



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

**ESCUELA DE
DISEÑO
GRÁFICO**

**Diseño de un producto editorial con
ejercicios de caligrafía para mejorar
la escritura y motricidad en niños en
el proceso de lectoescritura.**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

Diseñador Gráfico

AUTOR

Sebastián Mateo Ramón Álvarez

DIRECTOR

Paúl Carrión

**CUENCA-ECUADOR
2023**



Universidad del Azuay

AUTOR

Sebastián Mateo Ramón Álvarez

DIRECTOR

Paúl Carrión

FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

Propiedad del autor, excepto aquellas que tienen su respectiva cita.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Sebastián Mateo Ramón Álvarez

CUENCA-ECUADOR
2023

DE DI CA TO RÍA

A mi madre y abuela por el esfuerzo y sacrificio incondicional brindado en estos años para llegar a obtener mi título profesional, amigos y familiares, por creer y confiar en mí.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primero a Dios y a la Virgen del Cisne por permitirme culminar con esta etapa de mi vida, a mi madre María del Carmen, a mi abuela Zoila y a mi abuelo Carlos, por apoyarme de todas las formas posibles y de manera incondicional.

A mis amigos y familiares en general. De igual manera a mis profesores, en especial a Paúl Carrión por dirigirme en mi proyecto final.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO

1

1.1 Motricidad Fina.	16
1.1.1 Aspectos de la motricidad fina.	17
1.1.1.1 Coordinación viso-manual.	17
1.1.2 Escritura.	18
1.1.2.1 Sistema de escritura Alfabético.	18
1.2 Grafomotricidad.	19
1.2.1 Trazos en la educación infantil.	20
1.2.2 Elementos grafomotores.	20
1.2.2.1 El sujeto.	20
1.2.2.2 El soporte y la posición.	20
1.2.2.3 Los instrumentos.	20
1.2.2.4 Conservaciones en el trazo.	21
1.2.2.5 Los trazos.	21
1.3 Caligrafía.	22
1.3.1 Caligrafía occidental o latina.	22
1.3.2 Letra escrita a mano.	23
1.4 Diseño gráfico.	24
1.4.1 Elementos del diseño gráfico.	24
1.4.1.1 Elementos conceptuales.	24
1.4.1.2 Elementos visuales.	24
1.4.1.3 Elementos de relación.	25
1.4.1.4 Elementos prácticos.	25
1.4.2 Diseño Editorial.	26
1.4.3 Elementos del diseño editorial.	26
1.4.3.1 Contraste.	26
1.4.3.2 Balance.	27
1.4.3.3 La retícula	27
1.4.3.4 Armonía.	27
1.5 Ilustración.	28
1.5.1 Ilustración infantil.	28
1.5.2 Ilustración digital.	28
1.6 Investigación de campo.	29
1.7 Análisis de homólogos.	33
1.8 Conclusiones.	36

2.1 Análisis de usuarios.	40
2.1.1 Perfil de Usuario.	40
1.1.1 Variables sociodemográficas.	40
1.1.2 Variables psicográficas.	40
1.1.3 Variables de conducta.	40
1.1.4 Variables geográficas.	40
2.1.2 Persona desing.	41
2.1.3 Mapa de empatía.	43
2.1.4 Mapa de actores.	45
2.2 Brief.	46
2.2.1 Breve descripción del producto gráfico.	46
2.2.2 Ventajas competitivas del producto.	46
2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado.	46
2.2.4 Particularidades del sector.	46
2.2.5 Tendencias del mercado.	46
2.2.6 Competencia: Directa e indirecta del producto.	47
2.2.7 Análisis del consumidor.	47
2.2.8 Análisis del proceso de compra.	47
2.2.9 Análisis del proceso de uso.	47
2.3 Partidos de diseño.	48
2.3.1 Forma.	48
2.3.1.1 Tamaño.	48
2.3.1.2 Tipografía	48
2.3.1.3 Cromática	48
2.3.1.4 Gráfica.	48
2.3.2 Función:	49
2.3.3 Tecnología.	49
2.3.3.1 Tipo de papel.	49
2.3.3.2 Tipo de impresión	49
2.3.3.3 Programas.	49
2.4 Mix de marketing.	50
2.4.1 Producto.	50
2.4.2 Precio.	50
2.4.3 Plaza.	50
2.4.4 Promoción.	50
2.5 Definición de contenido.	51
2.6 Proceso de Diseño.	52
2.7 Conclusiones.	53

CAPÍTULO 2

3.1 Surgimiento fase de ideación.	56
3.2 Bocetación de las ideas.	57
3.2.1 Idea 1	58
3.2.2 Idea 2	59
3.2.3 Idea 3	60
3.3 Conclusiones.	61

CAPÍTULO 3

4.1 Historia planteada	65
4.2 Constantes cromáticas	66
4.3 Diseño editorial	68
4.4 Identificador	69
4.5 Tipografía	70
4.6 Ilustración	71
4.6.1 Personajes	72
4.6.2 Escenarios	74
4.6.3 Ítems y demas elementos	76
4.7 Ejercicios	78
4.8 Validación	84
4.8.1 Tipo de evaluación	84
4.8.2 Resultados	86
4.9 Conclusiones	87

CAPÍTULO 4

Universidad del Azuay

CONDICIONES DE DIAGNÓSTICO

IMÁGEN 1. Niña realizando trazos sobre papel.
IMÁGEN 2. Ejemplo de motricidad fina.
IMÁGEN 3. Referencia a la escritura en papel.
IMÁGEN 4. Trazos realizados sobre papel.
IMÁGEN 5. Ejemplo de caligrafía.
IMÁGEN 6. Ejemplificación de los elementos del diseño.
IMÁGEN 7. Referente al diseño editorial.
IMÁGEN 8. Referente a la ilustración.
IMÁGEN 9. Apuntes, borradores referentes a una investigación.
IMÁGEN 10. Fotografía del diseñador, enviada por el encuestado.
IMÁGEN 11. Fotografía de la docente, enviada por la encuestada.
IMÁGEN 12. Niños sujetando libros.
IMÁGEN 13. Homólogos estudiados para la realización de nuestro proyecto.
IMÁGEN 14. Homólogo de cartilla bic para ejercicios.
IMÁGEN 15. Homólogo de un libro imantado “La magia del sol”.
IMÁGEN 16. Niños escribiendo sobre papel.
IMÁGEN 17. Niño referente a la persona desing.
IMÁGEN 18. Señorita referente a la persona desing.
IMÁGEN 19. Mapa de empatía.
IMÁGEN 20. Cuadro de respuestas que más se repiten.
IMÁGEN 21. Imagen referencial al brief y análisis del producto.
IMÁGEN 22. Imagen referencial a los partidos de diseño.
IMÁGEN 23. Planificación del mix de marketing.
IMÁGEN 24. Definición de contenidos.
IMÁGEN 25. Simulación del proceso de diseño para nuestro producto.

IMÁGEN 26. Tabla de los parámetros para la creación de ideas.
IMÁGEN 27. Imagen referente a la creación de ideas.
IMÁGEN 28. Bocetación de ideas.
IMÁGEN 29. Imágenes de bocetos idea.
IMÁGEN 30. Imágenes de bocetos idea 2.
IMÁGEN 31. Imágenes de bocetos idea final.
IMÁGEN 32. Niños dibujando y realizando ejercicios sobre un libro.
IMÁGEN 33. Mockup de la paleta de colores aplicada a la gráfica.
IMÁGEN 34. Ejemplo de los elementos del diseño.
IMÁGEN 35. Proceso de creación del personaje referente a la ilustración.
IMÁGEN 36. Personaje Luccas.
IMÁGEN 37. Personaje Cali.
IMÁGEN 38. Personaje Garabato.
IMÁGEN 39. Personaje Maestro Plumín.
IMÁGEN 40. Planeta Caligrafía.
IMÁGEN 41. MockUp del producto final.
IMÁGEN 42. MockUp del producto final ejercicio 1.
IMÁGEN 43. MockUp del producto final ejercicio 2.
IMÁGEN 44. MockUp del producto final ejercicio 3.
IMÁGEN 45. MockUp del producto final ejercicio 4 y 5.
IMÁGEN 46. MockUp del producto final ejercicio 6 y 7.
IMÁGEN 47. MockUp del producto final ejercicio 8 y 9.
IMÁGEN 48. MockUp del producto final ejercicio 10 y 11.
IMÁGEN 49. MockUp del producto final ejercicio 12 y 13.
IMÁGEN 50. MockUp del producto final ejercicio 14 y 15.
IMÁGEN 51. MockUp del producto final ejercicio 16 y 17.
IMÁGEN 52. MockUp del producto final ejercicio 18.
IMÁGEN 53. Collage de la validación.
IMÁGEN 54. MockUp del producto final portada.

RESUMEN

Este proyecto aborda el problema de la deficiente escritura en niños de 6 a 10 años, buscando mejorarla a través de un enfoque pedagógico y de diseño abordando teorías como, la grafomotricidad, la motricidad fina, coordinación visomotora, además la posición y la correcta sujeción del lápiz, así como teorías de Diseño Editorial, ilustración, tipografía y cromática. Con esto se propone el diseño de una línea gráfica, con la finalidad de motivarlos a realizar los ejercicios sin sentirse obligados. De esta manera, se promueve un correcto desarrollo y mejoramiento en la escritura tradicional, sin perder la esencia de escribir con una letra estética y legible.

Palabras clave: Motricidad, Diseño editorial, Diseño gráfico, Postura, Trazos, Ilustración infantil.

ABSTRACT

This project addresses the problem of poor writing in children from 6 to 10 years, seeking to improve it through a pedagogical and design approach addressing theories such as graphomotor skills, fine motor skills, visomotor coordination, also the position and correct subsection of the pencil, as well as editorial design theories, illustration, typography and chromatic. With this, the design of a graphic line is proposed, in order to motivate them to perform the exercises without feeling obliged. In this way, proper development and improvement in traditional writing is promoted, without losing the essence of writing with an aesthetic and legible letter.

Keywords: Motor skills, editorial design, graphic design, posture, strokes, Children's illustrations. Children's illustrations.

INTRODUCCIÓN

La escritura es una habilidad fundamental en el desarrollo de los niños, ya que es la herramienta principal para la comunicación escrita en la vida cotidiana y académica. Sin embargo, muchos niños presentan dificultades al momento de escribir, lo que puede afectar su rendimiento escolar y su autoestima.

En este sentido, se plantea la creación de un libro caligráfico que busca mejorar la escritura en niños de 6 a 10 años, a través de la combinación de técnicas pedagógicas y diseño gráfico atractivo para el público infantil. Este libro no solo se enfoca en la enseñanza de la caligrafía, sino también en el fortalecimiento de habilidades motoras finas, la coordinación visomotora y la lectoescritura.

Este producto editorial está diseñado para ser una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje de la escritura, permitiendo que los niños desarrollen habilidades que les permitan una escritura legible, fluida y rápida. Además, el libro caligráfico se presenta como una alternativa lúdica y entretenida para los niños, que los motivará a seguir practicando la escritura y mejorando sus habilidades.

En resumen, este proyecto busca mejorar la escritura en niños de 6 a 10 años a través de un producto editorial que combina la pedagogía con el diseño gráfico, revelando un impacto positivo en su aprendizaje y desarrollo motor.

Capítulo

1

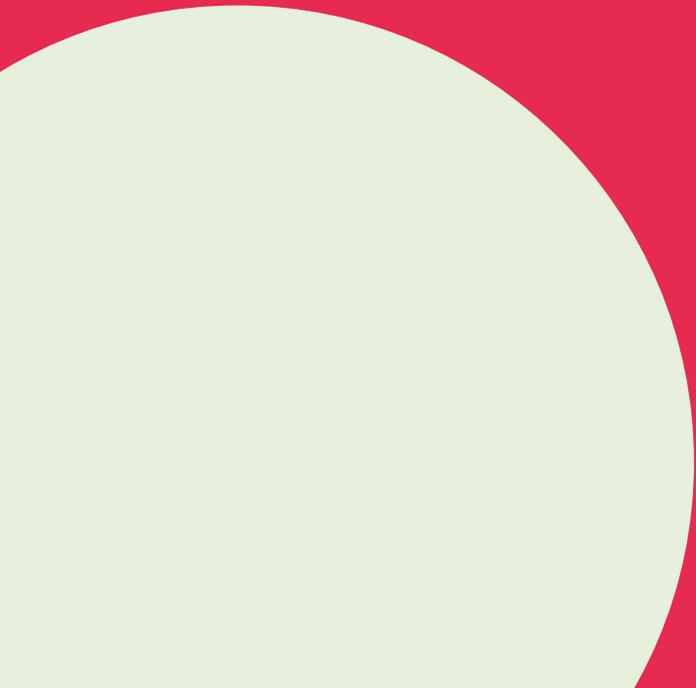




Imagen 1: Niña realizando trazos sobre papel, tomada de pexels.com

Introducción

Este capítulo está enfocado en desarrollar cada una de las diferentes teorías a tratar durante este proceso de investigación, teorías que hacen referencia comenzando por la parte pedagógica, detallando cada uno de los temas referentes a los niños y niñas, los cuales son nuestro público objetivo y en los cuales tendremos que aplicar diferentes elementos, métodos y ejercicios de aprendizaje descritos en este capítulo, para que así el producto sea exitoso tanto en la parte pedagógica como en la parte visual, de igual manera se desarrollan los temas de diseño gráfico y sus

clasificaciones, las cuales serán aplicadas de una manera estudiada para fusionar estas dos ramas y llegar a obtener un producto de calidad tanto educativa como gráficamente y comunicativamente adecuado para nuestro público objetivo.

1.1 Motricidad fina.

La motricidad fina es un proceso el cual se desarrolla en los primeros años de edad en niños y niñas, para llevarla a cabo de una manera correcta se aplican varios ejercicios y juegos que ayudan a los niños en esta etapa, estos ejercicios a su vez van reforzando los músculos tanto de las muñecas, manos, dedos y así lograr una destreza necesaria para poder tomar un lápiz y empezar con los primeros trazos, empezando por rayas, dibujos hasta llegar a la escritura.

Como nos explica el autor en esta investigación: "No se trata de conseguir grandes destrezas manipulativas, sino de que los niños y las niñas adquieran conciencia de sus posibilidades con las manos. Dado su momento evolutivo, la mejor manera de aprender a esta edad es a través de la experimentación y las manos son el medio directo para ello." (Guamán Suquillo, 2015, 23). Como ya lo mencionan en esta cita, los niños deben comenzar a desarrollar la motricidad mediante la experimentación y el esfuerzo que conlleva ir logrando cosas como por ejemplo tomar un juguete, abrir una puerta, bajarse o subirse a la cama, agarrar un dulce etc. Todo esto tiene como resultado el correcto desarrollo de la motricidad fina, para así llegar a tomar bien un lápiz o esfero y escribir de una manera correcta.

Para lograr el mejoramiento de la motricidad fina se aplicarán juegos y ejercicios de una manera diferente la cual será llevada a cabo con métodos innovadores de ilustración, diseño y tecnología, estos serán aplicados de una manera que los niños practiquen y a su vez se diviertan mientras lo realizan.

1.1.1 Aspectos de la motricidad fina.

Los aspectos de la motricidad fina son importantes en muchas actividades diarias, desde escribir y dibujar hasta abrochar botones y manipular pequeñas piezas de un rompecabezas.

1.1.1.1 Coordinación viso-manual.

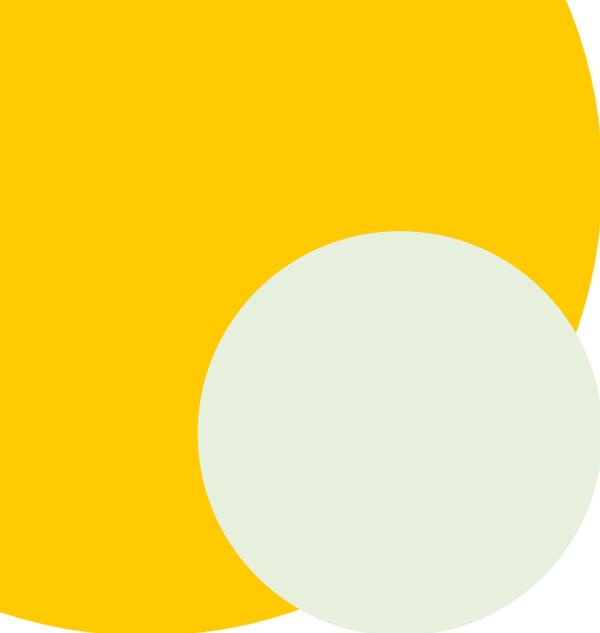
La coordinación viso-manual es conocida también como óculo-manual, este aspecto de la motricidad fina es básicamente el control que el niño o niña ejerce entre los ojos y la mano. Según Guamán Suquillo (2015) "Se debe dejar que el niño o niña se desenvuelva en un lugar de trabajo más amplio para luego forjar una agilidad y adaptabilidad de la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo" (pág.26). Mediante las adquisiciones que los niños generan durante su proceso de aprender, jugar, explorar con diferentes métodos, materiales, y objetos, van desarrollando y a su vez mejorando sus movimientos y su coordinación entre sus ojos y sus manos.

A diferencia de la coordinación viso-manual existen otros aspectos, los cuales no serán descritos ya que sus significados no son necesarios en esta investigación.

Estos aspectos hablan de las formas de comunicación de los niños y niñas, entre los cuales están los gestos, el lenguaje, sonidos y movimientos estos aspectos son desarrollados con el pasar del tiempo y de una manera adecuada para en conjunto lograr una escritura correcta. Para la edad de 6 a 10 años los niños y niñas ya deben tener desarrollados estos aspectos.



Imagen 2: Ejemplo de motricidad fina, imagen tomada de Pexels.



1.1.2 Escritura

La escritura básicamente es un código, y un proceso el cual se va desarrollando y formando palabras y frases dependiendo la lengua en la que se hable y escriba, además de esto la escritura va dejando rastros en los trazos, rayas, trazos, letras etc. de lo que pensamos, hablamos y escuchamos.

La escritura es un sistema de signos gráficos, gracias a los cuales podemos conservar el abrigo de los fallos de la memoria, nuestras ideas, nuestros conocimientos, nuestros medios de cultura. En la vida escolar se usa diariamente. (Feijoo Atiencia, 2013, 32). Estos sistemas que menciona la autora son nuestros medios de comunicación no hablados hacia el resto de personas que nos rodean.

La escritura es fundamental en la vida cotidiana de las personas, por esta razón tiene que ser llevada de una manera correcta, la cual deberá ser legible y con rasgos precisos para de esta manera no tener problemas al momento de ser realizada, ya que está siempre presente en eventos laborales, escolares, cotidianos de cada persona y esta a su vez está ligada al proceso de comunicación con el mundo exterior.

1.1.2.1 Sistema de escritura Alfabético

Este sistema de escritura alfabético o también conocido como latino, es un conjunto de letras, las cuales se combinan para formar palabras y oraciones, así mismo cada letra tiene un valor sonoro que puede ser pronunciado en el lenguaje hablado.



Imagen 3: Referente a la escritura en papel, Imagen tomada de Pexels.

1.2 Grafomotricidad

La grafomotricidad está ligada al acto que los niños realizan antes de la escritura, mediante trazos, líneas, rayas en espacios amplios que permiten al niño o niña ir desarrollando movimientos más precisos y adquiriendo soltura, los cuales irán forjando la capacidad para controlar su cuerpo especialmente sus brazos, manos y dedos. El objetivo principal al cual apunta la grafomotricidad mediante diferentes actividades y ejercicios, es potenciar al niño a lograr expresarse por medio de signos escritos.

“La grafomotricidad es una palabra que se refiere al movimiento que debe hacer la mano para cumplir con determinada actividad. De hecho “grafo” quiere decir escritura

y “motriz” quiere decir movimiento. Por ende, la grafomotricidad infantil no es ni más ni menos que el movimiento de la mano mientras el niño escribe o dibuja” (Medrano Cabrera, 2018, 7).

Además de esto la importancia de la grafomotricidad es lograr el desenvolvimiento de las habilidades del niño o niña, para efectuar una correcta escritura, así como la correcta utilización del lápiz, la direccionalidad al momento del trazado de letras. Se complementará mediante ejercicios y actividades esto ayudará al control grafomotriz para lograr su precisión.

Sebastián Ramón Álvarez - Libro Caligráfico

1.2.1 Trazos en la educación infantil

En la grafomotricidad existen varias actividades que los niños y niñas van desarrollando mediante actividades que se plantean, estas actividades van precisando la destreza en las muñecas, manos y dedos. Los trazos en la educación infantil van dando a los niños y niñas orientaciones, direccionalidad, ubicación y van desarrollando su motricidad para lograr una escritura correcta.

“Se puede proponer la realización de movimientos de trazos verticales y horizontales. Con el paso del tiempo esta tarea se puede ir complejizando al realizar bucles o figuras oblicuas.” (Medrano Cabrera, 2018, 9). Esto ayudará al niño o niña para que vaya practicando movimientos y a futuro pueda escribir sin ningún problema.

1.2.2 Elementos grafomotores.

Los elementos grafomotores están encargados de regular la actividad motriz, desarrollar la precisión de las estimulaciones que van al cerebro, estos elementos son:

1.2.2.1 El sujeto

En este punto de los elementos grafomotores nos enfocamos en la definición de sujeto según la autora “Son los niños y niñas, maduros para la escritura desde muy temprano, Constituyen el elemento básico, sin ellos no existe la escritura” (Feijoo Atiencia, 2013, 38). Como ya lo menciona en este enunciado, el sujeto se considera a los niños y niñas, los cuales ya son capaces de realizar actividades previas a la grafomotricidad como tal, además de esto los niños y niñas (sujeto), van desarrollando las habilidades con el paso del tiempo.

1.2.2.2 El soporte y la posición

Este punto juega un papel muy importante en el proceso de grafomotricidad ya que el sujeto debe estar correctamente posicionado y con un adecuado soporte para poder desarrollar una correcta escritura, según Feijoo Atiencia (2013) esto es imprescindible para planificar y programar las situaciones adecuadas a la escritura (pág. 38). Así mismo existen varios soportes como por ejemplo materiales de papel, cartulina etc. todo esto debe estar acompañado siempre una correcta posición con la espalda recta y los brazos sobre la mesa o lugar donde se realice la escritura.

1.2.2.3 Los instrumentos

Los instrumentos son principalmente los objetos o partes del cuerpo con el que se realiza la escritura según Feijoo Atiencia (2013) existen dos tipos de instrumentos, en primer lugar, están los naturales que son las partes del cuerpo de los niños o niñas como las manos, los dedos, los brazos o los pies. El segundo instrumento que menciona la autora son los instrumentos artificiales, los cuales son objetos externos al cuerpo de los niños o niñas, estos elementos tienen diferentes funciones de prensión como, por ejemplo:

- Prensión Palmar (Prolongación de la mano): Borradores, algodón, esponja.
- Prensión Radio Palmar: Brochas, rodillos, pinceles.
- Prensión Digital (Con todos los dedos): Tizas.
- Prensión Tridigital (índice, pulgar- medio): Punzones, tijeras.
- Prensión Pinza digital: Crayones, lápices, rotuladores.

1.2.2.4 Conservaciones en el trazo

Para lograr el resultado de los trazos se debe llevar a cabo diferentes procesos grafomotores, esto demuestra el proceso evolutivo de los niños o niñas que están próximos a mostrar sus primeros resultados, entre ellos encontramos:

► La forma

Trazos libres que realiza el niño o niña.

► La posicionalidad

El niño o niña va definiendo las direcciones, horizontal, vertical.

► La direccionalidad

El niño o niña adquiere conocimiento sobre las direcciones que puede realizar, por ejemplo: arriba, abajo, izquierda, derecha.

1.2.2.5 Los trazos

Según Feijoo Atiencia (2013), “se puede entender por trazo cada una de las rectas y curvas que componen un carácter o grafema” (p. 39). Durante esta etapa, los niños y niñas comienzan a experimentar con sus primeros movimientos grafomotrices, poniendo en práctica todo lo aprendido en ejercicios anteriores y utilizando diversos materiales. Es fundamental tener en cuenta la direccionalidad, la posición y el soporte en todo este proceso.

► El giro

En este paso el niño o niña realiza giros para posteriormente ir formando letras o palabras los giros pueden ser hacia la derecha o hacia la izquierda.

► El sentido

El niño o niña genera el sentido entre los cuales están sentido continuo, discontinuo, cambio de sentido.

► La representación perceptivo-visual

Aquí el niño o niña puede comenzar a diferenciar entre el fondo y lo que él o ella está realizando en el papel.



Imagen 4: Trazos realizados sobre papel. Imagen tomada de Pexels.

1.3 Caligrafía

La caligrafía se compone de trazos que, en conjunto, forman letras hermosas. Según Juárez Hernández (2016), el término “caligrafía” proviene del griego kalos, cali (hermoso), y graphia, grafía (trazo, dibujo), lo que se traduce como “escritura hermosa” (p. 43). Además, la caligrafía está estrechamente vinculada con las peculiaridades de los trazos, los cuales llegan a caracterizar la forma de escritura de una persona.

Existen diversos factores que influyen en la caracterización de estos trazos, tal como lo explica el autor: “La caligrafía es el conjunto de letras escritas que depende del flujo y ritmo de la pluma, pincel o instrumento de borde plano que se utiliza para su trazado (Juárez Hernández, 2016, p. 43). Este proceso de escritura establece una diferenciación que se manifiesta en la forma de escribir de cada individuo, dando lugar a una identidad única en la escritura.

La caligrafía desempeña un papel crucial, ya que a través de los ejercicios ayuda a los niños y niñas a mejorar sus trazos, lo que a su vez mejora tanto su forma de escribir como su capacidad de comunicación con los demás. Al precisar los movimientos de la mano, el desarrollo de la caligrafía promueve habilidad, agilidad y motricidad en el acto de escribir.

1.3.1 Caligrafía occidental o latina

La caligrafía occidental o latina era esculpida por los romanos y hasta la actualidad no se ha encontrado mayor cambio en aquello, con el paso del tiempo las generaciones han ido incrementando una que otra letra así de esta manera se ha ido adaptando el alfabeto hasta la actualidad.

“La caligrafía occidental o caligrafía latina está basada en



Imagen 5: Ejemplo de caligrafía. Imagen tomada de Pexels.

la utilización del alfabeto latino, creado por los romanos. Los orígenes de la escritura latina se sitúan a comienzos del siglo VII a.C” (Martínez Fernández, 2015, 7). Mediante la evolución de la caligrafía fueron apareciendo nuevos elementos, como los signos de puntuación, tildes, mayúsculas y minúsculas, para irse adaptando conjuntamente con la sociedad.



1.3.2 Letra escrita a mano

La letra escrita a mano con el pasar del tiempo a llegado transformarse de cierta manera, como lo mencionan Juárez Hernández (2016) que en un principio la letra solamente era escrita a mano, con el pasar del tiempo se la fue digitalizando, comenzando con el proceso de escribirla manualmente para luego llevarla a digital mediante herramientas digitales. Así mismo la letra escrita a mano comparte varios elementos con la caligrafía diferencián-

dose principalmente por su funcionalidad, la letra escrita a mano netamente está enfocada en comunicar mientras que la caligrafía es expresiva.

Con el pasar de los años la letra escrita a mano no se a perdido a pesar de la innovación en sistemas y recursos digitales como la computadora, por ejemplo, la letra escrita a mano también ha llegado a evolucionar en cierta manera ya que diferentes autores han desarrollado una infinidad de tipografías, en ocasiones variando su tamaño, su grosor, su aspecto, sus detalles, su forma entre varias cosas más.

1.4 Diseño gráfico

Según Wuicius Wong, “el diseño se define como un proceso de creación visual con un propósito claro” (p. 9). En este sentido, el diseño gráfico busca satisfacer necesidades y atender demandas que faciliten la vida diaria de las personas. Un diseñador debe esforzarse siempre por encontrar la forma adecuada de comunicarse con el público a través de sus diseños, acompañándolos de elementos como la cromática, la tipografía, las figuras, las texturas, la dirección y la posición, entre otros, que sean coherentes con el mensaje que se desea transmitir. De esta manera, se logra llegar de manera efectiva al objetivo público planteado, de una forma eficaz.

Tacuri Espinales (2015) destaca la importancia del diseño gráfico en la sociedad, resaltando su influencia significativa en la comunicación y su amplia gama de propósitos tanto comunicativos como comerciales (p. 13).

En la actualidad, el diseño gráfico ha experimentado una evolución que lo ha convertido en una herramienta imprescindible para la implementación de negocios, productos y marcas en general. Su objetivo principal radica en lograr una comunicación efectiva con el público objetivo, mediante un enfoque cuidadosamente estudiado, con el fin de alcanzar el éxito deseado al ingresar al mercado.

1.4.1 Elementos del diseño gráfico

Wucius Wong (1988) sostiene que “los elementos del diseño gráfico están estrechamente relacionados entre sí y no pueden ser separados en nuestra experiencia visual general” (p. 11). Si bien estos elementos pueden parecer imprecisos cuando se utilizan de forma independiente, es su combinación lo que permite que el diseño se vea y fluya de manera adecuada.

Los elementos del diseño gráfico se agrupan en cuatro categorías principales:

1.4.1.1 Elementos conceptuales.

Estos elementos se utilizan exclusivamente para plasmar ideas, posiciones o direcciones dentro de un espacio visual determinado.

Punto

Se representa de manera circular y es casi imperceptible, no ocupa una zona del espacio y el elemento más pequeño.

Línea

La línea es la unión de varios puntos los cuales mediante direccionalidad forman la línea.

Plano

El plano es básicamente una línea que se mueve en el espacio.

Volumen

El volumen es un plano en movimiento en el espacio.

1.4.1.2 Elementos visuales

Estos elementos se forman de la unión de los elementos conceptuales y son los que en conjunto se pueden observar y formar un diseño.

Forma

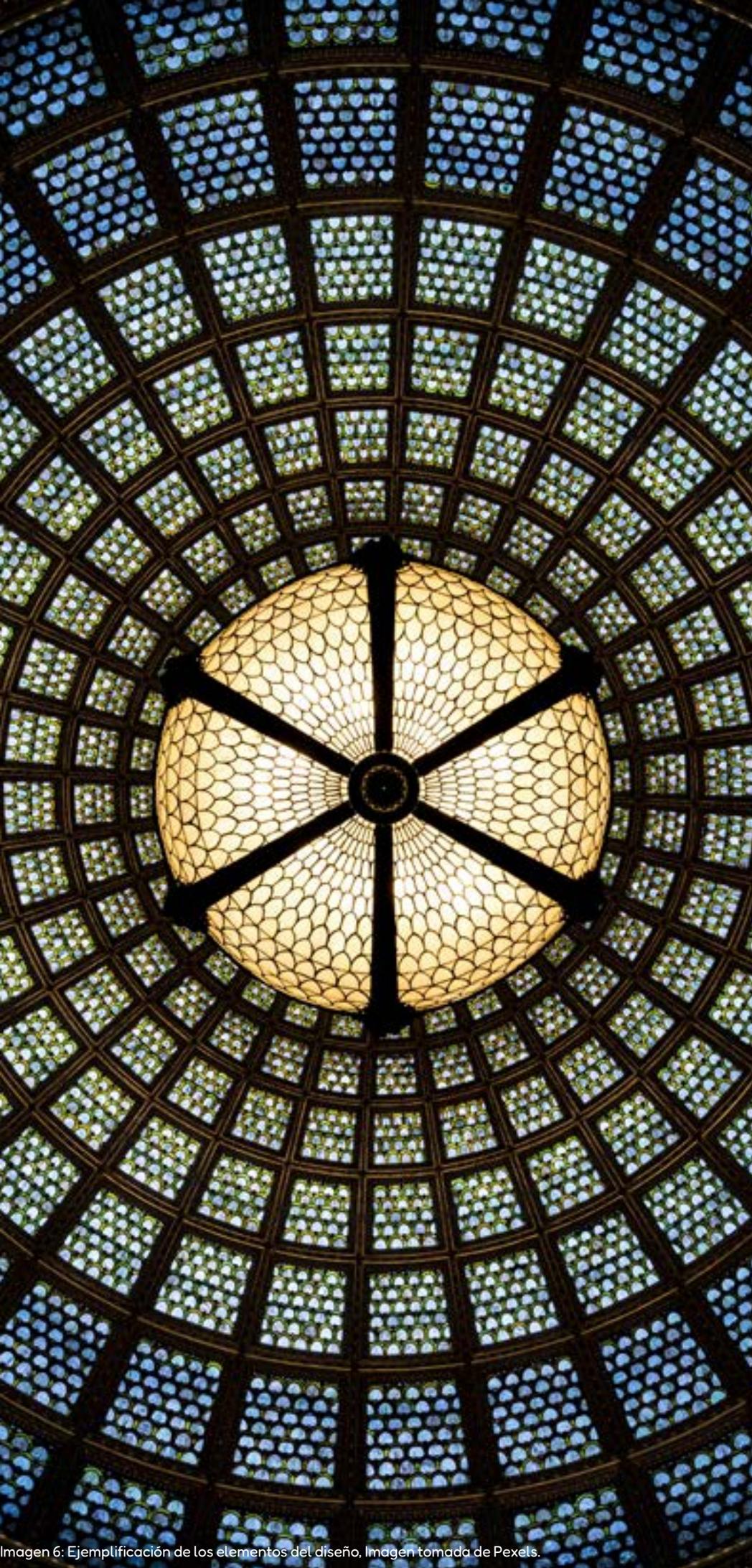
La forma es todo aquello que se puede ver, por ejemplo, un círculo, cuadrado, triángulo etc.

Medida

La medida es todo aquello que tiene un tamaño y se puede comparar con otros elementos en el mismo lugar.

Color

El color es todo aquello que genera una sensación cromática.



Textura

La textura puede ser digital la cual crea una ilusión óptica, o una textura física la cual genera una sensación.

1.4.1.3 Elementos de relación

Estos elementos nos ayudan a ubicar y relacionar las distintas formas en el espacio visual.

Dirección

La dirección es hacia donde se mueve un elemento, arriba, abajo, derecha o izquierda.

Posición

La posición es donde se ubica exactamente un elemento.

Espacio

El espacio es el área entre los elementos.

Gravedad

Cada elemento tiene gravedad la cual no es visual sino psicológica la cual se atribuye a las formas.

1.4.1.4 Elementos prácticos.

Estos elementos son aquellos elementos que tienen una interpretación subjetiva y podemos dar un significado.

Representación

La representación es un elemento derivado de la naturaleza o creado por el ser humano.

Significado

El significado es cuando el diseño transporta un mensaje.

Función

La función es cuando el diseño tiene un determinado propósito.

Sebastián Ramón Álvarez - Libro Caligráfico

1.4.2 Diseño Editorial

El diseño editorial, como una de las ramas del diseño gráfico, se encarga de la maquetación de revistas, periódicos, medios digitales, y otros formatos, dependiendo del público al que va dirigido. Según Guerrero Reyes (2016), el diseño editorial posee características y elementos únicos que se adaptan a un público específico, como el formato, la composición y el contenido de las páginas (p. 6).

Además, el diseño editorial analiza diversos aspectos para ser llevado a cabo de manera adecuada. Esto implica considerar qué tipografía utilizar, qué tipo de diseños implementar, qué retícula emplear, la selección cromática y otros elementos, siempre teniendo en cuenta el público objetivo.

Asimismo, al diseñar, es esencial tener en cuenta el formato, la forma y la funcionalidad para lograr una comunicación efectiva y una recepción favorable del mensaje. Un mensaje bien recibido se asimila de manera fácil, y para lograrlo se deben considerar elementos como el peso, la textura, el color, la forma, entre otros. De esta manera, nos aseguramos de transmitir el mensaje de manera clara y efectiva.

1.4.3 Elementos del diseño editorial

Los elementos del diseño editorial son varios según Manjarrez de la Vega (2019), dice que el diseñador tiene como objetivo analizar el tipo de producto, el tipo de público y desarrollar el contenido, de una manera en la cual desborde su creatividad y mediante los elementos crear el contenido adecuado apto para el público al cual será dirigido. (3)

1.4.3.1 Contraste

Según Manjarrez de la Vega (2019) existen 4 tipos de contraste:



Imagen 7: Referente al diseño editorial, imagen tomada de Pexels.

Contraste de tono: La claridad y la oscuridad son los componentes en este punto, el mayor peso tonal lo tendrá aquel elemento con mayor oscuridad o intensidad tonal.

Contraste de colores: Dentro de las dimensiones del color (matiz, tono, croma) el tono domina, seguido a la cualidad tonal se establece el color entre cálidos y fríos.

Contraste de contornos: Generalmente las formas irregulares son las que más llaman la atención, asimismo una textura o trazo.

Contraste de escala: Mediante la comparación de elementos a diferente escala se puede crear una percepción entre los elementos.



1.4.3.2 Balance

De Acuerdo con Manjarrez de la Vega (2019), dentro de los elementos del diseño editorial encontramos el balance, esto se manifiesta mediante el equilibrio entre dos pesos creando un centro de gravedad visual entre los mismos (35)

1.4.3.3 La retícula

La retícula ayuda a crear armonía al momento de desarrollar un producto editorial ya que mantiene proporciones utilizando líneas verticales y horizontales invisibles, de esta manera se pueden ordenar los elementos que se vayan a utilizar, según Manjarrez de la Vega (2019) dentro

de la caja tipográfica se puede subdividir en partes más pequeñas simulando rejillas no siempre pueden tener las mismas dimensiones (45). La distribución de estas celdas depende del autor como disponga del uso de ese espacio a la hora de crear la composición.

1.4.3.4 Armonía

Es el elemento que busca un equilibrio adecuado entre dos componentes.

El balance de los elementos produce una sensación de bienestar y los puntos de tensión y contraste son olvidados. (Manjarrez de la Vega, 2019,38). Esto conlleva a la comodidad al momento que el público recibe el mensaje.

Sebastián Ramón Álvarez - Libro Caligráfico



Imagen 8: Referente a la ilustración, Imagen tomada de Pexels.

1.5 Ilustración

La ilustración gráfica es una representación de un dibujo, la cual muchas de las veces acompañan a un texto básicamente es narrar algo mediante una imagen, según LÓPEZ QUIMÍ (2015) la ilustración ha estado presente siempre en la humanidad, ya que contiene las ideas que se encierran en la imaginación y no sería posible plasmarlas sin ella. Además, ha jugado un papel importante en la vida de las personas ya que desde niños se va desarrollando los sentidos visuales, mediante periódicos, revistas, juegos, etc. La ilustración contiene un sin fin de formas y figuras las cuales pueden usarse y así acompañar al diseño gráfico por siempre (16). La ilustración es una herramienta muy importante ya que facilita la comprensión de muchas cosas en general, ya que muchas de las veces una imagen dice más que mil palabras.

La ilustración puede tener fines comerciales o artísticos, como el nombre lo dice los fines comerciales pueden ser por ejemplo acompañar textos en anuncios, publicidad en general. La ilustración artística es plasmar las ideas de un autor que desea comunicar algo que lo identifique o que desee expresar.

1.5.1 Ilustración infantil

La ilustración infantil está enfocada en la creación de imágenes las cuales están dirigidas a los niños, estas ilustraciones deben ser llamativas utilizando adecuadamente la cromática, estas gráficas facilitan a los niños o niñas a comprender varios aspectos de una manera más sencilla.

Una característica fundamental de los libros para niños y de los jóvenes es que, a parte de las letras, usan dibujos para narrar historias. (LÓPEZ QUIMÍ, 2015, 23). Estas historias que son narradas deben ser trabajadas adecuadamente ya que el público con el que se trabaja no es consciente de todas las cosas que los rodean.

1.5.2 Ilustración digital

La ilustración digital es aquella que mediante programas y herramientas tecnológicas crea o imita muchas de las técnicas tradicionales como, por ejemplo, la utilización de lápices, pinceles, brochas asimismo de métodos de pintura como por ejemplo la aerografía, el óleo, pinturas, crayones etc.

Según menciona ORDÓÑEZ ZAMBRANO (2013) la creación de programas que realizan contenido en 2 y 3 dimensiones, ha facilitado el mundo de la ilustración ya que una imagen compleja puede ser creada con facilidad en estos programas (11). La ilustración digital de cierta manera facilita la creación de contenido, pero muchas de las veces este tipo de ilustración está acompañada de la ilustración tradicional a mano, para luego ser llevada a los programas los cuales complementan su creación.

1.6 Investigación de campo

En esta parte de la investigación desarrollamos un par de cuestionarios los cuales llevaban preguntas elaboradas para dos expertos en la materia, tanto en diseño gráfico (caligrafía) como en la parte pedagógica.

A continuación, las preguntas y relatos de los entrevistados:



Imagen 9: Apuntes, borradores referentes a una investigación, Imagen tomada de Pexels.

Diseñador



Imagen 10: Fotografía del diseñador, enviada por el encuestado.

1. A modo de introducción podría contarnos cómo luego de estudiar diseño se especializó en la caligrafía.

Antes de graduarme ya trabajaba con la letra imprenta en general, en mi trabajo me tocó aprender la letra caligráfica. Cuando yo realizo un trabajo de este tipo yo no escribo yo dibujo, en mi cabeza están todas las letras por ejemplo tengo mi propio estilo en la letra gótica.

2. Cuéntanos un poco de tu experiencia más que en el diseño gráfico en la caligrafía.

La caligrafía me dio mucha experiencia y más que nada alimento por mucho tiempo a mi familia, solo escribiendo tengo como 13 libros con algunas caligrafías como la gótica.

3. Según tu criterio cuáles son las condicionantes para aprender caligrafía, teniendo en cuenta que nuestro target son niños entre 3 y 6 años.

Para un adulto siempre tiene que gustarle estas cosas porque aprender es un poco difícil, para un niño es más fácil porque para ellos es la constancia, el hecho de repetir ejercicios y siempre va a ser eso además la motivación va

José Luis Espinoza

- Diseñador gráfico y calígrafo
- Laboró durante 11 años en la empresa MC Calígrafos.
- Trabajó conjuntamente con las diferentes universidades de la ciudad, escribiendo los nombres en los títulos universitarios.
- Trabajó para la alcaldía realizando pergaminos.
- Autor de aproximadamente 14 libros de caligrafía entre ellos: El libro de la universidad de Cuenca, El vuelo del colibrí 1,2 y 3, Bolívar y Manuela, entre otros.

a ser el dibujo que tengan al lado y eso va a ser su motivación para seguir trabajando.

4. En su opinión cuáles son las formas o manera en que se podría enseñar a escribir mejor en los primeros años de aprendizaje.

Solamente incentivarlos a los niños con buenas gráficas y con directrices las cuales son direcciones que se va a dar en cada letra. Ahora los niños no aprenden bien a escribir ya que lo hacen de una manera desordenada.

5. Qué elementos debería incluir un libro para enseñar a niños a desarrollar su caligrafía.

Primero deben ser los trazos como ya mencioné antes se debe llevar una direccionalidad, de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha, manejar figuras antes de manejar las letras.

Un libro de caligrafía para niños debe ser colorido y con gráficas o ilustraciones que llamen la atención, para que ellos puedan sentirse atraídos y así desarrollen los ejercicios, y lo único que ayuda en la caligrafía es la práctica.

Docente



Imagen: 11 Fotografía de la docente, enviada por la encuestada.

1. Cuáles son los procesos que se dan a los niños para perfeccionar la escritura.

Es muy importante el tipo de renglón, en primero de básica se perfecciona la motricidad, en segundo de básica el niño conoce el alfabeto y el trazo correcto de la letra y la forma de utilizar la letra, en tercero y cuarto de básica es el perfeccionamiento de la letra para esto todavía se debe continuar con un cuaderno de cuatro líneas, también se debe continuar con ejercicios de motricidad fina, eso les permite mejorar la letra, mientras más motricidad fina desarrollan, perfeccionan más la letra, en segundo de básica es importante que los niños sepan formar correctamente las letras.

2. Cuáles son las complejidades que aparecen en el perfeccionamiento de la escritura.

El principal problema son los cuadernos ya que a los padres de familia no se les instruye bien qué cuaderno deben comprar, ya que el renglón debe tener un tamaño adecuado.

3. Cuáles son las herramientas, métodos o procedimientos que se utilizan para perfeccionar la escritura.

Julia Garay

- Trabaja en la unidad educativa Alborada como docente durante 4 años.
- Antes de laborar en la unidad educativa Alborada trabajó 2 años como docente en el porvenir.
- Docente en primero, segundo y tercero.
- Periodista y licenciada en ciencias de la educación inicial y parvularia.
- Maestría en educación, tecnología e innovación.

Realmente un método en si no existe para perfeccionar la escritura, a diferencia de la lecto escritura que si existen varios métodos que ya depende como los profesores se acostumbra a trabajar. Mientras el niño más escriba va a mejorar la escritura esa sería la herramienta adecuada.

4. Importancia de la caligrafía en el perfeccionamiento de la escritura.

Es muy importante ya que es un medio de comunicación, y si la letra no se entiende la comunicación no estaría dando sus frutos y las personas que nos rodean no nos entenderían.

5. Qué actividades se realizan en la escuela para perfeccionar la escritura.

En la escuela se ha perdido bastante lo que es la importancia de la escritura, se da mucha importancia a la lectura, pero no se toma muy en cuenta la escritura. Sería bueno que regresen los libros de caligrafía para mejorar la escritura y darle más importancia.

6. Que tipo de recomendaciones podría darnos sobre los contenidos para perfeccionar la escritura.

Yo sugiero que se implementen los libros de caligrafía ya que es muy importante en el desarrollo de los niños, se debería implementar siquiera hasta quinto o sexto de básica, además recomendaría que por lo menos se trabaje una vez a la semana la caligrafía con los estudiantes.

Hoy en día se ha perdido la práctica de la escritura es por esto que los niños dañan su manera de escribir, antes existían unos cuadernos de caligrafía los cuales ayudaban mucho al proceso de perfeccionamiento en la forma de escribir, se debería retomar estos ejercicios de caligrafía en las escuelas siquiera una vez por semana, lo única herramienta para mejorar la escritura es la práctica mediante ejercicios.



Imagen 12: Niños sujetando libros, Imagen tomada de Pexels.

1.7 Análisis de homólogos

Forma - Cuentos para ir a dormir de Disney

En este libro infantil se observa que las imágenes o ilustraciones son las que priorizan al momento de verlo ya que es lo principal que se quiere mostrar a los niños para que puedan desarrollar varios aspectos como por ejemplo identificar colores, formas, figuras etc. El texto es algo pequeño pero legible, desde mi punto de vista es apto para que sea leído por personas jóvenes o adultas, ya que los niños a su corta edad no se verían interesados en leer sino en observar las gráficas. La cromática es bastante llamativa ya que son colores fuertes y variados que llaman la atención en este caso no solo de los niños sino también de personas adultas o jóvenes, mediante sus contrastes. De

esta manera se puede lograr que el mensaje llegue de una mejor manera a los niños y niñas.

Así mismo podemos observar que se aplican varias texturas, balances, contrastes, posiciones, etc. sus graficas con sencillas para que las mismas puedan ser captadas de una manera mucho más rápida y sencilla por los niños al momento de verlas, eso es algo fundamental para este tipo de libros, mediante algo sencillo y bien conceptualizado se puede llegar a construir algo que deje enseñanzas y aprendizajes mientras se juega o interactúa con el público y mucho más cuando se trata de niños.



Imagen 13: Homólogos estudiados para la realización de nuestro proyecto, imágenes tomadas por el autor.

Función - Cuadernillo para realizar ejercicios de escritura de la marca Bic kids

Mediante el análisis de este cuadernillo podemos identificar varias falencias para que sea un producto adecuado para niños y niñas, la falta de un análisis previo para saber cómo llegar de una manera apta a este tipo de público, se puede notar la falta de organización de los elementos utilizados, tanto figuras, tamaño del texto, cromática, fotografías, etc., En este cuadernillo debería ser un poco más adecuado el

diseño editorial, para poder llevar el aprendizaje de una manera correcta ya que los niños no lo hacen por buscar aprender sino lo que buscan es divertirse explorar mediante juegos, análisis de figuras, colores y varias cosas más, todo esto debe ser llevado de la mano tanto los aspectos de la grafomotricidad, el diseño gráfico, la ilustración y el diseño editorial, para así lograr enseñar a los niños a mejorar su escritura sin que ellos los perciban.

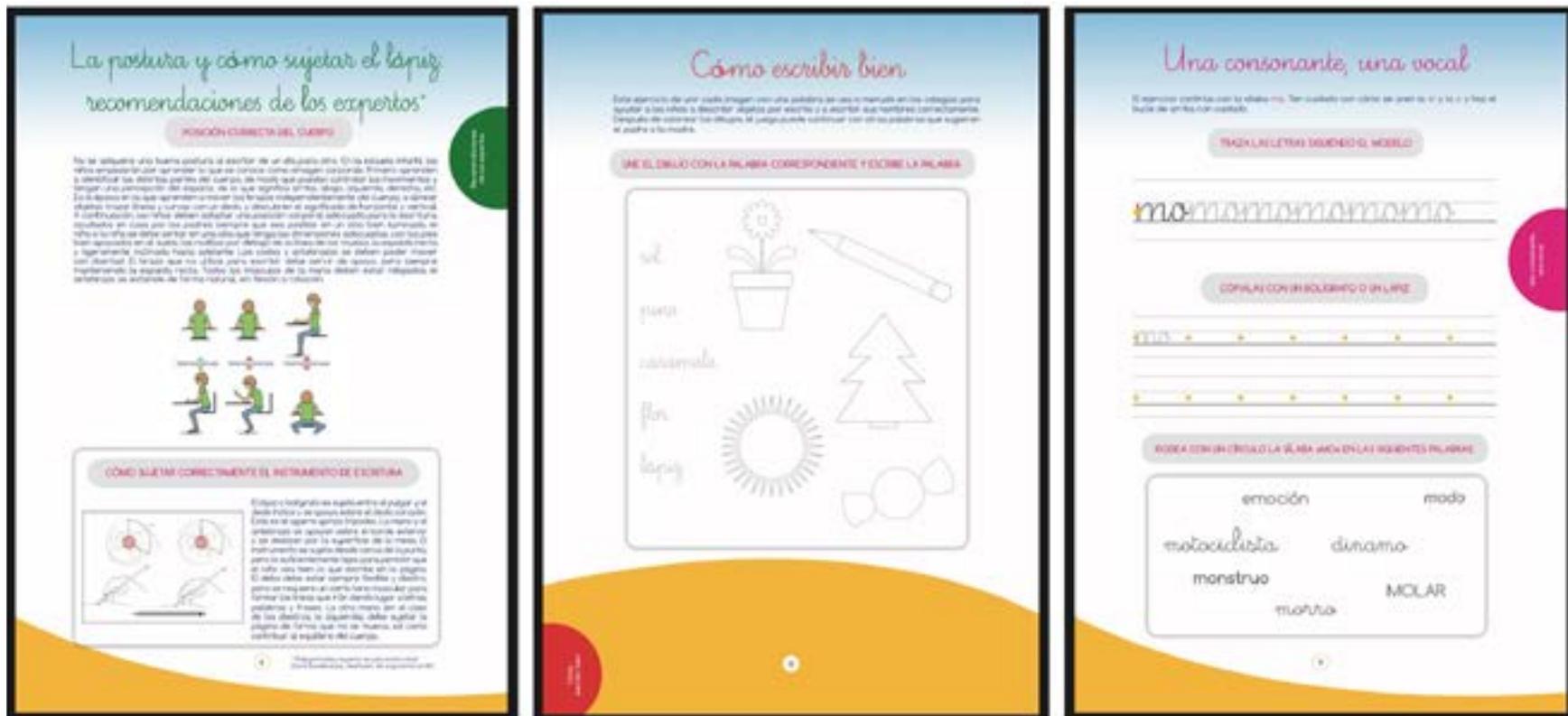


Imagen 14: Homólogo de cartilla bic para ejercicios, imagen tomada por el autor.

Tecnología - La magia del sol

Este libro está especialmente diseñado para niños, ofreciendo ejercicios que son tanto simples como novedosos. Los niños tienen la oportunidad de desarrollar sus sentidos mientras buscan las formas y las van adhiriendo con

el imán incorporado en sus páginas. Además de ser entretenido, este enfoque interactivo estimula el aprendizaje y fomenta la motricidad fina de los niños, brindándoles una experiencia educativa enriquecedora.

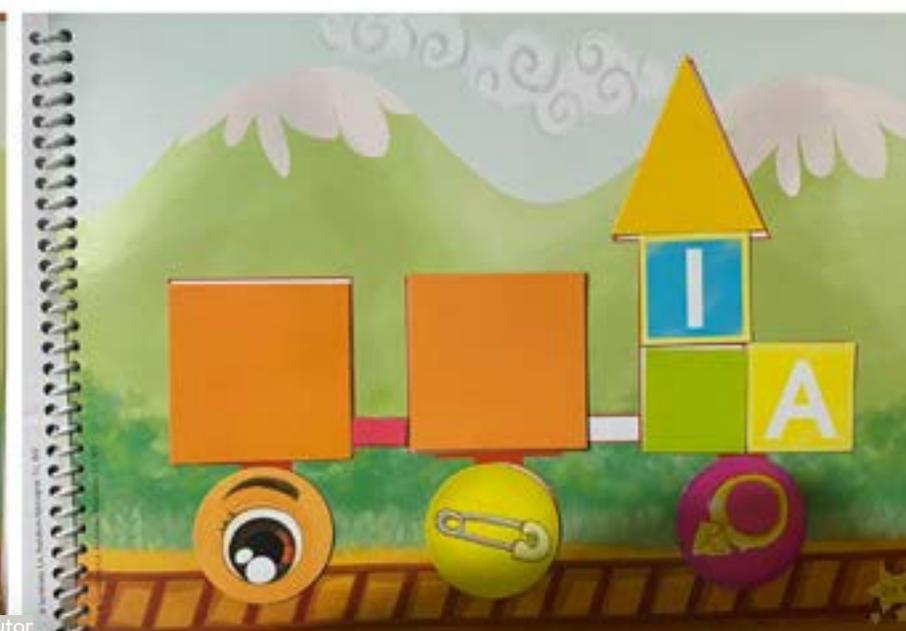


Imagen 15. Homólogo de un libro imantado "La magia del sol", imagen tomada por el autor.

Sebastián Ramón Álvarez - Libro Caligráfico

1.8 Conclusiones

Para finalizar esta parte de la investigación luego de un profundo análisis basado en investigaciones, recopilación de información, podemos llegar a la conclusión que este producto estará dirigido a niños de 6 a 10 años de edad. Tanto la motricidad fina, la grafo motricidad, deben ser trabajadas con ejercicios, juegos, aplicaciones aptas y adecuadas, los y las cuales serán planteados en este libro didáctico, de esta manera se podrá desarrollar el mejoramiento en los elementos motores de los niños y así llegar a una escritura correcta. Así mismo el diseño gráfico y diseño editorial aportará una gran contenido mediante la creación de ilustraciones, colores, figuras, una retícula adecuada, para que así los niños adquieran estos conocimientos de una manera sutil y sea agradable para ellos.





Imagen 16: Niños escribiendo sobre papel, Imagen tomada de Pexels.

Capítulo

2

Introducción

El capítulo número 2 de este trabajo de investigación se centra en realizar un análisis exhaustivo de los actores y escenarios relacionados con el tema en cuestión. A través de encuestas, entrevistas, y análisis detallados, se exploran estos factores fundamentales y esenciales que son cruciales para el desarrollo del producto final. Estas investigaciones y entrevistas proporcionaron las bases necesarias para proyectar y conceptualizar de manera adecuada, tanto en términos de contenido teórico como gráfico, lo que se busca lograr en el futuro. Al hacerlo, se busca no solo atraer a los niños, quienes son el público principal, sino también a los profesores, quienes desempeñarían un papel secundario pero significativo en este proyecto.

2.1 Análisis de usuarios

En el análisis de usuarios se delimitan las características del público o usuario al cual va dirigido el producto final. Sin embargo se ha visto conveniente que es necesario in-

cluir también a los niños de hasta los 10 años por que en base a la investigación, se ha encontrado que niños hasta los 10 años aún tienen problemas de escritura

2.1.1 Perfil de Usuario.

1.1.1 Variables sociodemográficas.

Niños:

Edad: 6 a 10 años.

Género: Niños y niñas.

Estatus socioeconómico: Bajo-Medio-alto.

Profesores:

Edad: 23 años en adelante.

Sexo: Femenino y masculino.

Profesión: Docentes de educación general básica.

1.1.2 Variables psicográficas.

Niños:

Personalidad: Intuitivo, extrovertido.

Estilo de vida: Estudiantes.

Actitudes: Positivos, proactiva.

Intereses: Dibujos, colores, ejercicios.

Profesores:

Personalidad: Extrovertidos perceptivos.

Estilo de vida: Profesores de unidades básicas

Actitudes: Positiva, colaboradora, emocional.

1.1.3 Variables de conducta.

Niños: Niños o niñas que buscan divertirse mientras aprenden.

Profesores: Personas activas que buscan el mejoramiento de sus alumnos y niños en general.

1.1.4 Variables geográficas.

País: Ecuador

Región: Costa, sierra, oriente y región insular.

2.1.2 Persona desing niño

David Cobos.

David es un niño de 9 años lleno de vitalidad y carisma. Su personalidad se destaca por su sentido del humor, su inteligencia aguda, su espíritu travieso y su inquietud constante. Actualmente, se encuentra cursando un cuarto año de educación general básica, donde muestra su entusiasmo por aprender y participar activamente en las actividades escolares.

El tiempo libre de David se centra principalmente en los videojuegos y el deporte. Disfruta mucho de retos y aventuras virtuales, lo que le brinda momentos de diversión y entretenimiento. Además, le gustan mucho las golosinas y sabores dulces que despiertan su paladar.

David vive en la ciudad de Cuenca, además su escuela se encuentra a tan solo 15 minutos de su casa. Durante las mañanas, David acude a su escuelita con energía y entusiasmo, listo para aprender y relacionarse con sus compañeros y maestros.

Sin embargo, las tardes y los momentos de ocio son aprovechados al máximo por David. A menudo, se sumerge en su iPad, explorando un mundo de juegos y desafíos que estimulan su creatividad y destreza. Además, es un entusiasta del fútbol y aprovecha cualquier oportunidad para jugar con sus amigos o vecinos. Estos momentos deportivos le brindan la oportunidad de socializar, colaborar en equipo y disfrutar de la energía y emoción que el deporte le proporciona.

Aunque David muestra cierto desinterés al realizar sus tareas escolares, siempre se deja cautivar por actividades nuevas y emocionantes. Es consciente de que, para alcanzar sus metas futuras, es necesario completar sus deberes de manera efectiva. Sin embargo, se enfrenta a desafíos relacionados con su ortografía y escritura, lo que dificulta la finalización rápida de sus tareas. Como resultado, anhela mejorar sus habilidades en estas áreas para poder dedicar menos tiempo a las tareas y así disponer de más tiempo para disfrutar de sus pasiones, especialmente el fútbol y los videojuegos.



Imagen 17: Niño referente a la persona desing. Imagen tomada de Pexels.

Sebastián Ramón Álvarez - Libro Caligráfico



Imagen 18: Señorita referente a la persona desing. Imagen tomada de Pexels

Persona desing Profesora

Ana Calle

Ana es una docente de primaria tiene apenas 25 años, su pasión por los niños la llevó a elegir esta profesión, siendo una figura fundamental en el desarrollo académico y personal de sus alumnos. Con una amplia experiencia en el campo de la enseñanza, Ana se destaca por su dedicación, paciencia y compromiso con los niños.

Como educadora comprometida, Ana entiende la importancia de despertar el interés y la motivación de sus estudiantes. Se esfuerza por crear un ambiente de aprendizaje estimulante y participativo, donde cada niño se sienta valorado y motivado para alcanzar su máximo potencial.

Ana utiliza métodos pedagógicos innovadores y recursos educativos adaptados a las necesidades de cada alumno. Además de transmitir conocimientos, fomenta el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y creativas en el aula. Con una actitud positiva y empática, se asegura de brindar un apoyo constante a sus estudiantes, animándolos a superar obstáculos y descubrir sus propias fortalezas.

Ana representa un faro de inspiración y apoyo para sus pequeños alumnos. Su enfoque pedagógico centrado en el estudiante y su compromiso con el crecimiento individual de cada niño contribuye significativamente al progreso académico y personal.

2.1.3 Mapa de empatía.

Para llegar a realizar nuestro mapa de empatía desarrollamos una pequeña encuesta, para saber y conocer un poco más de los gustos e inclinaciones de los niños, tanto en colores como en temas de actualidad, gustos de artistas, películas, series, personajes favoritos entre otros.

En este esquema se muestran las respuestas de un grupo de niños a una encuesta sobre sus gustos y pasatiempos favoritos. La tabla tiene 10 columnas, cada una representando una pregunta de la encuesta y una fila por cada niño encuestado.

Niños	1. Que dibujos animados te gustan	2. Serie favorita	3. Pelicula favorita	4. Personaje favorito	5. Video juego favorito	6. Que colores te gustan mucho	7. Que influencers sigues	8. Qué haces en tu tiempo libre	9. Que deporte te gusta	10. Que tipo de libros lees.
Niño 1	Ninguno	No tiene	No tiene	No tiene	FIFA	Roja, azul, amarillo	No tiene	Juego fútbol.	Fútbol	De calaveras
Niño 2	Sonic	Spider Man	Sonic	Sonic	Minecraft	Negro, rojo, dorado	No tiene	Juego o utiliza el teléfono.	Fútbol	No tiene
Niño 3	Pepo pig	Merlina	Avatar	Sonic	Fornite	Celeste morado, azul.	Shakira	Juego o utiliza el ipod.	Fútbol	Peter Pan
Niño 4	No tiene	Goku	La casa de papel	No tiene	No tiene	Azul	No tiene	Jugar	Fútbol	No tiene
Niño 5	La gata	Merlina	Leyenda	Merlina	Las princesas	Verde, morado, rojo	La calaveras	Juego con muñecas y carros.	Saltar la Cuerda	Cuentos
Niño 6	No tiene	Merlina	Los locos Adams	Harry Potter	Freefire	Roja, naranja, amarillo	Shakira	Dormir con el gato.	Bicicross	No tiene
Niño 7	El rey león	Goku Dragon ball z	Los locos Adams animada		Freefire, roblox, geometry dash	Verde, negro, naranja, azul, celeste.	Abby, Pepe pata.	Ser libre	Fútbol	Diccionario
Niño 8	Bob Sponja, Doraemon Dragon Ball z	Bob Sponja	Dragon ball z, Super heroes	Goku	Minecraft Fornite.	Celeste, negro, azul marino	RD gamer.	Jugar X-box	Fútbol	No tiene
Niño 9	Doraemon	El increíble mundo de gumball	No tiene	Gumball	Roblox	Morado, celeste, verde	Soy German	Jugar	Fútbol	Miedo a comedia
Niño 10	Gumballs	Go	Zootopia	Lyna	Roblox	Azul, verde, blanco, todo pastel	Shakira	Leer manualidades, buscar la manera de matar enemigos	Voley, basket, fútbol.	La biblia del empresario.
Niño 11	Los escandalosos	Merlina	Roblox	Hello Kittye	Roblox y gauche	Morado, negro.	Valerperch	No tiene	Fútbol	Der las cofetas
Niño 12	Bob Sponja, Gumball, El mundo de Craig	El joven sheldon	Los tipos malos	Garden	2004 Nascar	Roja, azul.	Babycraft	Juego PS2	Fútbol	Libros de Dinosaurios.
Niño 13	Bob Sponja	Elas	Paris	Poni, Elsa, Patricia	Bob Sponja	Negro, rojo, azul.	No tiene	Limpia su cuarto.	Fútbol	Cuentos y libros
Niño 14	Looney Tunes	Merlina	Batman	Batman	Minecraft.	Azul	No tiene	Jugar	Basket	No tiene
Niño 15	No tiene	No tiene	Sherk 2	Gato con botas	donquim.com	Azul oscuro.	En tercera	Pasa con su hermanita.	Fútbol	No tiene

Imagen 19: Mapa de empatía. Imágen realizada por el autor.

A partir de esta información, se puede observar que hay una variedad de intereses entre los niños encuestados, pero también hay algunas respuestas que se repiten con más frecuencia. Por ejemplo, en la columna "Que colores te gustan mucho", el color azul es la respuesta más común, lo que indica que es un color popular entre los niños encuestados. Además, en la columna "Que deporte te gusta", el fútbol es el deporte más popular, lo que sugiere que es

un deporte que goza de una gran aceptación entre los niños encuestados.

En general, el análisis de las respuestas más comunes en cada columna puede ser útil para entender los intereses y preferencias de los niños encuestados, así como para identificar patrones y tendencias en sus respuestas.



Imagen 20: Cuadro de respuestas que más se repiten, Imagen realizada por el autor.

2.1.4 Mapa de actores

En el mapa de actores nos enfocamos en los niños como eje principal de nuestra investigación, como primer peldaño para la mejora de la escritura mediante nuestro libro didáctico, podemos encontrar las escuelas, dentro de las mismas podemos apreciar en primer lugar a los directores, ellos son los que aprueban la utilización de este libro, como actores secundarios encontramos a los profesores ya que ellos utilizarán nuestro libro para apoyar y guiar al desarrollo adecuado en la escritura de los niños de 8 a 20 años.

En segundo lugar no tan alejado del primero se encuentran las personas que ayudan a los niños en sus casas, los cuales son los padres, familiares cercanos como hermanos, abuelos, primos etc, así mismo podemos encontrar a las empleadas que muchas de las veces ellas son las que ayudan a los niños en sus tareas luego de la escuela mientras los padres regresan de sus trabajos u ocupaciones, los centros de ayuda que están más alejados de nuestro eje pero no menos importantes, ya que en algunos casos los niños acuden a estos lugares de ayuda para el control de tareas.

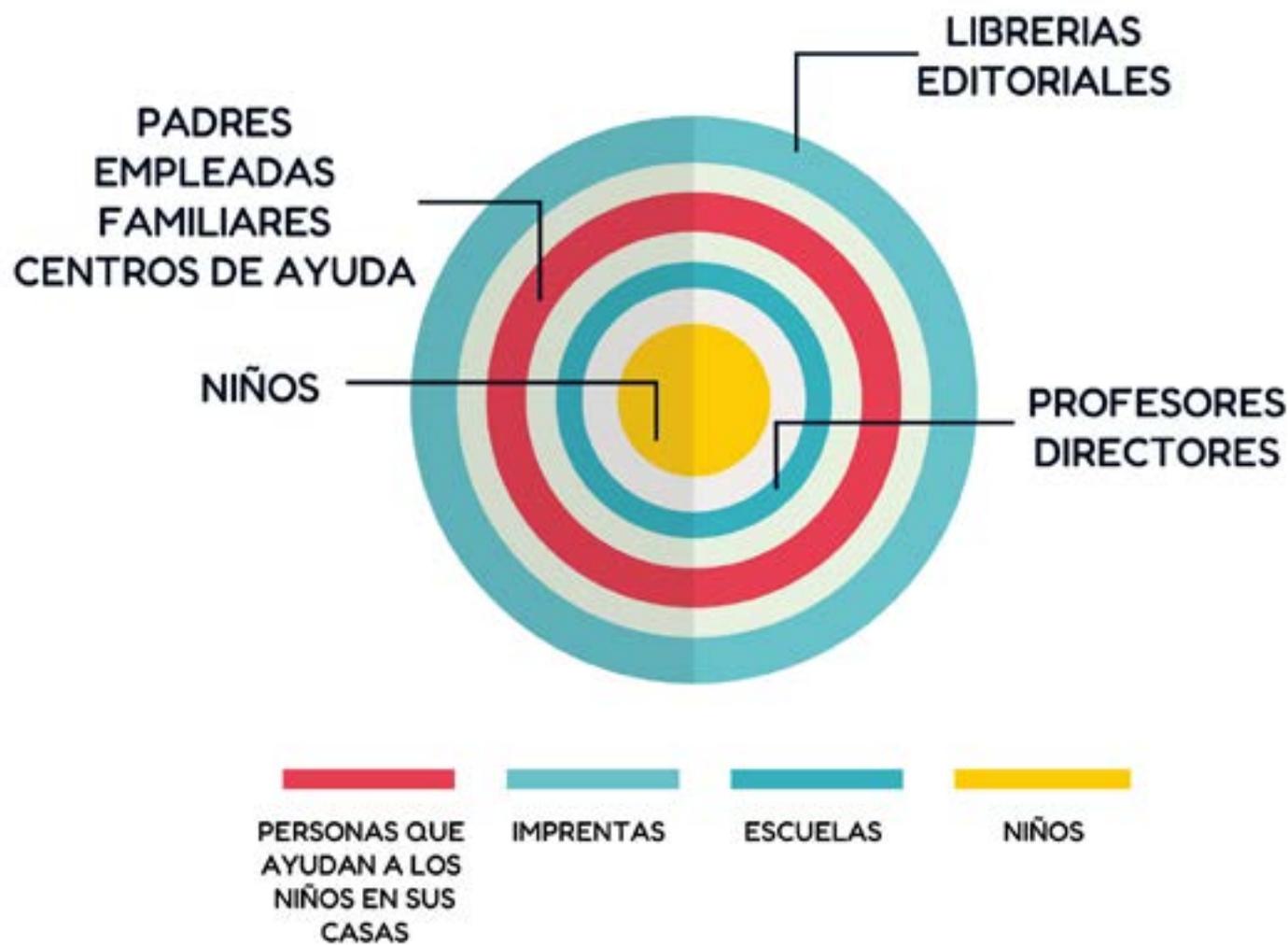


Imagen 21: Mapa de actores, Imagen realizada por el autor.

2.2 Brief

2.2.1 Breve descripción del producto gráfico.

Es un libro funcional tanto pedagógica como gráficamente, en el cual mediante la utilización de gráficas, colores, animaciones, ejercicios y procesos de aprendizaje se logrará mejorar la escritura en niños de 6 a 10 años.

2.2.2 Ventajas competitivas del producto

Va de la mano algo atractivo visualmente, tanto en figuras como en colores, esto a su vez va desarrollando el objetivo planteado, el cual sería que los niños mejoren su forma de escribir, mediante una metodología adecuada según los parámetros educativos.

2.2.3 Ciclo de vida del producto en el mercado

Este libro sería un producto totalmente nuevo el cual estaría en su etapa de introducción al mercado, en escuelas y librerías. Para la utilización en escuelas.

2.2.4 Particularidades del sector

El producto está enfocado para ingresar en las imprentas, librerías y estas a su vez en escuelas.

2.2.5 Tendencias del mercado

La tendencia de consumo de este producto sería a nivel local por el momento, para ir desarrollando y mejorando. Posteriormente sería lanzado a nivel nacional.



2.2.6 Competencia: Directa e indirecta del producto.

Nuestro producto se ve afectado directamente por libros que ya están establecidos en el mercado local y nacional, de una manera directa podríamos encontrar productos como nacho lee, etc. Así mismo tenemos competidores indirectos como por ejemplo el uso de dispositivos móviles y consolas de videojuego que muchas de las veces son más atractivas para los niños.

2.2.7 Análisis del consumidor

El principal consumidor de este producto son los niños de 6 a 10 años de edad, de escuelas de la ciudad.

2.2.8 Análisis del proceso de compra

El proceso de compra está enfocado en los docentes de las unidades educativas, ya que ellos mediante el análisis previo de este libro para mejorar la caligrafía de los niños, este proceso se llevará a cabo mediante el uso cotidiano como manera de reforzar y mejorar el tipo de trazos, letra y escritura en los niños. Este producto estará disponible en librerías y papelerías de la ciudad.

2.2.9 Análisis del proceso de uso

Los niños deberán utilizar este libro a diario para reforzar y mejorar su trazo al momento de escribir.



Imagen 21: Imagen referencial al brief y análisis del producto, Imagen tomada de Pexels.

2.3 Partidos de diseño

En este punto de la investigación, nos enfocamos principalmente en las características que el producto deberá tener. Estas características se dividen en tres categorías: funcional, formal y tecnológica. A continuación, se detallan cada una de ellas:

2.3.1 Forma

De acuerdo con las investigaciones realizadas, el desarrollo del producto se llevará a cabo siguiendo las siguientes especificaciones. A continuación, se detallan las características clave con las que contará este producto editorial.

2.3.1.1 Tamaño

Se considerará un tamaño adecuado para que los niños puedan llevar el producto cómodo en sus mochilas, aproximadamente con dimensiones de 21x21 cm. Esta medida se ha determinado teniendo en cuenta la portabilidad y practicidad para los usuarios más jóvenes. Con estas dimensiones, se espera que el producto sea compacto y liviano, permitiendo a los niños transportarlo sin dificultad y ocupar poco espacio en sus mochilas. De esta manera, se garantiza que el producto sea fácilmente accesible y esté disponible para su uso en cualquier momento que lo necesiten.

2.3.1.2 Tipografía

Se empleará una familia tipográfica sin serifas, especialmente seleccionada para este proyecto, con un tamaño grande que facilite la legibilidad para los niños. Dado que el texto será mínimo en el producto, se buscará una tipografía clara y de fácil lectura, impidiendo elementos decorativos necesarios que puedan dificultar la comprensión.



Imagen 22: Imagen referencial a los partidos de diseño, Imagen tomada de Pexels.

2.3.1.3 Cromática

Se ajusta una cromática compuesta por colores cálidos e intensos, diseñada específicamente para captar la atención de los niños. Estos colores vibrantes y brillantes se han seleccionado cuidadosamente para despertar el interés y la curiosidad de los niños, estimular su participación e interacción con el producto. Se priorizarán tonalidades alegres y enérgicas, como rojos, amarillos, naranjas y verdes brillantes, que evocan emociones positivas y transmiten una sensación de diversión y entusiasmo. Esta elección cromática contribuirá a crear una experiencia visual atractiva y agradable para los niños.

2.3.1.4 Gráfica

Para complementar la experiencia, se utilizarán gráficas que se adecuen al estilo de ilustración infantil. Se crearán personajes exclusivos y diseñados específicamente para este producto editorial. Estas ilustraciones estarán en sintonía con la cromática y línea de diseño previamente establecida, asegurando que sean visualmente atractivas y agradables para los niños.



2.3.2 Función

La función principal de este producto es mejorar la escritura en los niños a través de una combinación de elementos. La ilustración desempeñará un papel fundamental al acompañar y complementar los ejercicios propuestos, en conjunto con la cromática seleccionada, captarán la atención de los niños, generando un ambiente visualmente estimulante y agradable. Esto ayudará a fomentar su interés por el producto y por los ejercicios de escritura propuestos.

Además, la tipografía adecuada, con su tamaño y claridad, permitirá que los niños puedan leer con facilidad las instrucciones y los textos asociados a los ejercicios. Esto facilitará la comprensión de las tareas y motivará a los niños a participar activamente en el desarrollo de su escritura.

A través de los ejercicios planteados, se busca estimular y desarrollar la motricidad de los niños. Cada actividad estará diseñada para ayudar a mejorar su habilidad para escribir de manera clara y legible.

2.3.3 Tecnología

El producto editorial, en este caso el libro caligráfico, se desarrollará aprovechando las ventajas y posibilidades que ofrece la tecnología. La integración de la tecnología en el proceso de creación y producción del libro permitirá mejorar la experiencia del usuario y ofrecer características adicionales.

2.3.3.1 Tipo de papel

Para reducir el peso del acabado del libro y lograr un brillante, se aseguró papel cuché, una opción adecuada para este propósito. El papel cuché es conocido por su superficie lisa y brillante, lo que le brinda un aspecto atractivo y profesional. Además de su brillo, el papel cuché tiene la ventaja de ser relativamente delgado, lo que ayuda a disminuir el peso total del libro.

Además del papel cuché, se pueden considerar otras variedades de papel para agregar diversidad y textura al libro caligráfico. Por ejemplo pael calco, cebolla, etc.

2.3.3.2 Tipo de impresión

Para la impresión del prototipo del libro caligráfico, se continuó una impresora láser, que ofrece una opción eficiente y accesible para obtener una muestra del producto final. La impresora láser es capaz de producir una calidad de impresión aceptable y es adecuada para una producción a pequeña escala como la de un prototipo.

2.3.3.3 Programas

Para el desarrollo del producto editorial, se utilizarán programas como Adobe Illustrator para crear ilustraciones y gráficos vectoriales, Adobe Photoshop para editar imágenes, y Adobe InDesign para la maquetación y diseño de las páginas del libro caligráfico. Estos programas nos permitirán llevar a cabo todas las etapas de diseño y producción necesarias para crear un producto editoria.

2.4 Mix de marketing

El mix de marketing es esencial para determinar la estrategia que se desarrollará para nuestro producto. El mix de marketing, también conocido como las 4 P (producto, precio, plaza y promoción), proporciona una estructura y

enfoque clave para diseñar la estrategia de marketing.

A continuación se detallará cada uno de los antes mencionados:

2.4.1 Producto

Este libro está diseñado para niños de entre 6 a 10 años, se desarrollará con un enfoque especial en la durabilidad y resistencia, garantizando que pueda soportar la manipulación constante por parte de los niños.

Se utilizarán materiales y acabados de alta calidad que aseguren la resistencia del libro frente a los rigores del uso diario, se buscará emplear una cubierta resistente y duradera, preferiblemente con un acabado laminado o plastificado que proteja las páginas internas del desgaste y las manchas. Esto permitirá que el libro mantenga su apariencia atractiva y en buen estado a lo largo del tiempo, a pesar de la manipulación constante por parte de los niños.

Además, se realizará una encuadernación cosida, para garantizar que las páginas permanezcan intactas y no se desprendan fácilmente, incluso con un uso intenso.

2.4.2 Precio

El precio deberá ser calculado dependiendo de los materiales y acabados que se utilicen al momento que este libro sea terminado. El precio puede variar dependiendo la cantidad que se realice.

2.4.3 Plaza

Este libro será comercializado en librerías nacionales, o mediante redes sociales si se adquiere dentro de la ciudad de Cuenca. Además, con el paso del tiempo se podrá llegar a negociar con escuelas para su venta directa en cada centro educativo.

2.4.4 Promoción

Por la compra en efectivo del libro se obsequiará una figurita coleccionable de los personajes del libro.

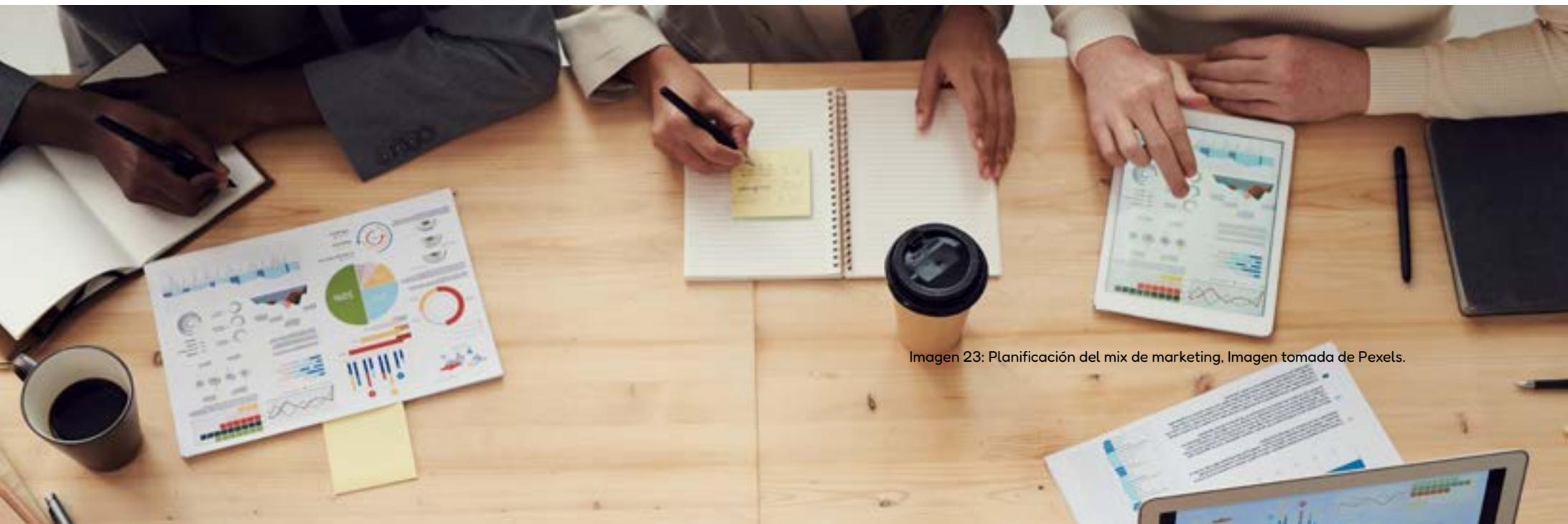


Imagen 23: Planificación del mix de marketing, Imagen tomada de Pexels.

2.5 Definición de contenido

Esta tabla se construyó mediante el análisis previo de las investigaciones, encuestas, proyección del nuestro libro caligráfico que se desarrollará de una manera pedagógica y atractivamente aceptable para los niños de 6 a 10 años de edad.

Sección	Tipo de Contenido	Formato	Objetivo	Audiencia
Portada	Nombre del libro, Ilustración (niño jugando y aprendiendo), naming del libro.	Texto, Ilustración, (Identificador)	Llamar la atención del público objetivo.	Niños de 6 a 10 años.
Prólogo	Texto introductorio, acompañado de ilustraciones referentes a la gráfica que se utilizará en todo el libro.	Ilustración acompañada de texto.	Encaminar hacia el desarrollo correcto y contenido del libro.	Niños de 6 a 10 años.
Índice	Texto introductorio, acompañado de ilustraciones referentes a la gráfica que se utilizará en todo el libro.	Texto acompañado de ilustración.	Guiar hacia el contenido del libro.	Niños de 6 a 10 años.
Ejercicios de Motricidad	Ejercicios técnicos, acompañados de cromática e ilustraciones, con descripción del proceso de realización de cada ejercicio, número de página.	Ejercicios, textos, ilustraciones.	Lograr desarrollar de manera correcta cada ejercicio, y así conseguir el resultado esperado.	Niños de 6 a 10 años.
Ilustración	Línea gráfica.	Ilustración, Cromática, líneas.	Llamar la atención del público objetivo.	Niños de 6 a 10 años.
Línea Gráfica	Línea Gráfica	Línea Gráfica	Línea Gráfica	Niños de 6 a 10 años.
Sistema Gráfico	Establecer las constantes y variables.	Esquema descriptivo.	Establecer una guía de diseño para el producto editorial.	Niños de 6 a 10 años.
Cromática	Paleta de colores, aplicaciones, gerarquías, funciones.	Esquema.	Establecer combinaciones de colores y sus usos.	Niños de 6 a 10 años.
Sistema Tipográfico	Fuentes y familias tipográficas que se emplearán para el producto editorial.	Esquema descriptivo de fuentes.	Establecer las fuentes, pesos y tamaños que serán empleados en el producto editorial.	Niños de 6 a 10 años.
Sistema de Diagramación	Margenes, columnas, medianiles, módulos.	Esquema descriptivo de diagramación.	Establecer posición, tamaños de márgenes, columnas y módulos.	Niños de 6 a 10 años.

Imagen 24: Definición de contenidos, Imagen realizada por el autor.

2.6 Proceso de Diseño

1. Determinación del tipo y estructura general de los contenidos (generalmente la relación texto/imagen y relación totalidad/partes)
2. Determinación de formatos y formas de encuadernado más apropiados
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 y pruebas de color
11. Revisión de pruebas y correcciones
12. Prototipado final
13. Artes finalizados





Imagen 25: Simulación del proceso de diseño para nuestro producto. Imagen tomada de Pexels.

2.7 Conclusiones.

Luego de llevar a cabo una investigación exhaustiva utilizando diversos métodos, este capítulo ha permitido determinar varios aspectos relacionados con el producto y su público objetivo. A partir de los análisis realizados, se han obtenido elementos fundamentales que contribuirán al desarrollo de nuestro producto editorial.

En esencia, el libro estará diseñado con un formato estándar, lo que facilitará su transporte y uso por parte de los niños en cualquier momento que lo deseen. Además, su contenido será cautivador gracias a sus gráficos e ilustraciones atractivas, que estarán acompañados de una paleta cromática adecuada. Asimismo, se incorporará una dimensión pedagógica con el fin de cumplir con los resultados esperados y despertar el interés público de nuestro objetivo el cuál son los niños de 6 a 10 años de edad.

Capítulo

3

Introducción

En este capítulo, se aborda la fase de ideación de un producto editorial en este caso un libro caligráfico para niños de 6 a 10 años. La escritura es una habilidad fundamental que se aprende en la infancia y que juega un papel importante en el desarrollo cognitivo y educativo de los niños. Por esta razón, es esencial proporcionar herramientas y recursos que les ayuden a mejorar su escritura desde una edad temprana.

El objetivo principal de este libro es fomentar el aprendizaje de la caligrafía a través de una metodología práctica y lúdica. La idea principal que se ha seleccionado es la utilización de papel calco para que los niños puedan seguir y repetir los trazos de las letras y así mejorar su escritura. Además, se han seleccionado otras tres ideas secundarias que complementan esta metodología y que se presentarán en este capítulo.

A lo largo del capítulo, se describe el proceso de selección de la idea principal e ideas secundarias a través de una tabla en la cual se generaron 10 ideas de inicio. Asimismo, se explicará cómo se han diseñado y estructurado las actividades en el libro para que sean adecuadas y motivadoras para el público objetivo.

Este capítulo es fundamental para entender el proceso creativo y metodológico que se ha seguido para el desarrollo del libro caligráfico y para comprender cómo se han seleccionado y estructurado las ideas para su posterior implementación y evaluación

3.1 Surgimiento de la fase de ideación

Para la generación de estas ideas, utilizamos una tabla que incluye tres parámetros fundamentales para el desarrollo de nuestro producto editorial dirigido a niños: forma, función y tecnología. En esta tabla, describimos detalladamente cada uno de estos aspectos, tomando como referencia productos similares previamente estudiados. Además, llevamos a cabo una búsqueda exhaustiva e investigación de diversos materiales y tecnologías que podrían ser aplicables en nuestro proyecto.

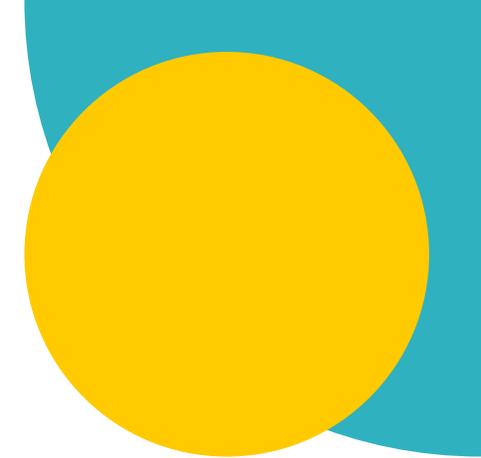
En la forma tomamos como referencia un personaje u objeto el cual es el indicado y cumple con ciertas características tanto físicas como intelectuales, para acompañar a los niños en este proceso lector que queremos mejorar, este personaje cumple una función la cual es crear juegos, realizar ejercicios motores y crear interactividad con el público objetivo de nuestro producto editorial, para la tecnología se buscó materiales tanto físicos como tecnológicos que llamen la atención y sean poco comunes en este tipo de libros, en base a estos parámetros se logró como resultado diez ideas iniciales para nuestro producto editorial.

Forma	Función	Tecnología
Superheroe animado	Juegos	Reciclado / ecológico
Animal mascota ilustrado	Ejercicios	Papel Calco
Animal salvaje	Material Digital	Papel con texturas
Objeto Ficticio	Apps	Holograma
Lápiz animado	Realidad aumentada	Audio libro
Personaje empatico (niño, maestro)	QR	Tinta UV
Personaje cómico	Pop Up	Libro imantado

Imagen 26: Tabla de los parámetros para la creación de ideas, Imagen tomada por el autor.



Imagen 27: Imagen referente a la creación de ideas, Imagen tomada de Pexels.



3.2 Bocetación de las ideas

Luego de la creación de las diez ideas para nuestro producto editorial, mediante la unión de forma, función y tecnología, se obtuvo algunas propuestas las cuales fueron calificadas con varios parámetros, para esto se tomó uno como la más baja y cinco como la más alta, las tres ideas con mayor puntuación pasaron a la etapa de bocetación, planteando de manera visual cómo serían ejecutadas en nuestro proyecto, para esto se mostrará a continuación cada una de ellas con su respectivo boceto.

	IDEAS	INNOVACIÓN	TIEMPO	FACTIBILIDAD	RELEVANTE CON EL OBJETIVO	AFINIDAD CON EL AUTOR	TRASCENDENCIA	APORTE PROFESIONAL	TOTAL
1	Crear un experimento, el cual consista en realizar 3D los experimentos en un video previamente subido a YouTube, como realizar las operaciones geométricas. Esto se llevará a cabo mediante un holograma interactivo, facilitando con este tipo de experimentos a los niños, ya que los niños deberán ver un video, para antes la incorporación de formas en algunos polígonos, todo el contenido sobre un teléfono y así poder ver el video explicativo, de una manera más sencilla.	4	3	4	5	4	4	5	29
2	El libro para ayudar a los niños a mejorar su escritura contará con un personaje pequeño igual a un niño, el cual planteará varias preguntas para que los niños respondan, así se irá creando un personaje de color y tamaño el cual se irá creando con el movimiento y más tarde se irán creando con los personajes. Entre preguntas serán desordenadas sus movimientos de punto final similar a un niño.	3	2	4	4	4	3	4	24
3	Mediante unas gafas 3D a un objeto de cualquier característica los niños podrán observar la posición de como el mundo se percibe realmente, para así generar la sensación que al personaje los niños experimentan (interacción).	4	4	4	4	4	3	4	23
4	Mediante el uso de un juego de identificación, figuras y colores podrán aprender mejor respecto a los niños, con la ayuda de un personaje de apariencia y su representación en forma de juego, sobre los niños los niños como guías fáciles que los niños puedan realizarlos por sí solos.	4	4	4	4	4	4	4	27
5	Mediante una app tipo biblioteca por crear un personaje ficticio que crea el movimiento respecto a los personajes del desarrollo de los contenidos, a los niños los niños mediante un juego interactivo, así se podrá mejorar en cada tipo de operación matemática una base, como lo del juego entre matemáticas, así el niño tendrá interactividad y al tiempo que se muestra jugando interactivo y aprendiendo de una manera.	4	4	2	4	4	4	4	26
6	Crear un "lectivo" que consista en la interacción en los niños, mediante una voz sencilla del personaje frente a los niños, así se irá creando el personaje que planteará, ya que de una manera sencilla de aprendizaje para mejorar la comprensión y la comprensión de los niños, además de su creatividad.	5	4	4	5	5	4	5	31
7	Mediante la creación de un personaje interactivo con el personaje de las matemáticas, figuras en los niños de una manera en la cual, tener desordenadas de colores y jugarlos al mismo tiempo que aprenden.	3	3	3	3	3	4	4	23
8	Crear un personaje interactivo en este caso un niño, podrá crear un juego y aprender, así el niño se irá creando de manera con un tipo LV para que los niños tengan controlando, aprendiendo y diferenciando sus formas de igual manera su forma de escribir etc.	4	3	1	4	3	4	2	25
9	Mediante del personaje interactivo para ayudar a los niños, así se creará un video el cual mostrará un video 3D los niños se irá creando explicativo de los experimentos en el cual mediante un holograma se podrá interactuar, así se podrá mejorar la interacción, así el holograma 3D interactivo de una vez se podrá interactuar al mismo tiempo de desarrollar los experimentos.	4	4	4	4	4	3	4	27
10	Crear figuras, formas, objetos, mediante un juego interactivo mediante el cual, para que los niños, mejor desarrollando y diferenciando los nombres, así como mediante incluir unas gafas 3D los niños podrán interactuar generando interactividad con el usuario.	4	3	3	3	4	2	5	29

Imagen 28: Bocetación de ideas, Imagen realizada por el autor.

3.2.1 Idea 1

Para esta idea se buscó crear un “audiolibro” que acompañe el aprendizaje en los niños, mediante una voz asistida del personaje hacia ellos, esta voz irá acorde al personaje que planteamos, ya que es una excelente herramienta de aprendizaje para mejorar la concentración y la comprensión de los niños, además de su vocabulario. En esta idea se busca dar importancia a los audiolibros ya que en está en auge debido a las plataformas que disponemos en la actualidad.

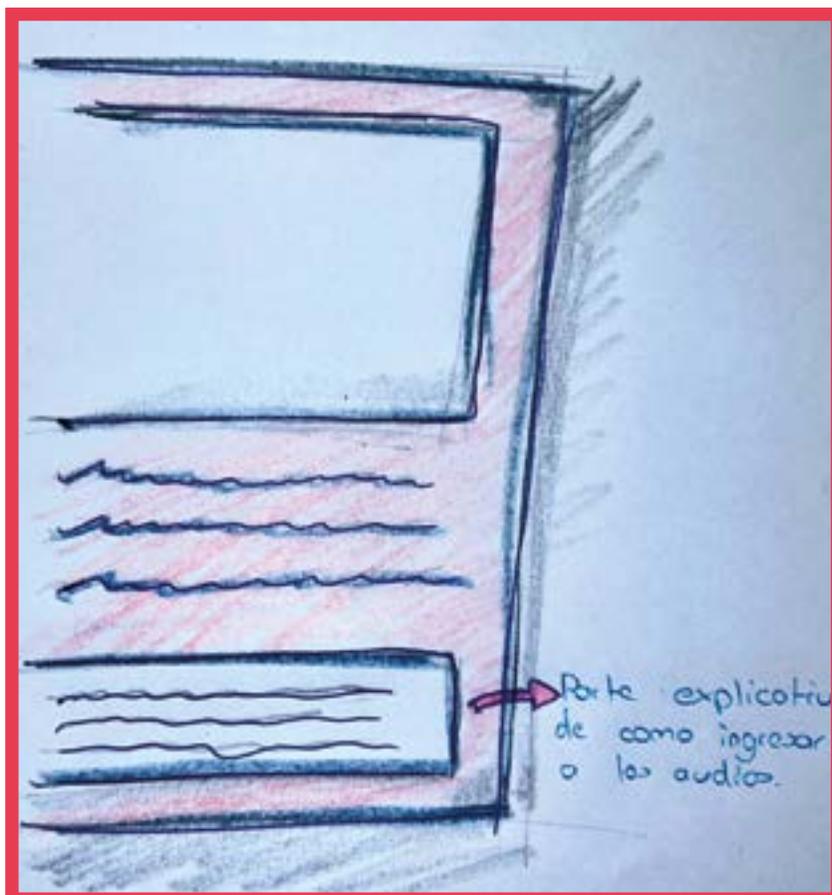
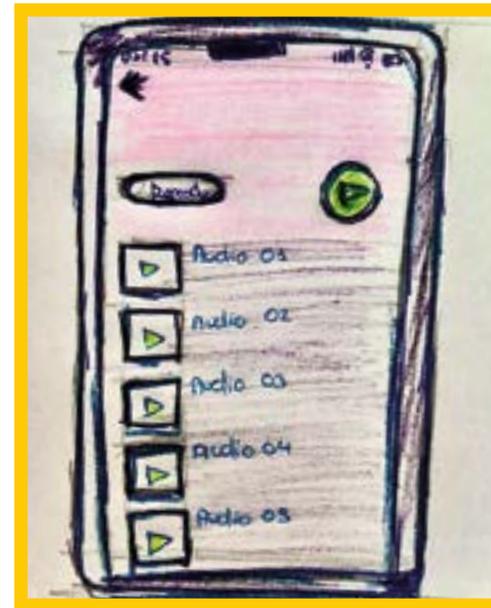


Imagen 29: Imágenes de bocetos idea 1, Imagen tomada por el autor

3.2.2 Idea 2

En la segunda idea planteada además de crear un personaje para ayudar a los niños, se colocará un video el cual mediante un código QR nos llevará a un video explicativo de los ejercicios en el cual mediante un holograma se podrá interactuar para captar su atención, este holograma irá acompañado de una voz la cuál irá explicando el proceso para desarrollar los ejercicios. Mediante el uso de tecnología se busca llamar la atención de los niños, para que de esta manera logren ser atraídos a este libro.

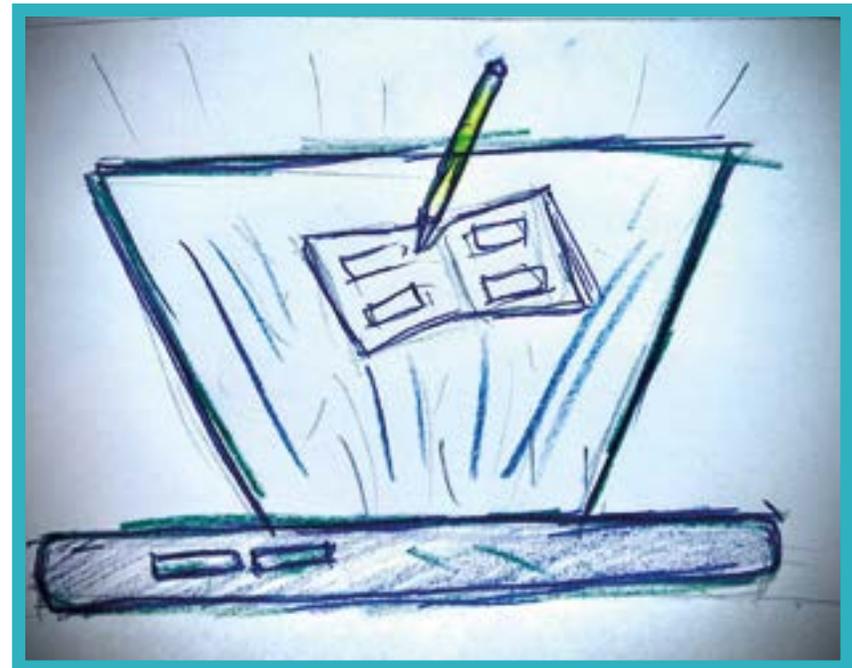


Imagen 30: Imágenes de bocetos idea 2. Imagen tomada por el autor

3.2.3 Idea 3

Para la idea final que se utilizará en nuestro producto editorial la cual mediante un ejemplo de ejercicio en este caso una letra y su repetición en hojas de papel calco las cuales nos servirán como guías hasta que los niños puedan realizarlos por sí solo. Este método nos ayuda también a ser amigables con el ambiente ya que no se desperdician muchas hojas, de igual manera mediante las repeticiones se lograra el aprendizaje y correcta forma de escribir las letras.

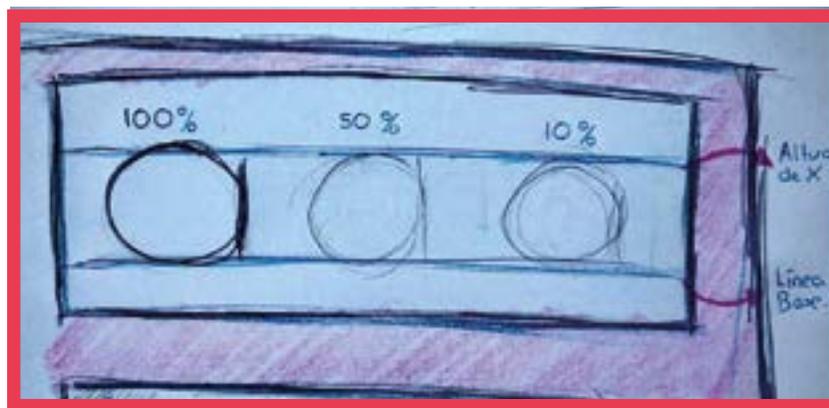
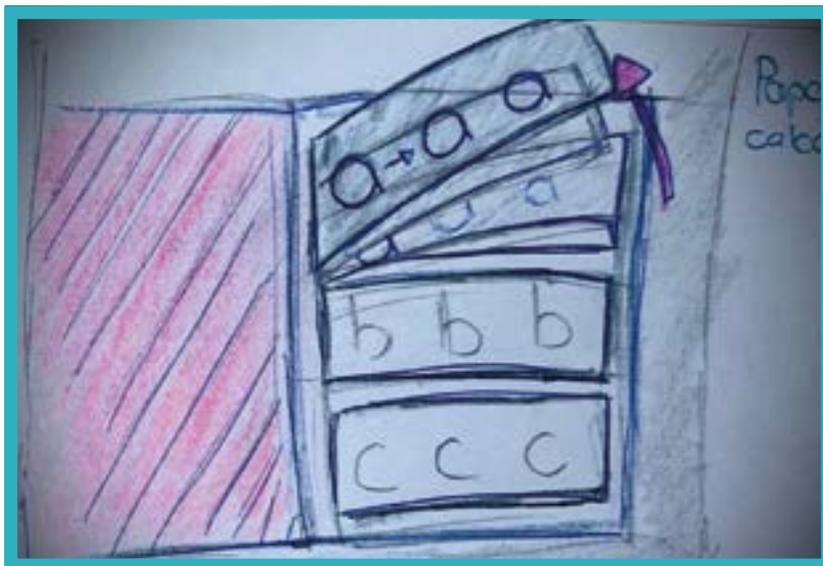


Imagen 31: Imágenes de bocetos idea final, Imagen tomada por el autor



Imagen 32: Niños dibujando y realizando ejercicios sobre un libro. Imagen tomada de Pexels.

3.3 Conclusiones

Las ideas que se presentan fueron cuidadosamente analizadas y desarrolladas con el objetivo de asegurar su pleno cumplimiento en todos los aspectos que fueron evaluados y concebidos. Se trabajó en la integración del diseño editorial, el diseño gráfico y el enfoque pedagógico, tanto para la creación como para la implementación de estas ideas, enfocadas específicamente en niños de 6 a 10 años que buscan mejorar sus habilidades de escritura.

Capítulo

4

Introducción

En este capítulo, nos sumergiremos en los aspectos esenciales del diseño gráfico y editorial en nuestro proyecto. Al combinar de manera efectiva los elementos gráficos, seleccionar una paleta cromática atractiva y adecuada, organizar el contenido de forma agradable y aplicar la tipografía de manera clara, buscando brindar una experiencia visual atractiva y comprensible para nuestro público objetivo.



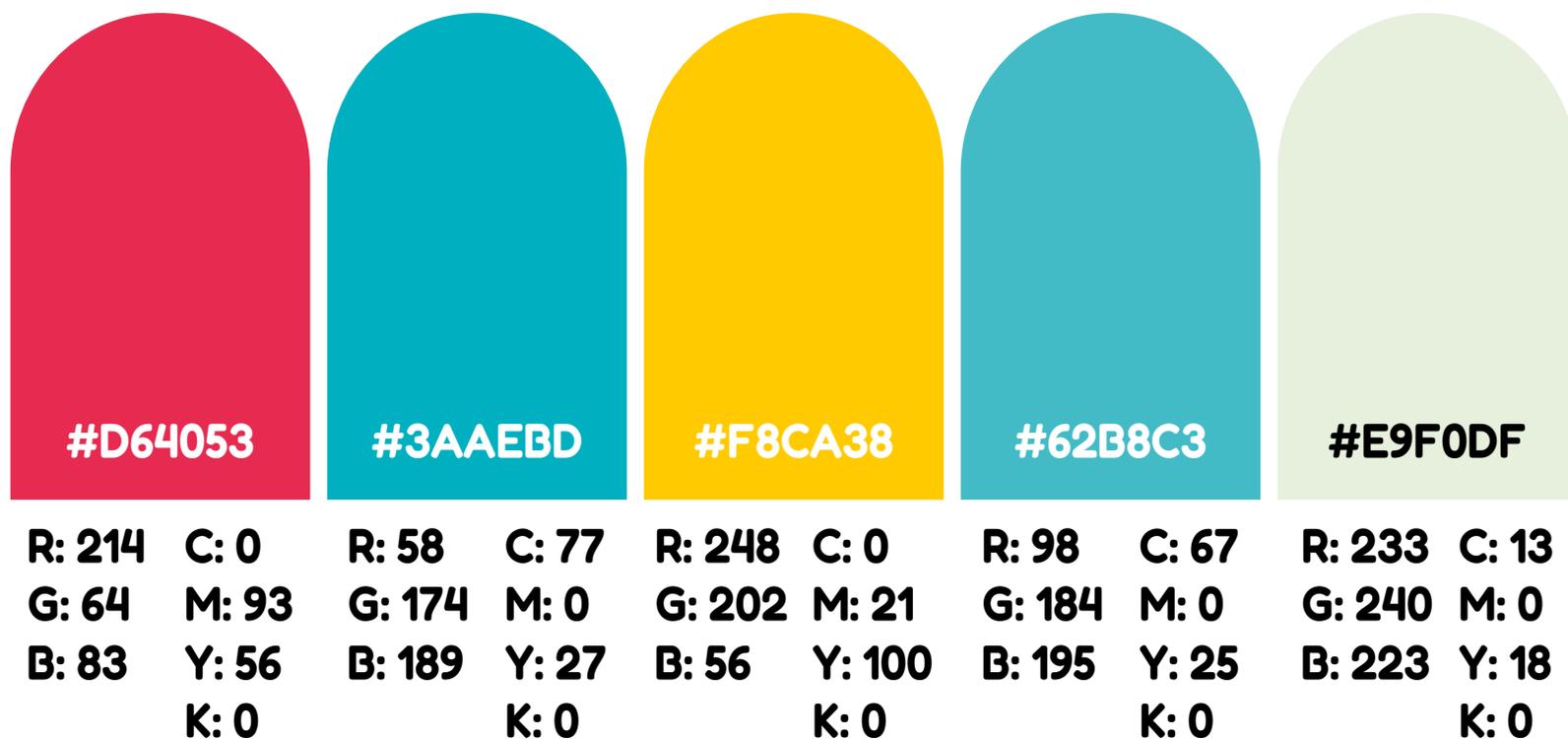
4.1 Historia Planteada

En esta pequeña historia se describe a un niño el cual tenía problemas en su escritura, un día en la escuela apareció repentinamente un libro misterioso en cual debía realizar ejercicios para ir descifrando y avanzando en esta historia, este misterioso libro hablaba de un superhéroe llamado Cali el cual vivía en un planeta llamado “Planeta caligrafía”, en este planeta existía un villano llamado Garabato, que quería dañar y destruir la caligrafía, super Cali debía luchar contra este villano hasta derrotarlo, para esto debía ir desarrollando ejercicios y poniendo en práctica sus habilidades al momento de escribir y así ayudar a todos los niños para que mejoren su manera de escribir.

4.2 Constantes cromáticas

Dentro de los elementos del diseño gráfico, uno de los aspectos fundamentales es el color. En este proyecto, que está dirigido a niños, hemos buscado una paleta cromática adecuada para esta edad. A través de investigaciones y encuestas realizadas a los niños, hemos definido una

paleta de colores brillantes y vibrantes que generen un atractivo visual en las gráficas. De esta manera, buscamos captar la atención de nuestro público objetivo y lograr que se sientan atraídos de forma indirecta hacia nuestro producto editorial.



El color rojo se utiliza para varios elementos, principalmente en el borde del escudo de Super Calí. También se emplea en el cabello y las cejas de nuestro superhéroe, así como en su capa de tonalidad vibrante. Este color evoca diversas emociones en las personas, especialmente en los niños, ya que está asociado con la valentía, el valor y la fuerza. Además, se utiliza para llamar la atención y resaltar las particularidades de nuestro personaje. También se encuentra presente en la camiseta de Luccas, otro per-

sonaje de esta pequeña historia, así como en varios fondos que complementan textos, formas, figuras y ejercicios planteados.

El celeste es el color que más se destaca en nuestro producto, ya que se encuentra presente en los fondos de inicio de cada capítulo del producto caligráfico. Además, lo vemos en el fondo del escudo de Super Calí, en los pantalones y las gafas de nuestro personaje, así como en el

cabello de Luccas y en el anillo del planeta Caligrafía. Este color brillante simboliza confianza, serenidad, paz y protección, los cuales buscamos transmitir en este producto infantil.

El amarillo es otro de los colores representativos de nuestro producto, pues irradia calidez y energía, y representa la vida. Este color cálido se hace presente en varios objetos y escenarios de nuestro libro caligráfico, especialmente en la portada, en el planeta, las gafas y los guantes de nuestro heroico personaje. Además, se utiliza en la tipografía de cada capítulo, en los nombres de los personajes y en los números de las páginas del libro.

El turquesa está asociado con la creatividad, el amor, la calma, la alegría y la lealtad. Este color, presente en el libro, actúa como un contraste y complemento adecuado para los otros colores mencionados anteriormente.

Por último, el verde crema utilizado en nuestra paleta es un color pastel que se asocia con la frescura, la salud y el crecimiento. Esta tonalidad suave complementa los demás colores y crea un contraste fresco en los fondos de las páginas, así mismo está presente en el plante, generando un contraste entre las letras con el anillo.



Imagen 33: Mockup, de la paleta de colores aplicada a la gráfica, Imagen realizada por el autor.

4.3 Diseño editorial

El sistema editorial se encarga de la organización de textos e imágenes, adaptándose a los elementos necesarios según el público al que va dirigido. En nuestro caso, nuestro público objetivo son niños de 6 a 10 años de edad. Para satisfacer sus necesidades, hemos desarrollado un sistema basado en un formato de 21x21 cm. A través de análisis investigaciones y observaciones, hemos determinado que este tamaño es ideal para que los niños lo utilicen y transporten cómodamente.

La retícula utilizada en este diseño está compuesta por 5 columnas y 5 filas con márgenes de 1,5 cm, medianiles de 1 cm, esto está diseñado para crear más aire en la composición ya que estamos diseñando para niños, de igual manera se puede utilizar medias columnas al momento de diagramar o colocar graficas. Además, hemos tenido en cuenta diversos elementos del diseño editorial, como la armonía, el equilibrio y el contraste entre colores, imágenes y textos. Todo esto se ha considerado para generar un ambiente cálido y atractivo al momento de utilizarlo, impidiendo así cansar o aburrir a los niños.

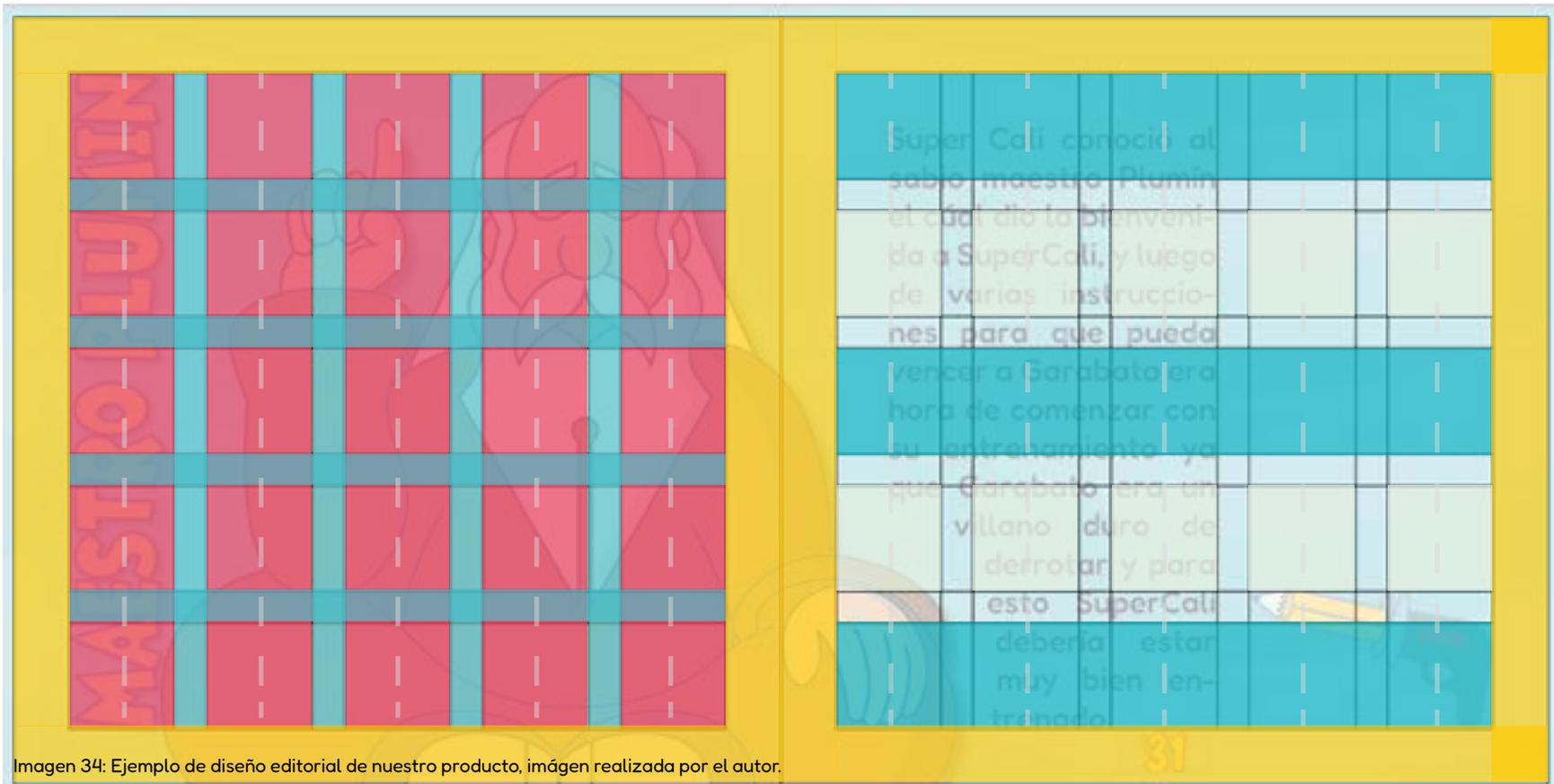


Imagen 34: Ejemplo de diseño editorial de nuestro producto, imagen realizada por el autor.

Columnas
Filas
Márgenes

Medianiles
Módulos

4.4 Identificador

Mediante la creación de un logotipo, que represente una marca en nuestro producto logramos crear un escudo para nuestro superhéroe adaptado con la cromática y una tipografía acorde a lo que buscamos crear.

Este escudo se mostrará en el pecho de nuestro superhéroe simboliza un escudo el cual hace referencia a la protección contra las cosas malas, como por ejemplo la mala letra o las formas incorrectas de escribir, la tipografía tiene una leve inclinación positiva hacia el lado derecho generando la idea de volar además la letra “i” de la palabra Cali está reemplazada con un lápiz para dar un significado más coherente de lo que se trata el libro, el fondo negro de las letras nos simula un tipo comic dándole contraste y peso a la ilustración.



SUPER
CALI

4.5 Tipografía

Existen numerosas familias tipográficas para diversos tipos de productos, como periódicos, revistas, páginas web, libros, entre otros. Sin embargo, al desarrollar nuestro libro caligráfico, se tomaron en cuenta varios aspectos importantes al elegir una tipografía adecuada. Estos aspectos incluyen la edad de los niños, un tamaño apropiado, un espaciado y un interlineado adecuado, así como la inclusión de todos los caracteres necesarios, como tildes y la letra “ñ”, para acompañar las ilustraciones, gráficos e imágenes de nuestro producto .

En nuestro libro caligráfico, utilizamos una familia tipográfica en la cual no existan serifas con las esquinas redondeadas para generar un efecto más amigable al momento que los niños lean nuestra historia, esta familia escogida

es “Fredoka” con un tamaño de 25 puntos para el texto principal, ya que queremos que los niños no se cansen ni pierdan al momento de leer. Además, hemos mantenido líneas largas y cortas para captar la atención de los niños de manera efectiva.

Para los títulos y los nombres de los personajes, hemos empleado la tipografía “Graham Cracker JF”, la cual es una tipografía más estilo cómic con letras no tan ordenadas esto genera un peso mayor y brinda contraste con el resto del texto de la tipografía antes mencionada. Además, esta tipografía es similar a las que se utilizan en los libros populares entre los niños de esta edad.

Fredoka

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m,
n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L,
M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W,
X, Y, Z.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0.

GRAHAMCRACKERJF

**A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M,
N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0.

4.6 Ilustración

En las ilustraciones, realizadas de manera vectorial se busca seguir la línea gráfica de libros existentes que son muy apetecidos por los niños, creando personajes que acompañan a la historia planteada y mezclando de manera secuencial con los ejercicios ya que esto ayudará con el objetivo de nuestro producto editorial, el cual es mejorar la escritura en los menores.

El estilo que estamos manejando en nuestro producto es la ilustración infantil con personajes significativos, acorde a sus nombres y relacionados con su objetivo en esta historia.

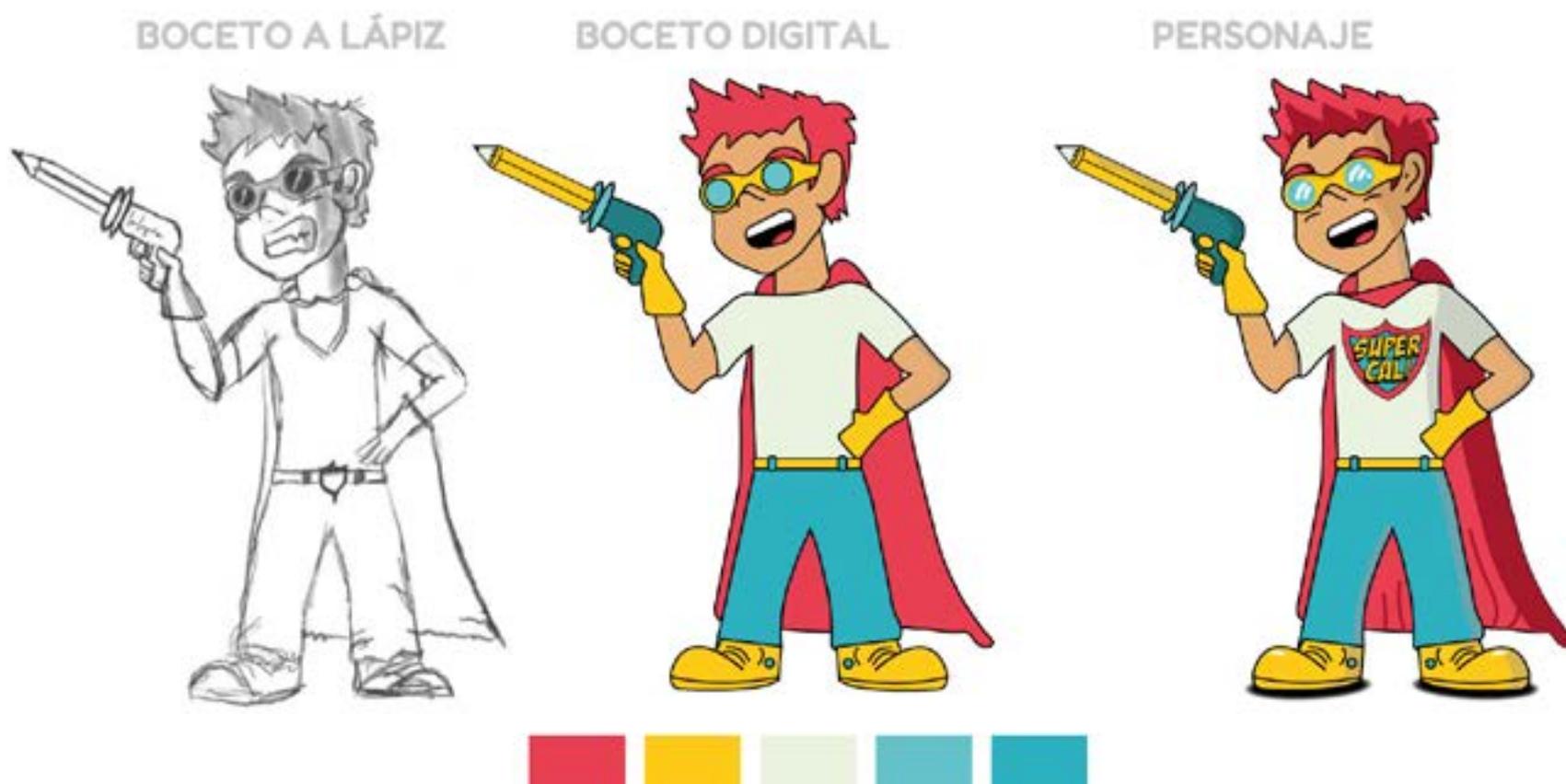


Imagen 35: Proceso de creación del personaje referente a la ilustración, imagen realizada por el autor.

4.6.1 Personajes

Luccas es un personaje que da inicio a esta historia representa al niño que va a su escuela y encuentra un libro mágico en su mochila.

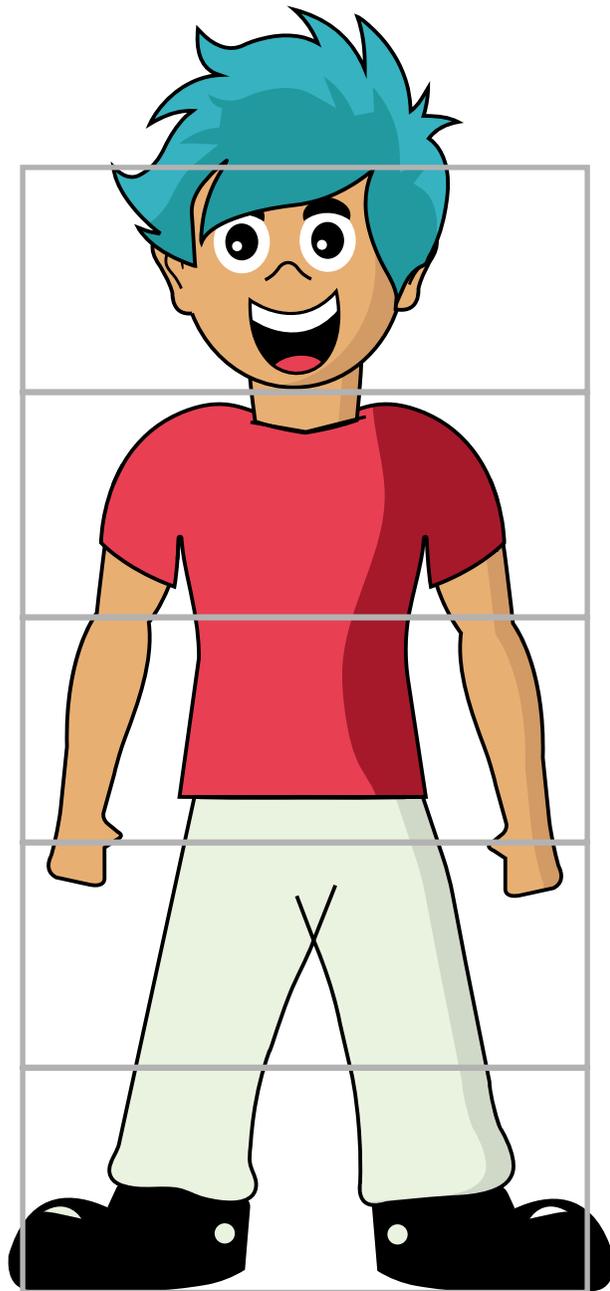


Imagen 36: Personaje Luccas, imagen realizada por el autor.

Super Cali es el personaje principal de esta historia ya que es el superhéroe encargado de salvar la caligrafía, con su capa que simboliza que puede volar, sus anteojos que le dan una visión valiente y un aspecto intelectual. Sus guantes son un complemento para las batallas contra su villano, su cabello rojo representa valentía y fuerza.



Imagen 37: Personaje Cali, imagen realizada por el autor.

Garabato el villano de esta historia con un aspecto maléfico en su sombrero, sus bigotes y su alargado saco acompañado de una camisa y corbata que le brindan una apariencia más oscura. Su rostro representado con líneas que simulan un garabato es significativo de su nombre.

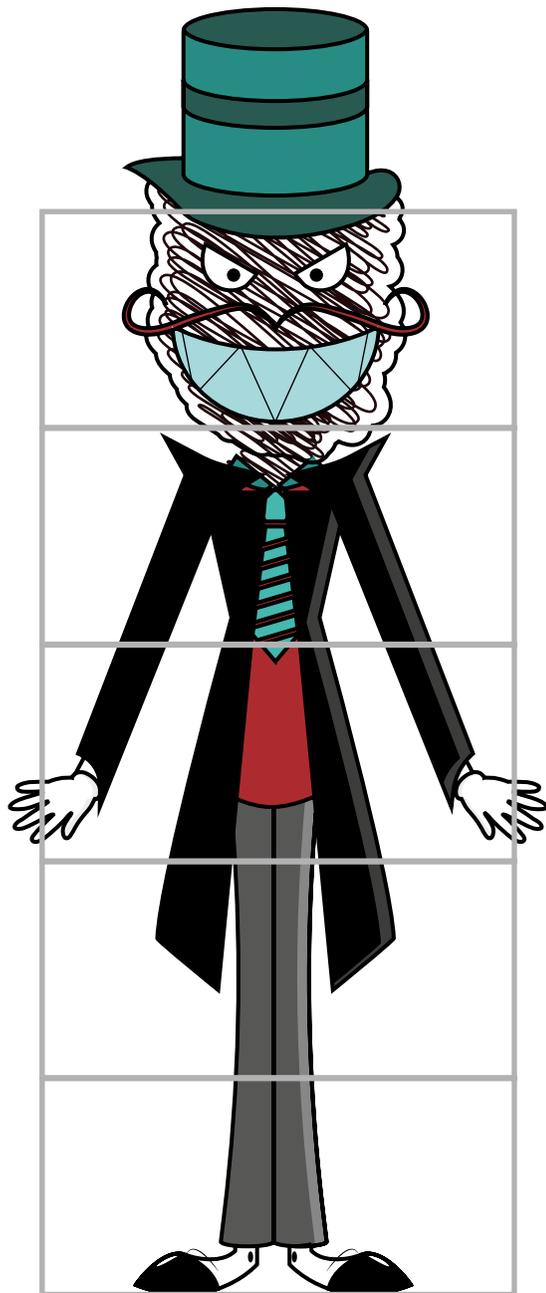


Imagen 38: Personaje Garabato, imagen realizada por el autor.

El Maestro Plumín es el sabio que le da instrucciones al superhéroe de cómo actuar ante el villano, este personaje de apariencia mayor y con una abundante barba que tiene como principal atractivo que forma una pluma de escribir.



Imagen 39: Personaje Maestro Plumín, imagen realizada por el autor.

4.6.2 Escenarios

Para desarrollar esta historia se creó un escenario en el cual iba a tomar forma toda la historia de este superhéroe y su lucha por salvar el planeta, el lugar donde ocurrió se denomina “Planeta Caligrafía”, este nombre es referente a todos los demás elementos que están ligados a la caligrafía como tal. Para este planeta se creó un anillo que lo rodea, en el cual se puede ver el abecedario y los números, algo que destaca de esta ilustración.



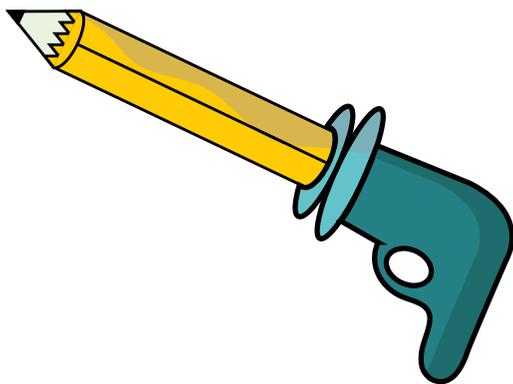
Imagen 40: Planeta Caligrafía imagen realizada por el autor.

4.6.3 Ítems y demás elementos.

En los ítems creados para este producto podemos encontrar es el numero de pagina en el cual fusionamos la tipografía "GrahamCrackerJF" con el fondo del escudo de nuestra portada, para así obtener una línea gráfica de similares características que acompañan al producto editorial para niños.



El arma de nuestro superhéroe, fue denominada la "Pistolapiz" ya que hace referencia al objeto con que los niños generalmente escriben, un lápiz, y la fusión con una pistola que es un elemento común que está presente en la mayoría de héroes conocidos por los niños.



Otro de los elementos que acompañan este producto es la textura utilizada a lo largo de las gráficas que acompañan imágenes textos etc. esta textura se puede apreciar en la imagen 41.



Había una vez un niño llamado Luccas,
que vivía en una pequeña ciudad, luccas
tenía apenas 10 años y era un niño muy
divertido al que le gustaba escribir
en todo momento, pero tenía un
gran problema.

LUCCAS



4.7 Ejercicios

A continuación se presentarán los ejercicios planteados en nuestro libro caligráfico, para esto se desarrollaron varios ejercicios enfocados en mejorar y ejercitar la parte motriz de los niños, ejercicios estudiados, analizados y comprobados por niños y docentes de nuestro público al cual va dirigido este producto.

Ejercicio 1

En este ejercicio se busca mediante un ejemplo, que los niños repitan varias veces cada letra para ir generando su forma mediante la repetición y así ir memorizando las formas.

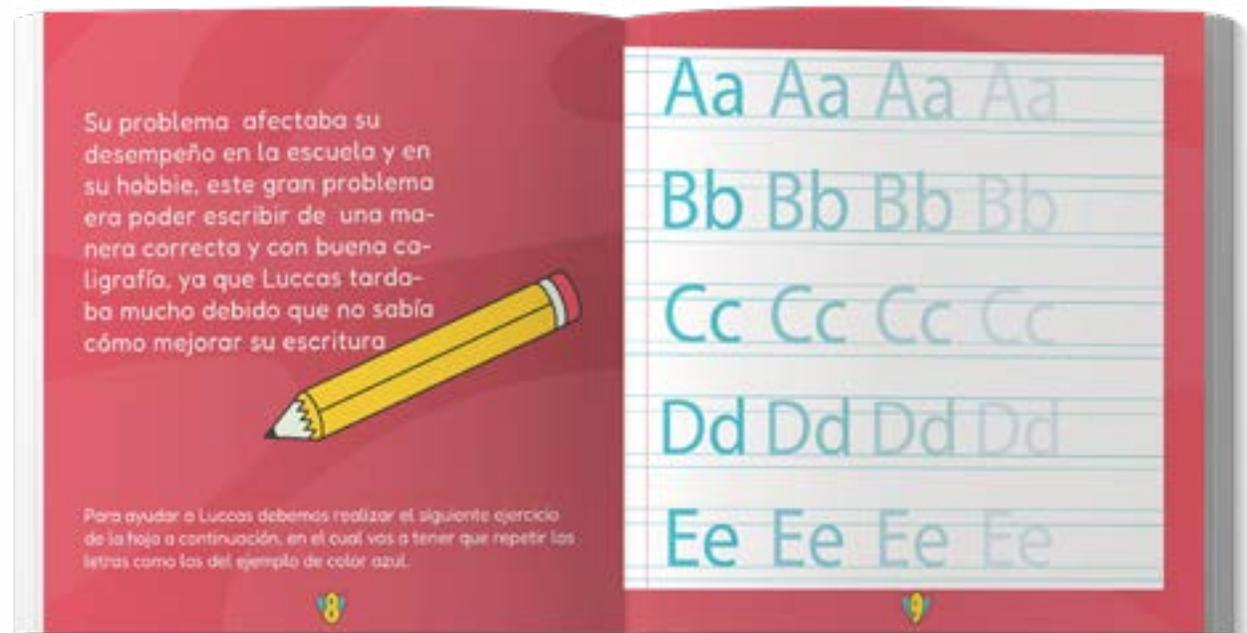


Imagen 42: MockUp del producto final Ejercicio 1, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 2

En este ejercicio desarrollaremos el análisis y unión de puntos para ir despertando la motricidad fina, la coordinación viso-motora y la grafomotricidad.



Imagen 43: MockUp del producto final Ejercicio 2, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 3

En este ejercicio enseñamos a los niños a tomar de una manera correcta el lápiz para poder escribir de una forma adecuada, además que se comienza con los ejercicios para dar direccionalidad sentido, firmeza para que así al momento de escribir esto sea más fluido y de mejor manera.



Imagen 44: MockUp del producto final Ejercicio 3, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 4 y 5

En estos ejercicios se fortalecen los músculos de las manos, muñecas etc. para así ir desarrollando movimientos más precisos y adquiriendo soltura al momento de escribir.



Imagen 45: MockUp del producto final Ejercicio 4 y 5, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 6

En este ejercicio se enseña cómo comenzar a escribir las vocales, la dirección que deben seguir y el orden en el que deben comenzar para ir formando cada una.

Ejercicio 7

En este ejercicio se desarrolla la motricidad gruesa mediante colorear la letra "C".



Imagen 46: MockUp del producto final Ejercicio 6 y 7, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 8 y 9

En estos ejercicios se pretende que los niños suelten su trazo, mediante ejercicios con diferentes formas y direcciones, así van dando orientaciones, direccionalidad, ubicación, para lograr una escritura adecuada.

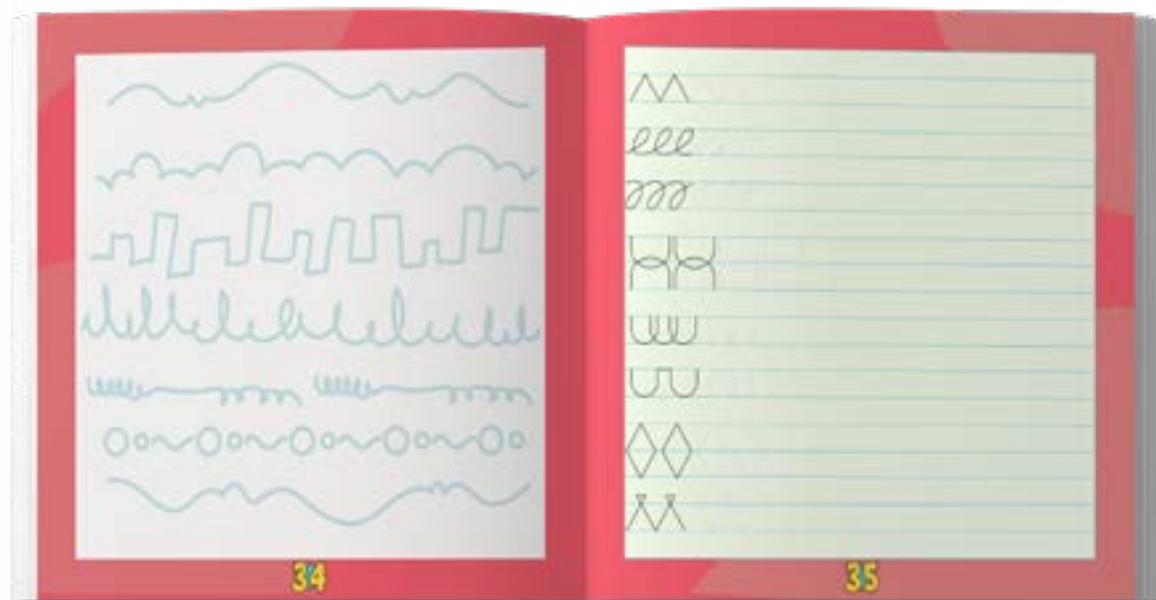


Imagen 47: MockUp del producto final Ejercicio 8 y 9, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 10 y 11

En estos ejercicios se pretende reforzar y de igual manera soltar su trazo, reiterar la direccionalidad, orientación para que su escritura sea de una manera más espontánea sin perder forma y legibilidad.



Imagen 48: MockUp del producto final Ejercicio 10 y 11, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 12

En este ejercicio los niños deben analizar e identificar las palabras que se encuentran en la parte inferior.

Ejercicio 13

En este ejercicio los niños deben identificar qué vocal colocar en cada espacio faltante, aquí desarrollamos la vinculación entre los objetos y las letras.



Imagen 49: MockUp del producto final Ejercicio 12 y 13, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 14

Mediante este ejercicio se despierta la motricidad fina al seguir con una línea y dirección, a un objeto.

Ejercicio 15

En este ejercicio nos enfocamos en desarrollar los trazos en los niños, mediante las líneas, vamos despertando varios sentidos.

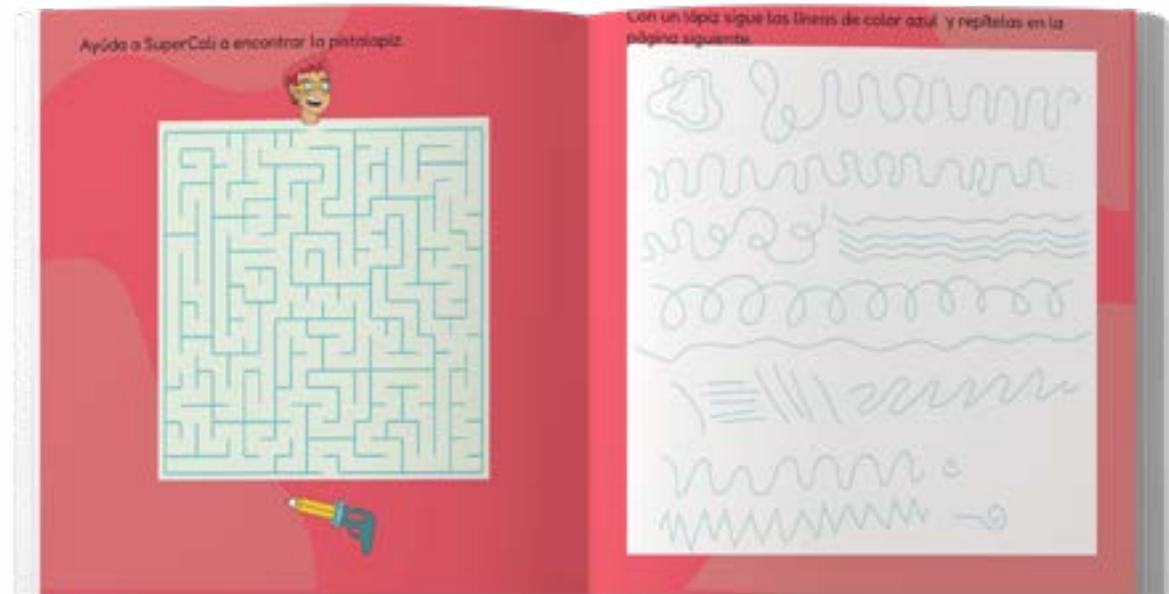


Imagen 50: MockUp del producto final Ejercicio 14 y 15, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 16

En este ejercicio guiamos a los niños a escribir los números, mediante la repetición de los mismos, desarrollamos que memoricen el contenido.

Ejercicio 17

En este ejercicio guiamos a los niños soltar los músculos de las manos, muñecas y brazos, como un ejercicio de estiramiento.



Imagen 51: MockUp del producto final Ejercicio 16 y 17, imagen realizada por el autor.

Ejercicio 18

Concluyendo con los ejercicios planteados mediante la finalización de los mismos de dirección, orientación, trazos que fortalezcan la motricidad fina, grafomotricidad y coordinación viso-motora estamos listos para escribir el nombre de cada uno.

Para hacer un análisis de la mejora en la escritura en los niños luego de haber realizado estos ejercicios planteados a lo largo de esta historia.



Imagen 52: MockUp del producto final Ejercicio 18, imagen realizada por el autor.

4.8 Validación

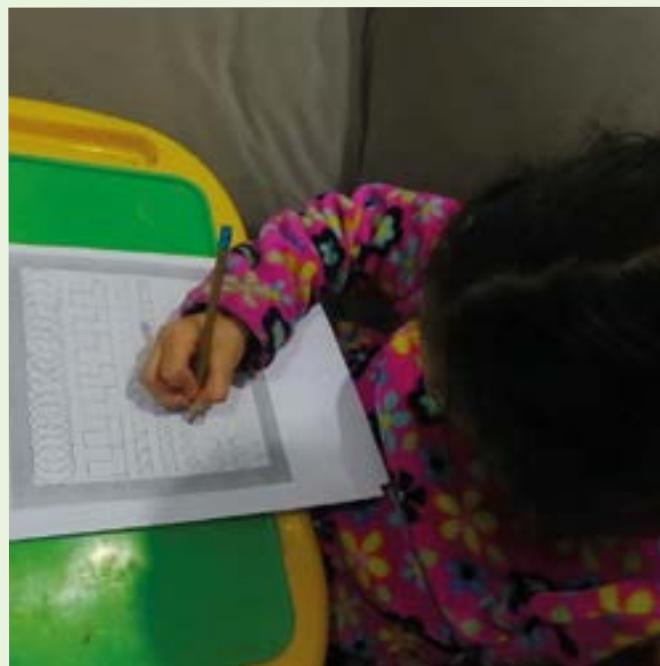
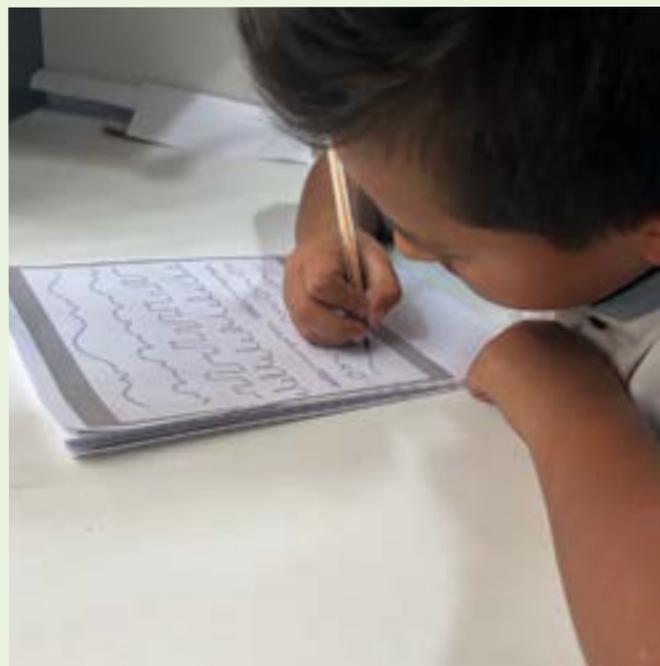
Hemos centrado nuestra validación del producto editorial infantil en los niños como usuarios y en los docentes como expertos en el tema. De esta manera, hemos podido realizar ajustes en nuestro producto y analizar cómo los niños interactúan con las gráficas e ilustraciones, que son los elementos clave de este producto. Al enfocarnos en las preferencias y necesidades de los niños, hemos logrado adaptar nuestro producto de manera efectiva.

4.8.1 Tipo de evaluación.

Para llevar a cabo la validación, se seleccionaron cuatro niños dentro del rango de edad objetivo. Se les envió una cartilla final con los ejercicios incluidos en nuestro producto, y se repitió el proceso dos veces, con un par de días de diferencia, para observar los cambios y avances generados por la realización de estos ejercicios. El objetivo era analizar si se lograba mejorar la escritura. Además, se envió el producto a dos docentes de primaria, quienes realizaron un análisis digital y señalaron algunos puntos a corregir para que el producto cumpla completamente con el objetivo.

En cuanto a nuestro público objetivo, consta de dos niños y tres niñas que estudian en varias escuelas de la ciudad, como la Unidad Educativa Abdón Calderón, la Unidad Educativa La Asunción, la Unidad Educativa Alborada y la Unidad Educativa Latinoamericano. Estos niños tienen edades comprendidas entre los 8 y los 10 años, cursando entre cuarto y quinto grado de educación básica.

Además, se contó con la participación de dos docentes de la Unidad Educativa La Salle y del Liceo Decroliano Internacional.



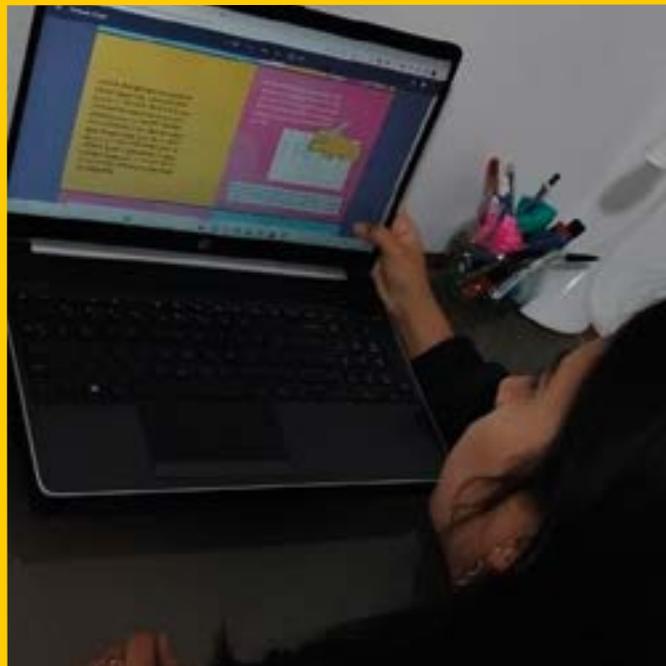
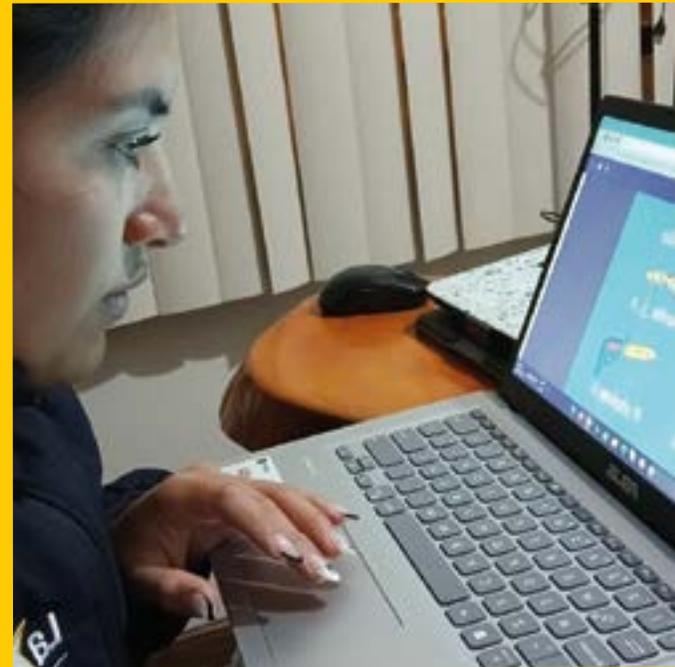


Imagen 53: Collage de la validación, imágenes realizadas por los usuarios y expertos.

4.8.2 Resultados

Como resultado de nuestra observación de los usuarios, específicamente los niños de 6 a 10 años, hemos notado que estos ejercicios son efectivos para mejorar diferentes habilidades. En primer lugar, ayuda a desarrollar la destreza en el trazo, mejorando así la motricidad de los niños. Además, refuerzan la coordinación viso-motora. En general, los ejercicios realizados fueron sin dificultad, excepto un par de ellos que están relacionados directamente con la historia que planteamos.

Por otro lado, hemos observado una mejora notable en comparación con la primera vez que los niños realizaron los ejercicios. Al terminar la cartilla por segunda vez, se pudo notar una mayor destreza y habilidad en su ejecución. Sin embargo, durante la validación, hemos notado que los niños llegan a aburrirse al realizar los ejercicios finales. Para solucionar esto, tengamos en cuenta la incorporación de otros ejercicios que cumplan con el mismo objetivo. Además, es importante tener en cuenta que nuestro libro ilustrado fue diseñado precisamente para evitar el aburrimiento, cautivando a los niños con la historia que se desarrolla en su interior. Evaluaremos nuevamente este producto una vez que esté completamente terminado, para así evaluar el nivel de conexión entre la historia y los ejercicios.

Por parte de las docentes se obtuvo una respuesta positiva en cuanto a las gráficas y ejercicios planteados en este producto, las correcciones planteadas por las profesoras es que el texto no se corte ya que los niños pierden la lectura al momento de encontrar este tipo de errores en los textos, de igual manera colocar las cuatro líneas referentes a la caligrafía para que los niños se delimiten y puedan escribir.

Como conclusión de esta validación, podemos considerar la creación de una variedad de módulos enfocados en abordar otros aspectos de la enseñanza en los niños. Al mismo tiempo, es fundamental crear historias que atrapen a nuestro público objetivo, de manera que los niños no perciban los ejercicios como una carga o una tarea forzada.



Imagen 54: MockUp del producto final portada, imagen realizada por el autor.



4.9 Conclusiones

El diseño gráfico y editorial nos permiten comunicar de manera efectiva el contenido y las ideas de nuestro producto, captar la atención de los niños y fomentar su interés en el aprendizaje y mejora al momento de escribir. A través de una combinación armoniosa de elementos visuales, colores atractivos, ilustraciones, gráficas y una presentación cuidadosa, esperamos lograr nuestro objetivo de brindar una experiencia gratificante y enriquecedora para nuestro público objetivo, así mismo la validación del producto editorial infantil permitió ajustar y mejorar el producto para adaptarlo a las preferencias y necesidades de los niños. Se destacó la importancia de la conexión entre el diseño, la parte motriz y los ejercicios, así como la necesidad de crear una experiencia educativa atractiva y no tediosa para el público objetivo. Estos resultados servirán como base para futuras mejoras y desarrollo de nuevos módulos que bordean diferentes aspectos de la enseñanza infantil.

Abstract of the project						
Title of the project	Design of an editorial product with calligraphy exercises to improve writing and motor skills in children in the reading process					
Project subtitle						
Summary:	<p>This project addresses the problem of poor writing in children from 8 to 10 years, seeking to improve it through a pedagogical and design approach addressing theories such as graphomotor skills, fine motor skills, visomotor coordination, also the position and correct subjection of the pencil, as well as editorial design theories, illustration, typography and chromatic. With this, the design of a graphic line is proposed, in order to motivate them to perform the exercises without feeling obliged. In this way, proper development and improvement in traditional writing is promoted, without losing the essence of writing with an aesthetic and legible letter.</p>					
Keywords	Motor skills, editorial design, graphic design, posture, strokes, Children's illustrations.					
Students	RAMÓN ÁLVAREZ SEBASTIÁN MATEO					
C.I.	0106863228					
Code	81550					
Director	CARRIÓN PAÚL					
Codirector:						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				Revisor:	 UNIVERSIDAD DEL AZUAY <i>Antonio Esteban</i> UNIDAD DE IDIOMAS	
					Nombre profesor revisor	
				Nº. Cédula Identidad	0104842760	

