

# UCUENCA

**Universidad de Cuenca**

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de un Libro Ilustrado para la Concientización sobre la Discriminación Escolar**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
Licenciada en Diseño Gráfico

**Autora:**

María Belén Enríquez Amay

**Director:**

Mario René Becerra Domínguez

ORCID: 0000-0002-3163-0721

Cuenca, Ecuador

2023-02-06

# Resumen

Este proyecto se planificó con el fin de concientizar a través de la ilustración sobre la discriminación escolar en las escuelas de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Para realizar todo este proceso se siguió la metodología de Design Thinking la cual consta de 5 etapas que fueron organizadas en los cuatro apartados de este proyecto. En el primer apartado se dio lugar a la justificación, delimitación y alcance y fundamentos conceptuales. Desde el segundo apartado se encontrará y explicará la metodología y cómo se fue resolviendo paso a paso, se desarrolla el proceso para entender el contexto y cómo fue resuelta conforme las siguientes técnicas de investigación: entrevistas, encuestas, focus group, modelado de usuario y análisis de homólogos para dar con el siguiente paso que es completar el brief de diseño. Se da paso al tercer apartado en el que se ejecuta el brief, se idea y construye propuestas de diseño que cumplan con el objetivo de diseño establecido. Finalmente, en el cuarto apartado se realizan observaciones sobre los aprendizajes y experiencias que se obtuvo durante todo el proceso del proyecto y recomendaciones para futuros proyectos.

*Palabras clave:* editorial, ilustración, discriminación

# Abstract

This project was planned in order to raise awareness through illustration about school discrimination in schools in the city of Cuenca, Ecuador. To carry out this entire process, the Design Thinking methodology was followed, which consists of 5 stages that were organized into the four sections of this project. In the first section, justification, delimitation and scope and conceptual foundations were given. From the second section, the methodology will be found and explained and how it was resolved step by step, the process is developed to understand the context and how it was resolved through research techniques such as: interviews, surveys, focus groups, user modeling and peer analysis to find the next step, which is to complete the design brief. It gives way to the third section in which the brief is executed, design proposals are devised and built that meet the established objective. Finally, in the fourth section, observations are made on the learning and experiences that were obtained throughout the project process and recommendations for future projects.

*Keywords:* editorial, ilustracion, discrimination

**Índice**

Índice de tablas .....	5
Agradecimientos.....	7
Apartado Uno .....	8
Justificación e importancia.....	9
Delimitación y alcance.....	10
Fundamentos conceptuales.....	11
Apartado Dos.....	13
Breve Introducción a la Metodología .....	14
Entender el contexto .....	15
Apartado Tres.....	22
Ideación .....	23
Prototipado.....	32
Evaluación .....	38
Aprendizaje .....	39
Referencias .....	42
Anexos .....	43

**Índice de figuras**

Figura 1.	<i>Niños de valor, ilustrado por Alejandro Herrerías</i> .....	16
Figura 2.	<i>Elementary school textbooks, libro de inglés para niños</i> .....	17
Figura 3.	Resultado de encuestas.....	34
Figura 4.	<i>Lluvia de ideas sobre el libro ilustrado</i> .....	19
Figura 5.	<i>Bocetaje análogo de posibles personajes</i> .....	21
Figura 6.	<i>Bocetaje del personaje principal</i> .....	22
Figura 7.	<i>Organización de capas en Krita</i> .....	26
Figura 8.	<i>Creación de personajes</i> .....	25
Figura 9.	<i>Escenarios</i> .....	26
Figura 10.	<i>Descripción de las escenas a desarrollarse</i> .....	27
Figura 11.	<i>Bocetos de las escenas de la trama</i> .....	29
Figura 12.	<i>Pantalla de Krita, demostrando como fueron separadas las capas</i> .....	30
Figura 13.	<i>Tipografía Yanone Tagesschrift</i> .....	31
Figura 14.	<i>Tipografía Black Pearl</i> .....	33
Figura 15.	<i>Tipografía re-diseñada, Blank Pearl</i> .....	33
Figura 16.	<i>Tipografía de texto corrido</i> .....	34

**Índice de tablas**

Tabla 1.	<i>Metodología Design Thinking</i> .....	14
Tabla 2.	<i>Encuesta realizada a las escuelas Carlos Vintimilla y Federico Proaño</i> .....	20

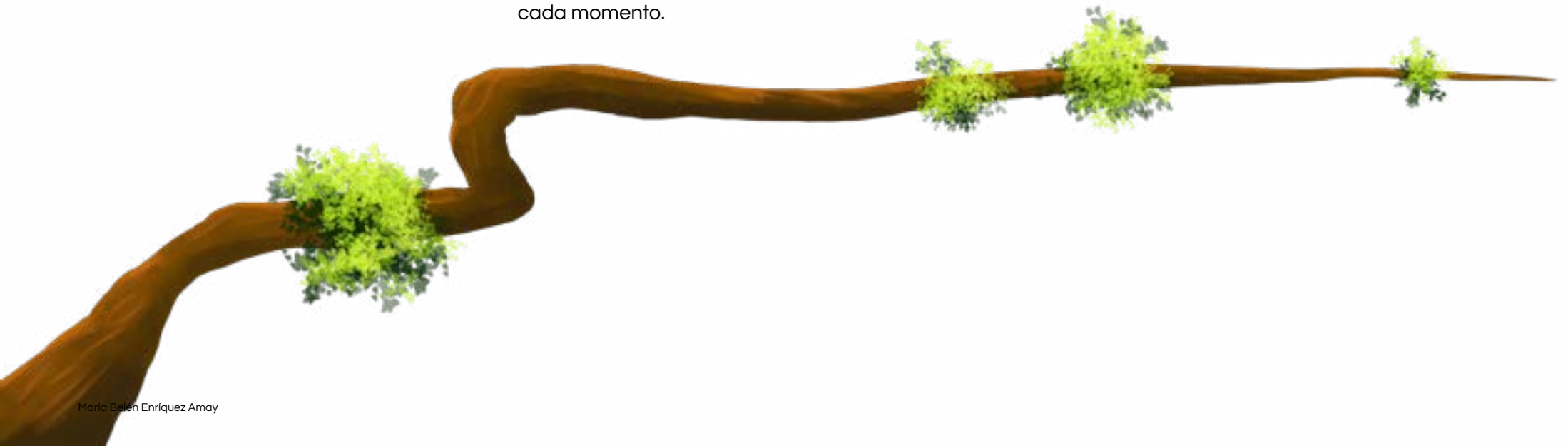
# Agradecimientos

Agradezco a Dios por permitirme avanzar en mis proyectos, por fortalecerme y cuidarme cada día.

Agradezco a mi tutor Mario Becerra por compartir sus conocimientos, por su paciencia y confianza. Gracias a sus consejos he podido llegar a esta instancia con buenos resultados.

Agradezco a mis padres. A mi padre Gonzalo por todo su esfuerzo, amor y apoyo incondicional que me han dado fuerzas para seguir y creer en mí. A mi difunta madre Marina por ser una persona ejemplar y muy fuerte. Gracias por su amor, enseñanzas y por haberme acompañado en los momentos más importantes de mi vida.

Agradezco a mis hermanos Norma, Luis y José por ser mi felicidad completa. Por motivarme y cuidarme en cada momento.





# A PARTADO UNO



# Justificación e Importancia

Se considera a la ilustración en el ámbito de la educación, una manera óptima y de muchas posibilidades para poder comunicar, usando variedad de piezas gráficas que aporten al proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños.

Con la ilustración infantil se explican con sencillez conceptos de todo tipo, hasta de gran complejidad para los pequeños. Además en función de su temática, ayuda a que los niños comprendan mejor a la sociedad y el mundo en el que viven. La ilustración infantil también puede servir para ayudarles a gestionar mejor sus emociones, e incluso a encontrar maneras de solucionar problemas. Y por supuesto, ayuda a desarrollar la imaginación de los pequeños y a aficionarse a la lectura cuando sean mayores. (Pérez, 2021)

Mediante sus elementos como la forma, el color, la línea, la tipografía, etc, los niños tienen un mayor aprendizaje. A través de los gráficos ellos tienen la capacidad de captar e interpretar lo que estas representan, haciendo que mejore su capacidad de entendimiento, además, con el apoyo de texto habrá una mayor comprensión del mensaje que se les desea transmitir.

Las combinaciones de colores, formas y tamaños pueden atrapar a los más pequeños y, como tal, ayudarlos a entrar de lleno en el mundo de la fantasía. Pero no solo esto: también los ayudan en muchos otros aspectos, como el educativo. De hecho, este lenguaje visual es un complemento del texto y además, puede ser un buen recurso didáctico. (VocaEditorial, s.f.)

Por tal razón, se ha guiado el proyecto hacia la creación de un libro ilustrado con el fin de generar conciencia sobre la discriminación escolar, a través de los valores. La educación en valores, que es un tema importante a tratar desde una temprana edad para que los niños logren desarrollar una buena conducta y respeto con la sociedad.

La educación de los niños viene principalmente desde casa o cualquier otro entorno en donde este pase un tiempo significativo. El niño suele tomar como referencia el comportamiento de las personas adultas que lo rodean e intenta imitarlo y no está mal si se tratase de acciones de valor, pero si estas conducen a acciones negativas, el niño podría causar daño a sus compañeros y en ocasiones sin tener el conocimiento de lo perjudicial que esto puede ser para la víctima.

Es por eso, que una de las principales problemáticas que observamos es la discriminación y el espacio escolar no deja de ser el blanco en donde este conflicto afecte, es en este lugar en donde empieza a manifestarse. Los niños suelen ser víctimas del acoso escolar ya sea porque presentan alguna discapacidad, por su apariencia física, por su origen étnico, entre otros.

En el Ecuador, 1 de cada 5 estudiantes entre 11 y 18 años ha sido víctima de acoso escolar, de acuerdo al estudio *Violencia entre pares en el sistema educativo: Una mirada en profundidad al acoso escolar en el Ecuador*, presentado por el Ministerio de Educación con el apoyo de Visión Mundial y UNICEF (Unicef, 2017).

Para tomar conciencia sobre esta problemática, este proyecto tomó como base a la ilustración, con el objetivo de que se logre transmitir y fomentar la importancia de los valores, de manera que pueda motivar a los niños a reflexionar y que a su vez ellos puedan poner en práctica este aprendizaje.

# Delimitación y Alcance

Este producto de diseño se centra en la creación de un libro ilustrado sobre los valores, con los cuales se espera reconocer su importancia y generar conciencia sobre la discriminación en niños. A través de los procesos creativos se concibió piezas gráficas con cualidades y características que pueden transmitir el mensaje deseado.

Está dirigido a niños y niñas de un rango de 7 a 11 años de edad de las escuelas públicas de la ciudad de Cuenca. Se analizó las principales problemáticas de discriminación dentro de las Instituciones e identificó los valores más importantes que necesitan los estudiantes para concientizar a través de la ilustración, complementada con frases para una mejor interpretación del mensaje que se desea transmitir.

Seguidamente, se procedió al bocetaje con las posibles soluciones al problema para luego realizar la elección de la propuesta que mejor se adapta al usuario. Se construyeron prototipos digitales de las ilustraciones en las cuales se tomó en cuenta el estilo, la cromática, la textura, la forma, luces y sombras, etc.

Finalmente se creó el libro digital de ilustraciones usando un software para ilustración (Krita) y otro para la composición de las páginas y diagramación del contenido de textos (InDesign).



# Fundamentos Conceptuales

Analizando el público objetivo y su problemática, se consideró a la ilustración la base para el desarrollo de este proyecto. La importancia que esta implica al tratarse de un público infantil radica en la facilidad de aprendizaje, en su rápida interpretación y en su atractivo e interesante que se demuestra en cada interpretación.

En la sociedad actual se valora la ilustración como un arte instructivo que eleva significativamente el conocimiento visual y la percepción de las cosas.

Es por ello que, para facilitar el aprendizaje y la comprensión lectora, es importante utilizar las ilustraciones como estrategia de enseñanza - aprendizaje como una herramienta principal para la comprensión lectora, las ilustraciones consiguen revelar el significado mediante esquemas o diagramas, también se puede exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional (Jiménez, Mendoza, & Campuzano, 2023).

Para lograr este contenido, se deben realizar una serie de procedimientos que implican a varios elementos que conforman a la ilustración, como: el color, el trazo, luces y sombras, composición, etc.

El color adecuado dotará de gran significado y valor, puesto que transmite emociones como la alegría y la tristeza, y sensaciones como paz o miedo, entre otras. Esto hará que el lector conecte con la imagen e interprete claramente el mensaje que se pretende transmitir.

Los colores cuentan con la capacidad de evocar emociones o sensaciones agradables, pero también del efecto contrario. Por ejemplo, se sabe que las imágenes más oscuras y con más sombras evocan sentimientos más tristes y pesimistas que las que se encuentran correctamente iluminadas o en aquellas imágenes donde predomine el blanco. (Lasera, 2021)

En cuanto a las luces y sombras estas ayudarán a que percibamos distintos contrastes en una imagen, permitiendo que los elementos tengan volumen, distancia y profundidad. Además, evoca otras sensaciones como alegría, miedo, intriga, etc. A su vez, las luces también ayudan a que el lector centre su atención hacia un punto en específico para que así pueda captar de inmediato la intención o el mensaje que se quiere transmitir.



La aplicación de estos elementos ayudó a que cada ilustración, sea llamativa y reforzó las emociones y sentimientos que se presentaron en el producto de diseño.

A partir de ello, se pudo crear una historia en la se abordó una problemática social que es la discriminación. Todas las personas hemos sido discriminadas en al menos una ocasión por vernos distintos ante una mirada de intolerancia. Por esto este proyecto, conduce esta investigación a una propuesta de diseño que ayude a concientizar desde una temprana edad, formando a los niños a construir una sociedad de igualdad y respeto a través de los valores.

La educación moral debe ser considerada como una construcción en la cual la escuela, la familia, los iguales, tienen un papel muy importante. A pesar de que la familia se considera el primer núcleo de socialización del individuo y, por ende, el primer ente transmisor de valores, las instituciones de educación y, en especial, el grupo clase es uno de los núcleos de integración de valores. Los programas relacionados con valores para la primera infancia y la educación familiar pueden contribuir a este esfuerzo de preservar los valores sociales, éticos y morales reforzando las capacidades de los padres y maestros para criar y educar a los niños, proporcionándoles a éstos un entorno adecuado para que puedan crecer, jugar, aprender y cuidar los valores deseados culturalmente. (Ávila & Fernández, 2006)

A partir de esta necesidad, el proyecto se conduce a desarrollar una propuesta de diseño dirigida a niños y niñas, con el objetivo de concientizar sobre esta problemática, se llevará a cabo la elaboración de un libro ilustrado sobre los valores que los ayude a concientizar y reconocer su importancia.





# A PARTIDO DOS

# Breve Introducción a la Metodología

Para la elección de la metodología se realizó un recorrido lógico teórico a través de un cuadro de proyección metodológica (*anexo A*) en el que, para desarrollar este proyecto, se inició identificando una disciplina afín dentro del campo del Diseño Gráfico, esta disciplina es la Ilustración, la cual es fundamental para el recorrido y creación del producto final. Como segunda disciplina, tenemos la sociología, con la que se identificó y seleccionó distintos temas a tratarse, los mismos que serán abordados a lo largo de este proyecto.

Luego se procedió a definir el objeto de estudio, la discriminación en niños, para concretar el corpus de análisis, que es la concientización sobre la discriminación, a través de los valores que se proyectarán en el transcurso del proyecto.

Posteriormente se planteó la problemática a través de la pregunta problema: ¿Cómo el diseño de un libro ilustrado puede ayudar a la concientización sobre la discriminación en las escuelas? Dada la pregunta, se da a conocer el objetivo del proyecto, para así avanzar con delimitación y alcance de los temas que se van a tratar y los que no se abordarán dentro del mismo.

Para el desarrollo del proyecto se utilizó la metodología Design Thinking, con el que se dio continuidad a sus cinco etapas que son: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar, como lo vemos en la tabla 1.

Tabla 1: Metodología Desing Thinking

Valores	Fase 1: Empatizar	Fase 2: Definir	Fase 3: Idear	Fase 4: Prototipar	Fase 5: Evaluar
Herramientas	Entrevistas Encuestas	Mapa mental Perfil de usuario	Brief Brainstorming	Bocetaje Creación de perso-	Entrevistas Test
Resultados	Recolectar información sobre la discriminación.	Definir los problemas identificados. Identificar posibles soluciones.	Construcción del brief a partir de información recolectada.	Elegir la mejor solución al problema. Experimentación de tipografía y cromática	Obtener retro-alimentación partir de los test realizados.

En la etapa de empatizar, se recolectó información a partir de un mapa de empatía, entrevistas y encuestas a los estudiantes, profesores y psicólogos de escuelas públicas de la ciudad de Cuenca. Luego en la etapa de definición se focalizó el problema que conduce hacia la discriminación y las necesidades de los usuarios para identificar posibles soluciones dentro del espacio escolar. En la etapa de ideación se generó varias ideas y se formuló nuevas posibles soluciones al problema a través del brainstorming. En la siguiente etapa de prototipar se experimentó con las ideas, se estableció la mejor solución a la problemática y se construyó prototipados experimentales con las cuales se entró en detalle para que la idea pueda ser entendida por el usuario. En la última etapa, de evaluación se realizó entrevistas o test a los estudiantes se evaluó la propuesta, recibiendo de ellos un feedback con el que posteriormente se realizará los cambios adecuados a una solución.

En base a esta metodología, se obtienen posibles soluciones de una manera organizada que a través de la experimentación y evaluaciones, se obtiene una solución óptima. Es así que se establece la propuesta final, que es el diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

# Entender el Contexto

## **Empatizar**

Como primer paso, se requirió de la investigación de campo sobre la problemática, de la discriminación, dentro de las escuelas públicas de la ciudad de Cuenca. Por lo tanto, se acudió a dos escuelas, Carlos Rigoberto y Federico Proaño (*anexo B*) con las cuales se procedió a realizar la investigación directa a partir de las siguientes técnicas de recolección de información, empleados de la siguiente manera: se realizó focus group y encuestas específicamente a niños y niñas de sexto de básica y encuestas a profesores y psicólogos de dichas Instituciones.

Cabe mencionar que con cada uno de estos grupos se planificó un objetivo a investigar. Las encuestas realizadas a los niños fueron elaboradas para: conocer sus preferencias en cuanto a la familiaridad o acogida que tienen hacia personajes animados, estilo y cromática; en el focus group se realizó una serie de preguntas (*anexo C*) para reconocer cuales son los principales tipos de discriminación que se ve dentro o fuera de las aulas y cómo se podría lidiar con esta problemática a través de los valores. En cuanto a tutores y psicólogos se realizó una misma entrevista (*anexo D*) con el fin de identificar principalmente las causas y consecuencias de la discriminación, métodos de enseñanza correctos para una buena educación en valores y abordar levemente sobre el contenido del libro.

La investigación inicial se dio en la escuela Federico Proaño donde se obtuvo información, pero no la suficiente ya que no hubo mucha participación de los niños en el focus group y en cuanto a las encuestas, se observó que había algunas preguntas innecesarias, las cuales se cambiarían por otras que aporten al proyecto. Con respecto a la entrevista únicamente se la realizó al psicólogo debido a que en ese momento, no se tenía planificado realizarla a los profesores, sin embargo, gracias a este proceso se pudo modificar y mejorar tanto entrevistas, encuestas y focus group para una mayor participación en la siguiente

escuela (*anexo E*).

Posteriormente, se acudió a la escuela Carlos Rigoberto en la cual se trabajó con la misma dinámica de la escuela anterior, pero, esta vez con dos paralelos de 6to de básica, profesores y DECE. Hubo mayor participación de los estudiantes, los profesores ayudaron a mantener el orden dentro de las aulas y también hubo mayor colaboración al realizar la entrevista. Se dio inicio, dividiendo a los participantes del focus group en dos grupos, mientras el primer grupo respondía una encuesta, se trabajaba el focus group con el resto de estudiantes y viceversa. Para finalizar hubo una entrevista con cada tutor, sobre su opinión hacia esta problemática, se abordó el tema sobre el producto de diseño y como este podría buscar soluciones hacia esta problemática. Del mismo modo con la psicóloga de la Institución pero esta vez se centró más en la problemática misma.





### **Modelado de Usuario y Análisis de Homólogos**

Posteriormente se realizaron dos modelados de usuario (*anexo F*) para ahondar y conocer mejor al público objetivo a través de sus valores, motivaciones, metas, habilidades, frustraciones y un poco sobre su contexto. Además, se revisó y analizó homólogos tanto directos como indirectos, con el fin de tener un acercamiento al proceso de creación de libros ilustrados de otros proyectos.

El primer homólogo que se analizó se titula *Niños de Valor*, este homólogo directo, dio una idea clara sobre el contenido que se abordaría en el libro, contiene ilustraciones, cromática y tipografía muy llamativa, ver Figura 1. Lo interesante de esta propuesta, fue que con solo observar la ilustración se podía captar clara y fácilmente el mensaje, las frases que lleva cada ilustración ayudan interpretar aún mejor la temática de la imagen y a la vez generan ideas sobre el tema. Con esta referencia se tuvo un acercamiento para la diagramación y ubicación del texto puesto que estos elementos se logran integrar de la mejor manera. También da una idea sobre el uso de doble página, en donde se puede apreciar cada detalle de la ilustración, ya que no existe mayor cantidad de texto que pueda saturar el arte.

En la revisión de un segundo homólogo indirecto denominado *Elementary school textbook*, libro de aprendizaje de inglés, que al ser para niños mantiene una estructura llamativa en cuanto a ilustración, y cromática. Lo que se quiere rescatar de este libro son las ilustraciones de cada unidad, en especial la que se observa a continuación, ver Figura 2, ya que al igual que el homólogo anterior utiliza la doble página, considerando que no hay mayor cantidad de texto que pueda saturar a la ilustración, además usa una cromática variada ya que esta unidad trata sobre animales de la selva, algo cercano al tema de bosque que se propuso para nuestro proyecto. Por esto se tuvo en consideración el estilo de la ilustración y cromática para el producto a diseñar.

Figura 1: Niños de valor. Ilustrado por Alejandro Herrerías



- Libro: Niños de Valor
- Formato: A4
- Orientación: Horizontal
- Tipografía: serif
- Cromática: variada, colores vivos
- Objetivo: Educar en valores
- Relatos, cuentos a través de la ilustración
- Poco texto
- Ilustraciones llamativas
- Frases

Este homólogo nos da un idea de la diagramación, cromática y tipografía que puede llevar el producto a diseñar.

Nota: Adaptado de El libro de los valores, Alejandro Herrerías, ciudad de México, 2013

<https://www.behance.net/gallery/9969227/El-libro-de-los-Valores-2013>

Figura 2: Elementary School Textbook, libro de Inglés para niños



- Libro: Elementary school textbooks
- Orientación: Horizontal
- Tipografía: Sans serif
- Cromática: variada, colores vivos
- Objetivo: Libro para el aprendizaje de Inglés, dirigido a niños
- Ilustraciones llamativas, personajes con luces y sombras con colores vivos

Se tendrá en cuenta el estilo de ilustración y cromática para el producto a diseñar.

Nota: Adaptado de Elementary school textbooks

<https://www.behance.net/gallery/9969227/El-libro-de-los-Valores-2013>

### Definir

Lo que se espera con este producto de diseño, es que los niños puedan captar el mensaje de una forma clara y a la vez comprendan mejor a la sociedad. Está dirigido concretamente a niños y niñas de un rango de 7 a 11 años de edad de las escuelas de la ciudad de Cuenca. Para convertirse en material de apoyo que logre, concientizar a través de los valores de una manera sencilla, amigable y llamativa sobre esta problemática.

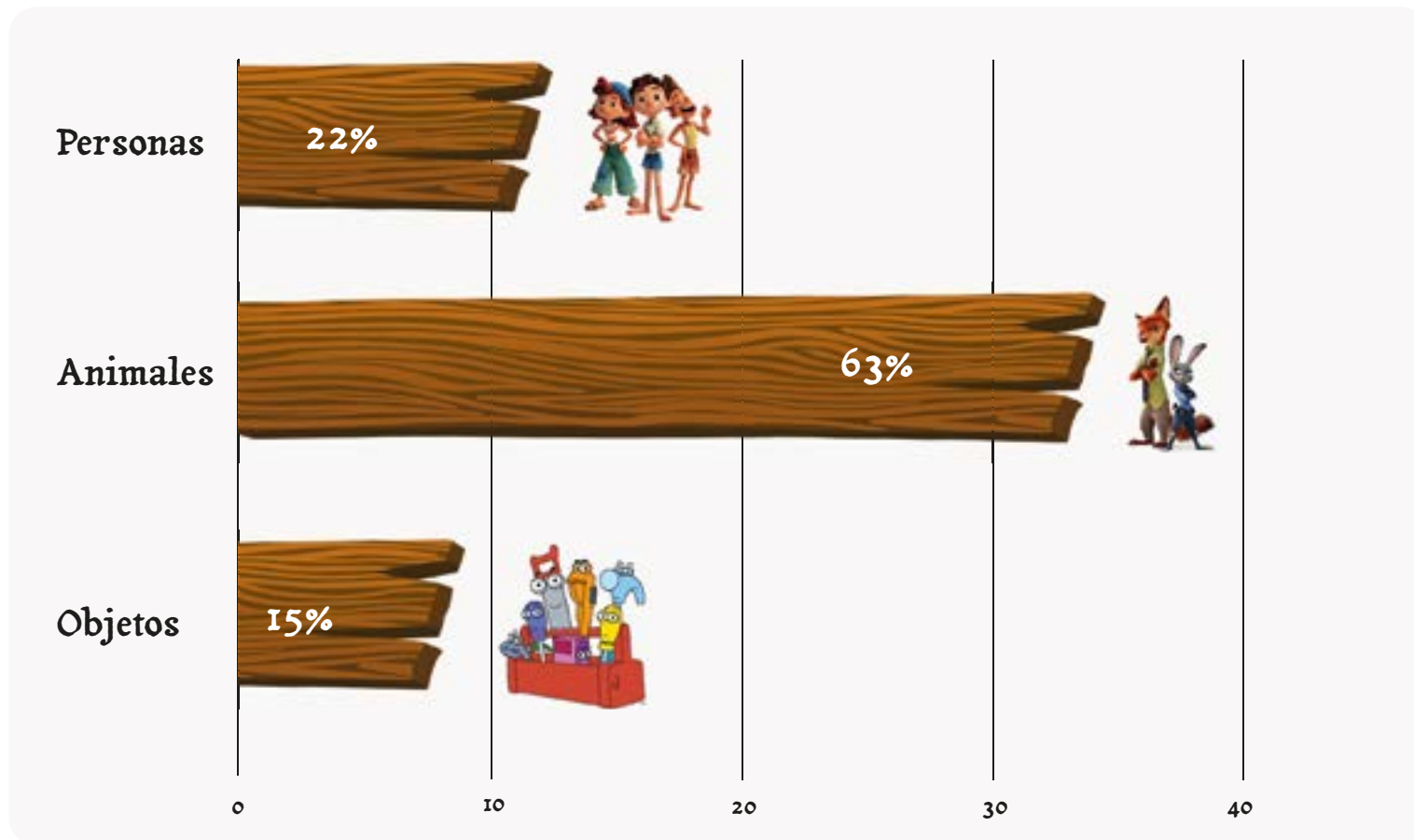
A partir de la investigación realizada se reconocieron los principales tipos de discriminación que se observan en las escuelas, que son: por apariencia física y por nivel socio-económico. Se identificó también el posible enfoque de contenido que se podrá abordar en el libro hacia una gran cantidad de ilustraciones con poco texto, pero que sea llamativo y de un tamaño favorable para ellos. Ver tabla 2.

Tabla 2: Encuesta realizada a las escuelas Carlos Vintimilla y Federico Proaño

Personas	Tipo de discriminación más notable	¿Discriminación, causa del acoso escolar?	Personajes			Cromática	Sugerencias
			P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>		
Psicólogo 1	Apariencia física	No	X			Colores vivos	Personajes con características fuera de lo común
Psicólogo 2	Apariencia física	si		X		Colores vivos	Libro anillado y con tapa dura
Profesor 1	Nivel socioeconómico	si		X		Colores vivos	Usar tipografía grande y llamativa
Profesor 2	Apariencia física	si		X		Colores vivos	Incluir actividades para reforzar temas

Con las encuestas efectuadas se obtuvo ideas sobre el estilo de ilustración y una aproximación a la posible paleta cromática y tipografía que se podría implementar en el producto de diseño. Finalmente, con el focus group se profundizó en el tema de la discriminación, se conoce cuáles son sus tipos y sus posibles causas y consecuencias. Con esta información se logra desarrollar el contenido y la temática que se usará a través de la ilustración. Ver figura 3

Figura 3. Resultados de una de las preguntas de la encuesta realizadas a los niños. ¿Qué personaje te gusta más?





# A PARTADO TRES

# Ideación

## Brainstorming

A partir de la lluvia de ideas se obtuvieron varios posibles caminos para llevar a cabo el proyecto, desde los personajes, estilo, cromática, escenarios, diagramación, ilustración, texto, etc. y de los cuales se escogió las mejores propuestas para analizar cuáles funcionan mejor a través de un proceso de bocetaje. Ver Figura 4.

Figura 4. Lluvia de ideas sobre el libro ilustrado

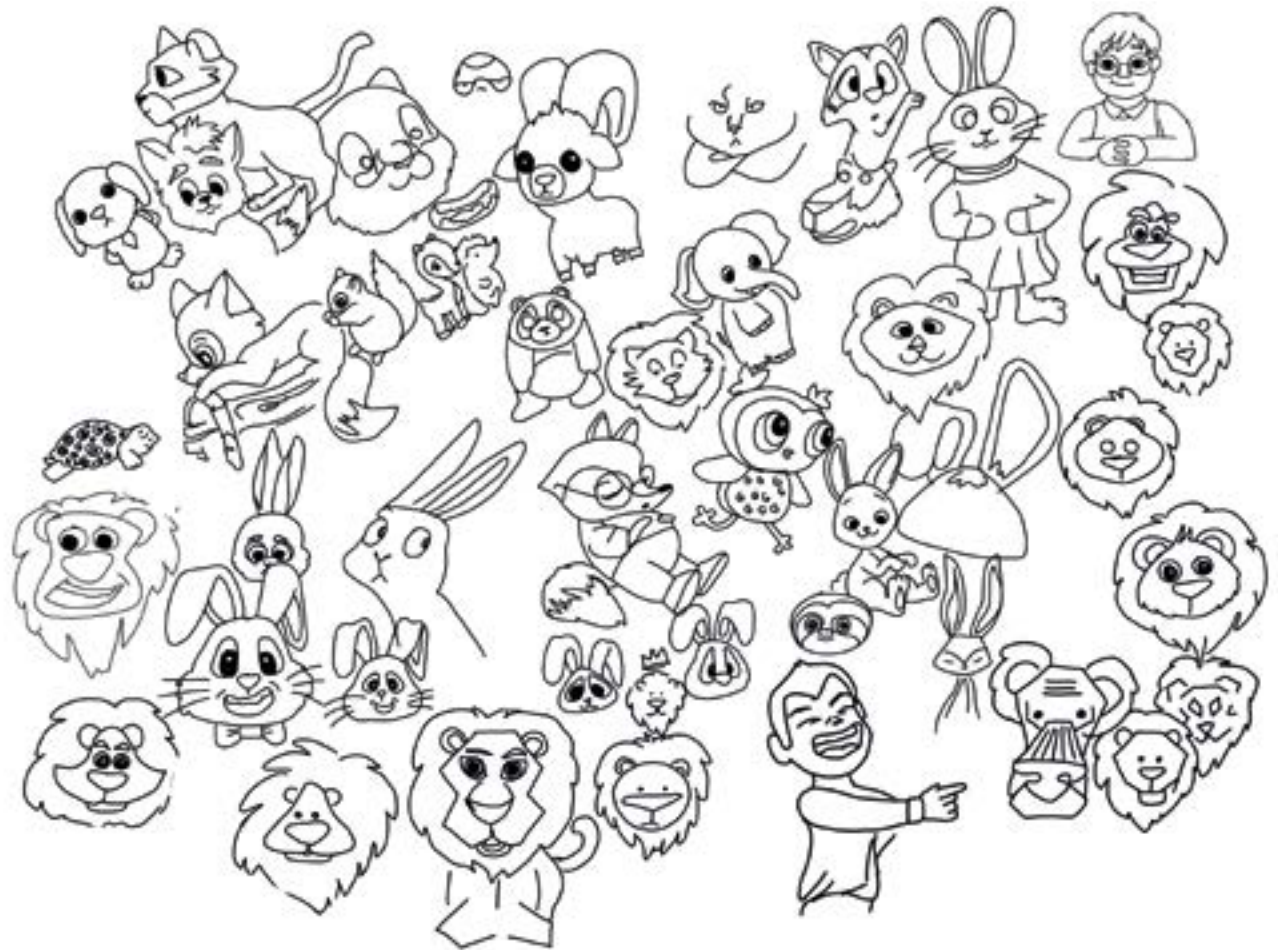


## Bocetaje

Posteriormente se procedió a realizar el bocetaje de los posibles personajes y escenarios de la trama. Considerando personajes como animales, personas y objetos, ver Figura 4. Se eligió a personajes de animales, ya que en las encuestas realizadas, se determinó que sienten gran aprecio por estos personajes.

Esto se refuerza con el comentario de una psicóloga de una de las escuelas entrevistadas de que los niños están más familiarizados los animales del bosque, los relacionan con ciertas actitudes como por ejemplo a un conejo con amabilidad, un lobo con fuerza, etc. Es por esto que se optó por la creación de estos animales, debido a que estos son más conocidos por los niños, porque son amigables y transmiten confianza.

Figura 5. Bocetaje análogo de posibles personajes





De esta manera se pudo proyectar las cualidades de los animales del bosque con las cualidades humanas, para resolver una problemática de su entorno. Se analizó las cualidades de varios animales del bosque que puedan funcionar para la trama y luego se hizo una selección, quedando los siguientes: conejo, lobo, zorro, venado, oso y mapache. Con cada uno de estos personajes, hubo un análisis de sus gustos y momentos que nos hace conocer un poco sobre cómo es su vida fuera de escena o de la trama que se demostrará al público, sus valores y cualidades. A partir de esto se ha agrupado a los integrantes en personajes principales y secundarios, de la siguiente manera:

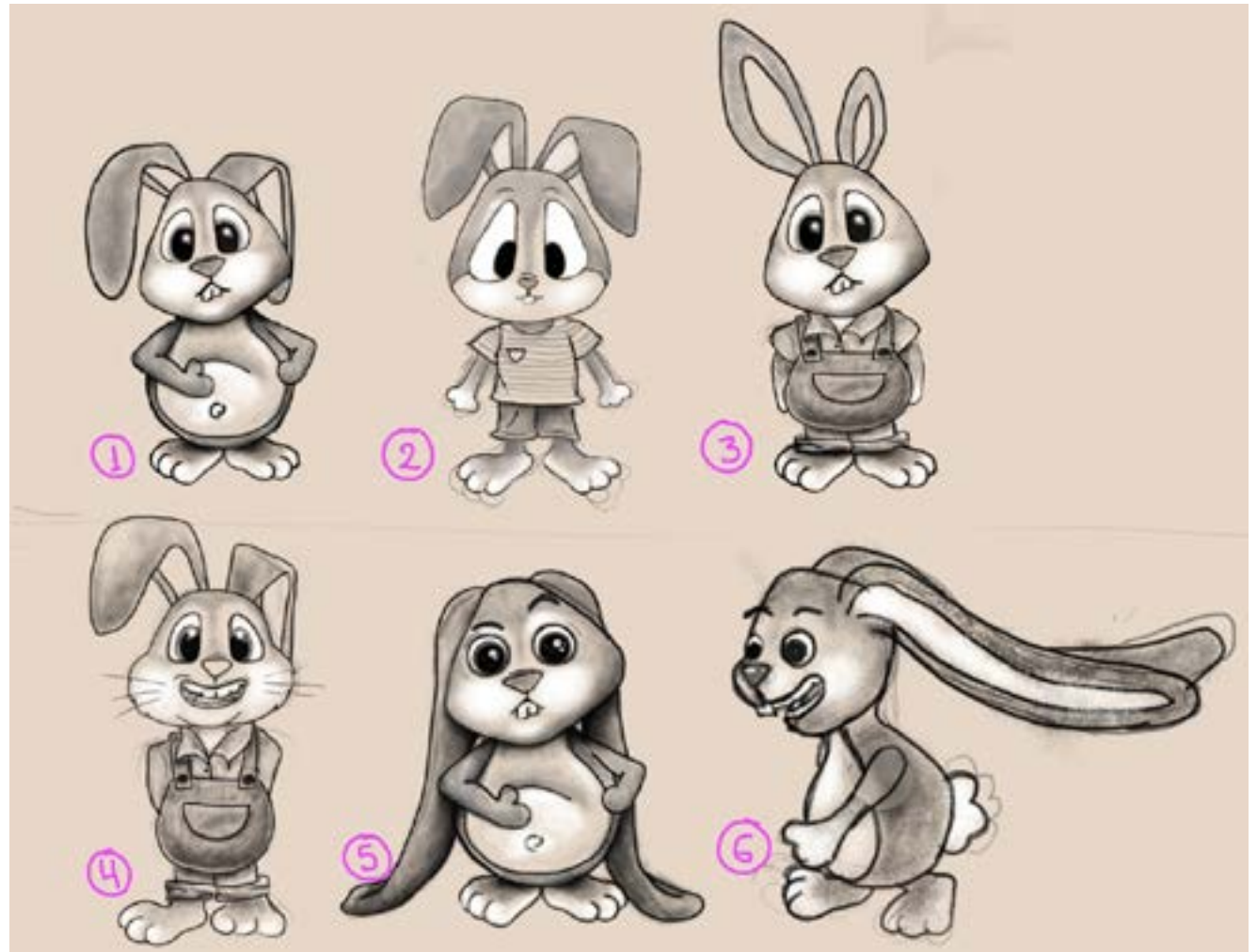


### Diseño de Personajes

Para definir un estilo de ilustración se continuó con el bocetaje del personaje principal, ver Figura 5. Se creó seis bocetos con distintos estilos y con los cuales se experimentó con la: la anatomía, formas, vestimenta y volumen.

De estos se escogió al personaje 5 ya que transmite las cualidades establecidas anteriormente, necesarias para protagonizar al personaje principal. Con este estilo definido, se procedió a crear al resto de personajes, tanto primarios como secundarios a partir de figuras simples, orgánicas y con algunos detalles distintivos pero sin sobrecargarlos demasiado, buscando desarrollar una personalidad para cada individuo.

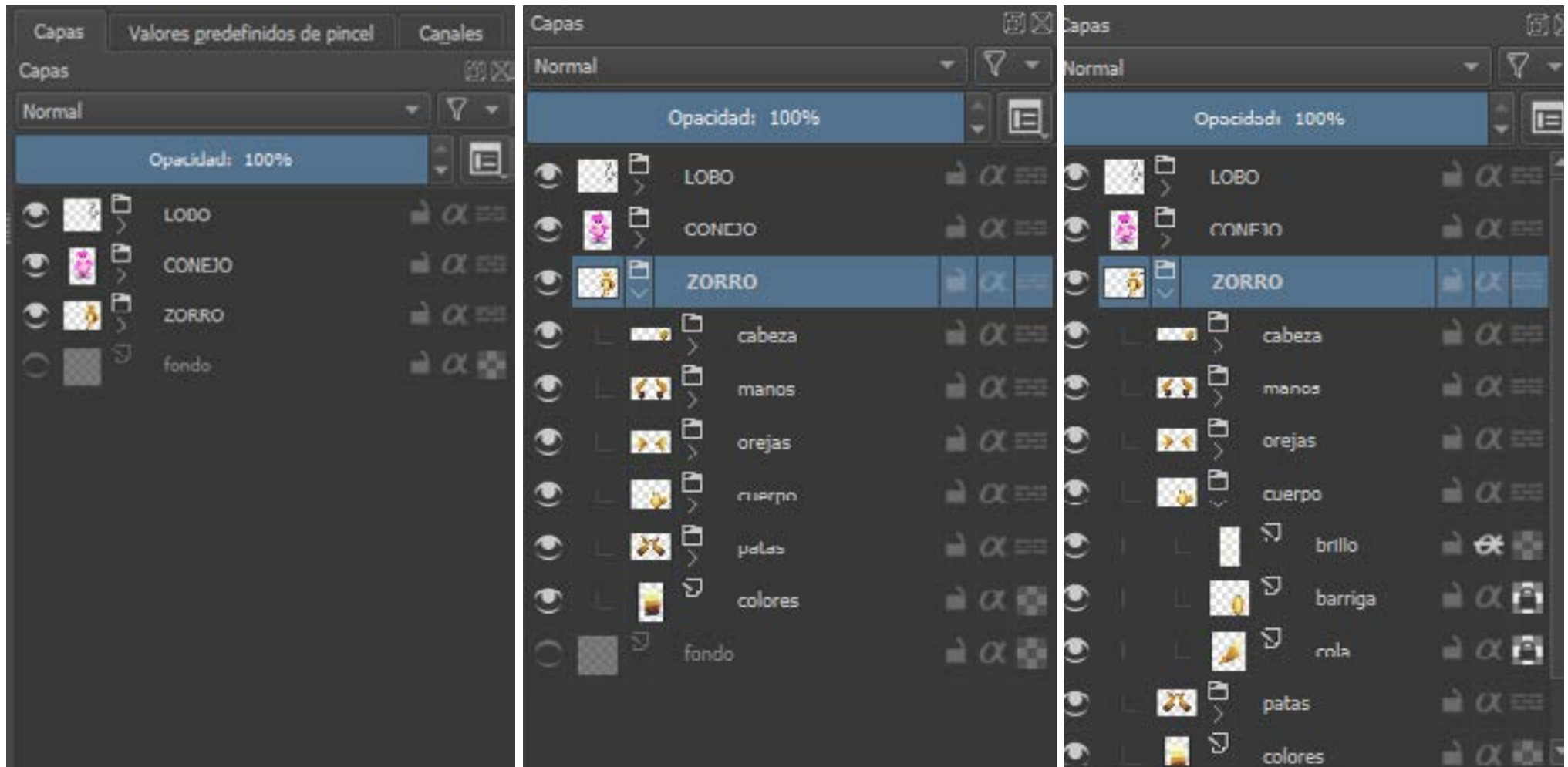
Figura 6. Bocetaje del personaje principal



## Digitalización y creación de los personajes

Se empezó a digitalizar a los personajes en el programa Krita. Un software de pintura digital que nos permite experimentar de varias formas los posibles trazos, textura, formas, color, gradación, etc. Además de facilitar el trabajo, debido a que ofrece opciones para generar capas y grupos, permitiendo tener mayor orden en cuanto a las composiciones que se vayan creando. Ver figura 7

Figura 7. Organización de capas en Krita



De esta manera cada personaje ha sido creado a partir de ciertas formas que lo caracterizan, ver Figura 8. Comenzando desde el personaje principal que es el conejo, tiene características singulares como: su color, estatura, peso y proporciones anatómicas; se lo creó en base a un círculo, pues, con este personaje se pretende representar bondad y amigabilidad. En cuanto al lobo se lo creó a partir de una figura rectangular puesto que esta transmite fuerza y superioridad, y su cromática se le asignó una bastante común a su especie. El siguiente personaje es el zorro a quien se le creó a partir de figuras triangulares ya que estas representan maldad y dinamismo, sin embargo, los triángulos de este personaje no tienen su terminación en punta sino más bien son redondeadas, con esto se quiso transmitir que el personaje no es del todo malvado, se tuvo previsto que este personaje logre concientizar y llegue a transmitir bondad y arrepentimiento en alguna parte de la historia. Y respecto a los personajes secundarios, se los creó a partir del círculo ya que estos no influyen de manera negativa a la trama.

Figura 8. Creación de personajes



Los escenarios fueron diseñados acorde al estilo de los personajes, estos son sencillos, con poco volumen, elementos poco detallados y mantiene una cromática de colores cálidos como se muestra en la Figura 9.

Figura 9. Escenarios



# Contenido

Para la obtención del contenido del libro se incorporaron dos materiales: las ilustraciones sobre los valores que se complementaron con el segundo material, la narración verbal, que en este caso serían únicamente la selección de algunas frases cortas sobre los siguientes valores:

**Equidad:** "Nadie es superior o inferior a los demás. Sencillamente cada quien es único y eso lo hace especial."

Ana María Polo

**Empatía:** "Trata a los demás como te gustaría que te traten."

**Amistad:** "Un verdadero amigo es quien se acerca a ti cuando el resto del mundo te abandona." Walter Winchell

**Solidaridad:** "La solidaridad es el motor para las buenas acciones." Anónimo

**Generosidad:** "Cuando se da lo poco que se tiene es cuando se da de verdad." Anónimo

Cooperación, "La vida no es competición, es colaboración." V. Burden

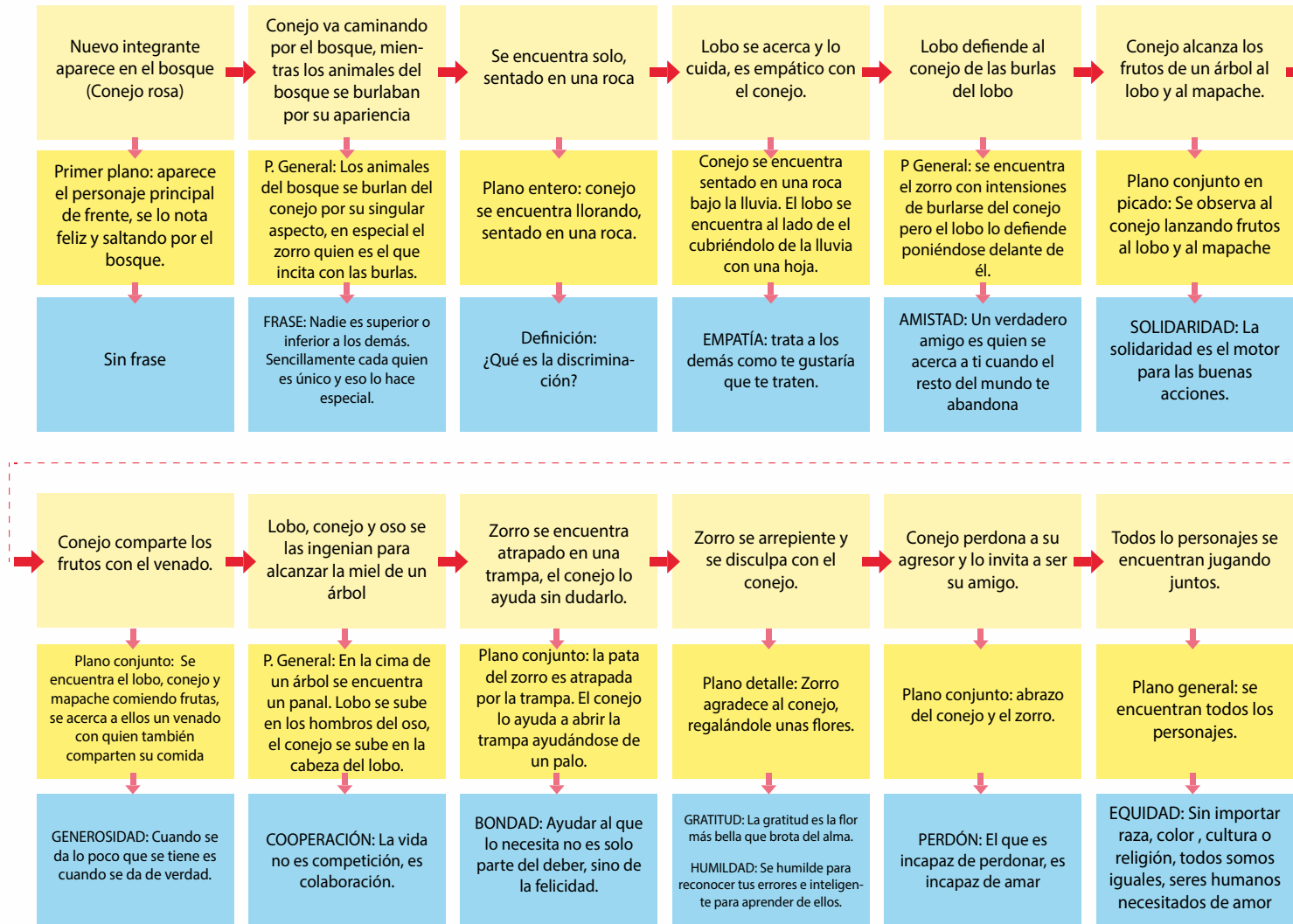
**Bondad:** "Ayudar a quien lo necesita no es solo parte del deber sino de la felicidad." José Martí

**Gratitud:** "Agradece y nunca olvides a la persona que te ayudó en tus peores momentos." Daniel Faustino

**No discriminación:** "Sin importar raza, color, cultura o religión, todos somos iguales, seres humanos necesitados de amor." Anónimo

Teniendo clara la selección de las frases que acompañarán a cada ilustración, se continuó con la descripción del contenido tanto de las ilustraciones de las escenas: planos, puesta en escena de personajes y acciones, como del texto que los complementará, ver Figura 10.

Figura 10. Descripción de las escenas a desarrollarse



# Prototipado

## **Bocetaje análogo**

Se inició el diseño visual de las escenas con bocetos análogos, ver figura 11, durante este proceso se evidenció que se debía mejorar la morfología de los personajes, usando formas más orgánicas que hagan alusión a que existe movimiento para de este modo dar a entender mejor las acciones de los personajes y así el mensaje sea interpretado con mayor facilidad.

También se modificó totalmente los escenarios ya que el estilo definido anteriormente no fluía con las imágenes; con elementos curvilíneos que ayuden a generar diversidad de tamaños y formas, con esto se obtuvo escenarios más detallados y llamativos con una mayor enfoque en el público al que están dirigidos.

Se replanteó la edad de los personajes ya que en los primeros bocetos parecían ser dirigidos para un público de una edad inferior a nuestro público objetivo, en esta ocasión se alargó un poco a los cuerpos para asimilar que cumplen cierta edad.

Figura 11. *Bocetos de la escena de la trama*



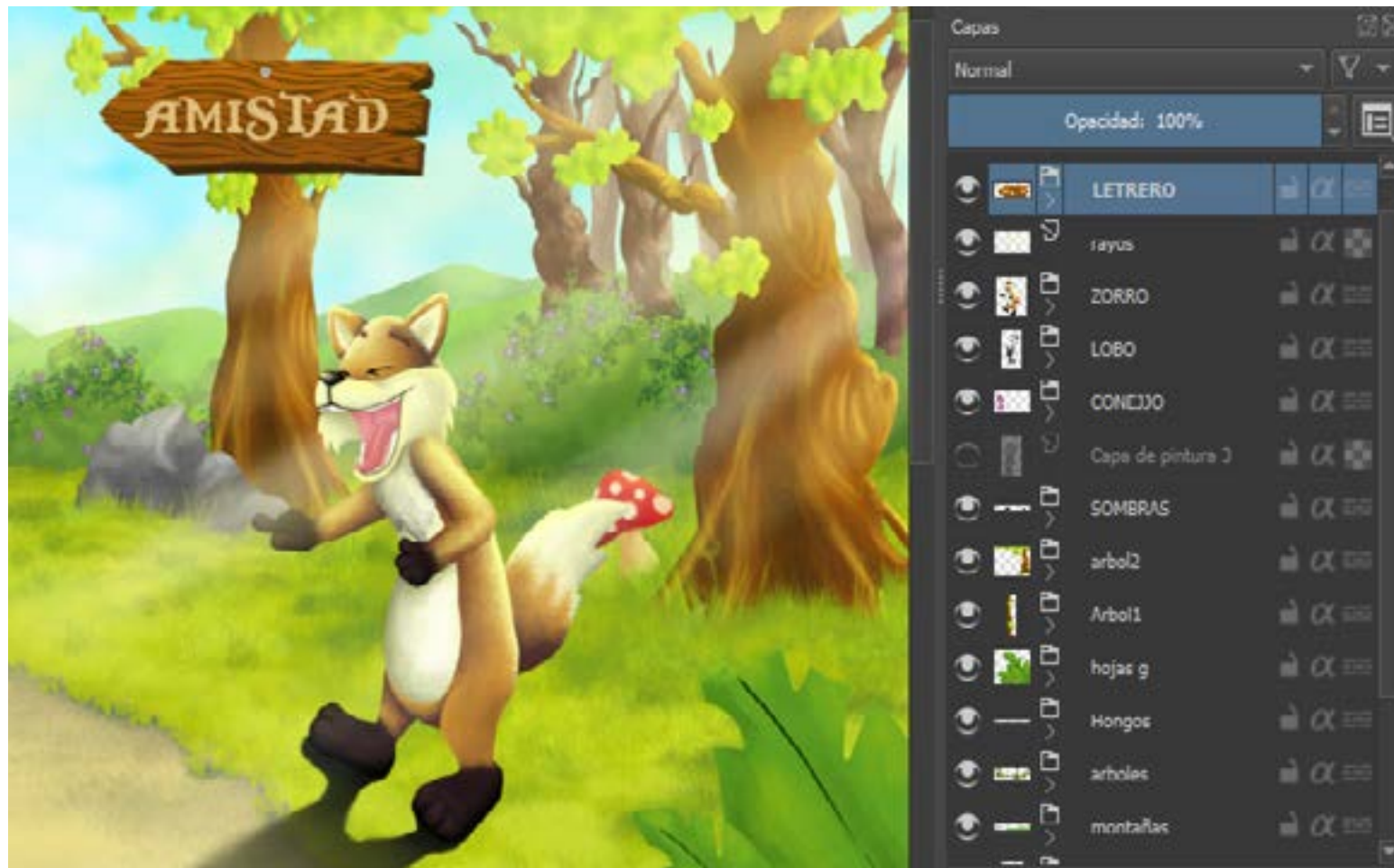


## Digitalización

Al haber definido el estilo final de ilustración que se utilizó en el libro, se procedió con la digitalización de las escenas que fueron bocetadas análogamente. Del mismo modo que en el procedimiento de digitalización anterior, se trabajó con capas para la creación de los personajes comenzando desde los trazos, y de cada una de las partes del personaje (separadas por capas) para su fácil coloración y gradación.

Todas estas capas que forman al personaje se los ha agrupado en una carpeta para obtener mayor organización y poder realizar el resto de elementos que conforman el concept art como son: árboles, arbustos, llano, cielo, etc. Ver Figura 12

Figura 12. Pantalla de Krita demostrando separación de capas



## ***Psicología del color***

Para cada escena se utilizó una cromática variada en tonos cálidos y fríos dependiendo de la emoción que se quiso transmitir. Por ejemplo, hay escenas en las que el personaje principal transmite tristeza por lo que se usó colores fríos en toda la escena, para que el lector entienda y conecte con la emoción que siente este personaje; por otro lado, se usó los colores cálidos para resaltar escenas en donde los personajes demuestren acciones y emociones positivas de los valores.

Se necesitó usar varias tonalidades para cada elemento del concept art, desde colores cálidos para las luces y los colores más fríos se utilizaron para dar sombra.

Por ejemplo, para los escenarios hubo una selección de cinco tonalidades derivadas del verde, desde el más cálido al más frío, que además de dar luces y sombras, pudieran ser usados para dar distintas tonalidades a toda la vegetación. Del mismo modo se optó varias tonalidades del color café para los troncos de los árboles y los letreros de tal modo que con ayuda de los pinceles se le pueda dar con esa textura de tronco.

## ***Luces y sombras***

A cada escena se le colocó luces y sombras, haciendo que tenga un poco más de realismo, transmita emociones y además para aumentar el enfoque hacia algún personaje o elemento importante que se quiere hacer notar. En la mayoría de escenas, las luces que hacían alusión a los rayos de sol, generaban un punto de atracción hacia uno o varios personajes, resaltando: gestos, acciones, emociones que necesitaban ser resaltadas para mayor entendimiento.



## Tipografía

Se usó dos tipografías que dieron gran aporte a las ilustraciones puesto que se integran al ambiente o temática de bosque en donde se desarrolla la historia, es decir, el texto se incorpora a la ilustración formando una sola composición, sin perder esa esencia de bosque.

Para la incorporación de la tipografía hubo un análisis y pruebas con varios tipos de letra que sean de fácil lectura pero a la vez llamativos y que vayan acorde a la línea gráfica establecida. Finalmente se usó dos tipografías para el contenido del libro: la primera es Yanone, ver Figura 13, que se usó para los textos de corrido y la segunda tipografía es la Black Pearl, ver Figura 14, la cual se usó para los títulos de cada ilustración.

Figura 13. Tipografía Yanone Tagesschrift

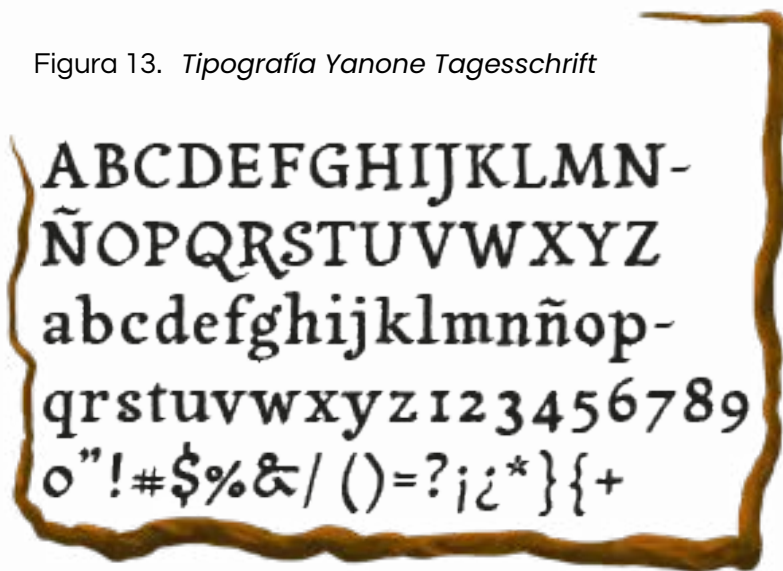
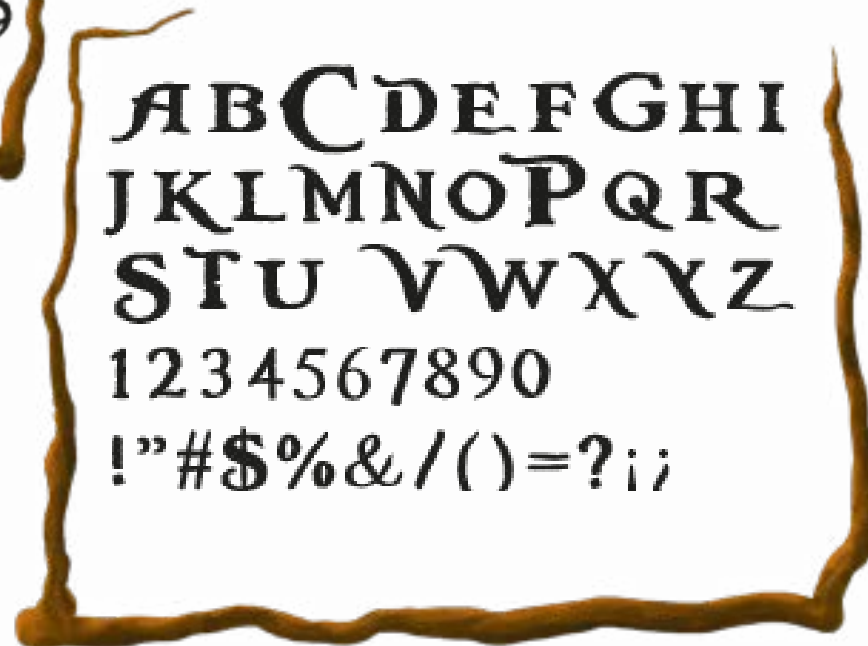


Figura 14. Tipografía Black Pearl



También se incorporó en cada ilustración el diseño de un letrero de madera cuyo objetivo es crear un soporte para el título, en donde la letra se ve llamativa y no se pierda con los demás elementos de la ilustración. Además, se hizo el rediseño de la tipografía Black Pearl de los títulos para que esta se integre de mejor manera a la idea de letrero y se le dio profundidad a cada letra, creando así un efecto de tallado sobre madera. Ver figura 15

Figura 15. *Tipografía rediseñada, Blank Pearl*



### **Formato y uso de doble página**

Se usó un formato cuadrado de 21 x 21 cm y doble página con la que se logró introducir mayor información al tratarse de escenarios detallados y con varios elementos como la trama en un bosque. También porque el texto que se incorporó es corto y una buena opción para que el texto no quedara en una sola página en blanco, era incorporar el texto a la ilustración, haciéndola ver como una sola composición.

Se implementaron ciertos elementos de la naturaleza para entender las acciones de los personajes y a la vez el mensaje que se quiere transmitir.

## Diagramación

Para la diagramación se definió colocar el texto en los espacios que se adecuó previamente en cada ilustración, buscando armonía y contraste con el fondo para que esta se logre leer claramente.

Se utilizó un tamaño de letra 25 puntos y con alineación centrada en la que pueda apreciarse a simple vista la frase que describe a cada ilustración. Ver Figura 16

Figura 16. *Tipografía de texto corrido*



## **Evaluación**

Luego de haberle dado unas correcciones al producto de diseño (*anexo H*), se procedió a realizar el último paso de la metodología de Design Thinking, la evaluación, en la que se acudió a una de las escuelas con las que se hizo la investigación de campo, para la respectiva evaluación del producto.

Como primer punto se les mostró a los niños el producto, hoja por hoja, mientras se les pedía que leyeran y explicarían qué entendían con la ilustración. Hubo mucha participación de casi todos los estudiantes, se los veía atentos y con ánimos de participar. Se evidenció que los niños entendían rápidamente con solo mirar las ilustraciones, desde su punto de vista o experiencia; este ejercicio ayudó a verificar que el mensaje que se quería transmitir lograra llegar de una manera fácil, rápida y llamativa para nuestro público objetivo. Finalmente, se les pidió que respondieran una encuesta con respecto al libro, esta encuesta contenía en su mayoría de preguntas abiertas de pros y contras del producto, tipografía, colores etc. (*anexo G*)

Los resultados de esta entrevista fueron favorecedores para el producto de diseño, hubo buenos comentarios sobre este y sobre todo les llevó a reflexionar sobre la importancia de los valores.

# 4 APRENDIZAJE

Puedo concluir que el resultado del producto de diseño fue favorecedor y funcional con respecto a la evaluación realizada a los niños, aunque algunas partes del proceso no resultaron como lo esperado. Al realizar la investigación en la primera escuela notamos que los resultados obtenidos no aportaban la información necesaria para dar continuidad al proyecto, sin embargo, nos ayudó para poder corregir y replantear nuevas preguntas para la investigación en otra escuela. Para una investigación de campo más profunda, podría implementar al menos dos escuelas más, mejorando la recolección de información.

Aun así, el producto de diseño sí cumplió con su objetivo principal, que es concientizar a través de los valores, esto se pudo apreciar en el momento en el que se demostró el producto a los niños, con atención y participación lograron descifrar fácil y rápidamente lo que cuenta cada ilustración de este libro, ayudándose también de las frases de valores.

Para la creación de estas ilustraciones se utilizó el software Krita, que es de fácil uso, se obtiene mayor organización y hay variedad de opciones para explorar en cuanto a texturas, pinceles, colores, etc. Es recomendable organizar por nombres a cada capa y agruparlas en carpetas para una mayor organización de los elementos que compone a cada ilustración. Por otro lado, se evitó mantener capas que no se están utilizando como: imágenes de referencia, bocetos, trazos, notas, etc. para no generar confusión y evitar que el programa tienda a pesar más.

En cuanto a la metodología aplicada, se la llevó de la mejor manera, encontrando soluciones prácticas, puesto que al tratarse de una metodología centrada en el usuario, permite comprender a profundidad cuál es o cuáles son las necesidades del usuario, para resolver determinado problema. Considero más importante la etapa de Empatizar ya que esta permite interactuar y conocer todo acerca del usuario. Al definir esta etapa de la mejor manera posible y con las herramientas de diseño correctas, las demás etapas se desarrollaran con mayor facilidad.

En la última etapa de la metodología, la evaluación, se presentó el producto de manera digital pero se asimiló la importancia de la impresión de prototipos para una mayor apreciación y observación clara de cada detalle de las ilustraciones. Además de la impresión del prototipo también sería de gran apoyo la creación de un Motion Graphics, en el cual se animaría principalmente a los personajes para demostrar las acciones que estos realizan, de esta manera se vería más atractivo para los niños y el mensaje sería aún más claro.



**Producto de diseño**

<https://drive.google.com/file/d/1yMiOhbTLNSktExn2UsfBNejVgnilUGLM/view?usp=sharing>



# Referencias

- Ávila, M., & Fernández, O. (Marzo de 2006). *Educación en valores desde el nivel inicial: reto ante la realidad actual*. Obtenido de Scielo: [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102006000100014#:~:text=Es%20indispensable%20reflexionar%20sobre%20qu%C3%A9,sobre%20su%20propia%20pr%C3%A1ctica%20educativa](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102006000100014#:~:text=Es%20indispensable%20reflexionar%20sobre%20qu%C3%A9,sobre%20su%20propia%20pr%C3%A1ctica%20educativa).
- Jiménez, H., Mendoza, J., & Campuzano, L. (12 de noviembre de 2023). *La ilustración como un medio de comunicación en el proceso de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial: <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0bfaec1b75efc7cb94690fb75d9fafdc.pdf>
- Llasera, J. (27 de Enero de 2021). *Psicología del color: Qué es y cómo escoger el mejor para tu marca*. Obtenido de Imborrable: <https://imborrable.com/blog/psicologia-del-color/#emociones>
- Pérez, A. (27 de Febrero de 2021). *Ilustración infantil: ¿qué es y cómo dibujar para niños?* Recuperado el 05 de enero de 2023, de ESDESIGN ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO DE BARCELONA: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/ilustracion-infantil-que-es-y-como-dibujar-para-ninos#:~:text=En%20este%20caso%2C%20los%20dibujos,ser%C3%A1n%20m%C3%A1s%20apagados%20y%20fr%C3%ADos>.
- Unicef. (10 de Mayo de 2017). *1 de cada 5 estudiantes ha sufrido de acoso escolar en el Ecuador*. Recuperado el 07 de enero de 2023, de Unicef: <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/1-de-cada-5-estudiantes-ha-sufrido-de-acoso-escolar-en-el-ecuador#:~:text=En%20el%20Ecuador%2C%201%20de,de%20Visi%C3%B3n%20Mundial%20y%20UNICEF>.
- VocaEditorial. (s.f.). *La importancia de las ilustraciones en los cuentos*. Obtenido de VocaEditorial: <https://www.vocaeditorial.com/blog/ilustraciones-en-los-cuentos/>

# 5

## ANEXOS



## Anexo A

## Cuadro de proyección metodológica

Bitácora de estrategia metodológica				
Tema proyecto de titulación		Diseño de un libro ilustrado como herramienta para la concientización sobre la discriminación escolar		
Pregunta de investigación		¿Cómo el diseño de un libro ilustrado puede ayudar a la concientización sobre la discriminación escolar?		
Objetivo general		Diseñar un libro ilustrado sobre los valores para la concientización sobre la discriminación escolar		
Metodología Design Thinking	Etapas	¿Cómo recolecta información?	Resultado esperado	Referencia bibliográfica
	Fase 1: Empatizar	Recolección de información citada Recolección de información documentada Recolección de información de campo a través de: mapa de empatía, entrevistas, encuestas	- Conocer y comprender sobre la problemática a solucionar (la discriminación en niños) - Recolección de información acerca de los valores. - Usuarios forman parte del proceso - Analizar el campo de estudio	<a href="https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/">https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/</a> Analizar el campo de estudio <a href="https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/">https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/</a> <a href="https://www.milejemplos.com/lenguaje/ejemplo-de-guion-de-una-entrevista-para-ninos.html">https://www.milejemplos.com/lenguaje/ejemplo-de-guion-de-una-entrevista-para-ninos.html</a> <a href="https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/definir-segunda-etapas-design-thinking">https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/definir-segunda-etapas-design-thinking</a> <a href="https://samuparra.com/como-hacer-un-mood-board/">https://samuparra.com/como-hacer-un-mood-board/</a> <a href="https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/">https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/</a> <a href="https://www.emagister.com/blog/15-metodos-que-podemos-utilizar-dentro-del-design-thinking/">https://www.emagister.com/blog/15-metodos-que-podemos-utilizar-dentro-del-design-thinking/</a> <a href="https://sg.com.mx/revista/32/perfiles-usuario-una-herramienta-indispensable">https://sg.com.mx/revista/32/perfiles-usuario-una-herramienta-indispensable</a>
	Fase 2: Definir	Analizar el problema a través de: Mapa mental Mapa de empatía Perfil de usuario	Identificar las necesidades de los usuarios Definir los problemas identificados Identificar posibles soluciones	
	Fase 3: Idear	Elaboración de Brief  Brainstorming  Notas adhesivas	Ideas a partir de la información recolectada  Generar varias ideas sobre la construcción de las ilustraciones  Identificar nuevas soluciones al problema	
	Fase 4: Prototipar	Selección de las mejores soluciones  Construcción de prototipados en papel	Establecer la mejor solución al problema Experimentación de ideas de estilo, color, tipografía, etc Construir prototipados experimentales	
	Fase 5: Evaluar	Evaluación a través de entrevistas o test	Evaluar la solución propuesta	

**Anexo B**

Carta a la Rectora de la Unidad educativa Carlos R Vintimilla



Oficio Nro. UC-FAR-2022-010-OF  
Cuenca, 09 de mayo de 2022

Mgt. Tamara Sarango  
**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA CARLOS RIGOBERTO VINTIMILLA**  
Su despacho.-

De mi consideración:

Luego de expresarle un atento y cordial saludo, muy comedidamente solicito a Usted su autorización para que la Srta. María Belén Enríquez Amay, estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de **Artes de la Universidad de Cuenca, pueda obtener datos** en la Institución bajo su acertada dirección sobre la discriminación escolar, a través de encuestas y entrevistas a niños, profesores y DECE; de igual manera, recolección de información sobre las técnicas de ilustración adecuada para los niños.

Esta información es requerida por la estudiante para su Proyecto de Integración Curricular, titulado "DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA LA CONCIENTIZACIÓN SOBRE LA DISCRIMINACIÓN ESCOLAR".

Agradezco su gentil atención a la presente.



Dis. Reynel Alvarado, Mst.  
**DECANO DE LA FACULTAD DE ARTES**  
**UNIVERSIDAD DE CUENCA**



Carta al Rector de la Unidad educativa Federico Proaño



Oficio Nro. UC-FAR-2022-010-OF  
Oficio Nro. UC-FAR-2022-009-OF  
Cuenca, 09 de mayo de 2022

Mgt. Luis Antonio Loja Salto  
**DIRECTOR DE LA ESCUELA FEDERICO PROAÑO**  
Su despacho.-

De mi consideración:

Luego de expresarle un atento y cordial saludo, muy comedidamente solicito a Usted su autorización para que la Srta. María Belén Enríquez Amay, estudiante del octavo ciclo de la Carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de **Artes de la Universidad de Cuenca, pueda obtener datos** en la Institución bajo su acertada dirección sobre la discriminación escolar, a través de encuestas y entrevistas a niños, profesores y DECE; de igual manera, recolección de información sobre las técnicas de ilustración adecuada para los niños.

Esta información es requerida por la estudiante para su Proyecto de Integración Curricular, titulado "DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA LA CONCIENTIZACIÓN SOBRE LA DISCRIMINACIÓN ESCOLAR".

Agradezco su gentil atención a la presente.



Dis. Reynel Alvarado, Mst.  
**DECANO DE LA FACULTAD DE ARTES**  
**UNIVERSIDAD DE CUENCA**



**Anexo C**

Focus group a estudiantes de 6to de básica de la escuela Federico Proaño



**Focus group**

Tema: Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

Objetivo: Recopilar la información necesaria para la elaboración de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar, de manera que los niños reconozcan la importancia de los valores y generar conciencia sobre esta problemática.

¿Qué opinan de la amistad?

¿Qué tal se llevan entre ustedes?

¿Alguna vez han visto que un niño trate mal a otro niño? ¿Por qué le trató así?

¿Han visto que un niño se burle de otro niño? ¿Por qué se burló?

¿Han visto alguna vez que un niño empuje a otro niño?

¿Han oído que un niño llame con un apodo a un compañero?

¿Cómo podríamos solucionar esta problemática?

¿Creen que si aprendemos sobre los valores ayudaría?

¿Es un tema importante hablar sobre los valores en clase?

Focus group a estudiantes de 6to de básica de la escuela Carlos Vintimilla



**Encuesta**

Edad: \_\_\_\_\_

Tema: Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

Objetivo: Recolectar información necesaria sobre las técnicas de ilustración adecuada para los niños.

1. ¿Cuál es tu dibujo animado favorito?

\_\_\_\_\_

2. Dibuja a un niño y una niña

3. ¿Cuál es tu color favorito?

\_\_\_\_\_

4. Encierra en un círculo el personaje que más te guste



**Anexo D**

Entrevista. Preguntas realizadas al Psicólogo de la escuela Federico Proaño.

**Entrevista**

Tema: Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

Objetivo: Recopilar la información necesaria el contenido del libro para la concientización sobre la discriminación escolar, de manera que los niños reconozcan la importancia de los valores y generar conciencia sobre esta problemática.

1. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en esta Institución? ¿Y en este tiempo considera que la problemática de la discriminación en esta escuela es fuerte, leve o no se ve mucho en los niños?
2. ¿Cuán a menudo acuden los niños a usted debido a esta problemática?
3. ¿Por qué razón los niños discriminan a otros?
4. ¿Qué tipos de discriminación se ve comúnmente en esta escuela?
5. ¿En dónde los niños aprenden estos actos discriminatorios?
6. ¿Cuáles son las formas de discriminación que se ven? Verbal, físicamente
7. ¿Cómo aborda o soluciona este tema con los niños?
8. Sabemos que la educación en valores comienza desde casa, ¿qué consejo le daría a los padres de familia para que puedan dar una buena educación en valores?
9. En esta escuela, ¿cómo es la educación en valores? ¿Qué herramientas utilizan? ¿Cuán a menudo se da a tratar este tema?
10. ¿Considera a la ilustración un buen método de enseñanza para los niños?
11. Tomando en cuenta el libro ilustrado que se realizará ¿De qué manera se podría abordar este tema a través de la ilustración? ¿Sería conveniente tratar sobre esta problemática a través de los valores?
12. ¿Qué actividades se podría tratar para el contenido del libro?

**Anexo E**

Nuevas preguntas de la entrevista, realizadas Profesores y Psicólogo de la Escuela Carlos R Vintimilla



**Entrevista Psicólogo**

Tema: Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

Objetivo: Recopilar la información necesaria el contenido del libro para la concientización sobre la discriminación escolar, de manera que los niños reconozcan la importancia de los valores y generar conciencia sobre esta problemática.

1. ¿Hace cuánto tiempo lleva trabajando en esta Institución? ¿Y en este tiempo considera que la problemática de la discriminación en esta escuela es muy notoria o no se ve mucho? 1. ¿Qué tipo de discriminación se ve comúnmente? ¿Cuán a menudo acuden los niños a usted debido a esta problemática? 2. A pesar que en la escuela no se dé mucho esta problemática, fuera de las Instituciones educativas con personas jóvenes y adultas este problema es más notable o no? No obstante, considera que es fundamental concientizarlos desde que son niños.
2. ¿Puede ser la discriminación una de las causas del acoso escolar?
3. ¿Cuál es la razón por la que se da la discriminación?
4. ¿Cuál es la manera en la que profesores o DECE solucionan estos actos? ¿Qué se hace o qué se les dice a los niños?
5. En esta Institución ¿cómo es la educación en valores, que herramientas utilizan (libros, carteles, videos) cuán a menudo se habla de este tema?
6. ¿Sabemos que la educación en valores comienza desde casa, qué consejo le daría a los padres de familia? \*
7. Tomando en cuenta el libro ilustrado que se realizará ¿sería conveniente tratar esta problemática a través de los valores?... Ejemplo de ilustración y texto. Con este ejemplo se estaría llevando bien la idea principal de concientizar sobre la discriminación o sugiere alguna otra idea de cómo contar una historia con la ilustración.
8. También sería necesario utilizar texto para una mejor comprensión, tal vez una definición corta o una frase sobre el valor del que se hable en la historia ilustrada o que texto se podría implementar para que se pueda transmitir el mensaje deseado, los valores.
9. ¿Qué elementos se podría utilizar para el aprendizaje de niños? Usualmente se usan imágenes pero, ¿qué figuras o personajes se ven habitualmente en los libros de los niños? (animales, personas, frutas) ..... Sería la mejor opción para abordar este tema?
10. ¿Qué colores se puede emplear para este tema?
11. Aparte de las ilustraciones ¿Qué temas o actividades podría abordar el libro para que los niños puedan aprender y entender mejor este tema?
12. ¿Qué formato de libro considera práctico para los niños?
13. ¿Qué otra idea o consejo nos podría dar para realizar este libro?
14. ¿Qué le parece esta propuesta que se va a realizar?

Nuevas preguntas de la entrevista, realizadas Profesores y Psicólogo de la Escuela Carlos R Vintimilla



**Encuesta Niños**

Tema: Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar.

Objetivo: Recolectar información necesaria sobre las técnicas de ilustración adecuada para niños.

Edad: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál es tu color favorito?

\_\_\_\_\_

2. Pinta el tipo de letra te gusta más

La igualdad es derecho de todos	La igualdad es derecho de todos
La igualdad es derecho de todos	La igualdad es derecho de todos

3. ¿Qué personajes te gusta ver más? Señala una sola imagen

Personas	Animales	Objetos

4. Encierra en un círculo al personaje que más te guste




Anexo F

Modelado de usuario



**Matias Mora, 7 años**

Estudiante de la escuela Carlos Rigoberto Vialmilla

**VALORES:**

- Amigable
- Honesto
- Respetuoso
- Solidario

**Contexto**

Matias sale de su casa muy temprano debido a que su escuela le queda lejos, se alista y toma su transporte, mientras va camino a su escuela ve en su celular alguna de sus películas favoritas hasta llegar a su escuela. Al llegar le comenta a todos sus compañeros sobre la película que vio, todos suelen estar curiosos y entretendidos por lo que Matias les comenta, incluso a lo largo de semana algunos niños pidiéndole sobre las películas que habían visto, dibujaban de esta actividad, pues las películas tienen una trama entretenida y sobre todo hablan sobre los personajes, y los personajes que ellos desarrollan en la historia, son muy llamativa y cada uno con una personalidad única con la que logran transmitir muchas emociones. Dibujan sus escenas pero no dibujan mucho sus escenas, piden que se les de algunas clases con videos o con imágenes llamativas para que puedan entender de mejor manera.

<p><b>Motivaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Entretenimiento</li> <li>- Películas</li> </ul>	<p><b>Metas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clases entretenidas</li> <li>- Crear su propia historia y dibujarla</li> <li>- Aprender mediante imágenes o videos</li> </ul>
<p><b>Habilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivación en aprender</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Creativo</li> <li>- Organizado</li> </ul>	<p><b>Frustraciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sus clases no son entretenidas</li> <li>- La escuela no dispone de equipos para proyectar videos o imágenes</li> </ul>
<p><b>Películas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los increíbles</li> <li>- Moana</li> </ul>	



**Rosa Navla, 11 años**

Estudiante de la escuela Carlos Rigoberto Vialmilla

**VALORES:**

- Responsable
- Honesto
- Amable
- Empático

**Contexto**

Rosa, muy temprano alista sus cosas para ir a la escuela, camina hacia su escuela ya que está le queda cerca, mientras va por la calle veidos, carteles, afiches que le llaman mucho la atención ya que son personajes animados muy coloridos, al llegar a la escuela y dame cuenta de que en su escuela no hay ningún material que sea tan llamativo como lo que observaba en la calle. Piensa que cualquier tema que se vea en clase sería mucho más atractivo si hubiera imágenes agradables a la vista, facilitara la comprensión hasta del tema más complejo.

<p><b>Motivaciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje</li> <li>- Libros</li> <li>- Imágenes</li> </ul>	<p><b>Metas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender (con imágenes)</li> <li>- Obtener libros ilustrados para sus clases</li> <li>- Sugerir a los maestros material didáctico para las clases</li> </ul>
<p><b>Habilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creativa</li> <li>- Colaborativa</li> <li>- Solidaria</li> <li>- Pensamiento crítico</li> </ul>	<p><b>Frustraciones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- No entiende la materia cuando se trata de textos extensos</li> <li>- No todos los maestros hacen caso a lo que ella sugiere</li> </ul>
<p><b>Películas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blancanieves</li> <li>- Sonic</li> </ul>	

**Anexo G**

Evaluación



Encuesta

Proyecto de Integración Curricular

“Diseño de un libro ilustrado para la concientización sobre la discriminación escolar”

Esta encuesta se la realizará a estudiantes con los que se trabajó anteriormente en la recolección de información para poder llevar a cabo el proceso del proyecto. En esta ocasión y como último paso, la evaluación, se les hará conocer el producto final con el objetivo de recibir retroalimentación por parte de los niños para posibles mejoras o recomendaciones para futuros proyectos.

A tu criterio, responde las siguientes preguntas.

1. ¿De qué se trata el libro?

---

---

---

2. ¿Te gustó el libro? ¿Por qué?

---

---

3. ¿Hay algo que no te gustó del libro?

---

---

4. ¿Te gustaron los personajes? ¿Por qué?

---

---

5. ¿Cuál fue tu personaje favorito? ¿Por qué?

---

---

6. ¿Te gustaron los colores?

SI                      NO

7. ¿Qué te pareció la letra de los textos?