



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

---

**DISEÑO GRÁFICO  
DE UN SISTEMA DE PRODUCTOS  
EDITORIALES QUE PROMUEVA  
Y REFUERCE LOS VALORES  
EN NIÑOS Y NIÑAS**

---

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA**

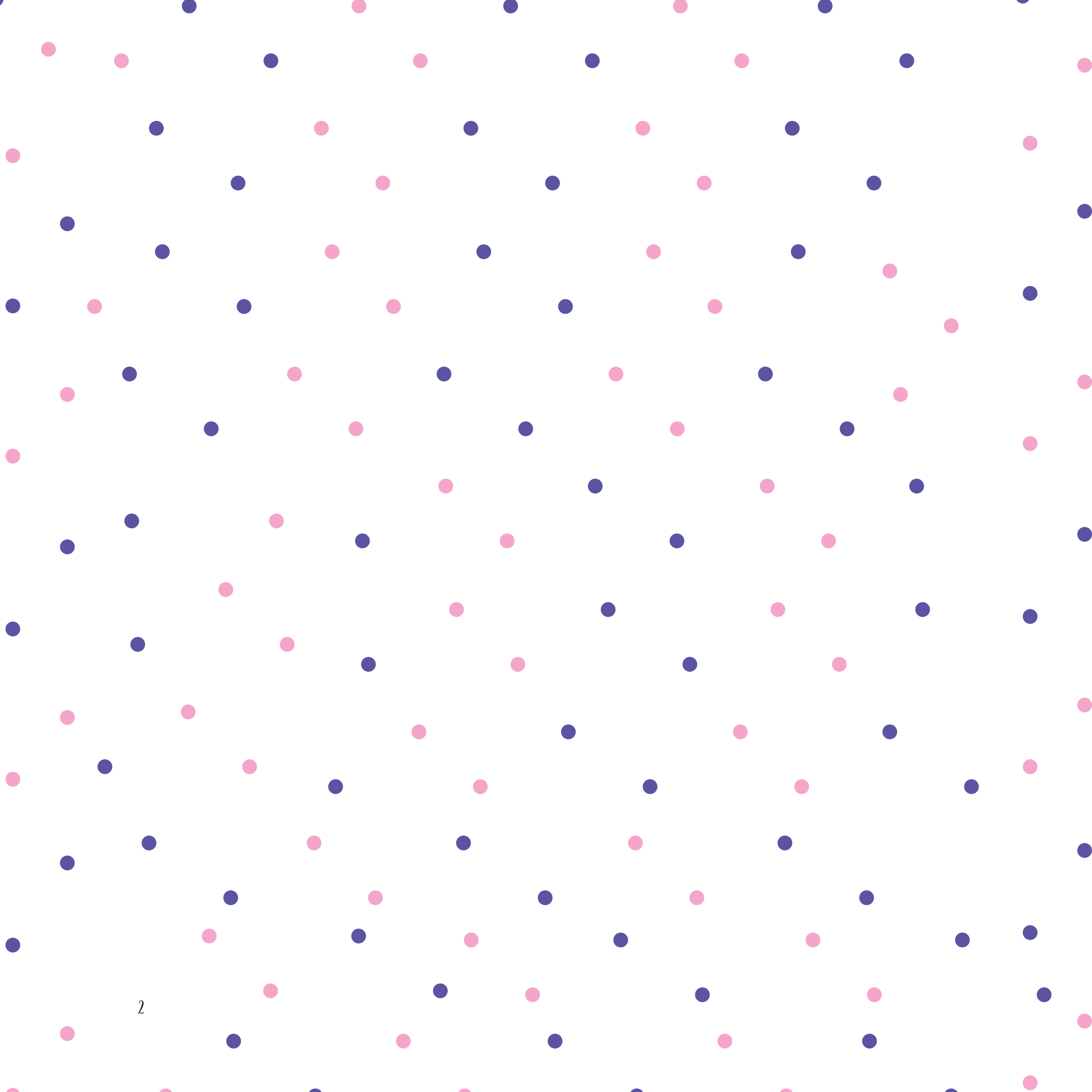
**AUTORA  
CINTHYA ORTEGA**

**DIRECTOR  
DIS.FÁBIAN CORDERO**

---

**CUENCA-ECUADOR 2016**





•  
• *Autora:*  
• Cinthya Fernanda Ortega Cárdenas  
•

• *Director:*  
• Dis. Fábian Cordero  
•

• *Fotografía e Ilustración:*  
• Todas las imágenes fueron realizadas por la autora,  
• excepto las que se encuentran con su cita respectiva.  
•

• *Diseño y Diagramación:*  
• Cinthya Ortega  
•

• **Cuenca - Ecuador**  
• **2016**  
•

# .....Dedicatoria.....

A todos los padres de familia para que día a día enseñen a sus pequeños los valores.

A los niños y niñas.

A mi hermosa familia.

## .....Agradecimiento.....

Mi infinito agradecimiento a mis padres Vicente y María Fernanda, que con su ejemplo, apoyo y enseñanzas me impulsaron a seguir adelante, a mi esposo Eugenio y a mi hijo Mateo que a diario me entregaron amor, energía y ánimo para alcanzar finalmente mi meta profesional.

A Dios por las bendiciones recibidas, a mis hermanos, compañeros, en especial a Santiago y Vane, familia en general.

A mis tutores, gracias por su paciencia y dedicación y por saberme guiar de la mejor manera, a todos que Dios les pague.

# ÍNDICE DE CONTENIDO

|   |           |
|---|-----------|
| DEDICATORIA .....                         | 4         |
| AGRADECIMIENTOS .....                     | 5         |
| RESUMEN .....                             | 8         |
| ABSTRACT .....                            | 9         |
| OBJETIVOS Y ALCANCES .....                | 10        |
| INTRODUCCIÓN .....                        | 11        |
| <b>1. DIAGNOSTICO Y CONTEXTUALIZACIÓN</b> |           |
| <b>1.1 MARCO TEÓRICO</b>                  |           |
| 1.1.1 VALORES.....                        | 14        |
| 1.1.2 LITERATURA INFANTIL .....           | 22        |
| 1.1.3 DISEÑO EDITORIAL .....              | 26        |
| 1.1.4 ILUSTRACIÓN.....                    | 36        |
| 1.1.5 DISEÑO Y APRENDIZAJE INFANTIL.....  | 39        |
| <b>1.2 INVESTIGACIÓN DE CAMPO</b>         |           |
| 1.2.1 ENTREVISTAS .....                   | 41        |
| 1.2.2 CONCLUSIONES .....                  | 42        |
| <b>1.3 HOMÓLOGOS .....</b>                | <b>44</b> |
| <b>1.4 CONCLUSIONES.....</b>              | <b>53</b> |
| <b>2. PLANIFICACIÓN.....</b>              | <b>55</b> |
| 2.1 TARGET .....                          | 56        |
| 2.2 PARTIDOS DE DISEÑO.....               | 62        |
| 2.3 PLAN DE NEGOCIOS .....                | 64        |
| <b>3. DISEÑO</b>                          |           |
| 3.1 IDEAS CREATIVAS .....                 | 68        |
| 3.2 PROCESO CREATIVO .....                | 74        |
| 3.3 PROCESO DE DISEÑO .....               | 88        |
| <b>4.PRODUCTO FINAL</b>                   |           |
| VALIDACIÓN.....                           | 100       |
| APLICACIONES .....                        | 102       |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....       | 106       |
| ANEXOS .....                              | 108       |
| BIBLIOGRAFÍA.....                         | 109       |

# .....ÍNDICE DE IMÁGENES.....

(<https://goo.gl>)

|  |  |  |
|--|--|--|
| 01( <a href="https://goo.gl/WJQIUk">https://goo.gl/WJQIUk</a> )  | 15( <a href="https://goo.gl/0X3NxT">https://goo.gl/0X3NxT</a> )  | 29( <a href="https://goo.gl/clQWBD">https://goo.gl/clQWBD</a> )  |
| 02( <a href="https://goo.gl/GguUXm">https://goo.gl/GguUXm</a> )  | 16( <a href="https://goo.gl/L2pMCx">https://goo.gl/L2pMCx</a> )  | 30( <a href="https://goo.gl/qkisJl">https://goo.gl/qkisJl</a> )  |
| 03( <a href="https://goo.gl/R4NPFT">https://goo.gl/R4NPFT</a> )  | 17( <a href="https://goo.gl/H1OC6V">https://goo.gl/H1OC6V</a> )  | 31 ( <a href="https://goo.gl/zjw9oR">https://goo.gl/zjw9oR</a> ) |
| 04( <a href="https://goo.gl/OLYI6H">https://goo.gl/OLYI6H</a> )  | 18( <a href="https://goo.gl/06qRKO">https://goo.gl/06qRKO</a> )  | 32( <a href="https://goo.gl/hE0EBO">https://goo.gl/hE0EBO</a> )  |
| 05( <a href="https://goo.gl/Vgxf1Q">https://goo.gl/Vgxf1Q</a> )  | 19( <a href="https://goo.gl/mlZK1p">https://goo.gl/mlZK1p</a> )  | 33( <a href="https://goo.gl/uRYhTJ">https://goo.gl/uRYhTJ</a> )  |
| 06( <a href="https://goo.gl/VszCWA">https://goo.gl/VszCWA</a> )  | 20( <a href="https://goo.gl/3w1UAY">https://goo.gl/3w1UAY</a> )  | 34( <a href="https://goo.gl/FtHDjV">https://goo.gl/FtHDjV</a> )  |
| 07( <a href="https://goo.gl/Ae0t1a">https://goo.gl/Ae0t1a</a> )  | 21 ( <a href="https://goo.gl/o54abc">https://goo.gl/o54abc</a> ) | 35( <a href="http://goo.gl/VifwQX">http://goo.gl/VifwQX</a> )    |
| 08( <a href="https://goo.gl/JWtWxH">https://goo.gl/JWtWxH</a> )  | 22( <a href="http://goo.gl/YPClqw">http://goo.gl/YPClqw</a> )    | 36( <a href="http://goo.gl/ngAOqA">http://goo.gl/ngAOqA</a> )    |
| 09( <a href="https://goo.gl/121yRb">https://goo.gl/121yRb</a> )  | 23( <a href="http://goo.gl/YPClqw">http://goo.gl/YPClqw</a> )    | 37( <a href="http://goo.gl/yAIWrL">http://goo.gl/yAIWrL</a> )    |
| 10( <a href="https://goo.gl/OhZcfl">https://goo.gl/OhZcfl</a> )  | 24( <a href="https://goo.gl/3tDXm8">https://goo.gl/3tDXm8</a> )  | 38( <a href="http://goo.gl/jAJISv">http://goo.gl/jAJISv</a> )    |
| 11 ( <a href="https://goo.gl/Q7IOSh">https://goo.gl/Q7IOSh</a> ) | 25( <a href="https://goo.gl/gT9Hxp">https://goo.gl/gT9Hxp</a> )  | 39( <a href="http://goo.gl/DfVmVM">http://goo.gl/DfVmVM</a> )    |
| 12( <a href="https://goo.gl/WS2uHl">https://goo.gl/WS2uHl</a> )  | 26( <a href="https://goo.gl/K1h7Hd">https://goo.gl/K1h7Hd</a> )  | 40( <a href="http://goo.gl/A3f8Aa">http://goo.gl/A3f8Aa</a> )    |
| 13( <a href="https://goo.gl/EA1N7o">https://goo.gl/EA1N7o</a> )  | 27( <a href="https://goo.gl/4qYEv6">https://goo.gl/4qYEv6</a> )  | 41 ( <a href="https://goo.gl/L3YzO5">https://goo.gl/L3YzO5</a> ) |
| 14( <a href="https://goo.gl/KigfC0">https://goo.gl/KigfC0</a> )  | 28( <a href="https://goo.gl/jMpZMb">https://goo.gl/jMpZMb</a> )  |  |

## ..... Resumen .....

El trabajo aborda la problemática de la pérdida de valores en los niños, ocasionado en muchos casos por su incursión a las nuevas tecnologías y medios de comunicación de masas. Es por esto que se ha propuesto orientar el trabajo del diseño gráfico hacia la educación en los niños para promover y reforzar los principales valores. Se ha generado un sistema de productos editoriales que a través del uso de los recursos del diseño editorial y la ilustración principalmente, presentan contenido educacional de una manera didáctica. El sistema se compone de una serie de cuentos para dar a conocer los valores, complementados con actividades para aplicar y reforzar estos conocimientos.



# ..... Abstract .....

## ABSTRACT

### **Graphic Design of a system of editorial products that foster and strengthen values in boys and girls**

The project approaches the problem of lost values in children, caused in many cases by the intrusion of new technologies and mass media. To this purpose, the project proposes orienting the graphic design word toward educating children to foster and strengthen principal values. A system of editorial products has been generated mainly through the use of editorial design resources and illustration to present educational content in a didactic way. The system is comprised of a series of short stories to present values complemented with activities to apply and strengthen these notions.

Keywords: childhood reading, illustration, education, interaction, learning, characters.



Translated by:

  
Melita Vega

May 25, 2016

..... *Objetivo general* .....

Aportar a la educación en valores en los niños, mediante el diseño de un sistema de productos editoriales que los promuevan y refuercen.

..... *Objetivo específico* .....

Diseñar un sistema de productos editoriales que permita promover y reforzar los valores en los niños y niñas de forma didáctica.

..... *Alcances* .....

Se elaborará un sistema de productos editoriales para promover y reforzar los valores en niños y niñas, se presentará una colección de 3 prototipos impresos. El estudio se realizará en las escuelas de la ciudad de Azogues.

## .....Introducción.....

La formación de valores es muy importante dentro de la sociedad, pues la investigación realizada afirma la pérdida de los mismos que se aprecia hoy en día.

Este proyecto está diseñado para desarrollar el proceso educativo en los niños y niñas de las edades de 7 a 9 años, mediante este trabajo pretendo incluir una estrategia didáctica de forma divertida y amigable para promover y reforzar los valores morales, especialmente en los niños y niñas, este proyecto está compuesto de ilustraciones más que de texto, logrando así obtener toda la concentración y la atención del pequeño, teniendo así una preparación para su posterior incorporación a la sociedad, proponiendo una nueva forma de pensar, sentir y actuar.

Partiendo de la investigación, entrevista y observación a los niños se pudo generar una gráfica llamativa, colorida, bajo un marco conceptual orientada a conocer los valores como entes importantes dentro del ciclo de vida y con procesos de profundos cambios educativos, dirigidos a la dignificación del ser, con temas constructivos e interactivos, para ellos y su mundo, consiguiendo una formación integral de las niñas y niños, cuyo objetivo será que lleguen a alcanzar un desarrollo adecuado en el proceso educativo y en el conocimiento de sus valores.

A base de estos cuentos, se trabajará constantemente en la interpretación y la adecuación de los valores, puesto que serán transmitidos, consciente o inconscientemente, en todas las actividades que los padres propongan a sus hijos.

El resultado de este trabajo ha de ser pues, el resultado de cada día, de la paciencia, de la interacción, del dominio de conocimientos que los padres utilicen con cada uno de ellos y finalmente cumpliendo los objetivos planteados.





# Capítulo 1

.....  
Diagnóstico y Contextualización

# 1.1 Marco teórico

## 1.1.1 Valores

“Se llama valor a lo que es capaz de sacar al hombre de la indiferencia y provocar en él una actitud de estimación, porque contribuye de alguna manera a su relación personal, satisfaciendo alguna de sus necesidades”. (Gastaldi, 1994, p. 36)

- 1.1.1.1 ¿Qué son los Valores?
- 1.1.1.2 Los Valores básicos en la educación en los niños y niñas
  - Sinceridad
  - Respeto
  - Compartir
  - Amistad
  - Responsabilidad
  - Gratitud
- 1.1.1.3 Pérdida de los Valores





### 1.1.1.1 ¿Qué son los Valores?

El valor tiene un sin fin de conceptos, puede referirse al precio o la utilidad de algo o puede ser una cualidad, talento o virtud de una persona, según Juan Jiménez, "Los valores son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Son creencias fundamentales que nos ayudan a preferir, apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o un comportamiento en lugar de otro. También son fuente de satisfacción y plenitud." (Jiménez, 2008).

Los valores se traducen en pensamientos y sobre todo ideas, se valen por sí mismos, son importantes por lo que son, por lo que significa cada uno de ellos y lo que representan y no por lo que se opine de ellos.

“La vida es esencialmente una cuestión de valores”  
**Meir Kahane.**

## 1.1.1.2 Los valores básicos en la educación en los niños y niñas

Los valores básicos son importantes, ya que, establecen relaciones personales que conllevan afinidad de sentimientos, de afectos e intereses que se basan en el respeto mutuo de las personas.

Es en la familia donde se enseñan los primeros valores a los niños y niñas, valores que les ayudarán a ser mejores personas a lo largo de su vida.

La psicóloga Silvia Álava, colaboradora en la página web, *guía infantil* menciona, "un niño sin valores claros y firmes puede ser en un futuro un adulto infeliz; los valores fundamentales en la educación para los niños y niñas son: la sinceridad, el respeto, la amistad, la gratitud y los modales y disciplina son los más importantes en los hay que educar a los pequeños".

### Sinceridad

"Procurar decir y actuar siempre con la verdad, manifestar los propios sentimientos con autenticidad, con claridad en el obrar, sin complicaciones que llevan a la falsedad o al engaño".

(Yarce, 2009, p.216)

La sinceridad es la base de la confianza, se debe enseñar a los pequeños que no hay que mentir, pues haciéndolo evitamos consecuencias desagradables como es la falta de confianza, enemistad, enfados, entre otros.

Los niños pequeños la mayoría de veces mienten porque aun confunden la realidad con la fantasía, pero los más grandes mienten porque tienen miedo a ser castigados por haber hecho algo malo.







## Respeto

“El respeto es ante todo un valor para vivir en la relación interpersonal. Siempre es más valioso tener respeto que la admiración de las personas” (Rousseau). Lo podemos extender a la naturaleza y a las cosas que la persona utiliza para su vida, pero ese no es su significado esencial.” (Yarce, 2009, p. 201)

La educación en el respeto empieza en casa, cuando nos comunicamos y actuamos de manera correcta sin faltar el respeto a nadie, de esta manera inculcamos este valor, se debe mostrar respeto por los niños y niñas aceptando sus opiniones, sus deseos, sus gustos y sobretodo haciéndoles partícipes en casa, pero esto no significa que se debe otorgar todos los caprichos.

## Compartir

“El compartir es un acto de participación mutua en algo, ya sea material o inmaterial, lleva implícito el valor de dar generosidad y el valor de recibir, aceptar o acoger lo que otro me ofrece.” (Carreras, p.255)

Los niños y niñas no son egoístas por naturaleza, el egoísmo también lo aprenden, el compartir es una de las habilidades sociales más difíciles de enseñar a los hijos, el mismo requiere de tiempo y práctica.

## Amistad

"La amistad es un afecto personal, puro y desinteresado, por lo general recíproco, que nace y se fortalece con el trato mutuo y con el intercambio de bienes materiales y espirituales." (Yarce, 2009, p. 130)

"Los niños deben saber quién es un buen amigo y por qué, cómo se comportan los buenos amigos, y cómo mantener una buena amistad. Deben aprender que un buen amigo puede ser para siempre, y que para eso es necesario cultivar y alimentar la amistad, día tras día, en la escuela, en el parque, en la vecindad, etc. El contacto con los iguales hace que el universo del niño sea aún más grandioso y rico. A través del otro, él puede aprender mucho de todo y de sí mismo." (Esteban, 2011)

La amistad es uno de los valores más importantes a desarrollar en la educación de los niños y niñas, ya que ellos a diario entablan nuevas amistades en su entorno, se trata de un afecto personal, puro y desinteresado entre los seres humanos.

## Responsabilidad

La responsabilidad como valor social está ligado al deber, garantiza el cumplimiento de los compromisos adquiridos y genera confianza y tranquilidad entre las personas.

Educar niños responsables es una tarea complicada y a largo plazo que requiere dedicación. Para fomentar la responsabilidad en los niños y niñas es recomendable empezar formándoles poco a poco en el compromiso, intentando que desde pequeños se encarguen, dentro de sus posibilidades, de recoger sus juguetes, de organizarse su mochila, entre otros.





## gratitud

“El valor de la gratitud se ejerce cuando una persona experimenta aprecio y reconocimiento por otra que le prestó ayuda.

No consiste, necesariamente, en “pagar” ese favor con otro igual, sino en mostrar afecto y guardar en la memoria ese acto de generosidad. Más que centrarse en la utilidad práctica del servicio recibido, pondera la actitud amable de quien lo hizo.” (Sinaluisa, 2013)

La gratitud es uno de los valores más apreciados y respetados a la hora de educar a nuestros niños y niñas. El aprender a dar las gracias o agradecer por algún acto aporta bienestar y reconocimiento. Como todos los demás valores, se enseña a dar las gracias con el ejemplo, modelando para los pequeños nuestras propias acciones de agradecer.

“ Responsabilidad es:  
Cumplir las obligaciones y compromisos adquiridos, dando respuestas adecuadas a lo que se espera de una persona, yendo más allá de la obligación estricta.”  
**(Yarce, 2009)**

### 1.1.1.3 Pérdida de valores

A medida que pasa el tiempo nos damos cuenta que cada vez los valores van perdiendo importancia dentro de las sociedades, vemos como los niños de hoy en día van perdiendo respeto a sus mayores y como les dan más interés a temas actuales como la moda, vanidad, videojuegos, entre otros, como indica Moya, Silvia, (2015) "Los medios de comunicación y la tecnología de información, son en gran parte los causantes de la pérdida de valores en la juventud actual, medios como la televisión e internet, se han convertido en las opciones favoritas para el tiempo libre de nuestros jóvenes.

A pesar de identificar las posibles causas para la pérdida de valores, es innegable el hecho de que esta responsabilidad no recae únicamente en nuestros padres, en la escuela y la tecnología. La responsabilidad está también en nuestras manos, en poner toda nuestra voluntad y empeño para que los valores perdidos sean rescatados y nuevamente sembrados en nuestros corazones".

"La pérdida de valores y costumbres es vista en la actualidad como uno de los problemas mayores de las comunidades, ocasionada por la migración temporal de personas de la comunidad hacia las ciudades. Por esta razón se dan casos de robo, violaciones, falta de respeto a la autoridad, ect.

Se considera que la pérdida de valores culturales propios solo puede controlarse volviendo a sus antiguos valores, sin embargo no encuentran un mecanismo apropiado para ello."  
(García, 2004)

"Creemos que se han perdido mucho. Antes había mayor disputa de que papá y mamá eran los principales responsables de la educación de sus hijos, ahora se delega esa responsabilidad al colegio, cuando se trata de una corresponsabilidad".  
(Hernández, 2015)





La investigación afirma que los valores hoy en día han perdido importancia, como recalca cada uno de los autores se debe a un sin fin de temas actuales como la tecnología que a pesar de ser una excelente herramienta para aprender e investigar, también tiene un punto negativo si no lo sabemos utilizar para un buen fin y sobre todo la falta de comunicación por parte de sus padres y educadores, sin embargo esto no quiere decir que todo está perdido, al contrario se debe empezar a dar ejemplo a los pequeños y enseñarles con amor cada uno de los valores.

“

Tus valores definen quien eres realmente. Tu identidad real es la suma total de tus valores”.

**Assegid Habtewold**

## 1.1.2 Literatura Infantil

“La literatura nos permite comprender la vida, nos habla de lo que puede ser pero también de lo que pudo haber sido... No hay nada más subversivo que la literatura”.

**Vila-Matas**

La literatura Infantil por lo general suelen estar en libros ilustrados, ya que son de fácil lectura de historias, cuentos, rimas, canciones, entre otros, sirve para educar o instruir a los niños y niñas y sobretodo fomentar la pasión por la literatura.

- 1.1.2.1 Los géneros Literarios Infantiles
  - Poesía
  - Narrativa
  - Teatro
  - Material Didáctico
  - Comic
- 1.1.2.2 Características de la Literatura Infantil





## 1.1.2.1 Los géneros literarios infantiles

Los géneros literarios infantiles tradicionales se clasifican en: poesía, narrativa y teatro, además es necesario añadir material didáctico y comic.

### Poesía

La poesía infantil atrae mucho a los niños y niñas por el ritmo y la rima que posee este género, dentro del mismo existe una gran variedad como adivinanzas, canciones, juegos, entre otros.

### Narrativa

Este género va dirigido a la segunda infancia, es decir a niños que ya saben leer correctamente, se distingue entre el cuento y la novela.

### Teatro

La dramatización suele ser muy atractiva para los niños y niñas, ya que ven como los personajes cobran vida ante sus ojos, la mayoría de veces los autores son sustituidos por marionetas o títeres.

## Material Didáctico

Proporciona recursos y actividades para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas, contribuyendo de esta manera conocimientos de forma lúdica.

## Comic

Es el género que no contiene demasiado texto, ayudando al niño o niña a visualizar la historia narrada en gráficas, los más significativos son los humoristas o los de aventuras.







## 1.1.2.2 Características de la Literatura Infantil

Danilo Sánchez enumera las características de la literatura para niños y niñas:

1. El tema; con los cuales se identifica el niño.
2. El lenguaje; asequible pero a la vez mágico.
3. La fantasía; que relumbra, hechiza y sorprende.
4. El humor; fino, inteligente, ocurrente.
5. La aventura; que aumenta según el trajinar de los caminos.
6. El heroísmo que lucha por el anhelo de hacer un mundo mejor.
7. La esperanza que sostiene y alienta la vida.

## 1.1.3 Diseño Editorial

“ El diseño es un plan para ordenar elementos de la mejor manera posible para llevar a cabo un propósito particular.

**Charles Eames**

1.1.3.1 ¿Qué es el Diseño Editorial?

1.1.3.2 Elementos del Diseño Editorial

Formato

Jerarquía y Maquetación

Retícula

Tipografía

Color

Cubierta

Texturas

1.1.3.3 Clasificación del Diseño Editorial

Libros

Revistas

Periódicos

Folletos

Catálogos

1.1.3.4 Los recursos del diseño aplicados a una pieza editorial

Forma

Textura

Contraste

Balance

Proporción

Ritmo

Armonía

Movimiento

Simetría

1.1.3.5 Diseño Editorial Infantil





### 1.1.3.1 ¿Qué es el Diseño Editorial?

“El diseño editorial es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. En la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios” (Zanón, 2007, Pag. 9)

El diseño editorial es una de las ramas más importantes dentro del diseño gráfico, este cumple la función de ordenar y construir la información ya sea texto o imágenes de una manera clara y sobretodo creativo, manteniendo una síntesis y jerarquía, con el fin de que nuestro usuario se sienta cómodo con el mismo.

Así mismo, es importante mencionar que un buen diseño editorial debe lograr los siguientes objetivos.

- Obtener diferenciación en el lector, es decir, diseñar de acuerdo al público objetivo.
- Establecer con claridad los factores que determinan una buena comunicación.
- Facilitar el trabajo creativo.
- Lograr que el producto tenga sus propias características que lo diferencian de otros de la misma especie.
- Lograr que el público objetivo, a través del diseño, entienda fácilmente de qué tipo de producto se trata.

## 1.1.3.2 Elementos del Diseño Editorial

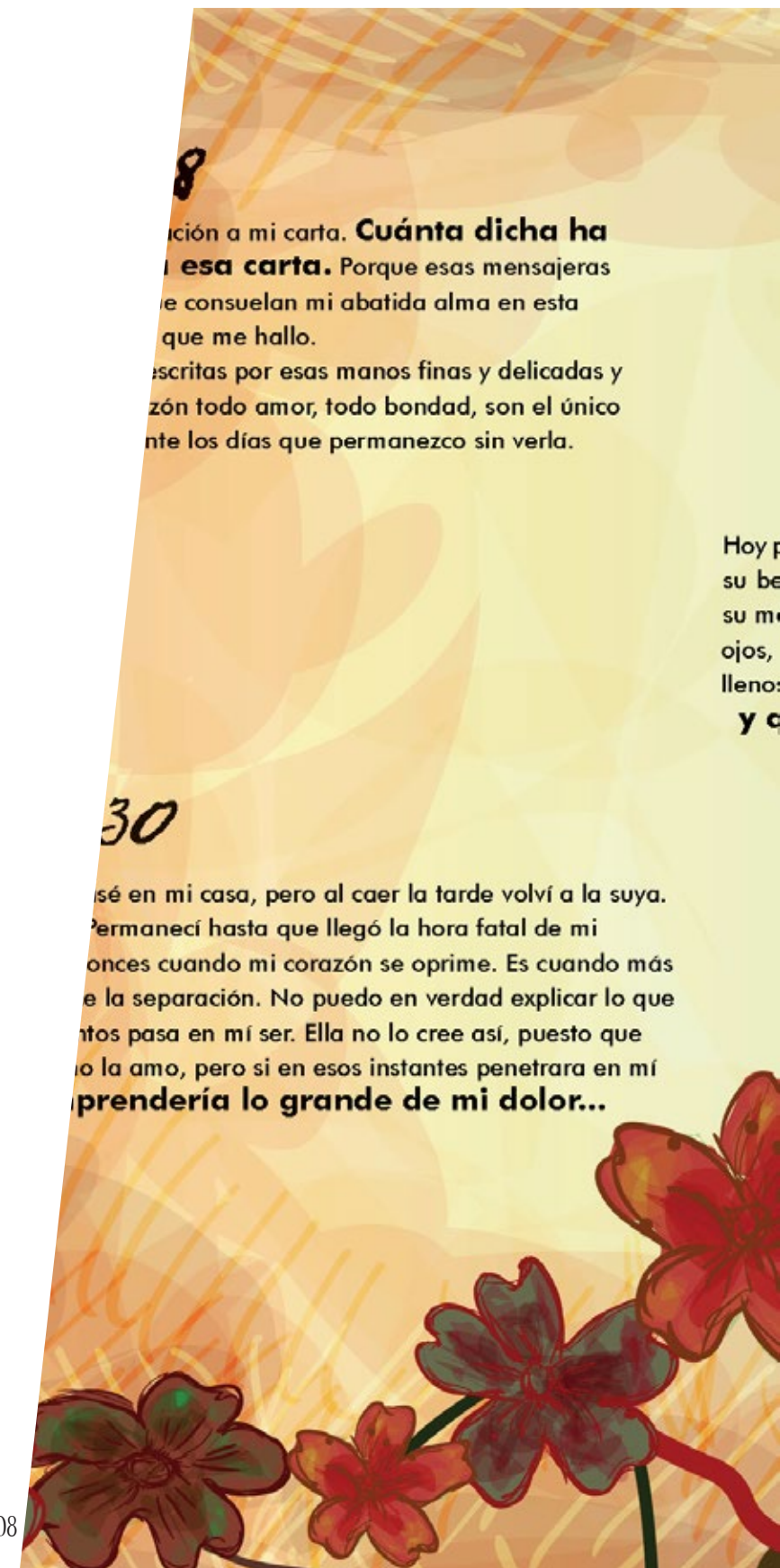
### Formato

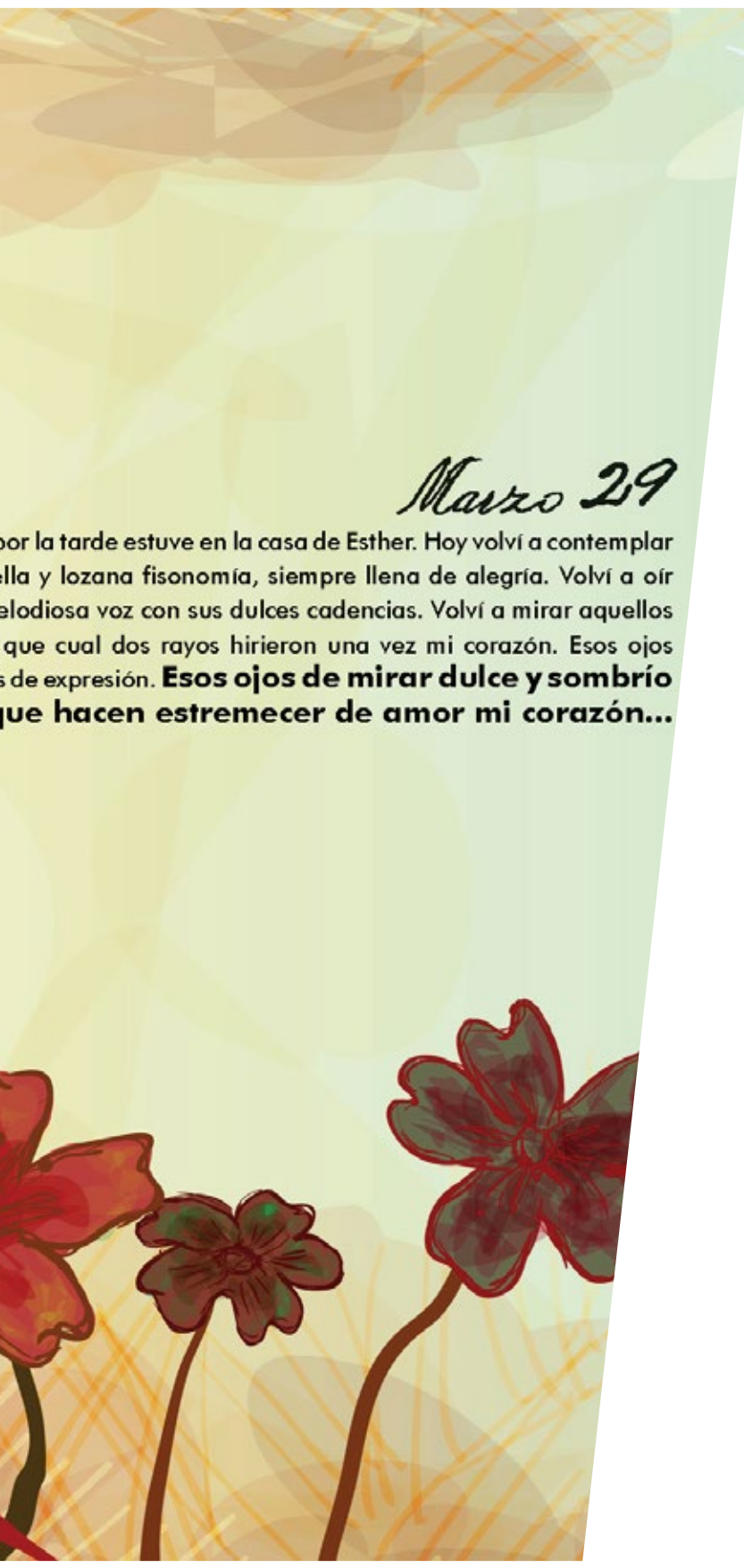
“El formato es el soporte donde se presenta la información al lector, según el tipo de publicación puede ser: un periódico, una revista, un libro, un folleto, etc. Además se puede cambiar el tamaño, el grosor o la forma para personalizar la publicación. En el caso de los libros, el formato está definido por la relación entre la altura y la anchura de la página. Existen tres formatos característicos vertical (la altura es mayor que la anchura), apaisado (la anchura es mayor que la anchura) y cuadrado”. (Haslam, 2007, p. 30).

Para el producto editorial se debe analizar ciertos aspectos, ya que está dirigido para un target infantil, pero como diseñadores se debe evitar gastos innecesarios utilizando formatos adecuados, ofreciendo empatía al receptor y una buena experiencia lectora, sin dejar a un lado la ergonomía del mismo.

### Jerarquía y Maquetación

“La jerarquía del texto es una guía lógica, organizada y visual para los encabezados que acompañan al texto base. Indica los distintos niveles de importancia mediante el cuerpo de letra y/o el estilo.” (Ambrose & Harris, 2011). En definitiva, mientras un elemento predomine tendrá más jerarquía. Debido a la forma que las personas ven un texto o una imagen, los diseñadores pueden centrar su atención en los elementos que tengan más importancia, de manera que exista coherencia con todo el contenido. La maquetación es la gestión de la forma y el espacio donde están dispuestos los componentes del diseño de un trabajo. (Ambrose & Harris, 2007, p. 22).





Marzo 29

Por la tarde estuve en la casa de Esther. Hoy volví a contemplar su bella y lozana fisonomía, siempre llena de alegría. Volví a oír su melodiosa voz con sus dulces cadencias. Volví a mirar aquellos ojos que cual dos rayos hirieron una vez mi corazón. Esos ojos de expresión. **Esos ojos de mirar dulce y sombrío que hacen estremecer de amor mi corazón...**

La maquetación es la encargada de organizar un espacio de trabajo con contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales en medios impresos y electrónicos, como su nombre lo dice consiste en elaborar una maqueta del arte que se va a realizar, es decir, dónde se colocan los encabezados, imágenes, numeración, índice, entre otros.

## Reticula

“La retícula se usa para ubicar y contener los diferentes elementos en un único diseño, asegurando un resultado mucho más exacto y calculado. Retículas diferentes pueden producir resultados harto diferentes. En términos de estructura básica, una retícula puede ayudar a definir los parámetros, proporcionando flexibilidad en el diseño. El uso de una retícula es una de las maneras más efectivas de organizar una gran cantidad de información en una página y asegurar una coherencia visual en la publicidad.” (Bhaskaran, 2006, p.64)

La retícula es una de las herramientas principales en el diseño editorial, el uso de un sistema de retícula es una excelente manera para organizar una gran cantidad de información en el diseño del proyecto y asegurar una coherencia visual, ya que una retícula bien planificada puede ahorrar mucho tiempo de trabajo.

## Tipografía

“La tipografía trata de las formas de las letras, su uso y los escenarios en que aparecen. Durante miles de años, las letras han transmitido sin cesar pensamientos, sentimientos, advertencias, esperanzas, empaquetadas en mensajes del emisor al receptor.” (Bergstrom, 2008, p.98)

“La tipografía hace referencia a la manera en la que las ideas

escritas reciben una forma visual, y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones. Un tipo de fuente puede ser autoritativo, relajado, formal, informal, austero o humilde, mientras que un tipo de fuente gráfico es casi una imagen por derecho propio." (Bhaskaran, 2006, p.68)

La tipografía trata el tema de letras, números y símbolos, tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos, mediante los diversos estilos o tipos de letras se puede generar jerarquía así como facilitar comprensión lectora.

## Color

"El color es una de las herramientas más importantes que posee el diseñador gráfico. Puede usarse para comunicar muchísimas emociones y sentimientos, para captar la atención de inmediato y para avisar."

(Bhaskaran, 2006, p.80)

En efecto, el color en las artes es uno de los medios más valiosos para transmitir sensaciones, llamar la atención, distinguir información, organizar elementos; mediante un buen conocimiento del color será posible expresar alegría o tristeza, lo luminoso o sombrío, lo tranquilo o lo exaltado, entre otros.

## Cubierta

"El viejo dicho inglés que dice que "nunca juzgues un libro por su cubierta" puede ser cierto, sin embargo, el diseño de la cubierta no sólo consiste en ser bonito; una cubierta bien diseñada también debe comunicar, con claridad y de manera sucinta, el contenido de la publicación". (Bhaskaran, 2006, p.46)

Es verdad que cuando vemos un producto editorial lo primero que miramos es su cubierta, y en muchos





casos el lector decidirá si se da la molestia de abrir una publicación para leer su interior y finalmente compra o no el producto, como indica Bhaskaran, "Piensa en los miles de libros y revistas que hay en el mercado. Cuando vas a un quiosco o una librería, recorres con la mirada las estanterías en cuestión de segundos, y si no hay nada que te llame la atención al momento, sigues adelante. Para el diseñador, esos segundos son cruciales, ya que proporcionan la oportunidad clave de vender el trabajo a un posible lector, lo cual es todo un reto. Además, con tantos libros y revistas compitiendo por el espacio en las estanterías, no queda sitio para los débiles". (Bhaskaran, 2006)

## Texturas

### **Textura Táctil**

Es aquella que se percibe por el tacto y la visión, puede tener relieve, o simplemente ser suaves o rugosas.

### **Textura Visual**

Es la representación gráfica de las texturas táctiles, para su creación se puede usar materiales como pintura, estampación, dibujo, entre otros.

## 1.1.3.3 Clasificación del Diseño Editorial

Según Bhaskaran (2006), el diseño editorial se clasifica de la siguiente manera:

## Libros

Existen diversas formas de construir un libro, desde formatos atractivos, lujosos o simplemente sencillos, pero sea como sea, varias hojas de papel encuadernadas juntas conforman un libro en sí.

## Revistas

Las revistas son una combinación entre imágenes y texto, uno de los aspectos más importantes que existen dentro de una revista, es que se publica a intervalos regulares, ya sea semanal, quincenal, mensual, entre otros.

## Periódicos

El contenido del periódico varía a diario según las últimas noticias, historias e imágenes, se mantiene una coherencia general en el diseño, el diseñador es el encargado de organizar y optimizar el contenido de forma atractiva con el fin de que el lector se oriente con facilidad.

## Folleto

Un folleto es un díptico o tríptico que contiene información publicitaria, el mismo puede ser muy flexible a la hora de diseñar, ya que puede variar en cuanto al formato y formas, obteniendo de esta forma diseños únicos e innovadores.

## Catálogos

Un catálogo se complementa con imágenes nítidas y de excelente calidad de los productos que se desea publicitar, también debe tener una buena organización para asegurar que los lectores encuentren la información de una manera rápida y fácil.

### 1.1.3.4 Los recursos del diseño aplicados a una pieza editorial

Según Manjarrez de la Vega, Juan José, los elementos de diseño aplicados a una pieza editorial, son los siguientes:







## 1.3.4.1 Forma

Existen tres maneras de que el elemento realice su disposición, primero la forma es la que ayuda a mantener el interés al lector, en segundo lugar la forma se utiliza para separar y organizar espacios, y por último la forma se utiliza para conducir el ojo del lector con el diseño.

## Textura

La textura contribuye al diseño una sensación o superficie, a diario encontramos una gran variedad de texturas, la misma ayuda a crear humor para un arte o para otras formas individuales.

## Contraste

El contraste se divide en:

**Contraste de tono.**\_ Utiliza tonos muy contrastados, claridad-oscuridad, establecen el contraste tonal.

**Contraste de colores.**\_ El tono contiene mayor fuerza que el propio color en el establecimiento del contraste.

**Contraste de contornos.**\_ Los contornos irregulares ganan atención cuando son regulares, una forma abstracta llama mucho más la atención que formas geométricas conocidas, de la misma manera la creación de texturas o trazos diferentes se intensifican cuando las yuxtaponemos.

**Contraste de escala.**\_ El contraste puede ser obtenido mediante la contraposición de elementos de diferentes escalas que las normales, o simplemente la utilización de proporciones irreales.

## Balance

Es una de las herramientas fundamentales aplicadas a una pieza editorial, su importancia tiene que ver con el funcionamiento de la percepción humana y sobretodo el

equilibrio, en el balance existe un centro de gravedad entre dos pesos.

## Proporción

Hace referencia a formas, grandes, altas, anchas, pequeñas, cortas o finas, con una correcta combinación se crean impresiones de armonía que resuenan con suavidad y perfección.

## Ritmo

Este elemento se produce cuando existe una repetición secuencial, con esta técnica se aprecia armonía en la composición.

## Armonía

La armonía produce una sensación de bienestar, eliminando puntos de tensión y contraste, la misma ofrece equilibrio.

## Movimiento

El movimiento llega a ser muy importante, ya que aporta fuerza y dinamismo en el arte, esto depende únicamente de la proporción.

## Simetría

La simetría es el equilibrio visual, quiere decir que cada elemento situado a un lado de la línea central corresponde exactamente al otro lado de la línea central.





### 1.1.3.5 Diseño Editorial Infantil

“El diseño editorial para infantes, debe contar con elementos que resulten atractivos para este público lector, de lo contrario, los niños no se sentirán motivados a la actividad de la lectura. Acercar a los niños a los libros, que las lecturas parezcan atractivas y así motivarlos a leer. En las cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitar al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía en ciernes, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil.”(Castillo, 2012)

El diseño gráfico debe ser lo suficientemente flexible para adaptarse a cualquier tipo de contenido, tomando en cuenta que debe ser original, atractivo y dinámico para que se pueda identificar directamente con el producto editorial.

## 1.1.4 Ilustración

“La ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir”.  
Jeanette Collins

- 1.1.4.1 La ilustración Editorial
- 1.1.4.2 La ilustración Infantil
- 1.1.4.3 Características de personajes de la ilustración infantil





### 1.1.4.1 La ilustración Editorial

“La cantidad y el estilo de material gráfico varían según la edad de los niños a los que va destinado y en función del grado de estudios. Normalmente, hay más dibujos en los libros dedicados a los niños muy pequeños, mientras que la imagen va disminuyendo y cediendo espacio al texto a medida que aumenta la edad de sus destinatarios, y además, aumenta el nivel de detalle de los dibujos”. (Cámara, 2009, p.182)

La ilustración editorial es el conjunto de dibujos o imágenes que decoran un producto editorial, se caracteriza por narrar historias provocando curiosidad a los pequeños.

### 1.1.4.2 La ilustración Infantil

“La ilustración infantil abarca un inmenso campo en el que cuenta la edad del público a quien va dirigida. Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación, clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc.). Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores”. (Sanmiguel, 2013)

En la ilustración infantil se utilizan imágenes para contar historias, además de palabras, la importancia de esto, es que causa deleite e interés a los niños y niñas, asimismo ayuda a fijar conceptos en la memoria, enriquece la personalidad y sobretodo ejercita la imaginación y creatividad.

### 1.1.4.3 Características de personajes de la ilustración infantil

"Una de las características para diseñar un personaje infantil, es la proporción, que es uno de los factores más importantes para construir un personaje. El ilustrador debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre estas varía en función del personaje. Estas proporciones se dividen en cabeza, cara, brazos y pernas." (Barrezueta, 2016, p. 26)

El diseño de personaje es uno de los elementos más importante para llevar a cabo el proyecto, ya que va ser lo que va llamar la atención a los niños y niñas, el mismo debe tener proporciones adecuadas sin dejar a un lado los rasgos sin mucho detalle, debido a que va dirigido a infantes.





## 1.1.5 Diseño y Aprendizaje Infantil

El diseño gráfico desempeña un papel muy importante dentro de la sociedad como representante de la comunicación, el mismo se basa en presentar conceptos complejos de una manera clara y concisa, que sean fáciles de asimilar y que sea legible para cualquier público.

“La educación constituye uno de los cimientos de la sociedad, es la responsable de formar a la juventud que se integrará, a esta, en un futuro. Por lo que resulta necesario estimular a los jóvenes y niños a interesarse por un continuo aprendizaje que moldee sus capacidades, desarrollando el análisis y la reflexión, motivándolos a una construcción constante de sus conocimientos y de sí mismos, despertando su interés por cuestionarse acerca de la cuantiosa información que reciben día a día a causa del Internet, la televisión, las redes sociales, entre otros medios masivos de comunicación”. (Moreno, 2015, p.33)

El diseñador al enfrentarse a un proyecto que no es de su rama, requiere organizar conceptos y conocimientos de diferentes disciplinas, con el fin de comprender la problemática planteada y desarrollar una propuesta adecuada. Ese conjunto de conceptos nuevos para el diseñador, deben ser explotados y aprendidos de tal manera que como resultado no sea solamente una respuesta al diseño, sino también diversos aprendizajes significativos, adquiridos en contexto y vinculados con la realidad del proyectista.

## 1.2. Investigación de Campo

Se realizaron entrevistas a expertos en el tema, así como también una observación en una clases de educación en valores a niños y niñas de 7 a 9 años de edad de la escuela "Cesar Cordero Moscoso", en donde se observó que los pequeños no prestaban atención a su profesora, preferían dibujar, colorear, entre otras actividades, a pesar de que la maestra intentaba hacer dinámica y divertida la clase, los niños no prestaban atención, ya que, tenían en su pupitre un libro lleno de texto y sin casi nada de gráfica.

- 1.2.1 Entrevistas
- 1.2.2 Conclusiones



**Juan Carlos Andrade**

Licenciado en ciencias y letras de la educación mención psicología educativa y orientación vocacional.

"La mejor manera de inculcar los valores serian con el ejemplo, ya que, los niños aprenden imitando lo que ven, el ejemplo que dan sus padres en su forma de relacionarse con los demás, de pedir las cosas, de cooperar, de reclamar, de tolerar y aceptar, etc. La responsabilidad que tienen sus padres en la transmisión de los valores a sus hijos es crucial."

"Yo pensaría que el producto que mejor funcione para enseñar valores dependería de la edad, si estamos tratando con niños de 8 años en adelante sería ideal un libro con actividades o algo que les llame la atención, que les distraiga y con esto van entender de mejor manera lo que son los valores."



## 1.2.1 Entrevistas



14

**Valeria Serrano**

Docente

"Partiendo de un sistema editorial sería ideal enseñar los valores desde los 7 u 8 años porque ya leen, ya escriben, entonces sería más fácil para ellos entender."

"Los valores que se deben fomentar entre los niños y que se están perdiendo tanto aquí en nuestra cultura y en todo el mundo son sinceridad, respeto, responsabilidad, amistad y compartir, ahora mismo en navidad hay pocos niños que quieren donar, porque nosotros pedimos para regalar a los niños pobres y ahí nos damos cuenta como no existen valores, no existe el compartir."



15

**Ma. Gabriela Crespo**

Estudiante de Psicología Educativa

"La mejor manera para inculcar los valores sería enseñando en el hogar para que de esta manera se puedan desenvolver en la sociedad."

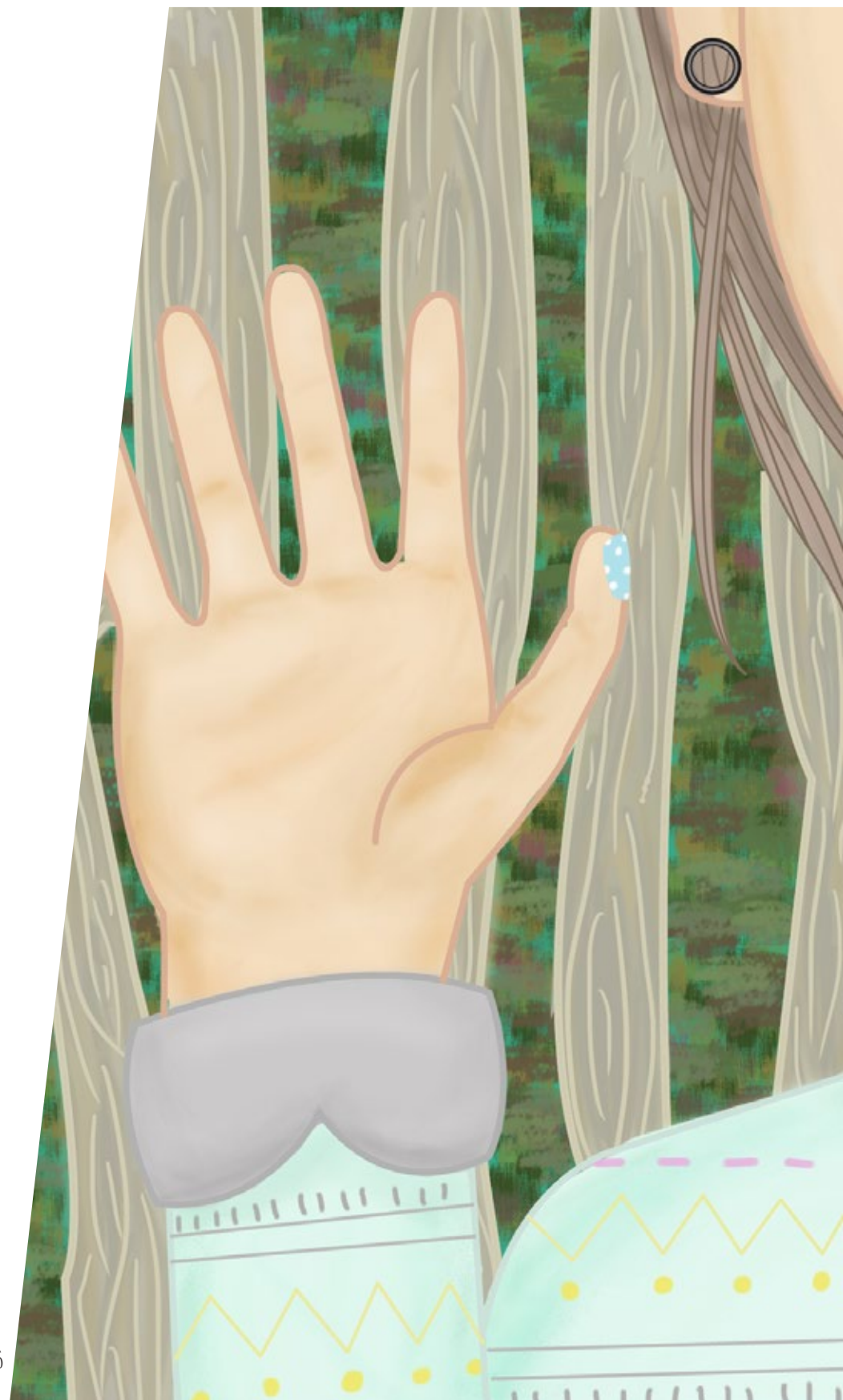
"En cuanto a lo pedagógico el producto comunicacional que mejor funcione para promover los valores puede ser mediante el dialogo, libros, cuentos, entre otros."

"Yo pienso que no hay edad para enseñar los valores, puede ser todo un siempre porque el niño asimila y entiende pero desde lo pedagógico se podría decir que tienen más comprensión del accionar en el mundo desde los 7 años."

## 1.2.2 Conclusiones

Durante la investigación de campo he llegado a la penosa conclusión que definitivamente se están perdiendo los valores, esto se debe principalmente a temas actuales como la tecnología, video juegos, vanidad, moda, entre otros aspectos, los mismos que se han vuelto una necesidad principal para los niños y niñas de hoy en día, también el problema reside en el ejemplo que tienen los pequeños en sus hogares y sociedad en general.

Por ello, para promover y reforzar los valores en niños y niñas hay que utilizar recursos que sean válidos y viables, con herramientas gráficas, con el fin de llamar la atención al público objetivo y estos se sientan a gusto, y tengan un sentido de apropiación, así mismo los padres pueden ser parte de este proceso, compartiendo tiempo de calidad con sus hijos.





# 1.3 Homólogos

Se analizaron homólogos en cuanto a su Forma, Función y Tecnología.

- 1.3.1 El rebaño
- 1.3.2 Las zapatillas típicas
- 1.3.3 La Ratolina al Circ
- 1.3.4 Conclusiones de Homólogos
- 1.3.5 Conclusiones





## 1.3.1 El rebaño

**Título original:** El rebaño

**Escritor:** Margarita del Mazo

**Ilustrador:** Guridi

**Género Literario:** Narrativo

**Editorial:** La Fragatina Ediciones

**Año:** 2015

### Tecnología

**Soporte impreso, libro**

**Encuadernación:** Tapa dura

**Páginas:** 40

**Dimensiones:** 22 cm x 32 cm  
Impresión laser

### Forma

**Tipografía:** Sans Serif

**Cromática:** Acromáticos y gamas de colores naturales

**Estética:** Asimetría

Las ilustración son sólidas poseen sombras no tan rígidas, pero en sí resultan ser muy atractivas para los niños y niñas ya que son figuras simples y tiernas, predomina los colores acromáticos sobre el fondo blanco. El uso del texto es mínimo y se distribuye con párrafos. Todas las páginas poseen ilustraciones.

### Función

**Tipografía:** Legible, orden

**Cromática:** Colores representativos

**Estética:** Dinámico, simplicidad

Este libro se realizó para concientizar y mostramos fieles a sí mismos y no dejarse llevar por lo que dicen y hacen los demás, encontraremos una crítica a nuestra sociedad, en la que todos debemos pensar y vivir según las normas existentes; ser oveja es fácil, siempre y cuando se siga el ejemplo de ellas, sin preocuparse de nada más, como pasear, comer, dormir y ayudar a dormir. En este cuento se conoce al rebaño de Miguel y sabremos que paso el día en el que la oveja número cuatro decidió que no quería hacer lo mismo que el resto de ovejas y se negó a saltar la valla. Gremio de Libreros de Madrid concedió a "El rebaño" el premio al mejor Álbum Ilustrado 2014.



# Rebaño

ta del Mazo • Guridi



la frag

-Es tu turno! -insistimos.  
-Lo he pensado bien. ¡No voy a saltar! -dijo  
-¿Has pensado? Nosotras no pensamos, solo saltamos.  
-Estoy aburrida de hacer siempre lo mismo.  
-Si no saltas, se romperá la cadena, Miguel pasará la noche en vela  
y mañana estará contando cordos en lugar de ovejas.  
-¡Me da igual! ¡No saltaré!



19

Cada persona tiene asignado un rebaño de ovejas diferente.  
Y a Miguel le ha tocado el mío.



Nos llama cuando no puede dormir.  
Y nosotras solo tenemos que saltar la valla.



20

47

## 1.3.2 Las Zapatillas Típicas

**Título original:** Las Zapatillas Típicas  
**Género Literario:** Narrativo  
**Escritor e Ilustrador:** Andrea Salguero  
**Año:** 2014

### Tecnología

**Soporte impreso, libro**  
**Impresión offset**  
**Encuadernación:** Tapa dura  
**Páginas:** 24  
**Dimensiones:** 20 cm x 20 cm

### Forma

**Tipografía:** Sans Serif  
**Cromática:** Colores saturados  
**Estética:** Asimetría

Las ilustraciones son simples y resulta ser muy atractivo, la cromática que tiene el libro son colores saturados, brillantes y alegres, con fin de llamar la atención a los niños y niñas. El texto es totalmente legible y mínimo y se distribuye con párrafos. Todas las páginas poseen ilustraciones.

### Función

**Tipografía:** Legible, clara  
**Cromática:** Colores representativos y denotativos  
**Estética:** Dinámico, simplicidad

En este libro se realizó específicamente para niños y niñas de preescolar, la misma trata de una niña llamada Lucy que encuentra unas zapatillas y se las lleva sin saber que eran mágicas, con el pasar del tiempo se da cuenta que al usar las zapatillas se estaba convirtiendo en una muñeca típica y se enfrenta a un sinfín de sorpresas.





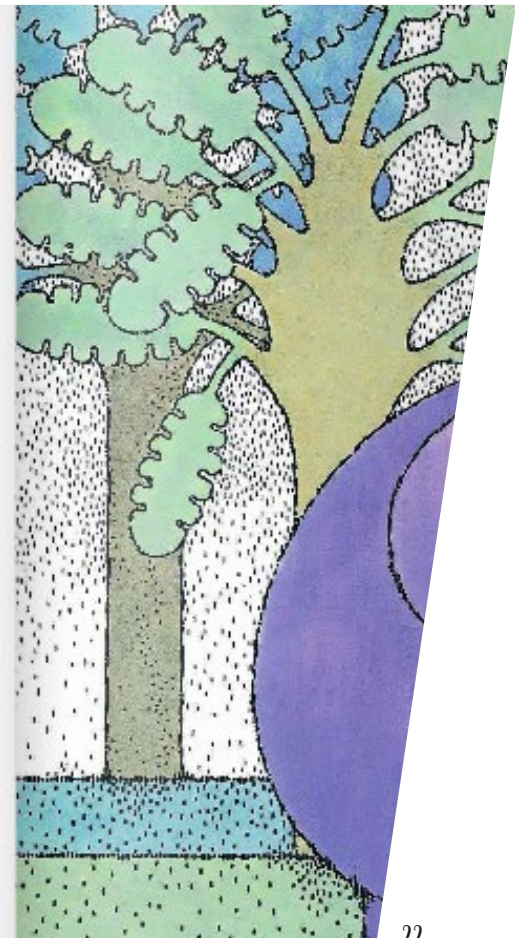
Las

illas típicas

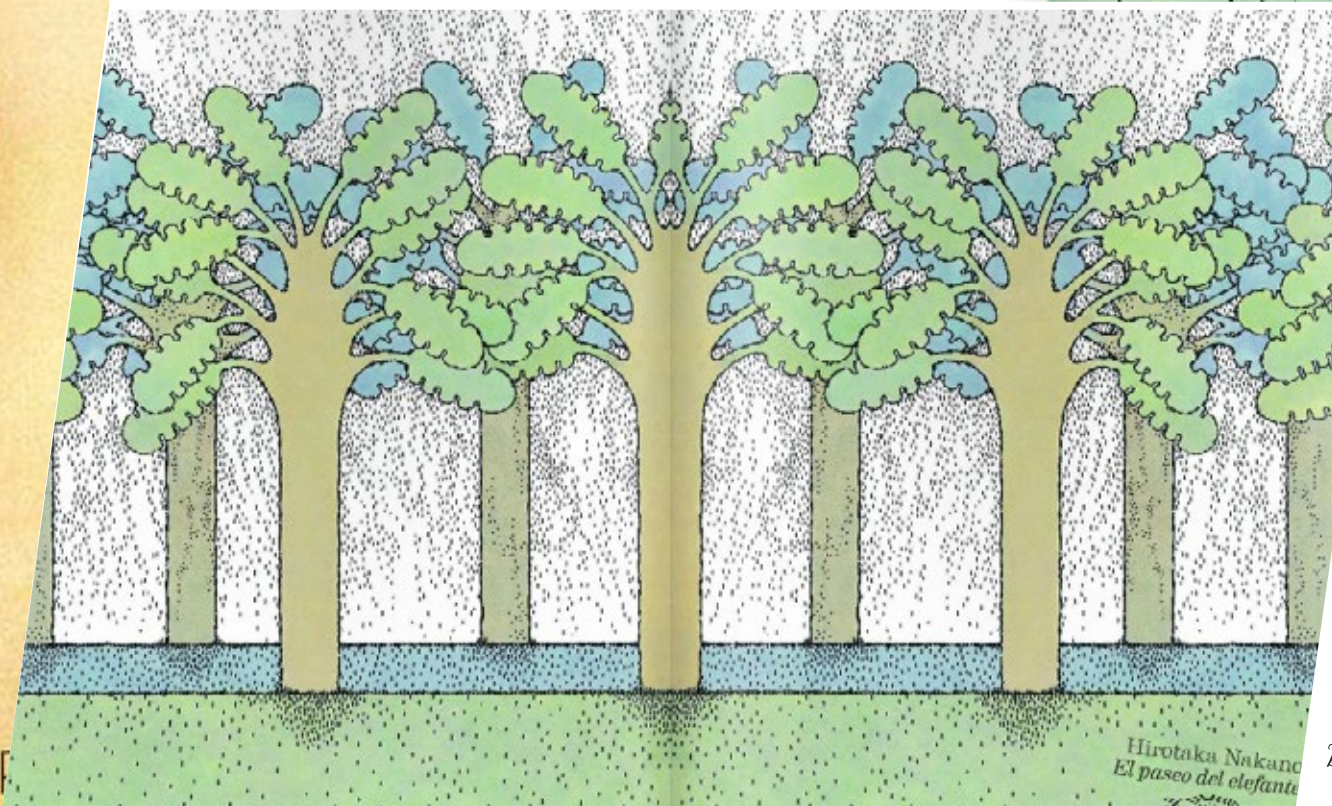
t



¡Qué día tan maravilloso!  
Elefante está feliz.



22



HirotaKa Nakano  
El paseo del elefante

23

## 1.3.3 La Ratolina al Circ

**Título original:** La Ratolina al Circ

**Escritor:** Nathalie Pons

**Ilustrador:** Anna Llenas

**Género Literario:** Narrativo

**Editorial:** Lynx

**Año:** 2010

**Idioma:** castellano y catalán

### Tecnología

**Impresión laser**

**Soporte impreso, libro**

**Encuadernación:** Tapa dura

**Páginas:** 56

**Dimensiones:** 14 cm x 21 cm

### Forma

**Tipografía:** Sans Serif

**Cromática:** Colores saturados

**Estética:** Asimetría

Los colores de este libro son muy llamativas, colores saturados y brillantes, en cada una de las páginas se encuentran ilustraciones muy simples y al vez atractivas, en cuanto al texto es totalmente legible, se distribuye con párrafos amplios en una plana y en la otra la ilustración.

### Función

**Tipografía:** Legible, clara

**Cromática:** Colores representativos y denotativos

**Estética:** Dinámico, simplicidad

En este libro se realizó específicamente para niños y niñas de 5 a 8 años de edad, la misma trata de una ratoncita que fue al circo y le encanto el espectáculo del domador y el león, un libro en donde el lector encontrará un diccionario donde aclara palabras que aparecen a lo largo de la historia.



# colina



—Adéu, lleó! M'ha agradat molt conèixer-te, i estic contenta d'haver intercanviat els papers amb tu, però cadascú és com és!

—Adéu, Ratolina, t'agraeixo molt el que has fet per mi. Ha sigut una experiència meravellosa—. I amb una mirada trista hi va afegir—: Sortir de la gàbia m'ha recordat la meva infantesa a la sabana, quan corria lliure amb la mare. Sempre hi he volgut tornar, però tenia por de no ser prou valent per viure en llibertat. Ara, gràcies a tu, sé que ho sóc, i que si cal em puc espavilar sol, i per tot això t'estaré sempre agraït.



El circ s'havia instal·lat al poble i al vespre farien la primera funció.

La Ratolina només volia que arribés l'hora de començar; havia quedat meravellada amb els pòsters penjats pels carrers i les places i volia veure els trapezistes, els pallassos, els malabaristes i, sobretot, les feres.

A l'hora esperada, s'apropà a la fila de nens i nenes i va saltar a la butxaca del primer que va poder. Un cop a dins del circ, va treure el nas amb cura mentre els seus ulls rodons observaven amb atenció l'espectacle que acabava de començar.



25

26

## 1.3.4 Conclusiones de Homólogos

Los libros infantiles contienen tipografía sans serif que permite una lectura correcta, totalmente legible, usando colores vivos, brillantes y saturados en la gráfica, ya sea para los personajes o los escenarios, predominando las ilustraciones, se utilizan materiales resistentes y manipulables como es el cartón de un gramaje grueso, considerando que el manejo del mismo lo harán niños y niñas, se maneja muy bien lo que es simplicidad, asimetría, armonía y ritmo, obteniendo un producto apto para pequeños.





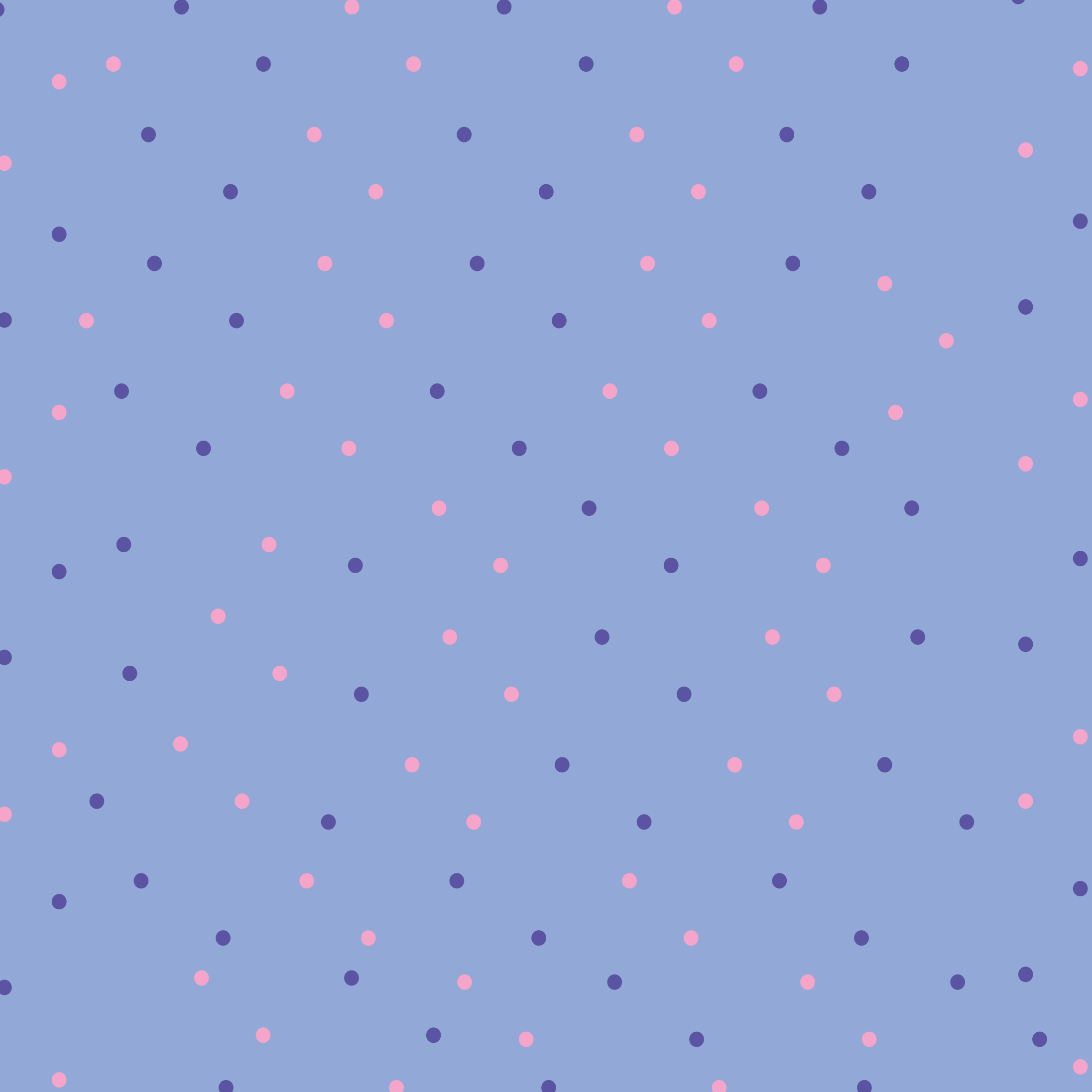
## 1.4 Conclusiones

Conclusión de diagnóstico y los resultados obtenidos de la Investigación.

Actualmente resulta difícil reforzar los valores a los niños y niñas y aún más complicado enseñarles, según los expertos en el tema entrevistados anteriormente, afirman la pérdida de los mismos, como docentes ellos solo refuerzan los valores que se deberían enseñar en los hogares, aun así es un trabajo arduo, ya que el material que disponen no les favorece a los pequeños, a causa de que los libros son muy serios para sus edad y existe una gran cantidad de texto, es por ello que se aburren en las clases, por lo que es necesario proponer un producto extracurricular para complementar de alguna forma lo aprendido en sus clases. Un libro que sea más divertido con mucha más gráfica, en donde los niños y niñas puedan interactuar con el mismo y crear un sentido de apropiación.

Para alcanzar un producto gráfico de una altura superior, se analizó homólogos para descubrir puntos fuertes que lograran conquistar a los pequeños leer aquellos libros, entre otros puntos esta la cromática, la ilustración y la tipografía, determinando que son de suma importancia para atraer la atención al niño o niña y al momento de leer sea totalmente legible para los usuarios, así también el papel que juegan todos los elementos de diseño en conjunto con la ilustración para desarrollar el libro que es el producto de la investigación.

Finalmente debo establecer que las entrevistas realizadas a expertos y docentes fueron enriquecedoras, ya que aclararon ciertas dudas, como por ejemplo cuales son los valores básicos para los niños y niñas, así también desde la perspectiva de estudiante, se comprobó lo que les molesta, cuales son las dificultades de aprendizaje, qué no les gusta o qué quieren cambiar para mejorar dicho aprendizaje.





# Capítulo 2

---

Planificación

## 2. Planificación

### 2.1 Target

“Es el público objetivo al que están dirigidos el sistema de productos editoriales”.

- 2.1.1 Target Directo
- 2.1.2 Target Indirecto
- 2.1.3 Persona Design

#### 2.1.1 Target Directo (Niños)

Geo- referencial: Azogues – Ecuador  
Zona: Urbana  
Género: Masculino y Femenino  
Edad: 7 a 9 años  
Clase social: Medio y Medio Alto







## Geográfico

Se realizará principalmente en la ciudad de Azogues, en la zona urbana, sin embargo al ser un producto editorial podrá llegar a muchas ciudades.

## Demográfico

Con ayuda de la investigación de campo se determinó que los niños de 6 años ya leen pero aun no comprenden el texto, es por ello que decidí trabajar con niños y niñas de 7 a 9 años.

## Psicográfico

Son sociables, curiosos, se sienten grandes y responsables, su capacidad de concentración aumenta día a día, es por ello que se dejan llevar por estímulos visuales. Su estilo de vida empieza con asistir con normalidad a su primaria y tiene actividades extracurriculares como cursos de pintura, canto, inglés, fútbol, ballet, entre otros.

## Conductuales

Niños y niñas que gustan leer libros, revistas y cuentos ilustrados generalmente en la noche antes de dormir.

## 2.1.2 Target Indirecto (Padres de familia)

Geo- referencial: Azogues – Ecuador

Zona: Urbana

Género: Masculino y Femenino

Clase social: Medio y Medio Alto





## Geográfico

Se realizará principalmente en la ciudad de Azogues, en la zona urbana, sin embargo al ser un producto editorial podrá llegar a muchas ciudades.

## Demográfico

Padres de familia profesionales con un ingreso mensual de aproximadamente \$1700, dejan a sus hij@s en la escuela en la mañana, almuerzan juntos, durante la noche revisan sus tareas y leen un cuento para dormir.

## Psicográfico

Son responsables, atentos, preocupados, cariñosos y sobretodo entregados a sus hijos e hijas.

## Conductuales

Padres que frecuentemente visitan librerías para conseguir útiles escolares para sus hij@s, suelen comprar libros, revistas, juguetes que les llamen la atención a primera vista para sus pequeños, los fines de semana se dedican a sus hijos, en su tiempo libre leen el periódico o libros de su interés, la familia suele ir al cine al menos una vez al mes a ver películas animadas.

## 2.13 *Persona Design*

Geo- referencial: Azogues – Ecuador  
Zona: Urbana  
Género: Masculino  
Edad: 7 años  
Clase social: Medio Alto





Mateo tiene 7 años, vive con sus padres en la ciudad de Azogues, es un niño muy sociable, curioso y activo, le fascina ser el centro de atención. Está cursando el tercer año de básica en la escuela "Cesar Cordero Moscoso" y al igual que sus compañeros sabe leer y escribir, no le gusta leer libros que no tienen dibujos, porque suele aburrirse, en su tiempo libre practica fútbol, mira televisión y lee libros ilustrados que son sus favoritos, todas las noches antes de dormir sus padres le leen un cuento, los fines de semana disfruta del campo con sus padres y amigos.

## 2.2 Partidos de diseño

Se ha visto necesario analizar por conjunto Forma y Función, ya que se encuentran interrelacionados y se explicará individualmente lo que es Tecnología.

- 2.2.1 Forma y Función
- 2.2.2 Tecnología

### 2.2.1 Forma y Función

#### Tipografía

Se utilizará una tipografía totalmente clara, amigable y legible, con una morfología sencilla, preferiblemente de la familia sans serif, su forma debe ser redonda para que permita a los niños y niñas leer sin ningún inconveniente y sin distracción alguna.

#### Ilustraciones

Las ilustraciones deben ser atractivas, que cautiven al niño y niña a primera vista y genere un deseo por tener el producto, según la teoría estudiada anteriormente el diseño de personajes no debe tener demasiados rasgos, debido al target que va dirigido.

#### Cromática

En cuanto a la cromática genera los estímulos visuales, se utilizarán colores saturados, planos, degradados y fantasiosos. El mismo juega un papel importante para el proyecto, ya que por medio de este vamos a atraer al niño o niña.





## Reticula

Se utilizará la retícula por columnas, en el caso de libros se usa 1 o 2 columnas.

## Formato

Debe adecuarse a la edad del lector, se mantendrá dentro de los formatos estándares, en este caso se tomará en cuenta el cuadrado, los libros con formatos no convencionales resultan demasiado costosos por el desperdicio de papel.

## Contenido

Se redactará con ayuda de un experto en el tema literario, el texto tendrá un concepto de cada valor, su argumentación será clara con un léxico sencillo, no tan profesional para que nos niños y niñas entiendan, de una extensión corta para no causar aburrimiento.

## 2.2.2 Tecnología

Uso de Adobe Illustrator para generar gráficos vectoriales, y Adobe Indesign para la maquetación, los prototipos serán impresos a laser, mientras que para la producción serán en offset, en cuanto a los acabados, se utilizará materiales resistentes, su portada será de tapa dura y sus hojas internas de un gramaje de 200 o 250, ya que será manipulado por niños y niñas.

## 2.3 Plan de Negocios

- 2.3.1 Producto
- 2.3.2 Precio
- 2.3.3 Plaza
- 2.3.4 Promoción

### Producto

Es un sistema de productos editoriales que tienen como finalidad promover y reforzar los valores en los niños y niñas, el mismo contendrá actividades para que los pequeños tengan interactividad con el producto además de ilustraciones que llamarán su atención.

### Precio

En el transcurso del proyecto se definirá según la calidad, pero será accesible al target elegido anteriormente.

### Plaza

Centros comerciales como Supermaxi, Fybeca, y principales librerías del país.

### Promoción

Se presentará mostradores para libros en los centros comerciales mencionados anteriormente y en las principales librerías del país con el fin de llamar la atención al público, promocionar los productos y sobre todo tener impacto positivo en el comportamiento de compra en los clientes.







33



34





# Capítulo 3

---

Diseño

## 3.1 Ideas Creativas

“El mejor método para poder lograr una buena idea es tener muchas ideas” (Linus Pauling).

- 3.1.1 Lluvia de Ideas
- 3.1.2 Tres Ideas
- 3.1.3 Idea Final





## 3.1.1 Lluvia de Ideas

### 1. 3D

Usa imágenes anaglíficas, lo que permite una participación activa con el usuario, para poder descubrir las imágenes es necesario el uso de unas gafas 3D, es decir que cada libro incluirá su respectivas gafas.

### 2. Imanes

Es interesante la utilización de láminas de imán para que los pequeños puedan interactuar con el libro, el mismo incluirá algunas piezas elaboradas en magneto, con el fin de que el usuario pueda organizarlas en los cuentos.

### 3. Solapas y Lengüetas

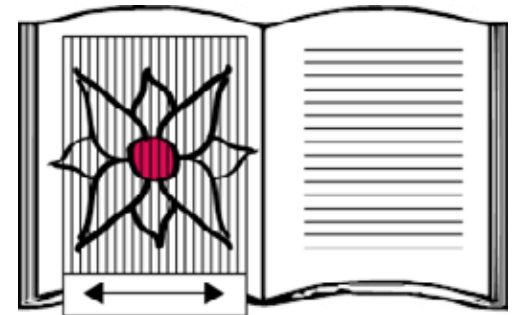
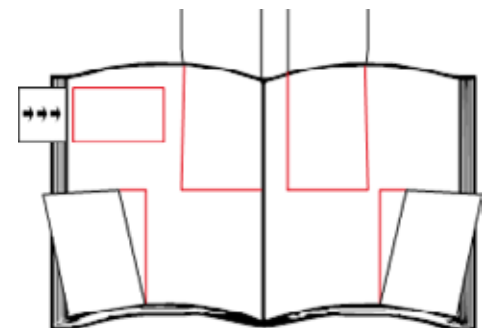
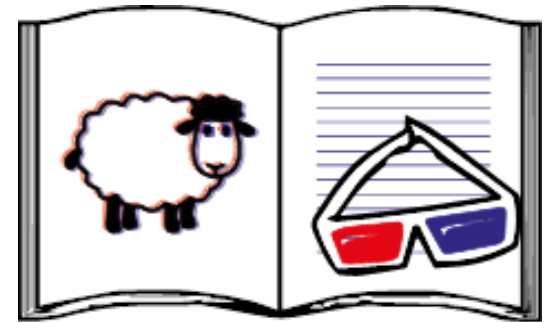
El usuario podrá descubrir mensajes e ilustraciones ocultas en las solapas, así mismo podrá accionar una lengüeta y crear movimientos de las ilustraciones, con el objeto de que el lector tenga una interacción totalmente activa.

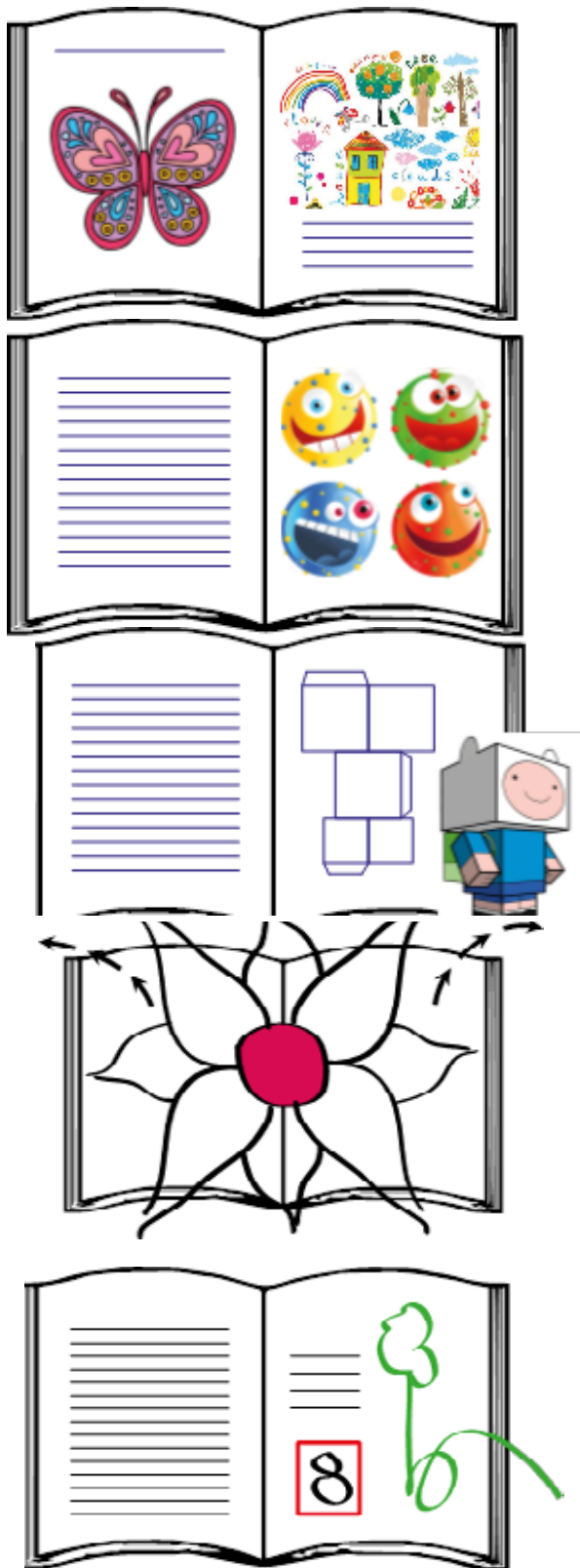
### 4. Barrera Parallax

Resulta ser divertida y amigable con el usuario, el mismo permite crear una pequeña animación, el resultado de esta técnica es muy llamativa, además los pequeños podrán interactuar con el mismo.

### 5. Realidad Aumentada

Es una herramienta interesante, ya que mezcla la realidad y a este le añade lo virtual a través de un dispositivo tecnológico ya sea directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, sería muy llamativa para los niños, pero analizando la idea, si uno de los problemas era la tecnología, estaríamos volviendo al mismo problema.





## 6. Ilustrado

Es una excelente herramienta para combinar las imágenes gráficas con el contenido literario, el mismo va permitir cautivar al lector a primera vista e invitarlo a tener momentos totalmente placenteros llenos de fantasía y entretenimiento. La mayoría de libros infantiles utilizan ilustraciones con el fin de tener una mayor comunicación con el usuario, además de que ayuda a estimular sus capacidades intelectuales y artísticas, así como a desarrollar su imaginación.

## 7. Pegatinas

El usuario tendrá la oportunidad de usar pegatinas de los personajes que se crearán, con el fin de crear nuevas historias y sobretodo interactuar con los mismos.

## 8. Paper Toys

Los niños y niñas podrán recortar y armar sus propios paper toys e interactuar con ellos, con el fin de coleccionarlos y su vez puedan crear nuevas historias y cuentos.

## 9. Pop Up

La técnica Pop Up resulta ser muy llamativa para los niños y niñas, consiste en que al abrir una de las páginas se despliegan figuras tridimensionales.

## 10. Pizarra

Es realmente atractivo para los pequeños, ya que entre las ilustraciones existirán actividades (con explicaciones de lo que tienen que hacer), dando libertad absoluta a que dibujen lo que más les gusta, con la posibilidad de repetir las veces que deseen, es decir, de borrar y volver a dibujar, esto permitirá un momentos de juego, aprendizaje y diversión.

## 3.1.2 Tres Ideas

### 2. Imanes

#### Ventajas

Fácil elaboración  
Resistente  
Interacción

#### Desventajas

Perder imanes  
Costo elevado



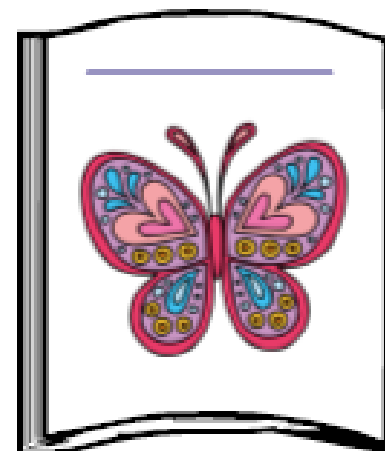
### 4. Ilustración

#### Ventajas

Entretenimiento  
Imaginación

#### Desventajas

Toma tiempo



### 9. Pizarra

#### Ventajas

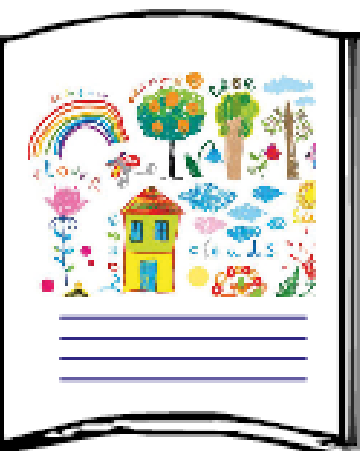
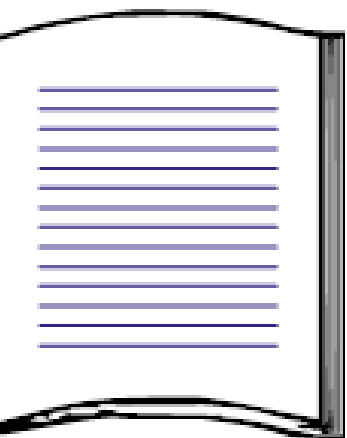
Fácil elaboración  
Original  
Funcional  
Interactivo

#### Desventajas

Costo elevado







## 3.1.3 Idea Final

La idea final es una fusión de la idea 4 que es ilustración y la idea 9 que es pizarra, los libros con estas características resultan ser muy atractivos para los niños y niñas por su relación entre texto e ilustración, se escogió crear un cuento, ya que según la investigación de campo y las observaciones con los niños, niñas y profesora, se concluyó que el material que se utiliza para inculcar los valores son demasiados aburridos, sin imagines y mucho texto.

De acuerdo con la problemática del proyecto, los factores que afectan son los medios de comunicación, tecnología, televisión, entre otros aspectos, este tipo de libros pueden ofrecer un espacio únicamente para la lectura de una manera participativa y sobretodo interactiva.

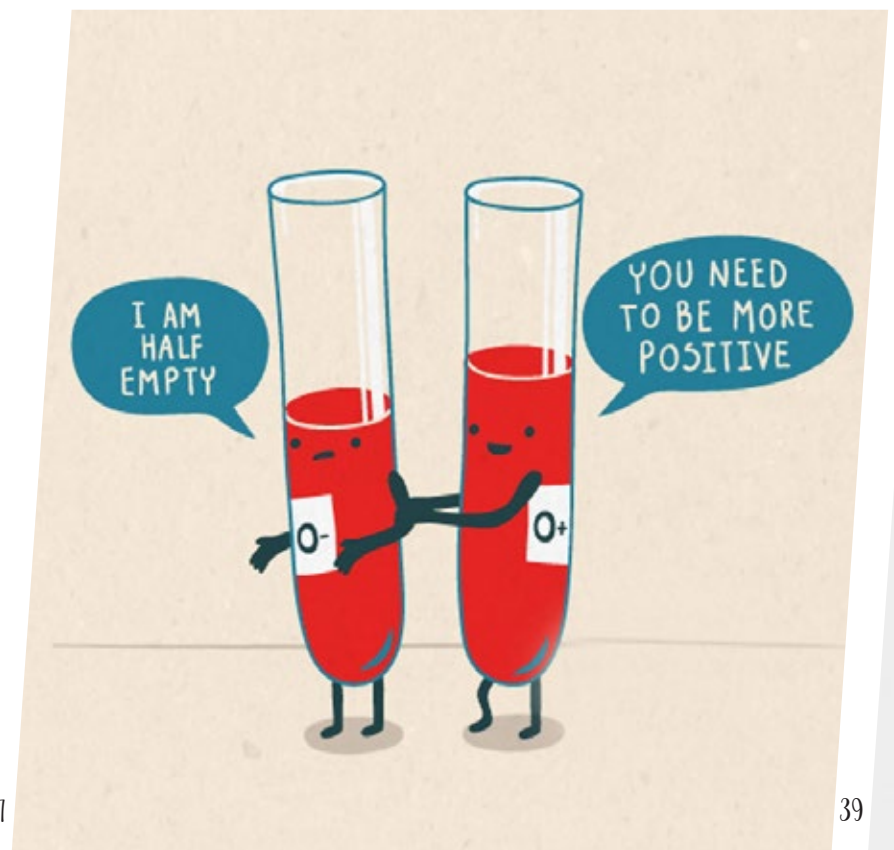
Las ilustraciones son un enganche, un medio para acercar a los niños y niñas al increíble mundo de la lectura y a la vez les ayudamos a despertar su imaginación y creatividad.

Los libros contendrán un material en donde el usuario pueda escribir y dibujar según las indicaciones que existan en el libro, de esta manera los niños y niñas interactúan.

De esta forma podría decir que el proyecto va por buen camino, ya que según la función de las dos ideas cumplen los objetivos y alcances planteados anteriormente.

## 3.2 Proceso Creativo

- 3.2.1 Inspiración
- 3.2.2 Constantes y Variables
- 3.2.3 Bocentación
- 3.2.4 Digitalización



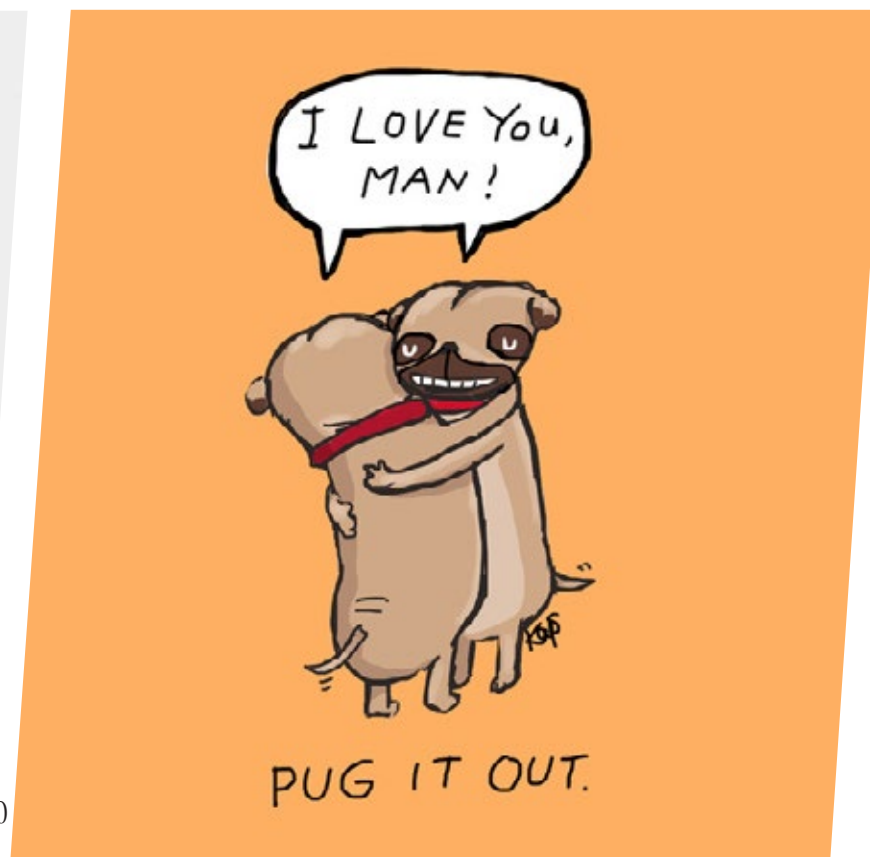


## 3.2.1 Inspiración

Toda la gráfica surge en mayor parte del contenido literario, el mismo que fue creado por un comunicador social, en cuanto a la gráfica fue inspirada por Andrés Colmenares es un ilustrador Venezolano, el cuál creo un proyecto titulado wawawiwa, son ilustraciones muy conocidas, ya que tienen situaciones absurdas en cuanto al dialogo y sobretodo en el estilo de los personajes que son antropomórficos, es por ello que decidí basarme en sus ilustraciones por la mezcla de lo fantasioso y el mundo surrealista de los niños y niñas.



40



## 3.2.2 Constantes y Variables

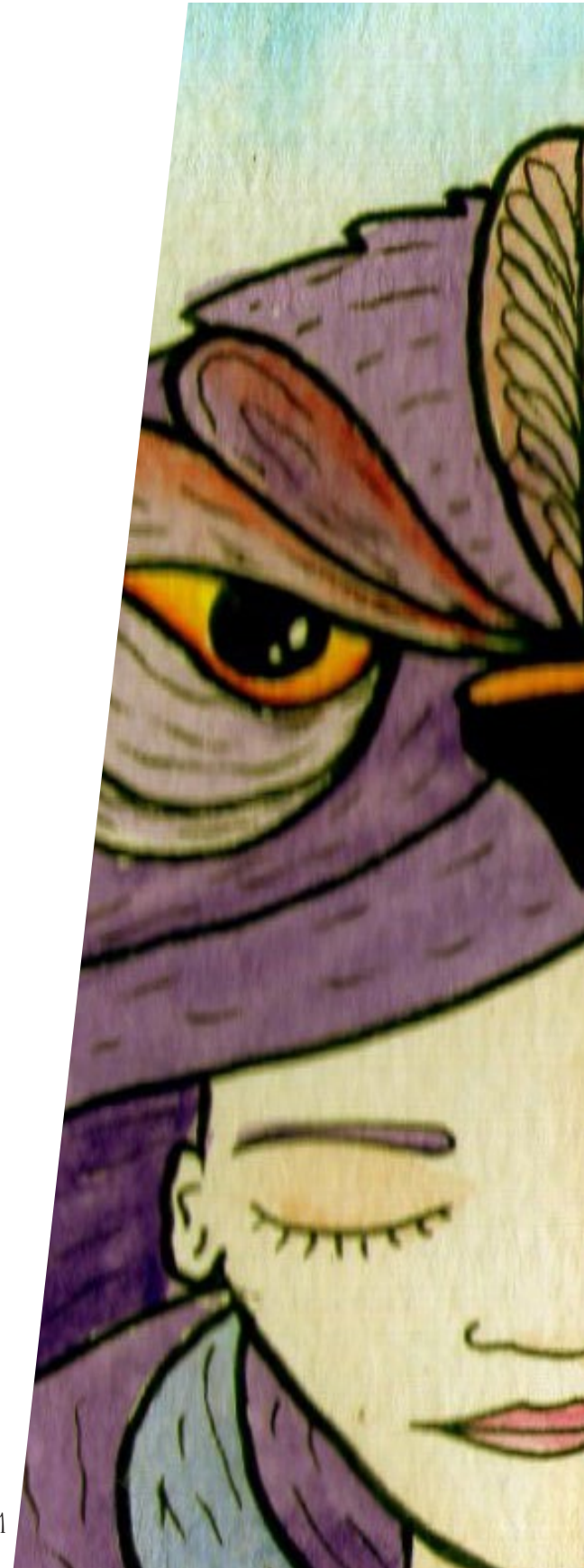
Para cumplir con los objetivos planteados anteriormente se tomó en consideración las constantes y variables del sistema gráfico para los tres libros.

### Constantes

Una de las constantes serán las portadas de los libros, los tres tendrán el mismo sistema, al igual que el contenido de los mismos (concepto, cuento, actividades). Se eligió una tipografía sans serif para el texto corrido, para los títulos se utilizó una tipografía con mucho más detalle para que tengas más movimiento y llamar la atención de los niños y niñas. Su estilo es wawawiwa, los colores utilizados son saturados y fantasiosos, la ilustración es vectorial, su retícula es modular.

### Variables

Cada libro tratará de un valor diferente, el guión de cada libro es totalmente diferente al igual que las páginas, los escenarios y personajes van a variar según el cuento.

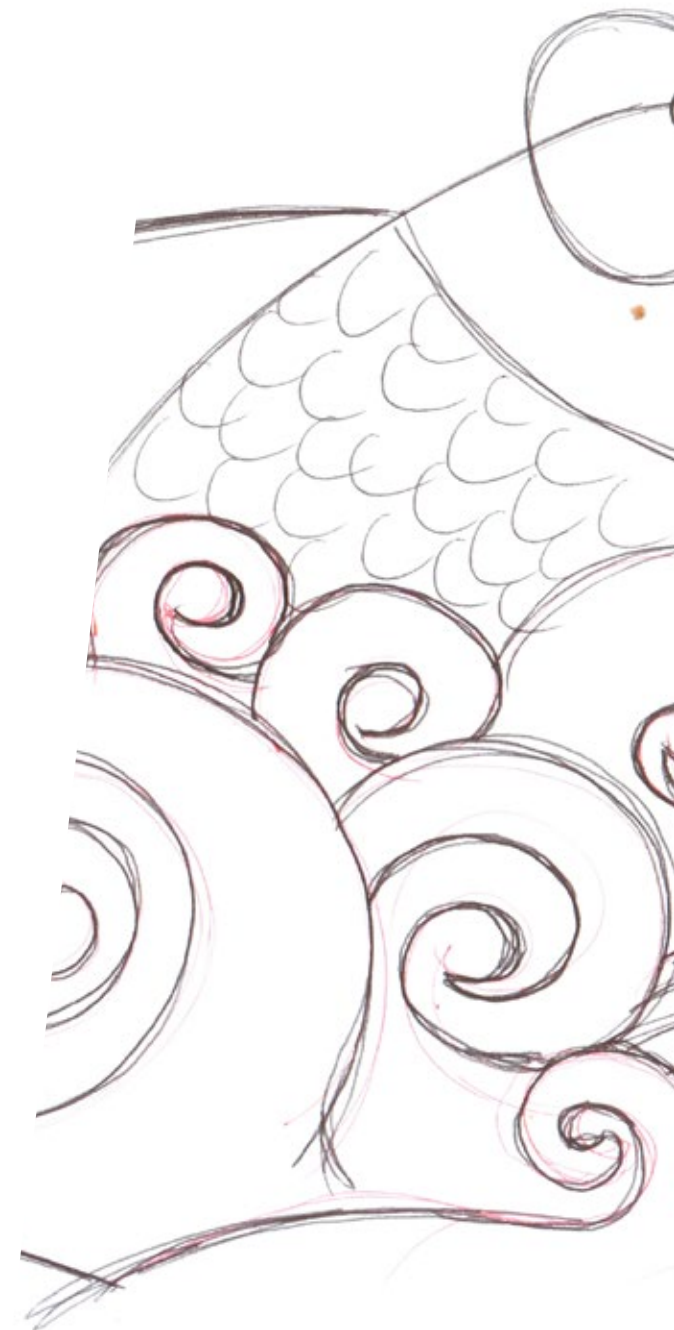


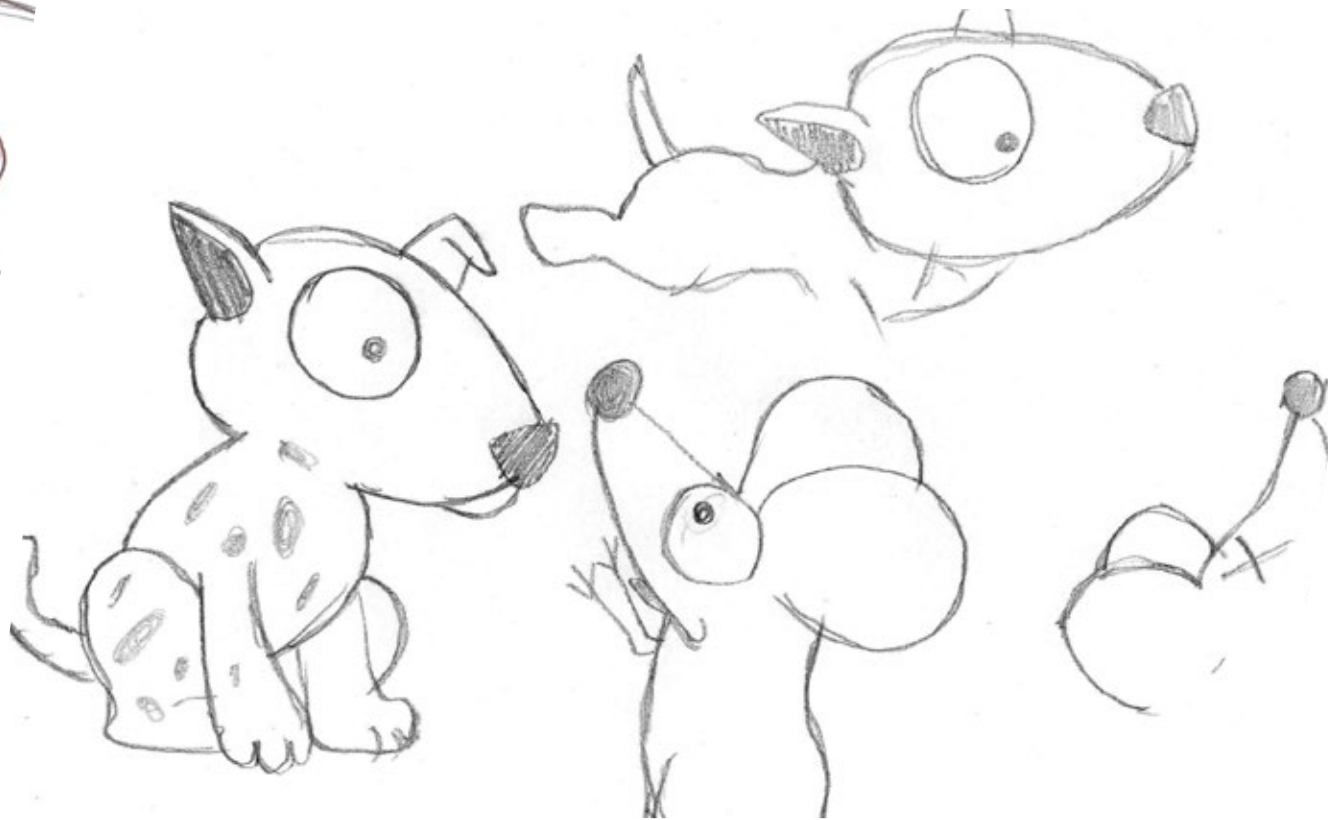
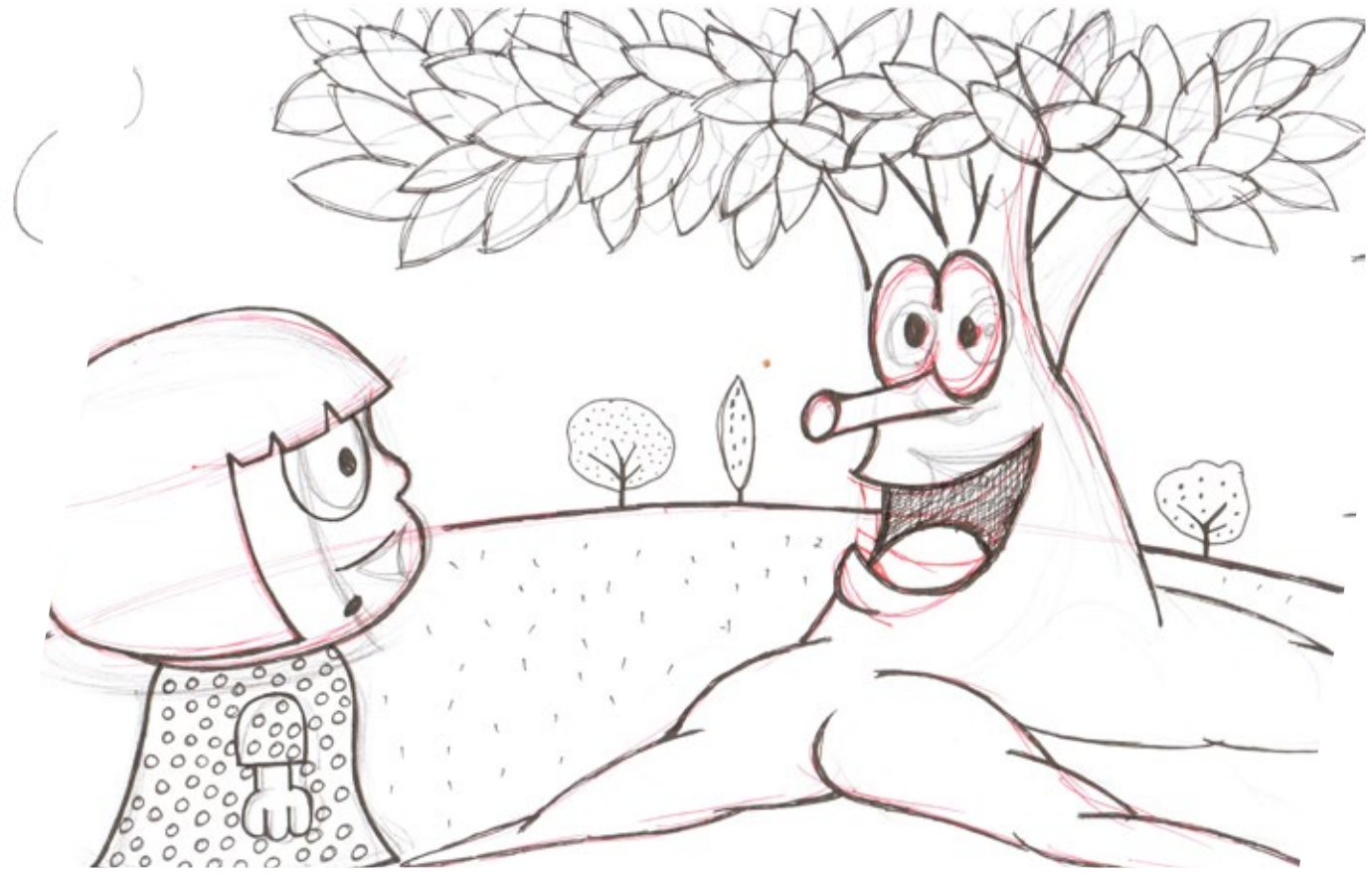
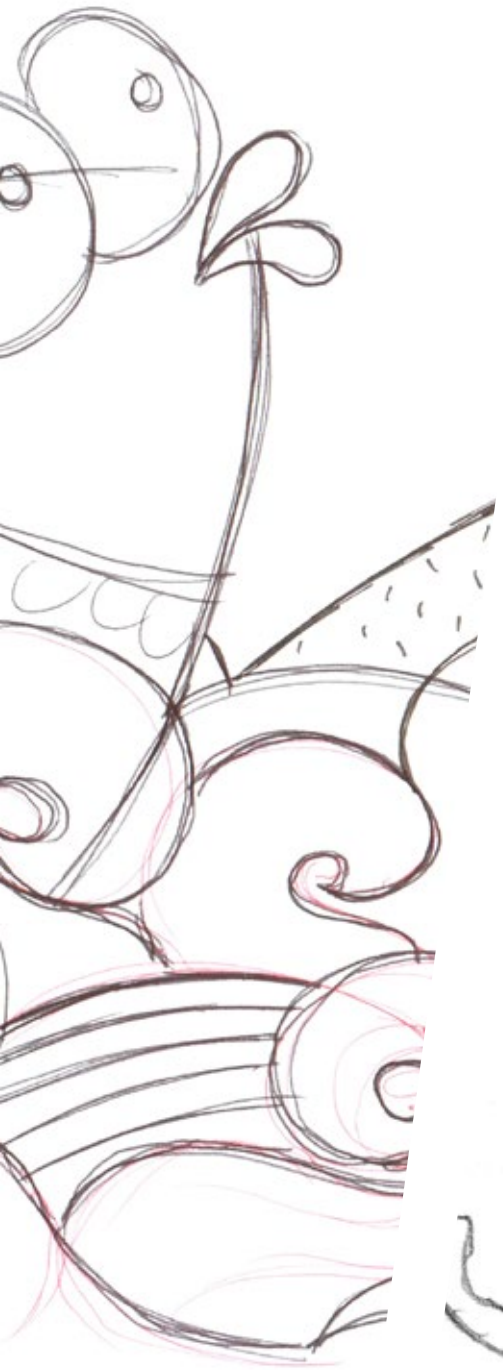


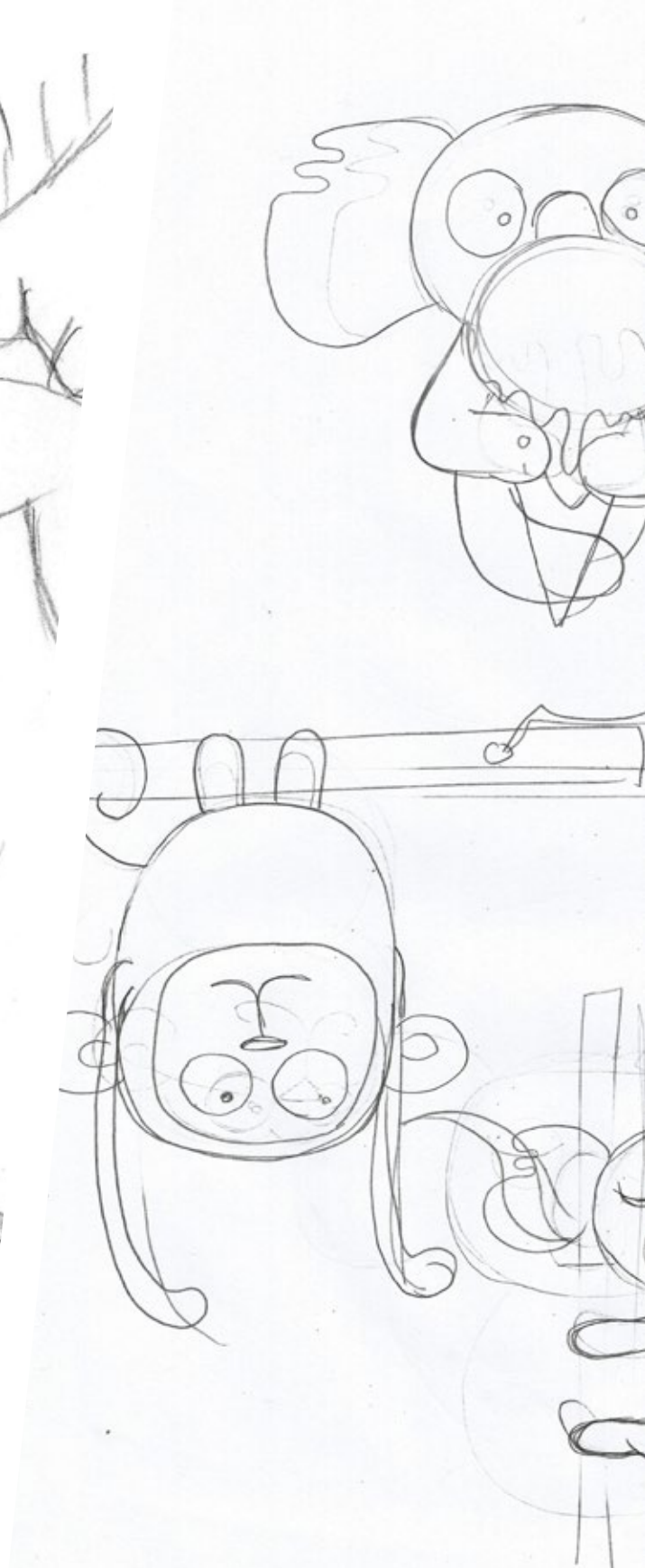
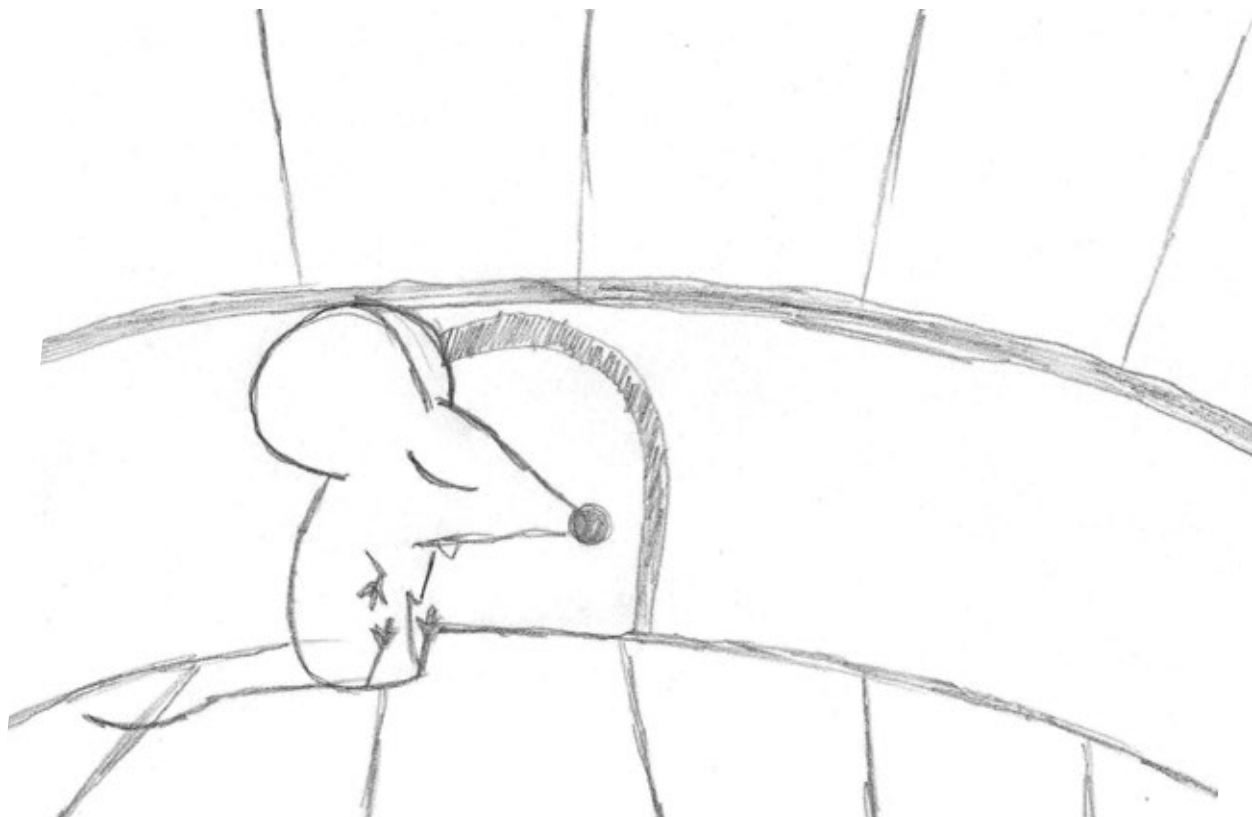
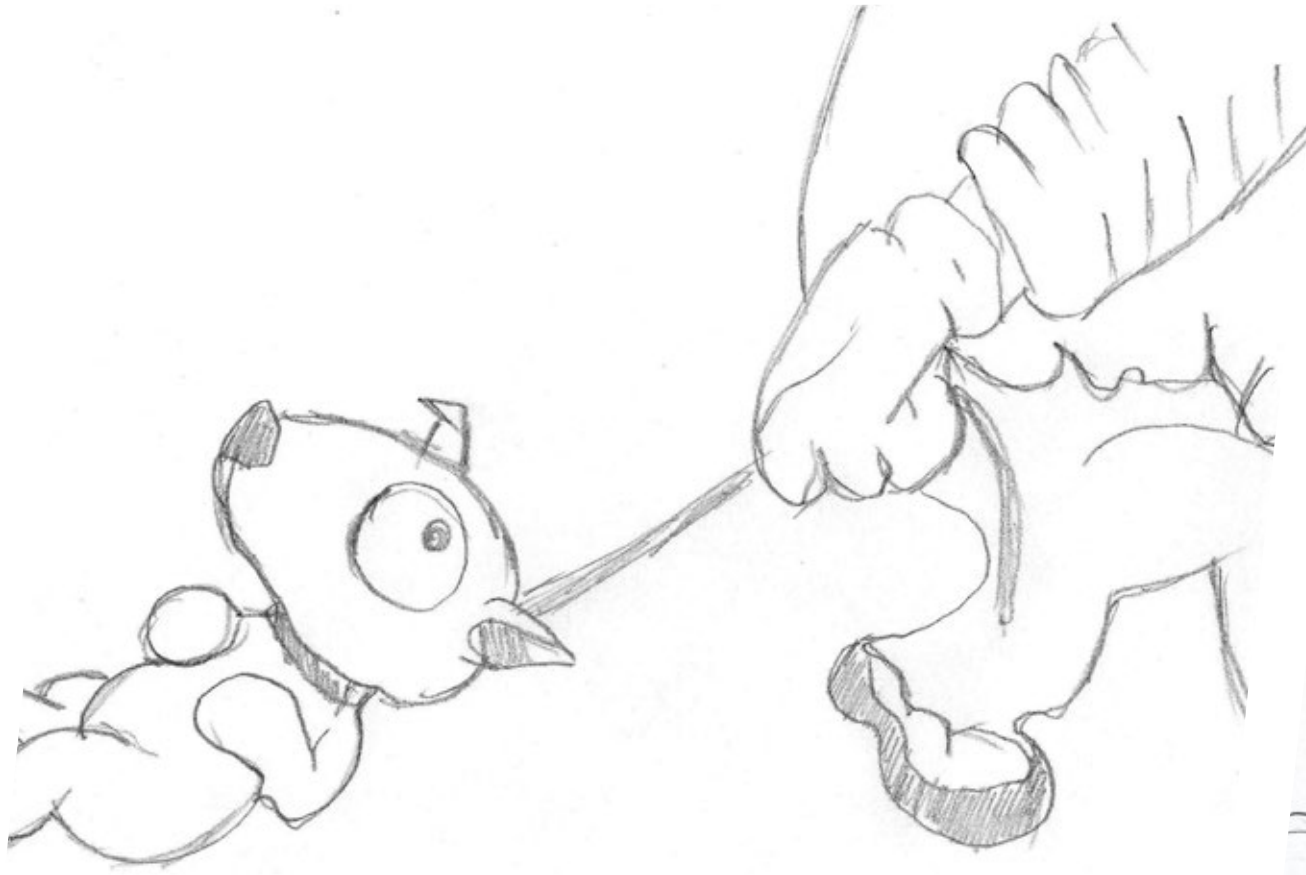
## 3.2.3 Bocetación

El proceso de bocetación se definió por diferentes estilos estéticos en base a la recopilación de información, pero sobre todo por el estilo mencionado anteriormente wawawiwa, para ello se requirió opiniones a maestros, niños y niñas, para asegurar que el proyecto vaya bien encaminado, tuvimos buena acogida, les agrado tanto a los maestros como a los niños y niñas.

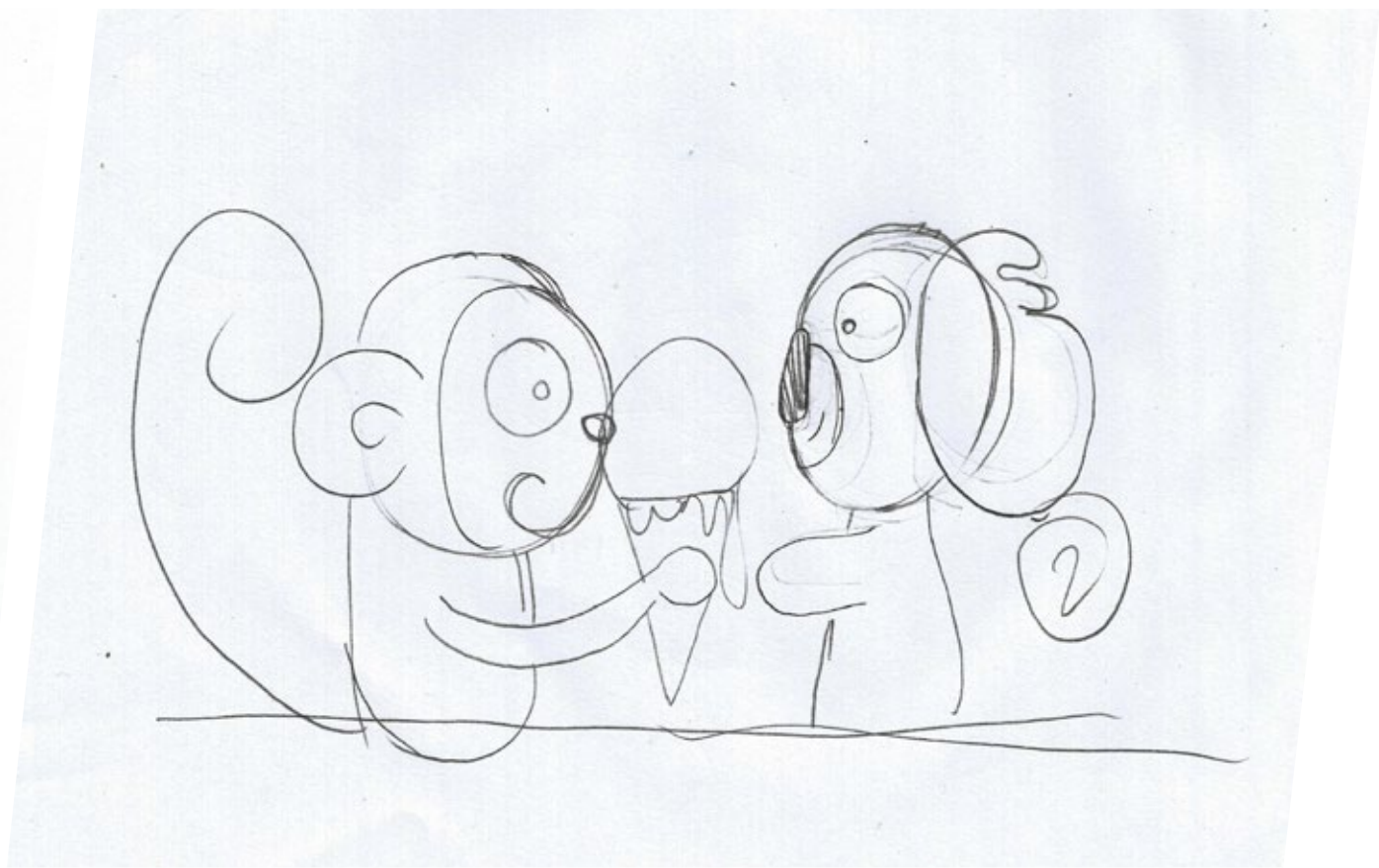
Durante este proceso se tomó en cuenta el contenido literario pues es una de las partes principales para la elaboración de los cuentos, el mismo debe tener una idea clara de lo que se desea transmitir, en este caso son los valores, los personajes principales de los cuentos deben ser totalmente reconocibles dentro de cada composición para que los niños y niñas puedan tener una excelente continuidad del cuento.



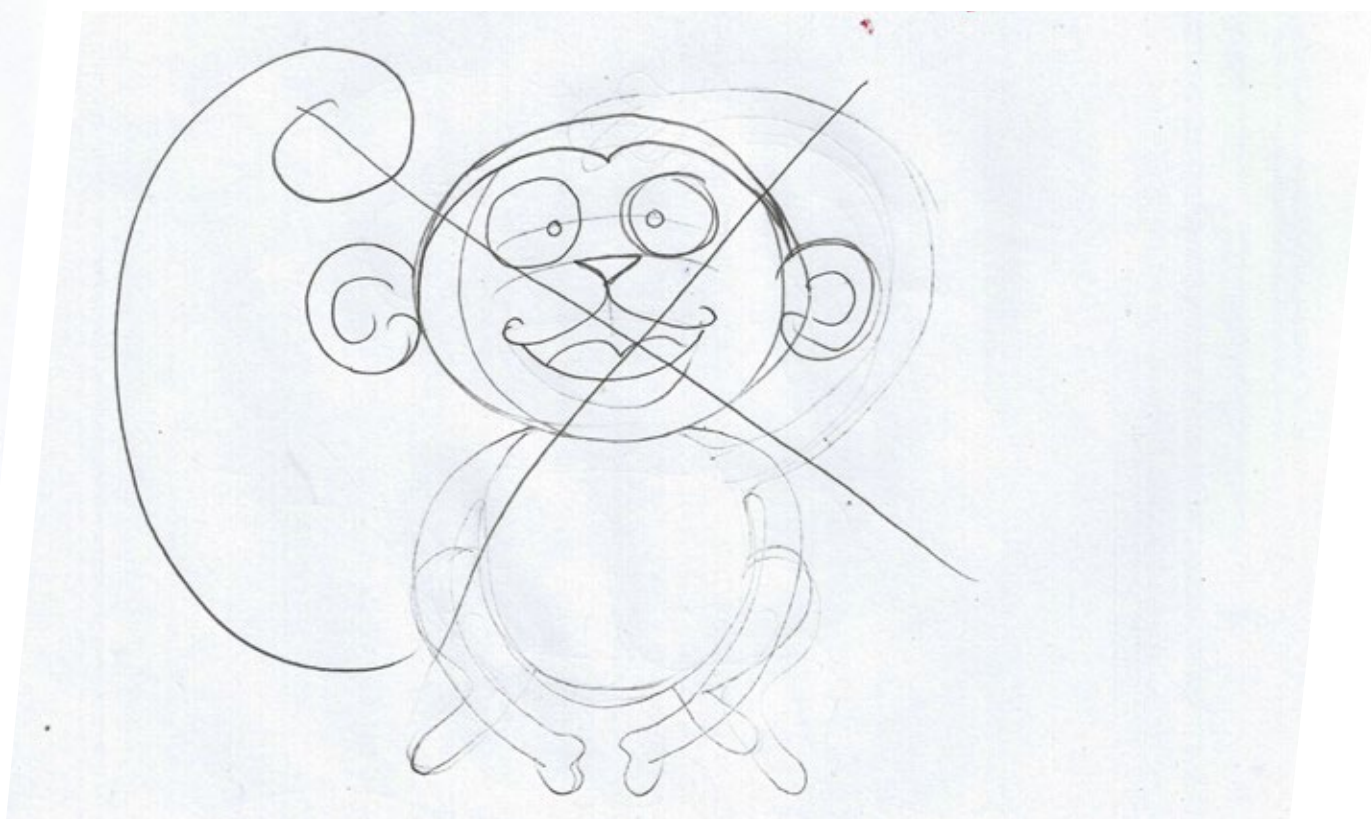








→ exena  
x loado  
a 101

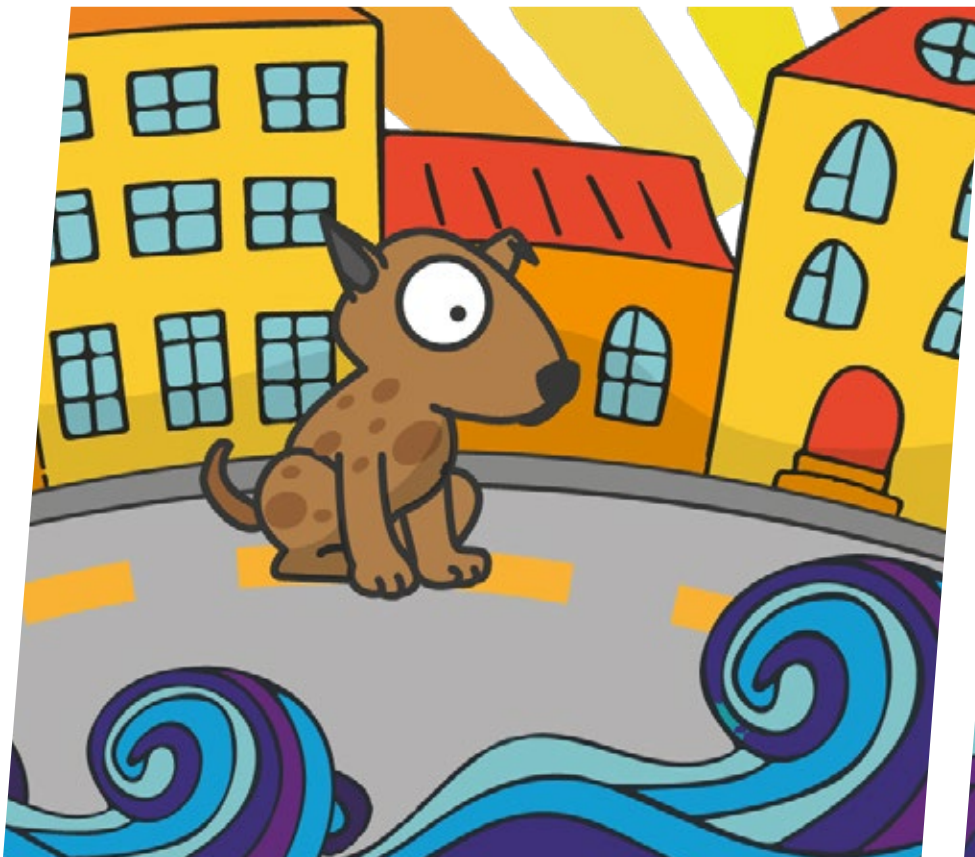
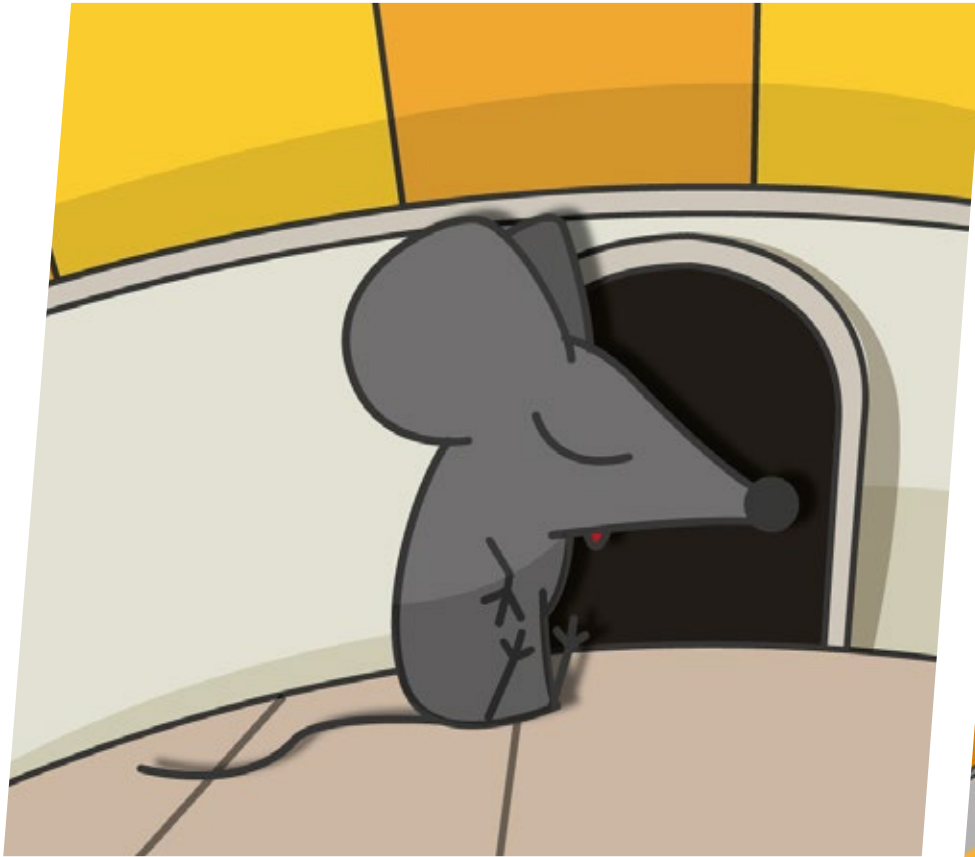


## 3.2.4 Digitalización

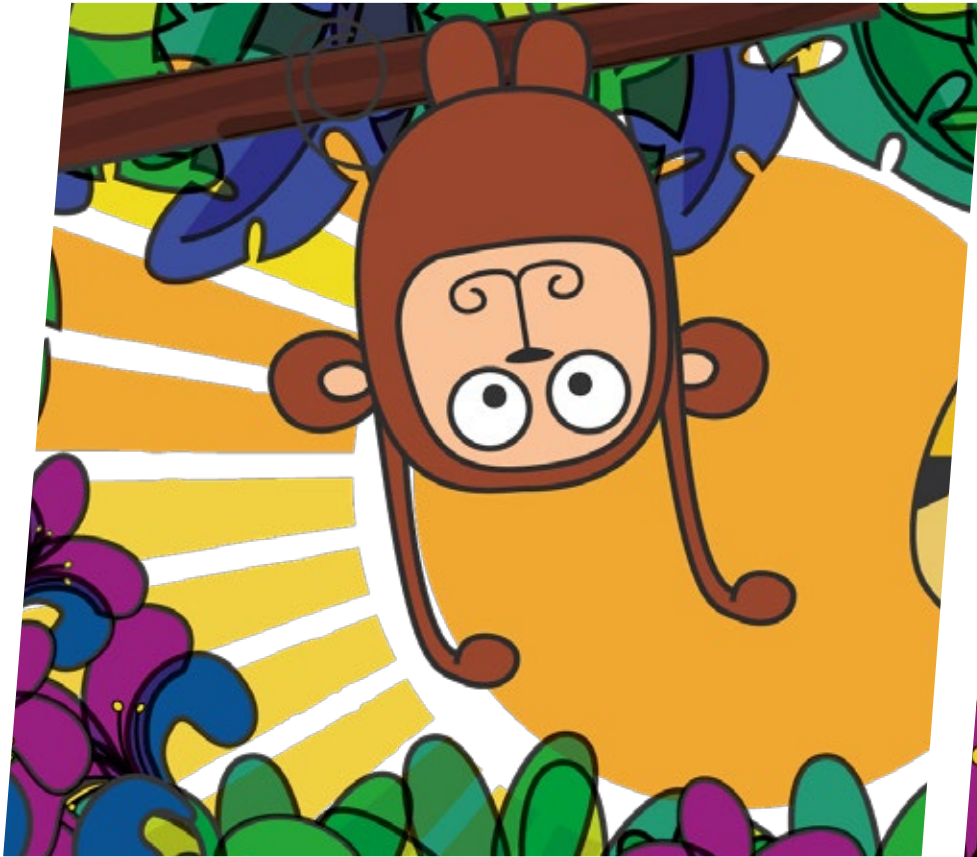
Para llegar a la digitalización se escanean todos los bocetos hechos a mano, con ayuda del programa Photoshop se mejora el contraste y brillo, seguido de esto, vamos a Adobe Illustrator en donde se rebuja cada uno y se mejora las imperfecciones de los mismos, sin perder el estilo de la gráfica.













## 3.3 Proceso de diseño

- 2.2.1 Contenido
- 2.2.2 Tipografía
- Cromática
- Retículas y Márgenes
- Formato
- Actividades

### Contenido

La función de mi proyecto está relacionada con el contenido, el cuento es de mi autoría, fue validado y editado por Eugenio Robles y Lourdes Ortega, se realizaron algunos cambios en base a vocabulario y redacción.

La historia de cada cuento tiene que ver directamente con el valor que se va a tratar, su contenido es simple y directo, posee palabras universales, puesto que es dirigido para niños y niñas, el texto es corto para no llegar a cansar al lector.

### Tipografía

Se utilizaron dos tipos de fuentes, Magnolia Sky que se utilizó para los títulos, es una tipografía con bastante movimiento y llega ser muy llamativa, para el texto corrido del cuento se utilizó Century Gothic, es una tipografía común, simple y totalmente legible, el tamaño del texto se encuentra dentro de los estándares, para niños es ideal utilizar entre 16 y 21 puntos.







*Magnolia Sky*  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Century Gothic  
A B C D E F G H I J K L M N Ñ 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 ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## *Cromática*

Se manejaron colores saturados, planos y fantasiosos, también se utilizó luces y sombras para que las ilustraciones no se vean demasiado simples, tengan volumen y profundidad a la vez.

## *Reticulas y Márgenes*

Se utilizó una sola retícula, ya que cada página lleva una columna, un medianil de 5mm, con el fin de facilitar la colocación del texto y el lector lo identifique a primera vista. Los márgenes son de 3,5 cm para el texto, tiene una opacidad de 60% para no perder completamente las ilustraciones.

## Formato

El formato del libro es cuadrado, se definió las medidas gracias a la investigación de campo y observaciones a los niños y niñas en una clases, me di cuenta que lo libros que ellos poseen son comunes, verticales y aburridos, decidí que el formato sea cuadrado de 21x21 cm, además de ser totalmente manejable.

## Actividades

Con ayuda de la maestra se concretó que las actividades sean las de costumbre, sopa de letras (existen sinónimos del valor que se trató), completa la imagen (mirando la imagen original), completa la imagen (con ayuda de números) y encuentra las diferencias, son juegos sencillos, tienen como finalidad reforzar el valor que se trató en el cuento, de esto modo creamos un momento divertido e interactivo con el usuario.

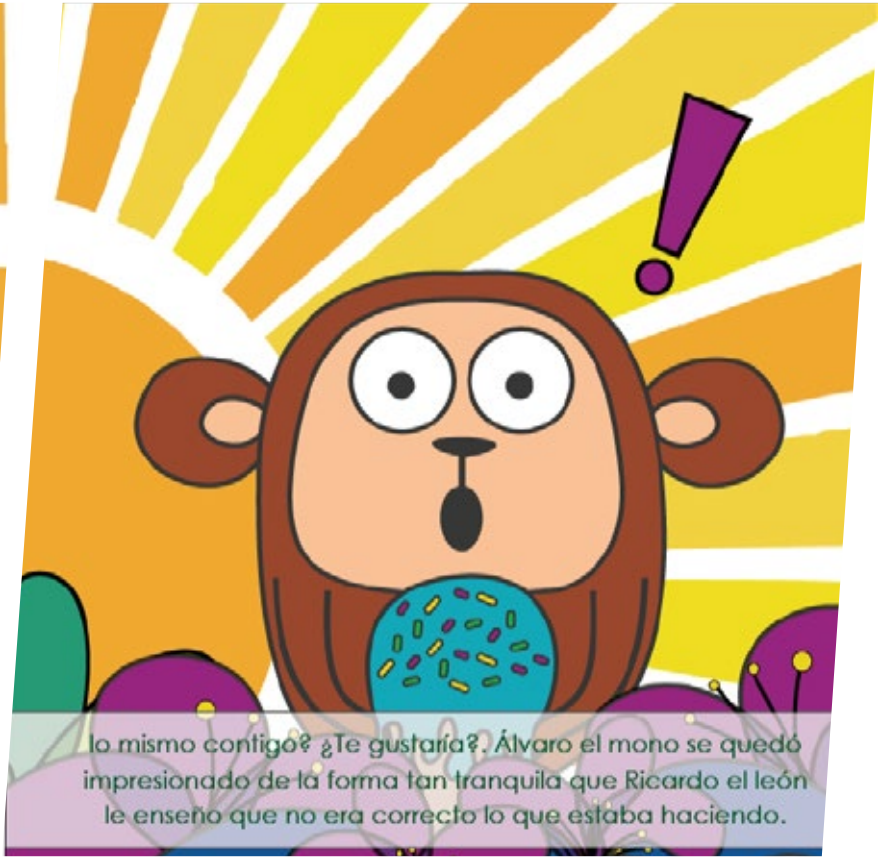




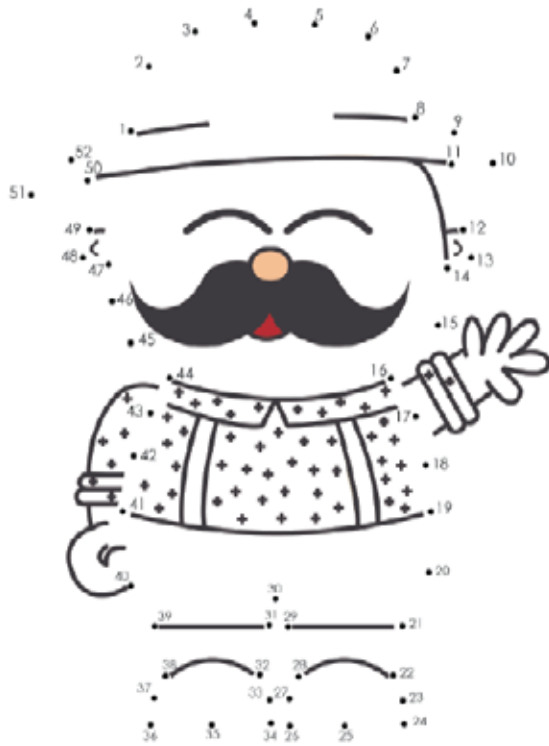
a mucha sed y



Julia empezó a caminar más rápido, porque quería llegar al río. De repente pasó por una laguna, cuando un pez que estaba nadando la saludó.



lo mismo contigo? ¿Te gustaría? Álvaro el mono se quedó impresionado de la forma tan tranquila que Ricardo el león le enseñó que no era correcto lo que estaba haciendo.



Álvaro está respelando  
ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS



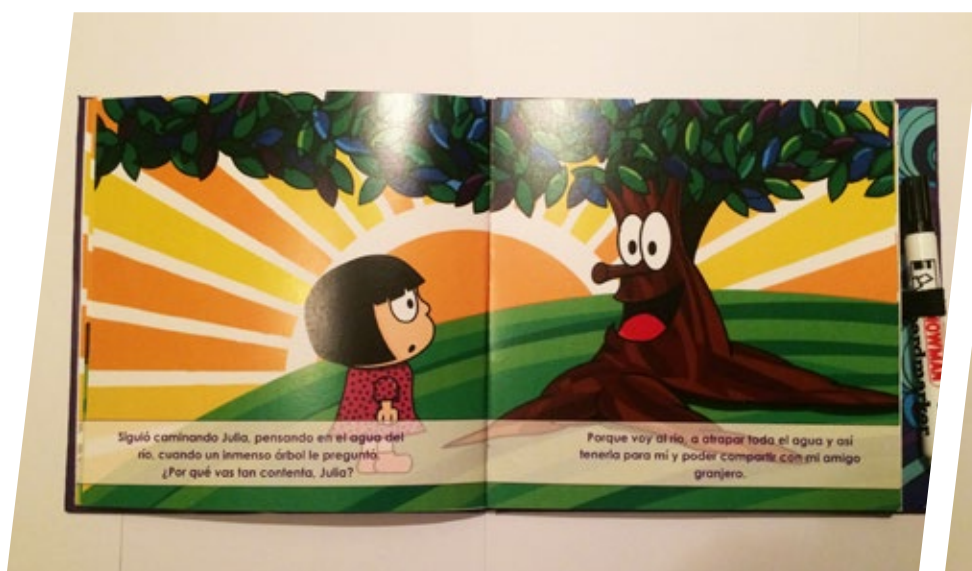
## 4. Producto Final

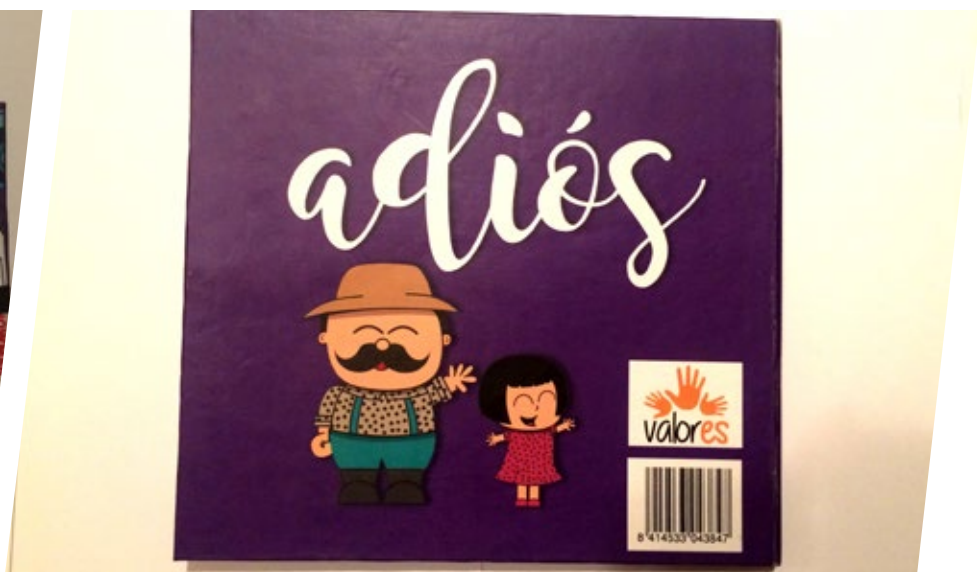
Los prototipos fueron impresos en láser sobre cartulina marfil de 200gr, las hojas de las actividades contienen un plastificado en mate, lo cual permite borrarlo con facilidad, la portada, contraportada y lomo están hechos con cartón y tienen un laminado en mate.

Se intentó crear un sistema totalmente resistente y manipulable para los usuarios.













# El Ratón Clemente y el Perro Arturo

El Ratón Clemente y el Perro Arturo  
Primera edición 2014  
Formato y diseño en Ecuador  
Editorial: Viatore

Texto: Carolina Ortega y Eugenia Robles  
Ilustraciones: Carolina Ortega  
Maquetación: Carolina Ortega

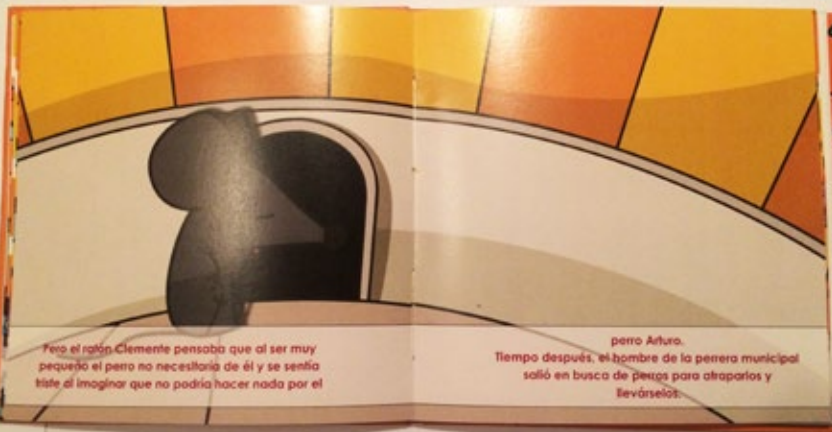
Este libro no puede ser fotocopiado  
o reproducido total o parcialmente  
por ningún medio o método sin la  
autorización del autor.

## Gratitud

Gratitud es aprender a dar gracias o agradecer por algún acto,  
este valor aporta bienestar y reconocimiento. Como todos los  
demás valores.

Por ejemplo:

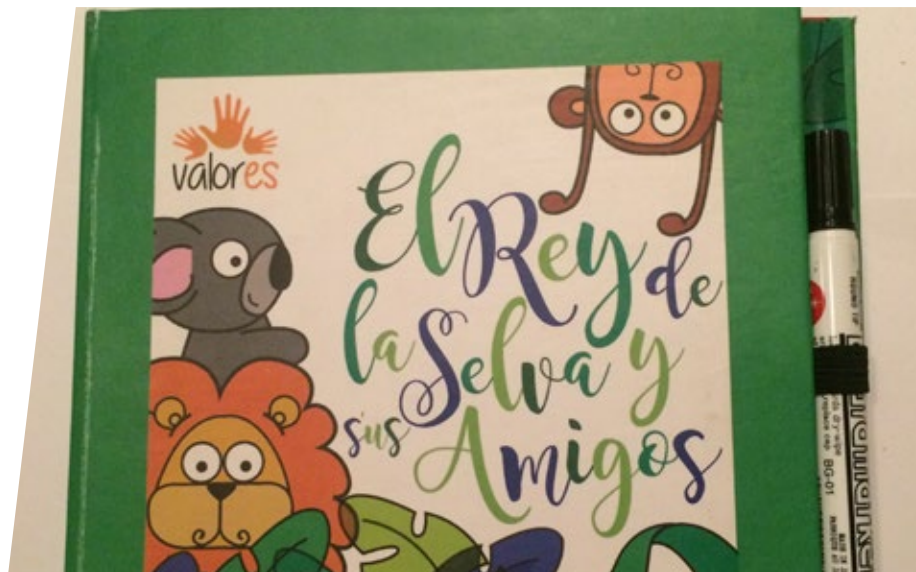
- "Gracias por traerme a la escuela."
- "Te agradezco que me ayudes en esta tarea."
- "Gracias por ayudarme a recoger la basura."
- "Gracias por acompañarme al parque."
- "Gracias por los dulces que me diste."

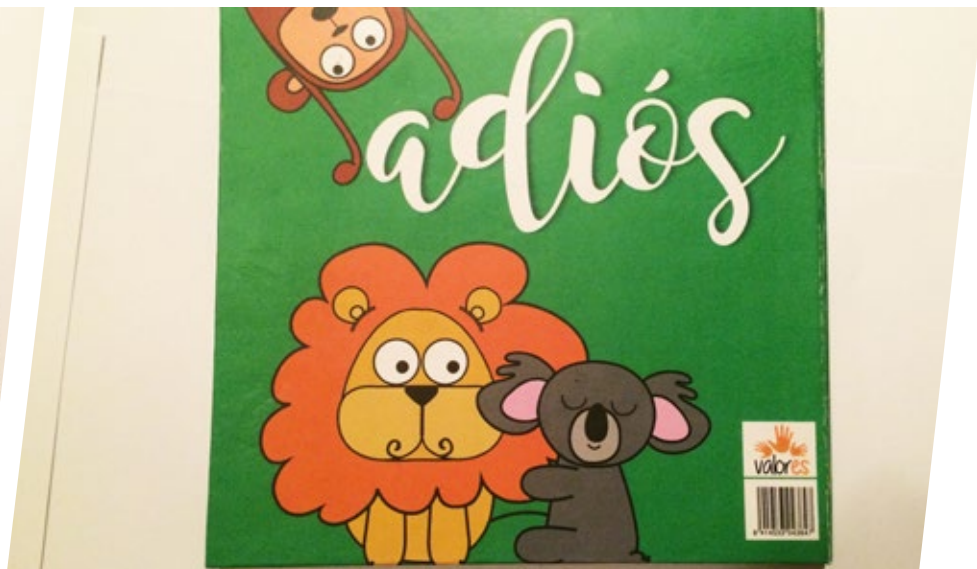
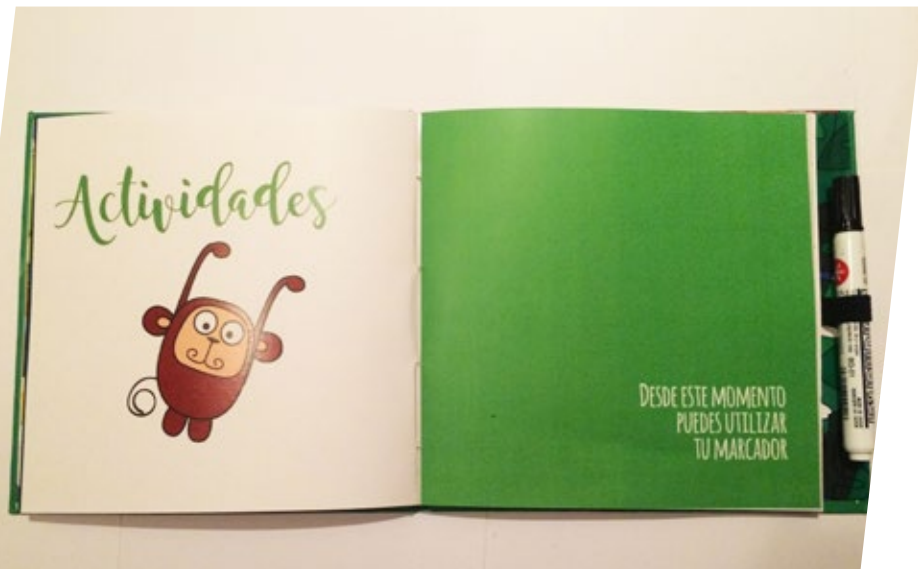


Ahora es momento de ser gratos,  
agradece a tus papitos por haberte  
regalado este maravilloso libro.

# adiós







# Validación

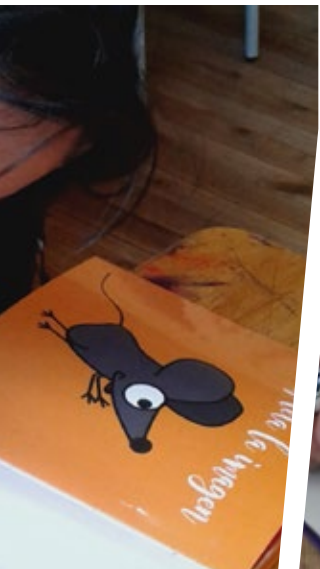
La validación se realizó en la ciudad de Azogues, específicamente en la escuela Emilio Abad, con la participación de niñas y niños entre 7 a 9 años de edad, se me ocurrió formar tres grupos, puesto que son tres libros, se pudo constatar que las llamativas ilustraciones y cromática de inmediato les llamó la atención, así mismo se les propuso leer el cuento y se comprendió que por la fluidez y la facilidad de lectura, el tamaño y el estilo de la tipografía estaba totalmente adecuada para el target.

En cuanto a las actividades fueron superadas sin ningún inconveniente, los comentarios por parte de los niños y niñas fueron positivos, les gustó mucho y preguntaron en donde los pueden adquirir y si existen más de otros valores.

Lo que más me llamo la atención es que al momento de leer el último mensaje que tiene cada libro fue automático hacer o decir lo que decía, por ejemplo en el valor compartir, el mensaje era que "Ahora es momento de compartir, presta tu libro a un amigo para que lo lea y aprenda a compartir." De inmediato lo prestaron al compañero del lado.

Por lo tanto, las ilustraciones, el guión y las actividades existentes en cada libro, pueden generar excelentes resultados para finalmente promover y reforzar los valores en los pequeños.





# Aplicaciones











# Conclusiones y Recomendaciones

El sistema de productos editoriales son un medio que permite llegar en forma amigable y divertida hacia los niños y niñas. A los pequeños les gustó mucho más un libro con ilustraciones que uno que demasiado texto y esto se debe a que les agrada aprender y divertirse a la vez, como se pudo observar en la validación.

Partiendo de la investigación, entrevistas y observación a los niños, se pudo generar una gráfica llamativa y colorida, a pesar que fue difícil al principio lograr un buen sistema e ilustraciones, pero con paciencia y disposición se consiguió un excelente sistema de productos editoriales que cumple muy bien los alcances planteados con anterioridad.

Como recomendación a todos los chicos que están por iniciar su proyecto de graduación, es que escojan un tema que realmente les apasione y sean muy buenos, porque durante el proceso van a necesitar de esos dos aspectos, tengan mucha paciencia y empeño que al final valdrá la pena.

Respecto a mi proyecto, se puede seguir generando muchos más libros y continuar con la colección, está puede ser muy extensa, puesto que existen algunos valores, así mismo las historial tendrán que ver con el valor a tratar y las ilustraciones seguirían siendo llamativas, entretenidas y sobre todo divertidas.





toda el agua y así tenerla para  
rolita.

valores

El Perro y el Gato



valores

El Rey de la Selva y sus Amigos



pa a su establo  
la niña respon

# Anexo

## Cuestionario de Preguntas

¿Desde su experiencia, qué edad considera que es idónea para enseñar los valores en los niños y niñas?

¿Desde la pedagogía, cuál es el producto comunicacional que mejor funciona para enseñar valores en los niños y niñas?

¿Desde su experiencia, cuál cree usted que es la mejor la manera de inculcar los valores en los niños y niñas?

¿Cómo hacer que los niños y niñas se interesen por aprender valores?

¿Desde la pedagogía, qué valores usted considera que se están perdiendo y necesitan ser promovidos y reforzados para los niños y niñas?

## Mostrador de libros



# BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, Gavin & Harris, Paul.** (2011). Fundamentos de Diseño. Barcelona. Parramón.
- Ambrose, Gavin & Harris, Paul.** (2007). Manual de producción: guía para diseñadores gráficos. Barcelona. Parramón.
- Bergstrom, Bo.** (2008). Tengo algo en el ojo. Barcelona, España.
- Bhaskaran, Lakshm.** (2006). Que es el diseño editorial?. Barcelona, España: Index Book S.L.
- Barzueeta, Winston.** (2012). Ilustración de personajes ilustres de la ciudad de Cuenca. Cuenca, Ecuador.
- Cámara, Sergi.** (2009). El dibujo humorístico. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Carreras, Llorenç .** (1995). Cómo educar en valores: Materiales, textos, recursos y técnicas. Madrid: illustrated, unabridged, reprint.
- Castillo, Abel.** (2012). Editorial Infantil. diciembre 13, 2015, de Prezzi Sitio web: <https://prezi.com/guikwnecthx/editorial-infantil/>
- Esteban, Estefanía.** (2011). Educar en valores. La amistad. diciembre 5, 2015, de Guía Infantil Sitio web: <http://www.guiainfantil.com/1213/educar-en-valores-la-amistad.html>
- Esteban, Estefanía.** (2014). Los valores más básicos en la educación de los niños. 5/12/2015, de Guía Infantil Sitio web: <http://www.guiainfantil.com/videos/videoblog/los-valores-mas-importantes-en-la-educacion-de-los-ninos/>
- García, Fernando.** (2004). El derecho a ser: diversidad, identidad y cambio : etnografía jurídica indígena y afro-ecuatoriana. Ediciones illustrated. Ecuador.
- Gastaldi, Italo.** (1994). Educar y Evangelizar en la Posmodernidad. Ediciones Adya\_Yala. Primera Edición.
- Haslam, Andrew.** (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona. Blume.
- Hernandez, Monica.** (2015). ¿En este momento ya no hay esos valores, se han perdido?. diciembre 5, 2015, de El Comercio Sitio web: <http://www.elcomercio.com/tendencias/entrevista-monica-hernandez-plan-familia.html>
- Jimenez, Juan Carlos.** (2008). El Valor de Los Valores En Las Organizaciones. Cograf Comunicaciones.
- Moreno, Gabriela.** (2015). Diseño Gráfico de un producto editorial ilustrado para reforzar el aprendizaje de la historia ecuatoriana en los niños que cursan la educación primaria. Cuenca, Ecuador
- Moya, Silvia.** (2015). ¿Se han perdido los valores? ¿Alguien los extravió?. diciembre 13, 2015, de Familias Ecuador Sitio web: [http://familiasecuador.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12:se-han-perdido-los-valores-alguien-los-extravio&catid=13&Itemid=113](http://familiasecuador.com/index.php?option=com_content&view=article&id=12:se-han-perdido-los-valores-alguien-los-extravio&catid=13&Itemid=113)
- Sánchez, Danilo.** (septiembre 6, 2008). Literatura Infantil. enero 1, 2016, de Oblog Sitio web: <http://espacioliterario.obolog.es/literatura-infantil-autor-danilo-sanchez-lihon-519654>
- Sanmiguel, David.** (2013). Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Sinaluisa, Jhonatan.** (19/03/2013). La Gracitud. diciembre 5, 2015, de Blogger Sitio web: <http://thegratosconelmundo.blogspot.com/2013/03/la-gracitud-como-valor-humano.html>
- Vélez, Oswaldo.** (18/04/2013). Valores en la Juventud. diciembre 13, 2015, de El Diario Sitio web: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/260204-valores-en-la-juventud/>
- Yarce, J.** (2009). El poder de los valores. Colombia: Universidad de La Sabana. Retrieved from <http://www.ebrary.com>
- Zanón, Andrés David.** (2007). Introducción Al Diseño Editorial. España: Editorial Visión Libros.

