: Que se trata de la imagen del Zorro Féneq, que representa a los niños y niñas, por su carácter, curiosidad e interés por el conocimiento. Y por la tipografía, "Foxy" que menciona la particularidad de los niños y niñas, su astucia.

Nombre: "Foxy".

Basándose en los nueve niveles de marca de Joan Costa, siendo la marca el nombre que representa a una entidad u organización, muestra los aspectos externos a los observadores.

Es la imagen visual que el público percibe del producto gráfico, para que pueda ser entendido como un todo.

Para esto es necesario que cada componente, como las herramientas esté bien estudiadas y cumplan con los objetivos que se desea mostrar.

El nombre nace con la intención de plasmar la originalidad e identidad de los niños y niñas de 5 a 7 años de edad, también trata de establecer e la mente del consumidor por su fácil visualización y pronunciación.

Cromática

Por medio del color se busca dar un matiz de realidad, por lo cual los colores que se utilizaran son los característicos de un zorro.

Un color marrón para el zorro con matices mostaza y blanco, el texto negro, característica que posee el Fénec al final de su cola.

El identificador trabaja con tres colores, los cuales se manejarán sin tener variaciones ni aproximaciones.

Los tipos de color utilizados son para impresión y para visualización en monitor.

Gráfico 5

	C	35	R	101
	M	100	G	20
	Y	94	B	14
	K	55		
65140E				
	C	5	R	155
	M	100	G	17
	Y	100	B	9
	K	38		
9B1109				
	C	11	R	185
	M	73	G	81
	Y	100	B	15
	K	20		
B9510F				
	C	5	R	156
	M	100	G	17
	Y	100	B	8
	K	38		
9C1108				
	C	1,04	R	119
	M	100	G	15
	Y	100	B	0
	K	60		
770F00				
	C	91		
	M	79		
	Y	62		
	K	97		

Cromática Portada

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Variación

Esta forma se puede utilizar para el final del producto gráfico, como cierre y constancia de la marca.

Gráfico 6



Identificador para el final.

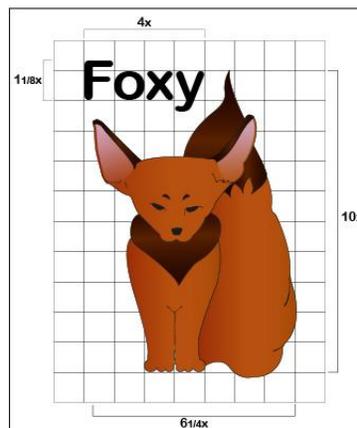
Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Proporciones (Retícula)

El identificador "Foxy" se encuentra elaborado por medio de una retícula, para una composición armónica y bien estructurada.

Gráfico 7



Retícula.

Fuente: Nicole Sandoval

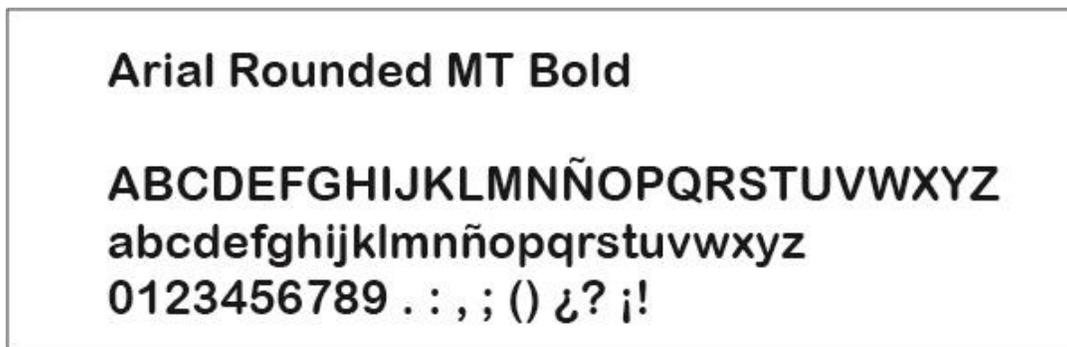
Elaboración: Nicole Sandoval.

Para dar el manejo armónico y proporcionado del logotipo se construyó una malla y en base a esta se realizó el identificador, tomando como unidad mínima de medida un cuadrante de dicha malla (X) que permita tomar la referencia para empezar a proporcionar al identificador adecuadamente. Con este sistema, se ubican los componentes del identificador y se los coloca de tal forma que se mantenga la unidad entre los elementos que lo conforman respetando los espacios entre las líneas y formas.

Tipografía

La tipografía utilizada para el identificador es Arial Rounded MT Bold, esta es de fácil manejo y adaptabilidad provee de legibilidad al identificador, lo que permite una pregnancia en el consumidor.

Gráfico 8



Tipografía Identificador.

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Libro

Portada libro

Como referencia y para guardar armonía entre las partes, marca -producto, se guarda referencia cromática, con pequeñas modificaciones o añadiduras.

La portada consta de una textura en el fondo, con imágenes yuxtapuestas a la vez de un collage, mostrando pequeñas escenas de las leyendas que son o serán narradas en el producto. Estas imágenes están encerradas en un círculo, haciendo referencia a una burbuja, ya que los niños son muy imaginativos y para ellos todos los relatos son cuentos fantásticos.

En cuanto a la gráfica son uniformes, muestra el imaginario colectivo, que es de lo que trata una leyenda. Una parte es real y la otra añadidura u ornamentos de quien lo cuenta, mismos que generan la magia y encanto alrededor del relato.

El título del libro "Quito, a través de la ventana", está trabajado en la tipografía Sasson Primary, con pequeñas modificaciones, mismas que ayudan al realce del titular.

Gráfico 9



Portada

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Contraportada

La contraportada del libro conserva la misma estética que la portada, muestra el identificador (zorro dormido) de cierra en la parte central superior, con un pequeño listado de las leyendas que son publicadas.

Gráfico 10



Contraportada

Fuente: Nicole Sandoval

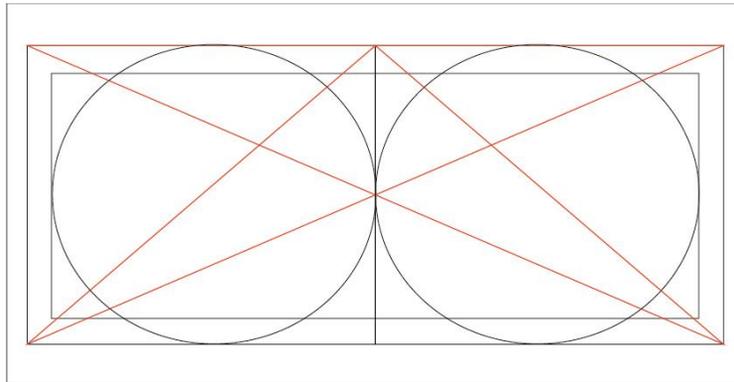
Elaboración: Nicole Sandoval.

Estructura del libro

El libro cuenta con 8 páginas en un formato de 20 x 18 con márgenes de:

Superior:	1 cm
Inferior:	1 cm
Interior:	0.86 cm
Exterior:	0.86 cm

Gráfico 11



Estructura

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

El material con el que será elaborado el libro es cartulina plegable .12 para las páginas internas, para la portada y contraportada será en couche de 150g. La portada y contraportada son laminadas con plastificado brillante.

Para las páginas internas del libro se trabajará en full color, dispuestas en forma continua, manipuladas como un acordeón, donde se aplicará las técnicas del "pop up" como las pestañas desplegables, imágenes tridimensionales, teatralización.

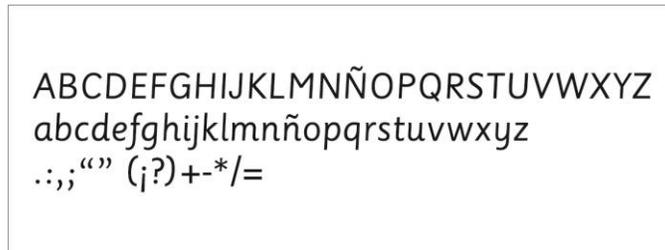
La gráfica simple con colores planos y rasgos infantiles, como recurso se utilizó colores llamativos, cálidos, para cada leyenda tratando de representar la esencia de la misma, mostrando el misticismo de los relatos.

Tipografía

Se trabaja bajo la misma línea gráfica, por lo que se hará uso de la fuente Sasson Primary en tamaño 21 puntos bold para los titulares y para el texto en 18 puntos regular.

La fuente Sasson Primary, es de fácil legibilidad, característica que ayudará a los niños y niñas en la lectura, es manipulable y adaptable dando frescura y armonía visual.

Gráfico 12



Tipografía Sasson Primary Italic

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

El libro está dispuesto de dos páginas por leyenda, constan con una presentación, una parte central y el desenlace de la leyenda, de textos cortos en color negro, si es necesario se puede utilizar el texto en blanco, para las portadas, los titulares son en texto llamativo en colores vivos que hacen contraste con el fondo.

Gráfico 13



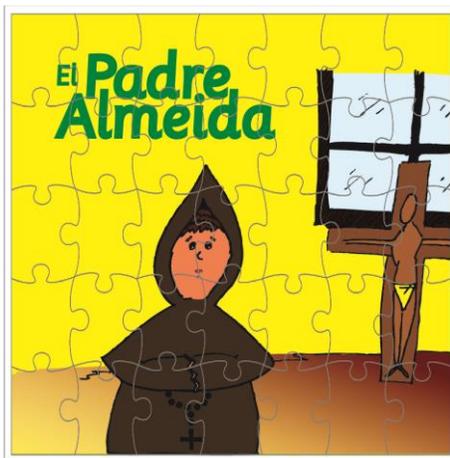
Partes internas

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Como parte del entretenimiento de los niños y niñas, se elaboró una actividad, de las portadas de las leyendas que se presentan se realiza un rompecabezas, mismos que son guardados en una caja adjunta en el libro.

Gráfico 14



Rompecabezas del Padre Almeida

Fuente: Nicole Sandoval

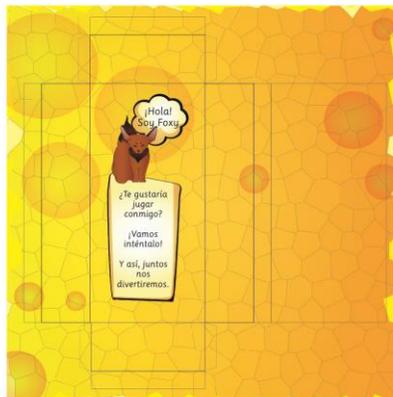
Elaboración: Nicole Sandoval.

Caja

La caja que contendrá los rompecabezas tratará de llamar la atención de los niños y niñas, presentando un mensaje de diversión y entretenimiento, para que Foxy el zorro mascota de la marca, sea parte de los niños, sintiendo que juegan y comparten con ellos.

La presentación de la caja guarda relación con el resto del libro, dando armonía y sincronía en la adaptación de las partes.

Gráfico 15



Estructura

Fuente: Nicole Sandoval

Elaboración: Nicole Sandoval.

Las leyendas utilizadas serán tres, en este caso se utilizó: Cantuña, El padre Almeida y la India Lorenza. Estas leyendas han sido obtenidas por medio de relatos contados y otras por medio de la búsqueda en libros y el internet.

La leyenda de la india Lorenza fue reconstruida por medio de la narración de la Señora Rosa Salazar, con la edad de 100 años, quien relato la leyenda tal y como ella la recordaba.

VALIDACIÓN

Objetivo:

Contar con el criterio de expertos para ajustar el producto.

Selección de expertos

Fueron seleccionados tres expertos, bajo los siguientes criterios:

- Que trabajen con niños de 5 a 7 años de edad
- Que trabajen con material didáctico
- Que conozcan de diseño

Perfil de los expertos

Ing. Pablo Vélez: Docente de nivel superior, en la Universidad Tecnológica Israel, Diseñador gráfico, y profesional de las artes gráficas, con vastos conocimientos de maquetación y diseño editorial.

Lic. Diana Piñeiros: Docente en la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis", imparte clases a Segundo año de educación básica, nivel de estudio: parvulario, con alto grado de conocimiento en trato de infantes, y procesos de enseñanza modernos. Interés y motivación por dar a sus estudiantes mejores formas de aprendizaje.

Lic. Maricela Cerrón: Docente en la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis", de tercer año de educación básica, parvulario, en constante contacto con niños y niñas. Donde tiene conocimiento de sus gustos y necesidades.

Diseño de instrumento

Se diseñó un instrumento con la escala valorativa: muy adecuado, adecuado, poco adecuado; y que consta de cinco indicadores, que se detallan a continuación:

Cientificidad: para verificar que tenga sustento teórico

Novedad: para determinar si el producto tiene un componente creativo

Tradicionalidad: para mostrar que el producto presenta temas tradicionales.

Aplicabilidad: Indica que el soporte gráfico es aplicable para la doctrina de la educación.

Usabilidad: Los parámetros altos de uso por parte de los niños y niñas de 5 a 7 años de edad.

Metodología

A cada experto se le entregó una copia del producto y una ficha de validación

Tabla con resumen de resultados

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
CIENTIFICIDAD	3			
NOVEDAD	2	1		Es una adaptación de material ya utilizado.
TRADICIONALIDAD	3			
APLICABILIDAD	2	1		Implementar en la educación.
USABILIDAD	3			

Análisis

A los indicadores de científicidad, tradicionalidad y usabilidad, los tres especialistas dijeron que el producto es muy adecuado.

En cuanto a los indicadores de novedad y aplicabilidad uno de dos especialistas dijeron q era adecuado.

Novedad: Porque el material didáctico no es una invención, ya existe, sin embargo no es común en el mercado, además es atractivo y muy útil.

Aplicabilidad: Es un proceso largo implementar este producto en la educación.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

1. Gracias a la recopilación de información teórica se pudo fundamentar la investigación.
2. Se diagnosticó la situación actual de la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis".
3. Todas las necesidades del grupo estudiado se vieron cubiertas por el producto final.
4. Se validó el producto bajo criterios de expertos, mismos que ayudaron a cubrir lineamientos del producto.

Recomendaciones

- Por medio del Libro “Leyendas de Quito” generar un criterio cultural, que permita dar la importancia que se merecen las leyendas y cuentos contados por los adultos mayores.
- Al final del libro, dar un espacio para presentar actividades lúdicas para los niños y niñas haciendo un refuerzo en base a la lectura.
- Leer y compartir este soporte gráfico, entre todos los miembros de la familia, dando un tiempo de calidad y estímulo a una buena relación entre los miembros del hogar.
- Reconocer el aporte de la cultura y tiempo compartido en familia, dentro de la sociedad, por medio del soporte gráfico, generado alrededor de la técnica “*pop up*”.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Blanchard Gérard. (1990) "Enciclopedia del Diseño". 2^{da} edición. Barcelona - España
- Belluccia Raúl. (2007) El diseño gráfico y sus enseñanzas. 1^{ra} edición Paidós, Buenos Aires.
- Costa, Joan (1993). *Identidad Corporativa*. México
- De Bono, Edward. (1994) El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. Paidós Barcelona.
- Fernández M. Gerardo. (2013) Universidad de Londres. Metodología de la investigación.
- González Mónica.(2011) Universidad de Londres. Metodología del Diseño.
- Johansson, K., Lundberg, P., y Ryberg, R. (2008) Manual de Producción Gráfica, 2^{da} edición.
- Karen Cheng. (2006) Diseñar tipografía. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.
- Küppers Harald. (2005) Fundamentos de la teoría del color. Editorial Gustavo Gili, S.A. 0084^{ta} edición. Barcelona.
- Munari Bruno. (1973) Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili. España.
- Murdok, George P. (1991) Proceso de cambio cultural. Institución antropológica. Quito - Ecuador.
- Néstor Sexe. (2008) Diseño.com; Paidos; Buenos Aires.
- Pelta Raquel. (2004) Diseñar hoy. Ediciones Paidos Ibérica, S.A.
- Rodríguez Torres Freddy. (2010) Guía para la elaboración de trabajos de investigación.

- Salvat editores, S.A, (1973) El mundo de los niños, "Guía para los Padres". Barcelona.
- Zeegen Lawrence. (2007) Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes. Promopress S.A. Carcelona España, 1^{ra} edición en castellano.

Pdf:

- Bajo el Reglamento Codificado del Régimen Académico del Sistema nacional de Educación Superior, artículo 34, Capítulo VI, Del Trabajo de titulación o graduación. Acceso: 14 de junio del 2013, 20:10 en: (http://www.uisrael.edu.ec/images/stories/reglamentos/m-001_manual_de_procedimiento_para_la_realizacion_del_trabajo_de_grado_o_titulacion.pdf)
- Cámara Ecuatoriana del libro, Acceso: 03 de junio del 2013, 17:06 en: <http://www.celibro.org.ec/frontEnd/images/objetos/Leo5.pdf>
- Código de la Niñez y Adolescencia, art. 100, Acceso: 07 de junio del 2013, 11:00 en: (http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf)
- Constitución del Ecuador, Sección cuarta, Cultura y Ciencia, Art. 22, Acceso: 03 de junio del 2013, 17:15 en: (http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- Constitución del Ecuador 2013, artículo 26. Acceso: 03 de junio del 2013, 17:19 en: (http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- [Anatomía de la Creatividad](#), Acceso: 21 de junio del 2013, 1:30 en: [Guilera A. Llorenc. Anatomía de la Creatividad. Edita. FUNDIT - Escuela Superior de Diseño. 2011 \(<http://esdi.cat/public/docs/zjqbvkem.pdf>\)](#)
- INEC, 2012 "Hábitos de lectura en el Ecuador", Acceso: 07 de junio del 2013, 10:00 en: (http://www.inec.gob.ec/documentos_varios/presentacion_habitos.pdf)
- Piaget Jean, Seis estudios de psicología pdf, Acceso: 05 de junio del 2013, 18:00 en: (<http://www.uruguaypiensa.org.uy/imgnoticias/756.pdf>)

- Reglamento del Régimen Académico del Sistema nacional de Educación Superior, Capítulo VI. Trabajo de Titulación o Graduación, art.38. Acceso: 03 de junio del 2013, 17:17, en:
(http://uisrael.edu.ec/images/stories/docs/REGLAMENTO_REGIMEN_ACADEMICO_2008.pdf)

Sitios Web:

- Ediciones SM, Books for keeps. Typography in Children's Books. Acceso: 01 de julio del 2013, 20:26 en: (<http://booksforkeeps.co.uk/issue/154/childrens-books/articles/other-articles/typography-in-childrens-books>)
- Diario El Universo, Acceso: 07 de junio del 2013, 11:15 en: (<http://www.eluniverso.com/noticias/2013/06/16/nota/1032356/ser-padre-medio-estereotipos>)
- Distrito Metropolitano, ubicación geográfica de Quito, Acceso: 07 de junio del 2013, 10:30, en:
(http://www.inviertaenquito.com/index.php?option=com_content&view=article&id=34&Itemid=89&lang=es)
- Ecuador, empresa turística, Acceso: 07 de junio del 2013, 10:35, en:
(www.ecuaworld.com.ec)
- Literatura infantil y juvenil SM, Acceso: 16 de junio del 2013, 10:06, en:
(www.literaturasm.com/Libros_Pop-Up.html)
- National Geographic, Zorro Féneq. Acceso: 06 de julio del 2013, 20:00 en:
(<http://www.nationalgeographic.es/animales/mamiferos/zorro-fenec>)

ANEXOS

Anexo 1

Cambio de tema



"Responsabilidad con pensamiento positivo"

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ACTA DE APROBACIÓN DEL PLAN DEL PROYECTO PROFESIONAL DE GRADO

Estudiante:	SANDOVAL SALAZAR KAYLA NICOLE
Tutor:	
Carrera:	DISEÑO GRÁFICO
Tema del Proyecto:	DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO APLICANDO LAS TÉCNICAS DEL POP UP BASADO EN LEYENDAS INDÍGENAS ECUATORIANAS, PARA EL MINISTERIO DE CULTURA, OCTUBRE 2012-OCTUBRE 2013.
Fecha de presentación de Tema:	10 DE NOVIEMBRE DE 2012

OBJETIVOS DEL PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR QUE OBSERVA EL PROYECTO	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	PERFIL PROFESIONAL DE LA CARRERA	CONDICIÓN DEL ESTUDIANTE	CONDICIÓN DEL TEMA
<p>Objetivo 1: Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.</p> <p>Objetivo 2: Mejorar las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.</p> <p>Objetivo 3: Mejorar la calidad de vida de la población.</p> <p>Objetivo 4: Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable.</p> <p>Objetivo 5: Garantizar la soberanía y la paz, e impulsar la integración latinoamericana.</p> <p>Objetivo 6: Garantizar el trabajo estable, justo y digno en su diversidad de formas.</p> <p>Objetivo 7: Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común.</p> <p>Objetivo 8: Afirmar y fortalecer la identidad, nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.</p> <p>Objetivo 9: Garantizar la vigencia de los derechos y la justicia.</p> <p>Objetivo 10: Garantizar el acceso a la participación pública y política.</p> <p>Objetivo 11: Establecer un sistema económico social, solidario y sostenible.</p> <p>Objetivo 12: Construir un Estado democrático para el buen vivir.</p>				

La Comisión de Evaluación y Aprobación, ha estudiado y evaluado el Tema para el diseño del Plan y Proyecto Profesional de Grado presentado; y, como resumen se considera que:

EL TEMA ESTÁ APROBADO Y SE AUTORIZA EL DESARROLLO BAJO LA TUTORÍA ESPECIFICADA.



Ms. C. Freddy Álvarez Sábido
VICERRECTOR ACADÉMICO



Ing. PABLO VÉLEZ
UNIDAD DE PLANIFICACIÓN ACADÉMICA E INVESTIGACIÓN



Ing. Diana Ferro Monroy
DIRECTORA DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Anexo 2

Carta a institución de apoyo

Quito, 28-06-2013

SEÑORA

Licda. María Elena Villacís

Directora del Plantel Edmundo de Amicis

De mis consideraciones

Por medio de la presente yo, NICOLE SANDOVAL de la Facultad de Diseño Grafico Empresarial de la Universidad Israel, me dirijo a usted, solicitando muy respetuosamente me conceda el permiso correspondiente para aplicar un focus group en su institución, en los cursos segundo y tercero año de educación básica; la duración aproximada sería de 20 a 30 minutos por grado.

De ante mano agradezco su comprensión y atención prestada a la presente.

Atentamente.

Nicole Sandoval

Nicole Sandoval



María Elena Villacís

Anexo 3

Observación

Unidad Educativa "Edmundo de Amicis"
Segundo y tercer año de educación básica

1. ¿Qué materiales poseen para la enseñanza de los niños y niñas?
2. ¿El material que usan los docentes es llamativo?
3. ¿Utilizan material pop up para la enseñanza?
4. ¿A los niños les produce interés el material didáctico que poseen?

Anexo 4

Entrevista N° 1 aplicada a Lic. Diana Piñeiros
Docente en la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis"
Segundo año de educación básica

1. ¿Conoce o ha escuchado el término pop up?
2. ¿Considera usted que sería este un medio apto para que los niños aprendan a leer?
3. ¿Usted adquiriría uno de estos libros para su hijo o sus estudiantes?
4. ¿Considera que es importante que los chicos conozcan sobre las leyendas quiteñas?
5. En sus clases, ¿En algún momento ha leído o ha compartido este tipo de leyendas con los chicos?
6. ¿Qué le parece la función que este libro va a cumplir con las leyendas quiteñas, para motivar a los muchachos en la lectura?
7. Tengo aquí un modelo de gráfica, que es justamente para niños. ¿Consideras usted que este modelo de gráfica es apta para los muchachos de 5 a 7 años?
8. La cantidad de texto que se va a presentar en el libro van a ser corta. ¿Considera que eso es importante?
9. Podría acotar algo adicional a la construcción de este libro.

Anexo 5

Entrevista N° 2 aplicada a Lic. Maricela Cerrón
Docente en la Unidad Educativa "Edmundo de Amicis"
Tercer año de educación básica

1. ¿Conoce o ha escuchado el término pop up?
2. ¿Considera usted que sería este un medio apto para que los niños aprendan a leer?
3. ¿Usted adquiriría uno de estos libros para su hijo o sus estudiantes?
4. ¿Considera que es importante que los chicos conozcan sobre las leyendas quiteñas?
5. En sus clases, ¿En algún momento ha leído o ha compartido este tipo de leyendas con los chicos?
6. ¿Qué le parece la función que este libro va a cumplir con las leyendas quiteñas, para motivar a los muchachos en la lectura?
7. Tengo aquí un modelo de gráfica, que es justamente para niños. ¿Consideras usted que este modelo de gráfica es apta para los muchachos de 5 a 7 años?
8. La cantidad de texto que se va a presentar en el libro van a ser corta. ¿Considera que eso es importante?

Podría acotar algo adicional a la construcción de este libro.

Anexo 6

Grupo Focal

Segundo año de educación básica

1. ¿Nos gusta leer verdad?
2. ¿Qué les parece estos libros muchachos?
3. Chicos, ¿ustedes se acuerdan de las leyendas de Quito?
4. Les gustaría, tal vez que vinieran esas leyendas como esos libros que tienen ahí, ¿qué se abrieran? se imaginan el gallo de la catedral en un libro así...
5. ¿Les gusta los colores de los cuentos que tienen ahorita?
6. ¿Les gusta los dibujos que están ahí?
7. Entre los libros que tienen ahorita y los libros normales, ¿cuál de los dos elegirían para leer y ver?
8. ¿En cuál de los dos libros les gustaría leer más?
9. Se pide que levanten la mano, por el estilo de libro que más les gustó.

Anexo 7

Grupo Focal

Tercer año de educación básica

1. ¿Qué les parece los cuentos infantiles?
2. ¿Les gusta leer?
3. ¿Conocen las leyendas de Quito?
4. ¿Quién no conoce las leyendas?
5. ¿Les gustaría conocerlas?
6. Y qué tal si yo les presentará un libro infantil con las leyendas de Quito, ¿les gustaría?
7. Se muestra a los niños y niñas un libro "pop up" (explicando lo que es).
8. ¿Les gustaría que las leyendas de Quito vinieran en un libro como este?
9. ¿Qué les gusta más, que las imágenes se abran o que estén planas?
10. ¿Leerían un libro como este?
11. ¿Les gusta los colores y los dibujos?
12. ¿Cuál de los dos libros prefieren?
13. ¿Por qué te gusta ese más?
14. ¿Quisieran que en el libro viniera algo más?

Anexo 8

Esbozos

Legendas @lto.

- la casa 1020
- El gallo de la catedral
- la iglesia del rabo
- El padre Alameda
- la Olla del panecillo
- Fundación a Aulo
- El atrio de san Francisco (trulluño)
- Indio Lorenza (Guapicho)
- La casa del estadero
- La casa cerca
- La casa negra
- la casa lapidada
- el hombre científico (Julius Vulpes)
- ciegos y sordos al voces
- nocturnos
- 25 millo y hora (velocidad al correr)
- se comunican por medio de niños
- omniscios
- fuerza, potencia y velocidad
- astuto e inteligente

foxy - Aulo
ZORBA FEMER

foxy

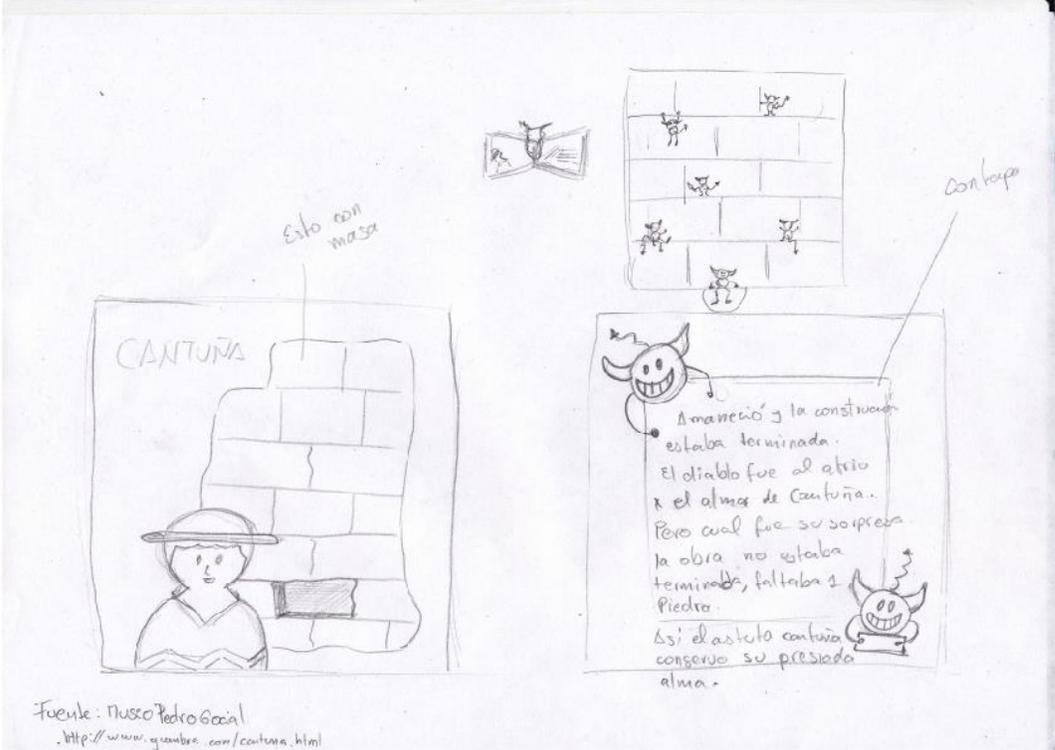
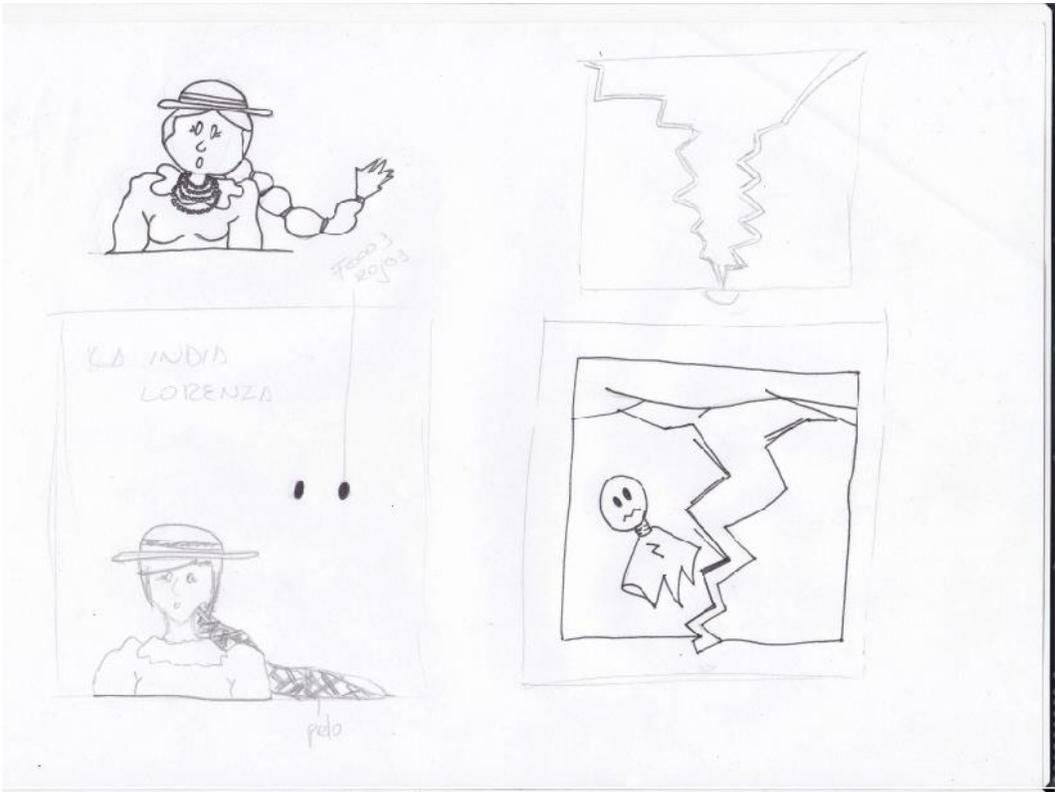
EL PADRE ALMEIDA

Tela

Aquel día ya barrachito de regreso al convento se chocó contra 5 hombres de negro, que llevaban en brazos, y en este estaba el mismo padre Alameda, muerto.

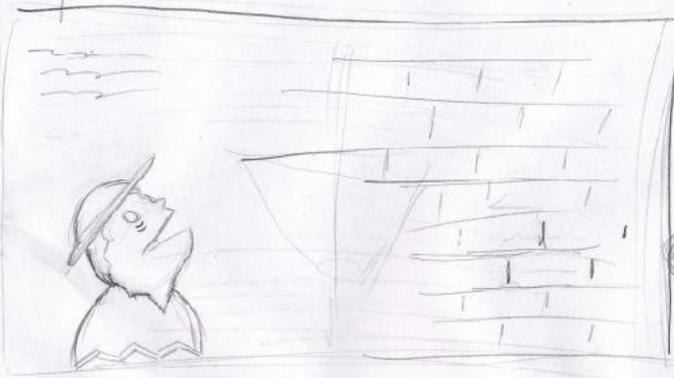
El padre lo tomó como una señal y dejó de tomar.

Seleon



Fuente: Museo Pedro Gacín
<http://www.guambra.com/cantuna.html>

Contuña fue contratado
por los frailes - franciscanos
para construir el altar de
San Francisco.
el caso
negro



El tiempo q' tenía
era muy corto.
Por lo que hace un trato
con el diablo. ~~Huwa~~
Tenía q' dar su alma

a cambio de
q' le ayude en 1
día a terminar la
obra.

Todos los noches el Padre Almeida
salía a tomar aguardiente y para
salir tenía q' pisar un
costado de la estatua de
Cristo.



Un día el Cristo
le dijo hasta cuando
Padre Almeida?
y este se perdió
hasta la mujer ni sí.



hacia
arriba

Hacia
arriba
Padre
Almeida

¡Hacia la
vuelta
mi
caer!

Tomado de Segundo Nereu Jéner, Pichucha. Monografía, Quito, Consejo Provincial de Pichincha, 1981.
http://museo franciscano del padre almeida.org/index.php?option=com_content&view=article&id=37&Itemid=17

Anexo 9

Bocetos

