



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“CUENTO ILUSTRADO PARA PROMOVER EL RECICLAJE PARA LA EMAC EP EN LA CIUDAD DE CUENCA”

AUTORES:

DAYANNA ESTEFANÍA BARROS CABRERA
NOEMI GABRIELA MAZA JARRO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

• MGS. ADRIAN NIVELIO

CUENCA – ECUADOR, 2023

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **BARROS CABRERA DAYANNA ESTEFANIA** y **MAZA JARRO NOEMI GABRIELA**, con el título “**Tecnólogo en Diseño gráfico**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.



CÉSAR ADRIÁN NIVELÓ GUAMÁN.

0104780135

Cuenca, 9 de agosto de 2023

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en los literales i); y j) del artículo 66 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el estudiante **Maza Jarro Noemi Gabriela** cuyo título es “Cuento ilustrado para promover el reciclaje para la EMAC EP en la ciudad de Cuenca”, otorgando la calificación de **50/50**.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



FIRMA

MTR. CESAR ADRIÁN NIVELÓ GUAMAN

Cuenca, 9 de agosto de 2023

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO

TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en los literales i); y j) del artículo 66 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el estudiante **Barros Cabrera Dayanna Estefanía** cuyo título es “Cuento ilustrado para promover el reciclaje para la EMAC EP en la ciudad de Cuenca”, otorgando la calificación de **50/50**.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



FIRMA

MTR. CESAR ADRIÁN NIVEL GUAMAN

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **BARROS CABRERA DAYANNA ESTEFANÍA** y **MAZA JARRO NOEMI GABRIELA**, estudiantes del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño gráfico**, declaró en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Cuento ilustrado para promover el reciclaje para la EMAC EP en la ciudad de Cuenca”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

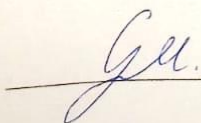
En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



BARROS CABRERA DAYANNA ESTEFANÍA

Cédula: 0150640241



MAZA JARRO NOEMI GABRIELA

Cédula: 0106120884

DEDICATORIAS

A mi madre que cada vez que caí y tropecé, siempre estuvo ahí para darme su mano, que siempre me apoyo y me dio las alas y oportunidades para llegar a ser la persona que soy ahora. Que con su infinita sabiduría guio mi camino, que con su amor supo apoyar cada paso que daba. Así mismo a mi abuela que cuidó de mí en todo momento, y a toda mi familia que estuvo conmigo todo este tiempo.

A mis amigas que estuvieron apoyándome durante todo el proceso de la tesis con sus palabras y apoyo emocional para no rendirme, que con sus palabras supieron alentarme cuando lo necesitaba, les dedico esta tesis por formar parte importante de mi vida.

A la música que me acompañó tanto en los buenos y malos momentos, motivándome a seguir día a día, que, con sus letras significativas, pude encontrar consuelo y confianza en las noches que no podía dormir. Y como dice Agust D, que sueñe, que después de todas las dificultades voy a florecer. Con aprecio,

Gabriela Maza

A mis amigos, con quienes he compartido risas y momentos inolvidables de distracción en medio de las arduas horas de estudio, les agradezco por su amistad genuina y su capacidad para hacer que cada desafío parezca más manejable con carcajadas y bromas entre nosotros.

A mi familia y abuelos, quienes han sido mi roca a lo largo de esta travesía, les agradezco por mostrar su apoyo incondicional y por creer en mí incluso en los momentos de duda. Su soporte ha sido mi fuente de fortaleza y motivación constante para seguir avanzando a pesar del difícil camino.

Me gustaría dar las gracias especialmente a las personas que estuvieron conmigo todo el tiempo a través de sus letras profundas y sus melodías conmovedoras que me inspiraron cuando estaba atascada creativamente y me proporcionaron un hermoso fondo para mis momentos de reflexión, lo cual es recordatorio constante de la belleza que existe en el arte y en la vida misma.

Finalmente, a todos aquellos que de alguna manera me brindaron consejos, recursos, ánimos en este camino, les extiendo mi sincero agradecimiento. Su influencia ha dejado una huella indeleble en este trabajo y en mi desarrollo personal.

Con gratitud,

Dayanna Barros

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestro tutor de tesis Mgs. Adrián Niveló, por su apoyo y esfuerzo durante el proceso, gracias por brindarnos la experiencia y conocimientos para finalizar esta etapa que nos ha inspirado para alcanzar un mayor nivel de excelencia académica y así finalizar esta tesis.

A mis profesores y mentores, cuya sabiduría y orientación han moldeado nuestro entendimiento y pasión por el conocimiento, que han dejado una huella imborrable en nuestro crecimiento intelectual y reflejado en el arduo esfuerzo realizado, y también a las personas que estuvieron durante el proceso brindándonos la confianza para generar este proyecto de titulación.

De igual manera a la EMAC EP por abrirnos las puertas y brindarnos la confianza para generar este proyecto, que pueda satisfacer sus necesidades.

A la EMAC EP, con profundo agradecimiento por su acogida y por depositar su confianza permitiéndonos llevar a cabo este proyecto, valoramos la oportunidad que nos han brindado para contribuir a sus necesidades. Esta propuesta ha sido moldeada con dedicación y compromiso, en búsqueda de cumplir con sus expectativas, esperamos que los resultados estén a la altura de su confianza.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIAS	7
AGRADECIMIENTOS	8
ÍNDICE GENERAL	9
ÍNDICE DE FIGURAS	10
ÍNDICE DE TABLAS	11
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	11
RESUMEN.....	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN.....	14
PROBLEMÁTICA	16
JUSTIFICACIÓN.....	18
OBJETIVOS.....	20
CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO	21
1.1 MARCO TEÓRICO.....	21
1.1.1 El diseño gráfico como importancia en la comunicación	21
1.1.2 El uso del diseño editorial en publicaciones.....	21
1.1.3 El color	28
1.1.4 Tipografía	29
1.1.5 Ilustración	31
1.1.6 Storytelling en el diseño.....	33
1.1.7 Deus Ex Machina.....	38
1.1.8 Desarrollo de personajes	38
1.1.9 Diagramación del cómic	39
1.1.10 Planos fotográficos	41
1.1.11 Planos según el ángulo de la cámara	43
1.1.12 El reciclaje en la actualidad	44
1.1.13 Fomentación del reciclaje en los niños.....	45
1.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	45
CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE DISEÑO	64
2.1 METODOLOGÍA DE GAVIN AMBROSE Y PAUL HARRIS	64
CAPÍTULO III PROPUESTA DE DISEÑO.....	67

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	78
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍAS.....	81
ANEXOS.....	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Formatos de papel serie A	19
Figura 2 Margen	20
Figura 3 Columnas	21
Figura 4 Filas	21
Figura 5 Módulos	22
Figura 6 Medianiles	22
Figura 7 Marcadores	23
Figura 8 Tipografía decorativa	25
Figura 9 Pirámide de Freytag	33
Figura 10 Comic Europeo	35
Figura 11 Comic Americano	35
Figura 12 Manga	36
Figura 13 Edad	42
Figura 14 Género.....	42
Figura 15 Pregunta 1 de la encuesta hacia los niños	43
Figura 16 Pregunta 2 de la encuesta hacia los niños	44
Figura 17 Pregunta 3 de la encuesta hacia los niños	44
Figura 18 Pregunta 4 de la encuesta hacia los niños	45
Figura 19 Pregunta 5 de la encuesta hacia los niños	46
Figura 20 Pregunta 6 de la encuesta hacia los niños	46
Figura 21 Pregunta 7 de la encuesta hacia los niños	47
Figura 22 Pregunta 8 de la encuesta hacia los niños	48
Figura 23 Pregunta 9 de la encuesta hacia los niños	49
Figura 24 Pregunta 10 de la encuesta hacia los niños	50
Figura 25 Pregunta 11 de la encuesta hacia los niños	50
Figura 26 Diseño de personajes	55
Figura 27 Bocetaje de personajes	56
Figura 28 Dinamismo de personajes	57
Figura 29 Expresión de personajes	57
Figura 30 Morfología de personajes	58
Figura 31 Título del cuento	63
Figura 32 Portada del cuento	64

Figura 33 Contraportada del cuento	64
Figura 34 Diagramación de 8 módulos	66
Figura 35 Diseño de Freddy la rana	66
Figura 36 Diseño de Pablo el pato.....	66
Figura 37 Diseño de Iris la colibrí	67
Figura 38 Diseño de Luna la coneja	67
Figura 39 Circulo cromático de colores análogos	69
Figura 40 Cromática de personajes	69
Figura 41 Tipografía Carttonist Hand	70
Figura 42 Tipografía Party Confetti	70
Figura 43 Título del cuento	70
Figura 44 Tipografía Outfit	71
Figura 45 Actividades.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Brief editorial de la EMAC EP	52
Tabla 2 Brief editorial del cuento	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 Tabla de contraposición de criterios	54
Tabla 4 Modelo de encuesta realizado a los niños	83
Tabla 5 Preguntas de la entrevista aplicada a profesionales	84

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Fotografía tomada por Gabriela Maza.	84
Imagen 2 Fotografía tomada por Gabriela Maza.	85
Imagen 3 Fotografía tomada por Dayanna Barros	85
Imagen 4 Fotografía tomada por Dayanna Barros	85
Imagen 5 Fotografía tomada por Dayanna Barros	86

RESUMEN

El objetivo general del proyecto es fomentar y promover el reciclaje como práctica sostenible mediante la creación de un cuento ilustrado titulado " El Guardián del Arroyo". El cuento se diseñó con una paleta de colores adecuada y agradable para captar la atención de los niños. El objetivo del proyecto es sensibilizar a los niños sobre los problemas medioambientales asociados al uso excesivo de plásticos dentro de la ciudad de Cuenca.

El cuento se escribió de forma complementaria, cada mensaje y enseñanza transmitidos en él se apoyaron y justificaron mediante una investigación exhaustiva. De este modo se garantiza que la narración de "El Guardián del Arroyo" se apoye en información auténtica y relevante que contribuya a una comprensión más profunda de los temas relacionados con el reciclaje y el medio ambiente. Cabe señalar que este proyecto se basa en un enfoque educativo que utiliza el poder de la literatura ilustrada para comunicar eficazmente mensajes importantes a los niños. De este modo, se espera que los niños se conviertan en agentes del cambio, compartan sus conocimientos con sus familias y tengan un impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente.

ABSTRACT

The overall objective of the project was to encourage and promote recycling as a sustainable practice through the creation of an illustrated story entitled "Stream Keeper". The story was designed with an appropriate and pleasing color palette to capture children's attention. The aim of the project is to raise children's awareness of the environmental problems associated with the excessive use of plastics.

The story was written in a complementary way and each message and teaching conveyed in the story was supported and justified through extensive research. This ensures that Streamkeeper's storytelling is supported by authentic and relevant information that contributes to a deeper understanding of recycling and environmental issues. It should be noted that this project is based on an educational approach that uses the power of illustrated literature to effectively communicate important messages to children. In this way, it is hoped that children will become agents of change, share their knowledge with their families and neighbors, and have a positive impact on society and the environment.

INTRODUCCIÓN

Hay muchas formas de educar sobre el medio ambiente y su protección. Existe una variedad de soluciones potenciales, que incluyen políticas, leyes, campañas sociales, proyectos y más. En ocasiones, las personas tienen una comprensión superficial de los temas ambientales en lugar de un conocimiento profundo de los principios y la evidencia científica que proporcionan una educación ambiental. Por lo tanto, estas personas basan sus acciones en estos conocimientos insuficientes, a veces con resultados preocupantes. (Espinosa y Bramwell, 2010)

En cuanto a la escala nacional de acuerdo con las últimas publicaciones del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC, informa que el porcentaje dentro de los últimos años ha ido en crecimiento en cuanto al consumo de plástico y derivados del mismo, seguido de los residuos inorgánicos (papel, metal, vidrio, Tetra Pak), dentro de los resultados presentados en el informe las ciudades ecuatorianas con el índice de contaminación más grande son Quito, Guayaquil y Cuenca.

El dejar de reciclar desempeñaría una acción en cadena que afectaría la biodiversidad de ecosistemas dentro del país, al igual que los recursos no renovables que se consumiría con mayor cantidad destruyendo a los hábitats naturales, dejando en claro la dimensión del desastre ambiental que generaría el dejar de reciclar. (Ecoembes, 2023)

Por ende, el reciclaje es un proceso fundamental, pero más allá del reciclaje, es crucial crear una conciencia colectiva sobre la importancia de prácticas más sostenibles en nuestra vida cotidiana. En la actualidad los casos ambientales han aumentado considerablemente, y que para un futuro no se tendrá ninguna otra solución, se interviene enseñando y sensibilizando la importancia del medio ambiente. Como punto principal de enseñanza ambiental Moriana menciona que “el proceso educativo, es la principal base para que futuras generaciones creen un estilo de vida más sensibilizado hacia el medio ambiente” (Moriana, 2023)

La educación ambiental dentro de Ecuador es generar interés con los problemas que impiden el bienestar individual o colectivo de las comunidades, explicando los efectos y estrategias que se quieren lograr para la calidad de vida y del medio ambiente, teniendo como objetivo buscar soluciones. En los pasados 20 años el tema ambiental ha sido puesto como una precondition para lograr un desarrollo sustentable en la protección ambiental, pero sin embargo las estrategias sobre las múltiples formas de aplicar la disciplina en educación.

Esta iniciativa abordará todos los aspectos mencionados y se centrará en educar a los niños que influirán en las futuras generaciones de la ciudad. Este proceso les dará la oportunidad de explorar las cuestiones medioambientales a través de la investigación, lo que les permitirá comprender los problemas y tomar decisiones con conocimiento de causa para apoyar sus opiniones sobre el cambio medioambiental. (US EPA, 2016)

PROBLEMÁTICA

El Ministerio del Ambiente propuso al Ministerio de Educación, MINEDUC, llevar a cabo el "Diagnóstico sobre enfoque y desarrollo de la dimensión ambiental en los niveles de educación inicial, general básica y bachillerato" en 2015. El objetivo es establecer estrategias para fomentar el desarrollo sostenible en estos niveles educativos, teniendo en cuenta la situación de su tratamiento en el currículo nacional. El diagnóstico se realizó en 2015 y 2016, y los resultados dieron lugar al actual Plan Nacional de Educación Ambiental "Tierra de Todos".

(Ecuador, 2018)

Los niños y jóvenes del Ecuador tienen grandes oportunidades y desafíos, la biodiversidad y los ecosistemas son únicos en el mundo, pero no hay mucha información oficial sobre cómo preservarlos. Cada dificultad representa una oportunidad, y en la actualidad, debido a que vivimos en una época crucial en la historia humana, tenemos más intereses y recursos para mejorar la educación ambiental enfocada en cada persona. (Espinosa y Bramwell, 2023)

Tomando en cuenta que los niños son más propensos a adquirir varios temas que en su futuro harán parte de su vida, por mucho tiempo dan a conocer los temas del desarrollo sostenible y la educación ambiental de manera básica que los niños tengan el problema de saber el cómo se recicla, sin embargo, no conocer su proceso o alternativas que pueden ser usadas desde sus hogares para fomentar el cuidado ambiental desde temprana edad.

La empresa de la EMAC EP, cuenta con material destinado para dar a conocer acerca del proceso de reciclaje y todo lo referente al tema de cómo evitar la contaminación sobre todo con el compromiso de cuidar la ciudad y el ecosistema. Sin embargo, requiere de material didáctico que ayude a la comprensión del proceso detrás de la empresa y toda la ayuda que nos brinda para mantener limpia la ciudad. Con respecto al material que es brindado a instituciones educativas de parte de la EMAC no va dirigido para todas las edades o en específico para las

edades en las que empiezan a recibir en mayor cantidad la información medio ambiental. El Ministerio de Educación promueven el desarrollo para las a futuras generaciones mediante el currículo del proyecto educativo, y determina que, de entre un rango de edad de 9 a 12 años en niños y niñas es la etapa en la que retienen mejor la información, y pueden comprender los temas sobre todo el que involucra los problemas ambientales y el cómo reciclar correctamente los desechos que se general. El Acuerdo Ministerial MINEDUC presenta en el currículum de educación los temas ambientales a la básica superior y en adelante haciendo que no haya tanta difusión hacia niños de menores edades.

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad no hay sensibilización sobre la contaminación, ya que existe una gran inexperiencia relacionada con el cuidado de la naturaleza debido a la reducción de la educación ambiental en todos los niveles educativos (EFEverde, 2017).

Los contenidos que son mostrados dentro de las instituciones no enfatizan los temas medioambientales sino son mostrados con mayor relevancia en la lectura las otras áreas de conocimiento dejando de lado las que hablan sobre el reciclaje y cambios ambientales, y con respecto a cuentos infantiles es escaso o no tienen suficiente difusión dentro de la educación complementaria, incluso este argumento puede ser abarcado con mayor profundidad en edades más adultas.

Los beneficios que genera la lectura dentro de los niños es la comprensión y reflexión estimulando la imaginación para buscar una solución a problemas. Las historias, cuentos y libros generan en los niños un hábito de lectura ajeno a lo que se enseña dentro de establecimientos educativos. (Educo, 2020)

El tema del reciclaje dentro la educación en una escala nacional es solo brindada a niños jóvenes que se encuentran dentro del nivel de básica superior, mientras que en las edades infantiles se toca a menor profundidad dando a los niños las ideas básicas del cómo se realiza el reciclaje y cuáles son sus consecuencias, por lo cual es importante innovar y tomar más en cuenta las herramientas actuales para captar la atención de los niños, dando una nueva vista hacia la literatura, fomentando el desarrollo para los niños del país. Por lo cual con la implementación de ilustraciones llamativas que demuestren el reciclaje de manera sencilla y eficaz, los niños se verán beneficiados en su desarrollo de pensamiento en el cuidado del medio ambiente.

En la actualidad la lectura en los sistemas de educación es utilizada para la pedagogía en distintas áreas del conocimiento, ya que los elementos visuales que se muestren ayudan a que se entienda de mejor manera el contenido y así retener la información con mayor facilidad, contribuyendo al desarrollo de las capacidades de la lectura y comprensión, que a su vez pueda ser usada en las distintas áreas de conocimiento implementando la lectura como un método de concientizar e incentivar a los niños sobre el tema del reciclaje,

Con el diagnóstico de currículum de educación se presentan más temas de exposición en cuanto a la educación ambiental tomando en cuenta la comprensión de los niños sobre la actualidad que afecta no solo al país sino a todo el mundo, por lo que el Ministerio de Educación fomenta la formación de ciudadanos socialmente responsables con el tema de ser conscientes de manera ambiental dando un compromiso con el bienestar del país para futuras generaciones.

La finalidad es impulsar la concientización del reciclaje dentro de instituciones educativas, siendo uno de los problemas que afecta en la actualidad, proporcionar una ayuda en los niños para detonar el cambio y aumentar el porcentaje de cuidado ambiental en la ciudad de Cuenca, así como enfocar la importancia del reciclaje para que en un futuro, sea un hábito que este incorporado en sus vidas, ya que la educación medio ambiental suele estar centrado en contenidos abstractos, que son temas alejados a lo que los niños están relacionados habitualmente, por eso una buena educación del reciclaje es fundamental para transmitir los conceptos claros del reciclar y así se generen los residuos mínimos dentro de sus hogares. (Fundación Melior, 2018)

OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar un cuento ilustrado que promueva el reciclaje dirigido a niños de 9 a 12 años para la EMAC EP de la ciudad de Cuenca.

Objetivos específicos

- Identificar la información sobre los antecedentes de material didáctico sobre el reciclaje dentro de la ciudad de Cuenca.
- Aplicar los fundamentos de diseño en editorial e ilustración para el desarrollo de la experiencia con aspectos funcionales y cognitivos acerca del reciclaje.
- Crear un cuento ilustrado sobre la concientización del reciclaje para niños como complemento a su aprendizaje.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO

1.1 MARCO TEÓRICO

1.1.1 El diseño gráfico como importancia en la comunicación

Es el campo que estudia la creación de imágenes con una variedad de elementos y ofrece soluciones visuales para comunicar mensajes y conceptos a través de imágenes, tipografía, efectos, colores y símbolos (Martínez, 2021).

Se puede encontrar en una variedad de medios digitales y convencionales, como vallas publicitarias, revistas, sitios web y logotipos. El objetivo principal del diseño gráfico es transmitir un mensaje o idea que sea visualmente atractiva y efectiva que el público pueda comprender.

1.1.2 El uso del diseño editorial en publicaciones

Una rama del diseño gráfico llamada diseño editorial se enfoca en la creación de libros, revistas o periódicos. Es responsable de la arquitectura editorial y la gráfica de cada publicación. Para atraer la atención del lector, la información debe ser clara y precisa. (Elisava, 2023)

Se enfoca en transmitir un mensaje a través de textos y elementos gráficos en medios impresos o digitales, desarrollando un método para involucrar al público a través de una estimulación visual a través de la elección de tipografías, fotografías y el diseño de elementos gráficos que puedan realzar la presentación del mensaje, producto y la experiencia de lectura y el material.

Los objetivos del proyecto, como el público objetivo, el tipo de publicación, el formato y el mensaje que se transmitirá, se pueden cumplir utilizando el diseño editorial para crear publicaciones convincentes y persuasivas. Para proporcionar a los lectores una experiencia de lectura cautivadora, el diseño editorial consta de una serie de elementos interconectados.

Algunos de estos elementos incluyen el formato, la cuadrícula, la fuente, los gráficos y los colores. (Vega, 2012)

1.1.2.1 Formatos con respecto a las extensiones, difusión del contenido y de tamaño

Se refiere a la presentación física de la publicación, y en la actualidad también se refiere a los diversos tipos de archivos digitales. Se debe determinar cuál es el formato más apropiado para publicaciones impresas, ya sea una revista o un libro. Por ejemplo, es raro encontrar una novela impresa en tamaño A4 o un informe de empresa en tamaño bolsillo. Si se habla de formatos digitales, se debería determinar si un PDF es más accesible para un público específico que una publicación hecha como aplicaciones o en HTML. (Eguaras, 2022)

Formatos según el archivo en editorial

El formato de archivo más utilizado para publicar contenido de publicación es el PDF, independientemente del tamaño del documento o archivo. Puede estar seguro de que el diseño y el diseño se conservarán cuando se impriman al usar este formato. Los archivos INDD, que son archivos nativos de Adobe InDesign, se pueden exportar como archivos PDF una vez que están empaquetados y listos para imprimir, sin perder ninguna de las partes del archivo original. Estos elementos incluyen el formato, la cuadrícula, la fuente, los gráficos y los colores. (Martín, 2023)

Un formato de libro electrónico común es EPUB, que significa publicación electrónica. La capacidad de adaptar el texto a los límites de la pantalla del lector electrónico es una de las características principales de este formato. En otras palabras, la cantidad de palabras en una sola línea varía según el ancho, el tamaño y el tipo de letra seleccionado. Sin embargo, su especialidad es representar la página tal y como se diseñó en la aplicación original, sin tener en cuenta las limitaciones de espacio y orientación de los diferentes dispositivos que la representan. (Laínez, 2021)

Formatos según el contenido en editorial

Un formato de contenido es cualquier formato utilizado para transmitir información, ya sean ideas, cuentos, noticias o palabras e imágenes. Estos pueden cambiar dependiendo de la editorial y el medio impreso o digital.

Los e-books son uno de los formatos de contenido digital que las empresas más publican. Este formato es similar a un libro digital, pero generalmente con menos palabras. El tamaño promedio de un e-book es de 2.000 a 3.000 palabras y tiene una diagramación que ayuda a leer. (Content, 2021)

Formatos según el tamaño en editorial

Para empezar, es importante recordar que cuando hablamos de usos, nos referimos a los usos más frecuentes de cada tipo de formato. Como no es algo estandarizado, puede usar cualquier formato para cualquier otra cosa (Garrido Fernandez, 2021).

Se puede dividir en formatos impresos como digitales y tener formatos estandarizados o personalizados.

Los formatos de papel, que se ajustan a la norma ISO 216/DIN 476, utilizan una fórmula matemática caprichosa en la que las medidas de los lados de cada formato mantienen una proporción tal que, dividiéndolo en su longitud, cada una de las mitades mantiene la misma relación entre sus lados que el pliego original. En otras palabras, cada formato tiene aproximadamente la mitad de la superficie del inmediato superior. Mientras que, al imprimir en un formato personalizado, se puede salir de la fórmula de los estándares del formato, y generar nuevas medidas dependiendo del diseño que se quiera. (Galindo, 2021)

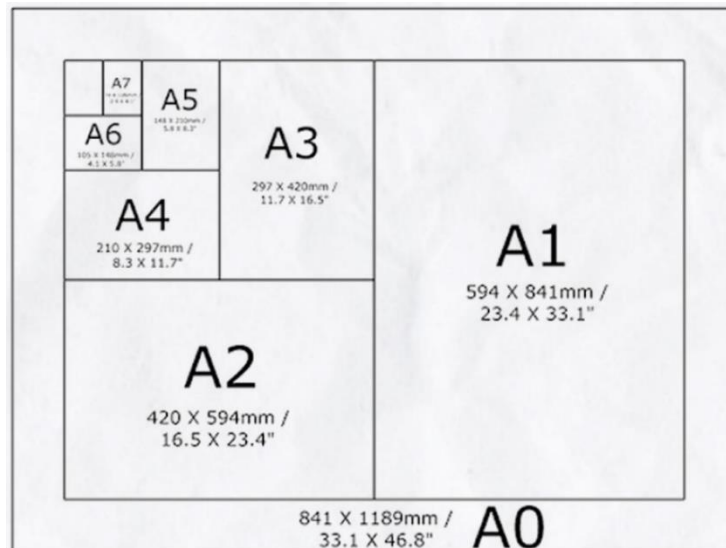


Figura 1 Formatos de papel serie A

(Paperline, 2021)

En cuanto al formato digital a diferencia del formato impreso, las medidas que se ocupan son pixeles x pulgadas, que dependiendo del medio digital el tamaño varía al igual que en un tamaño impreso, pero se trabaja más con la medida de pixeles, y la resolución del contenido.

Ya que la cantidad de pixeles en digital son menores a la hora de imprimir. (Castañeda, 2019)

1.1.2.2 La importancia de la retícula en un diseño

Las retículas ayudan a dar equilibrio y estructura a la publicación, lo que hace que alinear los distintos elementos del diseño y saber dónde colocarlos sea mucho más fácil y sencillo. Los diseñadores suelen usar retículas para garantizar que los diseños se ajusten a los tamaños y formatos impresos y digitales. (Roskell, 2018)

Los diseñadores utilizan la retícula como herramienta para organizar áreas con texto, fotografías, tablas y otros elementos. La claridad del material, el orden del diseño y la inteligibilidad son componentes del sistema reticular que promueven la confianza en la lectura. Cuando la información se presenta de manera clara y organizada, el lector puede leerla más rápida y fácilmente, lo que mejora la retención del conocimiento. Las dimensiones de los campos de retícula, que pueden ser infinitos, son determinadas por el diseñador. En general,

para establecer la red de divisiones, cada proyecto debe examinarse cuidadosamente. Dentro de la retícula, existen varias partes que conforman la estructura, incluyendo las columnas, filas, márgenes, formato, módulos, medianil, marcadores, entre otros. En conjunto, estas partes trabajan para establecer una estructura visual coherente y legible en el diseño editorial.

(Hernández, 2022)

1.1.2.3 Margen

Los márgenes dentro del diseño son los espacios en los bordes que definen el espacio que se dispondrá a través de la retícula. Se usa para proporcionar información secundaria y tranquilizar al espectador (Cedeño, 2023).



Figura 2 Margen

(Hernández, 2022)

1.1.2.4 Columnas

Las partes verticales de una retícula se denominan columnas. Una retícula puede tener entre una y dieciséis columnas. El tipo de publicación determina el número de columnas. En otras palabras, una retícula con más columnas significa más flexibilidad. Las columnas son cada vez más importantes en el diseño de páginas web, así como en publicaciones editoriales como periódicos y revistas. (Hernández, 2022)

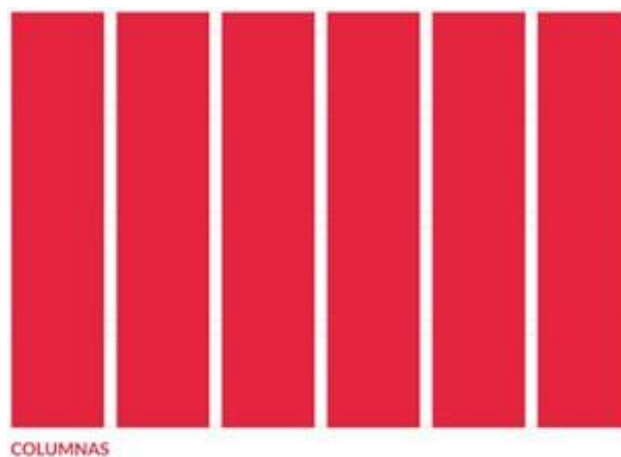


Figura 3 Columnas

(Hernández, 2022)

1.1.2.5 Filas

En contraste con las columnas, las filas son espacios horizontales que dividen el contenido en secciones. Las secciones horizontales de una retícula se denominan filas, ayuda a separar el contenido horizontalmente y crear una jerarquía en una página al dividir secciones como títulos, subtítulos, bloques de texto e imágenes. (Hernández, 2022)



Figura 4 Filas

(Hernández, 2022)

1.1.2.6 Módulo

Son bloques o espacios individuales que se crean por las filas verticales y horizontales, cuando varios módulos se juntan, se crean las filas y columnas. Esto hace que el contenido sea coherente y fácil de leer (Cedeño, 2023).



Figura 5 Módulos
(Hernández, 2022)

1.1.2.7 Medianil

Los medianiles son los espacios entre las filas y columnas que ayudan a determinar un espacio de respiro entre el contenido. El propósito es mostrar al lector que debe saltar a la siguiente línea para evitar que continúe leyendo en la línea de la columna contigua. (Piferrer, Corcoy Bullich, & Pons Tarranzo, 2021)

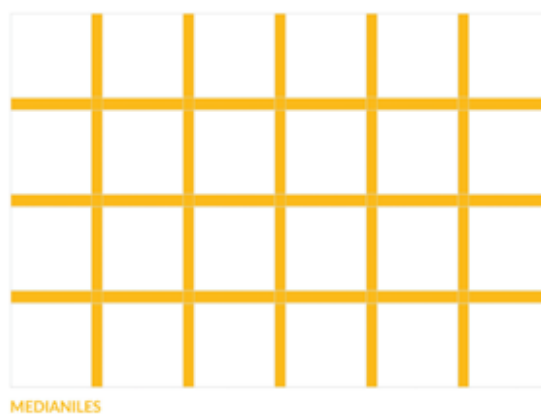


Figura 6 Medianiles
(Hernández, 2022)

1.1.2.8 Marcadores

Los marcadores son herramientas visuales que indican dónde se encuentran los elementos en una página. Marcan donde se colocará la información repetida de una página a otra, los títulos de los capítulos, las numeraciones de las páginas, los encabezados y los pies de página, etc., se utilizan con frecuencia en libros y revistas. (Hernández, 2022)



Figura 7 Marcadores
(Hernández, 2022)

1.1.3 El color

El color es la percepción visual de los objetos bajo la luz a través de la interpretación de las transmisiones de señales nerviosas captadas por los fotorreceptores del ojo (Rodríguez, 2021).

En términos menos complejos, los colores son diferentes colores y están relacionados con la longitud de la luz. Los primeros colores reconocidos son rojo, azul y amarillo. Cuando estos se combinan, se crea una variedad de colores.

En el diseño gráfico y editorial, el color es un concepto importante para transmitir un mensaje para crear una comunicación visual efectiva. La combinación de colores ayuda a crear una jerarquía visual y atraer la atención hacia los elementos del diseño.

En modelos digitales, los colores primarios, también conocidos como RGB, son el rojo, el amarillo y el azul, que se consideran colores puros porque no requieren una mezcla. Los colores secundarios son verde, naranja y violeta cuando se combinan los colores primarios. Esto permite la creación de nuevas combinaciones que se utilizan para los propósitos deseados de transmisión.

1.1.3.1 Psicología del color

La psicología del color investiga cómo los colores influyen en el estado de ánimo, el comportamiento y la percepción del mundo de las personas. Cada color puede generar sensaciones y emociones dependiendo del mensaje que se quiera transmitir, por lo que es

importante crear una comunicación visual efectiva con una paleta de colores que se adapte a la publicación.

Es importante tener en cuenta el uso de tonos cálidos y fríos porque pueden generar sensaciones diferentes. Las tonalidades cálidas suelen causar reacciones positivas, como calor, o negativas, como enfado, mientras que las tonalidades frías pueden causar tristeza o también calma. La forma en que una persona ve las tonalidades siempre depende de su estado de ánimo. (Esteban y Folgado, 2021)

1.1.3.2 La influencia del color en el aprendizaje de los niños

El uso adecuado de los colores tiene un impacto en el estado de ánimo de los niños y su comportamiento. Pueden ayudar a mejorar la concentración, reducir o aumentar la agresividad, conciliar el sueño y relajarse o estimular la memoria. Transmiten principalmente sensaciones relajantes que ayudan en la conducta de los niños, especialmente en las cosas cotidianas como la comunicación y el manejo de sus sentimientos. (Esteban y Folgado, 2021)

La sensibilidad de los niños a los colores puede influir en cómo reaccionan al entorno que los rodea. Los colores no solo envían señales al cerebro para que sienta hambre, tranquilidad o ansiedad, sino que también pueden distraer a un niño o mejorar su potencial de aprendizaje. El diseño de los espacios educativos de los niños depende del color. Los niños muestran todo su potencial para el aprendizaje en salas coloridas. Esto se basa en la capacidad del color para influir en la forma en que las personas ven su entorno. Los estudios científicos afirman que el cerebro y todo el sistema nervioso central están afectados por los colores. Las emociones, la claridad mental y los niveles de energía se ven afectados por la liberación de una hormona cuando el color pasa del ojo al cerebro. (Meng, 2021)

1.1.4 Tipografía

El término proviene de las palabras griegas "typos", que significa golpe, marca o forma, y

"graphia", que significa escribir. La representación de las letras se conoce como tipografía (Llasera, 2023).

La tipografía es el conjunto de letras o caracteres que se aprenden. Si se usa correctamente, se pueden crear vallas publicitarias, libros, revistas, etc. Está presente en todas partes y es uno de los componentes principales del diseño porque sirve para representar los mensajes, especialmente en el campo de la publicidad, el marketing, el diseño y el arte, incluyendo toda la parte visual esencial. (Santos, 2023)

Es crucial elegir la tipografía adecuada para transmitir el mensaje deseado en un diseño, dependiendo del estilo que se quiera transmitir.

1.1.4.1 Tipografía Decorativa

La tipografía decorativa ofrece una variedad de diseños fascinantes que difieren de las formas tradicionales de las letras. Se distinguen por llevar diferentes diseños que llamen la atención de diferentes públicos; la forma, el grosor y los detalles pueden variar. Los diseños festivos, llamativos o temáticos, como eventos y portadas de álbumes, los encuentran más. (Llasera, 2023)

**El veloz zorro
marrón salta sobre
el perro perezoso.
Basteleur Bold**




Figura 8 Tipografía decorativa
(Llasera, 2023)

1.1.4.2 Tipografía utilizada en comics

La tipografía que se usan en los cómics es particularmente reconocible, desde los que se usan en los títulos hasta los que se usan en cada panel de la historia. Los títulos de los cómics

también deben reflejar la esencia de la trama o el personaje central del cómic o novela gráfica a la que están destinados, hasta el punto en que la tipografía da al cómic personalidad propia y se convierte en una especie de marca identificable al instante en cualquier lugar. (Ochoa Rendon, 2012)

1.1.4.3 Tipografía en la narración de comics

El texto clásico de globo de diálogo y narración sigue la lógica de mantener la opacidad para dar protagonismo al contenido, pero es interesante notar que tiene reglas previamente establecidas, como cuestiones sintácticas propias que generan un lenguaje particular que los lectores interpretan rápidamente e incorporan a su comprensión de los textos. No obstante, hay ocasiones en las que un tipo específico de signos se emplea en una sección específica del texto. En muchas ocasiones, los acentos o dialectos específicos de los personajes se ilustraron utilizando tipografías apropiadas o colores diferentes, e incluso se utilizaron otros tipos de diseños manuscritos para hacer más evidente la mano del personaje que narra y describirlo utilizando la misma morfología de los signos. (Adobbato, 2015)

1.1.5 Ilustración

La ilustración incluye imágenes que pueden transmitir un mensaje, generalmente acompañando textos o historias o conceptos, pero no siempre es necesario. La ilustración, a diferencia de la escultura u otras artes, utiliza imágenes bidimensionales que comunican y transmiten una idea. Se pueden utilizar una variedad de técnicas, materiales y dispositivos digitales para crear las ilustraciones. (Di Mascio, 2022)

1.1.5.1 Importancia de la ilustración en el diseño gráfico

En la actualidad, la ilustración es ampliamente utilizada en el ámbito de la comunicación, por lo que es fundamental para el desarrollo del diseño gráfico, ya sea en publicidad u otro tipo de comunicación visual. Para potenciar el mensaje de la marca o la campaña que se está llevando a cabo, encuentre un buen escaparate en el diseño publicitario. La ilustración puede

agregar creatividad y dinamismo a cualquier pieza de diseño, lo que la convierte en una herramienta muy útil y efectiva para el diseño gráfico. Debido a que es una técnica ágil que permite obtener resultados que serían mucho más difíciles de lograr con otras técnicas, se vuelve un aliado más. Se utiliza para ilustrar un documento o mensaje; se considera una herramienta versátil porque puede usar una variedad de formatos y métodos. Las posibilidades son infinitas, lo que abre un universo de oportunidades para transmitir mensajes de manera precisa y efectiva. Pueden durar mucho tiempo porque no están relacionados con la moda y se adaptan fácilmente a las tendencias. (Di Mascio, 2022)

1.1.5.2 Ilustración en el ámbito editorial

La ilustración editorial se usa principalmente en revistas y periódicos, pero también puede usarse en plataformas digitales. Se usa en conceptos conceptuales y decorativos porque puede ayudar a comprender conceptos complejos y hacer que la información sea más accesible e incluso atractiva. Es una herramienta efectiva para comunicar ideas, contar historias y captar la atención del lector sin que resulte tedioso, ofreciendo un método más creativo para leer.

Las ilustraciones editoriales son utilizadas por todas las publicaciones editoriales, el ilustrador se enfoca en temas actuales desde sus primeras apariciones en los medios y, en ocasiones, se convierte en un crítico de la realidad a través de su trabajo. La ilustración editorial es una herramienta importante de comunicación que puede captar la atención de los lectores y transmitir mensajes importantes en una época en la que el contenido se consume rápidamente. (Constant, 2021)

1.1.5.3 Ilustración narrativa como recurso didáctico en cuentos para niños

Debido a que las imágenes no solo ilustran y decoran el texto, sino que también dialogan, contraponen o complementan el texto, los cuentos ilustrados destacan por su complejidad y diversidad creativa. Con las ilustraciones, los niños reconocen, identifican e imaginan nuevas posibilidades, lo que facilita su aprendizaje y comprensión lectora, y aprenden el lenguaje

gráfico mucho antes que el escrito. Un libro con imágenes atractivas hace que la lectura sea un placer y estimula el deseo de leer más. En la actualidad, las nuevas herramientas tecnológicas han facilitado y acelerado el desarrollo de ilustraciones para cuentos y su acceso global. En la actualidad, las ilustraciones en los libros no solo sirven como apoyo a un texto, sino que los ilustradores también se ven obligados a realizar una investigación y análisis de la historia para complementar la narración. Incluso hay cuentos infantiles cuyo peso recae por completo en la imagen y el texto solo sirve de apoyo, o algunos que pueden mejorar el contenido escrito con dibujos que aportan nuevas ideas. (Castelan, 2021)

1.1.6 Storytelling en el diseño

El storytelling es el arte de combinar eventos reales o ficticios para crear una atmósfera que cautive y envuelva; se utiliza para transmitir mensajes e intentar influir en el comportamiento del espectador. El cuento es un recurso muy útil porque toca la mente humana. Es un instinto natural mantener el orden y dar significado a lo que ven. (Lozano, 2023)

La narración puede mejorar la efectividad del diseño al dar vida a las ideas y crear una conexión con la audiencia. El libro de Ellen Lupton "El diseño como Storytelling" ofrece una guía de recursos y estrategias para aplicar mecanismos narrativos en la creación de gráficos, productos, servicios y otras prácticas de diseño. El libro explica cómo un buen diseño y una narración pueden llegar directamente a los usuarios. Utilizando técnicas de narración de historias, los diseñadores pueden crear una experiencia más emotiva y memorable para la audiencia. (Lupton, 2017)

1.1.6.1 Elementos principales en el storytelling

Mensaje: Es común que el relato se divida en dos partes. Story es la narración y el mensaje que se transmitirá; Telling: la forma en que se transmite ese mensaje.

Si el mensaje es fuerte, puede tener efecto incluso si el telling es débil. Pero si es débil, difícilmente conseguirá salvar el contenido incluso si se usan buenas herramientas. Aunque hay

una gran cantidad de textos, historias y conferencias en la actualidad que dejan a la audiencia entusiasmada, solo hay unos pocos contenidos que realmente impactan y te hacen recordarlos. Al trabajar bien el mensaje y los siguientes tres elementos, estos son los que logran equilibrar las dos partes del relato. (Vega, 2012)

Ambiente: Los eventos deben tener lugar en algún lugar. Si el escenario está bien explicado, la comunidad puede completar el día. Es bueno contar historias cercanas, creíbles y con las que pueda identificarse para que el usuario no lo vea como un extraño. Ayudará el usar lugares y personajes que sean similares a su audiencia. (Gitnux, 2022)

Personaje: Un personaje es una persona que pasa por transiciones que hacen que la información se transfiera de un conflicto que lo ayuda a crecer. Pero el conflicto debe seguir para llevar a cabo esta transformación (Gitnux, 2022).

Conflicto: El principal factor que genera interés en la audiencia es el conflicto. Se puede definir como el desafío que surge para motivar al personaje a recorrer toda la jornada de esta manera. Un conflicto básico no llama la atención, ya que no crea conexión, el conflicto debe ser complejo y desafiante al punto de requerir la transformación del personaje para que sea superado. (Vireira, 2021)

1.1.6.2 Regla de 3 en el storytelling

La regla de tres es una técnica utilizada en la escritura de guiones para hacer que la idea sea más atractiva y agregar ritmo a la historia. Pero el guion gráfico es una herramienta visual que representa cada etapa específica de la historia. Al aplicar la regla de tres en un guion gráfico, se pueden usar tres celdas para ilustrar y describir tres reglas que se desean tener en el hogar. (Cubero, 2019)

Se deben seguir algunos pasos para contar una historia de manera efectiva, como leer la descripción y sintetizar el texto en una viñeta. Además, se debe realizar una lectura con las

primeras anotaciones del guion, marcando los personajes que aparecen en cada escena, las localizaciones y decorados, el vestuario, la época, etc. (Cubero, 2019)

1.1.6.3 Tres capas del cerebro humano en el storytelling

Las historias mejoran la conexión entre las personas con sus sentimientos. Pueden mejorar la empatía y, con frecuencia, ayudar a fortalecer los ideales más elevados, como la bondad y la compasión. El cerebro libera oxitocina, la hormona de "conexión" o "amor", a medida que se conecta con los personajes de una historia. El lector se hace cercano a los personajes a pesar de que no lo vea personalmente. (Conectomus, 2021)

La capa Pulsional: Es profunda. Esta capa está relacionada con la imagen del producto y su percepción. Con esta capa, podemos determinar si nos gusta un producto, una persona, etc (Zapatero, 2019).

La capa Racional: Ayuda a tomar mejores decisiones. Comprende el análisis de necesidades, costos y beneficios y llega a la conclusión de que el producto valorado soluciona un problema para los clientes (Zapatero, 2019).

La capa Afectiva: Se refiere a los valores universales que transmite el producto e involucra sentimientos y emociones porque se dirigen a lo que realmente importa para la persona y hace que elija un producto por encima de otro (Zapatero, 2019).

Se sabe que una de las mejores formas de comunicar es contar una historia que conecte emocionalmente con la persona a la que se dirige, y si se basa en esto, también es una de las mejores formas de influir en la toma de decisiones. (Zapatero, 2019)

1.1.6.4 Los arquetipos de Carl Jung en el storytelling

Los arquetipos de personalidad, según Jung, son una colección de patrones emocionales y de comportamiento que residen en el subconsciente colectivo e influyen en cómo percibimos las sensaciones, las imágenes y el mundo en general, lo que nos ayuda a obtener una comprensión de la realidad que nos rodea. (Cardona, 2021)

Los arquetipos en la narración de historias son patrones de comportamiento, personalidad y valores que se encuentran en el inconsciente colectivo de la humanidad. Para emocionar al público y crear una historia más convincente, los arquetipos se utilizan en la narración de historias. (Navarro, 2023)

Algunos de los arquetipos de narración de historias más comunes son:

El héroe: Representa superar el mal y buscar la verdad y la justicia.

El villano: Representa el mal y la oposición al héroe.

El mentor: Es la persona que guía y ayuda al héroe a superar las dificultades.

El compañero: Es el amigo fiel y confiable del héroe.

El creador: Es un símbolo de creatividad e innovación.

El inocente: Representa la ingenuidad y la honestidad.

El sabio: Es aquel que tiene conocimiento y sabiduría.

El rebelde: Representa la lucha contra la autoridad y la búsqueda de libertad.

El amante: representa el amor y la pasión.

El explorador: Representa la búsqueda de aventuras y la búsqueda de nuevos horizontes.

1.1.6.5 Cono de la plausibilidad

El cono de plausibilidad es una idea que se puede usar en la narración de historias para crear escenarios futuros plausibles y creíbles. Es parte del proceso de creación de escenarios futuros. Los diseñadores y escritores pueden usar el cono de la plausibilidad para crear historias basadas en futuros realistas y plausibles. Se puede utilizar en el contexto de la narración para garantizar que la historia esté basada en la realidad y que la audiencia pueda conectarse con ella. Con su ayuda, los narradores pueden escribir historias más atractivas e impactantes. (Martinez del Rey, 2021)

1.1.6.6 Storyboard

El storyboard es una idea que puede usarse para una variedad de cosas. Se emplea comúnmente en las películas, esta herramienta se utiliza para crear un esquema de cómo se desarrollará una escena. También se usa en marketing, publicidad e ilustraciones de anuncios, y los directores de arte y los diseñadores gráficos lo consideran una herramienta muy útil. Para crear un storyboard, es necesario tener un guion técnico de la película o cortometraje que se grabará. Además, debes revisarlo antes de crear un storyboard. Después de obtener este control, es necesario establecer las escenas más importantes para la trama. Es un trabajo difícil y detallado que requiere mucho tiempo. Por lo tanto, es mejor concentrarse en que los dibujos sean sencillos pero claros en cuanto a lo que representan en lugar de proporcionar todos los detalles, incluso los más pequeños. Por lo tanto, los miembros del equipo de grabación y realización del video, así como los demás miembros del equipo, pueden comprender fácilmente lo que se explica en cada escena. (Pérez, 2022)

1.1.6.7 Arco narrativo de Gustav Freytag

El dramaturgo y novelista alemán Gustav Freytag creó una estructura dramática llamada Pirámide de Freytag. Según su teoría, las historias efectivas se pueden dividir en dos mitades: el juego y el contra juego, con el clímax en la mitad central. La introducción, la carrera ascendente, el clímax, la carrera descendente y el desenlace o catástrofe constituyen la forma de una pirámide o triángulo de estas dos mitades. El protagonista se enfrenta a su mayor desafío en el clímax de la historia. El desenlace, donde se resuelven los conflictos históricos, ocurre después del clímax de la acción descendente. La pirámide de Freytag es una herramienta útil para enseñar métodos de escritura y análisis de historias. (Reis, 2022)

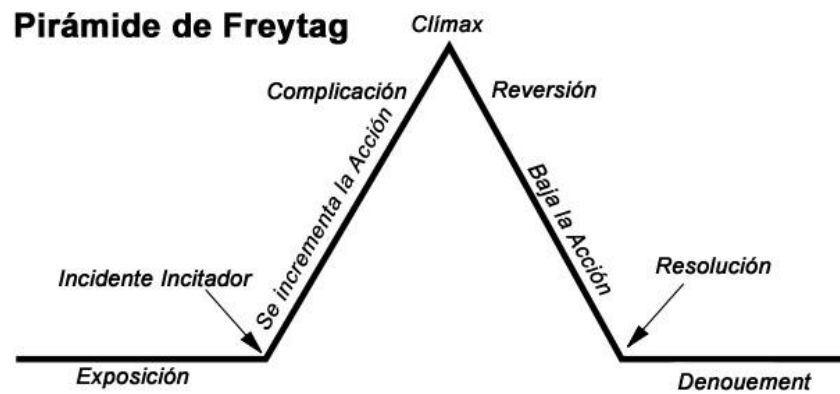


Figura 9 Pirámide de Freytag
(Onidi, 2021)

Aunque es una estructura narrativa bastante simple, es otra variante más avanzada del planteamiento, nudo y desenlace, y es útil para esquematizar la resolución de cualquier trama. De esta manera, se podrá desatar gradualmente la trama más complicada e incluso determinar si hay suficiente material para convertir una subtrama en una historia más grande. (Budok, 2020)

1.1.7 Deus Ex Machina

Cuando una persona, un objeto o un evento inesperado aparece y resuelve un conflicto o un problema aparentemente insoluble, se utiliza el recurso de la trama de "Deus ex machina". No necesariamente tiene que ser una máquina; puede ser la aparición de un nuevo personaje, el uso de la magia o incluso parecer que "todo fue un sueño".

Hace referencia a cuando un evento, habilidad u objeto desconocido surge de repente para salvar el día. Según algunos críticos, el evento fue tan impredecible que parecía un verdadero deus ex machina. Algunas personas ven el dispositivo deus ex machina como una forma fácil de encontrar una solución en un momento de desesperación. (Escritores, 2022)

1.1.8 Desarrollo de personajes

La construcción o el desarrollo de personajes en el cine, la televisión y la literatura se utiliza para crear personajes y hacerlo tridimensional, se incluye la profundidad, pensamientos claros

y objetivos. En este contexto, la evolución de personajes también se refiere a los cambios que pueden experimentar debido a sus acciones y comportamientos. Por otro lado, en cuanto a la definición de personaje en psicología, la puesta en escena y cómo refleja sus sentimientos, emociones, entre otras cosas, forman parte de la puesta en escena. Si no se tiene una idea clara del personaje, sus limitaciones, sentimientos, temores será difícil que el espectador o lector se conecte con él y no obtendrá el éxito esperado. (Córdova, 2022)

1.1.9 Diagramación del cómic

La diagramación de un cómic es un proceso importante para la narrativa visual de la historia.

Al diagramar un cómic, se deben considerar los siguientes elementos:

Las viñetas: Representan una escena y corresponden a una ilustración; son la unidad mínima narrativa y gráfica del cómic. Nos permite contar la historia sucesivamente con varias viñetas.

Página inicial: La página principal del libro contiene una imagen del personaje principal, una frase célebre del personaje y una reseña de las fechas de publicación.

Diseño y diagramación de historietas: El público objetivo, la secuencia narrativa y el lenguaje audiovisual deben tenerse en cuenta.

1.1.9.1 Tipos de diagramación en un comic

Cómic Europeo

Los cómics europeos, también conocidos como Bande Dessinée, suelen tener un formato más amplio que el resto. La cantidad de viñetas por página suele ser mayor, generalmente entre 5 y 8 viñetas, pero dependiendo de la acción que suceda, pueden ser menos o incluso más. Abarcan los cómics producidos en Europa, principalmente en Francia, Bélgica, Italia y España. Su énfasis en historias y temas más maduros distingue su enfoque en la narrativa compleja y el desarrollo de personajes. (CevagrafComics, 2023)

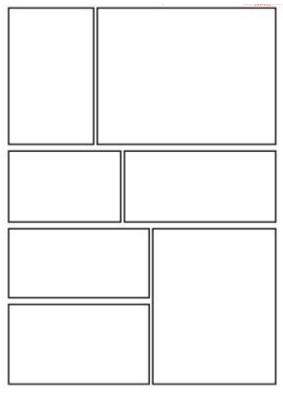


Figura 10 Comic Europeo
(CevagrafComics, 2023)

Cómic Americano

Los cómics americanos de superhéroes suelen ser más dinámicos que los demás, con un promedio de 3 a 6 viñetas por página, pero dependiendo de la acción, puede encontrar más viñetas, aunque en su mayoría tendrán una función de transición o movimiento. (CevagrafComics, 2023)

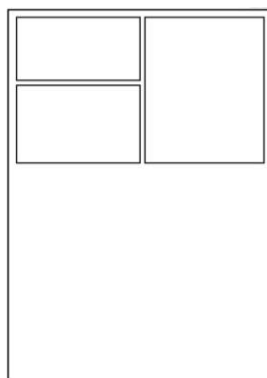


Figura 11 Comic Americano
(CevagrafComics, 2023)

Manga

El manga, que tiene un formato más pequeño que los demás, suele tener entre 3 y 5 viñetas, aunque también puede variar, no es recomendable excederse al ser un formato pequeño, ya que en manga se debe utilizar una estructura más simple y un atractivo visual mayor que el resto de los cómics. (CevagrafComics, 2023)

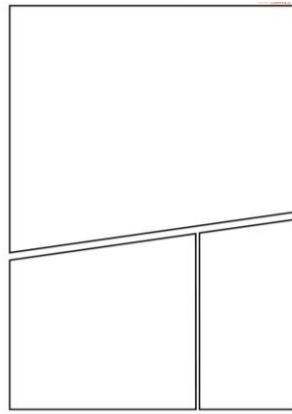


Figura 12 Manga
(CevagrafComics, 2023)

1.1.10 Planos fotográficos

La proporción y el ángulo que ocupa el protagonista dentro del encuadre se conocen como plano, y dependiendo del plano, puede ofrecer diferentes sentimientos y emociones. Al utilizarlos correctamente, pueden transmitir un mensaje o una historia que se quiera representar a través de imágenes. (De Blois, 2022)

Por lo cual a continuación se presentan los planos generalmente conocidos y utilizados.

Gran Plano General

El gran plano general es el más descriptivo porque es el más abierto. Los personajes no tienen identidad o tienen muy poca porque lo importante es la localización, el escenario o el contexto de la imagen. Por lo tanto, se ocupa para fotografiar paisajes, ya sea urbanos o naturales, y se da un mayor enfoque al escenario con estos planos de fotografía generales o largos, a veces también llamados panorámicos. (De Blois, 2022)

Plano General

Este plan permite contemplar una gran cantidad de información sobre el escenario y los personajes de cuerpo entero, lo que te permite identificar de manera precisa el sujeto y el entorno. A nivel visual, el fondo sigue siendo igual de importante que el objeto o persona retratado. Los ejemplos de este tipo de imágenes incluyen fotografía documental, moda y

viajes. Es ampliamente utilizado en el lenguaje cinematográfico porque permite ubicar al espectador en un contexto claro y preciso. (De Blois, 2022)

Plano Entero

Todo el cuerpo aparece en ese plano. El personaje principal de la fotografía ocupa todo el encuadre y es el foco de la toma. Se debe cuidar la postura del modelo en este tipo de plano porque si es buena, la foto será mucho más atractiva. (Illescas, 2021)

Plano Americano

Debido a la popularidad de las películas sobre el lejano oeste, comenzaron a tomar este tipo de plano que se denomina "americano u occidental". El plano $\frac{3}{4}$ les permitió organizar las cartucheras de manera adecuada y mantener un ángulo adecuado para grabar mientras desenfundaban el arma. En este caso, el sujeto está enmarcado desde la cabeza hasta las rodillas; este tipo de plano permite resaltar suficientemente la figura y el rostro de la persona. (De Blois, 2022)

Plano Medio

En este plano, la fotografía se vuelve más cercana a la persona cuando se acerca. Con el plano medio, cubre desde la cabeza hasta la cintura. Debido a que este tipo de encuadre se utiliza con frecuencia para resaltar la belleza del cuerpo humano, es un tipo de plano muy utilizado en la fotografía de moda. Además, se utiliza ampliamente en retratos formales y representaciones de la realidad entre dos sujetos, como en entrevistas. (Illescas, 2021)

Plano Medio Corto

El rostro y el busto de la persona fotografiada se muestran principalmente en el plano medio corto, lo que significa que la figura ya se muestra como lo principal del plano, especialmente si se dispara en vertical. Su objetivo es capturar sentimientos, y son imágenes más dramáticas y descriptivas. (De Blois, 2022)

Primer Plano

El primer plano, también conocido como primer plano menor o primer plano de retrato, cubre los hombros y el rostro. Este tipo de plano, al igual que el plano detalle y el primerísimo primer plano que veremos a continuación, se corresponde con una distancia íntima porque muestra confianza e intimidad con el personaje. (Illescas, 2021)

Primerísimo primer plano

El primerísimo primer plano se acerca más al rostro del modelo que el primer plano. El rostro se captura en este plano desde la altura de la frente hasta por debajo de la barbilla. Este tipo de encuadre permite que la imagen tenga un gran significado y que la carga emocional e intimidad de la captura sean extremas. (Illescas, 2021)

Plano a Detalle

Muestra a detalle una parte específica del rostro, como los ojos, porque a través de ellos pueden expresar diferentes sentimientos, es un plano muy fascinante y hermoso. Busca los detalles que no se pueden ver a menos que se examinen de cerca. (De Blois, 2022)

1.1.11 Planos según el ángulo de la cámara

La posición de la cámara para tomar una fotografía ya sea horizontal o vertical, está determinada por los encuadres básicos para los planos. El resultado de tomar una fotografía en horizontal es similar al que podemos ver con los ojos de la escena que hemos reflejado en la imagen. Este encuadre se utiliza con frecuencia en paisajes porque abarca ampliamente la imagen que desea capturar. (Torres, 2022)

Plano Cenital

En la actualidad, es uno de los puntos de vista más populares. Los planos de los drones en los mapas están llenos de este tipo de plano. La cámara está perpendicular al suelo y en lo alto. Es difícil lograrlo debido a que la cámara debe estar inclinada 90 grados. Siempre podemos subir a un mirador, a un piso alto o a un puente y ver todo lo que pasa por debajo. (Sanchez, 2022)

Plano Picado

Este plano se distingue porque, al tomar una fotografía, la cámara está por encima de las personas u objetos que desea que aparezcan. Las imágenes crean la impresión de que la persona que las saca las mira hacia abajo (Torres, 2022).

Plano Normal

Es una toma frontal, lo que significa que la cámara siempre está a la misma altura del objeto a fotografiar. Es el ángulo que repetimos con la cámara porque es el ángulo que miramos normalmente. Como se ve la televisión o la computadora, como se siente como espectador en el teatro o el cine. (Sanchez, 2022)

Plano Contrapicado

Este tipo de plano es diferente al anterior porque las imágenes se toman con la cámara desde una posición más baja que las personas u objetos que se mostrarán. Por lo tanto, la cámara mirará hacia arriba, donde saldrá la foto. (Torres, 2022)

Plano Nadir

Es completamente diferente al plano cenital. Las imágenes son muy llamativas porque la cámara está en el suelo y mira hacia el cielo. Para lograrlo, debe colocar la cámara directamente en el suelo o estar más bajo que el sujeto. Es muy difícil y la situación debe ser forzada. Puede ser increíble si estamos dentro de una catedral. (Sanchez, 2022)

1.1.12 El reciclaje en la actualidad

El reciclaje empieza en casas, oficinas o cualquier otro lugar donde se realice una separación de desechos adecuada. El primer paso para valorar los materiales reciclables como nuevas materias primas es colocarlos en los contenedores apropiados. El proceso de reciclaje comienza con la recepción y clasificación de desechos. La separación de los materiales reciclables, el tratamiento y procesamiento de los desechos y su reintroducción en el sistema productivo como materias primas son los siguientes pasos. (Amor, 2023)

En la actualidad, algunas personas adoptan el reciclaje como una ideología con el objetivo de salvaguardar el medio ambiente y brindar más igualdad a los diversos grupos sociales. Aunque es cierto que ayuda a reducir el impacto negativo que la humanidad tiene en el medio ambiente, también forma parte de un sistema económico viable. La eficacia de su práctica depende en gran medida de las pequeñas acciones que todos hacen en su vida diaria, sin importar su pertenencia social. (Santaella, 2023)

1.1.13 Fomentación del reciclaje en los niños

Para reciclar con los niños, se puede seguir la regla de las cuatro erres: reducir, reutilizar, reciclar y recuperar. Reducir la cantidad de basura, reutilizar bolsas y envases, reciclar plástico y recuperar materiales para su uso posterior. Debemos enseñar a los niños que todo ello ayuda a cuidar nuestro medio ambiente y todos los seres vivos que viven en nuestro planeta. Los niños están más dispuestos a experimentar lo que aprenden a través de material didáctico y asumen mejor los conocimientos y aprendizajes. (Medina, 2023)

1.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación descriptiva hace referencia a las cualidades cuantitativas y cualitativas de una parte de la población, definiendo los gustos y características del sector seleccionado, lo que ayuda a definir, clasificar, definir y resumir los resultados obtenidos durante el proceso de investigación. (Arias, 2022)

En el enfoque cuantitativo se realizaron encuestas a los niños que determinan características referenciales al diseño, mientras que, en el enfoque cualitativo, se realizó entrevistas a varias personas de áreas de diseño y educación.

La muestra no probabilística por conveniencia fue determinada en la escuela de Educación Básica Alfonso María Borrero, con un total de 50 estudiantes siendo 27 niñas y 23 niños, divididos entre los cursos de sexto y séptimo de básica.

Los instrumentos diseñados son las encuestas realizadas a los niños tanto general como una encuesta cognitiva, los temas que se tomaron en cuenta fueron sobre el conocimiento acerca de la empresa de la EMAC EP, el reciclaje con sus procesos y características relacionadas con el diseño como el estilo de dibujo, temática, personajes y género del producto.

Mientras que la encuesta cognitiva determinó el estilo de dibujo y la cromática que se va a ocupar, además de añadir la perspectiva de los niños luego de haber escuchado un resumen corto de la historia del cuento e interpretar cómo comprenden la historia con sus personajes y la problemática del mismo, por medio de dibujos y colores que los niños conocen.

Con la finalidad de establecer la problemática del conocimiento sobre el reciclaje en los niños de su edad, generar bases para el desarrollo del cuento y saber en qué centrar la temática para satisfacer tanto a la empresa como a los niños que va dirigido el cuento.

En cuanto a las entrevistas realizadas a profesionales de diseño y educación, se tomó en cuenta los parámetros iniciales que juntan todos los temas en el cuento como lo es la importancia de las ilustraciones como apoyo pedagógico en los cuentos infantiles y la importancia de generar material didáctico sobre el reciclaje y como llegar a los niños de manera efectiva dando a conocer más sobre el tema del proceso del reciclaje.

1.2.1 Análisis de datos realizados en la encuesta

Los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a en la escuela de Educación Básica Alfonso María Borrero a los cursos de sexto y séptimo de básica dentro de la edad de 10 a 12

años, que nos ayudó a identificar el nivel de conocimiento sobre la empresa EMAC EP, además sobre el proceso de reciclaje, dando como resultado:

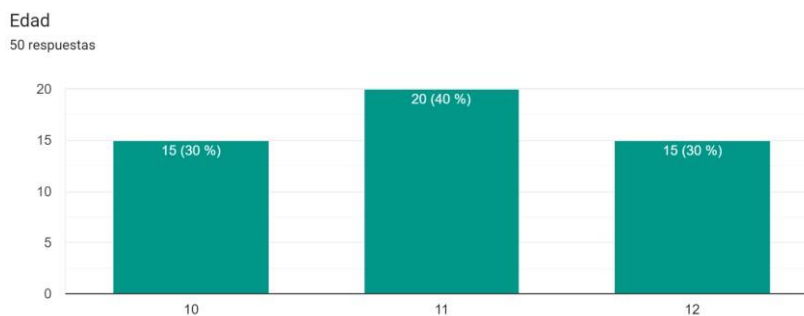


Figura 13 Edad

Según la muestra de 50 niños encuestados, indica que la distribución de la edad más común es 11 años, representando el 40 % de la muestra, seguida por 12 años con un 30% y 10 años también con un 30%.

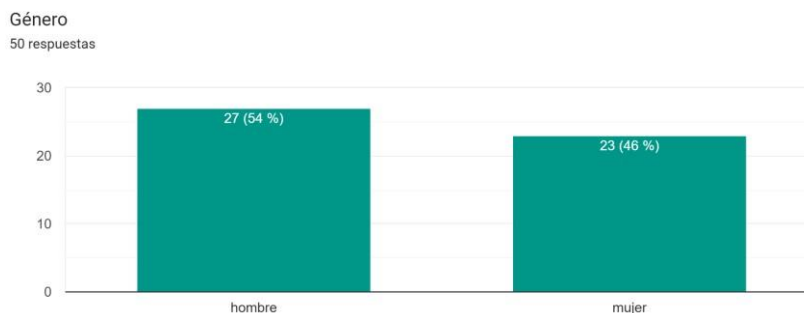


Figura 14 Género

Según la muestra de 50 niños encuestados, el 54 % son hombres y el 46% son mujeres, la información proporciona una visión de la distribución del género de los niños.

Resultados de la pregunta sobre sus conocimientos sobre la empresa EMAC EP:

¿Sabes qué es la EMAC?
50 respuestas

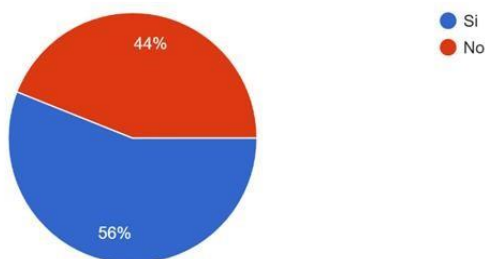


Figura 15 Pregunta 1 de la encuesta hacia los niños

Según la muestra de 50 niños encuestados, los resultados indicaron que el 56% de los niños encuestados (28 niños) sabían sobre la empresa EMAC EP, mientras que el 44% (22 niños) no sabía nada sobre ella. Los datos indican que la mayoría de los niños conocen la empresa EMAC, aunque una parte significativa aún no lo sabe. Estos hallazgos pueden sugerir que los niños encuestados tienen cierta conciencia del reciclaje. Sin embargo, también demuestran la importancia de continuar educando y difundiendo información sobre el reciclaje y las empresas dedicadas a esta actividad entre los niños que aún no lo saben.

Resultados de la pregunta sobre si saben reciclar:

¿Sabes que es reciclar?
50 respuestas

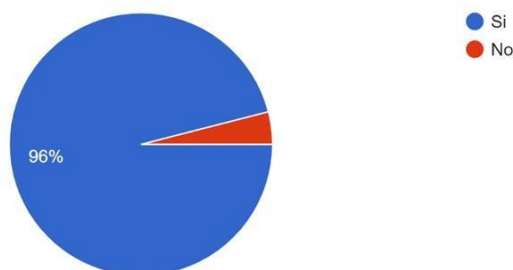


Figura 16 Pregunta 2 de la encuesta hacia los niños

Los resultados indican que, según la muestra el 96 % de los niños encuestados (48 niños) sabía qué es reciclar, mientras que el 4 % (2 niños) no sabía. Según los resultados, la mayoría de los

niños encuestados son conscientes del reciclaje. Esto demuestra que los niños de 10 a 12 años tienen una buena conciencia del reciclaje. Sin embargo, un pequeño porcentaje de niños todavía necesita información adicional. Estos resultados indican que los niños deben recibir educación ambiental y conocimientos sobre el reciclaje desde una edad temprana para fomentar prácticas sostenibles.

Resultados de la pregunta sobre las consecuencias de no reciclar:

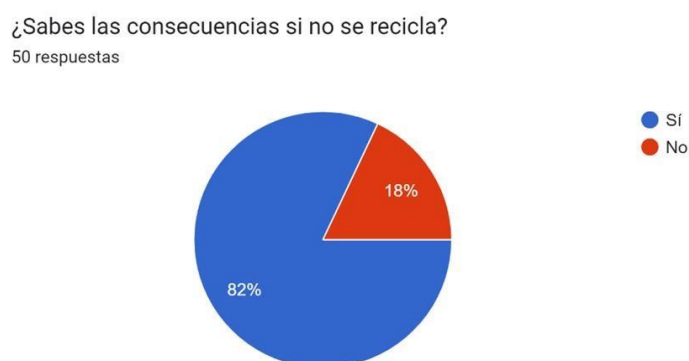


Figura 17 Pregunta 3 de la encuesta hacia los niños

Los resultados indicaron que el 82% de los niños encuestados (41 niños) sabían las consecuencias de no reciclar, mientras que el 18% (9 niños) no sabía. Según los datos, la mayoría de los niños encuestados son conscientes de los efectos de no reciclar. Esto demuestra una buena conciencia de los efectos negativos ambientales que pueden surgir si no se recicla. Sin embargo, aún hay un pequeño porcentaje de niños que necesitan más información. Estos hallazgos demuestran cuán crucial es continuar educando a los niños sobre los efectos ambientales del no reciclaje para fomentar su participación y prácticas sostenibles.

Resultados de la pregunta acerca del contenido sobre el reciclaje:

¿Has visto algún contenido sobre el reciclaje?
50 respuestas

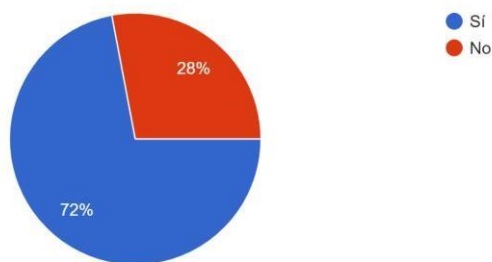


Figura 18 Pregunta 4 de la encuesta hacia los niños

Los resultados mostraron que el 72% de los niños encuestados (36 niños) habían visto contenido relacionado con el reciclaje, mientras que el 28% (14 niños) no había visto ningún contenido relacionado con el reciclaje. Según los datos, la mayoría de los niños encuestados han visto contenido relacionado con el reciclaje, lo que indica que han estado al tanto de esta práctica en cierta medida. Sin embargo, muchos niños no han tenido acceso a este tipo de contenido.

Resultados de la pregunta acerca del conocimiento sobre los procesos del reciclaje:

¿Que te gustaría conocer acerca del reciclaje?
50 respuestas

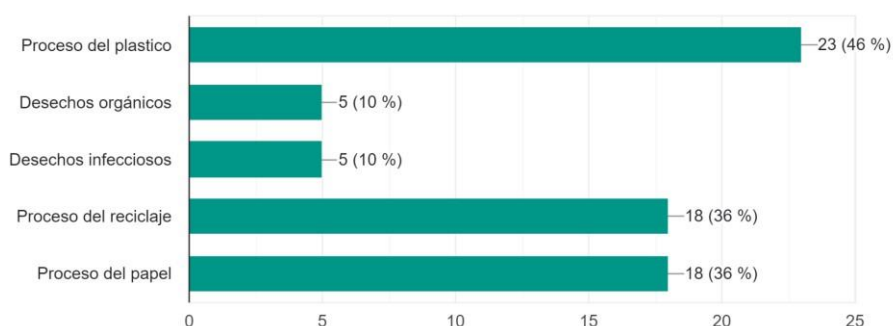


Figura 19 Pregunta 5 de la encuesta hacia los niños

Según la muestra, indican que los niños encuestados tienen variedad de intereses sobre los procesos del reciclaje que les gustaría aprender más. Los resultados muestran que el proceso

del plástico (23 niños), el proceso del papel (18 niños) y el proceso del reciclaje (18 niños) son los temas que más les llaman la atención. Estos hallazgos pueden ser útiles para adaptar la educación sobre el reciclaje a los intereses y necesidades de los niños, brindándoles información y recursos relevantes sobre los temas que más les interesan.

Resultados de la pregunta acerca de los medios en que les gustaría conocer sobre el reciclaje:

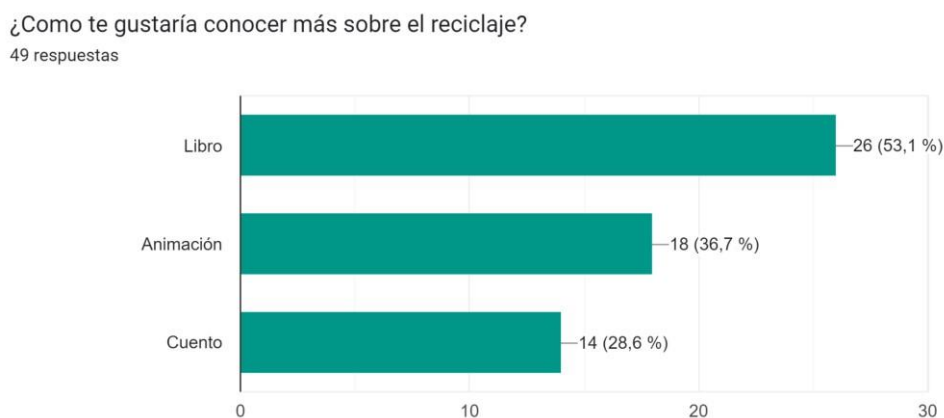


Figura 20 Pregunta 6 de la encuesta hacia los niños

Según los resultados, muestran que la mayoría de los niños encuestados, el 53,1% (26 niños) prefieren aprender sobre el reciclaje leyendo libros. Un grupo significativo de niños encuestados, el 36,7% (18 niños) expresó su interés en escuchar animaciones sobre el reciclaje. Mientras que el 28,6% (14 niños) expresaron su interés en aprender más sobre el reciclaje a través de cuentos. Estos resultados son útiles para adaptar y diversificar las estrategias de educación sobre el reciclaje, ofreciendo a los niños una variedad de formas de aprendizaje que se adapten a sus preferencias individuales. Dado que se utilizan los formatos y enfoques que más les atraen, esto puede aumentar la efectividad y el compromiso de los niños al aprender sobre el reciclaje.

Una vez presentado las interpretaciones de la primera parte de la encuesta, referente al conocimiento sobre el reciclaje, se tiene establecido el conocimiento que poseen los niños encuestados referente al tema del reciclaje, por lo tanto, en la segunda parte de la encuesta se analizan los datos obtenidos referente al contenido que los niños prefieren en un cuento.

Resultados de la pregunta acerca de la idea de un cuento sobre el reciclaje:

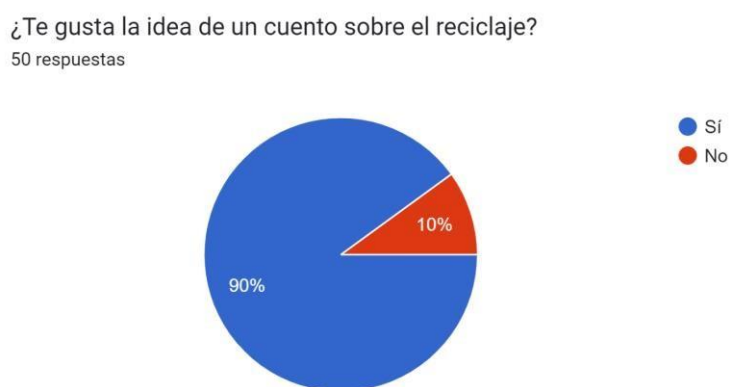


Figura 21 Pregunta 7 de la encuesta hacia los niños

Según los resultados muestran que el 90 % de los niños encuestados (45 niños) estaban interesados en un cuento sobre el reciclaje, mientras que el 10% restante (5 niños) no les interesaba la idea del cuento. Los datos muestran que la mayoría de los niños encuestados están interesados en la idea de una historia sobre el reciclaje. Esto demuestra que los cuentos pueden despertar un mayor interés y participación de los niños en la educación y la sensibilización sobre el reciclaje. Los cuentos pueden fomentar comportamientos sostenibles desde temprana edad y transmitir información y valores sobre la protección del medio ambiente de manera efectiva y atractiva.

Resultados de la pregunta acerca de qué tipo de personajes prefieren en un cuento:

¿Que tipo de personajes prefieres en un cuento?

50 respuestas

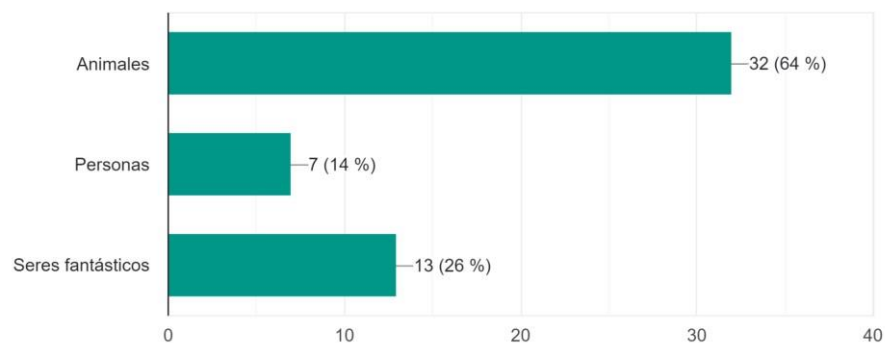


Figura 22 Pregunta 8 de la encuesta hacia los niños

Según los resultados, muestran que el 64% (32 niños) prefieren personajes relacionados con animales, el 26% (13 niños) expresó que prefieren personas, mientras que el 14% (7 niños) expresaron su interés por personajes fantásticos. Teniendo en cuenta las preferencias individuales de los niños y su capacidad para identificarse con los personajes de la historia, estos resultados pueden ser útiles para la creación de cuentos y la selección de personajes que generen mayor interés y conexión con los niños.

Resultados de la pregunta acerca de qué tipo de trama prefieren en un cuento:

¿Que tipo de trama te llama más la atención en un cuento?

50 respuestas

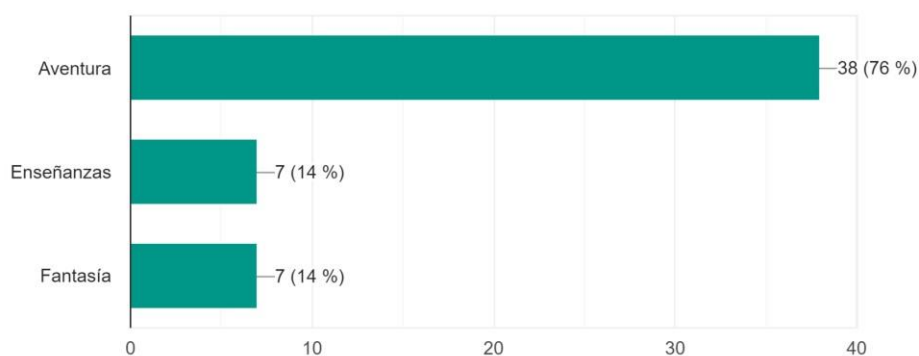


Figura 23 Pregunta 9 de la encuesta hacia los niños

Según la muestra, el 76% (38 niños) prefieren cuentos de aventura, el 14% (7 niños) expresó que prefieren cuentos que tengan una enseñanza, mientras que el 14% (7 niños) expresaron su interés por cuentos de fantasía. Según los datos, la mayoría de los niños encuestados prefieren las historias de aventura en los cuentos. Sin embargo, también existe un interés en menor medida por las enseñanzas y las tramas de fantasía. Estos resultados pueden ser útiles para crear cuentos que capten el interés de los niños con tramas emocionantes y estimulantes, así como mensajes educativos o elementos de fantasía que enriquezcan la experiencia de lectura.

Resultados de la pregunta acerca de qué tipo de dibujos les gusta en un cuento:

¿Qué tipo de dibujos te gusta en un cuento?
50 respuestas

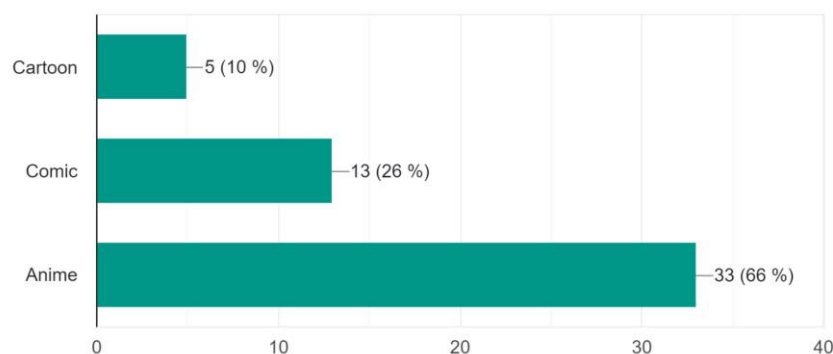


Figura 24 Pregunta 10 de la encuesta hacia los niños

Según la muestra, el 66% (33 niños) prefieren dibujos estilo anime, el 26% (13 niños) expresó que prefieren cuentos que tengan un estilo cómic, mientras que el 10% (5 niños) prefieren dibujos con estilo cartoon. Según los datos, la mayoría de los niños que participaron durante la encuesta tenían una preferencia por los dibujos animados en un cuento. Sin embargo, los dibujos estilo cómic también son muy populares, aunque en menor medida. La preferencia por los dibujos animados fue mencionada con la menor frecuencia. Teniendo en cuenta el predominio de los dibujos estilo anime, estos hallazgos pueden ser útiles para la creación de ilustraciones para cuentos, aunque también se puede considerar la inclusión de elementos estilo cómic para atraer a un grupo de niños con esa preferencia especial.

Resultados de la pregunta acerca de la duración en un cuento:

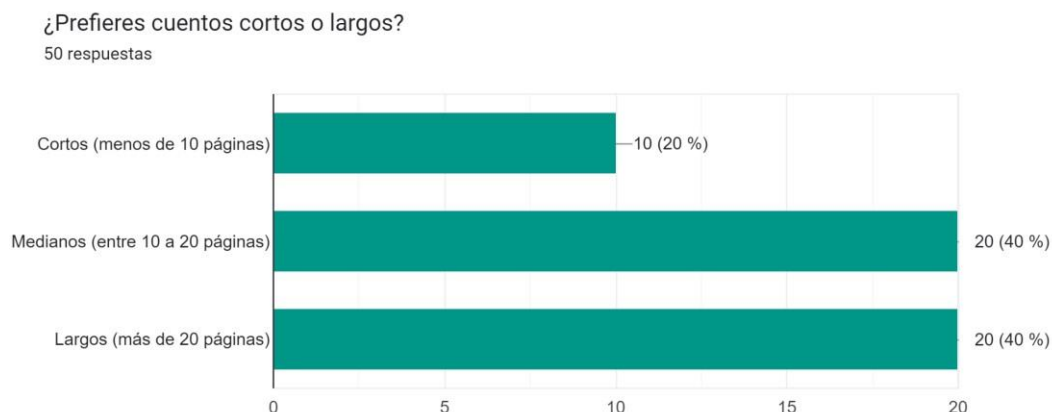


Figura 25 Pregunta 11 de la encuesta hacia los niños

Según la muestra, tanto el 40% (20 niños) prefieren cuentos de duración mediana, y el otro 40% (20 niños) expresó que prefieren cuentos largos, mientras que el 20% (10 niños) prefieren cuentos de corta duración. Los datos muestran que los niños que prefieren cuentos largos y medianos están repartidos de manera equitativa. Por otro lado, hay menos niños que prefieren cuentos cortos. Estos resultados demuestran la importancia de permitir que los cuentos puedan tener diferentes duraciones para satisfacer las preferencias de los niños.

Los análisis realizados nos permiten interpretar que los niños encuestados tienen un interés en el aprendizaje y la exploración de varios aspectos relacionados con el tema, así como un nivel de conciencia sobre el reciclaje y sus consecuencias. Se destaca una preferencia por cuentos de longitud media, personajes animales y tramas de aventura entre las preferencias de cuentos. Estos resultados presentados son esenciales para crear contenido relacionado con el reciclaje y la creación de cuentos que sean atractivos para los niños. Se puede crear contenido educativo que fomente la conciencia ambiental y la importancia de cuidar nuestro entorno al considerar las preferencias y los intereses de los niños para que aprendan sobre el reciclaje de manera entretenida y significativa.

1.2.2 Brief editorial realizado a la empresa EMAC EP

Nombre de la empresa	EMAC EP
INFORMACIÓN GENERAL DE LA EMPRESA	
Página web	https://emac.gob.ec
Contactos	(593) 07 2840045 / 2827188 / 2848194
Persona de contacto	Ing. Juan Pablo Vega Técnico en reciclaje de la EMAC EP
FILOSOFÍA DE LA EMPRESA	
Antecedentes	La Empresa Pública Municipal de Aseo de Cuenca (EMAC EP) fue establecida el 15 de diciembre de 1998 con el objetivo de brindar servicios públicos como barrido, limpieza, recolección, transporte, tratamiento y disposición final de desechos sólidos no peligrosos y peligrosos, así como el mantenimiento, recuperación, readecuación y administración de áreas verdes y parques en el cantón Cuenca. También tiene la responsabilidad de ejecutar y coordinar políticas
Visión	Ser una empresa regional, vanguardista, modelo de gestión integral de residuos sólidos y áreas verdes, en el marco de la economía circular y el desarrollo sostenible y sustentable.
Misión	Trabajar juntos por una Cuenca limpia, verde y saludable.

Tabla 1 Brief editorial de la EMAC EP Realizado:

Barros, D y Maza, G

1.2.3 Brief editorial del cuento

PRODUCTO	
Título del cuento	El guardián del Arroyo: Un cuento sobre el plástico y la conciencia ambiental.
Sinopsis	"En un arroyo contaminado por plástico, una valiente rana lidera la limpieza junto a sus amigos animales. Inspirando a dos niños y su padre, promueven juntos el reciclaje y logran transformar su hogar en un santuario protegido. Un cuento sobre la conciencia ambiental y cómo todos podemos marcar la diferencia para proteger nuestro planeta."
Temática	Incentivación del reciclaje
PÚBLICO OBJETIVO	
Características demográficas	Niños de la ciudad de Cuenca
Características psicográficas	Niños de 9 a 12 años

CANALES DE DISTRIBUCIÓN	
Medios Impresos	Mediante la empresa de la EMAC EP con la colaboración del equipo de comunicación, se dará un presupuesto y tiempo definido en el que el producto se pueda distribuir.

Tabla 2 Brief editorial del cuento

Realizado: Barros, D y Maza, G

1.2.4 Entrevistas

Contraposiciones de criterios

	Beneficios del uso de cuentos para la concientización del reciclaje en comparación de otros métodos educativos.	El uso de ilustraciones en un cuento para contribuir a la concientización sobre el reciclaje en los niños.	Importancia del aspecto visual de un cuento sobre el reciclaje, y cómo esto influye en la experiencia de los niños al leerlo.
Diseñador	El cuento es un elemento simbólico que se queda en la memoria de las personas, y su uso como herramienta terapéutica permite enseñar a	Las ilustraciones en un cuento sobre el reciclaje pueden tener un impacto cognitivo, educativo y pedagógico en los niños,	El aspecto visual no se limita solo a lo estético, sino que también permite a los diseñadores acercarse a las preferencias de los niños y
	través de la narración y captar la atención de los niños.	proporcionándoles una herramienta efectiva para aprender y comprender conceptos relacionados con el reciclaje.	capturar su inspiración a través de los dibujos.
Encargada del Departamento de reciclaje de la EMAC EP	Es importante crear un cuento que refleje la vida cotidiana de los niños, tanto en su entorno familiar como en la escuela, ya que esto les ayudará a sentirse identificados y fomentará su motivación por la lectura.	Es importante trabajar en el color y en la práctica gráfica para hacer el cuento visualmente atractivo y llamativo para los niños.	Sugiere utilizar letras grandes, actividades y colores llamativos para captar la atención de los niños y despertar su interés por la lectura.
Directora de la escuela Alfonso María Borrero	La importancia de la literatura infantil en la edad de los estudiantes, ya que les gusta mucho leer, especialmente si se trata de cuentos.	La forma de los dibujos o ilustraciones también es relevante, ya que todos trabajamos de manera visual y nos atraen los colores y las formas.	El color y las imágenes llaman la atención de las personas, especialmente de los niños. Estos elementos visuales son importantes para captar su interés y motivaciones a leer.

Profesora de Sexto de básica	Resalta que la literatura infantil puede ser beneficiosa, ya que permite que los estudiantes reflexionen y colaboren en el reciclaje	Los cuentos deben contar con ilustraciones lo que sugiere que las imágenes son atractivas para los estudiantes y complementan la lectura.	La importancia del aspecto visual en las ilustraciones de un cuento es fundamental para reforzar las ideas y transmitir mensajes de manera visual.
Profesora de Séptimo de básica	El contenido del cuento en sí no es lo que más les interesa a los niños. En cambio, se sugiere que el enfoque debe estar en mostrar lo que realmente estamos perdiendo, que es nuestro planeta.	La importancia de las ilustraciones en los cuentos, indicando que son elementos clave para despertar el interés de los lectores, en este caso, de los niños.	A los niños les llama la atención el color y las imágenes en los cuentos, lo cual indica la importancia del aspecto visual para captar su atención.

	Forma más efectiva de enseñar a los niños acerca del reciclaje, considerando su nivel de comprensión y participación.	Actividades y proyectos prácticos para reforzar el mensaje del reciclaje en los niños.
Diseñador	La educación y concientización de los niños se logra a través de los dibujos, el texto y teniendo en cuenta las preferencias y deseos de los propios niños en cuanto a cómo desean ver el cuento.	Los cuentos son instrumentos educativos que van más allá de enseñar conceptos pedagógicos, también se utilizan para educar y transmitir valores.
Encargada del Departamento de reciclaje de la EMAC EP	Realizar actividades relacionadas con el reciclaje tanto dentro del cuento como en la vida cotidiana de los niños, cómo identificar y reciclar la basura generada en el hogar.	Menciona la importancia de relacionar el tema del reciclaje con otras materias escolares, como matemáticas o lectura comprensiva, para que los profesores también puedan
		encontrar utilidad en el contenido.
Directora de la escuela Alfonso María Borrero	Se enfatiza la necesidad de promover el no consumo y no ser consumidores, ya que no tiene sentido reciclar si seguimos consumiendo de manera indiscriminada.	La importancia de realizar actividades relacionadas con el reciclaje en la institución, pero se enfatiza que, sin el apoyo y la práctica en los hogares, los esfuerzos en la escuela son insuficientes.
Profesora de Sexto de básica	Como institución o docente, se solicita material para reciclar y utilizar en actividades, lo que demuestra la aplicación práctica de la reutilización.	Sugiere que trabajar en la reutilización y en el cambio de actitud hacia el consumo sería la forma adecuada de abordar el tema del reciclaje.

Profesora de Séptimo de básica	Plantea la idea de crear competencias entre los salones de clases, donde se premie al estudiante que más recicla o presenta la mejor forma de reciclaje en su aula dentro de la institución.	Dar charlas a los padres de familia como una forma de contribuir desde la institución y promover el reciclaje en el entorno familiar.
---------------------------------------	--	---

Tabla 3 Tabla de contraposición de criterios

Realizado: Barros, D y Maza, G

Los temas en que la entrevista fue hecha está relacionada con la importancia de las ilustraciones, el uso de cuentos y actividades que corresponden al tema principal de la educación en niños sobre el reciclaje. Las cinco personas entrevistadas concluyeron que el uso de ilustraciones y un buen manejo de cromática, los niños pueden captar de manera efectiva tanto el mensaje que se quiere transmitir como la comprensión de la historia que se quiere contar.

Las actividades en base al reciclaje deben plantearse relacionadas con el cuento ya que esto ayuda a los niños a comprender el daño que ocasiona el no reciclar y cuáles pueden ser las soluciones tanto en el hogar como en las instituciones educativas.

Como recomendación de parte del diseñador, el realizar pruebas y testeos con bocetos y dibujos por parte de los niños expresando su interpretación de la historia, lo que proporciona una perspectiva del producto con el tipo de ilustraciones que se ocupan en el cuento.

1.2.5 Encuesta cognitiva a niños de 9 a 12 años

Se llevó a cabo la encuesta cognitiva dirigida a niños de 9 a 12 años. En total se contó con la participación de 10 niños y 11 niñas pertenecientes a sexto y séptimo de básica la institución educativa Alfonso María Borrero. Durante la encuesta, se les dio a conocer un resumen de la historia de este proyecto en donde, que contaba con los personajes, el ambiente y el mensaje

del reciclaje. Tanto niños como niñas se dividieron en grupos dando indicaciones del dibujo a realizar en la hoja previamente entregada a cada estudiante, dichas indicaciones son: dibujar los personajes y el ambiente en que se desarrolla el cuento.

Se determinó que de los 21 niños entrevistados independientemente de su género y edad dibujaron todo un ambiente para todo lo que se pidió. Lo que demuestra que entendieron el mensaje general del cuento demostrando su interés al medio ambiente y a la temática del reciclaje.

1.2.6 Homólogos

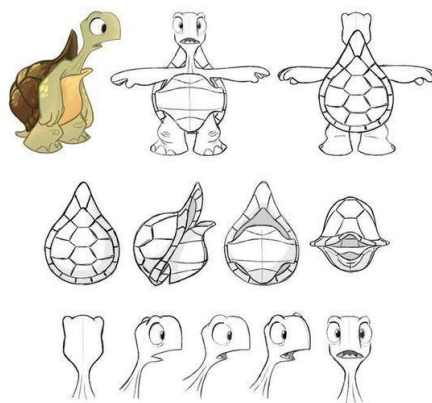


Figura 26 Diseño de personajes
(M, 2011)

Como referencia para la creación de personajes del cuento, se toma en cuenta todo el proceso que este conlleva desde su bocetaje hasta su desarrollo en las características que definirán su carácter y personalidad. En la imagen se observa el boceto base de un personaje animado de una tortuga, que muestra las poses básicas en el desarrollo de personajes para generar ya sea una animación, película o historias. Siempre es importante generar poses iniciales de un personaje para determinar el dinamismo que llevará en un futuro, este proceso se realiza para plantear el diseño del personaje, el estilo de dibujo que va a llevar y generar en profundidad los personajes referentes a su personalidad y características.



Figura 27 Bocetaje de personajes

(Worth, 2022)

Es importante tomar en cuenta las figuras básicas para generar el cuerpo en este caso de los animales planteados para el cuento, hace referencia al dinamismo y movimiento que el personaje vaya desarrollando a medida que el cuento avanza. En este caso la ardilla presentada en bocetos es un personaje de un libro de animación que el estilo de dibujo se hace conocido por aparecer en caricaturas de los años 90, al igual que el estilo de Disney con sus cortos. Como se muestra en la imagen se da mayor profundidad en el diseño del personaje en sí, generando varias poses que en ese tiempo era importante tener precisión en la continuidad de las poses en la animación.

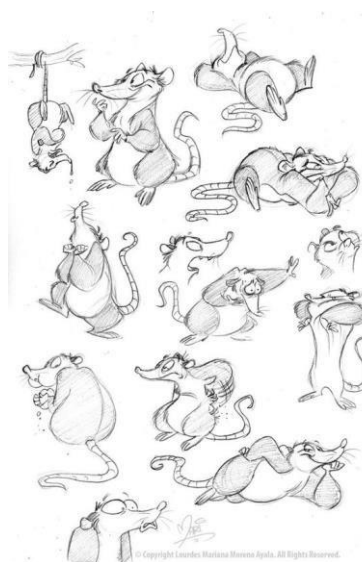


Figura 28 Dinamismo de personajes

(Moreno, 2010)

El dinamismo define el comportamiento del personaje frente a distintas situaciones, por lo que es importante realizar varios bocetos en distintas posiciones comunes en las que en este caso un animal pueda estar y que genere un sentimiento al que lo observe. La mayoría de los personajes son diseñados para animaciones, por eso es más común encontrar libros de arte de películas o cortos, el dinamismo de las posiciones en los personajes es importante ya que puede llamar la atención al espectador y generar una armonía visual en el comportamiento de los personajes.

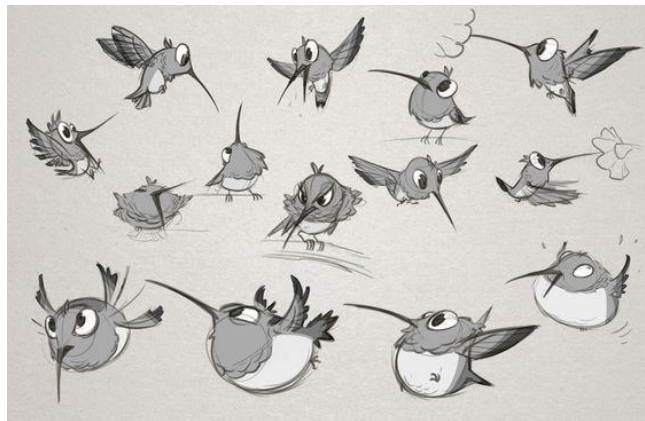


Figura 29 Expresión de personajes

(Rex, s.f.)

Al igual que la expresión del cuerpo de un personaje, para detonar mejor lo que siente un personaje, es por medio de las expresiones principalmente en el rostro. Dependiendo del posicionamiento y la manera en que son dibujadas sus expresiones y posiciones, pueden dar distintos sentimientos como lo son el enojo, alegría, tristeza, etc. Las expresiones y emociones son elementos visuales que son detalladamente revisados, ya que mediante el rostro puede detonar distintos sentimientos en el espectador, por lo que se debe tener cuidado al momento de generar las expresiones en un personaje.



Figura 30 Morfología de personajes

(Pinterest, s.f.)

Una cuestión importante en el desarrollo de un personaje es el cómo va a ser su morfología, es este caso, la rana puede verse como normalmente se ve, pero cambiado con algunos rasgos, o puede verse antropomórfico que se caracteriza por portarse como un ser humano lo haría estando la mayor parte del tiempo en dos patas en vez de las cuatro. Dependiendo del estilo de dibujo, y lo que se quiera expresar, el personaje puede cambiar de forma sobre todo en su cuerpo, y según eso puede dar originalidad en cada personaje haciéndolo más llamativo dependiendo del público al que se quiera llegar, porque no es lo mismo generar una rana con estilo realista a una animada cambiando las partes del cuerpo.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA DE DISEÑO

2.1 METODOLOGÍA DE GAVIN AMBROSE Y PAUL HARRIS

Gavin Ambrose y Paul Harris crearon una metodología de diseño basada en un enfoque de diseño estructurado y práctico. Esta metodología ayuda a los diseñadores a encontrar soluciones visuales y resolver problemas. El enfoque de Ambrose y Harris se centra en el proceso de diseño paso a paso, que incluye definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje. (Ambrose y Harris, 2010)

Fase 1.- Definición

Se establece el problema mediante un briefing, que presenta los problemas y requisitos del cliente en cuanto al producto que requiera. Definir el proyecto y los objetivos, permite al diseñador presentar la propuesta general, describiendo las ideas generales. En el proyecto se empieza a generar el brief de la empresa que requiere un producto para incentivar a los niños a saber acerca del proceso del reciclaje y a donde van todos los residuos, dando el rango de edad al que quieren llegar con la información brindada. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 14)

Fase 2.- Investigación

Se puede recopilar información con proyectos anteriores similares, dando un punto de partida. Mediante el uso de un proceso cuantitativo, que determina la composición del producto, como los aspectos principales y el proceso cualitativo que determina al público objetivo que permite al diseñador dar una idea de cómo puede hacer atractivo el producto final. Se recopila materiales didácticos anteriormente hechos sobre todo con el tema del reciclaje, a su vez se realizan encuestas a niños del rango edad seleccionados para el desarrollo de la propuesta. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 18)

Fase 3.- Ideación

Se desarrollan las ideas del diseño según los datos recopilados, definiendo las ideas iniciales presentadas en el briefing, comúnmente se utiliza la lluvia de ideas, o cualquier método que

aporte creatividad dependiendo de la originalidad que el producto requiera. Se empieza a sacar ideas de la composición del diseño tomando como base los resultados obtenidos en encuestas anteriores. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 20)

Fase 4.- Prototipo

Tomando en cuenta las ideas presentadas, el prototipo ayuda a evaluar los aspectos de diseño sobre todo en el aspecto físico, pone a prueba la viabilidad del diseño al presentar tal cual como sería el producto que será puesto a la venta, aunque al ser un prototipo, puede transmitir la idea con materiales que no son los finales. Se realizan pruebas de impresión, para determinar la eficiencia del producto y que sea apto para el uso de los niños. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 22)

Fase 5.- Selección

Cuando el diseño cumple con la mayoría de las necesidades y planteamientos del briefing, se presenta al cliente, el cual, al conocer su mercado y público objetivo, puede establecer de mejor manera el diseño que será implementado y presentado al público. Se termina de seleccionar todos los complementos del diseño junto con la empresa, determinando el diseño final que será presentado de manera digital e impreso. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 24)

Fase 6.- Implementación

El diseñador entrega todo lo referente al material visual del diseño, así como las especificaciones del formato al cliente que producirá el producto final. El diseñador suele estar pendiente de la gestión del producto, revisando que los resultados finales cumplen con lo establecido, la fase de implementación termina cuando el cliente recibe el producto final. Se presenta el diseño de manera digital con todos los elementos listos para impresión para que la empresa pueda escoger la cantidad y los medios de distribución del producto. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 26) **Fase 7.- Aprendizaje**

También conocido como feedback, el diseñador aprende de todo el proceso de diseño, ya que está presente durante todo el proceso, ayudando a generar nuevas oportunidades para futuros proyectos como fuente de investigación en el diseño. A lo largo del proyecto se van aprendiendo cosas sobre todo él como el diseño puede ser modificado de mejor manera para que el público objetivo sea llamado por el producto y a su vez cumplir con lo requerido de la empresa. (Ambrose y Harris, 2010, pág. 28)

Existen varios trabajos de diseño que usan diferentes procesos y técnicas que ayudan a desarrollar las ideas creativas y generar una organización durante todo el proceso creativo del diseño, es importante tomar en cuenta los resultados que se quieran obtener, por lo que cada proceso puede ser diferente con sus etapas, pero tienen un mismo resultado. (Ambrose y Harris, 2010)

CAPÍTULO III PROPUESTA DE DISEÑO

3.1 Investigación e ideación

El proceso creativo para desarrollar el producto fue la investigación con las personas encargadas de la empresa a la que está siendo dirigida, y con la respuesta obtenida se determinó la temática para la creación del proyecto acerca del reciclaje y su contaminación. La información e investigación realizada ayudó a crear el primer storytelling, para desarrollar los personajes, ambientes y eventos que transcurrieron en dentro de la historia, siendo el motivo para comunicar la importancia del mensaje del reciclaje que se planteó desde un inicio.

La elaboración del storyboard a partir de storytelling siendo la primera guía con un orden secuencial para generar los diálogos y escenarios que se mostraron dentro de la historia y así entenderlo

La etapa de bocetaje fue tomada a partir de las referencias obtenidas previamente los niños encuestados para luego empezar a bocetar en formato digital en Photoshop para luego ser pasados a vector en Adobe illustrator.

El nombre cuento es “El guardián del Arroyo: Un cuento sobre el plástico y la conciencia ambiental” por Dayanna Barros y Gabriela Maza, un título que combina la intriga de una aventura con la intención de educar sobre la temática del plástico convirtiéndolo en más atractivo para los niños, para definir su diseño se presentó dos opciones y se decidió por la segunda.



Figura 31 Título del cuento

Realizado: Barros, D y Maza, G

Que se usa una tipografía llamativa con efectos tridimensionales que ayuda a resaltar el título del cuento haciéndolo ver a primera vista breve y claro ya que al mencionar que la palabra “Arroyo” se entiende que la historia se desarrollara dentro de un ambiente natural ya que es un escenario importante dentro de la trama.

Para la selección de la ilustración que se mostraría en la portada se escogió al personaje principal de la historia que es una rana, la elección de una rana es enfatizar la capacidad de conectar con los niños ya que a menudo los animales resultan atractivos para un público infantil, que también simbolizar la protección del medio ambiente generando empatía hacia el personaje permitiéndose conectar con el personaje y aprender con las experiencias de estos seres animados.



Figura 32 Portada del cuento
Realizado: Barros, D y Maza, G

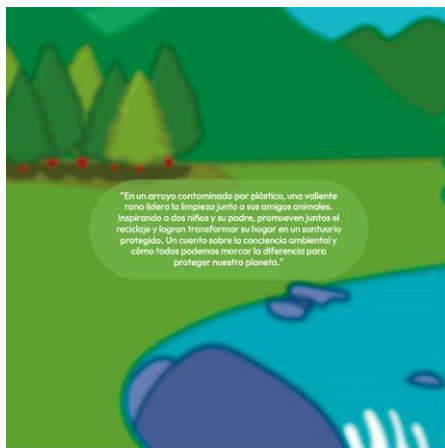


Figura 33 Contraportada del cuento
Realizado: Barros, D y Maza, G

Se aplicó la técnica digital mediante el software Adobe Illustrator y Photoshop, fusionando los elementos para la creación del cuento dirigido a niños de 9 a 12 años, todo el proceso de diseño y personificación de personajes y escenarios fue tomado de las entrevistas cognitivas realizadas a los niños.

3.2 Definición de la idea

Este proyecto de diseño tiene como fin la creación de una propuesta para un producto editorial que consiste en la diagramación y diseño gráfico de un cuento infantil con la temática del plástico y la conciencia ambiental, utilizando la ilustración como apoyo visual para cada una de las páginas y su relación con los textos que se van narrando, creando los escenarios, personajes, sus expresiones y poses para cada escena de forma que el lector entienda la secuencia de la historia con tan solo los gráficos sin restar importancia a los textos.

El producto se trabajó con parámetros ya previamente investigados y analizados que se encuentran dentro de los fundamentos del diseño al igual que la fundamentación teórica de este proyecto como la cromática, que es el eje principal para cautivar la atención de los niños al

momento de mirar la imágenes, dentro de este los textos van dentro de globos de o burbujas de dialogo que son usados dentro de historietas, caricaturas y cómics que integran el texto de los personajes en una viñeta.

La tipografía utilizada en este producto está conformada por formas básicas, las cuales son mucho más reconocibles para los niños, que les facilita la lectura y que no les dificulte retomar la lectura nuevamente, sin dejar de lado el estilo para viñetas.

3.3 Prototipos

Se detalla brevemente la creación del producto, con las técnicas y especificaciones de cada una de las etapas del desarrollo de los elementos que componen el producto final con cada uno de los aspectos mencionados en la parte teórica del proyecto.

3.3.1 Diagramación

Una vez determinado el formato tomando en cuenta que es un cuento en estilo cómic, se procedió a diagramar en adobe InDesign definiendo el sangrado de los artes para el momento de imprimir y no se presenten problemas, y ubicando cada imagen y su texto que irán en un formato de ocho columnas y 8 filas formado módulos de 3,2 cm con un medianil de 4mm,el documento con un borde de 1.5pt que facilita a la lectura de los niños permitiéndoles mantener una lectura sin interrupciones al momento tomar en sus manos para leerlo..

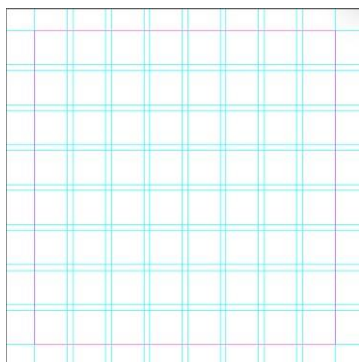


Figura 34 Diagramación de 8 módulos

Realizado: Barros, D y Maza, G

3.3.2 Personajes

Dentro de los protagonistas que participan dentro de la lectura son animales perteneciente de la región de la sierra ecuatoriana de la provincia del Azuay son propios del parque nacional del Cajas, de tales, cinco son personajes principales como anfibios, mamíferos y ovíparos, de los cuales son Freddy una rana como el protagonista junto a su hermano Oliver, y como personajes secundarios Luna una coneja, Iris una colibrí y Pablo un pato como los, que van ayudando a descubrir de dónde proviene la basura y mantener limpio su hogar.

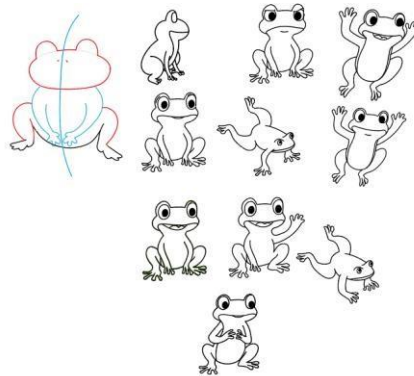


Figura 35 Diseño de Freddy la rana

Realizado: Barros, D y Maza, G

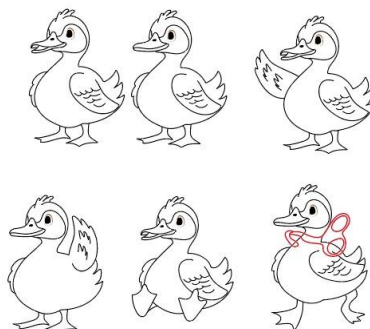


Figura 36 Diseño de Pablo el pato

Realizado: Barros, D y Maza, G

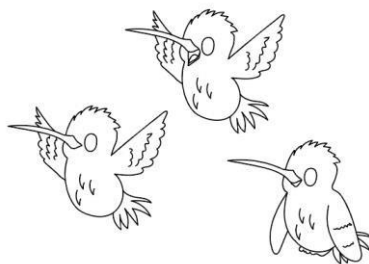


Figura 37 Diseño de Iris la colibrí

Realizado: Barros, D y Maza, G

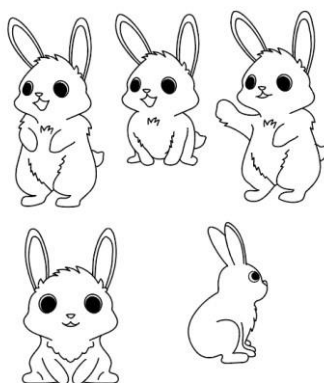


Figura 38 Diseño de Luna la coneja

Realizado: Barros, D y Maza, G

3.3.3 Escenarios

Dentro de la historia hay distintos escenarios en los que los personajes desarrollan su problemática y la solucionan.

- El arroyo como escenario principal.
- La contaminación como el problema de la historia.
- Hogares de cada personaje donde se presentan varias dificultades.
- Ciudad de donde provienen los problemas de los personajes.

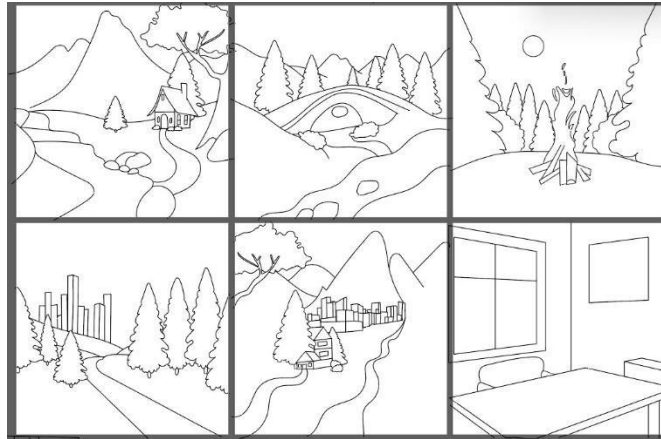


Figura 39 Escenarios

Realizado: Barros, D y Maza, G

3.3.4 Formato

El formato que se maneja es uno estándar dentro de los cuentos infantiles que ayuda a una mejor visualización de los textos e imágenes, ayudando a la producción presupuesto razonable, pensado en la facilidad de manipulación y transporte de los niños para que puedan usarlos y guardarlos.

Su portada y contraportada serán de pasta dura (cartón rígido) el cual se cerrará con la impresión del diseño de la portada y con 42 páginas internas que estarán impresas en couche de 150gr. Full color.

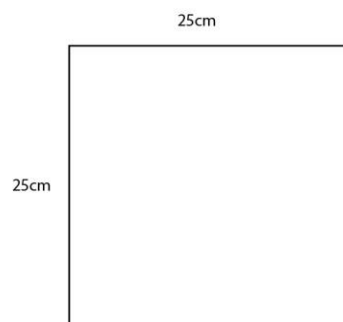


Figura 40 Formato

Realizado: Barros, D y Maza, G

3.3.5 Cromática

Los colores que se manejan dentro del proyecto son importantes y aún más si está dirigido hacia niños. En base a las encuestas realizadas a los niños se escogieron el verde que son representados por la naturaleza usados mayormente en temas del medio ambiente además de aportar equilibrio y calma, mejorando su capacidad lectora y el cyan el color frío representado calma y serenidad, sobre todo en niños y niñas con hiperactividad. Los colores representativos de cada uno de los personajes junto a la combinación del título del cuento son colores análogos al verde utilizando diferentes apariencias y estilos gráficos que jerarquizan la composición.

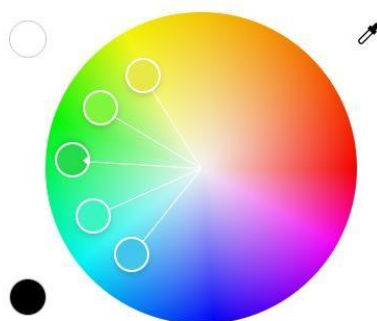


Figura 41 Circulo cromático de colores análogos
(Adobe, 2023)



Figura 42 Cromática de personajes
Realizado: Barros, D y Maza, G

3.3.6 Tipografía

Para el cuerpo de los textos se usa una tipografía sans serif SF Carttonist Hand, que fue diseñada para ser usada en comics, será de color negro de 14 pts. de tamaño y de acuerdo con la investigación ésta tipografía es fácil de leer para los niños por sus formas básicas y trazos sencillos.

SF Carttonist Hand
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 /*-+!"#\$%&

Figura 43 Tipografía Carttonist Hand
 (Dunham, 2009)

Para el título de la portada se usa la tipografía Party Confetti, con el fin de resaltar el título del cuento junto a los colores que lo contrastan.

PARTY CONFETTI
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
/*-+!"#\$%&

Figura 44 Tipografía Party Confetti (Huruf,
 2021)

Figura 45 Título del cuento
Realizado: Barros, D y Maza, G

Para los créditos y contenido que se presenta al final del cuento se usa una tipografía más formal pero aun así entendible para los niños.

Outfit
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789
/*-+!"#\$%&

Figura 46 Tipografía Outfit
(Fuenzalida, s.f.)

3.3.7 Contenido

El contenido que se presenta al final del cuento son los consejos y actividades para que los niños las lean y realicen con la guía de algún docente o independientemente de cada uno de ellos.

ACTIVIDADES

1- Completa el texto con las palabras que se encuentran dentro del cuadro.

Reciclaje	Reutilizado	Compostaje
Papel	Restos	Triunque
Basura	Separar	ambiental

- Es importante _____ correctamente los residuos para contribuir al cuidado del medio ambiente.
- Los envoltorios de caramelos y papas fritas se consideran _____ y deben ir al contenedor de residuos no reciclables.
- Las pilas, baterías y bombillas deben ser llevadas al punto de _____ ya que son considerados residuos peligrosos.
- Las botellas de plástico y los envases de vidrio deben ser depositados en el contenedor de _____.
- Cuando termines de comer una manzana, debes tirar los _____ en el contenedor de residuos orgánicos.
- El papel de regalo y otros papeles que están en buen estado pueden ser usados en distintas formas después _____ y ser _____.
- Los periódicos, revistas y folletos de publicidad van en el contenedor de _____.
- Las sobras de comida y los restos de vegetales deben ser utilizados para hacer _____.

2- Ordena las imágenes según la letra en el tachito correspondiente.

A

Bananas

B

Botellas de plástico

C

Café

D

Desechos electrónicos

E

Estrucos

F

Folletos de publicidad

G

Galletas

H

Hojas de papel

3- Desebra cuanto tarda en degradarse estos residuos.

A	5 años
B	2-5 meses
C	500 años
D	1-3 años
E	10-20 años
F	200-500 años
G	1 mil millones
H	2-3 meses

4- Une con una línea cada beneficio de la generación del compostaje.

Aumenta la retención de agua y nutrientes en el suelo.

Fomenta un jardín o huerto saludable.

Reduce la cantidad de residuos enviados a los vertederos.

Disminuye los malos olores orgánicos de manera rápida.

Enriquece el suelo y mejora su estructura.

5- Encuentra las palabras clave en la sopa de letras:

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

Conciencia

Oliver

Freddy

Contaminación

Arroyo Limpio

Luna

Iris

Basura

Reciclaje

Plástico

Pablo

Figura 47 Actividades
Realizado: Barros, D y Maza, G

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	Actividades	ABRIL		MAYO				JUNIO					JULIO				
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
1	Investigación de la respectiva empresa a realizar el proyecto																
2	Redacción de los primeros temas (problema, justificación objetivos.)																
3	Creación del brief de diseño editorial.																
4	Definir la metodología de investigación de diseño.																
5	Busca de homólogos para creación del concepto de la historia.																
6	Definición del concepto del storytelling																
7	Bocetar personajes y sus ambientes.																
8	Realizar encuestas y entrevistas.																
9	Diagramación del cuento																
10	Personajes y escenarios finales con color																
11	Redactar metodología de diseño.																
12	Redacción de conclusiones.																

CONCLUSIONES

La ilustración infantil como método de enseñanza en la educación ambiental permitiría transmitir de manera sencilla el tema del reciclaje y los beneficios que genera dentro de los ecosistemas, mostrando a través de imágenes que son más prácticas para captar la atención de un niño, por los colores llamativos y textos cortos que hacen que retengan más información ya que en la actualidad escasean cuentos con la temática del reciclaje, ya que suelen ser dirigidos en temáticas tradicionales ya que puede ser considerado para otro tipo de público considerándose más serio.

Tomando en cuenta que la EMAC EP puede distribuir de manera digital o impresa, el hacer uso de un formato personalizado de 25x25 cm ayuda a la accesibilidad de los niños para sostener y transportar el cuento, ya que cuenta con un máximo de 20 páginas. Por lo que de manera impresa se puede llegar a ser economizada en la distribución por ser un formato ligero que facilita la comprensión lectora de los niños.

Principalmente en la ilustración estilo comic en las edades de 9 a 12 años se complementa con el reciclaje, ya que, en la actualidad, la temática de los super héroes es popular, por lo tanto, a comparación de cuentos tradicionales, les llama más la atención lo visual, por lo que captan de manera efectiva el mensaje transmitido.

Así mismo crear contenido de este tipo para la enseñanza didáctica y entretenida para los niños, implementando los criterios de la importancia del reciclaje y la sostenibilidad, aportaría a futuros proyectos como referencia para ser realizada en ya sea en propuestas audiovisuales o más ediciones con distinta temática del proyecto.

RECOMENDACIONES

La educación ambiental dentro de las escuelas podría tener una mejor alternativa para ser enseñada, como el caso de esta propuesta de diseño, que ayuda e incentivar a los niños sobre los problemas de contaminación y los procesos de reciclaje que se realizan dentro de la ciudad por parte de la empresa EMAC EP.

Implementar una alternativa efectiva que facilite el entendimiento y para la enseñanza de la educación ambiental ya sea que se pueda implementar de forma innovadora que involucre activamente a los niños, se vean motivados a explorar temas ambientales que enfrentamos.

Al incorporar estas nuevas alternativas dentro del currículo de educación como animaciones u otros materiales que brindarían una experiencia educativa que enriquecerá a los aprendió dentro de las aulas de clase y así fomentaría habilidades a los desafíos ambientales que se enfrenta en la actualidad.

La investigación revelo que en caso de ser un formato impreso favorece a la lectura en los niños logrando una mejor comprensión y retención de información, pero siendo este proyecto dirigido a la empresa EMAC EP y todo el contenido que se pondrá a su disposición será en formato digital dejando la distribución costos y materiales, en el área de comunicación encargada de la distribución dentro de la ciudad.

BIBLIOGRAFÍAS

- Adobbato, F. (3 de Junio de 2015). *Tipografía y Narración: El lettering en los cómics*. Obtenido de Tipoblog | Cátedra Cosgaya – Tipografía 1 y 2 | Carrera de Diseño Gráfico | FADU/UBA: <https://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2015/tipografia-y-narracion-lettering-comics/>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del Diseño*.
- Amor, C. (18 de Julio de 2023). *Todo lo que debes saber sobre el funcionamiento de una planta de reciclaje*. Obtenido de Knauf Industries: <https://knauf-industries.es/todo-lo-que-debessaber-sobre-el-funcionamiento-planta-de-reciclaje/>
- Arias, E. R. (24 de Noviembre de 2022). *Investigación descriptiva*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-descriptiva.html>
- Budok. (6 de Octubre de 2020). *La pirámide de Freytag: una estructura narrativa básica en cinco fases*. Obtenido de Blog de Bubok Colombia - ediciones de autor: <https://www.bubok.co/blog/piramide-de-freytag/?amp=1>
- Cardona, L. (17 de Junio de 2021). *Los 12 arquetipos de Jung sobre la personalidad: ¿cuál es el mejor para tu empresa?* Obtenido de Cyberclick: <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/losarquetipos-de-jung-sobre-la-personalidad-cual-es-el-mejor-para-tu-empresa>
- Castañeda, R. d. (2019). *Unidad de Aprendizaje Diseño Editorial Digital*. Obtenido de http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/108355/secme-40373_1.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Castelan, J. (21 de Agosto de 2021). *Crea cuentos ilustrados para niños y niñas, y potencia su imaginación*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/cuentosilustrados/>
- Cedeño, S. (10 de Enero de 2023). *La retícula aplicada al Diseño Editorial - Grupo 4*. Obtenido de ISSUU: <https://issuu.com/samuelcedeno23/docs/folleto>
- CevagrafComics. (5 de Mayo de 2023). *Composición de viñetas para cómic*. Obtenido de Cevagraf Cómics: <https://www.cevagraf.coop/comics/composicion-de-vinetas-para-comic/>
- Conectomus, I. (17 de Septiembre de 2021). *A Neurociência do Storytelling*. Obtenido de Conectomus: <https://institutoconectomus.com.br/neurociencia-storytelling/>
- Constant, I. (25 de Enero de 2021). *¿Qué es la ilustración editorial y cómo puedo iniciarme en esta disciplina?* Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/6500-que-es-lailustracion-editorial-y-como-puedo-iniciarme-en-esta-disciplina>
- Córdova, E. (21 de Junio de 2022). *Desarrollo de personajes: definición, importancia, ejemplos y cómo crear una evolución de personajes efectiva*. Obtenido de Cinco Noticias: <https://www.cinconoticias.com/desarrollo-de-personajes/>
- Cristina. (22 de Febrero de 2023). *Escuela Trazos*. Obtenido de Qué es el diseño editorial. Estructuras y aspectos más comunes - Blog Trazos: <https://trazos.net/que-es-el-diseno-editorialestructuras-y-aspectos-comunes-de-la-maquetacion/#estructuras>

- Cubero, D. E. (12 de Octubre de 2019). *Cómo hacer un storyboard o guion gráfico*. Obtenido de Cursos de guion: <https://cursosdeguion.com/178-como-hacer-un-storyboard-o-guiongrafico/>
- De Blois, A. (29 de Julio de 2022). *Planos Fotográficos: ¿Cuáles Son y Cómo Utilizarlos? (Con Ejemplos)*. Obtenido de Blog del fotógrafo: <https://www.blogdelfotografo.com/tipos-deplanos-en-fotografia/>
- Di Mascio, L. (27 de Mayo de 2022). *La importancia de la ilustración en el diseño gráfico*. Obtenido de Valor de Ley: <https://valordeley.es/blog/importancia-ilustracion-diseno-grafico/#:~:text=La%20ilustraci%C3%B3n%20engloba%20a%20las,comunican%20y%20transmiten%20una%20idea.>
- Dunham, E. (2009). *Cartoonist Hand Font Free by ShyFonts » Font Squirrel*. Obtenido de FontSquirrel: https://www.fontsquirrel.com/fonts/SF-Cartoonist-Hand?q%5Bterm%5D=Cartoonist&q%5Bsearch_check%5D=Y
- Ecoembes. (2 de Enero de 2023). *¿Qué pasaría si dejamos de reciclar?* Obtenido de Ecoembes: <https://ecoembesdudasreciclaje.es/que-pasaria-si-dejamos-de-reciclar/>
- Ecuador, M. d. (2018). Obtenido de Estrategia Nacional de Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible 2017 – 2030: <https://www.ambiente.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/07/ENEA-ESTRATEGIA.pdf>
- Educo. (4 de Enero de 2020). *La importancia de leer cuentos y libros infantiles*. Obtenido de Cuaderno de Valores: el blog de Educo: <https://www.educo.org/blog/la-importancia-de-leercuentos-y-libros-infantiles#:~:text=-%20Los%20cuentos%20estimulan%20la%20imaginaci%C3%B3n,la%20paz%20o%20la%20igualdad.>
- EFEverde. (29 de Julio de 2017). *Un estudio muestra un “preocupante” desconocimiento sobre la naturaleza*. Obtenido de EFEverde: <https://efeverde.com/preocupante-desconocimientonaturaleza/>
- Elisava. (24 de Abril de 2023). *Elisava*. Obtenido de Diseño editorial: Todo lo que debes saber: <https://www.elisava.net/diseño-editorial-todo-lo-que-debes-saber/#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20editorial%20es%20la,de%20cualquier%20tipo%20de%20publicaci%C3%B3n>
- Escritores, E. d. (11 de Enero de 2022). *Deus Ex Machina: significado y ejemplos en la Literatura*. Obtenido de ESCUELA DE ESCRITORES: <https://escueladeescritores.net/deus-ex-machinasignificado/>
- Espinosa, T., & Bramwell, D. (2010). *Vista de educación ambiental y desarrollo sostenible*. Obtenido de revistas Usfq: <https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/polemika/article/view/379/498>
- Esteban, E., & Folgado, A. C. (26 de Agosto de 2021). *Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños*. Obtenido de Guiainfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-laconducta-y-emociones-de-los-ninos/#header0>

- Fuenzalida, R. (s.f.). *Outfit*. Obtenido de Google fonts: <https://fonts.google.com/specimen/Outfit>
- Fundación Melior. (6 de Diciembre de 2018). *Enseñar a los niños a reciclar - Fundación Melior*. Obtenido de Fundación Melior: <https://fundacionmelior.org/archivado/ensenar-a-los-ninosa-reciclar/>
- Galindo, P. (3 de Marzo de 2021). *FORMATO DE PAPEL: QUÉ TIPOS HAY Y CUÁLES SON SUS MEDIDAS*. Obtenido de Blog Ecoimpresión: https://www.ecoimpresion.es/blog/formato-de-papel-quetipos-hay-y-cuales-son-sus-medidas.html#Norma_ISO_216_DIN_476_clave_en_el_formato_del_papel
- Garrido Fernandez, J. (7 de Noviembre de 2021). *Formatos de papel: medidas y principales usos - Blog Lozano*. Obtenido de El blog de Lozano Impresiones: <https://lozanoimpresores.com/blog/consejos/formatos-de-papel-medidas-y-principalesusos/>
- Gitnux. (3 de Octubre de 2022). *¿Qué es el storytelling?* Obtenido de GITNUX: <https://blog.gitnux.com/es/que-es-storytelling/>
- Hernández, I. P. (14 de Agosto de 2022). *Anatomía de la Reticula en Diseño Editorial*. Obtenido de Ilka Perea Studio: <https://ilkaperea.com/es/2019/05/10/anatomia-de-la-reticula-en-disenoeditorial/>
- Huruf, N. (29 de Octubre de 2021). *Party Confetti Font*. Obtenido de Font space: <https://www.fontspace.com/party-confetti-font-f69513>
- Illescas, S. (2021). *Los 7 Tipos de Planos Fotográficos que Debes Conocer para Retrato (También el Plano Americano)*. Obtenido de dzoom: <https://www.dzoom.org.es/el-retrato-fotograficotipos-de-plano/>
- Laínez, J. G. (22 de Abril de 2021). *Creación de libros electrónicos en formato EPUB con InDesign CS4 - Nousmedis*. Obtenido de Nousmedis: <https://nousmedis.com/2010/01/creacion-de-libroselectronicos-en-formato-epub-con-indesign-cs4/>
- Llasera, J. (12 de Mayo de 2023). *Tipografías: Qué son, los diferentes tipos y sus variables tipográficas*. Obtenido de Imborrable: <https://imborrable.com/blog/tipografias-queson/#tipos-de-tipografias>
- Lozano, A. (14 de Abril de 2023). *Storytelling para diseñadores UX*. Obtenido de Blog de Hiberius Tecnología: <https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/storytelling-disenadores-ux/>
- Lupton, E. (2017). *El diseño como storytelling*. Thames & Hudson.
- M, B. (12 de Septiembre de 2011). *Turtle*. Obtenido de Blogger: <http://borismaras.blogspot.com/2011/09/turtle.html>
- Martín, N. (8 de Junio de 2023). *Los formatos más habituales en diseño gráfico*. Obtenido de ARIES Grupo de Comunicación: <https://aries.es/los-formatos-mas-habituales-en-diseno-grafico/>
- Martinez del Rey, J. M. (9 de Marzo de 2021). *El diseño como storytelling, o cuéntame historias*. Obtenido de Comunicación Vitae: <https://comunicacionvitae.com/el-diseno-comostorytelling-o-cuentame-historias/amp/>
- Martínez, A. (28 de Septiembre de 2021). *Concepto de - Definición de*. Obtenido de Diseño gráfico: <https://conceptodefinicion.de/disenografico/>
- Medina, V. (16 de Mayo de 2023). *El reciclaje y los niños*. Obtenido de Guiainfantil.com:

<https://www.guiainfantil.com/fiestas/medioambiente/reciclaje.htm>

Meng. (17 de Mayo de 2021). *La importancia de los colores para el desarrollo infantil*. Obtenido de Hape Blog: [https://blog.hape.com/es/aprendizaje-en-los-ninos/la-importancia-de-los-colores-para-el-desarrollo-](https://blog.hape.com/es/aprendizaje-en-los-ninos/la-importancia-de-los-colores-para-el-desarrollo-infantil/#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20pueden%20ser%20m%C3%A1s,mejorar%20su%20potencial%20de%20aprendizaje.)

[infantil/#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20pueden%20ser%20m%C3%A1s,mejorar%20su%20potencial%20de%20aprendizaje.](https://blog.hape.com/es/aprendizaje-en-los-ninos/la-importancia-de-los-colores-para-el-desarrollo-infantil/#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20pueden%20ser%20m%C3%A1s,mejorar%20su%20potencial%20de%20aprendizaje.)

Moreno, M. (21 de Junio de 2010). *Yggo Studies*. Obtenido de Deviant Art:

<https://www.deviantart.com/marimoreno/art/Yggo-Studies-151254130>

Moriana, L. (26 de Enero de 2023). *Cuál es la importancia de la educación ambiental*. Obtenido de Ecologiaverde.com:

[https://www.ecologiaverde.com/cual-es-la-importancia-de-](https://www.ecologiaverde.com/cual-es-la-importancia-de-la-educacion-ambiental-1244.html)

[laeducacion-ambiental-1244.html](https://www.ecologiaverde.com/cual-es-la-importancia-de-la-educacion-ambiental-1244.html)

Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistemas de grelhas*.

Navarro, L. (23 de Abril de 2023). *Arquetipos de marca ¿Cómo usarlos en Storytelling?* Obtenido de

Por contar: <https://porcontar.com/blog/storytelling/arquetipos-marca-storytelling/>

Ochoa Rendon, M. A. (3 de Abril de 2012). *Coleccion de tipografias para comics e historietas*.

Obtenido de Blogspot: [https://adventurgraphics.blogspot.com/2012/04/coleccion-](https://adventurgraphics.blogspot.com/2012/04/coleccion-detipografias-para-comics-e.html?m=1)

[detipografias-para-comics-e.html?m=1](https://adventurgraphics.blogspot.com/2012/04/coleccion-detipografias-para-comics-e.html?m=1)

Onidi, E. (17 de Marzo de 2021). *Las claves del Storytelling*. Obtenido de EMD - Estrategia de

Marketing Digital: <https://estrategiamarketing.digital/claves-del-storytelling/>

Paperline. (18 de Marzo de 2021). *Una guía de tamaños de papel estándar – Artículos de papelería a*

precios asequibles. Obtenido de Paperline: [https://paperlinepaper.com/spanish/una-guiade-](https://paperlinepaper.com/spanish/una-guiade-tamanos-de-papel-estandar/)

[tamanos-de-papel-estandar/](https://paperlinepaper.com/spanish/una-guiade-tamanos-de-papel-estandar/)

Pérez, A. (14 de Junio de 2022). *¿Qué es y cómo crear un storyboard?* Obtenido de ESDESIGN:

[https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-](https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-unstoryboard)

[unstoryboard](https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-unstoryboard)

Piferrer, C., Corcoy Bullich, I., & Pons Tarranzo, J. J. (Septiembre de 2021). *Tipografía*. Obtenido de

Universitat Oberta de Catalunya: <http://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/tipo/es/> Pinterest.

(s.f.). Obtenido de Pinterest: <https://www.pinterest.es/pin/485192559852869070/>

Reis, V. (7 de Octubre de 2022). *Pirâmide de Freytag: definição, exemplos e como usar na escrita*.

Obtenido de Viltoreis: <https://viltoreis.com/piramide-de-freytag/>

Rex, M. (s.f.). *Character design*. Obtenido de Krop:

<https://www.krop.com/rexartwork/#/504107/4118526/>

Rodriguez, D. (5 de Septiembre de 2021). *Color*. Obtenido de Concepto de - Definición de:

<https://conceptodefinicion.de/color/>

Roskell, T. (26 de 10 de 2018). *El uso de retículas en los diseños de impresión*. Obtenido de El Blog de

Pixartprinting: <https://www.pixartprinting.es/blog/reticulas/>

Sanchez, F. (27 de Julio de 2022). *Los tipos de ángulos en fotografía: guía a fondo para conocer cómo*

colocar la cámara para plasmar la realidad. Obtenido de Xataka:

<https://www.xataka.com/fotografia-y-video/tipos-angulos-fotografias-guia-a-fondo-paraplasmar-realidad-diferentes-miradas>

Santaella, J. (2 de Agosto de 2023). *Reciclaje: ¿Qué es y cuál es su vital importancia en la economía?* Obtenido de Economía3: <https://economia3.com/reciclaje-que-es-importancia/>

Santos, D. (20 de Enero de 2023). *Que es una tipografía, para que sirve y que tipos existen.* Obtenido de hubspot.es: <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-tipografia#:~:text=La%20tipograf%C3%ADa%20es%20el%20arte,como%20en%20toda%20la%20p%C3%A1gina.>

Torres, A. (15 de Junio de 2022). *Tipos de planos fotográficos: ¿cuántos existen y cuáles utilizar?* Obtenido de ESDESIGN: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/fotografia/tiposde-planos-fotograficos-cuantos-existen-y-cuales-utilizar>

US EPA. (21 de Julio de 2016). *La importancia de la educación ambiental | US EPA.* Obtenido de US EPA: <https://espanol.epa.gov/espanol/la-importancia-de-la-educacion-ambiental#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20ambiental%20es%20un,para%20mejorar%20el%20medio%20ambiente.>

Vega, B. (Abril de 2012). *Lenguaje Visual Publicitario como Sistema de Comunicación en el Street Art: Creación y Difusión.* Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/96723/bvc1de1.pdf>

Vireira, D. (16 de Agosto de 2021). *¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias.* Obtenido de Rock Content - ES: <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/>

Worth, S. (2 de Enero de 2022). *Instruction: Preston Blair's Advanced Animation Lesson 00 - AnimationResources.org - Serving the Online Animation Community.* Obtenido de AnimationResources.org - Serving the Online Animation Community: <https://animationresources.org/instruction-preston-blairs-advanced-animation/>

Zapatero, N. (2 de Octubre de 2019). *Storytelling o cómo cautivar con historias al público de un evento.* Obtenido de Turiskopio: <https://www.turiskopio.com/storytelling-cautiva-conhistorias-al-publico-de-un-evento/>

ANEXOS**Encuesta sobre un cuento de la incentivación del reciclaje**

1. Edad

2. Sexo

3. ¿Sabes que es la EMAC?

SI

NO

4. ¿Sabes que es reciclar?

SI

NO

5. ¿Sabes las consecuencias de no reciclar?

SI

NO

6. ¿Has visto algún contenido sobre el reciclaje?

SI

NO

7. ¿Qué te gustaría conocer acerca del reciclaje?

Proceso del plástico

Desechos orgánicos

Desechos infecciosos

Proceso del reciclaje

Proceso del papel

8. ¿Como te gustaría conocer más sobre el reciclaje?

Libro

Animación

Cuento

9. ¿Te gusta la idea de un cuento sobre el reciclaje?

SI

NO

10. ¿Qué tipo de personajes prefieres en un cuento?

Animales



Personas



Seres fantásticos



11. ¿Qué animal te gustaría que forme parte de un cuento?

12. ¿Qué tipo de trama te llama más la atención en un cuento?	
<input type="radio"/>	Aventura
<input type="radio"/>	Enseñanzas
<input type="radio"/>	Fantasía
13. ¿Qué tipo de dibujos te gusta en un cuento?	
<input type="radio"/>	Cartoon
<input type="radio"/>	Comic
<input type="radio"/>	Anime
14. ¿Prefieres cuentos cortos o largos?	
<input type="radio"/>	Cortos (menos de 10 páginas)
<input type="radio"/>	Medianos (entre 10 a 20 páginas)
<input type="radio"/>	Largos (más de 20 páginas)
15. ¿Si pudieras nombrar a un personaje de un cuento? ¿Cómo lo llamarías?	

Tabla 4 Modelo de encuesta realizado a los niños

Realizado: Barros, D y Maza, G

Dirigido	Nº	Preguntas
DISEÑADOR	1	¿Cómo cree que el uso de las ilustraciones en un cuento puede contribuir a la concienciación del reciclaje en los niños?
	2	¿Qué importancia le da al aspecto visual de un cuento sobre el reciclaje en cuento a las ilustraciones y el diseño gráfico? ¿Cómo crees que esto influye en la experiencia de los niños al leerlo?

	3	¿Podría compartir su perspectiva sobre cuál sería la forma más efectiva de enseñar a los niños acerca del reciclaje, teniendo en cuenta su nivel de comprensión y participación?
EMAC EP	1	¿Cuáles son los elementos clave que debe tener un cuento infantil sobre el reciclaje para captar la atención de los niños y transmitirles el mensaje de manera clara?
	2	¿Cómo creé que se podría promover la lectura de cuentos sobre el reciclaje entre los niños, tanto en el entorno escolar como en el hogar?
	3	¿podría compartir su perspectiva sobre cuál sería la forma más efectiva de enseñar a los niños acerca del reciclaje, teniendo en cuenta su nivel de comprensión y participación?
	4	¿tiene algún consejo o mensaje para los padres y educadores que desean promover la concientización del reciclaje en los niños?
Docentes Y DIRECTORA	1	¿Cuáles son los desafíos más comunes al educar a los niños sobre el reciclaje?
	2	¿Cuáles son algunas actividades o proyectos prácticos que se pueden realizar para reconocer el mensaje de reciclar?
	3	¿Qué beneficios cree usted que ofrece el uso de cuentas para la constitución del reciclaje?
	4	¿Cómo cree que el uso de las ilustraciones en un cuento puede contribuir a la constitución de los niños?

Tabla 5 Preguntas de la entrevista aplicada a profesionales

Realizado: Barros, D y Maza, G



Imagen 1 Fotografía tomada por Gabriela Maza.

Fuente: Escuela Alfonso María Borrero



Imagen 2 Fotografía tomada por Gabriela Maza.

Fuente: Escuela Alfonso María Borrero



Imagen 3 Fotografía tomada por Dayanna Barros

Fuente: Escuela Alfonso María Borrero



Imagen 4 Fotografía tomada por Dayanna Barros

Fuente: Escuela Alfonso María Borrero

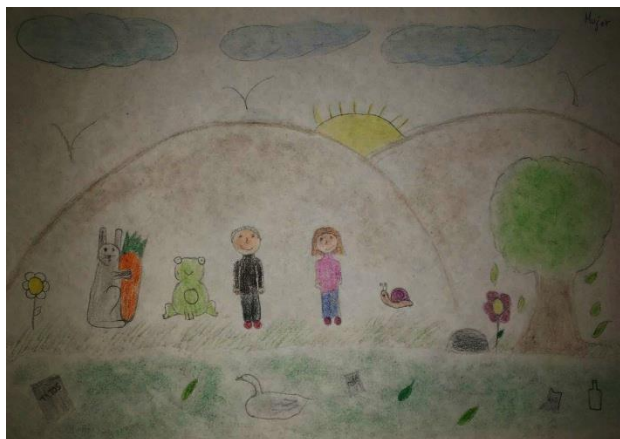


Imagen 5 Fotografía tomada por Dayanna Barros

Fuente: Escuela Alfonso María Borrero