



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para Promover la Lectura y el cuidado Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela “Cambridge Integral” en un período del año 2018.

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Francisco Xavier Giacometti Domínguez

Director: Lic. Gabriela Hurtado.

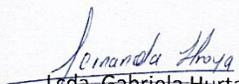
Quito, 2018



ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 23 de Noviembre de 2018

El equipo asesor del trabajo de Titulación de las Sr. (Srta.) **GIACOMETTI DOMINGUEZ FRANCISCO XAVIER**, de la carrera de Diseño Gráfico, cuyo tema de investigación fue: **CREACION DE UNA COLECCIÓN DE LIBROS ILUSTRADOS SOBRE EL CUIDADO DE ANIMALES DE COMPAÑÍA CLASIFICADOS EN PERROS GATOS Y PEQUEÑOS ANIMALES PARA PROMOVER LA LECTURA Y EL CUIDADO ANIMAL EN LOS NIÑOS DE SEGUNDO DE BÁSICA DE LA ESCUELA CAMBRIGE INTEGRAL EN UN PERIODO DEL AÑO 2018**, una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

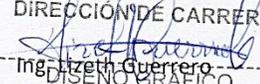

Lcda. Gabriela Hurtado
Tutor – Revisor del Proyecto


Arq. Iván Cruz
Lector del Proyecto


INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade
Delegado Unidad de Titulación




INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA

Ing. Lizeth Guerrero
Directora de Carrera

CAMPUS 1 - MATRIZ	CAMPUS 2 - LOGROÑO	CAMPUS 3 - BRACAMOROS	CAMPUS 4 - BRASIL	CAMPUS 5 - YACUAMBI I	CAMPUS 6 - YACUAMBI II
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño Teléf.: 2255460 / 2269900 instituto@cordillera.edu.ec www.cordillera.edu.ec Quito - Ecuador	Calle Logroño Oe 2-84 y Av. de la Prensa (esq.) Edif. Cordillera Teléf.: 2430443 / Fax: 2433649	Bracamoros N15-163 y Yacuambi (esq.) Teléf.: 2262041	Av. Brasil N46-45 y Zamora Teléf.: 2246036	Yacuambi Oe2-36 y Bracamoros. Teléf.: 2249994	Yacuambi Oe1-122 y Bracamoros. Teléf.: 2249994

DECLARATORIA

Yo, Francisco Xavier Giacometti Domínguez, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Francisco Xavier Giacometti Domínguez

C.C.: 1718088626

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Francisco Xavier Giacometti Domínguez portador de la cédula de ciudadanía signada con el N° 1718088626 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para Promover la Lectura y el cuidado Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela “Cambridge Integral” en un período del año 2018, con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA



NOMBRE

Francisco Giacometti

CÉDULA

1718088626

Quito, 26 de octubre de 2018.

DEDICATORIA

A mi madre por haberme dado la vida, los estudios, los valores que me hacen como persona, como hijo y como hermano y todo lo que he necesitado para poder llegar a cumplir una de las metas que me he propuesto en la vida, con su apoyo incondicional en todas las maneras posibles.

A mi hermana por verme como su ejemplo a seguir, como la persona que marca el inicio del camino en su vida, por apoyarme siempre en cada decisión que he tomado y por formar parte de mi familia demostrándome que la unión hace la fuerza.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco primeramente a mi madre por todo el esfuerzo que ha hecho para ayudarme a culminar mi carrera de manera exitosa, a mi familia más cercana por el apoyo emocional que me han dado constantemente durante todo el tiempo de estudios, ayudando a mi formación personal, a mis maestros del Instituto que han sido la fuente de conocimiento idónea para poder llevar a cabo distintos proyectos realizados de la mejor manera y agradezco también a mis compañeros y amigos que han hecho más amenos estos tres años de estudios superiores.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA	ii
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE IMÁGENES	x
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPÍTULO I	1
1. Antecedentes	1
1.02. Justificación	2
1.01. Definición del Problema Central (Matriz T)	4
CAPITULO II	5
2. Análisis de involucrados	5
2.01. Mapeo de los involucrados	5

2.02. Matriz de Análisis de Involucración.....	6
CAPITULO III.....	7
3. Problemas y Objetivos	7
3.01. Árbol de Problemas	7
3.01. Árbol de Objetivos	8
CAPITULO IV	9
4. Análisis de Alternativas	9
4.01. Matriz de análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.....	9
4.01.01. Tamaño del Proyecto.....	10
4.01.02. Localización del Proyecto	11
4.01.03. Análisis Ambiental	12
4.02. Matriz de análisis de Impacto de los Objetivos.....	13
4.03. Diagrama de Estrategias	14
4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	15
CAPITULO V.....	36
5. La Propuesta.....	36
5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta.....	36
5.01.01. Marco Teórico	38
5.02. Descripción de la herramienta	53
5.03. Formulación del Proceso de Aplicación.....	66

5.04. Desarrollo	69
5.05. Marketing y Distribución	97
CAPÍTULO VI	103
6. Aspectos Administrativos	103
6.01. Recursos	103
6.02. Presupuestos	104
6.03. Cronograma	107
CAPÍTULO VII	109
7. Conclusiones y Recomendaciones	109
7.01. Conclusiones.....	109
7.02. Recomendaciones.....	110
Referencias.....	111
Anexos	114

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de involucrados de la escuela Cambridge Integral.....	5
Figura 2: Árbol de problemas.....	7
Figura 3 Árbol de objetivos	8
Figura 4 Análisis de Alternativas.....	9
Figura 5: Diagrama de estrategias.	14

Figura 6 : Pregunta uno.....	56
Figura 7: Pregunta dos	57
Figura 8: Pregunta tres.....	58
Figura 9: Pregunta cuatro.....	59
Figura 10: Pregunta cinco.....	60
Figura 11: Pregunta seis.....	61
Figura 12: Pregunta siete	62
Figura 13: Pregunta ocho.....	63
Figura 14: Pregunta nueve.....	64
Figura 15: Pregunta diez.....	65
Figura 16: Mapa de Contenido	69
Figura 17: Contraportada Gus.....	91
Figura 18: Punto de equilibrio.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz T.....	4
Tabla 2 Análisis de involucración de la escuela Cambridge.....	6
Tabla 3: Impacto de los objetivos de “Cuentos Ilustrados”.....	13
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores.....	15
Tabla 5: Selección de Indicadores.....	19
Tabla 6: Medios de Verificación.....	24
Tabla 7: Pregunta 1.....	56

Tabla 8: Pregunta 2.....	57
Tabla 9: Pregunta 3.....	58
Tabla 10: Pregunta 4.....	59
Tabla 11: Pregunta 5.....	60
Tabla 12: Pregunta 6.....	61
Tabla 13: Pregunta 7.....	62
Tabla 14: Pregunta 8.....	63
Tabla 15: Pregunta 9.....	64
Tabla 16: Pregunta 10.....	65
Tabla 17: Estilos.....	74
Tabla 18: Recursos.....	103
Tabla 19: Gastos Operativos.....	104
Tabla 20: Costos Producto.....	105
Tabla 21: Cronograma.....	107

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Mapa de la escuela Cambridge Integral.....	11
Imagen 2: Modelo de la encuesta.....	55
Imagen 3: Personajes.....	70
Imagen 4: Páginas master o retículas.....	75
Imagen 5: Imagen corporativa.....	75
Imagen 6: Imagen corporativa full color.....	76
Imagen 7: Imagen corporativa Escala de grises.....	77
Imagen 8: Imagen corporativa Positivo.....	77

Imagen 9: Imagen corporativa Negativo.	77
Imagen 10: Imagen corporativa modos de color.	78
Imagen 11: Imagen corporativa Disposiciones correctas.	78
Imagen 12: Imagen corporativa Disposiciones incorrectas.	79
Imagen 13: Imagen corporativa fondos correctos.....	80
Imagen 14: Imagen corporativa fondos incorrectos.	80
Imagen 15: Portada Matilda.....	81
Imagen 16: Contraportada Matilda.	81
Imagen 17: Maquetación primera parte.....	82
Imagen 18: Maquetación segunda parte.	82
Imagen 19: Maquetación tercera parte.....	83
Imagen 20: Maquetación cuarta parte.....	83
Imagen 21: Maquetación quinta parte.	84
Imagen 22: Maquetación sexta parte.	84
Imagen 23: Maquetación séptima parte.....	85
Imagen 24: Maquetación octava parte.....	85
Imagen 25: Portada Teo.....	86
Imagen 26: Contraportada Teo.	86
Imagen 27: Maquetación primera parte.....	87
Imagen 28: Maquetación segunda parte.	87
Imagen 29: Maquetación tercera parte.....	88
Imagen 30: Maquetación cuarta parte.....	88
Imagen 31: Maquetación quinta parte.	89

Imagen 32: Maquetación sexta parte.	89
Imagen 33: Maquetación séptima parte.	90
Imagen 34: Maquetación séptima parte.	90
Imagen 35: Portada Gus.	91
Imagen 36: Maquetación primera parte.	92
Imagen 37: Maquetación segunda parte.	92
Imagen 38: Maquetación tercera parte.	93
Imagen 39: Maquetación cuarta parte.	93
Imagen 40: Maquetación quinta parte.	94
Imagen 41: Maquetación sexta parte.	94
Imagen 42: Maquetación séptima parte.	95
Imagen 43: Maquetación octava parte.	95
Imagen 44: Afiche.	101
Imagen 45: Post en Facebook.	101
Imagen 46: Anuncio en página web.	102
Imagen 47: Material P.O.P.	102
Imagen 48: Foto mascota.	102

RESUMEN EJECUTIVO

La falta de motivación que tienen los niños actualmente por la lectura, es debido a diferentes aspectos, que causen su distracción con mayor facilidad o por la pérdida de este maravilloso hábito en los hogares. Es por estas razones que se ha decidido crear libros ilustrados que traten sobre el cuidado de las mascotas, que son los animales más cercanos y por tanto atractivos para los niños.

Estos cuentos no solo tratan de motivar al niño a que la práctica de la lectura sea un evento agradable, sino que además lo formarán en valores para que sepa tener un trato idóneo tanto con las personas que lo rodean, como con los animales que habitan en compañía del ser humano, aprendiendo a respetarlos y darles el trato adecuado que cada uno de ellos requiere, y para enseñar a los pequeños, que las mascotas no son seres desechables, regalos u objetos de los que pueden despedirse cuando se cansen, sino de la gran responsabilidad que implica tener la compañía de un animal en casa. Además, se trata de otorgar una experiencia positiva a la introducción de la literatura en español y también en inglés ya que el nivel de este segundo idioma es muy importante, sobre todo en Cambridge Integral.

Palabras clave: cuentos ilustrados, mascotas, cuidado.

ABSTRACT

The lack of motivation that children currently have for reading is due to different aspects that cause their distraction with greater ease or because of the loss of this wonderful habit in the home. It is for these reasons that it has been decided to create illustrated books that deal with the care of pets, which are the closest animals and therefore attractive for children.

These stories not only try to motivate the child to make the practice of reading a pleasant event, but also will be formed in values so that he knows how to have a suitable treatment both with the people that surround him, and with the animals that live in company of the human being, learning to respect them and give them the proper treatment that each of them requires, and to teach the little ones, that pets are not disposable beings, gifts or objects from which they can say goodbye when they get tired, but from the great responsibility that implies having the company of an animal at home. In addition, it is about giving a positive experience to the introduction of literature in Spanish and also in English since the level of this second language is very important, especially in Cambridge Integral.

INTRODUCCIÓN

En este proyecto se evidencian los antecedentes y la razón de la creación de cuentos ilustrados para niños con temática animal, las problemáticas que existen, como se podría mejorar o empeorar cada situación, también se determinan todas las personas y entidades que están involucradas en la elaboración del proyecto y como los beneficia, se plantean además los objetivos determinando en cada uno de ellos el nivel de cumplimiento, que en este caso es alto. Es importante que se transformen de manera adecuada los problemas que se encuentran actualmente en la escuela Cambridge, para lograr los propósitos con los que cuenta el gestor del proyecto. Se realiza una lista de actividades a seguir, para cumplir a cabalidad con el proyecto. Se plantea un indicador para cada fin, propósito, componente y acción, el cual determina lo que se desea lograr con el proyecto en un período de tiempo, se describen los medios de verificación mediante los cuales se obtiene la información necesaria y los factores que pueden influir en que el proyecto no se lleve a cabo. Se revisan documentos relevantes a editorial para analizarlos, se realiza una investigación ardua sobre todo lo que involucra la elaboración de cuentos ilustrados y se procede a desarrollar cada cuento según el grupo objetivo, con la estética adecuada. Se realiza una encuesta para obtener aún mayor información y se tabulan los resultados, se organiza un plan de marketing y difusión en la escuela, también se establece el presupuesto del proyecto.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

En Ecuador se han desarrollado campañas de incentivo a la lectura, tanto para adultos como para niños, sin embargo, no han sido lo suficientemente efectivas para aumentar el interés en este hábito. Además, es una actividad que alimenta a la memoria, ayuda a hablar de la mejor manera y a la hora de escribir evita que se usen excesivas faltas ortográficas. Dicha actividad es un elemento muy importante en la educación y en la formación de un ser humano.

Quito, es la segunda ciudad con mayor población dentro del Ecuador, por lo tanto, se debe iniciar con el fomento de la lectura desde los más pequeños habitantes de esta ciudad.

También es importante promover un acercamiento y cuidado hacia los animales domésticos o mascotas, los cuales están aquí para acompañar al ser humano y que mejor si lo hacen desde sus primeros años de vida, incentivando la responsabilidad, el respeto y la conciencia.

En la Escuela Cambridge Integral, los alumnos de segundo de básica, con seis años de edad empiezan a leer de forma independiente, clara y cada vez con mayor fluidez, ya que es en esta etapa de su vida donde la concentración aumenta y pueden poner atención por un período más largo de tiempo. Sin embargo, el excesivo o mal uso de la tecnología están haciendo que se pierda la costumbre de palpar un libro, disfrutar de un buen cuento que motive su creatividad y estimule la fantasía que todavía no se ha perdido en este ciclo.

1.02. Justificación

Se hace evidente impulsar la lectura en los niños pequeños por todos los componentes maravillosos que esta aporta a la formación. Además, es necesario incentivar la protección y el cuidado animal, para crear seres humanos conscientes, respetuosos y responsables sobre la vida de cada especie que habita el planeta.

Existe una escasa motivación hacia la lectura debido a la gran influencia de la tecnología en cada hogar o por los temas tan repetitivos y muy poco llamativos de los cuentos infantiles. Aparte del poco interés por el cuidado de los animales debido al limitado contacto que los niños tienen con ellos.

Mediante la creación de libros ilustrados con temática del cuidado animal, que contengan ilustraciones llamativas para los niños, con textos cortos y de fácil comprensión se pretende fomentar la lectura y el cuidado hacia los animales en los niños de la escuela Cambridge integral.

El proyecto pretende a corto plazo fomentar la cultura de la lectura en los más pequeños, para que una vez desarrollado este hábito en ellos motive a futuras generaciones, a mediano plazo se establece el gusto y comprensión por la lectura para que a largo plazo exista una sociedad consciente que respete a los animales aparte de contribuir con la erradicación del maltrato y abandono de estos maravillosos seres.

Este proyecto se enfoca al objetivo del Plan Nacional de Desarrollo Toda una Vida 5.2, el cual habla de promover la productividad, competitividad y calidad de productos nacionales,

para generar valor agregado y procesos de industrialización para satisfacer la demanda nacional y de exportación. (Senplades, 2017, p. 80)

Se realizará mediante la utilización de la técnica tonal o de modelado ya que trata de trabajar de menos a más y se puede definir como un efecto de manchas dando una apariencia mucho más infantil de las mascotas ilustradas para su posterior digitalización, con textos cortos y utilizando lenguaje coloquial lo cual es útil y novedoso para el niño.

1.01. Definición del Problema Central (Matriz T)

Tabla 1 Matriz T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACION ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Desinterés total en la lectura y en los animales de compañía.	Escasa motivación por la lectura en los niños y el bajo interés por el cuidado de animales de compañía.				Incremento del interés en la lectura y en el cuidado de las mascotas.
FUERZA IMPULSADORA	PC	I	PC	I	FUERZA BLOQUEADORA
Existe el interés de crear libros dirigidos a los niños de tempranas edades.	4	4	5	4	Inapropiado manejo de temas para la creación de libros que no causan el interés del niño.
Conocimientos en creación de ilustraciones y adecuada redacción.	4	5	4	4	Textos extensos y con pocas ilustraciones en los libros para niños.
Conocimiento de la técnica de ilustración tonal llamativa para niños	5	4	5	5	Incorrecto uso de ilustraciones de animales para niños.
Existencia de información sobre los cuidados necesarios para cada tipo de mascota.	5	4	4	3	Desconocimiento del correcto cuidado de las mascotas.

Elaborado por: Francisco Giacometti

Nota: I= Intensidad PC= Potencial de cambio

CAPITULO II

2. Análisis de involucrados

2.01. Mapeo de los involucrados

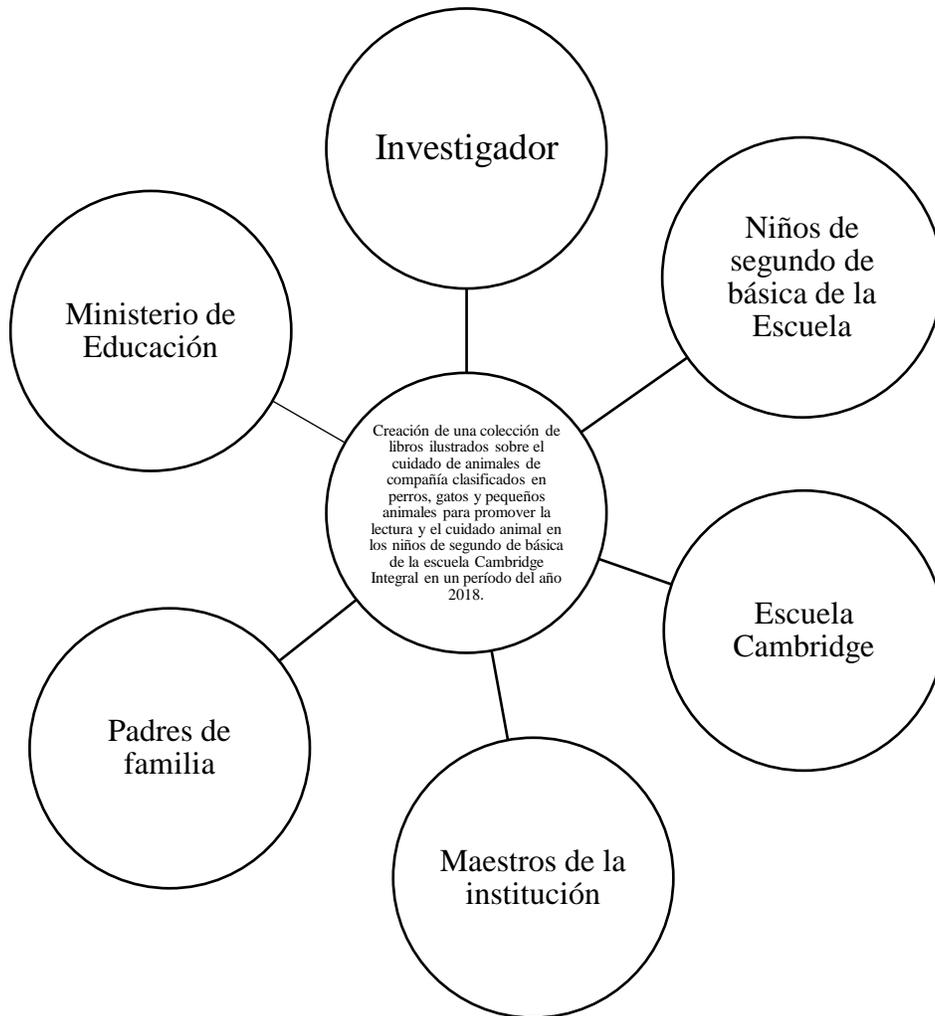


Figura 1 Mapa de involucrados de la escuela Cambridge Integral.

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2 Análisis de involucración de la escuela Cambridge.

Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos	Interés sobre el proyecto	Conflictos Personales
Investigador	Existencia de textos ilustrados con temática animal. Mayor cantidad de niños con el gusto por la lectura. Una sociedad consciente sobre el cuidado animal.	Escasez de cuentos ilustrados. Temáticas poco atractivas para niños. Descuido de animales de compañía.	Humanos Materiales Información Económicos	Elaboración de cuentos ilustrados con temática de mascotas, llamativa para los niños que fomenten la lectura y el cuidado animal.	Escaso Presupuesto.
Niños de la Escuela	Aceptación a la lectura. Acercamiento a los animales. Mayor concentración.	Textos muy extensos. Pocas ilustraciones. Escaso contacto con animales.	Humanos Información Materiales	Mayor Interés por la lectura y el cuidado animal.	Eventos traumáticos con animales.
Escuela Cambridge	Mejora en la educación. Mayor número de alumnos.	Abandono de la institución por parte de los niños.	Humanos Información Materiales	Incremento progresivo de nuevos alumnos a la escuela.	Inconvenientes con el tiempo.
Maestros de la institución	Acercamiento positivo a los niños. Alumnos conscientes sobre los animales.	Textos poco atractivos y escasa concentración de los niños.	Humanos Información Materiales	Alumnos con mayor concentración y conscientes de los seres que los rodean. Mejor dicción al leer en voz alta.	Interferencia con proyectos ya preestablecidos.
Padres de Familia	Mejora conductual de los niños en casa. Mayor responsabilidad de los niños.	Escaso apoyo a los maestros. Tiempo compartido muy corto.	Humanos Materiales Económicos Tecnológicos	Hijos más colaboradores en las tareas de la casa. Mayor interacción con sus hijos. Acercamiento a las mascotas.	Un gasto no previsto
Ministerio de educación	Mejor desarrollo infantil. Fortalecimiento bibliográfico en escuelas.	Bajo incentivo por la lectura por parte de los niños.	Humanos Información Materiales Tecnológicos	Motivación hacia la lectura a nivel local y nacional por parte de los niños para fomentar esta cultura.	Incumplimiento con algunos de los parámetros establecidos.

Elaborado por: Francisco Giacometti.

CAPITULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

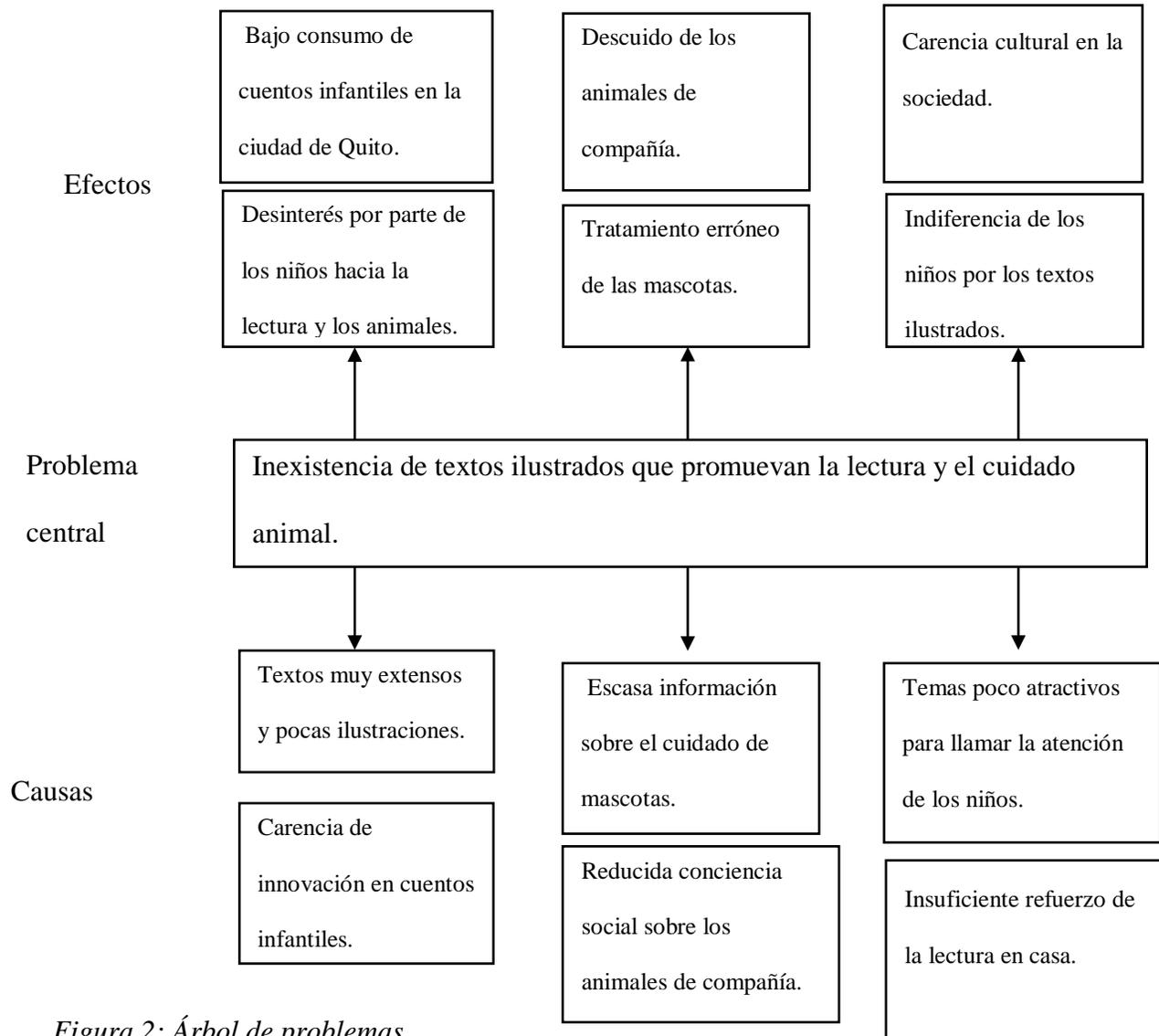


Figura 2: Árbol de problemas.

3.01. Árbol de Objetivos

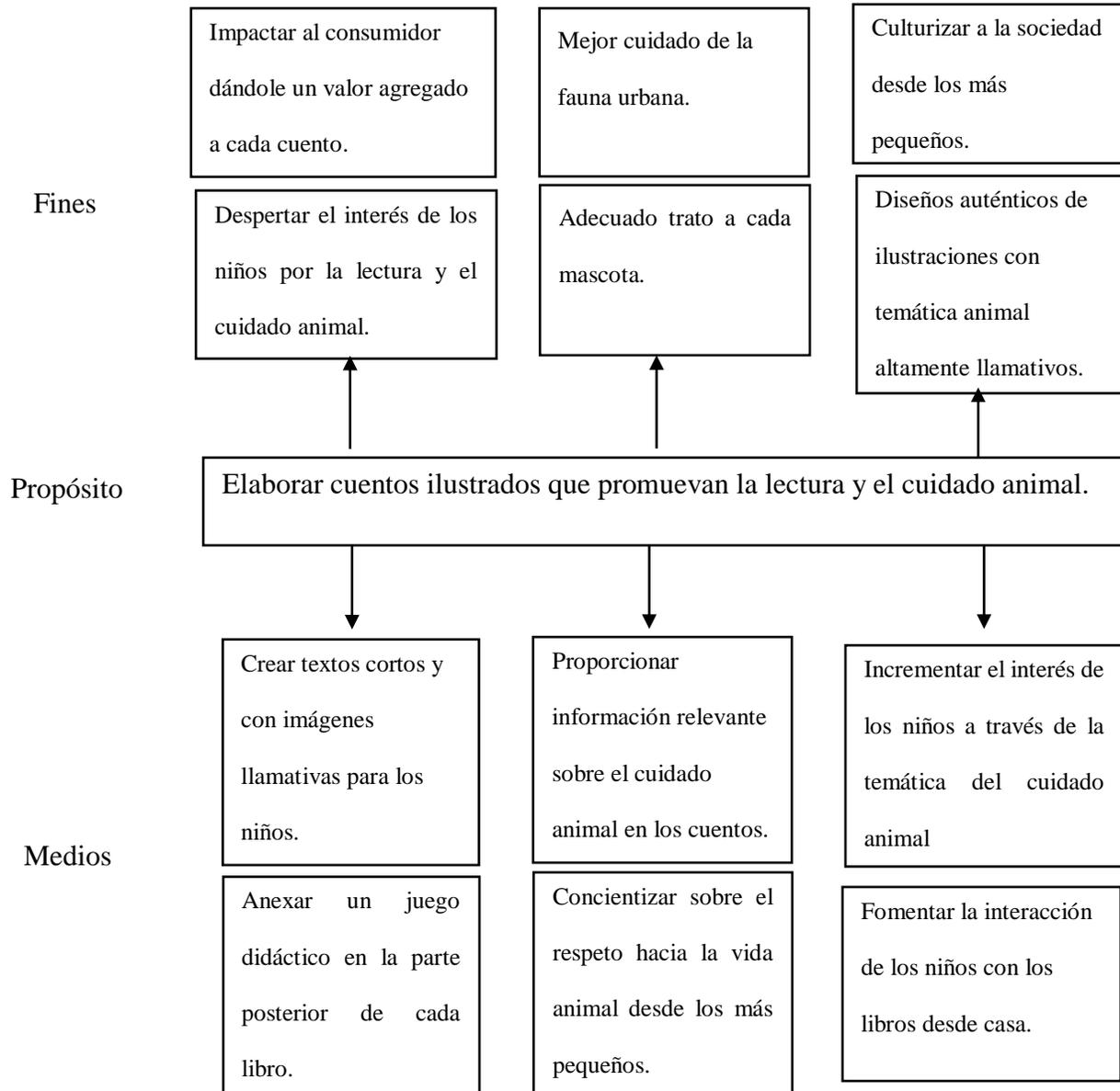


Figura 3 Árbol de objetivos

CAPITULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

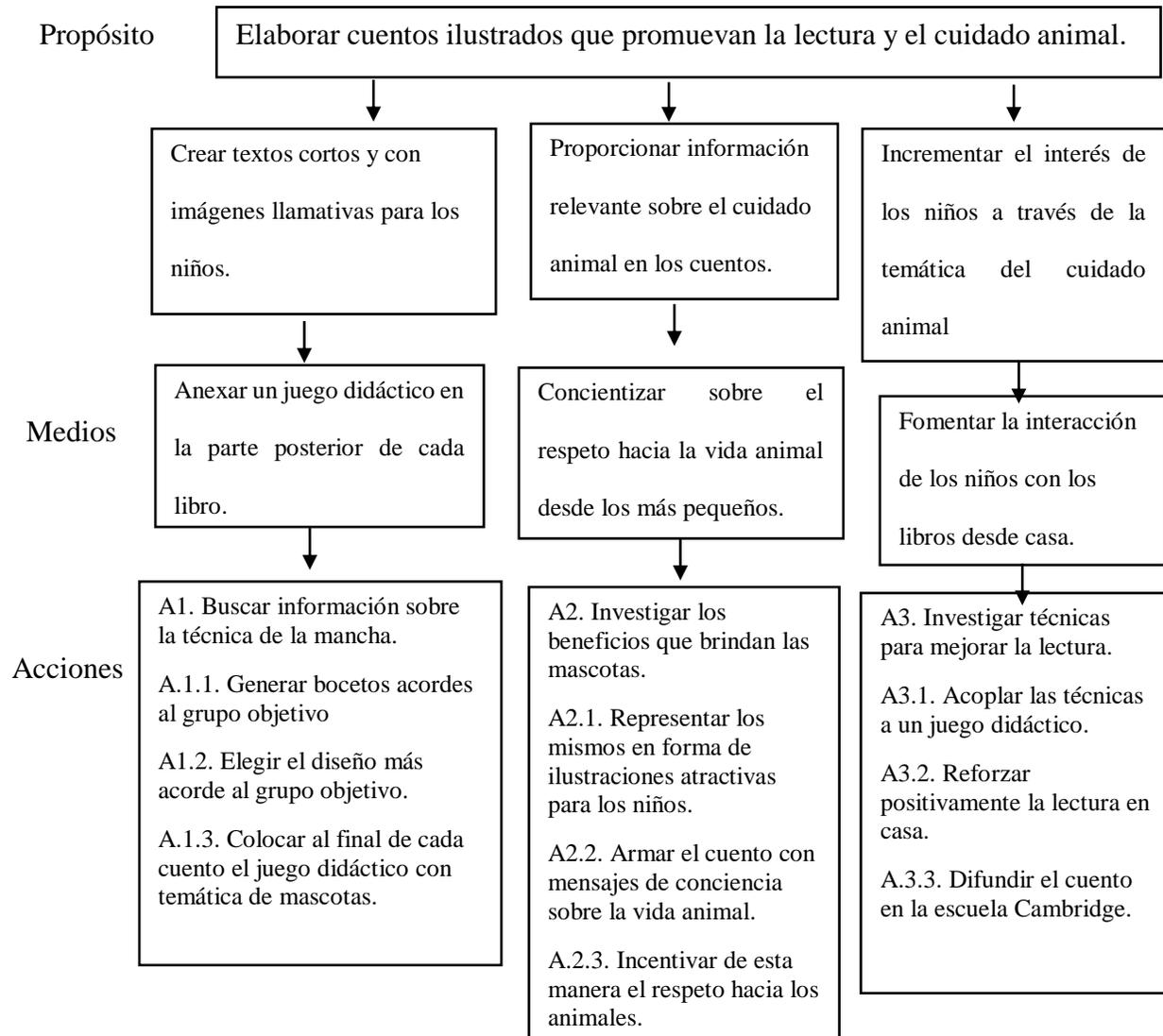


Figura 4 Análisis de Alternativas

4.01.01. Tamaño del Proyecto

Los diseños de estos cuentos ilustrados están dirigidos para una población infantil de la ciudad de Quito, específicamente de la Escuela “Cambridge Integral” con un total de 230 personas entre alumnos, maestros, directivos y padres de familia cuya muestra es de 97 personas, lo cual tendrá un impacto positivo para el acercamiento a la lectura y a la preocupación por los animales.



Calculadora de Muestras

Margen de error:
 ▾
 Nivel de confianza:
 ▾
 Tamaño de Poblacion:

Margen: 10%
Nivel de confianza: 99%
Poblacion: 230

Tamaño de muestra: 97

Ecuacion Estadística para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra
 Z= Nivel de confianza deseado
 p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
 q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
 e= Nivel de error dispuesto a cometer
 N= Tamaño de la población

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

Imagen 1: Muestra de la población de personas en la escuela Cambridge.

Fuente: http://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

4.01.02. Localización del Proyecto

El presente proyecto se desarrolla en la Ciudad de Quito capital de Ecuador, dentro de la escuela “Cambridge Integral” ubicada en el sector Centro Norte de la ciudad, sobre las calles Jorge Juan N30-148 y Cuero y Caicedo Sector Mariana de Jesús.



Imagen 1: Mapa de la escuela Cambridge Integral.

Fuente: <https://www.google.com.ec/maps/place/Quito/Escuela/Cambridge/Integral>

4.01.03. Análisis Ambiental

En este punto es muy importante tener en cuenta los productos y materiales que se van a utilizar para poder llevar a cabo el proyecto, y de esta manera tratar de usar aquellos que tengan el menor impacto en el medio ambiente, ya que es fundamental cuidar nuestro Hogar, para preservar la vida y contribuir con un granito de arena, concientizar a la sociedad de lo positivo que trae esta labor.

4.01.03.01. Impacto Negativo

En el área editorial se desperdician muchos recursos materiales, en especial el papel, cartón y el plástico de los empaques. Sin embargo, este proyecto afecta al medio ambiente con la tinta de la producción en masa y el vinil empleado en la misma.

4.01.03.02. Impacto Positivo

El proyecto propone elaborar cuentos ilustrados inspirados en una técnica manual para posteriormente pasar a digitalización, buscando causar el menor impacto ambiental posible.

Otro factor importante de este proyecto para la contribución con el medio ambiente es el empaque, que se realizará con cartón reciclado. Este será de una consistencia rígida para preservar el producto y además evitar el desperdicio de materiales desechables, sin usar tintas contaminantes en él.

4.02. Matriz de análisis de Impacto de los Objetivos.

Tabla 3: Impacto de los objetivos de “Cuentos Ilustrados”.

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica.	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Polírica	Total	Categoría
Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	5	5	5	4	4	23	Alta
Anexar un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	5	5	4	4	4	22	Alta
Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos	5	5	5	4	5	24	Alta
Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	5	5	5	5	5	25	Alta
Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	5	5	5	5	5	25	Alta
Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	5	5	5	5	4	24	Alta

Elaborado por: Francisco Giacometti.

4.03. Diagrama de Estrategias

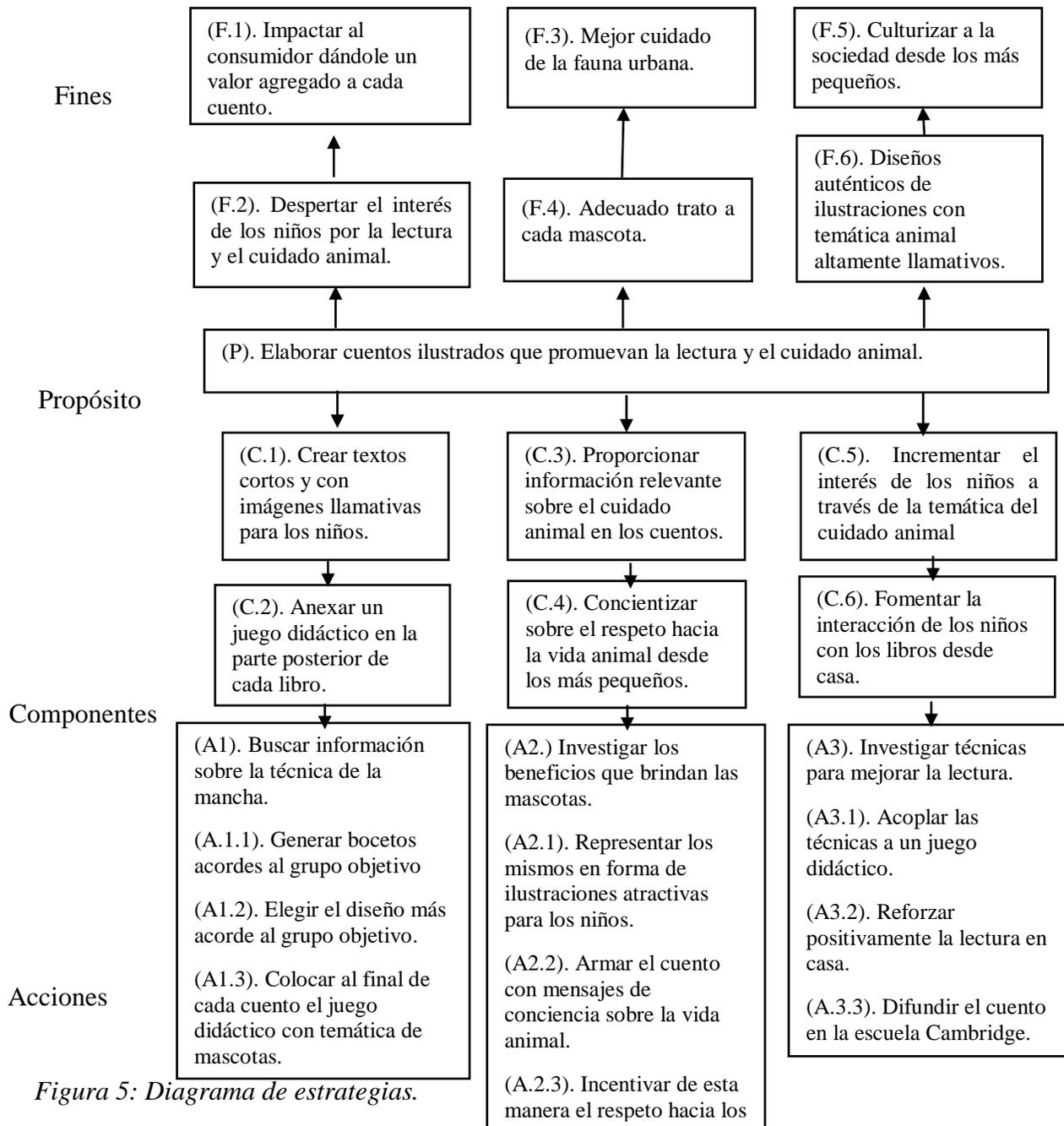


Figura 5: Diagrama de estrategias.

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

El Marco lógico es la metodología que se encarga de la planificación, diseño, ejecución y evaluación de un proyecto para saber su factibilidad para llevarlo a cabo.

4.04.01 Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores.

Nivel	Resumen	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo
Fines	Narrativo						Social
	(F.1). Impactar al consumidor dándole un valor agregado a cada cuento.	80% más interés en los 3 cuentos infantiles por la temática animal.	78	Alto Cuentos que aporten a la formación del niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(F.2.). Despertar el interés de los niños por la lectura y el cuidado animal.	Niños 70% más interesados en los cuentos y en el cuidado animal.	25	Alto Los niños estarán inmersos en la lectura y se preocuparán por los animales.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(F.3.). Mejor cuidado de la fauna urbana.	Padres e hijos 60% más preocupados por la vida animal en las calles de Quito.	50	Alto Disminución del abandono animal.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(F.4). Adecuado trato a cada mascota.	Al término del proyecto los niños de Cambridge serán 90% más conscientes del buen trato a las mascotas.	38	Alto Los niños serán los encargados de transmitir el mensaje en cada hogar.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo
Fines	Narrativo						Social
	(F.5). Culturizar a la sociedad desde los más pequeños.	Se forma una sociedad de niños 90% más involucrados en el bienestar animal.	87	Alto Los cuentos promueven el cuidado animal en cada página.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
Propósito	(F.6.). Diseños auténticos de ilustraciones con temática animal altamente llamativos.	Ilustraciones 100% adaptadas al grupo objetivo.	18	Alto Permite fusionar el diseño con el cuidado por los animales.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(P.). Elaborar cuentos ilustrados que promuevan la lectura y el cuidado animal	3 Cuentos que formen al niño con valores y respeto por los animales al 100%.	3	Alto Material físico para una mejor interacción con el niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
Componentes	(C.1). Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	Diseño de 3 cuentos llamativos en un 85% para niños.	3	Alto Textos de fácil comprensión y lectura.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(C.2). Anexar un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	3 juegos didácticos 90% atractivo para el niño.	3	Alto El niño refuerza sus conocimientos.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(C.3). Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos.	Niños y padres 70% más interesados en la adquisición de los 3 cuentos.	68	Alto El conocimiento activo del niño por la naturaleza.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Meta					
Nivel	Resumen	Indicador	Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo
Componentes	Narrativo						Social
	(C.4). Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	Niños 80% más inmersos en el cuidado de los animales de compañía.	32	Alto El pensamiento crítico que expresa el niño sobre el cuidado animal.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(C.5). Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	Niños 95% más atraídos por la lectura desde sus primeros años de vida.	38	Alto Los niños leen más los temas que llaman su atención.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(C.6). Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	Niños 75% más felices por aprender y buscar literatura que fomente su inteligencia.	30	Alto El desarrollo del niño es mejor cuando practica lectura en casa.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
Acciones	(A.1). Buscar información sobre la técnica de la mancha.	Técnica 80% mejor implementada en los 3 cuentos infantiles.	3	Alto La mancha aparenta dibujos infantiles.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A1.1). Generar bocetos aplicando la técnica.	Asegurar ilustraciones 90% más adecuadas para niños.	18	Alto Se puede modificar ciertos aspectos de las ilustraciones	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A1.2). Elegir el diseño más acorde al grupo objetivo.	3 Materiales aprobados al 100% por autoridades de la escuela.	3	Alto Garantiza la motivación del niño por el cuento.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Meta					
Nivel	Resumen	Indicador	Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo
	Narrativo						Social
Acciones	(A1.3). Colocar al final de cada cuento el juego didáctico con temática de mascotas.	Enseñanza a través de 3 juegos didácticos 90% mejor aceptada.	3	Alto El juego refuerza lo aprendido	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A2.) Investigar los beneficios que brindan las mascotas.	Mejor desarrollo del niño en un 50% mediante el contacto con mascotas.	20	Alto Las mascotas benefician a al desarrollo intelectual y físico del niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A2.1). Representar los mismos en forma de ilustraciones atractivas para los niños.	3 Cuentos 95% más llamativos para los niños.	3	Alto El aprendizaje es más ameno cuando es atractivo.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A2.2). Armar el cuento con mensajes de conciencia sobre la vida animal.	Diagramación y empaquetado de los 3 cuentos al 100%.	3	. Alto Fortalece el aprendizaje del niño. Alto Ayuda a persuadir para la educación en valores del niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7
	(A.2.3). Incentivar de esta manera el respeto hacia los animales.	Niños que expresen la protección hacia los animales en un 90%.	36	Alto Los valores son importantes para la formación del niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen	Indicador	Meta					Grupo Social
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo	
Acciones	(A3.1). Acoplar las técnicas a un juego didáctico.	3 juegos didácticos 90% más atractivos para el aprendizaje del niño.	3	Alto Las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje sin forzar al niño.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7	
	(A3.2). Reforzar positivamente la lectura en casa.	70% mayor deseo de mejorar la lectura en casa.	28	Alto El niño practica la lectura en casa si esta es algo motivante para él.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7	
	(A3.3). Difundir el cuento en la escuela Cambridge.	Colección de 3 cuentos con alta demanda dentro de la escuela.	3	Alto Es importante dar a conocer un nuevo producto.	3 meses	Escuela Cambridge Integral.	H/M de 6-7	

Elaborado por: Francisco Giacometti.

4.04.02 Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de Indicadores.

Nivel	Resumen	Indicador	Calificador de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F.1). Impactar al consumidor dándole un valor agregado a cada cuento.	80% más interés en los 3 cuentos infantiles por la temática animal.	X	X		X	X	4	Alto

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para promover la Lectura y el cuidado de Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela "Cambridge Integral" en un período del año 2018

Nivel	Resumen		Calificador de Indicadores					Puntaje	Selección
	Narrativo	Indicador	A	B	C	D	E		
Fines	(F.2.). Despertar el interés de los niños por la lectura y el cuidado animal.	Niños 70% más interesados en los cuentos y en el cuidado animal.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.3.). Mejor cuidado de la fauna urbana.	Padres e hijos 60% más preocupados por la vida animal en las calles de Quito.	X	X	X		X	4	Alto
	(F.4). Adecuado trato a cada mascota.	Al término del proyecto los niños de Cambridge serán 90% más conscientes del buen trato a las mascotas.	X		X	X	X	4	Alto
	(F.5). Culturizar a la sociedad desde los más pequeños.	Se forma una sociedad de niños 90% más involucrados en el bienestar animal.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.6.). Diseños auténticos de ilustraciones con temática animal altamente llamativos.	Ilustraciones 100% adaptadas al grupo objetivo.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(P.). Elaborar cuentos ilustrados que promuevan la lectura y el cuidado animal	3 Cuentos que formen al niño con valores y respeto por los animales al 100%.	X	X	X	X		4	Alto

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen		Calificador de Indicadores					Puntaje	Selección	
	Narrativo	Indicador	A	B	C	D	E			
Componentes	(C.1). Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	Diseño de 3 cuentos llamativos en un 85% para niños.	X	X		.	X	X	4	Alto
	(C.2). Anexar un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	3 juegos didácticos 90% atractivo para el niño.	X		X	.	X	X	4	Alto
	(C.3). Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos.	Niños y padres 70% más interesados en la adquisición de los 3 cuentos.	X	X	X	.	X	X	5	Alto
	(C.4). Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	Niños 80% más inmersos en el cuidado de los animales de compañía.	X	X	X	.	X	X	5	Alto
	(C.5). Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	Niños 95% más atraídos por la lectura desde sus primeros años de vida.	X	X		.	X	X	4	Alto
	(C.6). Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	Niños 75% más felices por aprender y buscar literatura que fomente su inteligencia.	X	X	X			X	4	Alto

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen		Calificador de Indicadores					Puntaje	Selección
	Narrativo	Indicador	A	B	C	D	E		
Acciones	(A.1). Buscar información sobre la técnica de la mancha.	Técnica 80% mejor implementada en los 3 cuentos infantiles.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A1.1). Generar bocetos aplicando la técnica.	Asegurar ilustraciones 90% más adecuadas para niños.	X	X		X	X	4	Alto
	(A1.2). Elegir el diseño más acorde al grupo objetivo.	3 Materiales aprobados al 100% por autoridades de la escuela.	X	X	X	X	X	5.	Alto
	(A1.3). Colocar al final de cada cuento el juego didáctico con temática de mascotas.	Enseñanza a través de 3 juegos didácticos 90% mejor aceptada.	X	X	X		X	4.	Alto
	(A2.) Investigar los beneficios que brindan las mascotas.	Mejor desarrollo del niño en un 50% mediante el contacto con mascotas.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A2.1). Representar los mismos en forma de ilustraciones atractivas para los niños.	3 Cuentos 95% más llamativos para los niños.		X	X	X	X	4	Alto

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen		Calificador de Indicadores					Puntaje	Selección	
	Narrativo	Indicador	A	B	C	D	E			
Acciones	(A2.2). Armar el cuento con mensajes de conciencia sobre la vida animal.	Diagramación y empaquetado de los 3 cuentos al 100%.	X	X		.	X	X	4	Alto
	(A.2.3). Incentivar de esta manera el respeto hacia los animales.	Niños que expresen la protección hacia los animales en un 90%.	X	X	X	.	X	X	5	Alto
	(A3). Investigar técnicas para mejorar la lectura.	Aprendizaje 80% garantizado y divertido a través de los 3 cuentos.	X	X	X	.		X	4	Alto
	(A3.1). Acoplar las técnicas a un juego didáctico.	3 juegos didácticos 90% más atractivos para el aprendizaje del niño.	X	X		.	X	X	4	Alto
	(A3.2). Reforzar positivamente la lectura en casa.	70% mayor deseo de mejorar la lectura en casa.	X	X	X	.	X	X	5.	Alto
	(A.3.3). Difundir el cuento en la escuela Cambridge.	Colección de 3 cuentos con alta demanda dentro de la escuela.	X	X	X	X	X		5	Alto

Elaborado por: Francisco Giacometti.

4.04.03 Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de Verificación.

		Medios de Verificación					
Nivel	Resumen	Indicador	Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
	Narrativo						
Fines	(F.1). Impactar al consumidor dándole un valor agregado a cada cuento.	80% más interés en los 3 cuentos infantiles por la temática animal.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(F.2.). Despertar el interés de los niños por la lectura y el cuidado animal.	Niños 70% más interesados en los cuentos y en el cuidado animal.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(F.3.). Mejor cuidado de la fauna urbana.	Padres e hijos 60% más preocupados por la vida animal en las calles de Quito.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(F.4). Adecuado trato a cada mascota.	Al término del proyecto los niños de Cambridge serán 90% más conscientes del buen trato a las mascotas.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Medios de Verificación					
Nivel	Resumen	Indicador	Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
	Narrativo						
Fines	(F.5). Culturizar a la sociedad desde los más pequeños.	Se forma una sociedad de niños 90% más involucrados en el bienestar animal.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(F.6). Diseños auténticos de ilustraciones con temática animal altamente llamativos.	Ilustraciones 100% adaptadas al grupo objetivo.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
Propósito	(P.). Elaborar cuentos ilustrados que promuevan la lectura y el cuidado animal	3 Cuentos que formen al niño con valores y respeto por los animales al 100%.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
Componentes	(C.1). Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	Diseño de 3 cuentos llamativos en un 85% para niños.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(C.2). Anexar un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	3 juegos didácticos 90% atractivo para el niño.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Medios de Verificación					
Nivel	Resumen	Indicador	Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
	Narrativo						
Componentes	(C.3). Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos.	Niños y padres 70% más interesados en la adquisición de los 3 cuentos.	Secundaria	Documentación	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(C.4). Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	Niños 80% más inmersos en el cuidado de los animales de compañía.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(C.5). Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	Niños 95% más atraídos por la lectura desde sus primeros años de vida.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(C.6). Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	Niños 75% más felices por aprender y buscar literatura que fomente su inteligencia.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Medios de Verificación					
Nivel	Resumen	Indicador	Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
	Narrativo						
Acciones	(A.1). Buscar información sobre la técnica de la mancha.	Técnica 80% mejor implementada en los 3 cuentos infantiles.	Secundaria	Documentación	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A1.1). Generar bocetos aplicando la técnica.	Asegurar ilustraciones 90% más adecuadas para niños.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A1.2). Elegir el diseño más acorde al grupo objetivo.	3 Materiales aprobados al 100% por autoridades de la escuela.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A1.3). Colocar al final de cada cuento el juego didáctico con temática de mascotas.	Enseñanza a través de 3 juegos didácticos 90% mejor aceptada.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A2.) Investigar los beneficios que brindan las mascotas.	Mejor desarrollo del niño en un 50% mediante el contacto con mascotas.	Secundaria	Documentación	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A2.1). Representar los mismos en forma de ilustraciones atractivas para los niños.	3 Cuentos 95% más llamativos para los niños.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A2.2). Armar el cuento con mensajes de conciencia sobre la vida animal.	Diagramación y empaquetado de los 3 cuentos al 100%.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Medios de Verificación							
Nivel	Resumen	Indicador	Fuentes de información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
	Narrativo						
Acciones	(A.2.3). Incentivar de esta manera el respeto hacia los animales.	Niños que expresen la protección hacia los animales en un 90%.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A3). Investigar técnicas para mejorar la lectura.	Aprendizaje 80% garantizado y divertido a través de los 3 cuentos.	Secundaria	Documentación	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A3.1). Acoplar las técnicas a un juego didáctico.	3 juegos didácticos 90% más atractivos para el aprendizaje del niño.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A3.2). Reforzar positivamente la lectura en casa.	70% mayor deseo de mejorar la lectura en casa.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador
	(A.3.3). Difundir el cuento en la escuela Cambridge.	Colección de 3 cuentos con alta demanda dentro de la escuela.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo.	6 meses.	Investigador

Elaborado por: Francisco Giacometti.

4.04.04. Supuestos

Tabla 7: Supuestos.

Nivel	Resumen	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	Narrativo						
	(F.1). Impactar al consumidor dándole un valor agregado a cada cuenta.	Clientes de gustos difíciles.		.	X		
	(F.2). Despertar el interés de los niños por la lectura y el cuidado animal.	Escasa atracción por la temática animal.			X		
	(F.3). Mejor cuidado de la fauna urbana.	Incomprensión de los cuidados de un animal.			X		
	(F.4). Adecuado trato a cada mascota.	Apatía por los animales.		.	X		
	(F.5). Culturizar a la sociedad desde los más pequeños.	Desinterés por los animales.			X		
	(F.6). Diseños auténticos de ilustraciones con temática animal altamente llamativos.	Insuficientes conocimientos sobre técnicas llamativas.			X		

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Factores de Riesgo						
		Resumen	Supuestos	Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Nivel		Resumen						
		Narrativo						
Propósito		(P.). Elaborar cuentos ilustrados que promuevan la lectura y el cuidado animal	Uso de materiales contaminantes				X	
		(C.1). Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	Saturación en la demanda de cuentos.			X		
Componentes		(C.2). Anexar un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	Escaso dinero para llevarlo a cabo.	X				
		(C.3). Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos.	Cambios en la ley de comunicación sobre tenencia de mascotas.					X
		(C.4). Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	Desacuerdo por parte de los padres.			X		
		(C.5). Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	Escaso interés en este tipo de temas.			X		

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Factores de Riesgo						
		Resumen	Supuestos	Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Nivel		Narrativo						
	Componentes	(C.6). Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	Insuficiente apoyo de la actividad por los padres en casa.			X		
Acciones		(A.1). Buscar información sobre la técnica de la mancha.	Inadecuado uso de la técnica.			X		
		(A1.1). Generar bocetos aplicando la técnica.	Excesivo tiempo de espera de información.			X		
		(A1.2). Elegir el diseño más acorde al grupo objetivo.	Insuficiente dinero para llevar a cabo.	X				
		(A1.3). Colocar al final de cada cuento el juego didáctico con temática de mascotas.	Incomprensión de la dinámica del juego.			X		
		(A2.) Investigar los beneficios que brindan las mascotas.	Limitados conocimientos sobre animales.			X		

Elaborado por: Francisco Giacometti.

		Factores de Riesgo						
		Resumen	Supuestos	Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Nivel		Narrativo						
		(A2.1). Representar los mismos en forma de ilustraciones atractivas para los niños.	Escaso entendimiento de la dinámica del juego.			X		
		(A2.2). Armar el cuento con mensajes de conciencia sobre la vida animal.	Inadecuado conocimiento del contacto con animales.			X		
Acciones		(A.2.3). Incentivar de esta manera el respeto hacia los animales.	Desinterés por los animales.			X		
		(A3). Investigar técnicas para mejorar la lectura.	Inadecuadas para niños de lento aprendizaje.			X		
		(A3.1). Acoplar las técnicas a un juego didáctico.	Complicación en la organización de materiales.			X		
		(A3.2). Reforzar positivamente la lectura en casa.	Insuficiente atención del niño en casa.			X		
		(A.3.3). Difundir el cuento en la escuela Cambridge.	Inconformidad de autoridades			X		

Elaborado por: Francisco Giacometti.

4.04.05. Matriz de Marco Lógico

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de	Supuestos
			Verificación	
Fines	(F.1). Impactar al consumidor dándole un valor agregado a cada cuento.	80% más interés en los 3 cuentos infantiles por la temática animal.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Cientes de gustos difíciles.
	(F.2.). Despertar el interés de los niños por la lectura y el cuidado animal.	Niños 70% más interesados en los cuentos y en el cuidado animal.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Escasa atracción por la temática animal.
	(F.3.). Mejor cuidado de la fauna urbana.	Padres e hijos 60% más preocupados por la vida animal en las calles de Quito.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Incomprensión de los cuidados de un animal.
	(F.4). Adecuado trato a cada mascota.	Al término del proyecto los niños de Cambridge serán 90% más conscientes del buen trato a las mascotas.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Apatía por los animales.
	(F.5). Culturizar a la sociedad desde los más pequeños.	Se forma una sociedad de niños 90% más involucrados en el bienestar animal.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Desinterés por los animales.
	(F.6.). Diseños auténticos de ilustraciones con temática animal altamente llamativos.	Ilustraciones 100% adaptadas al grupo objetivo.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Insuficientes conocimientos sobre técnicas llamativas.
Propósito	(P.). Elaborar cuentos ilustrados que promuevan la lectura y el cuidado animal	3 Cuentos que formen al niño con valores y respeto por los animales al 100%.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Uso de materiales contaminantes

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación	Supuestos
Componentes	(C.1). Crear textos cortos y con imágenes llamativas para los niños.	Diseño de 3 cuentos llamativos en un 85% para niños.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Saturación en la demanda de cuentos.
	(C.2). Anexas un juego didáctico en la parte posterior de cada libro.	3 juegos didácticos 90% atractivo para el niño.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Escaso dinero para llevarlo a cabo.
	(C.3). Proporcionar información relevante sobre el cuidado animal en los cuentos.	Niños y padres 70% más interesados en la adquisición de los 3 cuentos.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Cambios en la ley de comunicación sobre tenencia de mascotas.
	(C.4). Concientizar sobre el respeto hacia la vida animal desde los más pequeños.	Niños 80% más inmersos en el cuidado de los animales de compañía.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Desacuerdo por parte de los padres.
	(C.5). Incrementar el interés de los niños a través de la temática del cuidado animal	Niños 95% más atraídos por la lectura desde sus primeros años de vida.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Escaso interés en este tipo de temas.
	(C.6). Fomentar la interacción de los niños con los libros desde casa.	Niños 75% más felices por aprender y buscar literatura que fomente su inteligencia.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Insuficiente apoyo de la actividad por los padres en casa.
Acciones	(A.1). Buscar información sobre la técnica de la mancha.	Técnica 80% mejor implementada en los 3 cuentos infantiles.	Secundaria Documentación Cuantitativo 6 meses	Inadecuado uso de la técnica.
	(A1.1). Generar bocetos aplicando la técnica.	Asegurar ilustraciones 90% más adecuadas para niños.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Excesivo tiempo de espera de información.
	(A1.2). Elegir el diseño más acorde al grupo objetivo.	3 Materiales aprobados al 100% por autoridades de la escuela.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Insuficiente dinero para llevar a cabo.

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de	Supuestos
			Verificación	
Acciones	(A1.3). Colocar al final de cada cuento el juego didáctico con temática de mascotas.	Enseñanza a través de 3 juegos didácticos 90% mejor aceptada.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Incomprensión de la dinámica del juego.
	(A2.) Investigar los beneficios que brindan las mascotas.	Mejor desarrollo del niño en un 50% mediante el contacto con mascotas.	Secundaria Documentación Cuantitativo 6 meses	Limitados conocimientos sobre animales.
	(A2.1). Representar los mismos en forma de ilustraciones atractivas para los niños.	3 Cuentos 95% más llamativos para los niños.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Escaso entendimiento de la dinámica del juego.
	(A2.2). Armar el cuento con mensajes de conciencia sobre la vida animal.	Diagramación y empaquetado de los 3 cuentos al 100%.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Inadecuado conocimiento del contacto con animales.
	(A.2.3). Incentivar de esta manera el respeto hacia los animales.	Niños que expresen la protección hacia los animales en un 90%.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Desinterés por los animales.
	(A3). Investigar técnicas para mejorar la lectura.	Aprendizaje 80% garantizado y divertido a través de los 3 cuentos.	Secundaria Documentación Cuantitativo 6 meses	Inadecuadas para niños de lento aprendizaje.
	(A3.1). Acoplar las técnicas a un juego didáctico.	3 juegos didácticos 90% más atractivos para el aprendizaje del niño.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Complicación en la organización de materiales.
	(A3.2). Reforzar positivamente la lectura en casa.	70% mayor deseo de mejorar la lectura en casa.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Insuficiente atención del niño en casa.
	(A.3.3). Difundir el cuento en la escuela Cambridge.	Colección de 3 cuentos con alta demanda dentro de la escuela.	Primaria Encuesta Cuantitativo 6 meses	Inconformidad de autoridades

Elaborado por: Francisco Giacometti.

CAPITULO V

5. La Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta.

Andrango (2018) afirma. “Los cuentos infantiles tienen como objetivo que el niño/a desarrolle y fortalezca diversas habilidades desde temprana edad” (p.40). Esto puede ser posible mediante la ayuda de técnicas y mecanismos que hagan mucho más atractivos a los cuentos infantiles para el niño. Se trata de buscar la innovación, la combinación de elementos que impacten tanto de forma visual como interactiva al niño.

Cada vez se desarrollan más formas de facilitar al niño la interacción con el mundo de la literatura, lo que posibilita tener mucha más receptividad a la hora de elaborar cuentos. La introducción a este mundo es más positiva cuando existen ilustraciones que capten inmediatamente la atención del pequeño.

Hoy en día es indudable la necesidad de elaborar cuentos que llamen la atención de los niños, que sean fáciles de entender mediante imágenes acordes a su edad y también de leer a través del lenguaje coloquial, que sea simple y no represente ninguna complicación para aprender, que el niño se motive y busque la dificultad con el transcurso del tiempo.

Así también Rodríguez (2018) comenta. “Los cuentos se crearon por la necesidad de transmitir ciertas historias y conocimientos a las demás generaciones, sumado a esto fueron desarrollándose cuentos fantásticos para su entretenimiento” (p.33). Es por esto que los cuentos tienen que transmitir más allá de una historia, sino de lograr transportar al lector a ser

parte de ella. Es importante que se empleen los elementos necesarios y atractivos que puedan hacer que esta acción se lleve a cabo, además de una historia con un ligero toque de fantasía, para darle mayor relevancia dentro del cuento.

Los cuentos tienen la función de ayudar al ser humano a poder conocerse, esta sin duda es una de las necesidades por las que se crearon, ya que de esta manera se puede definir cuáles son los elementos que gustan más y aquellos que simplemente no se toleran. Mediante este autoconocimiento se llevan a cabo los diferentes temas e historias más exóticas que forman parte de los cuentos fantásticos.

Dependiendo la temática que se le dé a cada cuento, este tendrá distintos factores que involucren su elaboración, por ejemplo, los personajes, que pueden variar mucho, desde animales que hablan hasta seres míticos y otros como los alebriges que son una fusión de animales y se dice que cuidan el alma de quien muere, es una tradición de la cultura mexicana.

Así mismo Reyes (2018) afirma. “En la elaboración del libro didáctico se aplica la ilustración digital, la cual permite proyectar y realizar creaciones propias, originales que se encargan de transmitir mensajes”. (p.35). La ilustración digital permite todo esto, sin embargo, muchas veces se puede expresar la originalidad al crear algo a partir de lápiz y papel para luego perfeccionarlos y darles características deseadas con la ayuda de programas como Ilustrador y Photoshop.

Los programas de diseño para la digitalización de ilustraciones, sin duda ayudan a disminuir el tiempo de elaboración y a pulir detalles que son muy difíciles de lograr

manualmente, Sobre todo ayudan para la elaboración de este proyecto en cada uno de los cuentos de la colección.

Los cuentos ilustrados deben cumplir con la demanda que tienen los niños, sin embargo, también tienen que ser adecuados para los maestros, ya que son ellos quienes estarán encargados de inducirlos de la manera más positiva a la lectura y serán ellos quienes marquen una parte importante de su formación tanto personal como profesional.

5.01.01. Marco Teórico

5.01.01.01. Aprender a leer

Uno de los factores más importantes para poder inducir al niño en el mundo de la lectura, es el modo en que el maestro se la presente. Ya que si esta le parece una experiencia grata e interesante será compensado con todas las ventajas que involucra el adquirir este maravilloso hábito.

Esto se puede lograr de una mejor manera si existe un apoyo familiar, sin embargo, en caso de no ser así se complica que el niño se vea interesado o motivado de algún modo hacia la lectura. Cuando el niño comienza a lograr unir algunas palabras y que se entienda la oración, se enorgullece por el esfuerzo que ha invertido en esta actividad lo cual termina cuando encuentra una palabra que no entiende y la tiene que volver a leer, esto lo desmotiva cuando no tiene un incentivo por comprender dicha palabra o saber pronunciarla, por lo que es importante hacerle entender desde el principio que la lectura lo ayuda a aprender y alcanzar metas siempre disfrutando de la literatura y de los beneficios que esta posee. (Bettelheim y

Zelan,2015, p.16). Los niños son como esponjas, dispuestos a aprender todo aquello que se lo demuestren, por eso es fundamental que el maestro y los padres sean capaces de motivar de la mejor manera posible la lectura comprensiva en ellos.

Un niño al que en la escuela le enseñan a leer oraciones como juego de palabras, no tiene la impresión de que se lo está guiando a poder dominar la lectura y, a pesar de que los pequeños disfrutan de inventar vocablos porque es algo espontáneo y lo encuentra creativo e inteligente, un texto que juegue con ellas le puede resultar muy aburrido e incluso estaría atentando contra la inteligencia del niño, ya que, no se trata de literatura. (Bettelheim y Zelan.2015, p.16). Por lo tanto, es necesario dejar que los niños en sus primeros pasos creen palabras que les causen diversión y ayuden a desarrollar su creatividad, su capacidad de innovar y además que adquieran un amor por la literatura y busquen libros por si solos.

Los niños reconocen, es necesario repetir algunos ejercicios para poder desarrollar nuevas habilidades tanto como la lectura y la comprensión de lo que se lee, y si es posible entrenar al niño a reconocer letras, fonemas o a descifrar palabras, de una historia que requiere su atención sin que este lo sepa, se le estará ayudando a que no exista un obstáculo serio en su formación y por lo tanto también se estará contribuyendo en otras aptitudes y actitudes que adquieran los niños a lo largo de su proceso de aprendizaje.

Al inicio los niños disfrutaban de los ejercicios de lectura, de igual manera que disfrutaban en la práctica de otras actividades que acaban de adquirir. Cuando esto sucede suelen existir juegos de refuerzo, al igual que en cualquier otra actividad reciente del niño, por ejemplo:

empiezan a leer los letreros que se encuentran en la carretera cuando hacen un viaje en auto, por lo tanto, lo que entusiasma al niño es haber adquirido la capacidad de descifrar, sin importar el mensaje que descubra. (Bettelheim y Zelan 2015, p.16). Para reforzar un conocimiento nuevo adquirido es importante que se realicen repeticiones del mismo en manera de juego, preferiblemente, para que de esta manera se consiga una retroalimentación positiva en el niño sin que se dé cuenta.

Bettelheim y Zelan (2015). Los niños maduran cada uno de formas diferentes y en tiempos diferentes por lo que la capacidad de aprender a leer va a variar entre mediados y finales del primer grado de educación primaria (p.17). Es en este punto cuando los niños al descifrar palabras esperan que suceda algo más, que los motive y les cause interés y no solamente que sea algo absurdo y atente contra su inteligencia, dignidad, etc y la habilidad que se obtiene entonces de aprender a leer pierde sentido. El aprender a leer se desarrolla más temprano en unos niños y puede demorar un poco en otros, por lo que la paciencia es un factor importante en esta etapa de la vida.

Piaget (1962) comenta lo que él denomina “juegos prácticos, Estos juegos consisten en ejercicios realizados sin otro propósito que el placer de funcionar. Generalmente aparecen en el período temprano sensorio-motor del desarrollo, pero también más adelante en caso de funciones más elevada” (p.11).

Por lo que los niños deben ver al aprendizaje como una forma divertida, como un juego, no como algo tedioso que a la larga va a causar que el niño se aleje parcial o totalmente de los libros, la literatura y del deseo de aprender constantemente.

Cuando las habilidades recién adquiridas pueden aplicarse por separado y directamente a un contenido que, hace que la lectura sea una experiencia satisfactoria, convierte al sentimiento vacío de ahora se descifrar algunas palabras, en una sensación que se resume en, ahora estoy leyendo algo que aporta a mi vida. Por esto es importante evitar dividir la introducción del niño a la lectura en dos etapas y es mejor que desde el principio aprenda a leer como resultado de su deseo espontáneo de acceder al lenguaje escrito, es decir, que lea libros por sí mismo (Bettelheim y Zelan, 2015, p.17). Para mejorar su léxico, ortografía y conocimientos de cultura general y también aquellos específicos que ayuden a la formación personal.

Es más fácil para los niños que adquieren el interés por la lectura en sus casas, leer en la escuela y constituyen aquellos que más adelante forman el grupo de buenos lectores. Una de las diferencias más significativas entre un niño que aprende a leer en casa y uno que aprende a leer en la escuela, es que el primero tiene padres culturalmente ricos y por tanto busca textos que le parecen fascinantes, mientras que el niño que aprende a leer en la escuela suele ser el resultado de unos padres culturalmente pobres y aprende con textos sin contenido significativo y que degradan la inteligencia del niño (Bettelheim y Zelan, 2015, p.18).

Cuando se lee un libro ilustrado para niños, pocas veces se piensa en la función de las imágenes y en su relación con el texto escrito. Sin embargo, si se quiere entender completamente, es necesario poner atención a lo que expresas cada uno. Según una publicación reciente sobre libros ilustrados, los niños comprenden la relación de ambos instintivamente, saben que la lectura de texto e imagen los llevan a comprender de mejor manera el libro de forma global.

No obstante, las autoras dicen que al crecer: la mayoría de los adultos ha perdido la habilidad de leer libros ilustrados de esta manera ya que ignoran el todo y consideran las ilustraciones simplemente como decorativas. Esto quizá tiene que ver con la posición dominante de la comunicación verbal, particularmente la escrita, en nuestra sociedad, aunque esto tiende a desaparecer en las generaciones criadas con televisión y ahora con computadoras (Nicolajeva y Scott, 2001, pag. 2).

5.01.01.02. Libros Ilustrados

Los libros ilustrados son aquellos que ayudan a los niños a comprender palabras mediante símbolos y de esta manera se les facilita la enseñanza de palabras a los adultos. La lectura entre padres e hijos es algo que se ve muy común en algunas sociedades y por cultura, aunque aún existen otras para las cuales no es algo que se deba practicar habitualmente.

Para aprender a través de imágenes es fundamental aprender cual es la referencia que esta conlleva. Esto Significa, entender que las imágenes muestran algo acerca del mundo.

Desde muy temprano los niños demuestran que son capaces de reconocer objetos y personas que están en las imágenes y de verlo en la realidad.

Aún con la habilidad de percibir el significado de ciertas cosas a temprana edad, los niños tienen dificultades en entender la relación que tiene la imagen con la referencia, es por esto que los padres e investigadores mencionan que puede llegar a existir una confusión de algunos elementos con lo que el ilustrador busca representar con lo que el niño interpreta.

La comprensión de imágenes es el resultado de un proceso cognitivo complejo donde el reconocimiento no debe confundirse con la comprensión (Sigel, 1978, p.93). Por lo tanto, se refiere a que el primero requiere únicamente de habilidades que los niños los pueden realizar sin la necesidad de tener conocimientos sobre un tema, sino que se produce de forma innata, y la comprensión si requiere el tener conocimientos previos sobre un tema para poder llegar a descifrar el mensaje que se desea transmitir en una imagen. Además, los niños deben desarrollar habilidades de conocimiento específicas como, la doble representación ya que se deben mantener mentalmente dos representaciones, la del objeto y lo que representa.

5.01.01.03. Características del Libro Ilustrado

Las características generales del libro ilustrado, Se trata de una narración sencilla y breve en la que coinciden muchas de las características propias de la literatura infantil de tradición popular, ya que se presenta una sola historia de trama simple y repetitiva en la que no se hacen descripciones extensas que pudieran romper con el ritmo narrativo (Anderson, 1992, p.5).

El relato está realizado por un narrador que adopta la forma del narrador tradicional y refleja una historia, situada en un tiempo indeterminado, normalmente en pasado y con un valor atemporal. El narrador se limita a explicar qué hacen los personajes y a darles la voz a través de la lectura de los diálogos en primera persona. El lenguaje está realizado en función de que el niño lo pueda comprender.

Las estructuras, de corte repetitivo, hacen la historia más predecible. El texto es breve y sencillo desde una perspectiva sintáctica, organizado en párrafos que no superan las cuatro o cinco líneas de media. El número de personajes se reduce a dos y éstos son planos y estáticos (Lluch, 2003, p.1), ya que están contruidos en torno a una sola idea y no sufren transformaciones importantes a lo largo del relato.

Los adjetivos que se deben usar son calificativos, es decir la descripción física y responden al estereotipo del personaje animal de los cuentos infantiles, en los cuales se demuestra un gran afecto usando superlativos, interjecciones y exclamaciones y la utilización de la primera persona y el tiempo presente en los diálogos. Es diferente a los cuentos tradicionales ya que no hay un antagonista, ni tampoco luchas entre personajes.

Lo que trata de reflejar es el amor materno y de amigos. Se utiliza en su mayoría el formato de ilustraciones a doble página, debido a la importancia que se concede a los escenarios abiertos o al paisaje en el que se desarrollan las acciones.

No importa en qué formato o combinaciones de formato en las imágenes, el texto siempre se encuentra en la parte inferior de la página, ya que el receptor, es decir, el niño en lo

primero que se fija al momento de ver el libro es en la ilustración, para posteriormente darle un significado y complementarlo con la historia narrada.

Se concede más importancia a la parte visual que a la escrita. Hay incluso ilustraciones que se cuentan solas, es decir que no necesariamente requieren de un texto para poder entenderlas. Existen incluso cuentos únicamente realizados con sucesión de imágenes en el que, en formato de doble página, en el que se cuenta una historia de manera cronológica y ordenada, empezando de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha para una mejor interpretación.

5.01.01.04. Función Representacional

Aquí es en donde se analiza la existencia o ausencia de características humanas que puedan tener cada uno de los personajes del cuento, lo que parece formar parte de las fábulas de Esopo en las que los animales se transforman en seres que tienen motivación, pensamiento, vestimenta y lenguaje (Nodelman 1988: 113; Nikolajeva y Scott 2001,p 92).

El personaje al ser representado por un animal, da una libertad bastante amplia de las características que puede tener el mismo, dejando de lado la edad o el género ya que, si lo lee un niño puede ser un personaje completamente diferente a la percepción de personaje que tendría un adulto, lo cual es bueno para desarrollar la creatividad y una mentalidad mucho más amplia.

El análisis del significado representacional muestra lo predominante de la narrativa, que sirven para presentar las acciones llevadas a cabo por las únicas dos protagonistas del cuento, así como sus sentimientos de amor mutuos.

Es así que para poder expresar movimiento en una imagen es posible utilizar líneas curvas que expresen la acción que está realizando el personaje, además de dar tamaños algo exagerados para resaltar la importancia o la participación que tiene en esa escena y disminuir el tamaño o el color del que no es importante en dicha composición.

Un análisis detallado de los patrones narrativos revela un predominio de imágenes de reacción, ya que la narrativa se crea a través de las miradas que cruzan sus personajes y no solo del movimiento en las articulaciones que estos puedan expresar. A pesar del movimiento que pueden generar los personajes, lo que realmente predomina en una escena son los sentimientos que se desea expresar a través de la mirada de los personajes, lo que fácilmente se puede complementar con el texto adecuado.

Para poder expresar seguridad o cualquier tipo de sentimientos que se quiere lograr con el personaje o mediante la escena, es fundamental también el uso del tamaño, que algo más grande puede representar un hogar y puede dar una sensación de protección para el personaje, es algo que el niño o el lector tendrá en cuenta desde el momento en que abra la 1 página y vea la ilustración.

Como norma general, cuando los animales que aparecen en un cuento son de distinta especie reflejan temáticas como la tolerancia, la cooperación y la discriminación social. A

veces, también muestran la relación del hombre con los animales y, hay ocasiones en que el autor les da características humanas para alejar en cierta manera al receptor del texto y enfocarlo netamente a la imagen. (Cañamares,2006, p.12).

5.01.01.05. Análisis de Interacción

El análisis de la interacción entre los personajes en las ilustraciones y el receptor del cuento se revela un predominio de las imágenes en el cuento ya que al contar la historia se procura que los personajes tengan la mayor interacción entre ellos y con su escenario, más allá de tener algún contacto con el niño, por lo que se vuelve algo objetivo.

Esta relación impersonal entre los participantes y el lector refuerza el significado transmitido por la imagen de ofrecimiento, que representa a las liebres inmersas en su propio mundo y ausentes del mundo real del niño, quizás en un intento por mostrar que las dos protagonistas pertenecen a un mundo distinto e imaginario.

A pesar de que parezca que hay una relación impersonal de los personajes con el lector, mediante las ilustraciones solamente, es necesario analizar la escena en su totalidad para poder entender lo que realmente buscan transmitir a través de ella. Hay que fijarse en la mirada de los personajes, los gestos que estos adquieren, los movimientos que demuestran y el diálogo que expresan, para poder determinar si realmente existe una conexión afectiva o no.

5.01.01.05. Significado Composicional

Es la manera como se demuestran los elementos visuales en el cuento, lo que ayuda a saber la información que estos. El ilustrador es quien da las características y elementos

visuales a cada personaje del cuento y además puede hacerlo a través del texto ya que como antes se ha mencionado la narrativa de los cuentos es repetitiva y los finales de algunas oraciones están relacionados con el inicio de las siguientes.

Este patrón organizativo resulta ser muy apropiado en las narraciones infantiles, pues a través de él las dos protagonistas aparecen de forma repetitiva en la escena, para conseguir de esta manera que el niño no pierda el hilo narrativo, a la vez que se crea cierto dinamismo debido a que los personajes alternan constantemente. Los personajes pueden demostrar sus acciones y sentimientos a través del lenguaje corporal, con el movimiento de manos, brazos, piernas, o incluso de gestualizar las emociones mediante expresiones en su rostro.

Danes (1974) distingue otros dos tipos de progresión temática: “progresión constante, en la que la misma entidad aparece ubicada en la parte inicial de una serie de oraciones; y progresión temática derivada, caracterizada por la presencia de una serie de subtemas derivados del tema global, que él denomina hipertema” (p.20).

Se ha decidido implementar la técnica tonal o modelado, la cual consiste en aplicar el color de menos a más, dando una apariencia de manchas, ideal para utilizar en ilustraciones para niños por la proximidad y relación que tienen con sus dibujos, por lo cual es factible aplicarla en este proyecto.

Existen diferentes técnicas para dibujar con lápices de colores. Las más usuales son la lineal y la tonal, pero también se utiliza el blanqueado, el matizado, el frotage, el grattage y el esgrafiado.

5.01.01.06. Técnica Lineal

La técnica lineal consiste en dibujar basándose en el trazo de manera que, para conseguir diferentes valores tonales, desde claros a oscuros, se trazan desde finas líneas paralelas a la superposición de líneas cruzadas que reciben el nombre de tramas o achurados. Aumentando la densidad del achurado se obtienen los valores más oscuros. (Valero,2013).

5.01.01.07. Técnica Tonal

La técnica tonal, es la que más se utiliza, consiste en la creación de “manchas” en la que no se percibe el trazo, sino que usando normalmente la punta redondeada del lápiz se consigue un efecto de fundido parecido al que se obtendría con el carbón o el lápiz pastel. (Valero,2013).

5.01.01.08. Las Mascotas

Las mascotas son animales que viven en donde habita el hombre, tienen identidad propia y personalidad que incluso varía de acuerdo a la especie, raza, edad y ambiente donde se desarrollan. Tener una mascota, es una gran responsabilidad que depende casi siempre de un adulto, ya que si una mascota no se cuida o no se controla en forma adecuada pasa a constituir un peligro sanitario para el individuo, su familia y para la sociedad.

Algunos estudios señalan que la compañía de mascotas proporciona beneficios para la salud humana como disminución de la presión arterial, de la frecuencia cardíaca. También tendría efecto en la disminución de stress y de la ansiedad, aumento la tolerancia al dolor.

Existen afirmaciones sobre la recomendación de visitas terapéuticas a pacientes adultos y niños con enfermedades crónicas.

Las mascotas están acompañando al hombre desde hace miles de años, ya que suplen una necesidad importante y generan sentimientos, emociones y valores para una sana convivencia. Cada vez son más las personas que optan por tener una mascota en casa por todos los beneficios que aportan en núcleo de vida familiar. Las mascotas más comunes en los hogares son los perros, gatos, pequeñas aves y hamsters.

El reconocimiento de las mascotas como miembros de la familia hace factible que se los pueda investigar de una forma diferente y en ingreso de este nuevo ser a la familia tiene dos puntos de vista y son, el primero el que el animal debe adaptarse a las reglas y normas que la familia ya ha establecido con anterioridad y el segundo, que involucra a la familia a adaptarse a las necesidades de la mascota que está adquiriendo, y que debe afrontar la responsabilidad de hacerse cargo de ella por todo el tiempo de vida que esta tenga, ya que los animales no son juguetes ni obsequios desechables

Al igual que cada miembro humano de la familia, las mascotas desempeñan actividades importantes, variando según las actividades que realice la familia alrededor de su vida y del animal de compañía que esta haya elegido para conformar su hogar.

Los terapeutas familiares son los primeros en reconocer el papel tan fundamental que cumplen las mascotas, con el propósito de poder contar con la familia de manera global, pero

en las terapias familiares aún existe un alejamiento del vínculo entre los animales y las personas. Walsh(2009b).

Las mascotas al igual que los miembros que componen una familia desempeñan diferentes roles, dependiendo de las necesidades o demandas que tengan los jefes de familia, y del mismo modo los integrantes que le siguen en manera jerárquica. La importancia y el papel que se le da a la mascota dentro del hogar, varía según los sentimientos y lo que esta representa para cada miembro. Sin duda hoy en día las mascotas se han convertido en seres que contribuyen positivamente al entorno familiar.

5.01.01.09. La Teoría de Roles

La teoría de los roles de Merton, (1957) explica que los individuos asumen comportamientos particulares basados en las expectativas de otros. Al hablar de mascotas, cada propietario tiene un comportamiento predeterminado que espera que esta cumpla, lo que puede variar dependiendo de la familia, ya que el animal puede llegar a adaptarse a varias situaciones, pero, es fundamental darle los cuidados y la atención necesaria.

Una Familia con hijos pequeños, es el momento en el que se evidencia la mayor adquisición de mascotas ya que los beneficios que aportan para los niños, tanto en su desarrollo emocional como intelectual son de gran importancia para los padres. Para los niños en edad escolar las mascotas no solo les dan cariño, sino que ayudan en el aprendizaje de algunas materias y aportan con el desarrollo de valores como la responsabilidad. Tanta es la

importancia que se le da a la mascota en la familia que incluso es considerada como un hermano menor.

Existe una gran asociación entre el vínculo que tienen los niños con sus mascotas y con el nivel de socialización y empatía que pueden llegar a sentir. La conexión de cada niño con su mascota es un acontecimiento especial y bastante importante para poder desarrollar su identidad, ya que los adultos que crecieron con mascotas la eligen ahora por la relación y la experiencia que vivieron con esta cuando fueron niños.

Los jóvenes universitarios que tuvieron mascotas en su infancia o una cercanía con ellas tienen una formación en valores muy fuerte y pueden llegar a sentir las necesidades de los demás, incluso tienden a elegir carreras que involucren el ayudar a la sociedad, más que aquellos que no tuvieron contacto con animales.

Lo que motiva a las familias a tener mascotas es la compañía, la comunicación y el cariño que estas emanan de manera incondicional. La presencia de un animal amigable puede llegar a disminuir la presión y problemas cardíacos en los niños, disminuyendo la ansiedad y los nervios que puedan llegar a sentir en cualquier situación desconocida o estresante en la que se encuentren. Por la gran participación que pueden llegar a tener las mascotas en las familias y aún más cuando existe una conexión con un miembro en particular, la pérdida de un animal de compañía puede ser un evento traumático para los niños. Sin embargo, es algo con lo que se debe lidiar, superar con el tiempo y darle la oportunidad a una nueva mascota de formar parte de la familia y no cerrarse ante la situación de no tener más animales por el dolor que

causa su partida, además que pueden preparar a los niños a las situaciones biológicas que van a afrontar cuando sean mayores.

5.02. Descripción de la herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

La herramienta utilizada para la recolección de información y para la realización del proyecto es la encuesta, la cual consiste en la formulación de una serie de preguntas que anticipan la información requerida sobre un determinado tema del que se necesita saber más. En el presente proyecto se desarrolló una encuesta para poder determinar el interés que tienen los niños por la lectura, por los animales y para averiguar la existencia de productos similares al propuesto en el mercado actualmente.

La encuesta se realizó en la escuela “Cambridge Integral” ubicada en el distrito metropolitano de Quito que cuenta con un total de 230 alumnos de los cuales se tomó una muestra de 97 personas que son los involucrados directos en el proyecto.

La encuesta se formula con preguntas cerradas para poder determinar más rápido y con mayor eficacia la información relevante que se requiere para llevar a cabo el proyecto.

5.02.02. Resultados

La encuesta tuvo muy buena acogida dentro de la institución educativa, por parte de las autoridades, niños y maestros que colaboraron de la mejor manera posible ya que todos estuvieron de acuerdo en que fomentar valores y buenos hábitos en los niños es algo esencial para la formación del mismo y de una mejor sociedad.

En cuanto a la temática del cuidado de los animales de compañía, la gran mayoría se mostraron interesados por exponer este tema de manera creativa a tan temprana edad en los niños, debido a que los personajes están realizados en forma de ilustraciones bastante atractivas y acordes a la edad.

Los niños en su totalidad están muy interesados en adquirir un cuento ilustrado con las características propuestas, al igual que un gran número de padres y maestros.

5.02.02.01. Encuesta

La encuesta se realizó en base a la importancia que tiene el proyecto en la escuela, además de medir el conocimiento que tienen niños, padres y maestros sobre los cuentos ilustrados y los valores que se pueden transmitir a través de imágenes.

El proyecto al contar con una población de alrededor de 230 personas de las cuales se tomaron 97, siendo este número el resultado de la muestra necesaria para realizar la encuesta, entre ellos, padres y maestros, con preguntas cerradas para facilitar la contestación y agilizar el tiempo de respuesta sin dar tiempo para confundir alguna pregunta.

Para tener una mayor aceptación de la encuesta se ha optado por realizarla al finalizar clubes ya que es ahí donde los niños tienen un tiempo libre y los padres están llegando al establecimiento.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta

INSTITUTO TECNOLÓGICO CORDILLERA

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información de la escuela “Cambridge Integral” para la elaboración de cuentos ilustrados que fomenten el cuidado animal y los valores.

Marque con una X.

1.- ¿Considera importante promover el hábito de la lectura desde edades tempranas?

SI

NO

2.- ¿Considera a la lectura como algo divertido e informativo?

SI

NO

3.- ¿Los temas de los cuentos infantiles son interesantes para los niños?

SI

NO

4.- ¿Considera importante que se implementen temas de animales en cuentos infantiles?

SI

NO

5.- ¿Es necesaria la formación de valores en los más pequeños a través de cuentos infantiles?

SI

NO

6.- ¿Cree que el aprendizaje mejora cuando este es divertido?

SI

NO

7.- ¿Sabe acerca de todos los cuidados que requiere una mascota?

SI

NO

8.- ¿La introducción a la lectura debe hacerse de forma positiva y mediante juegos?

SI

NO

9.- ¿Los maestros y los padres son quienes deben inculcar el amor por la literatura?

SI

NO

10.- ¿Considera importante para la formación del niño la interacción con mascotas?

SI

NO

Imagen 2: Modelo de la encuesta

5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas

1.- ¿Considera importante promover el hábito de la lectura desde edades tempranas?

Tabla 7: Pregunta 1

Variable	Respuesta	%
SI	50	48%
NO	47	52%
Total	97	100%



Figura 6 : Pregunta uno

Análisis:

En la primera pregunta se evidencia que la mayoría de las personas apoyan que la lectura es un hábito que debe promoverse en los niños.

2.- ¿Considera a la lectura como algo divertido e informativo?

Tabla 8: Pregunta 2

Variable	Respuesta	%
SI	47	48%
NO	50	52%
Total	97	100%

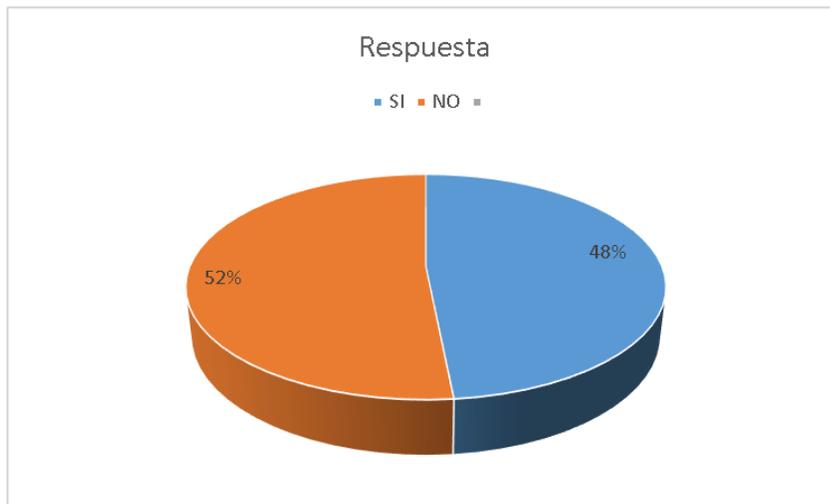


Figura 7: Pregunta dos

Análisis:

Casi el 50% de las personas encuestadas piensan que leer es una actividad divertida e informativa.

3.- ¿Los temas de los cuentos infantiles son interesantes para los niños?

Tabla 9: Pregunta 3

Variable	Respuesta	%
SI	27	28%
NO	70	72%
Total	97	100%

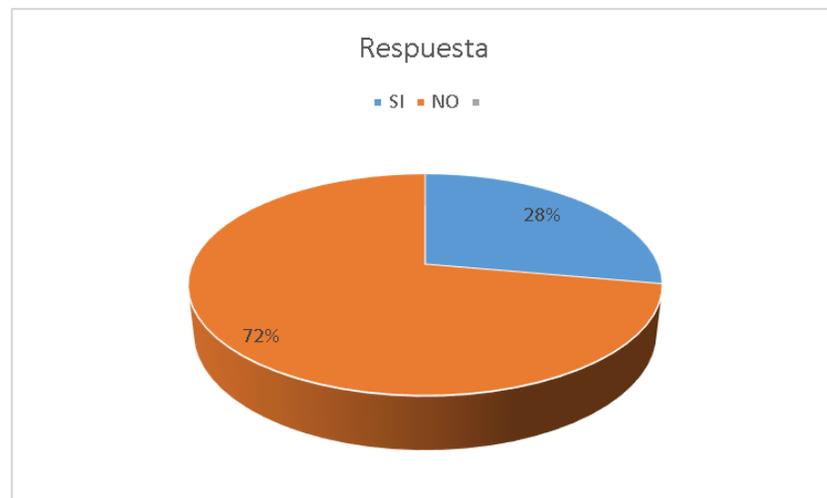


Figura 8: Pregunta tres

Análisis:

En esta pregunta se aprecia claramente el desinterés que se tiene por los temas de los cuentos para niños que hay en la actualidad.

4.- ¿Considera importante que se implementen temas de animales en cuentos infantiles?

Tabla 10: Pregunta 4

Variable	Respuesta	%
SI	30	31%
NO	67	69%
Total	97	100%

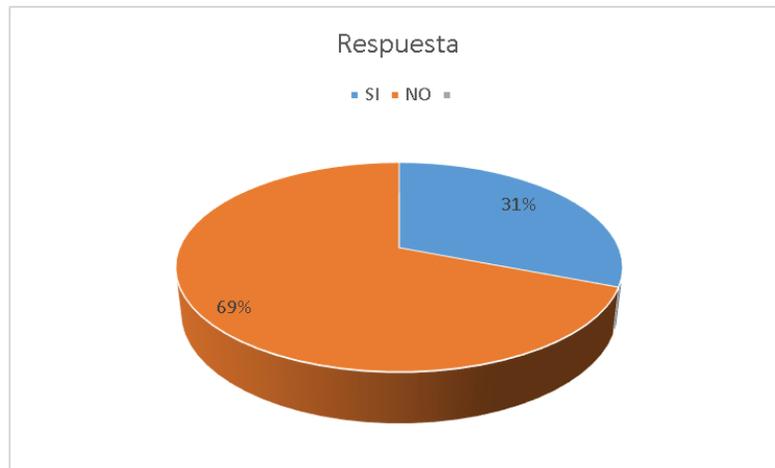


Figura 9: Pregunta cuatro

Análisis:

En esta pregunta se puede apreciar el interés de la población hacia los animales y garantizar de esta manera que será un tema bastante atractivo.

5.- ¿Es necesaria la formación de valores en los más pequeños a través de cuentos infantiles?

Tabla 11: Pregunta 5

Variable	Respuesta	%
SI	97	100%
NO	0	0%
Total	97	100%

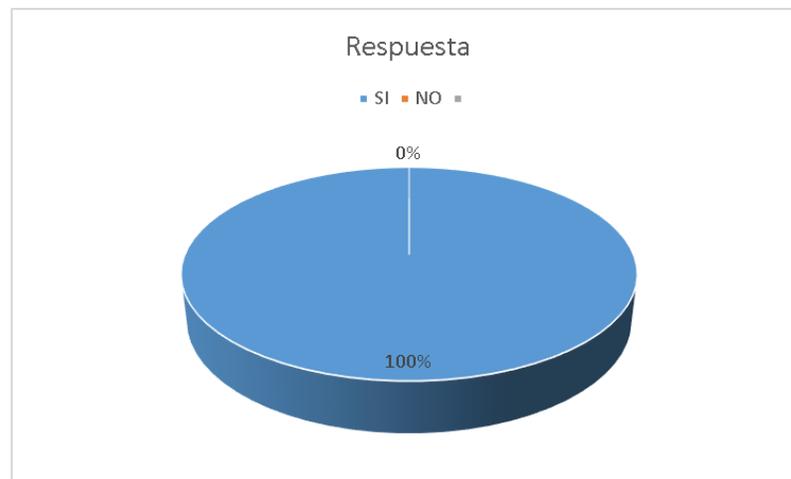


Figura 10: Pregunta cinco

Análisis:

Se pudo evidenciar que el 100% de las personas están interesadas apoyar a la formación de valores desde los más pequeños.

6.- ¿Cree que el aprendizaje mejora cuando este es divertido?

Tabla 12: Pregunta 6

Variable	Respuesta	%
SI	90	93%
NO	7	7%
Total	97	100%



Figura 11: Pregunta seis

Análisis:

En esta pregunta se evidencia claramente que las personas consideran que el aprendizaje debería ser divertido.

7.- ¿Sabe acerca de todos los cuidados que requiere una mascota?

Tabla 13: Pregunta 7

Variable	Respuesta	%
SI	52	54%
NO	45	46%
Total	97	100%

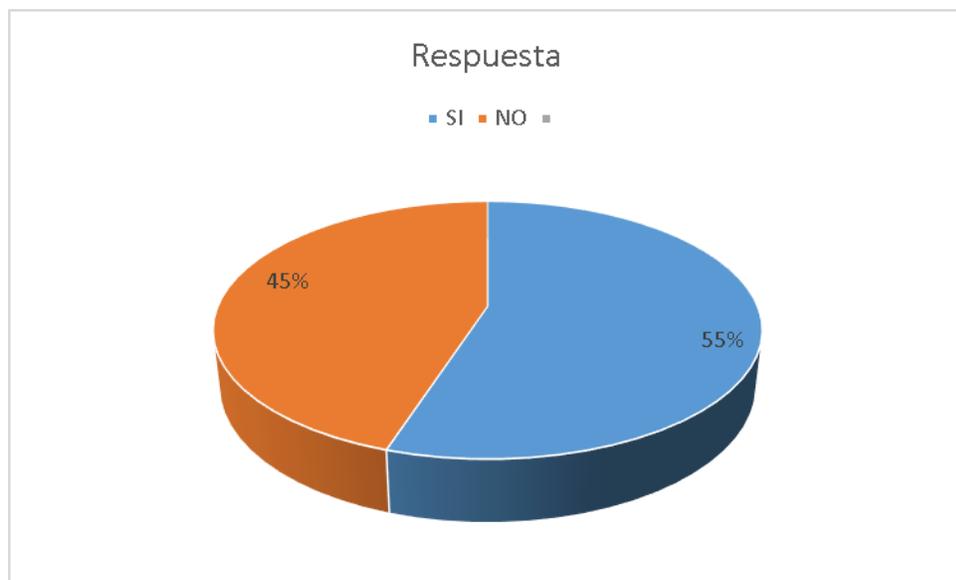


Figura 12: Pregunta siete

Análisis:

Mediante esta pregunta se evidenció que las personas tienen conocimiento sobre los cuidados que requieren las mascotas, sin embargo, es necesario informar de mejor manera.

8.- ¿La introducción a la lectura debe hacerse de forma positiva y mediante juegos?

Tabla 14: Pregunta 8

Variable	Respuesta	%
SI	70	72%
NO	27	28%
Total	97	100%

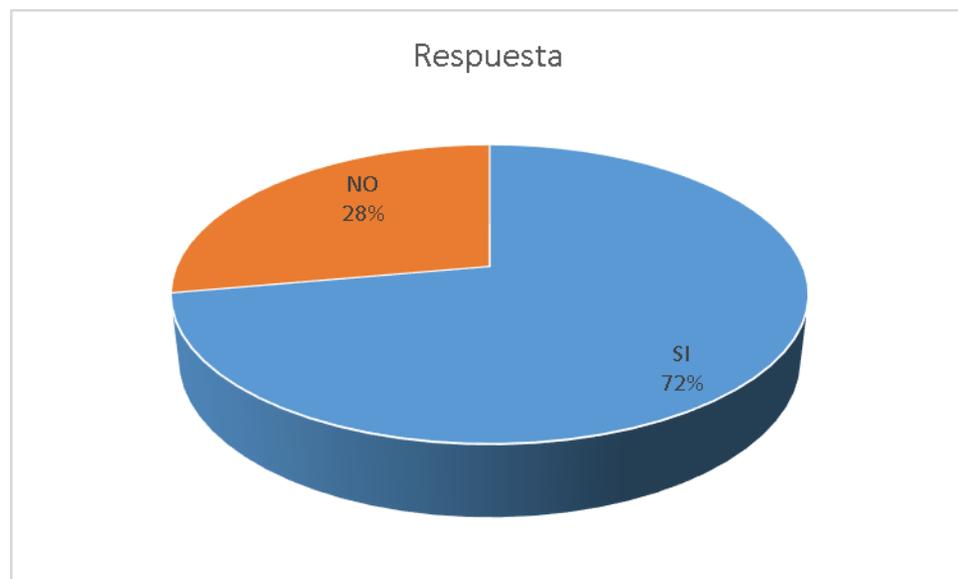


Figura 13: Pregunta ocho.

Análisis:

Es importante que el niño tenga una introducción positiva a la lectura mediante juegos, para garantizar un gusto por la lectura posteriormente.

9.- ¿Los maestros y los padres son quienes deben inculcar el amor por la literatura?

Tabla 15: Pregunta 9

Variable	Respuesta	%
SI	90	93%
NO	7	7%
Total	97	100%

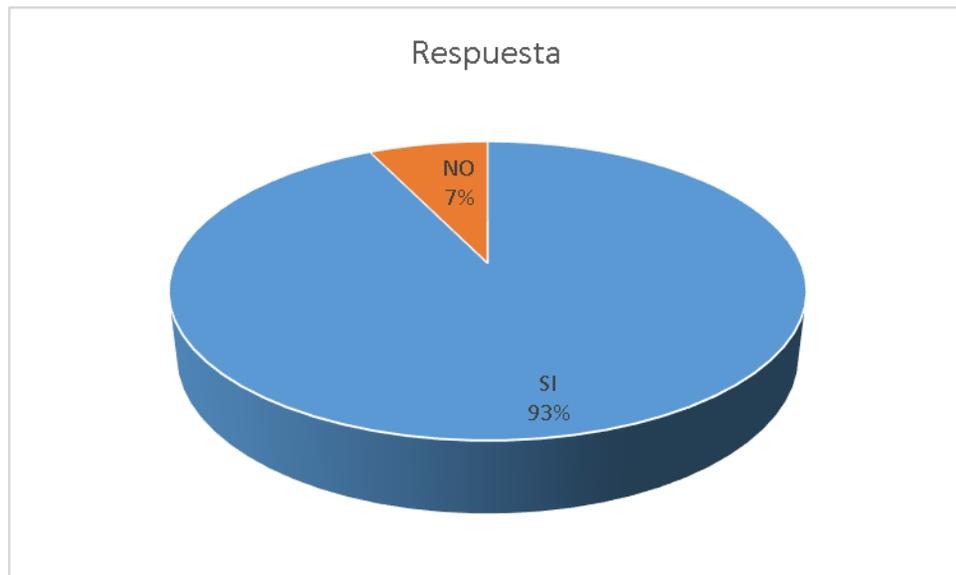


Figura 14: Pregunta nueve.

Análisis:

La mayoría de las personas consideran que quienes realmente deben dar el ejemplo para que el niño adquiera el amor por la literatura son aquellos que se encargan de su formación.

10.- ¿Considera importante para la formación del niño la interacción con mascotas?

Tabla 16: Pregunta 10

Variable	Respuesta	%
SI	52	54%
NO	45	46%
Total	97	100%

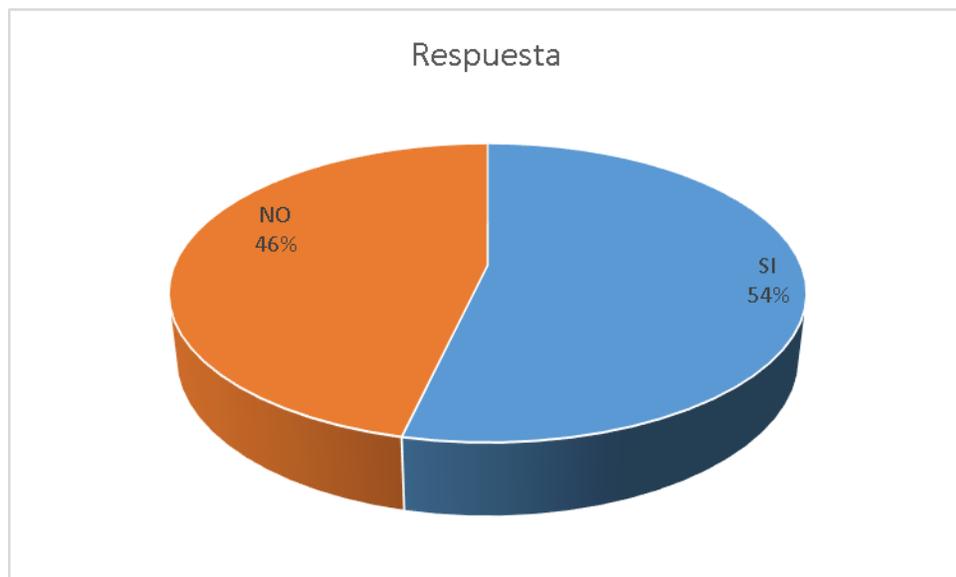


Figura 15: Pregunta diez

Análisis:

Poco más de la mitad de los encuestados consideran que la interacción del niño con las mascotas es ideal para su desarrollo y formación.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

Para la elaboración del presente proyecto se llevarán a cabo los siguientes pasos:

- 1.- Lo primero, es recopilar información sobre los cuentos ilustrados y los beneficios que brindan las mascotas para el desarrollo del niño.
- 2.- Creación del Logotipo y nombre de la colección de libros con ayuda de la herramienta Ilustrador.
- 3.- Creación de personajes de cada cuento, elaborados a mano y posteriormente digitalizados en Ilustrador.
- 4.- Creación de una historia acorde a cada personaje (mascota), basada en los cuidados que requiere.
- 5.- Creación de un juego didáctico ubicado al final de cada cuento para reforzar los conocimientos adquiridos.
- 6.- Diagramación de cada cuento en InDesign, herramienta de diseño editorial.
- 7.- Armado para impresión digital, esto varía según la cantidad de unidades que se requieran, si es un gran número se procede hacer el armado para placas CTP.
- 8.- Selección de acabados gráficos acorde al grupo objetivo.
- 9.- Verificar el producto final para su posterior distribución en la escuela “Cambridge Integral”.

5.03.01. Propósito del Proyecto

Incentivar a los niños de la escuela “Cambridge Integral” para que adquieran un hábito por la lectura, y el deseo de seguir aprendiendo literatura, temas informativos y de interés por su cuenta, es decir, que ellos tengan la motivación suficiente para decidir formarse de manera autodidacta, sin sentirse presionados por un maestro o por sus padres, sino que simplemente busquen más allá de lo enseñan los maestros.

Además, con este proyecto se busca la formación en valores de los niños, que a través de la información que se les proporcione mediante los cuentos ilustrados, sepan mejorar la convivencia tanto con las personas que los rodean, como con los animales que se encuentran más próximos, es decir las mascotas, para que aprendan a darles el cuidado necesario, dependiendo el tipo de mascota que tengan en casa. Al formar seres humanos conscientes con los animales, en poco tiempo se espera una respuesta positiva de la sociedad para erradicar el abandono animal que tanto afecta en el país.

5.03.02. Tipo de Publicación

El tipo de publicación es un libro apoyado con un material didáctico, que refuerce el aprendizaje adquirido a través de la lectura, que hace un aporte positivo al niño por la forma dinámica en que está creado.

5.03.03. Temática

La temática a la que responde el presente proyecto, es un material educativo, ya que se tomará la enseñanza a través de ilustraciones y texto sobre los cuidados relevantes de cada animal de compañía.

5.03.04. Formato

Para facilitar el transporte en las mochilas de los niños, se ha optado por crear cada cuento con un formato de 21cm X 21 cm, haciéndolo cuadrado para un mejor control en manos del niño.

5.03.05. Número de Páginas

El Cuento debe causar interés y ser atractivo para el niño, por tanto, no es una opción el tener demasiadas páginas, que lo único que van a lograr es aburrir al niño, por esta razón es que debe ser corto y se han pensado en un total de 11 páginas sin contar portada y contraportada.

5.04. Desarrollo

5.04.01. Mapa de Contenidos

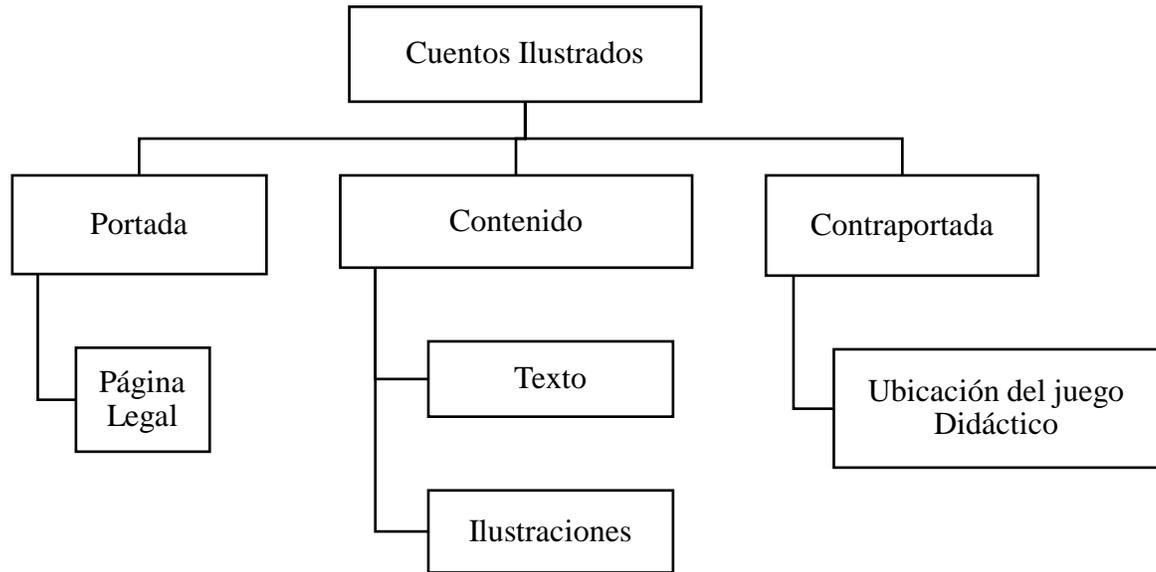


Figura 16: Mapa de Contenido

5.04.02. Índice de Imágenes

Creación del Personaje

Bocetos



Digitales



Imagen 3: Personajes.

Perfil Personajes



Perfil del personaje 1

Nombre: Matilda

Especie: Perro

Raza: Shih tzu

Color: Blanco, marrón y negro y vestido violeta.

Características físicas: pequeña, con un pelaje largo y liso, patas cortas, usa un vestido violeta, peinada con dos coletas adornadas por lazos, ojos grandes de color miel.

Características Psicológicas: es muy sociable, extrovertida, siempre feliz, juguetona, le encanta salir a pasear, le disgusta quedarse sola, habla, expresa sentimientos con la mirada, las articulaciones y sus movimientos. Uno de sus sueños más grandes es que no existan animales abandonados, es educada, come frutas y verduras sin semilla, saca prendas de ropa para llamar la atención, expresa varios de los cuidados que requiere un perro, por tanto, motiva a la responsabilidad que involucra tener un mejor amigo de cuatro patas.

Vive al norte de Quito, Ecuador y es de un nivel socioeconómico medio y vive con sus padres humanos.

Perfil del Personaje 2



Nombre: Tom

Especie: Gato

Raza: Siamés

Color: marrón y beige

Características físicas: estilizado, con un pelaje corto y liso, patas elegantes, usa un collar azul, ojos grandes de color azul.

Características Psicológicas: es poco social, independiente, juguetón en ocasiones, le encanta salir al jardín, afilarse las uñas en el tronco de los árboles, prefiere la soledad, pero adora dormir cerca de su dueña, disfruta de observar a los peces, habla con otros animales, expresa sentimientos con la mirada, las articulaciones y sus movimientos, es elegante al caminar y le gusta estirarse sobre los muebles bajo el calor del sol, trata de desarrollar el valor de la

paciencia para demostrar que una mascota quiere a su amo siempre a pesar de sus distintos comportamientos.

Vive al norte de Quito, Ecuador y es de un nivel socioeconómico medio y vive con su mamá humana.

Perfil del personaje 3



Nombre: Gus

Especie: Hamster

Raza: Americano

Color: Blanco y naranja.

Características físicas: pequeño, grandes ojos verdes, patas cortas, pelo alocado, gordito, con manchas en su cuerpo.

Características Psicológicas: Es alegre, muy perezoso durante el día y muy activo durante la noche, le encantan las semillas de girasol, guarda varias en sus mejillas a la vez, se ejercita en su rueda a veces, y disfruta de enterrarse en el aserrín de su jaula durante el día, es un gran compañero que se adapta a espacios reducidos, además de ser muy limpio, fomenta la Independencia, debido a que prefiere realizar sus actividades solo.

Vive al norte de Quito, Ecuador, es de un nivel socioeconómico medio y vive con su niño humano.

5.04.03. Estilos

El estilo tipográfico que se ha empleado en los cuentos ilustrados es Juice ITC serif, la cual será utilizada para titulares y se ha elegido por la apariencia irregular y decorativa que tiene para llamar la atención de los niños inmediatamente. La siguiente familia tipográfica es la Kristen ITC, elegida por la simpleza de sus trazos y la facilidad de lectura que representa para el grupo objetivo. Será apropiada para el cuerpo de texto.

Tabla 17: Estilos

Estilo	Familia Tipográfica	Características
Kristen ITC	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 -.,:;_{}[]?#!	Esta tipografía será usada en cuerpo de texto con 20 puntos.
BUBBLEGUM	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 -.,:;?!	Se usa para titulares de los libros en 40 puntos.

Elaborado por: Francisco Giacometti

5.04.04. Páginas Master o Retículas

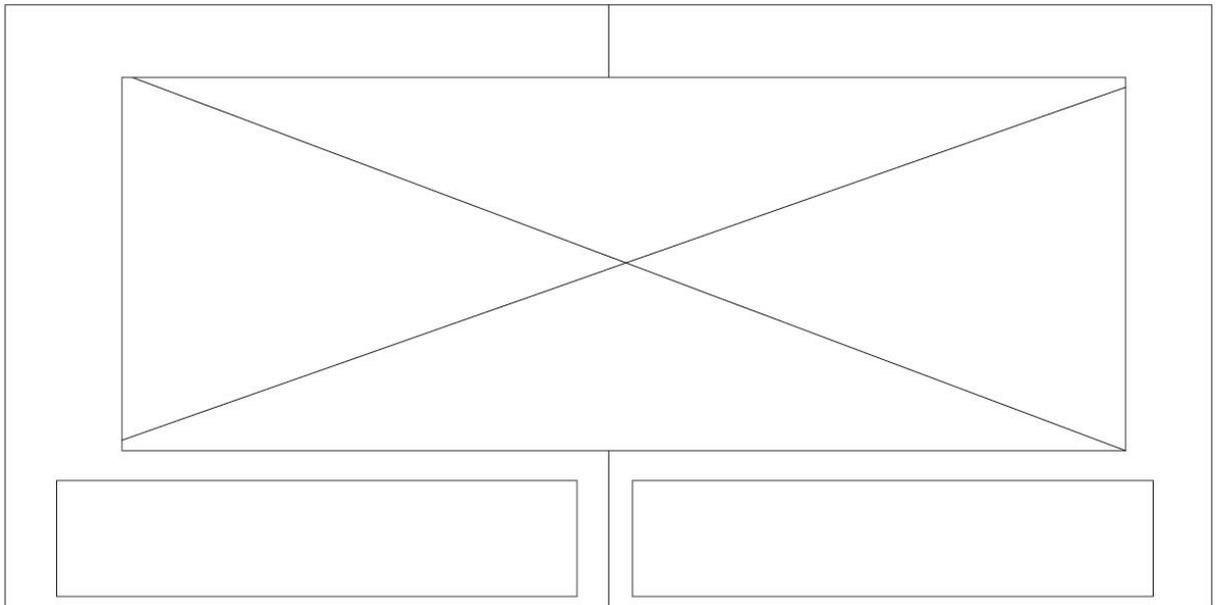


Imagen 4: Páginas master o retículas.

5.04.05. Imagen Corporativa

Logotipo en retícula

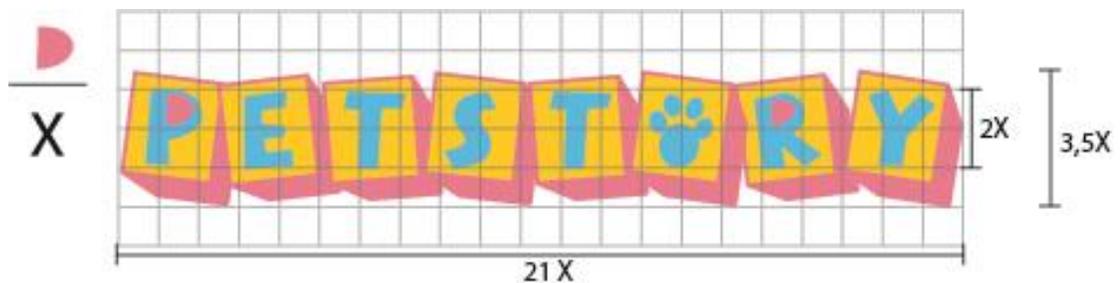


Imagen 5: Imagen corporativa.

Justificación

Logotipo:

Petstory que en español significa cuentos de mascotas está pensado para niños de una escuela Bilingüe, además la tipografía está dentro de cubos llamada LOVE-YOU, que representan algunas de las primeras figuras geométricas que los niños utilizan en su proceso de aprendizaje. Se reemplaza a la letra o por una parte icónica, como lo es la huella de una mascota, permitiendo la facilidad de lectura y entendimiento en su totalidad.

Color:

Amarillo: Se busca transmitir mediante el color amarillo la intelectualidad, el saber, la inteligencia y las emociones, además, es un color que emana diversión, acción, fuerza, voluntad, confianza y autoestima que es lo que los niños requieren.

Azul: Mediante el color azul se transmite una intelectualidad y serenidad a la vez, además de connotaciones positivas.

Rosa: El rosa representa la inocencia y lo infantil de los niños, la fragilidad y el cuidado que requieren, los sentimientos puros, la positividad y los buenos momentos.

Full Color



Imagen 6: Imagen corporativa full color.

Escala de Grises



Imagen 7: Imagen corporativa Escala de grises.

Positivo



Imagen 8: Imagen corporativa Positivo.

Negativo



Imagen 9: Imagen corporativa Negativo.

Modos de Color



Imagen 10: Imagen corporativa modos de color.

Disposiciones Correctas



Imagen 11: Imagen corporativa Disposiciones correctas.

Disposiciones Incorrectas



Imagen 12: Imagen corporativa Disposiciones incorrectas.

Fondos Correctos



Imagen 13: Imagen corporativa fondos correctos.

Fondos Incorrectos



Imagen 14: Imagen corporativa fondos incorrectos.

5.04.06. Portada y Contraportada

Libro 1

Portada

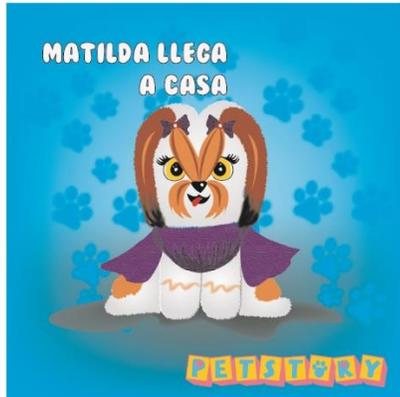


Imagen 15: Portada Matilda.

Contraportada



Imagen 16: Contraportada Matilda.

El juego didáctico consiste en escribir las cualidades de la mascota que representa cada uno de los libros, primero en rellenar la palabra que ya está escrita, y también en la casilla de vacía se escribe en inglés o en español según la columna correspondiente.

5.04.07.01. Maquetación



Imagen 17: Maquetación primera parte.



Imagen 18: Maquetación segunda parte.

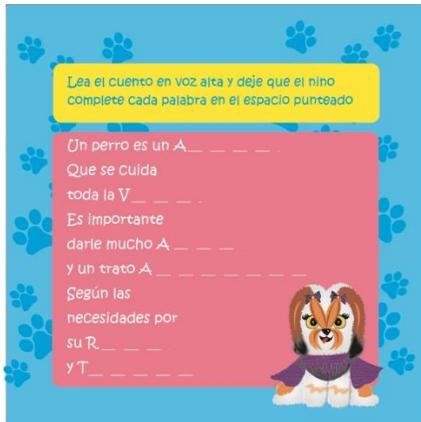


Imagen 19: Maquetación tercera parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 20: Maquetación cuarta parte.

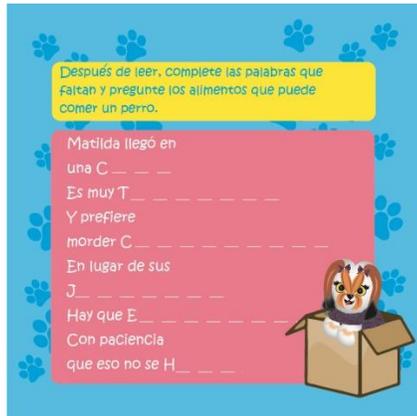


Imagen 21: Maquetación quinta parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 22: Maquetación sexta parte.

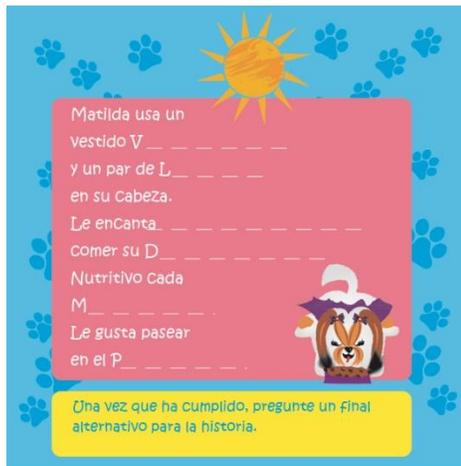


Imagen 23: Maquetación séptima parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 24: Maquetación octava parte.

Libro 2

Portada



Imagen 25: Portada Teo.

Contraportada



Imagen 26: Contraportada Teo.

El juego didáctico consiste en escribir las cualidades de la mascota que representa cada uno de los libros, primero en rellenar la palabra que ya está escrita, y también en la casilla de vacía se escribe en inglés o en español según la columna correspondiente.

5.04.07.02. Maquetación

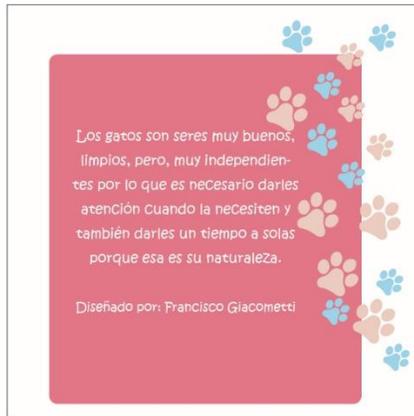


Imagen 27: Maquetación primera parte.



Imagen 28: Maquetación segunda parte.



Imagen 29: Maquetación tercera parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 30: Maquetación cuarta parte.

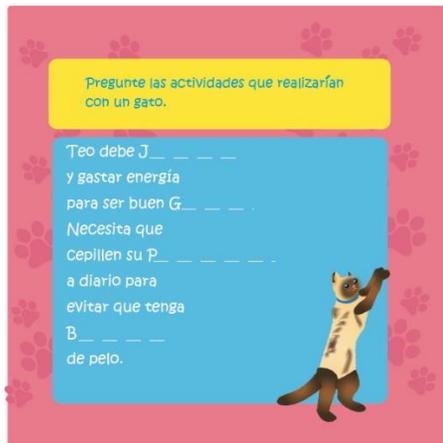


Imagen 31: Maquetación quinta parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 32: Maquetación sexta parte.

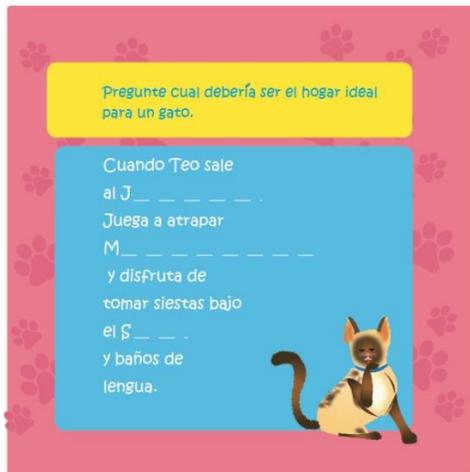


Imagen 33: Maquetación séptima parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 34: Maquetación séptima parte.

Libro 3

Portada



Imagen 35: Portada Gus.

Contraportada



Figura 17: Contraportada Gus.

El juego didáctico consiste en escribir las cualidades de la mascota que representa cada uno de los libros, primero en rellenar la palabra que ya está escrita, y también en la casilla de vacía se escribe en inglés o en español según la columna correspondiente.

5.04.07.03. Maquetación



Imagen 36: Maquetación primera parte.



Imagen 37: Maquetación segunda parte.



Imagen 38: Maquetación tercera parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 39: Maquetación cuarta parte.



Imagen 40: Maquetación quinta parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 41: Maquetación sexta parte.



Imagen 42: Maquetación séptima parte.

En la lista de actividades el padre o maestro lee la parte que está en el rectángulo amarillo para darle la indicación al niño y juntos completan cada palabra con líneas punteadas.



Imagen 43: Maquetación octava parte.

5.04.08. Pre-Prensa

Esta es la etapa en donde se realiza toda la maquetación y diagramación con la ayuda de un machote y además de programas de diseño como Ilustrador e InDesign, para poder estructurar las escenas y adecuar la línea gráfica correspondiente en toda la historia, además de la coherencia de personajes.

5.04.08.01. Impresión Offset

Se destina el uso de una máquina GTO 42 por la excelencia en su calidad y por el formato utilizado no se requiere de una impresora con un tamaño mucho mayor.

5.04.08.02. Impresión Digital

Es ideal para imprimir las muestras de los productos que vamos a realizar, y se utiliza mayormente para trabajos de tiraje muy corto.

5.04.9. Prensa

Se utilizó una máquina llamada plotter de impresión para posteriormente adherir sobre la superficie del Sintra cada una de las páginas de los libros.

5.04.10. Post-Prensa

Esta etapa refiere a los acabados que se le van a dar al cada cuento, como el vinil laminado para cada página dando mayor elegancia, el anillado de las páginas internas para la mejor practicidad y funcionalidad de cada cuento, además del Sintra que dará una mayor durabilidad para las situaciones a la que estarán expuestos con los niños.

5.05. Marketing y Distribución

5.05.01. Área Publicitaria

5.05.01.01. Brief

Escuela “Cambridge Integral”

Es un prestigioso plantel educativo bilingüe que se encarga de brindar a sus estudiantes un ambiente cálido y motivador para que descubran aprendizajes significativos, durante su proceso de formación integral, convirtiéndose en seres autónomos, críticos y justos, líderes que transformen la sociedad y practiquen valores y principios fundamentales para el bienestar social.

5.05.01.02. Target

Características Demográficas

- Geografía: Ciudad de Quito
- Edad: Niños de 6 a 7 años
- Género: Hombres y mujeres
- Status Social: Medio

Característica psicográficas

- Los niños presentan una personalidad impulsivos y alegres
- Interés por aprender a través de ilustraciones.
- Niños que disfrutan el tiempo de lectura.

5.05.01.03. Problemas comunicacionales

- Información: Desconocimiento del nombre, logo, slogan e imagen del producto.
- Persuasión: No convence al posible consumidor
- Posicionamiento: Es nulo en la mente del consumidor
- Mantenimiento: No hay recuerdo de la marca

5.05.01.04. Objetivos publicitarios

Información: Comunicar el nombre, logo, slogan del producto en Cambridge Integral mediante afiches.

Persuasión: Resaltar los beneficios de Petstory, su nombre, logotipo, colores, a través de una publicación en Facebook.

Posicionamiento: Resaltar el concepto, nombre y slogan del producto, con un anuncio en la página web de la escuela.

Mantenimiento: Resaltar y repetir los beneficios, nombre y slogan del producto a través de material P.O.P.

5.05.02. Estrategia Creativa

Beneficio racional: Aprender.

Beneficio emocional: Diversión.

Mensaje Básico: Lo divertido de leer con Petstory.

Tono: Indiferente

Estilo: Infantil

Insight: Aprender es divertido.

Eje de campaña: El cuento que te divierte leyendo.

Slogan: Aprende más y feliz.

Reason Why

Beneficio racional: Aprender, porque es lo que se busca transmitir a los niños mediante la elaboración de cada cuento.

Beneficio emocional: Diversión, porque motiva al niño a seguir aprendiendo por su cuenta.

Mensaje Básico: Porque a través de la historia y las ilustraciones transmiten una sensación de diversión.

Tono: Indiferente, porque no afecta a la competencia

Estilo: Infantil, debido al grupo objetivo.

Insight: Aprender es divertido, porque al proponer temáticas llamativas para los niños van a aprender sin darse cuenta.

Eje de campaña: El cuento que te divierte leyendo, porque cuenta historias de animales animados.

Slogan: Aprende más y feliz, cuando un niño se divierte aprende más.

5.05.03. Estrategia de Marketing

Plaza Directa

Estrategia

Informar sobre los beneficios de los cuentos ilustrados con temática de cuidado animal a los niños de la escuela Cambridge Integral.

Acciones

- Elaborar afiches informativos sobre los cuentos de Petstory.
- Colocar los afiches a la entrada de la escuela Cambridge Integral.
- Entregar material P.O.P. (esferos y botones).
- Traer a la macota que inspiró a la creación de los cuentos.
- Llamar la atención de los niños con la mascota.
- Utilizar uno de los patios de la escuela.
- Impulsar el producto a niños, padres y maestros.

Artes

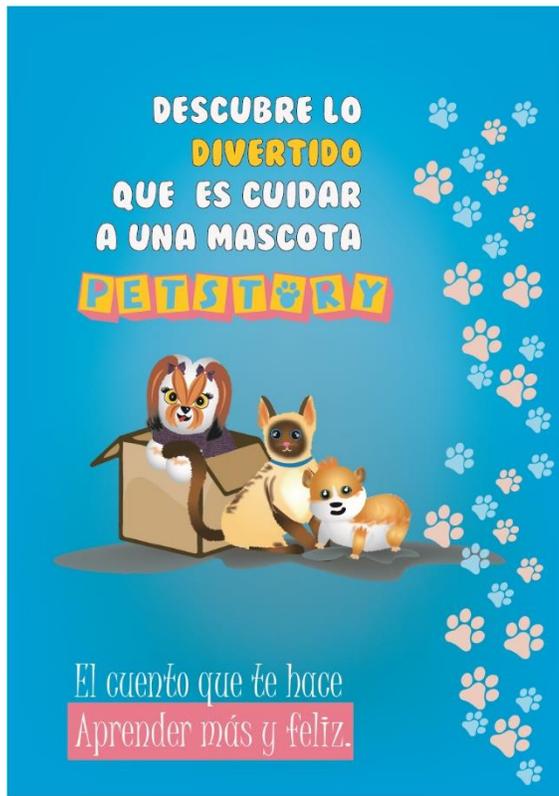


Imagen 44: Afiche.



Imagen 45: Post en Facebook.

Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para promover la Lectura y el cuidado de Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela "Cambridge Integral" en un período del año 2018

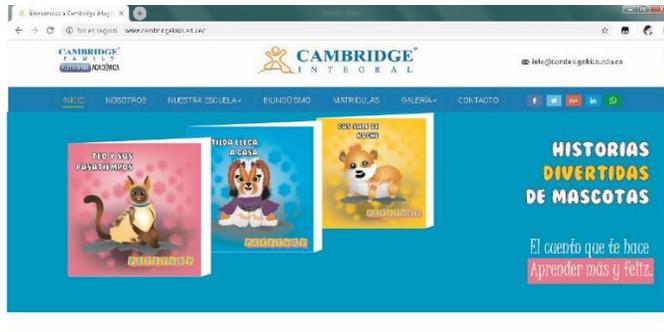


Imagen 46: Anuncio en página web.



Imagen 47: Material P.O.P.



Imagen 48: Foto mascota.

Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para promover la Lectura y el cuidado de Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela "Cambridge Integral" en un período del año 2018

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

Tabla 18: Recursos.

Recursos Tecnológicos	
Procesador: Intel® Core™ i7-7700	Microsoft Office Word 2010
CPU@ 3.60GHz	Adobe Ilustrador CC, Adobe InDesing CC
Memoria instalada (RAM): 8,00 GB	Memoria USB
Tipo de sistema: Sistema Operativo de 64 bits, procesador x64	
Internet e impresora	Información
Recursos Humanos	
Gestor del Proyecto	Francisco Xavier Giacometti Domínguez
Tutor	Ing. Gabriela Fernanda Hurtado Troya.
Población	Niños de 6 a 7 años de Cambridge.
Docente	Lic. Yessi Alvarado
Autoridad	Escuela “Cambridge Integral”.
Recursos Económicos	
El presente Proyecto se realizó con financiamiento propio.	

Elaborado por: Francisco Giacometti.

6.02. Presupuestos

Tabla 19: Gastos Operativos

N°	Descripción	V. Unitario	V. Total	Financiamiento
200	Impresiones B/N	0,05	10,00	Propio
30	Impresiones F/C	0,15	4,50	Propio
2	Anillado	1,50	3,00	Propio
2	Empastados	12,00	24,00	Propio
25	Transporte	0,25	6,25	Propio
	Internet	21,00	21,00	Propio
	Alimentación	25,00	25,00	Propio
	Servicios básicos	30,00	30,00	Propio
TOTAL			123,75	Propio

Elaborado por: Francisco Giacometti.

6.02.01. Aplicación del Proyecto

Costos Producto

Tabla 20: Costos Producto

Medios	Cantidad	Descripción	V. Unitario	V. Total
Primario	5	Afiche	1,50	7,50
	1	Post	1,00	30,00 mensual
Secundario	1	Anuncio en Web	0,00	0,00
Auxiliar	30	Material P.O.P	00,50	15,00
	40	Impresión de cuentos	7,00	280,00
Diseño	1	Diagramación de los 3 cuentos, 8 págs c/u, portadas y contraportadas	12,00 por página	360,00
	1	Empaque	20,00	20,00
	1	Afiche	20,00	20,00
	1	Anuncio web	20,00	20,00
	1	Post Facebook	20,00	20,00
			Total	772,50
TOTAL COSTO PRODUCTO				896,25

Elaborado por: Francisco Giacometti.

Precio del Producto

Costo Total 896,25 % 40

Costo por unidad: \$22,40 * 20% Utilidad

P.V. P= 26,88

Punto de Equilibrio

Costos Fijos: 123,75

Precio de venta unitario: 26,88

Costo de venta unitario: 22,40

$$\text{Punto de equilibrio} = \frac{123,75}{26,88 - 22,40} = 28 \text{ unidades}$$

$$\text{Punto de equilibrio} = \frac{123,75}{1 - \left(\frac{22,40}{26,88}\right)} = 773 \text{ dólares.}$$

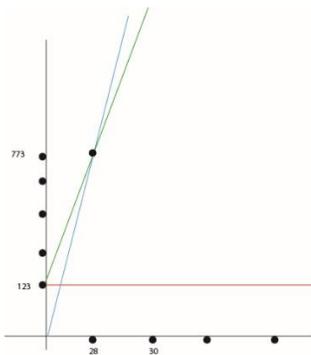


Figura 18: Punto de equilibrio.

6.03. Cronograma

Tabla 21: Cronograma.

N°	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Planteamiento del Tema.	Dirección de Escuela.	Abril	X			Aprobación del tema.	
2	Investigar los Antecedentes del proyecto.	Gestor del Proyecto.	Abril		X		Recopilar toda la información necesaria.	
3	Capítulo I: Antecedentes y construcción de la matriz T	Gestor Del Proyecto.	Abril			X	Definir el problema general del proyecto y las situaciones mejorada y empeorada.	
4	Capítulo II: Construcción del Mapa y Análisis de involucrados.	Gestor Del Proyecto.	Abril			X	Identificar los involucrados del proyecto.	
5	Capítulo III: Elaboración del Árbol de problemas y objetivos.	Gestor Del Proyecto.	Mayo	X			Determinar problemas y soluciones del proyecto.	
6	Capítulo IV: Matriz de Análisis de Alternativa e identificación de acciones.	Gestor Del Proyecto.	Mayo		X		Describir las acciones que faciliten el desarrollo del proyecto.	
7	Tamaño, Localización del proyecto, Análisis ambiental, Construcción del diagrama de estrategias y Diseños de cuentos.	Gestor Del Proyecto.	Mayo			X	Determinar la muestra del proyecto, la ubicación y los efectos ambientales tanto positivos como negativos.	
8	Construcción de la Matriz de Marco Lógico, revisión y selección de Indicadores	Gestor Del Proyecto.	Mayo			X	Definir los resultados del proyecto.	

Elaborado por: Francisco Giacometti.

N°	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
9	Construcción de los medios de verificación, supuestos y matriz de marco lógico	Gestor Del Proyecto.	Junio	X	X			Especificar bajo que medios se verificará el proyecto y lo que podría pasar.
10	Capítulo V: Recolección de información del marco teórico y elaboración de la encuesta y Diseños	Gestor Del Proyecto.	Junio			X	X	Obtener la información necesaria para desarrollar el proyecto.
11	Realizar la encuesta a los padres y docentes tabulación y análisis de la información obtenida y Diseños	Gestor Del Proyecto.	Julio	X				Tener un acercamiento con el público para obtener información más específica sobre el tema.
12	Marketing y Difusión	Gestor Del Proyecto.	Agosto	X				Identificar los problemas y objetivos publicitarios para difundir el producto de manera óptima.
13	Diseño de los cuentos.	Gestor Del Proyecto.	Agosto		X	X		Realizar las ilustraciones y diagramación de cada cuento.
14	Capítulo VI: Aspectos Administrativos.	Gestor Del Proyecto.	Agosto				X	Determinar gastos y costos del proyecto.
15	Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones	Gestor Del Proyecto.	Septiembre	X				Aporte para mejorar futuros proyectos.

Elaborado por: Francisco Giacometti.

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

- Se realiza el proyecto mediante la creación de cuentos ideales para que los niños pequeños adquieran el deseo por la lectura, por aprender y superarse cada día más, para que en un futuro cercano se pueda tener una sociedad que lea cosas que lo formen tanto intelectualmente como persona y no solo lecturas que atenten contra la inteligencia.
- los libros con ilustraciones son mucho más atractivos para que los niños los elijan como un hábito, sin embargo, la forma en como el maestro presenta la lectura al niño es un factor muy importante, además de la práctica cotidiana en casa, por parte de los padres, ya que ellos son el ejemplo a seguir de sus hijos.
- Los juegos didácticos son una forma de reforzar lo aprendido, pero, de una forma bastante divertida, lo cual no cansa para nada al niño, al contrario, lo motiva a seguir incrementando su inteligencia.
- Los niños cuando empiezan a formar palabras, oraciones y sonidos sienten que han realizado un gran logro y practican inconscientemente en cualquier escenario al que estén expuestos.
- Algunos niños no saben cómo tratar a una mascota, por lo que es importante informarles sobre cada necesidad y requerimiento que puede tener uno de estos

animales, para que se preparen para una futura mascota o mejoren el cuidado de la que ya tienen.

- La cercanía de los niños que crecen con animales es ideal, ya que los ayudarán a prepararse a futuras situaciones por las que tendrán que atravesar en su vida adulta, como el embarazo, el parto o la muerte.
- Los niños se ven altamente motivados por las ilustraciones de animales, especialmente por los de compañía y mucho más si estos están ilustrados, dando una apariencia de ternura.

7.02. Recomendaciones

- Crear cuentos con muchas más mascotas, siempre y cuando sean permitidas en el país como animales de compañía, investigando a profundidad sobre cada una de ellas hasta las más extrañas.
- Traducir los cuentos al inglés para incrementar la parte bilingüe de la escuela.
- Buscar apoyo de las maestras de ciencias naturales para crear cuentos sobre temática relevante a la materia, como mamíferos, reptiles, cadena alimenticia, etc, y así crear libros de trabajo bastante atractivos para los niños, en lugar de ser aburridos como los convencionales.
- Investigar sobre nuevas técnicas de lectura, para poder adaptarlas a los distintos grados que existen en la escuela.
- Buscar nuevas formas de presentar los cuentos en acabados, troqueles, papeles, todo en cuanto sea más llamativo e interactivo para el aprendizaje del niño.

Referencias

Andrango, J.F. (2018). Diseño De Un Cuento Ilustrado Con Aplicación Android Para Dar A Conocer La Historia De Calderón A Niños/As Menores De 10 Años De La Escuela Tarqui, Ubicado En La Parroquia De Calderón. Instituto Cordillera, Quito.

AulaFacil. (2009) técnica lineal o Rayado, Técnica Tonal o Modelado. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo/ilustracion-y-dibujo/tecnica-lineal-o-rayado-tecnica-tonal-o-modelado-l22122>

Barrera, M. & Maurer, D. (1981). Recognition of mother's photographed face by the three-month-old. Child Development. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-70272015000100005&script=sci_arttext&tlng=en

Bettelheim, B., Zelan, K. (2015). Aprender a Leer. Recuperado de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/31/30902_Aprender_a_leer.pdf

Consejo Nacional de Planificación. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Recuperado de Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo: www.planificacion.gob.ec/wp-content/.../PNBV-26-OCTFINAL_0K.compressed1.pdf

DeLoache, J. S. (1987). Rapid change in the symbolic functioning of very young children. Science, 238, 1556-1557. <http://dx.doi.org/10.1126/science.2446392>

Díaz, M. (2015) Recuperado de
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/44187531/REVISTA_CIENCIA_ANIMAL_-_El_miembro_no_humano_de_la_familia_-_Las_mascotas_a_traves_del_ciclo_vital_familiar.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1536879452&Signature=XvV7ZKXreQA6Le%2BUW%2BIGeeBhLQM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEl_miembro_no_humano_de_la_familia_Las_m.pdf

Huebner, C. E. (2000). Community-based support for preschool readiness among children in poverty. *Journal of Education for Students Placed at Risk*, 5, 291-314. http://dx.doi.org/10.1207/S15327671ESPR0503_6

Lonigan, C. J. (1994). Reading to preschoolers exposed: Is the emperor really naked? *Developmental Review*, 14, 303-323. <http://dx.doi.org/10.1006/drev.1994.1011>

Lluch, G. (2003) *Análisis de Narrativas infantiles y Juveniles*. España. Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.

Nicolajeva y Scott. (2001), *How Picturesbook Work*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=EbCfCLUOZD0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Murphy, C. (1978). Painting in the context of shared activity. *Child Development*, 49, 371-380

Moya, A.J., Pinar, M.J.(2007). La interacción Texto/imagen el cuento ilustrado. Un análisis multimodal. OCNOS. Volumen (3), 23-28, doi 10.18239/ocnos

Parslow RA., Jorm AF.(2005), Christensen H et al. Pet ownership and health in older adults:findings from a survey of 2551 community –based australians aged 60-64.

Piaget, (1962). Play, Dreams and Imagination. Nueva York. USA. W. W. Norton.

Reyes, M.A. (2018). Creación De Un Libro Didáctico Sobre El Abecedario Para Niños De 7 Años Con Discapacidad Auditiva, Con El Fin De Ayudar En El Proceso De Aprendizaje De La Lecto-Escritura En El Instituto De Audición Y Lenguaje “Enriqueta Santillán”

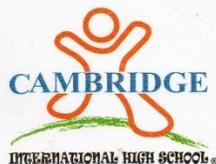
Ubicado En El Sector Sur De Quito. Instituto Cordillera, Quito.

Rodríguez, J.M. (2018). Diseño Y Elaboración De Cuentos Rompecabezas Con Temática De Las Leyendas De La Costa Ecuatoriana Para Niños Y Niñas De 7 A 8 Años Para Difundir Su Identidad Cultural En La Escuela Alejandro Dumas Ubicada En El Sector De Calderón En La Ciudad De Quito. Instituto Cordillera, Quito.

Sigel, I. (1978). The development of pictorial comprehension. En B. Randhawa & W. Coffman (Eds.), Visual learning, thinking and communication (pp. 93-111). Nueva York: Academic Press.

Valero. (2013). Técnica de los Lápices de Colores 2da Parte. Valero7. Recuperado de <https://valero7.webnode.es/tecnicas/a19-tecnica-de-los-lapices-de-colores-2%C2%AA-parte/>

Anexos

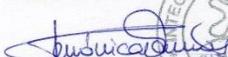


Quito, 29 de octubre de 2018

Señor
Ingeniero
Galo Cisneros
Presente,

Certificamos que el señor Francisco Xavier Giacometti Domínguez, con cédula de identidad N° 1718088626, estudiante egresado de la carrera de Diseño Gráfico, realizó su proyecto de titulación denominado “Creación de una Colección de Libros Ilustrados sobre el cuidado de Animales de Compañía clasificados en Perros, Gatos y Pequeños Animales para Promover la Lectura y el cuidado Animal en los Niños de Segundo de Básica de la Escuela Cambridge Integral en un período del año 2018”, se ha considerado factible la implementación en el Plantel educativo favor de nuestros estudiantes.

Atentamente,


Lic. Verónica Fariás

DIRECTORA ACADEMICA

CAMBRIDGE INTEGRAL DEL PACIFICO.

Urkund Analysis Result

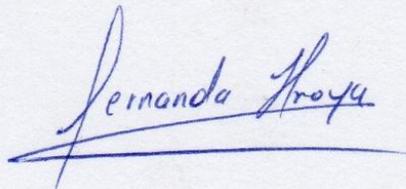
Analysed Document: TESIS sin imagenes.pdf (D43151864)
Submitted: 10/27/2018 7:44:00 PM
Submitted By: gatocat75@hotmail.com
Significance: 1 %

Sources included in the report:

ANDRANGO_JOSE.pdf (D37082472)
Gissella Muentes Urkund 02 de abril.pdf (D37160071)

Instances where selected sources appear:

5



Fernanda Hoyu

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
CORDILLERA**

DISEÑO GRÁFICO

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **GIACOMETTI DOMÍNGUEZ FRANCISCO XAVIER**, portador de la cédula de identidad N° 1718088626, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 11 de Diciembre, 2018.



13 DIC 2018

Mariela B.

VOTOFINANCIERO

Sra. Mariela Balseca

CAJA INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

"CORDILLERA"

CONSEJO DE FISCALÍA

[Handwritten signature]

Ing. Raquel Andrade

DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra

BIBLIOTECA



13 DIC 2018

8,79 *PBS*

COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba

PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

[Handwritten signature]

Ing. Lizeth Guerrero

DIRECTOR DE CARRERA



Tgla. Samantha Prado

SECRETARÍA ACADÉMICA