



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR



SEDE ESMERALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

Propuesta metodológica de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad caso práctico cuento para niños de 4 – 6 años de la fundación “MIZPA” en el año 2016.

TITULO A OBTENER:

Licenciatura en Diseño Gráfico

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Producción Gráfica

AUTORA:

Isabel Normi Yaguachi Olaya

DOCENTE ASESOR:

MsC. Cristina Marmolejo

Junio 2016

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

“Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de Diseñador(a) Grafico(a), Mención Comunicación Visual”

PRESIDENTE TRIBUNAL DE GRADUACION f.....

LECTOR 1 f.....

LECTOR 2 f.....

DIRECTOR DE ESCUELA f.....

DIRECTOR DE TESIS f.....

Esmeraldas – Ecuador

Junio – 2016

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

“Yo, ISABEL NORMI YAGUACHI OLAYA, portadora de la cédula de ciudadanía No. 0802944629, declaro que la información obtenida en la investigación que presento como informe final, previo la obtención del título de Diseñador Gráfico mención en Comunicación Visual son absolutamente originales y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Isabel Normi Yaguachi Olaya
Cédula de Identidad. 0802944629

AGRADECIMIENTO

A mi Padre Celestial Dios por darme la vida y la fortaleza para poder culminar con esta etapa de mi vida sumamente importante.

A mi Madre, que hoy no está pero en su tiempo, supo ser ese pilar fundamental en mi vida, ejemplo de constancia y superación, a ella es a quien dedico mi esfuerzo.

A mi padre por sus oraciones constantes hacia mi vida.

A mi esposo por la iniciativa y apoyo moral y económico que supo brindarme, y del cual no hubiera sido posible cumplir este sueño.

A mis hijos que son mi todo, por quienes lucho cada día para ser un ejemplo de superación, dejar esa huella en sus corazones, que si se puede cumplir con los anhelos de nuestro corazón.

A mi hermana Karen, por su apoyo incondicional que fue un gran aporte para poder culminar con esta meta propuesta, al igual que mi hermano Elías Yaguachi y Edith Imbacuán por su colaboración, cariño y apoyo.

A su vez a aquellas personas que conocí en este camino académico, que ahora son parte de mi vida, mis amigas, quienes en todo momento estuvieron conmigo y en este último proceso de tesis, y quienes hasta el día de hoy nos une un lazo de amistad.

A mi Asesora Cristina Marmolejo por toda la ayuda y asesoría recibida en cada etapa de elaboración de este proyecto, contribuyendo sustancialmente en el proceso de aprendizaje, compartiendo este sueño de graduación.

Isabel...

DEDICATORIA

A mi Padre celestial Dios Todopoderoso por la vida y por hacer realidad uno de mis sueños, que en este proceso puedo decir que lo he cumplido.

A mi madre pilar fundamental de mi crecimiento, a mi esposo e hijos a quienes amo con todo mi corazón, y quienes están presente a diario, en mi mente; motivándome a superarme cada vez más.

ÍNDICE PRELIMINARES

	PAG.
Tribunal de Graduación	ii
Declaración de autenticidad.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Índice preliminar.....	vi
Índice de contenidos	vii
Listas de ilustraciones y tablas	ix
Resumen ejecutivo.....	xii
Abstract.....	xiii

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPITULO I

1. Introducción

1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Marco de Referencia	1
1.3 Bases teóricas científicas	2
1.4 Definiciones conceptuales	3
1.4.1 Enunciados sobre Metodología	3
1.4.2 Diseño Gráfico	3
1.4.3 Comunicación Visual	4
1.4.4 El diseñador gráfico y la comunicación	5
1.4.5 Creatividad	6
1.4.6 Ilustración	7
1.4.7 Usos de la Ilustración	8
1.4.7.1 Ilustración Científica.....	9
1.4.7.2 Ilustración Publicitaria.....	9
1.4.7.3 Ilustración Literaria.....	9
1.4.7.4 Ilustración Editorial	10
1.4.8 Géneros de la Ilustración	10
1.4.8.1 Conceptual	11
1.4.8.2 Narrativa	12
1.4.8.3 Decorativa	13
1.4.8.4 Comic.....	13
1.4.8.5 Humor Gráfico	15
1.4.8.6 Infantil.....	15
1.4.8.7 Publicitaria	16
1.4.9 Historia de la ilustración infantil	17

1.4.10 Técnicas de ilustración	19
1.4.10.1 Técnica manual	19
1.4.10.1.1 Pluma y Tinta.....	19
1.4.10.1.2 Lápiz y Carboncillo	21
1.4.10.1.3 Lápiz de color	21
1.4.10.1.4 Pastel.....	23
1.4.10.1.5 Acrílico y óleo	24
1.4.10.2 Técnica digital	26
1.5 Marco Legal	26
1.6 Objetivos	27
1.6.1 Objetivo General	27
1.6.2 Objetivo Específico	27

CAPITULO II

2. Texto: Materiales y métodos	
2.1 Modalidad de la investigación	28
2.2 Tipos de estudio	28
2.3 Método	29
2.4 Técnicas	29
2.4.1 La Observación	29
2.4.2 Entrevistas	29
2.5 Identificación del lugar	30
2.6 Población y Muestra	30
2.2.1 Población	30
2.2.2 Muestra	31
2.7 Metodología de técnicas a utilizar	31
2.7.1 Manual	31
2.7.1.1 Técnica del lápiz	31
2.7.1.2 Técnica de lápices colores	32
2.7.2 Digital	32
2.7.2.1 Adobe Illustrator	32
2.7.2.2 Adobe Photoshop	33

2.8 Fuentes primarias y secundarias	33
2.8.1 Fuente primaria	33
2.8.2 Fuente secundaria	33

CAPITULO III

3. Resultados 3 RESULTADOS

3.1. Método Propositivo	34
3.1.1. Discusión	34
3.1.2 Soporte y materiales	35
3.1.3 Cuento Narrativo	36
3.1.3.1 Primer paso: Redacción de la historia	36
3.1.4 Técnica Manual	37
3.1.4.1 Segundo paso: Bocetación lluvia de ideas	37
3.1.4.2 Tercer paso: Técnica del lápiz	39
3.1.4.3 Cuarto paso: Técnica de lápiz de color	44
3.1.5 Técnica digital	50
3.1.5.1 Photoshop	50
3.1.5.2 Illustrator	58
3.1.5.2.1 Tipografía portada	58
3.1.5.2.2 Tipografía de contenido	62
3.1.6 Stroyboard	63
3.2 Análisis de resultado	65
3.3 Conclusiones y Recomendaciones	65
3.3.1 Conclusiones	65
3.3.2 Recomendaciones	66

CAPITULO IV

4. Bibliografía	67
------------------------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Técnicas e instrumentos utilizados dentro de la investigación	30
Tabla N° 2 Tutores educativos participantes en la investigación.....	31

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 3.1 Formato de Análisis.....	34
Cuadro N° 3.2 Manejo de Ilustraciones en Photoshop	49
Cuadro N° 3.3 Redacción y Escenas del Cuento Infantil	62

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración N° 3.1 Portada Técnica Lápiz.....	38
Ilustración N° 3.2 Lluvia de ideas de las escenas del cuento Técnica Lápiz	39
Ilustración N° 3.3 Lluvia de ideas de las escenas del cuento Técnica Lápiz	39
Ilustración N° 3.4 Lluvia de ideas de las escenas del cuento Técnica Lápiz	40
Ilustración N° 3.5 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	41
Ilustración N° 3.6 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	41
Ilustración N° 3.7 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	42
Ilustración N° 3.8 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	42
Ilustración N° 3.9 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	43
Ilustración N° 3.10 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	43
Ilustración N° 3.11 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	44
Ilustración N° 3.12 Definiciones de personajes y escenas Técnica Lápiz	44

Ilustración N° 3.13 Definiciones de personajes y escenas	
Técnica Lápiz	45
Ilustración N° 3.14 Definiciones de personajes y escenas	
Técnica Lápiz	45
Ilustración N° 3.15 Aplicación de la Técnica Lápiz color	46
Ilustración N° 3.16 Aplicación de la Técnica Lápiz color	46
Ilustración N° 3.17 Aplicación de la Técnica Lápiz color	47
Ilustración N° 3.18 Aplicación de la Técnica Lápiz color	47
Ilustración N° 3.19 Aplicación de la Técnica Lápiz color	48
Ilustración N° 3.20 Aplicación de la Técnica Lápiz color	48
Ilustración N° 3.21 Aplicación de la Técnica Lápiz color	49
Ilustración N° 3.22 Aplicación de la Técnica Lápiz color	49
Ilustración N° 3.23 Aplicación de la Técnica Lápiz color	50
Ilustración N° 3.25 Aplicación de la Técnica Lápiz color	50
Ilustración N° 3.26 Técnica Digital Photoshop	51
Ilustración N° 3.27 Técnica Digital Photoshop	54
Ilustración N° 3.28 Técnica Digital Photoshop	55
Ilustración N° 3.29 Técnica Digital Photoshop	55
Ilustración N° 3.30 Técnica Digital Photoshop	56
Ilustración N° 3.31 Técnica Digital Photoshop	56
Ilustración N° 3.32 Técnica Digital Photoshop	57
Ilustración N° 3.33 Técnica Digital Photoshop	58
Ilustración N° 3.34 Técnica Digital Photoshop	58
Ilustración N° 3.35 Técnica Digital Photoshop	59
Ilustración N° 3.36 Técnica Digital Photoshop	59
Ilustración N° 3.37 Técnica Digital Illustrator Portada Texto	62

INDICE GRÁFICOS

Gráfico N° 3.1 filtro 1 Photoshop	50
Gráfico N° 3.2 Filtro 2 Photoshop	50
Gráfico N° 3.3 Filtro 1 y 2 Photoshop	51

Gráfico N° 3.4 Luces y sombra foto original.....	51
Gráfico N° 3.5 Tipografía.....	58
Gráfico N° 3.6 Colores definidos título cuento	59
Gráfico N° 3.7 Colores definidos título fondo.....	59
Gráfico N° 3.8.Composición del título	59
Gráfico N° 3.9 Tamaño título	60
Gráfico N° 3.10 Tipografía.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1.1 Ilustración Conceptual.....	11
Figura N° 1.2 Narrativa	12
Figura N° 1.3 Decorativa	13
Figura N° 1.4 Comic	14
Figura N° 1.5 Humor gráfico.....	15
Figura N° 1.6 Infantil	16
Figura N° 1.7 Publicitaria	17
Figura N° 1.8 Infantil	18
Figura N° 1.9 Técnica Pluma y tinta	19
Figura N° 1.10 Técnica lápiz y carbón	20
Figura N° 1.11 Técnica lápiz de color	21
Figura N° 1.12 Técnica Pastel.....	22

RESUMEN

Este proyecto tiene como finalidad implantar una metodología que permita la creación de ilustraciones infantiles de manera fácil y concreta fusionando dos técnicas la manual y digital establecidos en el tema de la siguiente manera: “Propuesta metodológica de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad caso práctico cuento para niños de 4 – 6 años de la fundación “MIZPA” en el año 2016”, basados en el método deductivo y analítico, esto permitió observar debidamente a la muestra expuesta en esta investigación, la creación de la propuesta fusionando dos técnicas de ilustración y el análisis de los resultados que se obtuvieron.

Una estrategia para validar esta investigación fue el poder recopilar información acerca del tema planteado, establecer teorías de diferentes profesionales del diseño como autores de libros y publicaciones web que enriquecieron los conocimientos de manera sólida y real, siendo de ayuda para el diseñador gráfico.

Para la realización de este estudio se tomó en cuenta la población y la muestra de la Fundación de Desarrollo Integral “MIZPA”, donde existen 3 salones de colores verde, azul y amarillo cada uno con un total de 30 niños, de los cuales se escogieron 14 niños por salón para realizar la técnica de observación y 6 tutores responsables de los niños de 4 a 6 años.

En conclusión contando con la investigación que se realizó en este proyecto, los colores forman parte primordial de las ilustraciones para estas edades, se utilizó colores primarios y secundarios para tratar que cada escena creada se aprecien de manera real y dándole ese toque imaginativo del género narrativo tipo infantil, que tiene las especificaciones acordes para obtener un proyecto final de calidad.

Palabras claves: Propuesta metodológica, ilustraciones infantiles, técnicas manual y digital.

ABSTRACT

This project aims to implement a methodology for the creation of children's illustrations and easy concretely merged two techniques manual and digital set on the subject as follows: "Methodological proposal infant illustration based on manual and digital techniques under the concept of creativity if practical story for children 4 to 6 years of "Mizpa" foundation in 2016 "based on deductive and analytical method, this enabled properly observe the sample exposed in this research, the creation of the proposed blending two illustration techniques and analysis of results obtained.

A strategy to validate this research was to gather information about the issue raised, establish different theories of design professionals as authors of books and web publications that enriched the knowledge of solid and real, being helpful for graphic designer.

To carry out this study took into account the population and the sample of the Foundation for Integral Development "Mizpa" where 3 meeting green, blue and yellow are each a total of 30 children, of whom were chosen 14 children per classroom for observation technique and 6 tutors responsible for children 4 to 6 years.

In conclusion relying on the research carried out in this project, the colors are primary part of the illustrations for these ages, primary and secondary colors was used to treat each scene created will appreciate a real way and giving the imaginative touch of narrative genre child type having specifications chords for a final project quality..

Keywords: Methodological proposal, children's illustrations, manual and digital techniques.

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Planteamiento del Problema

El Diseño Gráfico de acuerdo a Lupton (2009), es una profesión que tiene como iniciativa el concebir ideas, programarlas y proyectarles de manera que al transmitirlos se pueda llegar con el mensaje deseado, al grupo social determinado, comprobando así la existencia de la comunicación visual.

Existen muchas teorías y procedimientos de forma generalizada acerca de las técnicas manuales y digitales de manera individual y de las ilustraciones infantiles, haciendo que cada diseño este enmarcado en lo digital o en lo manual pero muy pocas veces juntos.

Por tanto este proyecto está basado en las ilustraciones infantiles de tipo artístico fusionando la técnica manual y digital que posee el Diseño Gráfico con la finalidad de aportar a los profesionales de esta carrera la metodología que deben seguir al momento de crear las ilustraciones infantiles, acorde a las edades establecidas en este proyecto.

1.2 Marco de Referencia

Este proyecto investigativo se encuentra basado en los estudios realizados por Hidalgo (2014), con el tema de “ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos” llegando a la conclusión que la ilustración infantil es una herramienta muy importante al momento de educar a los más pequeños ya que ayudan a los adultos a transmitir mensajes sin mayor problema ni complicación, al comunicar con imágenes y en especial a los niños, mostrándoles gráficas y colores que a ellos les sea interesante.

Por esta razón es indispensable aplicar bien las técnicas manuales y digitales que propone este proyecto conocer los parámetros de las ilustraciones infantiles, a que edades se dirigen, para que pueda existir la comunicación visual siendo utilizado en diferentes campos del diseño gráfico; se debe recordar que actualmente a los niños no les gusta leer, sin embargo al presentar imágenes que les sean de interés, prestan la debida atención e interpretación de lo presentado.

1.3 Bases Teórica y científica:

Según Rodríguez (2009) en su libro “El Diseño Gráfico en materiales didácticos” menciona que: 1

“El Diseño Gráfico es un plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal, o una forma visual o audiovisual” (pág.30).

Ordoñez (2013), con el tema “Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca” manifiesta que logró recopilar información para realizar el diseño de los personajes de Corpus Christi; fiesta rica en sincretismo por tener un matiz dual, en la que se fusionan lo religioso con la fiesta popular; en donde los protagonistas son la gente, su gastronomía, cultura y tradición, juegos, saberes populares, religión y toda su historia.

Según el artículo de la Revista Accerto (2014) expresa lo siguiente:

El dibujo es obviamente la técnica más elemental que cualquier diseñador gráfico utiliza. Cuando menos para bocetar un trabajo, todos los diseñadores gráficos utilizan con mayor o menor frecuencia las técnicas asociadas al dibujo.

La enseñanza del diseño gráfico está basado en el dibujo. Este hecho se prolongó aproximadamente la década de los años noventa del pasado siglo. De esta manera un diseñador gráfico debía ser hábil con el lápiz y las tintas (pág. 4)

La técnica manual dentro del diseño gráfico se remonta a siglos pasados, donde era muy utilizada por grandes diseñadores y artistas, es parte del inicio de la comunicación visual que cada día intenta impregnarse en las mentes del público objetivo, ya sea por un producto o publicidad. Esta técnica permite detallar mejor los rasgos de las ilustraciones que se desea presentar.

1.4 Definiciones conceptuales

1.4.1 Enunciados sobre metodología

Orozco (2014) brinda una definición que hace referencia al conjunto de procedimientos precisos como métodos que tienen por intención ordenar el proceso de desarrollo continuo en la investigación, sea ésta científica o exposición doctrinal, a su vez al plan de investigación, donde plantea los objetivos a cumplirse de acuerdo al método científico. En otros términos, es el conjunto de pasos para desarrollar una investigación.

Entrando un poco más al tema de conceptos de metodología Aguilera (2013) refiere que el ámbito medular de operación en la metodología radica en el estudio lógico de los métodos, que conlleva al análisis de la lógica, su efectividad, y la cobertura de la eficacia que sustenta la investigación. Son propiedades conceptuales como metodológicas que se deben al diálogo entre individuos de la sociedad, constituidos por profesionales y académicos, a través de la producción de ideas y explicaciones que se fundamentan con el uso de la lógica y la práctica de investigación.

De las teorías anteriores se puede afirmar entonces que metodología es el conjunto de pasos orientados a obtener los objetivos trazados dentro de una investigación. Por tanto la metodología constituye el fundamento de la investigación, que a su vez se divide en la posición teórica y la parte epistemológica.

La Metodología en el campo investigativo dependerá de los fundamentos adquiridos por el investigador, ya que esta acción es la herramienta para el análisis del fenómeno a estudiarse.

1.4.2 Diseño gráfico

Según la postura de cada investigador y el enfoque que se tome, el diseño gráfico puede tener varias definiciones. Williamson (2006) refiere que es un arte, y es a su vez conocido como el diseño en la comunicación visual, definiéndolo como el proceso que permite crear, plasmar un conjunto de objetos visuales, que tienen por fin la comunicación estratégica, manteniendo claridad. Esta práctica debe desarrollar

constantemente la habilidad de crear imágenes que puedan representar o descifrar un mensaje de manera clara y lógica para no perder el hilo de la transmisión que debe existir en el receptor, donde la palabra en ocasiones no llegue a ser necesaria.

Desde el punto de vista de Ambrose y Aono-Billson (2011) tienen la percepción que el diseño gráfico tiene la facultad de representar con imágenes mensajes específicos para un público determinado. Cabe recalcar que es fundamental considerar el significado que se le atribuye a los distintos elementos visuales.

Este autor señala la importancia de poder comunicar gráficamente ideas, hechos, valores procesados y sintetizados en lo que se refiere a la comunicación, dentro de los factores que encierran lo Social, Cultural, Económico y Tecnológico, teniendo en cuenta al público al que va dirigido.

Se puede decir entonces que el Diseño Gráfico es una disciplina que tiene por propósito la comunicación con elementos simbólicos, siendo aplicable por su transversalidad a todos los ámbitos expuestos. Dentro de los campos de acción existentes, se puede mencionar a las siguientes: Diseño gráfico publicitario, Diseño web, identidad corporativa, tipográfico, cartelería, señalética, editorial, envases y embalajes, multimedia entre otros. Estas aplicaciones del diseño gráfico se encuentran en todas partes, debido a que son parte elemental de la comunicación.

1.4.3 Comunicación visual

Apelando al criterio de varios entendidos sobre el tema, para el presente estudio se tomó como referencias conceptuales, autores que definen a la comunicación visual como el significado de mensajes. Costa (2012) tiene una clara percepción de que todo lo que nos rodea comunica, debido a que cada cosa tiene su propio significado. Es decir que aunque no nos parezca algo, sería difícil evitar transmitir información, ya que el diseño gráfico va más allá que un simple dibujo o imagen.

En otras palabras, la comunicación visual se fundamenta en el significado de los elementos que hacen parte de una composición y que buscan dar a conocer un mensaje claro trascendiendo del medio y del tiempo. Sin embargo el criterio de Giacomino

(2015) brinda una definición de lo que es la Comunicación visual, considera que es un proceso enmarcado en la creación, difusión y recepción de mensajes visuales. La diferencia parte de los diferentes soportes a utilizar, ya que el foco importante de un diseño es poder transmitir visualmente el mensaje deseado, que sea cautivador y fácil de comprender.

Entonces de acuerdo a lo mencionado la Comunicación visual prácticamente es todo aquello que podemos ver, creando de esta manera mensajes fáciles de entender y de manera inmediata por parte del receptor. Dentro del mismo, prevalecen las imágenes que están dentro de la construcción del mensaje, acompañado del texto, generando una idea al receptor, que es el objetivo de la comunicación visual, transmitir una idea por medio visual.

La comunicación visual va más allá de lo informativo, puesto que permite establecer identidad, cultura, formas de expresión o movimientos de vanguardia, que a la larga buscan comunicar a través de la construcción del significado e interpretación del mensaje, para que exista el lenguaje visual debe regirse parámetros ya establecidos como un conjunto de reglas o sistemas que permiten la debida interpretación del mensaje visual.

Para finalizar la comunicación visual transmite un mensaje de manera creativa, proporcionada y estética.

1.4.4 El diseñador gráfico y la comunicación

Cualidades o características que poseen los diseñadores gráficos así los describe Shaughnessy (2008) en este caso cuando afirma:

El conocimiento cultural es vital para el diseñador moderno, y la mayoría de los diseñadores son personas con conocimiento cultural, por esta razón suelen demostrar un sofisticado sentido del humor (algo que no debería sorprendernos), ya que el diseñador es observado, y el mejor sentido de humor procede de la observación microscópica. (p. 15).

Es decir, el diseñador al realizar las piezas gráficas debe tener el conocimiento cultural del público al cual se va a dirigir, ya que crea o describe gráficamente el mensaje que desea transmitir, definidos de manera física o digital.

La estrategia de mayor alcance sería el poder resolver de manera creativa los problemas que existen dentro de la comunicación visual en una empresa, brindando propuestas nuevas, frescas que puedan captar las ideas verbales del cliente y poder plasmarlas en un diseño donde se fusione la información y la emoción o deseo que su cliente trata de mostrar, siendo autor de sus propias creaciones.

Cada Diseñador Gráfico tiene una afinidad con las diferentes ramas que posee esta disciplina, además les permite trabajar de una mejor manera, y sacar mucho más provecho a la creatividad que posee, sin embargo eso no implica que puede desenvolverse en cada una de éstas áreas, ya que su preparación se enmarca en el manejo profesional de las herramientas de producción, imágenes y gráficos por computadora.

1.4.5 Creatividad

Es una de las capacidades que posee la persona como ser humano al momento de crear, esto lo menciona Villagómez (2014) refiere que la creatividad en el ser humano es la capacidad de provocar nuevas cosas con cierto valor, es decir que define a la Creatividad como la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama “creatividad” ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella y tener resultados positivos, por tanto es la característica que se posee. En ocasiones se puede desarrollar la creatividad, a través de crear e innovar diseños nuevos y acordes al requerimiento de los clientes, pero a su vez se puede sufrir un estancamiento, impidiendo tener ideas que contribuyan a su realización.

En la misma línea, el criterio de Borrini (2016), no está alejado del pensamiento del diseñador anterior cuando lo describe como una insaciable curiosidad, se necesita de mentes fresca con iniciativas creativas, para crear una visión clara de lo que se espera y se desea, capacidad de proyección.

Se puede concluir que la creatividad es una de las capacidades que posee el ser humano de mucho valor y de utilidad. En el caso del Diseñador Gráfico el de poder crear, innovar y proponer soluciones gráficas en su entorno de esta manera resolver inconvenientes y necesidades de un cliente.

Todas las personas poseen creatividad, cada una en mayor o menor grado, pero poseen la capacidad de inventar o crear cosas nuevas para mejorar el futuro.

1.4.6 Ilustración

Las ilustraciones son consideradas parte de un sistema que tiene relación con el texto, Vivas (2011) así lo define: “Las ilustraciones gráficas forman parte de un sistema superior de sentidos que las engloba y las pone en relación con los textos de manera ineludible, pero también problemática”. (p. 19).

Entonces se puede decir que las ilustraciones son imágenes que se relacionan como complemento al mensaje claro y sencillo que se requiere enviar.

Ahora, partiendo de este conocimiento, Ambroset y Harrys (2006) consideran que:

Para muchos diseñadores la fotografía ha sustituido a la técnica de la ilustración (en gran parte debido a su capacidad para mostrar los detalles de una imagen). Sin embargo, la saturación de imágenes fotográficas en los medios impresos ha hecho que algunos diseñadores volvieran a la ilustración con la finalidad de crear algo distinto.

Una ilustración puede ir más allá de los límites físicos de un objeto fotografiado y, por ello, es capaz de expresar emociones y de clarificar ideas de un modo que no se puede conseguir con una fotografía. Una ilustración puede transmitir la sensación de algo muy personal. Esto se debe en gran parte al tiempo que un ilustrador dedica a la creación de la imagen y al hecho de que se crea a mano en lugar de utilizar un dispositivo mecánico (aunque no siempre es así). (p. 36).

Entonces de acuerdo a lo citado, las ilustraciones van más allá de una simple imagen decorada, desde sus inicios sirvieron para la comunicación, y pese a los avances

tecnológicos que con el pasar del tiempo se han presentado, denota que la ilustración constituye un elemento complementario al mensaje representado de manera simbólica, como puede ser en el caso del texto.

Es relevante para el presente estudio considerar otras posturas relacionadas con la teoría anteriormente expuesta. En esa parte se mencionan los avances tecnológicos que existieron desde sus inicios y lo que ha traído a su paso el Diseño Gráfico de la siguiente manera:

Desde la introducción de los primeros ordenadores en los estudios de diseño a principios de la década de 1990, el software de diseño ha evolucionado enormemente. Ahora, los programas de diseño manipulan objetos e imágenes y transmiten una calidad adaptada a los estándares del sector (Ambroset, Aono y Billson, 2011, p.90).

Dentro de las actualizaciones de software que han permitido aminorar el tiempo de trabajo, respecto a los detalles de un diseño, la ilustración aún está en auge, por sus ilimitadas aplicaciones, realizándolas de manera artística o digital. Significa entonces que a pesar del aporte de las herramientas tecnológicas es necesario cultivar las técnicas clásicas como una forma de enriquecer las propuestas ilustrativas orientadas a generar soluciones de comunicación visual acordes a los requerimientos de la sociedad.

1.4.7 Usos de la ilustración

Las aplicaciones que se pueden dar en el campo de la ilustración trascienden a la acción ornamental para convertirse en un elemento complementario al mensaje, creando el lenguaje visual. Partiendo de las enseñanzas didácticas, el uso de las ilustraciones ha tomado una posición importante por profesionales de la pedagogía según lo menciona Vertikova (2012) de la siguiente manera:

El uso de las ilustraciones en la enseñanza y el proceso de aprendizaje siempre ha sido objeto de estudio e investigación a lo largo de todas las etapas del desarrollo de la didáctica ocupando un puesto muy importante en las concepciones de los grandes pedagogos. (p. 22).

En este sentido surgen diversos tipos de ilustraciones, cuya aplicación depende del tipo de mensaje y de receptores hacia el cual va dirigido la información. A continuación se detallan los tipos de ilustraciones basados en el criterio del investigador.

1.4.7.1 Ilustración científica

Como su nombre lo indica se basa en la presentación de imágenes totalmente detalladas, ya que sirven para brindar la información de manera clara y precisa por medio de la agrupación de elementos que en conjunto permiten la comprensión de un tema complejo.

Por tanto Búmbalo (2001) manifiesta como punto clave que la investigación científica se adhiere a las sugerencias del arte, es decir que la sensibilidad existente en el arte se experimenta en las directrices de la ciencia.

La ilustración científica se puede decir entonces que tiene sus inicios en las pinturas rupestres, cuando la historia relata la comunicación que se tenía por medio de estas ilustraciones, que les permitía comunicarse entre sí.

1.4.7.2 Ilustración publicitaria

Este tipo de ilustraciones son aquellas aplicadas en el área netamente publicitaria de productos o servicios que están en competitividad dentro del mercado, brindando la información que el consumidor necesita.

Como hace mención Alonso, (2013) acerca que la ilustración publicitaria debe ser diseñada de tal manera que cumpla con los objetivos de su creación, debido a que es la parte fundamental para transmitir la información o mensaje al público elegido, es por esto, que cada producto o servicio tiene una competencia de imagen debido a que deben darse a conocer, y presentar las características y beneficios de tenerlos.

Por tanto es fundamental crear piezas gráficas que permitan realzar una marca o producto al momento de ser anunciados al consumidor.

1.4.7.3 Ilustración literaria

Estas imágenes literarias se las encuentra en los libros, revistas, como soporte del texto para brindar una mayor claridad al mensaje que se desea transmitir.

En relación a lo expuesto anteriormente Barahona (2015) aclara que este tipo de ilustración pone en práctica no solo las herramientas sino también de información de textos literarios que vienen en presentaciones como libros, revistas, etc. Ahora él lo enmarca desde la parte conceptual hasta el modelo con fines de publicación.

Este tipo de ilustraciones está basada en textos, muy pocas veces acompañados de imágenes, debido a que el contenido es contado por medio de palabras, para aquellas personas que les interesa la lectura y la pueden describir como un aprendizaje de conocimiento.

1.4.7.4 Ilustración editorial

Este tipo de ilustración fue utilizado en los inicios del Diseño Gráfico para poder enriquecer al texto de periódicos, revistas y ahora también para la diagramación de páginas web.

Santa (2014) tiene como concepto que este diseño está basado en una estructura y en una composición donde arrojan como resultados los libros, periódicos, revistas, etc. Esta ilustración es más minuciosa al momento de ser aplicada.

A su vez tiene una frase que interpreta o se asimila a la realidad del diseño editorial, donde no solamente lo trata como un concepto, sino que en porcentajes califica la importancia que tiene al momento de visualizarlo, Santa (2014) tiene un análisis más profundo cuando explica que existe un 90% de memoria visual en relación a la auditiva, debido al impacto que causa una imagen.

1.4.8 Géneros de la ilustración

Este tipo de géneros dentro de la ilustración consiste en ir más allá, de los datos proporcionados, desarrolla una idea principal, que tiene inicio en las indicaciones pautadas por el ilustrador al momento de crear la pieza gráfica.

Personificando ideas generales, encuadradas al estilo que tiene cada diseñador y a la creatividad que pueda llegar a tener al momento de trabajar la idea principal, esta clasificación de géneros de ilustración se encuentran basados en el criterio del investigador:

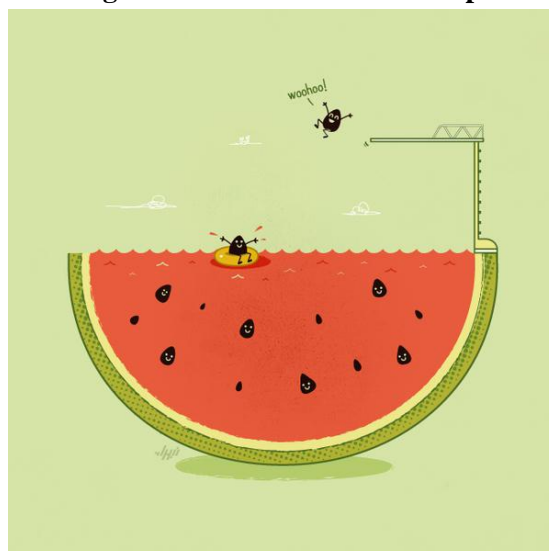
1.4.8.1 Conceptual

Este tipo de género ilustrativo - conceptual se caracteriza por no regirse a un texto definido, sino que tiene la oportunidad de desarrollar una idea personal acerca de un tema específico.

En una estructurada definición que conlleva diferentes ítems para la comprensión González (2015) tiene como conocimiento que este tipo de ilustraciones representa visualmente un concepto, que consigo está llena de ideas referentes a lugares, fechas, etc. Por tanto considera que por lo general estas ilustraciones no poseen guion, ni argumento, y en ocasiones ni siquiera requiere de texto.

Las ilustraciones conceptuales son aquellas que brindan libertad a la hora de ilustrar e interpretar de manera personal cierto tema.

Figura N°1.1 Ilustración conceptual



FUENTE: Rock21 Blog De Diseño Gráfico

AUTOR: Nabhan Abdullatif

1.4.8.2 Narrativa

Es la línea de interpretación que permite la conexión entre el ilustrador y el lector, debido a que se rige a una secuencia de hechos o sucesos establecidos en el texto donde esta detalladamente el mensaje que se desea enviar.

En la misma línea de pensamiento estas ilustraciones cuentan una historia como lo menciona Galán (2012) cuando la define como una narración de historia, sea esta de ficción, de manera que se puede clasificar como apoyo de un texto o forman parte del mismo.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que en algunos casos los lectores prefieren formar sus propias ideas sobre la apariencia de los personajes; y en otros, los detalles representados tienen que ser totalmente fieles a la descripción literal. Esto puede causar inconvenientes al ilustrador, una muestra factible de este tipo de ilustración se observa a continuación:

Figura N°1.2 Ilustración narrativa



FUENTE: Ilustrablog de Enrique Carlos

AUTOR: Enrique Carlos

1.4.8.3 Decorativa

Estas ilustraciones se diferencian de otros tipos, debido a que complementan al texto con la finalidad de crear una pieza gráfica que permita embellecer la página, eso se ve como ejemplo en las primeras manifestaciones editoriales como el libro ilustrado en los antecedentes históricos del Diseño Gráfico, en este tipo de casos se habla de ilustraciones secundarias que apoyan al diseño gráfico en publicaciones creativas. De igual manera Ríos, (2015) manifiesta que “Es la ilustración que acompaña al texto para embellecer la página. Suelen ser ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones, generalmente manchas, formas abstractas, detalles etc.” (p. 4). Por esta razón esta ilustración aún mantiene su auge, y estilo utilizado en libros juveniles.

Figura N° 1.3 Ilustración decorativa



FUENTE: DOMESTIKA Tapaforast-Ilustraciones Decorativas.

AUTOR: Castello Fernando

1.4.8.4 Comic

Las ilustraciones de este tipo pueden descifrar un guion corto, por medio de imágenes que faciliten su comprensión, por tener una estructura básica de viñetas que representan un momento específico de la situación contada, en ocasiones el texto no es indispensable, porque sus propias ilustraciones denotan gran celeridad al momento de que el lector las observa con gran interés. Ríos (2015) describe como “ilustraciones interpretativas de un guion, se lo puede plasmar casi parecido a una película de cine, debido a que posee personajes netamente caracterizados por el autor que cuentan una historia”. (p.5).

Las ilustraciones de comics son fáciles de entender, es una narración que posee secuencia de manera indirecta, esto quiere expresar que no es el resultado final, ya que aún se pueden realizar verificaciones y rectificaciones del mismo. Lo que hace interesante esta ilustración es lo secuencial que es, y los grados de iconicidad que hace la diferencia de un dibujo realista de otro sintético.

Por tanto esta ilustración comic, se basa en narrar de manera gráfica y secuencial, las imágenes que desarrollan la historia. Es un medio que aun esta por desarrollarse pero que está lleno de posibilidades, la finalidad del mismo es comunicar más allá de lo que se puede observar, ya que es una narración de historias por medio de ilustraciones.

Figura N° 1.4 Ilustración comic



FUENTE: DOMESTIK

AUTOR: Miguel B. Núñez

1.4.8.5 Humor gráfico

Este tipo de ilustraciones transmite humor e ingenio debido a los rasgos esenciales que posee y aun estilo caricaturescos. Soto (2011) expresa lo siguiente:

El humor gráfico es una manera de hacer críticas a la sociedad, en las que una mirada diferente refresca y da connotaciones que en la instantaneidad de la información no se obtiene. No es curioso entonces, que en nuestro país de las noticias poco cubiertas, de los medios con agendas monotemáticas, de ciudadanos pasivos y de ausencia de conversación y opinión, el humor gráfico esté en aumento, los jóvenes ilustradores han tomado la oportunidad y el espacio para transformar la información y el acontecer nacional en sus propias opiniones dibujadas sobre la realidad (párr. 4).

De manera que estas ilustraciones brindan otro enfoque a la hora de comunicar, y es utilizado a la hora de dar una opinión respecto a la política de un determinado país, con la finalidad de entretener y expresar la realidad de manera ilustrativa.

Figura N°1.5 ILUSTRACIÓN HUMOR GRÁFICO



FUENTE: Sitiocero

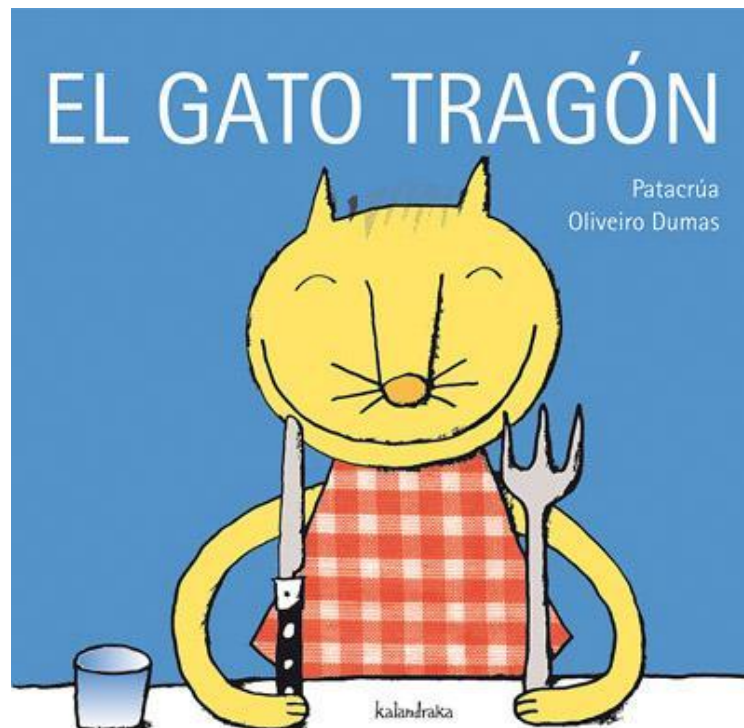
AUTOR: Soto Mariluz

1.4.8.6 Infantil

Estas ilustraciones comprenden un campo más amplio al momento de utilizarlas, ya que se debe analizar la edad correspondiente al momento de crear las ilustraciones, debido a las características que poseen y que deben ser manejadas de manera sencilla en un tema. Como lo menciona Ríos, (2015) “las ilustraciones infantiles abarcan de gran manera aun grupo de lectores de corta edad, para comunicar de manera clara y legible el mensaje que se desea transmitir”. (p. 8).

En la historia de las ilustraciones infantiles, se describe el inicio e importancia de textos o libros para el desarrollo infantil así lo menciona Fernández (2003), cuando analiza la historia y nota que en cierto punto del auge del Diseño Gráfico las ilustraciones infantiles empiezan a tener espacio en la sociedad, es decir que empieza hacer realizado la literatura infantil en España en los años 60.

Figura N° 1.6 ILUSTRACIÓN INFANTIL PARA NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS



FUENTE: banrepcultural.org

AUTOR: Dumas Oliveiro

1.4.8.7 Publicitaria:

Estas ilustraciones dan forma y personalidad a una marca o producto, deben ser manejadas con suma importancia ya que es en si la presentación de la empresa y el impacto que pueda causar en el ámbito de mercadeo del producto o servicio que proyecten. Desde el punto de vista de Santa (2013) afirma:

La ilustración publicitaria tiene una amplia área de trabajo. Fortalecida por las técnicas actuales de diagramación por computadora (Corel Draw, Photoshop, software de diseño y animación 3D), los recursos infinitos de Internet y aliados precisos como la fotografía, entre otros, la ilustración publicitaria ha potenciado el dibujo trasladándolo a un campo artístico de mucho mayor alcance. Ya sea en empaques, logotipos, afiches, mascotas publicitarias, cómics corporativos, animaciones, visualizaciones de servicios o artes conceptuales de productos, la ilustración es una poderosa arma de ventas que llega al consumidor de manera concisa y clara facilitando así su toma de decisión. Ningún arma publicitaria quedaría completa si es que la Ilustración no le diera el punto final, el brillo de distinción que la marca pretende (pág. 1).

Un ejemplo de estas ilustraciones se encuentra enmarcada a continuación:

Figura N° 1.7 Ilustración publicitaria



FUENTE: IFAHTO

AUTOR: Salas Bracho Guillermo

1.4.9 Historia de la ilustración infantil

En uno de los artículos de la Revista Artes (2007) menciona que la literatura para niños empezó a inicios del siglo XVII los libros creados con la finalidad de ser educativos, religiosos y moralizadores.

Se puede deducir entonces que las ilustraciones infantiles con el pasar del tiempo tomaron fuerza, sobre todo en partes mencionados por la Revista “Arte”, donde eran más cotizado realizar este tipo de ilustraciones debido a las necesidades que se apreciaban en los libros infantiles, convencidos que esta técnica de ilustración ayudaba positivamente al desarrollo de la niñez. “La literatura para niños, especialmente el cuento y la fábula, remonta sus orígenes en occidente a la narrativa oral surgida en Grecia y Roma, la cual tuvo una marcada influencia en tradiciones orales egipcias”. (Duque, 2012, p. 18).

Al realizar una relación comparativa en función del tiempo, las ilustraciones antiguas eran simples y acompañadas ocasionalmente de texto, cada imagen hablaba por sí sola y no necesitaba traducción, causando en el lector infantil un interés más allá de la lectura. En la actualidad el énfasis en las ilustraciones infantiles es personalizarlas. Están diseñadas con elementos acordes a la edad de los niños, características y parámetros que incide en la parte imaginativa.

Figura N° 1.8 Ilustración Infantil



FUENTE: OLDSKULL

AUTOR: Joey Chou

1.4.10 Técnicas de ilustración

Las técnicas de ilustración que se conocen y son de utilidad al momento de diseñar, es un mundo increíble en el ámbito de los niños, debido a que el ilustrador debe mantener la misma altura de creatividad para observar las imágenes que a menudo se pasa por alto y que permite transmitir lo deseado, de acuerdo al enfoque que presenta Paredes (2012) la base fundamental del diseño gráfico es la técnica manual, debido a que se pueden realizar trazos bien detallados y compara a la técnica digital como una herramienta tecnológica de apoyo.

1.4.10.1 Técnica manual

Zanón (2007) expresa lo siguiente:

Hasta la mitad del siglo XV, los libros eran difundidos a través de las copias manuscritas que se hacían en los monasterios por monjes dedicados exclusivamente al rezo... Las ilustraciones y las capitulares eran producto decorativo y artístico del propio copista, que ornamentaba cada ejemplar que realizaba según su gusto. La realización del trabajo era larga, podía durar hasta diez años (pág. 12).

Esta técnica fue utilizada en los orígenes del campo editorial, por la calidad y detalles minuciosos a los que eran sometidos los manuscritos. De acuerdo a los avances tecnológicos, se crearon programas que apoyan al proceso de ilustración, pero que no reemplazan el estilo al momento de crear imágenes o ilustraciones de un pensamiento creativo.

1.4.10.1.1 Pluma y tinta

Es un medio totalmente tradicional, que se mantiene vigente, por varios diseñadores gráficos que consideran esta técnica un estilo apropiado para crear ilustraciones donde se pueda detallar minuciosamente rasgos de un personaje, mezcla de colores y vitalidad de una escena o paisaje a presentar.

Para tener una idea de lo que es utilizar esta técnica manual se muestra el trabajo del diseñador gráfico Guayaquileño José Daniel Santibáñez, siendo un referente en el comics ecuatoriano, tomado del blog de Rodríguez, (2012), mediante una entrevista donde manifiesta lo que es para él ilustrar:

El concepto de ilustrador era tomado como sinónimo de bocetista, alguien que repetía lo que un Director Creativo le decía (en una agencia de publicidad), y que tenía buena mano para usar el aerógrafo. Eso, para mí, no era ilustrar, así que me dediqué a practicar por mi cuenta, en ilustraciones basadas en libros que leía, y en mis cómics.

Mi estilo ha sido influenciado por muchos ilustradores cuyo trabajo conocí en EEUU: Neal Adams, Frank Frazetta, Boris Vallejo, John Byrne, Jim Aparo, Gil Kane. Hay muchos. Era un devorador de novelas y cómics, y siempre coleccionaba libros de ilustración. Me especializo en ilustración a pluma/marcador/tinta negra. Siempre me gusta ilustrar escenas de acción, terror o Ciencia Ficción (pág. 1).

Figura N°1.9 Técnica pluma y tinta



FUENTE: Blog Ilustradores Ecuatorianos

AUTOR: José Daniel Santibáñez

1.4.10.1.2 Lápiz y carboncillo

Esta técnica tiene la característica de mostrar composiciones en blanco y negro para los diferentes textos de trabajo, es usado con frecuencia aun en los diseñadores gráficos como lo expresa Juárez, (2013) en cada uno de sus diseños, debido a que para el estilo grafico que posee esta técnica le permite manejar la ambigüedad, creando pequeños tips, como quemar ramas pequeñas de madera, el carboncillo sobre el papel, el azulado que era el medio favorito para pintores de esas técnicas.

Figura N° 1.10 Técnica lápiz y carboncillo



FUENTE: PEQUEÑOS ARTISTAS- taller infantil mjbarrera

AUTOR: Barrera María

1.4.10.1.3 Lápiz de color

Consiste en brindar mayor tonalidad de colores a la hora de ilustrar para obtener el trabajo final, lo menciona Almagro, (2009) expresando lo siguiente:

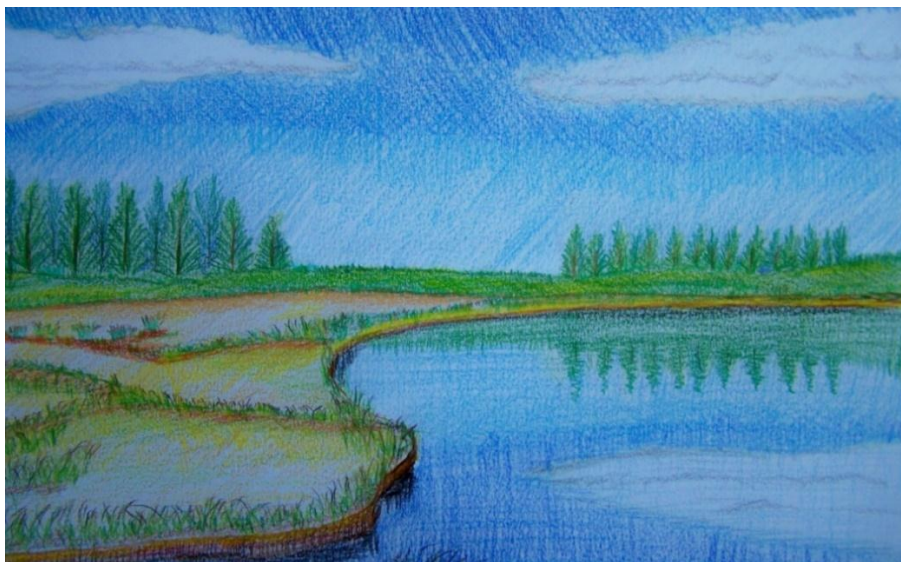
Los lápices de colores ya se usaban con frecuencia en la Francia del siglo XVI para la realización de retratos. Esto se debía a la rivalidad que siempre tuvo el dibujo con la pintura. Los lápices permitían obtener resultados pictóricos con una técnica dibujística. Sin embargo, no se empezaron a fabricar industrialmente hasta el siglo XIX.

Las ventajas que nos ofrecen los lápices de colores son las siguientes:

- Riqueza de tonos.
- Posibilidad de hacer tramas y fusiones.
- Posibilita las variaciones vibrantes en los paisajes y los reflejos suaves en los desnudos.
- Son prácticos y de uso inmediato.
- Los trazos de los lápices de colores se hacen como si fueran pinceladas breves y delgadas, buscando un empaste cromático obtenido al mezclar colores diferentes.
- Los MATICES se producen con el ENTRAMADO.

Cada lápiz produce distintos matices según la presión que hagamos y según la superposición de los trazos (pág. 1).

Figura N° 1.11 TÉCNICA LÁPIZ DE COLOR



FUENTE: Blog de Arte, 2010

AUTOR: Gustavo González

1.4.10.1.4 Pastel

Considerada como una técnica frágil, debido a la textura de sus barras de colores que permiten al diseñador dar un aspecto aterciopelado sobre el papel, así define esta técnica Alejo (2008), dentro de los trabajos gráficos que ha realizado:

La pintura pastel es una técnica pictórica seca de una calidad excelente. Se trata de barritas compuestas de pigmento y un poco de goma de tragacanto como aglutinante. El pastel tiene un aspecto aterciopelado sobre el papel, vivo, atractivo, pero además, es una técnica muy agradecida, ideal para practicar con el color, puesto que al ser una técnica seca no se necesitan disolventes ni pinceles.

Ventajas

1. Es una técnica rápida, muy relacionada con el dibujo, por lo que permite la agilidad y espontaneidad.
2. Permite la representación o copia de la realidad. Con pasteles se pueden crear obras muy realistas.
3. Aporta un color vibrante y muy vivo. La última capa, al no fijarse con el fijador, consiste en polvo suelto sobre el papel, lo que hace que el color del pigmento no haya sido apagado por los aglutinantes.
4. Se puede combinar con acuarela, acrílico, óleo, collage, y otras técnicas secas y húmedas.
5. Permite el método aditivo: ir añadiendo capas de color una sobre otra.

Desventajas

1. Se suele pintar sobre papel y esto hace que la obra sea frágil y necesite ser protegida con cristal.
2. El color puede ensuciarse al ser polvo suelto, con lo que hay que saber fijarlo con fijador o tener mucho cuidado de no alterarlo y no darle golpes, ni vientos, ni tener humedad mientras se está trabajando. Al finalizar el trabajo, siempre se debe proteger la obra.
3. Si se añade demasiada pintura, es decir, demasiadas capas, la obra puede estropearse por exceso, resultando demasiada pesada y opaca.
4. No se puede borrar totalmente como en otras técnicas, por lo que los errores son difíciles de arreglar (párr. 1).

Por tanto esta técnica requiere de un trabajo especial, y de cuidado minucioso para preservar la calidad de la pieza gráfica.

Figura N° 1.12 TÉCNICA PASTEL



FUENTE: Pintura y Artistas

AUTOR: Cristina Alejos

1.4.10.1.5 Acrílico y óleo

Esta técnica tiene como base utilizar pintura como la acuarela, teniendo parecido al óleo, y es considerado fácil su secado para los ilustradores, uno de ellos es Torregrosa (2010), que maneja esta técnica y la describe de la siguiente manera:

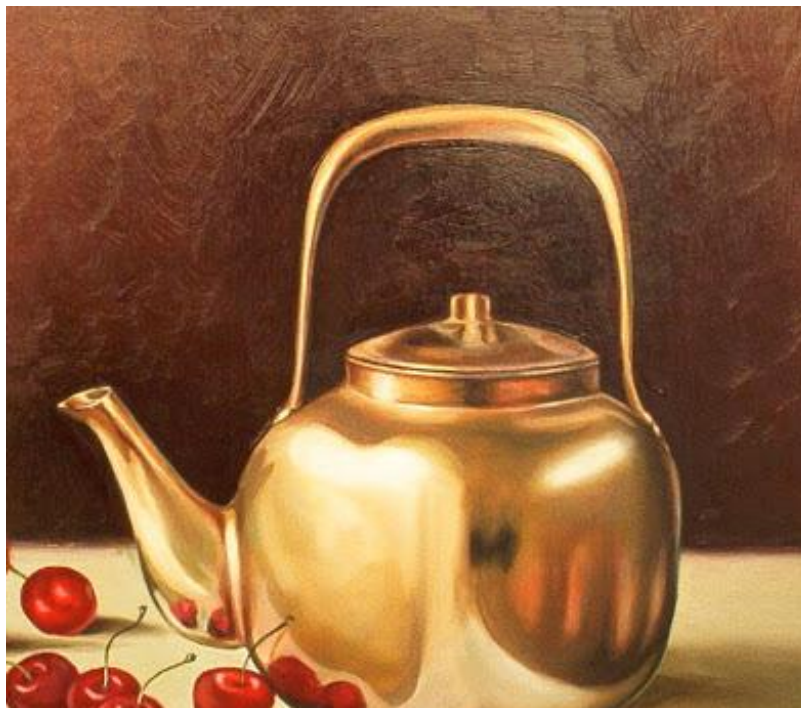
La pintura acrílica es una técnica pictórica interesante que comenzó a utilizarse artísticamente en la década de 1930, y que se consolidó en la década de los 50, por lo que podemos afirmar que es muy joven.

Pertenece al grupo de los "temples", que son pinturas en las que uno de los aglutinantes principales es el agua. El temple tradicional es una mezcla de cola (animal) + huevo + agua + pigmento. Y la pintura acrílica es una mezcla de resina sintética + agua + pigmento otros componentes como geles, emulsionantes, coloides, iniciadores, monómeros, etc. que dependerán del fabricante y dan calidad a la pintura, su uso y posterior conservación.

Se trata de una técnica que emplea los mismos pigmentos usados en óleo pero diluidos en un aglutinante acrílico conformado por una resina sintética. El medio así resultante es soluble en agua. Su secado es rápido y el acabado mate (menos medio acrílico) o brillante (más medio). Una vez seca es resistente al agua (pág. 1).

De manera que esta técnica es utilizada desde la antigüedad, por ilustradores que están identificados al utilizar dicha técnica.

Figura N°1.12 TÉCNICA ACRÍLICO Y ÓLEO



FUENTE: Taller de Julia Torregrosa Soria

AUTOR: Julia Torregrosa

1.4.10.2 Técnica digital

Con la innovación de la tecnológica existente, se considera una herramienta que facilitaría el tiempo de acuerdo a lo mencionado en uno de los artículos del periódico El Comercio. Paredes (2012), afirma que “El uso de las herramientas informáticas y digitales es una constante, sin que esto signifique un abandono de las destrezas manuales, pues se evidencia una relación con la línea y el trazo” (pág. 2).

Es decir que ya no se nombraría como trabajo final a aquella ilustración hecha de soporte de papel, sino que se encuentra la facilidad de escanear la imagen y realizar la parte final, podría llamarse retoques estéticos del proceso de manera digital, aplicando colores y texturas por medio del ordenador que genera la ilustración final.

Existen diversas maneras de trabajar ilustraciones mediante programas informáticos que permiten rediseñar una ilustración de los cuales se puede nombrar: Illustrator, Photoshop, Corel Painter, incluso llegando a realizar directamente dibujos con lápiz digital sobre la tableta electrónica.

1.5 Marco Legal

Este proyecto investigativo se apoya en las Reglamentaciones legales que tiene la Constitución de la República del Ecuador, como lo menciona:

Art.16. Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.
2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Según la Ley Orgánica de Educación Intercultural en relaciona los derechos de los estudiantes según el Art. 7 manifiesta que:

Los y las estudiantes tienen derechos recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos libertades.

Fundamentales y promoviendo sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación (p.13).

Ministerio de Educación (2014) expresa lo siguiente:

El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales (pág. 13).

El Ministerio de Educación divide en dos partes as edades preescolares, para poder tener mejores resultados al momento de la comprensión de temas e imágenes que se les impartirá.

Ley de Comunicación Art. 38 menciona: “**Definición de publicidad:** Es cualquier forma remunerada o paga de difusión de ideas, mercadería, productos o servicios por parte de cualquier persona natural o jurídica con fines comerciales” (pág. 14).

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo General

Crear una metodología que facilite la construcción de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad caso práctico cuento para niños de 4 – 6 años de la fundación “MIZPA” en el año 2016.

1.6.2 Objetivos específicos

- Recopilar e investigar las técnicas de ilustración.
- Analizar la tipología de las ilustraciones infantiles y las técnicas a utilizar.
- Realizar el estudio de la ilustración infantil para niños de 4 a 6 años de edad.
- Proponer la metodología de ilustración basada en los resultados.

CAPITULO II TEXTO

2. Materiales y Métodos

2.1 Modalidad de la Investigación

Dentro del diagnóstico de este proyecto se recopiló toda la información con la finalidad de presentar una alternativa de solución para los Diseñadores Gráficos en la parte de ilustración infantil.

La modalidad que se utilizó es de manera cualitativa, ya que no maneja números, está basada únicamente a las características de las técnicas de diseño en las ilustraciones infantiles y las conductas reflejadas en el grupo de 4 a 6 años.

Se aplicó la fusión de la técnica manual y digital a las ilustraciones infantiles, para generar una guía plasmada en la creación del caso práctico cuento infantil para niños de preescolar, de esta manera se conoció las características y particularidades que existen al momento de fusionar las técnicas y ser reflejadas en las ilustraciones infantiles para su correcta aplicación posterior y ser de ayuda a los profesionales del área del diseño gráfico.

2.2 Tipos de estudio

El tipo de estudio que se consideró en este proyecto es el Descriptivo ya que está basado en conseguir información acerca de un proceso o fenómeno, para puntualizar las implicaciones que se encuentran, sin tener que profundizar en el origen o la causa de la

situación, establecido en una de las publicaciones de la Comisión Académica UPEC (2011, pág. 19)

Con la información recopilada esta investigación se apoyó de la técnica de la observación y la entrevista; debido a que uno de los factores que concluyó el uso de la fusión de las técnicas manuales y digitales en las ilustraciones infantiles fue el observar al grupo de niños específicos en este proyecto, y la entrevista realizada a dos profesionales que conocen del tema.

2.3 Método

Este proyecto de investigación está basado en el siguiente método:

Método deductivo: SE aplica este método para mejorar la organización y la aplicación de la fusión de las técnicas manual y digital.

2.4 Técnicas

2.4.1 Observación

Esta técnica permitió observar, analizar y registrar los resultados de como las ilustraciones infantiles creadas acorde a las edades de 4 a 6 años, pueden lograr una comunicación visual real, es decir que exista la interpretación verdadera del mensaje que se proyecta. Para la sistematización de ésta técnica se utilizan fichas de observación (Ver anexo n.3).

En relación con los docentes responsables se tomó un test, para confirmar que la propuesta de este proyecto es necesaria en este entorno, para obtener un resultado debido a la convivencia que ya tienen y por el aporte de aprendizaje que brindan a este público objetivo, el modelo estructurado se lo puede observar en el Anexo N° 2.

2.4.2 Entrevistas

Esta técnica está directamente relacionada con los profesionales del área, aportan con criterios basados en su formación académica, así como sugerencias para el mejor desarrollo de la investigación. Montoya (2013) considera que la entrevista “Es un acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas con el fin de obtener una información u opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien” (p. 1).

Para la obtención y posterior sistematización de la información recopilada, se trabajó con el modelo de entrevista estructurada, para delimitar las posibles respuestas de los entrevistados tal como se muestra en el Anexo N° 1.

Tabla N°2.1 Técnicas e instrumentos utilizados dentro de la investigación

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	EVALUADOS
ENTREVISTA	Preguntas con base estructurada (Anexo N° 1)	Profesional en Ciencias de la Educación Profesional en Diseño Gráfico
	Ficha de observación (Anexo N° 3)	Niños y niñas del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”
OBSERVACIÓN	Test (Anexo N° 2)	Tutores del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”

Elaborado por: Isabel Yaguachi

2.5 Identificación del lugar

Este proyecto se realizó en el Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, en la ciudad de Esmeraldas ubicada en las calles Sucre y Av. Libertad, quien tiene ya 20 años trabajando por la niñez y adolescencia de esta ciudad. Se identificó al grupo de niños pertenecientes al área de preescolar de 4 a 6 años de edad.

2.6 Población y muestra

2.6.1 Población

Para obtener la población dentro de este proyecto de investigación primero se identificó el total de niños de 4 a 6 años registrados en el Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, dando como resultado tres aulas cada una de diferentes colores, verde amarillo y azul, 30 niños por cada salón. Se tomó como población a 14 niños de cada salón, dando un total de 42 niños.

2.6.2 Muestra

Dentro de la muestra establecida en este proyecto investigativo se los realizó a los 8 tutores educativos, responsables de la enseñanza a niños y niñas del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, quienes estuvieron de acuerdo en participar en el proyecto.

TABLA N° 2.2 Tutores educativos participantes en la investigación

CENTRO EDUCATIVO CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL “MIZPA”	N° DE NIÑOS ESCOGIDOS	TUTORES EDUCATIVOS
Salón verde	14	2
Salón azul	14	2
Salón amarillo	14	2
TOTAL	42	6

Elaborado por: Isabel Yaguachi

Fuente: C.D.I. “MIZPA”

2.7 Metodología de Técnicas a utilizar

2.7.1 Manual

2.7.1.1 Técnica del lápiz

La técnica de lápiz es usada hace mucho tiempo atrás, esto se lo ha venido recalando en el proceso del proyecto investigativo, y es esta misma se aplicó en el caso práctico cuento Infantil para niños de 4 a 6 años de edad del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”. Considerando que estas ilustraciones son el inicio de un todo.

Tradicionalmente se denomina dibujo al proceso o técnica que se pone en práctica para representar algo – un objeto, un entorno, una idea- trazando líneas sobre una superficie. Con independencia de la forma que adopte, el dibujo es el principal resorte que usamos para organizar y expresar nuestros pensamientos y percepciones visuales. Por este motivo entendemos que el dibujo no es únicamente una expresión artística sino también un instrumento práctico con el que formular y abordar los problemas del diseño. Este término trae a la mente los dibujos de presentación que se emplean para convencer al cliente o espectador de los méritos de una propuesta (Gallardo, 2010, párr. 1).

2.7.1.2 Técnica de lápices de colores

En esta técnica se ha considerado el criterio de Almodóvar et al. (2010) afirma:

Al igual que ocurre con los lápices de grafito, los lápices de colores poseen distintos grados de dureza, pero en estos no vienen indicadas con marcas. Su mina contiene colorantes mezclados con arcilla o talco, a las que se añade un ácido graso o una cera y un aglutinante que suele ser goma natural. Según la manera de sostener el lápiz podremos obtener marcas de distintas características, si se coge de forma vertical, obtendremos un dibujo lineal, pero si inclinamos el instrumento, conseguiremos marcas más anchas que permiten trabajar a través de texturas diferentes. Esta forma de sostener el lápiz es en sí un entrenamiento motriz por sí mismo, que educa al portador a ejercitar la mano buscando distintas formas de hacer (p. 252).

Esta técnica es parte de la realización de este proyecto porque tiene una mayor afinidad al público al que va dirigido, de igual manera permite obtener diferentes grados de dureza y gama de colores que facilitará la comprensión al momento de comunicar visualmente.

2.7.2 Digital

2.7.2.1 Adobe Illustrator

La técnica digital es parte de lo que trajo la innovación tecnológica, que trajo a los diseñadores una manera de ahorrar tiempo y facilitar su trabajo, Carretero hace una breve reseña, para entender a qué se debe la palabra innovación y que trajo como beneficio del diseñador las ilustraciones digitales y la existencia de las mismas de la siguiente manera:

Illustrator es el programa de Adobe de dibujo vectorial que lleva más de 25 años de existencia (recordad hace un cuarto de siglo, lo cual quiere decir que en 1989 ya estaba funcionando) siendo un claro referente dentro de la industria del diseño. (Carretero, 2014, pág. 1).

Es decir que esta técnica permitirá sacar lo mejor de las ilustraciones infantiles, y poder presentar un proyecto investigativo de ayuda para profesionales que estén interesados en el mismo, creando ilustraciones acordes a la edades establecidas, y facilitando el desarrollo de comprensión de los niños y niñas del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”

2.7.2.2 Adobe Photoshop

A esta técnica se la define como principal editor gráfico, exponiendo las diferentes modificaciones que se pueden realizar en el mismo de la siguiente manera:

Es un editor de gráficos rasterizados principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, se puede hacer distintas modificaciones a las imágenes con esta herramienta como: resolución, tamaño, balance de color, transformación de archivos de formato, entre otras (Cordero, 2015, p. 14).

Por tal razón se considera importante utilizar esta técnica en este proyecto de investigación para causar el impacto que se desea por medio de las ilustraciones infantiles.

Permitirá realizar efectos, aplicar filtros que ayuden a explotar la comunicación visual en los niños de la edad a exponer.

2.8 Fuentes primarias y secundarias

2.8.1 Fuente Primaria.

Para el desarrollo de esta investigación se recopiló toda la información teórica basada en profesionales expertos en el tema de ilustraciones, libros que sustentan científicamente el tema y páginas web que permitieron proporcionar validez a los argumentos aquí.

2.8.2 Fuente secundaria

Para esto se recopiló toda la información que proporcionó el Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, respecto a los niños de 4 a 6 años que participaron en este proyecto investigativo.

CAPITULO III

3 RESULTADOS

3.1 Método Propositivo

3.1.1 Discusión

Toda investigación tiene como propósito investigar un hecho, analizarlo con bases científicas, aplicando las técnicas, métodos e instrumentos para obtener un resultado.

Este proyecto investigativo, estuvo dirigido a un grupo de población se aplicaron dos técnicas manuales del lápiz y lápices de colores y la digital del software Adobe Illustrator, Photoshop, fusionando estos dos elementos para la creación del caso práctico cuento infantil para niños de 4 a 6 años, presentando el paso a paso que debe existir al momento de crear las ilustraciones infantiles.

Este tipo de investigación es de gran ayuda para las personas que realizan este proyecto como personas que están interesadas, en este caso profesionales de diseño gráfico.

Con la información recopilada, se determinó que parte de la problemática se debe al contenido generalizado que tienen acerca de las técnicas del diseño gráfico, en muy pocas ocasiones se encuentran fusionadas, es por ello que los trabajos realizados se hacen o manual o digital.

El enfoque al que se desea llegar es el poder realizar ilustraciones fusionando las técnicas manuales y digitales acordes con el target dirigido, guiar a los profesionales en Diseño Gráfico para que puedan crear ilustraciones basados en estas técnicas, y poder evolucionar piezas gráficas creativa y originales.

Por esta razón se confirma que las ilustraciones graficas plasmadas con estas dos técnicas permiten plasmar aquel pensamiento soñador, y llevarlo a una realidad de aprendizaje capturando el enfoque deseado, como se ha presentado en este proyecto por medio de teorías y definiciones de profesionales en esta área, demostrando que estas técnicas al aplicarlas adecuadamente logra un trabajo de calidad.

3.1.2 Soporte y Materiales

Analizando el objetivo puntual de la propuesta y tomando en consideración el caso práctico se tiene la finalidad que este proyecto investigativo sea útil y adecuado por medio de las ilustraciones infantiles creadas.

Para realizar esta propuesta se investigó los tipos de encuadernación existentes, y se optó por la de mayor duración, que es la pasta de la portada gruesa, con estilo espiral, para permitir la manipulación de manera sencilla.

El formato está realizado de manera horizontal, tamaño de una A5, ubicando el texto en la parte superior e inferior para darle movimiento.

El tipo de papel que se utilizó para la impresión del cuento fue hecho en couché de 75 gr. Esmaltado y de portada soporte de cartón por su dureza y firmeza en la encuadernación lo que permitió obtener un resultado de calidad.

CUADRO N° 3.1 Formato de Análisis

FORMATO
MATERIALES
<ul style="list-style-type: none">• Soporte: Portada impresión Esmaltado, cubierta dura, en soporte de cartón. Estructura: Cubierta: Portada, contraportada y lomo.• Formato Paginas impresa en couché A5 Orientación horizontal

Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.3 Cuento narrativo

En este proyecto investigativo el caso práctico es ideal para presentar la propuesta metodológica basada en la fusión de las técnicas manuales y digitales.

La redacción del cuento está diseñado para los niños de 4 a 6 años edad, tomando en cuenta que a esta edad se utilizan a los animales más sencillos para su debida atracción, y mejor comprensión, como primer paso del desarrollo de esta propuesta.

3.1.3.1 Primer paso: Redacción de la historia

LAS AVENTURAS DE POKY

Había una vez un gusanito llamado Poky que era muy feliz, junto a su papa Gerlli y Doña Carisa, vivían en una hermosa casa en forma de corazón.

Poky como todas las mañanas salía muy temprano a recoger la miel de los panales. Su amiga Marita la mariposa pasó por él, para disfrutar del bello día. Recogieron la miel y empezaron a reír y a jugar hasta que Poky vio a la grande y hermosa flor azul Se subió en ella mientras Marita le recordaba los consejos de su

madre. De pronto un viento fuerte lo empujó y junto con la flor empezó a volar muy lejos cayendo en el bosque pantanoso.

Dos ratones al verlo que se había perdido sintieron pena y le ayudaron a buscar su casa. Mientras caminaban Poky se puso triste al recordar con amor a sus padres y a Marita su amiga, y decía: si tan solo hubiese obedecido todo fuera diferente, cuando de pronto los ratones le gritaron: ¡Poki encontramos tu casa!

Todos retornaron a casa siendo muy felices y Poky aprendió que hay q obedecer a papa y mama siempre

FIN...

3.1.4 Técnica manual

Dentro de esta técnica se utilizó el lápiz como herramienta para crear el boceto, que es el primer paso para plasmar una idea o mensaje al que se llegó por su característica de presentar trazos precisos y redondeados.

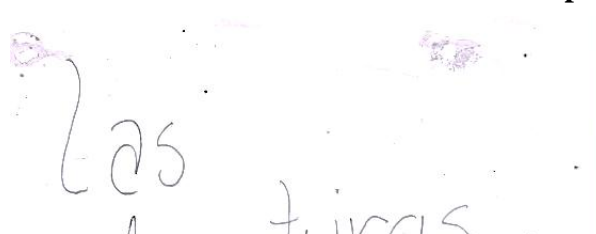
La propuesta gráfica de este proyecto se ha elaborado con un lápiz número 2H, para la definición de los personajes y escenas a ilustrar.

Siendo realizadas las primeras ilustraciones como idea en papel bond tamaño oficio de 75 gr., ya que este material permite observar los contornos o siluetas más definidos y sean visualmente limpios y llamativos.

3.1.4.1 Segundo paso: Bocetación Lluvia de ideas

Consistió en dibujar la primera idea del personaje principal y de cada una de las escenas como lluvia de ideas referente al título del cuento.

Ilustración N° 3.1 Portada Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.2 Lluvia de ideas de las escenas del cuento

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.3 Lluvia de ideas de las escenas del cuento

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.4.2 Tercer paso: Técnica del lápiz

Una vez concluida la lluvia de ideas para las ilustraciones acordes al cuento se empezó y teniendo la idea de cada escena con cada personaje a ilustrar, se procedió a recrear nuevamente las ilustraciones, pero esta vez definiendo lo que es expresiones en rostro, proporción de los cuerpos, detalles en las escenas en tamaño real que es una A5, en cartulina blanca para mayor duración al momento de presentar la primera fase de la propuesta investigativa.

Ilustración N° 3.4 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz

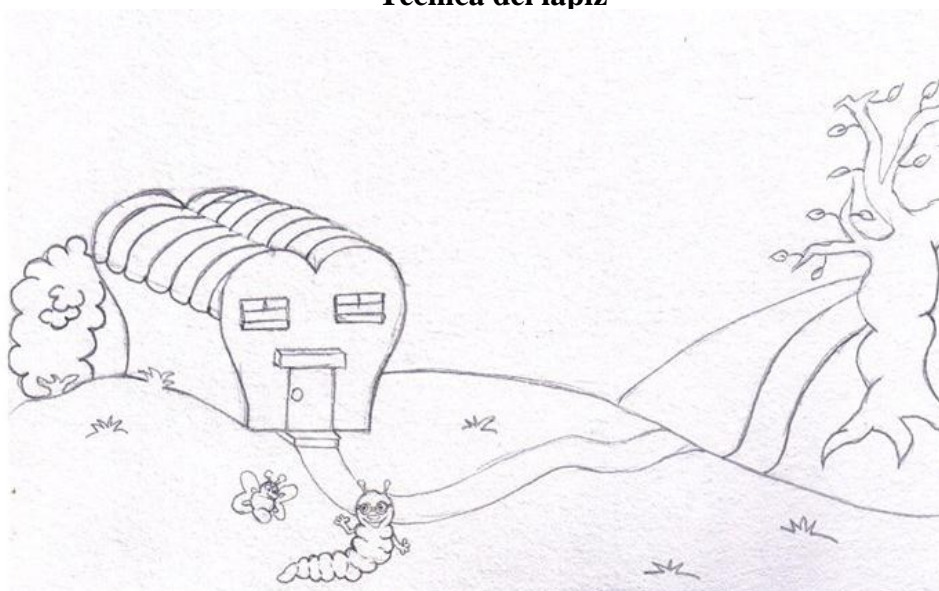


Elaborado por: Isabel Yaguachi

Dentro de esta ilustración se puede observar que la técnica manual del lápiz, logra detallar de manera libre expresiones, movimientos dando sensación de movimiento a las ilustraciones infantiles presentados en la elaboración del caso práctico cuento infantil.

Ilustración N° 3.5 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.6 Definición de personajes y escenas

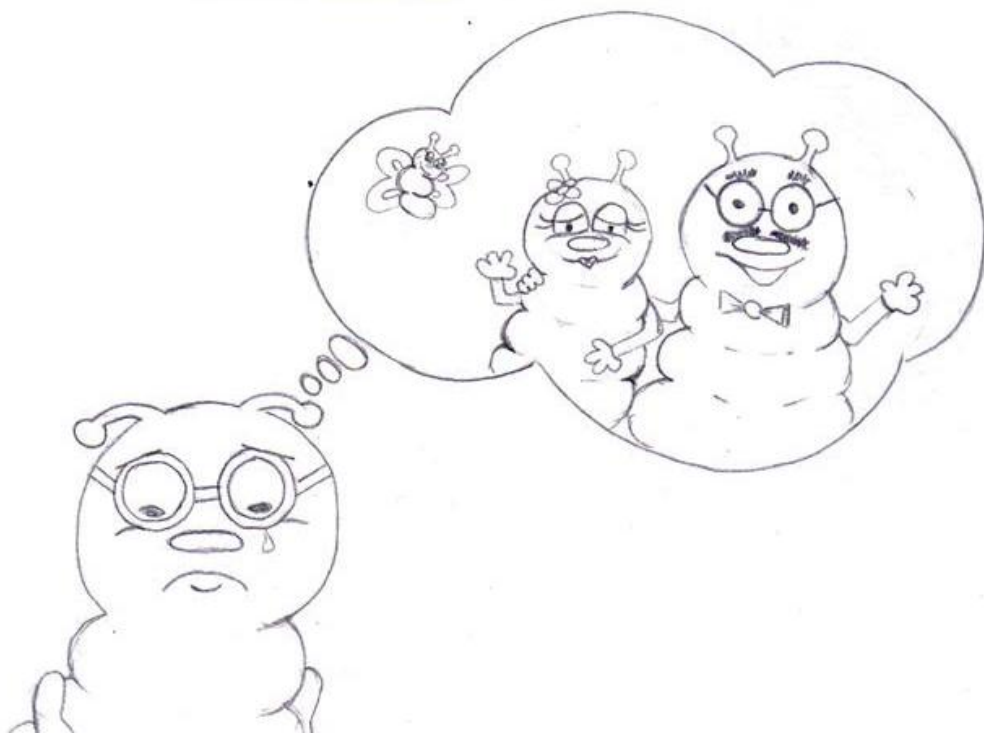
Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.7 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.8 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.9 Definición de personajes y escenas

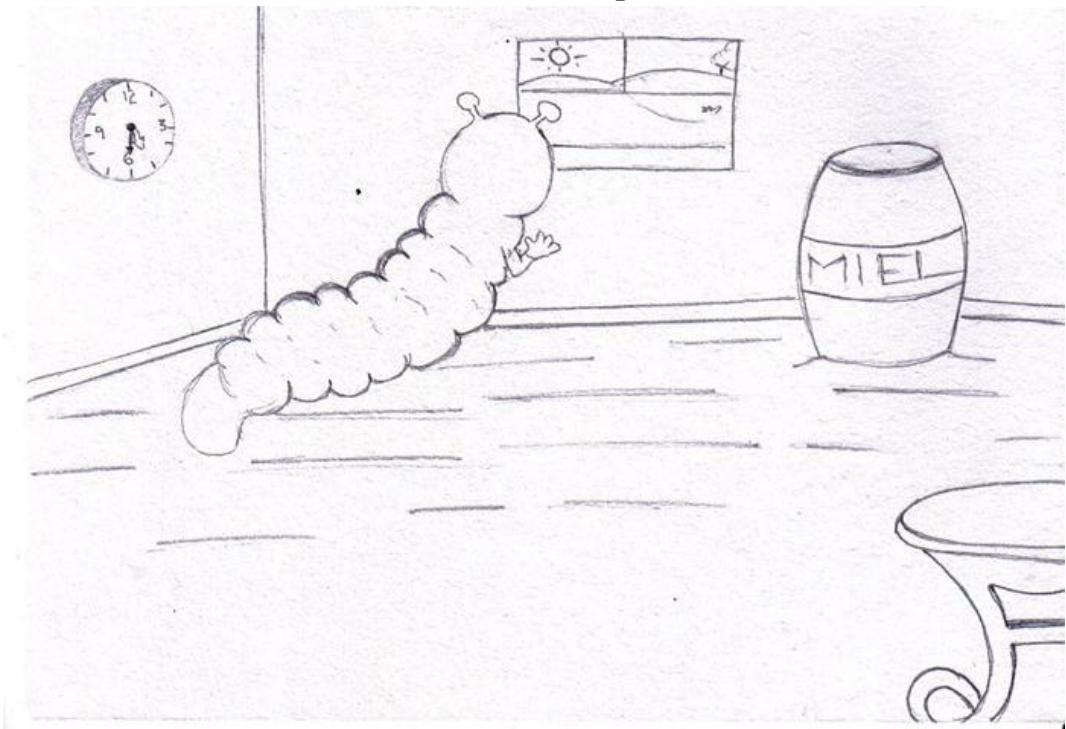
Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.10 Definición de personajes y escenas

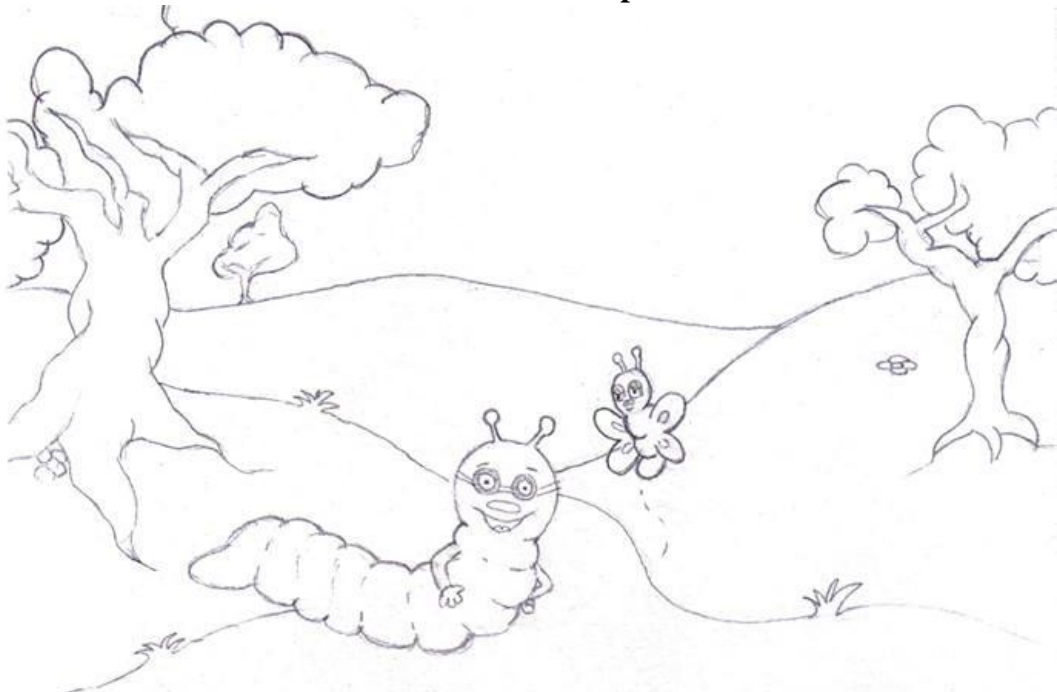
Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.11 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.12 Definición de personajes y escenas

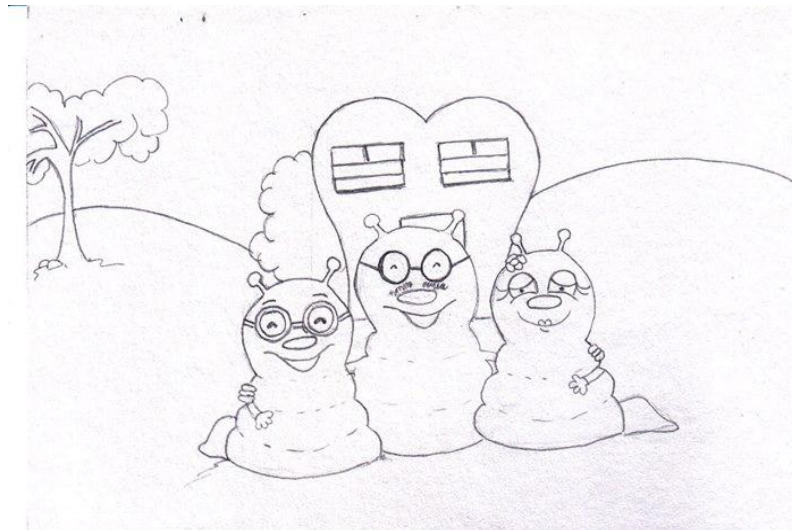
Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.13 Definición de personajes y escenas

Técnica del lápiz



Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.4.3 Cuarto paso Técnica de lápiz de color

Aplicando en tercer paso los colores correspondientes primarios y algunos secundarios para realzar rasgos en las escenas para la comprensión del contenido presentado,

utilizando la técnica de lápices de colores, se llegó al tercer paso para ilustrar teniendo los resultados deseados como se muestran a continuación.

Ilustración N° 3.14 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.15 Aplicación de la Técnica Lápiz color



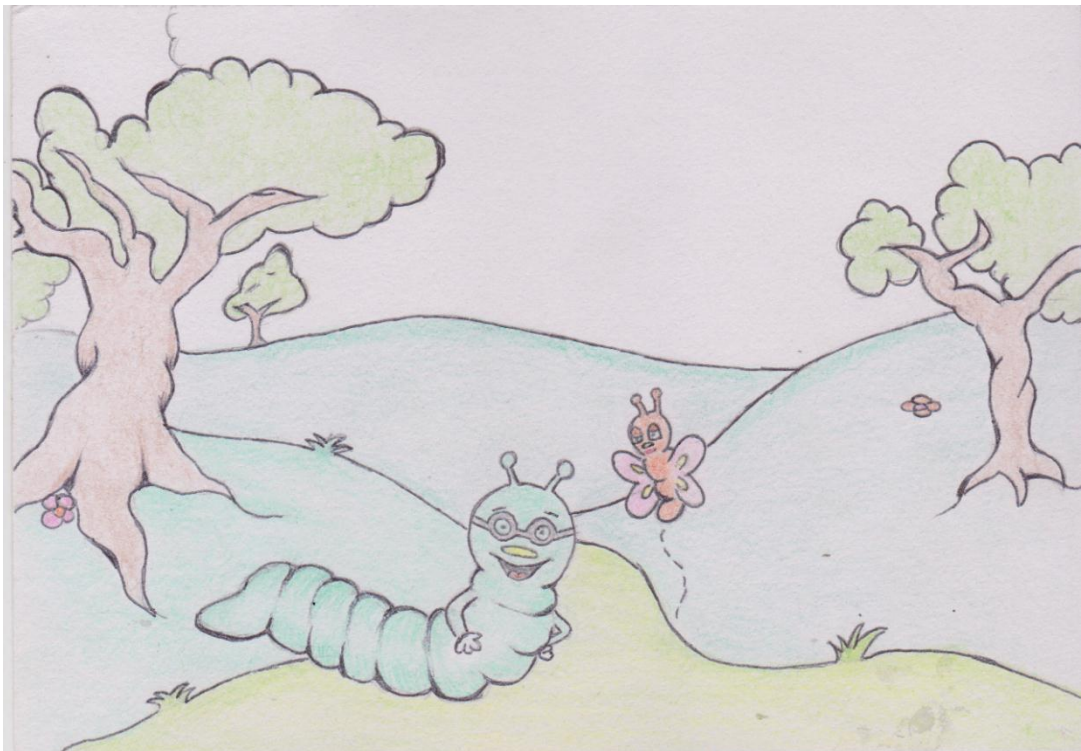
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.16 Aplicación de la Técnica Lápiz color



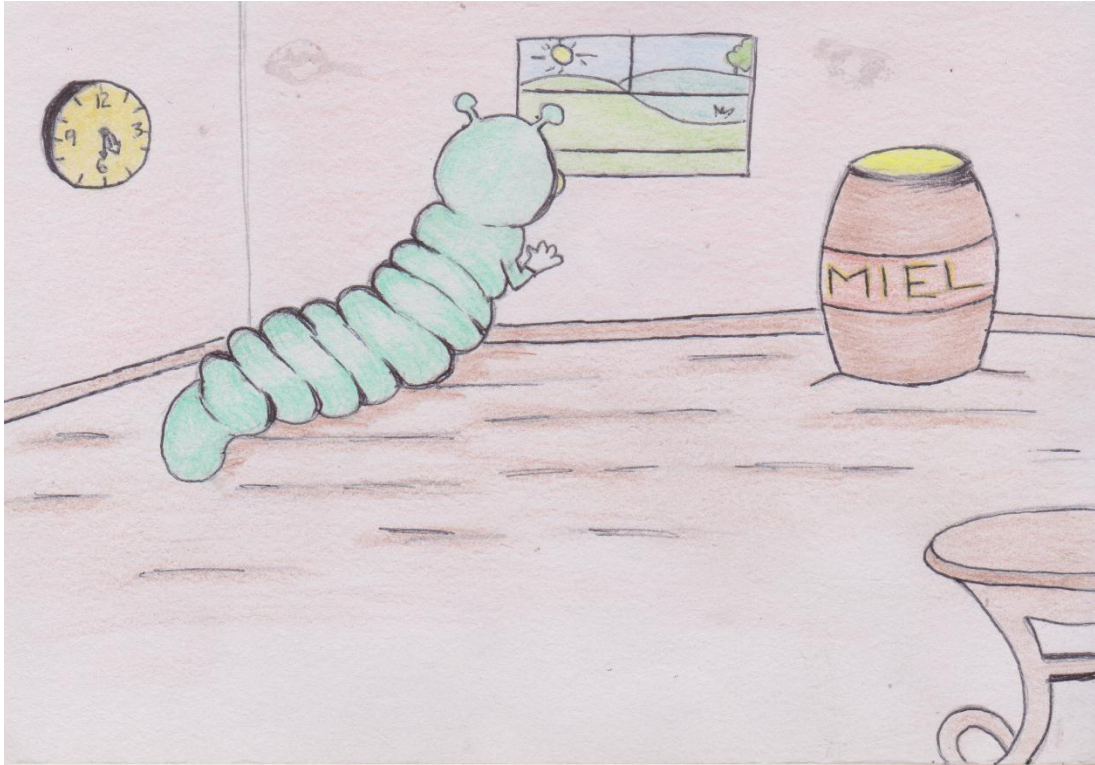
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.17 Aplicación de la Técnica Lápiz color



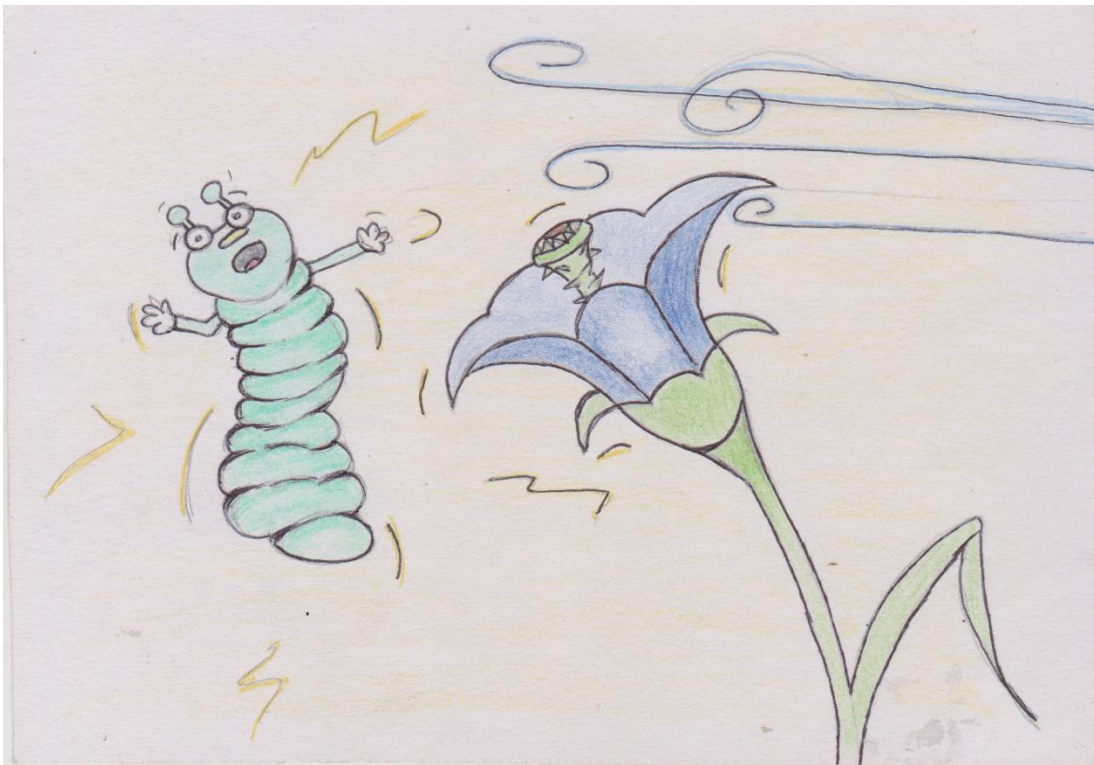
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.18 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.19 Aplicación de la Técnica Lápiz color



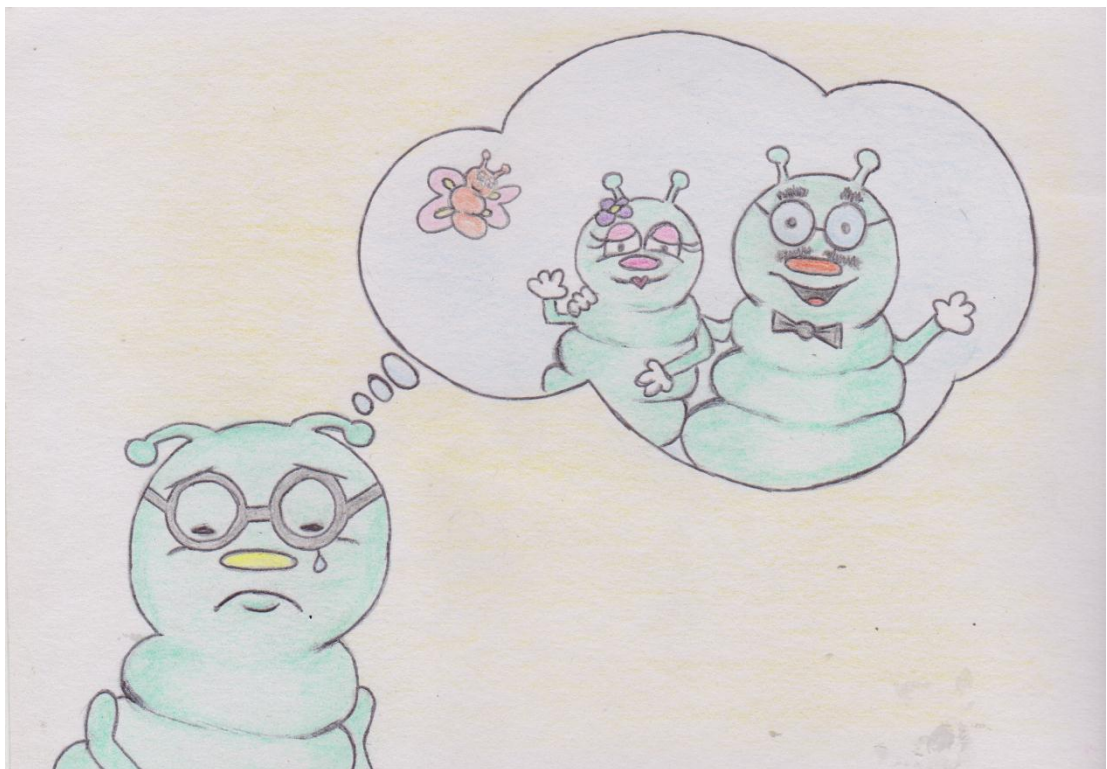
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.20 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.21 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.22 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.23 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.24 Aplicación de la Técnica Lápiz color



Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.5 Técnica digital

Dentro de esta técnica se aprovechará dos software de diseño, como es el Illustrator y Photoshop como complementos a la realización del caso práctico y a la propuesta expuesta en este trabajo investigativo.

3.1.5.1 Photoshop

Una vez terminado los pasos que consideraba la técnica manual, se procedió al escaneo de cada una de las escenas para realizar los siguientes efectos detallados en el cuadro N°3.

CUADRO N°3.2

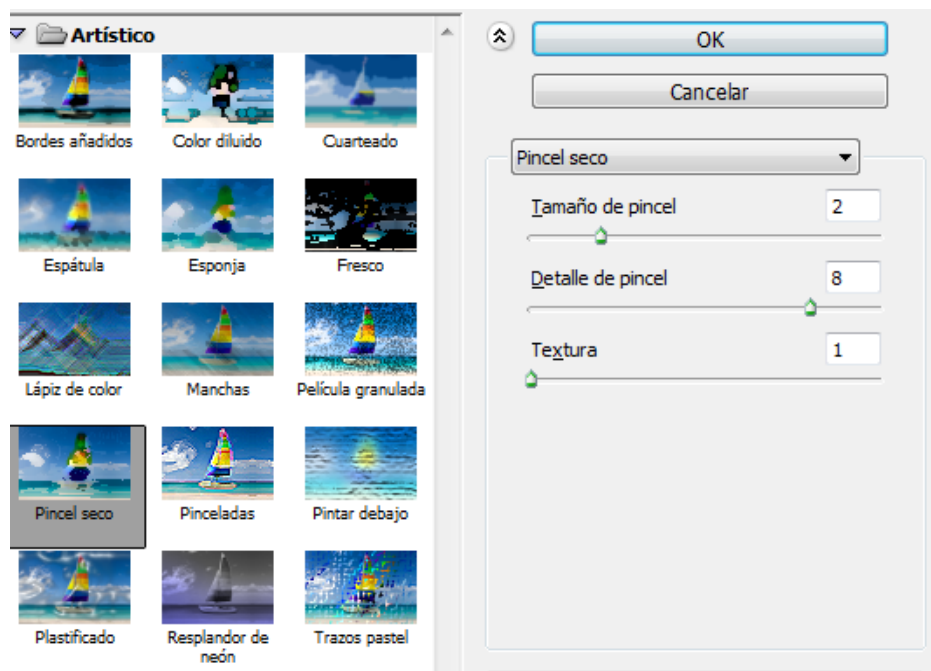
MANEJO DE ILUSTRACIONES EN PHOTOSHOP

FILTRO 1	FILTRO 2	ORIGINAL
-----------------	-----------------	-----------------

<p align="center">Artístico: Pincel Seco</p> <p>Tamaño de pincel: 2 Detalle de pincel: 8 Textura: 1</p>	<p align="center">Artístico: Bordes añadidos</p> <p>Grosor de Borde: 0 Intensidad de borde: 2 Posterización: 6</p>	<p>Ilustración original Imagen: Curvas</p>
<p align="center">Capas: Luz Suave Opacidad: 35%</p>		

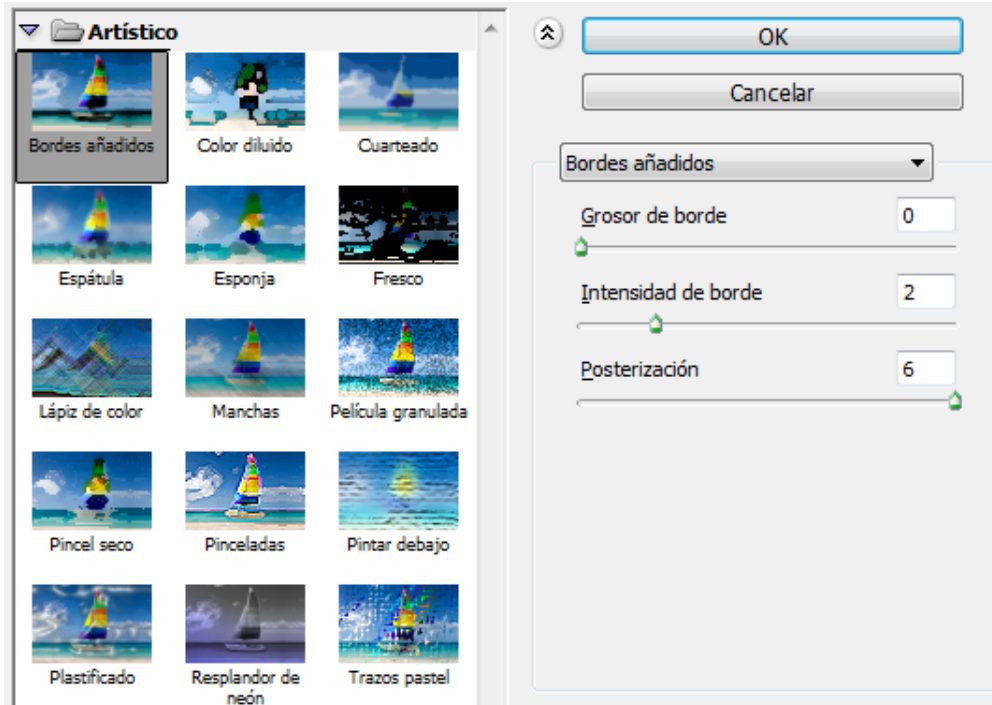
Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N°3.1 FILTRO 1 PHOTOSHOP



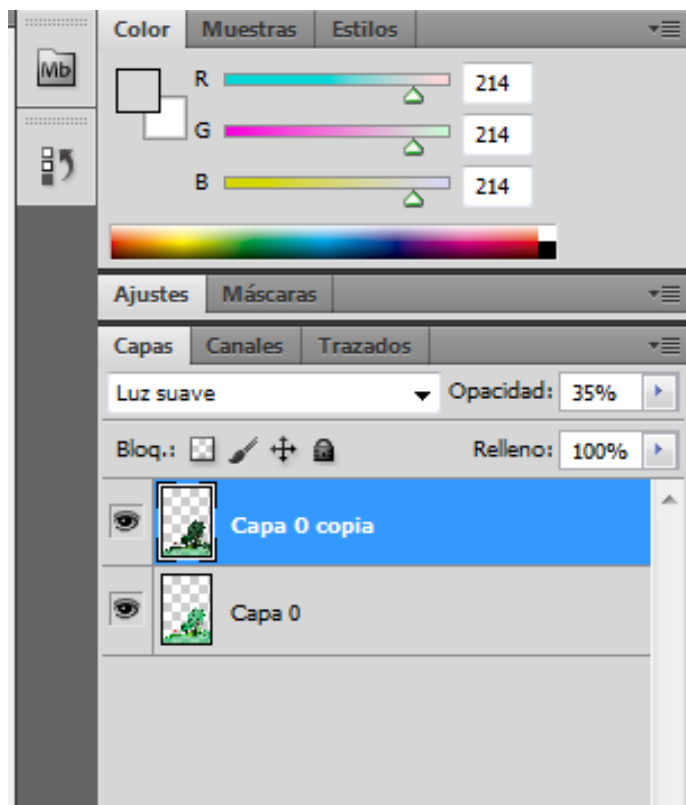
Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.2 FILTRO 2 PHOTOSHOP



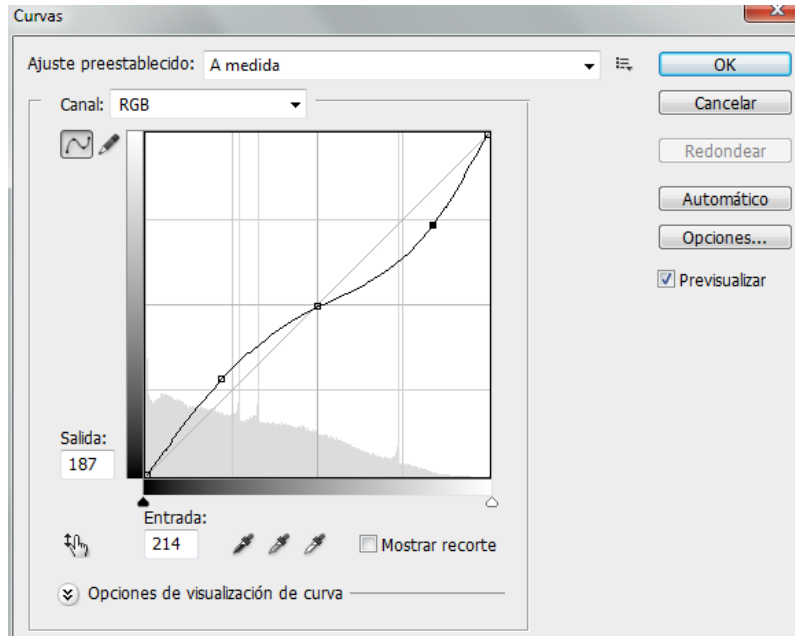
Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.3 FILTRO 1 Y 2 PHOTOSHOP



Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.4 LUCES Y SOMBRA FOTO ORIGINAL



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Los filtros utilizados en cada una de las ilustraciones, permitieron los resultados deseados para cumplir con la propuesta investigativa realizada mediante el cuento infantil para niños de 4 a 6 años del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, que se verán a continuación detalladas por personajes y escenas descritas en el relato infantil que tiene como título “Las Aventuras de Poky”.

Ilustración N° 3.25 Técnica Digital Photoshop



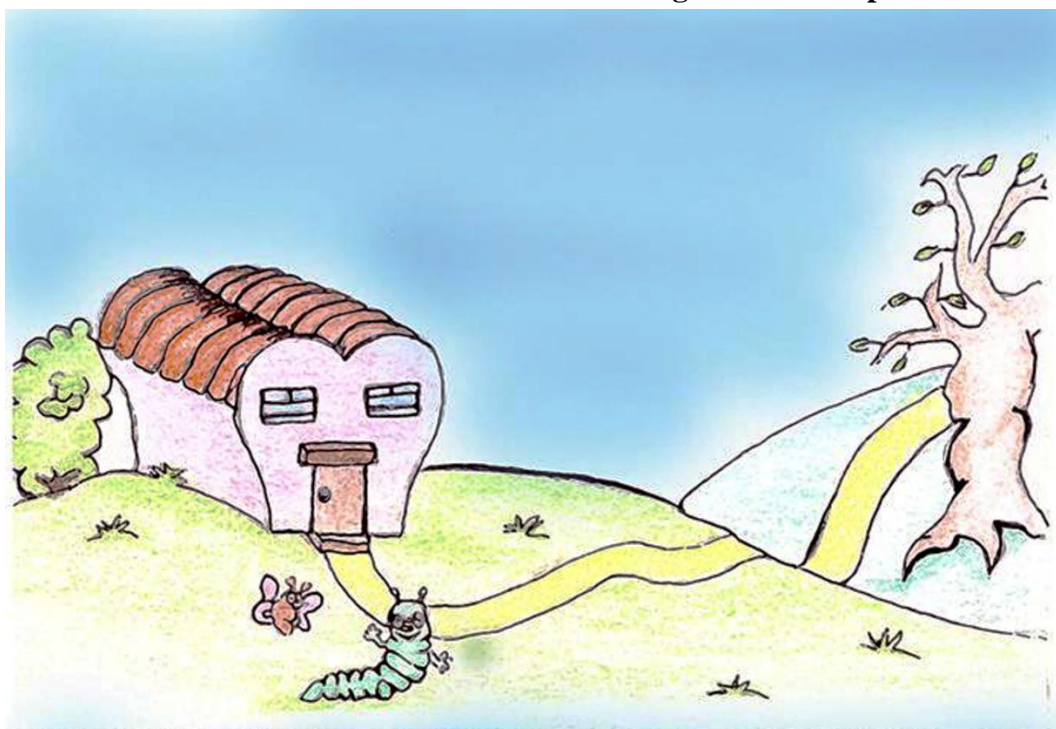
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.26 Técnica Digital Photoshop



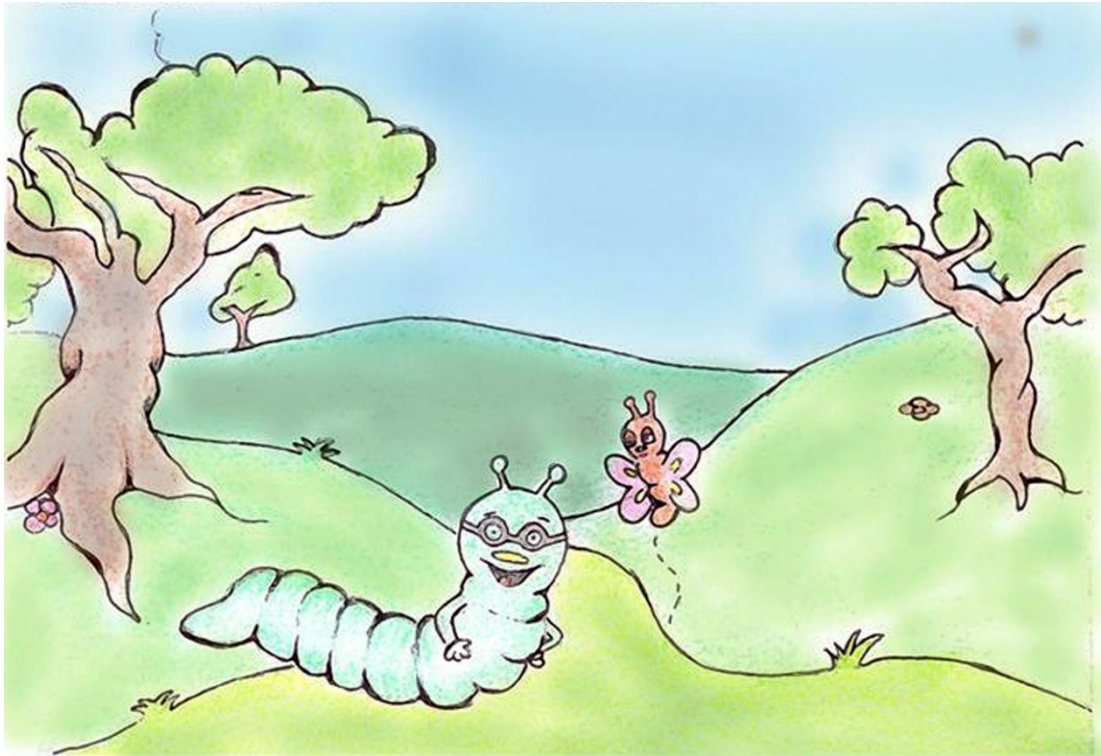
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.27 Técnica Digital Photoshop



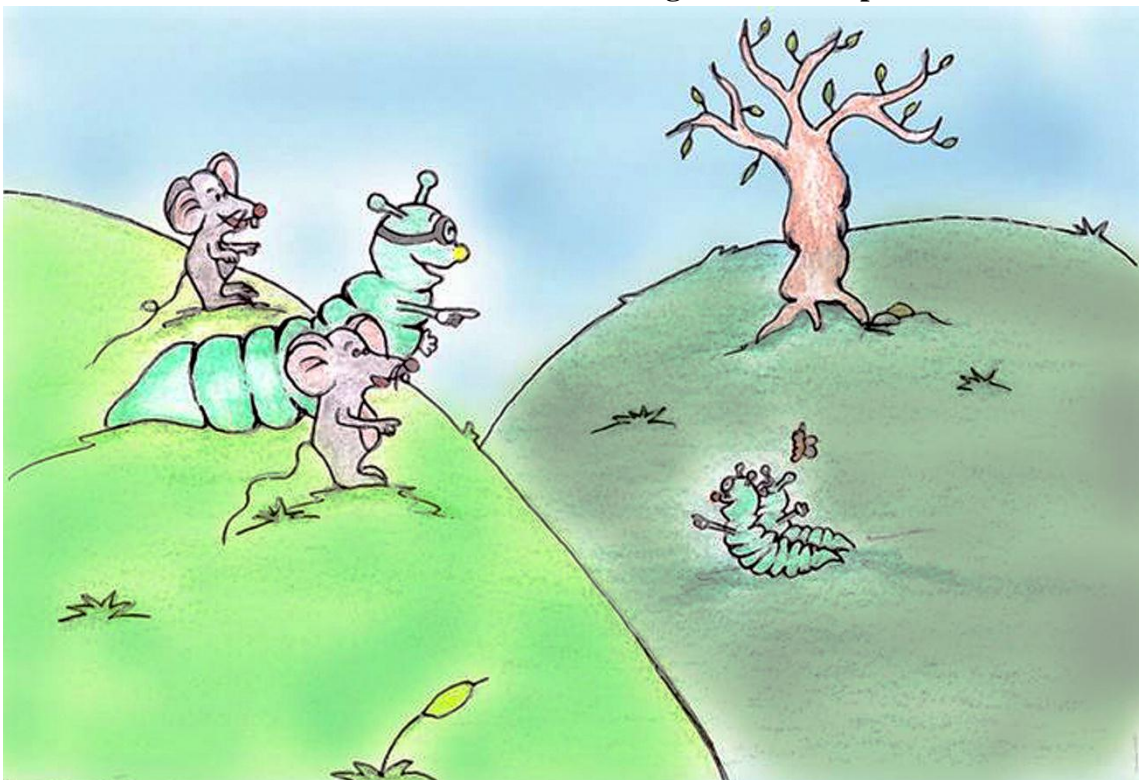
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.28 Técnica Digital Photoshop



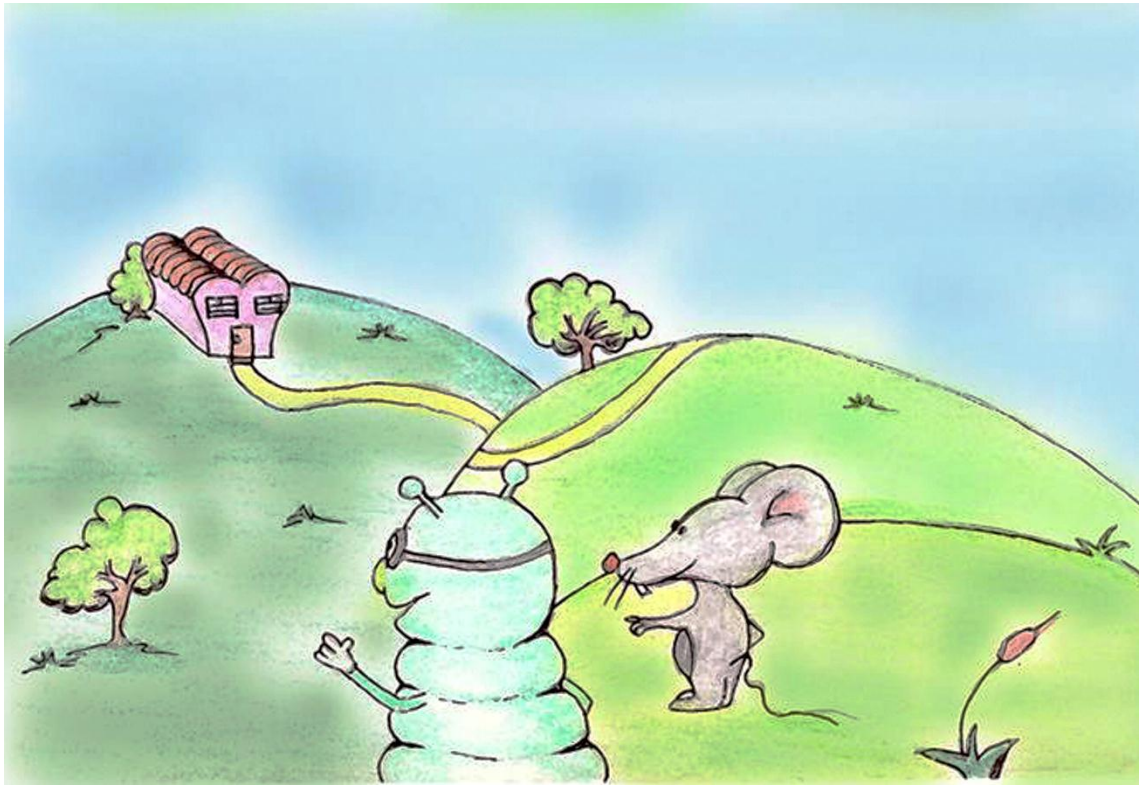
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.29 Técnica Digital Photoshop



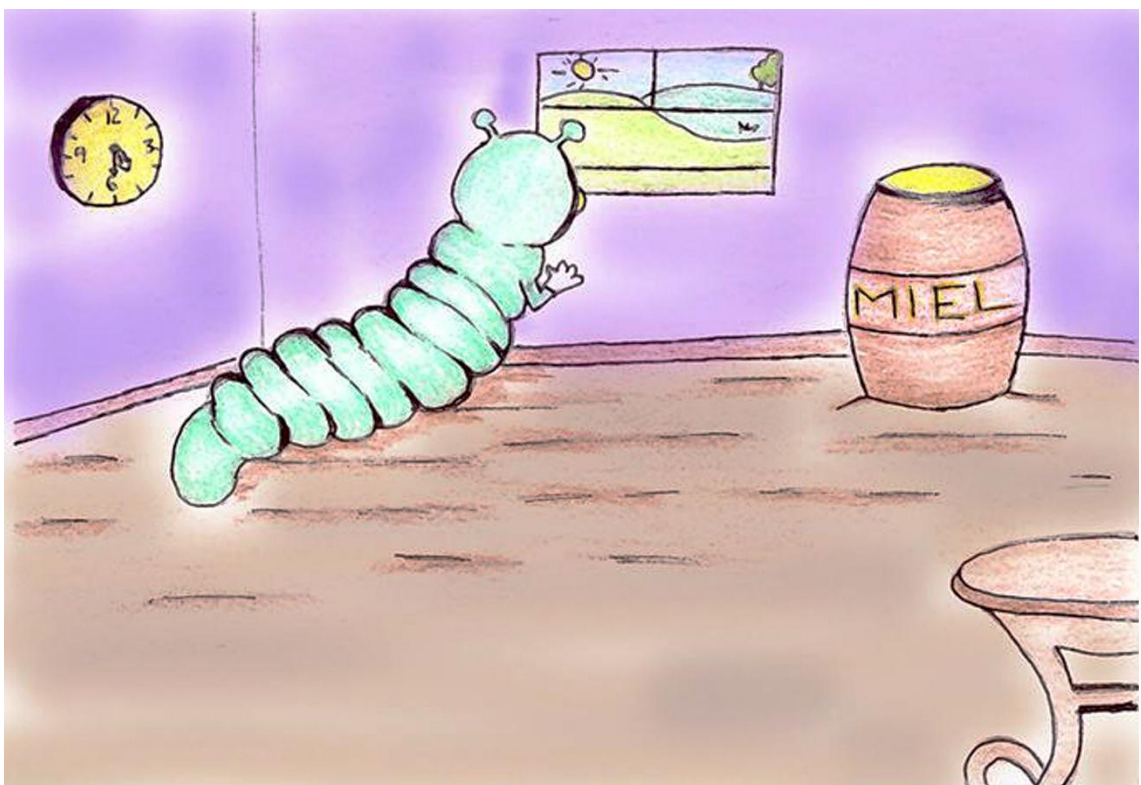
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.30 Técnica Digital Photoshop



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.31 Técnica Digital Photoshop



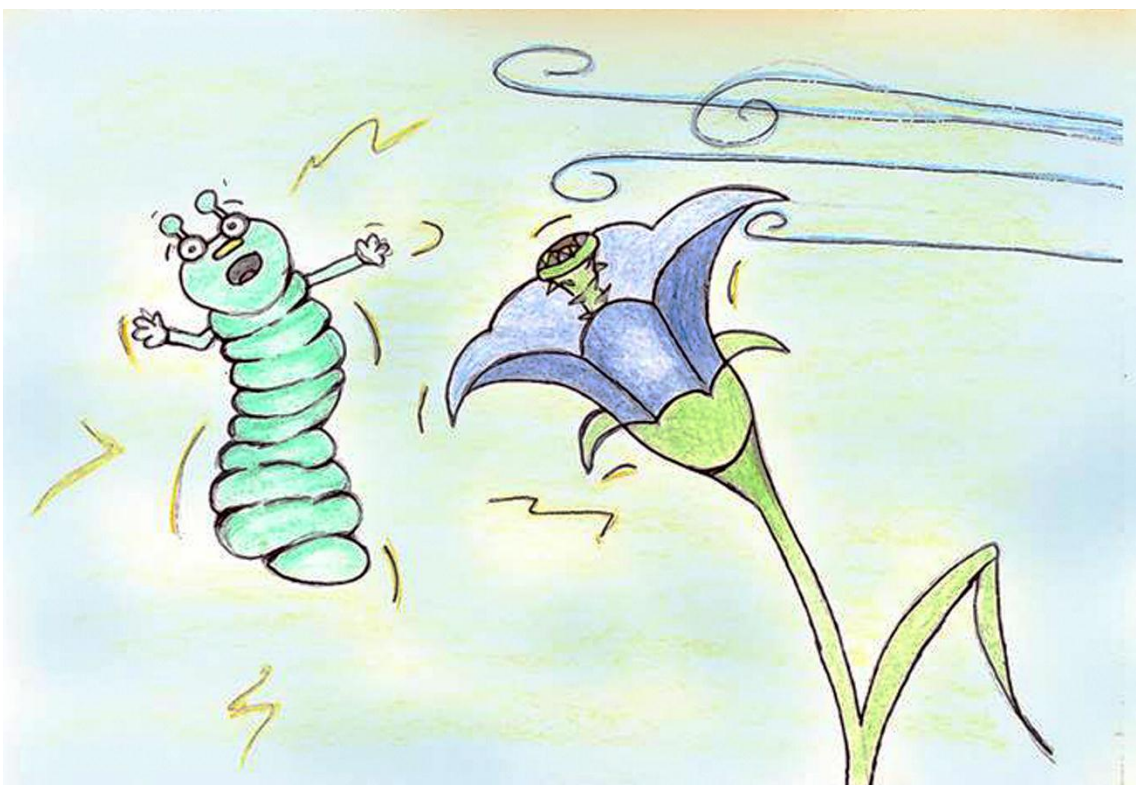
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.32 Técnica Digital Photoshop



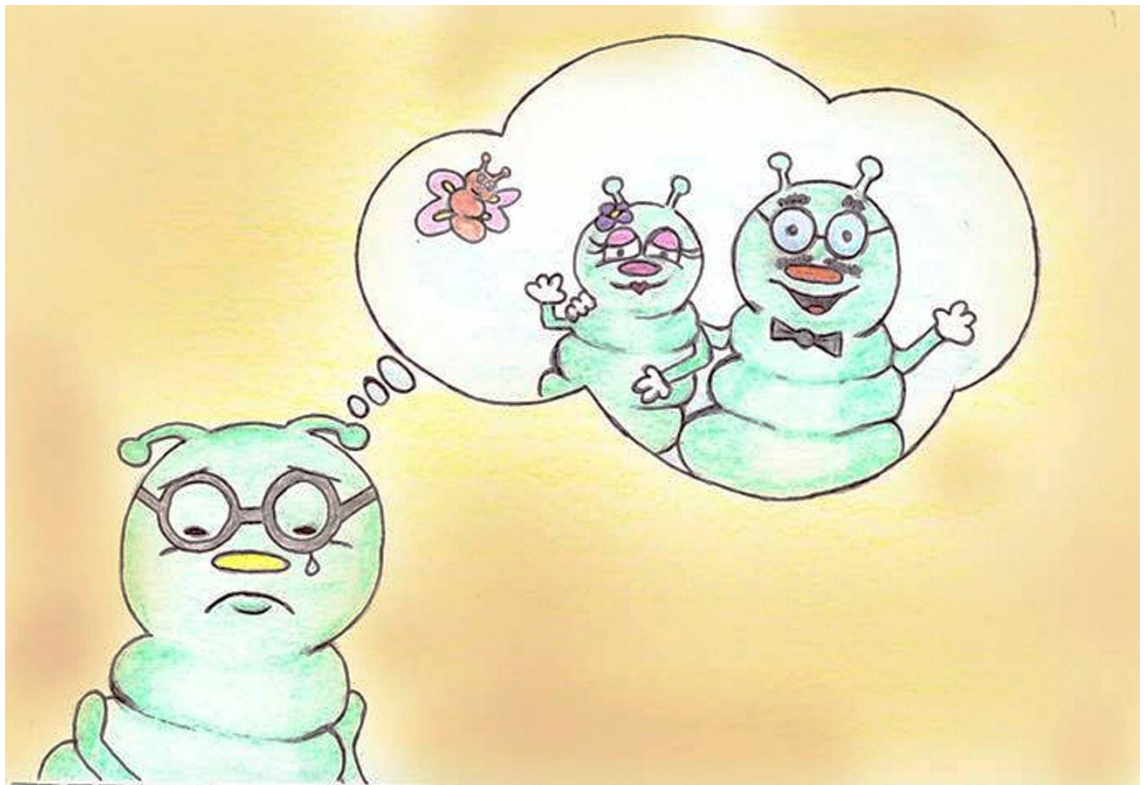
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.33 Técnica Digital Photoshop



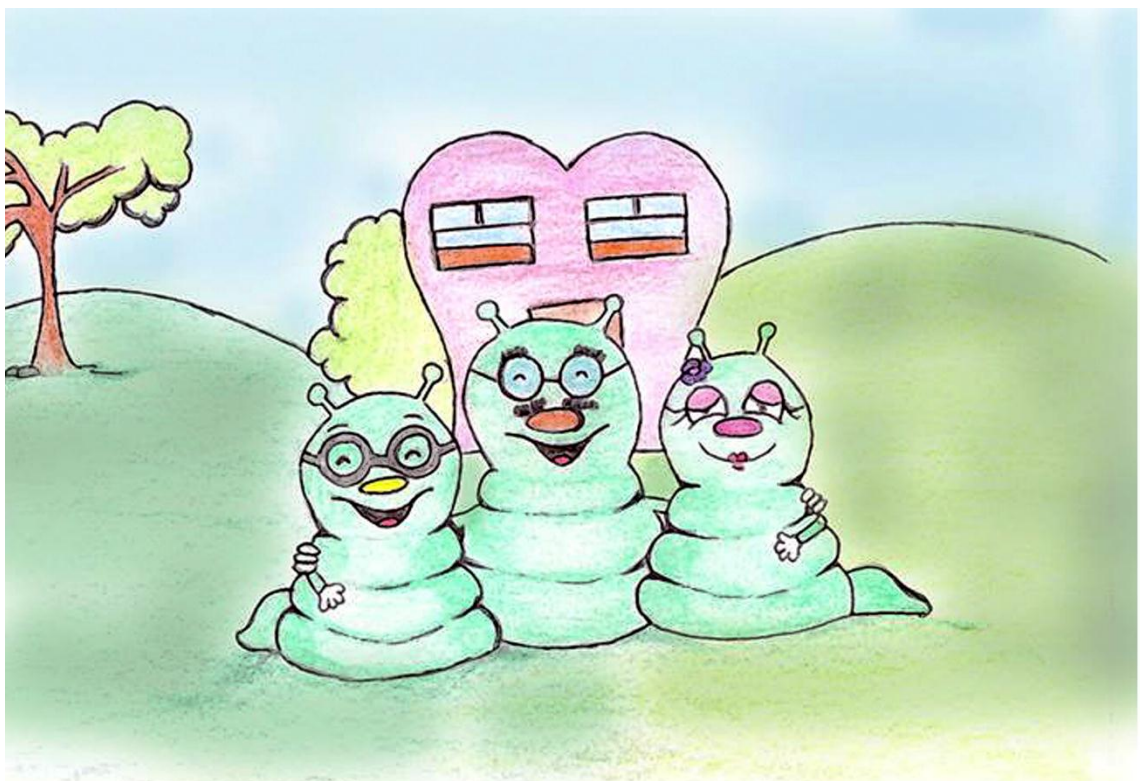
Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.34 Técnica Digital Photoshop



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.35 Técnica Digital Photoshop



Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.5.2 Illustrator

La técnica digital que se usó dentro de este software, es para crear títulos y textos que vayan acorde con las ilustraciones a utilizarse en el cuento infantil.

3.1.5.2.1 Tipografía para portada

La tipografía que se utilizó en la portada del cuento infantil fue la Smoothie Shoppe que tiene forma redondeada y brinda la sensación de movimiento ideal y acorde con el título de aventura, es legible para la lectura de niños y niñas, se utilizó los colores del personaje verde turquesa con blanco, complementándose con la ilustración.

Los elementos que la componen son las siguientes:

GRÁFICO N° 3.5 Tipografía portada

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ
o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Elaborado por: Isabel Yaguachi

A continuación la estructura y composición del título del cuento para la portada, realizada con la técnica digital Illustrator, que permite trabajar con facilidad en la parte textual, mostrando diferentes tipografías que se encuentren acorde con la pieza gráfica.

GRÁFICO N° 3.6 Título y tipografía



Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.7

COLORES DEFINIDOS EN EL TITULO DEL CUENTO Y FONDO



Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.8 COMPOSICIÓN DEL TITULO



Elaborado por: Isabel Yaguachi

GRÁFICO N° 3.9 TAMAÑO DEL TITULO



Elaborado por: Isabel Yaguachi

Ilustración N° 3.36 Técnica Digital Illustrator Portada (Texto)



Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.1.5.2.2 Tipografía de contenido

La tipografía que se utilizó para el texto narrativo de cada una de las escenas es Sassonn Primary, diseñada específicamente para lectura y comprensión de los niños en cuentos y fabulas. Su color está compuesto en negro y blanco por la variedad de colores expuestos en las ilustraciones, de tamaño 14 pts., interlineado 1,15 los elementos que la componen son:

GRÁFICO N° 3.10 Tipografía contenido


A B C D E F G H I J K L L
M N Ñ O P Q R S T U V W
Y Y Z





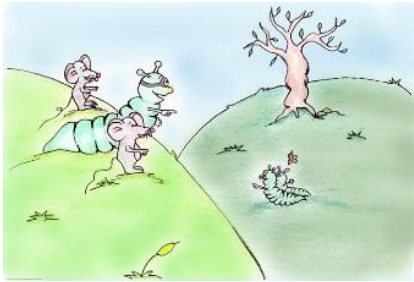
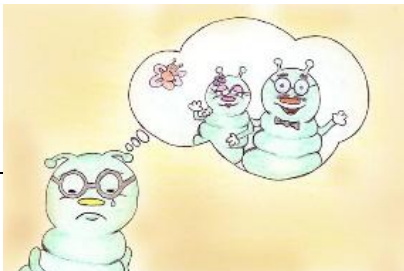
Elaborado por: Isabel Yaguachi



3.1.6 Storyboard

CUADRO N° 3.3

REDACCIÓN Y ESCENAS DEL CUENTO INFANTIL

LAS AVENTURAS DE POKY		
N°	ILUSTRACIÓN	NARRACIÓN
1	 A colorful illustration of three worms in a grassy field. The worm in the center is the largest and is wearing a pink heart-shaped house with two windows. The two smaller worms on either side are also smiling. In the background, there is a small tree on the left and rolling green hills under a light blue sky.	Había una vez un gusanito llamado Poky que era muy feliz, junto a su papa Gerlli y Doña Carisa, vivían en una hermosa casa en forma de corazón.

2		<p>Poky como todas las mañanas salía muy temprano a recoger la miel de los panales. Su amiga Marita la mariposa pasó por él, para disfrutar del bello día.</p>
3		<p>Recogieron la miel y empezaron a reír y a jugar hasta que Poky vio a la grande y hermosa flor azul</p>
4		<p>Se subió en ella mientras Marita le recordaba los consejos de su madre.</p>
5		<p>De pronto un viento fuerte lo empujó y junto con la flor empezó a volar muy lejos cayendo en el bosque pantanoso</p>
6		<p>Dos ratones al verlo que se había perdido sintieron pena y le ayudaron a buscar su casa</p>
7		<p>Mientras caminaban Poky se puso triste al recordar con amor a sus padres y a Marita su amiga, y</p>

		decía: si tan solo hubiese obedecido todo fuera diferente
8		Cuando de pronto los ratones le gritaron: ¡Poki encontramos tu casa!
9		Todos retornaron a casa, y volvieron hacer felices y Poky aprendió que hay q obedecer a papa y mama.

Elaborado por: Isabel Yaguachi

3.2 Análisis de Resultados

El análisis que se obtuvo de los resultados de la investigación es indispensable que exista una interpretación con la finalidad de establecer las conclusiones correspondientes.

De acuerdo a las técnicas aplicadas en las ilustraciones infantiles, se notó una mayor pregnancia en los niños y niñas de 4 a 6 años que participaron de este proyecto investigativo, se logró colocar a este trabajo como un recurso didáctico, ya que el caso práctico estaba basado en un cuento infantil, con formas y personajes acorde a estas edades y a la problemática existente en nuestra sociedad.

La utilización de la técnica manual permitió plasmar detalles tanto en expresiones como en forma de manera minuciosa, logrando así crear cada personaje y paisaje que fueron arreglados con toque de Photoshop que permitió jugar con los colores ya establecidos sin perder la idea de lo que se presentó, con la el texto realizado en Illustrator, herramienta sencilla de texto.

3.3 Conclusiones y recomendaciones

3.3.1 Conclusiones

- Las técnicas manuales y digitales aplicadas en las ilustraciones infantiles son herramientas que aportan a la creación de piezas gráficas para niños y niñas, permitiendo la comprensión del mensaje de una manera clara, sencilla y original.
- En cuanto a la técnica manual se realizaron los trazos de manera mucho más minucioso tanto en expresiones como en forma, dándole un aire de movimiento a cada una de las ilustraciones.
- La técnica digital logró complementar el diseño de la técnica manual, creando efectos a los colores utilizados en las mismas, sin perder el enfoque y a su vez utilizando en pequeños segmentos texto que lo complementen.
- Del análisis que se realizó en este proyecto se pudo determinar que fusionando estas dos técnicas se pueden tener mejores resultados, de mayor calidad, de profundidad y pregnancia, basados en la técnica de observación que se realizó a los niños y niñas de 4 a 6 años del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”.

3.3.2 Recomendaciones

A la Universidad.-

- Que los estudiantes puedan tener mayores opciones u oportunidades para realizar proyectos en el ámbito educativo, debido al conocimiento adquirido, las ilustraciones pautadas correctamente para las edades escolares pueden ser una

opción de emprendimiento en el campo editorial para ser expuestas a empresas públicas y privadas que manejen el área educativa en la ciudad de Esmeraldas, y tener una mejor expectativa del trabajo del Diseñador Gráfico.

A la Escuela de Diseño Gráfico.-

- Que proyectarán mucho más este tipo de investigaciones, para que sean utilizadas como guías tanto para estudiantes como profesionales del Diseño Gráfico.

A los estudiantes.-

- Analizar la información o contenido de este proyecto para poder emplearla de manera correcta.
- Emplear los pasos que se muestran en este proyecto, para una mejor comprensión y resultado del trabajo que se adquiere.

CAPITULO IV

4.1 Bibliografía

Aguilera, R. (2013). *Identidad y diferenciación entre Método y Metodología*.

Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-16162013000100005&script=sci_arttext&tlng=pt

- Almagro, J. (2009). *Lápices de colores*. Enero, 26 2016, de EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Recuperado de:
<http://eduplasticajuandiaz.blogspot.com/2009/12/lapices-de-colores.html>
- Alejos, C. (2008). *Pintura Pastel*. Enero, 26 2016, de Pintura y Artistas S Recuperado de: <http://www.pinturayartistas.com/pintura-pastel/>
- Alonso, R.. (2013). *La ilustración en la publicidad, objetivos y herramientas*. Febrero, 13, 2016, de suite 101 Recuperado de: <http://suite101.net/article/la-ilustracion-en-la-publicidad-a29156>
- Almodóvar, Z. C., Fernández, M. I. R., Belmonte, R. E., & Gordillo, M. G. (2013). Arte y mayores: *propuesta para un envejecimiento activo*. International Journal of Developmental and Educational Psychology: INFAD. Revista de Psicología, 1(2), 247-258.
- Antuña, D. R. (2012). *El juego infantil y su metodología*. España: Eduforma.
- Ambroset, G., Harrys, P. (2006). *Imagen*. Barcelona: Parramón.
- Ambrose, G., y Aono-Billson, N. (2011). *Enfoque y lenguaje*. España: Parramón.
- Barahona, M. (2015). *ILUSTRACIÓN PARA EL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL*. Febrero, 13, 2016, de AULA 2.0 Recuperado de:
<http://www.aula20.com/profiles/blogs/ilustraci-n-para-el-dise-o-gr-fico-editorial>
- Boni, F. (2008). *Teorías de los Medios de Comunicación*. Barcelona: UNIVERSITAT DE VALENCIA. SERVEI DE PUBLICACIONS.
- Borrini, A. (2006). *Publicidad, diseño y empresa*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Boni, F. (2008). *Teorías de los Medios de Comunicación*. Barcelona: UNIVERSITAT DE VALENCIA. SERVEI DE PUBLICACIONS.

Borrini, A. (2006). *Publicidad, diseño y empresa*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.

Càmara, S. (2010). *El Dibujo Animado*. Parramòn.

Castello, F. (2010). Tapaforast-*Ilustraciones Decorativas*. Enero, 15 2016, de DOMESTIKA Recuperado de: <http://www.domestika.org/es/projects/97680-tapaforats-ilustraciones-decorativas>

Cordero Guamba, María José (2015). *Desarrollo de material educativo multimedia para el apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de ciencias naturales para estudiantes de 8vo año de educación básica del Colegio Menor Universidad Central*. Trabajo de Graduación previo la obtención del Título de Ingeniero en Computación Gráfica. Carrera de Ingeniería en Computación Gráfica. Quito: UCE. 106 p.

Costa, J. (2012). *Cambio de paradigma: La Comunicación Visual*. Noviembre 10, 2015, de FOROALFA Recuperado de: <http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Diseno%20Grafico/OBLIGATORIAS/3.pdf>

Dumas, O. (2004). *El Gato tragón*. Dinamarca: Oliveriro Duma.

Enrique, C. (2006). NARRATIVA. 2 ENERO 2016, de ILUSTRABLOG DE ENRIQUE CARLOS Recuperado de: <http://enriquecarlosilustra.blogspot.com/>

Fernández, V. (2003). Un siglo que pudo ser de oro. Enero, 26 2016, de Centro Virtual Cervantes Recuperado de: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tendencias.html>

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires Argentina: Infinito.

- Guevara, J. (2013). *Comic 2013: Guía de comidas*. Enero, 26 2016, de SanDiegoRed.com Recuperado de:
<http://www.sandiegored.com/noticias/40726/Comic-Con-2013-Guia-de-Comida/>
- Giacomino, P. (2015). *Comunicación Visual. ¿Cómo hablar con imágenes?* Noviembre 10, 2015, de patogiacomino.com Recuperado de:
<http://patogiacomino.com/2013/05/31/la-comunicacion-visual-como-hablar-con-imagenes/>
- González, N. (2015). *Ilustración Conceptual*. Diciembre, 25 2015, de Prezi Recuperado de: <https://prezi.com/3pgo8zd7wvrl/1-ilustracion-conceptual/>
- Gutiérrez, M. (2013). *El comic- Definición específica*. Enero, 20 2016, de Suite 101 Recuperado de: http://suite101.net/article/el-comic-definicion-especifica-a244#.Vrzy_pXSnIV
- Hall, A. (2011). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
- Juárez, P. (2013). *El Carboncillo*. Enero, 26 2016, de Artes Recuperado de:
<http://artesable.blogspot.com/2013/10/el-carboncillo.html>
- Levie, & Lentz. (1982). *murúio*. Lima: Parramon.
- Luiggi, S. (2013). *Ilustración Publicitaria, conceptos a tener en cuenta*. Enero, 26 2016, de StaffCreativa Recuperado de: <http://www.staffcreativa.pe/blog/ilustracion-publicitaria/>
- Santibáñez, J. (2012). *José Daniel Santibáñez hace historias para entretener*. El Universo, Recuperado de: <http://www.eluniverso.com/2012/12/20/1/1534/hace-historias-entretener.html>.
- Millman, D. (2009). *Principios Básicos del Diseño Gráfico*. Barcelona: Blume.

- Munari, B. (1985). *Diseño y Comunicación Visual*. México, Naucalpan: Gustavo Gili.
- Orozco, D. (2014). *Definición de Metodología*. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/metodologia/>
- Ortiz, R. (2014). *ILUSTRACIONES CONCEPTUALES POR NABHAN*. Enero, 20 2016, de ROCKY21 BLOG DE DISEÑO GRÁFICO Recuperado de: <http://www.roc21.com/2014/01/08/ilustraciones-conceptuales-hechas-por-nabhan/>
- Paredes, F. (. (2012). *El fabulario gráfico de los ilustres*. El Comercio.
- Parramo. (2008). *El Arte del Dibujo*. Barcelona: Parramòn.
- Pitluk, L. (2008). *La planificación didáctica en el Jardín de Infantes*. HomoSapiens.
- Revista Artes. (2007). *HISTORIA DEL LIBRO INFANTIL ILUSTRADO*. Buenos Aires Argentina: Revista Artes.
- Ríos, D. (2015). *Temas y Géneros de ilustración*. Enero, 05 2016, de PREZI Recuperado de: https://prezi.com/vrxa9spb_y1r/temas-y-generos-de-la-ilustracion/
- Salas, G. (2010). *La Ilustración Publicitaria*. Del lápiz a su tienda más cercana. Enero, 26 2016, de IFAHTO Recuperado de: <https://ifahto.wordpress.com/2010/11/08/la-ilustracion-publicitaria-del-lapiz-a-su-tienda-mas-cercana/>
- Santa, F. (2014). *Diseño Editorial – Definición y Etapas*. Febrero, 13, 2016, de staffcreativa Recuperado de: <http://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>

- Shaughnessy, A. (2008). *Como ser diseñador Gráfico sin perder el alma*. Barcelona: Index Books.
- Soto, M. (2011). *Humor gráfico, ilustración de la realidad*. Enero, 26 2016, de SitioCero Recuperado de: <http://sitiocero.net/2011/humor-grafico-ilustracion-de-la-realidad/>
- Torregrosa, J. (2010). *Pintar con acrílico*. Enero, 26 2016, de Taller de Julia Torregrosa Recuperado de: <http://tallerdejuliatorregrosa.blogspot.com/2010/06/tutorial-pintar-con-acrilico-i.html>
- Vertikova, M. (2012). *El uso de ilustraciones en los diccionarios de ELE*. Las ventajas. Febrero, 13, 2016, de Háskóli Íslands Recuperado de: http://skemman.is/stream/get/1946/11382/28162/1/Memoria.Vertikova_Mariia.pdf
- Vivas, V. P. (2011). *La ilustración gráfica del siglo XIX*. París: Universitat de València.
- Villagómez Oviedo C. (2014). *Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico*. Noviembre 15, 2015, de Revista interiorgráfico Recuperado de: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>
- Zeegen, L. (2013). *Ilustración Digital*. promopress.

ANEXO

ANEXO N° 1

ENTREVISTAS A PROFESIONALES

PROFESIONAL DE DISEÑO GRÁFICO

Entrevista realizada a la Diseñadora Gráfica independiente Carmen Tite de la ciudad de Quito.

Es una diseñadora Gráfica que quiso ser parte del negocio familiar que poseen, su hermano mayor también es Diseñador Gráfico, él le enseña cosas puntuales demostrando el talento y la capacidad para tomar esta carrera, su familia la apoya tomando la travesía al mundo del diseño.

¿Qué tiempo tiene de ser Diseñadora Gráfica?

Tengo 2 años profesionalmente pero he trabajado en el negocio de la familia por 3 años que me ha servido de experiencia y de apoyo para el conocimiento de manejo tanto en programas como en conocimientos.

¿En este tiempo de carrera has realizado trabajos de ilustraciones infantiles?

Claro que sí, te puedo hablar de una experiencia que tuve, cuando un docente requería de un diseñador para crear un afiche educativo acerca de la materia de naturales, para que de una manera dinámica los niños pudieran impregnarse de ese conocimiento, lo acepte pero tuve que analizar las edades de los niños, que es el primer paso reconocer tu público target, luego que esas ilustraciones estén en el parámetro correspondientes, es decir que sean para su edad, a niños de corta edad debes hacer ilustraciones sencillas para su mejor comprensión, y por cada año se van detallado más las ilustraciones, porque ellos ya diferencian, ya notan las cosas simples de las complejas es un punto muy importante a la hora de crear ilustraciones infantiles.

¿Qué tipo de técnica de ilustración utilizo al realizar ese trabajo?

Bueno yo me manejo más en la técnica manual, pero aplico juntamente la digital usando el programa Ilustrador, aunque hay personas que por más opciones de gamas de colores y efectos utilizan el Photoshop, en mi caso lo manejo así, porque siento que puedo detallar mucho más las ilustraciones, y siento que de ahí parte mi estilo al momento de crear mis piezas gráficas.

¿Qué recomendaciones, tips o consejito podríamos brindar al momento de crear ilustraciones infantiles?

Como no, como primera pauta es que antes de diseñar debes reconocer a quien va dirigido, y si tienes que hacer un estudio debes hacerlo, porque al momento de crear

debes saber no solo su edad, quienes son, sus culturas gustos, colores que los representa en fin son puntos de información que te permitirán tener un diseño completo.

A su vez la técnica manual, puedes mezclarlos con los programas existentes en diseño, pero la base en ilustraciones desde mi experiencia, sería a lápiz, porque te permiten a primera instancia a desarrollar la creatividad, y plasmarla en boceto como lluvia de ideas hasta tener la que más se adapte a lo que se desea, y que pueda transmitir el mensaje, pueden ser ilustraciones hermosas, creativas etc., pero si al verlas el mensaje no llega claro y conciso ya existe un error de diseño.

PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Entrevista realizada a la Licenciada en Ciencias de la Educación Mayra Quiñonez Benites, labora actualmente en la escuela Jambeli, en el 2do. Año de Educación Básica.

PREGUNTAS:

Mayra Quiñonez inicio su carrera en la Unidad Educativa “Don Bosco” terminando su licenciatura en ciencias de la educación en la Universidad Técnica “Luis Vargas Torres”, siendo actualmente parte del equipo de docentes de la Unidad Educativa “Jambeli”.

¿Qué le impulso a tomar la decisión de querer ser maestro y trabajar con niños?

Bueno no le llamaría un impulso porque daría la impresión que fue algo que se dio por un momento, es un sueño cumplido ahora ya que desde mi niñez soñé ser maestra, jugaba hacer maestra, enseñar para mi es mi pasión y lo que hago hoy con mis niños es una experiencia única, puedo decir que nací para ser maestra de niños.

¿Qué tiempo tiene de estar trabajando con niños de 4 a 6 años tiene?

Tengo 4 años de experiencia educativa, dentro del grupo de trabajo del Ministerio de Educación.

Conociendo usted el tema. ¿Cuánto tiempo considera que los niños de 4 a 6 años comienzan a reconocer las imágenes como objeto individual?

El espacio del niño está lleno de elementos geométricos, con significado Concretos para él: puertas, ventanas, mesas, pelotas, etc. La enseñanza de la Geometría empieza por darse cuenta de los cuerpos

Geométricos que se encuentran en el entorno real, como: objetos con forma de esfera, cilíndricos, cubos, pirámides. Los alumnos empiezan hacer ordenaciones y clasificaciones, según criterios sencillos, aprendiendo los Términos, elementos y relaciones geométricas más comunes: lados o caras, En su entorno cotidiano Los niños desde los tres años ya saben reconocer las figuras geométricas el tiempo durara según la capacidad intelectual de cada uno, por esta razón desde que empieza su reconocimiento geométrico la edad de 4 años es la ideal para empezar a relacionar las imágenes como tal, es decir definiendo expresiones faciales, su físico grande pequeño ligado a delgado, grueso permite tener la sensación de fuerza, bondad, maldad etc. Porque deben comprender el mensaje como tal ya que no pueden leer, pero comprenden en una idea lo que la imagen quiere dar a entender.

Hay que tener presentes que a esta edad solo reconocen los colores primarios o ya lo hace con secundarios y terciarios para cada uno de sus dibujos.

¿Qué tipo de técnica de dibujo manual le ha permitido desarrollar la parte intelectual y creativa en los niños?

La dactilografía

Y el collage

¿Qué tipo de ilustraciones comprenden de manera más sencilla en fabulas cuentos leyendas?

Las que están más cercanas a su realidad o entorno son los que ellos asimilan más rápido ya que te familiarices más rápido con sus nombres

ANEXO N° 2

TEST PARA LOS DOCENTES

Este Test tiene como finalidad conocer la utilización de ilustraciones infantiles en las actividades realizadas en el aula por parte de los tutores educativos del Centro de Desarrollo Integral “MIZPA”, perteneciente a este proyecto investigativo previo a la obtención de un título académico.

1. ¿Utiliza frecuentemente ilustraciones infantiles como material didáctico en el aula de trabajo?

Si () No ()

2. De acuerdo a su experiencia ¿Qué tipo de cuentos a los niños les gusta escuchar?

a) De animales b) De personas c) De objetos animados

3. ¿Qué tipo de cuentos utiliza más para las edades de 4 a 6 años

a) Solo ilustraciones b) Ilustraciones y poco texto
c) Ilustraciones y bastante texto d) Relatado solo texto

4. Dentro del aula de clases ¿Cuál es la frecuencia de cuentos a utilizar tiene?

Diariamente () Semanalmente () Mensualmente ()

5. ¿Qué tiempo necesita usted a la hora de presentar y narrar un cuento en el aula de clases?

5 min. () 15 min. () 30 min. () Más de 30 min. ()

6. La lectura de los cuentos narrados a los niños es practicada con anterioridad para su mejor desarrollo.

Si () No ()

7. ¿En qué tipo de áreas las ilustraciones ayudan al desarrollo creativo de los niños?

Cognitivo () Psicomotriz () Todas las anteriores ()

8. ¿Cuáles son los pasos a seguir a la hora de narrar un cuento? Indique cuales son:

ANEXO N°3

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

LISTA DE COTEJO

FUNDACIÓN EDUCATIVA: Centro de Desarrollo Integral "MIZPA"

SALONES: Salón amarillo, azul y verde

FECHA: 14 de Enero 2016

Al docente:

Nº	INDICAR	SI	NO
1	Manejan cuentos infantiles acorde a las edades que tienen		x
2	Existe motivación por parte del docente para que el niño pueda descubrir el título del cuento	x	
3	El título del cuento perteneciente a este proyecto investigativo denoto una reacción positiva en los niños	x	
4	Las ilustraciones presentadas a los niños fueron de ayuda al momento del aprendizaje	x	
5	Los colores e ilustraciones presentados captaron la atención de los niños	x	
6	Con relación a cuentos leídos anteriormente, la historia fue fácil de comprender y guardar	x	

A los niños:

N°	INDICAR	SI	NO
1	Al escuchar el título del cuento captó la atención de los niños	x	
2	Al observar las ilustraciones infantiles pudieron captar de inmediato los personajes	x	
3	Al observar las ilustraciones infantiles pudieron reconocer los lugares	x	
4	Las ilustraciones presentadas a los niños capturaron la atención esperada	x	
5	Los colores e ilustraciones presentados causaron efectos positivos al momento de verlas	x	
6	Los niños contestaron las preguntas realizadas referente al cuento presentado	x	
7	Recordaron los nombres de los personajes presentados	x	
8	Fue de agrado la ilustración del personaje principal para los niños	x	
9	Los niños querían volver a ver y escuchar el cuento presentado	x	
10	Lograron dibujar lo que habían entendido acerca del cuento expuesto	x	

Materiales:

N°	INDICAR	SI	NO
1	Cuento elaborado en el proyecto de investigación	x	
2	Hojas, lápices y borradores	x	
3	Lápices de colores	x	

Espacio Físico y Mobiliario

Nº	INDICAR	SI	NO
1	Salón de clases	x	
2	Mesas y sillas para trabajar	x	
3	Ventilación adecuada para el momento	x	

Comentarios/Observaciones
