

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

“Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”

Modalidad: Proyecto Integrador

Trabajo de Titulación, proyecto integrador previo a la obtención del Título de Licenciada en Diseño Gráfico, otorgado por la Universidad Técnica de Ambato

Autora: Katherine Michelle Ramón Cáceres

Tutor: Mg. Diego Patricio García Analuisa

Ambato – Ecuador
Enero, 2026

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Técnico sobre el tema:

“Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)” de la alumna Ramón Cáceres Katherine Michelle, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Trabajo de Titulación bajo la Modalidad de proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento para la Titulación de Grado en la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, diciembre 2025



Mg. Diego Patricio García Analuisa
CC. 0201669157
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Katherine Michelle Ramón Cáceres con cédula de ciudadanía No.1850083260, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de titulación, modalidad de proyecto integrador bajo el tema: **“Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”**, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a de este trabajo de Titulación

Ambato, diciembre 2025

LA AUTORA



.....
Katherine Michelle Ramón Cáceres

CC. 1850083260

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Yo Katherine Michelle Ramón Cáceres con CC. 1850083260 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Trabajo de Titulación a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a.

Ambato, diciembre 2025

.....
Katherine Michelle Ramón Cáceres

CC. 1850083260

AUTORA

TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado del Trabajo de Titulación, Modalidad de proyecto integrador, sobre el tema **“Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”**, de Katherine Michelle Ramón Cáceres, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de conformidad con el Reglamento para la Titulación de Grado para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato, una vez revisado y calificado

Ambato, diciembre 2025

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADO

DEDICATORIA

A mis padres y a mi familia, mi primer y más firme apoyo. Gracias por la confianza incondicional que me dieron en cada paso y por estar siempre a mi lado, incluso cuando yo dudaba. Este logro es, en gran parte, el resultado de su amor constante.

A mi Negra y mi Sol, mis dos grandes amores. La compañía fiel en las largas noches de estudio, esperando junto a mí hasta el último momento. Su presencia y su cariño fueron la inspiración pura que necesite para seguir adelante.

Ramón Cáceres, Katherine Michelle

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer infinitamente a mis amigos, quienes convirtieron estos últimos 4 años en los mejores de mi vida, quienes estuvieron siempre apoyándome y creyendo en mí.

Gracias a CO y BE, mi fuente más grande de inspiración, quienes me acompañaron mientras crecía y sin darse cuenta en mis momentos más difíciles me salvaron, me sanaron y me hicieron fuerte.

Gracias a mis profesores por creer en mí desde el principio. Su apoyo y su guía me dieron la motivación que necesitaba para poder estar aquí hoy.

Ramón Cáceres Katherine Michelle

ÍNDICE

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE ImÁGENES.....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xvi
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES GENERALES.....	2
1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Contextualización	2
1.2.2. Árbol de problemas.....	6
1.2.3. Enunciado del problema	7
1.3. Justificación.....	7
1.4. Objetivos	9
1.4.1. Objetivo general.....	9
1.4.2. Objetivos específicos	9
1.5. Línea de investigación.....	10
CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL	11
2.1. Antecedentes de la investigación.....	11
2.2. Categorías fundamentales.....	19
2.3. Red conceptual	19
2.3.1. Variable Independiente	20
2.3.2. Variable Dependiente	21

2.4. Marco conceptual	22
2.4.1. Comunicación visual	22
2.4.2. Diseño gráfico.....	25
2.4.3. Diseño editorial.....	38
2.4.4. Desarrollo infantil	57
2.4.5. Desarrollo lingüístico.....	60
2.4.6. Habito lector	65
2.5. Marco legal	78
CAPÍTULO 3. ANÁLISIS CONTEXTUAL	83
3.1. Análisis externo (PEST)	83
3.1.1. Análisis político	83
3.1.2. Análisis económico.....	84
3.1.3. Análisis social	86
3.1.4. Análisis tecnológico.....	87
3.2. Análisis interno (FODA)	88
3.2.1. Fortalezas	88
3.2.2. Oportunidades.....	89
3.2.3. Debilidades	89
3.2.4. Amenazas.....	89
3.2.5. Cuadro resumen del análisis FODA	91
CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO	93
4.1. Método.....	93
4.2. Enfoque de investigación	93
4.3. Modalidad.....	94
4.3.1. Investigación Bibliográfica Documental	94
4.3.2. Investigación de campo	94
4.4. Nivel de la investigación	95
4.4.1. Investigación descriptiva	95
4.4.2. Investigación exploratoria.....	95
4.5. Operacionalización de variables.....	96

4.6. Diseño de investigación.....	101
4.7. Población y muestra	101
4.7.1. Muestra	101
4.7.2. Tipo de muestra	103
4.7.3. Tamaño de muestra.....	103
4.7.4. Selección de muestra	104
4.8. Técnica de estudio	104
4.8.1. Entrevistas.....	104
4.8.2. Encuestas	109
4.8.3. Fichas de observación.....	111
4.9. Matriz síntesis diseño metodológico (Análisis y discusión de los resultados)....	112
4.9.1. Análisis y discusión de los resultados de entrevistas.....	112
4.9.2. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación realizada a los niños de 8 a 11 años, pertenecientes a Santa Rosa Alta Baja	157
4.9.3. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta realizada al público objetivo	158
4.10. Matriz de triangulación de datos	168
CAPÍTULO 5. PROPUESTA	174
5.1. Metodología de Bruce Archer	174
5.2. Aplicación metodológica de la propuesta.....	174
5.3. Descripción general de la propuesta.....	175
5.3.1. Objetivos de la propuesta.....	175
5.4. Perfil del cliente.....	176
5.5. Desarrollo de la propuesta	177
5.5.1. Identidad visual.....	177
5.5.2. Tipografía.....	178
5.5.3. Cromática.....	179
5.5.4. Formato y retícula.....	180
5.5.5. Acabados.....	181
5.5.6. Composición	181
5.5.7. Jerarquía.....	182

5.5.8. Funcionalidad	183
5.5.9. Expresión creativa.....	183
5.5.10. Valor agregado.....	184
5.5.11. Materiales e Insumos y/o productos y servicios.	184
5.5.12. Presupuesto.	184
5.5.13. Construcción del prototipo.	185
5.5.14. Validación de la propuesta.....	190
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	192
6.1. Conclusiones	192
6.2. Recomendaciones	193
BIBLIOGRAFÍA	194
ANEXOS	204

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Líneas de investigación de la Universidad Técnica de Ambato	10
Tabla 2. Términos para los elementos de la comunicación.....	24
Tabla 3. Usos estandarizados de los formatos de papel	39
Tabla 4. Significado de los colores primarios	47
Tabla 5. Significado de los colores secundarios	48
Tabla 6. Significado de los colores neutros.....	49
Tabla 7. Géneros narrativos de los cuentos infantiles.....	55
Tabla 8. Funciones Básicas del Lenguaje	64
Tabla 9. Categorías de actividades lúdicas según Caillois.....	76
Tabla 10. Categorías de actividades lúdicas según Piaget	77
Tabla 11. Reducción de impuestos - Proforma 2023 y variaciones	85
Tabla 12. Resumen análisis FODA	91
Tabla 13. Operacionalización de la variable independiente.....	97
Tabla 14. Operacionalización de la variable dependiente.....	99
Tabla 15. Número de niños pertenecientes a la parroquia Santa Rosa	102
Tabla 16. Perfiles para entrevistas.....	102
Tabla 17. Formato para entrevistas a docentes y psicopedagogos.....	104
Tabla 18. Formato para entrevistas a diseñadores editoriales	106
Tabla 19. Formato para entrevistas a ilustradores.....	108
Tabla 20. Formato para encuestas dirigidas a niños de 8 a 11 años.....	109
Tabla 21. Datos informativos de los docentes y psicopedagogos	112
Tabla 22. Resultados de la primera pregunta a docentes y psicopedagogos.....	113
Tabla 23. Resultados de la segunda pregunta a docentes y psicopedagogos	114
Tabla 24. Resultados de la tercera pregunta a docentes y psicopedagogos	115
Tabla 25. Resultados de la cuarta pregunta a docentes y psicopedagogos	116
Tabla 26. Resultados de la quinta pregunta a docentes y psicopedagogos	118
Tabla 27. Resultados de la sexta pregunta a docentes y psicopedagogos	119
Tabla 28. Resultados de la séptima pregunta a docentes y psicopedagogos.....	120
Tabla 29. Resultados de la octava pregunta a docentes y psicopedagogos.....	121
Tabla 30. Resultados de la novena pregunta a docentes y psicopedagogos.....	122

Tabla 31. Resultados de la décima pregunta a docentes y psicopedagogos.....	123
Tabla 32. Resultados de la pregunta once a docentes y psicopedagogos.....	124
Tabla 33. Resultados de la pregunta doce a docentes y psicopedagogos.....	125
Tabla 34. Resultados de la pregunta trece a docentes y psicopedagogos	127
Tabla 35. Resultados de la pregunta catorce a docentes y psicopedagogos.....	128
Tabla 36. Datos informativos de los diseñadores editoriales	130
Tabla 37. Resultados de la primera pregunta a diseñadores editoriales.....	130
Tabla 38. Resultados de la segunda pregunta a diseñadores editoriales	132
Tabla 39. Resultados de la tercera pregunta a diseñadores editoriales	134
Tabla 40. Resultados de la cuarta pregunta a diseñadores editoriales	136
Tabla 41. Resultados de la quinta pregunta a diseñadores editoriales	137
Tabla 42. Resultados de la sexta pregunta a diseñadores editoriales	139
Tabla 43. Resultados de la séptima pregunta a diseñadores editoriales.....	140
Tabla 44. Resultados de la octava pregunta a diseñadores editoriales.....	143
Tabla 45. Resultados de la novena pregunta a diseñadores editoriales.....	144
Tabla 46. Resultados de la décima pregunta a diseñadores editoriales.....	145
Tabla 47. Resultados de la pregunta once a diseñadores editoriales.....	147
Tabla 48. Datos informativos de los ilustradores.....	149
Tabla 49. Resultados de la primera pregunta a ilustradores.....	149
Tabla 50. Resultados de la segunda pregunta a ilustradores	150
Tabla 51. Resultados de la tercera pregunta a ilustradores	151
Tabla 52. Resultados de la cuarta pregunta a ilustradores	152
Tabla 53. Resultados de la quinta pregunta a ilustradores	152
Tabla 54. Resultados de la sexta pregunta a ilustradores	154
Tabla 55. Resultados de la séptima pregunta a ilustradores.....	155
Tabla 56. Ficha de observación realizada a niños pertenecientes a Santa Rosa Alta Baja	157
Tabla 57. Matriz de triangulación de datos de la variable independiente	168
Tabla 58. Matriz de triangulación de datos de la variable independiente	171
Tabla 59. Materiales e insumos.....	184
Tabla 60. Presupuesto de la propuesta	184

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Elementos conceptuales	26
Imagen 2. Elementos visuales	27
Imagen 3. Elementos de relación	28
Imagen 4. Personajes circulares	31
Imagen 5. Personajes triangulares.....	31
Imagen 6. Personajes cuadrados	32
Imagen 7. Ilustración de fantasía	34
Imagen 8. Ilustración de comic	35
Imagen 9. Ilustración flat	35
<i>Imagen 10. Caricatura</i>	<i>36</i>
Imagen 11. Ilustración cartoon.....	37
Imagen 12. Formato de papel de la serie A.....	40
Imagen 13. Formato de papel de la serie B.....	40
Imagen 14. Formato de papel de la serie C.....	41
Imagen 15. Elementos de la retícula	42
<i>Imagen 16. Tipografías de texto.....</i>	<i>44</i>
Imagen 17. Espaciado entre letras.....	45
Imagen 18. Espaciado entre palabras.....	45
Imagen 19. Síntesis aditiva y sustractiva del color	47
Imagen 20. Colores primarios	47
Imagen 21. Colores secundarios	48
Imagen 22. Colores neutros.....	48
Imagen 23. Estructura del libro	52
Imagen 24. Origen de la motivación intrínseca	74
Imagen 25. Perfil del cliente - femenino.....	176
Imagen 26. Perfil del cliente - masculino.....	177
Imagen 27. Identidad gráfica – Isologo.....	178
Imagen 28. Identidad gráfica, versiones blanco y negro.....	178
Imagen 29. Tipografía - Isologo.....	178
Imagen 30. Tipografía.....	179
Imagen 31. Jerarquía tipográfica.....	179
Imagen 32. Cromática	180
Imagen 33. Retícula	181
Imagen 34. Planillo	182
Imagen 35. Jerarquía	182
Imagen 36. Diagramación	186
Imagen 37. Turn Around de personajes	187
Imagen 38. Mockup libro 1	187

Imagen 39. Mockup portadas y contraportadas	188
Imagen 40. Separadores de libros	188
Imagen 41. Mockup de la guía.....	189
Imagen 42. Juego de mesa	189
Imagen 43. Packaging	190

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas.....	6
Gráfico 2. Categorías Fundamentales	19
Gráfico 3. Red conceptual variable independiente	20
Gráfico 4. Red conceptual variable dependiente.....	21
Gráfico 5. Pregunta 1	159
Gráfico 6. Pregunta 2	160
Gráfico 7. Pregunta 3	161
Gráfico 8. Pregunta 4	162
Gráfico 9. Pregunta 5	163
Gráfico 10. Pregunta 6	164
Gráfico 11. Pregunta 7	165
Gráfico 12. Pregunta 8	166
Gráfico 13. Pregunta 9	167

RESUMEN EJECUTIVO

El bajo hábito lector en niños es una problemática creciente que afecta su desarrollo cognitivo y emocional, limitando su capacidad de comprensión, imaginación y reflexión crítica. Este fenómeno se ha visto acentuado por diversos factores, como la falta de acceso a materiales adecuados y el escaso fomento de la lectura en los hogares y escuelas. Las instituciones educativas juegan un papel fundamental en la promoción de hábitos lectores, ya que son los espacios donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo. Este proyecto se enfoca en el desarrollo de material editorial ilustrado como una herramienta eficaz para incentivar el hábito lector en niños de 8 a 11 años, utilizando microcuentos y recursos gráficos que responden a sus intereses y necesidades cognitivas, con el objetivo de fomentar la lectura y el aprecio por los libros desde temprana edad.

El objetivo fue diseñar material editorial ilustrado que fomente la lectura, reconociendo los factores motivacionales y definiendo los recursos gráficos más efectivos para los niños. La metodología aplicada fue mixta, e incluyó investigación bibliográfica, encuestas, entrevistas y un focus group para evaluar el diseño del material.

La información recolectada se utilizó para generar microcuentos y otros materiales complementarios, con el propósito de promover el hábito lector y conectar de manera significativa con los niños, facilitando la comprensión y fomentando una reflexión sobre la importancia de la lectura. A través de elementos gráficos y narrativas accesibles, se pretende estimular su interés por los libros, fortaleciendo tanto su habilidad lectora como su creatividad e imaginación.

PALABRAS CLAVE: DISEÑO EDITORIAL, ILUSTRACIÓN, HABITO LECTOR, ACTIVIDADES LÚDICAS, MICROCUENTOS

ABSTRACT

The low reading habit in children is a growing issue that affects their cognitive and emotional development, limiting their ability to comprehend, imagine, and critically reflect. This phenomenon has been exacerbated by various factors, such as the lack of access to suitable materials and the limited promotion of reading in homes and schools. Educational institutions play a key role in promoting reading habits, as they are spaces where children spend most of their time. This project focuses on the development of illustrated editorial material as an effective tool to encourage reading habits in children aged 8 to 11, using micro-stories and graphic resources that cater to their interests and cognitive needs, with the aim of fostering reading and an appreciation for books from an early age.

The goal was to design illustrated editorial material that promotes reading, recognizing motivational factors and defining the most effective graphic resources for children. The methodology applied was mixed and included bibliographic research, surveys, interviews, and a focus group to assess the material's design.

The collected information was used to generate micro-stories and other complementary materials, with the purpose of promoting reading habits and making a meaningful connection with children, facilitating comprehension and fostering reflection on the importance of reading. Through accessible graphic elements and narratives, the goal is to stimulate their interest in books, strengthening both their reading skills and their creativity and imagination.

KEY WORDS: EDITORIAL DESIGN, ILLUSTRATION, READING HABIT, PLAYFUL ACTIVITIES, FLASH FICTION

INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como objetivo diseñar material editorial ilustrado para fomentar el hábito lector en niños de 8 a 11 años, en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (CACTU). La investigación se estructura en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Se aborda el problema del hábito lector infantil a nivel global, nacional y local, identificando las causas y efectos de la falta de lectura en niños. Se justifica la necesidad del proyecto, destacando su relevancia social y educativa, y se presentan los objetivos generales y específicos del proyecto.

Capítulo II: Se determina el marco conceptual, que incluye un análisis del fomento lector infantil y el papel del diseño editorial y la ilustración en la motivación de la lectura, junto con la definición de las variables de investigación.

Capítulo III: Se presenta un análisis PEST del contexto a nivel nacional y un diagnóstico FODA de la institución, identificando las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas para el proyecto.

Capítulo IV: Se describen los métodos de recolección de datos, incluyendo encuestas, entrevistas, fichas de observación, y se detalla la población y muestra seleccionadas para la investigación.

Capítulo V: Se presenta la propuesta de diseño de materiales editoriales, incluyendo microcuentos y material complementario para fomentar el hábito lector, con un presupuesto detallado y un plan de implementación.

Capítulo VI: Se analizan los resultados de la propuesta, destacando los impactos en el fomento lector y ofreciendo recomendaciones para futuras implementaciones.

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Tema

Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU).

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Macro:

A nivel internacional, diversos estudios han evidenciado un atraso significativo en los niveles de comprensión lectora. De acuerdo con el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE) (como se citó en la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREAL/UNESCO, 2023)) los resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) revelan que en América Latina y el Caribe una gran proporción de estudiantes de 3.º y 6.º grado se ubican en los niveles más bajos de comprensión lectora, lo que evidencia serias limitaciones en la capacidad de inferir, conectar ideas y comprender textos de acuerdo con su edad. Este panorama refleja un reto urgente para los sistemas educativos de la región, quienes deben fortalecer las oportunidades de aprendizaje, como también deben apoyar a docentes en el uso de estrategias que promuevan una mejor comprensión lectora.

De manera similar, un informe de la UNICEF (2022) en colaboración con el Banco Mundial y la UNESCO advierte que aproximadamente cuatro de cada cinco niños de sexto grado en América Latina y el Caribe no logran comprender un texto sencillo, lo que muestra una profunda crisis de aprendizaje que ha empeorado en gran medida tras la pandemia. Esta situación en Latinoamérica muestra la debilidad del hábito lector en la región y la gran oportunidad de fortalecer este aspecto de manera inmediata.

Además de las brechas de comprensión mencionadas anteriormente, es fundamental señalar que el bajo interés por la lectura, generalizado en los estudiantes, es otra de las causas que agrava esta problemática. “Con frecuencia encontramos estudiantes que no

manifiestan ni el menor interés por leer, y se muestran incapaces o indiferentes ante la necesidad de utilizar otras lecturas que no sean las que aparecen en los libros de textos” (Domínguez Domínguez, Rodríguez Delgado, Torres Ávila, & Ruiz Ávila, 2015, pág. 97). Este desinterés refleja una deficiencia en la formación de vínculos con la lectura desde la infancia y resalta la necesidad de implementar estrategias que no solo enseñen a leer, sino que también fomenten el disfrute de la lectura, generando a largo plazo beneficios en el desarrollo académico y personal en su futuro.

En este sentido, Prodigioso Volcán, una compañía española de transformación digital y cultural realizó un informe como parte de la “Iniciativa camaleón” con la finalidad de comprender que significa leer para la población joven del país. Se detallaron aspectos clave como los hábitos, formas de lectura y principales preocupaciones, dejando resultados que permiten comprender con mayor claridad la relación que mantienen los jóvenes con la lectura en la actualidad. Tal como señala este informe:

Desde que niños y niñas comienzan a leer, desde las edades más tempranas, el contacto con la lectura no deja de descender. Las causas pueden ser varias: el propio proceso de afianzamiento de la lectura, el tiempo dedicado a la misma y compartido con los padres y madres, la obligatoriedad en los centros educativos o el contacto con el ocio ofrecido a través de las pantallas (Prodigioso Volcán, 2023, pág. 37).

Adicionalmente, la encuesta permitió identificar distintos perfiles de lectura entre la población joven. Uno de ellos corresponde a los llamados “Lectores Obligados”, quienes no disfrutaban de la lectura ni la consideran una afición, por lo que en promedio apenas leen cuatro libros al año. Aunque el 97 % afirma leer más allá de las lecturas escolares, en muchos casos incluyen como lectura actividades en redes sociales, blogs o pódcast. Entre las principales razones para no leer más destacan la falta de tiempo (34 %), la preferencia por otras actividades y la demanda de lecturas más breves y cortas (45,4 %) o requieren lecturas que contengan dibujos e ilustraciones (27,7 %). Aun así, una gran parte reconoce que debería leer más, lo cual refleja una fuerte conciencia sobre la importancia de este hábito. Asimismo, el estudio evidenció que el entorno resulta decisivo: los jóvenes muestran más disposición hacia la lectura cuando observan a familiares leyendo o cuando pueden conversar con otros sobre lo que leen.

Meso:

En Ecuador, los hábitos lectores de la población infantil se encuentran influenciados tanto por el sistema educativo como por la creciente exposición a entornos digitales. A pesar de que en los últimos años se han creado programas para fortalecer la lectura, las prácticas cotidianas siguen mostrando que la lectura se concibe más como una obligación escolar que como una actividad que disfruten. Al mismo tiempo, el acceso a dispositivos móviles y redes sociales a temprana edad está desplazando el interés por los libros impresos, creando un panorama en el que la educación y la tecnología conviven en la formación del hábito lector de los niños.

De acuerdo con la encuesta realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (MCYP), el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) y FLACSO (2022) el 50,3 % de los niños de 5 a 11 años identifica la escuela como su principal lugar para leer, lo que refuerza la idea de que esta práctica está más asociada al ámbito académico. Por otra parte, el 39,5 % señala a los dispositivos móviles como un espacio clave para leer, mostrando cómo la tecnología está ganando terreno entre los más jóvenes. En cuanto a las preferencias, los textos escolares predominan ampliamente (85,1 %), seguidos de los cuentos (6,9 %) y los materiales de investigación (3,5 %). Además, el promedio anual de lectura se limita a un libro completo y dos incompletos, una cifra baja frente a la registrada en otros países de la región.

Con estos datos, se puede concluir que, en Ecuador, la lectura infantil sigue estando más relacionada con la escuela que con el placer de leer. Por eso, es importante replantear las estrategias para fomentar la lectura, no solo diversificando los materiales disponibles, sino también integrando recursos digitales de manera que se aproveche la tecnología de forma educativa, y promoviendo espacios donde leer sea una actividad placentera, no solo una obligación escolar.

Como parte de las estrategias educativas nacionales, el Ministerio de Educación elaboró la “Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura”, un documento orientado a fortalecer las prácticas de lectura en la infancia. Esta guía también resalta que, en Ecuador, los niños no asocian a la lectura con una actividad placentera que disfruten realizar.

Además, advierte que factores como la falta de acompañamiento familiar, el acceso limitado a materiales atractivos y la competencia con los entornos digitales dificultan la consolidación de un hábito lector sostenido. Frente a ello, el documento muestra la importancia de la motivación y el sentido de la lectura, plantea la necesidad de promover experiencias significativas con la lectura, diversificar los materiales disponibles y crear espacios en el hogar y en la escuela, que vinculen leer con placer y no únicamente con la obligatoriedad académica (Ministerio de Educación, 2019).

Micro:

A nivel de la provincia de Tungurahua, específicamente en Ambato, el problema de la lectura se evidencia con mayor fuerza. Zapata Lascano, Cruz Freire, Pantoja Mera, Coronel Albán y Villacís Suárez (2024) demuestran que el 60% de los estudiantes de décimo año evaluados presentan niveles de comprensión lectora insuficiente o deficiente y ninguno de ellos alcanzó un nivel excelente. Este resultado está por debajo de lo que se espera a nivel nacional por lo que se evidencia una intervención necesaria en la provincia.

Adicionalmente, en el ámbito familiar, el 90% de los jóvenes no tienen en su casa acceso a libros o textos que realmente les gusten, y la gran mayoría de sus padres (83,3%) no les incentivan a leer ya que ellos mismos no practican este hábito. Por otra parte, se muestra que las lecturas obligatorias son percibidas como aburridas por casi la mitad de los estudiantes (46,7%) y la mayoría de los docentes no suelen utilizar materiales más allá de los textos escolares (81,1%). Finalmente, 8 de cada 10 estudiantes declaran que no les gusta leer, y prefieren utilizar su tiempo libre para navegar por redes sociales o realizar otras actividades diferentes.

Este diagnóstico deja en claro que, en Tungurahua, la lectura esta desconectada del gusto y se percibe casi exclusivamente como una obligación escolar. Es aquí donde la colaboración con la fundación CACTU se vuelve fundamental. Su trabajo directo con la provincia genera una gran oportunidad para generar una propuesta adecuada y útil de materiales editoriales que culturalmente sean relevantes, visualmente atractivos y que logren conectar con los intereses de los niños de la zona.

De este modo, al revisar el panorama internacional, nacional y local, se observa que la problemática en torno al hábito lector mantiene patrones similares que aunque

pueden encontrarse ligeras variaciones en los datos de cada contexto, la tendencia es coincidente: la falta de motivación, el escaso acompañamiento familiar y la poca diversidad de materiales dificultan que los niños desarrollen un verdadero gusto por la lectura. Esto evidencia que se trata de una problemática generalizada, que trasciende fronteras y niveles, y que requiere de propuestas concretas que respondan a esta realidad compartida.

1.2.2. Árbol de problemas

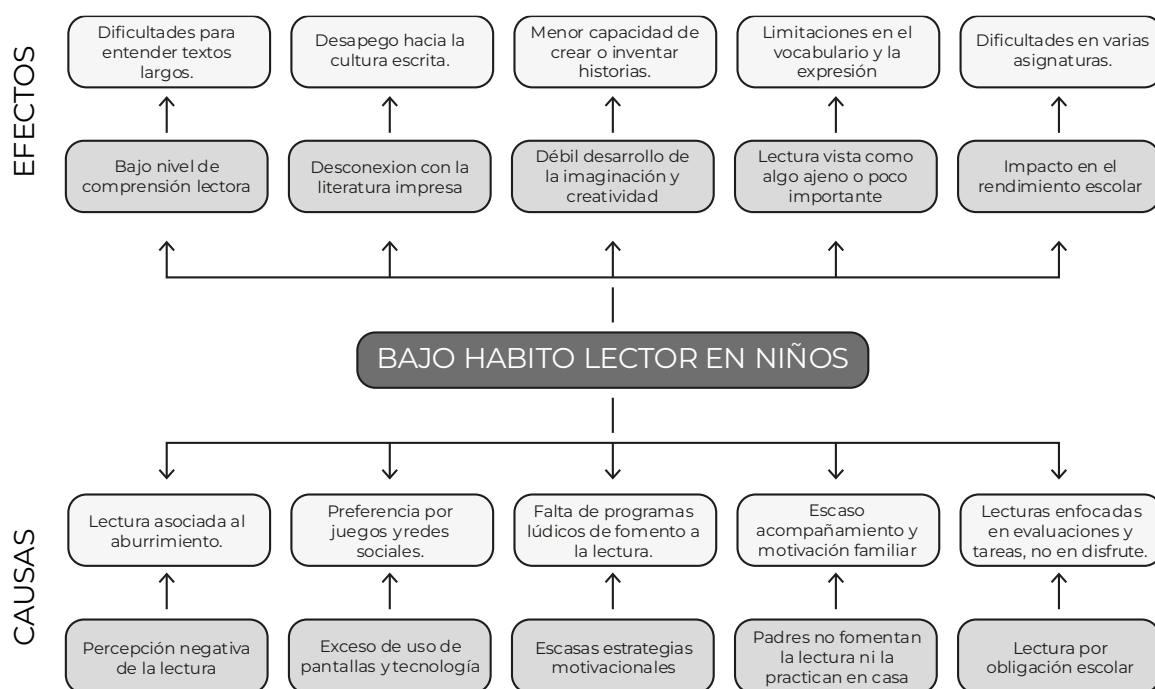


Gráfico 1. Árbol de problemas

1.2.3. Enunciado del problema

La lectura es una de las herramientas más importantes en el desarrollo de los niños, ya que amplía sus conocimientos, estimula la imaginación y fortalece su capacidad de comprensión. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023), este hábito en la infancia también favorece la creatividad, refuerza la confianza al enfrentarse a retos diferentes a los que ofrecen las pantallas y contribuye de manera significativa al desarrollo del lenguaje, lo que permite a los niños expresarse mejor y relacionarse de forma más adecuada con su entorno.

Por esta razón desde la infancia, leer debería convertirse en un hábito que acompañe a lo largo de la vida. Sin embargo, en la actualidad se observa que este hábito no siempre se desarrolla de manera adecuada en la niñez, ya que gran parte de las lecturas que realizan son textos muy cortos o materiales que se les exige en la escuela, lo cual no logra despertar en ellos un verdadero hábito lector. En la fundación CACTU se evidencia este bajo nivel de interés por la lectura en los niños que forman parte

1.3. Justificación

La importancia de esta propuesta radica en la necesidad de dar respuesta a una problemática que afecta de manera directa al desarrollo educativo y cultural de los niños: la falta de un hábito lector sólido y significativo. Hoy en día, gran parte de la población infantil percibe la lectura únicamente como una actividad escolar, lo que limita su potencial para convertirse en una experiencia enriquecedora y placentera. Esta situación no solo compromete el desarrollo de la creatividad y la imaginación, sino también causa efectos en el desarrollo de habilidades fundamentales como la comprensión, el pensamiento crítico y la capacidad de saber expresarse de manera oral y escrita. Por tanto, prestar atención a este problema implica no solamente mejorar el desempeño académico, sino también ofrecer a los niños una herramienta que tenga repercusión en todos los ámbitos a medida que vayan creciendo y desenvolviéndose en su vida.

La lectura se convierte en un pilar esencial en la formación de los niños, ya que impulsa el desarrollo del lenguaje y, al mismo tiempo, favorece su crecimiento cognitivo, social y afectivo. Fomentar el hábito de la lectura en la niñez no solo contribuye a ampliar su vocabulario, sino que también facilita la capacidad de

enfrentarse a nuevos textos con mayor soltura y favorece la comprensión de diversos temas del mundo que los rodea. En esta etapa, los niños asimilan con rapidez las palabras y expresiones que descubren, lo que les permite incorporar con naturalidad un nuevo vocabulario y utilizarlo en distintos contextos (Gehlot, Al-Khalaf, & Gehlot, 2020). De este modo, promover el hábito lector desde edades tempranas deja de ser una simple elección para convertirse en una necesidad, pues a través de él los niños adquieren las herramientas necesarias para comunicarse con mayor seguridad, pensar de manera crítica y participar de manera activa en su entorno escolar y social.

No obstante, es importante destacar que la lectura no es una habilidad innata, sino una práctica que debe ser estimulada y acompañada desde la infancia. En este sentido, Sagal Paucar y Carvajal Flores (2022) manifiestan que es imprescindible despertar en los niños el entusiasmo por leer, de manera que puedan descubrir el placer y el gusto de esta actividad, al mismo tiempo que se benefician de aprendizajes que marcarán su desarrollo afectivo, social y cognitivo. Esto significa que el fomentar la lectura en las primeras etapas educativas cumple varias funciones: por un lado, afianza la técnica de la lectura, y por otro, la vincula con experiencias significativas que sobrepasan la enseñanza obligatoria.

Para que este tipo de iniciativas realmente impacten, es necesario entender que la lectura no solo se aprende, también se siente. Hay que generar experiencias que despierten el interés y el disfrute. Como explican Ramírez Noreña y Castro Daza (2013) el vínculo lector se fortalece a través de encuentros afectivos y mediados con los libros, donde el niño pueda imaginar, jugar y conectar emocionalmente con lo que lee. Por ello, este proyecto propone una experiencia que combine lo narrativo, lo visual y lo lúdico para invitar a leer desde el placer.

En el desarrollo lector, la etapa comprendida entre los 8 y 11 años es fundamental, ya que constituye al periodo en el que los niños transitan de la etapa de “aprender a leer” hacia la de “leer para aprender” Chall (como se citó en Reading Rockets, 2023). En este periodo los niños ya descifran la lectura básica y pueden enfrentarse a textos más complejos con mayor fluidez, sin embargo, también es el momento en el que suelen disminuir sus niveles de motivación lectora al asociar la lectura principalmente con actividades escolares. Esta situación implica un riesgo para la consolidación del hábito lector, ya que, si no se ofrecen materiales cercanos a sus intereses, el gusto por

leer puede debilitarse, por esta razón, dirigir propuestas editoriales a niños en este rango de edad es pertinente.

De esta manera, el diseño editorial se integra como un elemento clave en este proyecto, ya que no se trata únicamente de presentar textos, sino que también se trata de hacerlos más atractivos y fáciles de disfrutar. A través de colores, tipografías, ilustraciones y una correcta distribución de los elementos en la página, se busca captar la atención de los niños y motivarlos a continuar leyendo. Un material bien diseñado no solo transmite un contenido, sino que genera curiosidad, despierta emociones y convierte la lectura en una experiencia más cercana y agradable.

La factibilidad de este proyecto se sustenta a través de varias perspectivas. De manera legal, la normativa vigente del país establece de manera clara la responsabilidad del Estado por fomentar la lectura a través de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), así como la promoción del Plan Nacional de Promoción del Libro y La Lectura “José de la Cuadra”. Esto además respalda y alienta iniciativas orientadas a la producción de material editorial dedicado a la niñez. Por otro lado, la colaboración con CACTU y su experiencia en el trabajo comunitario y educativo en la provincia de Tungurahua, brinda la posibilidad de recopilar la información necesaria, además de la viabilidad de implementar el material editorial dentro de contextos escolares y comunitarios, donde será accesible hacia personas que más lo necesitan. Por último, en el aspecto económico, se plantea como un recurso accesible y replicable, lo que abre la posibilidad de aplicarlo en diversos contextos.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar material editorial ilustrado que fomente la lectura en niños como parte de una propuesta desarrollada en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (CACTU)

1.4.2. Objetivos específicos

- Reconocer los factores que motivan a los niños a acercarse a la lectura con el fin de determinar las formas más efectivas de captar su atención.

- Definir elementos, características y demás recursos gráficos de la ilustración infantil con el propósito de determinar un estilo y línea grafica atractiva para el público seleccionado.
- Diseñar material editorial a partir de la síntesis de los datos obtenidos en la investigación con el fin de construir un recurso que fomente la lectura en los niños.

1.5. Línea de investigación

Tabla 1. Líneas de investigación de la Universidad Técnica de Ambato

Dominio	Líneas de investigación
Fortalecimiento social, democrático y educativo	Comportamiento Social y Educativo
Optimización de los sistemas productivos, técnicos - tecnológicos y desarrollo urbanístico	Diseño, Materiales, Producción, Identidad, Sostenibilidad y Tecnologías aplicadas

Fuente: UTA-CONIN-2024-0207-R (Universidad Técnica de Ambato, 2024).

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación

La elaboración de este proyecto se apoya en la revisión de distintos trabajos de investigación que se relacionan directamente con las variables dependiente e independiente, como lo son el diseño editorial y el hábito lector en niños. Además de servir como respaldo teórico, este proceso permite conocer cómo otros autores han abordado problemas similares, qué estrategias se han planteado y cuáles han sido sus resultados.

La consolidación de la práctica lectora resulta fundamental en el desarrollo infantil, en el artículo realizado por Paucar, Llacsá Puma, Y Meleán Romero (2024) titulado “*Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria*” se analiza la importancia de fomentar este hábito en la niñez, partiendo del problema de que este no surge de manera innata, sino que requiere del estímulo constante de la familia, los docentes y la escuela. El objetivo principal fue revisar y sistematizar teorías, conceptos y aportes de investigaciones recientes sobre el tema, empleando una metodología cualitativa de revisión documental, sustentada en la revisión de alrededor de cuarenta artículos científicos de bases de datos especializadas. En los resultados se identificó que la edad más propicia para consolidar el hábito lector es entre los 8 y 11 años, este proceso debe ser apoyado por la familia, docentes e incluso el acceso a materiales atractivos y bibliotecas escolares accesibles es fundamental. Se concluye que la lectura no debe ser impuesta, sino guiada como una actividad placentera con materiales atractivos y variados que fomentan la autonomía de los estudiantes, pensamiento crítico y reflexivo. Se recomienda además, evitar la imposición y en cambio, promover estrategias que despierten el interés y la motivación intrínseca en los niños, recomendando impulsar acciones conjuntas entre familia, escuela y comunidad educativa.

Así mismo, Cisneros Duque, Serrano Córdova, Timbila Timbila, Y Del Campo Saltos (2024) publicaron el artículo “*Relación entre hábitos de lectura y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en Ecuador*”. Los estudiantes presentan bajos niveles de comprensión lectora, lo que limita su buen desenvolvimiento académico y desarrollo crítico, situación agravada por la falta de hábitos de lectura, el escaso acceso a bibliotecas

y la escasa participación familiar en la lectura en el hogar. El objetivo principal fue determinar la relación entre los hábitos de lectura y la comprensión lectora, así como identificar las barreras que afectan este proceso. Para ello, se aplicó una metodología con enfoque mixto, mediante cuestionarios, pruebas de comprensión lectora y entrevistas a una muestra de 160 estudiantes seleccionados por muestreo estratificado. Los resultados evidenciaron una correlación positiva y significativa (0.69) entre frecuencia lectora y niveles de comprensión, destacando que quienes leen con mayor regularidad alcanzan un mejor desempeño. El artículo concluye que es fundamental implementar estrategias pedagógicas, la capacitación de los docentes para promover esta práctica y la participación de las familias, de manera que la lectura se consolide como un hábito autónomo y transversal en la formación académica de los estudiantes.

Por otro lado, Zapata Lascano et al. (2024) desarrollaron el estudio *“Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual”*, publicado en *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. Cabe señalar que, si bien el estudio se centra en estudiantes de décimo año de educación básica, los resultados sugieren que esta problemática tiene sus raíces en etapas educativas anteriores, donde no se logró consolidar una base sólida del hábito lector. El objetivo principal de este estudio fue identificar cuáles son los factores que afectan el hábito lector en estos estudiantes. Para esto se empleó una metodología mixta (cualitativa y cuantitativa) de tipo descriptivo con un diseño no experimental, para enfocarse en los factores que afectan esta problemática sin manipular su variable independiente; aplicando un test de comprensión lectora, entrevistas y encuestas a una población de 90 estudiantes. Los resultados revelaron que cuatro factores inciden directamente en el problema: sociocultural, institucional, personal y tecnológico, destacando la falta de ejemplo familiar, los materiales escolares poco motivadores y el uso excesivo de dispositivos para entretenimiento. Los autores concluyen que es urgente implementar estrategias integrales y adaptadas que promuevan la lectura como una actividad relevante y placentera, crucial para el desarrollo educativo y personal de los estudiantes. Aunado a esto, se recomienda fomentar la lectura por placer, capacitar a los docentes en metodologías activas y garantizar acceso a libros atractivos que

respondan a los intereses de los estudiantes, para fortalecer tanto el hábito lector como la comprensión crítica y reflexiva.

Es por esto que encontrar formas de estimular esta actividad es crucial, Rodríguez Palmés (2022) elaboró el trabajo de fin de grado *“La importancia de la lectura en Educación Infantil”* en la Universidad de La Laguna, España. El estudio parte del problema de que, en edades tempranas, no siempre se fomenta la lectura de manera lúdica ni acorde a los intereses de los niños, pese a que esta práctica resulta esencial para su desarrollo cognitivo, lingüístico, social y emocional. El objetivo general fue conocer la relevancia de la lectura en educación infantil, identificando sus beneficios, los hábitos lectores de la población y las formas más adecuadas de estimularla. La metodología consistió en un cuestionario aplicado a 57 personas de diferentes edades, combinando análisis cuantitativo y cualitativo. Los resultados reflejan que, aunque un 87,7% valora positivamente la lectura, solo un 29,8% lee con frecuencia, y la mayoría considera esencial fomentar la lectura desde el nacimiento y en ambos entornos: familiar y escolar. La autora concluye que aunque existe conciencia sobre la importancia de la lectura, no siempre se traduce en prácticas efectivas; por ello es fundamental promover la lectura de forma lúdica, ofrecer materiales variados y motivadores, y reforzar el papel tanto de la familia como modelos lectores activos y de la escuela como agentes fundamentales en la construcción del hábito lector.

Ayala Mendoza y Arcos Tasigchana (2021) publicaron el artículo *“Motivación a la lectura en niños de edades tempranas”* en la revista científica Retos de la Ciencia. En él se reafirma que, en los primeros años escolares, muchos niños presentan dificultades para desarrollar hábitos de lectura, lo que repercute en la comprensión lectora y su desempeño académico. El objetivo de la investigación fue identificar prácticas motivadoras que fortalezcan la lectura infantil, a partir de referentes teóricos actualizados. La investigación se desarrolló bajo una metodología cualitativa, de nivel descriptivo y tipo bibliográfico-documental, centrada en el análisis de 19 fuentes primarias seleccionadas mediante criterios de inclusión y exclusión definidos. Entre las estrategias propuestas se encuentran la lectura dialógica, la imitación de modelos lectores (padres y docentes), y la creación de espacios que contengan materiales adecuados y atractivos. Los autores concluyen que la

motivación lectora es fundamental para el desarrollo intelectual y académico del niño, y se debe dar desde edades tempranas; así como también recomiendan la implementación de estrategias sistemáticas que involucren tanto a la escuela como a la familia, con el fin de fomentar el hábito lector desde un enfoque placentero y no evaluativo.

Para generar esta motivación en los niños, es importante identificar que tipo de lecturas son de su agrado. Pasaca Carreño (2023) presentó el trabajo de titulación *“Hábitos de lectura: géneros y estrategias de lectura utilizadas por los estudiantes de séptimo grado de Educación Básica en la ciudad de Cuenca, periodo septiembre 2022 – febrero 2023”* en la Universidad de Cuenca. El estudio partió de la preocupación por las deficiencias en comprensión lectora y la escasa práctica de lectura en estudiantes de educación básica, lo cual repercute en su vocabulario, ortografía y rendimiento académico. El objetivo de la investigación fue identificar los géneros literarios preferidos y las estrategias de lectura más empleadas por estudiantes de séptimo grado. La metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y transversal, aplicando encuestas a 140 estudiantes de tres instituciones educativas. Los resultados revelan que la mayoría prefiere leer cuentos, novelas y poesía, con temáticas de fantasía, amor y aventura; además, utilizan estrategias como hojear antes de leer, releer para encontrar “pistas”, formular preguntas, subrayar y buscar información complementaria en internet después de la lectura. La autora concluye que, aunque existe un interés por la lectura, predominan dificultades relacionadas con el vocabulario y la identificación de ideas principales. Nuevamente, se recomienda a los docentes integrar los géneros preferidos por los estudiantes en el aula y enseñar explícitamente estrategias metacognitivas antes, durante y después de la lectura para fortalecer la comprensión lectora.

Sagal Paucar et al. (2022) desarrollaron el estudio titulado *“Hábitos de lectura y factores que inciden en su adquisición en niños de 8 a 9 años”* en la Revista Cognosis. Para los niños, la lectura es principalmente una actividad académica obligatoria y no una fuente de placer, lo que dificulta la formación de un hábito lector duradero. Esta situación se ve agravada por la falta de involucramiento de las familias, quienes dedican poco tiempo a leer con sus hijos y, en muchos casos, utilizan la lectura como castigo, y por la escasa implementación de estrategias motivadoras por parte de los docentes en el aula. El

objetivo de esta investigación fue conocer los hábitos de lectura y analizar la influencia de los factores familiar, ambiental y docente en su adquisición. El estudio siguió una metodología cuantitativa-descriptiva, aplicando encuestas a 102 niños y 102 padres del sur de Quito. Los resultados revelan que solo el 7.8% de los niños lee diariamente, la mayoría de los hogares carece de un espacio y materiales de lectura adecuados, y las actividades escolares son predominantemente tradicionales. Las autoras concluyen que la adquisición del hábito lector está directamente influenciada por el contexto familiar y escolar, y sugieren la urgente necesidad de una cooperación entre ambos medios para fomentar la lectura por placer mediante actividades lúdicas, la creación de espacios de lectura y la libertad de elección de textos acordes a los intereses infantiles.

En constancia con lo anterior, el rol del entorno familiar y escolar ha sido ampliamente reconocido como un pilar fundamental. Ahmad, (2020) realizó un estudio empírico titulado “*Parent’s Role in Promoting Reading Habits among Children: An Empirical Examination*” publicado en *Library Philosophy and Practice*, analizó el papel de los padres en la formación de hábitos lectores en estudiantes de sexto a octavo grado en Lahore, Pakistán. La investigación partió del problema de la escasa evidencia sobre la influencia familiar en la consolidación del hábito lector, a pesar de su reconocida importancia en el desempeño académico y social de los niños. El objetivo central fue examinar las percepciones de los padres acerca del impacto de la lectura recreativa y determinar el rol comparativo de madres, padres, hermanos y tutores en el desarrollo conductual, comunicativo y académico de los hijos. Se aplicó un cuestionario estructurado a 271 padres, siguiendo un enfoque cuantitativo y un análisis estadístico con ANOVA. Los resultados evidenciaron que la lectura recreativa contribuye de manera significativa al crecimiento académico, comunicativo y conductual, siendo las madres quienes ejercen la mayor influencia en el rendimiento académico, seguidas de los padres, hermanos y tutores. El estudio concluye que la participación activa de la familia es decisiva para consolidar el hábito lector y recomienda que todos los miembros del hogar se involucren en actividades de lectura compartida, promoviendo así el gusto por la lectura y el fortalecimiento integral de los niños.

Teniendo en cuenta que el hábito lector no se consolida de manera espontánea, sino mediante estímulos significativos, resulta indispensable analizar el rol que juegan los recursos editoriales en este proceso.

Iñiguez Puma (2023) desarrolló el proyecto *“Diseño de un producto editorial para fomentar el hábito de lectura en familia”*, presentado en la Universidad del Azuay, Ecuador. El autor parte del problema de la falta de hábito lector en los niños, ocasionada por el poco acompañamiento familiar, la influencia de las tecnologías y la carencia de materiales editoriales atractivos e interactivos. El objetivo principal fue fomentar la lectura en la niñez mediante un producto editorial que incentive la interacción entre padres e hijos. Para ello, se aplicó una metodología de investigación de campo, que incluyó entrevistas a especialistas, análisis de usuarios, estudios de productos similares y el desarrollo de procesos de ideación y prototipado. Como resultado, se creó “Cuéntame Algo”, un cuento interactivo en formato de libro-objeto, con escenarios, fichas y dados que incentiva la creación narrativa colaborativa; con recursos visuales, tipográficos e ilustrativos llamativos. Entre sus conclusiones se resalta que el diseño editorial, cuando se adapta a las necesidades infantiles y se plantea desde la interactividad, se convierte en una herramienta eficaz para fortalecer no solo el hábito lector, sino también el vínculo entre padres e hijos.

Tustón Quiroga (2025) desarrolló su proyecto de titulación “Diseño de cuentos infantiles para el proyecto ‘Historias de mi Tierra’ de la Biblioteca de la Ciudad y la Provincia del H. Gobierno Provincial de Tungurahua, para preservar las historias locales” en la Universidad Técnica de Ambato. El problema identificado radica en la escasa valoración de las narrativas locales frente al consumo de contenidos globalizados, lo que limita el interés de los niños por la lectura y debilita su identidad cultural. El objetivo general del proyecto fue diseñar un libro infantil ilustrado que compile los cuentos ganadores del concurso “Historias de mi Tierra”, utilizando elementos de diseño editorial para generar recursos visuales y narrativos atractivos, motiven a los niños a leer, aprender y generar nuevo conocimiento en torno a su patrimonio. La metodología aplicada fue de enfoque cualitativo, sustentada en investigación bibliográfica y de campo, con entrevistas y observación para definir estrategias de diseño editorial pertinentes al público

infantil. La propuesta consistió en la creación de cuentos ilustrados y materiales lúdicos complementarios que estimulen la imaginación, fortalezcan la comprensión lectora y promuevan el sentido de pertenencia cultural. Los resultados evidencian que la literatura infantil, apoyada en el diseño editorial, constituye una herramienta fundamental para fomentar el hábito lector desde edades tempranas y para impulsar la educación integral de los niños.

Cobo del Castillo (2023) desarrolló su proyecto “*Diseño de un cuento interactivo infantil*” como Trabajo de Fin de Máster en Diseño Gráfico Digital de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), España. El problema identificado en el estudio es la disminución del interés por la lectura en el público infantil debido a la creciente competencia de medios digitales como videojuegos y televisión y el diseño obsoleto de los cuentos tradicionales. El objetivo del proyecto fue crear un producto editorial interactivo que permitiera a los niños participar activamente en la narración, con el fin de aumentar la participación del lector a través de una narrativa no lineal. Para ello, se adaptó el libro “El hechicero malvado” de la serie *Elige tu propia aventura Globo Azul* a un formato digital interactivo. Para ello, se aplicó la metodología sistemática de Bruce Archer, estructurada en tres fases: analítica (briefing, DAFO), creativa (mapas mentales, moodboards, wireframes) y de ejecución (diseño final y mockups). El resultado fue un cuento interactivo en el que los niños pueden tomar decisiones que modifican el desarrollo de la historia, contribuyendo así a una experiencia de lectura más inmersiva y atractiva. Cobo del Castillo concluye que el diseño de libros digitales interactivos es una herramienta efectiva para revitalizar el interés en la lectura, al combinar el aspecto narrativo con la interactividad propia de los medios digitales.

Ríos Ripalda (2019) en su proyecto “*Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños*” en la Universidad del Azuay. El problema identificado en el estudio radica en la falta de hábito lector en los niños, atribuida principalmente a la escasez de tiempo de los padres para fomentar la lectura en el hogar y la atracción de los niños por medios digitales. El objetivo general fue crear un producto editorial multimedia interactivo que motive a los niños de educación inicial a desarrollar el hábito de la lectura mediante un libro pop-up con realidad aumentada. La metodología aplicada incluyó

investigación de campo, con encuestas y entrevistas a padres, madres, y expertos en educación, así como un análisis de productos similares para definir estrategias de diseño. La propuesta consistió en la creación de un libro pop-up con ilustraciones 2D coloridas y una aplicación de realidad aumentada que complementa la experiencia narrativa, buscando fusionar lo analógico y lo digital para captar la atención infantil. Los resultados de la validación demostraron que el material interactivo incrementó significativamente el interés y la participación de los niños, quienes mostraron deseos de repetir la actividad lectora. El autor concluye que integrar diseño gráfico, interactividad y tecnología educativa es una estrategia efectiva para fomentar la lectura en la primera infancia, recomendando su escalabilidad a más instituciones educativas.

Por otro lado, Cevallos Lucero (2024) desarrolló el proyecto *“Diseño Editorial Ilustrado para rescate de Cuentos Populares de Santa Isabel”* en la Universidad de Cuenca. El problema identificado radica en la pérdida de identidad cultural y la desaparición de las narrativas tradicionales en el cantón de Santa Isabel, debido al avance de la modernidad y la falta de interés en las historias orales. El objetivo principal del proyecto fue diseñar un producto editorial ilustrado que recopilara los cuentos populares más representativos de la región, con el fin de promover el conocimiento de sus raíces culturales entre los jóvenes de 12 a 15 años. La metodología aplicada se basó en las fases del diseño definidas por Ambrose y Harris, que incluyen definición, investigación, ideación y prototipado. La propuesta consistió en la creación de un libro ilustrado, *“El Diario del Abuelo”*, un libro que combina cinco cuentos tradicionales con ilustraciones dinámicas y una diagramación, pensada para estimular la imaginación y la curiosidad de los lectores. La metodología, basada en el modelo de Ambrose y Harris, integró investigación de campo, diseño de personajes caricaturescos y técnicas de ilustración digital para crear un material visualmente cercano al público infantil. La propuesta se materializó en *“El Diario del Abuelo”*, un libro que combina cinco cuentos tradicionales con ilustraciones dinámicas y una diagramación clara, pensada para estimular la imaginación y la curiosidad de los jóvenes lectores. Los materiales editoriales diseñados son fundamentales para motivar la lectura placentera, fomentar la identidad cultural y

generar nuevo conocimiento a partir de las tradiciones orales, transformando la herencia cultural en una experiencia de aprendizaje relevante y disfrutable.

2.2. Categorías fundamentales

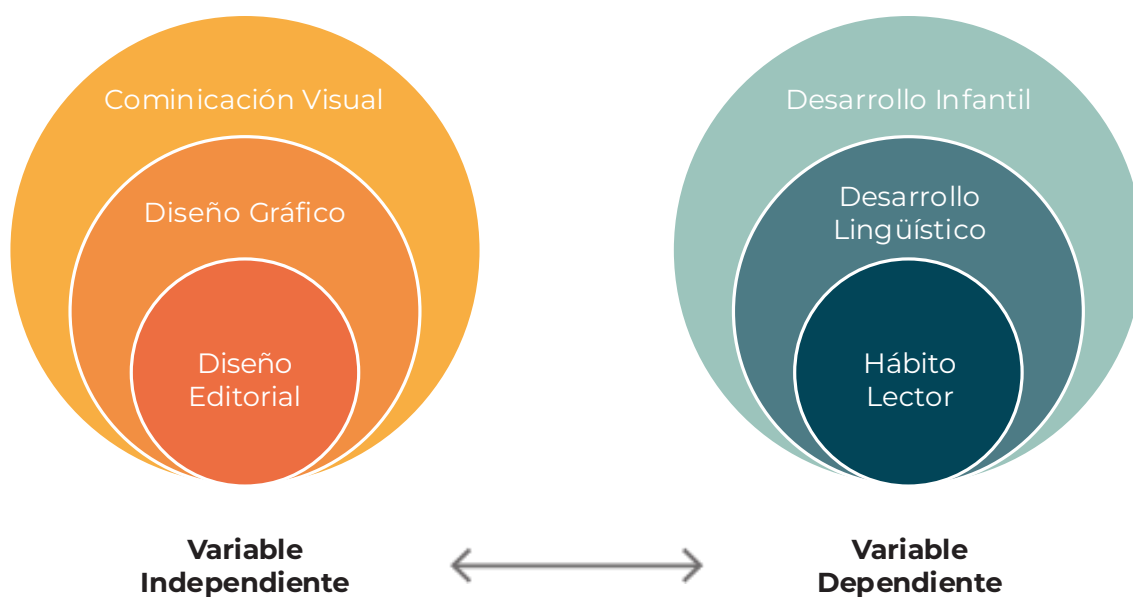


Gráfico 2. Categorías Fundamentales

2.3. Red conceptual

2.3.1. Variable Independiente

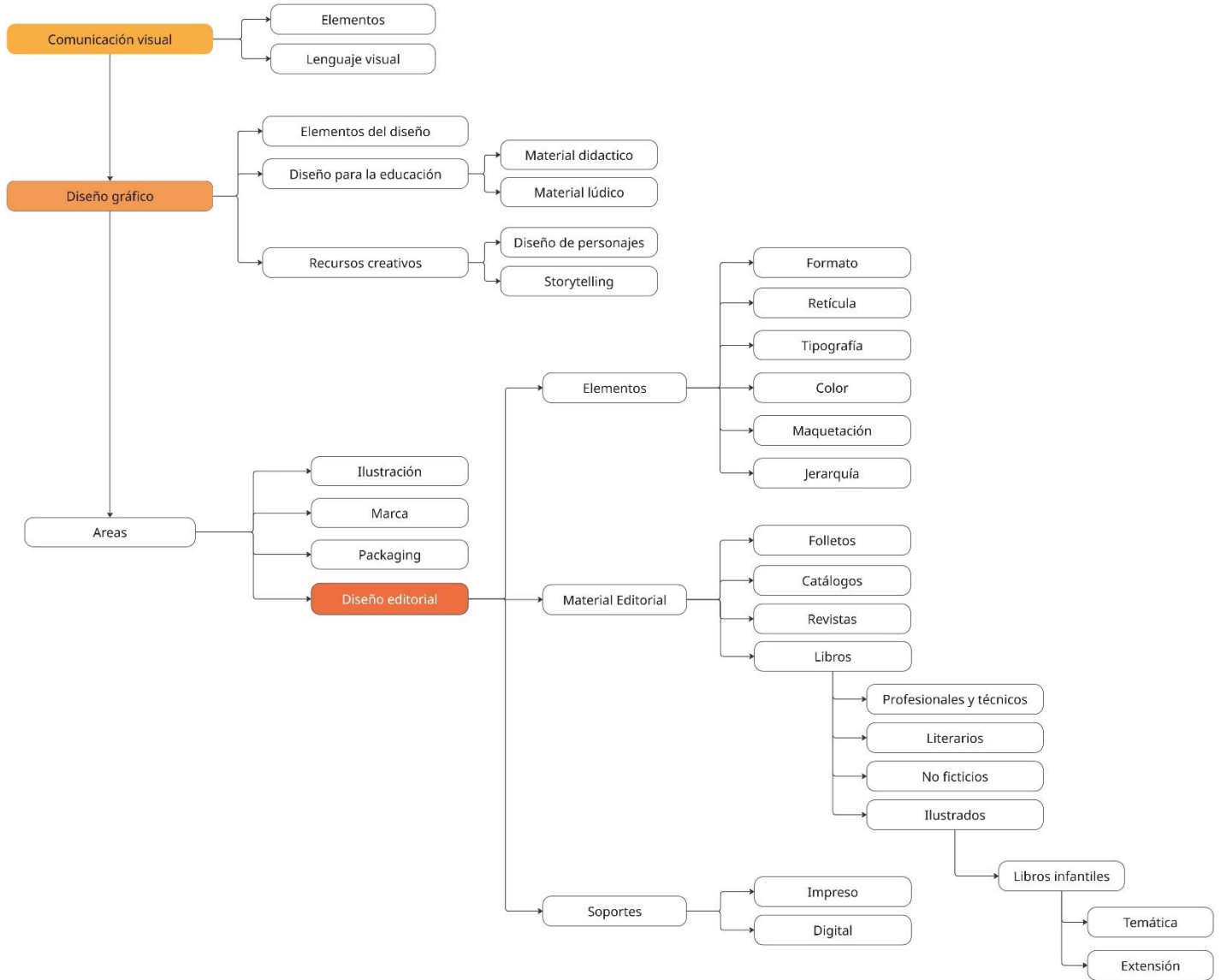


Gráfico 3. Red conceptual variable independiente

2.3.2. Variable Dependiente

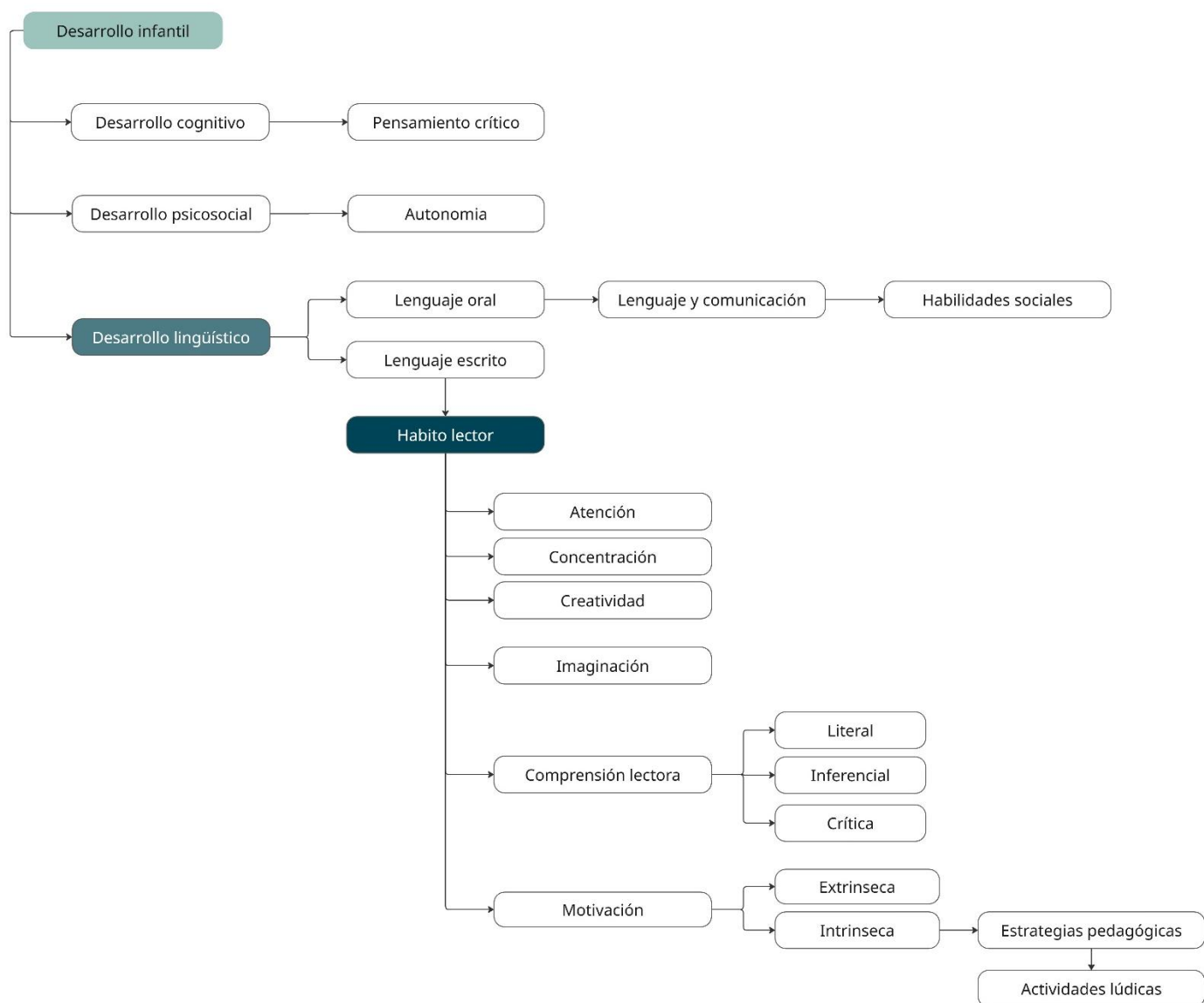


Gráfico 4. Red conceptual variable dependiente

2.4. Marco conceptual

Conceptualización de la Variable Independiente

2.4.1. Comunicación visual

Puede entenderse como toda transmisión de información a través de imágenes percibidas por la vista, las cuales adquieren diferentes significados según el contexto en el que se presentan. Este proceso implica la existencia de un emisor que genera el mensaje y un receptor que lo interpreta. De acuerdo con Munari (2016) dichas imágenes pueden originarse de manera casual, como una nube en el cielo que no busca comunicar un mensaje en específico, o de forma intencional, cuando se crean con el propósito de transmitir un significado concreto, como los signos, símbolos o señales diseñados para orientar o advertir.

Dentro de la comunicación visual intencional, se distinguen dos enfoques: el práctico y el estético. El primero se centra en transmitir información objetiva y funcional, como ocurre en un dibujo técnico o en una señal de advertencia; mientras que el segundo se centra en aspectos formales como la armonía de las líneas, las relaciones volumétricas o la narrativa visual, buscando provocar una experiencia sensorial o intelectual.

En este sentido, Branda y Cuenya (2014) también destacan que la comunicación visual puede entenderse como una disciplina de carácter proyectual, sustentada en teorías de la comunicación, cuyo propósito es resolver problemáticas sociales mediante procesos de investigación, análisis y diseño aplicados en distintos medios y espacios.

2.4.1.1 Elementos de la comunicación

En el proceso de la comunicación visual intervienen diversos elementos que actúan de manera interdependiente para hacer posible la transmisión de significados. Cada uno de ellos cumple una función específica dentro de la dinámica comunicativa y, en conjunto, garantizan que el mensaje pueda ser concebido, emitido, comprendido e interpretado por los destinatarios.

Rollié (2004) define estos elementos como componentes esenciales que permiten estructurar el proceso comunicativo, otorgando a cada uno un rol específico dentro de la transmisión del mensaje. A continuación, se presentan los principales elementos identificados por el autor.

- **Emisor:** Es el responsable de crear y formular un mensaje con una determinada intención. En el caso del diseño, corresponde al diseñador, que desarrolla su labor dentro de un contexto institucional y en relación con otras disciplinas. Así, el mensaje no es un producto individual, sino el resultado de un proceso complejo y colectivo.

- **Mensaje:** Es el elemento central del proceso comunicativo, ya que expresa lo que el emisor quiere transmitir y lo que el receptor interpreta. En comunicación visual, se configura mediante diversos lenguajes y técnicas como la fotografía, la tipografía, la ilustración o la gráfica que, al combinarse, dan forma a su significado.

- **Código:** Se entiende como el conjunto de reglas que permiten crear y organizar un mensaje. Dichas reglas deben ser conocidas tanto por quien lo emite como por quien lo recibe para que la comunicación sea posible.

- **Referente:** Es el tema o asunto del mensaje, es decir, aquello de lo que se habla o a lo que el mensaje hace referencia.

- **Contexto:** Es el conjunto de circunstancias que rodean al mensaje y permiten entenderlo. Estas pueden variar según la cultura o la situación en la que ocurre la comunicación.

- **Medios:** Son los recursos materiales que permiten difundir los mensajes. Estos no solo facilitan su difusión, sino que también determinan características específicas en su elaboración y en la manera en que son recibidos. Al mismo tiempo, influyen en la forma en que el mensaje se crea y en cómo puede ser recibido, ya que cada medio tiene sus propias posibilidades y limitaciones.

- **Receptor:** Es quien recibe e interpreta el mensaje, tomando como base su propio contexto y conocimiento del código utilizado. Su papel no se limita a la simple llegada

del mensaje, ya que la recepción esta presente desde el proceso de su generación, implicando un proceso de interpretación e interacción.

Una vez definidos los conceptos clave sobre los elementos de la comunicación, es valioso observar cómo otros autores han denominado estos factores para analizar las diferentes formas en que se conceptualizan y facilitar la relación entre términos equivalentes.

Tabla 2. Términos para los elementos de la comunicación

Términos usuales	Otros términos
Emisor	Fuente – Autor Codificador – Destinador Cifrador
Mensaje	
Código	Lengua Sistema
Referente	Tema Objeto
Contexto	
Medios	Canal – Soporte Vehículo – Material
Receptor	Destinatario – Perceptor Lector – Descifrador Decodificador - Usuario

Fuente: (Rollié, 2004)

2.4.1.2 Lenguaje visual

El lenguaje visual constituye la base de la comunicación a través de las imágenes y los signos gráficos. Acaso (2006) menciona que “(...) el lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista” (p.25). Este lenguaje no solo

funciona como un medio de transmisión de mensajes, sino que también contribuye a la construcción de nuestras ideas sobre cómo es el mundo. A través de él absorbemos y creamos un tipo particular de información que solo puede captarse mediante la vista, lo que le otorga un papel fundamental en la interpretación y representación de la realidad.

2.4.2. Diseño gráfico

El diseño gráfico se entiende como un medio de la comunicación visual efectiva, cuyo propósito es transmitir mensajes de manera clara, efectiva y estética. Su función principal es facilitar la comprensión de ideas complejas, persuadir, instruir, informar e identificar, siempre al servicio de necesidades específicas de un cliente. A diferencia del arte, que responde a motivaciones personales y subjetivas, el diseño gráfico tiene objetivos concretos, medibles y orientados a generar resultados. Para lograrlo, integra elementos de la fotografía, la ilustración, la tipografía y la composición, integrándolos en mensajes claros y visualmente atractivos. El diseño gráfico se encarga de crear soluciones visuales, donde el diseñador actúa como mediador entre el emisor y el receptor, garantizando que ambos compartan un mismo lenguaje visual facilitando la comunicación (Hembree, 2008).

2.4.2.1 Elementos del diseño

Los elementos del diseño no funcionan de manera aislada, sino que se complementan entre sí para dar forma y sentido a una composición. Aunque por separado resultan abstractos, en conjunto determinan la apariencia y el contenido del mensaje. Wong (2014) los clasifican en cuatro grupos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales se caracterizan por no percibirse de manera tangible, ya que no existen físicamente, sino que se intuyen en la composición.

a) Punto: Indica una posición, no tiene dimensiones (ni largo ni ancho) y marca el inicio, final o intersección entre dos líneas.

b) Línea: Surge del movimiento de un punto. Tiene longitud, pero no anchura y una dirección específica. Sus extremos están definidos por puntos, y es la herramienta que crea los bordes de un plano.

c) Plano: Se genera cuando una línea se desplaza en una dirección diferente a la de su longitud. Posee dos dimensiones: largo y ancho, pero carece de grosor. Está limitado por líneas y marca los bordes externos de un volumen.

d) Volumen: Resulta del movimiento de un plano en una dirección distinta a la suya. Tiene tres dimensiones: largo, ancho y profundidad, ocupando un lugar en el espacio y estando delimitado por planos.

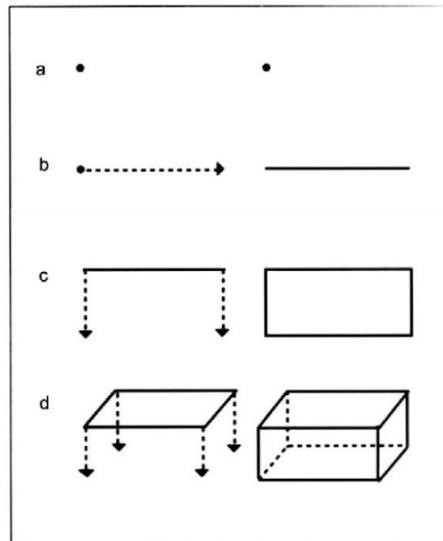


Imagen 1. Elementos conceptuales

Fuente: (Wong, 2014)

- **Elementos visuales**

Son la materialización de los elementos conceptuales, ya que al representarlos adquieren forma, tamaño, color y textura. Estos constituyen la parte más evidente de un diseño, pues son lo que el espectador realmente observa.

a) Forma: Todo lo que percibimos visualmente posee una forma, la cual es la principal característica que permite reconocer e identificar lo que estamos observando.

b) Medida: Hace referencia al tamaño de una forma, que puede describirse de manera relativa (grande o pequeño) o cuantificarse de forma exacta.

c) Color: Es la cualidad que permite que una forma se distinga de lo que la rodea. Incluye todos los colores del arcoíris, los tonos neutros (blanco, negro, grises), así como sus diferentes matices, saturaciones y brillos.

d) Textura: Es la calidad de la superficie de una forma. Describe si es lisa o áspera, uniforme o con patrones. La textura puede ser real o visual.

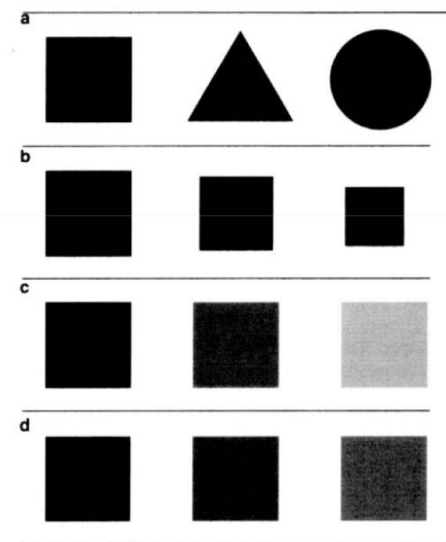


Imagen 2. Elementos visuales

Fuente: (Wong, 2014)

- **Elementos de relación**

Estos elementos son los que regulan cómo se ubican y se conectan las formas dentro de un diseño. Algunos, como la dirección y la posición, los podemos percibir directamente. Otros, como el espacio y la gravedad, los sentimos o interpretamos de manera más intuitiva.

a) Dirección: Se refiere a la orientación que tiene una forma. Esta orientación se define en relación con quien la observa, el marco que la contiene o las otras formas que la rodean.

b) Posición: Es la ubicación específica de una forma. Esta ubicación se determina y se evalúa según su relación con los bordes o la estructura general del diseño.

c) Espacio: Toda forma, sin importar su tamaño, ocupa un espacio. Este puede estar lleno o vacío, ser totalmente plano o puede crear una ilusión de profundidad, dando una sensación tridimensional.

d) Gravedad: No se percibe de forma visual, sino psicológica. Asociamos a las formas cualidades como pesadez, ligereza, estabilidad o inestabilidad, inclusive en una superficie plana.

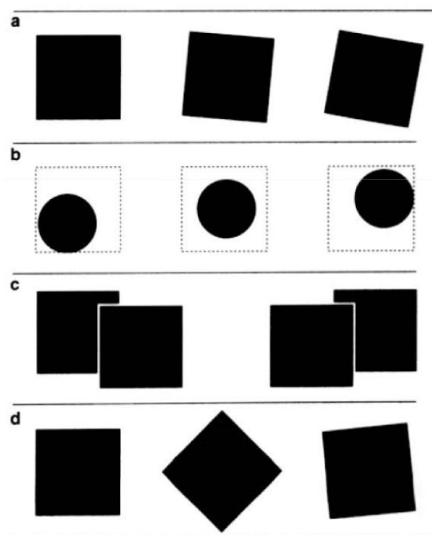


Imagen 3. Elementos de relación

Fuente: (Wong, 2014)

- **Elementos prácticos**

Estos elementos definen el contenido y el propósito de un diseño, ya que permiten que este trascienda lo visual para comunicar y cumplir una finalidad específica.

a) Representación: Se da cuando una forma proviene de la naturaleza o de creaciones humanas. Puede presentarse de manera realista, estilizada o semiabstracta.

b) Significado: Un diseño adquiere significado cuando va más allá de lo visual y comunica una idea o transmite un mensaje específico.

c) Función: Se refiere a la finalidad que debe cumplir el diseño, respondiendo a un propósito concreto.

2.4.2.2 Diseño para la educación

El diseño gráfico ha cobrado mucha importancia en el ámbito educativo, especialmente en el contexto en el que las formas de enseñar y aprender han ido avanzando y transformándose a lo largo del tiempo gracias a la tecnología. Su función es mejorar la calidad educativa y facilitar el acceso a herramientas multimedia que beneficien al proceso de enseñanza- aprendizaje con materiales educativos claros, efectivos y accesibles (Namicela Abad, 2022). De igual forma, desde los primeros años de vida, el diseño gráfico está presente en la educación, cuando los niños empiezan a plasmar sus ideas y emociones a través de dibujos. A lo largo del proceso educativo, el diseño gráfico se convierte en una herramienta clave que potencia su desarrollo, favoreciendo amplios aspectos de su crecimiento emocional y personal, como su capacidad para comunicarse y socializar.

- **Material didáctico**

El material didáctico se refiere al conjunto de recursos o medios que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales y tienen como objetivo despertar el interés de los estudiantes, adaptarse a sus características físicas y psicológicas, y apoyar la labor del docente al actuar como guía. Además, son versátiles, ya que se pueden utilizar con diferentes tipos de contenido. Su relevancia radica en el impacto que los estímulos sensoriales tienen sobre el aprendiz, ya que lo conecta con el objeto de aprendizaje, ya sea de forma directa o simulada (Morales Muñoz, 2012). Los materiales didácticos son recursos que se emplean para aplicar técnicas específicas dentro de un enfoque de enseñanza, cuyo objetivo es promover un cambio en el comportamiento del quien está aprendiendo y mejorar su capacidad para desempeñar de manera productiva alguna actividad determinada.

2.4.2.3 Recursos creativos

- **Diseño de personajes**

Es una disciplina artística que busca crear representaciones visuales de los individuos dentro de una narrativa, con el objetivo de transmitir sus características, emociones y su rol dentro de la historia. Bishop, Boo y Ruiz Cruz (2025) afirman que esta práctica ha evolucionado a lo largo del tiempo, adaptándose a diferentes estilos, técnicas y enfoques, siempre tomando en cuenta el contexto cultural y artístico. En la actualidad, se exploran técnicas con mayor simplificación y estilización, buscando una forma más abstracta que facilitara la expresión de las características del personaje y su papel dentro de la narrativa.

El diseño de personajes no solo depende de los aspectos técnicos, sino que también está ligado a las historias que los personajes van a contar. Cada elemento visual, desde las características físicas, gestos, o estilo son elementos fundamentales que ayudan a transmitir la personalidad del personaje, sus motivaciones y su conexión con el relato. Así, el diseño cumple una función narrativa esencial, adaptándose a las características de la historia y al público al que se dirige, ya sea una narración más realista, una fantasía o una representación de algún concepto.

- **Principios del diseño de personajes**

La forma que tiene un personaje puede transmitir diferentes sensaciones y emociones, estas pueden ayudar al público a descifrar como es el personaje y cuál es su personalidad. Se centra en 3 formas básicas: el círculo, triángulo y cuadrado (Bishop et al., 2025).

- ***El círculo:*** Evoca la idea de movimiento continuo, vitalidad, energía y conexión. Las formas redondeadas pueden inspirar sentimientos de pureza y fragilidad, o mostrar que el personaje es accesible, amable y tranquilo.

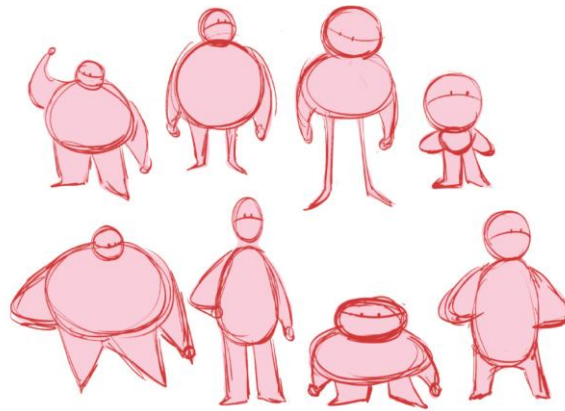


Imagen 4. Personajes circulares

Fuente: (Bishop et al., 2025)

- ***El triángulo:*** Comunica dinamismo, emoción y riesgo. Su uso puede generar una sensación de enojo, tensión y acción. Sus ángulos agudos se asocian comúnmente con personajes antagonistas, aunque también pueden denotar fuerza y seguridad.

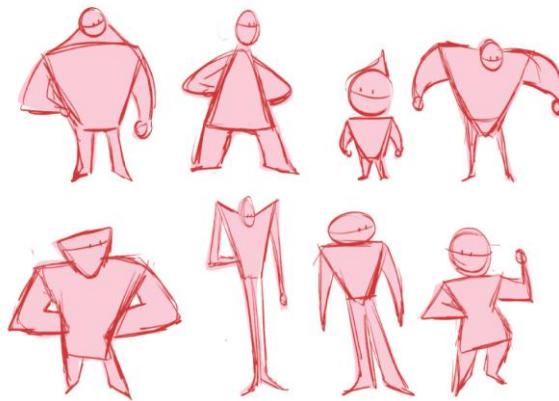


Imagen 5. Personajes triangulares

Fuente: (Bishop et al., 2025)

- ***El cuadrado:*** Releja personajes firmes, decididos y serios, a veces también percibidas como monótonas o poco emocionantes. Este tipo de formas se emplea para dar una imagen de terquedad, solidez, enfoque y confianza en uno mismo.

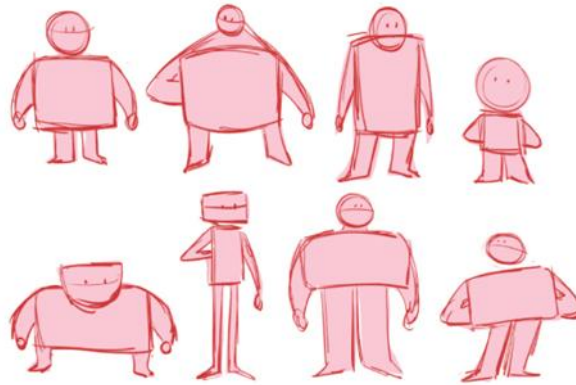


Imagen 6. Personajes cuadrados

Fuente: (Bishop et al., 2025)

- **Storytelling**

Es una herramienta de comunicación que utiliza narrativas o historias para transmitir ideas, creencias, experiencias personales y lecciones de vida a través de relatos que evocan emociones y reflexiones profundas, permitiendo compartir conocimiento explícito y emocional, que usualmente son difíciles de expresar mediante formatos convencionales. Todo esto es de mucha ayuda para expandir conocimiento y facilitar su asimilación (Serrat, 2008). El storytelling al estructurar hechos dentro de una narrativa, aumenta las posibilidades de aprendizaje y difusión efectiva del conocimiento, permitiendo que cualquiera lo utilice para conectar con una audiencia de manera rápida y eficaz. Esta forma de comunicación resulta efectiva para llegar a audiencias diversas de manera rápida y perdurando en ellas, sin las limitaciones de los modos formales de comunicación.

2.4.2.4 Ilustración

La ilustración se define como un dibujo o imagen que complementa, interpreta o embellece un texto o concepto, con el propósito de ser reproducido en medios impresos o digitales. Como explica Olivares y Vilahur (2014) su función principal es reforzar la comunicación, ya sea aportando claridad, documentación o un componente estético que facilite la comprensión del mensaje. Puede tener un carácter literal, como ocurre en manuales de uso o ilustraciones científicas, donde actúa como apoyo directo para transmitir información de manera clara y accesible. Sin embargo, también puede adquirir

un carácter simbólico o crítico, ofreciendo al receptor nuevas formas de interpretar un mensaje a través del humor, la ironía, la sátira o la conocida metáfora visual.

Asimismo, la expresividad de la ilustración puede llegar a superar al propio texto, convirtiéndose en un lenguaje independiente que puede transmitir significados sin necesidad de palabras. Su estilo, técnica, acabados y soporte están determinados por el contexto en el que se utilice, influyendo directamente en su impacto comunicativo. Esto se observa con claridad en los libros infantiles, donde la ilustración asume un papel protagónico acompañando al texto, siendo no solo el principal atractivo que capta la atención del lector, sino que también es el encargado de ayudar a comprender el contenido.

- **Ilustración infantil**

Está destinada a acompañar y enriquecer los textos dirigidos a niños, en especial en cuentos y libros ilustrados. Busca atraer la atención, estimular la imaginación y facilitar la comprensión de la historia. Para ello, el ilustrador debe crear imágenes detalladas y coherentes con el relato, definiendo personajes, escenarios y elementos narrativos que complementen el contenido escrito y lo vuelvan más accesible para un público en formación lectora (Zeegen, 2013).

Este tipo de ilustración exige un proceso creativo riguroso y minucioso. Generalmente, se realizan bocetos iniciales muy definidos que permiten anticipar la posición de cada elemento y la representación acabada de los personajes principales. Además, cuando el ilustrador también asume la autoría del texto, el trabajo demanda aún más tiempo y dedicación, ya que debe desarrollar tanto el relato como las imágenes.

- **Estilos de ilustración**

La ilustración, se desarrolla en múltiples estilos que responden a distintas intenciones comunicativas, narrativas y estéticas. Cada estilo cumple una función determinada, pues algunos buscan estimular la imaginación, simplificar conceptos o narrar historias de manera secuencial. Esta diversidad permite que la ilustración se adapte a diferentes contextos y necesidades, desde lo editorial y publicitario hasta lo artístico y pedagógico. En este sentido, Aparaschivei (2022) cita los siguientes estilos:

- ***Fantasia:*** Combina atmósferas melancólicas y encantadoras con elementos de mitología, magia, fábulas, leyendas y ciencia ficción. Se distingue por su nivel de detalle y por la representación de escenas y personajes sobrenaturales que transportan al espectador a mundos alternativos. Este tipo de ilustración se emplea con frecuencia en la literatura, el cine y los videojuegos, donde da vida a paisajes mágicos, criaturas extraordinarias y narrativas llenas de acción.

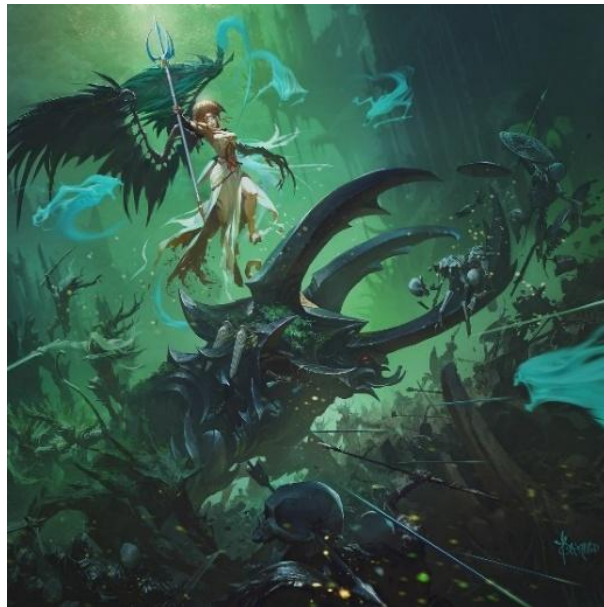


Imagen 7. Ilustración de fantasía

Fuente: Bayard, 2024¹

- ***Comic:*** La ilustración de cómic y novela gráfica se caracteriza por la narración visual secuencial, donde la historia se construye viñeta a viñeta a través de personajes, escenarios y estilos únicos. Este formato, que ha inspirado a numerosos ilustradores contemporáneos, exige un pensamiento creativo particular orientado a la narrativa visual.

¹ https://www.instagram.com/p/C8pHzd_q9wL/?hl=es



Imagen 8. Ilustración de comic

Fuente: Brooks, 2025²

- ***Ilustración flat:*** Se caracteriza por el uso de formas bidimensionales y la ausencia de detalles tridimensionales complejos. Aporta dinamismo mediante el empleo de perspectivas y movimientos que otorgan profundidad y vitalidad a las imágenes.



Imagen 9. Ilustración flat

Fuente: Kožlicka, 2025³

² <https://www.instagram.com/p/DPAJ32HD7o/>

³ <https://www.instagram.com/p/DNQpIobM9Ll/>

- **Caricatura:** Este estilo de ilustración exagera rasgos físicos o características de un personaje con el fin de transmitir un mensaje de manera clara y directa.

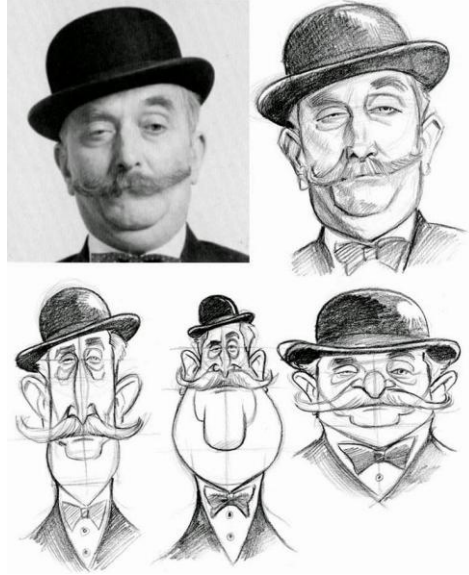


Imagen 10. Caricatura

Fuente: Dibujo rupestre, 2015⁴

- **Ilustración cartoon:** Se vincula estrechamente con los dibujos animados, pues comparten el propósito de narrar historias a través de personajes ficticios y escenas acompañadas de palabras, además se caracteriza por un tono infantil y caprichoso. Al generar mundos alternativos y situaciones imaginarias, funcionan como un recurso creativo que combina entretenimiento, crítica y evasión, ofreciendo tanto a niños como a adultos la posibilidad de explorar nuevas ideas y perspectivas.

4

https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEi1XmsSQ7FsIw9v43Ardc5gZQvum1VIMt7zNsgxkwiOfdTgA-t5LL0P3hjFtaCEsHh0rL_RDBw6kgc9u6L1cZ5jgBiANztQWfM1JROY5Vfv7LmTfJj2wTqJyGDDXeH-Fd12wwE-fGKBHcBL/s1600/Richmond-L3-1.jpg



Imagen 11. Ilustración cartoon

Fuente: Xeta, 2025⁵

2.4.2.5 Marca

Es un sistema de señales que permite identificar y distinguir a un producto o empresa del mercado. No se limita a un nombre o a un elemento visual, sino que también abarca otros elementos gráficos como símbolos, tipografías, colores, personajes, e incluso puede extenderse a experiencias sensoriales como sonidos o aromas. De acuerdo con Hoyos Ballesteros (2016) la función crucial de estos elementos es crear una identidad única que resulte inmediatamente reconocible para el público, pues a través de sus distintos símbolos comunica un conjunto de atributos, valores y expectativas que se asocian con la empresa o producto, logrando que el producto sea emocionalmente deseable y pueda ser elegido por sobre la competencia.

2.4.2.6 Packaging

El packaging cumple una función más compleja que contener, proteger y facilitar la manipulación y transporte de un producto, usualmente es el primer contacto que el cliente tiene con el producto y de este depende su éxito de venta. “Un buen diseño de packaging debe ser atractivo e involucrar emocionalmente al consumidor para que lo recuerde; ser

⁵ <https://www.instagram.com/p/DNvO6wKUAm-/>

realizado con los materiales y formas adecuados a la perfecta conservación y protección del producto, y distinguirse de la competencia” (Olivares & Vilahur, 2014, pág. 358). Además, el packaging debe identificar con claridad el producto, informar sus características y representar gráficamente los valores que el producto y la marca desean transmitir.

2.4.3. Diseño editorial

El diseño editorial se refiere al campo del diseño gráfico dedicado a la creación y disposición de publicaciones impresas y digitales, como libros, revistas, periódicos y otros materiales visuales que combinan texto e imagen. Su objetivo es organizar la información de manera clara y atractiva, facilitando su comprensión y generando una experiencia visual coherente para el lector.

Una forma de definirlo es verlo como una forma de periodismo visual, ya que su enfoque principal es la presentación de contenido informativo o narrativo de una manera visualmente organizada. Como señalan Zappaterra y Caldwell (2014) “Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones” (p.8). Cuando el diseño editorial alcanza su máximo potencial, se convierte en un espacio dinámico y creativo, surgiendo así innovaciones visuales que posteriormente pueden influir en otras ramas del diseño.

2.4.3.1 Elementos del diseño editorial

- **Formato**

El formato de un diseño son factores clave que impactan la experiencia del usuario y la percepción del contenido; la elección adecuada de formato puede resaltar la personalidad de un producto. Como señala Dabner, Steward y Abbie (2022) siempre que sea posible, el contenido debe determinar el formato, asegurando que la presentación se adapte a la información y a las necesidades del público objetivo.

Los formatos de papel proporcionan una manera conveniente y eficiente para que diseñadores e impresores se comuniquen entre sí y están regulados por la norma

internacional ISO, que establece tamaños estandarizados para series conocidas como A, B y C. Esta proporción se basa en una relación entre la anchura y la altura del papel, conocida como la raíz cuadrada de 2, logrando que cada tamaño difiera del siguiente o anterior por un factor de 2 o 1/2 (Ambrose & Harris, 2007).

Ambrose los categoriza de la siguiente manera:

Tabla 3. Usos estandarizados de los formatos de papel

Tamaño	Uso estándar
A0, A1	Carteles y dibujos técnicos, como planos
A1, A2	Pizarras para reuniones
A2, A3	Diagramas, dibujos y tablas grandes, hojas de cálculo
A4	Revistas, cartas, formularios, folletos, fotocopadoras, impresoras láser y uso general
A5	Bloc de notas y agendas
A6	Postales
B5, A5, B6, A6	Libros
C4, C5, C6	Sobres para cartas A4: desplegado (C4), doblado una vez (C5), doblado dos veces (C6)
B4, A3	Periódicos. Estos tamaños pueden ser manejados por muchas fotocopadoras
B8, A8	Naipes

Fuente: (Ambrose & Harris, 2007)

- **Formato de papel de la serie A:** La serie A, es el formato de papel más utilizado y se compone en 10 subgrupos. Comienza con el tamaño más grande, A0 (84.1 x 118.9 cm), dividiéndose a la mitad sucesivamente hasta A10.



Imagen 12. Formato de papel de la serie A

Elaboración propia basada en Ambrose y Harris

- **Formato de papel de la serie B:** Es similar a la serie A pero con tamaños son ligeramente más amplios. Es utilizado para impresiones que requieren más espacio, como libros y posters.

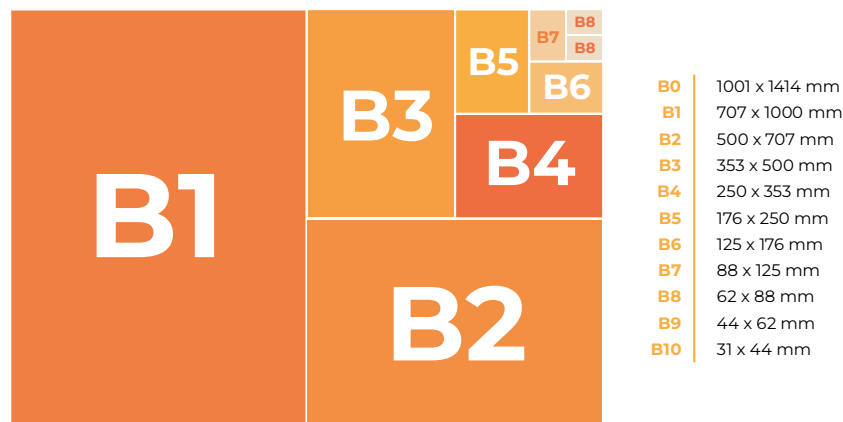


Imagen 13. Formato de papel de la serie B

Elaboración propia basada en Ambrose y Harris

- **Formato de papel de la serie C:** Utilizado principalmente para sobres ya que permite contener las hojas de la serie A de manera precisa.

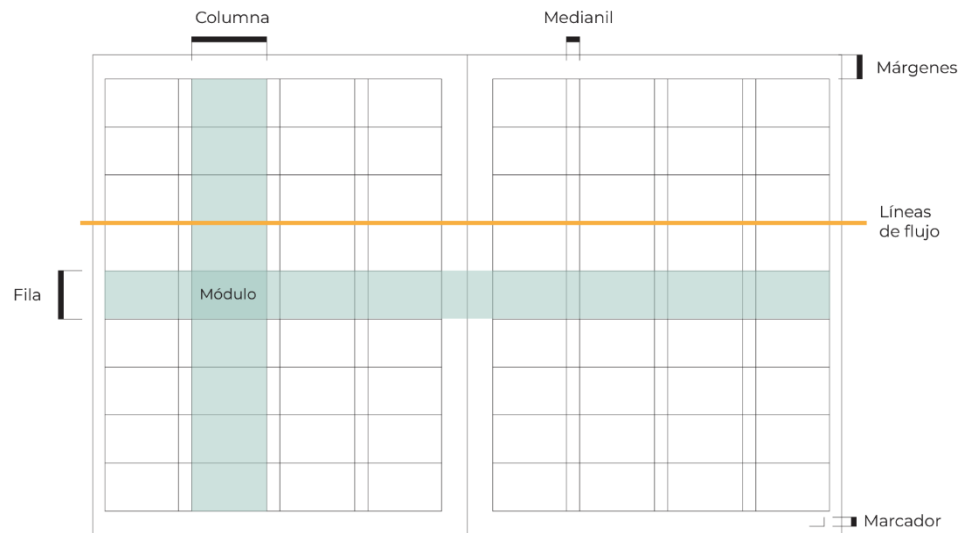


Imagen 15. Elementos de la retícula

Elaboración propia basada en Hembree (2008, p.68)

- **Columna:** Bloques de texto que se disponen con la misma anchura. Para lograr una lectura cómoda y evitar la fatiga visual, cada línea de texto dentro de una columna debe tener aproximadamente 12 palabras (de 50 a 60 caracteres). Si se excede este número, la lectura puede volverse incómoda.
- **Fila:** Los espacios que se disponen verticalmente, desde la parte superior hasta la inferior de una página o doble página en una estructura de rejilla.
- **Módulo:** Celdas individuales creadas al incorporar una estructura de rejilla en el diseño, determinadas por las columnas y filas.
- **Medianil:** Es el espacio en blanco que se encuentra entre las columnas de texto o entre las páginas de una doble página.
- **Líneas de flujo:** Es el área donde se alinea la mayoría del texto. Esta posición constante ayuda a que el lector sepa por dónde empezar a leer al pasar la página.
- **Márgenes:** Es el espacio que rodea el borde de una página, donde no deben colocarse texto o imágenes, salvo los números de página o elementos que se extienden fuera del área de la página.

- ***Marcadores:*** Es el número de página y otros elementos textuales ubicados en la parte inferior de una página, como el título o fecha de publicación.

- **Tipografía**

Es el proceso de organizar letras, palabras y textos dentro de casi cualquier contexto. Es una herramienta crucial en la comunicación visual, ya que permite no solo transmitir información de manera efectiva, sino también explorar la creatividad y la estética, siempre y cuando se mantengan las reglas y tradiciones tipográficas. La tipografía conecta el arte, la ciencia y la comunicación, siendo esencial tanto para la legibilidad como para la expresión visual (Dabner et al., 2022). La tipografía no solo cumple una función práctica al facilitar la lectura y comprensión, sino que también tiene el poder de transmitir emociones y conceptos a través de sus formas visuales.

Clasificación de las tipografías

Se pueden agrupar las fuentes tipográficas según sus características visuales y funcionales. Generalmente, se hace una distinción entre tipografías de texto, que están diseñadas para la lectura continua y larga, y tipografías de exhibición, que se utilizan en títulos, anuncios y otros elementos visuales donde se busca llamar la atención. Sin embargo, algunas tipografías pueden adaptarse a ambos roles, ofreciendo versatilidad en su uso (Dabner et al., 2022).

Tipografías de texto: Están diseñadas principalmente para la lectura continua, con textos largos y pocas interrupciones visuales:

- ***Tipografías Old Style:*** Se remontan al siglo XV, se consideran clásicas ya que imitan las características manuscritas de la escritura a mano. Han perdurado a lo largo del tiempo debido a su legibilidad y elegancia.
- ***Tipografías Transicionales:*** Presentan un cambio hacia un diseño más geométrico, con un contraste medio o alto entre los trazos gruesos y finos, y serifs más nítidos y con ángulos.

- **Tipografías Modernas:** Con un contraste más marcado entre los trazos gruesos y finos y serifs finos y horizontales. Estas fuentes tienen una apariencia más estilizada y geométrica, lo que las hace ideales para textos más formales o de alto impacto visual (Dabner et al., 2022).



Imagen 16. Tipografías de texto

Fuente: (Dabner et al., 2022)

Tipografías de exhibición: Son fuentes diseñadas principalmente para ser utilizadas en títulos, carteles, anuncios y otros elementos visuales donde se busca captar la atención del público. Surgieron estilos como las sans-serif, fuentes más gruesas y audaces, que reflejaban una estética industrial y las fat faces con serifs gruesas. Gracias a su fuerza y personalidad, perduran en el diseño contemporáneo (Dabner et al., 2022).

Tipografías sans-serif y script: Son aquellas que no tienen los adornos (serifs) en los extremos de los trazos de las letras, lo que les otorga un diseño más limpio y moderno. Su principal ventaja es su versatilidad, ya que permiten una gran variedad de pesos y estilos dentro de una misma familia tipográfica (Dabner et al., 2022).

- **Kerning**

Es el proceso de ajustar ópticamente el espacio entre las letras, principalmente entre las mayúsculas, para lograr una distribución uniforme del espacio en una palabra o texto. Este ajuste visual es necesario para que las letras no se vean demasiado separadas o juntas, lo cual puede afectar la legibilidad y la estética general del diseño. Aunque los programas de diseño a menudo configuran automáticamente el espaciado entre letras, es fundamental prestar atención y realizar ajustes manuales si es necesario (Dabner et al., 2022).



Imagen 17. Espaciado entre letras

Elaboración propia basada en Dabner et al., (2022)

- **Tracking**

Es el ajuste del espacio entre palabras en un texto, para aumentar o reducir la separación entre las palabras. Un espaciado excesivo puede dificultar la lectura, especialmente si la tipografía es grande o el espacio disponible es pequeño. En textos justificados, el espaciado entre palabras puede variar para cumplir con el ancho de la columna. Por otro lado, en el estilo de texto alineado a la izquierda, el espaciado entre palabras suele ser más constante y fácil de manejar, aunque pueden surgir problemas de legibilidad si no se ajusta (Dabner et al., 2022).

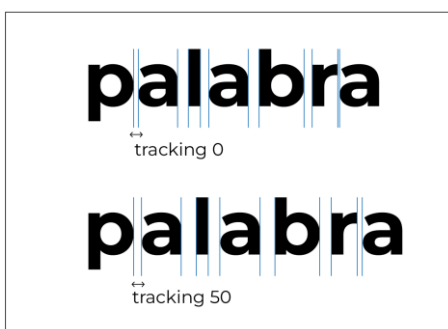


Imagen 18. Espaciado entre palabras

Elaboración propia

- **Color**

El color es una cualidad visual que percibimos gracias a la luz, la cual se descompone en diferentes longitudes de onda que nuestros ojos registran y envían al cerebro. Este fenómeno genera lo que conocemos como color. Villafaña Gómez (2017) menciona que:

El color está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia, es individual, cultural, hereditario, intuitivo y psicológico en consecuencia esencial para el ser humano, como lo son las emociones y pensamientos (p.23).

A lo largo de la historia, el color ha sido asociado con conceptos universales como el amor, el peligro o la vida, lo que lo convierte en una herramienta poderosa en la comunicación visual. Los colores no solo afectan nuestra percepción, sino que también pueden influir en nuestras emociones y pensamientos. Cada color tiene una relación única con la luz, ya sea reflejando o absorbiendo diferentes longitudes de onda. Por ejemplo, el blanco refleja toda la luz, mientras que el negro la absorbe. Así, el color no solo es un aspecto estético, sino un medio de expresión que puede variar según el contexto cultural y psicológico.

Modos de color:

- **Colores aditivos:** Este tipo de color se refiere a los colores primarios de la luz, que son rojo, verde y azul (RGB). Estos colores se utilizan cuando se trabaja con luz directa, como en pantallas de computadoras, televisores y cámaras. Cuando los tres colores primarios se combinan, se produce luz blanca, lo que significa que la mezcla de todos los colores de luz crea blanco (Stone, Adams, & Morioka, 2006).
- **Colores sustractivos:** Este tipo de color se produce cuando la luz se refleja sobre una superficie que absorbe ciertas longitudes de onda y refleja otras, como en el caso de las pinturas, tintas o pigmentos. Los colores primarios sustractivos son cian, magenta y amarillo (CMY), utilizados en la impresión con tintas transparentes. En este modelo, cuando todos los colores primarios se combinan, se produce negro, ya que no queda luz reflejada (Stone et al., 2006).

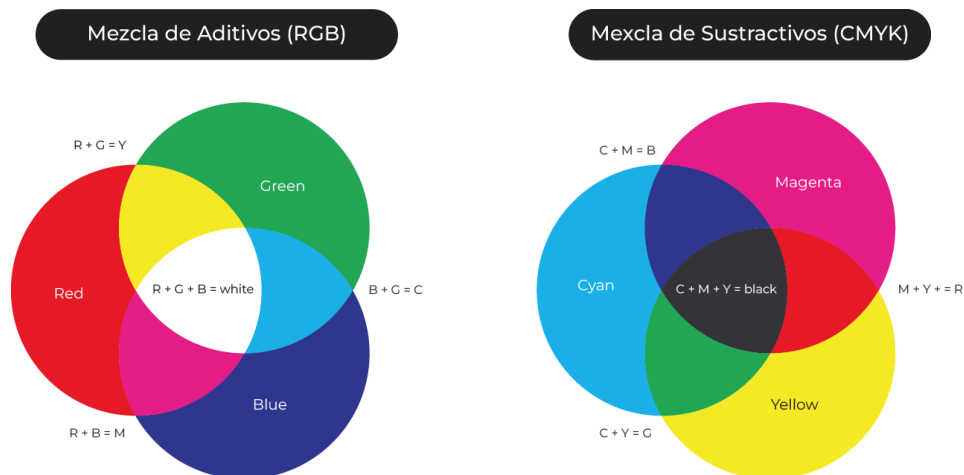


Imagen 19. Síntesis aditiva y sustractiva del color

Elaboración propia basada en Stone et al., (2006, p.10)

Psicología del color:

Cada color posee su propio significado que nos afecta a nivel, físico, mental y emocional. Además, este significado puede variar dependiendo del contexto cultural en el que nos encontremos por lo que este puede ser interpretado de distintas maneras (Stone et al., 2006). A continuación se muestra una lista con los significados comúnmente atribuidos a cada color:

– Colores primarios



Imagen 20. Colores primarios

Tabla 4. Significado de los colores primarios

Color	Asociado con	Positivo	Negativo
Rojo	Fuego Sangre	Pasión, amor, energía, entusiasmo, calor, fuerza	Agresión, ira Guerra, crueldad, peligro
Amarillo	Sol	Intelecto, sabiduría, optimismo, alegría.	Celos, cobardía, engaño, precaución

Azul	Océano Cielo	Conocimiento, tranquilidad, paz, masculinidad, lealtad, justicia, inteligencia	Depresión, frialdad, desapego, apatía
------	-----------------	--	---------------------------------------

Fuente: (Stone et al., 2006)

– **Colores secundarios**



Imagen 21. Colores secundarios

Tabla 5. Significado de los colores secundarios

Color	Asociado con	Positivo	Negativo
Verde	Plantas Entorno natural	Fertilidad, crecimiento, naturaleza, honestidad, juventud	dinero, éxito, armonía, Codicia, envidia, náuseas, veneno, inexperiencia
Violeta	Realeza Espiritualidad	Riqueza, imaginación, nobleza, misticismo	sabiduría, inspiración, Exageración, exceso, locura, crueldad
Naranja	Otoño Cítricos	Creatividad, vigor, energía, vitalidad, sociabilidad, salud, capricho, actividad	Grosería, moda, intensidad

Fuente: (Stone et al., 2006)

– **Colores neutros**



Imagen 22. Colores neutros

Tabla 6. Significado de los colores neutros

Color	Asociado con	Positivo	Negativo
Negro	Noche Muerte	Poder, autoridad, elegancia, formalidad, seriedad, dignidad, misterio, estilo	Miedo, negatividad, maldad, vacío
Blanco	Luz Pureza	Perfección, limpieza, inocencia, suavidad	Fragilidad, aislamiento
Gris	Neutralidad	Equilibrio, seguridad, madurez, inteligencia	Falta de compromiso, incertidumbre, vejez, aburrimiento, tristeza

Fuente: (Stone et al., 2006)

- **Maquetación**

La maquetación es el proceso de organizar los distintos elementos que conforman el contenido visual de un diseño, con el objetivo de presentar la información de manera lógica y coherente, resaltando los aspectos más importantes para facilitar su comprensión. Dabner et al. (2022) explican que la maquetación se basa en los principios fundamentales de composición, el uso de un sistema de retículas y elementos de diseño consistentes, que permitan al lector procesar la información de manera visualmente agradable, mejorando la comunicación del contenido. Existen dos estilos básicos de maquetación y estos definen la sensación que transmitirá la composición final:

- ***Simétrico:*** Basado en un eje central donde los elementos están equilibrados a ambos lados. Es un estilo tradicional, asociado a la elegancia clásica, común en páginas de títulos y publicaciones tradicionales, utilizando tipografías con serifas.
- ***Asimétrico:*** Emplea composiciones desequilibradas y dinámicas, con tipografía sin serifas y sin adornos, buscando tensión visual y movimiento. Está asociado al modernismo y el diseño contemporáneo
- ***Integración de estilos:*** Se pueden combinar ambos estilos según el contexto del proyecto, es fundamental aplicarlos de manera consciente y equilibrada.

- **Jerarquía**

Es la organización intensional de los elementos en una composición para guiar la mirada de un espectador en un orden específico, desde la información más importante hasta la menos relevante, manteniendo al lector atento. Su objetivo es garantizar una comunicación efectiva y facilitar la comprensión, evitando la confusión o frustración del público. Se construye mediante contrastes, utilizando variaciones en el tamaño, forma y color (Hembree, 2008). De esta manera, se establece un desarrollo lógico que atrapa la atención, prioriza, ordena y hace comprensible el contenido, asegurando que el mensaje principal sea captado primero, incluso si no es el elemento más grande de la composición.

2.4.3.2 Material Editorial

El diseño editorial abarca una amplia variedad de publicaciones que combinan arte y comunicación visual. Estos materiales no solo sirven como medios de comunicación, sino que también cumplen el propósito de cautivar y generar una conexión con el lector, facilitando la comprensión y el disfrute del contenido. A continuación, se explorarán algunos de estos productos y sus características principales.

2.4.3.3 Folletos

Es un medio de comunicación visual y escrito que tiene como objetivo presentar de manera atractiva y clara productos, servicios o información sobre un tema de interés específico, de una manera única y atractiva que capte la atención del público y lo impulse a pedir más información (Hembree, 2008). Se diferencia de otros productos editoriales ya que estos suelen ser una construcción que se pliega y despliega en formas inusuales. El panel frontal actúa como un gancho para atraer al lector y los paneles sucesivos desarrollan el tema, así cada panel del folleto proporciona información distinta y complementaria. Este enfoque de diseño permite crear una narrativa visual que se va desvelando a medida que se abren los pliegues (Arntson, 2012).

2.4.3.4 Catálogos

Su objetivo principal es presentar una variedad de productos o servicios a un público objetivo específico, con la intención de fomentar la compra. Hembree (2008) señala que los catálogos incluyen múltiples categorías de productos de diferentes líneas y están

diseñados para ser distribuidos sin la intervención directa de un vendedor. Para atraer y convencer al consumidor, los catálogos deben utilizar fotografías atractivas y descripciones detalladas de los productos. Además, deben estar organizados de manera clara, con secciones definidas para facilitar la búsqueda de información; esto puede lograrse mediante el uso de imágenes grandes, titulares y códigos de colores.

2.4.3.5 Revistas

Las revistas son publicaciones que a diferencia de los periódicos, no se centran únicamente en noticias de último momento, sino que ofrecen un análisis más detallado de diferentes eventos. Su contenido se compone de diversos artículos que pueden abordar una variedad de temas o centrarse en uno en específico. La frecuencia de su publicación puede ser semanal, quincenal, mensual o semestral (Iñigo Dehud & Makhoulf Akl, 2014). En cuanto a su clasificación, existen una amplia variedad de revistas, desde aquellas de interés general hasta revistas especializadas en temas como computación, religión, deportes o salud; también existen revistas profesionales para campos específicos, como las dirigidas a médicos o ingenieros (Arntson, 2012).

2.4.3.6 Libros

Un libro es una publicación impresa que consta de al menos 49 páginas, que puede ser de carácter periódico o no seriado. En el caso de los libros seriados, estos se publican en varios volúmenes con intervalos irregulares generalmente numerados y bajo un título general que los engloba (García Cervantes et al., 2014). A continuación, se presentan los elementos que componen un libro, los cuales incluyen tanto sus partes estructurales como los elementos necesarios para su correcta identificación y uso:

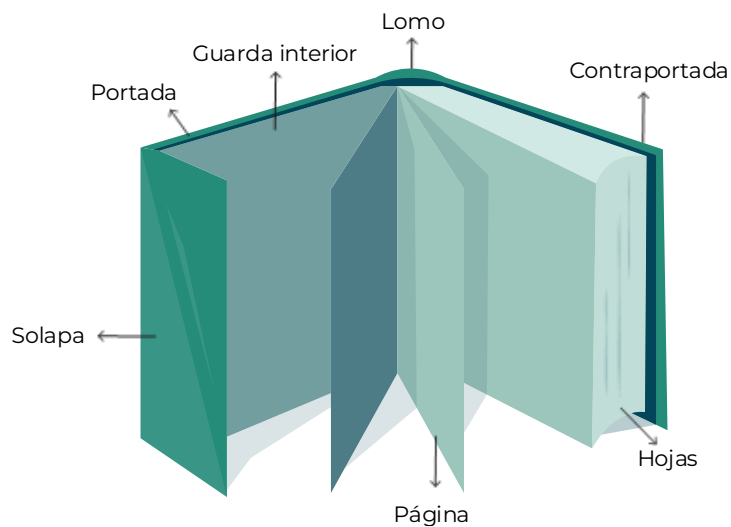


Imagen 23. Estructura del libro

Elaboración propia basada en García Cervantes et al., (2014, p.17)

Parte externa:

- **Lomo:** Parte opuesta al corte de las hojas, en donde generalmente se imprime el nombre del autor y el título de la obra, permitiendo que el libro sea identificado cuando está en una estantería.
- **Cubiertas:** Es la tapa del libro, formada por el plano y el lomo de papel que conforman su exterior. En la cubierta anterior, también conocida como portada exterior, se imprime el título del libro, el nombre del autor y la editorial.
- **Solapa:** Es una extensión lateral de la cubierta que se dobla hacia adentro, generalmente imprimiendo información sobre el autor, una foto y detalles sobre otras obras publicadas.
- **Parte interna:**
- **Anteportada o portadilla:** Hoja que precede a la portada, en la cual únicamente se anota el título de la obra.
- **Contraportada:** Es la página que se encuentra en la cara posterior de la portadilla, la cual puede incluir el nombre de la serie a la que pertenece y otros detalles si este forma parte de una colección. En algunos casos, la contraportada puede ir en blanco.
- **Prefacio, introducción y/o presentación:** Este es el preámbulo de la obra, en esta parte se presenta información relevante sobre la obra o se contextualiza al lector.

- ***Cuerpo de la obra:*** Es la sección donde se desarrolla el contenido principal. Esta parte puede estar dividida en varias secciones, como capítulos, y finaliza con las conclusiones o una reflexión final sobre el tema tratado.
- ***Glosario:*** Parte destinada a definir términos específicos que se utilizan a lo largo de la obra, facilitando la comprensión de conceptos técnicos o poco comunes para el lector.
- ***Índices y Listados:*** Los índices pueden ser analíticos, temáticos, cronológicos, geográficos, de ilustraciones, de fotografías, entre otros; y generalmente se encuentran al final de la obra, sirviendo como una herramienta para facilitar la búsqueda de información específica dentro del libro.
- ***Apéndices o anexos:*** Son documentos adicionales al cuerpo principal del libro, que incluyen datos relevantes, cuadros, gráficos u otros elementos que complementan la obra principal.
- ***Guardas:*** Hojas de papel en blanco que unen las tapas del libro con las páginas interiores, y en algunos casos, sirven para proteger las páginas del libro.
- ***Hojas de cortesía:*** Hojas en blanco que se colocan al principio y al final del libro. En ediciones de lujo, pueden incluir varias hojas de cortesía.
- ***Página legal o de derechos:*** Esta ubicada detrás de la portada, donde se registran los derechos de autor de la obra, el número de la edición, el año de publicación, los derechos de traducción, entre otros detalles legales y editoriales.

2.4.3.7 Tipo de contenido

- **Libros profesionales y técnicos**

- ***Científicos:*** Obras especializadas que profundizan en teorías, experimentos y datos de una disciplina. Están diseñados para lectores especializados que valoran su tiempo, por lo que incluyen numerosas referencias tabulares, como tomos, capítulos, secciones y folios explicativos. La correcta diferenciación de estos elementos se logra a través de distintos recursos visuales que facilitan la navegación y comprensión del contenido (García Cervantes et al., 2014).

- ***De referencia o consulta:*** Este tipo de libros, como diccionarios, enciclopedias o guías, están destinados a ser consultados de manera rápida, por lo que la tipografía debe ser adecuada para facilitar la búsqueda rápida. La disposición visual está pensada para facilitar el escaneo y la localización de la información (García Cervantes et al., 2014).

- **Libros literarios**

- ***De lectura prolongada:*** Suelen ser libros largos, novelas y cuentos con una narrativa compleja, personajes profundos o temas densos, diseñados para leerse en partes a lo largo del tiempo. Estos libros deben tener un formato ergonómico y tener un tamaño compacto y estrecho para facilidad de uso (García Cervantes et al., 2014).
- ***De poesía:*** Obras literarias que expresan ideas y emociones a través del ritmo y la métrica. Se leen para sentir y reflexionar, no solo para entender. Presentan una distribución más compleja en las páginas, ya que suelen tener una estructura visualmente más fragmentada. Por lo general se ajusta el espacio entre elementos para equilibrarlos, aunque en ocasiones es difícil (García Cervantes et al., 2014).

- **Libros no ficticios**

- ***Informativos o de divulgación:*** Textos que explican temas complejos (historia, ciencia, sociedad) de forma clara y accesible para el público general, sin requerir conocimientos previos. Estos libros incluyen imágenes, diagramas y esquemas, combinando características de los libros de texto e ilustrados. La combinación de texto e imagen debe ser equilibrada para facilitar la comprensión del contenido (García Cervantes et al., 2014).
- ***Escolares:*** Materiales creados específicamente para ser usados en el aula, con contenidos estructurados según un plan de estudios educativo. Requieren una claridad excepcional y una tipografía atractiva para fomentar el interés por la lectura. El uso de formas, colores, imágenes, retículas y otros elementos gráficos, puede hacer la lectura más amena y motivadora, facilitando que los menores disfruten del proceso educativo (García Cervantes et al., 2014).

- **Libros creativos o ilustrados**

- **De arte:** Publicaciones visuales que priorizan las imágenes (pinturas, fotografías, esculturas) por sobre el texto. Deben presentar reproducciones de gran tamaño y proporciones que permitan apreciar los detalles con claridad. Debido a esto, suelen tener un formato considerablemente más grande que otros tipos de libros (García Cervantes et al., 2014).
- **Libros infantiles:** Publicaciones dirigidas a niños, donde la historia simple y las ilustraciones se combinan para entretener, educar o fomentar el hábito de la lectura. Suelen tener ilustraciones predominantes, con texto mínimo o adecuado a la edad del lector. En libros para principiantes, preadolescentes o niños pequeños, las ilustraciones son la parte central, y el texto se presenta de manera visual, integrándose con las ilustraciones en la página. Se utilizan tipografías grandes y de fácil lectura, con un buen espacio entre los caracteres para garantizar que los infantes puedan leer cómodamente (García Cervantes et al., 2014).

2.4.3.8 Clasificación de los libros infantiles por géneros narrativos

Los géneros narrativos pueden dividirse en dos grandes grupos principales: el realista y el fantástico. A partir de estas categorías, se desarrollan una variedad de géneros y subgéneros que exploran los universos de lo real y lo imaginario, cada uno con sus propias características y convenciones (Neveleff, 1997). A continuación se describen los géneros narrativos infantiles más utilizados:

Tabla 7. Géneros narrativos de los cuentos infantiles

Genero	Descripción
Aventuras	Se enfocan en personajes imaginarios que atraviesan peligros y desafíos. Este género ha evolucionado con el tiempo, abordando no solo riesgos físicos, sino también conflictos internos y catarsis.
Alegórico	Usan personajes y eventos para transmitir mensajes morales o éticos. Los personajes suelen representar conceptos abstractos como la virtud o la inocencia, y las historias tienen un propósito didáctico, invitando al lector a reflexionar sobre su propio comportamiento.

Realismo Mágico	El autor introduce elementos sobrenaturales en un mundo realista, lo que provoca que el lector cuestione la distinción entre la realidad y la fantasía. Se caracteriza por una mezcla de lo fantástico y lo cotidiano.
Fantasía	La fantasía crea mundos imaginarios donde la magia y lo inexplicable son parte de la vida cotidiana. A menudo se presentan universos paralelos o distantes, con razas, culturas y leyes propias, en los que el bien y el mal se enfrentan en narrativas interesantes.
Ciencia Ficción	Este género permite la creación de historias que no están basadas en hechos reales. Las historias de ciencia ficción exploran temas como los viajes espaciales, la vida extraterrestre u otros temas relacionados, involucrar eventos o personajes fantásticos.
Terror	Busca generar miedo en el lector a través de lo sobrenatural o lo inquietante. Los relatos suelen incluir monstruos o seres extraños.
Humorístico	Utiliza situaciones cómicas o absurdas para provocar risa. A menudo juega con el lenguaje y las convenciones de otros géneros, y en ocasiones se utiliza para hacer comentarios sociales o satíricos sobre temas de actualidad.

Fuente: (Neveleff, 1997)

• Clasificación de los libros por su extensión

Las narrativas se pueden clasificar de acuerdo con su extensión y características. Los cuentos, como forma literaria, se presentan en diferentes tamaños, y su clasificación depende de la cantidad de palabras que contienen, dividiéndose entre cuentos largos y cortos. Los cuentos largos suelen tener una extensión de entre 7.000 a 40.000 palabras. Por otro lado Zavala (2002) identifica principalmente tres tipos de cuentos breves según su extensión, El cuento corto, que tiene entre 1,000 y 2,000 palabras, es el más cercano a los relatos tradicionales y se caracteriza por contar una historia completa o condensar una vida en pocos momentos intensos. El cuento muy corto, que abarca de 200 a 1,000 palabras, se distingue por su brevedad, muchas veces dejando al lector con finales misteriosos. Finalmente, el cuento ultracorto, con menos de 200 palabras, es el más breve y se enfoca en pequeños fragmentos de ideas o reflexiones. Estos tres tipos de cuentos destacan por su capacidad de condensar significados profundos en pocos versos, logrando que el lector se involucre activamente en su lectura.

2.4.3.9 Soportes del material editorial

- **Material impreso**

Son cualquier tipo de producto gráfico que se produce a partir de procesos de impresión, ya sea para fines educativos, profesionales o comerciales. Existen dos tipos principales de impresión: digital y offset. Por un lado, la impresión digital, incluye la inyección de tinta y la impresión láser; es común en proyectos más pequeños, como trabajos estudiantiles o pruebas, ya que es económica y rápida, y también para proyectos de gran formato. En cambio, la impresión offset, es más utilizada en la industria profesional, es adecuada para la producción en masa de materiales de alta calidad, como revistas, carteles y folletos, debido a su capacidad para imprimir grandes cantidades con alta precisión en los colores CMYK (Sherin, 2018). La elección del método de impresión depende de factores como el costo, la cantidad y la calidad del trabajo final.

- **Material Digital**

Son las publicaciones y contenidos creados específicamente para ser utilizados en plataformas digitales, como sitios web y aplicaciones móviles. Nieto (2015) menciona además que, utiliza principios como el diseño responsive para asegurar que los contenidos sean legibles y accesibles en diferentes tamaños de pantalla. Asimismo, integra recursos multimedia como texto, imágenes, audio y video, ofreciendo una experiencia interactiva más completa y accesible.

Conceptualización de la Variable Dependiente

2.4.4. Desarrollo infantil

El desarrollo infantil (DI) se relaciona con el desarrollo cerebral y las experiencias tempranas que influyen en la salud, el aprendizaje y la conducta a lo largo de la vida. Martins de Souza y Ramallo Veríssimo (2015) definen que:

El Desarrollo Infantil es parte fundamental del desarrollo humano, un proceso activo y único para cada niño, expresado por la continuidad y los cambios en las habilidades motoras, cognitivas, psicosociales y del lenguaje, con adquisiciones

cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria y en el ejercicio de su rol social. (...) los primeros años iniciales de la infancia son cruciales en el proceso de desarrollo, lo cual constituye la interacción de las características biopsicológicas, heredadas genéticamente, con las experiencias que ofrece el entorno. El alcance del potencial de cada niño depende del cuidado que responde a sus necesidades de desarrollo (p.1101).

En este sentido, la infancia temprana es una etapa clave, ya que el cerebro de los niños muestra una gran plasticidad. Esto significa que las conexiones neuronales se pueden fortalecer o debilitar dependiendo de las experiencias que vivan (Mustard, Young, & Manrique, 2003). La falta de estimulación o la exposición a experiencias negativas puede llevar a un desarrollo deficiente en estas áreas, afectando su potencial a largo plazo.

Por lo tanto, es esencial fomentar un entorno positivo que favorezca el desarrollo del niño, proporcionando experiencias educativas que apoyen el fortalecimiento de sus habilidades motoras, cognitivas, sociales y lingüísticas.

2.4.4.1 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo se basa en el enfoque del desarrollo de las estructuras mentales del niño a lo largo de varias etapas. Piaget y TEORICOS (1976) explican que el desarrollo cognitivo no es solo el resultado de la maduración biológica del organismo ni de la influencia del entorno, sino de la interacción entre ambos. A medida que el niño crece, sus estructuras cognitivas se desarrollan, pasando de una forma instintiva de conocer el mundo a formas más complejas de razonamiento lógico y abstracto. Esto se logra a través de un proceso de adaptación.

El proceso del desarrollo cognitivo se realiza a través de dos mecanismos principales: asimilación y acomodación. La asimilación es el proceso en el que el individuo integra nuevas experiencias dentro de su estructura cognitiva existente, esta estructura es el conjunto de respuestas que ocurren una vez que el sujeto ha adquirido elementos del entorno. Mientras que la acomodación implica el ajuste de estas estructuras para

incorporar nuevas experiencias que no encajan fácilmente en las existentes. Ambos procesos buscan lograr un equilibrio cognitivo entre las estructuras mentales y el entorno.

- **Pensamiento crítico**

El pensamiento crítico (PC) se refiere a la habilidad de pensar de manera clara y lógica, evaluando cuidadosamente la información antes de tomar decisiones o llegar a conclusiones. Implica ser capaz de analizar diferentes puntos de vista, cuestionar lo que se nos presenta y tomar decisiones basadas en razones sólidas, no en suposiciones o emociones. Es un proceso reflexivo que nos permite corregir y mejorar nuestras propias ideas a medida que obtenemos nueva información (Facione, 2007). El pensamiento crítico comienza a desarrollarse desde una edad temprana, ya que el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo de los niños permite que, poco a poco, comiencen a cuestionar, analizar y resolver problemas. Fomentar estas habilidades desde pequeños es fundamental, ya que un cerebro en crecimiento necesita ser estimulado para fortalecer la capacidad de pensar de manera reflexiva.

2.4.4.2 Desarrollo psicosocial

Es el proceso de construcción de la vida a través de la interacción social y las experiencias afectivas. Este desarrollo abarca las relaciones interpersonales y las experiencias emocionales que median en los procesos de socialización. A través de las interacciones con otros individuos y el entorno, las personas desarrollan una comprensión de la vida, el conocimiento de sí mismos y sus relaciones con la sociedad (Madariaga & Goñi, 2009). El desarrollo psicosocial está íntimamente relacionado con la adquisición de valores éticos, la formación de una identidad personal y el entendimiento de las normas sociales que regulan la convivencia. Es un proceso dinámico que abarca la autonomía individual, las relaciones sociales y el compromiso moral, con el objetivo de alcanzar una integración adecuada con la sociedad, respetando tanto los derechos individuales como los valores compartidos.

- **Autonomía**

Es la capacidad de un individuo para gobernarse a si mismo, tomando decisiones basadas en su propio juicio y reflexión, en lugar de depender de decisiones impuestas por otros. Este concepto es fundamental tanto en el ámbito moral como en el intelectual, permitiendo que las personas desarrollen una relación sana con el entorno y los demás (Kamii, 1970). Cada uno de estos dos tipos principales de autonomía se centra en diferentes aspectos de la vida humana:

- ***Autonomía moral:*** Es la capacidad de tomar decisiones basadas en la reciprocidad y el respeto mutuo, actuando de acuerdo a lo que consideran correcto, considerando los efectos de sus decisiones sobre las relaciones humanas.
- ***Autonomía intelectual:*** Implica la capacidad de pensar de manera independiente y cuestionar las ideas impuestas por otros. Se considera como un proceso en el que una persona no acepta ciegamente la información, sino que la examina críticamente construyendo un propio entendimiento sobre el mundo.

La autonomía es un proceso que comienza desde la infancia y se manifiesta cuando el niño es capaz de tomar decisiones, iniciar acciones y enfrentarse a desafíos de acuerdo con sus competencias actuales, sin la presión externa de un adulto. Chokler (2010) enfatiza que es fundamental permitirle al niño actuar de acuerdo con su propio ritmo y capacidades, sin forzarlo a cumplir con expectativas que no corresponden a su maduración.

2.4.5. Desarrollo lingüístico

Es un proceso dinámico y continuo mediante el cual los niños adquieren y perfeccionan sus capacidades de comunicación, comprendiendo y utilizando el lenguaje en sus interacciones sociales. Peralta Montecinos (2000) explica que este desarrollo está influenciado por diversos factores contextuales, como el entorno emocional, social y cultural en el que se encuentran. Desde un enfoque pragmático, el lenguaje se aprende a través de las interacciones con otras personas y es clave para que los niños puedan expresar sus pensamientos, sentimientos e intenciones. A medida que crecen, los niños pasan de comunicar sus ideas sin palabras a utilizar el lenguaje de manera más compleja,

aprendiendo las reglas y funciones del lenguaje que les permiten interactuar efectivamente con los demás.

Las primeras etapas del desarrollo lingüístico en los niños son fundamentales para su adquisición de habilidades comunicativas. Peralta Montecinos (2000) las describe de la siguiente manera:

En las etapas 1 a 4 que abarcan desde el nacimiento hasta los 6 años, los niños pasan por una evolución en la que comienzan con actos comunicativos sin intención directa, luego aprenden a participar en diálogos y asignar roles, y más tarde desarrollan un lenguaje funcional, respetando turnos en las conversaciones. Finalmente, en la etapa 5, el niño alcanza una competencia comunicativa adulta, perfeccionando sus habilidades lingüísticas y utilizando reglas conversacionales de manera efectiva, lo que le permite interactuar de manera avanzada en diferentes contextos. Esta etapa, es la que marca la transición a una comunicación más compleja y consciente.

Es por esto que el desarrollo lingüístico es fundamental en la infancia, a través del lenguaje, los niños aprenden a expresar sus pensamientos, emociones y experiencias, lo que les permite interactuar de manera efectiva con su entorno.

2.4.5.1 Lenguaje oral

Es la capacidad humana de expresar pensamientos, emociones y conocimientos a través del habla, además es un proceso complejo que involucra habilidades lingüísticas, como el vocabulario y la construcción de frases.

El lenguaje oral es determinante en el desarrollo mental y el proceso de socialización del ser humano. La adquisición del sistema lingüístico, interrelacionada con el medio, favorece el desarrollo del proceso mental y social, ya que pone en contacto con la realidad creando formas de atención, memoria, pensamiento, imaginación, generalización, abstracción... (Díaz Quintero, 2009, pág. 2).

En los primeros años, el desarrollo del lenguaje pasa de sonidos y balbuceos a palabras, frases simples y entender órdenes básicas. De 3 a 4 años, el vocabulario crece y el niño

empieza a usar oraciones más completas, utilizando frases largas y comprendiendo mejor el significado de las palabras. A los 5 años, el lenguaje se vuelve más complejo, con oraciones de hasta 10 palabras y un vocabulario de 2,000 a 2,500 palabras. Finalmente, a los 7 años, se considera que el niño ya domina la mayoría de los sonidos y articulaciones, aunque aún puede cometer errores gramaticales, y su comprensión de palabras y conceptos que van más allá de su sentido literal se afianza alrededor de los 10 años (Díaz Quintero, 2009).

El desarrollo del lenguaje oral requiere un ambiente estimulante y participativo, donde la motivación y el apoyo adecuado sean claves para el progreso del niño, con actividades como narraciones, juegos de palabras y canciones, de esta forma se puede fortalecer tanto las habilidades motoras como la expresión verbal de los infantes.

- **Habilidades sociales**

Las habilidades sociales en niños son fundamentales no solo para establecer relaciones saludables en su entorno, ya que permiten una adecuada interacción con los demás y favorecen su integración en diversos contextos, como el familiar, escolar y social. Estas habilidades incluyen la capacidad de expresar emociones, resolver conflictos, escuchar y adaptarse a las normas sociales, lo cual facilita tanto la convivencia como el aprendizaje de roles dentro de un grupo (Lacunza & de González, 2011). A través de la práctica de estas conductas, no solo se desarrolla la autoconfianza, sino que también se mejoran el autoestima y bienestar general.

Estas habilidades no son innatas, sino que se aprenden a través de la interacción con nuestro entorno. Peñafiel Pedrosa y Serrano García (2010) los dividen en tres tipos principales: cognitivas, que incluyen la capacidad de comprender y procesar la información social; emocionales, que están relacionadas con la gestión y expresión de las emociones; e instrumentales, que son las conductas específicas necesarias para llevar a cabo interacciones sociales efectivas, como hacer preguntas, mantener una conversación o compartir información. Estos tipos de habilidades interactúan entre sí y son fundamentales para la adaptación social y el bienestar emocional.

En el entorno educativo, los niños que desarrollan estas habilidades son más propensos a participar activamente en discusiones literarias, intercambiar opiniones sobre libros y colaborar en actividades de lectura en grupo, por lo que las habilidades sociales tienen un impacto directo en el fomento a la lectura. Por otro lado, se podría agregar que las habilidades cognitivas y emocionales, como la comprensión lectora y la empatía hacia los personajes, enriquecen la experiencia de lectura, ayudando a los niños a conectar con los textos de manera más profunda. De esta manera, las habilidades sociales son una herramienta clave promoviendo tanto la participación como el disfrute de los niños con los libros.

- **Lenguaje escrito**

El lenguaje escrito es un proceso que abarca dimensiones lingüísticas, psicológicas y cognitivas; además es un medio fundamental para la comunicación entre individuos, permitiendo no solo la transmisión de información, sino también el acceso al patrimonio cultural de una sociedad. Ballesteros Pérez (2016) indica que este proceso involucra a tres actores clave: el lector, el texto (ya sea verbal o no verbal) y el autor. A diferencia de una simple decodificación, la lectura permite a los individuos construir y reconstruir significados, interpretando los textos en función de su bagaje cultural y personal.

El aprendizaje del lenguaje escrito es un proceso que involucra diversos principios fundamentales para su comprensión y desarrollo. Como lo explica Ballesteros Pérez (2016) estos principios, que abarcan aspectos funcionales, lingüísticos, cognitivos y sociales, guían tanto la interacción con los textos como la construcción de significados. A medida que los niños avanzan en su aprendizaje, estos principios se entrelazan, favoreciendo no solo el acceso a la información, sino también el desarrollo de habilidades esenciales para su participación en la sociedad, como lo explica el autor. Comprender cómo se aplican estos principios es clave para entender el impacto del lenguaje escrito en el desarrollo personal y colectivo.

- ***Principios funcionales:*** Se desarrolla a medida que los niños participan en experiencias de lectura y escritura en las que no solo interactúan con textos, sino que

también usan instrumentos de escritura y participan en conversaciones sobre el proceso. Existen diferentes usos de la escritura con base en las funciones del lenguaje:

Tabla 8. Funciones Básicas del Lenguaje

Función	Descripción
Interactiva	Permite establecer relaciones con los demás
Instrumental	Se usa para satisfacer necesidades y cumplir objetivos
Personal	Se emplea para expresar la individualidad, los sentimientos y las ideas.
Reguladora	Controla los comportamientos propios y de otros.
Heurística	Se emplea con el fin de aprender, indagar y explorar
Imaginativa	Permite crear información nueva e imaginar mundos posibles
Informativa	Dar información para comunicar información formal.

Fuente: Halliday (como se citó en Ballesteros Pérez, 2016)

– ***Principios lingüísticos:***

Son las normas y estructuras fundamentales que los niños adquieren al aprender el lenguaje escrito. Este aprendizaje implica comprender que el lenguaje escrito sigue una serie de normas específicas, como su relación con el lenguaje oral y las reglas ortográficas. Ballesteros Pérez (2016) describe estos principios de la siguiente manera:

Principios ortográficos: Abarcan las formas visuales del sistema de escritura, como las distintas tipografías y la distinción entre mayúsculas y minúsculas, elementos que los niños aprenden a reconocer a través de la observación de su entorno.

Principios sintácticos: Hacen referencia al aprendizaje de las regularidades morfológicas y gramaticales que rigen la construcción de oraciones en la escritura.

Principios semánticos y pragmáticos: Implican la comprensión de que el propósito de la escritura influye en su forma y estructura. Los niños, al familiarizarse con distintos

tipos de textos, aprenden a adaptar su escritura según la intención, entendiendo las variaciones en formato y contenido, como sucede en una carta o un cuento.

– ***Principios cognitivos:***

Son los procesos mentales que los niños desarrollan al aprender a leer y escribir, basándose en sus interacciones con el entorno y los signos gráficos. Los principios cognitivos abarcan diversas etapas del desarrollo de la escritura (pre-silábica, silábica y alfabética) donde los niños van avanzando desde la simple concepción de la escritura como un objeto representativo hasta la comprensión de que las grafías tienen correspondencia con los sonidos de las palabras. La lectura y la escritura no se limitan a un contexto escolar; son procesos que se desarrollan también en diversos contextos culturales, con los niños adaptándose a los distintos usos de la lengua y enfrentándose, eventualmente, a los desafíos del lenguaje escrito como la ortografía, la puntuación y los diferentes géneros textuales (Ballesteros Pérez, 2016). Así, los principios cognitivos guían el desarrollo del niño como lector y escritor, promoviendo un aprendizaje profundo, reflexivo y creativo.

– ***Principios sociales:***

Es la capacidad para facilitar la comunicación, la construcción de identidad y el sentido de pertenencia en la sociedad. La lectura y la escritura ofrecen a los niños y jóvenes, especialmente en contextos vulnerables, la oportunidad de acceder a conocimientos que mejoran su desarrollo académico y profesional. Además, dominar el lenguaje les permite superar barreras sociales, obtener prestigio y participar activamente en la comunidad. La lectura también fomenta la reflexión personal, la creatividad y la integración en círculos sociales más amplios, ayudando a los jóvenes a adaptarse a nuevas culturas y participar en una ciudadanía activa (Ballesteros Pérez, 2016).

2.4.6. Hábito lector

Es un comportamiento que se forma a través de la repetición consciente de la lectura, impulsada por motivaciones personales que generen placer, satisfacción y un sentido de logro. Como lo plantea Salazar Ayllón (2005) “...el hábito lector es un comportamiento

estructurado —no espontáneo— que lleva a realizar, frecuentemente, esta actividad para responder siempre a motivaciones personales que contribuyen a generar satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento” (p.31). A diferencia de la lectura ocasional, requiere de un proceso consciente que implica fijar un propósito, aplicar técnicas de lectura y evaluar los resultados, todo ello mientras se cultiva una relación emocional y afectiva con el acto de leer.

Este proceso se desarrolla en varias etapas, desde la falta de competencia hasta el dominio fluido y constante de la lectura, alcanzando un nivel de autonomía personal y una integración natural de la lectura en la vida cotidiana. La formación del hábito lector depende en gran medida del deseo de leer, que se nutre del placer y la satisfacción que este acto puede ofrecer, transformándose en un componente esencial del desarrollo cognitivo y emocional del individuo.

El hábito lector puede ser visto como un proceso que está fuertemente influenciado por las experiencias emocionales del lector, particularmente durante su infancia. Los recuerdos positivos relacionados con la lectura, como la sensación de paz o disfrute, favorecen la continuidad de este hábito a lo largo de la vida. En cambio, las experiencias negativas, que suelen estar asociadas a lecturas forzadas o académicas, pueden desmotivar y llevar al rechazo de la lectura (Álvarez Ramos, Mateos Blanco, Alejandre Biel, & Mayo-Iscar, 2021). El recuerdo y las emociones (ya sea positivas o negativas) juegan un papel fundamental en la consolidación de este hábito ya que estas quedan adheridas en el lector, afectando sus preferencias y hábitos en el futuro.

2.4.6.1 Atención

Este es un proceso cognitivo fundamental que comienza a desarrollarse en la infancia, los niños inicialmente tienen una capacidad limitada para concentrarse, ya que se distraen con facilidad debido a la cantidad de estímulos en su entorno. Sin embargo, a medida que crecen, mejoran su habilidad para mantener la atención y elegir el objeto de concentración. Esto se debe a un proceso de desarrollo que les permite dirigir su atención de manera más selectiva (Fuenmayor & Villasmil, 2008). Aunque la atención tiene una base biológica y puede ocurrir de manera automática, con el tiempo los individuos logran controlarla de

forma consciente y estratégica, permitiendo un enfoque más intencional y eficaz de los estímulos relevantes.

Este proceso de atención está relacionado con la comprensión lectora y en este sentido, la atención juega un papel crucial, ya que permite seleccionar los elementos más significativos del texto y procesarlos activamente, facilitando la construcción de una interpretación coherente. De acuerdo con la teoría de la atención selectiva, según Banyard (1995) el ser humano, a lo largo de su vida, escoge continuamente a qué información prestar atención, y esta capacidad es determinante para el desarrollo del hábito lector, ya que la comprensión lectora depende de cómo se maneja y canaliza la atención hacia los aspectos clave del texto.

2.4.6.2 Concentración

Es un proceso psíquico que se activa mediante el razonamiento, y consiste en centrar de manera voluntaria la atención sobre un objetivo o tarea específica, excluyendo cualquier estímulo o distracción que pueda interferir. Faubla Cedeño y Moreno Guaranda (2025) indican que este estado mental, que surge después de la atención, implica un esfuerzo consciente para aislar el objeto de interés; sin embargo, sin atención, el proceso de concentración se vuelve más complicado. La concentración debe ser vista como una habilidad que se puede entrenar de manera continua, similar a un músculo que se fortalece con la práctica.

Por otro lado, este desarrollo debe comenzar desde edades tempranas, especialmente en el contexto educativo, donde la concentración es esencial para un rendimiento académico adecuado y para controlar distracciones. Para esto se recomienda el uso de estrategias lúdicas y actividades que favorezcan la atención, la memoria y las habilidades cognitivas, fomentando así un aprendizaje más diverso y efectivo. Además, herramientas como los cuentos infantiles no solo desarrollan la imaginación, sino que también estructuran el pensamiento y mejoran la concentración en los niños (Topa Lema, 2023).

2.4.6.3 Creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas o soluciones nuevas y útiles. Implica reconocer un problema, organizar las posibles soluciones y luego comunicarlas de manera clara. No se limita solo a las actividades artísticas, sino que es una habilidad esencial para resolver problemas en diversos contextos. En el ámbito educativo, la creatividad es clave para enfrentar situaciones de manera original y eficaz. Además, se vincula estrechamente con la lectura crítica, que ayuda a reflexionar más profundamente y a encontrar soluciones a problemas complejos (Cedeño Salavarría & Jama Zambrano, 2023). Es en definitiva, una herramienta mental que potencia la intuición, la imaginación y la percepción, facilitando la creación de ideas innovadoras para enfrentar los retos diarios.

2.4.6.4 Imaginación

La imaginación es una habilidad mental fundamental que nos permite crear imágenes y representaciones de cosas, situaciones o experiencias, incluso cuando no están presentes a nuestro alrededor y está fuertemente ligada a la creatividad. Vera Galarza y Yépez López (2024) mencionan que gracias a la imaginación podemos generar imágenes, sonidos, olores y sensaciones en nuestra mente, lo que nos permite explorar nuevos escenarios, resolver problemas de forma creativa y experimentar emociones intensas. Por otro lado, fomentar la imaginación en los niños pequeños es fundamental para su desarrollo y aprendizaje, permite crear representaciones de cosas o situaciones que no existen en la realidad o que no están presentes en ese momento. Al estimular su imaginación, los niños no solo observan, sino que también participan activamente en la creación de sus propias ideas, lo que les ayuda a expresarse, desarrollar su creatividad y mejorar su vocabulario y habilidades para comunicarse.

2.4.6.5 Comprensión lectora

La comprensión lectora es un proceso mediante el cual el lector construye significados a partir del texto, integrando la información explícita con sus conocimientos previos, experiencias y el contexto comunicativo. Implica no solo la decodificación de palabras, sino la interpretación del contenido, el establecimiento de relaciones entre ideas y la

elaboración de inferencias que permitan captar el sentido global del mensaje. Su desarrollo favorece el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, ya que comprender un texto no solo implica entender lo que dice, sino también cómo y para qué lo dice. Por esta razón, esta habilidad se considera fundamental para mejorar el rendimiento escolar y fortalecer la capacidad crítica y autónoma del lector (García García, Arévalo Duarte, & Hernández Suárez, 2018). De esta manera, la lectura se convierte en una actividad activa, reflexiva e intencionada que requiere la participación constante del lector en la construcción del conocimiento.

El proceso de la comprensión lectora se desarrolla a través de tres niveles:

- **Literal:**

Es el proceso de entender y reproducir la información explícita y directa que se encuentra en un texto. En este nivel, el lector identifica y reconoce lo que está claramente expresado, como hechos, eventos, ideas y detalles, sin realizar interpretaciones o juicios adicionales. Se basa en responder preguntas como qué, cómo, cuándo y dónde, y permite que el lector pueda transmitir el contenido del texto con sus propias palabras, ya sea de manera literal o parafraseada (Murcia Díaz, Torres López, & Velasco Barbosa, 2018). En los niños, este es el primer en el que, a través de él, los niños adquieren las habilidades necesarias para procesar y organizar la información.

- **Inferencial:**

En este proceso, se extraen significados implícitos del texto. Ochoa Montaña, Mesa Cárdenas, Pedraza Orduz y Orlando Caro (2017) señalan que:

Requiere un alto grado de abstracción por parte del lector, se construye cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones el significado local o global del texto; implica describir las ideas del texto más allá de lo leído o manifestado explícitamente en él, sumando información y experiencias anteriores a los saberes previos para llegar a formular hipótesis y producir nuevos conceptos (p.256).

De esta manera, a los niños les permite conectar las ideas del texto con sus experiencias previas, lo que potencia su capacidad de pensamiento crítico.

- **Crítica:**

Este es el nivel más avanzado de comprensión, donde el lector emite juicios personales sobre el texto, valorando su relevancia y diferenciando hechos de opiniones. Este nivel implica la integración de la lectura con las experiencias propias del lector y requiere una perspectiva crítica sobre el contenido, basado en un conocimiento previo del tema y del contexto en el que se desarrolla. Además de los procesos de comprensión básica, exige habilidades como la formulación de opiniones, deducción de conclusiones, predicción de resultados, y la capacidad de evaluar la veracidad, la calidad del texto y el comportamiento de los personajes (Macay Zambrano & Véliz Castro, 2019).

Aunque la comprensión crítica no es plenamente alcanzada en etapas tempranas, los niños comienzan a practicarla gradualmente, al aprender a cuestionar y reflexionar sobre lo que leen. Este desarrollo progresivo les permite no solo entender el contenido del texto, sino también interactuar de manera más profunda con él, lo que fomenta habilidades cognitivas más complejas a medida que crecen.

2.4.6.6 Motivación

La motivación es un factor clave en el proceso lector, se relaciona con la curiosidad y la búsqueda de nuevos conocimientos. Santamaría Chávez y Vega Intriago (2022) exponen que la motivación está estrechamente ligada al proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la adquisición de conocimientos y habilidades, lo que impacta positivamente en el comportamiento intelectual y la actitud hacia la búsqueda de más saberes. En los niños, la motivación es crucial para despertar su interés, fomentar la curiosidad y hacer que el aprendizaje sea un proceso dinámico y placentero. La falta de motivación, por el contrario, puede llevar a la desmotivación, afectando negativamente el interés por aprender y la adquisición de conocimientos.

- **Motivación extrínseca**

La motivación extrínseca se refiere a aquella que proviene de factores externos al individuo, es decir, de recompensas, incentivos o consecuencias del entorno que impulsan a realizar una conducta con el fin de obtener algo deseado o evitar algo desagradable. Reeve (2010) explica que “La motivación extrínseca proviene de los incentivos y consecuencias en el ambiente, como alimento, dinero, alabanzas, atención, calcomanías, estrellas doradas (...), premios, sonrisas, reconocimiento público, una palmada en la espalda, galardones y diversos planes de incentivos” (p. 84). En este tipo de motivación, la conducta no surge del placer o interés en la actividad misma, sino de la expectativa de obtener una recompensa o de evitar una consecuencia negativa. Se basa en el principio conductual de “haz esto para conseguir aquello”, lo que significa que el individuo actúa movido por una razón ambiental y no por satisfacción personal.

De este modo, el comportamiento motivado extrínsecamente se orienta a obtener algo positivo o a evitar algo negativo. Las personas actúan para alcanzar recompensas agradables (como elogios, privilegios o premios) o para librarse de consecuencias desagradables (como críticas o castigos). Así, el entorno funciona como un sistema de incentivos que impulsa o inhibe ciertas conductas mediante consecuencias. Entre las consecuencias más importantes se encuentran el reforzamiento y el castigo:

Por un lado, el reforzamiento busca aumentar la probabilidad de que una conducta se repita, y puede ser:

- Positivo, cuando se añade algo agradable (por ejemplo, una felicitación o premio).
- Negativo, cuando se elimina algo desagradable (por ejemplo, el ruido de una alarma al levantarse).

El castigo, en cambio, tiene la finalidad de disminuir o eliminar una conducta no deseada, y puede presentarse como una consecuencia aversiva directa (como una sanción o crítica) o como la pérdida de un beneficio (como una multa o retiro de privilegios) (Reeve, 2010).

Es importante mencionar que aunque resulta efectiva para promover conductas específicas, su efecto es temporal si no se transforma en una motivación interna, basada en el interés personal y el disfrute de la actividad.

- **Motivación intrínseca**

Es el impulso interno que lleva a una persona a realizar una actividad por el placer y la satisfacción que esta le genera, sin necesidad de recompensas externas. Gallardo Vázquez y Camacho Herrera (2016) menciona que está profundamente vinculada a factores como la curiosidad y el interés, que son dos motores fundamentales en este tipo de motivación.

- **Curiosidad:**

Es la necesidad de comprender el entorno y de resolver situaciones desconocidas. Es una fuerza motivacional primaria que impulsa a los individuos a explorar, investigar y aprender de su entorno, promoviendo el desarrollo del conocimiento y la adaptación.

El momento óptimo para el desarrollo de la curiosidad parece que es la etapa infantil y la etapa de escuela elemental, ya que aquellos valores y actitudes desarrolladas en la infancia ejercen un efecto profundo y duradero en las etapas posteriores de la evolución de la vida humana (adolescencia, juventud, adultez y vejez) (Gallardo Vázquez & Camacho Herrera, 2016, pág. 39).

La curiosidad no solo promueve la exploración, sino también la persistencia en la búsqueda de respuestas, permitiendo dominar nuevas situaciones y adquirir competencias.

- **Interés:**

Está relacionado con las emociones positivas experimentadas al interactuar con un tema, y es un factor motivacional clave en el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias. De esta manera favorece el aprendizaje, incrementa el rendimiento académico y reduce la fatiga. Los estudiantes tienden a estar más comprometidos y dedicados a las tareas que encuentran interesantes, lo que mejora la calidad de su aprendizaje (Gallardo Vázquez & Camacho Herrera, 2016).

De este modo, se puede evidenciar que la motivación intrínseca es esencial para el proceso de aprendizaje porque, cuando un estudiante se siente motivado de manera interna, las tareas se vuelven agradables y satisfactorias. Las actividades que despiertan esta motivación permiten a los estudiantes sentirse competentes y autónomos en su desempeño. Sin embargo hay que destacar que este tipo de motivación debe estar acompañada de la motivación extrínseca, que está más ligada a recompensas externas, como calificaciones o premios.

El autor establece una distinción entre categorías de actividades motivacionales en el ámbito escolar. Por un lado, las tareas rutinarias entre las que se encuentran copiar un texto, resolver operaciones simples, colorear, dibujar y recortar. Por otro lado, están las actividades novedosas que buscan captar el interés del alumno mediante juegos de observación (identificar diferencias entre dibujos, identificar figuras, completar dibujos), lógica (rompecabezas, crucigramas, sopa de letras) y asociación de conceptos (números con dibujos o símbolos).

Esta motivación nace de forma espontánea a partir de las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y relación que posee cada persona. Reeve (2010) afirma que este tipo de motivación es excelente y fomentarla y fortalecerla resulta fundamental, ya que genera múltiples beneficios significativos, como la persistencia, la creatividad, la comprensión profunda y el bienestar personal.



Imagen 24. Origen de la motivación intrínseca

Fuente: (Reeve, 2010)

2.4.6.7 Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas son un conjunto de procedimientos que los docentes y otros expertos en el ámbito educativo implementan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, son el sistema de actividades (acciones y operaciones) que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a su flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes. Estas estrategias fomentan la interacción entre el estudiante y el conocimiento, y promueven la colaboración con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (Toala Zambrano, Llor Mendoza, & Pozo Camacho, 2018). De este modo, las estrategias pedagógicas son esenciales para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes, fomentando no solo el desarrollo cognitivo sino también el emocional, social y personal.

Su importancia radica en que ayudan a los estudiantes a adquirir conocimiento de manera más clara. Además, permite evaluar el comportamiento de los estudiantes, y ajustar las estrategias y métodos de enseñanza para mejorar la participación. La

interacción entre docente y estudiante es fundamental para la educación emocional, ya que permite abordar conflictos, compartir experiencias y utilizar métodos didácticos como la lectura, juegos recreativos, y representaciones teatrales para mejorar el aprendizaje.

Con el fin de comprender el concepto pedagógico, Camacho Carantón *et al.* (2012) clasifican las estrategias pedagógicas de la siguiente manera:

- **Estrategias Cognitivas:** Estas estrategias tienen como objetivo desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Están orientadas a la estimulación del aprendizaje profundo mediante el uso de diversas herramientas que favorecen el desarrollo de habilidades y conocimientos.
- **Estrategias Meta-cognitivas:** Estas estrategias buscan que los estudiantes sean conscientes de su propio proceso de aprendizaje. Ayudan a los alumnos a cuestionar lo que aprenden, cómo lo aprenden y por qué lo aprenden. Fomentan el razonamiento y el análisis, y promueven el interés por el saber.
- **Estrategias Tecnológicas:** La tecnología juega un papel fundamental en la educación actual. El dominio y aplicación de la tecnología son esenciales para la competencia de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Las herramientas tecnológicas mejoran las actividades y el aprendizaje de los estudiantes, siempre y cuando se utilicen adecuadamente.
- **Estrategias Socio-afectivas:** Estas estrategias están relacionadas con el ambiente en el que se desarrolla el aprendizaje. Crean un ambiente agradable que permite a los estudiantes sentirse cómodos y expresarse libremente, lo que a su vez estimula su aprendizaje.
- **Estrategias Lúdicas:** Facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable y emocional a través de juegos didácticos, cantos y otras actividades recreativas. Estas estrategias mejoran la comunicación oral, aumentan la autoestima de los estudiantes y fomentan un ambiente de aula más motivador.

2.4.6.8 Actividades lúdicas

La lúdica es una parte esencial del desarrollo humano, ya que promueve el crecimiento psicosocial, el aprendizaje y la formación de la personalidad. No se trata solo de actividades, sino de una actitud ante la vida, que busca generar placer, disfrute y creatividad. Es una forma de relacionarse con el mundo a través de actividades simbólicas como el juego, el arte y la interacción social, sin esperar recompensas materiales, solo el gozo en sí mismo. Posso, Sepúlveda, Navarro, y Laguna (2015) afirma que la lúdica da sentido y enriquece la vida, creando conexiones sociales y culturales importantes. Es vital para la comunidad y tiene un valor expresivo que beneficia a las personas. En el ámbito educativo, la lúdica se convierte en una herramienta pedagógica clave, generando espacios para que los estudiantes interactúen, aprendan y desarrollen habilidades sociales y emocionales. El juego, entonces, no solo se asocia con el ocio, sino también con la educación. Ayuda a los estudiantes a expresar y controlar sus emociones y a mejorar sus relaciones sociales. Por lo tanto, la lúdica es fundamental en la educación, fomentando el aprendizaje activo, el disfrute y el trabajo en equipo.

En este contexto, el filósofo y sociólogo Roger Caillois (1986), propuso una clasificación de los juegos y actividades lúdicas en cuatro categorías principales que permiten comprender cómo el juego, en sus diversas formas, impacta al ser humano:

Tabla 9. Categorías de actividades lúdicas según Caillois

Categoría	Descripción	Qué desarrolla	Ejemplos
Agon (Competencia)	Juegos basados en la competencia entre participantes bajo reglas claras.	Superación personal, habilidades, estrategia, disciplina.	Deportes, crucigramas, sopas de letras, trivia
Alea (Azar)	Juegos donde el resultado depende de la suerte y no del control del jugador.	Manejo de la incertidumbre, tolerancia al riesgo, emoción.	Lotería, Bingo educativo

Mimicry (Imitación)	Actividades en las que se adopta un rol o identidad ficticia.	Creatividad, empatía, imaginación, expresión.	Teatro, juegos de rol, escritura, dibujar, pintar
Ilinx (Vértigo)	Juegos que buscan alterar la percepción a través de movimiento o desorientación.	Liberación emocional, sensaciones nuevas, gestión del vértigo.	Deportes extremos

Fuente: (Caillois, 1986)

Tras analizar la naturaleza de los juegos según su dinámica interna, abordaremos ahora su clasificación según los procesos mentales que requieren. Siguiendo el modelo evolutivo de Piaget (1961), podemos organizar las actividades en función del estadio de desarrollo cognitivo al que pertenecen:

Tabla 10. Categorías de actividades lúdicas según Piaget

Tipo de Juego	Qué desarrolla	Ejemplos
Simbólico	Creatividad, Abstracción, Empatía. (Permite al alumno proyectar su mundo interno).	Dibujar, pintar, narrativa, etc
De Construcción	Visión espacial, Planificación, Síntesis. (El paso del juego al trabajo inteligente).	Rompecabezas, tangram, etc
De Reglas	Lógica, Memoria, Atención, Socialización. (Estructura el pensamiento formal).	Crucigramas, sopa de letras, diferencias, trivial, etc

Fuente: (Piaget, 1961)

- **Aprendizaje basado en juegos**

Para abordar la aplicación metodológica del juego, podemos basarnos en el enfoque del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Según Marc Prensky (2001), el ABJ consiste en la utilización de juegos con fines serios, donde el contenido educativo se integra

intrínsecamente en la mecánica lúdica. La relación entre la “lúdica” y el aprendizaje en este modelo es funcional: el componente lúdico (el reto, la diversión) actúa como el motivador que mantiene al estudiante comprometido, mientras que la estructura del juego garantiza la adquisición de habilidades específicas. No se trata de jugar por jugar, sino de seleccionar la mecánica de juego que mejor se adapte al tipo de conocimiento que se desea impartir.

2.5. Marco legal

El presente proyecto se sustenta a partir de los artículos de la Constitución de la Republica del Ecuador (Asamblea Nacional, 2008, págs. 16-184) en los cuales se reconocen derechos fundamentales relacionados con la educación, la cultura y la niñez.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TÍTULO II: DERECHOS

Capítulo segundo: Derechos del buen vivir

Sección cuarta: Cultura y ciencia

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Sección quinta: Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Capítulo tercero: Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección quinta: Niños, niñas y adolescentes

Art. 44.- (...) Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

TÍTULO VII: RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero: Inclusión y equidad

Sección primera: Educación

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Sección quinta: Cultura

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Art. 380.- Serán responsabilidades del Estado:

4. Establecer políticas e implementar formas de enseñanza para el desarrollo de la vocación artística y creativa de las personas de todas las edades, con prioridad para niñas, niños y adolescentes.

De acuerdo con lo establecido en el CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (Asamblea Nacional, 2003, págs. 1-12) se reconocen y protegen los derechos de la infancia y adolescencia, con el fin de lograr su desarrollo y disfrute. Según se menciona:

TITULO I: DEFINICIONES

Art. 4.- Definición de niño, niña y adolescente.- Niño o niña es la persona que no ha cumplido doce años de edad (...)

TITULO III: DERECHOS, GARANTIAS Y DEBERES

Capítulo III: Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje (...)

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

Art. 45.- Derecho a la información.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva (...)

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades (...)

Así mismo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Asamblea Nacional, 2011) dentro de esta normativa se destacan varios artículos que promueven el derecho a una educación integral y de calidad, mismos que se detallan a continuación:

TÍTULO PRIMERO: DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo Único Del Ámbito, Principios y Fines

Art. 4.- Principios rectores de la educación.- Además de los principios señalados en el Art. 2, rigen la presente Ley los siguientes principios:

Acceso universal a la educación.- Se garantiza el acceso universal, integrador y equitativo a una educación de calidad; la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad para niñas, niños, adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas y todos a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación y exclusión.

Igualdad de oportunidades y de trato.- Se garantizan entornos de aprendizaje accesibles y asequibles material y económicamente a todas las niñas, niños y adolescentes, respetando sus diversas necesidades, capacidades y características, eliminando todas las formas de discriminación. Se establecerán medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación.

Art. 5.- Principios de aplicación de la Ley.- Para la aplicación de esta Ley y de las actividades educativas que de ella deriven, se observarán los siguientes principios:

a. Interés superior de los niños, niñas y adolescentes.- El interés superior de niños, niñas y adolescentes es un derecho sustantivo, un principio de interpretación y una norma de procedimiento. Debe ser aplicado por las instituciones estatales, las autoridades educativas, docentes, servidoras, servidores, empleadas y empleados, instituciones educativas públicas, fiscomisionales, municipales y particulares y cualquier otra modalidad educativa. La aplicación de este debe contar con la escucha efectiva de la opinión de niños, niñas y adolescentes; la valoración de la situación concreta y las particularidades individuales que inciden en el ejercicio pleno de sus derechos, así como la consideración de los contextos, situaciones y necesidades particulares de un determinado niño, niña o adolescente o grupo de niños, niñas o adolescentes [...]

CAPÍTULO 3. ANÁLISIS CONTEXTUAL

3.1. Análisis externo (PEST)

3.1.1. Análisis político

En Ecuador, el Estado ha implementado diversas políticas públicas orientadas al fortalecimiento de la lectura y la cultura, reconociendo su importancia para el desarrollo integral de la sociedad. Estas iniciativas se alinean con los compromisos internacionales asumidos por el país, como la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

Una de las políticas más relevantes es la Política Nacional de Fomento a la Lectura, la Oralidad y Acceso al Libro (2024-2030), presentada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2024). Esta política busca posicionar la lectura como un derecho esencial, promoviendo hábitos lectores desde una perspectiva democrática, inclusiva e intercultural. Se enfoca en seis ejes estratégicos, con el objetivo de conformar lectores críticos y reflexivos.

1. **Acceso, Fomento y Democratización:** Promover la lectura y la oralidad inclusiva en todo el país. Impulsar proyectos y reformas para facilitar el acceso a libros a través de bibliotecas públicas y otros espacios de mediación lectora.
2. **Infraestructura y Patrimonio:** Mejorar las bibliotecas y su infraestructura, integrando tecnología y accesibilidad.
3. **Formación e Investigación:** Capacitar a los actores del ecosistema literario (bibliotecarios, mediadores, escritores, etc.) y fomentar la investigación cultural.
4. **Creación, Desarrollo y Sostenibilidad:** Impulsar la creación y difusión de la lectura y la oralidad mediante estrategias sostenibles y promoviendo la producción literaria nacional.
5. **Internacionalización:** Fomentar la presencia de autores y editoriales ecuatorianas en el ámbito internacional.

6. ***Comunicar para Fomentar:*** Desarrollar un plan de comunicación que visibilice la importancia de la lectura y la oralidad, para fomentar hábitos de lectura y promover la diversidad literaria ecuatoriana.

Además, la Secretaría Nacional de Planificación (2024) propuso incorporar el fomento de la lectura como una prioridad con el Plan Nacional de Desarrollo 2024-2025, articulando esfuerzos entre diversas entidades, incluyendo el Ministerio de Educación, el Ministerio de Cultura y Patrimonio, y la Secretaría Nacional de Planificación. Este enfoque interinstitucional busca garantizar la implementación efectiva de la política de lectura en todo el país garantizando ejecución de las metas propuestas desde el año anterior al presente.

En el ámbito legislativo, la Ley Orgánica de Cultura (Asamblea Nacional, 2016) establece la cultura como un derecho humano y promueve su acceso equitativo para todos los ciudadanos. La ley enfoca su acción en la creación, conservación y difusión de expresiones culturales, tanto materiales como inmateriales. Además, establece que el Estado debe implementar políticas públicas para fortalecer la identidad cultural y garantizar la participación de los artistas en el ámbito global.

Asimismo, la ley promueve la colaboración entre el gobierno, las autoridades locales y las organizaciones sociales para desarrollar proyectos culturales que respondan a las necesidades de la comunidad. También establece incentivos fiscales para apoyar las industrias culturales y creativas, lo que facilita la sostenibilidad de proyectos que buscan difundir la lectura y el acceso a la cultura en todo el país y que de esta manera se puedan sostener con el tiempo

3.1.2. Análisis económico

En el sector cultural en Ecuador se revela una tendencia de disminución en la asignación de recursos públicos, lo que impacta directamente en la ejecución de proyectos culturales y educativos.

En 2022 y 2023, el Ministerio de Cultura y Patrimonio experimentó una reducción del 7.10% en su presupuesto, alcanzando un monto de aproximadamente 18 millones de

dólares para 2023, frente a los casi 19 millones de dólares que fueron presupuestados en 2022. Estos recursos, que habitualmente se destinan a programas de promoción cultural, desarrollo de proyectos artísticos y preservación del patrimonio, vieron su capacidad de acción severamente limitada. Esta caída en los fondos se vio aún más agravada por una inflación del 4%, lo que redujo significativamente el poder adquisitivo y la capacidad de implementar políticas y proyectos culturales de manera efectiva. La falta de un aumento presupuestario impidió el desarrollo de nuevas iniciativas y comprometió la sostenibilidad de programas ya existentes (Falconí, 2022).

Tabla 11. Reducción de impuestos - Proforma 2023 y variaciones

Reducción de impuestos – proforma 2023 (en USD millones)			
Institución	Total 2022	Total 2023	Variación (%)
Ministerio de Cultura	19.65	18.25	-7.10
Casa de la cultura	14.59	12.00	-17.70
I.N. Patrimonio cultural	6.30	5.00	-7.02
I. Fomento creatividad e innovación.	9.69	9.76	0.77

Fuente: (Falconí, 2022)

Además, el incumplimiento de la Ley de Cultura y la descentralización del sector dificultaron la distribución de los recursos. La falta de una asignación eficiente y la dispersión de los fondos hicieron más difícil la ejecución de políticas culturales que pudieran beneficiar a todo el país de manera equitativa, generando desigualdades en el acceso a los recursos. Este escenario evidenció la necesidad de una mayor inversión y de un enfoque más eficaz en la distribución de los fondos para fortalecer el sector cultural en Ecuador (Falconí, 2022).

A pesar de los recortes presupuestarios, el Ministerio de Cultura y Patrimonio ha destinado recursos para el fortalecimiento del patrimonio cultural. En 2024, se lanzó una convocatoria para financiar 115 proyectos a través de las Líneas de Fomento del Patrimonio Cultural y la Memoria Social, con un presupuesto aproximado de USD 2

millones (INPC, 2024). Estos fondos provienen del Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación, administrado en conjunto con el Banco de Desarrollo del Ecuador.

El Plan de Creación de Oportunidades 2021–2025, aprobado por la Secretaría Nacional de Planificación (2021) se enfoca en mejorar la economía de Ecuador mediante la inversión en áreas clave como la cultura, la educación y la tecnología. Es así como este plan busca fortalecer el crecimiento económico, generando nuevas oportunidades de empleo y apoyando la creación de emprendimientos. Se tenía previsto aumentar la inversión en estos sectores de la educación para mejorar la infraestructura educativas del país, impulsar el aprendizaje y fomentar la innovación, especialmente después de los efectos de la pandemia.

3.1.3. Análisis social

El contexto social en Ecuador influye significativamente en el desarrollo de proyectos educativos y culturales. Según la Encuesta Nacional sobre Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) el 91.4% de los ecuatorianos mayores de 5 años saben leer y escribir, con una diferencia significativa entre las zonas urbanas con 93,5% y en las rurales un 86,8%, de esta manera se puede evidenciar como especialmente en áreas rurales el acceso a materiales de lectura es más limitado. Centrándonos en la población infantil de 5 a 11 años, el 93.3% lee en diferentes formatos, especialmente en la escuela (50.3%) y el 90.4% lee con una frecuencia diaria. La lectura de libros impresos es de 72.0% y en cuanto a libros digitales hay un porcentaje de 15,2%. Este comportamiento indica una preferencia por la lectura impresa en la población infantil.

La pandemia de COVID-19 tuvo un impacto significativo en el sistema educativo, afectando especialmente a los estudiantes con menos acceso a tecnologías y recursos para adaptarse al aprendizaje en línea. De acuerdo con el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 de la Secretaría Nacional de Planificación (2021) se observó que una gran parte de los estudiantes experimentaron retrocesos en su aprendizaje debido a la interrupción de la educación presencial y la falta de condiciones adecuadas para la educación virtual. Es

por esto que se destaca la importancia de la inclusión social como un componente fundamental para el desarrollo del país, enfocándose especialmente en la atención a grupos vulnerables. Dentro de este plan, se subraya el fortalecimiento de los programas educativos y la promoción de la igualdad de oportunidades, buscando mejorar las condiciones de vida de sectores con menos acceso a recursos.

En la provincia de Tungurahua, la Dirección de Cultura del Municipio de Ambato realizó un proyecto denominado “Los cuentos viajeros” dirigido a 7 parroquias del cantón. Según el periódico “La Hora”⁶, esta actividad tuvo como objetivo acercar la lectura y la cultura a comunidades alejadas, promoviendo la equidad en el acceso a recursos educativos y culturales. Diferentes actividades como talleres interactivos han permitido a los niños de diferentes unidades educativas reforzar las enseñanzas que deja un libro, fomentó la participación comunitaria y el fortalecimiento de la identidad local.

3.1.4. Análisis tecnológico

La agenda Educativa Digital 2021-2025 realizada por el Ministerio de Educación (2021) plantea el uso de tecnologías digitales como una herramienta esencial para el aprendizaje y la enseñanza, con la finalidad de fortalecer los procesos educativos tanto en entornos físicos como virtuales. Las estrategias delineadas en la agenda incluyen la implementación de entornos educativos digitales, la gestión de recursos educativos digitales abiertos (REDA), y el impulso al aprendizaje digital mediante la capacitación de docentes, estudiantes y familias en el uso adecuado de tecnologías. Este enfoque busca no solo superar las brechas tecnológicas existentes, sino también formar una ciudadanía digital competente y responsable. De acuerdo con el Ministerio de Educación, la adopción de estas tecnologías contribuirá a una educación más inclusiva y accesible, potenciando las competencias digitales en todos los niveles de la comunidad educativa

Por otro lado, en noviembre de 2024, el Ministerio de Educación organizó el Congreso Internacional de Tecnologías Emergentes y Disruptivas en la Educación, con el fin de

⁶ La Hora, La biblioteca viajera visitará siete parroquias de Ambato, 13 de mayo del 2024. <https://www.lahora.com.ec/tungurahua/La-biblioteca-viajera-visitara-siete-parroquias-de-Ambato-20240513-0059.html>

explorar nuevas tecnologías que pueden transformar el ámbito educativo; se trataron temas sobre el impacto de la inteligencia artificial, la realidad aumentada y otras innovaciones tecnológicas en los métodos de enseñanza y el aprendizaje. Esto resalta la creciente importancia de la tecnología en la educación, y el Ministerio busca impulsar la integración de estas tecnologías en las aulas para mejorar la calidad educativa, facilitar la inclusión y promover la transformación digital en los centros educativos del país (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2024).

Adicionalmente, el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura (2024) llevó a cabo el webinar “Inteligencia Artificial: Uso pedagógico y ético”, reuniendo a más de 900 docentes para fortalecer las competencias digitales y promover el uso de la inteligencia artificial. Dirigido por la Ministra de Educación, Alegría Crespo Cordovez, quien destacó que la IA puede transformar las metodologías de enseñanza, permitiendo un aprendizaje más dinámico y personalizado para los estudiantes; aunque también se destacó que la importancia de abordar los temas éticos relacionados, como el manejo de datos y la capacitación de los docentes para utilizar estas tecnologías de manera adecuada. Este proceso, que aún se encuentra en sus etapas iniciales, marca un paso importante hacia la modernización de la educación y el aprovechamiento de las nuevas tecnologías para mejorar la calidad educativa.

3.2. Análisis interno (FODA)

3.2.1. Fortalezas

- Reconocimiento de la fundación por su experiencia en trabajo comunitario, educativo y de protección infantil.
- Acceso a una población infantil establecida dentro de los programas de CACTU.
- Respaldo institucional de ChildFund, organización que financia y apoya sus proyectos.
- Trayectoria institucional que favorece la creación de materiales educativos.

- Alineación con la Política Nacional de Fomento a la Lectura y sus objetivos culturales.

3.2.2. Oportunidades

- Políticas públicas que promueven la lectura, la cultura y la inclusión educativa.
- Apoyo indirecto de los ministerios de Salud y Educación, el Consejo Cantonal de Protección de Derechos, la Defensoría del Pueblo y el Consejo para la Igualdad Intergeneracional.
- Programas gubernamentales y municipales enfocados en desarrollo cultural y educativo.
- Uso de tecnologías y plataformas digitales para ampliar el alcance del proyecto.
- Interés creciente de instituciones educativas y organizaciones por fomentar la lectura infantil.
- Aceptación social de proyectos educativos basados en el juego y la creatividad.

3.2.3. Debilidades

- Poca experiencia en proyectos editoriales infantiles con enfoque comunitario.
- Dependencia de CACTU y las instituciones aliadas para la distribución del material.
- Restricciones presupuestarias para la producción del material.
- Condiciones sociales (pobreza, salud, desnutrición) que afectan el impacto educativo.
- Falta de comunicación y sensibilización con las familias para incentivar la lectura en el hogar.

3.2.4. Amenazas

- Reducción del presupuesto estatal destinado a cultura y educación.

- Desigualdad en el acceso a materiales y espacios de lectura entre zonas urbanas y rurales.
- Escaso acompañamiento familiar en la formación lectora.
- Competencia con contenidos digitales de entretenimiento.
- Rotación de autoridades que puede interrumpir alianzas interinstitucionales.

3.2.5. Cuadro resumen del análisis FODA

Tabla 12. Resumen análisis FODA

		FORTALEZAS		DEBILIDADES	
		F1	Reconocimiento de la fundación por su experiencia en trabajo comunitario, educativo y de protección infantil.	D1	Poca experiencia en proyectos editoriales infantiles con enfoque comunitario
		F2	Acceso a una población infantil establecida dentro de los programas de CACTU	D2	Dependencia de CACTU y las instituciones aliadas para la distribución del material.
		F3	Respaldo institucional de ChildFund, organización que financia y apoya sus proyectos.	D3	Restricciones presupuestarias para la producción del material.
		F4	Trayectoria institucional que favorece la creación de materiales educativos.	D4	Condiciones sociales (pobreza, salud, desnutrición) que afectan el impacto educativo.
		F5	Alineación con la Política Nacional de Fomento a la Lectura y sus objetivos culturales.	D5	Falta de comunicación y sensibilización con las familias para incentivar la lectura en el hogar.
OPORTUNIDADES		ESTRATEGIAS FO		ESTRATEGIAS DO	
O1	Políticas públicas que promueven la lectura, la cultura y la inclusión educativa	F5O1	Posicionar el proyecto dentro de las políticas nacionales de fomento lector, visibilizando su aporte al desarrollo educativo y cultural.		
O2	Apoyo indirecto de los ministerios de Salud y Educación, el Consejo Cantonal de Protección de Derechos, la Defensoría del Pueblo y el Consejo para la Igualdad Intergeneracional.	F3O2	Aprovechar el respaldo de ChildFund y las alianzas con ministerios e instituciones locales para fortalecer la implementación del proyecto.	D1O2	Gestionar capacitaciones con apoyo de instituciones aliadas para optimizar la ejecución del proyecto.
O3	Programas gubernamentales y municipales enfocados en desarrollo cultural y educativo.	F1O3	Vincular este proyecto con programas nacionales y municipal de fomento cultural aprovechando la trayectoria comunitaria de CACTU	D2O3	Coordinar con CACTU y programas municipales para garantizar la

					distribución del material y el seguimiento del proyecto.
O4	Uso de tecnologías y plataformas digitales para ampliar el alcance del proyecto.			D3O4	Aprovechar plataformas digitales para reducir costos de impresión y distribución del material.
O5	Interés creciente de instituciones educativas y organizaciones por fomentar la lectura infantil.			D5O5	Implementar estrategias de comunicación que motiven la colaboración familiar y escolar.
O6	Aceptación social de proyectos educativos basados en el juego y la creatividad.	F4O6	Promover la lectura lúdica mediante actividades participativas que respondan al interés social por metodologías recreativas.		
AMENAZAS		ESTRATEGIAS FA		ESTRATEGIAS DA	
A1	Reducción del presupuesto estatal destinado a cultura y educación.	F3A1	Utilizar el respaldo de ChildFund para sostener el proyecto ante posibles recortes presupuestarios estatales.	D3A1	Desarrollar un plan de sostenibilidad financiera ante reducciones presupuestarias públicas.
A2	Desigualdad en el acceso a materiales y espacios de lectura entre zonas urbanas y rurales.			D4A2	Implementar un sistema que permita evidenciar resultados y justificar futuras inversiones.
A3	Escaso acompañamiento familiar en la formación lectora.	F2A3	Fomentar la lectura como actividad recreativa y familiar que contrarreste el desinterés en los hogares.	D5A3	Diseñar estrategias de sensibilización familiar que enfrenten el bajo acompañamiento lector.
A4	Competencia con contenidos digitales de entretenimiento.	F4A4	Diseñar materiales atractivos y contextualizados que compitan con los contenidos digitales de entretenimiento.		
A5	Rotación de autoridades que puede interrumpir alianzas interinstitucional	F1A5	Mantener la continuidad del proyecto apoyándose en la red institucional de CACTU frente a posibles cambios de autoridades.	D2A5	Fortalecer el trabajo interinstitucional con CACTU y entidades estatales para garantizar la continuidad frente a rotaciones de autoridades.

CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método

La investigación adopta el método deductivo, ya que parte de conceptos generales y principios teóricos que en este caso se relacionarían con la lectura en la infancia, el diseño editorial ilustrado y las estrategias de mediación lectora. Estos fundamentos sirven como base para el desarrollo de una propuesta concreta que se ajusta a un contexto y público específico. Rodríguez Jimenez y Perez Jacinto (2017) explican que “Mediante la deducción se pasa de un conocimiento general a otro de menor nivel de generalidad. (...) Consiste en inferir soluciones o características concretas a partir de generalizaciones, principios, leyes o definiciones universales” (p.11). En este sentido, el proyecto busca responder a una necesidad mediante el desarrollo de un material que se construye desde lo conceptual hacia lo aplicado, manteniendo una estructura metodológica guiada por referentes teóricos.

4.2. Enfoque de investigación

Se desarrollará bajo un enfoque mixto, ya que integra herramientas cualitativas y cuantitativas para la recolección, análisis e interpretación de los datos. Desde el enfoque cualitativo, se busca comprender los intereses, hábitos y percepciones lectoras de los niños mediante entrevistas, observaciones y conversaciones con profesionales; esta información permitirá orientar el contenido narrativo y visual del material. A su vez, el enfoque cuantitativo se aplicará mediante encuestas dirigidas al público objetivo, con el fin de identificar patrones, temáticas preferidas y comportamientos de lectura. Hernández-Sampieri y Mendoza, (como se citó en Hernández Sampieri, Fernández Collado, y Baptista Lucio, 2014) señalan que:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (...) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (p.534).

De esta manera, el enfoque mixto permite obtener una visión más amplia, precisa y contextualizada, fortaleciendo el proceso de diseño y dándole así validación del material propuesto.

4.3. Modalidad

4.3.1. Investigación Bibliográfica Documental

Como parte del enfoque metodológico adoptado, se incorpora la modalidad bibliográfica, la cual permitirá sustentar teóricamente el estudio mediante la consulta y análisis de fuentes confiables relacionadas con la lectura en la infancia, el fomento del hábito lector y el diseño editorial como recurso de mediación educativa. Esta modalidad será fundamental para construir un marco conceptual sólido que respalde el desarrollo del proyecto y oriente adecuadamente las decisiones de diseño, contenido y enfoque pedagógico del material ilustrado.

Gómez Luna, Fernando Navas, Aponte Mayor, y Betancourt Buitrago (2014) señalan que “El trabajo de revisión bibliográfica constituye una etapa fundamental de todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso” (p.158). Por esto, se recurre a libros, artículos científicos, tesis y documentos especializados que ofrezcan una visión actual y pertinente del fenómeno a investigar. Esta revisión bibliográfica permitirá identificar conceptos clave, enfoques metodológicos previos y aportes significativos, lo que contribuirá a orientar adecuadamente la propuesta editorial dirigida al público adolescente.

4.3.2. Investigación de campo

La investigación adoptará la modalidad de campo, ya que implica la recolección directa de información en el entorno donde se desarrolla el fenómeno de estudio. “Las técnicas específicas de la investigación de campo tienen como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio. Equivalen, por tanto, a instrumentos que permiten controlar los fenómenos” (Baena Paz, 2017, pág. 70). Gracias a esta aproximación, se podrá diseñar una propuesta editorial más ajustada a

las necesidades reales del público objetivo, permitiendo la creación de una propuesta editorial efectiva y ajustada a las realidades del contexto infantil.

Se llevarán a cabo entrevistas a diseñadores gráficos e ilustradores, con el fin de identificar los criterios clave en la creación de contenido visual para niños, tales como la elección de tipografía, la paleta cromática, el estilo de ilustración, y las estrategias para desarrollar personajes atractivos. También se realizarán entrevistas a docentes y psicopedagogos, quienes ofrecerán su perspectiva sobre los recursos pedagógicos más efectivos para fomentar la lectura, las temáticas que generan mayor interés en los niños y las actividades lúdicas que favorecen su motivación. Además, se entrevistará a docentes de lengua y literatura y escritores, con el objetivo de explorar enfoques sobre la escritura de contenido educativo y narrativo que capte el interés de los niños y facilite su aprendizaje. Adicionalmente, se llevarán a cabo encuestas a los niños pertenecientes a CACTU, lo que permitirá obtener información directa sobre sus intereses y preferencias, asegurando que los materiales creados sean relevantes y efectivos para ellos.

4.4. Nivel de la investigación

4.4.1. Investigación descriptiva

Se recurre a un enfoque descriptivo con el propósito de representar de manera clara y detallada las características del entorno lector infantil. Esta metodología resulta útil para comprender mejor los fenómenos, situaciones y particularidades que se manifiestan en este contexto.

Niño Rojas (2011) indica que la investigación descriptiva permite, “...representar por medio de palabras las características de fenómenos, hechos, situaciones, cosas, personas y demás seres vivos” (p.35). A través de esta forma de análisis, se logra generar un retrato más completo de la realidad estudiada, permitiendo que los hallazgos puedan ser interpretados con mayor precisión y aplicados de forma pertinente en el proceso de diseño de materiales.

4.4.2. Investigación exploratoria

Asimismo, este trabajo posee un componente exploratorio, ya que se pretende obtener una aproximación inicial al fenómeno del bajo hábito lector en la infancia a través de la recopilación y análisis de información relevante. “...se trata de una investigación cuyo propósito es proporcionar una visión general sobre una realidad o un aspecto de ella, de una manera tentativa o aproximativa” (Niño Rojas, 2011, p.33). Siendo útil cuando no se dispone de estudios previos o cuando se busca delimitar con mayor precisión el problema y orientar el desarrollo de la propuesta editorial.

4.5. Operacionalización de variables

Tabla 13. Operacionalización de la variable independiente

Diseño editorial

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
El diseño editorial es una rama del diseño gráfico enfocada en la creación y organización visual de publicaciones impresas o digitales, como libros y revistas. Su propósito es presentar la información de forma clara, estética y coherente para facilitar la lectura y la comprensión. Se considera una forma de periodismo visual, ya que combina texto e imagen para informar, educar o entretener. Además, constituye un espacio creativo que impulsa innovaciones visuales aplicables a otras áreas del diseño (Zappaterra & Caldwell, 2014).	Elementos del diseño editorial	Maquetación	¿Qué elementos gráficos son fundamentales tomar en cuenta antes de empezar a diseñar un libro para niños?	Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario aplicado a diseñadores editoriales e ilustradores
		Color	¿Qué criterios utiliza para definir una paleta cromática para sus ilustraciones y como logra que resulten apropiados y llamen la atención de los niños?	
		Tipografía	¿Qué tipo de tipografía considera más adecuada para materiales dirigidos a niños?	
	Tipo de material editorial	Material lúdico	¿Cómo se puede lograr un equilibrio entre la función educativa y la lúdica para que el material sea atractivo sin perder su objetivo de fomentar la lectura?	
		Formato	¿Qué formato, tipo de papel y proceso de encuadernación son más adecuados para asegurar durabilidad y facilidad de uso?	

	Productos	¿Qué otros elementos cree que podrían enriquecer la experiencia de lectura?
Ilustración	Estilo	¿Qué estilo de ilustración sería el más adecuado y que genere interés en los niños?
	Personajes	¿Qué aspectos ayudan a que un personaje resulte cercano y pueda conectar emocionalmente con los niños?

Tabla 14. Operacionalización de la variable dependiente

Habito lector

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>El hábito lector se entiende como un comportamiento estructurado y consciente, formado a través de la práctica constante de la lectura y sostenido por motivaciones personales que generan placer, satisfacción y sentido de logro. Siguiendo el planteamiento de Salazar Ayllón (2005) este hábito no surge de manera espontánea, sino que se consolida mediante procesos cognitivos que facilitan la comprensión y el disfrute del texto.</p> <p>El desarrollo de este hábito implica un avance progresivo hacia la autonomía lectora, en la que la lectura se integra de forma natural en la vida cotidiana. Además, factores emocionales y motivacionales influyen en su</p>	Procesos cognitivos	Atención	¿Qué elementos suelen captar primero la atención de un niño cuando toma un libro?	<p>Técnica: Entrevistas</p> <p>Instrumento: Guion de preguntas aplicado a docentes, psicopedagogos y escritores</p>
		Concentración	¿Qué recursos emplea habitualmente para la enseñanza de la lectura en niños?	
		Creatividad e imaginación	¿Qué temáticas suelen generar más interés en los niños?	<p>Técnica: Encuestas</p> <p>Instrumento:</p>
	Comprensión lectora	Literal	¿Qué tipo de material complementario puede retroalimentar la comprensión de los relatos?	Cuestionario aplicado a niños de 8 a 11 años
		Inferencial	¿Considera que las actividades lúdicas son una estrategia eficaz para acercar a los niños a la lectura? ¿Qué tipo de actividades recomendaría como las más adecuadas para motivar y mantener su interés?	

consolidación (Álvarez Ramos et al., 2021).

Motivación	Crítica	¿Qué errores deberían evitarse al momento de diseñar material editorial para niños?
	Intrínseca	¿Cuál es la actitud de los niños cuando usted utiliza material editorial didáctico para motivar el aprendizaje?
	Extrínseca	¿Cuáles son los principales factores que motivan a los niños a interesarse por la lectura?
	Material lúdico y didáctico	¿Considera relevante el uso de materiales de lectura que estén fuera de las exigencias escolares y que apunten simplemente al disfrute del alumno?

4.6. Diseño de investigación

El presente estudio comprende un proceso de tres fases: diagnóstico, mediante encuestas y observaciones para identificar la motivación y los hábitos lectores; codiseño, a través del trabajo colaborativo con profesionales en educación, psicología y diseño gráfico para definir las características del material editorial; y propuesta, donde se desarrolla el material ilustrado a partir de los resultados y la validación de expertos. Las técnicas aplicadas son la encuesta estructurada, la entrevista semiestructurada y la observación directa, cuyos resultados serán analizados mediante estadística descriptiva y análisis de contenido.

4.7. Población y muestra

4.7.1. Muestra

La población de este estudio corresponde a los niños de 8 a 11 años pertenecientes a la fundación CACTU en la ciudad de Ambato. Sin embargo, a partir de la información proporcionada por la institución, se determinó que en la comunidad de Santa Rosa se concentra un mayor índice de bajo aprendizaje, razón por la cual se definió a esta zona como el foco principal de la investigación. La selección de esta población busca comprender no solo los hábitos de lectura y comprensión de los niños, sino también sus gustos, intereses y preferencias, con el propósito de obtener una visión integral que sirva como base para el diseño del material editorial ilustrado. De esta población, se estableció una muestra de 182 niños, seleccionados de forma aleatoria dentro del grupo de Santa Rosa, a quienes se aplicarán encuestas destinadas a recopilar información cuantitativa sobre los aspectos mencionados. Asimismo, se realizará una observación directa a 25 niños del mismo grupo, con el fin de analizar de manera más detallada los comportamientos, actitudes y dinámicas que intervienen en su proceso lector.

Tabla 15. Número de niños pertenecientes a la parroquia Santa Rosa

Sector	Cantidad
Santa Rosa	44
Santa Rosa Alta	33
Santa Rosa Baja	54
Santa Rosa Alta y Baja	51

Fuente: CACTU

En cuanto a los profesionales a entrevistar, se seleccionaron 8 expertos distribuidos en tres categorías específicas:

Tabla 16. Perfiles para entrevistas

Fuente de información	Perfil	Cantidad
Docentes y psicopedagogos	– Psicopedagogos con conocimientos en procesos de aprendizaje y dificultades lectoras.	3
	– Experiencia en el acompañamiento académico de niños de educación básica.	
	– Conocimiento en estrategias didácticas para el público infantil.	
Diseñadores Editoriales	– Expertos en maquetación y diseño de material editorial.	3
	– Experiencia en la producción de libros y recursos gráficos didácticos.	
	– Dominio de principios de legibilidad, retícula y composición.	
Ilustradores	– Artistas visuales y diseñadores gráficos con especialización en ilustración.	2

-
- Experiencia en la creación de personajes y narrativas visuales.
-

4.7.2. Tipo de muestra

El tipo de muestra utilizado es no probabilístico, ya que la selección de la población se basa en un criterio específico: el bajo índice de aprendizaje en la zona de Santa Rosa. Esta selección dirigida permite identificar a los niños que presentan características particulares relacionadas con el objetivo de la investigación. Aunque la muestra no se selecciona de manera aleatoria en su totalidad, se garantiza que los 182 niños que participarán en las encuestas y los 25 niños para la observación serán elegidos de manera aleatoria dentro del grupo con bajo índice de aprendizaje, lo que asegura un enfoque inclusivo dentro de esta población. Además, se ha optado por este tipo de muestreo debido a la necesidad de enfocarse en un grupo específico de individuos que representan mejor el fenómeno de estudio, lo que facilita la profundidad del análisis y la recolección de datos pertinentes.

Para las entrevistas a los profesionales, también se sigue un muestreo no probabilístico, seleccionando a los expertos de manera intencional, según su experiencia y relevancia dentro de las categorías especificadas. Esto garantiza que se obtengan perspectivas cualificadas y enriquecedoras para el desarrollo de la investigación.

4.7.3. Tamaño de muestra

El tamaño de muestra fue determinado teniendo en cuenta la población disponible y los objetivos del estudio. Para las encuestas, se seleccionaron 182 niños de Santa Rosa con el fin de obtener una muestra representativa dentro del grupo con bajo índice de aprendizaje. Para la observación, se seleccionaron 25 niños que se considerarán para obtener una visión cualitativa de los factores que afectan su desarrollo. Además, se entrevistarán a 8 profesionales distribuidos entre las categorías previamente mencionadas. La cantidad de participantes fue establecida para garantizar una diversidad de perspectivas y la profundidad del análisis sin complicar excesivamente el proceso de recopilación de datos.

4.7.4. Selección de muestra

La selección de muestra para las encuestas y la observación se realizó mediante un muestreo aleatorio dentro de los niños con bajo índice de aprendizaje en Santa Rosa, según lo indicado por CACTU. Aunque se ha definido un grupo específico, los 182 niños seleccionados para las encuestas y los 25 niños para la observación fueron elegidos aleatoriamente dentro de esta población, asegurando que todos los niños dentro de este grupo tengan la misma oportunidad de ser seleccionados. Para las entrevistas a los profesionales, la selección se realizó de forma intencional, eligiendo a los expertos más representativos de cada categoría con el fin de obtener información clave sobre las prácticas educativas y el diseño en este contexto.

4.8. Técnica de estudio

4.8.1. Entrevistas

Tabla 17. Formato para entrevistas a docentes y psicopedagogos

 <div>UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO</div> 
Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.
ENTREVISTAS A DOCENTES Y PSICOPEDAGOGOS
La finalidad de estas entrevistas es recopilar información sobre factores pedagógicos, emocionales y visuales que influyen en la motivación lectora de los niños. Se busca comprender cómo el diseño, el contenido y la estructura del material editorial pueden contribuir al desarrollo del gusto por la lectura y a la comprensión lectora.
1. ¿Qué elementos suelen captar primero la atención de un niño cuando toma un libro (color, personajes, tamaño, ilustraciones, formato, etc.)?

2. ¿Qué recursos emplea habitualmente para la enseñanza de la lectura en niños?
3. ¿Qué elementos considera indispensables para que un material editorial infantil logre fomentar la lectura y no se quede únicamente en el entretenimiento?
4. ¿Qué tipo de material editorial (cuentos, cómics, fábulas, revistas, libros interactivos, etc.) no solo genera mayor interés en los niños sino que al mismo tiempo los educa?
5. ¿De qué manera se puede lograr que el niño establezca una conexión emocional con el material editorial y llegue a sentir aprecio por él?
6. ¿Qué temáticas suelen generar más interés en los niños (aventura, fantasía, animales, misterio, valores, historias de la vida cotidiana, etc.)?
7. Bajo su conocimiento ¿qué tipo de material complementario puede retroalimentar la comprensión de los relatos?
8. ¿Cuáles considera que son los principales factores que motivan a los niños a interesarse por la lectura?
9. ¿Qué errores deberían evitarse al momento de diseñar material editorial para niños?
10. ¿Considera relevante el uso de materiales de lectura que estén fuera de las exigencias escolares y que apunten simplemente al disfrute del alumno?
11. ¿Considera que el material lúdico y el material didáctico generan efectos distintos en el fomento de la lectura? ¿En qué se diferencian sus propósitos y resultados?
12. ¿Considera que las actividades lúdicas son una estrategia eficaz para acercar a los niños a la lectura? ¿Por qué? En caso afirmativo, ¿qué tipo de actividades recomendaría como las más adecuadas para motivar y mantener su interés?

13. ¿Cuál es la actitud de los niños cuando usted utiliza material editorial didáctico para motivar el aprendizaje?
14. ¿Qué destrezas se desarrollan en los niños al trabajar con material editorial de tipo didáctico y de tipo lúdico?

Tabla 18. Formato para entrevistas a diseñadores editoriales

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	
<p>Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.</p>		
ENTREVISTAS A DISEÑADORES EDITORIALES		
<p>Este instrumento tiene como fin analizar las percepciones y experiencias de diseñadores editoriales respecto a los elementos gráficos, tipográficos, cromáticos y de maquetación que facilitan la lectura y la comprensión en niños, con el fin de establecer criterios de diseño para el desarrollo de material editorial.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué elementos gráficos son fundamentales tomar en cuenta antes de empezar a diseñar un libro para niños? 2. ¿Qué tipo de tipografía considera más adecuada para materiales dirigidos a niños? ¿Qué tamaño, interlineado y otros elementos tipográficos considera importantes? 3. ¿Tiene algún procedimiento para definir la retícula y cómo se puede asegurar que la maquetación facilite la lectura y el recorrido visual del lector? 		

4. ¿Qué porcentaje de texto e imágenes es apropiado para crear un equilibrio y facilitar la lectura sin saturar el espacio?
5. ¿Qué criterios utiliza para definir una paleta cromática y un estilo de ilustración que resulten estimulantes y apropiados para la etapa de desarrollo de 8 a 11 años?
6. En su experiencia, ¿cómo se puede lograr un equilibrio entre la función educativa y la lúdica para que el material sea atractivo sin perder su objetivo de fomentar la lectura?
7. Considerando que el material será manipulado por niños ¿Qué formato, tipo de papel y proceso de encuadernación considera más adecuados para asegurar durabilidad y facilidad de uso?
8. Imaginando un 'kit' o material editorial complementario a los microcuentos, ¿qué otros elementos cree que podrían enriquecer la experiencia de lectura?
9. ¿Qué estrategias cree que pueden implementarse en un material editorial para que un niño conecte emocionalmente con el libro y su historia?
10. ¿Cuál es el proceso de diseño y producción de un libro? ¿En qué se diferencia este proceso del de otros materiales editoriales como revistas o folletos?
11. ¿Tiene algún consejo adicional que pueda compartir, especialmente para alguien que está empezando a crear proyectos editoriales?

Tabla 19. Formato para entrevistas a ilustradores

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	
<p>Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.</p>		
ENTREVISTAS A ILUSTRADORES		
<p>Este instrumento tiene como propósito obtener información de primera mano sobre profesionales en el campo de la ilustración con el objetivo de comprender mejor cómo el uso del color, el diseño de personajes, los elementos visuales y otros elementos gráficos influyen en la experiencia visual y emocional de los niños, así como en su conexión con los contenidos ilustrados.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Para niños de 8 a 11 años ¿Qué estilo de ilustración sería el más adecuado y que genere interés en ellos? 2. Según su experiencia, ¿qué aspectos ayudan a que una ilustración sea atractiva y comprensible para los niños? 3. ¿Qué criterios utiliza para definir una paleta cromática para sus ilustraciones y como logra que resulten apropiados y llamen la atención de los niños? 4. ¿Qué aspectos ayudan a que un personaje resulte cercano y pueda conectar emocionalmente con los niños? 5. ¿Qué aspectos o procesos de trabajo suele seguir al momento de crear un personaje, definir su personalidad, apariencia y expresiones? 6. ¿Considera que sería útil incluir un personaje que aparezca en todos los libros de la colección? 7. ¿Qué errores comunes cree que se deben evitar en la creación de personajes para niños? 		

4.8.2. Encuestas

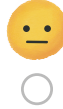
Tabla 20. Formato para encuestas dirigidas a niños de 8 a 11 años

 <div style="display: inline-block; text-align: center;"> UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO </div> 
<p>Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.</p>
ENCUESTA
<p>La finalidad de la encuesta es recoger información directa sobre los hábitos, intereses y percepciones de lectura de los niños de 8 a 11 años, así como identificar los factores que motivan o dificultan su interés por la lectura.</p>
<p style="text-align: center;">Lee cada una de las frases y elige UNA carita con la que más te sientas identificado. Puedes guiarte con el siguiente recuadro:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">      </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin: 0 100px;"> <div>Muy de acuerdo</div> <div>Algo de acuerdo</div> <div>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</div> <div>Algo en desacuerdo</div> <div>Muy en desacuerdo</div> </div> <p>Edad: _____</p> <p>1. Leo cuentos aunque no sea para la escuela.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin: 10px 0;">      </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin: 0 100px;"> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ </div> <p>2. Leer puede ser divertido aunque nadie me lo pida.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin: 10px 0;">      </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin: 0 100px;"> ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ </div>

3. Me gustaría tener más libros o cuentos en mi casa.



4. Me gustan los libros que traen actividades (buscar, colorear, sopas).



5. Me gusta cuando las frases son cortas y fáciles.



6. Me distraigo cuando hay mucho texto en la página.



7. Si un texto es difícil, siento que puedo entenderlo si lo intento.



8. Me gusta leer sobre: (puedes elegir más de una opción)



Aventuras y acción



Fantasia o magia



Animales y naturaleza



Historias de la vida cotidiana / amigos / familia

4.8.3. Fichas de observación

 <div style="display: inline-block; text-align: center;"> UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO </div> 																																												
<p>Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.</p>																																												
<p>FICHA DE OBSERVACIÓN DE PREFERENCIA DE ILUSTRACIÓN Y FORMATO</p>																																												
<p>La finalidad de esta ficha es registrar las preferencias de los niños en cuanto a estilos de ilustración y formatos de libros. Se busca identificar qué estilo les llama más la atención, cuál les gusta más y qué tamaño de ilustración prefieren, para orientar el diseño de materiales editoriales que fomenten la lectura de manera atractiva y adecuada para ellos. Se evalúa de acuerdo con los siguientes indicadores que van del 1 al 4, donde 4 es el valor más alto y 1 es el valor más bajo.</p>																																												
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th rowspan="2" style="text-align: center;">Estilo de ilustración</th><th colspan="4" style="text-align: center;">Valoración</th></tr> <tr> <th style="text-align: center;">1</th><th style="text-align: center;">2</th><th style="text-align: center;">3</th><th style="text-align: center;">4</th></tr> <tr> <td>Flat, plana</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Sketch, línea suelta</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Semi-realista</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Cartoon</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <th style="text-align: center;">Formato de preferencia</th><th colspan="4" style="text-align: center;">Valoración</th></tr> <tr> <td>Interés hacia formatos pequeños (A5)</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>Interés hacia formatos grandes (A4)</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Estilo de ilustración	Valoración				1	2	3	4	Flat, plana					Sketch, línea suelta					Semi-realista					Cartoon					Formato de preferencia	Valoración				Interés hacia formatos pequeños (A5)					Interés hacia formatos grandes (A4)				
Estilo de ilustración		Valoración																																										
	1	2	3	4																																								
Flat, plana																																												
Sketch, línea suelta																																												
Semi-realista																																												
Cartoon																																												
Formato de preferencia	Valoración																																											
Interés hacia formatos pequeños (A5)																																												
Interés hacia formatos grandes (A4)																																												

4.9. Matriz síntesis diseño metodológico (Análisis y discusión de los resultados)

4.9.1. Análisis y discusión de los resultados de entrevistas

4.9.1.1 Entrevistas a docentes y psicopedagogos

Tabla 21. Datos informativos de los docentes y psicopedagogos

Objetivo: Obtener la perspectiva de estos profesionales sobre qué elementos de contenido, diseño y actividades son efectivos para captar el interés de los niños y favorecer el desarrollo de habilidades lectoras.	
Lic. Montserrat Garces	Psicopedagoga de la Dirección de Bienestar Estudiantil de la PUCE (sede Ambato), con trayectoria en acompañamiento y orientación a niños en contextos educativos.
Lic. Cecilia Barreno	Profesora de educación primaria en la Unidad Educativa “Juan Benigno Vela”, con experiencia en los niveles inferiores de educación. Está a cargo de la enseñanza de todas las materias del nivel.
Lic. Irene Altamirano	Profesora de educación primaria con amplia trayectoria en la enseñanza a niños, responsable de la formación académica de estudiantes de segundo grado en la Unidad Educativa “Teniente Hugo Ortiz”.

1. ¿Qué elementos suelen captar primero la atención de un niño cuando toma un libro?

Tabla 22. Resultados de la primera pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
<p>Depende de la edad de la que estemos tratando, si estamos trabajando con infantes de 8 a 11 años, primero los dibujos, les encantan todos los recursos que sean coloridos, con bastantes formas, que sean creativos, con textura. Los niños en esa edad a pesar de que ya no están en la etapa sensoriomotor, les encanta complementar lo que están viendo, con sus sentidos y de hecho del ejercicio profesional algo que me ha funcionado mucho con niños en terapia del lenguaje por ejemplo, que todavía no hablaban y lastimosamente un niño que no habla tampoco lee, era justamente vincular su sentido con lo que ellos están viendo y ayudarlos a gesticular justamente en expresión, entonces ese sería un buen recurso que te ayudaría a ti.</p>	<p>Los elementos que captan primero la atención son, por este orden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las ilustraciones y el color: Son el gancho principal. Los colores vibrantes, contrastados y las imágenes grandes y expresivas atraen inmediatamente la mirada. - Los personajes: Si la portada muestra un personaje con una expresión facial clara (alegría, sorpresa, miedo), el niño puede sentirse identificado o curiosar sobre su historia. - El formato: Los libros con formas no convencionales (con troqueles, solapas, texturas, o que simulan ser otros objetos) generan una curiosidad táctil y visual irresistible. - El tamaño: Los libros muy grandes o, curiosamente, muy pequeños, suelen llamar la atención por lo inusual. 	<p>De acuerdo a mi experiencia, lo primero que llama la atención de los niños son las imágenes grandes, coloridas, con dibujos que ellos puedan reconocer fácilmente. Los colores vivos y las ilustraciones atractivas hacen que enseguida quieran hojear el libro, incluso antes de interesarse por el texto. También influye mucho el tamaño del libro; mientras más manejable y llamativo sea, más curiosidad les despierta.</p>
Análisis e interpretación		
<p>Los tres entrevistados coinciden en que los elementos visuales, como las ilustraciones grandes, los colores vivos y las formas llamativas son los primeros en captar la atención de los niños. Estos recursos estimulan su curiosidad y los motivan a explorar el libro antes de leerlo. También</p>		

se destaca la importancia del formato y tamaño, ya que los libros manejables o con características inusuales generan mayor interés. Además, el uso de texturas y personajes expresivos favorece la conexión sensorial y emocional del niño con el material. En conjunto, las respuestas reflejan que el aspecto visual y sensorial es clave para atraer al lector infantil y despertar su interés por la lectura.

2. ¿Qué recursos emplea habitualmente para la enseñanza de la lectura en niños?

Tabla 23. Resultados de la segunda pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Depende primero del estudiante, porque no puedo tener la misma metodología en todos, entonces, de alguna manera por sintetizar, digamos lo que más ha funcionado de manera genérica, digo, no es la regla pero podría ayudarte, es de alguna manera recurrir a esta parte tradicional, donde primero el niño aprende las vocales y después pasa a las consonantes. Ahora, importante aclarar, existen algunas metodologías, primero justamente en la parte de las vocales, se les enseña primero la “O”, porque son formas que ellos generalmente ya pueden desarrollar. Entonces empezamos con vocales simples y después las vamos transformando a lo que son las vocales complejas, ahora, si es una persona que ya habla y tú únicamente deseas enfocarte	Se emplea una combinación de métodos y recursos: - Método global o de palabras generadoras: Partir de palabras significativas para el niño (mamá, papá, su nombre) para luego analizar sus componentes. - Lectura compartida: Leer en voz alta con el niño, señalando las palabras, para modelar la fluidez y entonación. - Libros nivelados: Textos con vocabulario y estructuras gramaticales acordes a su nivel de desarrollo lector. - Apoyo visual: Utilizar las ilustraciones para predecir el contenido del texto y reforzar la comprensión.	Depende del año escolar, pero en mi caso, que trabajo con 2 EGB, suelo emplear recursos visuales y auditivos: lectura de imágenes, pictogramas, cuentos, retahílas, adivinanzas, trabalenguas, amorfinos y refranes, todos acompañados de sus imágenes respectivas. De esa forma los niños relacionan la palabra con la imagen, y eso les ayuda muchísimo a comprender y recordar.

en la lectura, lo ideal es que pueda relacionar lo que está viendo con la forma de pronunciar.

Análisis e interpretación

Coinciden en que la enseñanza de la lectura debe adaptarse a las características de cada niño y combinar diversos recursos. Se destaca el uso de métodos tradicionales (aprendizaje de vocales y consonantes) junto con estrategias visuales y auditivas, como pictogramas, cuentos o retahílas, que fortalecen la asociación entre palabra e imagen. También se mencionan técnicas como la lectura compartida y el uso de libros nivelados, que promueven la comprensión y fluidez lectora. En general, las respuestas reflejan que el proceso de enseñanza debe ser flexible, multisensorial y significativo para lograr una lectura efectiva y motivadora.

3. ¿Qué elementos considera indispensables para que un material editorial infantil logre fomentar la lectura y no se quede únicamente en el entretenimiento?

Tabla 24. Resultados de la tercera pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Los recursos lúdicos que vinculen los sentidos. Lo que yo siento se convierte en una vivencia, y una vivencia significativa es algo que yo voy a recordar, y de hecho en la enseñanza de la lectura es justamente parte de las etapas que te decía. Empiezo primero vinculando los sonidos, después de vincular los sonidos, lo vinculo con la forma de la letra y la letra de pronto con alguna asociación, puede ser de pronto un dibujo pero tiene que	Para trascender el mero entretenimiento, el material debe tener: - Una historia con profundidad emocional o temática: Que invite a la reflexión, a hacer preguntas o a conectar con sus propias experiencias. - Calidad literaria: Un lenguaje cuidado, rico y apropiado, que expanda el vocabulario y exponga al niño a diferentes estructuras narrativas.	Creo que las lecturas deben tener alguna conexión con el diario vivir del estudiante. Si los niños logran verse reflejados en las historias o en las situaciones que leen, el aprendizaje se vuelve más significativo. No se trata solo de que se diviertan, sino de que encuentren sentido a lo que leen.

ser una experiencia que vaya a recordar el estudiante. Entonces siempre vincularlo con cosas experimentales iniciales y significativas, de pronto si el niño está interesado en todo lo que son carros, de pronto animales, Entonces por eso digo que no es una regla, tú tienes que irlo personalizando, dependiendo la persona con la que tú vas a trabajar pero si te recomiendo respetar esas etapas, primero sonidos, después lo vinculo con algo significativo y después con una forma de una letra	<ul style="list-style-type: none"> - Personajes con los que se pueda identificar: Que tengan conflictos, crezcan o muestren valores con los que el niño pueda empatizar. - Capacidad para generar diálogo: Que el libro sea un punto de partida para conversaciones con adultos o entre padres. - Diseño que complemente la historia: Que las ilustraciones no solo decoren, sino que añadan capas de significado a la narrativa.
---	--

Análisis e interpretación

Un material infantil debe ir más allá del entretenimiento y ofrecer experiencias significativas que conecten con las emociones, intereses y vivencias del niño. Se resalta la importancia de vincular lo sensorial con lo cognitivo, de manera que la lectura se convierta en una experiencia recordable y formativa. Además, se mencionan elementos como historias con profundidad, personajes identificables y lenguaje de calidad, que fomentan la reflexión y el diálogo. En conjunto, las respuestas evidencian que la lectura infantil debe ser emocionalmente enriquecedora, contextual y significativa, para despertar un interés genuino y duradero por leer.

4. ¿Qué tipo de material editorial (cuentos, cómics, fábulas, revistas, libros interactivos, etc.) no solo genera mayor interés en los niños sino que al mismo tiempo los educa?

Tabla 25. Resultados de la cuarta pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
----------------	----------------	----------------

Libros interactivos y entendiendo que un libro interactivo bueno, ustedes deben conocer más al respecto, puede estar justamente en forma de una fábula. Por lo general, las cosas que nosotros podemos relacionar con nuestro diario vivir se convierten en una experiencia significativa, entonces sí, yo recomendaría un libro interactivo por medio de fábulas.	<p>Los álbumes ilustrados de calidad y los libros informativos (de no ficción) bien diseñados son excepcionales para esto.</p> <p>- Álbumes ilustrados: Fomentan la alfabetización visual, la interpretación de subtextos y la comprensión narrativa a través de la interacción entre imagen y texto. Un buen álbum ilustrado puede tratar temas complejos (la pérdida, la diversidad, la ecología) de manera accesible.</p> <p>- Libros de no ficción interactivos: Con solapas, experimentos, infografías y fotografías atractivas, que despiertan la curiosidad científica y el amor por el aprendizaje.</p> <p>- Cómics y novelas gráficas infantiles: Desarrollan la secuenciación visual, la comprensión lectora y suelen tratar temas de crecimiento personal y social de manera muy atractiva.</p>	Depende mucho de la edad y la madurez del grupo. En mi experiencia, a los niños de 6 y 7 años les encantan los cuentos y las fábulas, porque son relatos cortos, con personajes divertidos y siempre dejan una enseñanza o una moraleja. Además, las ilustraciones los ayudan a mantener la atención.
--	--	---

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que los materiales más efectivos son aquellos que combinan el entretenimiento con un propósito educativo, especialmente cuando permiten la interacción y la reflexión. Se destaca el valor de los libros interactivos y las fábulas, ya que conectan las historias con experiencias cotidianas y transmiten enseñanzas de forma significativa. También se resalta la importancia de los álbumes ilustrados, cómics y libros de no ficción, que estimulan la curiosidad, la comprensión lectora y la alfabetización visual. En conjunto, se concluye que los materiales que más atraen y educan son aquellos que invitan a participar activamente, presentan contenidos relevantes y fomentan tanto la imaginación como el aprendizaje.

5. ¿De qué manera se puede lograr que el niño establezca una conexión emocional con el material editorial y llegue a sentir aprecio por él?

Tabla 26. Resultados de la quinta pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Yo lo vincularía con experiencias del diario vivir. Por ejemplo, los niños aman los animales, entonces respetaría esta figura que es amigable para ellos, estructurándole con experiencias de la vida diaria.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación: Eligiendo historias donde el personaje viva situaciones similares a las del niño (celos por un hermano, miedo a la oscuridad, primer día de escuela). - Permitir la elección: Que el niño pueda elegir sus propios libros en la biblioteca o librería fomenta un sentido de propiedad y conexión personal. - Relectura: Respetar y fomentar la relectura de un libro favorito. La repetición genera familiaridad y cariño. 	Una de las principales conexiones sería conocer el gusto de cada estudiante por determinadas cosas. Ejm. Mathias le encanta las aves. A él no le gusta mucho leer, pero un día le regalan un libro de aves y fue impresionante ver cómo lo leía una y otra vez sin que nadie se lo pidiera. Cuando el material toca sus gustos o emociones, el niño lo hace suyo.
Análisis e interpretación		
La conexión emocional del niño con el material se logra cuando este refleja sus intereses, emociones o experiencias cotidianas. Relacionar las historias con temas cercanos —como los animales, la familia o la escuela— permite que el niño se identifique con los personajes y situaciones. Además, se destaca la importancia de darle autonomía para elegir sus lecturas, ya que esto genera sentido de pertenencia y aprecio hacia el libro. También la relectura se menciona como un recurso valioso, pues la familiaridad refuerza el vínculo afectivo. En conjunto, el apego hacia la lectura surge cuando el material se adapta a los gustos personales del niño y evoca emociones significativas.		

6. ¿Qué temáticas suelen generar más interés en los niños (aventura, fantasía, animales, misterio, valores, historias de la vida cotidiana, etc.)?

Tabla 27. Resultados de la sexta pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
<p>Depende de la edad en la que estemos trabajando, en el caso de los niños de 8 años, que ya tienen de alguna manera más desarrollada la lectura, estamos hablando que un niño de 8 años ya sabe leer; entonces podría recomendarte todo lo que es cuentos sobre amistad y aventura. Y después ir complejizando justamente el contenido, no es lo mismo iniciar con un niño a los 5 años por medio de cuentos y fábulas que un niño que ya va a tener una experiencia un poquito más amplia y sus intereses van a variar o con un adolescente que por ejemplo va a estar más interesado en comics y sobre todo tiene más desarrollada esta parte de todo lo que es el contenido que esta explícito e implícito para poder asociar las ideas principales con una percepción más personal. Entonces si tú vas a trabajar con niños de 8 a 11 años lo que yo si te recomendaría sería basarte de pronto todavía en todo lo que sería fantasía y no más bien en un contenido en el que ellos tengan</p>	<p>El interés varía con la edad, pero algunas temáticas universales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Humor y absurdo: Los libros graciosos, con personajes traviesos o situaciones disparatadas, son un gran gancho. - Fantasía y aventura: Permiten escapar de la realidad y vivir hazañas increíbles. - Animales (especialmente humanizados): Los niños proyectan fácilmente sus sentimientos en animales con características humanas. - Misterio y descubrimiento: La intriga de resolver un enigma mantiene el interés hasta el final. - Temas de la vida cotidiana: Historias sobre la familia, la escuela o los amigos, pero que presenten un conflicto o solución especial. 	<p>No podría generalizar, pero en general los temas que más atraen a los niños son los animales y las historias de la vida cotidiana, esas en las que se ven reflejados. También disfrutan mucho las historias con toques de humor o fantasía ligera.</p>

que realizar un análisis tan profundo, todavía no lo estarían realizando en este contenido dentro de clases.

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que los intereses temáticos varían según la edad, pero existen ciertos temas que mantienen su atractivo general. La fantasía, la aventura y los animales humanizados son los más mencionados, ya que permiten al niño explorar mundos imaginarios y proyectar sus emociones en los personajes. También se destacan las historias de la vida cotidiana, que facilitan la identificación con experiencias reales, y el humor, que genera disfrute y cercanía con la lectura. En conclusión, los niños se sienten más motivados por temáticas que combinan entretenimiento, emoción e identificación personal, lo que favorece tanto el interés como la comprensión lectora.

7. Bajo su conocimiento ¿qué tipo de material complementario puede retroalimentar la comprensión de los relatos?

Tabla 28. Resultados de la séptima pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Por lo general se suele llevar dos tipos de libros, puedes hacerlo por separado o de pronto incluirlo dentro. Va la fábula, cuento o lo que tú desees hacer y después van algunas preguntas de reflexión. Ahora, ¿por qué son importantes estas preguntas de reflexión?, porque primero generan una memoria de lo que acaban de leer, y por medio de esta memoria pueden ir relacionando y generando una respuesta significativa sobre el contenido.	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvias de ideas - Guías de preguntas de comprensión lectora: No como un examen, sino para provocar el diálogo (“¿por qué crees que el personaje hizo eso?”). - Marionetas o títeres de los personajes: Para representar la historia y entender mejor las motivaciones de cada uno. - Láminas para colorear o secuenciar: Ordenar escenas de la historia ayuda a comprender la estructura narrativa (inicio, nudo, desenlace). 	Un buen complemento es realizar actividades después de la lectura, como visualizar el relato, hacer preguntas sencillas sobre lo que entendieron o pedirles que dibujen la parte que más les gustó. Eso ayuda a comprobar la comprensión y refuerza la memoria.

-
- Audiolibros: Escuchar una narración profesional mientras se siguen las palabras en el libro mejora la fluidez y la comprensión.
-

Análisis e interpretación

La retroalimentación de la comprensión lectora se logra mediante actividades que inviten al niño a reflexionar, recordar y expresar lo leído. Se destacan herramientas como preguntas de comprensión, dibujos, títeres o actividades de secuenciación, que permiten reconstruir la historia y fortalecer la memoria. Además, recursos como las dinámicas grupales promueven la escucha activa y el diálogo. Las respuestas evidencian que el material complementario más efectivo es aquel que estimula la interpretación, la creatividad y la participación, transformando la lectura en una experiencia interactiva y significativa.

8. ¿Cuáles considera que son los principales factores que motivan a los niños a interesarse por la lectura?

Tabla 29. Resultados de la octava pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Yo creo que si es el ambiente en casa, cual es el tiempo que los padres dedican a la lectura con sus hijos; o de pronto con el ejemplo, cuanto tiempo sus padres leen. Muchas veces y eventualmente va a pasar, lo que hacen los padres es darles teléfonos, computadoras, televisión para que estén tranquilos, disminuyendo el tiempo de calidad que pasan con sus hijos y de alguna manera eso reemplazo todo lo que es lectura.	<ul style="list-style-type: none"> - Modelo a seguir: Ver a adultos significativos (padres, maestros) disfrutar de la lectura. - Acceso y variedad: Tener una amplia gama de libros atractivos al alcance. - Libertad de elección: Poder elegir lo que quieren leer. - Experiencia positiva y placentera: Que la lectura se asocie con momentos de calidez, diversión y descubrimiento, no con presión o evaluación. 	Que las lecturas estén alineadas con sus intereses, con el ambiente que los rodea y con las experiencias que viven día a día. Si un niño se siente identificado o ve que la lectura le habla de algo que le gusta, se motiva mucho más.

-
- Historias que resuenen: Encontrar libros que hablen de sus intereses y preocupaciones.
-

Análisis e interpretación

La motivación hacia la lectura surge principalmente del entorno familiar y educativo, así como de la elección personal con los temas de los cuentos. Se resalta el papel de los adultos, ya que ver a padres o maestros leer fomenta el interés de los niños. También influyen factores como el acceso a materiales variados, la libertad de elección y la asociación positiva de la lectura con momentos agradables y no con obligación. En conjunto, las respuestas evidencian que para despertar el gusto por leer es fundamental crear un ambiente lector cercano, donde la lectura se perciba como una experiencia placentera y personal.

9. ¿Qué errores deberían evitarse al momento de diseñar material editorial para niños?

Tabla 30. Resultados de la novena pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
El tamaño de la letra, cuando los niños están aprendiendo, lo importante es que ellos aprendan a distinguir la letra. Por otro lado se recomienda letra que no sea manuscrita, sino letra imprenta y grande porque ayuda a mejorar la visualización.	<ul style="list-style-type: none"> - Morralinas explícitas y forzadas: Los valores deben surgir de la historia, no ser una lección directa. - Textos demasiado largos o complejos para la edad objetivo. - Ilustraciones de baja calidad o estereotipadas. - Diseño sobrecargado: Páginas con demasiados elementos que distraen del foco principal. 	Evitar el uso de imágenes pequeñas o poco claras, colores apagados o poco llamativos, y textos con vocabulario muy difícil. Los materiales deben ser visualmente atractivos y con un lenguaje adecuado a la edad de los niños.

-
- Ignorar al lector: No considerar sus intereses reales, su sentido del humor o su capacidad de asombro.
 - Material frágil: Para los más pequeños, el material debe ser resistente.
-

Análisis e interpretación

Al diseñar material editorial infantil deben evitarse errores relacionados con dirigirse de manera inadecuada al público lector. Entre los más mencionados están el uso de tipografías pequeñas o poco legibles, vocabulario complejo y contenidos moralizantes que resten naturalidad a la historia. También se habla sobre ilustraciones de baja calidad, diseños recargados o colores poco atractivos, que pueden dificultar la atención y comprensión del niño. En conjunto, las respuestas reflejan que un buen diseño infantil debe priorizar la claridad visual, la coherencia narrativa y la empatía con el lector, ofreciendo materiales accesibles, estéticamente agradables y acordes a su edad.

10. ¿Considera relevante el uso de materiales de lectura que estén fuera de las exigencias escolares y que apunten simplemente al disfrute del alumno?

Tabla 31. Resultados de la décima pregunta a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Por supuesto, y de hecho si nosotros vamos a una librería vamos a encontrar más adolescentes porque ahorita que está de moda todo eso de lo que son los libros románticos, comedias, fantasía, entonces vamos a encontrar a más adolescentes. Sería importante inculcar que aparte de este	Es crucial. La lectura por placer es el motor más poderoso para crear lectores de por vida. Este tipo de lectura ayuda a: - Desarrolla el gusto lector personal. - Aumenta la fluidez y el vocabulario de manera natural y sin esfuerzo.	Sí, considero que es muy relevante. Los materiales de lectura no deben limitarse solo a lo académico. Es importante ofrecer textos que sean del gusto del niño, porque así se fomenta el hábito lector desde el disfrute, no desde la obligación.

contenido de fantasía también se vincule con contenido de más calidad y exigencia, por ejemplo libros enfocados en el aprendizaje y no únicamente en fantasía, que a la final es bonito pero no les transmite tanto y no les forma como personas. Entonces priorizar contenido de calidad	<ul style="list-style-type: none"> - Reduce la ansiedad asociada a la lectura “obligatoria”. - Enseña que los libros son una fuente de entretenimiento y evasión.
---	---

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que es fundamental fomentar la lectura por placer, ya que esta despierta el gusto personal por los libros y forma lectores autónomos y permanentes. Se señala que los materiales fuera del ámbito escolar ayudan a reducir la presión académica, mejorar la fluidez y el vocabulario, y asociar la lectura con una experiencia positiva. No obstante, también se destaca la importancia de ofrecer textos de calidad y contenido formativo, que complementen el entretenimiento con aprendizajes significativos. En conjunto, las respuestas reflejan que equilibrar la lectura recreativa con la formativa es clave para cultivar un vínculo genuino y duradero con la lectura.

11. ¿Considera que el material lúdico y el material didáctico generan efectos distintos en el fomento de la lectura? ¿En qué se diferencian sus propósitos y resultados?

Tabla 32. Resultados de la pregunta once a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Muchas veces se asume que la lúdica y la didáctica son cosas iguales y de hecho no lo son, sin embargo, con el propósito de la lectura yo sí entendería que tendrían	Sí, generan efectos distintos pero complementarios. El material didáctico enseña a leer, mientras que el material lúdico enseña a amar la	Sí, generan efectos distintos. El material lúdico se centra en la diversión, en la satisfacción que siente el niño al realizar una actividad. En cambio, el material didáctico tiene como propósito facilitar y optimizar el

resultados bastantes similares, no habría una diferencia significativa.	lectura. Un programa de fomento lector ideal debe integrar ambos de manera equilibrada.	aprendizaje. Ambos son necesarios, pero cumplen funciones complementarias: el lúdico despierta el interés, y el didáctico consolida los aprendizajes.
---	---	---

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que, aunque el material lúdico y el didáctico pueden parecer similares, cumplen funciones distintas pero complementarias en el fomento de la lectura. El material lúdico despierta el interés y la motivación al asociar la lectura con el disfrute y la curiosidad, mientras que el didáctico se orienta al aprendizaje de forma estructurada y al desarrollo de habilidades lectoras. Uno impulsa el gusto por leer y el otro consolida el proceso de aprendizaje. Estas respuestas reflejan que una combinación equilibrada de ambos tipos de materiales resulta más efectiva para promover la lectura de forma integral y sostenida.

12. ¿Considera que las actividades lúdicas son una estrategia eficaz para acercar a los niños a la lectura? ¿Por qué? En caso afirmativo, ¿qué tipo de actividades recomendaría como las más adecuadas para motivar y mantener su interés?

Tabla 33. Resultados de la pregunta doce a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Si, de hecho considero que si no es una estrategia lúdica no se tendrían buenos resultados porque una persona que no viva la experiencia es una persona que no lo va a recordar. Primero la inclusión de preguntas que les ayude a recordar y realizar un análisis, enfocamos también en la edad de los niños que obviamente no se les va a realizar un	Sí, absolutamente. La razón principal es que asocian la lectura con placer y diversión, no con una obligación. El juego es el lenguaje natural del niño, y a través de él, el aprendizaje es más significativo y perdurable. Actividades lúdicas recomendadas:	Sí, las actividades lúdicas son una de las estrategias que más les encantan a los niños, porque fomentan la participación activa, la motivación intrínseca y la construcción significativa del conocimiento. A través del juego, los niños aprenden sin sentir presión. Algunas actividades que recomiendo son los dibujos, rompecabezas, juegos de búsqueda,

análisis tan profundo porque eso lo haría un adolescente, sino uno adecuado a su edad. Aparte de eso lo que les gusta son todo lo que son laberintos, cuando tienen que señalar el camino hasta llegar al objetivo. Son esa clase de actividades que les ayuda a recordar los personajes y asociarlos con cosas, de pronto Ricitos de oro se asociaba a la camita, el osito que iba a comer, el osito a papá; entonces son cosas que primero les ayuda a recordar a los personajes, segundo preguntas de interiorización sobre lo que leyeron y tercero una reflexión.

Por otro lado, en el caso de rompecabezas tendrías que considerar como parte de tu editorial porque yo he visto libros que ya tienen los rompecabezas incluidos o si de pronto lo vas a hacer a parte porque en el caso de rompecabezas si es un poquito más complejo, digo, en el caso de crucigramas, sopas de letras que son cosas útiles que les ayuda a recordar e incluso les ayuda a todo lo que es reconocimiento de letras, perfecto pero rompecabezas si le dejaría en un análisis más profundo.

- Juegos de búsqueda (“Busca y encuentra”): sopas de letras y actividades de relación entre imágenes y palabras. En las ilustraciones, para agudizar la observación.
- Dramatizaciones: Representar la historia, lo que fomenta la comprensión profunda y la empatía.
- Crear un final alternativo: Usando dibujos u oralmente, para trabajar la imaginación y la comprensión de la trama.
- Rompecabezas con portadas o escenas: Refuerzan la memoria visual de la historia.
- Sopas de letras o crucigramas simples: Con palabras clave del vocabulario del libro.

Análisis e interpretación

Las actividades lúdicas son una estrategia altamente eficaz para acercar a los niños a la lectura, ya que permiten que el aprendizaje se dé de forma natural, divertida y significativa. A través del juego, los niños viven la experiencia lectora, lo que favorece la comprensión, la memoria

y el gusto por leer. Entre las actividades más recomendadas destacan los juegos de búsqueda, dramatizaciones, laberintos, rompecabezas, sopas de letras y crucigramas, pues combinan el entretenimiento con la reflexión y el refuerzo de contenidos. En conjunto, las respuestas subrayan que el enfoque lúdico transforma la lectura en una experiencia placentera, incrementando la motivación y el interés de los niños.

13. ¿Cuál es la actitud de los niños cuando usted utiliza material editorial didáctico para motivar el aprendizaje?

Tabla 34. Resultados de la pregunta trece a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Ellos se motivan, algo importante es que debe haber una fase de implementación. Todo recurso primero debe ser realizado con el estudiante con el que vamos a trabajar, tener una fase de prueba y error hasta que vaya entendiendo que es lo que se busca con esa actividad. Tener la fase en donde se desarrolla y después una evolución, toda actividad que realizamos debe tener una fase de evolución para ver si está funcionando, entendiendo que lo que se buscan son resultados.	La actitud es notablemente más receptiva, entusiasta y participativa. El material didáctico bien diseñado (como un libro sobre los dinosaurios) transforma el aprendizaje de algo abstracto a algo concreto y fascinante. Se observa un aumento de la curiosidad, hacen más preguntas y recuerdan mejor la información.	Cuando uso material didáctico, los niños muestran mucho entusiasmo, curiosidad y participación. Se involucran más en la actividad, hacen preguntas y disfrutan aprendiendo. Se nota que el material despierta su interés y los mantiene concentrados.
Análisis e interpretación		
El uso de material didáctico genera una actitud positiva en los niños, caracterizada por mayor motivación, curiosidad y participación activa. Estos materiales convierten el aprendizaje en una experiencia más interactiva y significativa, ayudando a que los niños comprendan mejor los contenidos y retengan la información. Además, se resalta la importancia de una fase de implementación y evaluación, que permita adaptar las		

actividades según las necesidades del grupo y garantizar resultados efectivos. En si, el material didáctico favorece una actitud receptiva y entusiasta hacia el aprendizaje.

14. ¿Qué destrezas se desarrollan en los niños al trabajar con material editorial de tipo didáctico y de tipo lúdico?

Tabla 35. Resultados de la pregunta catorce a docentes y psicopedagogos

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
La creatividad en primer lugar, dado que es algo que a ellos les gusta. Otra de las destrezas es justamente la competencia en todo lo que son habilidades blandas, una persona que lee es una persona que puede autogestionar de mejor manera sus emociones, siempre y cuando dependiendo el tipo de contenido que está consumiendo. Algo que he evidenciado mucho es que de acuerdo al contenido, muchas veces los libros de contenido romántico actual no prioriza tanto la parte emocional, sino que se crea muchas veces expectativas a cerca de un personaje donde buscan mostrarle como un héroe, como una persona que sufre y se sacrifica y muchas veces la salud mental no es eso, entonces sí, aquí lo que yo te diría es que se priorice el tipo de contenido que se está consumiendo por la parte del niño y el adolescente y que además	Material Didáctico: Enfocado en habilidades cognitivas específicas: vocabulario, comprensión lectora, memoria, conocimiento sobre un tema específico (ciencia, historia). Material Lúdico: Desarrolla habilidades socioemocionales y creativas: imaginación, empatía, resolución de problemas de forma creativa, trabajo en equipo (si es grupal), y sobre todo, el placer por la lectura.	Se desarrollan varias destrezas: Cognitivas, como la atención, la memoria y el pensamiento lógico. Sociales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. Emocionales, como la autoestima y la autorregulación. Estos materiales contribuyen a un desarrollo integral, más allá de lo académico.

esto pueda ser vinculado dentro de su diario vivir, de pronto con retroalimentación dentro de grupos; muchas veces hacen clubs de lectura dentro de casa, ah ya terminaste de leer, ¿qué te pareció el libro?, entonces vincularle con el área social, lo que viven en casa o con sus amigos.

Análisis e interpretación

Tanto el material didáctico como el lúdico contribuyen al desarrollo integral de los niños, estimulando diferentes tipos de destrezas. El material didáctico fortalece principalmente las habilidades cognitivas, como la atención, la comprensión lectora, la memoria y el pensamiento lógico, al mismo tiempo que promueve la adquisición de nuevos conocimientos. Por su parte, el material lúdico potencia destrezas socioemocionales y creativas, fomentando la imaginación, la empatía, la autorregulación y la cooperación. Además, favorece el placer por aprender y leer. Ambos tipos de materiales complementan el desarrollo cognitivo, emocional y social, ayudando a que los niños aprendan de manera más significativa y equilibrada.

4.9.1.2 Entrevistas a diseñadores editoriales

Tabla 36. Datos informativos de los diseñadores editoriales

Objetivo: Definir los criterios técnicos, gráficos y de producción editorial necesarios para desarrollar un producto atractivo y funcional para niños de 8 a 11 años, garantizando la legibilidad y calidad del material.	
Dis. Mg. Carolina Maldonado	Docente de diseño gráfico especializada en diseño editorial e ilustración, con amplia experiencia en producción grafica.
Lic. Cristhian Taipe	Diseñador gráfico multidisciplinar de Latacunga. Aunque se desempeña en varias ramas del diseño, tiene un gran enfoque en el ámbito editorial y la ilustración, donde cuenta con trabajos editoriales como el diseño de cuentos y demás materiales.
Mg. Nicole Rubio	Diseñadora gráfica especializada en diseño editorial e ilustración, estacando su trabajo en proyectos para la Universidad de Cuenca, la Orquesta Sinfónica de Cuenca, además de la ilustración y maquetación de más de diez cuentos infantiles.

1. ¿Qué elementos gráficos son fundamentales tomar en cuenta antes de empezar a diseñar un libro para niños?

Tabla 37. Resultados de la primera pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Primero debo considerar el contenido, debo considerar las formas, Tipografía, color y formatos. Todo depende del grupo objetivo al cual voy a enfocarme, primero para yo poder	Existen muchos elementos pero al ser un libro, un cuento, va a ser reforzado obviamente con texto de acuerdo con el target al que te estes proyectando, esto significaría	Creo que primero que nada tiene que estar completamente terminado el texto, también que tengas tu sistema gráfico en tema de diseño de personajes, me refiero a que todos

definir el formato que va a ser o si de pronto va a ser un B5, un cuadrado, un A4 o un A5, lo que sea. Y de igual forma ver en cuento a los materiales a ocupar, o sea todo depende de mi grupo objetivo que me va a dar la respuesta y las características de mi material editorial.

que tu tendrías más o menos que tomar en cuenta aspectos como el color o texturas. Hace tiempo yo generé unos libros que se desplegaban, tenían un laberinto, cosas para pintar, cosas de semejanzas; son cosas que parecen simples pero a ellos les resultan interesantes porque son llamativos. Entonces en sí, la gráfica para ellos debe ser amigable, colorida, bien recibida, de cierta forma.

los personajes, por ejemplo, les ilustres con una línea de 7 puntos y que tengas ya el tema de la cromática ya establecida, las expresiones también que es para que se haga todo el sistema de los personajes justamente.

El tema de cómo vas a hacer la jerarquía de los textos, por ejemplo algo que usualmente suele pasar que he visto en material editorial infantil, es que hay esta redundancia por ejemplo en los textos que cuando es importante digamos que estás trabajando el texto en 12 puntos y quieres como que resaltar algo importante le pongas en 18 puntos, en bold y aparte en otro color, entonces es como que estas gritando 3 veces algo que ya no deberías gritar demasiado. Entonces como vas a hacer este tema de jerarquía de información ya sea solo un color, solo bold, solo tamaño de texto.

También el tema del material antes de que ilustres porque justamente el tema de colores cambia bastante dependiendo del sustrato que vayas a utilizar.

Algo que también si sería full importante es que antes de que ilustres, veas el tema de la diagramación, por ejemplo, en esta página va a ir este texto, entonces vas a dejar este

espacio y ahí si ilustrar porque he visto bastantes libros infantiles en los que ya les ilustran absolutamente todo y ya luego están viendo donde ponen el texto y toca hacer encajones o alguna cosa y no se ve tan bien.

Análisis e interpretación

Los entrevistados coinciden en que el diseño editorial infantil no debe iniciar sin una planificación previa rigurosa, estableciendo como punto de partida la definición clara del grupo objetivo, ya que, como señalan dos de los expertos, este factor determina características físicas esenciales como el formato, el tipo de sustrato y la materialidad del libro. A su vez, se destaca una fuerte postura técnica por parte de uno de los profesionales, quien subraya la necesidad de contar con el texto completamente finalizado y realizar la diagramación de los espacios antes de proceder con la ilustración, evitando así problemas de composición posteriores. Asimismo, se resalta la importancia de establecer un "sistema gráfico" coherente que abarque desde el diseño de personajes y cromática hasta una jerarquía tipográfica limpia para evitar redundancias visuales. En resumen, los expertos concuerdan en que los elementos fundamentales no son solo estéticos (color, formas amigables), sino estructurales y estratégicos, donde el contenido y el usuario dictan la forma.

2. ¿Qué tipo de tipografía considera más adecuada para materiales dirigidos a niños? ¿Qué tamaño, interlineado y otros elementos tipográficos considera importantes?

Tabla 38. Resultados de la segunda pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Dentro de la parte tipográfica, si hablamos de niños de 8 a 11 yo debo considerar que la tipografía obviamente debe ser clara, debo	Yo consideraría una tipografía bastante legible fuerte, podría ser una “Montserrat”, una “Poppins”; existe una que tiene un estilo	La tipografía, más que nada viendo el sistema gráfico y como va todo eso, lo único que podría decir fijo es el tema de la “a” con el

estructurar dentro de un palo seco, puedes utilizar tipografías que estén dentro del estilo de comic, pueden funcionar tranquilamente e igualmente siguen siendo de palo seco, tienen sus giros o sus inclinaciones, algunas son más anchitas, más redonditas. Según lo que mencione en la parte de los psicopedagogos, las tipografías enfocada en la parte de lo que son niños, se recomienda que tengan una estructura mucho más redondeada, de 8 a 11 tengo un grupo en el que ya están un poquito más grande, si puedo eliminar de cierta manera cierto aspectos pero la principal recomendación es esa.

un poco distinto que se llama “Aloe Vera”, es una familia completa y es muy buena tipografía. Otra que te puede ayudar puede ser “Gotham”, que es bastante legible. Y quizás para los textos principales o encabezados, una tipografía un poco rounded, un poco redonda o con acabados circulares.

Por otra parte, el tamaño adecuado para cualquier tipo de lectura para niños va desde los 10 puntos para arriba, entonces sería 12, 14 o 16 puntos, dependiendo la cantidad de contenido. El interlineado podría ser el más normal, que es de 1.5, no variaría mucho. Tratar de que el texto no se vea como un bloque sólido, así como un párrafo de un libro. Sino que quizás podría adoptar la forma de algún elemento gráfico, algún elementos visual y tener el rescate de palabras que le puedan llamar la atención o incluso un glosario de palabras, para que ellos puedan entender, en el caso de tener algo que requiera un poco más de investigación o fuerza.

circulito y el palito, no la otra “a” de dos pisos llamada binocular.

El interlineado usualmente se utiliza 1.5 pero depende bastante de tu cuerpo de texto, por ejemplo si es que es un libro chiquito pero sobresale más el texto obviamente depende del formato diría yo; pero usualmente de lo que se ha trabajado yo diría que de unos 15, 18 puntos en adelante, hasta 24.

Eso, las serifas si son buenas por el tema de la lectura pero si dependería bastante de como este ese contraste de la ilustración y el fondo.

Análisis e interpretación

En cuanto a la selección tipográfica, existe una convergencia en la preferencia por fuentes de palo seco (sans serif) con estructuras redondeadas, debido a su alta legibilidad y carácter amigable. Un aspecto morfológico crítico señalado por uno de los entrevistados es la elección de la letra "a" de un solo piso (círculo y bastón) en lugar de la binocular, para facilitar el reconocimiento de los caracteres en la etapa de lectura infantil. Respecto a la mancha de texto, las respuestas sugieren evitar bloques sólidos y monótonos, recomendando un interlineado de 1.5 para dar aire

a la lectura, y tamaños que oscilan entre los 12 y 24 puntos, dependiendo del formato y la cantidad de contenido. En resumen, se prioriza la claridad y la familiaridad de las formas tipográficas sobre lo ornamental, buscando que el diseño del texto se integre dinámicamente con la ilustración sin perder su función pedagógica.

3. ¿Tiene algún procedimiento para definir la retícula y cómo se puede asegurar que la maquetación facilite la lectura y el recorrido visual del lector?

Tabla 39. Resultados de la tercera pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
En cuanto a la parte del diseño de la retícula obviamente dependerá del contenido que yo voy a tener, de que tanto texto tengo, que tanta actividad inmersa dentro del material para yo poder establecer la retícula. Lo principal y creo que la más ocupada es la retícula modular, estructurar una retícula modular te va a permitir hacer variaciones, vas a tener diferenciación, zonas espaciales, vas a tener partes de columnas, entonces es mucho más practica para poder trabajar.	<p>Para recorrido visual, existen varias formas pero para niños, mientras el texto sea más simple, de una manera más directa, funciona. Tratar de utilizar un tabloide, o sea el texto recto, si algo no cuadra, quizás utilizar dos columnas a lo mucho.</p> <p>Para la parte de jerarquía, saber cuáles son los encabezados, titulares y demás. Y en la parte de jerarquía no me refiero solo al texto, sino saber primero que les estoy vendiendo, si les estoy vendiendo el cuento o la ilustración del personaje por ejemplo, o el personaje va a ser el que le acompañe durante toda la lectura, va a ser un personaje que se mueve, que va a indicarte algo, que va a señalarte algo o que va a cambiar de ropa o que va a ser la parte</p>	Justamente yo suelo trabajar siempre con retículas de 6 columnas y con medianil de 5, con cualquier formato siento que tener bastantes columnas si me permite mover bastante los textos y hacer en dos o tres columnas los cuerpos de texto. Y como dije antes, primero diagramar todos los textos y de ahí si pasar al tema de la ilustración y ver todo ese tema para hacer una doble página y todo eso porque ya te digo, luego hay mucho problema.

que al darle la vuelta a la siguiente página, tú vas a ver al personaje y va a estar haciendo algo y en la siguiente cambia y la actividad va a tener que ver con el; entonces tendríamos que dedicarle un poco más de jerarquía, un poco más de potencia a esa parte visual del personaje en este caso. Por el resto, como te digo, jerarquizar cuales son títulos, encabezados y de requerir un glosario en base a eso, se podría ubicar en la parte final.

Y en cuanto a maquetación, como te comenté, una letra en 16 o 14 de acuerdo al formato que vayas a hacer, no sé si será un bloque, un A4, A3, horizontal o vertical, siempre tomar en cuenta aspectos sobre donde va a ir el empastado o el engomado o anillado, tomar en cuenta en donde vas a poner la numeración, si van a ser ilustraciones que salgan de los márgenes, si van a ser medianiles de 5 o 4 mm o si a su vez vas a tener una distribución libre en la retícula, que es el uso libre donde no necesitas limitarte. Hay un libro en donde lo llaman retícula libre, entonces ellos te permiten usar en base a la concepción total de la idea.

Análisis e interpretación

Respecto a la construcción de la página, predomina la recomendación de utilizar sistemas de retículas flexibles que permitan versatilidad en la composición. Mientras que uno de los entrevistados sugiere específicamente una retícula de seis columnas con medianiles de 5 mm para facilitar la movilidad de los bloques de texto, otro experto sugiere la retícula modular, argumentando que esta permite crear zonas espaciales diferenciadas ideales para integrar actividades y contenido variado. Sin embargo, se destaca que la retícula libre no debe ignorar los aspectos técnicos de producción; es importante considerar márgenes de seguridad para el empastado o anillado y definir si las ilustraciones irán de extremo a extremo. En conclusión, la estructura no es fija, sino que depende de la cantidad de texto y el formato físico, priorizando siempre la diagramación del texto antes de la ilustración para evitar conflictos de espacio.

4. ¿Qué porcentaje de texto e imágenes es apropiado para crear un equilibrio y facilitar la lectura sin saturar el espacio?

Tabla 40. Resultados de la cuarta pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Si es que estamos hablando dentro de un material editorial para niños yo puedo equilibrarlo en un 60/40, es decir un 60% de ilustración y un 40% de texto. ¿Todo de que va a depender? Va a depender de la información, si tu pones una lectura, como ejemplo una fábula, obviamente tú vas a tener gran contenido de texto, entonces ahí es donde viene la parte del diseñador en la que tú defines si vas a usar una página, dos páginas y dependerá de ello para que tú tengas ese equilibrio. En la situación de que yo quiero	Para todo tipo de lectura, sea infantil o adulta, como sea, siempre necesitas descansos visuales, espacios blancos que te permitan como dice su nombre, descansar la vista. Para algo infantil ocuparía yo un 40% texto y un 60% ilustración.	Dependería más el tema de, digas, si vas a trabajar con alguien con el presupuesto porque por ejemplo yo justamente ilustré 10 libros del Dr. Oswaldo Encalada, son cuentos infantiles y ahí el presupuesto fue literalmente por 4 líneas por poco ya ilustraba entonces ahí me dieron completa libertad creativa, entonces ahí dependía más de que tanto te puedes imaginar en esta parte pero también siento que depende full de presupuesto porque no todos pueden decirte “bueno ya ilustra lo que quieras” entonces si depende bastante.

fomentar la lectura, ¿qué es lo que quiero considerar? De que no existan muchos elementos distractores, o si a su vez existen elementos, que permitan de cierta manera retribuir con la imagen el contenido, es decir que se fortalezca para que exista una parte de similitud y de comprensión y entendimiento porque lo que se quiere es que se tenga un pensamiento crítico en la lectura.

Incluso hay tantos cuentos que han ido variando ahí de que solo por poco en una página esta todo el tema de texto y acá una ilustración de algo importante o referente que se le ocurre al artista, entonces si siento que eso depende de muchos factores.

Análisis e interpretación

La mayoría de los entrevistados coincide en que, para un público infantil, la imagen debe tener mayor protagonismo que el texto. Se sugiere una proporción aproximada de 60% ilustración y 40% texto. Esta distribución tiene dos objetivos principales: primero, dar descansos visuales para no cansar la vista del lector; y segundo, asegurar que la imagen refuerce lo que dice la historia, ayudando a que el niño comprenda mejor el contenido sin distraerse.

5. ¿Qué criterios utiliza para definir una paleta cromática y un estilo de ilustración que resulten estimulantes y apropiados para la etapa de desarrollo de 8 a 11 años?

Tabla 41. Resultados de la quinta pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Para definir la paleta cromática, todo dependerá, primero, de, supón, yo voy a hacer un libro de lectura de cuentos que va a estar enfocado en la naturaleza. Entonces, tomo en	Independientemente de un estilo que se podría adaptar en base a la lectura que se trata de fomentar, yo lo que trataría de hacer es encaminarme a que están viendo los niños	Cromática siempre es como que bastante saturado, si le manejo bastante así porque es lo que más les llama la atención a los niños, hay bastantes cuentos que siento que

consideración los procedimientos en los que se sacan las paletas cromáticas:

1. Tomar una referencia de cuál es el entorno que debe tener obviamente una fotografía e ir sacando los colores y yo tengo mi paleta cromática.

2. Es simplemente por cuestiones de que nosotros asumimos el riesgo, por ejemplo, voy a hacer naturaleza, voy a tener colores vivos, entonces yo tengo ya como que definida la paleta cromática.

¿En qué se va a diferenciar? De pronto, en el enfoque que yo tenga; porque yo te doy de manera generalizada, pero si digo: «No, pues voy a hacer algo mucho más específico y me voy a hacer la naturaleza, y me voy a enfocar en hojas», entonces yo tengo otro tipo de elementos, yo tengo otro tipo de paleta cromática.

En cuanto a la parte de la ilustración para los niños, sigo manteniendo la estructura de la parte de caricatura; aquí no me voy a la realidad, sino que sigo manteniéndome en las situaciones en 2D. Podría implementar unas partecitas con 3 dimensiones, o simplemente generar sombras y luces, pero no me voy a un plano muy detallista o realista. Tampoco van

ahora. Por ejemplo me parece que ellos están en la etapa de los brainrots, viendo todo esto de *tralalero tralala*, *balerina capuchina*, ellos tienen todo eso en su cabeza. Entonces una ilustración en mi época era Dragon Ball, pero a ellos no les va a llamar la atención ese estilo que es algo más manga, ellos tienen colores super fuertes, quizás por esa parte iría, con detalles incluso fosforescentes que se acerquen a colores luz. De acuerdo también al tono que se vaya a utilizar, me movería a unos tonos en base a esa gráfica y a ese contexto que hay. Una paleta de Minecraft podría servir porque es un juego que ellos retienen bastante fuerte. Hoy que venía con mi sobrino que tiene 9 años, me decía que quiere una barra de chocolate de MrBeast, entonces tiene el color celeste, azul y verde en la cabeza de una manera increíble. Ven algo verde a lo lejos que parece verde y piensan en Minecraft, entonces tienen ese tipo de paleta en la cabeza.

obviamente son cuentos infantiles por la historia tal vez pero por la ilustración son más para adultos, entonces yo cuidó bastante que si es para niños que se note que es para niños, así full colorido. Un elemento importante que me he dado cuenta que es fundamental en el tema de desarrollo de personajes es en los ojos, o sea los ojos son literalmente todo, para el tema de la expresión y en sí, si te vas a temas de creación de personajes y anatomía, los ojos son lo que más te van a mostrar una emoción y ese tipo de cosas.

En cuestión de estilo, cuidar bastante el tema de a que edad mismo se va a hacer, siempre cuando me toca un proyecto, veo la edad y tendencias de que están viendo actualmente, por ejemplo las caricaturas de ahorita. Por ejemplo tengo un hermano que está viendo las “Cazadoras de demonios” entonces lo que he visto que les gusta full, es cuando los personajes hacen expresiones full exageradas y él se muere de risa. Entonces eso y también ver la paleta de colores de las series, full coloridas, o Spiderman y ese tipo de cosas; siempre dependiendo de la edad, ver la tendencia y definir un estilo gráfico.

a ser muy infantiles, porque ya rompí esa estructura: un infantil yo trabajo de unos 3 a 5 años y pare de contar; de ahí, yo tengo otro enfoque, otra estructura en la parte de la ilustración.

Análisis e interpretación

Para definir los colores y el estilo en niños de 8 a 11 años, los expertos recomiendan observar qué consumen ellos hoy en día. Ya no funcionan las referencias antiguas; ahora los niños responden a lo que ven en YouTube, videojuegos. Esto significa usar colores fuertes como verdes, azules, celestes que ellos ya asocian con sus personajes favoritos. El diseño debe parecerse a su mundo digital para llamar su atención de inmediato.

6. En su experiencia, ¿Cómo se puede lograr un equilibrio entre la función educativa y la lúdica para que el material sea atractivo sin perder su objetivo de fomentar la lectura?

Tabla 42. Resultados de la sexta pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Siempre dentro del libro no solamente debe ser un contenido de información y aprendizaje, sino más bien de que reforcemos ese aprendizaje a través de actividades; eso sí, actividades que realmente estén dentro del rango de edad que se vaya a aplicar. Esa es la mejor manera en la que uno puede, de cierta manera, fortalecer lo que estamos presentando	Para equilibrar lo educativo y lo lúdico, lo principal es que el aprendizaje no se sienta impuesto, sino que esté integrado dentro de la misma experiencia. Los niños leen mejor cuando algo les gusta, así que el contenido debe ser claro y sencillo, y lo lúdico debe acompañar, no distraer. Por ejemplo, un personaje que te guíe página a página,	Creo que cuando ya están bien aplicados el tema de los objetivos del proyecto, es imposible que te pierdas, obviamente cumplas lo que tengas que cumplir porque, digamos, yéndonos a temas más generales de diseño, digamos branding, si es que tú le haces el branding a una panadería, nunca va a ser lo mismo que para hacer uno de motos, entonces

dentro de la estructura: la actividad. Obviamente, esto nosotros solo lo diagramamos o solo estructuramos, porque nosotros somos diseñadores; entonces, siempre debe haber el apoyo de un docente, de un psicólogo, de un psicopedagogo o un pedagogo que nos guíe, que nos diga: «Está perfecto este contenido y esta actividad es la apropiada». Entonces, ya depende más bien de nuestro aporte gráfico y visual para que puedan los dos complementarse.	pequeñas actividades relacionadas con la historia o elementos visuales que motiven a seguir avanzando. La idea es que lo divertido refuerce lo que se quiere enseñar. Si exageras la parte lúdica, los niños se quedan en el juego; si exageras lo educativo, pierdes su atención. Entonces, la clave es pensar qué quieres que recuerden: la historia, el personaje o un aprendizaje específico, y en función de eso ajustar la jerarquía visual. Así, la lectura se vuelve la parte entretenida y el equilibrio surge naturalmente.	tiene que tener completamente sentido de como estas jugando con los objetivos y para quien estas diseñando también, entonces sí hay que investigar bastante y eso es algo que creo que muchos diseñadores no hacen, que es investigar, sé que es la parte un poco tediosa del diseño pero literal es con lo que vas a diseñar y va a dar todas las pautas para que diseñes.
---	--	---

Análisis e interpretación

El equilibrio se logra cuando el aprendizaje no se siente como una obligación, sino que fluye dentro de la experiencia de lectura. Para esto, lo lúdico (el juego) debe acompañar a la historia sin distraer demasiado. Si se exagera el juego, el niño olvida lo que leyó; si se exagera lo educativo, se aburre. Una buena estrategia es usar un personaje guía o actividades pequeñas que motiven a seguir pasando las páginas. La clave está en decidir qué es lo más importante que el niño debe recordar y diseñar la jerarquía visual en base a eso.

7. Considerando que el material será manipulado por niños ¿Qué formato, tipo de papel y proceso de encuadernación considera más adecuados para asegurar durabilidad y facilidad de uso?

Tabla 43. Resultados de la séptima pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
<p>Como son para niños y es un niño grandecito que ya tienen cuidado en manipular un libro o un documento, y como va enfocada en la parte de la lectura, yo me iría más bien por un formato A4, que me va a resultar mejor porque va a tener espacio; voy a poder trabajar con una tipografía un poquito más grande, una de punto 15, no como la normal porque no se va a leer y necesito esa interacción.</p> <p>En cuanto a la parte del material, ahí sí no tengo limitaciones: puede ser un couché, puede ser un papel bond pero de unos 90g, o de pronto de 120g, que permite la manipulación. Si tú consideras que vas a tener actividades dentro de, supongamos, tienes una actividad como una sopa de letras, tú necesitas sí o sí rayar; tú me dices que quieres hacer en una couché porque se ve bonito, se ve brillante, pero hay un pero: tú no puedes realizar una actividad que se va a rayar, a no ser que sea solo con esfero. Tomemos en cuenta que de 8 a 11 años hay una transición del lápiz al esfero, pero pues siempre uno va a recurrir al lápiz; entonces yo debo considerar el papel bond, o de pronto una cartulina, o a su vez couché mate (que muchos libros vienen</p>	<p>Considero primeramente que el material debería ser papel bond de unos 150g o 175g. Debe ser grueso porque ellos al manipularlo siempre lo están aplastando y un material mucho más suave se daña. A veces ellos toman cualquier libro para dibujar o colorear o hacerle algo, entonces si se imprime sobre un couché o cualquiera que sea, el material se le va a resbalar y no va a disfrutar esa parte. Yo me iría por un material básico, papel bond o quizás uno de reciclaje pero obviamente dándole un buen tratamiento.</p> <p>De acuerdo con la cantidad de contenido, me iría por un grapado o engomado, no me voy por el anillado porque ellos se incomodan bastante con eso. Te comento que hice un libro para niños con personajes de la Mama Negra aquí en Latacunga, hay partes en las que pintan, que se les enseña historia y demás y es bastante simple, la portada es una pasta de cartón plegable nada más, adentro el contenido son 16 hojas grapadas con una grapa grande y la tapa es una cosa con velcro, y es llamativo. Entonces podrían ser materiales básicos, no complicarse.</p>	<p>En formatos, lo más manejable es justamente el tamaño cuadrado 21x21, incluso para que no gastes mucho papel.</p> <p>En tipo de papel, como justamente los niños siento que van a manipular full y rompen o desgastan, el típico papel bond, pero también depende mucho porque también si haces una ilustración full color, hay material que no te va a absorber absolutamente todo, entonces si dependería; digamos hay unos chéveres que no se si has visto que son como que de cartón y que luego se pega cada página, que por poco y todo es de pasta dura, por ejemplo esos son full chéveres pero ya depende de cuanta cantidad de texto hay para el cuento. Pero si son muy largos, obviamente couché y creería que empastado, o sea los pegados si funcionan super bien también.</p>

en couché mate); con eso tranquilamente yo puedo manipularlo con lápiz; el brillante, ese sí, no, cero.

En cuanto a otro acabado, lo normal: si yo voy a lo típico, un libro siempre va a venir engomado, pero aquí viene el pero; muchos de los docentes, cuando mandan los libros, los mandan a espiralar porque necesitan justo la manipulación; el niño, por ser niño, se va a quedar inquieto aunque ya estén esa etapa un poquito más grande, pero necesito que gire el libro, o cualquier cosa; entonces yo te recomendaría un espiralado, que te va a funcionar mucho mejor.

En cuanto a formato, yo trabajaría con un A5 porque como te comento para este proyecto que yo realice, a ellos les resultó práctico, incluso para llevárselo a la escuela.

Análisis e interpretación

En cuanto al soporte físico, existe un fuerte consenso sobre la necesidad de utilizar papeles porosos o mates como Bond de alto gramaje o couché mate, en lugar de brillantes. La razón principal es la funcionalidad ya que el material al contener actividades necesita tener un material que permita rayar, borrar, pintar sin complicaciones. Sobre la encuadernación, las opiniones se dividen entre la comodidad de uso y la estética; mientras un experto recomienda el anillado (espiral) para facilitar la manipulación, otro lo descarta por considerarlo incómodo, sugiriendo en su lugar el grapado o engomado por ser más prácticos y sencillos. En definitiva, la elección del material prioriza que el libro sea una herramienta de trabajo resistente y no solo un objeto de lectura.

8. Imaginando un 'kit' o material editorial complementario a los microcuentos, ¿Qué otros elementos cree que podrían enriquecer la experiencia de lectura?

Tabla 44. Resultados de la octava pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
<p>Suponiendo un kit, podría ser un kit de juegos en el que tienes tu kit de cuentos y, supón, una ruleta, y te digan: «Ok, hoy día vamos a ver o elegir: giras la ruleta y, pues, te toca tal cuento, o vamos a enfocarnos en algún tipo de color, tipo de situación». O te propongo tarjetas o complementos: si yo tengo un cuento o una fábula, sacar aparte un juego, así como serpientes y escaleras, pero me enfoco en el contexto de la lectura; entonces ya no son serpientes, sino ovejas o lo que sea. Entonces tú podrías estructurar de esa manera, con materiales con los que los niños trabajan actualmente dentro del medio, porque siempre, de acuerdo a cada época, cambia. Entonces, para que tenga esa relación, obviamente tengo el incentivo a la lectura y refuerzo.</p>	<p>Algún elemento adicional para ellos, quizás los separadores de lectura, que tengan alguna forma, igualmente ubicar algún otro elemento, como una regla, este separador podría cumplir las dos funciones. Podría también tener adhesivos, que es una parte que les gusta bastante estar pegando en todos lados. O tarjetas recortables con los personajes, porque eso hace que los chicos se involucren más. Esos podrían ser elementos que ellos consideren atractivos, que puedan ocupar y aparte si lo hacen con ilustración, llaman mucho la atención.</p> <p>También un juego sencillo relacionado con el microcuento podría ayudar muchísimo. Por ejemplo, un pequeño tablero o cartas con retos basados en la historia, o dinámicas donde los niños tengan que tomar decisiones como los personajes. No tiene que ser algo complicado, incluso un mini rompecabezas serviría. La idea es que los chicos pasen de solo leer a jugar con lo que leyeron, sería bueno para que así la experiencia se vuelve más divertida.</p>	<p>Yo creería que incluyas un poco de actividades del tipo en el que, más que nada a mí me gusta el material cuando es una sola actividad una vez en tu vida y después de años regreses y veas tu creación, eso es muy bonito.</p> <p>Puedes incluir souvenirs, los stickers también funcionan super bien para los niñitos justamente, cualquier cosita donde puedan rayar o pegar, eso les gusta mucho.</p>

Análisis e interpretación

Para enriquecer la experiencia, se propone que el "kit" convierta la lectura en un juego activo. Las sugerencias principales giran en torno a dinámicas adaptadas al contexto de la historia: desde una ruleta para elegir qué cuento leer, hasta tableros clásicos (como serpientes y escaleras) rediseñados con los personajes del libro. También se sugieren juegos de cartas con retos o toma de decisiones basadas en la trama. El objetivo es que el niño transicione de leer a jugar con lo leído, reforzando así la comprensión lectora de manera divertida y actual.

9. ¿Qué estrategias cree que pueden implementarse en un material editorial para que un niño conecte emocionalmente con el libro y su historia?

Tabla 45. Resultados de la novena pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Lo importante de esto, para que exista una conexión del niño con la parte del material en sí, es que yo necesito primero que exista una motivación de por medio; ya eso es lo principal. ¿De qué manera puedo hacer que exista otra motivación? Es que, de pronto, dentro del material: “escribe tu propio cuento” o “elabora un cuento de la experiencia más feliz que hayas tenido”. Entonces ahí genero una conexión, porque, aparte de que estoy aprendiendo, estoy también generando ideas; estoy poniendo un aporte, entonces tiene un apego.	La estrategia más fuerte sería ocupar lo que ellos están viendo, básicamente. Ocupar los brainrots, estos personajes. Tratar de asemejar a los personajes que generemos en el contenido dentro de esa gama de juegos de palabras o juegos de imágenes mezcladas, entonces me iría por ahí. A su vez, ver lo que para ellos es más tendencia, Roblox, alguna cosa por ahí. Tal vez usar personajes en el estilo Pixel Art o ese estilo cubico. Quizás tener un juego de cartas intercambiables, como una estrategia, para que al final el canje de eso sea el libro o algún	Mas que nada que, hay veces en las que siento que conectan más los niños cuando logran ver rasgos físicos pero también con las tendencias, a esta edad les gustan mucho los perritos, justamente manejar eso. El tema de la expresividad, de cómo se muevan los personajes, es yo creo que de lo más importante, justamente había investigado para hacer los cuentos, que libros hay y justamente me di cuenta de que hay que evitar las típicas ilustraciones de los libros del gobierno, que están full estáticos que no se siente nada y no conecta con nada. Y lo que me he dado cuenta es el tema de la paleta cromática, o sea si es

peluche, alguna cosa que se pueda generar por ahí.	que tienes una paleta full foco y hacer las pruebas también con los sustratos de impresión y que no se te pierda nada de eso, vas a conectar full bien.
--	---

Análisis e interpretación

La estrategia más efectiva para generar apego no es solo visual, sino participativa. Esto se logra incluyendo secciones donde deban escribir sus propias historias, relatar experiencias felices o completar tramas. Al plasmar sus propias ideas y emociones en el papel, se genera un sentido de propiedad y orgullo sobre el objeto. Además, se pueden usar incentivos externos como sistemas de recompensas como cartas coleccionables para motivar este involucramiento.

10. ¿Cuál es el proceso de diseño y producción de un libro? ¿En qué se diferencia este proceso del de otros materiales editoriales como revistas o folletos?

Tabla 46. Resultados de la décima pregunta a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
El proceso típico para hacer un libro: primero partimos desde la parte del brief, en donde tenemos toda la parte del análisis del usuario que va a ocupar el material; definimos formatos, la información que va a tener; definimos retícula, estructura, páginas de pronto. A partir de esto ya llega el proceso de diseño, en donde identifico elementos gráficos, tipografía, color, formas, gráficos,	La diferencia más grande es que el objetivo de un libro es contener la mayor cantidad de información de una manera amplia, de una manera más explicada. En el caso de los cuentos, tú no podrías resumir un cuento en algo chiquitito, sino que tendrías que tratar de llamar su atención. Entonces, a diferencia de un folleto, un flyer o cualquier elemento de estos, tú en una tarjeta de presentación que	Bueno, yo trabajé en UCuenca Press, en la editorial de la Universidad de Cuenca y la verdad hasta ahora hemos manejado siempre con el mismo sistema, que es: revisión de textos, luego se hace el tema de diagramación, la propuesta, después de eso en ese mismo documento hay cambios con el texto porque tal vez hubo un error o la editora no lo vio y justamente en la diagramación ha faltado tal

imágenes, texturas e ilustraciones. Después de esto debemos considerar un punto muy importante en el diseño de un libro: es que debe ser múltiplo de 4, lo principal, por cuestiones de reproducción masiva y distribuciones de placas. Después vamos al proceso de producción, que obviamente, como es un libro, se lo manda específicamente a una offset, a una imprenta ya a la parte de producción; pero se toma en consideración que existan sobrepases, tomar en consideración cuestiones de acabados: si va engomado, cosido, grapado; todo depende de la cantidad de páginas que exista dentro del documento, materiales; en portadas de igual manera si son de pronto pastas blandas, pastas duras, todos esos contenidos en cuestión a producción. Si yo pongo en referencia a la producción de otro material, pues dependerá de que tipo de material, porque de pronto si son paginas sueltas o solo tarjetas debo considerar acabados, laminados, selección UV o tipo de acabados o algo especifico extra que tenga; todo va a depender. Un libro pues tiene ese proceso no: la parte del diseño, producción, acabado; pero la parte de otro tipo de materiales, ¿qué va a tomarse en consideración? De pronto que es lo que yo pretendo realizar, porque va a tener otra

también es parte editorial, tú metes o tratas de que la información no se sobrecargue pero se entienda, en un folleto tu tratas de no aburrirle pero en un brouchure de servicios que te ofrezca los servicios, en un tríptico pasa lo mismo, resumir de la mejor manera para que posteriormente tu le expliques todo lo que está en el folleto.

También tienes que tomar en cuenta la parte de la impresión, lo que es pie con pie, cabeza, los lados para poder ubicar las páginas, cual va adelante, cual va atrás. La elaboración de machotes, en donde señalas la portada con un mini dummy, en donde van las cosas. Tienes que manejar números pares, para que al final puedas ubicar la primera hoja con la última hoja y no quede descuadrado, entonces como ves, debes tener más cuidado ahí. En folletos, trípticos, literalmente solo metes la información en las caras visibles que haces pero en un libro debes tener un proceso extra en el que vas a saber que página va a cuadrar con la siguiente página.

cosa o cualquier palabra que hay que cambiar y de ahí ya haces la prueba de impresión y también revisar, tal vez si hay que agregar alguna justificación, entonces ahí se hace un nuevo sistema, se cambia alguna cosa, tema de colores, sustratos e ir revisando porque también hay los acabados por ejemplo para las portadas, las pastas si vas a hacer con UV o algún otro tipo de terminado. Todo es pruebas y hacer cambios para que quede tu documento final.

Yo creo que así hemos manejado con libros, revistas hasta folletos, como que siempre hay un seguimiento y trabajar interdisciplinariamente.

diferenciación en cuanto a acabados, mas no en la parte de diseño; esa es la parte diferenciadora.

Análisis e interpretación

Desde una perspectiva técnica, el libro se distingue por su composición. El proceso inicia con un brief y análisis de usuario, para posteriormente iniciar con la etapa de producción debido a la regla de los múltiplos de 4. A diferencia de un folleto o tríptico, donde se diseña sobre caras visibles planas, el libro requiere la creación de machotes para asegurar que la compaginación sea correcta para que la primera página cuadre con la última al doblar el pliego). Además, implica decisiones de encuadernación más complejas como el cosido, engomado, pasta dura que no existen en materiales de una sola hoja.

11. ¿Tiene algún consejo adicional que pueda compartir, especialmente para alguien que está empezando a crear proyectos editoriales enfocados en niños?

Tabla 47. Resultados de la pregunta once a diseñadores editoriales

Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Hacer materiales editoriales enfocados en niños creo que es uno de los más bonitos que se pueden realizar, ¿por qué? Porque uno ya tiene la noción de cuáles son los gustos, porque uno ya pasó por esa etapa. Más difícil es hacer productos para adultos, pero para niños es lo más fácil y lo más bonito.	El proceso editorial realmente toma tiempo, bastante. Hay que tener paciencia, porque desde que nace la idea hasta que ves el producto final pasan muchas decisiones, ajustes y correcciones. Y si estás empezando, especialmente con proyectos para niños, es importante buscar algo distinto, casi como crear tu propia pequeña distopía o mundo propio, pero siempre manteniéndote en	El tema de la redundancia que literalmente fue un error que yo cometí y luego me di cuenta y es un error común. Si es que no sabes cómo esta tu jerarquía, yo lo que suelo hacer en cualquier material gráfico, tanto con texto como con ilustración, entrecierra los ojos hasta el punto en que se te hagan simplemente siluetas en tus textos o el material que estes trabajando y lo primero que veas, que lo que

Recomendaciones a tomar en cuenta: siempre hay que tomar en consideración el grupo objetivo para yo determinar los materiales y tamaños; debo tomar en consideración toda la parte gráfica en sí, que siempre debe ser amigable; nunca, por el hecho de que sea un material editorial para niños; el error más claro que se ve en los libros: «ah, te mando un montón de colores», y al rato que defines la paleta tienes como doce colores, y eso no es así; entre los principales y secundarios, y así no funciona. A un niño, si es verdad, se lo llega por la parte visual en cuanto a colores, pero siempre nosotros delimitar, porque si excedemos de ellos, generalmente no llega a lo que nosotros queremos enfocarnos. Otro más: tamaños de tipografía, formas, eso.

tendencia y entendiendo que conecta con los chicos hoy en día. En los cuentos infantiles funciona mucho eso: construir un universo que sea atractivo, pero que al mismo tiempo tenga un mensaje claro. Los niños captan más de lo que uno piensa, así que la forma en que comunicas la enseñanza debe sentirse natural, no forzada. También diría que investigues mucho, observes cómo reaccionan los niños a las historias y no tengas miedo de experimentar con formatos, colores, personajes o actividades. Todo eso enriquece el cuento y lo vuelve memorable.

está full negrito así como que full llamativo y si es que es realmente lo que quieres que llamé más la atención, déjalo ahí o si no cámbialo, ese es un truco que he aprendido.

Preguntar, pedir consejos no tiene nada de malo, pedir referencias y obviamente referencia no es copiar, no tiene nada de malo que busques cosas porque en cambio va a haber gente que te diga que no busques nada, que llegues con la mente limpia, tal vez si a la primera propuesta pero a la final todo está creado, entonces literalmente todo es un mix de todo, entonces no tengas miedo de buscar referencias y lo que te guste de, por ejemplo, si de un libro te gustó la diagramación, tómalo, y si de otro te gusto como están manejando la paleta cromática, entonces mira todo y aliméntate de eso, e investiga full.

Análisis e interpretación

Un error común al diseñar para niños es asumir que "infantil" significa una explosión desordenada de colores. Se aconseja limitar la paleta cromática; no usar 12 colores simultáneamente, sino definir primarios y secundarios para no saturar ni confundir el mensaje. Además, es crucial cuidar la jerarquía visual. Se menciona una técnica importante para verificar que las partes que se consideran importantes, en realidad si sean las que más destaquen. Si no es así, hay un error de jerarquía que debe corregirse.

4.9.1.3 Entrevistas a ilustradores

Tabla 48. Datos informativos de los ilustradores

Objetivo: Determinar los lineamientos estéticos y conceptuales necesarios para el diseño de personajes y la selección de estilos de ilustración que logren generar cercanía y una conexión emocional efectiva con niños de 8 a 11 años	
Lic. Maylee Abad	Ilustradora y diseñadora gráfica, especialista en creación de personajes y desarrollo de mundos narrativos.
Lic. Cristina Hernández	Artista visual conocida como Pandecato. Se desempeña como ilustradora y muralista, su portafolio incluye la creación de personajes e ilustración de escenarios.

1. Para niños de 8 a 11 años ¿Qué estilo de ilustración sería el más adecuado y que genere interés en ellos?

Tabla 49. Resultados de la primera pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Bueno, el tema de niños en mi experiencia porque yo me había involucrado en un cuento infantil o material editorial para una escuela, lo que habíamos planteado era que lo que más les llama la atención a los niños es el estilo cartoon, precisamente porque es el estilo más simplificado y con el que pueden asociar mejor las cosas los niños.	Algo más tranquilo, mas cartoon con colores más vivos, algo mucho más cercano que sea digerible para ellos. No tanto realismo o cosas más abstractas porque no sería acorde a ellos.
Análisis e interpretación	

Existe una inclinación clara sobre el uso del estilo cartoon debido a su capacidad de síntesis y cercanía visual. Recomiendan formas simplificadas y el uso de colores vivos para crear imágenes digeribles que faciliten la asociación de ideas, desaconsejando explícitamente el realismo, ya que este estilo pueden dificultar la conexión y la comprensión que requiere este grupo.

2. Según su experiencia, ¿Qué aspectos ayudan a que una ilustración sea atractiva y comprensible para los niños?

Tabla 50. Resultados de la segunda pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Es recomendable jugar también con colores y cromáticas con tonalidades cálidas, vibrantes, por ejemplo es lo que les emociona a los niños, lo que está en el foco de atención de ellos. Jugar con morfologías curvas porque eso está asociado y le da un tono más amigable a todo lo que decidimos hacer en la creación de personajes.	Desde mi punto de vista, el aspecto fundamental generar una conexión inmediata a través de un diseño claro y reconocible. Me refiero a que cuando un personaje tiene una buena estructura y es fácil de entender y de expresar, la gente se identifica y lo entiende, siento que ese tipo de cosas hacen que las ilustraciones sean atractivas, que tengan buena estructura y que los niños puedan verlo fácilmente y saber que es.
Análisis e interpretación	
Para lograr que una ilustración sea atractiva y comprensible, los expertos destacan la importancia de combinar estímulos visuales emocionales con una estructura clara. Se recomienda el uso de tonalidades cálidas y vibrantes para captar la atención, junto con morfologías curvas que aportan un carácter amigable a los personajes; esto debe complementarse con un diseño definido y reconocible que facilite una conexión inmediata, permitiendo que el niño identifique y entienda fácilmente lo que observa.	

3. ¿Qué criterios utiliza para definir una paleta cromática para sus ilustraciones y como logra que resulten apropiados y llamen la atención de los niños?

Tabla 51. Resultados de la tercera pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Bueno, depende sobre todo de que emociones buscas causar, de más o menos que tipo de tono quieres darles a las cosas. Si quieres hacerlo más alegre claro que tienes que ir por tonalidades cálidas. También debes tener en cuenta que exista cierto contraste, ¿para qué? Para que podamos diferenciar cierto elementos de otros.	Depende muchísimo de cada proyecto porque por ejemplo a veces hay proyectos que aunque la temática sea infantil, te cuento que en este momento estoy trabajando en hacer una ilustración para un libro que habla sobre el duelo infantil entonces cada paleta y cada proyecto es diferente pero usualmente me baso en combinaciones armónicas como triadas por ejemplo amarillo, azul y rojo, a veces con diferentes saturaciones, por ejemplo, un cian o un rojo un poquito más apagado, variando y jugando con las saturaciones. Igual la tonalidad del color es algo a lo que se le debe poner mucha atención y es algo problemático para todos los ilustradores y artistas, pero siempre ajusto los colores al final para que todo encaje y cuadre.
Análisis e interpretación	
La definición de la paleta cromática depende fundamentalmente de la intención emocional y del contexto específico del proyecto. Se recomienda seleccionar tonos que evoquen la atmósfera deseada utilizando gamas cálidas para transmitir alegría y aplicar combinaciones armónicas, como triadas, jugando con la saturación de los colores. Asimismo, se destaca la importancia del contraste para diferenciar elementos visuales y el ajuste final de las tonalidades para garantizar la cohesión y atraer efectivamente la atención del público infantil.	

4. ¿Qué aspectos ayudan a que un personaje resulte cercano y pueda conectar emocionalmente con los niños?

Tabla 52. Resultados de la cuarta pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Bueno, principalmente es la narrativa de cómo llevas al personaje, ¿no? O sea, cómo haces que el personaje se desarrolle en el entorno. Porque a través de eso es que le permites al niño identificarse con él, que vea sus propios miedos, sus alegrías o sus dudas reflejadas en las acciones del personaje. Y es por ese mismo lado, a través de esa identificación, que el niño crea una conexión con él. Al final, es más que todo eso en cuestión de narrativa: que la historia le hable directamente a su experiencia.	Yo creo que sería mucho de entender la psicología del personaje que queremos hacer, una vez podamos comprenderlo como artistas o como ilustradores, es mucho más fácil transmitir esa esencia. Yo creo que uno de los aspectos más importantes para que un personaje llegue a conectar, sería que, uno como artista entienda al personaje, o sea comprenderlo enteramente porque si uno no lo comprende o intenta usar algo genérico no va a llegar a conectar con el público. Otro aspecto sería crear algún rasgo característico que lo identifique, creo que lo llaman “appeal” como un atractivo propio del personaje en cuestión de caricaturas o en ilustración.
Análisis e interpretación	
Para generar cercanía y conexión emocional, es fundamental integrar una narrativa sólida con una comprensión de la psicología del personaje. Se destaca la importancia de que el desarrollo del personaje en su entorno permita la identificación del niño, reflejando sus propias vivencias y emociones. Asimismo, es vital que el ilustrador entienda la esencia de su creación para evitar rasgos genéricos, dotando al personaje de un atractivo visual distintivo que facilite una comunicación auténtica con el público infantil.	

5. ¿Qué aspectos o procesos de trabajo suele seguir al momento de crear un personaje, definir su personalidad, apariencia y expresiones?

Tabla 53. Resultados de la quinta pregunta a ilustradores

Entrevistado 1

Depende mucho de lo que involucre la historia, si quiero darle un tono serio, me va a tocar hacerle un estilo un poquito más que se establezca en los cánones de composición. Pero si quiero hacer algo un poquito más despreocupado voy a simplificarlo más a un estilo cartoon o a jugar con la exageración de ciertas expresiones. Al momento en el que yo defino la personalidad es cuando yo me baso en los arquetipos, es cuando yo le doy un rol a este personaje. Si queremos que todas las piezas comiencen a funcionar con un engranaje dentro de una maquina pues podríamos considerar esta parte de los arquetipos, las personalidades MBTI, así es como establecemos el desarrollo del personaje dentro del entorno y como se relaciona con otros o hasta incluso que pueda aportar dentro de la trama y de qué modo.

En cuanto a expresiones también depende mucho del arquetipo, no le voy a poner al típico personaje tímido con alguna expresión toda exagerada o demasiado energética, entonces eso tiene que haber mucho.

Entrevistado 2

Depende, si yo estoy creando el personaje por cuenta propia, seria inventar el personaje, crearle una personalidad, hacer como un estudio a fondo, tanto de su historia, antecedentes y si ya alguien me da todo eso, pues yo siempre empiezo con una exploración sencilla con varios bocetos y luego de esta exploración voy descartando. Y también viendo referencias e inspirándome porque por ejemplo el diseño de personajes, a veces en series como en Disney o libros de arte en donde tienen esos diseños de personaje son increíbles, porque a veces parten de una forma básica como un triángulo invertido y a partir de ahí crean al personaje. Es como una forma de experimentación y entender el concepto del personaje.

Análisis e interpretación

El proceso de creación de personajes se fundamenta en la alineación con la narrativa y el tono de la historia, lo cual dicta el estilo visual, variando entre el respeto a los cánones de composición y la exageración del estilo cartoon. Para definir la personalidad y garantizar la coherencia de las expresiones, es esencial el uso de arquetipos y el estudio de antecedentes. A nivel técnico, se destaca la experimentación mediante bocetos y el uso de formas básicas para conceptualizar la esencia del personaje, asegurando que su apariencia y comportamiento funcionen orgánicamente dentro de la trama.

6. ¿Considera que sería útil incluir un personaje que aparezca en todos los libros de la colección?

Tabla 54. Resultados de la sexta pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Si es que quieres darle toda una continuidad, sería bueno ir con un personaje y sobre todo si estas tratando con niños, ellos enfocan su atención a uno solo y tal vez sería lo más propicio porque puedes ponerle este personaje en alguna circunstancia donde tenga que aprender, los niños estos temas de moralidad, temas académicos o a definir temas de aprendizaje o reflexión, entonces este personaje puedes moldearlo a diferentes narrativas y van a poder aprender a reconocer protagonistas y enfocar su foco de atención a un objetivo.	Depende mucho la temática, es una opción válida porque va a ser como un hilo conductor que pueda acompañar a los niños en toda la lectura. Pero no es algo indispensable porque se pueden utilizar otros recursos que también le ayudan a dar esta continuidad a las lecturas. Sería valido que haya elementos conductores como por ejemplo hojitas o cosas que se repitan en los libros para que todo forme o se interprete que está dentro de una misma atmosfera y todo está dentro de una misma conexión. Entonces yo diría que si puede ser un buen recurso pero también es válido trabajar con más. En un ejemplo hipotético, quizás un cuento se trate sobre exploración y el siguiente se trate por ejemplo de manualidades, entonces quizás que sean diferentes personajes pero con rasgos muy parecidos, por ejemplo los ojos, su nariz, eso ayuda mucho a que se sienta un mismo material sin necesidad de recurrir a un solo personaje.
Análisis e interpretación	
La inclusión de un personaje recurrente se valora como una estrategia efectiva para establecer continuidad y dirigir el foco de atención de los niños. Sin embargo, este recurso no se considera indispensable; la continuidad también puede lograrse mediante un hilo conductor visual, ya	

sea a través de elementos gráficos repetitivos o manteniendo una consistencia en los rasgos de distintos personajes, asegurando así una atmósfera unificada sin depender exclusivamente de un único protagonista.

7. ¿Qué errores comunes cree que se deben evitar en la creación de personajes para niños?

Tabla 55. Resultados de la séptima pregunta a ilustradores

Entrevistado 1	Entrevistado 2
Quizás darle a cierto personaje cierta característica o un objeto por el que diferenciarse. Últimamente en temas no solamente de ilustración infantil, en dibujos animados como que todas las caricaturas tienen como que una sola estructura para absolutamente todos los personajes, ¿no se si te has fijado en Pepa Pig? Todos los personajes son iguales, todos tienen la misma composición y desde luego esta perfecto porque dices “ah es un personaje de Pepa Pig”, pero todos son iguales entonces a la final solo los diferencias porque son diferentes animalitos y toda la cosa pero que chiste tiene aquí jugar con la capacidad de creatividad y como los niños están recién asimilando cosas ¿Cómo les aportas si es que no diferencias a un personaje de otro? O sea, en cuestión de morfología no puedes jugar con ciertos rasgos o en tema de composición, entonces por eso te digo, los personajes que he notado últimamente en piezas realizadas para público infantil son diferentes a las de antes.	Es un poco extenso pero podría decir que, quizás no hacerlo identificable o memorable. Es decir, por ejemplo, el mapa de Dora la exploradora es icónico porque es un mapa y tiene su propia personalidad. Yo creo que un error seria hacerlo muy genérico, yo que se, dibujar una escoba con ojitos pero que solo es una escoba y no tiene un atractivo de algo diferente como una postura diferente, quizás eso, como que dejarlos sin alma, sin esencia.
Análisis e interpretación	

Un error fundamental para evitar es la homogeneización visual, donde se replican estructuras morfológicas idénticas en todos los personajes, lo cual limita el estímulo creativo y la capacidad para diferenciar rasgos. Asimismo, es fundamental huir de diseños genéricos o carentes de esencia; para que un personaje sea memorable, debe trascender la simple adición de elementos superficiales y poseer una identidad propia y "alma", evitando así que se perciba como un objeto inanimado sin distinción ni atractivo narrativo.

4.9.2. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación realizada a los niños de 8 a 11 años, pertenecientes a Santa Rosa Alta Baja

Tabla 56. Ficha de observación realizada a niños pertenecientes a Santa Rosa Alta Baja

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="text-align: center;"> UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO </div>  </div>				
<p>Tema: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (fundación CACTU)”.</p>				
<p>FICHA DE OBSERVACIÓN DE PREFERENCIA DE ILUSTRACIÓN Y FORMATO</p>				
<p>La finalidad de esta ficha es registrar las preferencias de los niños en cuanto a estilos de ilustración y formatos de libros. Se busca identificar qué estilo les llama más la atención, cuál les gusta más y qué tamaño de ilustración prefieren, para orientar el diseño de materiales editoriales que fomenten la lectura de manera atractiva y adecuada para ellos. Se evalúa de acuerdo con los siguientes indicadores que van del 1 al 4, donde 4 es el valor más alto y 1 es el valor más bajo.</p>				
Estilo de ilustración	Valoración			
	1	2	3	4
Flat, plana	X			
Sketch, línea suelta	X			
Semi-realista		X		
Cartoon				X
Formato de preferencia	Valoración			
Interés hacia formatos pequeños (A5)			X	
Interés hacia formatos grandes (A4)				X

Análisis e interpretación:

Tras observar la participación de los niños al presentarles diferentes estilos de ilustración, se evidenció una marcada preferencia por el estilo cartoon, ya que les resulta más cercano, entretenido y fácil de comprender. Además, los colores vivos y contrastantes característicos de este estilo captaron de inmediato su atención, generando mayor interés visual y emocional. Aunque la ilustración semi-realista también despertó cierto grado de atención, no alcanzó el mismo nivel de atracción. En cambio, los estilos planos o con líneas sueltas no lograron captar el interés de los niños, quienes mostraron menor participación ante estas propuestas visuales.

En cuanto al formato, al presentarles materiales de distintos tamaños, la mayoría manifestó una preferencia por los formatos grandes (A4), ya que permiten apreciar mejor las ilustraciones y facilitan la lectura. Este resultado sugiere que, para el diseño del material editorial, es recomendable emplear dimensiones amplias que favorezcan la exploración visual y la comprensión del contenido. Por ello, se plantea incorporar personajes con rasgos exagerados, expresiones faciales marcadas y paletas cromáticas vibrantes, junto con composiciones limpias en formato grande, de modo que se estimule la atención, la motivación y el disfrute de la lectura.

4.9.3. Análisis y discusión de los resultados de la encuesta realizada al público objetivo

Las encuestas fueron aplicadas a los niños pertenecientes a la fundación CACTU, con edades comprendidas entre 8 a 11 años de la parroquia de Santa Rosa. Con el objetivo de conocer sus hábitos, intereses y percepciones, así como identificar los factores que motivan o dificultan su interés por la lectura. La encuesta consta de 9 preguntas en total:

1. Edad

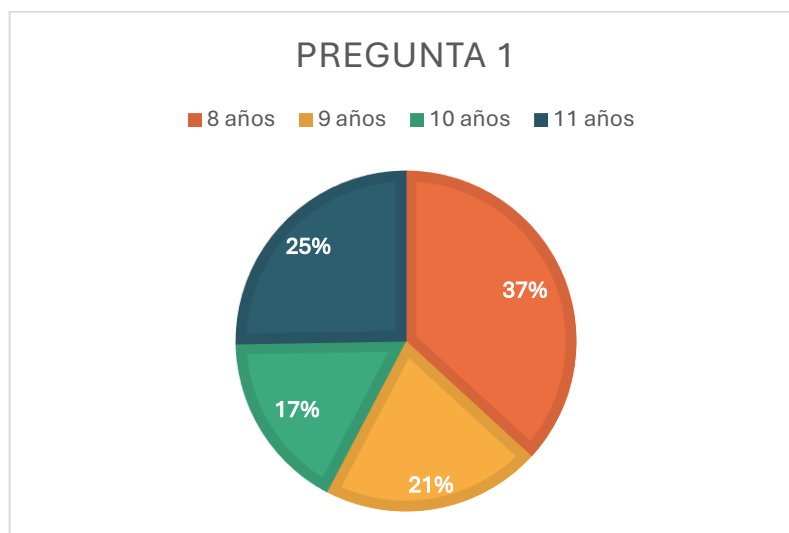


Gráfico 5. Pregunta 1

Análisis:

De un conjunto de 182 individuos encuestados, se observa que el 37% (67 individuos) tienen 8 años, el 21% (38 individuos) tiene 9 años, el 17% (31 individuos) tiene 10 años y el 25% (46 individuos) tienen 11 años. Esto evidencia una participación mayoritaria de niños de 8 años dentro del grupo encuestado.

Interpretación:

Estos datos evidencian que la muestra está mayoritariamente compuesta por niños de 8 años. Pese a esta concentración, la participación de los grupos de 9, 10 y 11 años es notable y bastante equilibrada, sin que exista un grupo minoritario extremo. Por lo tanto, el material no debe limitarse a las preferencias del grupo mayoritario de 8 años, sino que debe considerar elementos que aseguren su pertinencia y efectividad para la totalidad de la población infantil encuestada.

2. Leo cuentos aunque no sea para la escuela

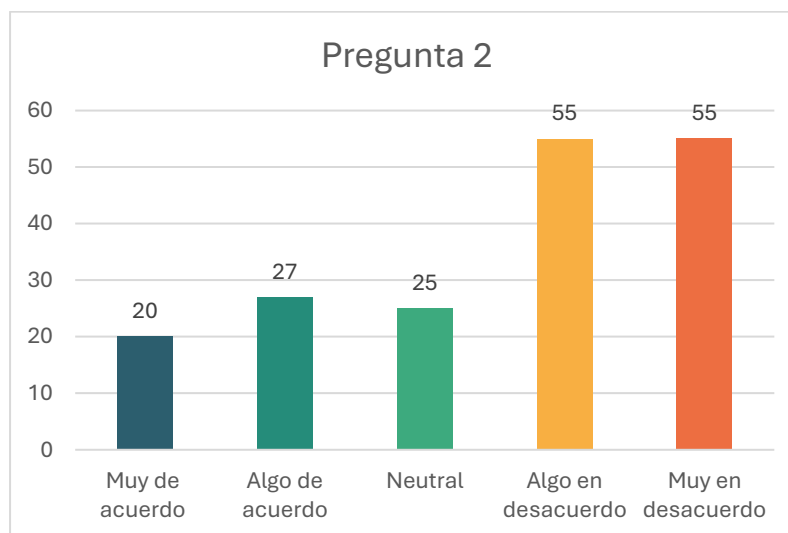


Gráfico 6. Pregunta 2

Análisis:

La distribución de las respuestas muestra una inclinación predominante hacia el desacuerdo, ya que el 30.2% (55 individuos) manifestó estar algo en desacuerdo y otro 30.2% (55 individuos) estuvo muy en desacuerdo con la afirmación. En conjunto, el nivel de rechazo a la lectura recreativa alcanza el 60.4% de la muestra. Por el contrario, solo el 11.0% (20 individuos) se mostró muy de acuerdo y el 14.8% (27 individuos) estuvo algo de acuerdo. Finalmente, el 13.7% (25 individuos) de los encuestados se mantuvo en la posición neutral.

Interpretación:

Existe una marcada tendencia negativa hacia la lectura de cuentos por iniciativa propia. La mayoría de los encuestados, que suman un 60.4%, expresaron su desacuerdo con leer cuentos fuera de las obligaciones escolares. Esto nos indica que la lectura no se encuentra arraigada en la vida cotidiana de los niños y que, esta actividad se realiza principalmente por imposición académica. Por lo tanto, es indispensable crear material editorial que ayude a los niños a fomentar el interés y el hábito de la lectura por fuera del ámbito escolar.

3. Leer puede ser divertido aunque nadie me lo pida

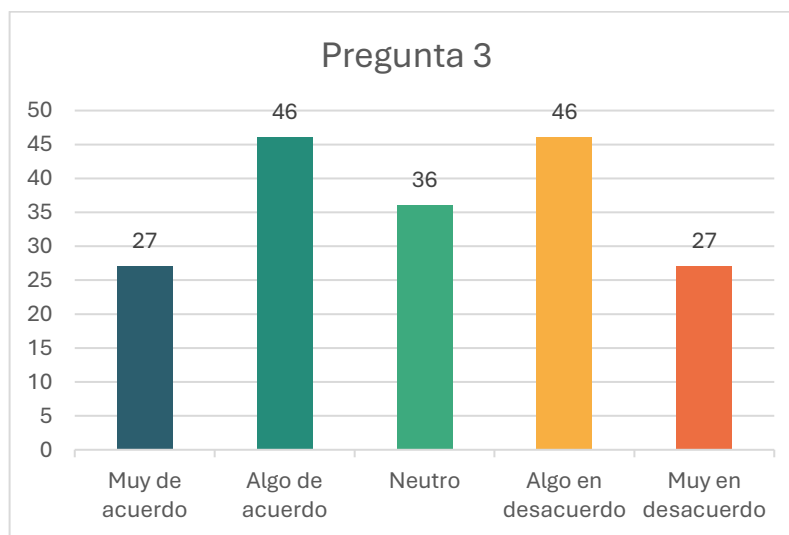


Gráfico 7. Pregunta 3

Análisis:

Los resultados muestran que el 14,8% (27 niños) está completamente de acuerdo con la afirmación, mientras que un 25,3% (46 niños) está de acuerdo en alguna medida. El 19,8% (36 niños) se muestra neutral ante la afirmación, y el 25,3% (46 niños) muestra desacuerdo, siendo el 14,8% (27 niños) muy en desacuerdo.

Interpretación:

Los resultados indican que una parte significativa de los niños (40,1%) considera que leer puede ser una actividad divertida sin necesidad de que se les pida. Sin embargo, el 59,9% también muestra desacuerdo o indiferencia, lo que sugiere que existe una falta de motivación intrínseca hacia la lectura. Esto resalta la oportunidad de diseñar actividades o materiales que hagan de la lectura una experiencia más atractiva y significativa para los niños, vinculando los contenidos con sus intereses personales para fomentar una mayor conexión emocional con el acto de leer.

4. Me gustaría tener más libros o cuentos en mi casa

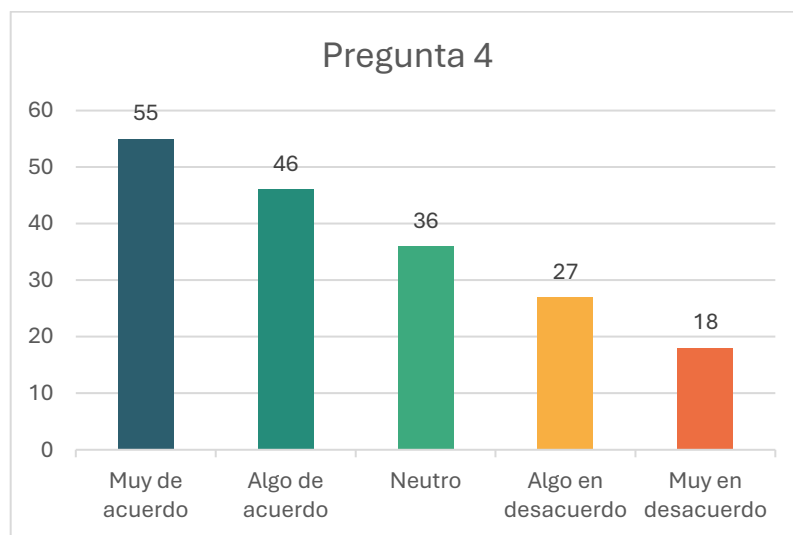


Gráfico 8. Pregunta 4

Análisis:

Se muestra un interés mayoritario por parte de los niños en tener más libros en su hogar. Un 30,2% (55 niños) está muy de acuerdo con esta afirmación, mientras que un 25,3% (46 niños) está algo de acuerdo. Un 19,8% (36 niños) se mostró neutral, sin una postura definida, mientras que un 14,8% (27 niños) está algo en desacuerdo y un 9,9% (18 niños) está muy en desacuerdo, lo que podría reflejar una menor prioridad o interés por los libros en algunos casos.

Interpretación:

La gran mayoría de los niños (55,5%) desea tener más libros o cuentos en su hogar, lo que indica un interés positivo hacia la lectura y el acceso a materiales educativos y recreativos. Sin embargo, un 24,7% de los niños muestra cierta indiferencia o desacuerdo, lo que podría reflejar que para algunos, la disponibilidad de libros en casa no es una prioridad. Esto sugiere que, para fortalecer el hábito lector, sería valioso no solo proporcionar más libros, sino también involucrar a los niños en actividades que les permitan ver el valor y la diversión de la lectura, potenciando su motivación intrínseca.

5. Me gustan los cuentos que tienen actividades (buscar, colorear, sopas de letras)

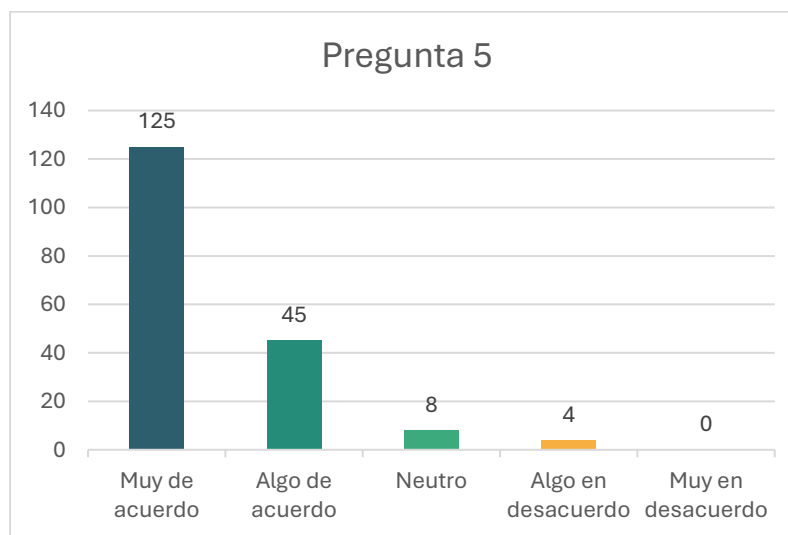


Gráfico 9. Pregunta 5

Análisis:

Los resultados muestran que un 68,7% (125 niños) está muy de acuerdo, lo que muestra un fuerte interés por los cuentos interactivos con actividades. Un 24,7% (45 niños) está algo de acuerdo, lo que también indica una preferencia por estos cuentos con actividades. Un 4,4% (8 niños) se mostró neutral, mientras que un 2,2% (4 niños) y ningún niños se sienten en desacuerdo.

Interpretación:

Una gran mayoría de los niños (93,4%) disfrutaron de los cuentos que incluyen actividades, lo que demuestra que los niños valoran intensamente la interactividad dentro de la lectura. Este tipo de actividades, no solo hacen la lectura más entretenida, sino que también fomentan la participación de los niños, ayudando a reforzar su aprendizaje y a mantener su interés. Sin embargo, un mínimo porcentaje (6,6%) no muestra tanto interés en este tipo de cuentos, lo que podría sugerir que algunos prefieren una experiencia más pasiva de lectura. Esto resalta que es fundamental crear contenidos con actividades ya que lo convierte en material atractivo para los niños.

6. Me gusta cuando las frases son cortas y fáciles

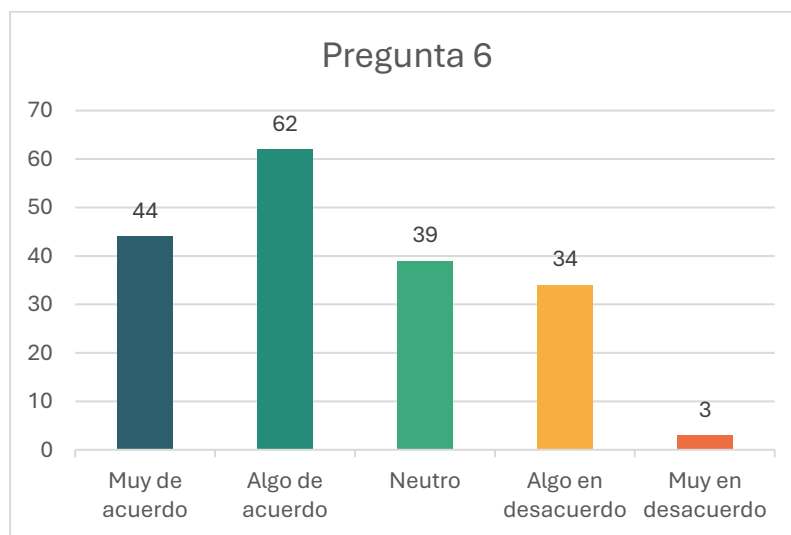


Gráfico 10. Pregunta 6

Análisis:

Los resultados indican que un 24,2% (44 niños) está muy de acuerdo con la afirmación, y un 34,1% (62 niños) está algo de acuerdo. Un 21,4% (39 niños) se mostró neutral, lo que sugiere que este aspecto no es determinante para todos. En cuanto al desacuerdo, un 18,7% (34 niños) está algo en desacuerdo, y un 1,6% (3 niños) está muy en desacuerdo.

Interpretación:

Los resultados indican que más de la mitad de los niños (58,3%) prefieren frases cortas y fáciles, ya que consideran que este tipo de estructura facilita la comprensión. Esta preferencia refleja la necesidad de utilizar textos claros y concisos para mantener la atención y facilitar el aprendizaje. Sin embargo, un 21,4% se mantiene neutral, lo que puede reflejar que para algunos niños la longitud de las frases no es un factor determinante si el contenido es interesante. Además, un 20,3% muestra desacuerdo con la idea de que las frases cortas son mejores, lo que sugiere que un grupo de niños no se siente limitado por la longitud de las frases y podría preferir textos más elaborados. Esto subraya la importancia de ofrecer materiales con diversos estilos de texto para adaptarse a las diferentes preferencias y habilidades de los niños.

7. Me distraigo cuando hay mucho texto en la página

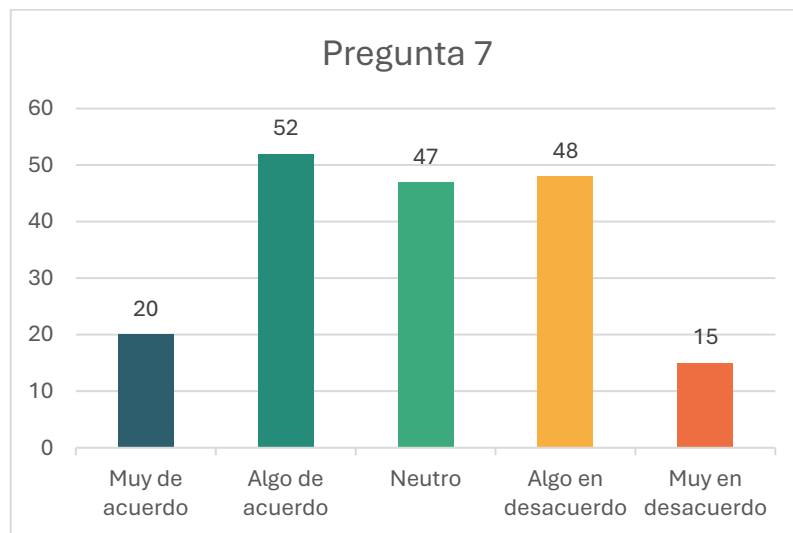


Gráfico 11. Pregunta 7

Análisis:

Los resultados muestran que un 11% (20 niños) está muy de acuerdo con la afirmación, lo que indica que hay un pequeño grupo de niños que se siente distraído por un exceso de texto. Un 28,6% (52 niños) está algo de acuerdo, lo que sugiere que una parte considerable de los niños también se distrae, aunque en menor medida. Un 25,8% (47 niños) se muestra neutral, sin una postura clara. En cuanto al desacuerdo, un 26,4% (48 niños) está algo en desacuerdo, y un 8,2% (15 niños) está muy en desacuerdo.

Interpretación:

Los resultados indican que más de la mitad de los niños (39,6%) se distraen o se sienten incómodos con mucho texto en una página, lo que resalta la importancia de mantener los textos breves y claros en los materiales de lectura para captar y mantener la atención de los niños. Sin embargo, un grupo significativo de niños (60,4%) no se ve tan afectado por la cantidad de texto, lo que sugiere que hay una diversidad de preferencias y tolerancias en cuanto a la cantidad de texto. Estos resultados sugieren que para mejorar la experiencia de lectura, sería útil utilizar una combinación de textos breves y más extensos, acompañados de imágenes o elementos visuales que mantengan el interés de los niños sin sobrecargar las páginas con demasiada información.

8. Si un texto es difícil, siento que puedo entenderlo si lo intento

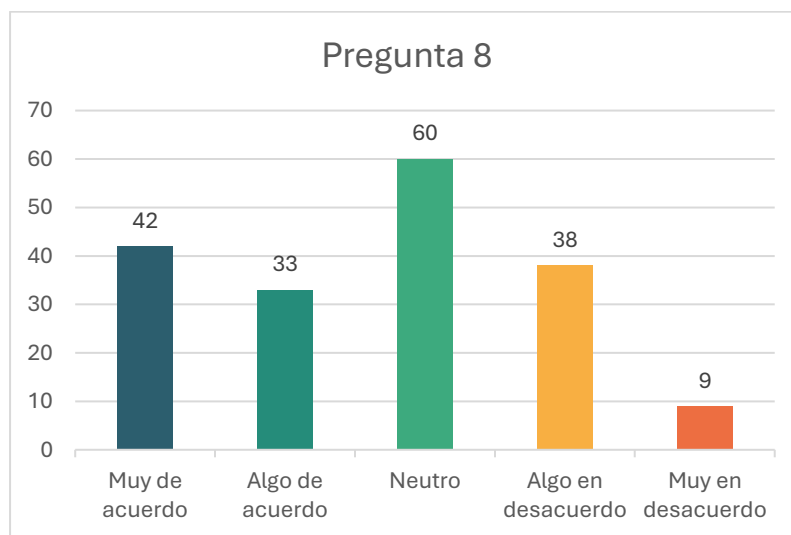


Gráfico 12. Pregunta 8

Análisis:

Se muestra que un 23,1% (42 niños) está muy de acuerdo con la afirmación. Un 18,1% (33 niños) está algo de acuerdo, lo que también indica una postura positiva hacia la capacidad de comprender textos complejos. Un 33% (60 niños) se muestra neutral. Por otro lado, un 20,9% (38 niños) está algo en desacuerdo, y un 4,9% (9 niños) está muy en desacuerdo.

Interpretación:

Los resultados indican que una proporción significativa de los niños (41,2%) se siente capaz de entender textos difíciles si lo intentan, lo que muestra un nivel razonable de confianza en sus habilidades de comprensión lectora. Sin embargo, un 33% (60 niños) se mantiene neutral, lo que sugiere que estos niños podrían no estar completamente seguros de sus habilidades o podrían necesitar más apoyo en la comprensión de textos más complejos. Por otro lado, el 25,8% de los niños que están en desacuerdo con la afirmación resalta la importancia de trabajar en la comprensión lectora, especialmente en textos desafiantes. Para mejorar las habilidades de lectura, podría ser útil diseñar técnicas para abordar textos complejos de manera más efectiva.

9. Me gusta leer sobre: (puedes elegir más de una opción)

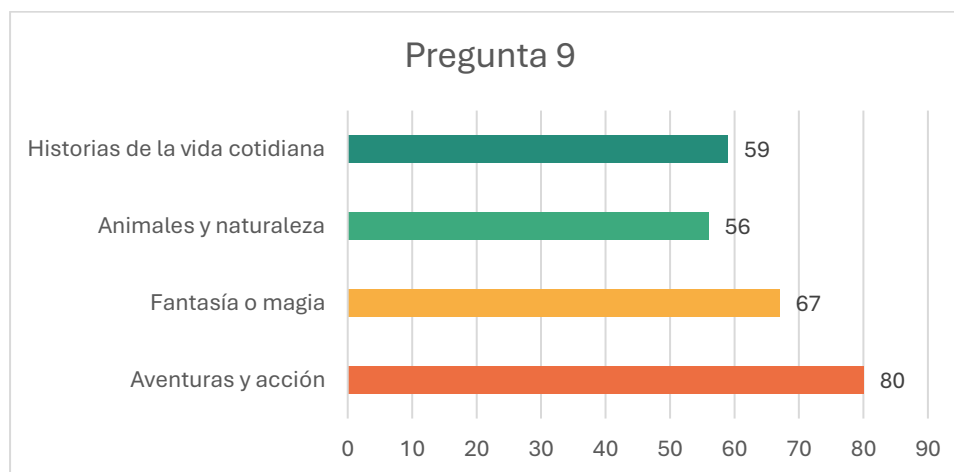


Gráfico 13. Pregunta 9

Análisis:

Los resultados muestran que el tema más popular es aventuras y acción, con un 44% (80 niños) eligiendo esta opción. Le sigue fantasía o magia, elegida por un 36,8% (67 niños). Un 32,4% (59 niños) eligió historias de la vida cotidiana, y un 30,7% (56 niños) seleccionó animales y naturaleza. Como los niños podían seleccionar más de una opción, los resultados reflejan un interés diversificado en los temas de lectura.

Interpretación:

Los resultados indican que los niños tienen una clara preferencia por aventuras y acción (44%) y fantasía o magia (36,8%), lo que sugiere que disfrutan de relatos dinámicos y emocionantes, posiblemente porque estos géneros les permiten escapar a mundos imaginarios llenos de acción y aventura. Esto resalta la importancia de integrar estos géneros en los materiales de lectura para mantener su interés y motivación. Además, historias de la vida cotidiana (32,4%) y animales y naturaleza (30,7%) también son opciones bastante populares, lo que refleja que los niños valoran historias que les permitan conectar con su entorno o aprender más sobre la naturaleza. Estos resultados sugieren que una combinación de géneros, que incluya tanto aventuras como temas más cercanos a la vida real, podría ser una estrategia efectiva para diseñar materiales de lectura que atraigan a una amplia gama de intereses de los niños.

4.10. Matriz de triangulación de datos

Tabla 57. Matriz de triangulación de datos de la variable independiente

Indicadores	Entrevistas	Encuestas / Ficha de observación	Teoría	Conclusión
Ilustración	Las ilustraciones deben ser atractivas y emocionales. Se recomienda el uso de estilos cartoon y formas amigables, ya que estas características capturan la atención de los niños. También se destaca que las ilustraciones deben ser claras y coherentes con la historia, favoreciendo la comprensión y conexión emocional.	Ilustraciones de estilo cartoon y formatos grandes. Estas ilustraciones capturan mejor su atención y favorecen la comprensión, haciendo la lectura más atractiva. Mientras que las ilustraciones semi-realistas no capturan tanto su interés.	Imagen que complementa un texto para reforzar la comunicación, ya sea de forma literal o simbólica. Su expresividad le permite comunicar por sí misma sin necesidad de palabras, siendo esencial en los libros infantiles para captar la atención y facilitar la comprensión del contenido (Olivares & Vilahur, 2014).	El estilo cartoon y las formas amigables son los más efectivos para el público infantil. Estas ilustraciones son esenciales para captar la atención, facilitar la comprensión del mensaje y generar una conexión con el niño.
Formato	El formato debe adaptarse a las necesidades de los niños. Se recomienda el uso de formatos grandes ya que permiten apreciar mejor las ilustraciones y facilitan la lectura. Además, los diseñadores destacan la importancia de formatos manejables y cómodos para	Clara preferencia por formatos grandes (como A4) que les permiten explorar más fácilmente las ilustraciones. Los formatos pequeños no fueron tan atractivos ni fáciles de manejar para ellos.	El formato de diseño es clave para la experiencia del usuario y la personalidad del producto. Su elección debe depender siempre del contenido para adaptarse eficazmente a las necesidades del público (Dabner et al., 2022)	El formato grande es el ideal para el público infantil, ya que facilita la visualización y exploración de las imágenes. Sin embargo, es crucial que el diseño sea manejable y se adapte a las necesidades del niño, confirmando la teoría de que el formato determina la

	los niños, que favorezcan su uso y exploración del contenido.			calidad de la experiencia del usuario.
Tipografía	Tipografía sencilla, clara y legible, recomendando fuentes sans serif para facilitar la lectura. Importante usar letras redondeadas y evitar tipografías demasiado ornamentadas. Además, sugieren un tamaño de letra entre 12 y 24 puntos y un interlineado de 1.5 para garantizar que los textos sean cómodos de leer.	Preferencia por los textos con letras grandes y claras. Las fuentes más pequeñas o con formas complicadas fueron vistas como difíciles de leer, lo que resalta la importancia de elegir tipografías amigables y accesibles para mantener el interés y facilitar el aprendizaje.	La tipografía es el proceso de organizar texto para comunicar eficazmente, uniendo arte y ciencia. Su objetivo es equilibrar la legibilidad con la estética para transmitir no solo información, sino también emociones y conceptos (Dabner et al., 2022).	La tipografía ideal para niños debe ser sans serif, redondeada y de buen tamaño para asegurar la legibilidad. Se debe evitar la ornamentación excesiva, priorizando un diseño claro que facilite la lectura y mantenga el interés.
Cromática	La paleta cromática debe ser vibrante y cálida para captar la atención de los niños. Los colores brillantes como rojos, azules y verdes son los más efectivos para estimular el interés y hacer que el material sea más atractivo. Además, usar contrastes para mejorar la visibilidad y	Los niños responden positivamente a materiales con colores vivos y fuertes contrastes. Las ilustraciones con paletas cromáticas brillantes (como amarillos, azules y rojos) generaron mayor participación, mientras que combinaciones más apagadas no tuvieron el mismo efecto.	El color es una percepción visual generada por la luz que influye directamente en nuestras emociones y pensamientos. Más allá de lo estético, actúa como una poderosa herramienta de comunicación vinculada a la supervivencia, la cultura y la psicología humana (Villafaña Gómez, 2017).	El uso de una paleta cromática vibrante es esencial. El alto contraste no solo mejora la legibilidad, sino que, actúa como una herramienta psicológica que incrementa la participación frente a tonos más apagados.

	facilitar la interacción con el contenido.			
Temática	Las temáticas más atractivas para los niños son aquellas que combinen entretenimiento con aprendizaje. Se destacan las historias de aventura, fantasía, animales y la vida cotidiana como las más efectivas para captar su atención. También, los contenidos deben permitirles identificarse con los personajes y situaciones, y que la temática debe ser adaptada a la edad y desarrollo emocional de los niños.	Interés variado por temáticas de aventura, fantasía, historias de la vida cotidiana y animales, lo que sugiere que los niños disfrutan de contenidos que les permitan conectar con su entorno o aprender más sobre la naturaleza. Estas preferencias refuerzan la idea de que los materiales deben ser variados, combinando historias emocionantes con temas relacionables.	Los géneros narrativos pueden dividirse en dos grandes grupos principales: el realista y el fantástico. A partir de estas categorías, se desarrollan una variedad de géneros y subgéneros que exploran los universos de lo real y lo imaginario, cada uno con sus propias características y convenciones (Neveleff, 1997).	El contenido debe transitar equilibradamente entre temáticas que integren la fantasía y la realidad, permitiendo al niño relacionarse con su entorno a través de historias adaptadas a su madurez emocional.
Diseño editorial	El diseño editorial debe ser flexible y funcional, adaptándose a las características del público objetivo. El diseño debe combinar elementos visuales con una estructura clara, utilizando tipografías	Debe favorecer la interactividad y la exploración visual. Los niños muestran una clara preferencia por materiales con formato grande, ilustraciones destacadas y colores vivos. Además, el	El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que organiza texto e imágenes en publicaciones. Funciona como periodismo visual, buscando presentar la información de manera clara, atractiva y creativa	El diseño debe estructurarse como un sistema claro y participativo que, mediante el balance adecuado entre ilustraciones destacadas y textos legibles, motive la curiosidad y facilite la comprensión del contenido.

legibles, ilustraciones grandes y atractivas, y un equilibrio adecuado entre texto e imagen. Además, se destaca que el diseño debe fomentar la participación activa del niño, a través de actividades interactivas que complementen el contenido educativo.	diseño debe permitir una lectura cómoda y fluida, con textos que no sobrecarguen la página y que estén acompañados de elementos visuales que refuercen la comprensión. El diseño debe invitar a la acción, manteniendo el interés y motivando la lectura.	para informar, educar o entretener al lector (Zappaterra & Caldwell, 2014).
---	---	---

Tabla 58. Matriz de triangulación de datos de la variable independiente

Indicadores	Análisis PEST-FODA	Entrevistas	Encuestas	Teoría	Conclusión
Desarrollo lingüístico	Existe el apoyo de políticas que promueve el acceso a materiales educativos y fomenta el hábito lector. Internamente el apoyo institucional y las políticas públicas ofrecen oportunidades para expandir su impacto del material.	Los expertos destacan que la lectura frecuente mejora el vocabulario de los niños y fortalece su capacidad para comprender textos más complejos. Se menciona que el material ilustrado es efectivo para fomentar el desarrollo	Los niños que leen de manera regular tienden a tener un mejor desarrollo lingüístico. Muchos niños indicaron que les resulta más fácil entender los textos cuando estos están acompañados de ilustraciones, lo que	El desarrollo lingüístico es el proceso mediante el cual los niños aprenden a comunicarse, influenciados por su entorno social y cultural. Evoluciona en 5 etapas, pasando de interacciones simples sin palabras a un uso	El material ilustrado es una herramienta fundamental para el desarrollo lingüístico. Al facilitar la comprensión de textos mediante el apoyo visual, se favorece la evolución del niño a través de las etapas del lenguaje,

		lingüístico, facilitando la comprensión de palabras y frases complejas, lo que a su vez motiva a los niños a leer más.	sugiere que el desarrollo lingüístico puede verse favorecido por un enfoque visual y textual combinado.	complejo y consciente del lenguaje, fundamental para expresar pensamientos y relacionarse eficazmente (Peralta Montecinos, 2000).	permitiéndole adquirir vocabulario y construir estructuras comunicativas necesarias para su interacción social y expresión personal.
Actividades lúdicas	Las políticas educativas en Ecuador fomentan el uso de actividades lúdicas como parte del proceso de aprendizaje. Sin embargo, la falta de recursos y la desigualdad en el acceso a materiales educativos pueden limitar la implementación efectiva de estas actividades.	Las entrevistas con los expertos coinciden en que las actividades lúdicas son fundamentales para fomentar el interés por la lectura en los niños. Destacan que el juego permite que los niños interactúen con el contenido de manera significativa, mejorando tanto su comprensión lectora como sus habilidades cognitivas.	Los niños expresaron una gran preferencia por las actividades lúdicas dentro de los materiales de lectura. Un alto porcentaje indicó que disfrutaban mucho más de los cuentos que incluyen juegos interactivos como sopas de letras, colorear y actividades de búsqueda, ya que estos hacen la lectura más atractiva.	La lúdica es una actitud vital enfocada en el disfrute y la creatividad, esencial para el desarrollo humano y psicosocial. En la educación, actúa como una herramienta pedagógica clave que, a través del juego y el arte, facilita el aprendizaje activo, la interacción social y el control emocional (Posso et al., 2015).	El enfoque lúdico es el puente más efectivo entre el niño y el libro. Mientras que la teoría y los expertos validan el juego como un motor de aprendizaje activo y desarrollo cognitivo, los niños manifiestan una clara preferencia por materiales que incluyan interacción.
Comprensión lectora	Las políticas de fomento a la lectura buscan mejorar la comprensión lectora de	Los expertos señalan que, para mejorar la comprensión, es necesario usar	La mayoría de los niños indicaron que comprenden mejor los textos cuando están	La comprensión lectora es un proceso activo donde el lector construye significados	Se concluye que comprender la lectura va más allá de solo leer palabras; se trata de

<p>los niños mediante el acceso a materiales educativos inclusivos. En cuanto a la Fundación CACTU, tiene la fortaleza de poder diseñar materiales que favorezcan esta comprensión, pero enfrenta desafíos como la disparidad de acceso en zonas rurales, que dificulta la implementación universal de estas estrategias.</p>	<p>materiales que combinen texto e ilustraciones de forma coherente, lo que facilita la relación de lo leído con las imágenes y comprendan mejor el contenido. También se destaca que las actividades complementarias refuerzan la capacidad de los niños para entender y recordar lo que leen.</p>	<p>acompañados de ilustraciones claras y un lenguaje simple. Se notó que los niños con menos práctica en lectura enfrentan dificultades para entender textos más complejos.</p>	<p>integrando el texto con sus conocimientos previos y el contexto. Es fundamental para el aprendizaje y el pensamiento crítico, ya que trasciende la simple decodificación para permitir la interpretación profunda a través de tres niveles: literal, inferencial y crítico (García García et al., 2018)</p>	<p>entender el mensaje real. La investigación confirmó que el diseño editorial es la clave para ayudar a los niños a entender mejor, especialmente a quienes tienen menos práctica. De esta forma, el material ilustrado sirve de apoyo para que los niños no solo lean, sino que también piensen y reflexionen sobre la historia.</p>
---	---	---	--	--

CAPÍTULO 5. PROPUESTA

5.1. Metodología de Bruce Archer

La metodología de diseño de Bruce Archer, conocida como “El método sistemático para diseñadores”, define el diseño como el proceso de seleccionar los materiales adecuados y darles forma para satisfacer tanto las necesidades funcionales como estéticas, dentro de los medios de producción disponibles. Según Archer, el proceso de diseño debe estructurarse en tres fases fundamentales: la fase analítica, que se enfoca en la recolección de información; la fase creativa, en donde se pone en práctica las ideas surgidas a partir de la información recopilada; y la fase de ejecución, que consiste en la materialización y producción de la propuesta (González Mothelet, s.f.). Esta metodología permite abordar el diseño de manera organizada, asegurando que se consideren todos los aspectos relevantes para lograr un resultado efectivo y funcional.

5.2. Aplicación metodológica de la propuesta

La metodología de Bruce Archer se aplicó de manera sistemática:

Iniciando con la fase analítica, donde se realizó una exhaustiva recolección de información sobre el bajo hábito lector en niños, complementada con el análisis de las necesidades del público objetivo a través de entrevistas a expertos y encuestas/observaciones directas. Posteriormente, se clasificó y evaluó esta información para establecer los lineamientos técnicos y creativos de la propuesta.

En la fase creativa, una vez se definieron los condicionamientos, se procedió a la ideación y formalización de la solución, siendo el elemento principal la creación de la colección de microcuentos ilustrados. Para ello, se definió la identidad visual "Yo Cuento", se diseñaron los personajes y se establecieron el formato, la retícula y la paleta cromática, todo ello orientado a un estilo lúdico y de alta legibilidad.

Finalmente, en la fase de ejecución, se materializó el diseño de los microcuentos y el kit complementario, culminando con un Focus Group para validar el material con los niños de la Fundación CACTU y asegurar su efectividad para fomentar la lectura.

5.3. Descripción general de la propuesta

La presente propuesta consiste en el diseño y desarrollo de material editorial ilustrado, conformado específicamente por una colección de dos microcuentos que integran actividades lúdicas, una guía informativa sobre los derechos de los niños, separadores de lectura, un juego de mesa complementario basado en la narrativa de las historias y finalmente un packaging que contenga todos estos productos.

La validación de este material se fundamenta en una rigurosa investigación bibliográfica y de campo. Esta última integró un enfoque multidisciplinario mediante entrevistas a expertos (psicopedagogos, docentes, diseñadores editoriales e ilustradores), así como encuestas y fichas de observación aplicadas directamente al público objetivo infantil. Estos instrumentos permitieron identificar niveles de lectura, gustos estéticos y preferencias de formato.

A partir de estos hallazgos, se estructura una propuesta gráfica y pedagógica adaptada a las necesidades del usuario. El objetivo final es fomentar el hábito lector de manera efectiva, logrando un producto editorial visualmente atractivo, funcional y sustentado en la investigación previa.

5.3.1. Objetivos de la propuesta

5.3.1.1 Objetivo general

Diseñar microcuentos infantiles, para fomentar el hábito de la lectura a través de elementos gráficos y actividades lúdicas que despierten el interés en los niños

5.3.1.2 Objetivos específicos

- Redactar historias dirigidas al público objetivo, con el fin de asegurar que el contenido sea relevante y adecuado para las necesidades y características del público.

- Ilustrar los diferentes personajes, escenarios y elementos definidos, para garantizar que las representaciones visuales sean coherentes con el contexto cultural y emocional del público.
- Incorporar actividades lúdicas adecuadas para el público objetivo, con el propósito de fomentar el aprendizaje y la participación, asegurando que sean pertinentes, entretenidas y alineadas con los objetivos de la propuesta.
- Diseñar material complementario que refuerce y complete la propuesta principal, con el propósito de proporcionar recursos adicionales que favorezcan la comprensión y el impacto de la propuesta.
- Evaluar el producto final para medir su efectividad en términos de impacto, comprensión y aceptación por parte del público objetivo.

5.4. Perfil del cliente



Información General

Edad: 10 años
Ubicación: Tungurahua, zona rural
Nivel educativo: Cuarto año de educación básica
Tipo de familia: Vive con sus abuelos y su madre, tiene tres hermanas menores
Idioma: Español (con conocimientos básicos de Kichwa)

Intereses y Hobbies

- Le gusta pintar y dibujar, y pasa tiempo creando arte en su cuaderno.
- Disfruta de los cuentos de hadas y todo lo relacionado con la naturaleza.
- Le encanta escuchar historias contadas por su abuela sobre tradiciones locales.

Se involucra en juegos cooperativos, como jugar a las muñecas o manualidades.

Motivaciones

- Le gustaría tener libros que le ayuden a soñar con mundos nuevos y emocionantes.
- Quiere compartir con sus amigas las historias que más le gustan, para que también las lean.

Objetivos

- Le gustaría aprender a escribir sus propias historias.
- Quiere leer más libros con historias fantásticas que la hagan soñar.
- Está motivada a mejorar su lectura porque le gusta recibir elogios por su buen desempeño escolar.

Frustraciones y Retos

- No siempre tiene acceso a libros nuevos o interesantes.
- Los libros largos o difíciles de leer le resultan frustrantes y los deja a mitad.
- A veces, se siente desconectada de los libros que no están relacionados con sus intereses.

Imagen 25. Perfil del cliente - femenino

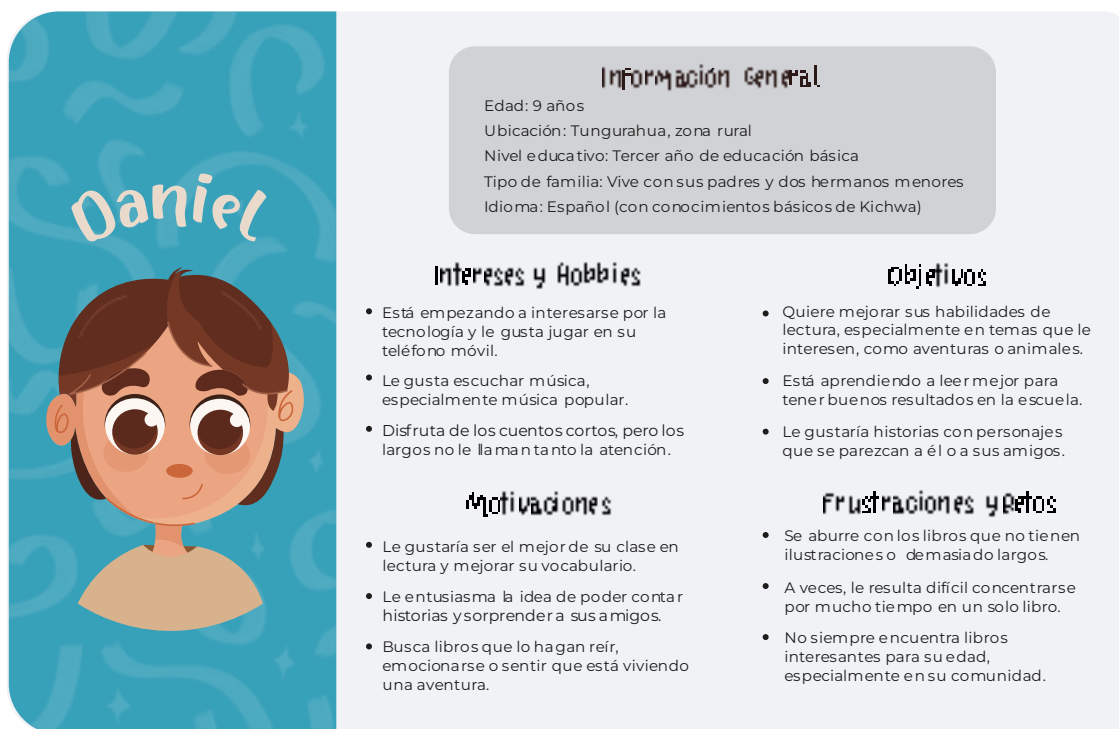


Imagen 26. Perfil del cliente - masculino

5.5. Desarrollo de la propuesta

5.5.1. Identidad visual

Debido a que los cuentos no son piezas aisladas, sino que forman parte de un kit educativo junto con otros materiales complementarios, surge la necesidad de crear una identidad visual que unifique todo el proyecto. Para lograr esto, se diseñó un identificador gráfico, específicamente un isologo, el cual estará presente en cada una de las piezas desarrolladas. La inclusión de este elemento permite que visualmente todos los materiales se perciban como una misma familia, brindando orden, coherencia y facilitando que el usuario reconozca rápidamente que todos los elementos pertenecen al mismo sistema.

El nombre “Yo Cuento” se diseñó con el objetivo de evocar un doble significado. Por un lado, hace referencia al acto de contar historias, evocando imaginación, lectura y narración. Por otro lado, expresa la idea de “yo cuento” como importancia personal, transmitiendo que cada niño vale, tiene voz y merece ser escuchado. Este juego de palabras convierte al nombre en un mensaje poderoso: las historias cuentan, y los niños

también. Así, “Yo Cuento” comunica cercanía, identidad y participación, alineándose con la temática de derechos infantiles.



Imagen 27. Identidad gráfica – Isologo



Imagen 28. Identidad gráfica, versiones blanco y negro

5.5.2. Tipografía

Para la construcción del identificador gráfico se seleccionó la tipografía Torus Pro en su variable Bold. Esta familia tipográfica de estilo sans-serif destaca por sus terminaciones redondeadas, aportando una personalidad amigable y además garantiza una excelente legibilidad y aporta un peso visual sólido. Estas cualidades permiten que el isologo sea reconocible al instante en cualquiera de los soportes del kit educativo.



Imagen 29. Tipografía - Isologo

Los títulos se componen con la tipografía Bread Store Caps, la elección de esta tipografía se debe a su estilo de trazo relacionado con el estilo de ilustración utilizado en el material. Dado que las ilustraciones poseen un carácter suelto y expresivo, era necesario un estilo tipográfico que no compitiera por rigidez, sino que acompañara con la misma soltura. Esto evita que el texto se sienta como un elemento ajeno o superpuesto, logrando una integración armónica entre la narrativa textual y la gráfica.

Por otro lado, para el cuerpo de texto se seleccionó la tipografía Modern Sans en su versión light. Al tratarse de material dirigido a un público infantil, es crucial contar con una fuente de alta legibilidad y estructura limpia. Sus formas sencillas y su estilo sans-serif evitan la fatiga visual, permitiendo una lectura fluida y sin distracciones, fundamental para mantener la atención del niño en la historia.



Imagen 30. Tipografía

Jerarquía	Tipografía	Tamaño
Títulos	BREAD STORE CAPS	30 - 40 pts.
Subtítulos	BREAD STORE CAPS	20 pts.
Cuerpo de texto	Modern Sans Light	16 pts.
Numeración	BREAD STORE CAPS	20 pts.

Imagen 31. Jerarquía tipográfica

5.5.3. Cromática

La selección cromática para el material editorial se fundamenta en una paleta vibrante pero equilibrada, diseñada para captar la atención del público infantil sin generar fatiga visual. Se eligió tonalidades matizadas (turquesa, verde oliva, mostaza y naranja), elegidos

para crear un entorno de lectura cálido y acogedor. Por otro lado, la selección de los colores es variada, diferenciando claramente las distintas categorías del kit educativo.

Azul Turquesa		
Hex #3ca7bf	RGB 60 167 191	CMYK 71 14 23 0
Verde Pera		
Hex #A9B744	RGB 169 183 68	CMYK 41 13 85 0
Amarillo Mostaza		
Hex #F7BF42	RGB 247 191 66	CMYK 3 28 81 0
Mandarina		
Hex #EC662E	RGB 236 102 46	CMYK 0 70 86 0

Imagen 32. Cromática

5.5.4. Formato y retícula

Se estableció un formato cuadrado de 21 x 21 cm. Esta medida fue elegida basándose en las preferencias observadas en el público infantil hacia libros de dimensiones amplias. Asimismo, este tamaño valida las recomendaciones de los expertos entrevistados, este tamaño proporciona un área prudente para la jerarquía entre ilustración y tipografía, manteniendo la ergonomía y portabilidad adecuadas para la manipulación infantil.

Para la estructura interna, se construyó una retícula de 6 columnas con un medianil de 5 mm. La elección de una estructura de seis columnas permite tener mayor libertad y flexibilidad al momento de diagramar. Así mismo, se definieron márgenes de 2.5 cm (superior y exterior) y 3 cm (inferior e interior). El margen interior al ser más amplio asegura que, al encuadernar el libro, no se pierda información en la unión de las hojas. Por su parte, estos espacios en blanco permiten una experiencia de lectura descansada, evitando la saturación y la fatiga visual.

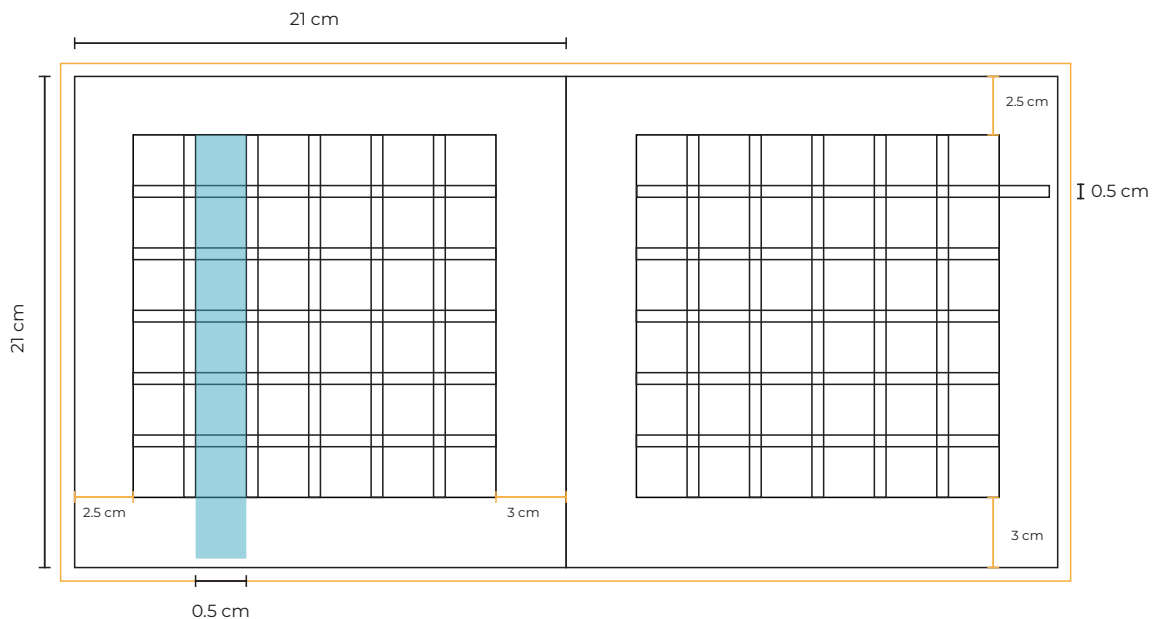


Imagen 33. Retícula

5.5.5. Acabados

El sustrato que se utilizó para los libros es papel couché mate. Esta elección permite que las ilustraciones tengan una excelente nitidez y colores vibrantes. Además, el acabado mate permite la interacción de los niños al momento escribir, dibujar o realizar las actividades propuestas directamente sobre las hojas sin dificultad. Los libros cuentan con una encuadernación de tapa dura. Dado que el material está dirigido a un público infantil, es necesario garantizar la resistencia y durabilidad del producto ante el uso constante y la manipulación. Estéticamente, la tapa dura aporta mayor rigidez, protegiendo las hojas internas y otorgando al libro una presentación de mayor calidad y atractivo visual.

Para el resto de los productos que conforman el proyecto, la selección de materiales se basó estrictamente en la funcionalidad y la resistencia. Se analizó cada pieza para elegir el soporte más adecuado, asegurando que sean materiales duraderos y seguros para el uso de los niños.

5.5.6. Composición

El diseño de los libros se articula bajo una estructura transita desde las páginas preliminares de introducción, pasando por el cuerpo central que es la parte más importante

que contiene a la historia y sus actividades, hasta las páginas finales de cierre. El texto y las imágenes ocupan proporcionalmente el 50% cada uno, con la intención de que la lectura no se sienta pesada y sea mucho más visual para el niño.

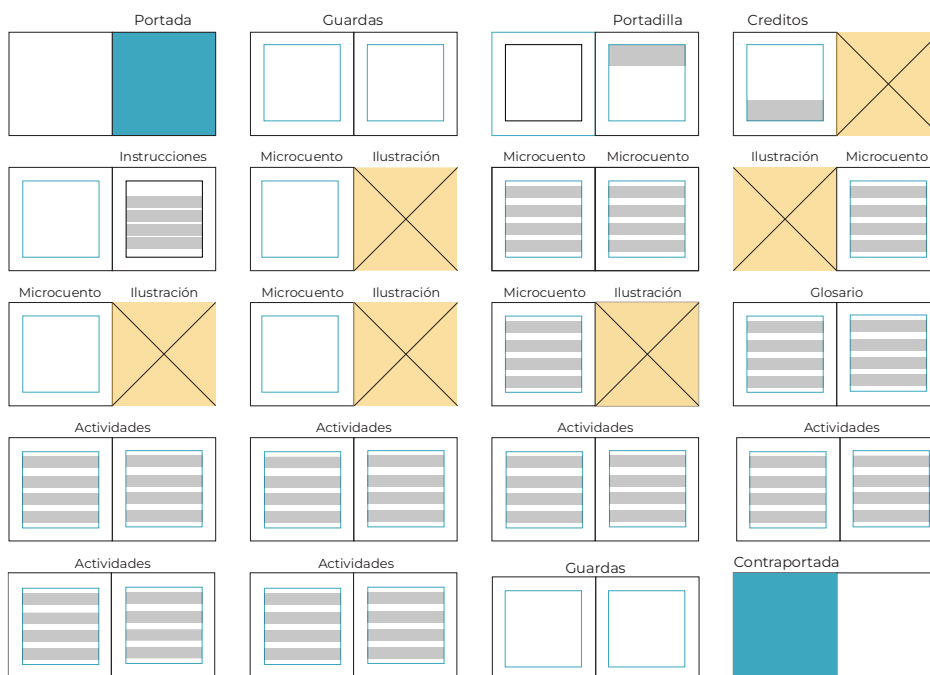


Imagen 34. Planillo

5.5.7. Jerarquía



Imagen 35. Jerarquía

5.5.8. Funcionalidad

A partir de la investigación de campo y las entrevistas realizadas a expertos, se detectó la necesidad de generar un material que trascienda el formato de lectura tradicional. Por ello, la funcionalidad de este proyecto se estructura mediante la creación de un kit de lectura, el cual no solo contiene los cuentos ilustrados, sino que integra materiales complementarios diseñados para enriquecer la experiencia del usuario.

Para garantizar que este sistema de productos funcione de manera cohesiva, se desarrolló un isologo que actúa como el identificador principal de la colección. Este elemento gráfico cumple la función técnica de unificar visualmente todas las piezas del kit, otorgándole al producto una identidad sólida y reconocible en el mercado. De este modo, la marca permite que los niños y padres identifiquen rápidamente que los cuentos y los materiales complementarios pertenecen a un mismo universo narrativo y educativo, facilitando su uso y almacenaje ordenado.

5.5.9. Expresión creativa

El concepto creativo del proyecto se fundamenta en la traducción visual de los Derechos de los Niños, transformando temas sociales y legales en narrativas gráficas accesibles, lúdicas y empáticas para el público infantil. Se buscó alejarse de la representación literal o didáctica aburrida, optando por un estilo de ilustración que despierte la imaginación y la curiosidad.

La creación de la marca y el diseño editorial de los cuentos responden a una estética amigable y vibrante, utilizando una paleta de colores y tipografías que denotan energía y cercanía. Cada cuento dentro del kit posee su propia personalidad visual, pero todos se mantienen bajo la identidad gráfica general creada. Así, la expresión creativa no solo decora, sino que narra: las ilustraciones complementan el texto para facilitar la comprensión lectora, convirtiendo conceptos abstractos en imágenes tangibles que los niños pueden disfrutar y entender.

5.5.10. Valor agregado.

El principal valor agregado de esta propuesta reside en su dualidad pedagógica y lúdica: el producto no se limita a ser un vehículo hacia el entretenimiento, sino que se posiciona como una herramienta estratégica para la formación cívica temprana y el fomento a la lectura simultáneamente.

A diferencia de los libros de cuentos convencionales, la presentación en formato de kit aporta una experiencia inmersiva. El usuario no solo lee una historia, sino que interactúa con un conjunto de productos pensado para extender la vida útil del contenido. Al dar a la colección una marca propia y materiales complementarios, se aporta profesionalismo al recurso educativo, ofreciendo un material de alta calidad gráfica que aporta de manera cognitiva al crecimiento de los niños.

5.5.11. Materiales e Insumos y/o productos y servicios.

Tabla 59. Materiales e insumos

Recursos	Descripción
Laptop	Asus Tuf Dash F15
Ipad	Air M3 2025
Software de diseño	Adobe Illustrator
	Adobe Indesign
Software de escritura	Microsoft Word
Software de ilustración	Procreate

5.5.12. Presupuesto.

Tabla 60. Presupuesto de la propuesta

Producto/servicio	Horas	Tarifa/hora	Total
-------------------	-------	-------------	-------

Redacción del contenido	25	5	125\$
Storyboard	4	5	20\$
Ilustración	100	8	800\$
Diseño y diagramación	30	5	150\$
Diseño de material complementario	80	8	640\$
Total			1735\$

Por otro lado, definir un precio exacto para las impresiones del material editorial es complejo, ya que este depende de la cantidad de ejemplares que se vayan a imprimir, el material y los acabados que se van a usar. Los costos de producción e impresión varían según el volumen de copias requeridas, por lo que el cálculo final se realizará una vez determinada la cantidad exacta de materiales necesarios. Este costo incluirá la producción de los materiales gráficos, la impresión y el diseño editorial, y podrá ajustarse conforme a las especificaciones finales del proyecto y las necesidades del público objetivo.

5.5.13. Construcción del prototipo.

Diagramación de los libros:

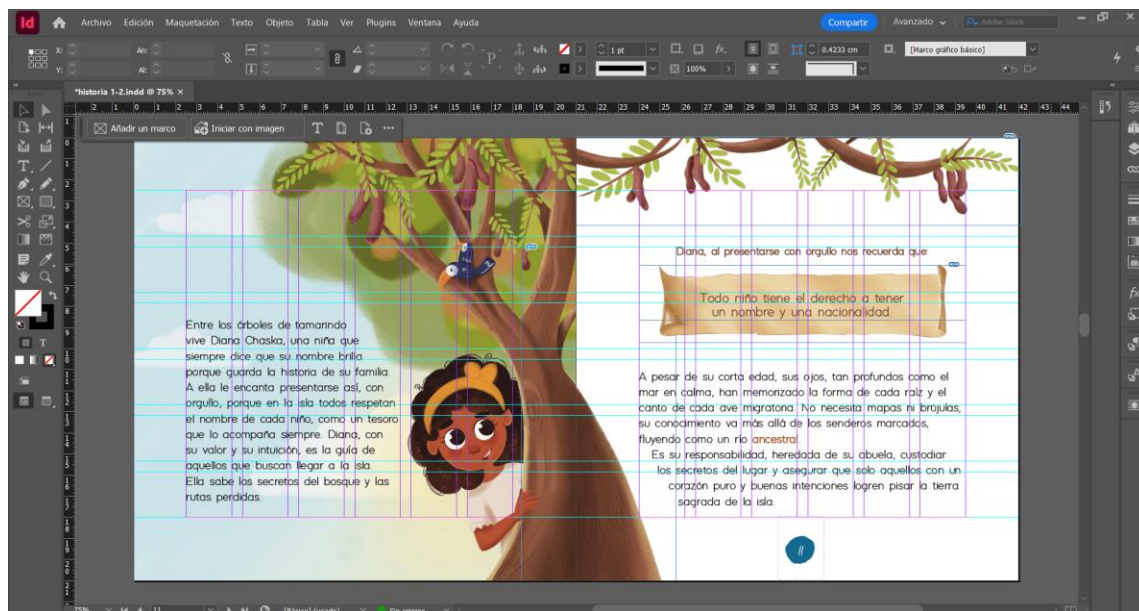


Imagen 36. Diagramación

Construcción de los personajes:

El diseño de los personajes se desarrolló para que actúen como hilos conductores de la narración, guiando al lector a través de la historia y facilitando la asimilación del mensaje educativo. Se definió una estética visual amigable y cálida, pensada específicamente para conectar de inmediato con el público infantil.

Un objetivo fundamental fue lograr que los niños generen empatía y se vean proyectados en los protagonistas; por ello, la construcción de los personajes responde al contexto cultural ecuatoriano. A través de nombres, rasgos y características familiares, se busca reforzar la identidad local, permitiendo que los niños sientan la historia como propia y cercana a su realidad cotidiana.



Imagen 37. Turn Around de personajes

Prototipo:

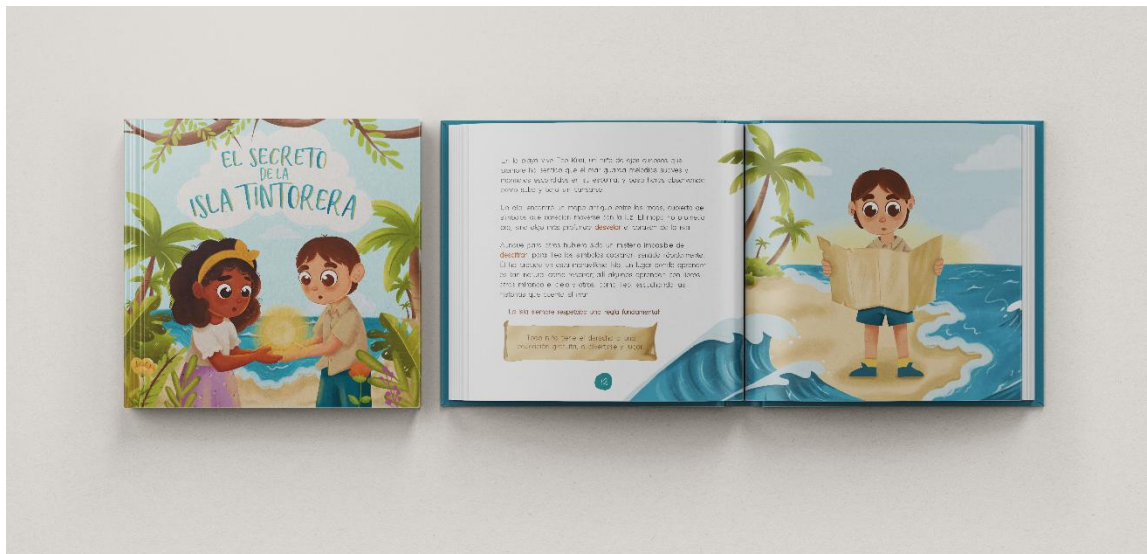


Imagen 38. Mockup libro 1



Imagen 39. Mockup portadas y contraportadas



Imagen 40. Separadores de libros



Imagen 41. Mockup de la guía



Imagen 42. Juego de mesa



Imagen 43. Packaging

Enlace directo para ver la propuesta completa:

https://drive.google.com/drive/folders/1PQr_KttYlTFTqwoqcaTeAhuhNIwwVq-d?usp=drive_link

5.5.14. Validación de la propuesta

Se realizó un Focus group con 15 niños pertenecientes a la Fundación CACTU para determinar la efectividad de un cuento en la captación de su atención, comprensión, expresión emocional y participación en actividades posteriores. Los resultados muestran que la mayoría de los niños mantuvo su atención durante la lectura y mostró un alto nivel de interés en los detalles del cuento, participando activamente en las preguntas planteadas.

En cuanto a la comprensión, la mayoría de los niños identificó correctamente a los personajes principales y pudo explicar la trama del cuento. Sin embargo, la mayoría tuvo dificultades para relacionar la historia con sus experiencias diarias. Respecto a las emociones, la mayoría de los niños reaccionó emocionalmente durante los momentos clave del cuento, mostrando una conexión con los eventos narrados y expresando sus preferencias sobre la historia.

Finalmente, la mayoría de los niños participó en las actividades creativas posteriores al cuento, como el dibujo y la reflexión. Esto indica que el cuento fue efectivo para captar su atención, promover la comprensión y generar una respuesta emocional significativa, además de fomentar la expresión creativa.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

El proyecto ha logrado cumplir con el objetivo principal de desarrollar material editorial ilustrado con el fin de fomentar la lectura en niños, trabajando de manera colaborativa con la fundación CACTU. A través de una investigación detallada y un enfoque de diseño visual atractivo, se ha creado un material que no solo capta la atención de los niños, sino que también facilita su acercamiento al mundo de la lectura, promoviendo una experiencia educativa enriquecedora y accesible.

En cuanto a los factores que motivan a los niños a acercarse a la lectura, se ha identificado que las ilustraciones grandes, coloridas y expresivas, combinadas con personajes dinámicos, juegan un papel fundamental en la captación de su atención, siendo también crucial que los niños se acerquen a la lectura a través de actividades lúdicas y mediante el uso de géneros narrativos que sean de su gusto, como las historias de aventura o fantasía. La investigación mostró que los niños responden positivamente a los elementos visuales, a las dinámicas de juego y a las temáticas que les resultan personalmente atractivas, lo que permitió diseñar un material y una estrategia que estimuló significativamente su interés por la lectura, sin perder de vista los objetivos educativos.

En lo que respecta a la definición de los elementos gráficos y recursos de ilustración, se estableció que el estilo visual debe ser dinámico y colorido, con personajes que presenten rasgos exagerados y expresivos. La selección de una paleta cromática vibrante y una tipografía legible han sido claves para crear un diseño atractivo y accesible. Estos elementos no solo contribuyen a la estética, sino que también facilitan la comprensión del contenido y mantienen el interés de los niños a lo largo del proceso de lectura, favoreciendo una experiencia de aprendizaje visualmente estimulante.

Finalmente, el material editorial diseñado sintetiza toda la información recopilada en la investigación y responde adecuadamente a las necesidades de los niños. El formato y la estructura del material permiten una lectura cómoda y fluida, mientras que el contenido, cuidadosamente ilustrado, logra equilibrar lo educativo con lo lúdico. Este enfoque integral no solo fomenta la lectura, sino que también ofrece una herramienta valiosa para

el aprendizaje, alineándose con los objetivos de CACTU y las necesidades del público infantil al que se dirige.

6.2. Recomendaciones

Los proyectos editoriales ilustrados enfocados en la infancia, como el desarrollado en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (CACTU), son fundamentales para el fomento de la lectura y el desarrollo integral de los niños. Este tipo de material promueve la creatividad, el aprendizaje y el bienestar emocional de los niños. Por lo tanto, se recomienda:

Continuar con el desarrollo de proyectos editoriales ilustrados que conecten con los intereses y las necesidades de los niños, asegurando que el material siga siendo atractivo, educativo y accesible.

En futuros productos editoriales, se recomienda que la redacción de cuentos sea apoyada por profesionales con formación en escritura creativa o literatura infantil, utilizando el presente proyecto como referencia para mejorar la estructura, narrativa y claridad del contenido.

Fomentar que la CACTU no abandone iniciativas educativas creativas, sino que las integre de manera continua en sus actividades. Se recomienda ampliar la distribución de estos materiales dentro de la comunidad, especialmente en áreas rurales, y garantizar su integración en espacios educativos y culturales.

Explorar la posibilidad de llevar el material editorial a nuevos formatos, como digitales, audiovisuales e interactivos. Esta adaptación permitirá que el contenido llegue a más niños y se mantenga relevante en un entorno tecnológico en constante cambio.

Incentivar la creación de más proyectos que aborden las necesidades reales de los niños, no solo desde la lectura, sino también en su desarrollo emocional y creativo. Estos proyectos deben integrar actividades que promuevan la reflexión, la empatía y el crecimiento personal, respondiendo a la diversidad de necesidades y contextos de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2006). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Ahmad, Z. (2020). Parent's Role in Promoting Reading Habits among Children: An Empirical Examination. *Library Philosophy and Practice*, 1-21. Obtenido de https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/3958?utm_source=digitalcommons.unl.edu%2Flibphilprac%2F3958&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
- Álvarez Ramos, E., Mateos Blanco, B., Alejandre Biel, L., & Mayo-Iscar, A. (2021). El recuerdo y la emoción en la adquisición del hábito lector. Un estudio de caso. *TEJUELO. Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 34, 293-322. doi:<https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.293>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2007). *The layout book*. Ava Publishing.
- Aparaschivei, L. (2022). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. Obtenido de Linearity: <https://www.linearity.io/blog/illustration-styles/>
- Arntson, A. (2012). *Graphic Design Basics*. Wadsworth, Cengage Learning.
- Asamblea Nacional. (2003). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA*. Quito. Obtenido de https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/Documento_C%C3%B3digo-Ni%C3%B1ez-Adolescencia.pdf
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador de 2008*. Quito. Obtenido de Lexis Finder: <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito.
- Asamblea Nacional. (2016). *Ley Orgánica de la Cultura*. Quito. Obtenido de https://www.presidencia.gob.ec/wp-content/uploads/2017/08/a2_LEY_ORGANICA_DE_CULTURA_julio_2017.pdf
- Ayala Mendoza, A. E., & Arcos Tasigchana, J. M. (2021). Motivación a la lectura en niños de edades tempranas. *Revista Científica Retos De La Ciencia*, 5(12), 42-51. Obtenido de <https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/371>
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Grupo Editorial Patria.

- Ballesteros Pérez, D. V. (2016). El lenguaje escrito como canal de comunicación y desarrollo humano| Written Language as a Channel of Communication and Human Development. *Razón y Palabra*, 20(93), 442-455.
- Banyard, P. (1995). *Introducción a los procesos cognitivos*. Barcelona: Ariel.
- Bishop, R., Boo, S., & Ruiz Cruz, M. (2025). *Fundamentos del diseño de personajes* (1 ed.). Marcombo. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/286808>
- Branda, M., & Cuenya, A. (2014). *Comunicación visual: reflexión y práctica de la enseñanza*. Editorial de la Universidad de La Plata. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/66420>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Camacho Carantón, T., Flórez Rico, M. E., Gaibao Mier, D. M., Aguirre Lora, M. A., Pasive Castellanos, Y., & Murcia Neira, G. (2012). *Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo*. Universidad de San Buenaventura, Bogotá. Obtenido de <https://s6448e5014b1ade45.jimcontent.com/download/version/0/module/5867166718/name/estrategias%20pedagogicas.pdf>
- Cedeño Salavarría, D. E., & Jama Zambrano, V. R. (2023). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental. *Revista Universidad de Guayaquil*, 136(1), 71-80. doi:<https://doi.org/10.53591/rug.v136i1.1902>
- Cevallos Lucero, W. (2024). *Diseño Editorial Ilustrado para rescate de Cuentos Populares de Santa Isabel*. Tesis de grado, Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/43757>
- Chokler, M. (2010). El concepto de autonomía en el desarrollo infantil temprano, coherencia entre teoría y práctica. *Aula de infantil*, 53, 9-13. Obtenido de https://pikler.com.br/wp-content/uploads/2018/08/MYRTHA_CHOKLER_El_concepto_de_autonomia_en_el_des._infantil-ARGENTINA.pdf
- Cisneros Duque, P. M., Serrano Córdova, M. Á., Timbila Timbila, M. B., & Del Campo Saltos, G. S. (2024). Relación entre hábitos de lectura y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica en Ecuador. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(4), 299-314. doi:<https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.263>

- Cobo del Castillo, I. C. (2023). *Diseño de un cuento interactivo infantil*. Trabajo de fin de Máster, Universidad Internacional de La Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/14947>
- Dabner, D., Steward, S., & Abbie, V. (2022). *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*. Blume.
- Díaz Quintero, M. (2009). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Revista Innovación y experiencias educativas*, 6(45), 11-15. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_DIAZ_2.pdf
- Domínguez Domínguez, I., Rodríguez Delgado, L., Torres Ávila, Y., & Ruiz Ávila, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(1), 94-102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552357190012>
- Facione, P. (2007). Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante? (I. Assessment, Ed.) 23(1), 22-56.
- Falconí, L. (2022). *El dinero para la cultura. Presupuestos del Ministerio de Cultura y Patrimonio en Ecuador en el 2022 y el 2023*. Obtenido de Observatorio de política y economía de la cultura: <https://observatorio.uartes.edu.ec/2022/11/24/el-dinero-para-la-cultura-presupuestos-del-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-en-ecuador-en-el-2022-y-el-2023>
- Faubla Cedeño, O. J., & Moreno Guaranda, K. C. (2025). *Hábito de la lectura en el desarrollo de la concentración en niños de 5 a 6 años*. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Santa Elena, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/items/db4429e7-25cb-485b-8e1d-0144fa9573e0>
- Fuenmayor, G., & Villasmil, Y. (2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. *Revista de artes y humanidades UNICA*, 9(22), 187-202. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118859011>
- Gallardo Vázquez, P., & Camacho Herrera, J. M. (2016). *La motivación y el aprendizaje en educación*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/33740>
- García Cervantes, M., Gómez Amezcua, G., Loera García, R., López Arias, M., Ochoa Robledo, K., Ornelas Dávila, R., . . . Soto Pilar, J. (2014). *Manual de diseño editorial profesional*. Imprenta Acuario Evolución Impresa. Obtenido de

<https://www.desarrollosweb.com.ar/tecno2a/descargastecno2a/libros/Libro-Manual-de-Diseño-Editorial.pdf>

- García García, M. Á., Arévalo Duarte, M. A., & Hernández Suárez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de lingüística hispánica*(32), 155-174.
- Gehlot, L., Al-Khalaf, H., & Gehlot, H. (2020). Evaluation of the reading habits of Indian students (reading aloud and reading silently) from low, middle and high class schools. *Educational Research and Reviews*, 15(2), 41-51. doi:<https://doi.org/10.5897/ERR2019.3760>
- Gómez Luna, E., Fernando Navas, D., Aponte Mayor, G., & Betancourt Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA: revista de la Facultad de Minas. Universidad Nacional de Colombia. Sede Medellín*, 81(184), 158-163.
- González Mothelet, M. (s.f.). *Metodología del Diseño*. México: Universidad de Londres. Obtenido de https://www.academia.edu/download/29931606/metodologia_diseno.pdf
- Hembree, R. (2008). *El diseñador gráfico: Entender el diseño gráfico y la comunicación visual*. Blume.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: McGraw-Hill Education.
- Hoyos Ballesteros, R. (2016). *Branding: el arte de marcar corazones*. Bogota, Colombia: Ecoe Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/70461>
- INPC. (2024). *INPC lanzó Líneas de Fomento del Patrimonio Cultural y la Memoria Social 2024*. Obtenido de Instituto Nacional de Patrimonio Cultural: <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/inpc-lanzo-lineas-de-fomento-del-patrimonio-cultural-y-la-memoria-social-2024/>
- Iñigo Dehud, L. S., & Makhlouf Akl, A. (2014). *Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Cuernavaca.
- Iñiguez Puma, E. F. (2023). *Diseño de un producto editorial para fomentar el hábito de lectura en familia*. Tesis de fin de grado, Universidad de Azuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13633>
- Kamii, C. (1970). *La autonomía como finalidad de la educación*. Unicef.

- Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en Humanidades*, 12(23), 159-182. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Macay Zambrano, M. E., & Véliz Castro, F. Z. (2019). Niveles en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios. *Polo del conocimiento*, 4(3), 401-415. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1090>
- Madariaga, J., & Goñi, A. (2009). EL DESARROLLO PSICOSOCIAL. *Revista de psicodidáctica*, 14(1), 95-118. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17512723007.pdf>
- Martins de Souza, J., & Ramallo Veríssimo, M. (2015). Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto. *Revista latino-americana de enfermagem*, 23(6), 1097-1104. doi:<https://doi.org/10.1590/0104-1169.0462.2654>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *ENCUESTA DE HÁBITOS LECTORES, PRÁCTICAS Y CONSUMOS CULTURÁLES*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://siic-culturaypatrimonio-gob-ec.webpkgcache.com/doc/-/s/siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/sites/28/2022/06/Bolet%C3%ADn-EHLPRACC-14062022.pdf>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2024). *Política Nacional de Fomento a la Lectura, la Oralidad y Acceso al Libro (2024-2030)*. Ministerio de Educación, Quito. Obtenido de <https://contenidos.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/POLITICA-NACIONAL-DE-FOMENTO-A-LA-LECTURA.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *GUÍA METODOLÓGICA PARA DESARROLLAR EL GUSTO POR LA LECTURA*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/guia-metodologica-para-desarrollar-el-gusto-por-la-lectura.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Ministerio de Educación, Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2024). *La Ministra de Educación, Alegría Crespo Cordovez, presidió el webinario “Inteligencia Artificial: Uso pedagógico y ético”*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/la-ministra-de-educacion-alegria-crespo-cordovez-presidio-el-webinario-inteligencia-artificial-uso-pedagogico-y-etico/>

- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2024). *Ministerio de Educación lidera el Congreso Internacional de Tecnologías Emergentes y Disruptivas en la Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-lidera-el-congreso-internacional-de-tecnologias-emergentes-y-disruptivas-en-la-educacion/>
- Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico. *RED TERCER MILENIO* S.C. Obtenido de https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion_material_didactico.pdf
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual: (2 ed.)*. Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/45559>
- Murcia Díaz, S. Y., Torres López, A. J., & Velasco Barbosa, M. (2018). *La comprensión lectora en el nivel literal, en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Departamental Integrada de Sutatausa sede Novoa*. Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12494/6553>
- Mustard, F., Young, M. E., & Manrique, M. (2003). *¿Qué es el desarrollo infantil? Primera infancia y desarrollo: El desafío de la década*. Obtenido de https://www.academia.edu/download/48897487/Que_es_el_desarrollo_infantil_.pdf
- Namicela Abad, N. G. (2022). Conceptualización del Diseño Gráfico Orientado a la Educación. (M. Coloma, M. Labanda Jaramillo, & G. C. Michay, Edits.) *Fundamentos y técnicas pedagógicas del diseño gráfico orientado a la educación*.
- Neveleff, J. (1997). *Clasificación de géneros literarios*. Noveduc Libros. Obtenido de https://books.google.com/books?hl=es&lr=&id=ABj4Q5oeuYoC&oi=fnd&pg=PA9&dq=libros+literarios&ots=lqhlsEUnKZ&sig=lj4Xj8_l9TyieWMk-EMOceDxr7g
- Nieto, J. Y. (2015). Tabletas y smartphones. El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*(9), 133-155. doi:<http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.9>
- Niño Rojas, V. (2011). *Metodología de la Investigación: diseño y ejecución*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Ochoa Montaña, J., Mesa Cárdenas, S. L., Pedraza Orduz, Y., & Orlando Caro, E. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Educación*

- y *ciencia*(20), 1-15. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7982055>
- Olivares, E., & Vilahur, L. (2014). *Dibujo para diseñadores gráficos*. Parramón Paidotribo S.L. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/226932>
- OREALC/UNESCO. (2023). *Aportes para la enseñanza de Lectura a partir del estudio Erce 2019 - Resumen*. Santiago, Chile: UNESCO. Obtenido de <https://unescollece.org/wp-content/uploads/2023/12/Aportes-Lectura-LMCS.pdf>
- Pasaca Carreño, K. R. (2023). *Hábitos de lectura: géneros y estrategias de lectura utilizadas por los estudiantes de séptimo grado de Educación Básica en la ciudad de Cuenca, periodo septiembre 2022- febrero 2023*. Tesis de pregrado, Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/42894>
- Paucar, A. C., Llacsá Puma, L. J., & Meleán Romero, R. A. (2024). HÁBITO DE LECTURA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA. *Aula Virtual*, 5(11), 29-43. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>
- Peñafiel Pedrosa, E., & Serrano García, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Editex.
- Peralta Montecinos, J. (2000). Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos. *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 7, 54-66. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83600704>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine. Obtenido de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVM-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. E. (2015). LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR. *Lúdica Pedagógica*(21), 163-174. doi:<https://doi.org/10.17227/01214128.21ludica163.174>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. McGraw-Hill.
- Prodigioso Volcán. (2023). *La lectura mimetizada*. España: Prodigioso Volcán. Obtenido de https://www.prodigiosovolcan.com/pv/iniciativa-camaleon/documents/Iniciativa_Camaleon.pdf

- Ramírez Noreña, C. A., & Castro Daza, D. P. (2013). LA LECTURA EN LA PRIMERA INFANCIA. *Grafías Disciplinarias de la UCPR*(20), 7-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5031483.pdf>
- Reading Rockets. (2023). *Typical Reading Development*. Obtenido de Reading Rockets: <https://www.readingrockets.org/reading-101/how-children-learn-read/typical-reading-development>
- Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción*. México: McGraw-Hill.
- Ríos Ripalda, J. (2019). *Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños*. Tesis de grado, Universidad del Azuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9070>
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 1-26. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20652069006>
- Rodríguez Palmés, S. M. (2022). *LA IMPORTANCIA DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN INFANTIL*. Tesis de pregrado, Universidad de La Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28634/La%20importancia%20de%20la%20lectura%20en%20educacion%20infantil.pdf>
- Rollié, R. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuko. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/76268>
- Sagal Paucar, E. A., & Carvajal Flores, V. A. (2022). Hábitos de lectura y factores que inciden en su adquisición en niños de 8 a 9 años. *Revista Cognosis*, 7(EE3), 35-58. doi:[https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE\(3\).3875](https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(3).3875)
- Salazar Ayllón, S. (2005). Claves para pensar la formación del hábito lector. *Allpanchis*, 37(66), 13-46. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8449250>
- Santamaría Chávez, E. F., & Vega Intriago, J. O. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26, 476-493. Obtenido de <https://www.revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1641>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de creación de Oportunidades 2021-2025*. Secretaría Nacional de Planificación, Quito. Obtenido de

<https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>

Secretaría Nacional de Planificación. (2024). *Entidades del Ejecutivo se articulan para fortalecer la Política Nacional de Fomento a la Lectura*. Obtenido de Secretaría Nacional de Planificación: <https://www.planificacion.gob.ec/entidades-del-ejecutivo-se-articulan-para-fortalecer-la-politica-nacional-de-fomento-a-la-lectura/>

Serrat, O. (2008). *Storytelling*. Asian Development Bank. Obtenido de <https://hdl.handle.net/1813/87742>

Sherin, A. (2018). *Introduction to Graphic Design: A Guide to Thinking, Process, and Style*. Londres: Bloomsbury Publishing. Obtenido de <https://lccn.loc.gov/2016049178>

Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2006). *Color design workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport.

Toala Zambrano, J. D., Loor Mendoza, C. E., & Pozo Camacho, M. J. (2018). *Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo*. Universidad de Guayaquil, Unidad Educativa Fiscal "LUIS ALFREDO NOBOA ICAZA", Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7220658>

Topa Lema, K. M. (2023). *El cuento infantil en el desarrollo de la concentración en niños de 4 a 5 años*. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39057>

Tustón Quiroga, L. A. (2025). *Diseño de cuentos infantiles para el proyecto "Historias de mi Tierra" de la Biblioteca de la Ciudad y la Provincia del H. Gobierno Provincial de Tungurahua, para preservar las historias locales*. Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/items/bb5824f1-5efc-44b8-929d-d9be0837227e>

UNICEF. (2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>

UNICEF. (2023). *Siete consejos para fomentar la lectura*. Obtenido de UNICEF : <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/siete-consejos-para-fomentar-la-lectura>

- Vera Galarza, L. K., & Yépez López, M. Z. (2024). *Rincón de lectura y su incidencia del desarrollo de la imaginación en niños de educación inicial I*. Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16359>
- Villafaña Gómez, G. (2017). *Educación visual: conocimientos básicos para el diseño*. México: Trillas.
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/45553>
- Zapata Lascano, W., Cruz Freire, D., Pantoja Mera, V., Coronel Albán, M., & Villacís Suárez, C. (2024). Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual: Factors that affect the reading habit. A problem of today's society. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2651>
- Zappaterra, Y., & Caldwell, C. (2014). *Diseño editorial: periódicos y revistas / medios impresos y digitales*. Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/45556?page=1>
- Zavala, L. (2002). El cuento ultracorto bajo el microscopio. *Revista de literatura*, 64(128), 539-553. doi:<https://doi.org/10.3989/revliteratura.2002.v64.i128.183>
- Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración (2a. ed.)*. Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/45523>

ANEXOS

Anexo 1. Autorizaciones



Universidad Técnica de Ambato
Consejo Académico Universitario

Av. Colombia 02-11 y Chile (Cda. Ingahurco) - Teléfonos: 593 (03) 2521-081 / 2822-960; correo-e: hcusecregeneral@uta.edu.ec
Ambato – Ecuador

ANEXO 3
FORMATO DE LA CARTA DE COMPROMISO.
CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 03 de septiembre del 2025

Mg.

Nancy Ramírez

Presidente de la Unidad de Titulación
Carrera de **Diseño Gráfico**
Facultad de **Diseño y Arquitectura**

Jenny Karina Guerra Fiallos en mi calidad de Presidenta de la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (CACTU), me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del trabajo de titulación: “Material editorial ilustrado para fomentar la lectura en niños en colaboración con la Corporación de Asociaciones Comunitarias de Cotopaxi y Tungurahua (CACTU)” propuesto por la estudiante Katherine Michelle Ramón Cáceres, portadora de la Cédula de Ciudadanía, 1850083260, estudiante de la carrera de **Diseño Gráfico** Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Jenny Karina Guerra Fiallos
1715591259
0997182386
jguerra@cactu.org.ec

Anexo 2. Enlace a las evidencias:

https://drive.google.com/drive/folders/1ZaeO973gllwMz1IQq5IPbZ0C_oiKk-ol?usp=sharing