



CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO:

REDISEÑO DE CANCIONERO SCOUT PARA COMUNICAR DE FORMA EFICIENTE LA UNIDAD Y VALORES EN NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS DEL GRUPO SCOUT #7 CAVANIS LAS PALMAS, ESMERALDAS.

TRABAJO DE MODALIDAD

PRODUCTO INTEGRADOR O PROTOTIPOS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DISEÑO EDITORIAL

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR/A: MARÍA JOSE CEDEÑO VALLE

ASESOR: LADYS VÁSQUEZ COISME

ESMERALDAS, FEBRERO, 2026

Índice de Figuras	3
Índice de Tablas	3
Introducción	4
Presentación del Tema de Investigación	4
Justificación	5
Objetivos	6
<i>Objetivo General</i>	6
<i>Objetivos Específicos</i>	6
I. Marco Teórico	7
1.1. Bases Teóricas-Científicas	7
1.1.1. <i>Diseño Editorial</i>	7
1.1.2. <i>¿Qué es un Cancionero?</i>	8
1.1.3. <i>Retículas</i>	8
1.1.4. <i>Psicología de Color</i>	10
1.1.5. <i>Psicología de la Tipografía</i>	11
1.1.6. <i>Ilustración</i>	12
1.1.7. <i>Tipos de Ilustración</i>	13
1.1.8. <i>Técnicas de Ilustración</i>	14
1.1.9. <i>Scouts</i>	16
1.1.10. <i>Historia del Grupo Scout</i>	17
1.1.11. <i>Manada en el Contexto de los Scouts</i>	18
1.1.12. <i>Educación no Formal del Movimiento Scout</i>	18
1.1.13. <i>Unidad Y Valores</i>	20
1.2. Antecedentes	21
II. Propuesta	25
2.1. Análisis y especificación del prototipo	25
2.2. Diseño conceptual	29
2.2.1. <i>Funcionalidad, Ergonomía y Apariencia</i>	29
2.2.2. <i>Conceptualización Estética: Color E Ilustración</i>	30
2.2.3. <i>Criterios Tipográficos y de Maquetación</i>	32
2.3. Diseño Detallado	33
2.2.4. <i>Especificaciones de Producción y Materiales</i>	36
2.3.2. <i>Especificaciones Técnicas del Diseño Editorial</i>	37
2.4. Construcción del Prototipo	41
2.5. Pruebas y Ajustes	54
2.5.1. <i>Pruebas</i>	54
2.5.2. <i>Ajustes Finales de Diseño</i>	58
2.6. Producción y Lanzamiento	59

III. Conclusiones y recomendaciones	62
3.1. Conclusiones	62
3.2. Recomendaciones	63
Anexos	64
Referencias	64

Índice de Figuras

FIGURA 1 "ANATOMÍA DE RETÍCULAS"	9
FIGURA 2 "PSICOLOGÍA DEL COLOR: QUÉ TRANSMITE Y QUÉ MARCAS LO USAN."	10
FIGURA 3 PSICOLOGÍA DE LAS TIPOGRAFÍAS: ¿QUÉ EXPRESA CADA UNA?	12
FIGURA 4 BOCETO A MANO ALZADA	13
FIGURA 5 PORTADAS DE LIBROS	14
FIGURA 6 ILUSTRACIÓN	16
FIGURA 7 PALETA DE COLORES PRINCIPAL	30
FIGURA 8 ILUSTRACIONES DEL DISEÑAR GUSTAVO DÍAZ	31
FIGURA 9 TIPOGRAFÍAS A SER UTILIZADAS	39
FIGURA 10 MAPA DE IDEACIÓN Y BOCETOS DE PERSONAJES SCOUTS	41
FIGURA 11 BOCETOS DE PERSONAJES A UTILIZAR	42
FIGURA 12 ILUSTRACIONES CON COLOR DE LA UNIDAD DE MANADA EN DIGITAL	43
FIGURA 13 ILUSTRACIONES FINALES CON APLICACIÓN DE TEXTURAS	44
FIGURA 14 PALETA DE COLORES PRIMARIA BASADA EN EL GRUPO #7	45
FIGURA 15 PALETA DE COLORES PRIMARIA BASADA EN EL GRUPO #7	45
FIGURA 16 PALETA DE COLORES SECUNDARIA (ANÁLOGA) Y ARMONÍA VISUAL	46
FIGURA 17 TIPOGRAFÍAS A SER UTILIZADAS	47
FIGURA 18 MAQUETACIÓN EN INDESIGN: PLIEGOS A DOS COLUMNAS Y ZONIFICACIÓN	48
FIGURA 19 DISTRIBUCIÓN DE COLUMNAS PARA CONTENIDO TIPOGRÁFICO E ILUSTRACIONES	49
FIGURA 20 ZONIFICACIÓN Y RESERVA DE ESPACIO PARA CÓDIGOS QR	50
FIGURA 21 DISTRIBUCIÓN DE COLUMNAS PARA CONTENIDO TIPOGRÁFICO E ILUSTRACIONES DEL ÍNDICE	51
FIGURA 22 ARTE FINAL DE LA PORTADA DEL CANCIONERO "CAVANICITO"	52
FIGURA 23 DISEÑO DE LA CONTRAPORTADA CON TEXTO JUSTIFICATIVO E IDENTIDAD DE UNIDAD	53
FIGURA 24 DISEÑO DE FICHAS DE OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN PARA LA UNIDAD DE MANADA	55
FIGURA 25 CANCIONERO SCOUT "CAVANICITO"	60

Índice de Tablas

TABLA 1 CARACTERIZACIÓN DE LOS PARTICIPANTES	26
TABLA 2 PERCEPCIONES SOBRE VALORES Y PERTENENCIA A LA MANADA	27
TABLA 3 USO DE CANCIONES DE LA UNIDAD	28
TABLA 4 CANCIONES SELECCIONADAS	34
TABLA 5 ESPECIFICACIONES DE MATERIAL	36
TABLA 6 RESULTADOS DE OBSERVACIÓN TÉCNICA DEL PROTOTIPO "CAVANICITO" POR NIÑOS/NIÑAS	56
TABLA 7 RESULTADOS DE OBSERVACIÓN TÉCNICA DEL PROTOTIPO "CAVANICITO" POR DIRIGENTES	57

Introducción

Presentación del Tema de Investigación

El movimiento scout es una iniciativa que promueve el desarrollo integral de los jóvenes, enfocándose en la formación de habilidades físicas, intelectuales, sociales y espirituales. A través de actividades al aire libre, se busca inculcar valores fundamentales como la amistad, la solidaridad y el respeto por la naturaleza. En Ecuador, existen numerosos grupos scout, cada uno comprometido con esta misión. Sin embargo, para esta investigación se ha elegido el Grupo Scout #7 Cavanis Las Palmas, debido a su fácil acceso y la disposición de sus líderes para colaborar.

A pesar de la relevancia del movimiento scout, se ha evidenciado una notable falta de recursos didácticos atractivos para niños de 6 a 11 años. Muchos de los materiales existentes carecen de elementos visuales como ilustraciones llamativas y tipografías accesibles que puedan captar la atención de los más pequeños. Esta problemática limita no solo la capacidad de enseñanza, sino también la experiencia de aprendizaje, haciendo que las actividades educativas pierdan su carácter lúdico.

Bajo esta premisa, se propone desarrollar una herramienta educativa que ofrezca características similares a un libro de canciones, destinado a niños y dirigentes. El contenido incluye canciones previamente seleccionadas con la colaboración de los responsables de cada grupo, y estará diseñado para resultar más atractivo y fácil de usar. Incorpora ilustraciones, colores llamativos relacionados con el movimiento, tipografía legible y apropiada para la edad, así como una clasificación por tipo de actividad u ocasión. Además, se integraron códigos QR que direccionan a recursos complementarios, como audios o videos que muestran el ritmo de cada canción o dinámica.

Al considerar estos elementos gráficos, se espera que la enseñanza de canciones y dinámicas sea más atractiva para los niños y más fácil de enseñar para los dirigentes, quienes actúan como educadores de estos pequeños.

Justificación

Actualmente, la escasa disponibilidad de cancioneros diseñados con criterios gráficos adecuados para niños y niñas de 6 a 11 años ha llevado, en consecuencia, a la pérdida de una práctica valiosa dentro del movimiento scout; por ejemplo, la costumbre de cantar durante caminatas, fogatas y actividades grupales. Las canciones, además de ser una expresión lúdica, cumplen una función formativa al transmitir valores fundamentales como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

Por esta razón, resulta esencial que el diseño gráfico sea capaz de traducir estos valores en formas, colores, tipografías e ilustraciones que, a su vez, conecten con la sensibilidad de los niños. En este contexto, se presenta un cancionero scout que incluye canciones y dinámicas del movimiento, con una estética gráfica diseñada específicamente para el público infantil. De esta manera, se facilita la comprensión, se despierta el interés y se refuerza el sentido de pertenencia al movimiento scout.

Además, esta propuesta incorpora un enfoque metodológico que involucra tanto a diseñadores gráficos como a líderes scouts en el proceso de creación. Esto busca establecer un lenguaje visual que refleje los principios del movimiento, adaptándose a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños. En este sentido, implica el uso de

paletas de colores amigables, ilustraciones narrativas, iconografía clara y una estructura editorial que facilite la navegación del contenido.

Finalmente, con este planteamiento, se buscó fortalecer las prácticas tradicionales del grupo scout, proporcionando a los niños una herramienta que los acompañará en sus primeras aventuras y aprendizajes.

Objetivos

Objetivo General

Rediseñar el Cancionero Scout que fomente la unidad, la amistad y el respeto por la naturaleza en niños de 6 a 11 años del grupo scout #7 Cavanis Las Palmas, Esmeraldas.

Objetivos Específicos

- Identificar las canciones que reflejen la unidad y valores en niños de 6 a 11 años del Grupo Scout #7 Cavanis, mediante una encuesta a los dirigentes.
- Determinar los elementos visuales para el rediseño del cancionero scout.
- Prototipar el cancionero scout, asegurando que incluya elementos interactivos y un formato accesible para niños de 6 a 11 años.
- Medir el impacto de la aplicación del cancionero a través de investigación de campo para observar el desarrollo y aprendizaje de los niños.

I. Marco Teórico

1.1. Bases Teóricas-Científicas

Esta sección presenta las diversas bases teóricas para el presente trabajo de investigación con teorías de apoyo. El criterio de selección de los autores que se exponen se origina en la afinidad de investigación exhaustiva en elementos tanto físicos como informáticos

1.1.1. *Diseño Editorial*

El diseño editorial es la disciplina esencial del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones impresas y digitales; su comprensión resulta fundamental para el desarrollo de esta investigación. Siendo así, Mondaini (2025) señala que el diseño editorial abarca la disposición tipográfica, la integración de imágenes y la organización de elementos gráficos en libros, periódicos, folletos e informes, tanto en formato físico como digital.

En ese sentido, adoptar metodologías claras en diseño editorial permite al equipo de trabajo mantener una visión ordenada de lo que debe analizarse y ejecutarse, reduciendo retrabajos, rediseños y recontextualizaciones que consumen tiempo durante las etapas de propuesta, actualización o presentación al cliente.

Por lo tanto, gracias a las herramientas y enfoques metodológicos existentes, es posible abordar el diseño editorial de manera estructurada y efectiva, clasificando la información, estudiando el contexto y optimizando la experiencia del lector mediante decisiones tipográficas y compositivas fundamentadas.

1.1.2. *¿Qué es un Cancionero?*

Un cancionero es una compilación de canciones y poemas diseñada para ser cantada o recitada por uno o varios intérpretes su elaboración requiere criterios editoriales y pedagógicos que garanticen su utilidad en contextos comunicativos y formativos además de reunir letras y melodías, pueden incluir partituras, indicaciones interpretativas y orientaciones didácticas que facilitan su uso en actividades comunitarias.

En la investigación "Cancionero infantil como estrategia para el desarrollo de la lateralidad y la inteligencia espacial" se destaca la función estratégica como herramienta educativa que permite planificar actividades guiadas, diagnosticar necesidades y estructurar contenidos para favorecer el desarrollo de la lateralidad y la inteligencia espacial en niños de Educación Inicial (Núñez, Pulamarin, & Defaz, 2024).

En otras palabras, mediante una selección y organización deliberada del repertorio, el cancionero se convierte en un recurso sistemático que orienta la secuenciación de actividades, facilita la evaluación pedagógica y contribuye al logro de objetivos motores, cognitivos y espaciales en la primera infancia. Además, al integrar tanto letras como elementos visuales y atractivos, el cancionero permite que los educadores no solo enseñen canciones, sino también valores y habilidades fundamentales, creando un entorno de aprendizaje más dinámico e inclusivo. Esto se traduce en una experiencia educativa que potencia el involucramiento de los niños y enriquece su desarrollo integral.

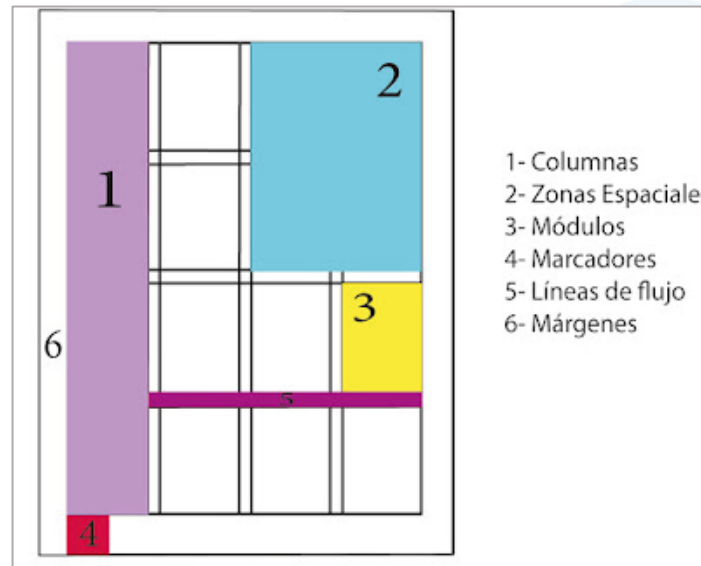
1.1.3. *Retículas*

El diseño y aplicación de retículas requieren metodologías estructuradas. Estas metodologías aseguran claridad y eficiencia en el proceso de maquetación, tal como se menciona en el siguiente texto: en el caso de las retículas para diseño editorial se resalta

su importancia porque proporcionan al diseñador una estructura clara para ordenar contenidos, establecer jerarquías visuales y determinar proporciones y márgenes, evitando así decisiones improvisadas que generan trabajos, incoherencias tipográficas y reacomodos que consumen tiempo durante las fases de diseño y producción (Alavez, 2023).

Es decir, gracias a las distintas propuestas metodológicas actuales, es posible diseñar y aplicar retículas de manera organizada y eficaz, definiendo previamente la cuadrícula por columnas, filas, módulos y márgenes, clasificando la información según su prioridad y realizando pruebas de ajuste que garanticen legibilidad, consistencia y eficiencia en todo el sistema editorial. Como lo detalla la siguiente imagen:

Figura 1
"Anatomía de Retículas"



Nota: Recuperado de <https://3.bp.blogspot.com/ZnF3NAPjiec/XMtWLFgQXCI/AAAAAAAAABvI/V-cHpkBqqKcDNfKYsWXB9Q3ahOVqyjHgCEwYBhgL/s1600/anatomia%2Breticulas.jpg>

1.1.4. *Psicología de Color*

La aplicación estratégica del color en el diseño exige una comprensión teórica y metodológica. Estas aproximaciones garantizan coherencia comunicativa y pertinencia cultural en los procesos de diseño, como plantea el siguiente estudio: la percepción del color constituye un fenómeno complejo abordado desde disciplinas diversas tanto física, fisiología, psicología y antropología y su significado depende del contexto cultural; por ello resulta imprescindible analizar las investigaciones sobre percepción cromática desde una perspectiva latinoamericana para incorporar particularidades sociales y simbólicas propias de la región y contrastarlas con marcos teóricos eurocéntricos (Sánchez, 2024).

En consecuencia, a partir de enfoques contemporáneos y críticos sobre la psicología del color se pueden aplicar paletas y estrategias cromáticas más ajustadas al público objetivo: reconocer significados culturales, investigar preferencias y adaptar selecciones de color que refuercen la carga simbólica y emocional deseada, incorporando además consideraciones fisiológicas y perceptuales que mejoren la legibilidad y la respuesta afectiva del receptor.

Figura 2
" *Psicología Del Color: Qué Transmite Y Qué Marcas Lo Usan.* "



Nota: Recuperado de <https://atractiva.com/wp-content/uploads/2018/09/psicologia-del-color-logotipos.jpg>

1.1.5. Psicología de la Tipografía

El estudio y aplicación de la tipografía demanda metodologías estructuradas. Estas metodologías garantizan precisión y eficacia en el diseño tipográfico, tal como se señala en el siguiente texto: en el caso de la psicología de la tipografía se destaca su importancia porque orienta la selección y adaptación de familias tipográficas considerando factores perceptuales y lectorales en tamaño, interlineado, espaciado, contraste y formas de los glifos con el fin de favorecer la lectura, especialmente en poblaciones con necesidades específicas como niñas y niños con dislexia, evitando soluciones estandarizadas que dificulten la decodificación y generan esfuerzo visual y cognitivo innecesario (Machado, 2022).

Dicho de otra manera, los enfoques metodológicos actuales permiten diseñar tipografías y criterios de composición de manera sistemática: definiendo previamente parámetros de legibilidad, realizando pruebas con usuarios, y estableciendo pautas de uso que aseguren una lectura más fluida, accesible y funcional para distintos públicos y contextos educativos.

Figura 3
Psicología de las Tipografías: ¿Qué expresa cada una?



Nota: Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/4a/96/2f/4a962f7b6f44aac9eac3af8a6fec8173.jpg>

1.1.6. Ilustración

La práctica de la ilustración en el diseño editorial requiere metodologías estructuradas. Estas metodologías aseguran coherencia narrativa y eficacia visual en la construcción de relatos gráficos, tal como se expone en el siguiente texto: la ilustración en los libros infantiles funciona como una estrategia narrativa que integra imagen y texto para construir mundos, guiar la lectura y reforzar la comprensión; su diseño debe

considerar procesos históricos, técnicas de representación, secuenciación visual y criterios de producción editorial para garantizar que la imagen cumpla funciones semánticas, estéticas y pedagógicas dentro del proyecto (Juárez González, 2020).

Todo esto parece confirmar, que los enfoques metodológicos organizados hoy facilitan la ilustración de manera integral: definiendo el rol narrativo de las imágenes, seleccionando técnicas y estilos adecuados al público objetivo, estructurando la relación imagen-texto y realizando pruebas de ajuste que aseguren coherencia narrativa, legibilidad visual y viabilidad de producción en el soporte impreso o digital.

Figura 4

Boceto a mano alzada



Nota: Recuperado de

https://tse2.mm.bing.net/th/id/OIP.hYJzrf_5wfggSiP42QHd_OHaDQ?cb=ucfimgc2&rs=1&pid=ImgDetMain&o=7&rm=3

1.1.7. Tipos de Ilustración

Los tipos de ilustración son variados y cada uno tiene un propósito específico en el contexto de la comunicación visual. Por un lado, la ilustración infantil necesita ser accesible, adaptándose a las sensibilidades de los jóvenes lectores. La clasificación de estas ilustraciones puede abarcar desde representaciones conceptuales que provoquen

emociones hasta ilustraciones más directas que narran situaciones concretas. En las diferentes categorías presentadas, la ilustración no solo actúa como un complemento, sino que también adquiere un rol fundamental como generadora de significado y conexión emocional (Belda, 2021).

La diversidad en los tipos de ilustración permite que esta forma de arte se adapte a diferentes públicos y contextos, facilitando la comunicación y el aprendizaje. Al comprender estas variaciones, se puede diseñar contenido que no solo capte la atención, sino que también resuene profundamente con las experiencias y emociones de los lectores.

Figura 5

Portadas de libros



Nota: Recuperado de <https://tse3.mm.bing.net/th/id/OIP.5wm5cwz1BraN5YSfCE0s7AHaHO?cb=ucfimgc2&w=800&h=780&rs=1&pid=ImgDetMain&o=7&rm=3>

1.1.8. Técnicas de Ilustración

La elección de las técnicas de ilustración es crucial para el éxito del diseño editorial, ya que determina la calidad visual y emocional de la obra. Entre las técnicas tradicionales, la acuarela se destaca por ofrecer un acabado cálido y atractivo, ideal para captar el interés del público. Esta técnica, con su toque orgánico y colores vibrantes, evoca

emociones que conectan profundamente con los espectadores y pueden resultar especialmente efectivas en obras dirigidas a audiencias jóvenes.

Por otro lado, la ilustración digital se ha convertido en una herramienta invaluable en la producción moderna. Proporciona flexibilidad y opciones ilimitadas para ajustes y adaptaciones durante el proceso de diseño. Esta técnica permite a los ilustradores experimentar con una variedad de estilos y efectos, facilitando la creación de imágenes que sorprenden y cautivan.

Asimismo, el uso del lettering es una técnica que eleva la presentación del texto. Integrar letras de manera efectiva dentro de las ilustraciones no solo complementa el arte visual, sino que también puede comunicar emociones y estilos que refuerzan el mensaje del diseño (Mora, 2022).

La selección adecuada de técnicas de ilustración, tanto tradicionales como digitales, maximiza el impacto visual y emocional del contenido. Al combinar estos métodos de manera estratégica, los diseñadores pueden crear obras que sean no solo estéticamente agradables, sino también altamente funcionales. Esto asegura que el mensaje se transmita de forma efectiva y atractiva, captando la atención del público y fomentando un interés duradero.

Es esencial que los diseñadores comprendan las características y fortalezas de cada técnica, para adaptarlas a las necesidades del proyecto y al perfil de su audiencia objetivo. Un enfoque consciente en la elección de las técnicas de ilustración puede transformar la experiencia visual y mejorar la conexión con los espectadores.

Figura 6
Ilustración



Nota: Recuperado de <https://iusur.edu.uy/wp/wp-content/uploads/2023/08/ilustracion.webp>

1.1.9. Scouts

La Asociación de Scouts del Ecuador (ASE), también conocida como el movimiento scout, representa una iniciativa de educación no formal que busca contribuir al desarrollo integral de los jóvenes. Su objetivo principal es fomentar la educación a través de actividades al aire libre, promoviendo valores fundamentales como la amistad, el compañerismo y el respeto por la naturaleza (Asociación de Scouts del Ecuador, n.d.). Este programa está diseñado para niños y jóvenes de diversas edades, abarcando generalmente desde los 7 hasta los 21 años.

Desde su creación en 1922, la ASE se ha consolidado como la única organización de este tipo en Ecuador que es miembro de la Organización Mundial del Movimiento Scout (OMMS). Al formar parte de esta organización internacional, la ASE se adhiere a los principios y directrices establecidos por la OMMS en documentos fundamentales como su constitución y reglamentos, así como en acuerdos de conferencias mundiales y regionales (Asociación de Scouts del Ecuador, n.d.). La OMMS, fundada en 1920, tiene

como misión "contribuir a la educación de la juventud" y cuenta con aproximadamente 50 millones de miembros a nivel mundial (Organización Mundial del Movimiento Scout).

El escultismo en Ecuador tiene sus inicios en 1912, cuando se organizó el Primer Comité Escultista en Guayaquil, presidido por Virgilio Drouet, estableciendo así las primeras "brigadas de Boy Scouts" (Asociación de Scouts del Ecuador, n.d.). Para 1920, estas "brigadas de Boy Scouts" ya estaban presentes en algunas escuelas públicas. La llegada de la filosofía del movimiento "Scouting for Boys" a Ecuador se debió al Cónsul Cristóbal Vela, quien, desde Havre, Francia, difundió la idea a través de los medios locales, dando lugar a la formación de "grupos de exploradores" en varias regiones del país (Asociación de Scouts del Ecuador, n.d.).

1.1.10. *Historia del Grupo Scout*

La historia del Grupo Scout Número 7 Cavanis Las Palmas refleja el compromiso comunitario y la pasión por el escultismo en Esmeraldas. Fundado el 8 de septiembre de 1990 por Felipe España, el grupo surgió como respuesta a una invitación del Comisionado de Esmeraldas para establecer una nueva organización scout en la zona. España, entonces maestro en la Unidad Educativa Nuevo Ecuador, convocó a sus alumnos y, junto a Carlos Bruno, dió inicio a las actividades en el Parque de Las Palmas con una manada y una tropa de ocho integrantes cada una.

Desde sus primeros encuentros, el grupo se caracterizó por su entusiasmo y por el fuerte vínculo con la comunidad local, lo que permitió que sus actividades tuvieran un impacto significativo en la formación de niños y jóvenes. A lo largo de los años, el Grupo 7 ha mantenido una trayectoria continua de 35 años, destacándose por su participación en eventos como el primer Jamboree nacional en 1991, su tradicional fogata anual cada 13

de octubre, y por su rol como custodios del Parque de Las Palmas gracias a un convenio con el Ministerio de Gobierno.

Además, el nombre “Cavanis” fue adoptado en honor a la congregación religiosa de los hermanos Cavanis, quienes brindaron apoyo fundamental en los inicios del grupo. Según España (comunicación personal, 9 de agosto de 2025), este proyecto nació del deseo de formar jóvenes con valores, sentido de pertenencia y compromiso social, en una época en la que la comunidad necesitaba espacios seguros y educativos para sus niños.

1.1.11. *Manada en el Contexto de los Scouts*

Para las edades de 6 años en adelante, la "manada" es una de las partes más cruciales. Los lobatos son los niños a los que se refiere esta unidad y participan en actividades divertidas pero educativas basadas en *El libro de la selva de Rudyard Kipling* (Kipling, 1894). Esta obra describe la historia de Mowgli y su afinidad interna con todas las cosas de la naturaleza, una declaración poderosa que está altamente alineada con el escultismo.

1.1.12. *Educación no Formal del Movimiento Scout*

La educación no formal es adecuada para niños y jóvenes, a la cual también pertenece el movimiento scout, una alternativa sin calificaciones y al aire libre a los sistemas educativos de escuelas y colegios. La ASE sugiere que, al establecer nuevos valores principales a través de su programa, se pretende promover niños y jóvenes que tengan una vida feliz y significativa de integridad.

Según Vásquez y Paredes (2024), la música se vuelve relevante en el aprendizaje infantil debido a 5 claves: Motivación, Compromiso, Metodología Lúdica, Promoción de

la Creatividad y Beneficios Cognitivos y Afectivos. Lo que enlazado con las canciones scouts se traduce en las siguientes razones:

- **Importancia de la ideología Scout:** El movimiento propone valores humanos fundamentales como la perseverancia, la amistad y la camaradería con un profundo sentido de respeto por la naturaleza. Estos principios imprescindibles son esenciales para mejorar la vida de los jóvenes y tener un cancionero ilustrado a mano puede hacer que estos mensajes sean efectivos mientras se mantiene el lado divertido de ello.
- **Método de Enseñanza Innovador:** Incorporar ilustraciones y ejercicios interactivos en el cancionero no solo hace que las canciones sean más atractivas, sino que también puede ayudar a los niños a aprender el material didáctico con facilidad y fomentar su participación. Este estilo animado de aprendizaje es necesario porque permite que los cerebros se involucren en la comprensión del lenguaje, así como en los valores scout.
- **Impacto Medible:** La propuesta planea evaluar el impacto del cancionero con encuestas pre y post, obteniendo así datos cuantitativos sobre cuán útil es este recurso en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales para los niños.
- **Contribución al Desarrollo Integral:** Con contenido destinado a aumentar la solidaridad y la camaradería entre los jóvenes scouts, el cancionero ilustrado beneficiará no solo a los individuos, sino que también contribuirá a fortalecer las relaciones familiares, así como las actividades scout.

1.1.13. *Unidad Y Valores*

La unidad y los valores constituyen principios fundamentales en la formación de comunidades educativas y profesionales cohesionadas; su comprensión resulta esencial para el desarrollo de esta investigación. Ramírez, (2022) señala que el conocimiento y la práctica de valores éticos y morales en contextos sociales favorecen la convivencia, el respeto mutuo y el sentido de pertenencia entre los individuos.

En ese sentido, fomentar la unidad a través de valores compartidos permite al equipo de trabajo mantener una cultura organizacional sólida, donde la cooperación, la empatía y la responsabilidad orientan las decisiones y acciones colectivas, reduciendo conflictos, desarticulaciones y conductas que obstaculizan el desarrollo de los proyectos. Por lo tanto, los enfoques educativos y metodológicos existentes, es posible abordar la unidad y los valores de manera estructurada y efectiva, promoviendo la formación integral, el diálogo respetuoso y la consolidación de entornos éticos que fortalecen tanto el desempeño individual como el colectivo.

Entre los valores que contribuyen a este proceso destacan:

- **Unidad:** Promueve el sentido de comunidad y pertenencia, fortaleciendo los vínculos entre los miembros de un grupo y favoreciendo la colaboración.
- **Amistad:** Refuerza la camaradería y el apoyo mutuo, creando relaciones basadas en la confianza y el respeto.
- **Respeto:** Fomenta la valoración de las diferencias, el cuidado del entorno y la consideración hacia los demás, pilares esenciales para la convivencia.

- Responsabilidad: Impulsa el compromiso con las propias acciones, el cumplimiento de deberes y el cuidado del entorno social y natural.
- Aventura y Diversión: Estimula la exploración, el entusiasmo y el aprendizaje vivencial, elementos clave en procesos formativos que integran lo lúdico con lo educativo.

Estos valores, abordados desde una perspectiva pedagógica, permiten consolidar espacios educativos éticos, inclusivos y participativos, donde el desarrollo personal y colectivo se potencia a través de experiencias significativas.

1.2. Antecedentes

Los antecedentes presentados aportan fundamentos clave para el rediseño del cancionero scout, al evidenciar cómo el diseño gráfico puede mejorar la comprensión, fomentar valores, motivar la lectura y facilitar el aprendizaje en la infancia. Estas investigaciones refuerzan la necesidad de crear un recurso visualmente atractivo, pedagógico y alineado con los principios del escultismo.

Una investigación internacional relevante realizada por Juárez, (2020), es “La ilustración en el diseño editorial como narrativa en los libros infantiles” en la que se analiza el papel de la ilustración como recurso narrativo en publicaciones dirigidas a niños. El objetivo fue demostrar cómo el diseño editorial puede potenciar la comprensión lectora y emocional mediante imágenes que acompañan el texto. La metodología consistió en el análisis de libros infantiles ilustrados y entrevistas a especialistas en diseño editorial. Los resultados evidenciaron que la narrativa visual mejora la conexión emocional con el contenido y facilita el aprendizaje.

En otras palabras, esta investigación resalta la importancia de la ilustración como recurso narrativo, lo que indica que la capacidad de asimilar conceptos en niños puede mejorarse notablemente con un diseño visual adecuado. Su enfoque en cómo la narrativa visual potencia la comprensión lectora es fundamental para el rediseño del cancionero scout, ya que sugiere que integrar ilustraciones puede ayudar a los niños a conectar emocionalmente con los valores y enseñanzas que se quieren transmitir.

También se destaca Muñoz, (2020), con su tesis doctoral “Aportes del método scout en la formación ética y ciudadana de los adolescentes y jóvenes” cuyo objetivo fue analizar el impacto del escultismo en la educación no formal. La metodología fue cuantitativa, con entrevistas y análisis documental. Los resultados revelaron que el método scout fortalece la ética, el compromiso social y el liderazgo desde edades tempranas. Los hallazgos de esta investigación refuerzan el enfoque scout en contextos pedagógicos que buscan formar individuos socialmente responsables y éticamente comprometidos.

Es decir, este estudio proporciona una base para entender cómo el método scout puede ser efectivo en la educación ética desde la infancia, apoyando la idea de que un cancionero adecuadamente diseñado no solo debe ser estéticamente atractivo, sino también pedagógicamente relevante. Refuerza la necesidad de que el contenido del cancionero alinee los valores del escultismo con su implementación.

Desde el ámbito regional, se incluye la investigación de Vásquez y Paredes, (2024), en su tema “Singlish: academia de idioma inglés que utiliza la música como herramienta pedagógica dirigida a niños en etapa escolar de Lima (Perú)” en la que se evalúa el uso de música y diseño visual como estrategias educativas. El objetivo fue demostrar cómo estos recursos aumentan la motivación y comprensión en el aprendizaje de idiomas. La

metodología fue aplicada, con diseño de materiales gráficos y musicales. Los resultados indicaron una mejora en la retención de vocabulario y en la participación de los niños.

La investigación muestra la efectividad de la música y el diseño visual en la educación, sugiriendo que el uso de canciones puede aumentar la motivación y la participación de los niños. Esto valida la integración de elementos musicales como parte central del rediseño, reforzando cómo pueden favorecer la retención y comprensión de valores.

En el contexto local, se encuentra la autora Caisaguano, (2023), cuya investigación titulada “El diseño editorial como apoyo para la práctica y fortalecimiento de los valores ciudadanos en niños de 3-5 años de la Unidad Educativa Nicolás Martínez” tuvo como objetivo utilizar el diseño editorial como medio para reforzar valores como el respeto, la solidaridad y la honestidad. La metodología incluyó la creación de materiales gráficos adaptados a la edad de los niños y su aplicación en el aula. Los resultados indicaron una mejora en la comprensión y práctica de valores ciudadanos.

Por lo que estos resultados apuntan a la eficacia del diseño editorial en la enseñanza de valores en edades tempranas. Esto respalda la propuesta de que el cancionero no solo debe ser una colección de canciones, sino un recurso visual y educativo que fomente la práctica de valores como el respeto y la solidaridad, alineándose así con los principios del escultismo.

Otra investigación local relevante es la de Peña Gutierrez, (2025), titulada el “Diseño de un producto editorial narrativo, ilustrado e interactivo sobre las prácticas de bullying en la ciudad de Cuenca”, cuyo objetivo fue crear un recurso gráfico que sensibilice a los niños sobre el bullying. La metodología fue aplicada, con diseño de un producto editorial

interactivo que combina ilustración, narrativa y actividades. Los resultados mostraron que los niños comprendieron mejor las consecuencias del acoso escolar y participaron activamente en las dinámicas propuestas.

Este estudio confirma que los productos editoriales que combinan narrativa e interacción pueden tener un impacto positivo en la comprensión emocional de los niños. Para el cancionero sugiere que incluir elementos narrativos e interactivos podría hacer que los niños no solo comprendan las lecciones, sino que también participen activamente en su aprendizaje.

También se incluye el proyecto “El diseño editorial como recurso de apoyo en el hábito de lectura, en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa Rumiñahui” de Raza, (2024), cuyo objetivo fue fomentar el hábito lector mediante materiales visualmente atractivos. La metodología fue técnica, con diseño de libros ilustrados y evaluación de su impacto en el interés lector. Los resultados mostraron que los niños se sintieron más motivados a leer y comprendieron mejor los textos.

Dicho de otra forma, al mostrar cómo un diseño atractivo estimula el interés lector, esta investigación destaca la necesidad de que el cancionero sea visualmente atractivo. Esto es fundamental, dado que, al atraer la atención de los niños, se puede fomentar no solo la lectura, sino también la comprensión de los valores y enseñanzas del escultismo.

Finalmente, la investigación de Velásquez y García, (2021), titulada “Realidad entre cuentos: una estrategia narrativa desde el diseño gráfico en el aprendizaje de los niños de educación básica primaria”, cuyo objetivo fue aplicar narrativas visuales para mejorar el aprendizaje en niños. La metodología incluyó el diseño de cuentos ilustrados y su

implementación en aulas de educación básica. Los resultados mostraron que los niños comprendieron mejor los contenidos y se involucraron emocionalmente con las historias.

En consecuencia, este trabajo subraya la importancia de la narrativa visual en el aprendizaje. Resalta que, a través de un diseño gráfico bien pensado, se puede mejorar tanto la comprensión cognitiva como el involucramiento emocional de los niños. Para el cancionero scout, esto implica la necesidad de desarrollar un diseño narrativo que no solo presente las canciones, sino que también cuente historias que resalten los valores de la comunidad scout.

II. Propuesta

2.1. Análisis y especificación del prototipo

El prototipo del cancionero scout se desarrolló específicamente para niños de 6 a 11 años del Grupo Scout #7 Cavanis, ubicado en Las Palmas, Esmeraldas. Este grupo se distingue por su compromiso con el escultismo como una práctica formativa integral, promoviendo valores esenciales como la unidad, la amistad, el respeto, la responsabilidad y el disfrute de la naturaleza. Para asegurar el sentido de pertinencia del contenido, se hizo énfasis en la participación activa de los dirigentes del grupo.

Con este fin, se llevó a cabo una encuesta diseñada específicamente para esta investigación. El formulario titulado “Canciones Scout” tiene como objetivo principal evaluar los valores fundamentales para el grupo y conocer la familiaridad con las canciones scout utilizadas en diversas actividades. El contenido de la encuesta abarcó opciones de preguntas cerradas, abiertas y de selección múltiple, lo que permitió una recopilación rica y variada de información. Las áreas clave de exploración incluyeron:

- Se indagó sobre la unidad a la que pertenecen los dirigentes y su experiencia con la unidad de Manada, lo que proporciona un contexto sobre su perspectiva educativa. Los resultados se presentan a continuación:

Tabla 1
Caracterización de los participantes

Participante	Años de dirigente	Unidad a la que pertenece	Experiencia con manada
1	10 años	Manada	Si
2	1 año	Manada	Si
3	6 años	Manada	Si
4	30 años	Tropa	Si
5	25 años	Rover	Si
6	20 años	Tropa	Si
7	10 años	Manada	Si
8	12 años	Tropa	Si
9	21 años	Jefe De Grupo	Si
10	5 años	Manada	Si
11	4 años	Tropa	Si
12	3 años	Caminantes	Si
13	18 años	Tropa	Si
14	35 años	Caminantes	Si
15	1 año	Manada	Si

Como se puede observar, aproximadamente el 70% de los dirigentes tiene entre 6 y 15 años de experiencia, lo que les otorga credibilidad en sus opiniones sobre la enseñanza y la implementación de valores.

Así mismo, los encuestados ofrecieron su percepción sobre la prioridad de enseñar valores en la unidad, destacando su relevancia en la formación de los niños. A continuación, se muestran los resultados:

Tabla 2
Percepciones sobre valores y pertenencia a la Manada

Participante	Reforzar valores es prioridad	Canciones fortalecen pertenencia	Valores mencionados
1	Sí	Si	Unidad, Respeto, Responsabilidad
2	Los valores orientan el crecimiento personal.	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad, Aventura, Diversión
3	Es una contribución para la sociedad.	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad, Aventura, Diversión
4	Es parte de la formación del niño.	Si	Respeto
5	Fundamentales para la ciudadanía.	Si	Respeto, Responsabilidad
6	Etapas clave por la edad	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad, Aventura, Diversión
7	Favorece el aprendizaje	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad, Aventura, Diversión
8	Sí, favorecen la base educativa	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad, Aventura, Diversión
9	Sí, forman disciplina	Si	Responsabilidad
10	Sí, construyen identidad	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad
11	Sí, guían la convivencia	Si	Unidad, Amistad, Respeto
12	Sí	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad
13	Sí	Si	Unidad, Amistad, Respeto
14	Sí	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad
15	Sí	Si	Unidad, Amistad, Respeto, Responsabilidad

Todos los participantes coincidieron en la prioridad de enseñar valores en la unidad de Manada. Se realizaron preguntas sobre la percepción de la relevancia de las canciones para el sentido de pertenencia, siendo los valores más mencionados la Unidad, Respeto y Responsabilidad.

Se evaluó el número de canciones scout que los dirigentes conocen y utilizan en actividades como fogatas, caminatas y dinámicas grupales. Los resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 3
Uso de canciones de la unidad

Participante	Nº canciones	Canciones más utilizadas	Elementos a considerar	Incluir dinámicas con las canciones
1	6 a 15	Yo soy scout, Huellas de paz, Que gusto da escalar, Lobo soy, Himno del lobato etc	Ritmo pegajoso, Mensajes claros	Si
2	6 a 15	La Santa Catalina, Guapa, A MOLER CAFÉ, CABEZA BOCA, Yo tengo una hormiguita, El Vampiro Negro, Señor comandante, Yo tengo una gatita.	Ritmo pegajoso, Letra sencilla, Elementos lúdicos (juegos, dinámicas), Repetición	Si
3	1 a 5	El vampiro negro	Ritmo pegajoso	Tal vez
4	6 a 15	Yo soy scout	Letra sencilla	Si
5	16 - 25	Para ser scout y santa Catalina	Ritmo pegajoso, Mensajes claros	No
6	6 a 15	Yo soy scout	Elementos lúdicos (juegos, dinámicas)	Si
7	1 a 5	Yo soy scout	Repetición	Si
8	1 a 5	La mar, la hormiguita, la cabrita, o Ale le	Ritmo pegajoso, Letra sencilla, Mensajes claros, Elementos lúdicos (juegos, dinámicas), Repetición	Si
9	6 a 15	La gatita, la cabra	Ritmo pegajoso	Si
10	1 a 5	la gatita, el vampiro negro, el baño y sube que sube la lomita	Ritmo pegajoso, Letra sencilla, Mensajes claros	Si
11	6 a 15	el baño y sube que sube la lomita	Ritmo pegajoso, Letra sencilla, Mensajes claros	No
12	6 a 15	la gatita, el vampiro negro	Ritmo pegajoso, Mensajes claros	No
13	16 - 25	la gatita y sube que sube la lomita	Ritmo pegajoso, Letra sencilla, Elementos lúdicos (juegos, dinámicas), Repetición	No

14	1 a 5	la gatita, el vampiro negro, el baño y sube que sube la lomita	Ritmo pegajoso, Mensajes claros	Si
15	1 a 5	la gatita, el vampiro negro, el baño y sube que sube la lomita	Letra sencilla, Elementos lúdicos (juegos, dinámicas), Repetición	Si

La mayoría de los encuestados conoce entre 6 y 15 canciones, siendo "Yo soy scout" y "El vampiro negro" las más mencionadas. Esto resalta la preferencia por canciones con ritmos pegajosos y mensajes claros. Esta metodología busca ofrecer un panorama claro sobre las expectativas y necesidades de los dirigentes, garantizando que el cancionero no solo sea funcional, sino también enriquecedor en términos educativos.

La encuesta dio apertura a la selección de canciones para el cancionero es un aspecto fundamental para promover los valores y principios del movimiento entre los niños de 6 a 11 años. Estas canciones no solo proporcionan entretenimiento, sino que también educan y fomentan la unidad, la amistad, el respeto y el amor por la naturaleza.

2.2. Diseño conceptual

En este contexto, se planteó el diseño de un cancionero scout que represente de manera efectiva los valores y la unidad entre los niños de 6 a 11 años del Grupo Scout #7 Cavanis Las Palmas, Esmeraldas. A través de un enfoque sistemático y creativo, se desarrolló un prototipo de cancionero que busca diferenciarse en el ámbito educativo, atraer a un público joven y fomentar el reconocimiento de la cultura scout en esta comunidad.

2.2.1. Funcionalidad, Ergonomía y Apariencia

La funcionalidad se refiere a cómo el diseño del cancionero facilita el aprendizaje y la interacción de los usuarios. Se concibe como una herramienta educativa híbrida, utilizando un formato cuadrado de 21 x 21 cm que resulta ergonómicamente cómodo para

las manos de los Lobatos (6-11 años). Este tamaño es fácil de manejar y también proporciona un equilibrio en el área de composición, permitiendo una disposición clara y visualmente atractiva de las canciones.

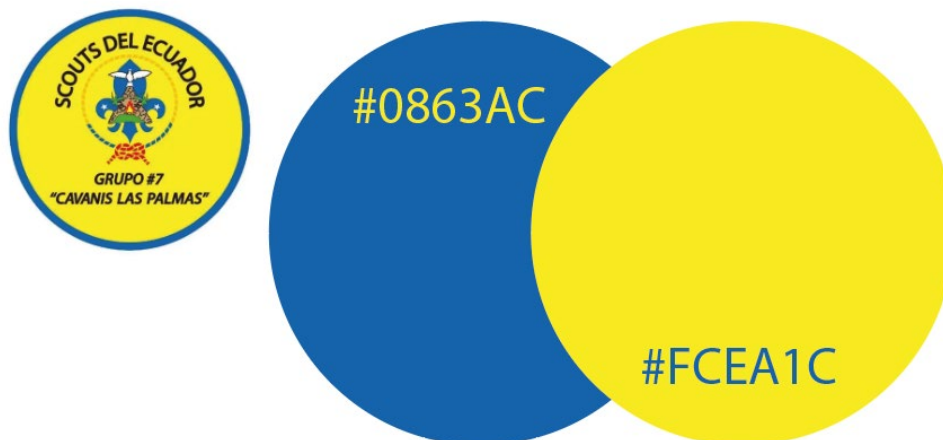
La ergonomía en el diseño es crucial, ya que asegura que el cancionero sea accesible y cómodo de usar. Cada página está estructurada como un módulo de aprendizaje integral, incorporando la letra de la canción, una ilustración que actúa como estímulo visual y un código QR que ofrece un apoyo auditivo interactivo. Esto mejora la experiencia de aprendizaje y fomenta una conexión emocional con el contenido.

2.2.2. Conceptualización Estética: Color E Ilustración

La conceptualización estética se centra en un estilo infantil que resuena con la identidad del Grupo Scout #7. La paleta cromática elegida, compuesta por colores azul y amarillo, simboliza calidez y alegría. Estos colores no solo enfatizan los valores del grupo, sino que también aportan carácter lúdico al contenido, haciendo que el cancionero sea atractivo para los niños.

Figura 7

Paleta de colores principal



El estilo de ilustración se define como acuarela infantil, caracterizado por texturas orgánicas y una calidez que invita a la interacción. Las ilustraciones, realizadas a mano por el diseñador Gustavo Díaz, aportan un valor artístico único, lo que permite que las imágenes complementen y enriquezcan la enseñanza de los valores que se desean transmitir. Para avanzar en este proyecto, es fundamental conocer los diferentes estilos que utiliza este colaborador:

Figura 8

Ilustraciones del diseñador Gustavo Díaz



2.2.3. Criterios Tipográficos y de Maquetación

La elección de la familia tipográfica es crucial en el diseño, ya que influye en la legibilidad y en la comunicación del mensaje. Dos categorías destacadas son las tipografías sans serif y las tipografías creativas.

Tipografías Sans Serif

Las tipografías sans serif se distinguen por la falta de adornos o "serifas" en los extremos de las letras. Este diseño limpio y moderno favorece la claridad visual, lo que resulta ideal para textos dirigidos a audiencias jóvenes. La legibilidad es una de sus principales ventajas, permitiendo que el contenido se lea fácilmente y sin esfuerzo. Este tipo de tipografía se utiliza a menudo en entornos educativos y en medios digitales, donde la comprensión rápida es fundamental.

Figura 9

Tipografías sans serif



Tipografías Creativas

En contraste, las tipografías creativas aportan un carácter distintivo y atractivo al diseño. Estas fuentes suelen presentar formas únicas y estilizadas que capturan la atención del lector. Son idóneas para títulos y encabezados, ya que contribuyen a la construcción de una identidad visual que puede reflejar el tema o la misión del proyecto. Al incorporar tipografías creativas, se puede infundir una sensación de diversión, curiosidad e interés, elementos clave para atraer a un público más joven.

Figura 10

Tipografías creativas



En resumen, la combinación de tipografías sans serif para el contenido principal y creativas para los elementos destacados permite crear un diseño equilibrado y atractivo, que mejora la experiencia del lector y fomenta el interés en el material presentado.

2.3. Diseño Detallado

En esta sección, se traduce el concepto visual en directrices técnicas y especificaciones detalladas, garantizando la calidad, durabilidad y funcionalidad del prototipo.

A continuación, se presentan 30 canciones seleccionadas cuya letra y temática se alinean con las necesidades del grupo scout, acompañadas de una breve justificación de su inclusión.

Tabla 4
Canciones seleccionadas

Número	Título de la Canción	Alineación a Valores y Necesidades
1	Al Trabajar	Entusiasmo y actitud positiva en el esfuerzo.
2	Amigo, tú vendrás	Exploración y cumplimiento de la Promesa.
3	Canción de la Manada	Alegría y lema "Siempre lo mejor".
4	El Vampiro Negro	Identidad scout y sentido del humor.
5	La Santa Catalina	Perseverancia ante las dificultades.
6	Mi Destino	Superación personal y metas propias.
7	Mowgli – Rana	Mística de la selva y pertenencia.
8	Nuestra Hermandad Scout	Unión y fraternidad universal.
9	Rio Suwannee	Nostalgia positiva y amor por el hogar.
10	Somos los cocineros	Trabajo en equipo y colaboración.
11	Yo soy scout de corazón	Orgullo institucional y valores.
12	Yo tengo una gatita	Dinamismo y memoria rítmica.
13	Ven compañero	Gratitud, orden y servicio.
14	Danza del Caracol	Coordinación motriz y seguimiento de reglas.
15	El gamo más veloz	Agilidad y sentidos (Inspirado en Bagheera).
16	Sandia Gorda Gorda	Integración y esparcimiento lúdico.
17	Algo corriente y lo mismo...	Disfrute de la vida al aire libre.
18	Canción de la Manada (Rep)	Refuerzo de la mística grupal.
19	Canta	Optimismo y resiliencia.
20	Canto del Lobato	Observación y seguimiento de la huella.
21	Corazón de Lis	Compromiso emocional de por vida.
22	De caza con Akela	Respeto a la autoridad y leyes scouts.
23	Hasta el Arco Iris encontrar	Búsqueda de sueños e imaginación.
24	Hermanos	Libertad y familia scout.
25	Manada va, Manada viene	Integración y expresión corporal.
26	Más allá	Esfuerzo y voluntad de superación.
27	Siguiendo la Vereda	Rectitud y amor en las acciones.
28	Soy Scout	Honor y servicio al prójimo.
29	Te miro, Recuerdo	Lealtad y memoria institucional.
30	Te vas de la manada	Gestión de transiciones y nuevos retos.

La inclusión de estas canciones en el cancionero scout tiene como objetivo enriquecer la experiencia educativa, ayudando a crear un ambiente de camaradería y diversión que es esencial para el desarrollo integral de los jóvenes scouts. Estas canciones, con sus temáticas variadas y mensajes positivos, no solo entretienen, sino que también forman parte crucial del proceso de aprendizaje y vivencia scout, contribuyendo a que los niños se identifiquen con los valores que representan.

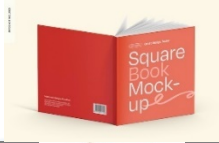


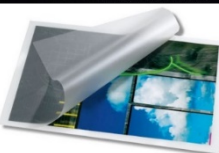

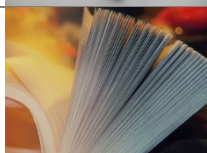


2.2.4. Especificaciones de Producción y Materiales

Se definen los materiales y acabados necesarios para asegurar la resistencia a las condiciones de uso en actividades al aire libre:

Tabla 5

Especificaciones de material

Componente	Especificación Técnica	Parámetros Específicos	Aplicaciones
Dimensiones de Impresión	Formato de 21 x 21 cm (cuadrado).	Cierre y maquetación a sangre completa.	
Material de Cubierta	Pasta Dura de Cartón Prensado.	Alto gramaje para máxima rigidez y protección.	
Encuadernación	Tipo Libro (Cosido o fresado).	Alta resistencia, garantiza la integridad de las hojas y facilita la apertura.	
Protección Externa	Laminado con Vinil Mate/Brillante.	Acabado que confiere resistencia a la humedad y abrasión.	
Refuerzo Estructural	Esquineros de metal.	Elemento protector de las zonas de mayor desgaste.	
Hojas Interiores	Papel propuesto con gramaje de 300 g/m ² (Cartulina Metalizada Blanca).	Gramaje superior para evitar el ghosting y resistir la manipulación constante.	

2.3.2. Especificaciones Técnicas del Diseño Editorial

Para lograr un arte final de alta calidad en la impresión, se establecen los siguientes parámetros técnicos:

2.3.2.1. Paleta De Colores

Es fundamental ampliar la paleta de colores, incluyendo una selección primaria y una secundaria que se utilizarán en las ilustraciones. A continuación, se detallan los colores seleccionados:

Figura 11

Colores Primarios:

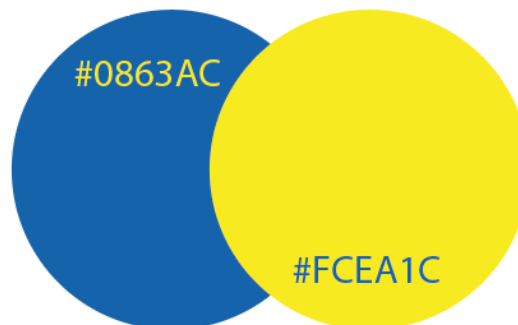


Figura 12

Colores Secundarios:



Una correcta aplicación de estos colores permitirá mantener la coherencia visual y potenciar el impacto del diseño.

2.3.2.2. Estilo de ilustración

El estilo de ilustración acordado para el proyecto se caracteriza por un tono lúdico y amigable, que busca conectar emocionalmente con el público. Utilizando colores suaves pero vibrantes, las ilustraciones transmitirán calidez y alegría. Además, se incorporaron elementos florales que aportaron un toque natural y fresco, complementando la temática general. Los personajes adoptaron un estilo "acuarela infantil", con proporciones exageradas que los hacen encantadores y atractivos, empleando trazos delicados para transmitir una sensación de suavidad y elegancia. Como se aprecia en la imagen de ejemplo:

Figura 13
Estilo de ilustración



Este estilo se aplicó de manera uniforme en todas las ilustraciones del proyecto, garantizando una coherencia visual que resuene con la identidad de la marca. De esta manera, se espera que las ilustraciones logren capturar la esencia del proyecto de forma efectiva y cautivadora.

2.3.2.3. Tipografía

Para el proyecto, se utilizaron las tipografías **Poppins** y **Camping**, cada una aportando un estilo único y complementario. **Poppins** es una tipografía sans-serif moderna que se caracteriza por sus formas geométricas y su aire contemporáneo. Con un amplio rango de pesos, Poppins se adapta perfectamente a diversas aplicaciones, desde encabezados llamativos hasta textos más sutiles. Es ideal para proyectos que buscan transmitir claridad y accesibilidad, gracias a su legibilidad en diferentes tamaños. Su estilo limpio y equilibrado la convierte en una elección popular para marcas que desean proyectar una imagen fresca y profesional.

En contraste, **Camping** evoca un estilo más informal y desenfadado, apto para comunicar una sensación de aventura y exploración. Su diseño único y lúdico la hace perfecta para proyectos relacionados con la naturaleza, el tiempo libre o actividades al aire libre. Camping añade un toque de diversión a los materiales gráficos, complementando la seriedad de otras tipografías más formales. Juntas, Poppins y Camping crean un balance atractivo que combina modernidad con un espíritu de aventura y desenfado.

Figura 9

Tipografías a ser utilizadas

Poppins

Aa Ee Ii Oo Uu
Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Pp Qq Rr Ss Tt Vv Ww Xx Yy Zz.
1234567890 !"#%&/'()=?;:

Camping Regular

Aa Ee Ii Oo Uu
Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ Pp Qq Rr
Ss Tt Vv Ww Xx Yy Zz.
1234567890 !"#%&/'()=?;:

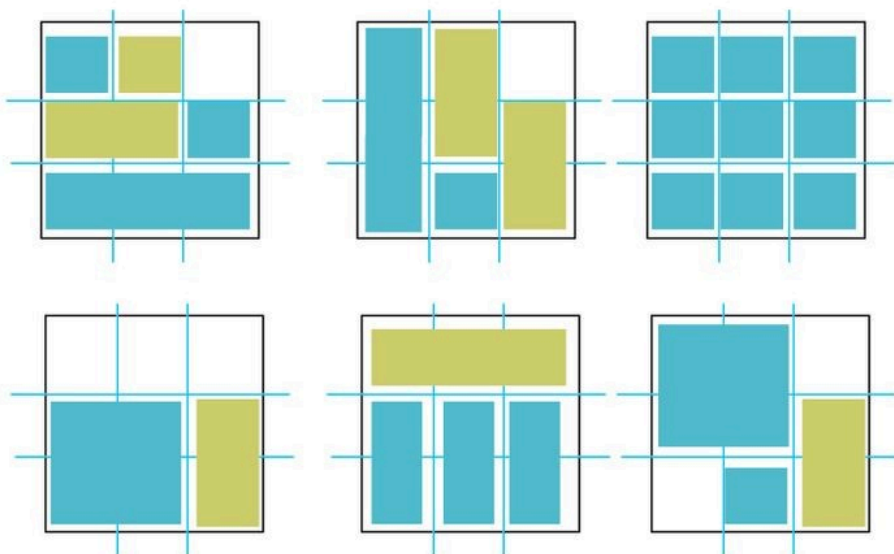
2.3.2.4. Maquetación

La maquetación del proyecto se basó en una retícula modular que facilita una disposición jerárquica clara y efectiva. Este enfoque permitirá que la ilustración y el texto de la canción, junto con el código QR, ocupen una doble página completa. La retícula modular ayudó a garantizar que todos los elementos se alineen de manera coherente, proporcionando un flujo visual que guíe al espectador a través del contenido.

Con esta estrategia, se busca maximizar el impacto visual y la legibilidad, asegurando que la ilustración y el texto se integren de forma armoniosa. La disposición en doble página no solo resaltará la importancia de la canción y su conexión con la ilustración, sino que también permitirá una experiencia inmersiva para el usuario, invitándolo a interactuar con el contenido de manera más profunda.

Figura 15

Maquetación



2.4. Construcción del Prototipo

Para esta etapa, se tomaron las primeras ideas que surgieron a partir de la investigación previa y la síntesis de las imágenes representativas de la vida scout y la selva de Seonee. Se realizó una matriz de ideación (araña de ideas) para organizar los elementos clave que deben aparecer en las ilustraciones, como los personajes (Akela, Baloo, Bagheera), la simbología scout (flor de lis, pañoleta, huellas) y elementos de la naturaleza.

Figura 10

Mapa de ideación y bocetos de personajes scouts.



Se realizaron los primeros trazos a mano alzada para evaluar su utilidad en el proceso de diseño del cancionero, obteniendo distintas perspectivas de los personajes y el entorno, desde bocetos rápidos de gestos hasta detalles de los elementos que representan los valores de la unidad.

Figura 11
Bocetos de personajes a utilizar



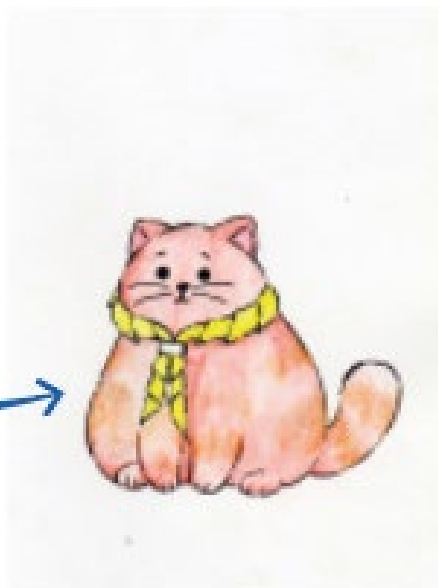
2.4.1. Diseño Digital

En la siguiente parte, se digitalizó cada uno de los bocetos en Adobe Photoshop para empezar el proceso de diseño y construcción visual. Se tomaron los elementos más potentes de la fase de ideación y se unificaron, cuidando que el estilo gráfico fuera amigable y atractivo para niños de 6 a 11 años.

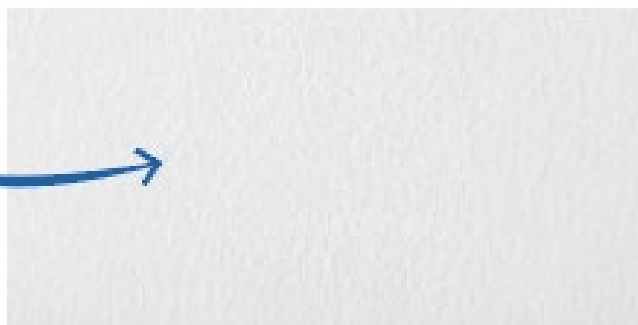
Figura 12

Ilustraciones con color de la unidad de Manada en digital.

**Ilustración
Escaneada**



Textura



Como resultado, se aplicó una técnica de acabado que utiliza texturas de cartulina y papeles rugosos. Esta decisión técnica busca otorgar al cancionero una estética orgánica y artesanal, simulando materiales táctiles que el niño asocia con sus manualidades scouts. El acabado final no solo cumple una función estética, sino que refuerza el concepto de "hecho a mano" y la conexión con la naturaleza.

Figura 13

Ilustraciones finales con aplicación de texturas



2.4.2. Paleta de Colores

Para el siguiente punto, se necesitaba definir una paleta de colores que evocara conceptos clave como aventura, pertenencia y naturaleza. De acuerdo con la investigación previa sobre la identidad del Grupo Scout #7 Cavanis Las Palmas, la paleta seleccionada se fundamenta en los colores institucionales que los niños ya reconocen en su uniforme y pañoleta, lo que facilita la conexión emocional con el material.

La paleta está compuesta principalmente por el amarillo y el azul, colores que representan la energía de la unidad de Manada y la lealtad al grupo. El amarillo evoca

sensaciones de alegría, positividad y vitalidad, siendo un color de alta visibilidad esencial para un público infantil. Por otro lado, el azul aporta estabilidad, calma y una conexión con la mística scout, ayudando a equilibrar visualmente el diseño.

figura 14
Paleta de colores primaria basada en el Grupo #7

Figura 15
Paleta de colores primaria basada en el Grupo #7



Como complemento, se seleccionó una paleta de colores secundaria de tipo análoga, la cual se muestra en la Figura 20. Esta elección garantiza una transición visual fluida y una armonía cromática natural, al utilizar tonos cercanos entre sí en el círculo cromático. Esta gama incluye el verde claro, que evoca frescura y conexión con el medio ambiente, y el marrón oscuro, que representa la tierra y la solidez de los valores orgánicos. También se incorporó el rojo terracota para transmitir energía, el beige claro para reflejar pureza y el amarillo pastel para aportar suavidad.

Estos colores forman un conjunto armónico que, mediante el uso de la analogía cromática, comunica de forma eficiente la unidad scout, la calidez de la hermandad y la

autenticidad de la vida al aire libre, logrando una estética coherente y atractiva para el rango de edad establecido.

Figura 16

Paleta de colores secundaria (Análoga) y armonía visual.



2.4.3. Tipografía

El uso de las tipografías Poppins y Camping para este proyecto responde a la necesidad de equilibrar la funcionalidad comunicativa con el espíritu de exploración del escultismo. Cada una aporta un estilo único y complementario que permite guiar al niño a través de la lectura de forma clara y dinámica.

Poppins es una tipografía sans-serif moderna que se caracteriza por sus formas geométricas y su aire contemporáneo. Su diseño limpio y equilibrado la convierte en la elección ideal para transmitir claridad y accesibilidad, asegurando que las letras de las canciones sean legibles para los niños en diferentes contextos. Al proyectar una imagen fresca y profesional, esta fuente facilita la comprensión del contenido y refuerza la estructura organizada del cancionero.

Figura 17

Tipografías a ser utilizadas

Camping Regular Poppins

En contraste, la fuente Camping evoca un estilo más informal y desenfadado, apto para comunicar una sensación de aventura y exploración constante. Su diseño único y lúdico la hace perfecta para representar la conexión con la naturaleza y las actividades al aire libre, añadiendo un toque de diversión a los materiales gráficos.

Al integrar ambas tipografías, se logra un balance atractivo que combina la modernidad y claridad de Poppins con el dinamismo y espíritu aventurero de Camping. Esta combinación no solo garantiza la legibilidad para los lobatos del Grupo Scout #7, sino que también refuerza la identidad visual del proyecto, alineándose con el carácter alegre y educativo de la unidad de Manada.

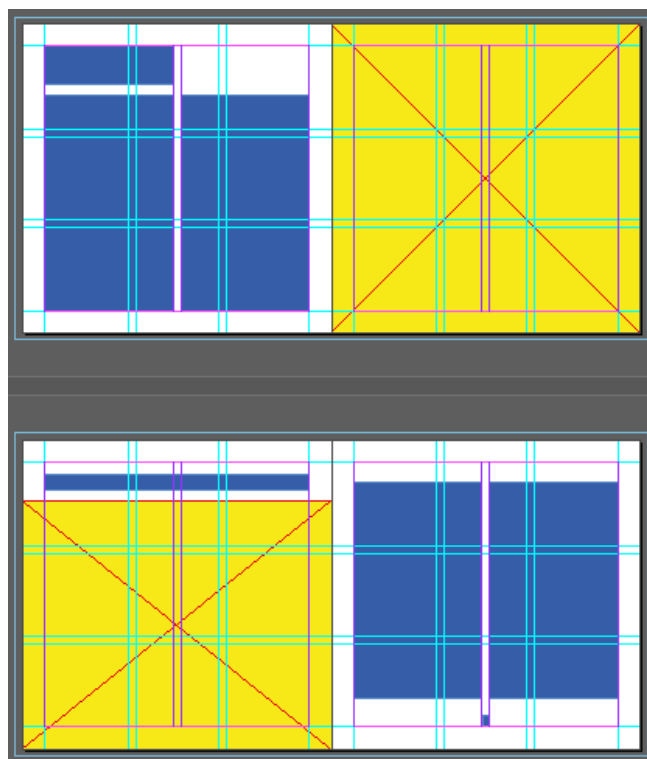
2.4.4. Diseño Editorial (Diagramación)

Para la construcción de la propuesta editorial en Adobe InDesign, se trabajó con un sistema de pliegos organizados a dos columnas. Esta decisión de diseño responde a la necesidad de fragmentar el contenido tipográfico en líneas más cortas, lo cual es ideal para el rango de edad de los niños, ya que facilita el seguimiento del ritmo de las canciones y mejora la velocidad de lectura durante las actividades grupales.

La estructura de estos pliegos se basa en una zonificación estratégica de pesos visuales. Los recuadros amarillos delimitan el espacio reservado para las ilustraciones, asegurando que el componente gráfico mantenga una presencia constante que refuerce la mística scout. Por otro lado, los recuadros azules definen las áreas destinadas al contenido tipográfico (títulos y cuerpos de texto), permitiendo que la información se distribuya de forma clara y ordenada dentro de las dos columnas mencionadas.

Figura 18

Maquetación en InDesign: pliegos a dos columnas y zonificación



Esta organización modular garantiza que los espacios entre los elementos sean proporcionales y coherentes en todo el cancionero. Al separar visualmente el espacio de la ilustración y el texto, se evita la saturación de la página, logrando un equilibrio que guía la vista del niño de manera natural desde el título hasta el final de la canción.

De esta manera, el diseño en columnas actúa como una guía estructural que potencia la eficiencia comunicativa del prototipo para el Grupo Scout #7.

Figura 19

Distribución de columnas para contenido tipográfico e ilustraciones.



2.4.5. Códigos QR e Interactividad

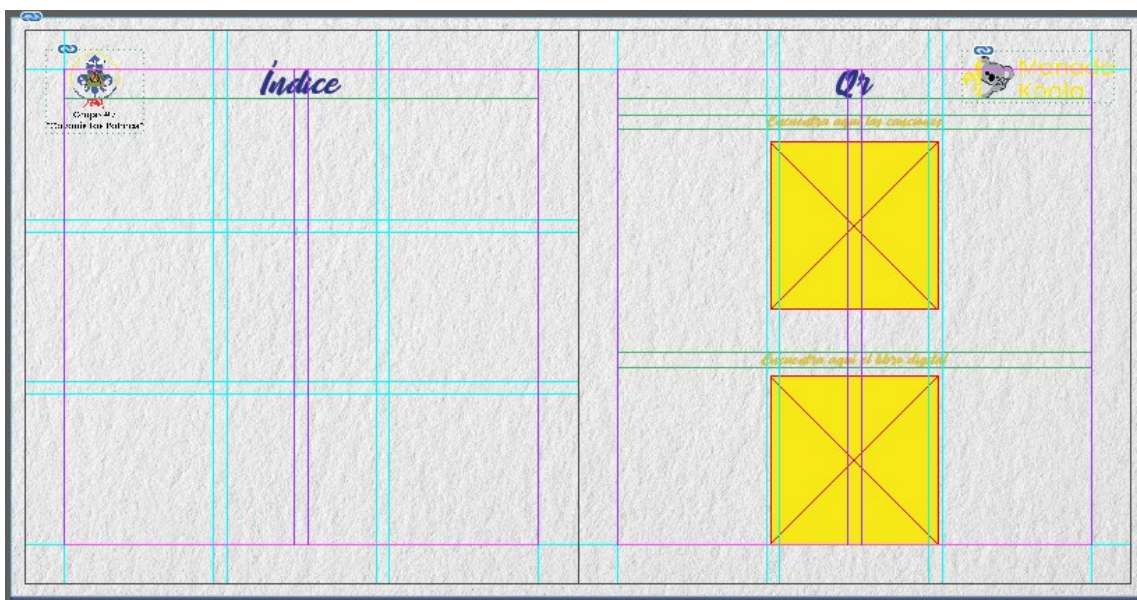
Como parte de la propuesta interactiva del prototipo, se ha designado un espacio estratégico para la incorporación de códigos QR, los cuales vinculan el material impreso con recursos digitales. Esta integración responde a la necesidad de proporcionar una experiencia multimedia que conecte al niño con la mística sonora de la unidad de Manada.

En la diagramación, se establecieron zonas específicas para dos tipos de interacción. El primer código QR está destinado al archivo digital del cancionero, permitiendo una versión portable para las familias. El segundo código dirigirá a una playlist exclusiva, conformada por grabaciones de las canciones interpretadas por los propios niños y dirigentes del Grupo Scout #7. Esta participación comunitaria busca

fortalecer el sentido de pertenencia y asegurar que el aprendizaje de las melodías sea auténtico y cercano.

Figura 20

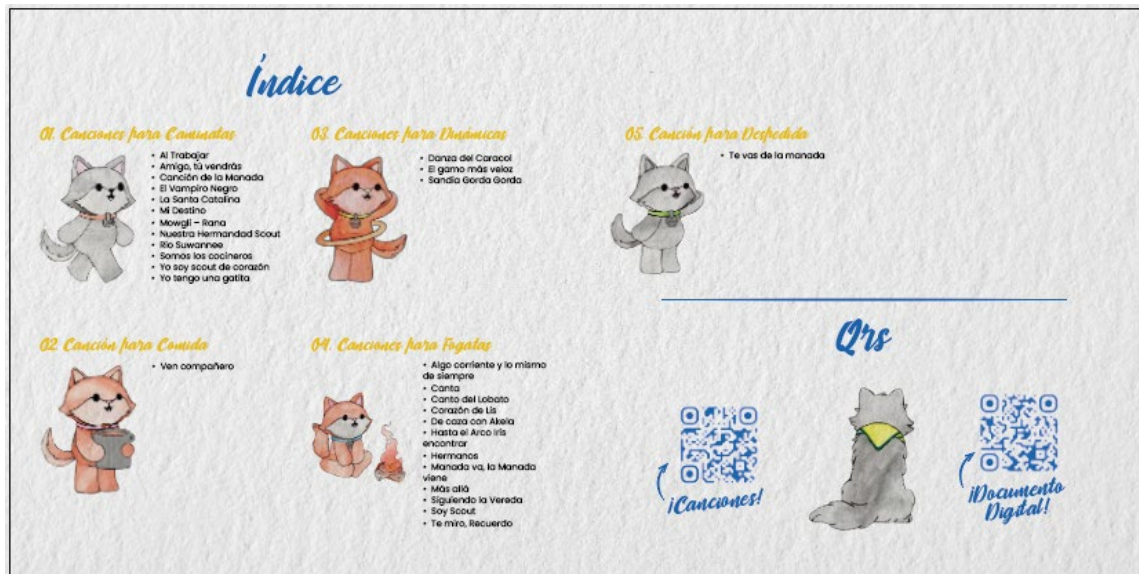
Zonificación y reserva de espacio para códigos QR.



Para su implementación, se definieron módulos dentro de la retícula en los márgenes exteriores de los pliegos (tal como se observa en la Figura 24). Esta ubicación garantiza que los códigos sean accesibles y fáciles de escanear sin interferir con el contenido tipográfico ni con las ilustraciones principales. Aunque los códigos finales se generan en la etapa de post-producción, su ubicación ha sido planificada para mantener la armonía visual y la eficiencia comunicativa del diseño desde su concepción.

Figura 21

Distribución de columnas para contenido tipográfico e ilustraciones del índice



2.4.6. Diseño de portada y contraportada

Para la fase final del prototipo, se consolidó el diseño de la portada y contraportada bajo el nombre "Cavanicito", integrando todos los elementos de identidad visual analizados previamente. El resultado es una pieza editorial equilibrada que combina la mística scout con una estética infantil moderna y amigable.

Figura 22

Arte final de la portada del cancionero "Cavanicito"



La portada (Figura 27) presenta una jerarquía clara donde el título "Cavanicito" destaca en la parte superior mediante una tipografía de estilo caligráfico en color azul, complementado por el subtítulo "Cancionero Scout" en amarillo institucional.

La ilustración central muestra a los personajes de la Manada (dos dirigentes y dos lobatos) caracterizados con elementos de la selva y el uniforme scout, situados en un entorno natural vibrante con trazos suaves que evocan calidez. En la parte superior, el diseño se apoya en dos pilares institucionales: a la izquierda, el escudo del Grupo #7 "Cavanis Las Palmas", y a la derecha, el logotipo e identidad de la "Manada Koala", asegurando el sentido de pertenencia de los niños y niñas.

Figura 23

Diseño de la contraportada con texto justificativo e identidad de unidad.



La contraportada (Figura 28) mantiene la coherencia gráfica al utilizar fondos con textura de papel y una paleta de colores natural. En esta sección se incluye un texto justificativo que define al cancionero como un puente hacia la aventura y los valores, mencionando la integración de ilustraciones mágicas y tecnología interactiva.

Visualmente, destaca la ilustración de un lobo aullando con su pañoleta scout, conectando la narrativa visual con el espíritu del proyecto, mientras que la parte inferior está enmarcada por vegetación en acuarela que aporta frescura al cierre de la pieza editorial.

2.5. Pruebas y Ajustes

2.5.1. Pruebas

Para la validación del prototipo "Cavanicito", se ha optado por implementar una metodología de evaluación dirigida a los niños de la unidad de Manada (usuarios finales) y a los dirigentes del Grupo Scout #7 (expertos). El objetivo es recopilar criterios técnicos y perceptivos sobre las diferentes soluciones de diseño planteadas. A continuación, se presentan los puntos esenciales que se someterán a validación:

- **Nombre Más Llamativo y Memorable:** Se evaluará el impacto del nombre "Cavanicito" para determinar si cumple con el objetivo de generar una conexión emocional inmediata y si es preferido por los niños sobre el nombre institucional convencional.
- **Identidad Alineada a la Mística Scout:** Se verificará si la integración de la Historia del Grupo (basada en el relato de Felipe España, 1990) y el uso de los colores amarillo y azul son percibidos como elementos que refuerzan el sentido de pertenencia.
- **Eficacia de la Legibilidad y Diagramación:** Se pondrá a prueba la tipografía Poppins en el cuerpo de las canciones y la fuente Camping en los títulos para asegurar que los niños puedan seguir la letra de temas como "Te vas de la Manada" de forma fluida durante las actividades.
- **Funcionalidad de la Interactividad (Códigos QR):** Se medirá la capacidad del usuario para diferenciar entre los dos accesos digitales propuestos en el índice: la playlist de canciones (referencia auditiva) y el libro digital (Cucucatra), validando si la ubicación de los códigos es intuitiva.

- **Sensaciones Evocadas por la Ilustración:** Se analizará si la técnica de textura de cartulina aplicada a personajes como Baloo y Bagheera evoca las sensaciones deseadas de naturaleza, aventura y exclusividad artesanal.

Este proceso de pruebas permitirá asegurar que la opción final de diseño esté totalmente alineada con el producto editorial deseado, lo cual es crucial para que la marca refleje las características y la calidad del grupo. La alineación con los valores scouts es fundamental para construir una marca fuerte y coherente. Los resultados obtenidos permitirán realizar los ajustes necesarios para que la imagen integral del cancionero refleje tanto la calidad del diseño como la identidad de los Scouts Cavanis de Las Palmas.

Figura 24

Diseño de fichas de observación y percepción para la unidad de Manada.



Ficha de Validación del Prototipo: "Cavanico"

Datos Informativos:

- Fecha: _____
- Observador: _____
- Grupo de edad: 6 a 11 años (Manada)

marcar con una x según el nivel

Tu punto de vista	Mucho 	Algo 	Poco 
1 ¿Te gusta el nombre "Cavanico" para tu cancionero?			
2 ¿Entiendes bien la historia del Grupo (Felipe España)?			
3 ¿Te gustan los dibujos que observas en el libro?			
4 ¿Te parece fácil leer las canciones con esta letra?			
5 ¿Te gusta cómo se ven los colores amarillo y azul?			

Ficha de Validación del Prototipo: "Cavanico"

Datos Informativos:

- Fecha: _____
- Observador: _____
- Grupo de edad: 6 a 11 años (Manada)

Observar el comportamiento del niño con el cancionero y marcar según el nivel de logro

Tu punto de vista	Excelente	Bueno	Debe Mejorar
1 ¿El niño puede leer los títulos?			
2 ¿Usa el índice para encontrar una canción rápido?			
3 ¿Entiende que el QR de arriba es para la música?			
4 ¿Entiende que el QR de abajo es para el libro digital?			
5 ¿Identifica el escudo y la Manada Koala?			

Tras la aplicación del instrumento de percepción a una muestra de 16 niños y niñas del Grupo Scout #7, se tabularon los datos para medir la efectividad de los componentes visuales y narrativos del prototipo. Los resultados se presentan a continuación:

Tabla 6

Resultados de observación técnica del prototipo "Cavanicito" por niños/niñas

Indicador de Evaluación	Mucho	Algo	Poco	Total
1. Identificación: ¿Te gusta el nombre "Cavanicito"?	10 (62.5%)	3 (18.75%)	3 (18.75%)	16
2. Comprensión: ¿Entiendes la historia de Felipe España?	10 (62.5%)	5 (31.25%)	1 (6.25%)	16
3. Estética: ¿Te gustan los dibujos del cancionero?	12 (75%)	4 (25%)	0 (0%)	16
4. Legibilidad: ¿Te parece fácil leer las canciones con esta letra?	15 (93.75%)	1 (6.25%)	0 (0%)	16
5. Identidad: ¿Te gustan los colores amarillo y azul?	14 (87.5%)	2 (12.5%)	0 (0%)	16

A partir de los datos expuestos, se observa que el nombre "Cavanicito" destaca como una opción notable y aceptada por la mayoría de los usuarios. Asimismo, la identidad visual construida a través de la paleta cromática institucional y las ilustraciones alcanzó niveles de aprobación superiores al 75%.

Un punto sobresaliente es la eficiencia en la lectura, donde el 93.75% de los niños manifestó una comprensión visual óptima. Este resultado valida la selección tipográfica y la diagramación a dos columnas como herramientas funcionales para el aprendizaje. Respecto a la narrativa histórica, la tasa de comprensión confirma que la adaptación del relato de la fundación en Las Palmas es adecuada para el segmento infantil. Estos indicadores permiten concluir que la propuesta editorial está correctamente alineada con los intereses y capacidades del grupo.

Para complementar la percepción de los usuarios, se aplicó un instrumento de observación técnica (color azul) a 4 dirigentes de la unidad de Manada. Este proceso permitió evaluar el desempeño del prototipo en situaciones reales de uso. Los resultados se detallan a continuación:

Tabla 7

Resultados de observación técnica del prototipo "Cavanicito" por dirigentes.

Indicador de Evaluación	Excelente	Bueno	Debe Mejorar	Total
1. Títulos: ¿El niño logra leer los títulos (Camping)?	3 (75%)	1 (25%)	0 (0%)	4
2. Navegación: ¿Usa el índice para búsquedas rápidas?	2 (50%)	2 (50%)	0 (0%)	4
3. QR Música: ¿Diferencia el acceso a la playlist?	2 (50%)	2 (50%)	0 (0%)	4
4. QR Libro: ¿Diferencia el acceso al libro digital?	1 (25%)	3 (75%)	0 (0%)	4
5. Identidad: ¿Identifica el escudo y la Manada Koala?	4 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	4

El análisis de la validación técnica resalta que la identificación de los símbolos oficiales, como el escudo y la Manada Koala, alcanzó un nivel de excelencia del 100%, lo que confirma que el diseño respeta y fortalece la jerarquía institucional. Asimismo, el uso de la tipografía para los títulos fue calificado mayoritariamente como excelente, facilitando la ubicación de las canciones por parte de los niños.

En cuanto a la interactividad, los dirigentes observaron que la navegación por el índice y el acceso a los códigos QR se sitúan en niveles positivos (Excelente y Bueno). Aunque el acceso al libro digital obtuvo un 75% en la categoría "Bueno", no se reportaron fallas que requieran cambios estructurales, sugiriendo que el sistema es funcional y

comprensible. Estos resultados validan que la propuesta técnica de "Cavanicito" es una herramienta eficiente para el apoyo pedagógico en las actividades del Grupo Scout #7.

Una vez finalizada la fase de validación y procesados los resultados de las fichas de observación, se procedió a la etapa de producción del cancionero "Cavanicito". En esta fase se integraron los ajustes finales para garantizar que el material sea una herramienta pedagógica de alto impacto y fácil uso para el Grupo Scout #7.

2.5.2. Ajustes Finales de Diseño

A partir de las sugerencias recopiladas de los dirigentes y las reacciones de los lobatos, se implementaron mejoras estratégicas en la pieza editorial:

- Optimización de la señalética digital: Se incorporó iconografía específica (audífonos y libro abierto) junto a los códigos QR del índice. Este ajuste elimina la ambigüedad y facilita el acceso inmediato tanto a la playlist de canciones como al archivo digital del cancionero.

Figura 25
Modificación de Íconos



- Refuerzo de legibilidad en campo: Se ajustó el contraste de las ilustraciones y se aumentó ligeramente el peso visual de la numeración de páginas. Estos cambios aseguran que el cancionero sea funcional incluso en entornos de poca luz, como fogatas y campamentos.

Figura 26
Modificación de tamaño en Ilustraciones



2.6. Producción y Lanzamiento

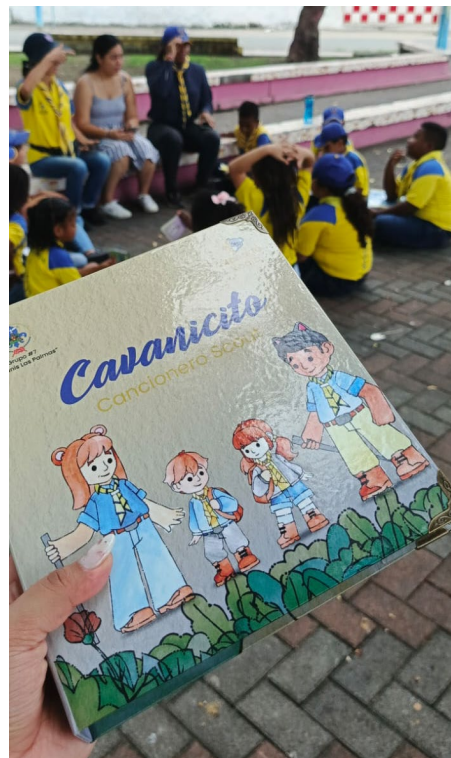
Tras obtener los resultados de la encuesta, se presenta el cancionero final titulado "Cavanicito". Como hito final de esta fase, se realizó la entrega de un ejemplar impreso al jefe de Grupo del Grupo Scout #7 "Cavanis Las Palmas", formalizando así el lanzamiento y la adopción del material editorial por parte de la institución.

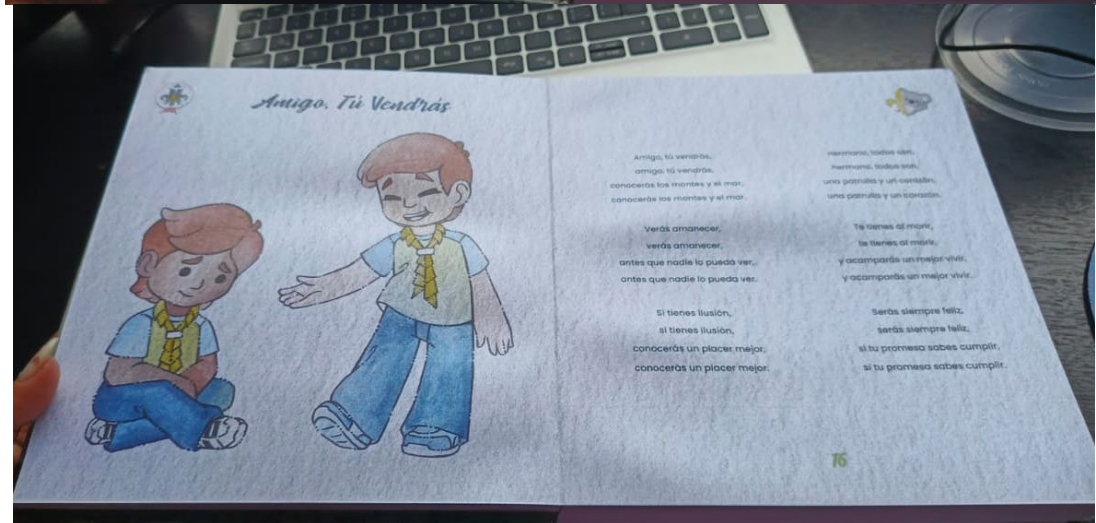
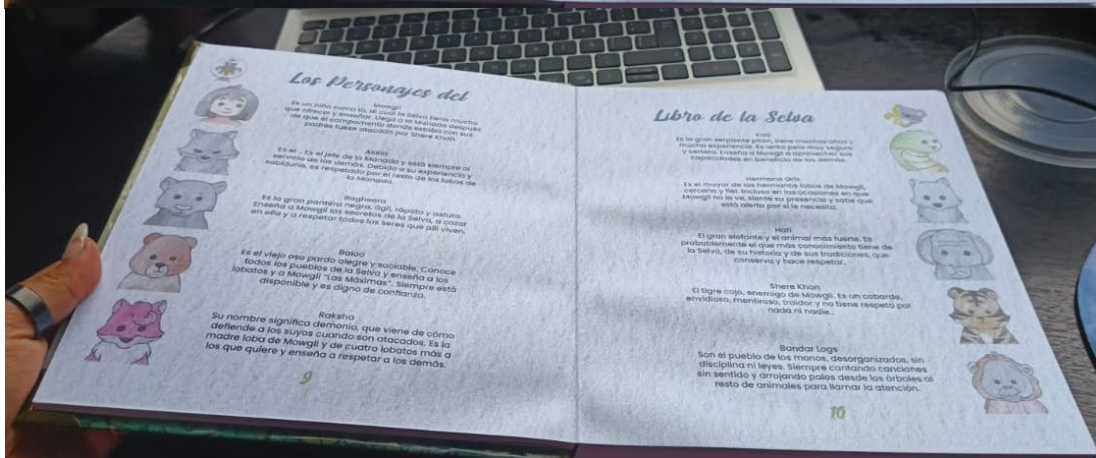
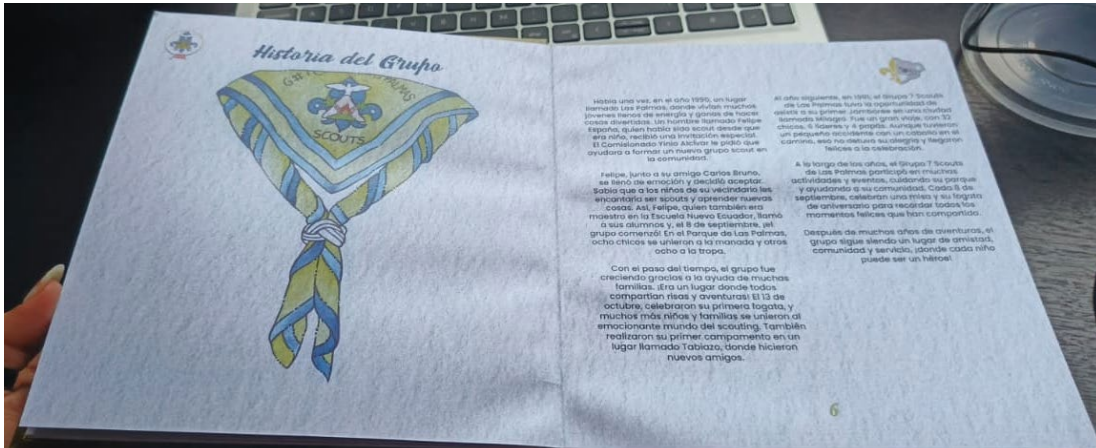
Este proceso de lanzamiento permite que el cancionero se establezca como una herramienta oficial de consulta para la Manada Koala, facilitando el acceso a los contenidos mediante el ejemplar físico institucional y la disponibilidad digital a través del

sistema de códigos QR validados en el índice. La entrega oficial marca el inicio de la etapa pedagógica donde el recurso se integra a las actividades regulares del grupo scout.

Figura 27

Cancionero scout “Cavanicito”





III. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

Como general, se desarrolló una propuesta metodológica para el rediseño de un cancionero scout funcional, que permitió la creación de un prototipo tangible y eficiente, aplicable a las necesidades pedagógicas y recreativas de la unidad de Manada. Además, se identificó y analizó los principios fundamentales del diseño editorial y su relación con la comunicación de valores, mediante la revisión teórica de metodologías para la creación de materiales educativos dirigidos a la infancia.

De la misma manera, se definieron los criterios y parámetros clave que deben considerarse en el proceso de diseño de un cancionero, enfocándose en la legibilidad, la jerarquía visual y la mística institucional del Grupo Scout #7. Posteriormente, se propuso una estructura de diseño que integró parámetros de interactividad mediante códigos QR, facilitando el acceso a recursos auditivos y digitales que complementan la experiencia del usuario.

Por último, se desarrolló el prototipo del cancionero titulado "Cavanicito", basado en la metodología propuesta, y se evaluó su eficacia mediante fichas de validación aplicadas a niños, niñas y dirigentes del grupo. Es importante señalar que la realización de este estudio facilitó la identificación de progresos en relación con el diseño editorial en el ámbito del escultismo, además de los retos que existen al trabajar con públicos infantiles debido a la necesidad de mantener el interés y la pertenencia. No obstante, realizar un análisis detallado de esto permite la realización de un material gráfico funcional, lúdico y accesible, con una metodología comprobada para su desarrollo.

3.2. Recomendaciones

En cuanto a las sugerencias, es crucial señalar que, a pesar de la estrategia gráfica implementada en el cancionero, el proyecto todavía puede potenciarse con componentes esenciales como la creación de material didáctico complementario, el desarrollo de campañas de identidad en redes sociales para los padres de familia, y la actualización constante de la plataforma digital que aloja las canciones para asegurar su vigencia.

Para ello, es necesario tener en cuenta factores esenciales como la cultura scout, el contexto local de Esmeraldas y el lenguaje propio de los niños de 6 a 11 años; pues en función de esto, los integrantes de la unidad podrán acoger el material de forma positiva y establecer un vínculo emocional y de identidad a largo plazo, que es lo que se persigue dentro del ámbito formativo y social del grupo.

Referencias

Alavez De Jesús, E. A. (2023). *La importancia de la retícula en el diseño editorial.*

Espacio Diseño.

<https://espacioidisenoajs.xoc.uam.mx/index.php/espacioidiseno/article/download/2497/2463>

Asociación de Scouts del Ecuador. (n.d.). *¿Qué es el movimiento scout?*

<https://www.scoutsec.org/que-es>

Organización Mundial del Movimiento Scout. (n.d.). *Historia del escultismo.*

<https://www.scout.org/es/history>

Caisagano, M. A. (2023). *El diseño editorial como apoyo para la práctica y fortalecimiento de los valores ciudadanos en niños de 3-5 años de la Unidad*

Educativa Nicolás Martínez [Proyecto de investigación, Universidad Técnica de Ambato].

Juárez González, N. S. (2020). *La ilustración en el diseño editorial como narrativa en los libros infantiles* [Tesina de especialización, Universidad Autónoma del Estado de Morelos].

<https://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/2311/NASIJG01T.pdf?sequence=1>

Kipling, R. (1894). *El libro de la selva*. Editorial Alma.

Machado Ramírez, D. F. (2022). *La tipografía como apoyo a la lecturabilidad en niños de 6 a 7 años con dislexia en etapa escolar básica en la ciudad de Ambato*

(Proyecto técnico). Universidad Técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstreams/fbbf5403-e27b-4d15-8447-bccf0cd3d02e/download>

Mondaini, L. (2025). *El diseño editorial como medio expresivo*.

<https://rehip.unr.edu.ar/bitstreams/133554e4-ba35-4363-970b-d7eae849795/download>

Mora, M. F. (2022). *Marketing y comunicación cultural en España. Nuevas directrices para las estrategias actuales*. Culturas. Revista de gestión cultural, 9(1), 1-20.

Muñoz, M. S. (2020). *Aportes del método scout en la formación ética y ciudadana de los adolescentes y jóvenes* [Tesis doctoral, Universidad de Almería].

Núñez, M. G., Pulamarin, M. D., & Defaz, Y. P. (2024). *Cancionero infantil como estrategia para el desarrollo de la lateralidad y la inteligencia espacial*. REPSI, Revista Ecuatoriana de Psicología, 7(19).

<http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/3849>

Peña Gutierrez, F. J. (2025). *Diseño de un producto editorial narrativo, ilustrado e interactivo sobre las prácticas de bullying en la ciudad de Cuenca* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca].

Ramírez, M. A., García, M. A., & Rodríguez, M. A. (2022). *Conocimiento y práctica de valores éticos y morales en tres escuelas primarias en las zonas conurbadas de Chilpancingo Guerrero*. *Revista Con-Ciencia*, (25), 1–15. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9585761.pdf>(<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9585761.pdf>)

Raza Castro, K. J. (2024). *El diseño editorial como recurso de apoyo en el hábito de lectura, en niños de 7 a 8 años de la Unidad Educativa Rumiñahui* [Proyecto técnico, Universidad Técnica de Ambato].

Sánchez Borrero, G. (2024). *Psicología y uso del color: Transformación, reinterpretación y creación de nuevos significados sociales. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9681278>

Velásquez Hernández, D. S., & García Villarraga, D. F. (2021). *Realidad entre cuentos: una estrategia narrativa desde el diseño gráfico en el aprendizaje de los niños de educación básica primaria* [Tesis de licenciatura, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior].

Vásquez Barreto, C. M., & Paredes Mejía, M. A. (2024). *Singlish: academia de idiomas inglés que utiliza la música como herramienta pedagógica dirigida a niños en etapa escolar de Lima (Perú)* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <http://hdl.handle.net/10757/683429>

Anexos

Bocetos



Ilustraciones Sin Editar



Ilustraciones Editadas



hasta el arcoiris encontrar



siguiendo la vereda



rio



canto del lobato



de caza con akela



manada va manada viene



somos hermanos del viento



canta



somos cocineros



al trabajar



somos scout



hermandad scout



amigo tu vendras



scout de corazón



cancion de la manada



canta conmigo



mowgli y loba



paraleto



libro de la selva



mowgli



gata



vampiro negro



santa catalina@1.5x



portada cancionero majo 3_M



portada fogata 2



portada dinamica 2



portada comida 2



portada caminata 2



portada despedica 2



onero 4_Mesa de trabajo 1_M



arsonajes el libro de la selva-4



corazon de liz 2



canto del lobato 2



sandia gorda



te miro y recuerdo



corazon de liz



no vas de la manada



gato mas veloz



ven compañero



mi destino



mas alta



baile del caracol



la mismos de siempre

Aplicación del primer borrador impreso



Cancionero Digital



Cancionero Físico

