



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE**  
FACULTAD

Diseño gráfico de material  
didáctico interactivo para el  
desarrollo del hábito de la  
lectura en niños

Trabajo de graduación previo  
a la obtención del título de  
Diseñador Gráfico

Autor:

**Christian Geovanny Cusco**

Director:

**Dis. Jhonn Alarcón**

Cuenca - Ecuador  
**2019**



**AUTOR:**  
Christian Cusco

**DIRECTOR:**  
Dis. Jhonn Alarcón

**FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIONES:**  
Propiedad del autor a excepción de aquellas  
que contienen su respectiva cita

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
Christian Cusco

**CUENCA - ECUADOR**  
2019

## DEDICATORIA

---

A mis padres y a mis hermanos

## AGRADECIMIENTO

---

A todas las personas especiales en mi vida:  
A mi familia por enseñarme a superar mis expectativas y a seguir adelante.

Mami te agradezco por enseñarme a esforzarme día a día para poder conseguir mis metas.  
A mis hermanos por hablarme de la manera más directa y ayudarme a comprender en lo que estoy mal.  
Elizabeth gracias por darme ánimos y siempre contar contigo en los buenos y malos momentos.  
A mis amigos por acolarme en mis proyectos.

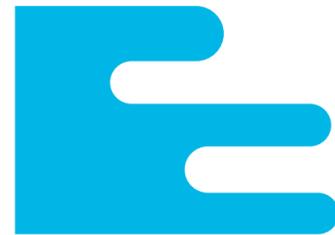
A todos mis profesores por ayudarme a expandir mis conocimientos

# INDICE

4	
5	47
7	48
8	49
9	
10	50
11	51
	52
	53
	53
	53
	53
	53
15	
16	
19	
20	
21	
23	
25	
26	56
27	60
28	63
31	
32	
33	
34	
35	
	80
36	118
37	120
38	
39	122
	123
	124
40	125
44	

## Indice de Imágenes

Img.	URL
01	<a href="https://n9.cl/svgV">https://n9.cl/svgV</a>
02	<a href="https://n9.cl/Bas4">https://n9.cl/Bas4</a>
03	<a href="https://n9.cl/RizW">https://n9.cl/RizW</a>
04	<a href="https://n9.cl/Ffzx">https://n9.cl/Ffzx</a>
05	<a href="https://n9.cl/sVcY">https://n9.cl/sVcY</a>
06	<a href="https://n9.cl/NHnE">https://n9.cl/NHnE</a>
07	<a href="https://n9.cl/NY7">https://n9.cl/NY7</a>
08	<a href="https://n9.cl/EtdU">https://n9.cl/EtdU</a>
09	<a href="https://n9.cl/BUCl">https://n9.cl/BUCl</a>
10	<a href="https://n9.cl/dZah">https://n9.cl/dZah</a>
11	<a href="https://n9.cl/KSd8">https://n9.cl/KSd8</a>
12	<a href="https://n9.cl/aEw">https://n9.cl/aEw</a>
13	<a href="https://n9.cl/6R5C">https://n9.cl/6R5C</a>
14	<a href="https://n9.cl/kHI0">https://n9.cl/kHI0</a>
15	<a href="https://n9.cl/LSQp">https://n9.cl/LSQp</a>
16	<a href="https://n9.cl/ydvb">https://n9.cl/ydvb</a>
17	<a href="https://n9.cl/Mh9">https://n9.cl/Mh9</a>
18	<a href="https://n9.cl/AwOZ">https://n9.cl/AwOZ</a>
19	<a href="https://n9.cl/lZwl">https://n9.cl/lZwl</a>
20	<a href="https://n9.cl/ll1J">https://n9.cl/ll1J</a>

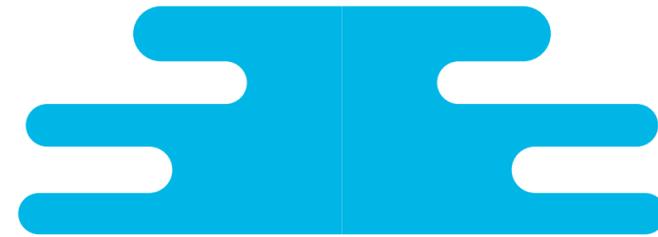




## Resumen

Diseño gráfico de material didáctico interactivo para el desarrollo del hábito de la lectura en niños

Estudios realizados por CERLAC y el INEC muestra que el 56.8% de los ecuatorianos no posee el hábito de leer debido a falta de interés y que la única razón para hacerlo es por obligación académica. Este proyecto propone un sistema gráfico editorial para fomentar la lectura en los niños generado a través de teorías de la ilustración, el diseño editorial y los procesos de impresión. Como resultado se obtuvo un libro interactivo infantil que trata de iniciar en la lectura en los niños, incentivar la interacción con sus padres y fomentar su creatividad.



## Abstract

Graphic design of interactive didactic material to develop the reading habit in children

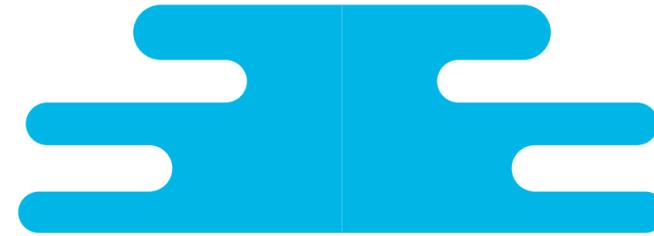
Studies conducted by CERLAC and INEC show that 56.8% of Ecuadorians are not used to reading due to a lack of interest. The only reason to read is academic obligation. This project proposes an editorial graphic system to encourage reading in children generated through theories of illustration, editorial design and printing processes. As a result, an interactive children's book was obtained to promote children's reading, encourage interaction with their parents and inspire their creativity.

# INTRODUCCIÓN

Ver complicaciones de lectura durante el proceso académico son sucesos normales que se observa a menudo. Pues bien, todos en algún momento hemos presentado este problema.

Leer bien, dominar todas las habilidades que requiere la lectura, es imprescindible para cualquier persona que esté estudiando o desee estudiar, lo cual requiere un largo proceso de aprendizaje, que normalmente comienza en la escuela y se debe reforzar en el hogar, pero la mayoría de las familias cree que la educación es trabajo únicamente de los centros educativos por lo cual se ha ido generando la idea de la lectura como una obligación académica y debido a ello su práctica en el hogar ha ido disminuyendo por falta de participación de los padres e incentivación hacia sus hijos.

De acuerdo al contexto, se percibe que los niños poseen la idea de la lectura como una obligación; debido a esto en este proyecto de tesis se desarrolla material didáctico interactivo para conseguir que se refuerce la lectura en el hogar mediante la participación de los padres en la lectura presentándola de una manera espontánea, divertida que logre crear una incentivación por la lectura desde una temprana edad en el cual es donde se forman los hábitos y resulta imprescindible en su formación académica.



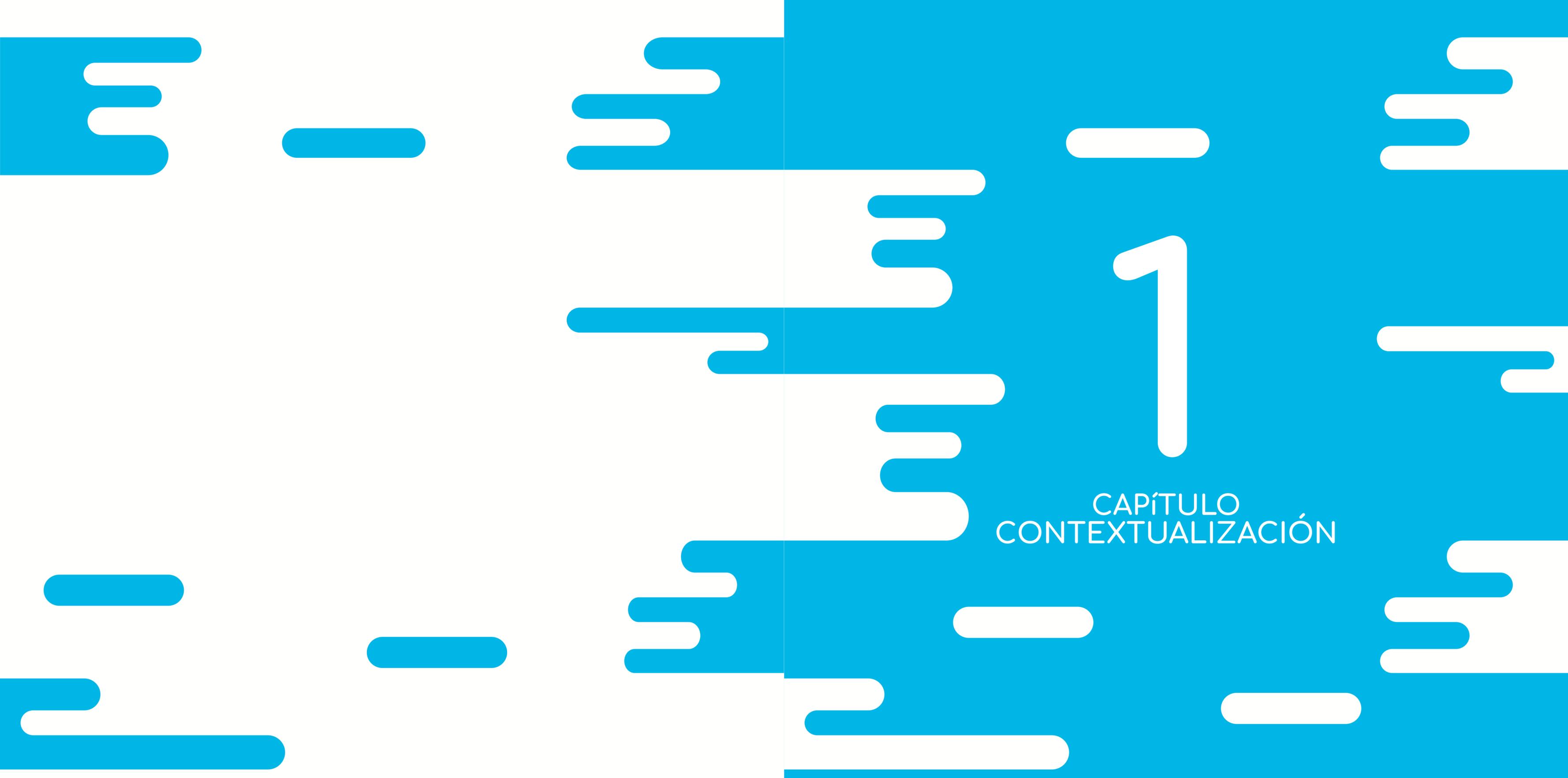
# OBJETIVOS

## Objetivo General

Aportar al hábito de la lectura a través de un material didáctico interactivo para niños y sus padres.

## Objetivo Específico

Diseño gráfico de material didáctico interactivo que refuerce el hábito de lectura en los niños.



CAPÍTULO  
CONTEXTUALIZACIÓN



Imagen 1

## DESARROLLO INFANTIL

### 1.1

## Desarrollo infantil

A lo largo de la historia se han desarrollado varias teorías sobre el desarrollo de la inteligencia y capacidades cognitivas de los niños, sobre cómo ellos aprenden. En primera instancia se pensaba que eran seres pasivos que asimilaban paulatinamente su contexto, sin embargo, eso ha cambiado. Una de las teorías más aceptadas en la actualidad sobre este tema es la de Piaget, quien propone que los niños tienen patrones similares en determinadas etapas que les permiten descubrir y adaptarse al contexto que les rodea.

Piaget fue uno de los primeros teóricos del constructivismo en Psicología. Pensaba que los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos.

La investigación de Piaget se centró fundamentalmente en la forma en que adquieren conocimiento al ir desarrollándose. En otras palabras, no le interesaba tanto lo que conoce el niño, sino cómo piensa en los problemas y en las soluciones. (Universitat Autònoma de Barcelona, 2007-2008)

Este conocimiento sobre el desarrollo de los niños es fundamental para entender las actividades que deben realizar a determinadas edades, qué habilidades están desarrollando en cada etapa y cómo estimularlos o potenciar esos momentos de aprendizaje. Es bien sabido que mientras más estimulados los niños mejores posibilidades tienen de desarrollarse adecuadamente en el sistema educativo y posteriormente en la vida.

## Ciclo evolutivo

Piaget [...] dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro grandes etapas: etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales, cada una de las cuales representa la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer (Universitat Autònoma de Barcelona, 2007-2008).

Desde hace varias décadas se propone tener en consideración estas etapas de desarrollo cognoscitivo al momento de plantear los contenidos y metodologías en cada nivel del sistema educativo, pues existen determinadas edades donde los niños están más preparados para asimilar ciertos conocimientos. Tal es el caso del proceso de lecto-escritura donde los niños necesitan haber desarrollado ciertas capacidades para que puedan comprender el paso de la palabra hablada al texto escrito.

Imagen 2



Imagen 3



ETAPAS DE LA TEORÍA DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO DE PIAGET		
Etapa	Edad	Característica
<b>Sensoriomotora</b> El niño activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medio y fines, la permanencia de los objetos.
<b>Preoperacional</b> El niño intuitivo	De los 2 años a los 7 años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
<b>Operaciones concretas</b> El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
<b>Operaciones formales</b> El niño reflexivo	De 11 a 12 años en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Tabla 1 (Universitat Autònoma de Barcelona, 2007-2008).



Imagen 4

## LA LECTURA

### 1.1.2

## La lectura

Actualmente existen varios conceptos entorno a qué es la lectura. La Real Academia Española nos ofrece las siguientes definiciones:

### Lectura

1. f. Acción de leer.
2. f. Obra o cosa leída.
3. f. Interpretación del sentido de un texto.
4. f. Variante de una o más palabras de un texto.

Si bien todas son acertadas porque contemplan uno o varios aspectos del proceso de lectura resulta más completo estudiarla "como un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizarlo, construye su propio significado" (Como se cita en Gutiérrez Valencia y Montes de Oca García, 2005).

Esto implica acciones mucho más complejas que simplemente asimilar una secuencia de letras colocadas de cierta manera, por el contrario, "el acto de leer se convierte en una capacidad compleja, superior y exclusiva del ser humano en la que se comprometen todas sus facultades simultáneamente y que comporta una serie de procesos biológicos, psicológicos, afectivos y sociales que lo llevan a establecer una relación de significado particular con lo leído" (Gutiérrez Valencia y Montes de Oca García, 2005).

Cabe destacar que es por esta serie de procesos complejos que la lectura y su aprendizaje se convierten en una tarea importante al mismo tiempo que compleja, especialmente, para los niños que apenas ingresan al sistema escolar que aún están desarrollando sus capacidades cognitivas.

Además, es una acción personal que nunca se termina de desarrollar, por lo que su práctica diaria, en particular desde una edad temprana donde se forman los hábitos, resulta imprescindible.

## Aprendizaje de la lectura

Es necesario entender que el aprendizaje de la lectura no es un proceso simple y aislado sino que, por el contrario, "el progreso de la lectura a edad temprana depende del desarrollo del lenguaje oral" (Bernhardt, Kamil, Muaka & Pang, 2003). En consecuencia, el habla, la lectura y la escritura están estrechamente relacionadas.

Por lo general, si durante el crecimiento los niños son educados por adultos comprensivos, desarrollan destrezas del habla y del lenguaje de manera natural y sin esfuerzo.

Por lo general, si durante el crecimiento los niños son educados por adultos comprensivos, desarrollan destrezas del habla y del lenguaje de manera natural y sin esfuerzo. Aprender a leer es un proceso diferente, porque se trata de aprender acerca de un sistema simbólico (la escritura) utilizado para representar el habla. Antes de que los niños comiencen a aprender a asociar la forma escrita con el habla, necesitan aprender vocabulario, gramática y un sistema de lengua oral. La investigación ha mostrado que existe una estrecha relación entre el vocabulario oral y la destreza lectora a edad temprana (Bernhardt, Kamil, Muaka & Pang, 2003).

Este proceso de aprendizaje se realiza cuando los niños ingresan al sistema de educación, momento en el que cuentan con las habilidades cognitivas para llevar a cabo las complicadas relaciones que implica trasladar el habla a lo escrito. Solé (1992) propone que hay tres elementos principales que el niño debe comprender para poder desarrollar adecuadamente sus capacidades lectoras. Primero el código, dicho de otra forma, el propio lenguaje y el vocabulario que este conlleva. Mientras más palabras el niño sepa y mejor manejo del lenguaje oral tenga más sencillo se le hará comprender una lectura. Segundo la conciencia metalingüística, que se refiere a que el niño entienda que el lenguaje escrito lleva a un proceso de transmisión de información. Por último está la lectura propiamente, que consiste en la decodificación de símbolos que representan algo que él conoce y puede pronunciar.

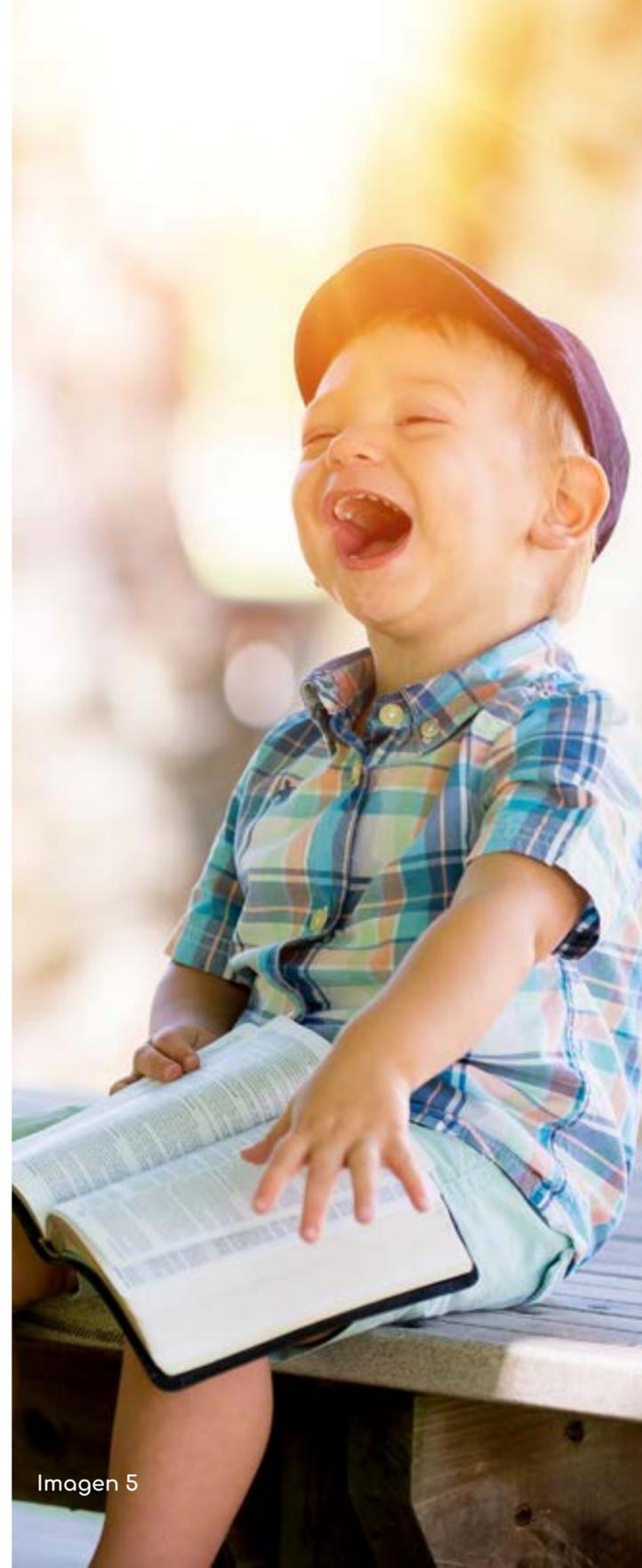


Imagen 5



Imagen 6

## Estimulación temprana

Para conseguir que el proceso de aprendizaje de la lectura sea más sencillo para los niños es importante la participación de la familia. "Existe mucha evidencia, dicen los investigadores, para demostrar que las familias que le dan importancia a la lectura, escritura y a la forma de hablar, ofreciendo amplias y calurosas oportunidades para la lectura de libros de cuentos, tienden a crear hijos que desde muy temprano son niños competentes en la lectura" (Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía, 2011).

Así mismo, si bien en cada etapa de su desarrollo el niño va adquiriendo ciertas capacidades que les facilitan la lectura posteriormente, estimularlos desde una edad temprana facilita el desarrollo de dichas habilidades. Para esto Bernhardt, Kamil, Muaka y Pang (2003) al igual que la Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía proponen una serie de actividades de estimulación.

## 1.1.3 Lo lúdico

Lúdico, ca

1. adj. Perteneiente o relativo al juego.

Cuando hablamos de algo lúdico nos referimos a un objeto o actividad relacionado al juego. Resulta de suma importancia contemplar este campo del conocimiento especialmente porque los niños durante sus primeros años aprenden principalmente mediante el juego. "es por medio del juego que se puede proveer de [...] experiencias vitales a los niños en edades tempranas. En el juego como en la lectura los niños crean y habitan mundos imaginarios, la lectura de múltiples fuentes (relatos, música, imágenes, objetos) provoca la espontaneidad, fascinación y asombro de los más pequeños". Claudia Hernández (2017)

Pero, ¿qué es juego? Llull (2009) explica que etimológicamente "el juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea".



Imagen 7

1. Proporcionar oportunidades para que los niños desarrollen su lenguaje oral contando historias o con actividades de exposición oral. (Mostrar algo y explicarlo)
2. Introducir a los niños a los libros de cuentos con imágenes donde puedan señalarles lo que están contando.
3. Lecturas compartidas en grupos de niños de edades similares mediante el uso de libros de gran formato.
4. Establecer espacios dedicados a la lectura con un miembro de la familia, esto les genera una sensación de cercanía y cariño que los acerca más a la lectura.
5. Desarrollar actividades de relación palabra-imagen, donde tienen que identificar la imagen que se les menciona.
6. Generar espacios donde el niño pueda hablar de lo que ha leído, de tal forma que ejercite sus capacidades comunicativas de lenguaje.



Imagen 8



Imagen 9

## DISEÑO GRÁFICO

### 1.1.4 Diseño

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cumple exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje fijado. (Wong, 2002, p. 41)

En el caso del diseño gráfico, siempre serán mensajes los que el diseñador buscará transmitir de la forma más clara y eficaz sin perder de vista las características del público objetivo al cual se dirige ni las de su contexto. Como explica Wong (2002) el diseño siempre contendrá elementos estéticos identificativos de la época en la que fue creado sin que estos interfieran con la funcionalidad.

## Lenguaje visual

Al igual que cualquier sistema de lenguaje hablado o escrito, el lenguaje visual transporta significados que quien "lee" debe decodificar.

"El lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual que pueden importar a un diseñador" (Wong, 2002, p. 41)

Dondis (1995) afirma que, así como en el lenguaje escrito se puede ser analfabeto o haber sido alfabetizado, lo mismo sucede con el lenguaje o comunicación visual y establece tres niveles de alfabetidad visual. El primero es el nivel simbólico, aquí se encuentran las letras del alfabeto, los kanjis de idiomas como el chino y japonés, señales de tránsito, entre otros; que son "palabra-imagen" que transportan significados y son aprendidos como medio de comunicación en un contexto determinado. El segundo nivel es el representacional que "está gobernado intensamente por la experiencia directa que va más allá de la percepción" (Dondis, 1995, p. 26), es decir, son imágenes lo más parecidas a la realidad, como sucede con la fotografía, que reflejan casi de forma idéntica lo que se observa. El último nivel es el abstracto, el cual afirma Dondis es "el más importante para el desarrollo de la alfabetidad visual" pues se refiere a la "infraestructura, al mensaje visual puro" (2006, p. 26). Dicho de otra forma, en este nivel la persona es capaz de reducir a unidades básicas (figuras geométricas) la imagen.

Imagen 10



## Elementos conceptuales

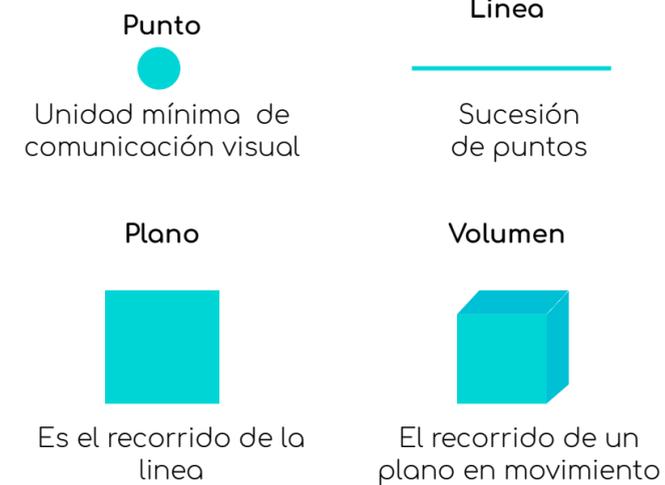


Imagen 11



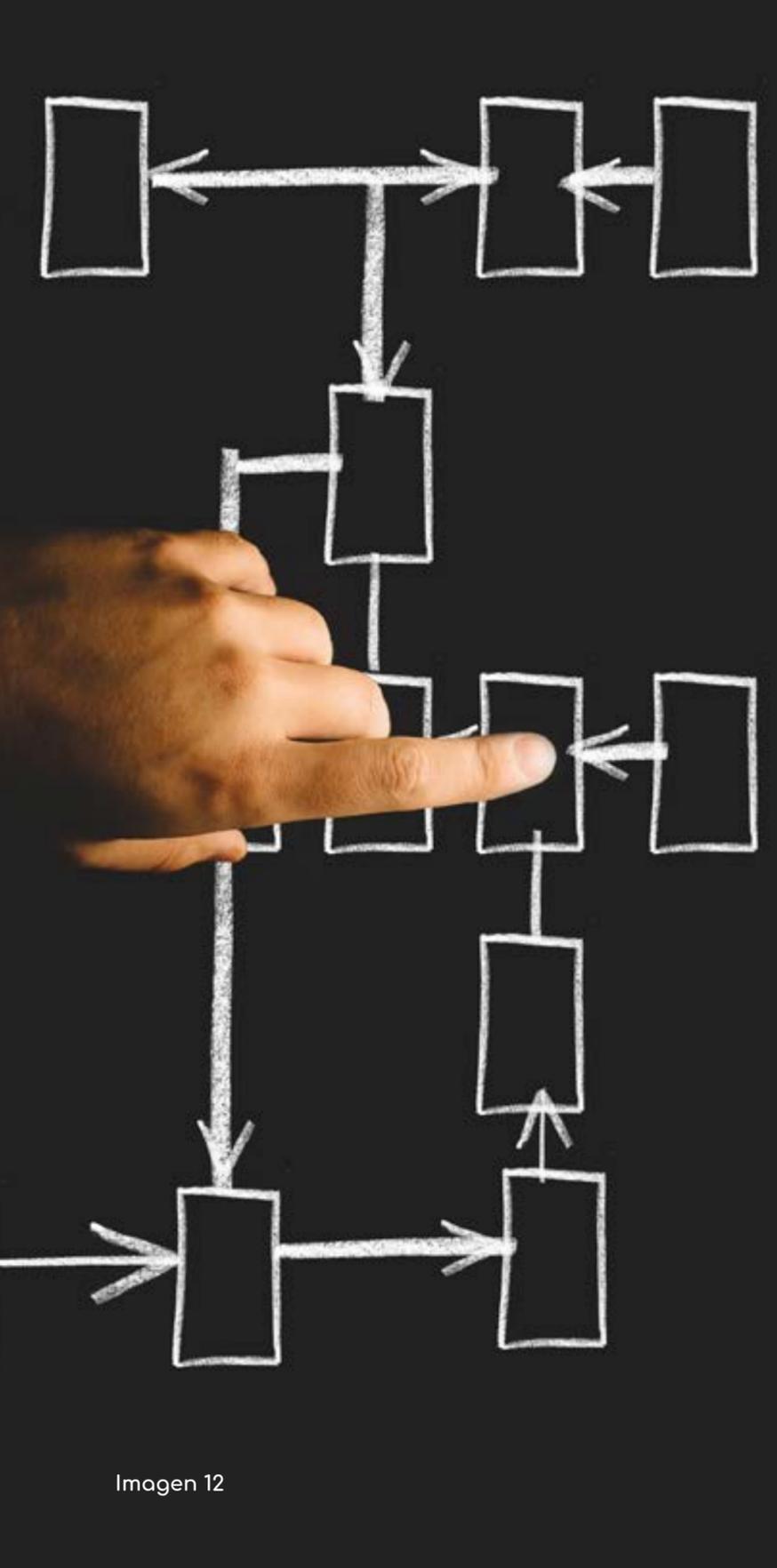


Imagen 12

## Elementos visuales

“Existe una sintaxis visual. Entre líneas generales [...] elementos básicos [...], junto con técnicas manipuladoras, que pueden utilizarse para crear claros mensajes visuales” (Dondis, 1995, p. 24). A su vez, Wong (2002) los clasifica en tres grupos: conceptuales, visuales y de relación. A continuación se describen los elementos pertenecientes a cada uno de ellos.



Imagen 13

## Elementos Visuales

### Color

“Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas” (Wong, 2002, p. 43). “El color está cargado de información y es una de la experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común. Por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicaciones visuales” (Dondis, 1995, p. 64).

### Textura

“La textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa, puede atraer tanto al sentido del tacto como a la vista” (Wong, 2002, p. 43). “La textura es el elemento visual frecuentemente de doble de las cualidades de otro sentido, el tacto. [...] Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas” (Dondis, 1995, p. 70).

### Medida

“Todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez, pero así mismo es físicamente mensurable” (Wong, 2002, p. 43). Con relación a la medida es que se puede establecer las escalas que según Dondis son sistemas de comparación y relación entre elementos, pues “no puede existir lo grande sin lo pequeño” (1995, p. 71)

### Forma

“Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción” (Wong, 2002, p. 43).

## 1.1.5 Diseño editorial

El diseño editorial es uno de los procesos o ramas del diseño gráfico que se encarga de la producción de publicaciones, entendiéndose por publicación a cualquier “escrito impreso como un libro, una revista, un periódico, etc., Que ha sido publicado” (Bhaskaran, 2006, p. 6). Su objetivo último es la transmisión de información de manera clara y eficaz, pues como indica Bhaskaran “la comunicación es lo más importante y el poder del documento impreso nunca había quedado tan potente” (2006, p. 6)

Esto “no significa que el proceso de diseñar algo impreso sea fácil” (Bhaskaran, 2006, p. 6), por el contrario cada día se vuelve más complicado diseñar publicaciones que capten la atención del lector, especialmente, desde que este está continuamente bombardeado por diversos tipos de documentos llenos de información. Por ejemplo, en el caso de revistas y periódicos, sus editores trabajan muy duro para conseguir desarrollar conceptos que sean capaces de captar cada vez más lectores. Por otra parte, en el caso de los libros el objetivo es conseguir brindarle al lector toda la información necesaria sobre la publicación de manera que capte su interés y lo lleve a la compra.



## Diseño de libros

Existe una gran variedad de temáticas y presentaciones en cuanto a libros se trata, estas varían según el contenido o la funcionalidad que va a tener el producto impreso a lo largo de su vida útil. Esto da como resultado una gran diversidad de productos impresos donde las combinaciones de características son infinitas. En este sentido, Bhaskaran explica que “varias hojas de papel encuadernadas juntas comprenden un libro en sí, y su estructura básica sigue siendo la misma: cubierta, páginas de portada, páginas preliminares y materias finales” (2006, p. 88).

Respecto al trabajo del diseñador “es imperativo que cualquier diseñador esté familiarizado con el contenido del libro desde el principio, ya que el formato, la estructura y concepto de diseño final deben estar relacionados con él” (Bhaskaran, 2006, p. 88). En el caso del encuadernado, este va a depender de si el libro tienes muchas páginas, el grosor del papel, el número de ejemplares que se va a imprimir y la utilidad que se le va a dar, entre otras cosas. A su vez, la portada es un elemento de alta importancia desde que la “cubierta es, en efecto, el packaging del producto” (Bhaskaran, 2006, p. 90) y tiene la función primordial de promocionar al producto en sí, al autor y al editor. Por eso el diseñador tiende a poner especial cuidado en este elemento.



Imagen 15



Imagen 16

## Elementos del diseño editorial

El proceso del diseño editorial cuenta con varios elementos a tener en consideración como cubiertas, formato, retículas, tipografía, imágenes, entre otros. A continuación se describirán aquellos que nos parece que resultan más relevantes para el desarrollo de este proyecto.

## 1.1.6

### Tipografía

“La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas escritas reciben una forma visual, y pueden afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones” (Bhaskaran, 2006, p. 68). Dicho de otra forma, la tipografía son las fuentes con las que se puede escribir un texto, cuya elección es sumamente importante para el diseñador pues determina la visibilidad, legibilidad y jerarquía de la publicación.

La visibilidad y la legibilidad dependen, nuevamente, de la funcionalidad que vaya a tener la publicación, pues, por ejemplo, en el caso de una guía telefónica es más importante la legibilidad junto con el ahorro de espacio. Así mismo, la jerarquía puede ser fácilmente conseguida con el uso de distintas familias tipográficas con variantes de peso que le permitan al diseñador indicar qué textos son más importantes que otros. Esto resulta importante porque implica una guía visual para el lector cuando está buscando información.



Imagen 17



Imagen 18

## 1.1.7

### Imágenes

La identidad visual de cualquier publicación; pueden cambiar de forma espectacular su aspecto estético, tanto como elemento subsidiario de un texto principal o como fuerza conductora de todo el diseño” (Bhaskaran, 2006, p. 74). Todo dependerá del público objetivo al que esté dirigida la publicación o cuál vaya a ser su función; además, esto tiene influencia directa en la elección del tipo de imagen a utilizar.

Suele suceder que para publicaciones como manuales de uso se prefiere ilustraciones técnicas, mientras que para revistas y periódicos se opta por utilizar fotografías.

En el caso de libros infantiles la ilustración de características simples y amigables suele ser la opción más utilizada. Un aspecto importante respecto al uso de imágenes es su calidad. Sin importar si es fotografía o ilustración, es imprescindible que las imágenes que se van a utilizar sean de buena calidad, es decir, que sean claras y del tamaño adecuado de tal forma que no se pixelen. Recordemos que “sólo hace falta una mala imagen para reducir la calidad de toda una publicación” (Bhaskaran, 2006, p. 75).

## 1.2

# Investigación de campo

## Katherine Pesántez

### Psicóloga

Hoy en día existen diversos métodos didácticos, es por ello la importancia que los docentes hoy en día aprendan a desarrollar diferentes tipos de lectura no únicamente a una lectura cerrada sino una donde el niño se pueda expresar o imaginar el relato de la historia. El hábito con los niños se genera mediante el ejemplo por ello es imprescindible que los padres se tomen el tiempo con sus hijos a establecer periodos cortos donde la lectura sea el eje central de la interacción.

Actualmente en la Unidad Educativa "San José" de Paute el índice de los padres involucrados en el aprendizaje es mínimo debido a que poseen la ideología que únicamente en la escuela se educa a sus hijos.

En el Hogar es muy factible poseer una pequeña biblioteca en el cual el niño pueda estar en un constante vínculo con los libros, al iniciar el aprendizaje lector se utilizan libros donde casi no poseen texto sino predominan las gráficas debido a que los niños captan de una manera más directa y la misma ayuda a mantener la atención del niño por un tiempo prolongado, pero en ocasiones se puede aburrir fácilmente o distraer a la vez esto dependerá de la actitud del tutor durante la lectura.



Imagen 19



## Mariluz Yumba

### Docente

Existen diversas estrategias para fomentar la lectura una de las más frecuentes son la decodificación de pictogramas, es importante que cada vez que se practique la lectura no sea una actividad repetitiva donde el padre lea al hijo y el simplemente lo escuche sino más bien buscar diversas maneras donde el niño sienta curiosidad o donde el mismo pueda intervenir.

Se utiliza un periodo de 10 a 15 minutos ya que los niños comienzan desvincularse de la actividad, se utilizan en su mayoría cuentos establecidos o la vez se los pueden inventar.

Los tipos de materiales a los que se recurre para fomentar la lectura son pictogramas, imágenes, títeres y libros en sí de lecturas cortas.



Imagen 20



## Rafael Estrella

### Diseñador

El diseño gráfico debe ser lo suficientemente fuerte y coherente para estar al lado de la parte de los contenidos los cuales va ayudar a organizar y economizar espacio. La cromática en el material didáctico despierta emociones y esas emociones despiertan el aprendizaje significativo por lo tanto la cromática es un elemento de diseño indispensable donde se deben crear paletas cromáticas controladas, normalmente se sugiere que se presenten 3 valores cromáticos, de estos tres el principal debe ser usado en un 60% el segundo en el 30% y el tercero en el 10% de los casos, esto nos demuestra que debemos tener un color importante que se utiliza mayoritariamente un color que apoye y un color para dar cierta variedad cuando el sistema necesite.

En la tipografía en un producto editorial la legibilidad es el eje primordial la cual ayuda a la interlegibilidad lo cual ayuda a que la gente entienda lo que se pretende comunicar. Escoger una tipografía para un producto editorial es clave porque eso va hacer que la gente lea y sobre todo entienda.

La relación imagen texto es donde la imagen debe complementar lo que se encuentra redactado en la página y el factor cromático debe ser un enlace que ayude a la relación imagen texto a que sea mucho más fuerte, el color no debe imponerse sino los tres elementos deben mantener una relación entre sí.



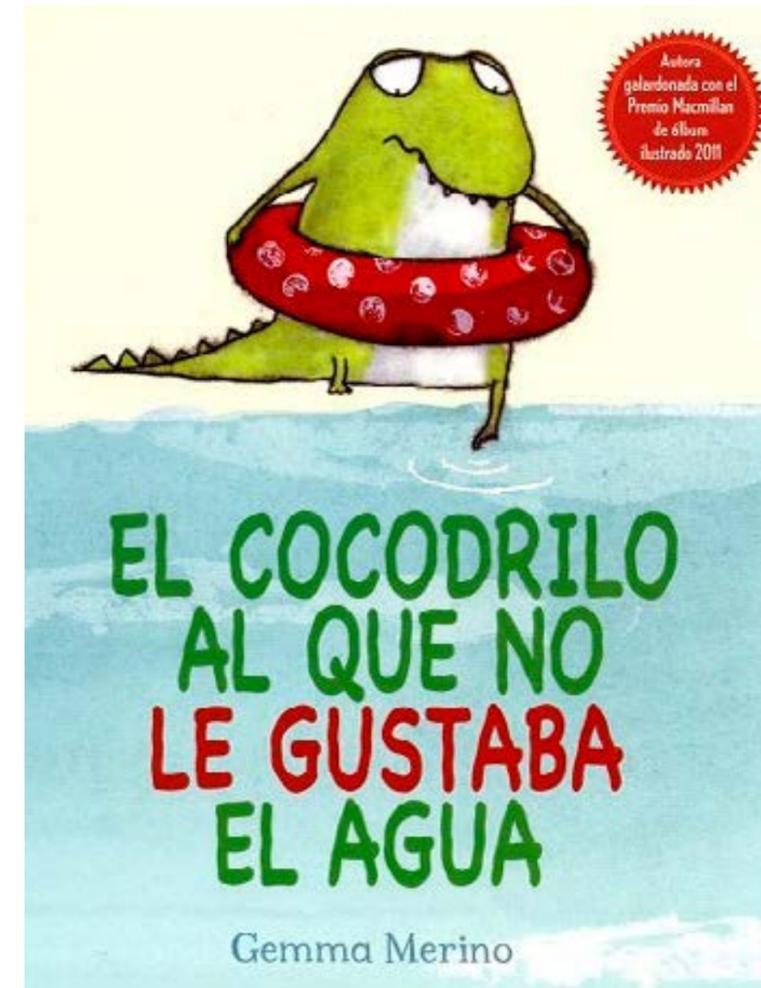
Imagen 21

## 1.3

# Análisis de Homólogos

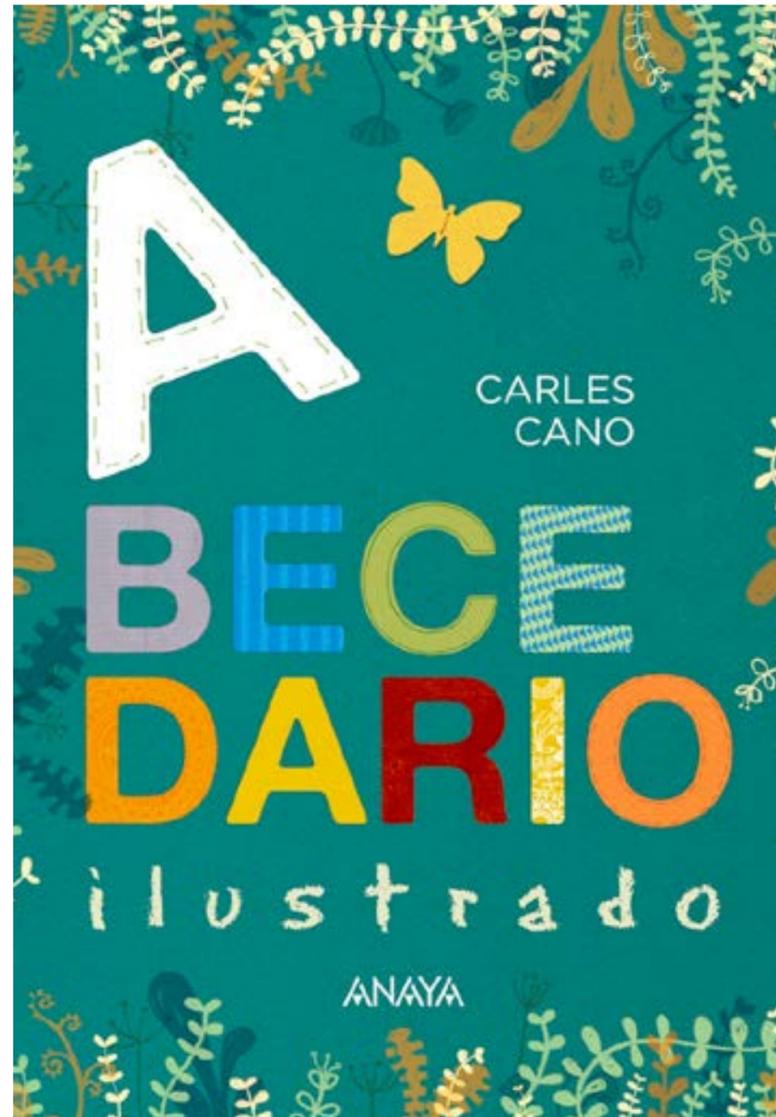
## Forma

En cuanto a la forma este material presenta una cromática con tonos vivos la misma que ocupa contrastes fuertes donde destaca partes significativas de la historia a la vez es un material en formato rectangular donde predomina la ilustración flat con una degradación y es la cual da entendimiento a la historia narrada donde la cromática, texto e ilustración se complementan dando una mayor fuerza al producto.



# Función

En cuanto a la función este producto editorial da a conocer las letras del abecedario mediante el uso de ilustración de animales para cada letra y una breve frase reflejada con un tamaño mínimo la cual refuerza su entendimiento es un producto donde el padre y el niño interactúan de manera espontánea donde el niño a la vez puede vincularse con el producto de manera directa y en cuanto a su uso este producto nos da una facilidad de entendimiento por medio de la gráfica.



# Tecnología

En cuanto a la parte de la tecnología el producto final contendrá una pasta dura al igual que las hojas de su interior para una mayor durabilidad del producto y se ha tomado en cuenta la impresión offset por su alta calidad con respecto a otros sistemas de impresión, se puede utilizar en superficies muy variadas: el tradicional papel liso y además, madera, ropa, metal, cuero, papel rugoso, entre otros. Y para la elaboración de las gráficas vectoriales, retoques de color y diagramación se utilizarán los softwares tradicionales de diseño.



## Conclusión

---

Mediante la investigación bibliográfica realizada, nos ayudó a conocer la edad en la cual estará enfocado el proyecto. Los niños de 6 a 7 años de edad son a los cuales estará dirigido debido a que se encuentran en una etapa inicial de aprendizaje y sobre todo los cuales presentan la capacidad para iniciar la lectura. En esta etapa los niños conocen y diferencian la cromática y a la vez reconocen personajes mitológicos o imaginarios.

Con todo el estudio se han ampliado los conocimientos sobre la importancia de entablar una relación estable en la parte académica de sus hijos por parte de sus padres debido a que su relación con el entendimiento de la lectura ayudara al niño a establecer sus bases primordiales las cuales ayuden al niño a no tener dificultades en el proceso académico.



# 2

CAPÍTULO  
PROGRAMACIÓN

## 2.1 Target

Para el proyecto de graduación se ha segmentado un público objetivo en 2 targets: padres de familia y niños entre 6 a 7 años de edad. Los mismos que se encuentran con una capacidad de aprender de forma natural y de llegar mucho más allá de lo que pensamos.



# Niños

## Segmentación Geográfica

País: Ecuador  
Provincia: Azuay  
Ciudad: Cuenca  
Densidad: Urbana

## Segmentación Demográfica

Género: Masculino y Femenino  
Ciclo de vida Familiar: hijos / as, sobrinos / as, nietos  
Edad: De 6 a 7 años  
Ocupación: Estudiante  
Educación: segundo de Básica

## Segmentación Psicográfica

Clase Social: Clase media, Media alta  
Estilo de Vida: Desocupada, Divertida  
Personalidad: Inquieto, tímido, risueño, alegre, curioso, imaginativo

## Segmentación Conductual

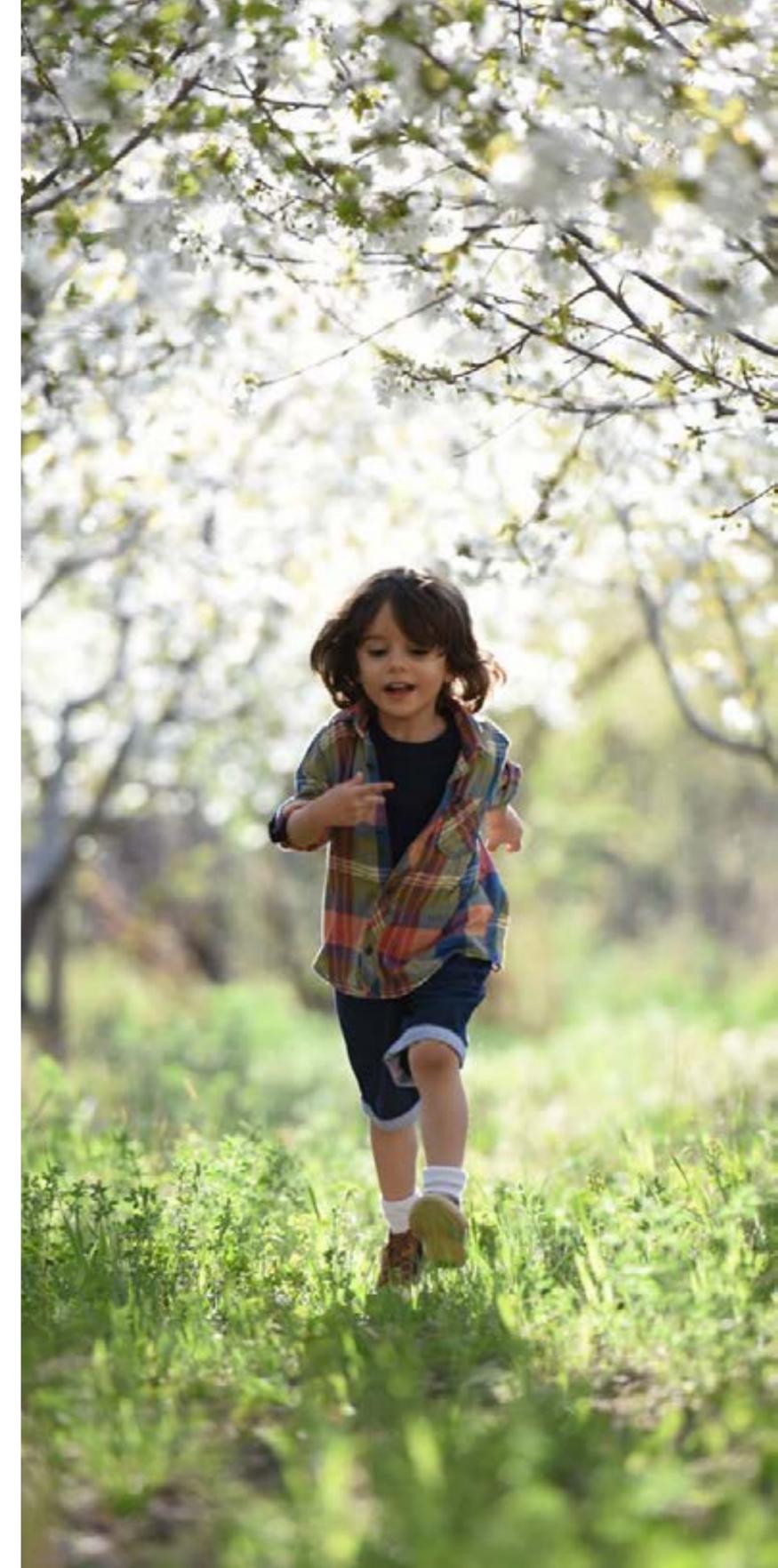
Conductual: Niños que se encuentran en una edad inicial de aprendizaje los mismos que poseen mucha energía para las actividades, por lo general le gusta aprender utilizando pinturas de colores tijeras gomas, se aburre fácilmente y se mantienen en una constante actividad.

# Perfil del Consumidor

Mi nombre es Luis Mateo Zhirzhan me gusta que me digan Mateo, tengo 7 años y el 16 de agosto es mi cumpleaños. Nací en la ciudad de Cuenca, pero vivo en Paute y estudio en la escuela San José de Paute, mi color favorito es el azul y un poco el verde, lo que más me gusta comer es la pizza y los nachos.

Tengo clases en las mañanas ingreso a las 7:30 am y todos los días nos va a dejar mi papá a mi mamá y a mí porque ella es profesora del primero de inicial igualmente nos va a traer a la 1 de la tarde. Soy divertido y amigable me gusta dibujar superhéroes porque me puedo inventar los poderes de cada uno o los que me gustaría tener me gustan todos los deportes, pero los que más practico es el fútbol porque puedo estar con mis amigos y todos nos divertimos, también practico taekwondo los jueves y viernes por la tarde porque me gusta participar en concursos donde se reúnen niños de muchos lugares y por qué es un deporte que me ayuda a defenderme, a veces soy un poco tímido si me encuentro en un lugar donde no conozco a nadie, pero siempre trato de hacer amigos. Los fines de semana me gusta ir donde mi tía porque hay puedo jugar con mis primos/as y algunas veces me quedo a dormir en su casa porque en las noches vemos películas o sino jugamos, pero nos entretenemos mucho.

Vivo con mi hermana que está en el colegio, mi hermano ya terminó el colegio y ahora está trabajando y mis papas que me consienten más porque yo soy el menor de todos y junto con mi hermana y mi papá a veces en las noches practicamos música yo toco un poco el piano y mi hermana con mi papá la guitarra. Por las noches al terminar de merendar mi mamá me cuenta historias que ella se inventa, son muy divertidas y algunas veces nos ponemos a dibujar antes de ir a dormir.



## 2.2

# Partidos de Diseño



## Forma / Función

### Ilustración:

Según al contexto de la redacción de la historia, serán apoyadas las ilustraciones con un carácter colorido, Además se elaborarán personajes con un aspecto tierno y amigable. Las ilustraciones ayudaran a dar sentido he interés por la historia relatada por parte de sus padres.

### Estilos de Ilustración:

Ilustraciones flat o planas, con elementos de trazos orgánicos. Las características de estas ilustraciones generan una sensación de ir directas al grano. Y eso es precisamente lo que pretende el diseño flat. Que los usuarios reconozcan los iconos como lo que son, sin necesidad de pararse a admirar su diseño. Basta con que reconozcan las funcionalidades de cada uno para poderlas interpretar.

### Tipografía:

Se Utilizará una tipografía san serif, para los textos debido a que su morfología es simple y legible, mejorando la comprensión de la lectura y a la vez familiarizando a los niños sobre las estructuras básicas del abecedario. Y por otro lado para los títulos se utilizará una tipografía decorativa, estas tipografías ayudaran al aspecto estético del material didáctico.

### Cromática:

Para todo el sistema gráfico editorial se utilizará colores vivos con tonalidades semiplanas manteniendo una estética atractiva y alegre para los niños lo cual permitan transmitir la esencia del espacio o ambiente en el cual se desarrolle la historia y que a la vez permita mantener el interés sobre el contenido del producto editorial.

## Soporte

Al término del proyecto se podrá contar con un producto impreso el mismo se presentará en un formato cuadrado con una pasta dura con hojas de alto gramaje para un mayor tiempo de resistencia del producto el mismo que permitirá al niño interactuar con él de forma libre.

## Función

El producto final tiene como función motivar el hábito de la lectura mediante la interacción de los niños con sus padres por medio de la narración de historias mediante el uso de los libros con ilustraciones de ambientes en los cuales cada uno contendrá personajes con una base imantada, con los cuales puedan interactuar de manera directa facilitando la trayectoria sobre cada ambiente a la vez poseerá recursos imantados que intervengan en cada ambiente que el padre o el hijo podrá colocar para ir generando la historia.

## Tecnología

Para la elaboración del producto editorial se utilizará los programas que permitirán la concreción de gráficos vectoriales y a la vez a estructurar la diagramación.

Para la estructuración del producto editorial interactivo se usarán softwares tradicionales del área de diseño como: Ilustrador, Indesign, Photoshop.

Y a la vez se ha tomado en cuenta la impresión offset por su alta calidad con respecto a otros sistemas de impresión, se puede utilizar en superficies muy variadas: el tradicional papel liso y además, madera, ropa, metal, cuero, papel rugoso, entre otros.



## 2.2.3

### Plan de negocios

**Producto:** Será un material editorial en el cual predominara las ilustraciones en el cual intervendrán recursos imantados y a la vez personajes con los que el niño y el padre puedan interactuar de manera directa con lo cual mediante el uso de estos materiales y la ayuda del padre se logre generar diversas historias.

**Precio:** El precio del producto final dependerá de los materiales utilizados el tiempo de producción y costos de impresión.

**Plaza:** como principal lugar será Paute este libro se encontrará en las escuelas y en diversas librerías del sector.

**Promoción:** Se realizará publicidad mediante las distintas plataformas digitales y a la vez en periódicos locales los cuales serán dirigidos hacia los padres, pero manteniendo la misma estética colorida que capte la atención tanto a los padres como a sus hijos.



# 3

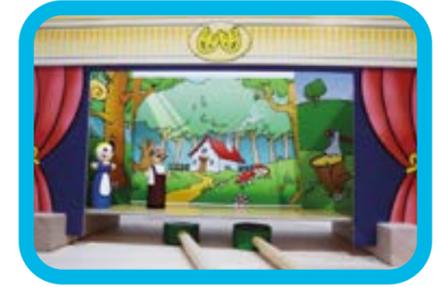
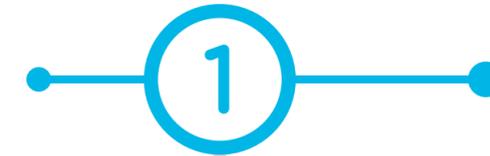
CAPÍTULO  
IDEACIÓN

# 3.1

## Diez Ideas

### Idea 01

Teatro magnético:  
Titeres con bases  
imantadas con un  
escenario



### Idea 02

Caja con piezas ilustradas:  
ilustraciones en ambos lados  
con diversas acciones.



### Idea 03

Story cubes:  
dados con ilustraciones  
de diversos objetos para  
generar historias.



### Idea 04

Libro desplegable:  
al abrirlo se generan  
espacios para que el  
niño identifique el lugar.



### Idea 05

Piezas de secuencias:  
donde el niño reconoce  
el antes y despues con lo  
cual genera una historia.





6

### Idea 06

Marionetas de dedos:  
para generar historias  
mediante la simulación.

### Idea 07

Vamonos al cine:  
proyección de imágenes  
mediante una linterna.

7



8

### Idea 08

Pizarra imantada:  
se generan historias  
mediante recursos  
colocados en la pizarra

### Idea 09

Cuento con marioneta:  
El personaje principal es  
una marioneta con la  
cual puede simular las  
acciones de la historia.

9



10

### Idea 10

Teatro de sombras:  
personajes representados  
por siluetas cada uno con  
una varilla para sostenerlos.



## 3.2

# Tres Ideas

1

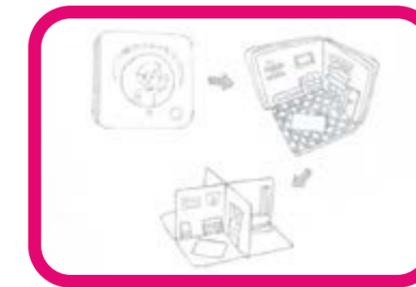
### Marionetas de Dedos



Mediante el uso de personajes el niño puede interactuar directamente con los protagonistas que participan en la historia.

2

### Libro Desplegable



La generación de espacios ayuda al niño a asimilar todo lo que posee en su entorno con lo que puede redactar un cuento propio.

3

### Pizarra Imantada

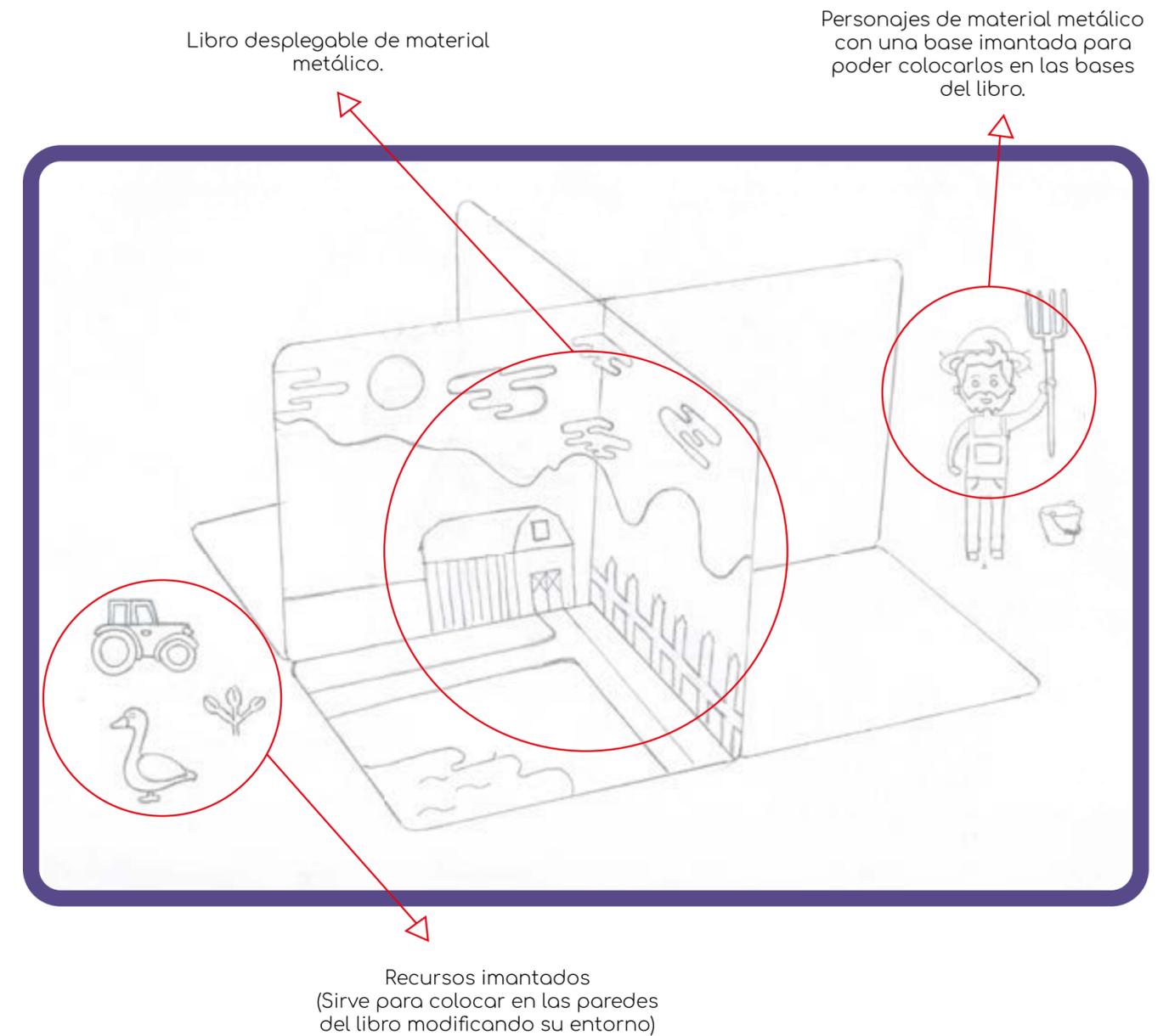


Los recursos imantados poseen la facilidad de ubicarlos indistintamente de un espacio determinado logrando modificar el mismo obteniendo un resultado diferente.

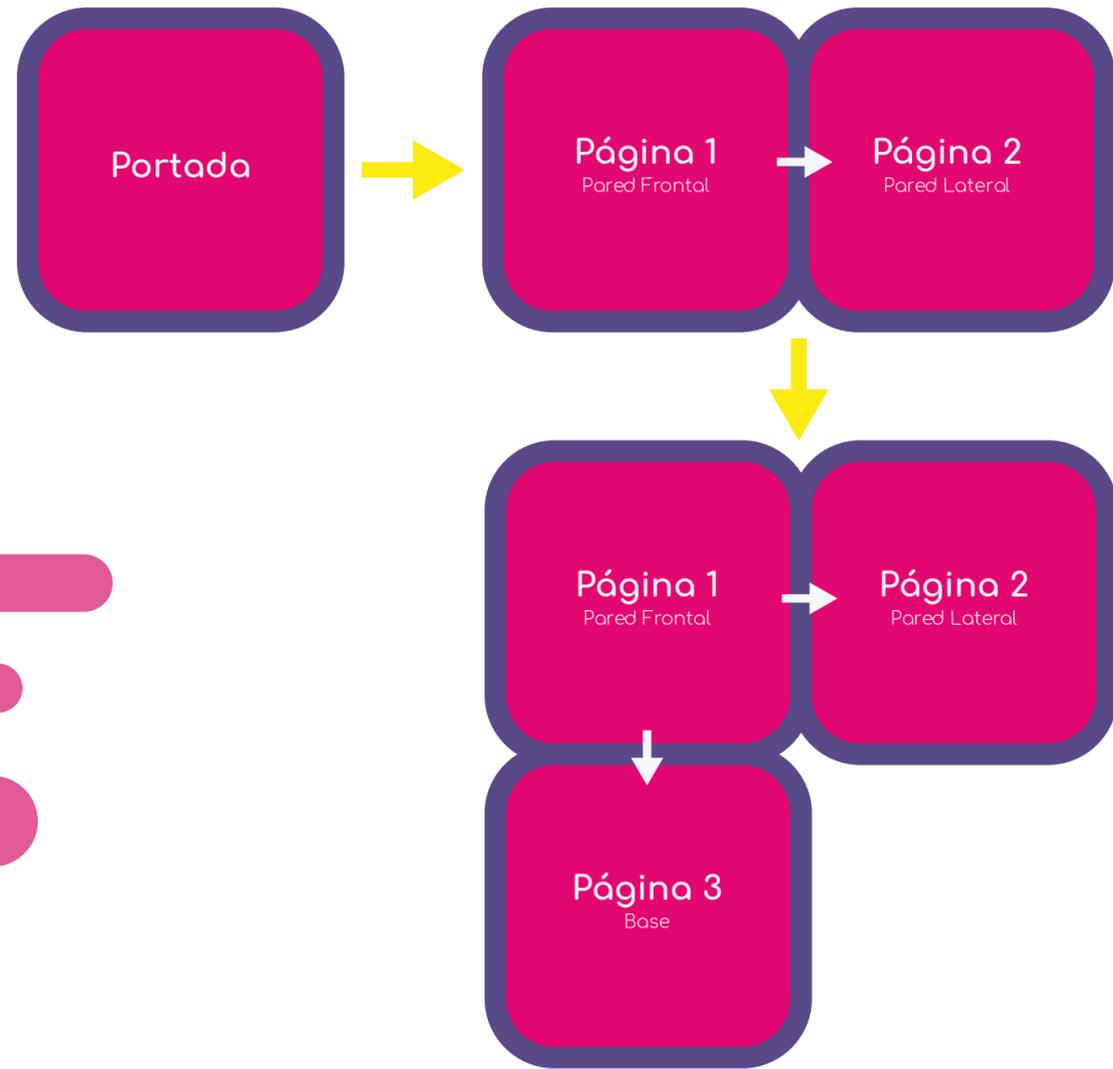
## 3.3

# Idea Final

Creación de un libro interactivo donde el niño posea diversos entornos cada uno de ellos presentará personajes que tomen un rol en la creación de diversas historias a la vez cada entorno constará con recursos los mismo que logren modificar los espacios cambiando en si la creación de las historias.



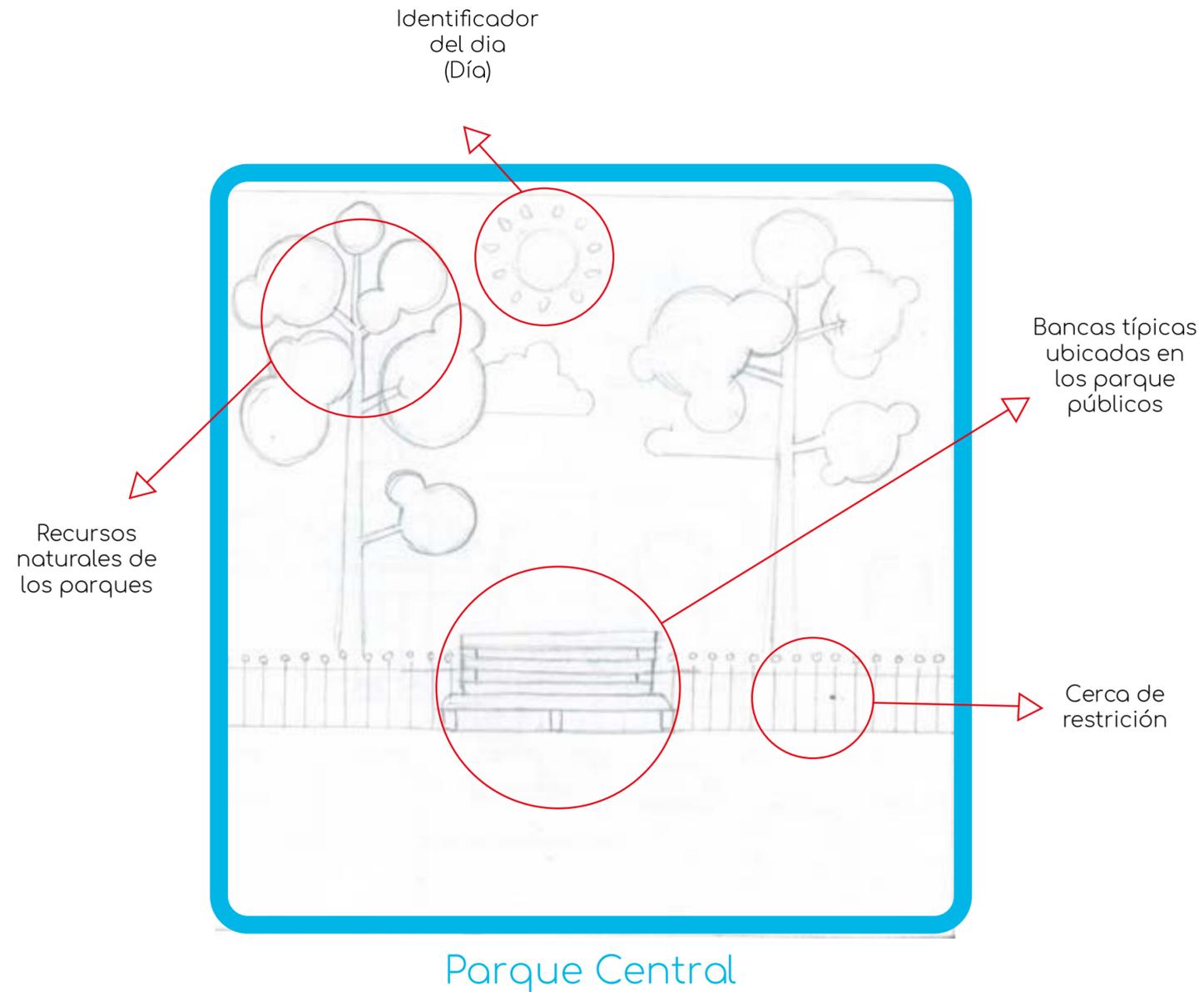
# Libro Desplegable



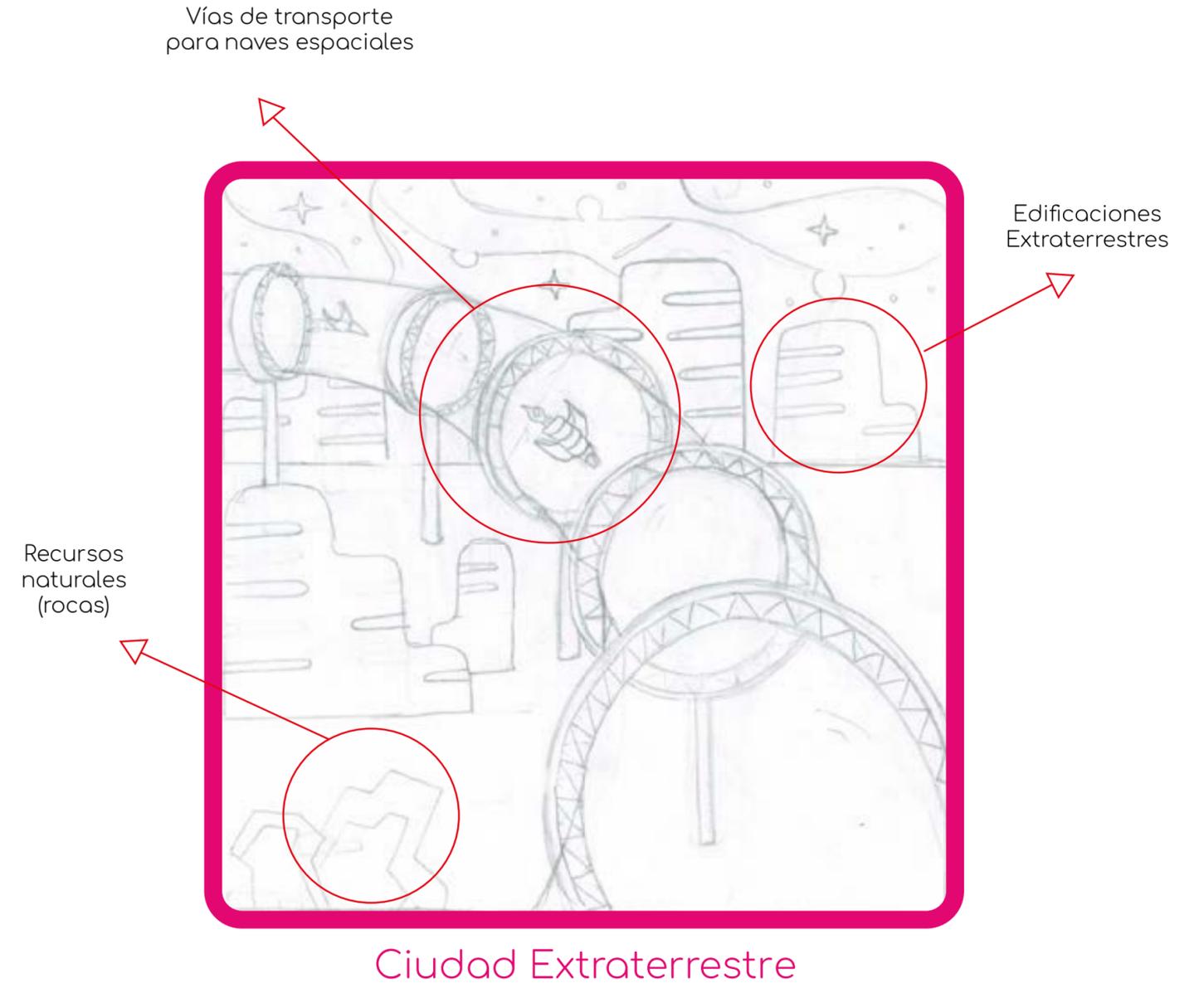
# Entornos

Creación de entornos donde el niño pueda generar su propia historia partiendo desde el lugar que él crea más conveniente.

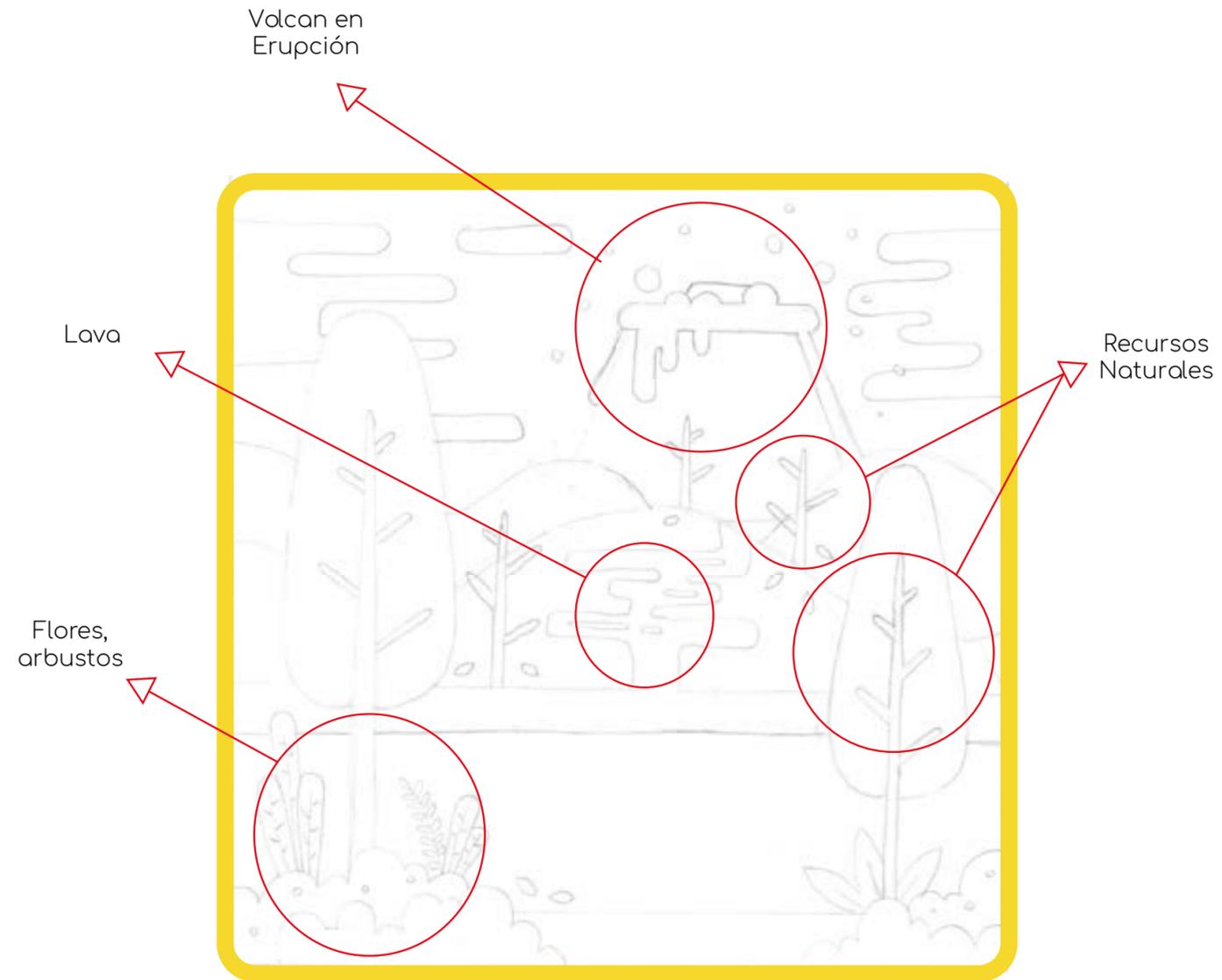
## Mundo 1 Ambientes Cotidianos



## Mundo 2 Ambiente Espacial

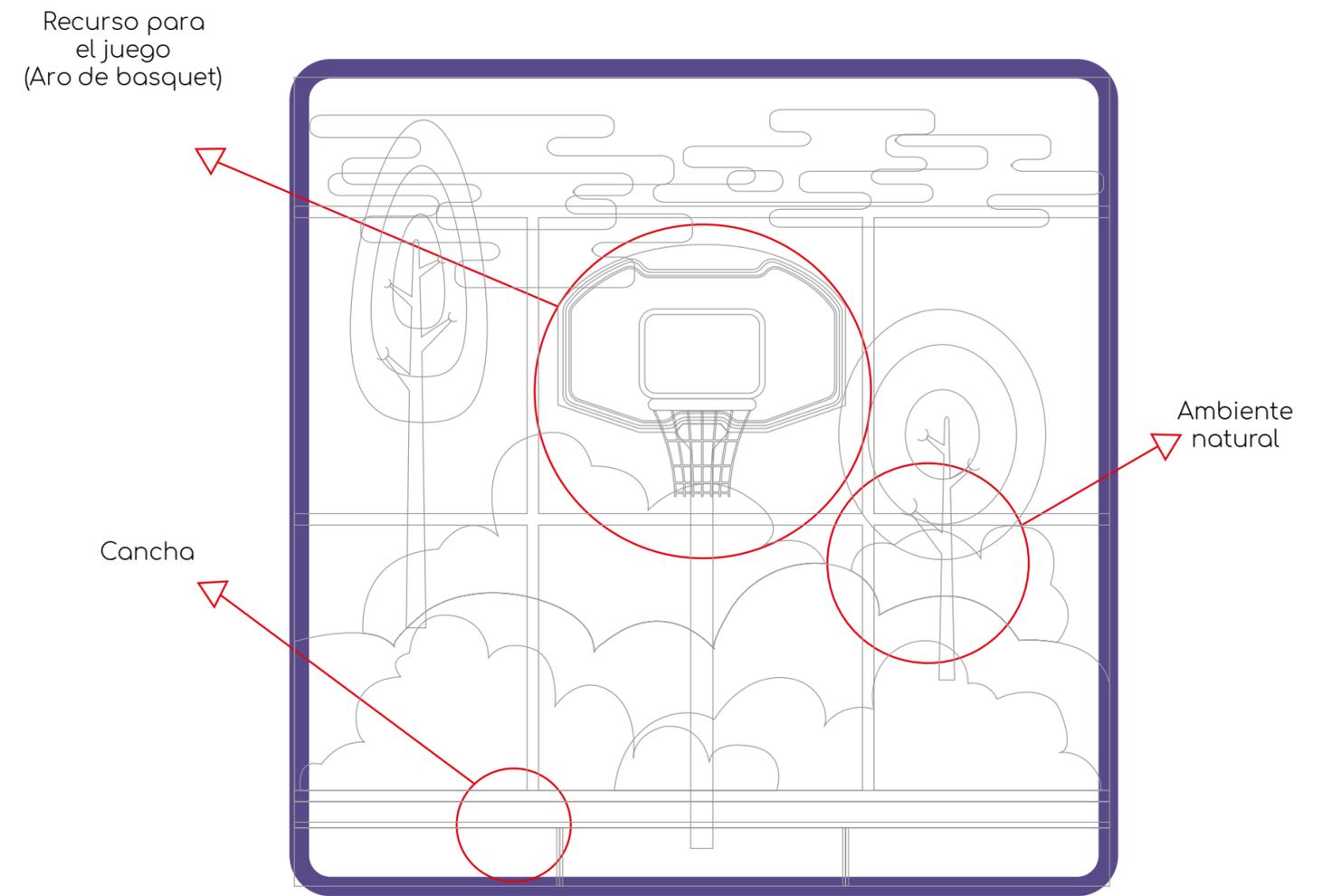


### Mundo 3 Ambiente Natural



Naturaleza

### Mundo 4 Ambiente Deportivo

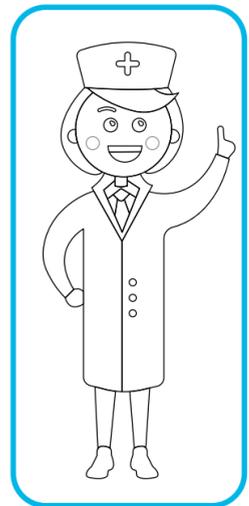


Cancha de Basquet

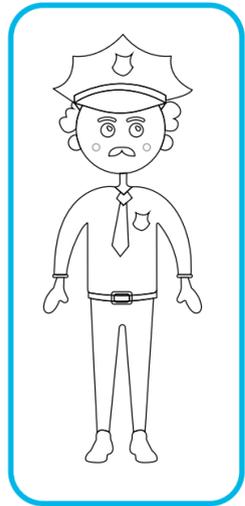
# Personajes

Creación de personajes con los cuales el niño pueda interactuar de manera directa permitiéndole moverlos por el transcurso de diversos ambientes. Estos presentaran diversos aspectos dependiendo del ambiente al que pertenezcan.

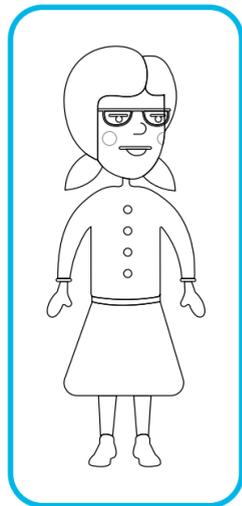
## Mundo 1 Personajes Cotidianos



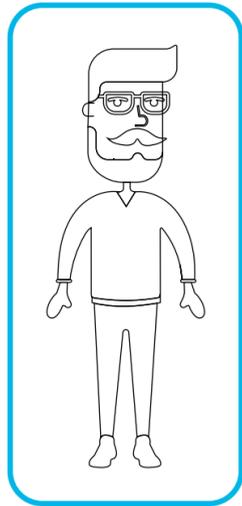
Enfermera



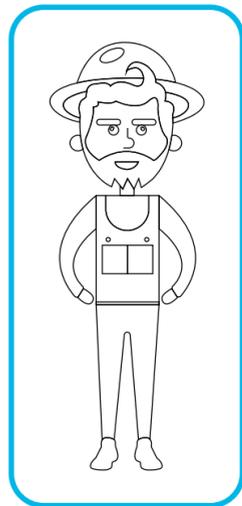
Policía



Niña



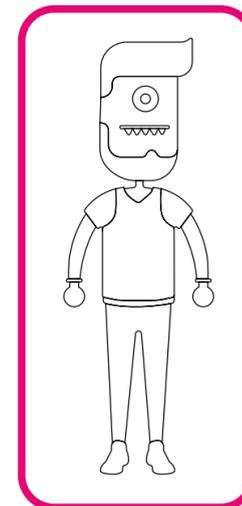
Padre de familia



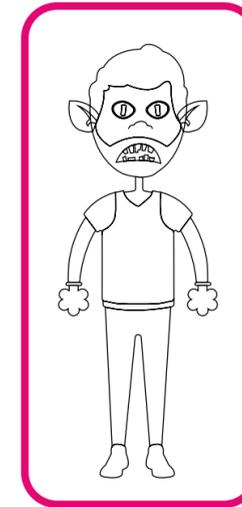
Granjero

## Mundo 2 Ambiente Espacial

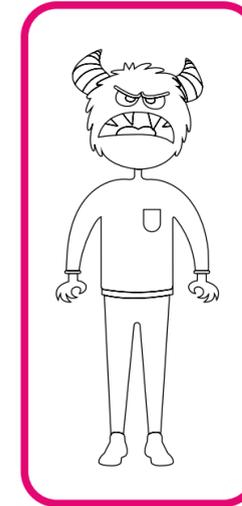
Nombre o especie proviene del criterio del usuario por ser personajes de fantasia



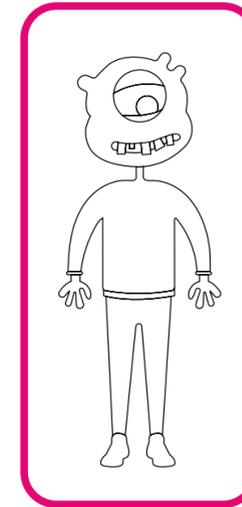
Extraterrestre



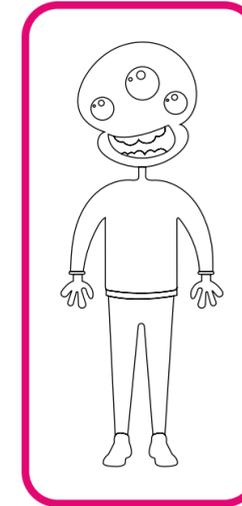
Extraterrestre



Extraterrestre



Extraterrestre

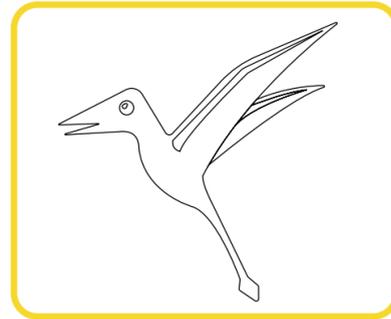


Extraterrestre

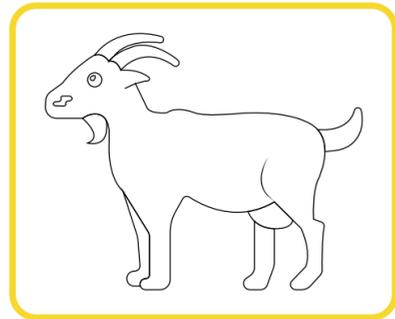
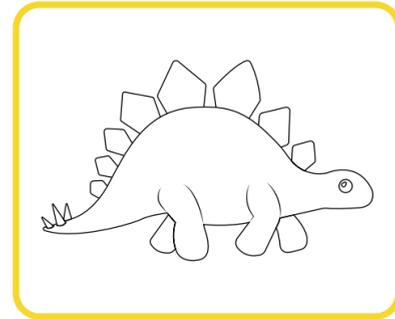
### Mundo 3

#### Personajes Animales

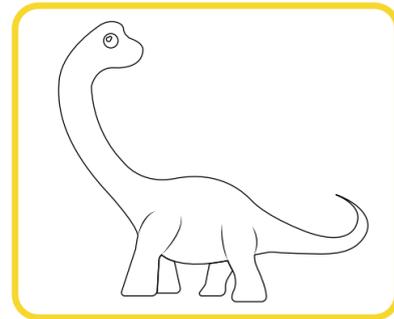
Pterodáctilo



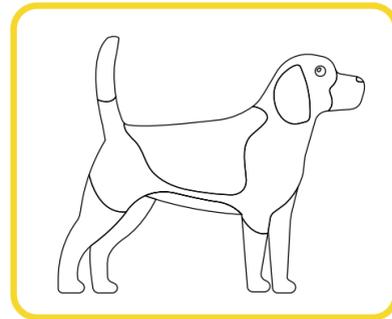
Stegosaurus



Cabra



Extraterrestre

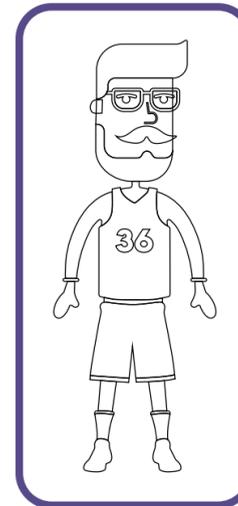


Extraterrestre

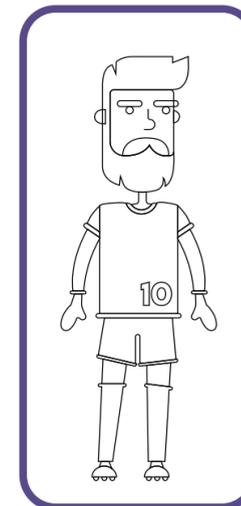
### Mundo 4

#### Personajes deportistas

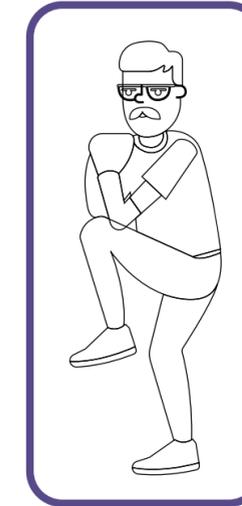
Jugador de B́asquet



Escalador



Jugador de Fútbol



Jugador de B́isbol



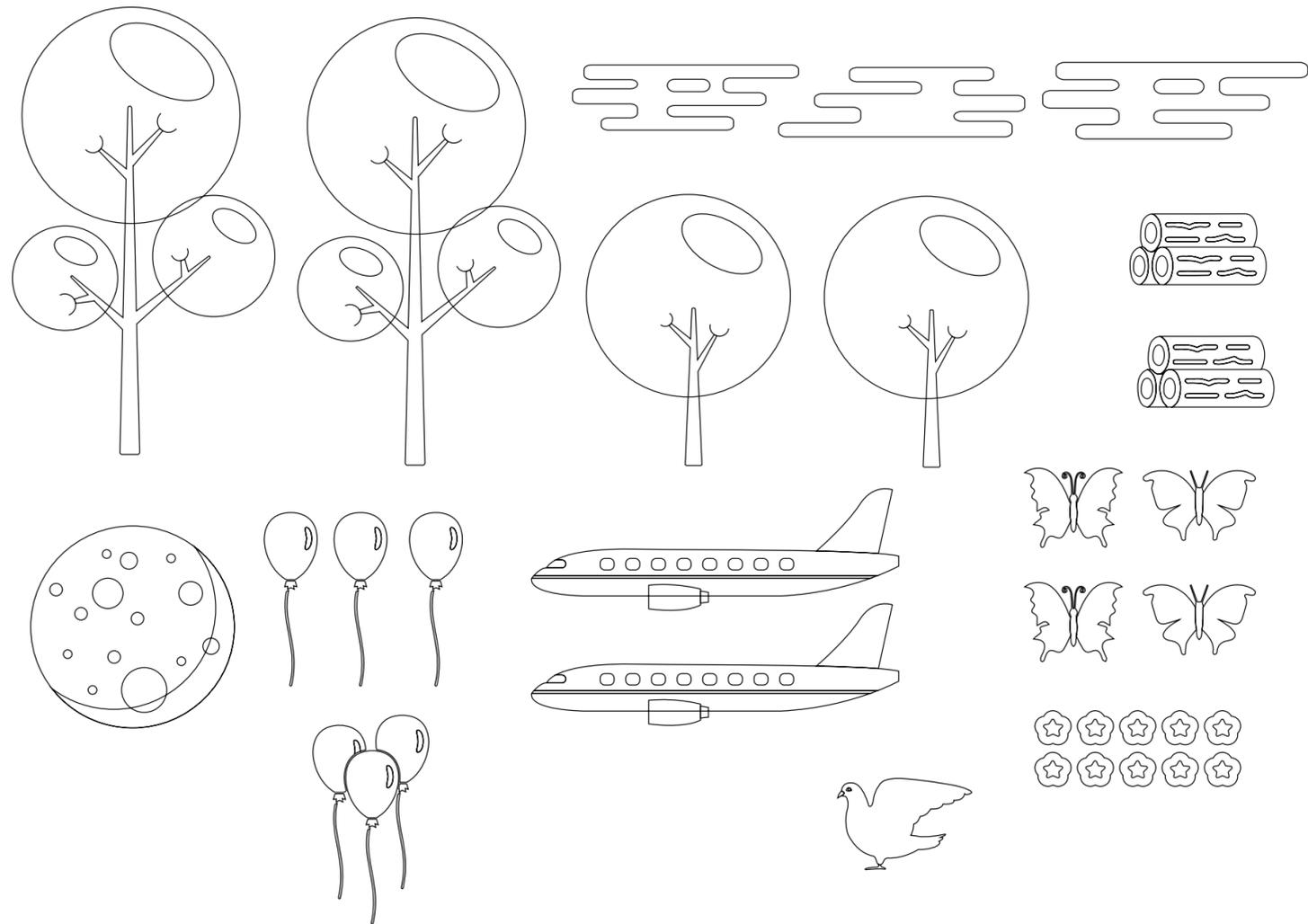
Jugadora de B́asquet

# Recursos

Creación de accesorios o recursos que puedan intervenir en la alteración de los entornos creados para el desarrollo de la narración de las historias.

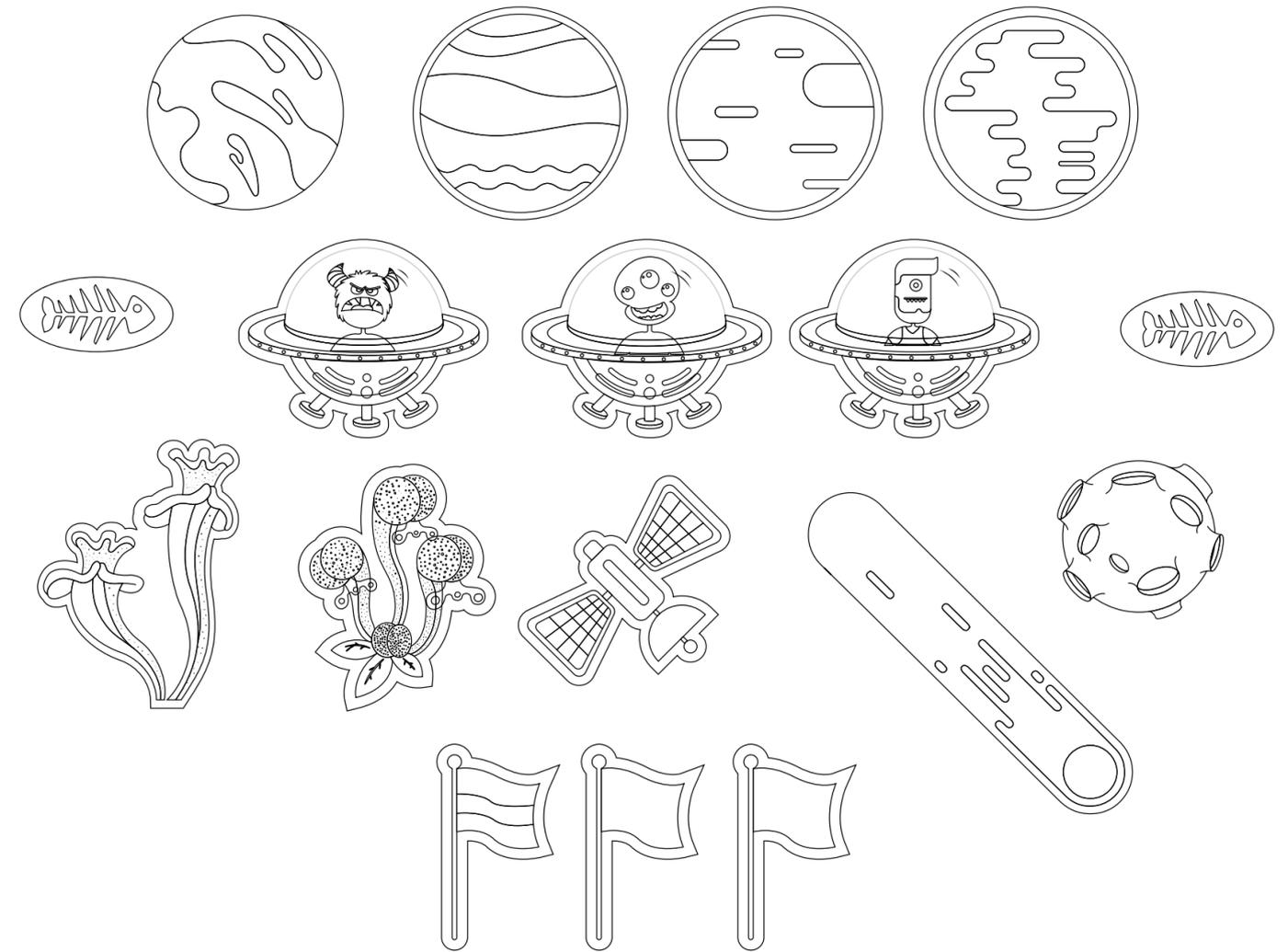
## Mundo 1 Recursos imantados

Árboles - Nubes Grises - Troncos - Luna - Globos - Aviones  
Mariposas - Estrellas - Paloma.



## Mundo 2 Recursos imantados

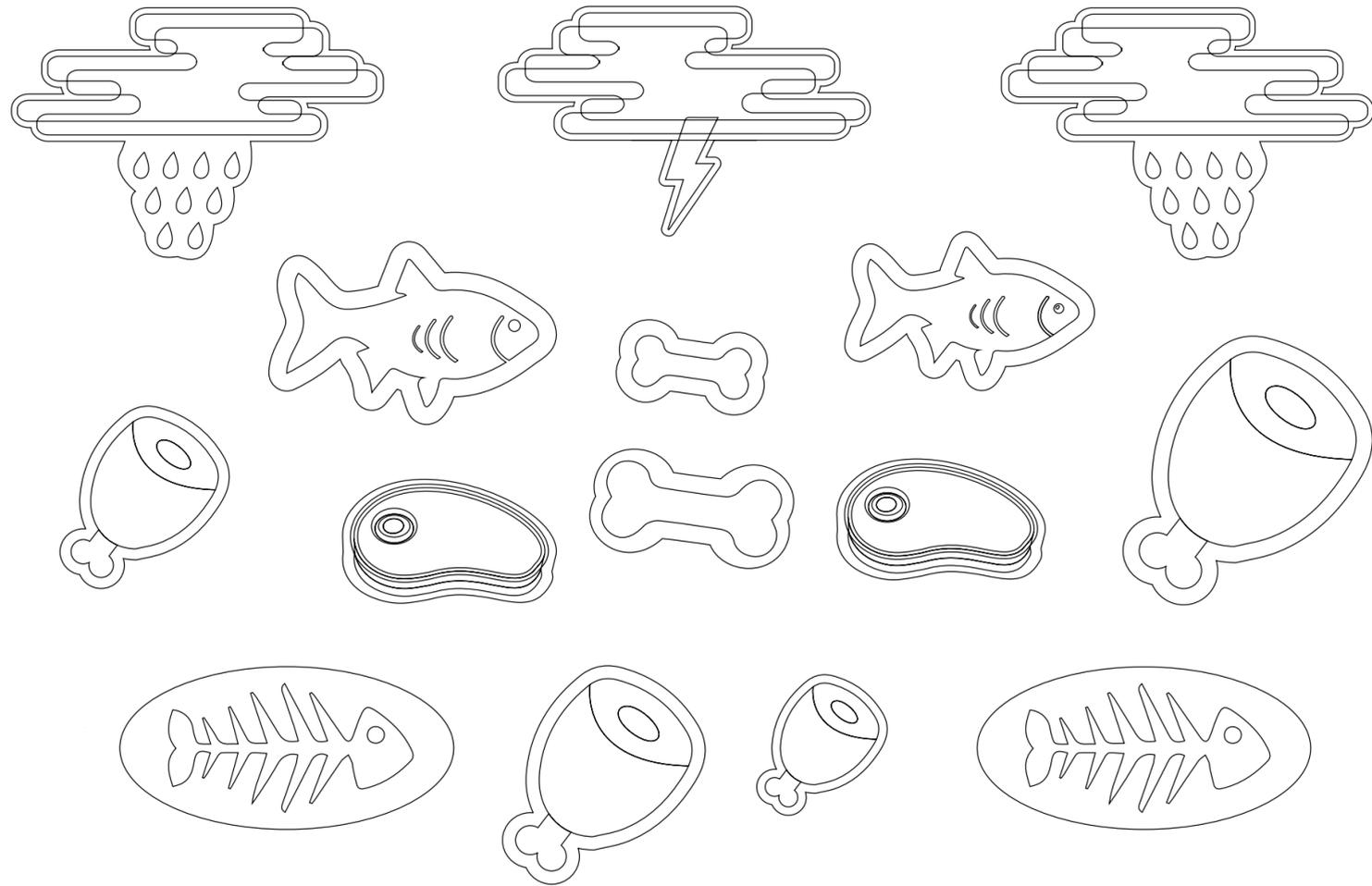
Planetas - Esqueletos de pescados - Naves espaciales - Plantas  
Satélite - Meteorito - Luna - Banderas.



## Mundo 3

### Recursos imantados

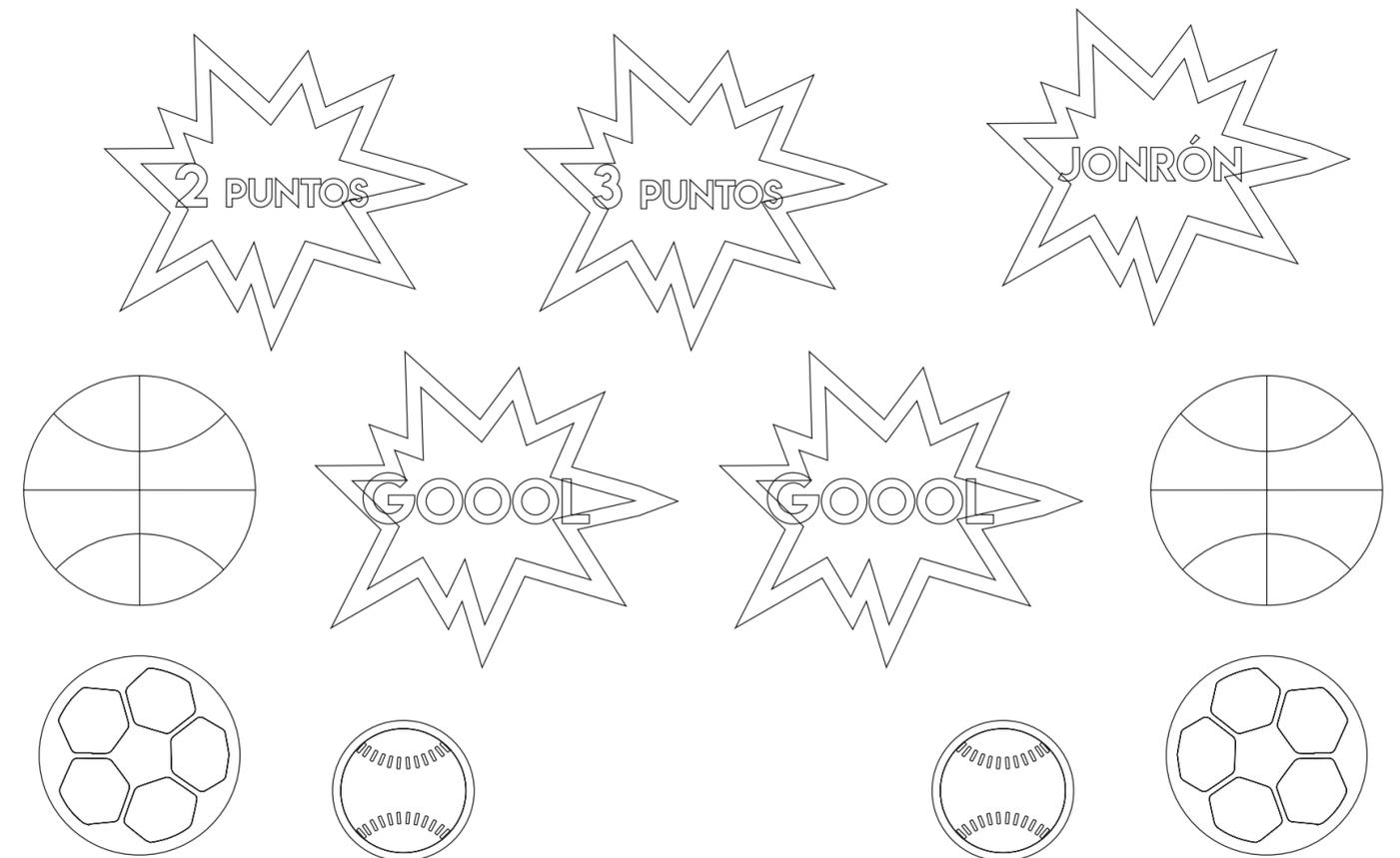
Nubes con lluvia - Nube con rayo - Pescados (esqueleto de pescado)  
- Huesos - Filetes - Pierna de mamut.



## Mundo 4

### Recursos imantados

Pelota de básquet - Pelota de fútbol - Pelota de Béisbol  
- Etiquetas de puntos, goles y aros dependiendo el juego.





# 4

CAPÍTULO  
DISEÑO

## 4.1

# Bocetación y Digitalización

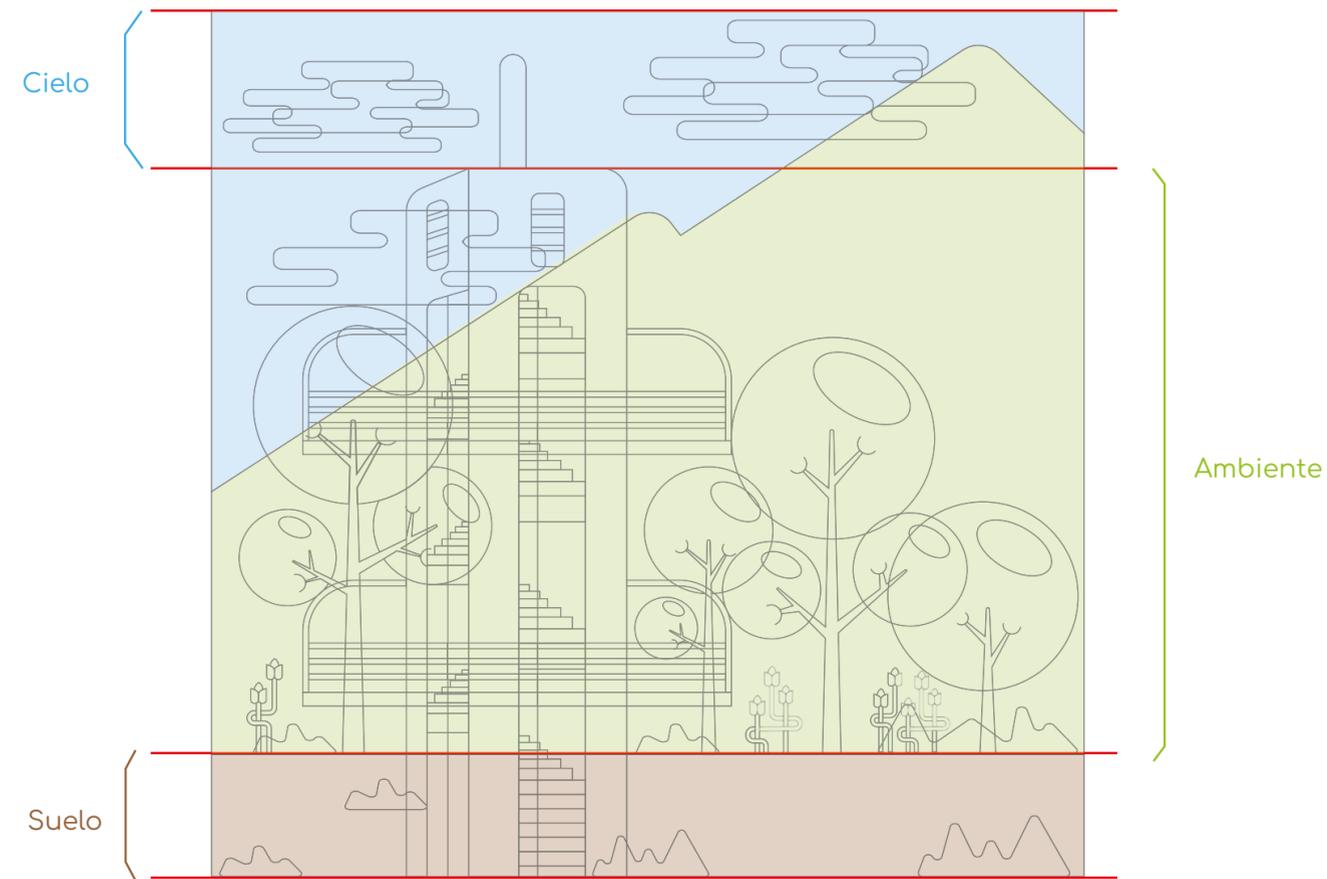
## Paleta Cromática



La paleta cromática utilizada para todo el sistema gráfico de los entornos, personajes y los recursos para cada ambiente se encuentran basados en colores vivos, frescos los mismos que transmitan alegría, energía vitalidad, optimismo, misterio dependiendo de los diversos entornos en el cual se encuentre ya que cada libro propone una temática diferente. Entre los colores que complementan la paleta cromática se encuentran: celeste, verde, amarillo, naranja, violeta y rosado.

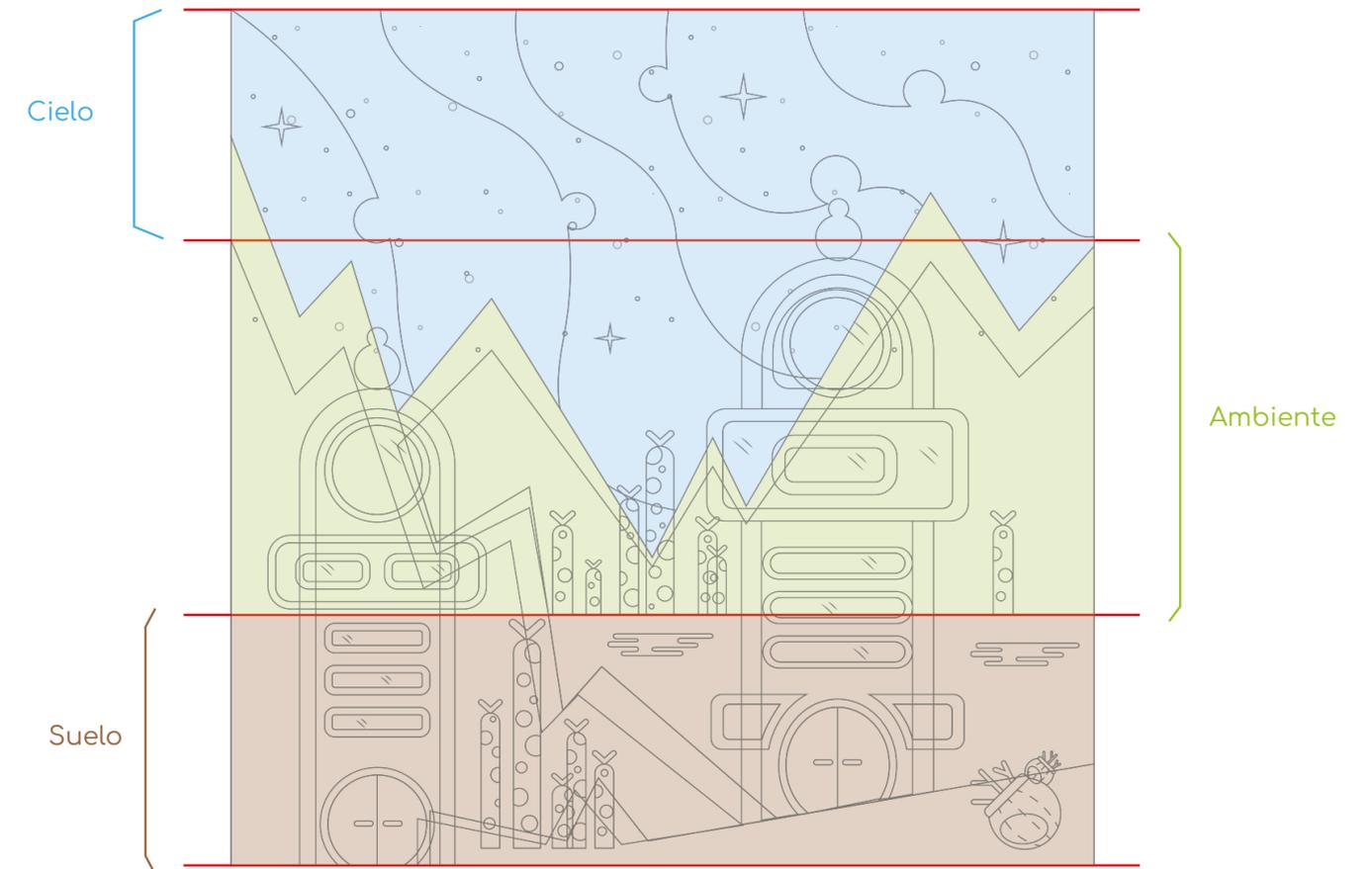
# Estructuración de entornos

## Mundo 1 Ambientes Cotidianos



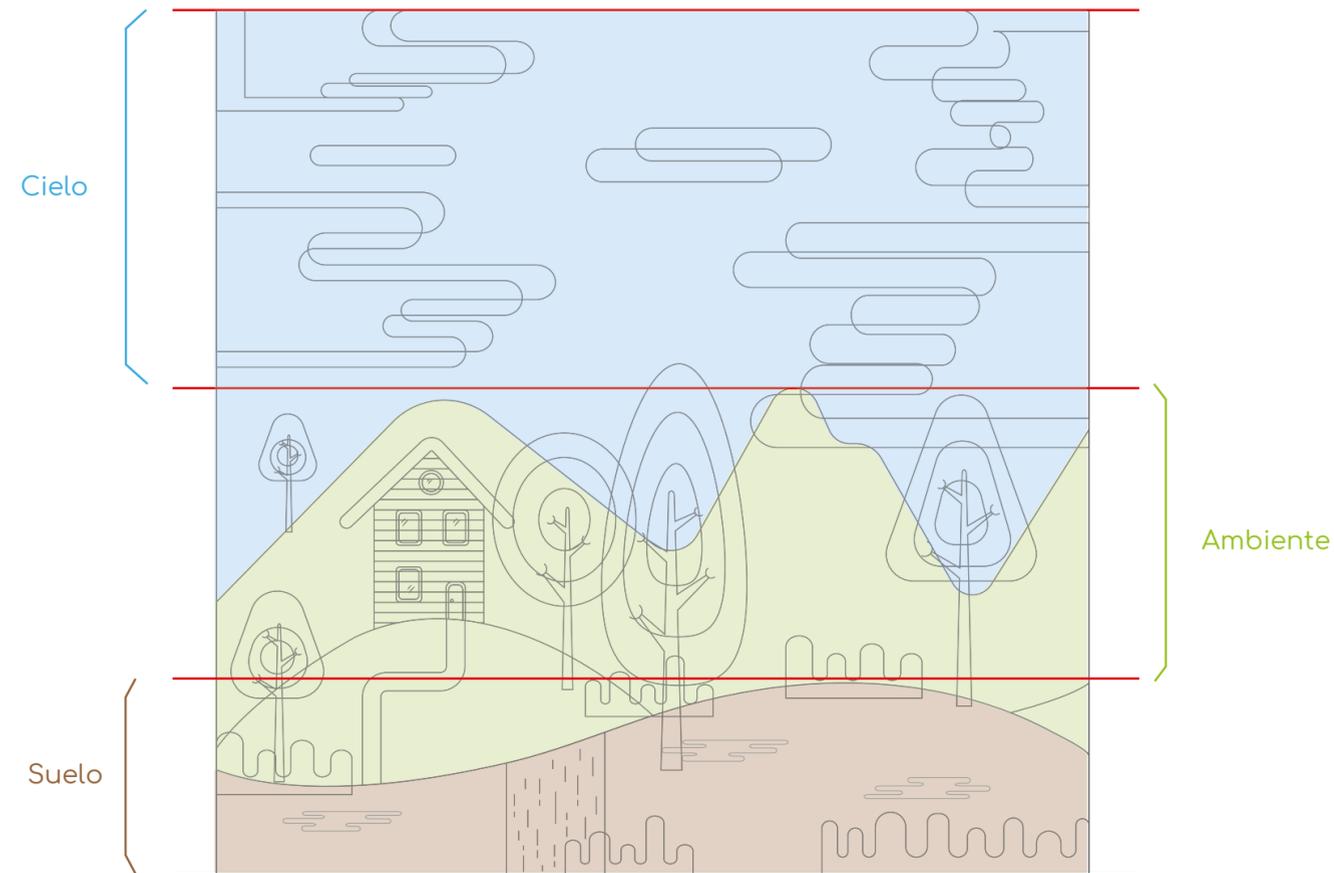
# Estructuración de entornos

## Mundo 2 Ambiente Espacial

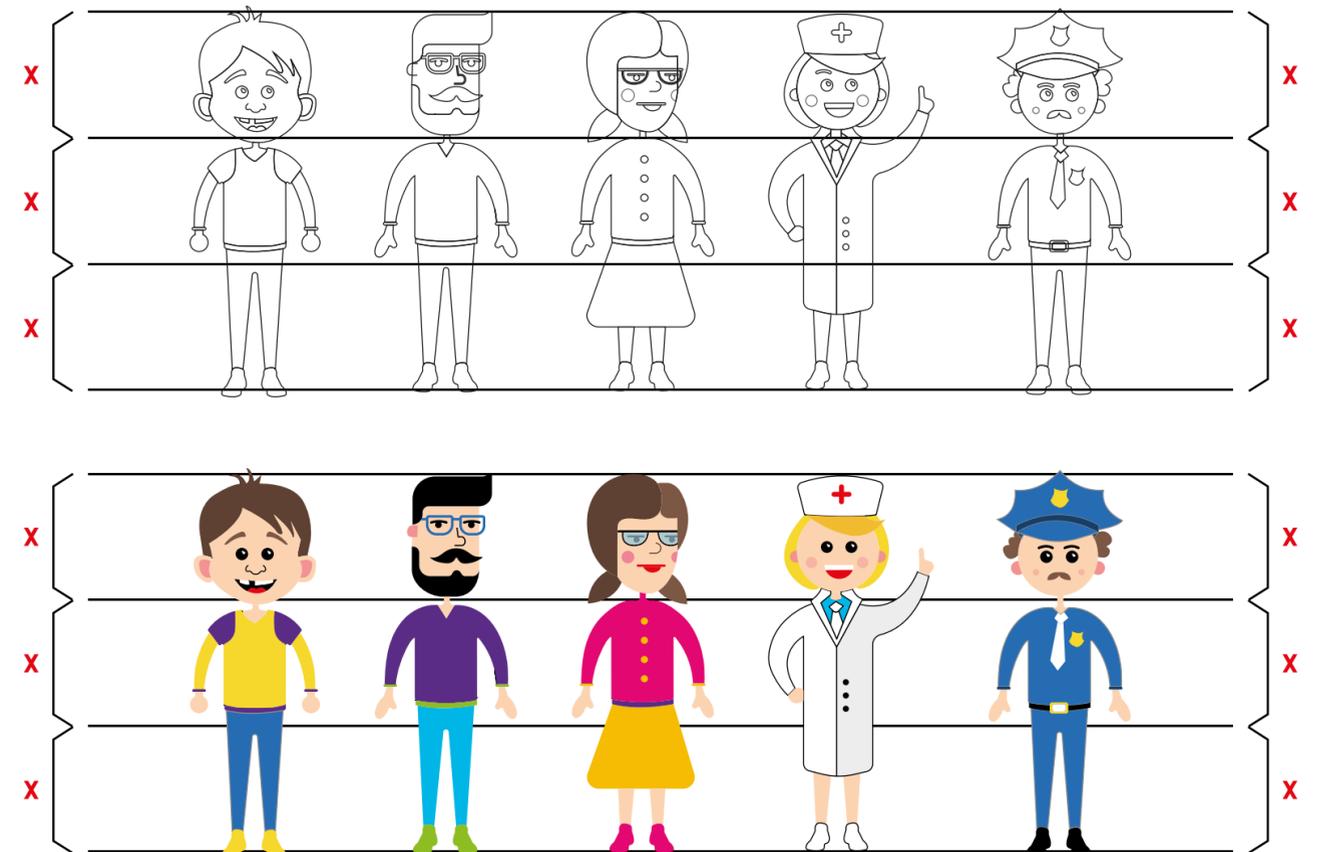


# Estructuración de entornos

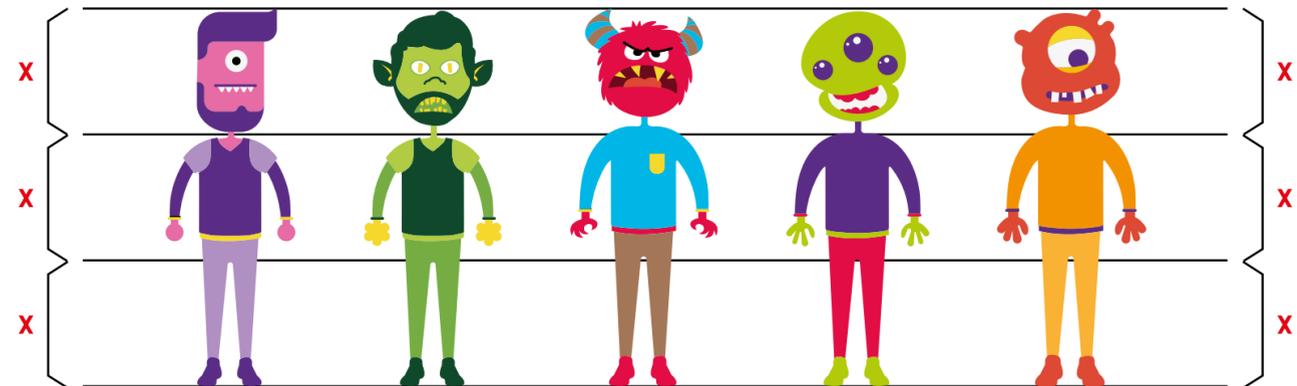
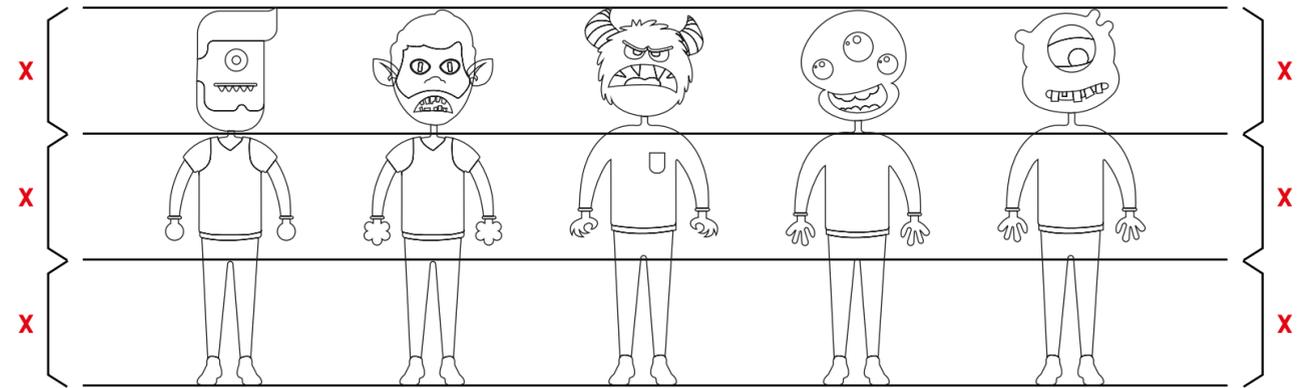
Mundo 3  
Ambiente Natural



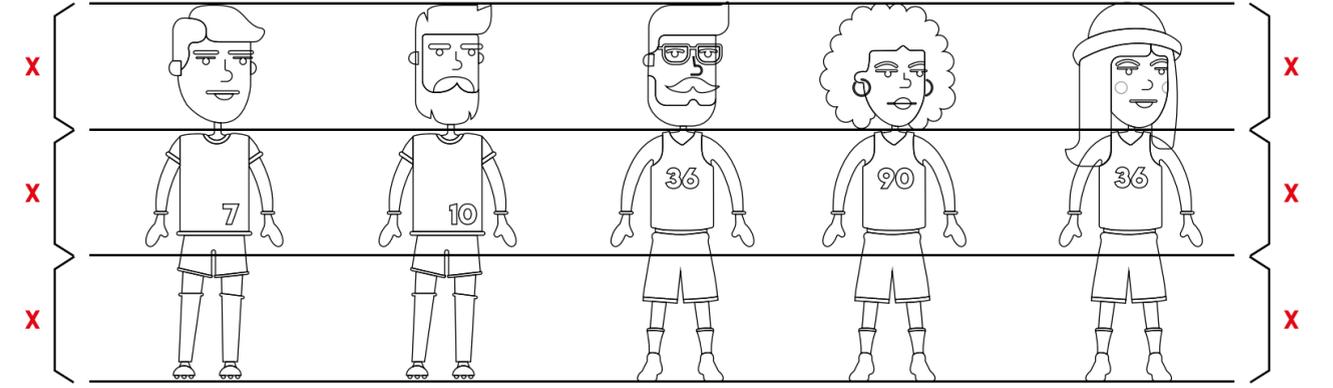
# Estructuración de personajes



## Estructuración de personajes



## Estructuración de personajes





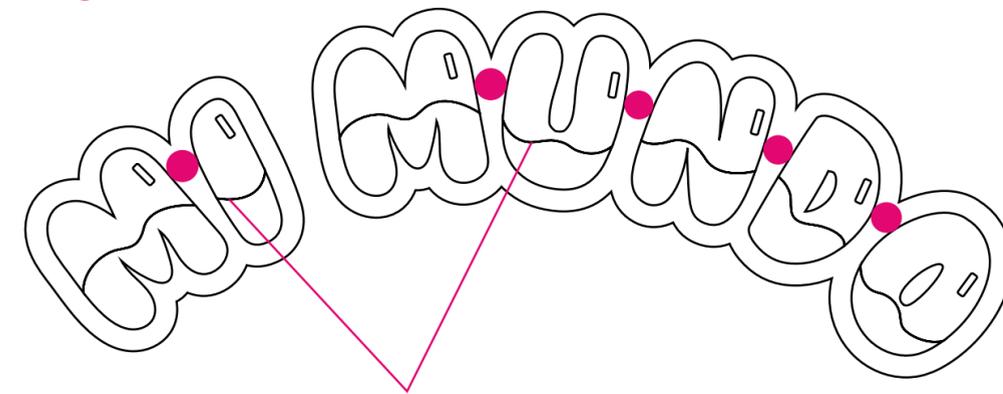
## Creación del Logotipo



## Tipografía utilizada

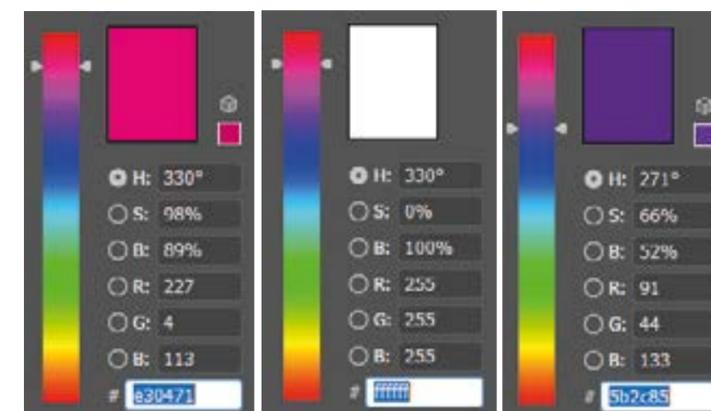
### BUBBLEGUM

● = X



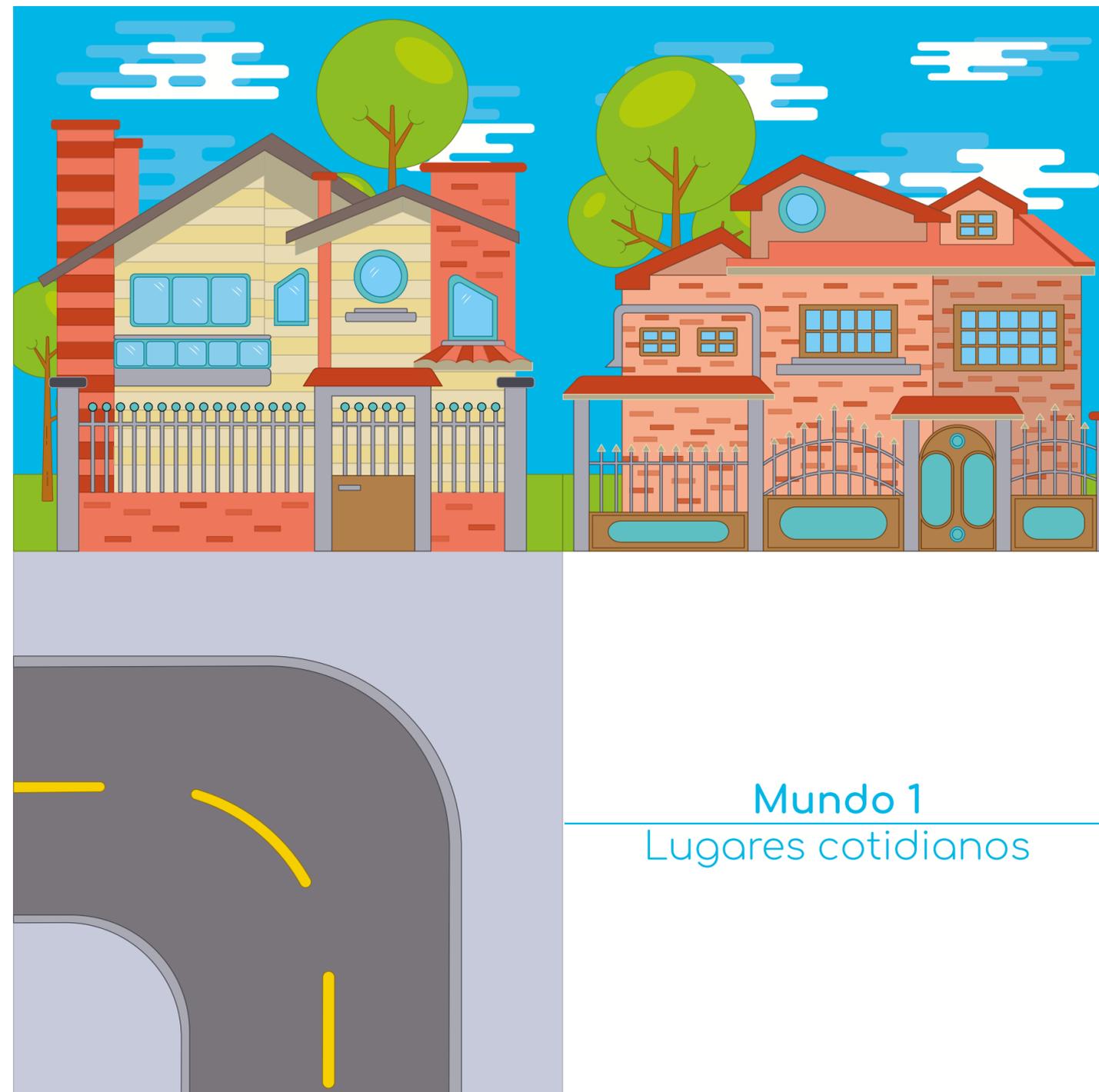
Modificación de la tipografía mediante una división por medio de una línea curva la cual caracteriza las terminaciones de las ilustraciones creadas para el producto editorial

## Cromática utilizada

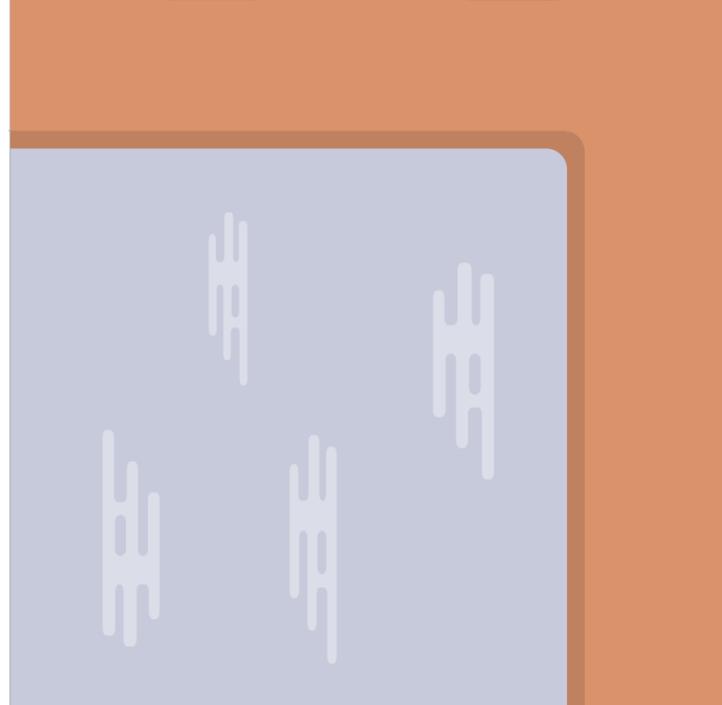
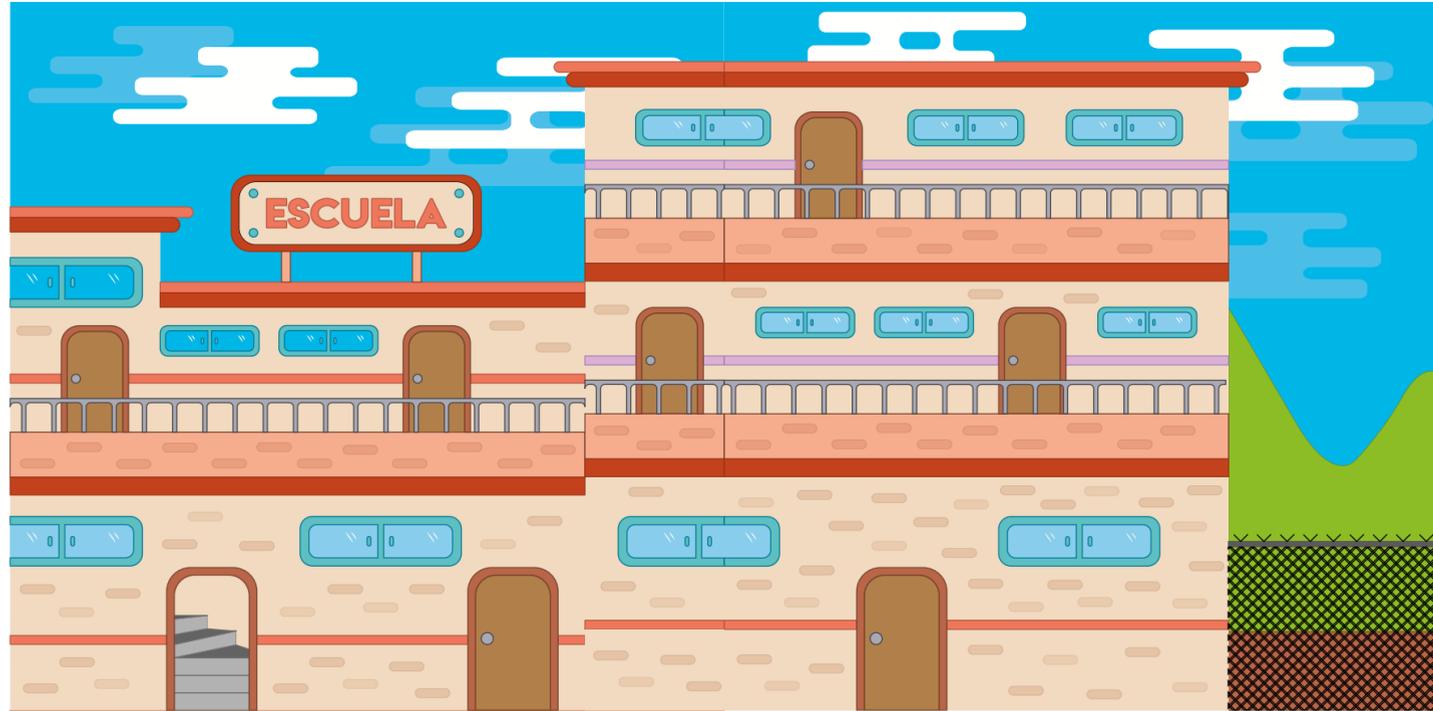


# Digitalización Entornos

## Mundo 1 Portada y contraportada



## Mundo 1 Lugares cotidianos



Mundo 1  
Lugares cotidianos



Mundo 1  
Lugares cotidianos





## Mundo 1

### Lugares cotidianos

## Mundo 1

### Personajes Cotidianos

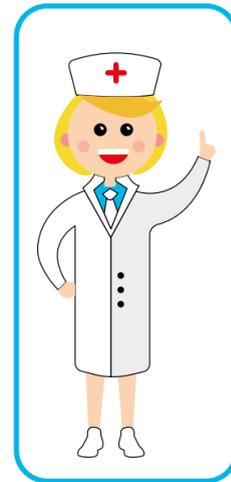
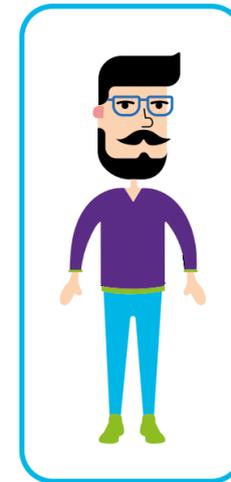


Cada personaje será de acrílico y poseerá una base imantada.

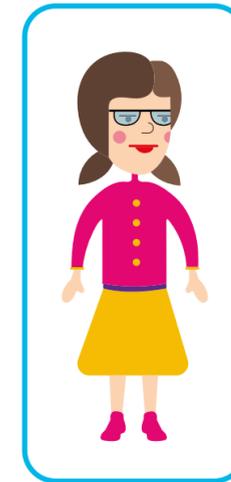
Policía



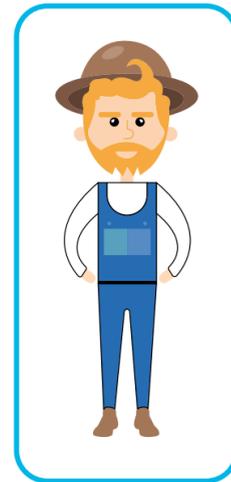
Padre de familia



Enfermera



Niña

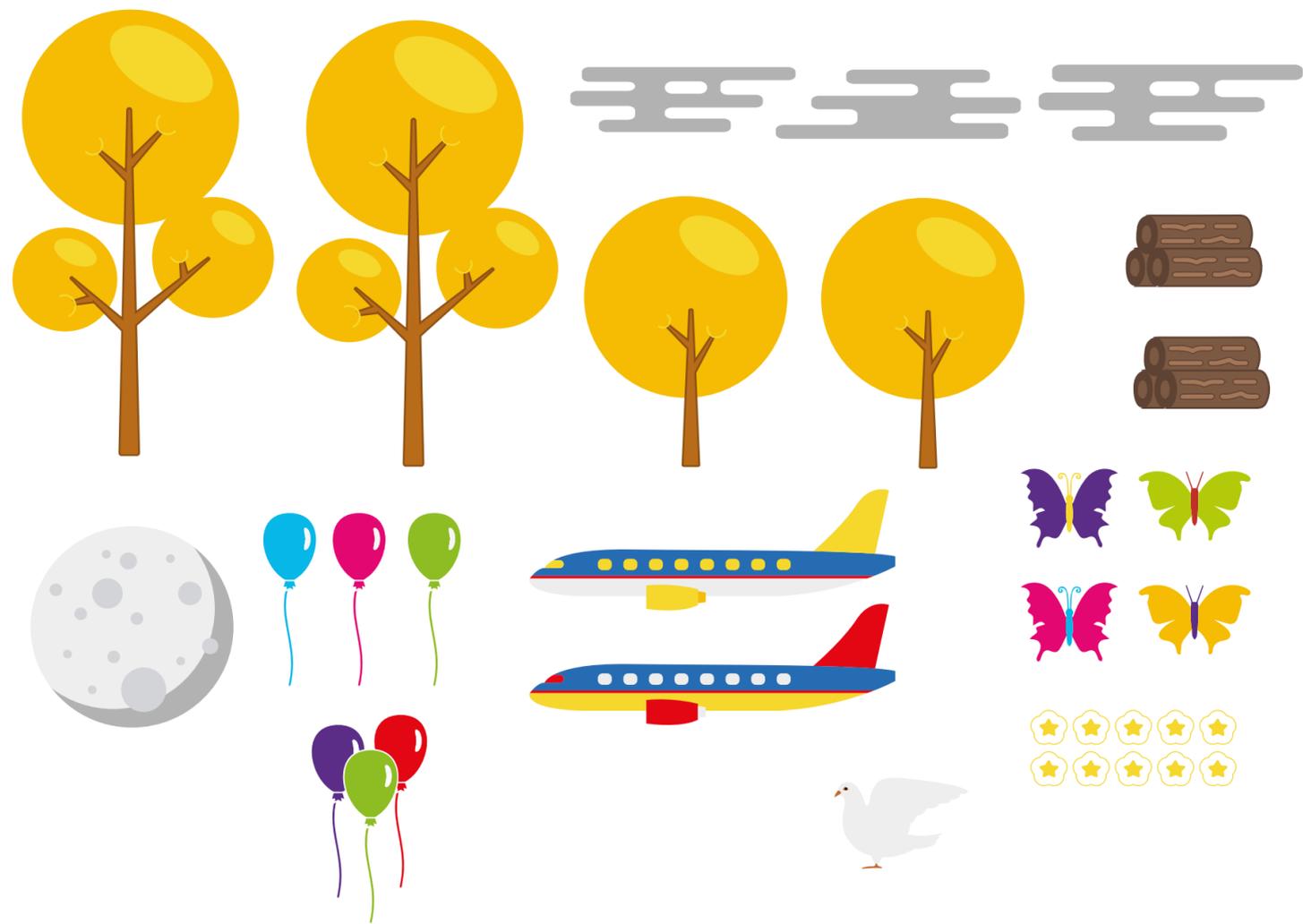


Granjero

## Mundo 1

### Recursos imantados

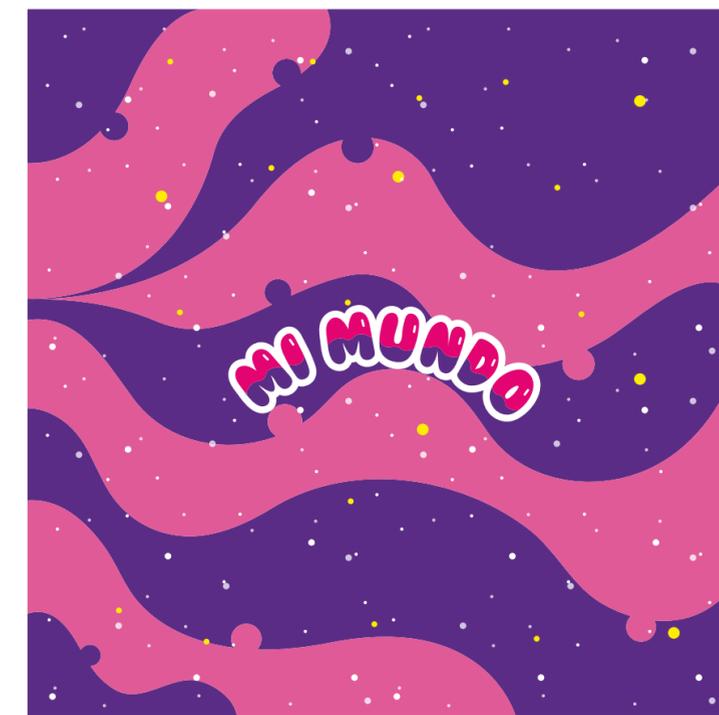
Árboles - Nubes Grises - Troncos - Luna - Globos - Aviones  
Mariposas - Estrellas - Paloma.



# E

## Mundo 2

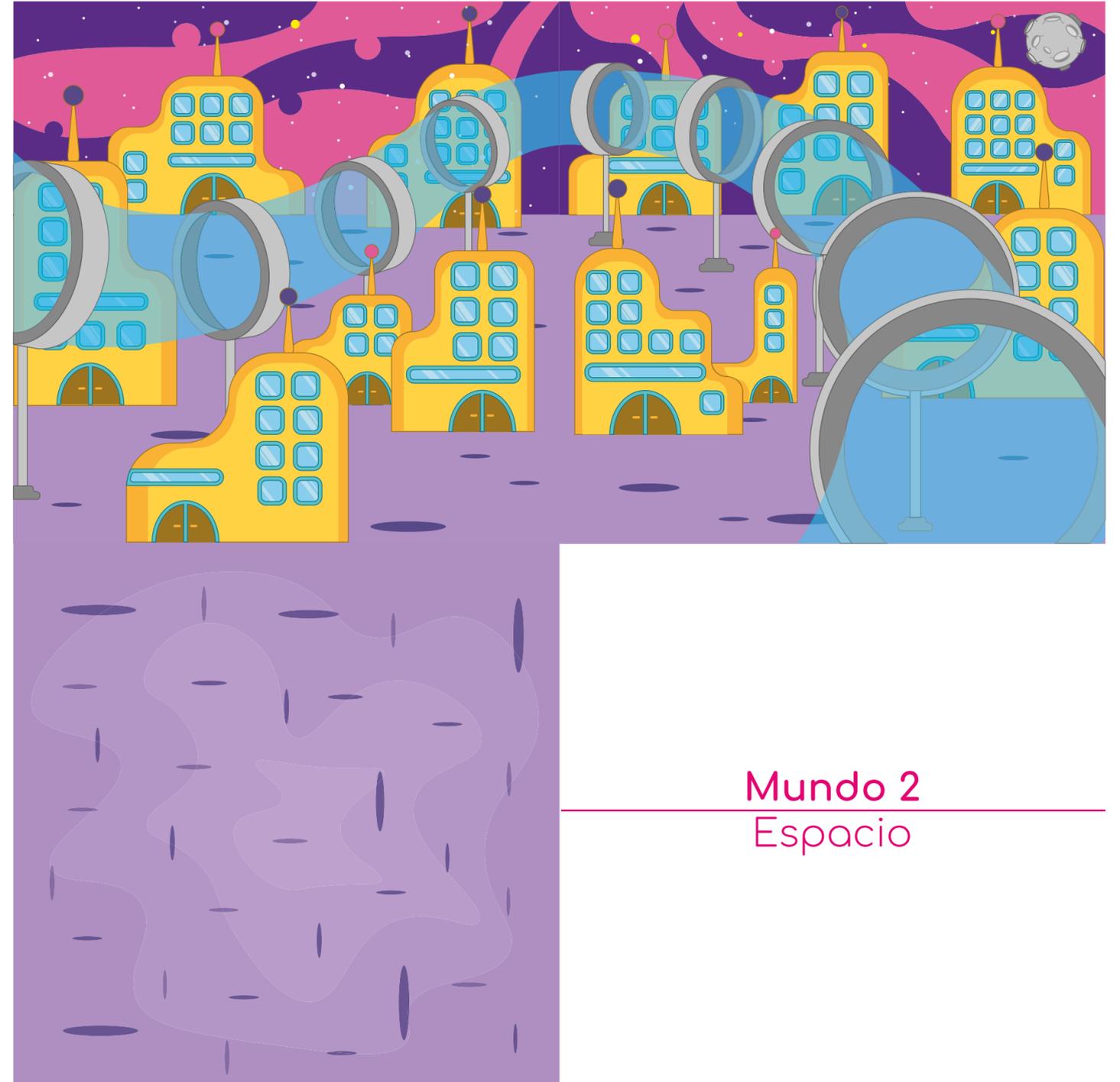
### Portada y contraportada





---

Mundo 2  
Espacio



---

Mundo 2  
Espacio





Mundo 2  
Espacio



Mundo 2  
Espacio



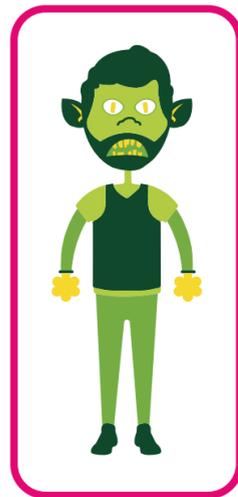
## Mundo 2 Ambiente Espacial

Nombre o especie proviene del criterio del usuario por ser personajes de fantasía

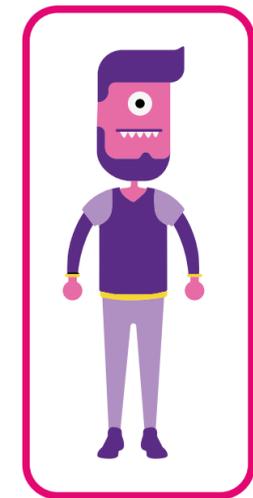
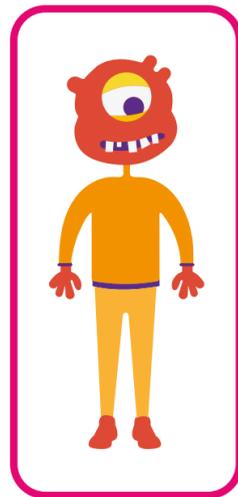


Cada personaje será de acrílico y poseerá una base imantada.

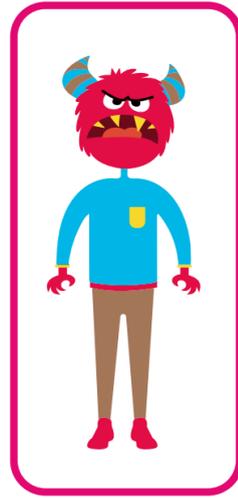
Extraterrestre



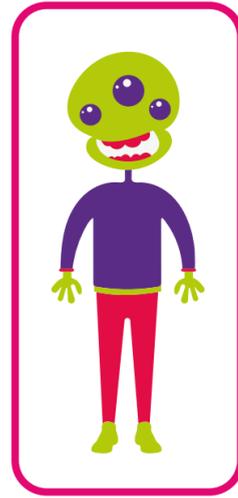
Extraterrestre



Extraterrestre



Extraterrestre



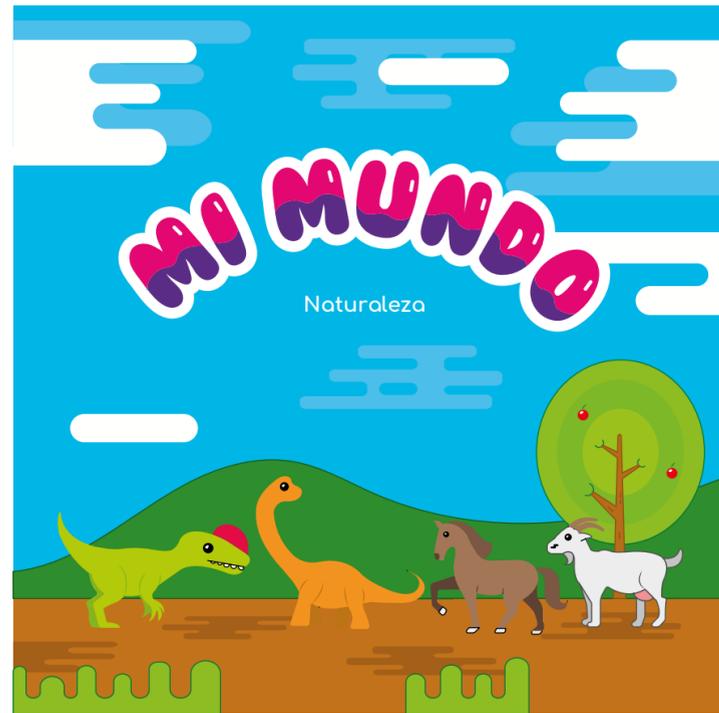
Extraterrestre

## Mundo 2 Recursos imantados

Planetas - Esqueletos de pescados - Naves espaciales - Plantas  
Satélite - Meteorito - Luna - Banderas.



Mundo 3  
Portada y contraportada



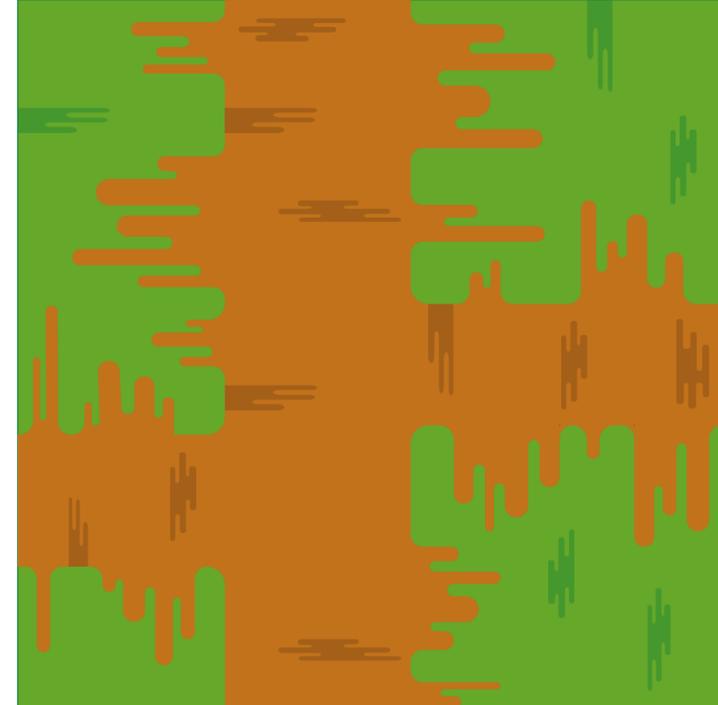
Mundo 3  
Naturaleza

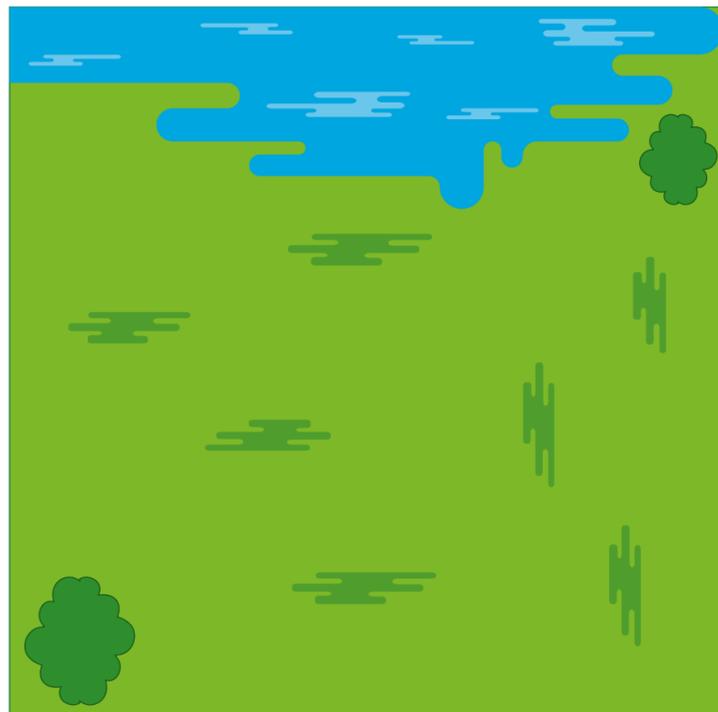


Mundo 3  
Naturaleza



Mundo 3  
Naturaleza





### Mundo 3 Naturaleza

### Mundo 3 Personajes Animales

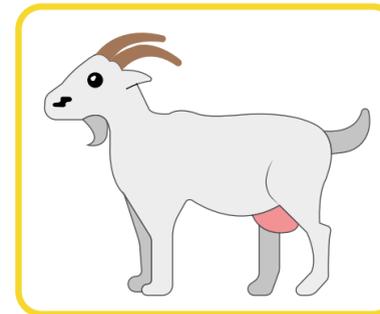
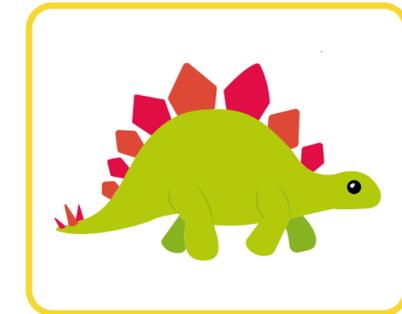


Cada personaje será de acrílico y poseerá una base imantada.

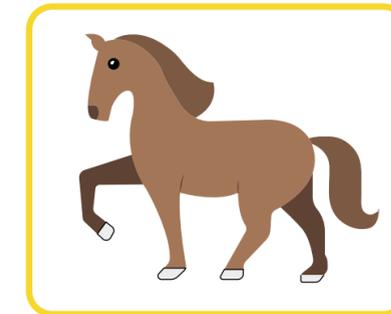
Pterodáctilo



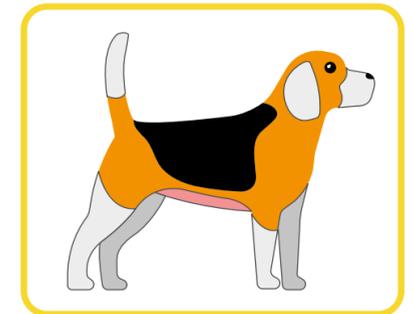
Stegosaurus



Cabra



Caballo

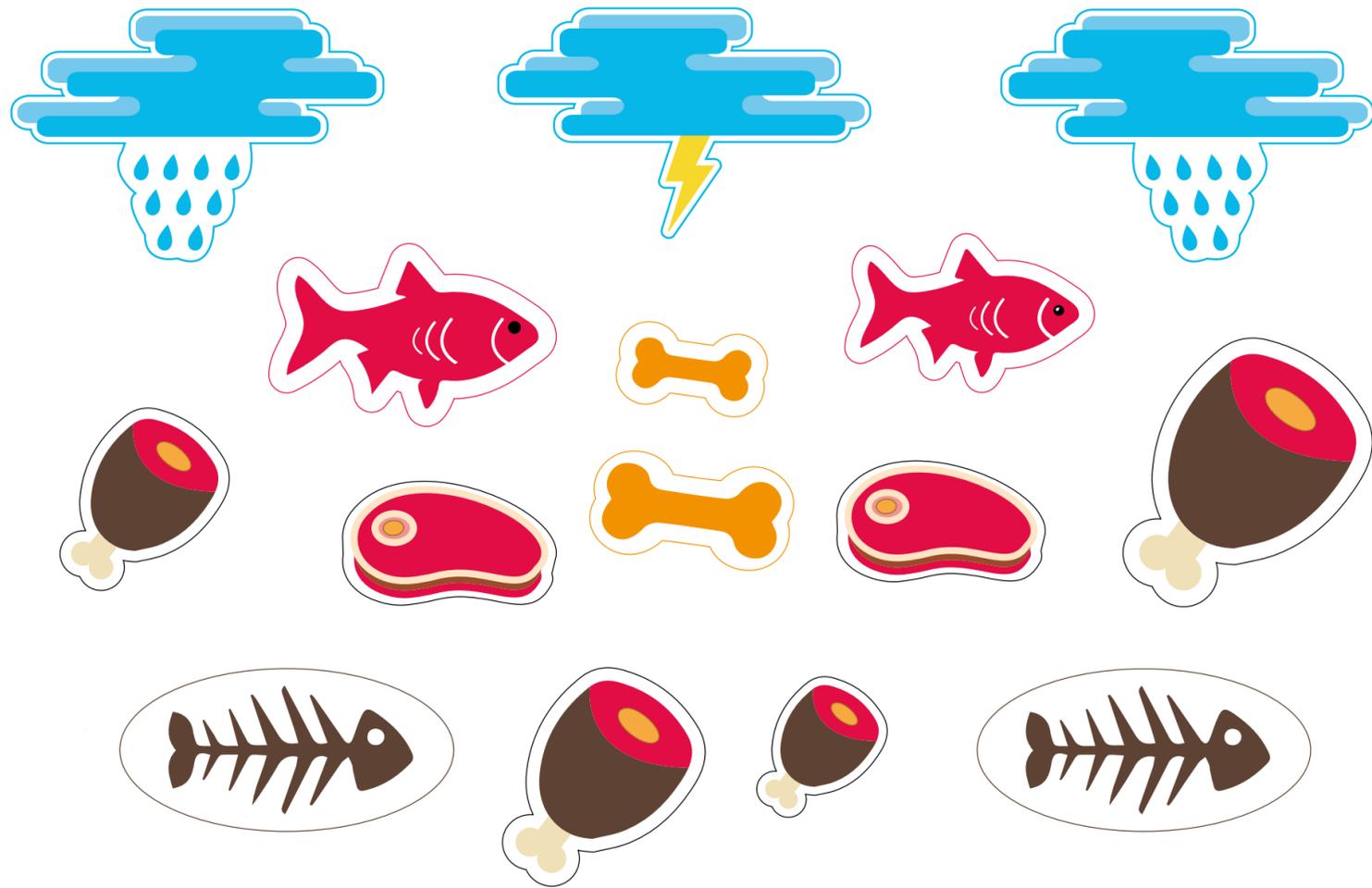


Perro

### Mundo 3

#### Recursos imantados

Nubes con lluvia - Nube con rayo - Pescados (esqueleto de pescado)  
- Huesos - Filetes - Pierna de mamut.



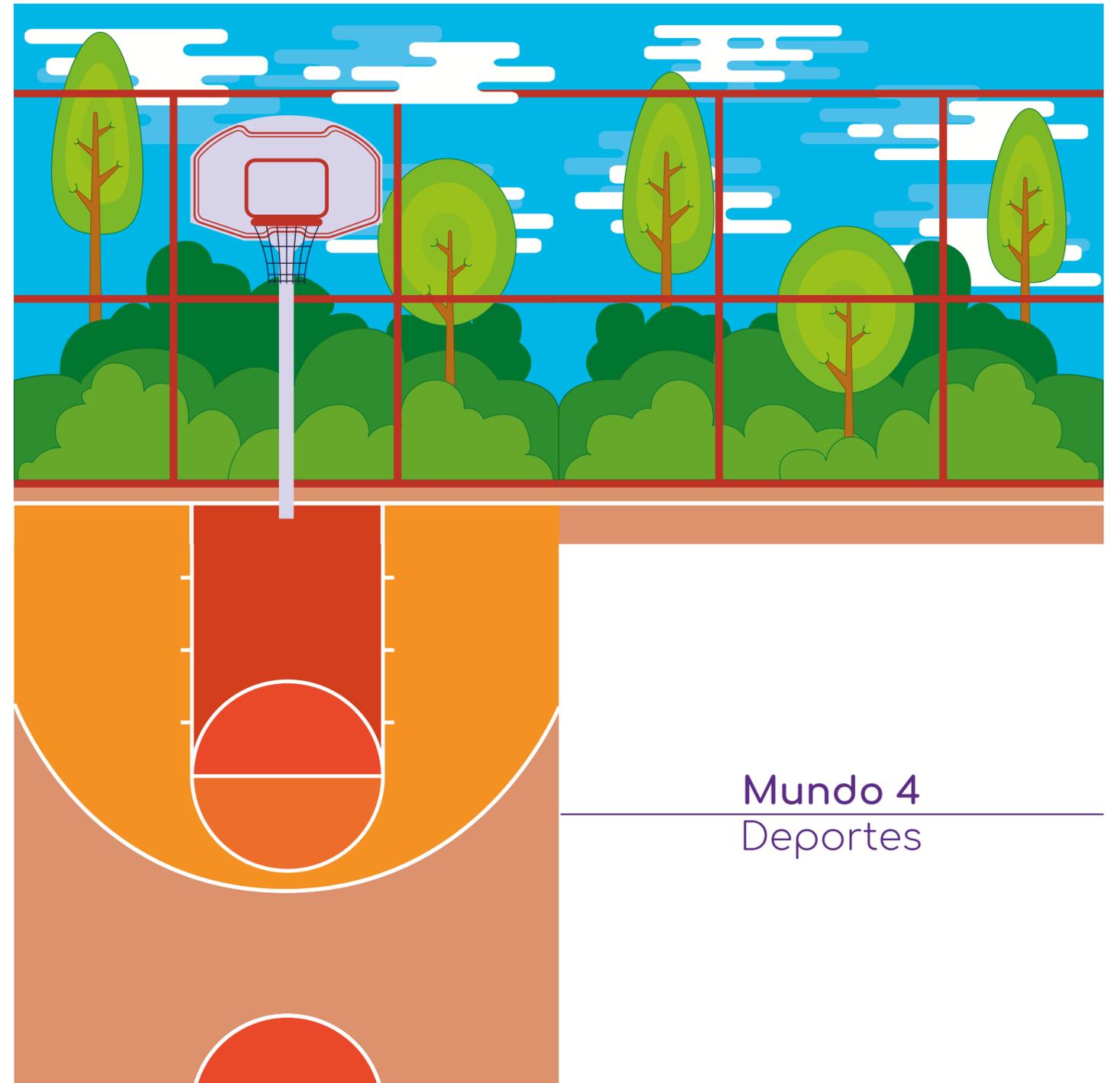
### Mundo 4

#### Portada y contraportada



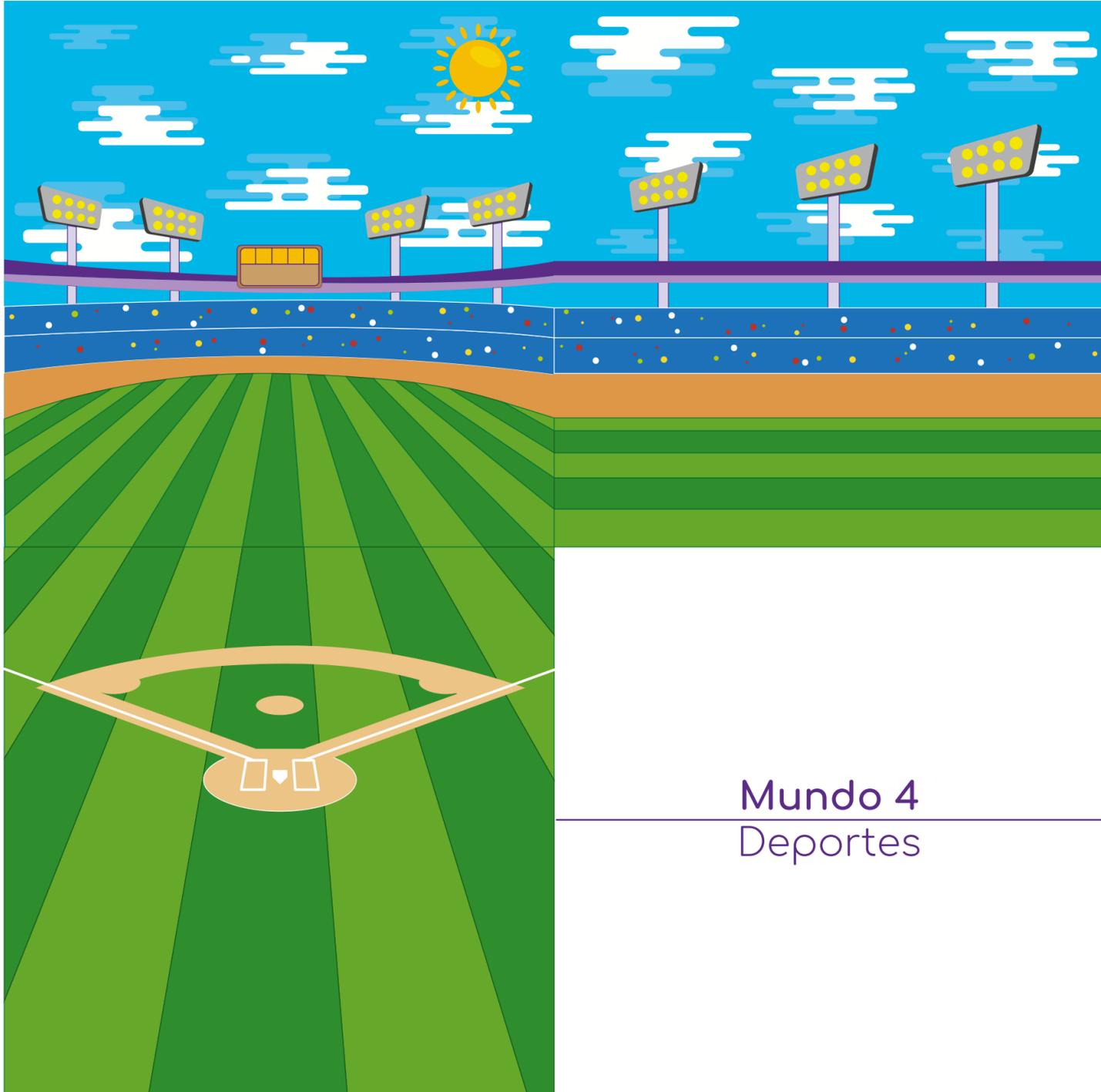


Mundo 4  
Deportes

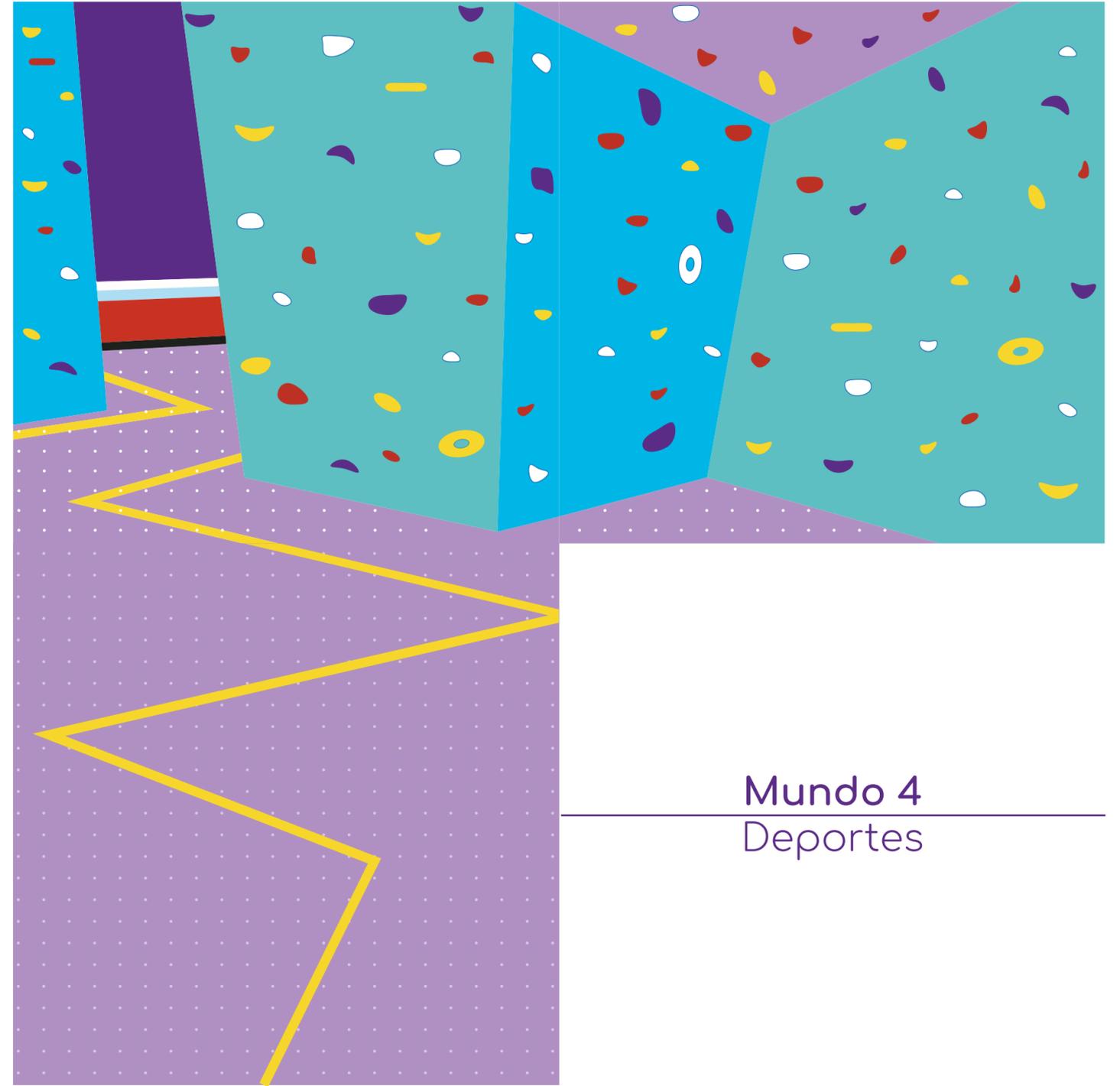


Mundo 4  
Deportes





Mundo 4  
Deportes



Mundo 4  
Deportes



## Mundo 4 Personajes deportistas



Cada personaje será de acrílico y poseerá una base imantada.

Jugador de Básquet



Escalador



Jugador de Fútbol



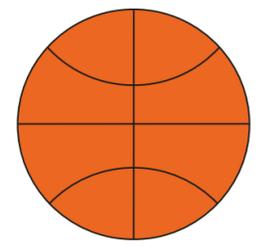
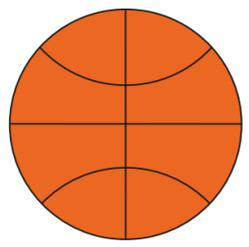
Jugador de Béisbol



Jugadora de Básquet

## Mundo 4 Recursos imantados

Pelota de básquet - Pelota de fútbol - Pelota de Béisbol  
- Etiquetas de puntos, goles y aros dependiendo el juego.

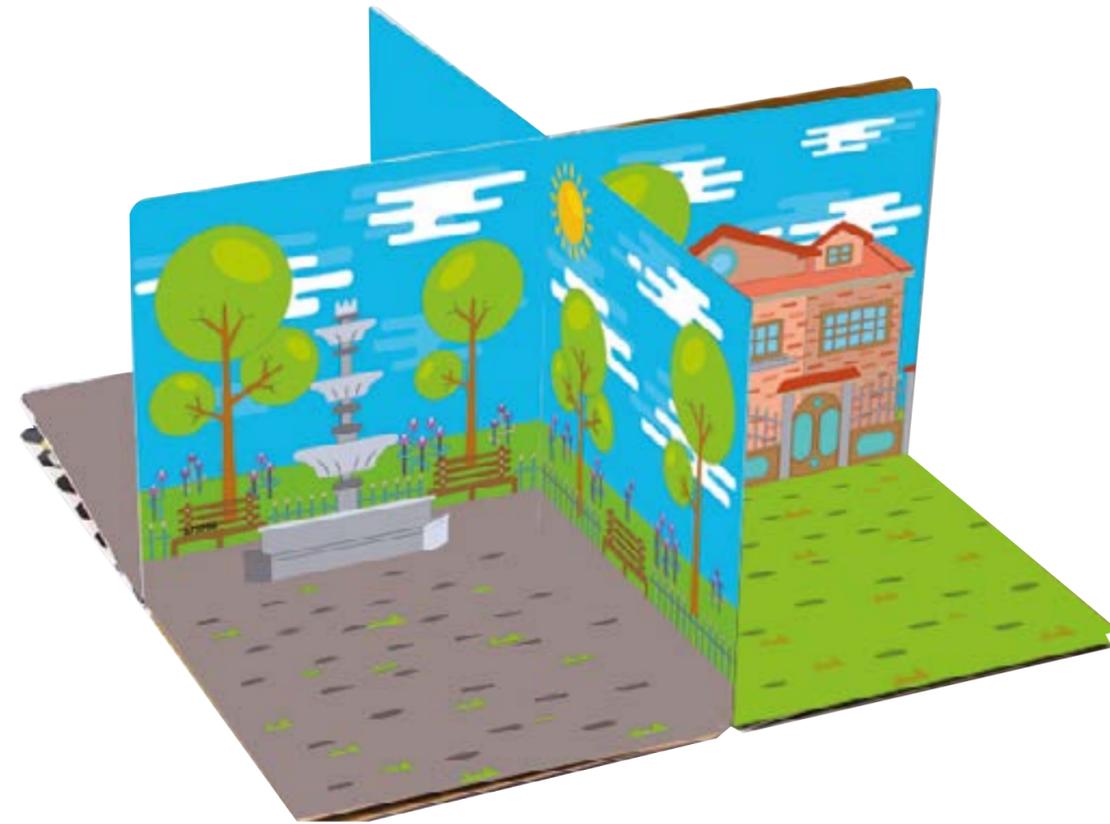


## 4.2 Simulaciones finales

Espacio



Lugares cotidianos



## 4.2 Validación

Al término de todo el diseño de la gráfica del producto editorial se procedió a iniciar con la validación el cual se realizó en la escuela San José de Paute donde se dio a conocer el producto con sus respectivos personajes y recursos imantados.

Al dar a conocer el producto en el segundo año de educación básica "A" los niños comenzaron a tener curiosidad sobre los aspectos del libro una vez que poseían el producto por iniciativa propia comenzaban a jugar e inventar sus propios relatos y al ver que poseían varios personajes llamaban a un amigo o a su profesora que tomara el rol de cualquier personaje y a su vez ellos controlaban los aspectos de sus personajes denominándolos como mejores, buenos y malos además una de las características que más los conectó y los llevó a usar el producto fue la función de los imanes lo cual les permitía colocar tanto los personajes como los recursos en el lugar que ellos creían conveniente sin ningún problema de que se vayan a mover teniendo presente la acción que realizaba dicho objeto.

Al finalizar una historia y volver a iniciar una vez más se pudo observar que su siguiente relato era totalmente diferente al anterior lo cual provocaba que logren expandir su imaginación o como lo decían algunos niños todo se me ocurre ese rato y lo digo.

A la profesora Zoila López le pareció un producto llamativo e interesante el cual permitía que los niños tomen la redacción de cuentos como una manera de ocio mas no una rutina escolar.

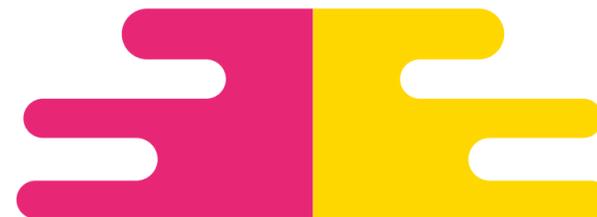




## 4.3 Conclusiones

---

Este proyecto de tesis fue creado con el objetivo de reforzar el hábito de la lectura mediante material didáctico interactivo que logre vincular al niño a la lectura sin la necesidad de obligarlo. El desarrollo de las ilustraciones de cada ambiente, personajes y recursos imantados, se desarrolló un producto llamativo y divertido dentro de la educación. Manifestando un gran alcance que posee el diseño gráfico y sobre todo si se vincula con otras ramas.



## 4.3 Recomendaciones

---

Este proyecto de tesis se mantuvo desde un punto de vista del diseño y con el conocimiento sobre los intereses de nuestro público objetivo (niños de 6 - 7 años) con el fin de presentar a la lectura como un pasatiempo para generar un hábito desde una temprana edad pero si se llegara a implementar con fines educativos, se recomendaría que el manejo del proyecto sea realizado por parte de diseñadores gráficos, docentes y psicólogos capacitados para lograr generar un buen manejo de todos los recursos disponibles para lograr llegar al objetivo planteado.

## 4.3

# Bibliografía

- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el diseño editorial?* (Trad). España: Index Book S. L
- Bernhardt, E. B., Kamil, M. L., Muako, A. & Pang, E. S. (2003). *La enseñanza de la lectura* Bruselas, Bélgica: Academia Internacional de Educación.
- Dondis, D. A. (1995). *La sintaxis de la imagen: introducción a la alfabetidad visual* (trad.) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA
- Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía. (2011). *La importancia de la lectura desde la infancia*. Revista digital para profesionales de la enseñanza, volumen 16.
- Gutiérrez Valencia, A. y Montes de Oca García, R. (2005). *La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco* (México). Revista Iberoamericana de Educación, volumen 25.
- Hernández Hernández, C. G. (2017). *Alfabetización temprana: Primeros contactos con la cultura escrita*. ESPACIO I+D, Innovación más Desarrollo, Vol. N° 13.
- Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Centro Universitario Cardenal Cisneros. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_ELjuego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_ELjuego_infantil_y_su_metodologia)
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Cataluña, España: Editorial Graó.
- Universitat Autònoma de Barcelona. (2007-2008). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget de Vygotsky*. Barcelona, España. Recuperado de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)
- Wong, W. (2002). *Fundamentos del diseño* (5ta ed.) (trad.). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA

## 4.4

# Anexos / Abstract

