



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD DE  
**DISEÑO**  
**ARQUITECTURA**  
**Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

## **Diseño de un producto editorial para fomentar el hábito de lectura en familia.**

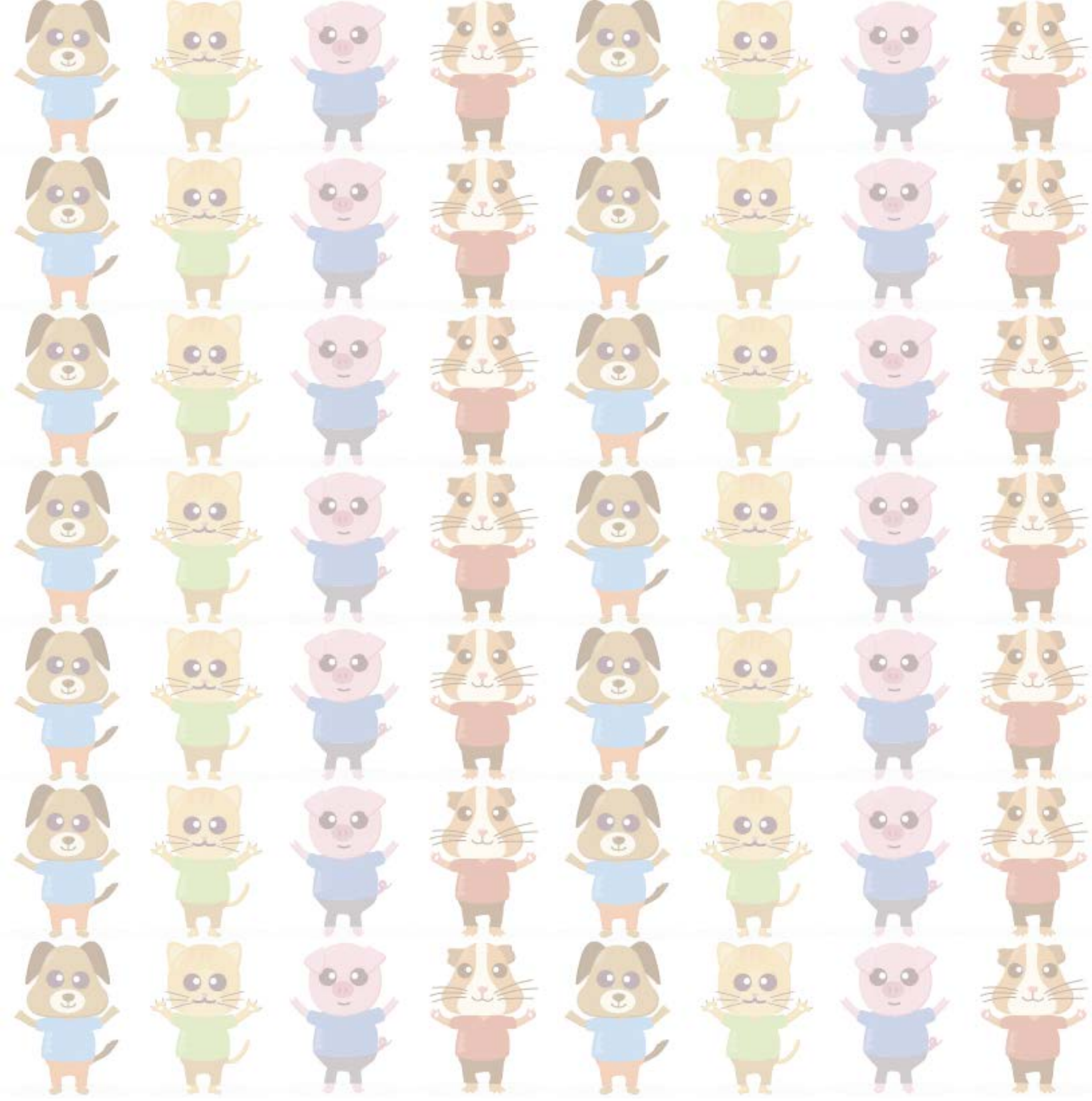
Trabajo de Graduación previo a la  
obtención del título de:  
**DISEÑADOR GRÁFICO**

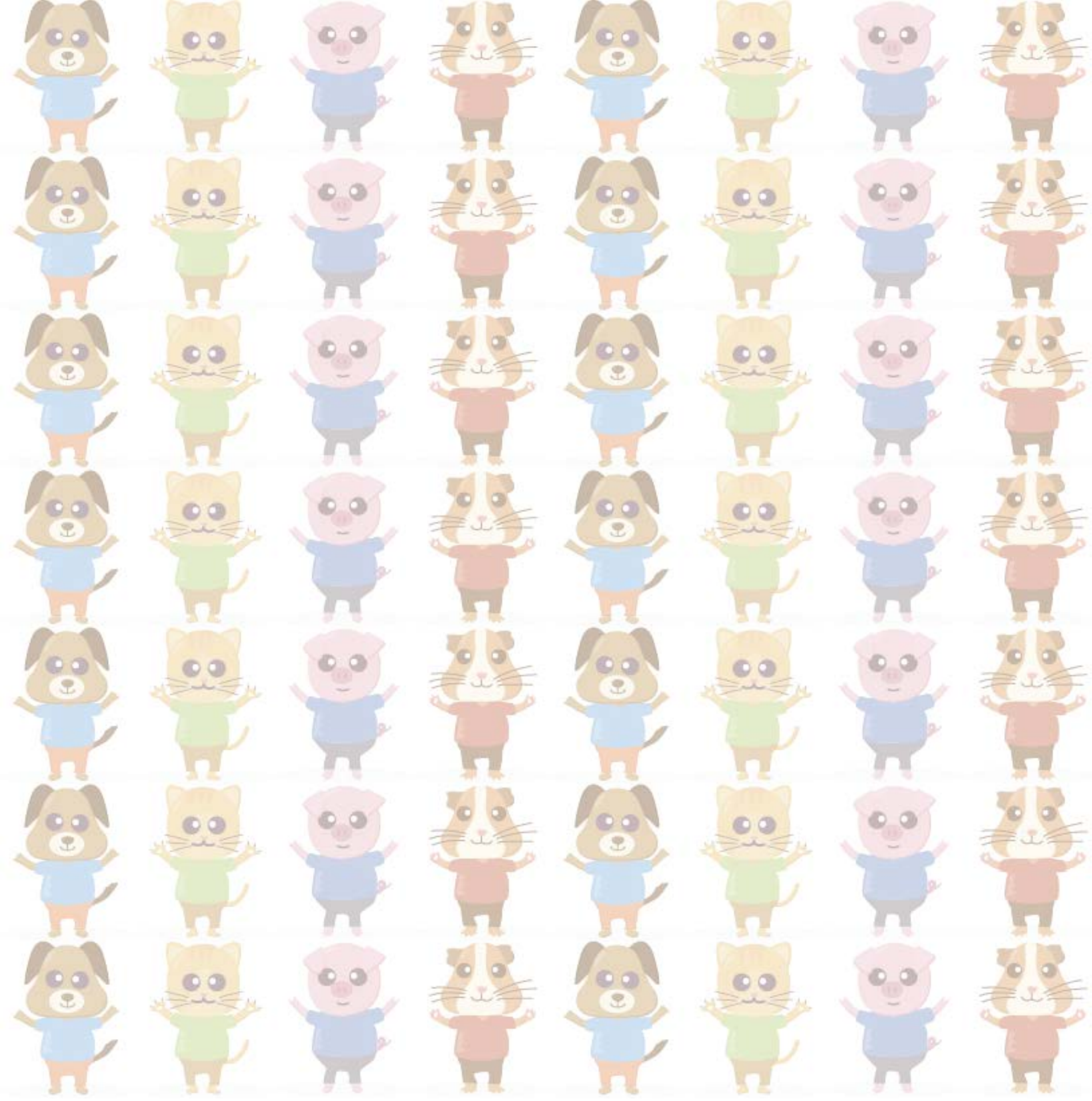
Autor: Edwin Fernando Iñiguez  
Puma

Tutora: Mgt. Anna María Tripaldi  
Proaño. Ph.D

Cuenca - Ecuador  
2023







Este proyecto me lo dedico, porque sé que puedo lograr muchas cosas y sé que cada paso que doy, es para seguir avanzando, una meta cumplida, es el comienzo de otra meta nueva.

# DEDICATORIA



Primero quiero agradecer a Dios, a mis padres que han sido un pilar muy importante en mi vida, a mi esposa, a toda mi familia y a cada uno que aportó para que este proyecto sea posible, a mi tutora que apesar de todo me apoyo, y que hoy gracias a eso, puedo ver una meta cumplida en mi vida.

Gracias a todos.



# AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA .....	2	2.2.2. Ventajas competitivas del producto .....	52
AGRADECIMIENTO .....	3	2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado .....	52
ÍNDICE .....	4	2.2.4 Particularidades del sector.....	52
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	5	2.2.5 Tendencias del mercado.....	52
RESUMEN.....	6	2.2.6 Competencia: directa e indirecta del .....	52
ABSTRACT .....	7	producto .....	52
INTRODUCCIÓN .....	8	2.2.7 Análisis del consumidor .....	53
OBJETIVOS.....	9	2.2.8 Análisis del proceso de compra .....	53
MARCO TEÓRICO.....	11	2.2.9 Análisis del proceso de uso .....	53
1.1 La Lectura .....	13	2.3 Partidos de Diseño .....	54
1.1.1 Hábitos de lectura en el Ecuador .....	14	2.3.1 Partido Formal .....	55
1.1.2 Beneficios de la lectura Padres Hijos .....	15	2.3.2 Partido Funcional.....	55
1.1.3 La Lectura, su importancia en la vida del niño.....	16	2.3.3 Partido Tecnológico .....	55
1.1.4 ¿Qué es Leer?.....	16	2.4 Definición de Contenido.....	56
1.1.5 La importancia de la familia en la lectura .....	18	2.5 Proceso del Diseño .....	56
1.1.6 Leer jugando .....	20	Conclusiones.....	57
1.1.7 Literatura Infantil .....	22	IDEACIÓN .....	59
1.1.8 Libros Infantiles.....	23	3.1 Ideación .....	60
1.2 Diseño Editorial.....	23	3.1.1 Lluvia de ideas.....	60
1.2.1 Cubiertas .....	24	3.1.2 Las diez ideas.....	61
1.2.2 Maquetación y Jerarquía.....	24	3.1.3 Las tres ideas .....	65
1.2.3 Retícula .....	26	3.1.4 Idea Final .....	65
1.2.4 El Párrafo.....	26	DISEÑO.....	67
1.2.5 Encuadernación .....	26	4.1 Bocetación .....	68
1.3 Elementos del Diseño Gráfico .....	27	4.1.1 Bocetación de personajes .....	68
1.3.1 Tipografía .....	27	4.1.2 Bocetación de escenarios .....	74
1.3.2 Imágenes .....	27	4.1.3 Bocetación de datos .....	79
1.3.3 El Color .....	27	4.1.4 Título del libro .....	80
1.3.4 Ilustración Estilo Kawaii.....	28	4.1.5 Portada del libro .....	81
1.4 Diseño interactivo .....	29	4.1.6 Caja del Libro .....	83
1.5 Investigación de Campo .....	30	4.1.7 Instructivos para padres .....	84
1.5.1 Entrevista a Deyli Avendaño, Terapeuta de Lenguaje .....	30	4.1.8 Mockups del producto.....	85
1.5.2 Entrevista a Daniela Abril, Psicóloga .....	31	4.1.9 Validación .....	86
1.6 Análisis de los Homólogos.....	32	Conclusiones y Recomendaciones .....	88
Conclusiones.....	38		
PROGRAMACIÓN .....	41		
2.1 Análisis de usuario.....	42		
2.1.1 Mapa de actores y escenarios .....	42		
2.1.2 Segmentación .....	43		
2.1.3 Mapa de Empatía .....	44		
2.1.4 Persona Design .....	48		
2.2 Brief de Productos Gráficos.....	52		
2.2.1 Breve descripción del producto gráfico.....	52		

# ÍNDICE

Las imágenes, fotos, ilustraciones que no tienen número son de mi propia autoría.

1. <https://aptus.com.ar/wp-content/uploads/2020/02/Edu-7.jpg>
2. Imágenes tomada del archivo: Resultados encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales- EHLPRACC junio 2022
3. Imágenes tomada del archivo: Resultados encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales- EHLPRACC junio 2022
4. Imágenes tomada del archivo: Resultados encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales- EHLPRACC junio 2022
5. <https://cherry-brightspot.s3.amazonaws.com/media/2014/07/02/padre-e-hijo-leyendo.jpg>
6. <https://www.lucaedu.com/wp-content/uploads/2022/11/literatura-infantil.jpg>
7. <https://www.colegium.com/wp-content/uploads/2022/04/Lectura-en-familia-scaled.jpg>
8. <https://www.aspergerparaasperger.org/wp-content/uploads/2022/06/ayudas-para-tu-hijo-asperger-1000x1000.jpg>
9. [https://img.remediosdigitales.com/455bdc/istock-861749996/1366\\_2000.jpg](https://img.remediosdigitales.com/455bdc/istock-861749996/1366_2000.jpg)
10. <https://pekeleke.es/wp-content/uploads/2021/01/mejores-libros-para-ninos-2020.jpg>
11. <https://www.nuevofuturo.org/wp-content/uploads/2019/04/protecci%C3%B3n-social.jpg>
12. [https://www.vibranding.com/wp-content/uploads/2018/07/01-Vibranding\\_TheCapsule\\_DisenoEditorial\\_Bodegon\\_2560.jpg](https://www.vibranding.com/wp-content/uploads/2018/07/01-Vibranding_TheCapsule_DisenoEditorial_Bodegon_2560.jpg)
13. <https://venngage-wordpress.s3.amazonaws.com/uploads/2017/09/hands-people-woman-working.jpg>
14. <https://haberton.com/wp-content/uploads/2022/08/harf.jpg.webp>
15. <https://www.autopista.es/uploads/s/1/11/10/36/82/diversos-estudios-han-brindado-informacion-sobre-el-vinculo-entre-la-personalidad-y-los-colores-favoritos.jpeg>
16. [https://img.freepik.com/free-vector/hand-drawn-kawaii-illustration-set\\_23-2149421254.jpg?w=900&t=st=1684812018~exp=1684812618~hmac=ad13fe45b60a300010cd837ac89f221258fa4516392cf98ce70dcad680daad7c](https://img.freepik.com/free-vector/hand-drawn-kawaii-illustration-set_23-2149421254.jpg?w=900&t=st=1684812018~exp=1684812618~hmac=ad13fe45b60a300010cd837ac89f221258fa4516392cf98ce70dcad680daad7c)
17. <https://i.pinimg.com/736x/b1/07/b6/b107b6ddb9ae4dbef8abcccd94e34.jpg>
18. <https://www.patioeditorial.com/uploads/RESEG229holaspot.jpg>
19. <https://www.patioeditorial.com/uploads/RESEG229holaspot3.jpg>
20. <https://aidamunoz.com/wp-content/uploads/2021/02/coleccion-cucu-tras.png>
21. <https://bigbagteacher.files.wordpress.com/2015/05/cucutras-abierto.jpg>
  
22. [https://i.ytimg.com/vi/\\_aB2EV-p5\\_4/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/_aB2EV-p5_4/maxresdefault.jpg)
23. <https://m.media-amazon.com/images/I/71WEpVCvKXL.jpg>
24. [https://www.edelvives.com/cdn/Uploads/editor/1\\_EDELVIVES/FICHAS\\_LIJ/158619\\_nada\\_asusta\\_2.jpg?1603114489800](https://www.edelvives.com/cdn/Uploads/editor/1_EDELVIVES/FICHAS_LIJ/158619_nada_asusta_2.jpg?1603114489800)
25. [https://cdn.edelvives.es/docs/catalogo/7021/imgs/original/158619\\_Cub\\_NadaAsusta\\_EvWeb.jpg](https://cdn.edelvives.es/docs/catalogo/7021/imgs/original/158619_Cub_NadaAsusta_EvWeb.jpg)
26. <https://m.media-amazon.com/images/I/91z5zoU5tAL.jpg>
27. [https://cuentosquecontarcom.files.wordpress.com/2019/11/img\\_1433.jpg](https://cuentosquecontarcom.files.wordpress.com/2019/11/img_1433.jpg)
28. [https://img.remediosdigitales.com/ae2bbc/1366\\_2000---2021-07-06t134731.322/500\\_500.jpeg](https://img.remediosdigitales.com/ae2bbc/1366_2000---2021-07-06t134731.322/500_500.jpeg)
29. <https://colegiolospinos.ec/wp-content/uploads/2020/09/imagen-nota-tips-nin%CC%83os-durante-la-cuarentena-1024x576.jpg>
30. <https://agraria.pe/imgs/a/lx/mas-de-817-mil-productores-se-dedican-a-la-crianza-de-cuy-en-29605.jpg>
31. [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRWWeHGUVcxRXNhJ2XlsS9VJjO\\_n-dMeZTAKYPcCGp-BQAJ1ahc](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRWWeHGUVcxRXNhJ2XlsS9VJjO_n-dMeZTAKYPcCGp-BQAJ1ahc)
32. <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRFsAViXlgi0IH9Q6XFicJtGCjJehmBLZ3GRoSbTQTQrLpYhwtl>
33. <https://cdn.dogsplanet.com/wp-content/uploads/2019/10/raza-de-perro-schnauzer.jpg.webp>
34. <https://www.valenciadedonjuan.es/wp-content/uploads/2022/07/Valencia-De-Don-Juan-Parques-Y-Jardines-Vallezate-1200x797@2x.jpg>
35. <https://cdn-3.expansion.mx/dims4/default/a0f404e/2147483647/strip/true/crop/1290x812+0+0/resize/1200x755!/format/webp/quality/60/?url=https%3A%2F%2Fcdn-3.expansion.mx%2F7d%2F29%2Fcd8c7dc744ada9615fcf392d831a%2Fistock-913869814.jpg>
36. <https://us.123rf.com/450wm/astragal/astragal1301/astragal130100011/17180562-sala-de-estar-con-sof%C3%A1-rosa-cerca-de-las-ventanas.jpg?ver=6>
37. [https://1.bp.blogspot.com/-s33QBDNDGpw/TrmYBbQUKQI/AAAAAAAAAAtc/tuSHVP4mDxs/w1200-h630-p-k-no-nu/aula\\_primaria.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-s33QBDNDGpw/TrmYBbQUKQI/AAAAAAAAAAtc/tuSHVP4mDxs/w1200-h630-p-k-no-nu/aula_primaria.jpg)
38. [https://elcomercio.pe/resizer/zJMqjSfzFLPxini7PWcn67sEGfo=/1200x675/smart/filters:format\(jpeg\):quality\(75\)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/elcomercio/2SGPKJXXGZGUBF3DNMGTN6V25U.jpg](https://elcomercio.pe/resizer/zJMqjSfzFLPxini7PWcn67sEGfo=/1200x675/smart/filters:format(jpeg):quality(75)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/elcomercio/2SGPKJXXGZGUBF3DNMGTN6V25U.jpg)
39. [https://static.wikia.nocookie.net/vivanco/images/a/a1/Granja\\_Chocolito.jpg/revision/latest?cb=20200425160458&path-prefix=es](https://static.wikia.nocookie.net/vivanco/images/a/a1/Granja_Chocolito.jpg/revision/latest?cb=20200425160458&path-prefix=es)

# ÍNDICE DE IMÁGENES

Este trabajo propone el diseño de un producto editorial (libro) orientado a fomentar el hábito de la lectura en niñas y niños. Comienza con el análisis de la problemática del consumo lector en el Ecuador, el rol del entorno familiar para la enseñanza/aprendizaje de la lectura y el juego como actividad lúdica en la adquisición de nuevos conocimientos en la infancia. Posteriormente se plantea el diseño de un cuento interactivo en la categoría libro-objeto, que permite fortalecer el lazo entre padres e hijos a través de la lectura conjunto, el incremento de hábitos lectores y el desarrollo de la imaginación.

Palabras clave: Lectura, Enseñanza - Aprendizaje, Literatura Infantil, Libro-objeto, Producto Gráfico.

# RESUMEN







Design of an editorial product to promote family reading habit

This work proposes the design of an editorial product (book) aimed at promoting the habit of reading in girls and boys. It begins with the analysis of the problem of reading consumption in Ecuador, the role of the family environment for the teaching/learning of reading and play as a playful activity in the acquisition of new knowledge in childhood. Subsequently, the design of an interactive story is raised in the book-object category, which allows strengthening the loop between parents and children through joint reading, the increase in reading habits and the development of the imagination.

Keywords: Reading, Teaching - Learning, Book - Object, Editorial Design.

# ABSTRACT

El problema de la falta de lectura en niños, no solo se debe a que el niño no quiera hacerlo, gran parte del aprendizaje y enseñanza no recae en los docentes, sino en sus padres quienes son de quién aprenden todo en sus primeros años de vida y con quienes tienen un vínculo emocional que es de suma importancia para el niño, también la tecnología ha ido desplazando al libro en material impreso, lo que ha provocado que muchos niños desde temprana edad, no lean y tengan problemas de lectura, el diseño es una herramienta que ayuda y facilita a que el niño aprenda a leer y forme un hábito lector y a los padres a que se relacionen más con sus hijos, es por eso que como objetivo me planteo fomentar el hábito de la lectura en niños y niñas, mediante el diseño de un producto editorial interactivo a través de la interrelación con sus padres. Temas como diseño editorial, tipografía, color, son importantes en la realización de este proyecto, sin dejar de lado el tema de la problemática, la falta de lectura, beneficios de leer, la importancia del aprendizaje del niño, que nos ayuda a entender de mejor manera el tema tratado, como resultados esperados es que los padres tomen conciencia de la importancia de la lectura en los niños desde edad temprana y dediquen mas tiempo en la enseñanza de sus hijos, mediante el diseño editorial de un libro interactivo que ellos lo usen junto con sus hijos, un libro que haga crecer su imaginación y desarrolle en él un hábito lector desde niño.

# INTRODUCCIÓN





## **Objetivo General**

Fomentar el hábito de la lectura en niños y niñas, a través de un producto gráfico que genere la interacción y relación padres-hijos.

## **Objetivos Específicos**


- Identificar estrategias adecuadas para fomentar la lectura en niños.
- Identificar procesos analógicos de interacción en medios editoriales
- Diseñar un sistema de productos editoriales interactivos orientados a fomentar el hábito de lectura de los niños a través de la interrelación con sus padres.

# **OBJETIVOS**

# 1

**CAPÍTULO**

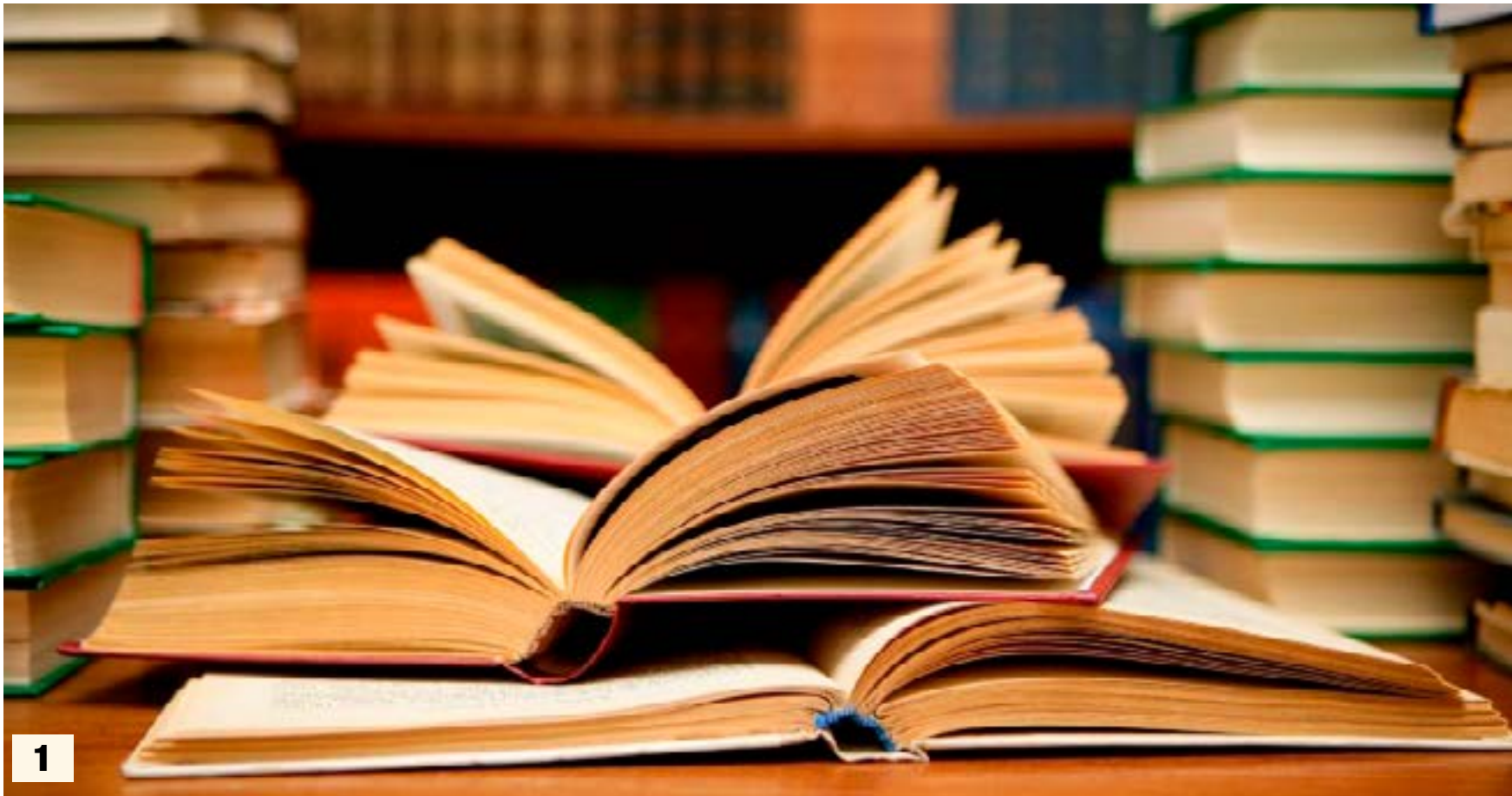
# MARCO TEÓRICO



Saber leer es ser capaz de transformar un mensaje escrito en un mensaje sonoro, siguiendo ciertas leyes muy precisas, es comprender el contenido del mensaje escrito, es ser capaz de juzgar y apreciar el valor estético.

Gaston Mialaret





## 1.1 La Lectura

De acuerdo a la definición del Diccionario de lectura y términos afines, la lectura es un proceso complejo, multidimensional, que implica diversos niveles que actúan entre sí, de la conducta propositiva, a medida que el lector trata de discernir el significado de lo que el autor ha escrito.

Refiriéndose a la lectura, los autores Silvana Salazar y Dante Ponce explican que “el acto de leer, en un sentido riguroso es construir por sí mismo el sentido de un mensaje, que puede estar plasmado en un soporte físico o inmaterial” (Salazar et al, 1999, p.3). Los autores aclaran que no sólo se leen libros, sino que su significado se amplía al ámbito de las imágenes, gestos, paisajes naturales y hechos sociales.

El acto de la lectura aporta conocimientos previos, establece hipótesis y las verifica, elabora inferencias para comprender lo que se sugiere, para finalmente construir significados posibles. De acuerdo con esto, la lectura no sólo depende de la de-

construcción del texto, sino que involucra al lector, sus saberes, su visión de mundo, adaptándola al contexto en que se lee.

Por ello, la lectura comprende el funcionamiento de varias habilidades mentales al unísono como sugiere Santiago, Castillo & Ruíz, (2005). “La lectura es comprender, y este acto implica el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: predecir, inferir, analizar y sintetizar” (Durango, 2015, p.1).

En esta misma línea, según Pineda y Lemus (2002), “la lectura es un proceso complejo, multidimensional que implica diversos niveles que actúan entre sí, de la conducta propositiva, a medida que el lector trata de discernir el significado de lo que el autor ha escrito” (Ponte Velásquez E.T, 2017, p.7).

Según Goodman (1966) la lectura se podría definir como un juego de adivinanzas psicolingüísticas, es decir, es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en continuas trans-acciones.

Salazar y Ponce explican que la actividad lectora, en el aspecto físico y mental, supone la correcta ejecución de cuatro procesos: el perceptivo, basado en el dominio de las reglas y convenciones de lo escrito; el proceso léxico, que es los conceptos de la memoria o bagaje cultural y vivencial, denominado también conocimiento previo; el proceso sintáctico, que analiza las palabras agrupadas en frases y oraciones determinando su función gramatical, y, el proceso semántico, que descubre y construye el mensaje y lo incorpora a la memoria del individuo.

Por lo tanto, la importancia de la lectura en todos los procesos educativos de los niños y niñas es un factor básico para el desarrollo y adquisición de conocimientos. En diversas teorías los diferentes estudios sobre lenguaje corroboran la importancia de la lectura en todos los niveles de aprendizaje.

Esto es lo que Umberto Eco llama el principio de cooperación del lector: “leer no es un acto neutral, pues entre lector y texto se establecen una serie de relaciones complejas y de estrategias es que muchas veces modifican sensiblemente la naturaleza misma del lector” (Rodríguez et al, 2003, p.9).

La lectura “Significa el encuentro entre el texto y el lector, se refiere a la lectura como escuchar a los demás, tener en cuenta sus palabras y relacionarlas con nuestros propios miedos, deseos, recuerdos, dudas, esperanzas, necesidades y conocimientos. A medida que el lector asocia las palabras de otros con su propio ser, construye nuevos significados en lo que escucha, recrea lo que escucha y crea ideas e imágenes propias. Estas ideas son novedosas pero tienen un origen claro. Se originan exactamente de lo que el creador escribió y el lector puede darles nueva vida al recrearlos” (Chapela, 2011, p.11).

### 1.1.1 Hábitos de lectura en el Ecuador

De acuerdo a un estudio del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, CERLALC UNESCO, en 2012 cerca de la mitad de la población de la región se declara no lectora de libros. “La falta de tiempo y el desinterés por la lectura son las razones más frecuentes con las cuales se justifique el comportamiento no lector. Esto contrasta con las tendencias en el uso del tiempo libre: en el casi todos los países analizados las actividades principales en que se ocupa el tiempo libre están relacionadas con los medios audiovisuales”.

En el Ecuador, resultados de la encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales, realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio en el 2021, enfocada a medir los hábitos lectores, prácticas y consumos culturales en la población ecuatoriana se aplicó en una muestra de 15.492 viviendas en 23 provincias, a excepción de la región Insular de Galápagos. Conforme la descripción de este estudio, Ecuador es uno de los pocos países de la región que no contaba con una encuesta realizada a los hogares para indagar y determinar los consumos culturales de la población.

Uno de los resultados más relevantes que arrojó el estudio establece que en el país el 7,4% de los ecuatorianos, es decir más de un millón de personas, no lee en ningún formato. En el área urbana las personas que no leen representan un 6,5%, y en las áreas rurales asciende al 9,5%.

Así mismo, de manera general los ecuatorianos leen un libro completo al año y hasta 2 libros de forma incompleta por año.

Uno de los indicadores de mayor importancia para medir el desarrollo lector de una población es el consumo promedio de libros al año. En este sentido, de acuerdo al estudio del CERLALC en 2012, los países que encabezan la lista con más libros leídos al año por habitante es Chile y Argentina con 5.4% y 4.6% de libros leídos al año. Esto en comparación con el estudio realizado en el Ecuador que data de 2021 (luego de 9 años) es significativamente menor al promedio de Latinoamérica.

Estos factores son de vital importancia en el análisis de los hábitos lectores para comprender el fenómeno que hay atrás del impulso a la lectura con el fin de fomentar políticas públicas que permitan incrementar la lectura en la región.

Algunos resultados de la encuesta se refieren en el siguiente apartado:







Como se puede observar en las estadísticas las niñas y niños entre 5 y 11 años tienen un tiempo estimado de lectura de 8 horas con mayor frecuencia en la escuela. La preferencia de los niños y niñas entre 5 y 11 años, es la lectura de historietas de temática infantil, superhéroes o aventuras en un 22,6%, en relación a los niños entre 12 y 17 años que prefieren las revistas.

Un dato para resaltar es que los padres de los niños entre 5 y 11 años, son un incentivo a la lectura del hogar en un 86.9% de los casos. Además, el 60% de este grupo está interesado en la lectura de cuentos, fenómeno que se repite en el grupo de niños entre 12 y 17 años, por lo que se infiere la preferencia de los infantes por este tipo de productos gráficos.

Respecto a los soportes para la lectura, los digitales vienen ganando espacio, aunque todavía representan un pequeño porcentaje en cuanto a los libros físicos; esta situación puede estar influenciada por la inexistente oferta de dispositivos de lectura y por la necesidad de una más amplia oferta editorial en este tipo de soporte.

## 1.1.2 Beneficios de la lectura Padres Hijos

El primer contacto de las niñas y niños con los libros se presenta desde antes de nacer o desde la cuna, cuando el niño escucha sus primeras canciones transmitidas de generación en generación, por madres y abuelas.

García, (2008) afirma que “el ambiente familiar es el conjunto de relaciones que se establecen entre los miembros de la familia que comparten el mismo espacio. Cada familia vive y participa en estas relaciones de una manera particular, de ahí que cada uno desarrolle unas peculiaridades propias que le diferencian de otras familias” (Rivera, 2013, p.11).

Por ello, los padres como núcleo del desarrollo del infante tienen un importante rol de gran influencia en el comportamiento de los hijos y este comportamiento es aprendido en la familia.

Según un estudio del Ministerio de Educación del Ecuador, (2019) la lectura entre padres e hijos posee las siguientes características:

“Fortalece las relaciones entre niños y padres. Desarrolla procesos cognitivos, el lenguaje y el vocabulario, elementos que le permitirán facilitar el trabajo intelectual y académico a lo largo de su vida. Proporciona a los niños y adolescentes una herramienta de recreación y aprendizaje a través de cuentos, historietas, leyendas, mitos, relatos, revistas, cómics, periódicos, textos de entretenimiento, etc. Desarrollan la habilidad de escuchar, aumentando la capacidad de atención y concentración”.

De igual forma Quiroz, (2010), en su artículo: Cómo fomentar el hábito de lectura, recomienda que los padres escojan libros para sus hijos de acuerdo a la edad, con textos cortos, letras grandes, lenguaje que los niños comprendan y que sean ilustrados; así mismo, aconseja aprovechar la hora de dormir para leer juntos y formular preguntas con relación al texto, además de explicar fragmentos y resolver las preguntas respecto a dudas sobre las historias.

La conformación de una generación de niñas y niños lectores depende de los refuerzos positivos que los menores reciben en la casa y la escuela. Por ejemplo, el niño seguiría siendo un buen lector si los adultos que lo rodean alimentaran su entusiasmo y le acompañaran en su esfuerzo, sin convertir la lectura en una dura tarea lo que debería ser considerada como un placer.



5

### 1.1.3 La Lectura, su importancia en la vida del niño

Los niños desde muy pequeños participan de la literatura como juego, diversión y entretenimiento a través de la literatura se transmite la cultura, saberes, historia, música, arte, psicología, sociología, entre otros.

En este sentido, es oportuno mencionar a Rodríguez (1991) quien señala que “el niño desde su nacimiento está expuesto a productos literarios que su cultura le propone para diversos fines y a través de distintos medios como la televisión, radio, cine, entre otros” (Escalante et al, 2008, p.670).

Conforme lo establece el estudio del Ministerio de Educación (2019), el mismo hecho de exponer a las niñas y niños desde edades tempranas al contacto con los libros y darles la oportunidad de ampliar sus modalidades lectoras, es un paso importante para desarrollar el gusto por la lectura, que es una de las ocupaciones más productivas. De esta manera, es positivo que desde pequeños les encante la lectura y puedan iniciarse

no sólo en un gran mundo lleno de aventuras, sino también un boleto que les permita entenderse y tener mejores oportunidades en el futuro.

Estas ideas se complementan con Puerta, Gutiérrez y Ball (2006) quienes afirman que “la literatura proporciona a los niños conocimiento, placer y gratificación, es una experiencia enriquecedora que les brinda oportunidad de compartir sentimientos, significados y demás construcciones en función de sus necesidades e intereses particulares” (Escalante et al, 2008, p.670).

### 1.1.4 ¿Qué es Leer?

Etimológicamente la palabra leer, según lo establece el Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana, del autor Joan Corominas (1987) viene del latín legere. Aunque es imposible fijar con exactitud la creación de una palabra, existen datos que permiten asegurar que, durante la Edad Media, en el año 1140 ya estaba en circulación la palabra leer, en epopeyas como El Cantar del Mío Cid.



6

Otras concepciones generales de la palabra leer significa situar el sentido de la visión frente a un grupo de palabras para decodificar el mensaje que nos quiere dar; sin embargo, leer y la lectura posee un significado más profundo y transformador de la sociedad.

La lectura es una actividad humana que, por un lado, requiere un aprendizaje durante los primeros años de la vida estudiantil y se lleva a cabo constantemente a un nivel más o menos alto y, por otro lado, implica una obligación social que nos permite comunicarnos y convivir a nuestro alrededor debido a la tasa de analfabetismo insuficiente y políticamente incorrecta en una sociedad altamente educada.

Además de ser una práctica imprescindible en la sociedad de la que formamos parte, descifrar el código de la lengua, el hábito de la lectura se adquiere con voluntad, tiempo y dedicación. Según Isabel Borda, "leer es el resultado de un proceso gradual, a veces de lento descubrimiento de todo el complejo mundo de significaciones, esfuerzos y posibilidades que trae consigo". (Borda, 2006. p. 25).

Tenemos que tener en cuenta que los niños al aprender a leer lo hacen por medio de imágenes, como explica Barrera (1996) "el niño ve imágenes constantemente y aprende pronto a relacionarlas. Después, la imagen se convierte en lenguaje al mismo tiempo que el niño comienza a captar la palabra hablada. Y, sin más, se inicia en el proceso de identificación e imaginación, es decir aprende a "leer" signos antes de conocer las letras y el alfabeto."(p.2)

Podemos decir que para que un niño se interese por un libro debemos tener en cuenta que las imágenes o ilustraciones deben tener prioridad sobre el texto, para que así la lectura se vuelva interesante para el niño.

Como señala el libro Literatura infantil: nuevas lecturas, nuevos lectores (2007): "Para la formación del lector es esencial considerar, desde el principio, el tipo de textos que servirán de base y referencia y ponerlos en correlación con las peculiaridades del lector (intereses, conocimientos, competencias fines e intenciones).

Es importante acoplar cada libro con cada persona según sus gustos y preferencias para conseguir éxito y persuadir a que logren tener una motivación lectora, allí surge entonces



7

la emergencia de comenzar a crear avances específicos que logren accionar en cada persona la capacidad por aprender y motivarse a realizar métodos propios o conocidos a través de la educación y comenzar a crear hábitos por toda clase de Cultura en especial por la lectura.

### 1.1.5 La importancia de la familia en la lectura

Hernández (2003), explica que la familia es el conjunto humano más importante en la vida del hombre. El hombre vive en familia, en la que nace, y posteriormente, la que él mismo crea.

La oportunidad de enseñar a leer a los niños inicia en el hogar ya que la familia es el primer núcleo donde los más pequeños aprenden con tranquilidad, estabilidad y confianza en sí mismos y se desarrollan emocional, social y espiritualmente.

Otra definición es la dada por Arés, P. (1990) quien plantea que "la familia son todas aquellas personas que cohabitan bajo un mismo techo, unidos por constantes espacios temporales. Esta

definición enfatiza en el marco de referencia medio ambiental más próximo a la persona, denominado en términos populares como el hogar" (Calzadilla, 2018, p. 3)

La neurociencia revela las enormes posibilidades de aprendizaje y desarrollo del niño en las edades iniciales, exponiendo la necesidad de potenciar al máximo el rol de los padres y la escuela, en la dirección pedagógica de las niñas y niños para el desarrollo del cerebro humano.

Mirtha (2002), comenta que la familia, es la primera escuela ya que ha tenido una función educativa que es objeto de mucho interés para la Psicología y la Pedagogía general y, en especial, para los estudiosos de la educación y del desarrollo del niño en los seis primeros años de vida.

Engless (2005), expone que uno de los derechos esenciales de los niños es recibir la atención adecuada que les asegure su pleno desarrollo psicológico, social y psicosocial, aparte de adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para su integración social.

Por lo tanto, para que el ambiente familiar influya correctamente en los niños que viven en ella, es importante que los padres hagan presencia, autoridad participativa, intención del servicio, trato positivo, amor y tiempo de calidad en la convivencia.

En términos pedagógicos, "educar correctamente al niño requiere que desde muy temprana edad se le enseñen ciertas normas y hábitos de vida que aseguren un ajuste social y la salud física y mental" (Lozano, 2005, p.1).

Duque (2005), define la lectura como un proceso cognoscitivo complejo que tiene como componentes fundamentales el conocimiento de la lengua y el conocimiento de la cultura.

Por el conocimiento de la lengua se les asignan significados conceptuales a palabras, oraciones, secuencias de oraciones, párrafos, fragmentos y textos, en especial los significados implícitos y las formas retóricas.

Como expresa Borda, "Ni la escuela puede en rigor ofrecer una práctica de lectura propia de la familia, ni esta última puede reemplazar a la escuela." (Borda, 2006, p. 42)

El núcleo familiar debe tener cuidado en querer obligar o exigir al niño o niña que lea todo tipo de escritos, pues esto le provoca que el niño rechace lo que le dan para que lea, debe proponérselo como una actividad no como una obligación del estudiante, y para lograrlo deben estar presentes, esto lo incentiva a leer, ya sea cuentos, libros, revistas, periódicos o algo que le interese, fomenta el hábito de la lectura, así como un tiempo valioso entre adultos a cargo de los niños.





9

### 1.1.6 Leer jugando

El juego es una actividad fundamental e importante dentro del desarrollo y adquisición de conocimientos del niño, por esta razón los libros deben ser parte de su mundo lúdico, no debe surgir el miedo o el rechazo, por el contrario, los libros deben ser vistos como otro juguete más y que los niños inmediatamente, puedan explotar su imaginación.

Huizinga (1984) sostiene que "el juego es más viejo que la cultura y excede al ser humano, ya que los animales también juegan. De allí el nombre que propone: Homo ludens, un término que subraya que el juego es inherente a la vida social" (Maina, 2017, p.8).


Siguiendo el camino del psicoanálisis, la autora Arminda Aberastury señala que "por medio del juego el niño puede exteriorizar sus angustias, miedos y conflictos para poder dominarlos mediante la acción" (Mori, 2026, p.14). Es decir, es una forma de expresar aquellas escenas conflictivas de su vida; el niño no solo juega por placer sino también es un

modo de autoafirmación que le permite ver hacia la autonomía, elaborar las pérdidas y reencontrarse con sus sustitutos desde el crecimiento hacia la adultez.

La literatura, como parte de la cultura y como ejercicio de la imaginación, contiene una dimensión relacionada al juego: se trata del «proceso de satisfacción estética, donde la ficción es capaz de todo si antes consigue gustarnos como ficción (Schaeffer, 2002, p. 312).

La relación entre el libro y el juego funciona muy bien cuando los lectores colaboran activamente, por ejemplo: coloreando, desplegando, tabulando, desplazando y encontrando nuevos caminos. El apego positivo del libro al mundo lúdico de los niños puede generar jugosos beneficios porque adquieren no solo conocimientos prácticos y útiles, sino también un camino hacia la superación personal, la imaginación y el razonamiento.

"Hoy en día los niños no crecen ya dentro de los límites de seguridad que ofrece una extensa familia o una comunidad perfectamente integrada. Por ello es importante, incluso más que en la época en que se inventaron los cuentos de hadas,



Leer. Esa posibilidad de compartir lo que puede ofrecer un texto cuando es leído por alguien con emoción, con cariño y disposición, es el mejor camino para formar lectores.

GIARDINELLI, 2006

proporcionar al niño actual imágenes de héroes que deben surgir al mundo real por sí mismos y que, aun ignorando originalmente las cosas fundamentales, encuentren en el mundo un lugar seguro, siguiendo su camino con una profunda confianza interior” (Bettelheim, 1994, p. 15).

Por ello, los juegos constituyen una estrategia central para el desarrollo intelectual motor y afectivo de los niños. A través de ello, los niños aprenden a dominar y conocer la realidad de su alrededor, a conectarse con la naturaleza, a expresar sus sentimientos y aumentar su rango de atención.

A través de la lectura de padres a hijos a través del juego, las niñas y niños expanden su imaginación y vocabulario, así como descubrir las reglas de lenguaje.

### 1.1.7 Literatura Infantil

La literatura infantil nació de las tradiciones orales, de los juegos de palabras como los trabalenguas, las adivinanzas, las canciones que se han ido transmitiendo de generación en generación y que continuamente se acompañan con alegría para entretener. Varias tribus proyectaron sus historias en cuentos de hadas clásicos: mitos y leyendas con explicaciones sobre la vida, sobre el universo, sobre quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos.

Juan Cervera, en 1984, afirmó que en la literatura infantil “se integran todas las manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con la finalidad artística o lúdica interesa al niño a la niña” (Molina, 2008, p.1).

La literatura infantil tomó forma a partir del siglo XVII, cuando Charles Perrault y los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm compusieron los cuentos de hadas “Blancanieves”, “Caperucita Roja”. “Cenicienta”, “Hansel y Gretel”. “El gato con botas” y otros son considerados tradicionales en los círculos literarios infantiles, porque contienen un famoso ingenio extraordinario y demuestran valores humanos globales (Montoya, 2003, p. 5).

A través de la literatura los niños y niñas conocen la vida, la historia, la geografía y fomentan los vínculos afectivos. La literatura infantil ayuda al niño a estructurar su pensamiento poniéndolo en contacto con problemas protagonizados por otros niños o por animales o seres fantásticos dándoles la oportunidad de aprender y aplicar modelo de identificación del problema y la búsqueda de posibles soluciones.







11

La literatura infantil actual no se rige por el adoctrinamiento estudiantil ni por reglas de conducta moral, se ha convertido en un medio para que los niños conozcan la fantasía y el esparcimiento lúdico dentro de su entorno cognitivo, afectivo y lingüístico: se les otorga a los infantes el valor que se merecen en el entorno social con derecho a ser respetado y protegido.

### 1.1.8 Libros Infantiles

No es de extrañar que a muchos niños en estos días les cueste digerir un libro lleno de palabras, aunque el autor tuviera buenas intenciones, las ilustraciones e imágenes desarrollan la curiosidad y la imaginación, y al mismo tiempo te permite comprender y entender el texto. “En una época televisiva, cuando la imagen y en general los medios audiovisuales se imponen. La ilustración cobra súbita importancia en el buen libro para niños. El adulto puede perdonar un libro sin imágenes, pero el niño no” (Peña, 1994, p 28).

Los libros infantiles ofrecen modelos de conducta de lo positivo y negativo, a través de la identificación con personajes de los cuentos algunos especialistas indican que la literatura influye en el desarrollo lingüístico, afectivo - emotivo, desarrollo moral, el desarrollo social, la creatividad, el desarrollo físico y la transmisión de valores.

La literatura infantil ha evolucionado con el tiempo, es por eso que cada año el mercado editorial produce miles de libros infantiles, muchos a color e ilustrados con una amplia variedad de técnicas. Los libros infantiles se diferencian de otros libros por tres razones principalmente: la forma de aproximación al texto, la ilustración o el diseño y el lector.

### 1.2 Diseño Editorial

El diseño editorial es muy versátil, puede informar, entretener, comunicar, enseñar o combinar diferentes puntos. Por lo general, el escrito va acompañado de imágenes, pero en ocasiones se pueden encontrar por separado. El diseñador debe tener empatía con el lector, debe entregar un producto que esté al alcance y necesidades del cliente.

Una vez utilizado en el medio editorial, el diseño puede cumplir diferentes funciones, ilustrando contenidos, dando expresión

y personalidad, atrayendo y reteniendo la atención del lector o estructurando claramente el material. "Todos estos objetivos deben estar establecidos y ejecutados de manera coherente para crear un producto final amigable, efectivo o informativo" (Zapaterra. 2008. p.6).

### 1.2.1 Cubiertas

En los manuscritos no existían las portadas y su introducción se produce algunos años después de la invención de la imprenta, lo señala Alfred W. Pollard en 1981, en el trabajo "Last words on history the title-page", según se recoge en el libro "La portada en el libro impreso español", de Mónica Morato Jiménez (2013).

En el mismo libro, se menciona que en 1993 Hipólito Escolar señala en su Historia Universal del Libro, que "las portadas surgen primero con la intención de proteger el texto, y después para la identificación y promoción del libro" (Morato, 2013, p.19). Actualmente, la portada de un libro es lo primero que ve el lector, es como su carta de recomendación, si un lector se siente atraído por la portada, es seguro que quiere leer ese libro, si no es una buena portada, el lector se salta ese título y no lo lee, demostrando lo fundamental que es que una portada esté bien hecha, así interesa a más lectores.


### 1.2.2 Maquetación y Jerarquía

La maquetación se refiere a ordenar y diseñar visualmente el contenido de un libro, esto significa elegir cómo estarán colocados los elementos, su prioridad, la distribución de las imágenes, la tipografía y el diseño de la página en sí.

Según Bhaskaran (2006), la maquetación de una publicación indica dónde se encuentra el contenido (texto y/o imágenes) y cómo estos recursos se relacionan entre sí y con la publicación en su conjunto. Los diseños pueden cambiar por completo la forma en que se ven y leen las publicaciones. [...].

Por su parte, define a la Jerarquía como los diferentes estilos tipográficos que usan los diseñadores para guiar al lector a través del diseño. "En general, cuanto mayor y más dominante sea el componente, mayor será su posición en la jerarquía", (Bhaskaran, 2006. p.60).





El buen diseño consiste en conseguir el equilibrio correcto entre ambos, o sea, diseñar una potente maquetación y una estructura jerárquica clara que facilite la orientación en la publicación, y que sea de fácil lectura y agradable a la vista.

Lakshmi Bhaskaran



### 1.2.3 Retícula

La retícula es una de las herramientas más importantes en el diseño editorial. Vale la pena dedicar tiempo y esfuerzo para asegurarse que está bien desde el principio, ya que una retícula bien planificada puede ahorrar mucho trabajo posterior [...] el uso de una retícula es una de las maneras más efectivas de organizar una gran cantidad de información en una página y asegurar una coherencia visual en la publicación (Bhaskaran, 2006. p.64).

### 1.2.4 El Párrafo

El párrafo es una unidad integral con suficiente desarrollo para sobresalir del resto del discurso. Sin embargo, si pudiéramos desentrañar un excelente párrafo, tal vez llegaríamos a una palabra o morfema capaz de condensar el significado de cada caso, sería posible resumirlo en una frase. (Jorge de Buen, 2000).

A la hora de crear libros para niños hay que tener en cuenta que a los 5 años todavía están aprendiendo y los párrafos deben ser cortos para que enseguida se adapten mejor y aprendan a leer.

### 1.2.5 Encuadernación

El proceso de encuadernación implica el montaje físico de una publicación a partir de hojas de papel sueltas. La forma en que se encuaderna una publicación puede tener un impacto dramático en su apariencia y funcionalidad. Hay varias opciones de encuadernación que el diseñador puede elegir al planificar una publicación. (Bhaskaran, 2006, pág. 84)





## 1.3 Elementos del Diseño Gráfico

### 1.3.1 Tipografía

La tipografía es una herramienta muy poderosa en el diseño editorial y no se debe subestimar su capacidad para transformar las publicaciones. Por cierto, las publicaciones hermosas se han desarrollado sólo a través del poder de la tipografía. (Bhaskaran, 2006. p.69)

Según Raymarie Acevedo (2013). Sugiere que elegir un tipo de letra requiere saber cuál es el mensaje que desea transmitir. La votación por letras es una de las dos posibilidades más relevantes que se pueden ejecutar a la hora de diseñar un libro. Necesitas una buena tipografía que influya en los niños pequeños, pero debes ser inteligente al elegir. Incluso los tipos de letra que contienen diseños o guiones no deben usarse para escribir dentro del libro. Porque necesitan ser claros y legibles. Las fuentes Script se utilizan principalmente para portadas porque captan la atención de los niños.

### 1.3.2 Imágenes

Las imágenes juegan un papel fundamental en la identidad visual de cualquier publicación; Tienen el potencial de transformar drásticamente su apariencia estética, como un factor menor en un tipo de letra principal y como una fuerza impulsora en el diseño general. La forma en que se utilizan las imágenes en las publicaciones depende de una serie de componentes, como: quién es el grupo objetivo de la publicación o qué funciones tendrán estas imágenes. (Bhaskaran, 2006, pág. 74)

### 1.3.3 El Color

Es una de las herramientas más relevantes del diseñador gráfico, se puede utilizar para comunicar muchas emociones y sentimientos para llamar rápidamente la atención [..] El color se puede utilizar de diversas maneras en el campo del diseño editorial. Ya sea que desee llamar la atención, enfatizar información específica o evocar una cierta actitud emocional, el color puede ayudar. Puede usar un sistema de codificación por colores para ayudar al lector a navegar a través de una publicación o para acomodar diferentes tipos de información. (Bhaskaran, 2006, pág. 80)



### 1.3.4 Ilustración Estilo Kawaii

“Traducción literal de la palabra hay varias, pero ninguna es exacta, por mucho que las palabras “lindo y tierno” vengan a nuestra mente cuando intentamos explicarlo. Es una expresión más que un concepto, un uso del vocablo para resaltar las características de lo que así denominamos, para resaltar las características que asociamos con dicha palabra.” (Herrera, J, 2018, p13)

Lo tierno y lindo que caracteriza a este estilo es importante a la hora de diseñar los personajes, ya que lo que se pretende es llamar la atención del niño, un personaje con las características de este estilo, provocará que los niños se adueñen del personaje y lo adoren.



## 1.4 Diseño interactivo

Los vertiginosos avances tecnológicos que la humanidad ha experimentado durante los últimos años, han dado como resultado el apareamiento de nuevas tecnologías, dispositivos, aplicativos y distintas formas interactuar entre las máquinas y los seres humanos.

Esto en términos tecnológicos ha dado como resultado el apareamiento de la disciplina conocida como diseño interactivo, que estudia la interacción que existe entre una persona y un sistema, así como los mecanismos como se da dicha interacción.

Según el investigador ecuatoriano Juan Manuel Arguello Espinoza, en su artículo titulado Diseño Interactivo, "el diseño interactivo es un concepto más amplio: cubre la interacción entre el usuario y el sistema, pero principalmente estudia cómo se produce dicha interacción. De acuerdo con lo publicado en IxD Consultant Blog2, éste se refiere a cómo la información fluye desde el usuario hacia el objeto o el sistema y cómo responde el objeto o el sistema a dicha acción del usuario".

Aubia (2015) explica que "el diseño interactivo debe proponer herramientas para que el producto o aplicación permita al cliente realizar actividades o navegar entre contenidos" (p. 343), es decir es la búsqueda de soluciones para que el cliente pueda interactuar con el contenido de forma natural.

La interactividad ocurre cuando el emisor y el cliente se unen, tiene una importancia monumental y participa en el proceso de comunicación. En cuanto al diseño, es un campo que si bien ha tomado fuerza gracias a la revolución digital, ha estado presente en varias ramas de la misma y en la actualidad es casi difícil pensar en productos de diseño que no tuvieran elementos implícitos o explícitos en problema de interactividad.



17

## 1.5 Investigación de Campo

### 1.5.1 Entrevista a Deyli Avendaño, Terapeuta de Lenguaje

El proceso de lectura empieza desde los 6 o 7 años de edad, si bien es cierto antes de esa edad se trabaja con cuentos en donde las imágenes tienen mucho que ver en la enseñanza del niño, ya que ellos son completamente visuales, los problemas de lectura se dan por muchos factores entre los cuales, la falta de atención por parte de los padres a los niños, tenemos que entender que los padres son importantes en la enseñanza de los niños, y si ellos presentarán problemas de lectura, sería más importante la presencia de los padres.

Que los niños fomenten un hábito lector es de suma importancia, porque esto les ayuda en su vida diaria, y ayudarlos a crear este hábito es la mejor manera de formar mejores estudiantes.

Como terapeuta de lenguaje ha visto como han aumentado los casos y su labor es ayudar a cada uno de esos niños para que logren hablar mejor y puedan desenvolverse mejor en su vida diaria.





### 1.5.2 Entrevista a Daniela Abril, Psicóloga

Como psicóloga ella trabaja con problemas emocionales y psicológicos en niños, el problema común para estos casos es la falta de un vínculo padre e hijo desde temprana edad, esto provoca que el niño o niña que no ha creado un vínculo con cualquiera de sus padres tenga estos problemas emocionales y esto hace que el aprendizaje se vuelva difícil, tenemos que entender que el niño se vuelve inseguro o tenga miedo de hacer algo cuando no tiene ese vínculo con sus padres, los padres tienen que volverse su lugar seguro para sus hijos, así el niño va a poder desenvolverse con seguridad en cualquier etapa de su vida, es importante que el padre cuando enseñe sea paciente y que lo haga de forma suave mostrándole que no va a ser regañado o no van a tratarlo mal, esto provoca en el niño miedo y desinterés para aprender. Deben también dejar que el niño se desenvuelva solo, no darle haciendo todo, dejar que se exprese y mostrarle que si se equivoca en algo no pasa nada, pero mostrarle que se tiene que esforzar más para hacerlo mejor.

Como Psicóloga lo que trata de hacer es que los padres entiendan, que cuando un niño tiene problemas en sus estudios o en su vida diaria, es porque hay un problema emocional y deben darle la importancia que necesita e intervenir de forma inmediata.



## 1.6 Análisis de los Homólogos

**Hola Spot**  
**Erik Hill**  
**Patio Editorial**



### Forma

Es un libro en formato cuadrado con colores primarios y secundarios, con tipografía serif, es un libro interactivo donde la ilustración y la cromática son los elementos más importantes y después la tipografía. Tiene un troquel en forma circular de donde sale un títere.

### Función

Su función es que el adulto use el títere para leer la historia a los niños, haciendo que gran parte de la lectura sea dirigida por el adulto, y el niño tendrá que ir interactuando y contestando las preguntas que Spot el perro títere le irá haciendo en el transcurso de la historia.

### Tecnología

Los Software que se usaron son indesign, ilustrador, impresión digital, y troquelado, se usa papeles rígidos.

Este homólogo resulta interesante por su forma de interactuar con los niños y porque necesita de los padres para poder seguir la lectura, puedo ver como es importante que un libro de este tipo necesita no solo del niño sino de sus padres para poder usarlo de mejor manera.

## Colección “Cucú-tras” Editorial SM (+2 años)



### Forma

Es una colección de libros, pasta dura, cada uno con un color diferente, colores primarios y secundarios son los que se usaron para las portadas de cada libro, usan una tipografía sans serif, formato rectangular vertical.

### Función

Su función es que cada niño descubra cada animal que va viendo, que sepa como es el nombre y sus características, el niño levanta las solapas y va descubriendo los diferentes animales que se esconden detrás de estas. El niño aprende más sobre animales y también como se escribe cada nombre de cada animal.

### Tecnología

Se usa Illustrator para elaborar las ilustraciones de los



personajes, y troquelado para los cortes de las solapas. Se usa un papel de gramaje alto, para que sea resistente.

Este homólogo nos muestra como los animales pueden ser personajes muy importantes en un cuento, los animales permiten que el niño o niña se identifiquen con ellos.

**“Todos bostezan”**  
**Anita Bijsterbosch,**  
**Editorial Combel (+2 años)**



**Forma**

Es un libro en formato cuadrado con tapa dura y sus hojas interiores son hojas rígidas, tiene solapas y usa colores pasteles, ilustraciones y mezcla las tipografías serif y san serif

**Función**

Es un libro muy sencillo pero que es un buen reto llegar a leerlo sin bostezar ni una vez. Es ideal para leer antes de ir a dormir y con él podemos introducir el vocabulario de muchos animales e incluso añadir sus sonidos.

**Tecnología**

Usa Ilustrador y adobe Indesign, tiene la cubierta tapa dura.

Al igual que los otros homólogos el uso de animales como personajes, es común pero recomendable para que los niños puedan identificarse con ellos.



**“¡Nada me asusta!”**  
**Mandy Archer y Chris Jevons**  
**ed. Edelvives (+2 años)**



**Forma**

Su formato es cuadrado y su tipografía es serif, usa ilustraciones y tiene colores sombríos, tonos azules y verdes, tiene pasta dura y solapas.

**Función**

Vamos siguiendo la historia del gato Coco por su paseo por todas las estancias de la casa, mientras nos explica que nada de nada le puede asustar, ni ruidos extraños, ni arañas, ni ojos que lo miran inquietantes desde las esquinas. Al levantar las pestañas descubriremos un sinfín de personajes tiernos y también parte del texto del libro. Como es un libro para niños de más de dos años los padres tienen que interactuar con ellos y leerlos y así seguir la trama de la historia.

**Tecnología**

Este libro usa ilustraciones digitales y colores sombríos, ya que se trata de un cuento de misterio. Usa adobe Indesign e Illustrator.



**Anatomía**  
**Hélène Druvert y Jean-Claude Druvert**  
**Editorial Maeva Youngs (+8 años)**



**Forma**

Es un libro formato rectangular vertical, pasta dura, tiene unas hojas troqueladas y en las otras solapas, los colores que usa para este libro son tonos pasteles y suaves para los fondos y para cada ilustración o dibujo usa colores vivos, como el rojo, amarillo, la tipografía que se usa en este libro es una sans serif.

**Función**

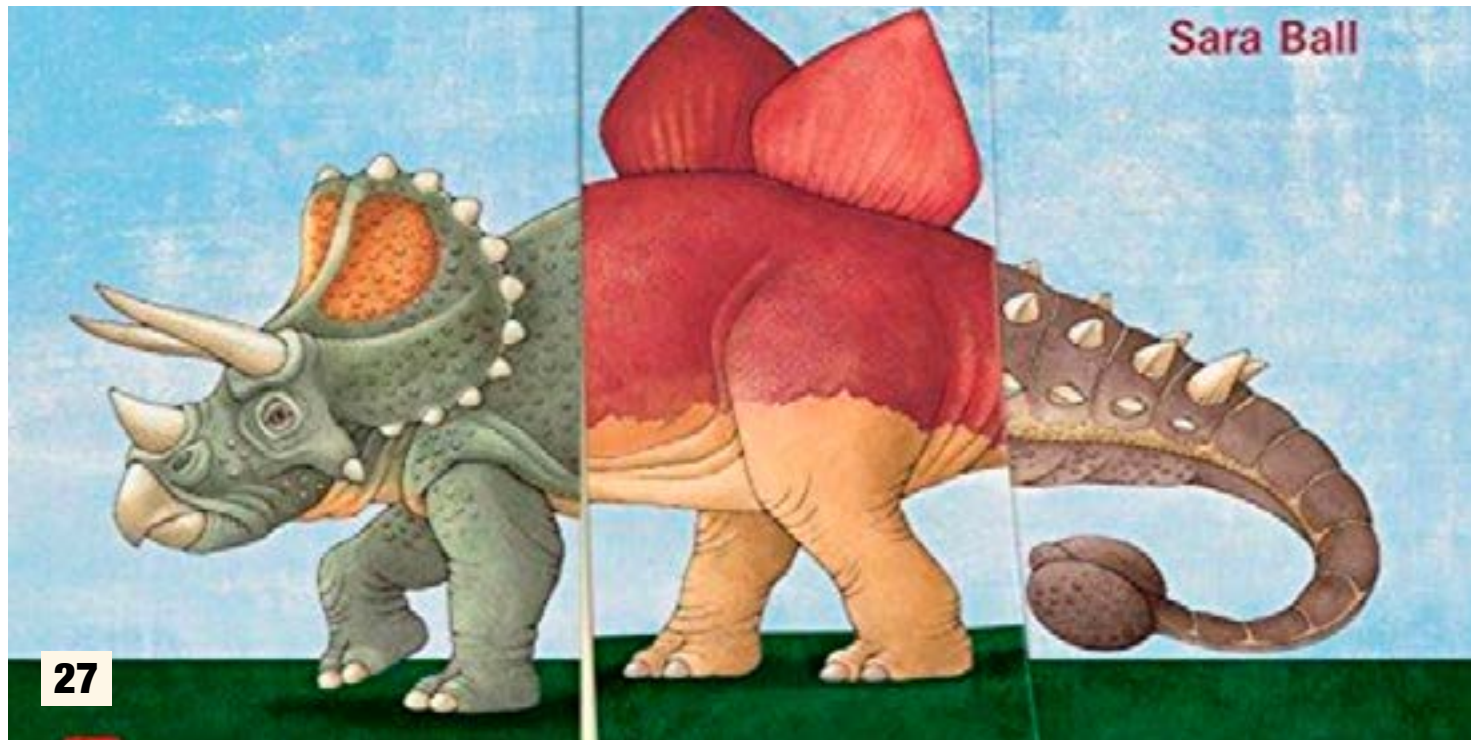
Es uno de los libros informativos o de conocimientos más bonito y espectacular que se ha visto en mucho tiempo. Con unas ilustraciones troqueladas y un montón de solapas para descubrir todas las partes y órganos del cuerpo humano de manera rigurosa pero tremendamente amena. Un libro único, para adentrarnos en los rincones del organismo humano y aprender sobre los misterios de la anatomía, es un libro que hace que el

niño tenga más interés en aprender ya que la manera de abordar el tema es más divertida que solo leer y ver imágenes.

**Tecnología**

Uso del troquel y programas para ilustrar tales como ilustrador, photoshop o sketchbook, para crear ilustraciones digitales espectaculares.

**Los combisaurios” y “El combibestiaro”**  
**Sara Ball**  
**Editorial SM**



**Forma**

Este libro tiene la pasta dura y sus hojas interiores también son gruesas, ya que el uso de este se puede deteriorar con el tiempo por ser un libro donde se manipula mucho las hojas interiores, cada hoja esta dividida en tres partes lo cual permite al usuario usar cualquiera de estas tres partes para combinarlas. El formato es rectangular horizontal.

**Función**

Descubrir todo sobre los dinosaurios y los animales pero también para jugar a hacer combinaciones locas con ellos pues cada página (y con ella cada animal o dinosaurio) está dividida en tres: cabeza, cuerpo y cola, de manera que combinando las solapas podemos crear nuevos y sorprendentes animales con nombres de lo más raros, esto hará que cada niño tenga

mas creatividad e imaginación para crear nuevas cosas.

**Tecnología**

Adobe Ilustrador e Indesign, troquelado

Lo interesante de este libro es la forma en que se puede imaginar varios dinosaurios con tan solo mover las hojas, permitiendo que el niño imagine nuevas formas de animales y nuevos nombres.

# Conclusiones

En conclusión, cada homólogo que ha sido analizado, se puede observar que este tipo de libros (interactivos), son un material de mucho interés en los niños y niñas, les gusta usar con mucha más frecuencia, ya que su función no solo es la de leer, sino que puedan divertirse mientras lo hacen, puedo decir que este tipo de libros son los mejores a la hora de leer, que un libro que no es interactivo.

Es de suma importancia la intervención de los padres en la enseñanza de los hijos, ya que esto marcará su vida para siempre, el apoyo y enseñanza de los padres, hace que el niño tenga la confianza para desenvolverse en su vida diaria, porque esto le da la seguridad que el necesita.

Los libros, cuentos y productos editoriales interactivos para niños, siempre tienen que ser resistentes, sus páginas y portada deben ser de cartón para que dure más, ya que los niños tienden a usar el producto sin mucho cuidado, llegando a maltratar el producto, es por eso la importancia de un

material resistente a la hora de crear libros infantiles.

La tipografía debe ser tal y como la que les enseñan en los primeros años de vida escolar, ya que pueden confundirse a la hora de aprender antes de entrar a la escuela, es por eso que se recomienda uso de tipografía san serif.

A los niños le atrae el color y las imágenes, es importante usar de manera correcta estos dos elementos, estos pueden hacer que el niño le interese o no, lo que ve.

Para diseñar un libro para niños debemos tomar en cuenta muchos aspectos y características que este debe tener, sin dejar de lado, la importancia que tiene el que los padres se involucren más en la educación y formación de sus hijos.

Los temas de los libros deben ser interesantes y sobre todo un tema en donde el niño tenga que interactuar.

Un libro debe ser un juego que permita al niño, no solo aprender sino divertirse.







**CAPÍTULO**

# PROGRAMACIÓN

## 2.1 Análisis de usuario

### 2.1.1 Mapa de actores y escenarios

Como principales actores tenemos a los niños, a los cuales se les introducirá en la lectura para que así formen un hábito lector desde temprana edad. Y como actores secundarios tenemos a los padres, los familiares del niño, docentes, terapeutas y psicólogos, quienes son los que se relacionan con los niños en diferentes espacios de su vida cotidiana.

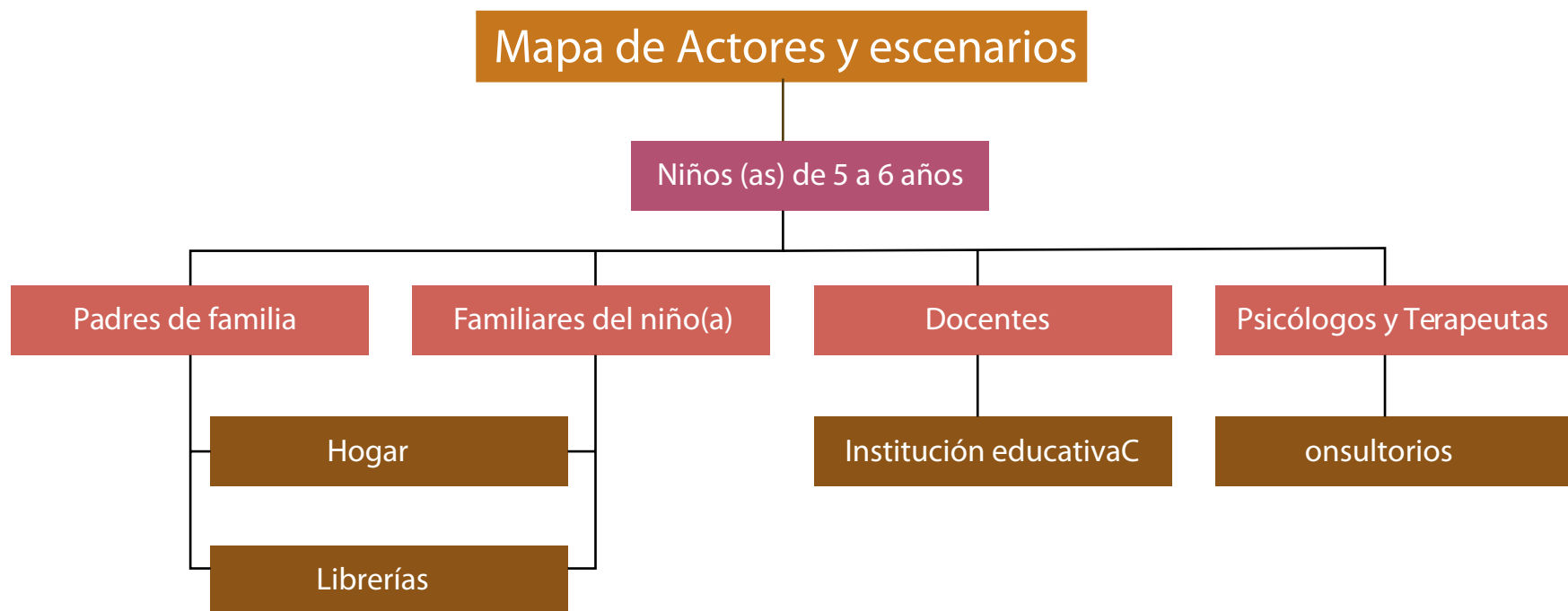
Como escenarios tenemos los siguientes:

El hogar, que es el lugar donde el niño se relaciona con los padres y con sus familiares.

Las librerías, donde los niños pueden ver e incluso leer los libros

y si le gusta pedir a sus padres o familiares que se los compre. Instituciones Educativas, tales como la escuela los centros de educación inicial, incluso guarderías, aquí los docentes son los encargados de guiar al niño en la lectura.

Consultorios, cuando los niños presentan problemas de lectura o en su aprendizaje los terapeutas y psicólogos intervienen para ayudarlos a que ese problema se resuelva. Ahora se mostrará un cuadro de mapas y escenarios.



## 2.1.2 Segmentación

Como el público meta tenemos a los niños y a los padres de estos niños, padres de clase social media, sociables, con estilo de vida sociable, de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, de la zona urbana, con hijos de 5 a 6 años, esta segmentación se presenta en las siguientes imágenes.

Esta segmentación nos ayuda a crear un mapa de empatía con el que se puede saber más del target al cual me estoy dirigiendo y sobre el usuario del libro.

### Niños



**28**

**GEOGRÁFICO**  
*País:* Ecuador  
*Ciudad:* Cuenca  
*Zona:* Urbana

**DEMOGRÁFICO**  
*Edad:* niños de 5 a 6 años.  
*Sexo:* Masculino y femenino  
*Ingresos:* N/A.  
*Estado Civil:* N/A.  
*Ocupación:* N/A.  
*Educación:* Preescolar y Escolar.  
*Nivel Social:* medio.  
*Origen Étnico:* Mestizo.  
*Religión:* Cualquiera.

**PSICOGRÁFICA**  
*Personalidad:* Extrovertido, sociable  
*Estilo de vida:* Activo  
*Gustos personales:* Pintar, dibujar, jugar

**CONDUCTUAL**  
*Beneficio Buscado:* Aprender y divertirse.  
*Decisión de compra:* dependen de sus padres.  
*Riesgo Percibido:* Que no usen con frecuencia lo que se les compra.  
*Expectativas:* que sus padres compartan más tiempo con ellos.

### Padres



**29**

**GEOGRÁFICO**  
*País:* Ecuador  
*Ciudad:* Cuenca  
*Zona:* Urbana

**DEMOGRÁFICO**  
*Edad:* Padres de 26 a 36 años  
*Sexo:* Masculino y femenino  
*Ingresos:* medio  
*Estado Civil:* Cualquiera.  
*Ocupación:* Trabajadores y amas de casa  
*Educación:* Cualquiera  
*Nivel Social:* medio.  
*Origen Étnico:* Mestizo.  
*Religión:* Cualquiera.

**PSICOGRÁFICA**  
*Personalidad:* Extrovertido, sociable.  
*Estilo de vida:* Activo y saludable.  
*Gustos personales:* Compartir en familia, leer y hacer ejercicio.

**CONDUCTUAL**  
*Beneficio Buscado:* que sus hijos aprendan y su nivel académico sea mejor.  
*Decisión de compra:* si le sirve, si se lo recomiendan y es bueno lo compran  
*Riesgo Percibido:* que no lo usen y sea otro libro que va a quedar tirado en un rincón.  
*Expectativas:* que en verdad les sirva y ver que el niño comienza a interesarse más por la lectura

### 2.1.3 Mapa de Empatía

Después de segmentar el mercado, se creó un mapa de empatía para conocer un poco más sobre el target a cual me voy a dirigir. En mi caso los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, de la ciudad de Cuenca, al igual que los padres, de estos niños y niñas.

En este cuadro tomanos en cuenta lo que piensan, sienten, lo que oyen, ven, dicen y hacen, al igual los esfuerzos y resultados esperados, se realizaron los mapas de empatía de un niño, de una niña, de una mamá y un papá.



### ¿Qué piensa y siente?

Los libros que son Interactivos son los que más le gusta.  
Poder jugar con un libro es divertido.



Miguel  
niño de 6 años de edad

### ¿Qué Ve?

Ve que otros niños se divierten.  
Ve que es divertido.

### ¿Qué Oye?

Sus padres le dicen que es divertido.  
Sus tías le dicen que es bueno para que aprenda y sea más inteligente.  
Sus maestros le dicen que así será más inteligente y es bueno para su aprendizaje.

### ¿Qué dice y hace?

Inmediatamente que recibe, deja de un lado lo que tiene y lo empieza a explorar y a usar.

### Esfuerzos

No quiere que le quiten su dispositivo por comenzar a usar el libro.  
Los recursos económicos de sus padres no permiten adquirir muchos libros de este tipo.

### Resultados

No solo es un libro, es un juguete más.  
Comenzará a interesarse en la lectura.  
Dejará de lado los dispositivos (celular, tablet, tv, etc) ya que el uso continuo de estos hará que termine teniendo más interés en la lectura que en usar un dispositivo.

### ¿Qué piensa y siente?

Que es un buen recurso para el aprendizaje de los niños.  
Que sus hijos se beneficiarán de esto.



Jenny  
Madre de Abigail

### ¿Qué Oye?

Que los niños necesitan usar más libros y menos dispositivos electrónicos.  
Que libros así son muy buenos para los niños.  
Que la lectura ayuda al niño a ser mejor académicamente

### ¿Qué Ve?

Que otros niños leen mejor.  
Que tienen buena memoria.  
Que los niños hablan mucho mejor.

### ¿Qué dice y hace?

Busca libros que piensa que le gustará al niño, según su propio criterio.  
Busca material que pueda ayudar a su hijo.  
Trata de buscar ayuda profesional como un terapeuta de lenguaje o psicólogo.

### Esfuerzos

Piensan que el gasto sería innecesario.  
Los libros tienen un costo mayor y adquirir mucho de estos libros no está en su presupuesto.

### Resultados

Tendrían un material de aprendizaje para el niño.  
Se dará cuenta de que la inversión valió la pena.  
Probar algo nuevo será algo bueno para el niño.  
La relación con su hija mejorará



### ¿Qué piensa y siente?

Que divertirse mientras aprendo es beneficioso para el niño.  
Que todo esto puede ayudar a su hijo.



Germán  
Padre de Miguel

### ¿Qué Oye?

Que los niños no necesitan usar tecnología.  
Que un niño necesita divertirse y mejor si al hacerlo juega.

### ¿Qué Ve?

Que otros niños mejoran su rendimiento y aprenden más rápido.  
Que tienen buena memoria.

### ¿Qué dice y hace?

Busca material interactivo como libros que le puedan ayudar a practicar la lectura y también a divertirse.

### Esfuerzos

Piensan en el costo, pero sabe lo importante que es un material así, por como ayuda al niño.

### Resultados

Al ser muy bueno para la enseñanza y el aprendizaje, sabe que no ha sido un gasto en vano.  
Su hijo tendrá mejores oportunidades.

## 2.1.4 Persona Design

Luego de tener segmentado el mercado, y realizar el mapa de empatía se pudo crear la persona design, con la que vamos a guiarnos para crear nuestro diseño final.

La persona design nos dá una información más minimizada de cada público, la información que se presenta aquí, es su nombre, características sobre ellos, tales cómo su edad, su género, etc, intereses y objetivos.

A continuación se muestra cada cuadro de la persona design y una breve descripción de cada uno.

## Abigail

Abigail es una niña de 5 años que estudia en una escuela particular, tiene a su papá, a su mamá, y un hermano mayor y su mascota es un perrito, vive en la ciudad de Cuenca, es una niña extrovertida, le gusta ver videos en internet, pintar y jugar con sus juguetes, tiene algunos libros que le gusta usar, en los cuales puede usar pinturas o marcadores, libros interactivos que puedan ser también un juego al momento de usarlos.



# ABIGAIL

## NIÑA

---

### ACERCA DE ELLA

EDAD: 5 Años  
GÉNERO: Femenino  
FAMILIA: Padres, hermano, perro  
UBICACIÓN: Cuenca, Ecuador

---

### INTERESES

Le gusta jugar con sus juguetes, también le gusta pintar y dibujar, le gusta leer y que le lean cuentos que tengan muchas imágenes.

---

### OBJETIVOS

Aprender haciendo lo que le gusta  
Divertirse mientras aprende.  
Ser una buena estudiante.  
Ser una buena hija

### CARACTERÍSTICAS

Capacidad de atención:

Literatura:

Imaginación:

Fluidez Digital:

Social:

## Miguel

Miguel es un niño de 6 años que estudia en una escuela particular, tiene a su papá, a su mamá, y una hermana menor y su mascota es un perrito, vive en la ciudad de Cuenca, es un niño divertido, le gusta jugar fútbol con sus amigos, es dedicado en su escuela, aprende rápido y le gusta que al aprender sea divertido, disfruta de jugar mucho, usa el celular de vez en cuando, cuando sus papás se lo permiten, pero sus padres intentan que el uso de este sea menor y prefieren que se divierta de otra manera.



# MIGUEL

## NIÑO

### ACERCA DE EL

**EDAD:** 6 Años  
**GÉNERO:** Masculino  
**FAMILIA:** Padres, Hermana, perro  
**UBICACIÓN:** Cuenca, Ecuador

### INTERESES

Le gusta jugar fútbol, y divertirse con sus amigos, le gusta leer y aprender mientras se divierte .

### OBJETIVOS

Aprender haciendo lo que le gusta.  
Divertirse mientras aprende.  
Ser un buen estudiante.

### CARACTERÍSTICAS

Capacidad de atención:	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Literatura:	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Imaginación	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Fluidez Digital:	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Social:	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

## Jenny

Jenny es una mujer de 34 años casada, es abogada pero no ejerce, tiene 2 hijos y se dedica a ellos constantemente, los apoya en la educación ayudándoles con sus deberes, trabajos y también les apoya en la lectura, le gusta leer y dedica un poco de su tiempo en hacerlo.



# JENNY

## ADULTO

### ACERCA DE ELLA

**EDAD:** 34 Años  
**GÉNERO:** Femenino  
**EMPLEO:** Abogada (no ejerce)  
**FAMILIA:** Casada, 2 hijos, perro  
**UBICACIÓN:** Cuenca, Ecuador

### INTERESES

Poder ejercer su profesión, mientras tanto quiere dedicar ese tiempo para ayudar a sus hijos, cuidarlos y ser participe de sus educación, le gusta la lectura aunque lee poco sabe lo importante y beneficioso que esta es y por eso motiva a sus hijos a leer, y así ellos dejen de lado los dispositivos.

### CARACTERÍSTICAS



### OBJETIVOS

Que los hijos tengan mejores habilidades lectoras.  
Que al usar mas los libros dejen de lado los dispositivos.  
Poder ver el crecimiento y logros de sus hijos en sus vidas.

## Germán

Germán es un hombre de 36 años, Ingeniero, deportista, le gusta mucho el ejercicio, salir con sus amigos y familia, cuando tiene la oportunidad les lee a sus hijos y practica la lectura con ellos, ama a su familia y cree muy importante la educación en sus hijos, así lograrán tener un mejor futuro y oportunidades cuando sean adultos.



# GERMÁN

## ADULTO

### ACERCA DE EL

**EDAD:** 36 Años  
**GÉNERO:** Masculino  
**EMPLEO:** Ingeniero  
**FAMILIA:** Casado, 2 hijos, perro  
**UBICACIÓN:** Cuenca, Ecuador

### INTERESES

Hacer deporte, le gusta usar mucho las bicicletas, jugar fútbol y hacer ejercicio, salir a divertirse con sus amigos y su esposa, salir a jugar con sus hijos, lee en sus tiempos libres y le gusta practicar la lectura con sus hijos.

### OBJETIVOS

Que los hijos tengan mejores habilidades lectoras.  
Que sus hijos puedan divertirse.  
Poder ver el crecimiento y logros de sus hijos en sus vidas.

### CARACTERÍSTICAS

Logros:	██████████
Crecimiento:	██████████
Imaginación:	██████████
Fluidez Digital:	██████████
Social:	██████████

## **2.2 Brief de Productos Gráficos**

### **2.2.1 Breve descripción del producto gráfico**

Es un cuento interactivo donde el niño se sumergirá en la historia y al explorar cada parte interactiva del libro querrá seguir leyéndolo, los padres serán también participes en el cuento ya que deberán ayudarlo mientras leen el libro. Esto creará una relación padre hijo, y al mismo tiempo el niño se interesará más en la lectura y creará un hábito lector.

### **2.2.2. Ventajas competitivas del producto**

El libro interactivo pretende no solo introducir a los niños en el mundo de la lectura y crear en ellos un hábito lector, sino también fortalecer la relación padres e hijos, no será un libro que el niño lo use solo, sino acompañado de un adulto en este caso sus padres. El libro fortalecerá esa relación y los niños tendrán más interés ya que la que la persona que los motiva son sus padres.

### **2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado**

El producto es nuevo, aunque existen productos similares que permiten que el niño interactúe, este producto motiva a que los padres intervengan más en la enseñanza de sus hijos, se pretende que su uso sea continuo, ya que el libro se lo podrá usar más de una vez, se vuelve una herramienta de enseñanza para que los padres la usen con sus hijos y así crear interés en la lectura y un hábito lector en ellos.

### **2.2.4 Particularidades del sector**

En este país hay mercado para los libros y las librerías. Por eso si bien hay cadenas o librerías que cierran, automáticamente hay alguien más que ocupa ese nicho de mercado, pese a que las condiciones no son la mejores ya sea por un tema de acceso por precios, por una barrera comercial, por limitaciones en el centro comercial y también por la ausencia de importantes sellos editoriales, porque tal vez no ven al país como un potencial cliente o un gran consumidor de lectura.

### **2.2.5 Tendencias del mercado**

Las tendencias de hoy en día, apuntan a lo virtual, lo digital, pero gracias a los booksinfluencers quienes son los aliados cruciales para editores, escritores y campañas de fomento y divulgación de la lectura, estos influencers hablan de lecturas, de libros impresos, de volver a conectarse con sus cinco sentidos poder sentir el papel, olerlo, verlo, tocarlo vivir la experiencia de sentir en tus manos el libro, pasar cada una de sus páginas y tener una experiencia más real, que solo verlo en una pantalla, si bien es cierto lo digital ha ido desplazando de a poco a lo analógico, con la llegada del audiolibro y su objetivo por conquistar el mercado y a los lectores. La realidad es que el formato no termina de despegar con el éxito esperado. “Desde 2022 intenta aumentar su penetración en el mercado a través de alianzas con el podcast, con resultados que aún no se conocen. Las tendencias en lo que se refiere a literatura infantil no han cambiado, ya que son muy atractivos para los lectores por sus diseños y temáticas”. (Manrique, W, 2023)

### **2.2.6 Competencia: directa e indirecta del producto**

Como competidores directos existen varios libros interactivos, libros que usan tecnología como lápices que emiten sonidos, libros con personajes conocidos tales como personajes de Disney, o de series muy conocidas por niños, y como competencia indirecta serían los dispositivos tales como la televisión, tabletas y principalmente los celulares que hoy en día muchos padres se los regalan a los niños sin darse cuenta que esto hace que el niño pierda el interés en las demás cosas a su alrededor y su principal herramienta de distracción, de enseñanza o de juego sea su celular. Principales fortalezas que el libro quiere enfocarse no solo en los niños sino en los padres, porque si ellos se interesan más por sus hijos, el niño se volverá una persona que le va gustar la lectura y por ende será beneficiado por ella, siempre que sus padres sean su principal apoyo en el aprendizaje

### **2.2.7 Análisis del consumidor**

El consumidor principal son los niños de 5 a 6 años de edad, como consumidores secundarios los adultos encargados de estos niños, ya sean padres, abuelos, tíos, o hasta hermanos mayores. Si empezamos por los niños debemos saber que es lo que les gusta, sus gustos varían ya que les gusta personajes como superhéroes y a las niñas princesas, o personajes que ven en la televisión o internet, pero al ser los adultos quienes adquieren este producto, ya que un niño no compra el producto sino sólo recibe el producto que el adulto a su cargo lo compra, los padres, etc, ellos compran según su propio criterio, es decir, creen saber que les puede gustar y se lo compran, mientras que en otros casos, se les hace elegir, que sería la mejor manera de que un niño pueda escoger algo a su gusto. Los padres verían un producto que no sólo ayudará a sus hijos a fortalecer su habilidad lectora, sino que al entender el mensaje recibirían a mi producto con mucho gusto, entendiendo que es el niño quién se beneficiaría de este. En cambio, los niños verían en el un artículo en el cual van a poder divertirse y al mismo tiempo están fortaleciendo su habilidad lectora y están aprendiendo a leer de a poco.

etario es la temática infantil, aventuras y superhéroes. Mientras el libro que lean sea de su interés lo usarán con más frecuencia.

### **2.2.8 Análisis del proceso de compra**

Hay una necesidad en los padres por obtener un libro que ayude a los niños a introducirse en la lectura, escuchan por medio de otros papás que tal libro es bueno, lo ven, lo pueden tocar, incluso usar, y con toda esa información se dirigen a las librerías, donde encuentran este tipo de libros que al usarlo no solo aprenda el niño, sino se divierta, lo adquieren, y al entregárselo al niño y al observar como lo usa, reflexionan sobre la compra realizada y si el niño esta interesado en este tipo de libros, vuelven por más libros para que así el niño no pierda el interés y pueda crear un hábito lector.

### **2.2.9 Análisis del proceso de uso**

El uso de este tipo de libros, se ha hecho más común, ya que los niños al leer lo que quieren es divertirse y este tipo de libros les da esa opción, los niños tienden a leer 8 horas semanalmente, siendo el material impreso lo que más usan para leer, siendo también los textos escolares los que más leen y el lugar donde más leen es en la escuela, también el interés de este grupo

## 2.3 Partidos de Diseño

Los partidos de diseño son una descripción, a nivel conceptual, de las características y tendrá el diseño. Deberán estar descritos en 3 secciones: Partido Formal, Partido Funcional y Partido Tecnológico. Son muy útiles para hablar de diseño sin necesariamente mostrar diseño, permiten tener una planificación, a nivel de criterios generales, de como será el diseño a futuro.





### 2.3.1 Partido Formal

El formato de este cuento es cuadrado, la pasta y sus hojas interiores son gruesos, un material resistente por ser un libro para niños, tendrá ilustraciones y una tipografía san serif para que el niño pueda entender cada letra y palabra, la cromática se usará colores primarios y secundarios, colores cálidos, ilustraciones infantiles, Los elementos importantes son las ilustraciones, tipografía y la cromática que son elementos que atraen la atención de los niños. Teniendo en cuenta que las ilustraciones deben tener prioridad sobre el texto y no deben ser demasiado largas en ningún caso, pero deben usarse frases simples y razonables. El lenguaje debe ser fácil de entender y contener siempre palabras nuevas adecuadas para el niño que le ayuden a ampliar su vocabulario.



### 2.3.2 Partido Funcional

El niño debe usar el libro, navegar en él, lo disfrute y vaya creando en él un hábito lector, mientras lo hace junto a un adulto en este caso sus papás, generando la interacción y relación padres hijos. Interactuar con el libro de manera que el niño explore y descubra cada parte interactiva de él, que al comenzar a leer el libro se sumerja en él mientras lo hace se divierta y comience a formar un gusto por la lectura y también un hábito lector, junto con la ayuda de sus padres, ya que deben ayudar al niño, cuando algo no entienda o con algún tipo de ayuda o simplemente dirigir la lectura.



### 2.3.3 Partido Tecnológico

El libro tendrá tapa dura, ya que al ser libros infantiles para niños deben de tener una mayor protección y no deja de estar dentro de la categoría libro-objeto (que puede sustituir un juguete). Por este mismo motivo las hojas del interior tienen que estar hechas con un papel grueso de entre 170 gr – 250 gr hasta un máximo de 350 gr. Las páginas interiores van plastificadas para que el libro dure más tiempo. Las tecnologías de impresión serían, impresión digital si son menos de 150 ejemplares y impresión offset si es más de 150 ejemplares, el software que se debe usar es Adobe Indesign para la diagramación y adobe Illustrator para las ilustraciones.



## **2.4 Definición de Contenido**

El cuento tendrá contenido flexible, que estimule la creatividad del niño y que sea interactivo, a medida que se avance en el proyecto, el contenido del cuento se irá definiendo acorde se vaya avanzando en la etapa de bocetación e ideación.

## **2.5 Proceso del Diseño**

1. Determinación del tipo y estructura general de los contenidos
2. Determinación de formatos, tamaños y formas de encuadernado más apropiadas como encolado, cosido o grapado
3. Relación totalidad-partes (volúmenes, secciones, capítulos, apartados...)
4. Determinación de un machote inicial
5. Determinación de la maquetación de base, jerarquías, niveles de información
6. Diseño de páginas maestras, márgenes, retículas
7. Determinación de juegos tipográficos
8. Testeo de tipografías, cuerpos de texto, mancha tipográfica
9. Diseño y diagramación del producto
10. Pruebas de impresión, pruebas de color, pruebas de troquelado.

# Conclusiones

En esta parte hemos podido ver las posibilidades que podemos ofrecer para comenzar con la etapa de ideación en la que, con todos estos datos, vamos a lograr realizar un diseño acorde a lo que el usuario necesita.

Para realizar un libro tenemos que saber a que público nos dirigimos, y gracias a las investigaciones realizadas tenemos los datos necesarios para empezar a realizar el libro interactivo para niños.

Conocer a tu público meta, tener establecido unos parámetros para realizar el producto final y saber los pasos a seguir, nos ayuda en la ideación y nos dará los resultados que necesitamos para poder solucionar la problemática planteada.

# 3

**CAPÍTULO**

# IDEACIÓN

### 3.1 Ideación

En esta etapa se realizó una lluvia de ideas, de las cuales se tomaron 10 ideas y después se elegirán 3 ideas mediante una valoración de estas, y al final se elegirá a idea final.

### 3.1.1 Lluvia de ideas

Se toma en cuenta los partidos de diseño para esta lluvia de ideas, con las cuales tendremos diez ideas de las cuales partiremos para llegar a la idea final.

IDEACIÓN					
FORMA	FUNCION	TECNOLOGÍA	INTERACTIVIDAD	EMOCIÓN	IDEAS
1 Cuadrado 12x12 Tipografía sans serif Colores cálidos	Despegables, figuras Papá, mamá, hijo(a) con los cuales cambiarán sus propias historias	Pasta dura, papel grueso 170g y 250g plastificado	Pestañas, viñetas	Relación padres e hijos	<ul style="list-style-type: none"> <li>La historia será, lo que sea del niño, luego hecho, contará como fue en el día, como si fuese un cuento, con el uso de pestañas.</li> <li>Libro con figuras de los padres, donde quien sea los papás, recordando el libro cuando son pequeños, historias.</li> </ul>
2 Cuadrado 21x21 Tipografía sans serif Colores cálidos y fríos	Contar una cosa que fue tu día, cuando lo que hizo en el día saber en la historia	P. d. papel grueso plastificado UV selectivo Alto Relieve	Figuras despegables Troqueladas	Relación y parent Padre e hijo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con un marcador borrable, con un marcador borrable que al darle lo abra al niño(a) y al leerlo el niño, hará una historia o narración de ese día.</li> <li>Mientras lee el cuento con sus manos formadas (manos) que tienen texturas, valorando la lectura más interesante.</li> <li>El niño podrá escribir como se siente cuando sus papás están o no con él... con palabras que hacen que una cosa cambie de espacio.</li> <li>El niño podrá suponer palabras como: mamá, papá o niño.</li> </ul>
3 A4 horizontal Tipografía sans serif Colores cálidos y fríos	Cuando estás contigo preguntas donde el niño espera como se siente cuando está y no está sus papás	Pasta dura, papel grueso Troquelado	Superficia, con texturas	Importancia de la presencia de los padres en la vida de sus hijos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muchas figuras despegables con las que puede imaginar muchas historias, para sus padres.</li> <li>Una figura (si recordado el libro mientras el niño y el adulto lean el cuento).</li> <li>Con un dedo al niño, mientras historias, cuando el niño se el dedo le da el día.</li> <li>Libro tipo escenario, como juego, para hacer como una historia.</li> </ul>
4 Cuadrado 21x21 Tipografía sans serif Colores primarios y secundarios Cálidos	Escribir tu propia Historia	Troquelado, armado Tipo caja	Figuras que se mueven a escribir en movimiento	Interacción	
5 A4 horizontal Tipo Caja de juego	Sensaciones, cuando necesita por el libro tendrá que tocar con sus manos, ciertas partes del libro		Marcador borrable		
6	Las palabras que el adulto les dice, hacer que el niño, active o haga algo de ahí		Dados creativo		

### 3.1.2 Las diez ideas

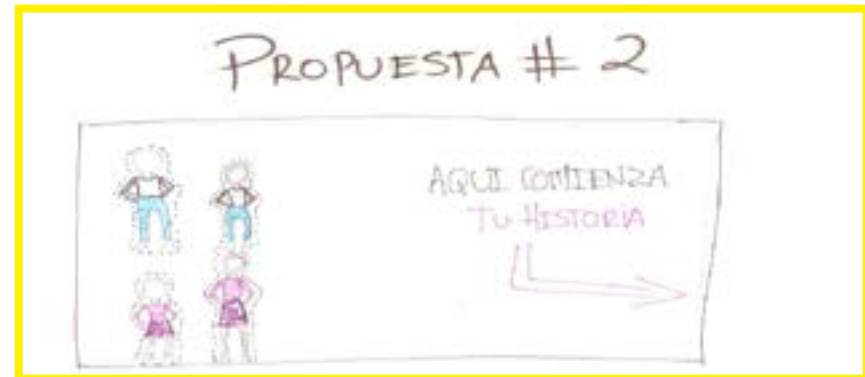
#### Propuesta # 1

Es un libro que los niños lo usan con los padres, en donde el papá o mamá le pregunta al niño que hizo en el día, el niño o niña podrá a forma de cuento contar lo que hizo ese día y esa sería la historia, esto acompañado de pestañas que levantarán para ver que sorpresas le da el libro al niño.



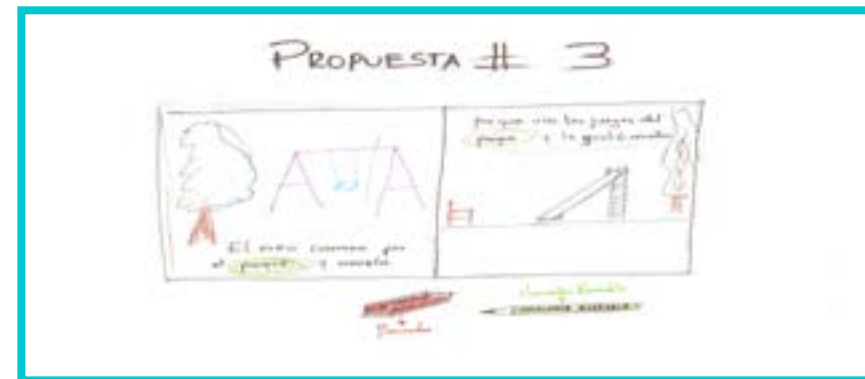
#### Propuesta # 2

En esta propuesta existen personajes despegables (papá, mamá, niño y niña) donde el niño tendrá que escoger su personaje y así mismo el adulto que lo este guiando en ese momento, así comenzarán a navegar por el libro y crear su propia historia.



#### Propuesta # 3

Es un libro donde usa un marcador borrable, en este libro irá el niño señalando las palabras que el padre les diga y cuando vean esta palabra no solo la señalarán sino también harán alguna acción, cuando esa palabra aparezca, los papás ayudarán a guiar al niño en la historia.



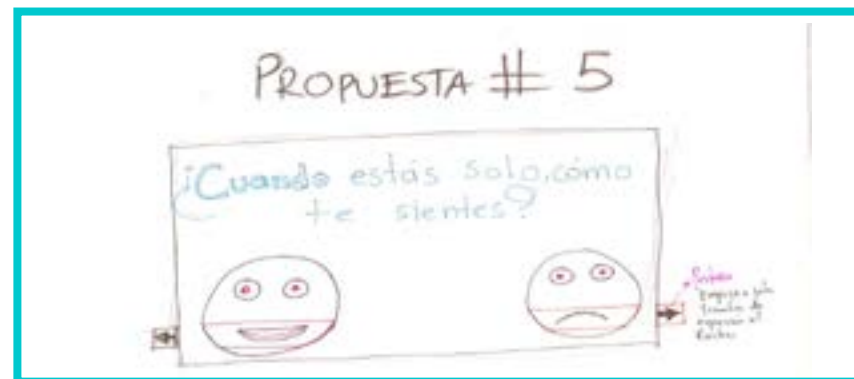
#### Propuesta # 4

Es un libro tiene una historia, donde el niño podrá tocar partes del libro con texturas para que pueda sentir con sus manos y conocer mediante el tacto como es cada material, piel etc que toque, puede estar en la playa y sentir la arena tocando la parte con textura.



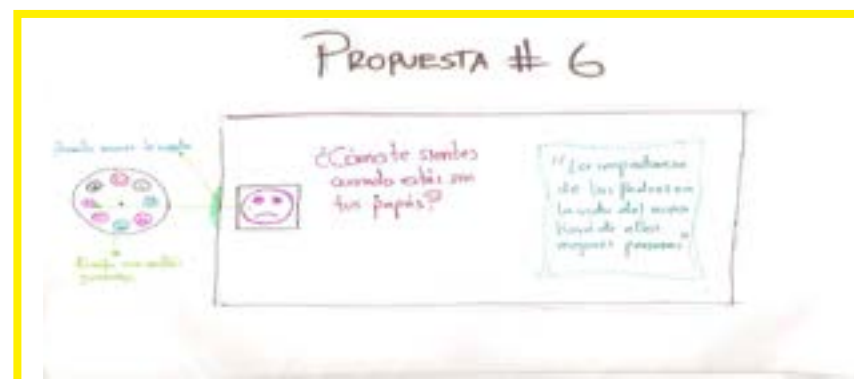
### Propuesta # 5

Esta propuesta quiere llevar a los niños y a los padres a conocer cual es el sentimiento que tienen cuando estan o no juntos, el papá irá haciendo preguntas tales como, ¿Cuando estas con tus papás cómo te sientes?, la respuesta del niño, la dará moviendo una solapa que hará que el rostro de la ilustración en el libro cambie de feliz a triste o viceversa, así el papá sabrá como se siente el niño y la relación mejorará aún más.



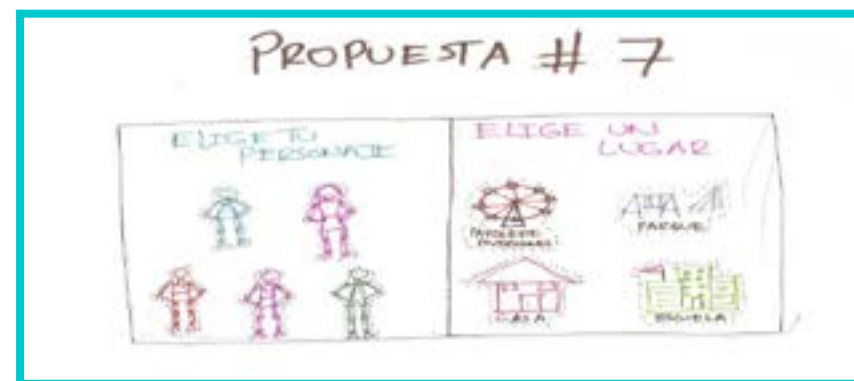
### Propuesta # 6

Al igual que la propuesta anterior los papás harán preguntas al niño, esta vez el niño podrá usar una ruleta que va mostrando diferentes caras, según cómo se siente el niño, ya no existirá solo 2 expresiones sino muchas más.



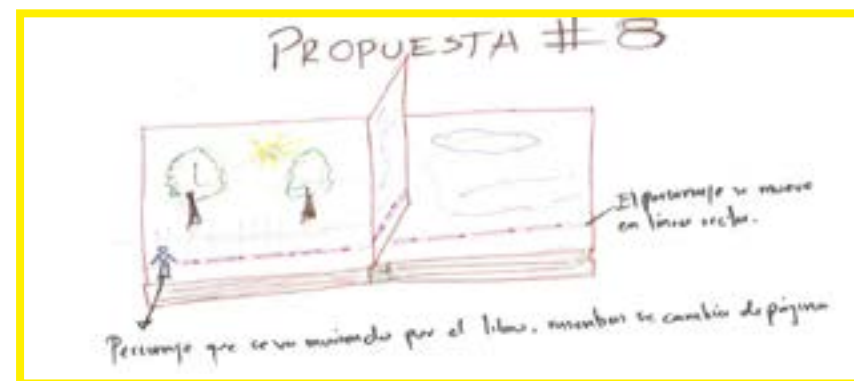
### Propuesta # 7

Esta propuesta tiene figuras despegables como personajes, lugares, accesorios, con las cuales el niño tendrá elemento que le ayudan a crear su propia historia.



### Propuesta # 8

Este libro tendrá su historia que la irá leyendo el niño con su padre, pero tiene un personaje que se va moviendo por el libro mientras navega en él, este personaje irá moviéndose por todo el libro, será aquel que acompañe al niño en la historia que ellos van a leerla.





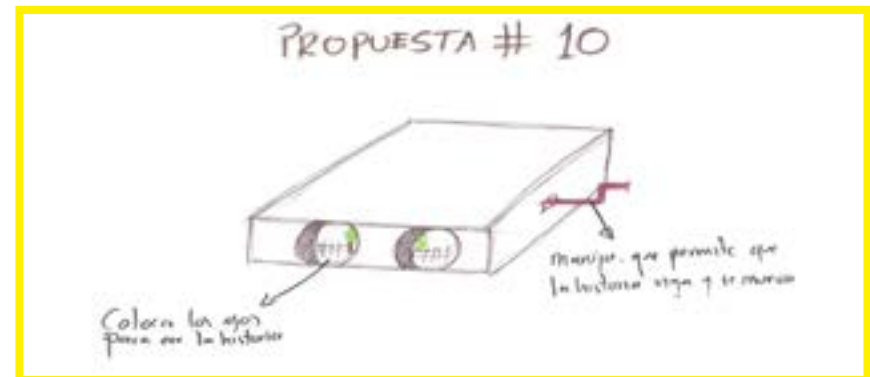
### Propuesta # 9

El libro tiene escenarios y con la ayuda de 3 dados el niño podrá tener 3 opciones para contar su propia historia, los dados serán de personajes, de lugares de accesorios de más personajes, aquí el niño tiene que lanzar los dados y ver las opciones que le salen al hacerlo, así con cada elemento podrá comenzar a imaginar la historia que él se imagine, dando la oportunidad de tener varias historias.



### Propuesta # 10

Es una caja cámara, donde al mirar por los orificios verán el cuento, tiene una palanca que sirve para que la historia pueda seguir su curso, mientras la mueva podrá leer el cuento completo.



Luego de presentar las diez ideas se hizo una valoración de cada una de estas, tomando en cuenta algunos parámetros, se llegó a elegir las tres ideas con las cuales vamos a trabajar para tener nuestra idea final, a continuación se muestra el cuadro de valoración.

De las diez ideas se valoró que estas ideas cumplan con los objetivos, sean innovadores, el tiempo, su factibilidad, su afinidad y que tan interactivo es, así se fue calificando cada idea y llegando a tener el resultado de cada una de ellas.

	Objetivos	Innovación	Tiempo	Factibilidad	Afinidad	Interactividad	
Propuesta #1	2	2	4	3	2	2	15
Propuesta #2	3	3	3	4	3	4	20
Propuesta #3	2	2	4	2	3	2	15
Propuesta #4	3	3	3	3	2	2	16
Propuesta #5	3	2	3	3	2	3	16
Propuesta #6	3	3	3	3	2	3	17
Propuesta #7	3	2	2	3	2	3	15
Propuesta #8	2	4	2	3	1	3	15
Propuesta #9	2	2	4	3	2	2	20
Propuesta #10	1	3	1	2	2	5	14

### 3.1.3 Las tres ideas

Se eligieron tres ideas mediante la valoración de las 10 ideas, entre ellas las propuestas 2, 6 y 9 quedando así las 3 ideas, teniendo estas ideas podemos escoger entre estas tres ideas o hacer una fusión de estas, para obtener la idea final.

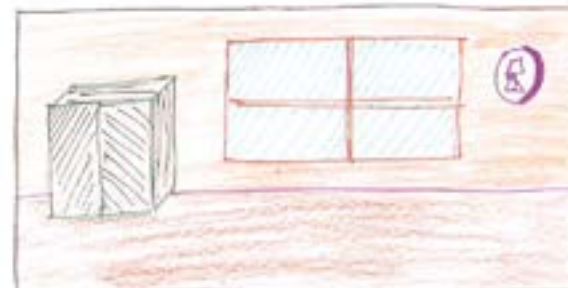
### 3.1.4 Idea Final

La idea final se obtuvo de la fusión de las tres ideas previamente descritas, como resultado de esta unión se obtiene un libro con personajes, dados y accesorios, el libro tiene escenarios para que el niño pueda navegar y crear su propia historia con el personaje que escoja o con lo que el dado le muestre al lanzarlo y con los accesorios que decida elegir ese momento, así con la ayuda de sus padres podrá comenzar a imaginar su propio cuento.

A continuación se muestra los bocetos de la idea final.



LIBRO  
TIPO  
CAJA



El libro tendrá una caja, donde estarán todas las fichas y dados que se crearon. así al momento de abrir la caja, encontrarán el libro, las fichas y los dados, y así comenzar a crear su propia historia.

4

**CAPÍTULO**

# DISEÑO

## 4.1 Bocetación

En este proceso se procedió a bocetar los escenarios, dados y personajes, así como el título del libro, en esta etapa se muestra el proceso realizado y cada uno de los bocetos y digitalización de los mismos.

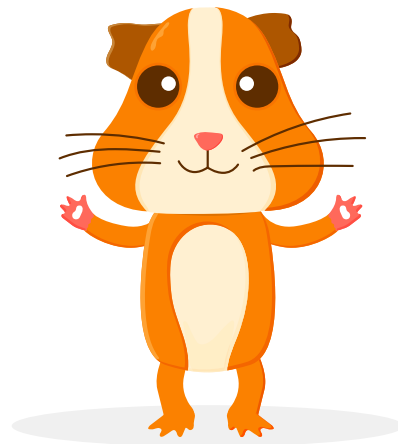
### 4.1.1 Bocetación de personajes

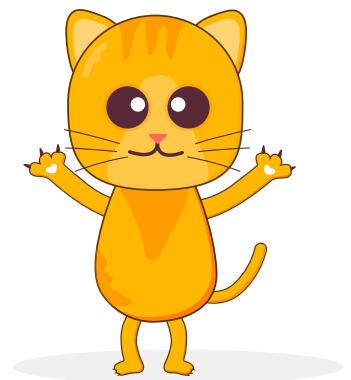
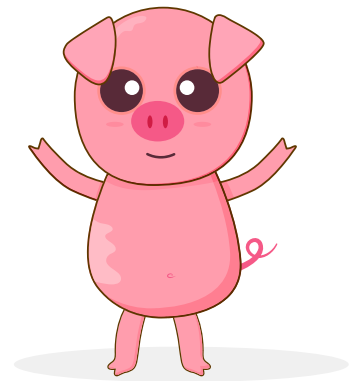
Se procedió a elegir que tipo de personajes a crear, según Daniela Abril, Psicóloga entrevistada en la fase de diagnóstico, explica que los niños son atraídos más por los personajes cuando son animales, ya que ellos pueden escoger cualquier personaje al ser animales, por el contrario el uso de niñas o niños, limita la imaginación al escoger siempre el mismo personaje, es por eso que se optó por el uso de animales para los personajes de este

libro, entre ellos:

- Perro
- Gato
- Cuy
- Cerdo

Se comenzó por el cuy, para la bocetación de personajes, al principio se le quiso hacer lo más real posible, pero no tenía un aspecto infantil, y de ahí se comenzó a probar estilos llegando al estilo kawaii, en el proceso se evidenció que no solo los ojos tiernos eran suficiente para que el personaje se vea infantil, así que se usó rasgos neoténicos, agrandando la cabeza del personaje, de ahí procedí a crear cada personaje con ese estilo, y esos rasgos de la cabeza grande, teniendo como resultado el siguiente proceso de bocetación y digitalización.







Luego de tener el personaje, se decidió colocarles ropa para darles rasgos humanos, con el personaje ya listo, se trabajó en las emociones de cada uno de estos personajes, se eligió 6 emociones, teniendo así 24 personajes, 6 de cada uno de los 4 personajes creados, estas emociones son:

### 1. Felicidad / Feliz





**2. Tristeza / Triste**



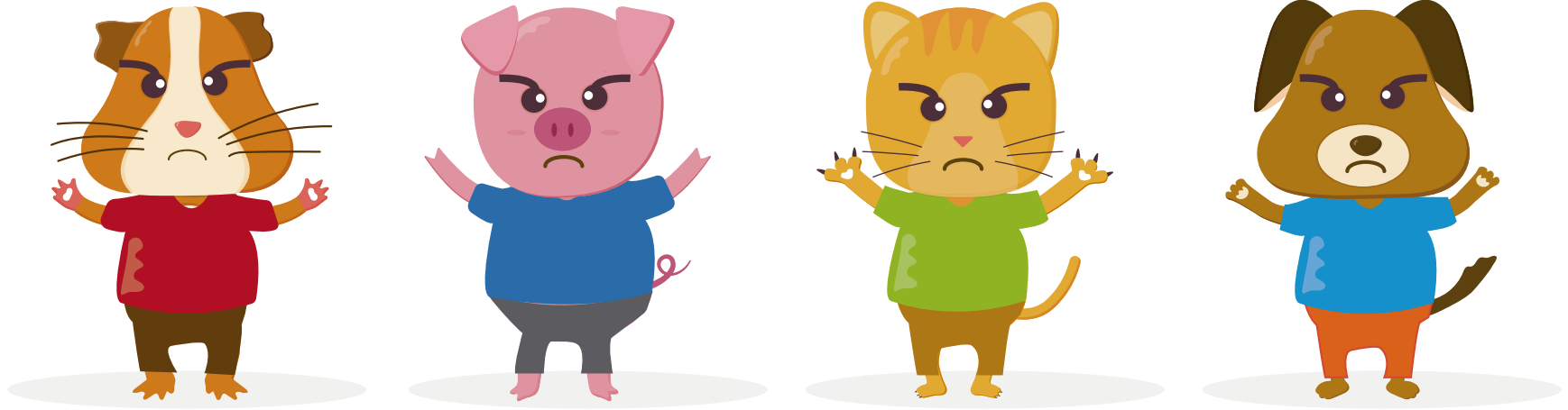
**3. Diversión / Divertido**



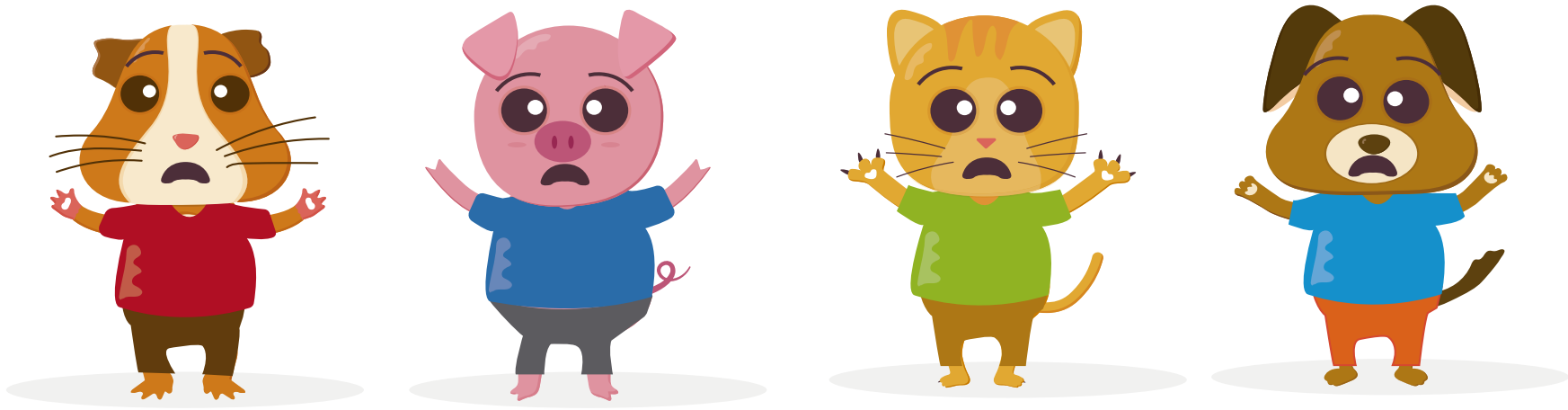
**4. Cansancio / Cansado**



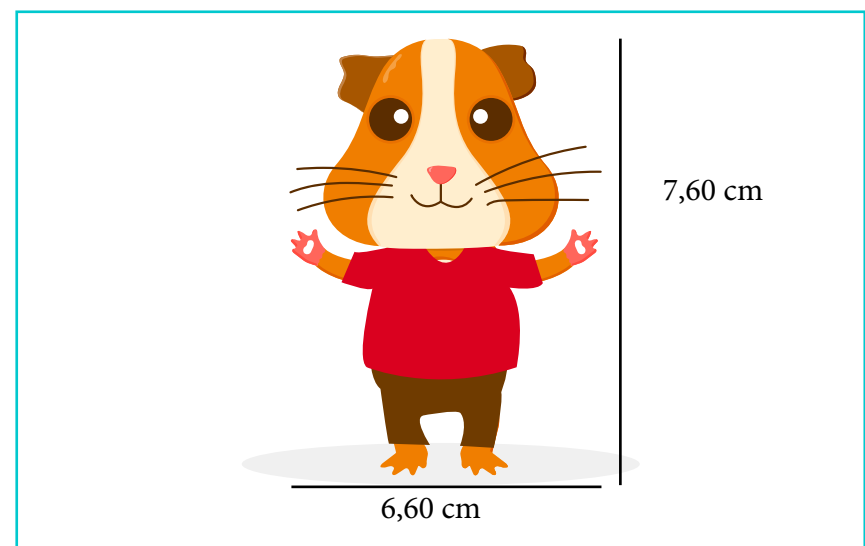
## 5 Enajo / Enojado



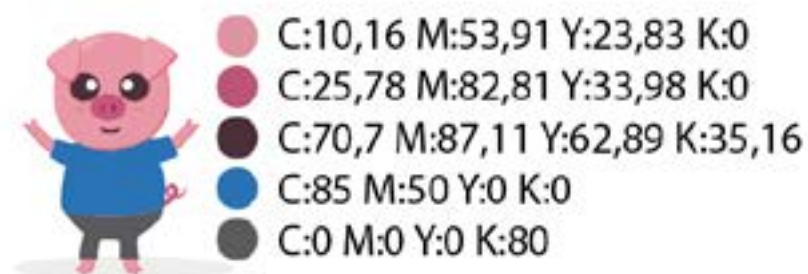
## 6. Miedo / Asustado



Estos personajes van a ser fichas del libro, por lo tanto su elaboración se hará en impresión 3D para que tengan forma y también impresión en adhesivo, en la parte trasera de la ficha tiene una ventosa la cual le permite que se adhiera al libro el tamaño es el siguiente:



Al final de la digitalización de los personajes se hizo un cuadro de la cromática que se uso en cada uno de los personajes con sus valores en CMYK, valores a tomar en cuenta a la hora de impresión. Se presenta un cuadro con los colores tanto del personaje como su vestuario.



### 4.1.2 Bocetación de escenarios

Se escogieron 6 escenarios para que los niños tengan más posibilidades de navegar en el libro, siendo los escenarios elegidos sitios de visita común entre las familias del target seleccionado:

- Parque
- Playa
- Casa
- Aula
- Circo
- Granja

Se procedió a ilustrar cada boceto y a digitalizarlo, los escenarios tienen sombras que le dan esa profundidad que quería darle al hacer cada escenario aquí propuesto.

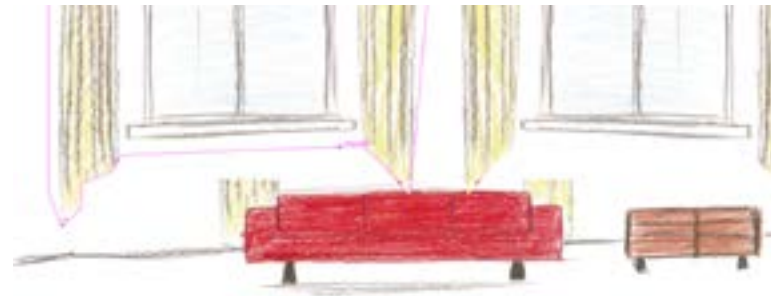
#### 1. Parque



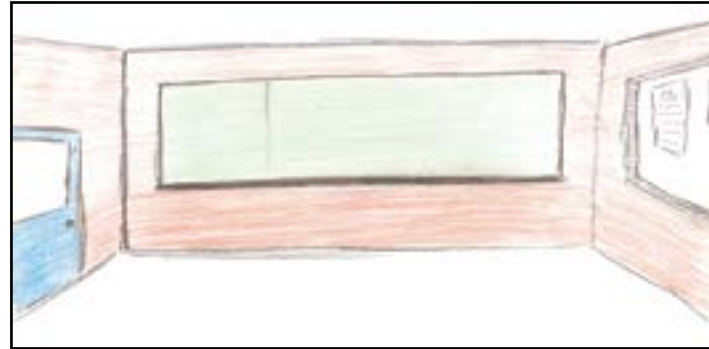
## 2. Playa



## 3. Casa



#### 4. Aula



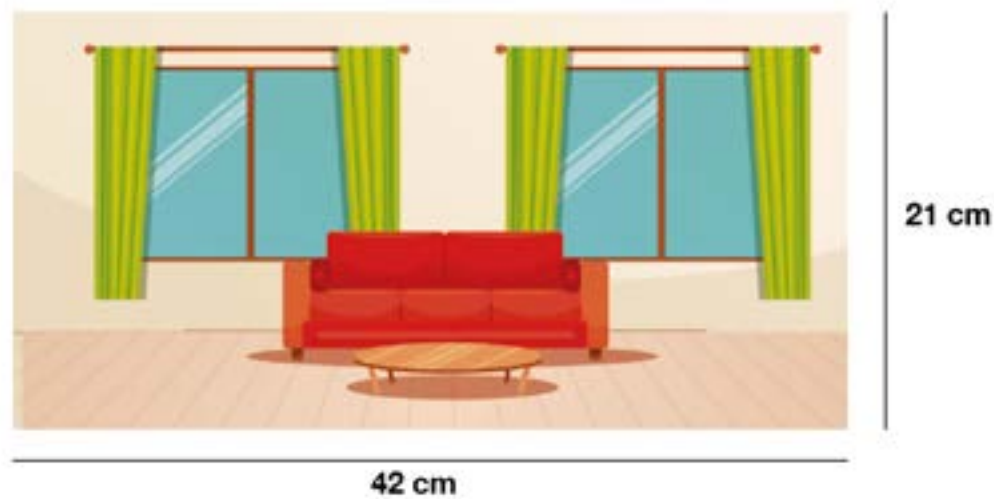
#### 5. Circo



## 6. Granja



Los escenarios tienen una medida de 21x42 cm y se les hizo tomando como referencia los personajes, viendo que cada uno de ellos formen parte del escenario, sin que se vean muy grandes o muy pequeños, se usaron colores con degradados para poder darle forma a los escenarios, colores cálidos y también se usó sombras.



## Cromática usada en los escenarios



- C:58,82 M:16,08 Y:90,59 K:0
- C:32,16 M:16,08 Y:89,08 K:0
- C:72,94 M:28,63 Y:97,25 K:0
- C:49,8 M:10,98 Y:25,1 K:0
- C:8,24 M:34,51 Y:73,33 K:0
- C:7,84 M:73,33 Y:66,67 K:0
- C:40,39 M:94,12 Y:94,9 K:15,29
- C:58,82 M:16,08 Y:90,59 K:0
- C:58,82 M:16,08 Y:90,59 K:0



- C:76,08 M:27,84 Y:38,43 K:0
- C:51,37 M:9,41 Y:25,49 K:0
- C:50,98 M:14,51 Y:43,92 K:0
- C:18,43 M:65,1 Y:86,67 K:0
- C:42,35 M:93,73 Y:86,67 K:17,25
- C:3,92 M:16,86 Y:26,67 K:0
- C:5,1 M:38,82 Y:44,31 K:0
- C:76,08 M:27,84 Y:38,82 K:0
- C:0,78 M:10,98 Y:15,69 K:0



- C:3,92 M:11,37 Y:20,39 K:0
- C:7,06 M:24,71 Y:31,76 K:0
- C:7,06 M:52,55 Y:72,94 K:0
- C:9,8 M:90,98 Y:87,84 K:0
- C:32,16 M:99,22 Y:99,22 K:3,53
- C:29,02 M:12,55 Y:97,65 K:0
- C:60 M:6,27 Y:30,98 K:0
- C:66,67 M:16,47 Y:98,82 K:0
- C:36,47 M:4,31 Y:18,04 K:0



- C:88,63 M:37,25 Y:99,61 K:3,14
- C:57,65 M:7,45 Y:98,43 K:0
- C:60 M:9,02 Y:99,61 K:0
- C:11,37 M:95,29 Y:58,43 K:0
- C:21,96 M:97,65 Y:91,76 K:0
- C:3,92 M:25,1 Y:49,02 K:0
- C:10,59 M:20 Y:75,69 K:0
- C:7,84 M:69,02 Y:68,24 K:0
- C:63,92 M:8,24 Y:12,94 K:0



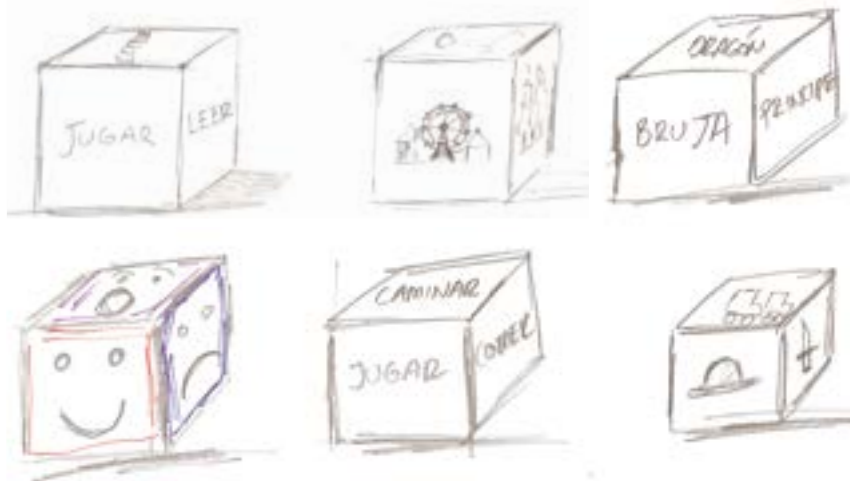
- C:87,45 M:14,12 Y:16,47 K:0
- C:83,92 M:29,8 Y:36,86 K:0
- C:47,06 M:5,88 Y:9,8 K:0
- C:60 M:13,73 Y:97,25 K:0
- C:75,69 M:31,76 Y:98,04 K:0
- C:85,88 M:43,53 Y:32,94 K:0
- C:55,29 M:99,61 Y:52,94 K:10,98
- C:12,16 M:13,33 Y:77,65 K:0
- C:53,33 M:69,8 Y:85,49 K:18,04



- C:83,14 M:9,02 Y:53,33 K:0
- C:67,84 M:7,45 Y:40,39 K:0
- C:36,47 M:7,06 Y:32,55 K:0
- C:10,98 M:69,02 Y:70,2 K:0
- C:60,78 M:89,02 Y:81,57 K:45,88
- C:63,14 M:36,47 Y:92,94 K:039
- C:5,88 M:5,88 Y:53,33 K:0
- C:8,24 M:26,67 Y:50,59 K:0
- C:19,61 M:72,55 Y:74,51 K:0

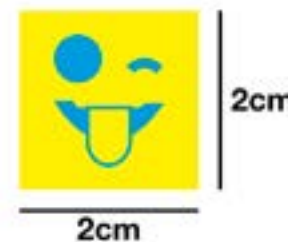


### 4.1.3 Bocetación de dados



Se crearon dados cúbicos, de 2cm, que permiten tener más elementos para crear las historias, dados con emociones tales como alegría, tristeza etc, y otro dado con más personajes representados con íconos y palabras, tales como un mago, una bruja, un payaso, una princesa, un unicornio y un dragón.

Estos dados se harán en impresión 3d, con filamento y adhesivo. Se creó también un dado disruptivo, el cual rompe con lo que se planteó, dando al usuario (niño o niña) la opción de más posibilidades al momento de crear su cuento. Una forma de hacerle al cuento mas fantástico, con personajes como una princesa, un mago, un unicornio, una bruja, un dragón y un payaso, esto permite que el cuento se vuelva algo más imaginario, algo más como un cuento de hadas, en donde puedo imaginar lo que sea, sin limitarme a los parámetros establecidos.



● C:100 M:0 Y:0 K:0  
 ● C:0 M:0 Y:100 K:0



#### 4.1.4 Título del libro

El título del libro implicó la selección entre varias opciones. Considerando la tipología del libro propuesto se valoraron los siguientes títulos:

- Crea tu propia historia
- Imagina.
- Cuéntate algo
- Voy a contarte algo
- Cuéntame algo
- Inventemos la historia

De las cuales se escogió el siguiente título:

CUÉNTAME ALGO

CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO  
CUÉNTAME ALGO

Luego de probar varias tipografías, se escogió una que sea san serif, que el niño la pueda entender, tal cómo la que se escogió, la cual es la siguiente, Alphakind Regular, aquí se muestra toda su familia tipográfica y cómo quedaría el título con la tipografía escogida, así como el tamaño de las dos palabras que se usa en la portada.

**CUÉNTAME ALGO**

Alphakind regular

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ 1234567890  
abcdefghijklmnopqrstu  
vwxyz

**CUÉNTAME:** 77 Pts

**ALGO:** 119 Pts

CUÉNTAME  
ALGO

19,2733 cm

5,988 cm

#### 4.1.5 Portada del libro

Para la portada del libro, el cual es cuadrado y tiene una medida de 21 cm de lado, se uso el título ya diseñado, uno de los personajes (cuy) y colores cálidos para que el libro sea llamativo para los niños, esto creará interés en ellos y al llamarles la atención provocará que ellos tomen el libro y lo usen.



21 cm



▲  
Portada

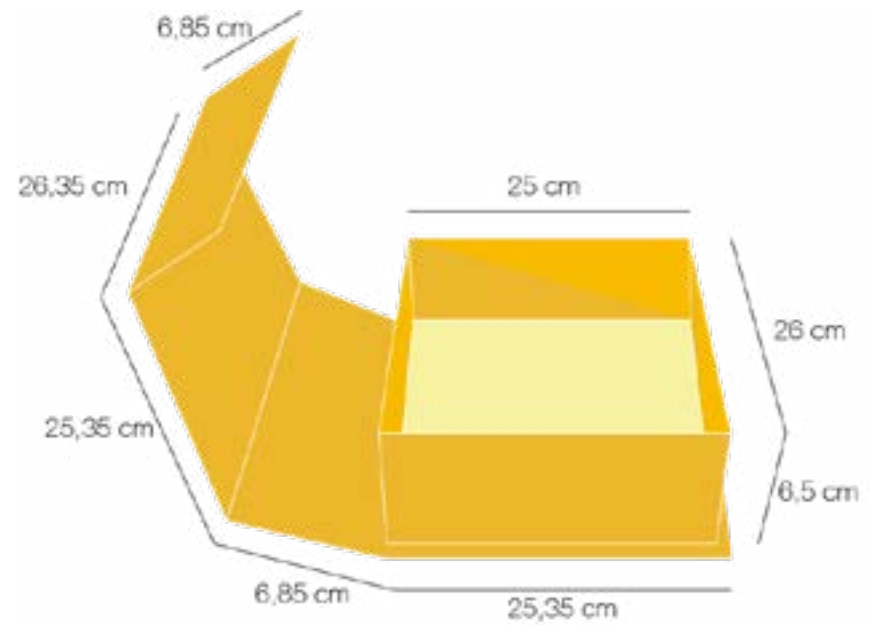
▲  
Lomo

▲  
Contraportada

#### 4.1.6. Caja para guardar el libro, los personajes, los dados y los accesorios

Se diseñó una caja, esta servirá para guardar el libro, los personajes, los dados y los accesorios, la caja está hecha con pasta dura, para que resista y mantenga en buen estado todos los componentes ya antes mencionados.

A continuación se realizó el diseño de la caja,



#### 4.1.7 Instructivos para padres

Estos instructivos son guías para los padres en donde se les indica como funciona el libro y otro donde les da sugerencias para ayudar al niño a que continúe la historia, estos instructivos miden 10cm de ancho por 15 cm de alto, se usa la misma tipografía que la del título, Alphakind, y la impresión es tiro y retiro

### TIRO

#### Cuéntame Algo.

1. Dídela al niño que lance el dado de las emociones. la emoción que salga al azar será la protagonista de la historia.
2. Hay 4 personajes perro, gato, chanco y cuy, presenta estos personajes a tu hijo/a y pídele que escoja su favorito.
3. Pueden escoger un personaje más y volver a lanzar el dado de las emociones para crear la historia.
4. Es hora de lanzar el dado de accesorios y tener más herramientas para la historia
5. Escojan juntos un escenario
6. Comienza a crear



### RETIRO

#### Sugerencias para los padres.

Si a tu hijo le dificulta continuar la historia, realízale las siguientes preguntas:

¿Que crees que le pone triste, feliz, enojado?

¿Cómo puedes utilizar el accesorio que tienes en tu mano?

Si el adulto observa que el niño se bloquea puede preguntar ¿Puedo ser parte de la historia? Y ayudarlo tratando de que complete sus frases

¿Que te gustaria que pase en la historia para que tenga un final feliz?

¿Crees que necesitas algo más en esta historia?

¿Quieres ponerle nombre a tu personaje

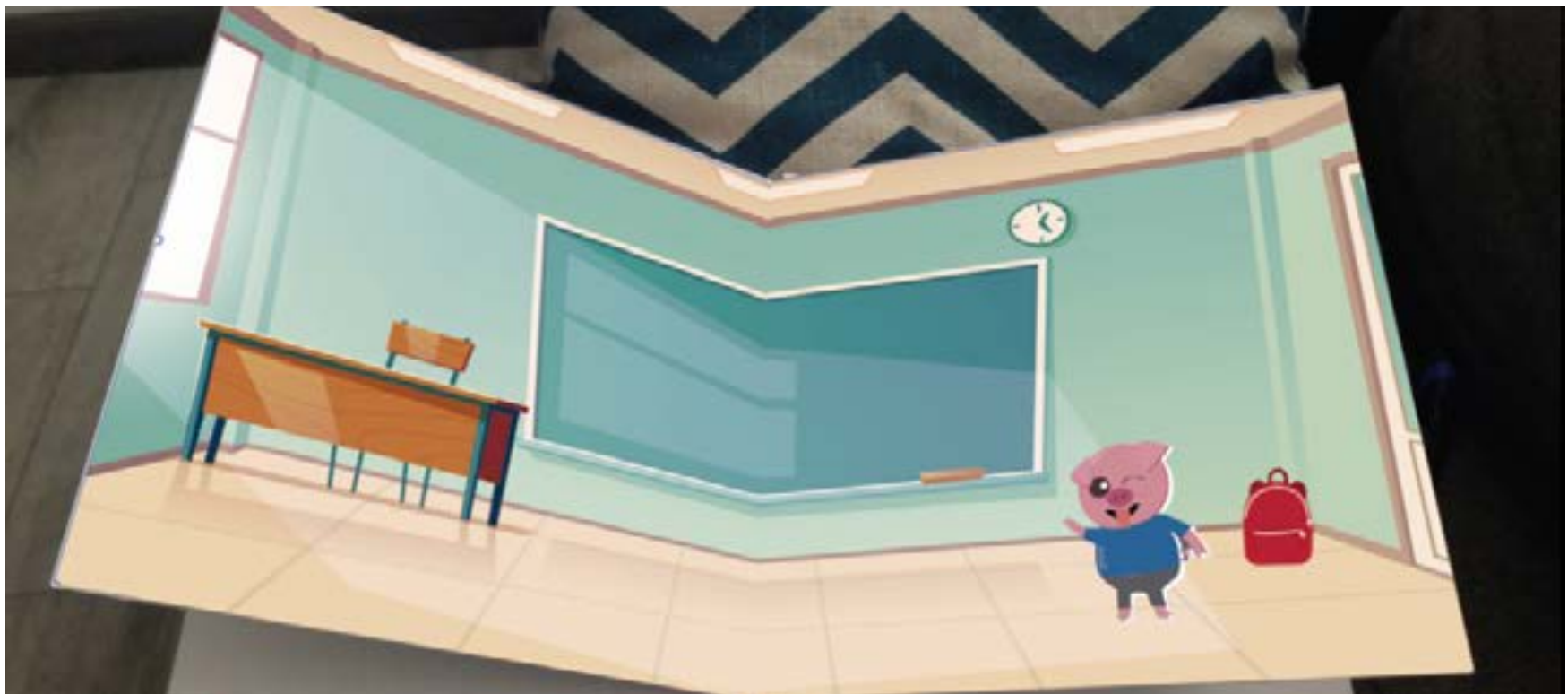


15 cm

10 cm

#### 4.1.8 Mockups del producto

Se realizó los mockups de los productos para tener una idea más clara de como quedaría y se vería el producto final.



#### 4.1.9 Validación

La validación se hizo con una niña de 5 años de edad, de la ciudad de Cuenca, su nombre es Noelia y estuvo presente su abuelo Raúl, quién es el adulto responsable en ese momento de la niña, ya que sus padres trabajan.

Se les presentó el prototipo del libro y de los personajes, así como el dado al adulto y a la niña, en las fotos podemos observar como a la niña le llama la atención el libro con solo ver la gráfica, específicamente al personaje de la portada, provocando en ella sonrisas.

Cuando ya tuvo el libro en sus manos, lo abrió y observó página por página y al ver los escenarios, y personajes, tomó uno de ellos y lo puso en el escenario, al igual que un accesorio, lo interesante de esto es que la niña se fijó rápidamente que cada ficha, tenía una ventosa que le permite adherirse a la superficie del libro, en ese momento tomó un personaje y lo puso en uno de los escenarios, provocando que interactúe con las fichas y el libro, cuando agarró el dado y vio sus caras, pidió ayuda a su abuelo, él se acercó enseguida y le fue guiando por el libro e indicando lo que ella se lo pedía que le expliquen.

Al tener ya los escenarios y todos los elementos del libro, se procedió a que la niña comience a crear su propia historia, el abuelo le hacía preguntas tales como, porque el perrito está triste, ella respondía, porque no tiene su tablet, enseguida agarró la ficha con forma de tablet y la agregó al escenario.

Esto muestra que la niña comienza a interactuar y algunas veces da respuestas sin hacerle preguntas, o simplemente habla de lo que ve ese momento.

Gracias a esta etapa de validación se pudo probar que este producto está cumpliendo los objetivos establecidos desde la etapa inicial, que ayuda a que la problemática pueda ser solucionado, no en su totalidad pero aportando mucho a que esto pueda suceder, se logró que los padres en este caso el abuelo, entiendan la importancia de que ellos estén presentes en todo momento en la vida de un niño, este libro tiene ese objetivo de fortalecer la relación padre e hijo.








# Conclusiones y Recomendaciones

Este proyecto nos muestra la importancia de la lectura en los niños e inculcar el hábito lector desde temprana edad, es así que gracias a la investigación realizada pude entender más sobre el problema que es, que un niño o niña no lea o no tenga interés por la lectura, ya que la lectura le otorga a ellos conocimiento, imaginación y mejores oportunidades académicas y profesionales al ser adultos, el leer ayuda a que el niño pueda desenvolverse mejor, si bien es cierto, no solo depende del niño o niña, la intervención de los padres en la enseñanza de los hijos es de suma importancia, para que él o ella puedan sentirse seguros y practicar la lectura con la finalidad de que ellos puedan crear un hábito lector, sumergiéndoles en el mundo de la lectura.

Mi recomendación es que tomen este tema con más seriedad, un niño que lee tiene más oportunidades que otro que no lo hace, es por eso que los padres deben ser los primeros incentivadores de sus

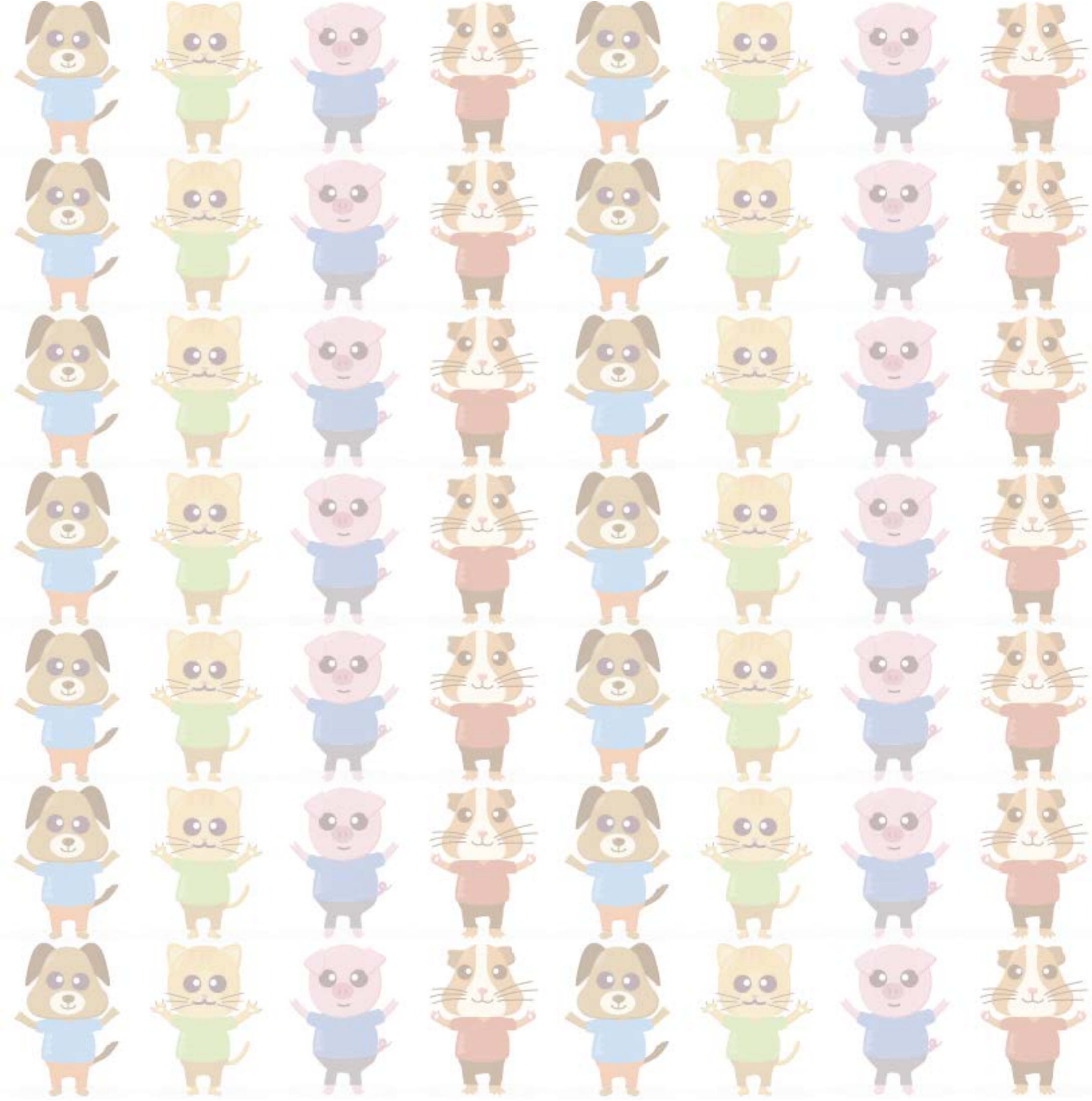
hijos a que lean, deben dedicar el tiempo suficiente para que sus hijos se sientan confiados al comenzar a leer y no solo en la lectura, en cualquier área de la vida del niño, la presencia y apoyo de los padres es muy importante.

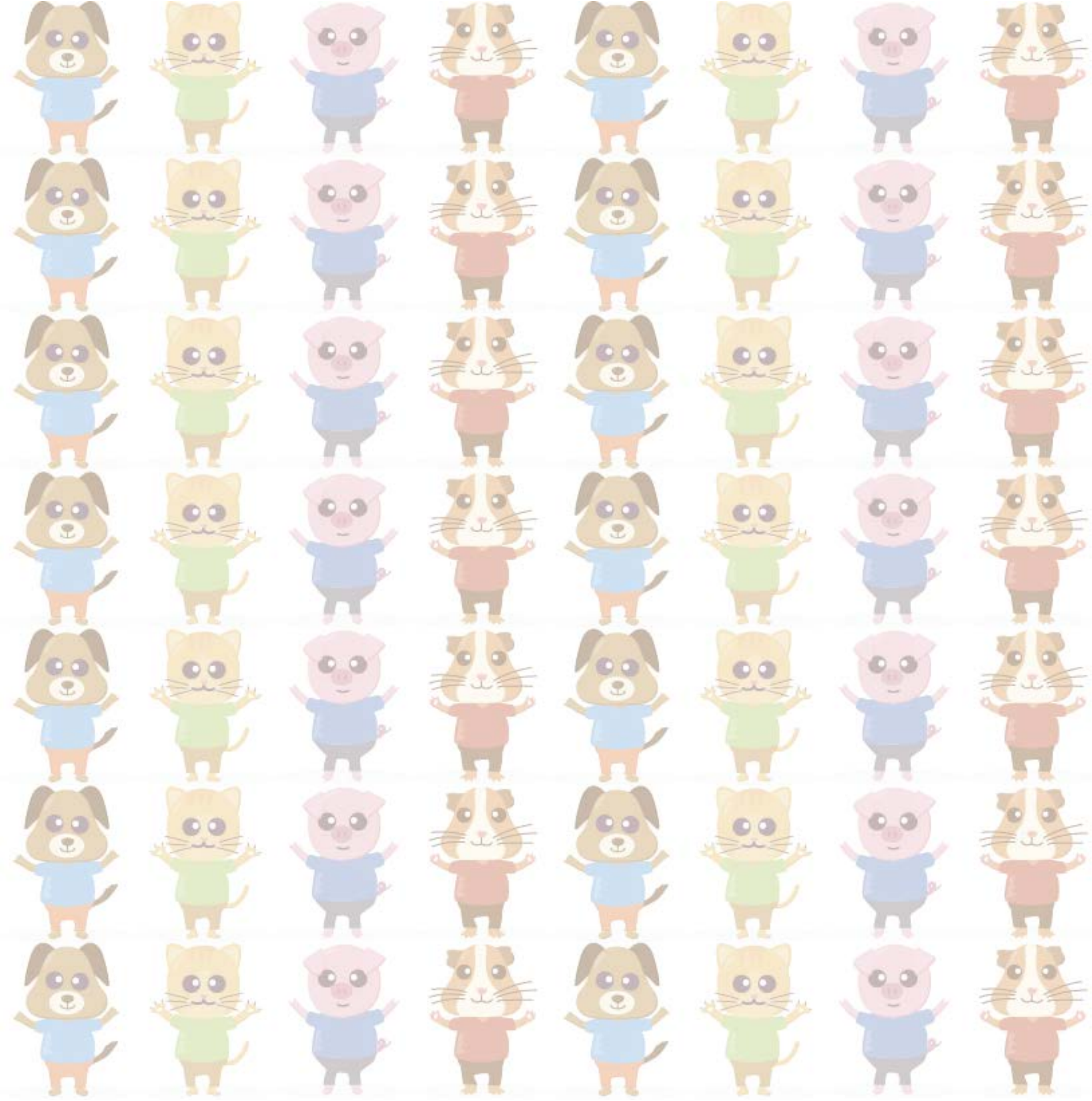
Abstract of the project						
<b>Title of the project</b>	Design of an editorial product to promote family reading habit					
<b>Project subtitle</b>	#VALUE!					
<b>Summary:</b>	<p>This work proposes the design of an editorial product (book) aimed at promoting the habit of reading in girls and boys. It begins with the analysis of the problem of reading consumption in Ecuador, the role of the family environment for the teaching/learning of reading and play as a playful activity in the acquisition of new knowledge in childhood. Subsequently, the design of an interactive story is raised in the book-object category, which allows strengthening the loop between parents and children through joint reading, the increase in reading habits and the development of the imagination.</p>					
<b>Keywords</b>	Reading, Teaching - Learning, Book - Object, Editorial Design.					
<b>Students</b>	IÑIGUEZ PUMA EDWIN FERNANDO					
<b>C.I.</b>	0104672316					
<b>Code</b>	48602					
<b>Director</b>	TRIPALDI ANNA					
<b>Codirector:</b>						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
					Nombre profesor revisor	
				<b>N°. Cédula Identidad</b>	0104842760	

- Acevedo, R.** 2013. Érase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños. Puerto Rico.
- Arévalo, J. P.** (2011). La literatura infantil, un mundo por descubrir. Visión libros.
- Aubia, J.** 2015. Proyectos audiovisuales multimedia interactivos. España Elearning S. L.
- Barrena, P.** 1996. La literatura infantil: <http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d088.pdf>.
- Bhaskaran, L.** 2006. ¿Qué es el Diseño Editorial?. Barcelona. Index Book S.L.
- Bettelheim, B.** 1994. Psiconálisis de los cuentos de hadas. Barcelona Crítica.
- Borda, I.** 2006. Cómo iniciar a la lectura. Málaga. Arguval.
- Buen, J. d.** 2000. Manual de diseño editorial. México. Santillana.
- Catopodis, M.** 2012. La tipografía en el diseño editorial. Argentina. UCES. D.G.
- Cencerrado, L.** 2017. El papel de los padres en la promoción de la lectura – BiblogTecarios. Madrid Biblogtecarios.
- Chapela, L.** 2011. La Lectura. Jalisco. Conaculta Libros.
- CERLAC.** Comportamiento lector y hábitos de lectura: una comparación de resultados en algunos países de América Latina.
- Comelibros.** 2013. Los libros pop up y su importancia para estimular la lectura infantil. Medellín Comelibros.
- Condemarín, M.** 1998. Jugar y leer: guía para padres y animadores de lectura. Editorial Del Nuevo Extremo.
- Coronaminas, J.** 1997. Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana. Madrid. Editorial Gredos.
- Dacal, E.** (1998). Juguemos a leer. Noveduc Libros.
- De León, R.** (2013). Rol de los padres de familia en la formación de hábitos de lectura de sus hijos.
- Durango, Zarina.** La lectura y sus tipos. Revista Portal de las Palabras, pág, 9.
- Editorial Etecé.** 2020. Lectura - Concepto, historia, beneficios, técnicas y proceso. Buenos Aires. Editorial Etecé.
- El Comercio.** 2021. Ecuador, con bajo desempeño en lectura - El Comercio Quito. Grupo El Comercio.
- Escalante de Urrecheaga, D., & Caldera, R.** (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. Educere, 12(43), 669-678.
- Espinosa, J. M. A.** 2013. El proceso de diseño: diseño interactivo. I+ D. Revista de Investigaciones, 1(1), 44-52.
- García García, S.** 2020. La literatura infantil en la educación inicial.
- Garralón, A.** 2001. Historia portátil de la literatura infantil (Vol. 2). Madrid: Anaya.
- Golder, C; Gaonac’h, D.** 2001. Leer y Comprender, Psicología de la lectura Coyoacán. Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.
- INEC.** 2012. [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion\\_habitos.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/presentacion_habitos.pdf). Quito INEC
- Ivez, R.** 2009. Paper Engineering and Pop-ups (vol.1). New Jersey. Dummies.
- Lozano, T.** 2005. Formación de Hábitos en la familia. Vida y Salud.
- Lupton, E; Cole, J.** 2016. Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos. Barcelona. Gustavo Gill.
- Maina, M. G., & Basel, V.** 2023. Leer y jugar en pantalla: ficción digital y su potencialidad en educación. Ciencia, Docencia y Tecnología, 34(67), 1.
- Ministerio de Educación.** 2019. Guía Metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. Ecuador
- Ministerio de Cultura y Patrimonio.** 2022. Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales. Ecuador.
- Montoya, V.** 2003. Literatura Infantil: Lenguaje y Fantasía. Bolivia. La Hoguera.
- Morato Jiménez, M.** (2013). La portada en el libro impreso español: tipología y evolución (1472-1558).
- Mori, N.** 2016. El juego en el tratamiento psicoanalítico con niños. Uruguay. Universidad de la República.

# BIBLIOGRAFÍA

- Noa, M. C.** 2018. La familia eslabón fundamental en la orientación profesional de estudiantes sordos. Revista Atlante.
- Peña, M.** 1994. Alas para la infancia: fundamentos de literatura infantil. Santiago de Chile. Editorial Universitaria.
- Pineda, M., & Lemus, F.** (2002). Lectura y redacción con análisis literario. Editorial Pearson Educación de México, SA México.
- Ponte Velásquez, E. T.** Nivel de comprensión lectora en los niños de tercer grado de primaria de la institución educativa N° 88020 “Virgen del Carmen”–Chimbote año 2017.
- Rodríguez Barrera, M; López Villamil, M; Sánchez Lugo, M.** 2006. Diagnóstico sobre alteraciones de los Movimientos Oculomotores (MOM), con pruebas de medición subjetiva en niños entre 7 a 9 años con problemas de lectura y bajo rendimiento escolar en dos colegios de Bogotá. Bogotá. Universidad de la Salle.
- Rodríguez, E., & Lager, E.** (2003). La lectura. Universidad del Valle.
- Salazar, S., & Ponce, D.** (1999). Hábitos de lectura. Biblios, (2).
- Trujillo García, A.** 2011. La importancia de la lectura desde la infancia Andalucía. Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía.
- Zappaterra, Y.** 2008. Diseño Editorial: Periódicos y Revistas. Barcelona. Gustavo Gili.
- Zeas, P.** 2021. Importancia y beneficios de la lectura. Guayaquil. IPAC.





**2023**