

# UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes  
Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un libro como herramienta de difusión y enseñanza de los mitos y cuentos populares de Cuenca, dirigido a estudiantes de 5to grado de EGB

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

Autor:

Katherine Pamela Rivera Rodríguez

Director:

Esteban Teodoro Torres Díaz

ORCID: 0000-0003-4136-2553

**Cuenca, Ecuador**

2023-02-27



## Resumen

El presente trabajo tiene como finalidad el diseño de un libro de cuentos y mitos cuencanos para niños de quinto grado. Este documento registra el proceso realizado a partir de la metodología de Proceso Creativo y Solución de Problemas de Bernd Löbach, el cual consta de cuatro apartados.

En el primer apartado, se encuentra la justificación del tema, delimitación y fundamentos conceptuales que guían este proyecto de integración curricular. En el segundo apartado, se hace una breve introducción a la metodología y se recolecta la información en la cual se fundamentó el proyecto. Este apartado tiene como objetivo obtener el brief. En el tercer apartado, se desarrolla el proceso creativo, donde se utilizan herramientas como: análisis de homólogos, moodboard y bocetaje. Finalmente, en el último apartado se elabora un análisis del proceso seguido y una reflexión acerca de los aprendizajes obtenidos en la realización del proyecto.

*Palabras clave:* literatura, cuentos, mitos, libro, diseño editorial



## Abstract

The purpose of this project is to design a book of stories and myths from Cuenca, for fifth grade children. This document records the process carried out based on Bernd Löbach's Creative Process and Problem Solving methodology, which consists of four sections.

The first section has the justification of the theme, delimitation and conceptual foundations that guide this project of curricular integration. The second section collect the information on which the project was based. This section aims to obtain the brief.

In the third section, the creative process is developed, where tools such as: peer analysis, moodboard and sketching are used. Finally, in the last section, an analysis of the process followed and a reflection on the learning obtained in carrying out the project are elaborated.

*Keywords:* literature, stories, myths, book, editorial design



## Índice de contenidos

<b>1. Apartado uno</b>	8
a. Justificación e importancia	9
b. Delimitación y alcance	11
c. Fundamentos conceptuales	12
<b>2. Apartado dos</b>	14
a. Breve introducción a la metodología	15
b. Entender el contexto	17
1. Fase de preparación	17
1.1. Entrevistas	17
1.2. Encuestas	19
1.3. Modelado de usuario	20
1.4. Brief	21
<b>3. Apartado tres</b>	23
a. Ideación, evaluación y aplicación.	24
2. Etapa de incubación	24
2.1. Selección de contenido	27
2.2. Moodboard	28
2.3. Bocetaje	29
3. Etapa de iluminación	30
3.1.1. Cromática	30
3.1.2. Tipografía	32
3.2. Diagramación	33
3.2.1. Formato y retícula	34
4. Etapa de Verificación	35
4.1. Prototipo	35
4.2. Prueba de color	36
4.2. Validación	38
9. Aprendizajes	39
10. Referencias	41
11. Anexos	43



## Índice de figuras

Figura 1	20
Figura 2	26
Figura 3	26
Figura 4	26
Figura 5	27
Figura 6	28
Figura 7	29
Figura 8	31
Figura 9	32
Figura 10	33
Figura 11	34
Figura 12	35
Figura 13	37
Figura 14	48
Figura 15	48
Figura 16	49
Figura 17	49



**Índice de tablas**

Tabla 1	15
Tabla 2	18
Tabla 3	19
Tabla 4	25



## Agradecimientos

Dios, tu infinito amor y misericordia me acompañan cada día de mi vida. Todos los días me levanto teniendo la certeza de que aunque tenga dificultades, tú estarás a mi lado, eres mi escudo y mi protector. Gracias por todas las oportunidades que me has brindado a lo largo de estos años y recordarme que debo esforzarme y ser valiente. Agradezco a mis padres y hermanas por su paciencia y entrega diaria. A mi amigo Mulicho por su apoyo incondicional y siempre alentarme a superarme. A mis compañeros de carrera por su acompañamiento, amistad y apoyo. A mis profesores por su guía y calidad humana. Y agradezco a toda aquella persona que alguna vez me dio un mensaje de aliento.

# Apartado 1



### a. Justificación e importancia

El sistema educativo ecuatoriano está estructurado en cuatro niveles: Preparatoria, Básica Elemental, Básica Media y Básica Superior. La Básica Media corresponde a 5.º, 6.º y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad (Ministerio de Educación, n.d.). El currículo nacional de este nivel oferta entre sus áreas de conocimiento la materia de Lengua y Literatura.

El área de Lengua y Literatura entre sus aspectos primordiales recomienda valorar la importancia de los cuentos tradicionales. Además, dentro de la Ley de Educación se busca preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad, y fomentar el aprendizaje, desarrollo y uso significativo de la lectura (UNESCO-IBE, 2006). Dentro del enfoque pedagógico de la Guía Didáctica de implementación curricular para EGB y BGU, Lengua y Literatura se establece que “el objetivo primordial de este bloque es el de crear lectores activos con destrezas lectoras y gusto por la lectura” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El diseño gráfico es parte de nuestro diario vivir, cada producto que utilizamos posee un color, tipografía, forma, los cuales expresan sentimientos, valores e ideas.

Desde una perspectiva social, el diseño gráfico también se encarga de crear mensajes de contribución positiva a la sociedad, promulgando la producción de elementos que aporten al desarrollo social. El diseño editorial desempeña diferentes funciones como dotar de expresión y personalidad al contenido con la finalidad de atraer y mantener la atención de los lectores (Guerrero, 2016). Los niños perciben el mundo a través de imágenes, es por eso que la ilustración facilita la interpretación al lector acerca de la narración. Al crear un equilibrio entre texto e ilustración se obtiene una mejor comprensión lectora, mantiene la atención y mejora el contenido del libro. Es así como a través de la recopilación de distintas obras realizadas por autores cuencanos adaptadas a un sistema gráfico y editorial, donde la ilustración y principios del diseño formarán parte crucial del proyecto, se pretende difundir la cultura cuencana y resaltar su importancia.

Por estas razones, el proyecto presente se enfocará en difundir y enseñar historias populares cuencanas como mitos y cuentos a niños, a través del diseño de un libro, con el objetivo de transmitir la cultura cuencana.

## **b. Delimitación y alcance**

El proyecto se centrará en los mitos y cuentos populares de Cuenca, los mismos que deben ser aptos para la lectura de niños de 5to EGB. La propuesta está pensada en ser un recurso literario para los estudiantes de EGB, el cual debido a su extensión puede ser leído y comprendido en el transcurso del año lectivo. Al inicio del proyecto se planteó un total de cinco cuentos y cinco mitos, pero tras realizar la investigación para recopilar lecturas, se evidenció la falta de literatura cuencana dirigida hacia niños.

Debido al tiempo previsto para la resolución del proyecto, la propuesta aborda de forma única mitos y cuentos cuencanos. No se contemplarán novelas ecuatorianas o lecturas de mucha extensión, ya que el valor del libro aumentaría por valores de impresión y recurso humano. Se tomarán solamente obras literarias populares y con valor cultural. Desde el diseño se realizará el desarrollo de la portada, contraportada, lomo y guardas, así mismo como la diagramación de los contenidos y elaboración de ilustraciones. En un principio se planteó el diseño de una sobrecubierta y faja, sin embargo durante el desarrollo del proyecto se descartó su relevancia. El producto final se presentará en formato impreso para un mejor acercamiento a la realidad.



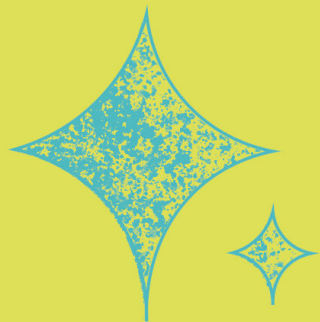
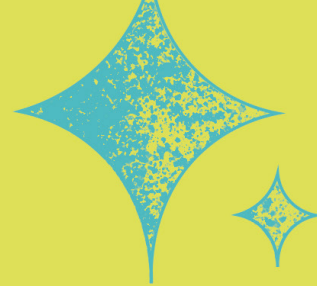
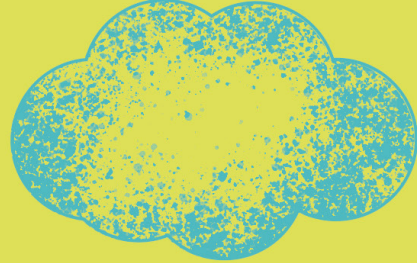
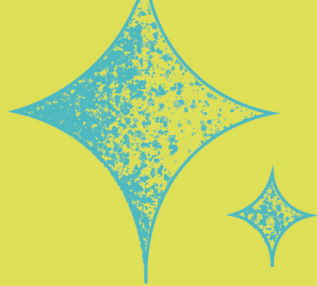
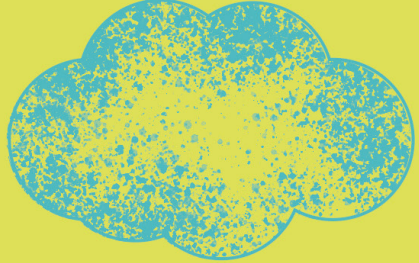
### c. Fundamentos conceptuales

El proyecto de titulación engloba diferentes áreas del conocimiento como son: lengua y literatura, diseño gráfico y diseño editorial. Dentro de la lengua y literatura, uno de los pilares fundamentales es la lectura. Se entiende por lectura al “proceso cognitivo de gran complejidad en el que intervienen numerosas operaciones mentales y por medio del cual, cada lector construye significados y da sentido al texto” (Ministerio de Educación, 2016, 54).

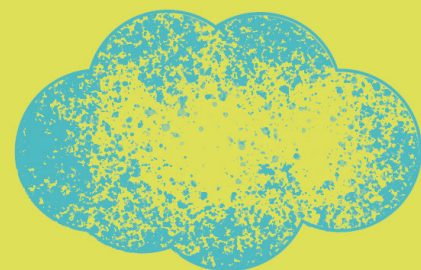
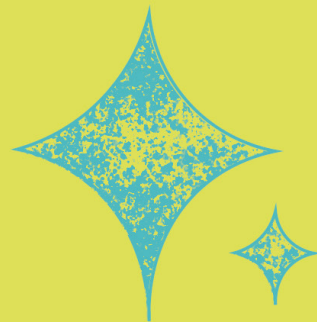
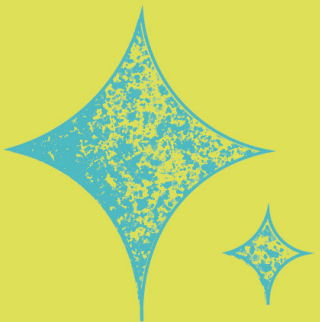
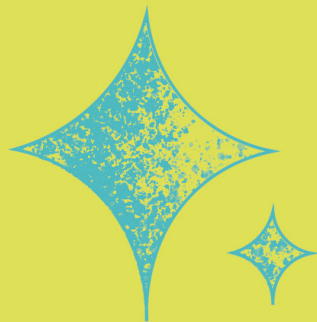
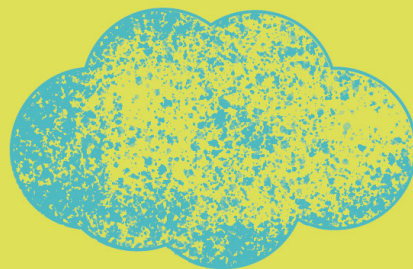
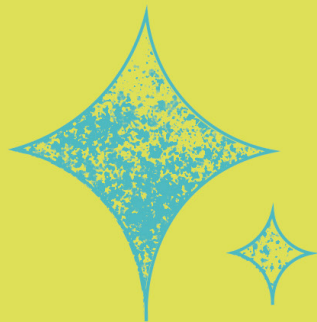
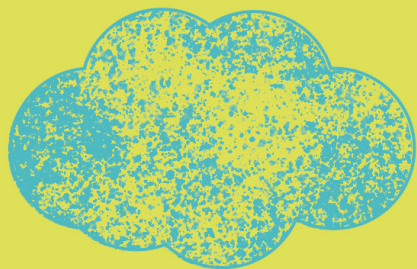
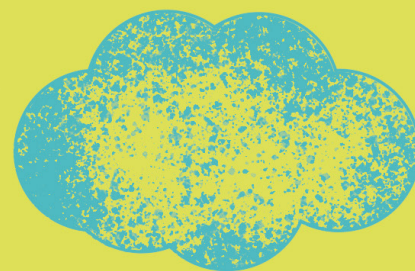
Por otro lado, el área del diseño gráfico se define como la acción de pensar, proyectar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos específicos (Frascara, 2005, 19). El diseño editorial al ser una rama del diseño gráfico, se encarga de la composición de las publicaciones que son de carácter editorial, tales como los libros. En el que el diseñador es el responsable de converger diferentes elementos técnicos de forma funcional, lo que da como resultado un producto con calidad visual (Universidad de Palermo, n.d., 2). El Diseño Editorial cumple diferentes funciones según el producto que se vaya a realizar, en el caso del libro es instruir y comunicar. La metodología: Proceso Creativo y Solución de Problemas de Bernd Löbach es un proceso de diseño es formado en conjunto por el diseño



y el diseñador; donde el diseñador debe investigar todo lo posible para poder crear el objeto que será reproducible tecnológicamente a partir de la selección de la mejor información y los mejores datos aplicados a las situaciones establecidas (Vilchis, 1998, 107). Los conceptos anteriormente explicados facilitan el entendimiento del proyecto de titulación.



# Apartado 2



## a. Breve introducción a la metodología

Para la elección del método de diseño se realizó un análisis que responde a las constantes conceptuales previas a la elección metodológica planteadas en el libro Metodología del diseño-Fundamentos teóricos. Ha sido pertinente la metodología de Proceso Creativo y Solución de problemas de Bernd Löbach, debido a que la problemática planteada se enfoca en una necesidad específica de diseño y cada una de las fases metodológicas forman parte del proceso para la creación y realización de un libro.

**Tabla 1**

*Metodología de Proceso Creativo / Solución de problemas de Bernd Löbach*

Fases	Herramientas	Resultado esperados
1. Preparación	Entrevistas Encuestas Análisis de homólogos	Brief
2. Incubación	Moodboard Bocetaje	Creación de propuestas, posibles soluciones
3. Iluminación	Evaluación de propuesta	Evaluación Valorización Elección
4. Verificación	Finiquitar detalles Aplicación	Finiquitar detalles Realización de la propuesta

Nota. Se ha desarrollado una bitácora de estrategia metodológica, en la cual se especifican las etapas, herramientas y el resultado a esperarse.



Como se puede observar en la Tabla 1, esta metodología consta de cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación. Cada fase abarca diferentes herramientas creativas para una mejor solución.

La forma de manifestar el aspecto creativo es el establecimiento de relaciones novedosas basadas en conocimientos y experiencias anteriores que se vinculan con la información específica de un problema dado. La cantidad de combinaciones posibles y la probabilidad de soluciones diferentes se derivan del abordaje multidimensional (Vilchis 107).

Para un correcto funcionamiento del proceso, el diseñador se establece como reproductor y recolector de ideas con las que se trabaja para solucionar un problema. Es importante recalcar que esta metodología prioriza el esfuerzo del diseñador en cada una de las fases por definir y enfocar hacia la producción de un objeto de diseño con cuyo uso se cubrirán necesidades.



## **b. Entender el contexto**

### **1. Fase de preparación**

Dentro de la fase de preparación, el diseñador es el encargado de recolectar la mayor información posible acerca del problema que se desea resolver. Esto se logra a través del uso de herramientas como entrevistas, encuestas e investigación. A continuación se mostrará el desarrollo de cada herramienta:

#### **1.1. Entrevistas**

El público en el que se centra este proyecto es en niños de 5to grado, entre 9 y 10 años de edad, los cuales asisten a una escuela. El producto está pensado en captar la atención de este público y aportar con los objetivos de lectura que se desarrollan en su respectivo nivel. Uno de los principales elementos en la educación de un niño es el profesor, ya que este es el encargado de instruir y guiar al niño en diferentes áreas. Como parte del proceso, se realizaron entrevistas (ver Anexo 1) a dos profesoras y una psicóloga para entender el contexto en el cual se encuentra nuestro público, conocer sus necesidades, falencias y objetivos. El guión de las entrevistas fue elaborado a partir de dos parámetros: preguntas de baja dificultad general y las de medios particulares, en los cuales los dos contenían preguntas abiertas (ver Anexos).

**Tabla 2***Herramienta de investigación: Entrevista*

	<b>Antecedentes</b>	<b>Diagnóstico</b>	<b>Soluciones</b>
<b>Docente</b>	Problemas de interés y continuidad en lectura	Falta de concentración	Generar atención Enfoque
<b>Psicóloga</b>	Problemas de motricidad	Razonamiento Concentración	Captar atención Reforzar conocimientos

Nota: Datos importantes recopilados de docente y psicóloga (2022).

Como se observa en la Tabla 2, los estudiantes presentan problemas de interés, razonamiento, enfoque y motricidad, en algunos casos como consecuencia de la educación virtual. Otro punto a destacar, es que las estudiantes no poseen material de lectura de autores ecuatorianos. Como posibles soluciones está la creación de material escolar que posea contenido de valor, que sea un medio para reforzar conocimientos adquiridos y que capte la atención de los niños.

## 1.2. Encuestas

Para crear un producto que vaya de acuerdo con el público fue necesario un acercamiento hacia él. Es por eso que realizó encuestas a treinta y tres estudiantes de la Unidad Educativa Particular Salesiana María Auxiliadora ( ver Tabla 3 y Figura 1). Como conclusión la mayoría de estudiantes tienen gusto por la lectura y prefieren la lectura de cuentos contra la de mitos, es notable la preferencia de varias lecturas cortas, que sean interesantes.

**Tabla 3. Datos recopilados**

*Información más relevante de las encuestas realizadas.*

<b>Preguntas</b>	<b>Respuestas positivas (%)</b>	<b>Respuestas negativas(%)</b>	<b>Respuestas neutrales(%)</b>
1.Interés por la clases de Lengua y Literatura	48,48%	24,24%	27,7%
2.Interés en la lectura de cuentos	51,51%	9,09%	39,9%
3.Interés en la lectura de mitos	42,42%	24,24%	33,33%
4.Extensión de lecturas sean cortas	63,63%	36,36%	
5.Libros de la escuela	51,51%	48,48%	

Nota: Datos importantes recopilados de las encuestas (2022).

**Figura 1**

*Encuestas a estudiantes de 5to grado*



Nota: Imagen 1. Fotografía de Katherine Rivera, colegio UESMA (2022).

**1.3. Modelado de usuario**

El siguiente paso consistió en la realización del modelado de usuario, esto es una categorización y recopilación de datos y características relacionados a un usuario específico, esto nos ayuda a entender a un usuario desde ámbitos sociales y personales. Además no solo se considera a un modelo de usuario ideal al proyecto, es decir uno que muestre interés por la lectura, sino también a un modelo de usuario contrario.

Estefanía Cárdenas, 10 años. Estudiante de 5to grado, pertenece a la clase media-alta. Tiene intereses por la lectura, cultura y explora formas de aprender.

Andrea Mosquera, 9 años. Estudiante de 5to grado. Tiene interés por el dibujo, no disfruta de la lectura. Desea tener material de lectura interesante que muestre dibujos.

#### **1.4. Brief**

Al realizar un proyecto de diseño, el brief se convierte en una herramienta clave, ya que se transforma en un recurso donde hallar toda la información del proyecto (Martins, 2022). Para empezar se define el problema, el cual es la falta de literatura cuencana en las aulas, siendo este un medio para difundir y promover nuestra cultura. En base a esta premisa, se establece que el objetivo del proyecto será el diseño de un libro como herramienta de difusión y enseñanza de los mitos y cuentos populares de Cuenca para estudiantes de quinto grado. El libro consta de tres cuentos y tres mitos, ya que se consideró el proyecto para ser leído a lo largo de un parcial. El diseño va de la mano junto con la ilustración como un recurso para captar la atención de la audiencia a través de formas, texturas y cromática. También se diseñó un sistema

para la maquetación del contenido, el cual pretende crear un equilibrio entre la ilustración y el texto. Se estableció el tono comunicacional, el cual debe ser educativo, amigable y narrativo, ya que no se procura dar importancia al contenido sobre la ilustración, sino que ambos se complementen entre sí.

Se elaboró un cronograma que establece un período de 6 meses para la ejecución y desarrollo del proyecto, con un presupuesto tentativo de \$228 USD. En conclusión, queda establecido las pautas que seguirá el proyecto.

The background features a repeating pattern of stylized, textured clouds and thin, leafless branches. The clouds are rendered in a lighter shade of green with a stippled or grainy texture, while the branches are simple line drawings. The overall aesthetic is clean and modern.

# Apartado 3

### **a. Ideación, evaluación e implementación.**

#### **2. Fase de incubación**

En la fase de incubación se exploran diferentes métodos para solucionar el problema. Se utilizan herramientas como parte de la prueba y error. A continuación se muestra los métodos empleados:

##### **2.1. Análisis de homólogos**

Se llevó a cabo un análisis de los libros que en años anteriores se designaban al quinto grado. Este análisis se basó en tres aspectos: forma, función y tecnología (ver Tabla 4), lo que nos sirvió como guía para conocer a qué tipo de productos está relacionado nuestro público y como se han presentado.



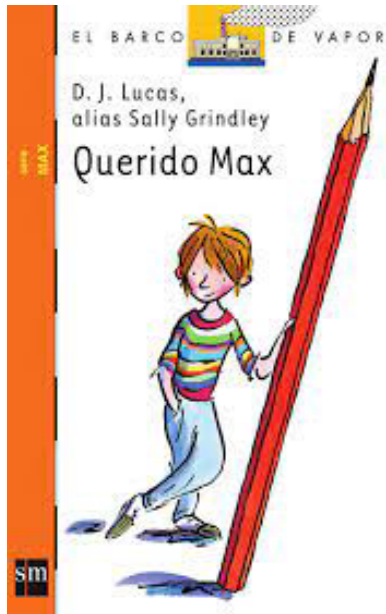
**Tabla 4. Análisis de homólogos***Análisis de los tres libros de lectura.*

N°	Homólogo	Forma	Función	Tecnología
1	Querido Max (ver Figura 2)	Número de páginas: 152 Tipografía: Palo seco bold y regular Paletas de colores fuertes y llamativos.	Género: Ficción Categoría: Narrativa Formato: Físico Edad recomendada: De 9 a 11 años	Encuadernación: Rústica Peso: 152,00 gr Contiene ilustraciones Tapa blanda
2	El planeta de los árboles de Navidad (ver Figura 3)	Número de páginas: 184 Tipografía: Palo seco bold y regular Ilustraciones a blanco, negro y tonalidades de naranja y café. Dimensiones : 4,72 x 0,51 x 7,48 pulgadas	Género: Fantasía Categoría: Narrativa Formato: Físico Edad recomendada: De 8 a 10 años	Encuadernación: Rústica Contiene ilustraciones Tapa blanda
3	Cómo escribir realmente mal (ver Figura 4)	Número de páginas: 112 Tipografía: Palo seco bold y regular Ilustraciones a full color	Género: Humor Categoría: Narrativa Formato: Físico Edad recomendada: De 9 a 11 años	Encuadernación: Rústica Contiene ilustraciones Tapa blanda

Nota: según los datos recabados se procederá a plantear propuestas para el proyecto.

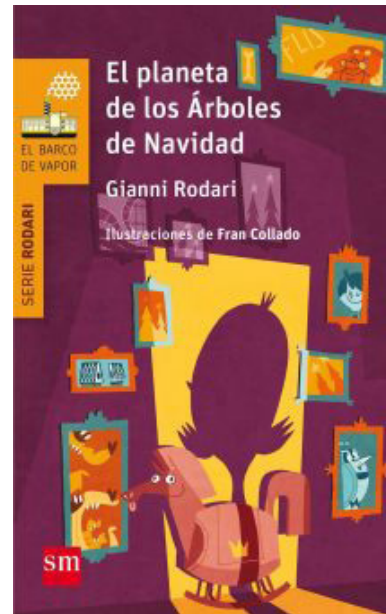
**Figura 2**

Portada del libro *Querido Max*



**Figura 3**

Portada del libro *El planeta de los árboles de navidad*



**Figura 4**

Portada del libro *Cómo escribir realmente mal*



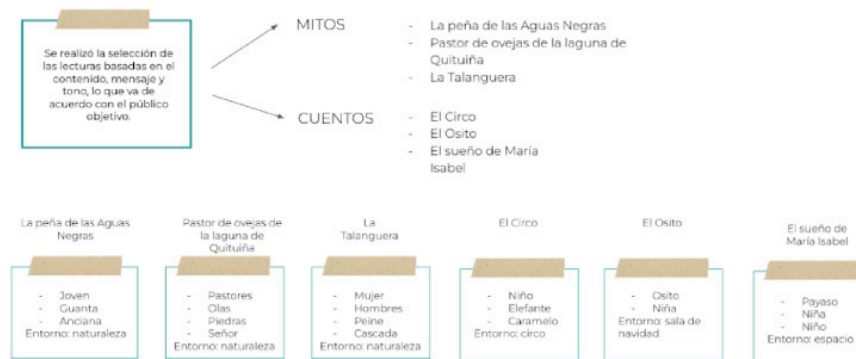
Nota: Figura 2, Figura 3 y Figura 4 son extraídas de internet

## 2.2. Selección de contenido

Se realizó una investigación previa a la selección de las lecturas, se analizó el contenido, mensaje y tono de las lecturas de acuerdo al público objetivo. Las lecturas que contiene son: La peña de las Aguas Negras, Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña, La Talanguera, El Circo, El Osito y El sueño de María Isabel.

Posteriormente se realizó un análisis de los personajes principales y entorno en el que se desarrolla cada cuento y mito (ver Figura 5). Esto nos servirá más adelante en el bocetaje y creación de personajes.

**Figura 5**  
Análisis de cuentos y mitos.



### 2.3. Moodboard

En base a toda la información anteriormente recolectada, se procedió a realizar un moodboard (ver Figura 6). Se recopiló imágenes referenciales sobre tipos de ilustración, cromática, tipografía, libros más vendidos para niños, series más vistas por niños y acabados de libros. Todo esto nos permitió obtener una propuesta general, la cual con el desarrollo del proyecto puede ampliar o cambiarse.

**Figura 6**

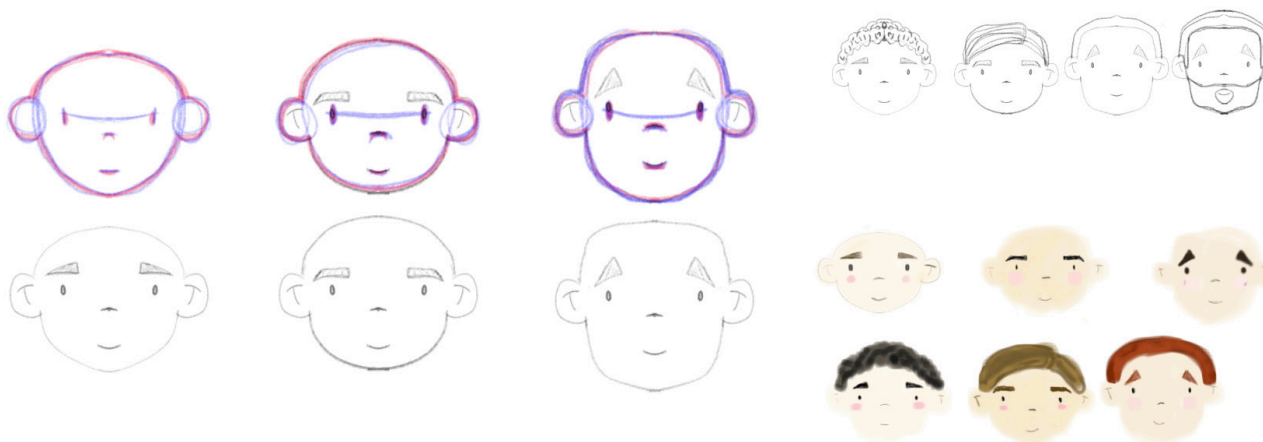
*Moodboard.*



## 2.4. Bocetaje

Durante el proceso de bocetaje se exploraron varias opciones gráficas basadas en la información anterior. Se creó un personaje base, el cual se podrá adaptar y modificar para la creación de otros (ver figura 7). Esto nos ayudará a mantener el estilo gráfico en cada lectura, además que agiliza el desarrollo del proyecto. Además, se realizó el bocetaje de las posibles escenas de cada cuento (ver Anexos).

**Figura 7**  
*Bocetaje.*



Nota: Imagen 7. Boceto de personajes (2022).

### **3. Fase de iluminación**

#### **3.1. Elementos del diseño**

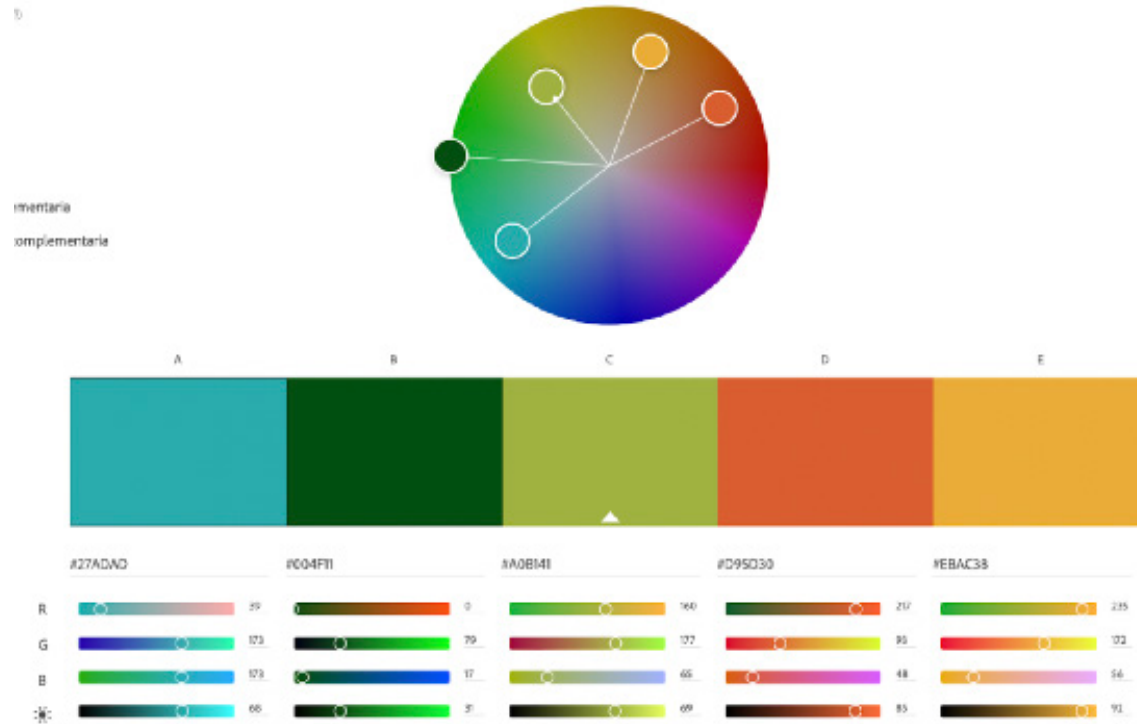
La tercera fase se enfoca en establecer propuesta de diseño basada en los factores establecidos en la segunda fase. Para esto se analiza cada propuesta planteada, se selecciona la mejor y se desarrolla. A continuación se especifican cada factor seleccionado para el proyecto:

Elementos de diseño

##### **3.1.1. Cromática**

Al establecer la cromática (ver Figura 8) se consideró datos acerca de los homólogos, series más vistas y libros más vendidos para niños. También se tomó como referente a Jeff Crowther, un reconocido ilustrador infantil debido a sus trabajos en novelas gráficas, revistas, libros ilustrados, entre otros (Crowther, n.d.). Utilizamos la herramienta Adobe Color para una mejor combinación de colores.

**Figura 8**  
*Cromática.*



### 3.1.2. Tipografía

Para la selección de las tipografías (ver Figura 9) se consideró factores como claridad y legibilidad. Para los títulos de cada cuento y mito se escogió la tipografía script *Magical holiday*, con un tamaño de 50 pts, ya que capta la atención por sus terminaciones y no tiene ligaduras que dificulten la lectura. La tipografía que se escogió para el contenido es la *Raleway*, con un tamaño de 12pts. Es una tipografía serifa, ya que ayudan visualmente la lectura por sus remates (Acevedo Flores, 2013).

#### Figura 9

*Tipografía.*

*Magical holiday*

*abcdefghijklmnop  
opqrstuvwxyz*

Raleway

abcdefghijklmnop  
opqrstuvwxyz

Nota: Imagen 9. Tipografías. (2022).

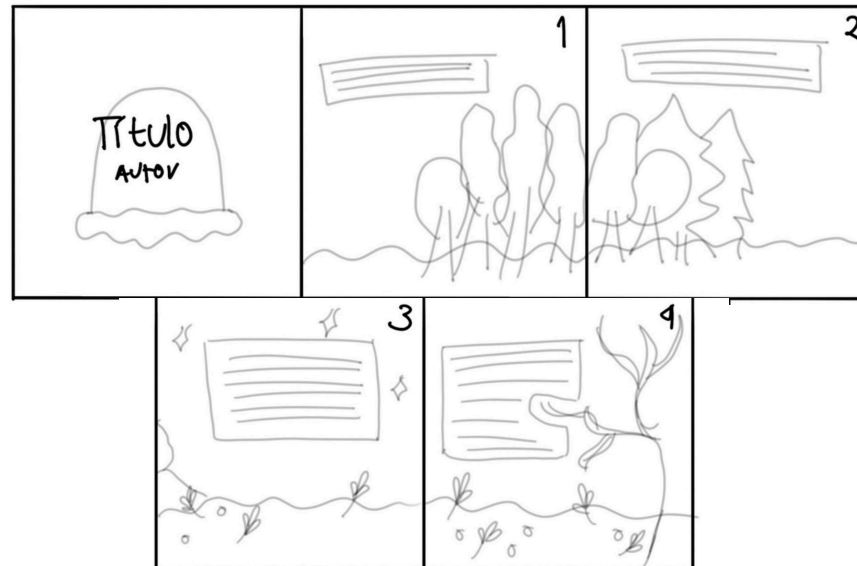


### 3.2. Diagramación

Durante el desarrollo del proyecto se vio necesario la implementación de un sistema de diagramación, ya que esto facilita la maquetación del libro y establece una guía práctica. Cada cuento y mito se desarrolla en 5 páginas, la primera está destinada a la portada, segunda y tercera a ilustración del ambiente y poco texto introductorio, y cuarta y quinta prioriza el contenido sobre la ilustración. Cabe recalcar que la diagramación fue planteada de manera en la que ni el texto ni la ilustración compiten entre sí, esto fue con el objetivo de no desviar la atención del público.

#### Figura 10

*Bocetaje de la diagramación.*

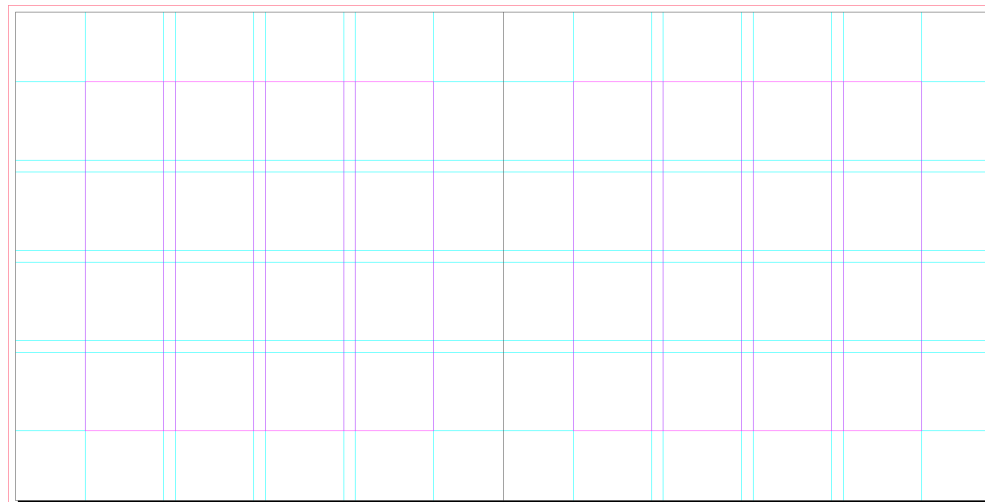


### 3.2.1. Formato y retícula

El formato escogido para el libro es de 21 cm por 21 cm. Para la maquetación del libro se diseñó una retícula con 4 columnas con filas internas, medianil de 5 mm y márgenes externos e internos de 30 mm (ver Figura 11).

#### **Figura 11**

*Retícula.*



#### 4. Fase de verificación

En esta última fase el diseñador desarrolla el producto en base a las pautas planteadas y se valida. Durante este proceso se van afinando detalles.

##### 4.1. Prototipo

Gracias a toda la información recolectada y a las especificaciones realizadas se procedió al desarrollo de los prototipos con las aplicaciones de color y tipografía escogidas como se puede observar en la Figura 12.

##### Figura 12

*Propuesta del cuento La Talanguera.*





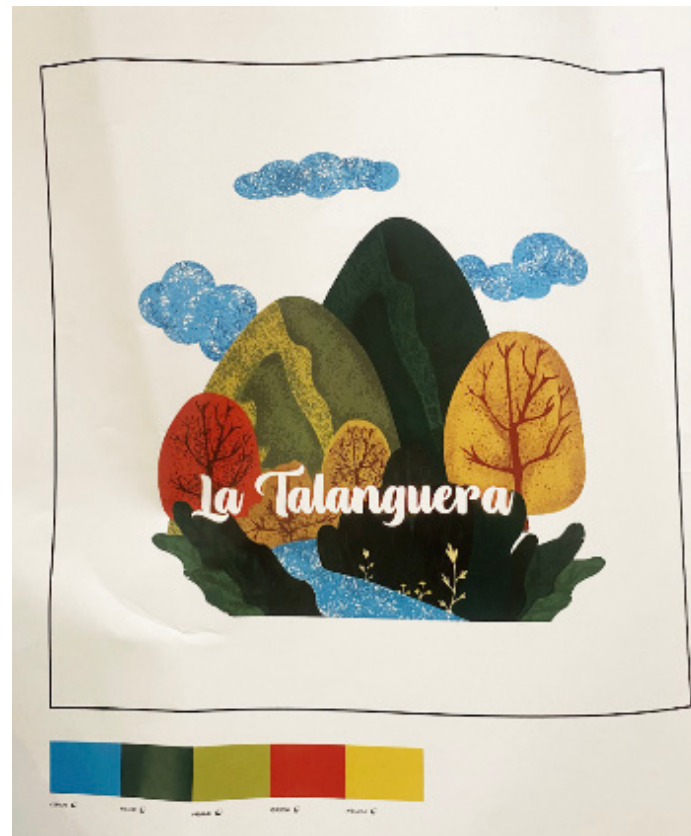
Nota: Imagen 12. Propuesta inicial del cuento La Talenguera (2022).

#### 4.2. Pruebas de color

Se realizó la impresión de uno de los cuentos realizados (ver Figura 13), para comprobar la cromática, tipografía y tamaño de letra. En un principio del proyecto se planteó un cambio en la tipografía este cambio se realizó en la propuesta final.

**Figura 13**

Prueba de color del cuento La Talanguera.



### **4.3. Validación**

Una vez realizado los prototipos se puso en consideración con docentes diseñadores, de los cuales pude obtener recomendaciones que mejorarán la propuesta. En un futuro se plantea mostrar el producto finalizado al público objetivo.

## 9. Aprendizajes

A lo largo de este proyecto he podido aprender y crecer de manera profesional y personal. El emplear una metodología, sin duda, sería la mejor recomendación y el haber escogido la metodología de Proceso Creativo y Solución de Problemas de Bernd Löbach es una excelente opción. Considero que si se busca ser meticuloso en cada paso que se da, esta metodología da las pautas necesarias para desarrollar un proyecto de manera exitosa.

Gracias a sus cuatro fases, divide al proyecto de tal manera en la que se distingue muy bien cada etapa. Las bases del proyecto se fundamentan en la investigación, la cual no es solamente básica sino también de campo. Esto ayuda a tener un producto acercado al usuario real.

En la fase de incubación, recomiendo recurrir a personas expertas en el área que puedan ofrecer su experiencia y consejos. También buscar inspiración en libros, proyectos, sitios web y plataformas de diseño. Durante la fase de iluminación, sobre todo en el bocetaje, sugiero realizarlo paso a paso, para no caer en un bloqueo creativo y en caso de que eso pase, distraerse con música, comer o salir es una buena opción.

Para la última fase se necesita paciencia, ya que se pone a prueba el trabajo anteriormente realizado. Pueden existir cambios que realizar y

es parte del proceso. De manera general es recomendable manejar un cronograma de trabajo, con esto se evita demoras y favorece a la constancia en el proyecto. Además, se pueden emplear diferentes técnicas y herramientas a las especificadas en este proyecto, teniendo en cuenta que cada proyecto es diferente y cumple con diferentes necesidades.



## 10. Referencia

Acevedo Flores, R. (2013, Abril 30). *Erase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños*. Issuu. <https://issuu.com/lolette/docs/erasedeuna-vez-manualtesina>

Crowther, J. (n.d.). Jeff Crowther Author & Illustrator. <http://www.oddity-comics.com/>

Frascara, J. (2005). *Diseño gráfico y comunicación* (J. Frascara, Trans.). Ediciones Infinito.

Guerrero, L. (2016, Septiembre). *El Diseño Editorial: Guía para la realización de libros y revistas*. Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

Martins, J. (2022, Noviembre 14). *Brief creativo: qué es y cómo crear uno para optimizar tus procesos creativos*. Asana. <https://asana.com/es/resources/how-write-creative-brief-examples-template>

Ministerio de Educación. (n.d.). *Educación General Básica – Ministerio de Educación*. Ministerio de Educación. [https://educacion.gob.ec/educacion\\_general\\_basica/](https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/)

Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y Literatura - Currículo de EGB y BGU*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/down->

loads/2016/03/LENGUA.pdf.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Lengua y Literatura. <https://ecuaeduc.com/curri/0/g5.pdf>

UNESCO-IBE. (2006). Oficina Internacional de Educación. <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/Ecuador.pdf>

Universidad de Palermo. (n.d.). "Capítulo 1. El Diseño Editorial". In (p. 19). [efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/alumnos/trabajos/18877\\_18445.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/18877_18445.pdf)

Vilchis, L. d. C. (1998). *Metodología del Diseño - Fundamentos Teóricos* (Primera ed.). <https://es.slideshare.net/AliumCalderon/metodologia-del-diseo-fundamentos-tericos-luz-del-carmen-vilchis-reducido>

## 11. Anexos

### Guión Entrevista Docente

Profesión: Licenciatura en docencia.

Nombre: Lorena Torres

Número de celular: 0992813574

1. ¿Existe alguna guía para el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura?

Los docentes contamos con una planificación por parciales, donde se especifican los temas que se van a abordar, actividades dentro y fuera del aula, lo que permite tener objetivos claros y al terminar el semestre poder medirlos por medio de exámenes.

2. ¿Qué género literario leen durante este año?

La mayoría de textos se basan en una lectura fantasiosa, eso desarrolla su imaginación, además de que por su edad hace que tengan interés por la lectura.

3. ¿Qué tipo de lectura deben de desarrollar los estudiantes durante este año escolar?

Los estudiantes deben desarrollar una lectura comprensiva, mediante la cual puedan entender el mensaje que existe en un texto de lectura.

4. ¿Existe algún problema en la lectura en los estudiantes? (lectura pausada, dislexia)

No existe ningún problema en su lectura como dislexia. Durante este

año escolar han estado desarrollando una lectura sin pausa de los textos, mantienen una buena pronunciación. Sin embargo, la pandemia afectó el nivel cognitivo, las destrezas que poseen son de un año menos al que les corresponde.

5. ¿Cuáles son los textos que están leyendo al momento?

Como antes le mencioné, por la pandemia y los problemas en el atraso en las niñas, no tienen un libro como generalmente se plantea cada año. Nos propusimos igualar el nivel de lectura en las niñas y acostumbrarse a leer por medio de textos cortos. La mayoría de lecturas tiene una extensión máxima de una plana.

### **Guión Entrevista a Psicóloga realizada en conjunto con Andrés Sinche**

Profesión: Lic. En ciencias de la Educación Mención Psicología Educativa

Nombre: Gabriela Patiño

Número de celular: 0988701946

1. ¿Qué significa para usted la enseñanza?

La enseñanza es un tema muy amplio de poder conversar, sin embargo como un resumen se puede indicar que es el hecho en donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos o contenidos que puedan aplicarlos para el resto de su vida, no significa simplemente memorizar un contenido sino por aplicar lo aprendido.

2. ¿Qué método de enseñanza se usa dentro de la institución?

Maneja algunos métodos, para los estudiantes de básica elemental y media, que son 1ro de básica hasta 7mo básica, se ocupa el método activo, es decir que los estudiantes puedan aprender haciendo y también que puedan utilizar recursos didácticos para fortalecer sus contenidos.

3. ¿Qué tan bueno considera el método de enseñanza usado?

Es un método súper importante y muy bueno porque el estudiante adquiere estos contenidos y los va aprendiendo a través de experiencias, y esto se considera más productivo, ya que el estudiante aprende más rápido.

4. ¿Cuáles son para usted los problemas de aprendizaje?

Es algo muy frecuente que ha aumentado debido a estos 2 años de pandemia, ha surgido vacíos debido a que no se reforzó en la parte de motricidad o de grafo, las cual estas ayudarían a identificar distintas dificultades, sin embargo en un currículo regular el 5to de básico es el año más complejo, debido a que es contenido nuevo y el resumen de todo un proceso matemático, lingüístico se agrupa y saca sus conclusiones.

5. ¿Cuáles son los principales problemas de aprendizaje que suelen tener los niños de 5to de básica?

Presentan dificultades centradas a la lectura y escritura, no los domina bien y el proceso se dificulta, ya que su razonamiento suele ser un poco lento.

6. ¿De qué manera afronta a cada uno de ellos?

Los docentes remiten el caso hacia el DECE, indicando las distintas dificultades que ellos manejan a través de un cuestionario, el cual se desarrolla mediante descarte y valoración, la cual le ayuda a detectar posibles dificultades de aprendizaje a nivel cognitivo, y al ser positivas se procede de forma externa para poder realizar una valoración psicopedagógica y poder trabajar sobre ellos, en caso de ser un problema

de retraso pedagógico se trabaja con recuperación pedagógica, es decir nivelación en los contenidos que los niños presentan dificultad o por otro lado se usa un currículo especializado para los estudiantes que presentan dificultades cognitivas.

7. ¿Qué tanto influye el material didáctico o interactivo en los niños?

Es muy importante para niños que tengan deficiencias intelectuales, todo lo concreto les va a llamar la atención y ellos van a poder aplicar y afianzar sus conocimientos, en el caso de los chicos que mantienen un currículo regular, el sentir atraídos por el tema mediante elementos didácticos y lúdicos hace que se interese más en la materia y pueda adquirir sus conocimientos.

8. ¿Qué soluciones se pueden implementar para ayudar a facilitar el aprendizaje en los niños?

Una de las estrategias puede ser usar la tecnología con métodos de enseñanza de forma física, es decir que los estudiantes puedan comprobar sus resultados a través de medios digitales y a su vez que puedan investigar y relacionar tecnología con el texto.

### Esquema de encuestas

1. ¿Qué tanto te gustan las clases de Lengua y Literatura?

Mucho

Regular

Poco

2. ¿Cómo te sientes durante la clase?



3. ¿Te gustan los cuentos?

Mucho

Regular

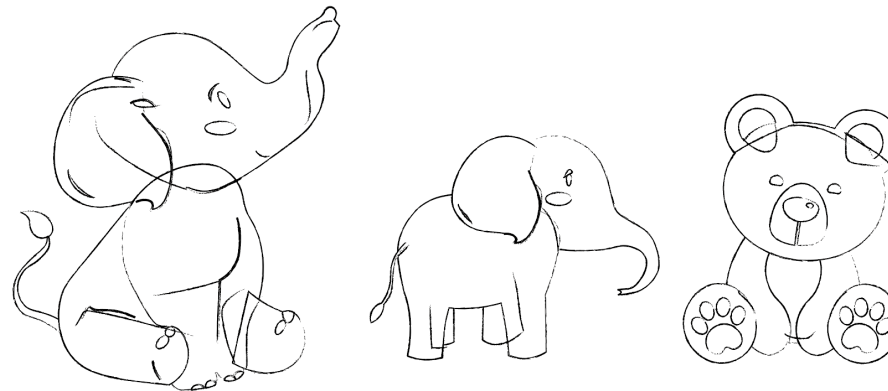
Poco

4. ¿Te gustan los mitos?
  - Mucho
  - Regular
  - Poco
5. ¿Qué tanto sabes sobre la cultura cuencana?
  - Mucho
  - Regular
  - Poco
6. ¿Prefieres leer una lectura larga o varias lecturas cortas?
  - Lectura larga
  - Lectura corta
7. ¿Cómo consideras los libros o lecturas de Lengua y Literatura de tu escuela?
  - Divertidos
  - Interesantes
  - Poco interesantes
  - Aburridos

## Bocetos

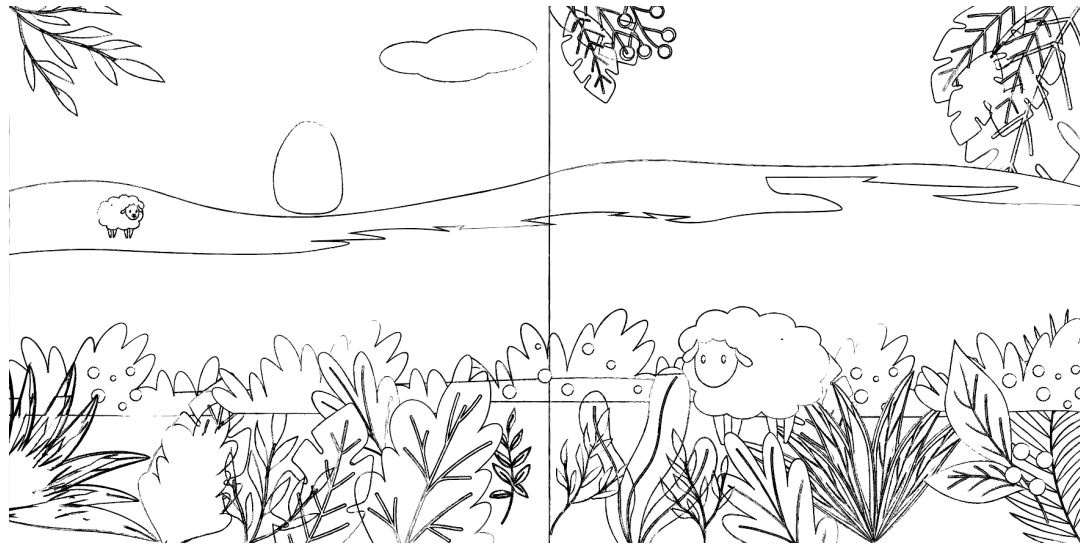
### Figura 14

Bocetaje de elementos para cuentos

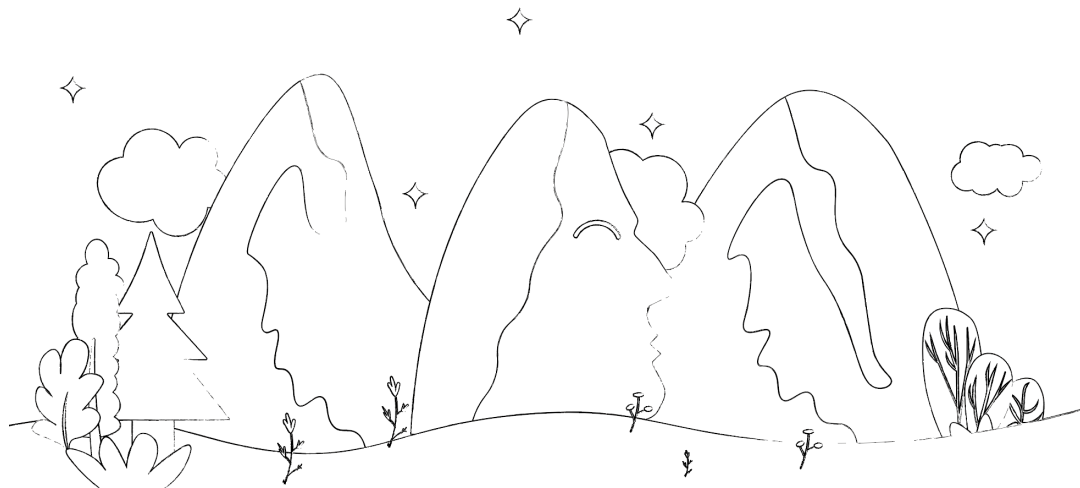


**Figura 15**

Bocetaje de la lectura el Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña

**Figura 16**

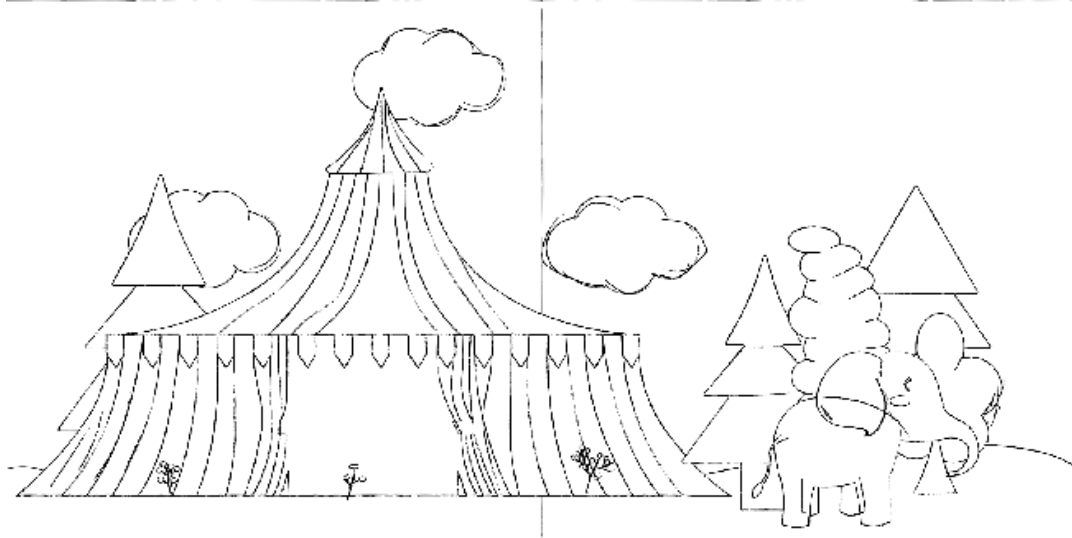
Bocetaje de la lectura La peña de Aguas Negras





**Figura 17**

Bocetaje de la lectura El circo

**Figura 18**

Bocetaje de la lectura El osito

