

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga.

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: Karla Janeth Puruncajas Pila

Tutor: Mg. Andrea Cecilia Lara Saltos

Ambato – Ecuador

Enero – Julio, 2026

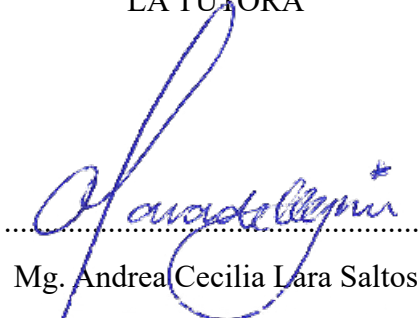
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

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

“Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga” de la alumna, Karla Puruncajas estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, junio 2026

LA TUTORA



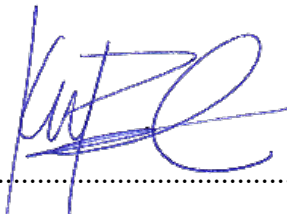
Mg. Andrea Cecilia Lara Saltos

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Técnico **“Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, junio 2026

LA AUTORA



.....

Karla Janeth Puruncajas Pila

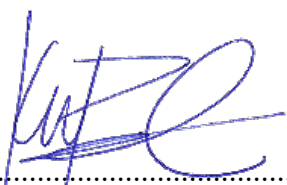
DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto Técnico o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Técnico, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, junio 2026

LA AUTORA



.....

Karla Janeth Puruncajas Pila

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto Integrador, sobre el tema **“Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga”** de Karla Janeth Puruncajas Pila, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, junio 2026

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

A mis padres, a mi hermana y a toda mi familia, quienes han sido una fuente constante de apoyo, amor y motivación, incluso en aquellos momentos en los que dudaba de mí misma. Este logro no es solo mío, sino también suyo, porque cada uno ha sido parte fundamental de este camino.

A mis mascotas, Aslan, Pepito, Yoshi, Toby y Snoopy, quienes me acompañaron durante las largas noches de trabajo y dedicación. Han sido mucho más que mascotas, con su compañía y cariño hicieron este proceso más llevadero y especial.

Karla Janeth Puruncajas Pila

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mis padres, Carlos y Cecilia, por apoyarme siempre a lo largo de este proceso, incluso en aquellos momentos en que veía esta meta lejana. Su amor, confianza y palabras de aliento fueron una fuente constante de motivación que me permitió seguir adelante.

A mi hermana, Katherine, a quien amo profundamente. No conozco una vida sin ser tu hermana menor. Gracias por tu compañía, apoyo y cariño incondicional en cada etapa de mi vida.

A la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de Latacunga y, de manera especial, a la docente Adriana Pila, por la apertura, orientación y apoyo brindados durante el desarrollo de este proyecto.

A mi tutora, Mg. Andrea Lara, por su paciencia, dedicación, orientación constante y por motivarme a dar lo mejor de mí durante este proceso de investigación. Sus aportes y observaciones fueron fundamentales para enriquecer y culminar este proyecto.

A mis amigas y compañeras de Argentina y de la carrera: Celine, Dani y Deliany. Gracias por las risas, las lágrimas, las conversaciones y los momentos compartidos. Su amistad hizo que este camino fuera mucho más significativo y siempre tendrán un lugar especial en mi corazón.

Karla Janeth Puruncajas Pila

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN	xix
CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES GENERALES.....	1
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema.....	1
1.2.1. Contextualización	3
1.2.2. Árbol de problemas	7
1.2.3. Enunciado del problema	7
1.3. Justificación del proyecto.....	8
1.4. Objetivos.	11
1.4.1. Objetivo General	11
1.4.2. Objetivos específicos.....	11
1.5. Líneas de investigación.....	11
CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL	12
2.1. Antecedentes de la investigación. Estado del arte.....	12
2.2. Categorías fundamentales	17
2.3. Redes conceptuales	18

2.3.1. Variable Independiente	18
2.3.2. Variable dependiente.....	19
2.4. Marco conceptual.....	20
2.4.1. Diseño gráfico	20
2.4.2 Diseño editorial	34
2.4.3. Material editorial didáctico.....	45
2.4.4. Educación inicial	48
2.4.5. Pedagogía y didáctica	51
2.4.6. Aprendizaje infantil	58
2.5. Marco legal.....	60
CAPÍTULO 3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO.....	65
3.1. Análisis externo (PEST).....	65
3.1.1. Análisis Político.....	65
3.1.2 Económico.....	66
3.1.3 Social	67
3.1.4. Tecnológico	67
3.2. Análisis interno (FODA).....	70
3.2.1 Fortalezas.....	70
3.2.2 Debilidades	71
3.2.3 Oportunidades.....	72
3.2.4 Amenazas.....	73
3.2.5. Cuadro resumen análisis FODA.....	74
CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO	77
4.1. Método	77
4.2. Enfoque de investigación	77
4.3. Modalidad de Investigación	78
4.4. Nivel de Investigación.....	80
4.5. Operacionalización de Variables	82
4.6. Diseño de investigación	86
4.6.1 Población y Muestra	86

4.7. Técnicas de estudio	88
4.8. Matriz síntesis diseño metodológico	89
4.9. Modelos de instrumentos	89
4.9.1 Ficha de Observación	89
4.9.2 Cuestionario de entrevista semi estructurada docentes de inicial	91
4.9.3 Cuestionario para entrevista a profesionales de diseño gráfico.....	92
4.9.4 Cuestionario dirigido a padres de familia.....	94
4.10. Análisis e interpretación de resultados	96
4.10.1 Resultados de la observación.....	96
4.10.2 Resultados de la segunda observación (aula de clase).	100
4.10.3. Análisis del Currículo Priorizado. Nivel Inicial	107
4.10.4. Resultados de entrevistas.....	115
4.10.5. Resultados de las encuestas	143
4.11. Benchmarking de colecciones ilustradas.....	160
4.12. Análisis y discusión de resultados (Matriz de triangulación).....	163
CAPÍTULO 5. PROPUESTA	170
5.1. Metodología proyectual	170
5.2. Aplicación metodológica de la propuesta	171
5.3. Descripción de la propuesta	172
5.3.1. Objetivos de la propuesta	173
5.4. Perfil del cliente, estilo y tono.....	174
5.4.1. Perfil del cliente.....	174
5.4.2. Estilo.....	175
5.4.3 Tono	175
5.5. Desarrollo de la propuesta.....	175
5.5.1. Identidad visual	175
5.5.2. Tipografía	178
5.5.3. Cromática	179
5.5.4. Formato y retícula.....	180
5.5.5. Composición.....	182

5.5.6. Ilustración	183
5.5.7. Material complementario.....	189
5.5.8. Construcción del prototipo	192
5.5.9. Materiales e insumos	199
5.5.10. Presupuesto	199
5.6. Validación de la propuesta	200
5.6.1. Ficha de observación (evaluación)	202
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	208
6.1. Conclusiones	208
6.2. Recomendaciones.....	210
BIBLIOGRAFÍA.....	212
ANEXOS.....	225

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas	7
Figura 2 Categorías fundamentales.....	17
Figura 3 Red conceptual de la variable independiente	18
Figura 4 Red conceptual de la variable dependiente.....	19
Figura 5 Colores RGB.....	28
Figura 6 Modo color CMYK	29
Figura 7 Retícula.....	35
Figura 8 Retícula modular.....	36
Figura 9 Retícula por columnas modificada	37
Figura 10 Retícula de manuscrito modificada	38
Figura 11 Retícula de columnas	38
Figura 12 Retícula Jerárquica	39
Figura 13 Estructura externa de un libro.....	42
Figura 14 Estructura externa de un libro.....	42
Figura 15 Estructura interna de un libro	44
Figura 16 Moodboard de estilo de ilustración “Alto Rendimiento Kids 4 años”	97
Figura 17 Moodboard de estilo de ilustración “La orquesta está aquí”	98
Figura 18 Moodboard de estilo de ilustración “La bella durmiente”	99
Figura 19 “Rincón de lectura” del aula de inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”	101
Figura 20 Interacción con elementos visuales	103
Figura 21 Atención durante la lectura.....	104
Figura 22 Comprensión de la historia	105
Figura 23 Comportamiento social.....	106
Figura 24 Edad	144
Figura 25 Género	145
Figura 26 Nivel de educación	146
Figura 27 Frecuencia de lectura	147
Figura 28 Tipo de material	148
Figura 29 Los cuentos estimulan la creatividad.....	149
Figura 30 Muestra interés	151

Figura 31	Contenido que ayudan a comprender	152
Figura 32	Incorporación de nuevo material	153
Figura 33	Temas de cuentos	154
Figura 34	Cuentos mejoran la comprensión	155
Figura 35	Tipos de cuentos	156
Figura 36	Aspectos importantes	157
Figura 37	Análisis general de los resultados de la encuesta	159
Figura 38	Esquema de las fases del diseño de Bruce Archer.....	170
Figura 39	Perfil del cliente.....	174
Figura 40	Bocetos (exploración previa de la marca)	176
Figura 41	Identidad gráfica- Positivo y negativo.....	176
Figura 42	Identidad gráfica-Imagotipo	177
Figura 43	Manual de marca	177
Figura 44	Tipografía.....	178
Figura 45	Paleta cromática.....	180
Figura 46	Formato y retícula de los cuentos	181
Figura 47	Manual de estilos	182
Figura 48	Planillo de los cuentos	183
Figura 49	Boceto de Inti.....	185
Figura 50	Inti, el tigrillo	185
Figura 51	Boceto de Lu.....	186
Figura 52	Lu (color).....	187
Figura 53	Boceto de Teo	188
Figura 54	Teo (color)	188
Figura 55	Cuadernillo página interna.....	190
Figura 56	Boceto del packaging.....	191
Figura 57	Diagramación páginas internas de los cuentos	192
Figura 58	Diagramación páginas internas.....	192
Figura 59	Mockup portada cuento 1	193
Figura 60	Mockup portada cuento 2	193
Figura 61	Mockup portada cuento 3	194
Figura 62	Mockup portada cuento 4	194
Figura 63	Páginas internas	195

Figura 64	Páginas internas cierre	195
Figura 65	Mockup cuadernillo de grafomotricidad	196
Figura 66	Portada del cuadernillo	196
Figura 67	Separadores de cuadernillo	197
Figura 68	Páginas internas del cuadernillo	197
Figura 69	Tarjetas de vocabulario	198
Figura 70	Mockup del packaging.....	198
Figura 71	Comprensión de mensajes básicos de la narrativa.....	205
Figura 72	Trazos y recorridos	206
Figura 73	Comprende instrucciones de la actividad	206
Figura 74	Actividad con el contenido del cuento.....	207
Figura 75	Identificación de personajes	207

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Estructura externa del libro	40
Tabla 2	Estructura interna del libro	43
Tabla 3	Tipos de Cuentos Ilustrados.....	47
Tabla 4	Tipos de desarrollo	50
Tabla 5	Análisis FODA	75
Tabla 6	Variable Independiente: Material Editorial Didáctico	82
Tabla 7	Variable Dependiente: Aprendizaje infantil.....	84
Tabla 8	Profesionales a entrevistar.....	86
Tabla 9	Segmentación del mercado potencial	87
Tabla 10	Ámbitos del desarrollo infantil.....	88
Tabla 11	Matriz síntesis diseño metodológico	89
Tabla 12	Observación de colección de libros.....	96
Tabla 13	Observación de colección de libros.....	97
Tabla 14	Observación colección de libros ilustrados	99
Tabla 15	Guía de observación	100
Tabla 16	Ejes de desarrollo y aprendizaje	107
Tabla 17	Ámbitos de desarrollo seleccionados	109
Tabla 18	Técnicas de estudio.....	115
Tabla 19	Uso previo de materiales didácticos ilustrados	115
Tabla 20	Principales necesidades de aprendizaje de los niños de 3 a 5 años	117
Tabla 21	Ámbitos del desarrollo infantil.....	119
Tabla 22	Competencias que se desarrollan por el uso de cuentos.....	120
Tabla 23	Importancia sobre los ejes curriculares en la práctica docente....	122
Tabla 24	Temáticas más relevantes para el nivel inicial.....	123
Tabla 25	Importancia de temáticas en el proceso de aprendizaje.....	124
Tabla 26	Características de los temas y las ilustraciones	125
Tabla 27	Aspectos a tener en cuenta para el diseño	126
Tabla 28	Integración de los cuentos dentro de las actividades del aula	127
Tabla 29	Datos informativos de los profesionales en diseño gráfico	129
Tabla 30	Elementos indispensables en el diseño de cuentos ilustrados	130
Tabla 31	Características de una ilustración infantil.....	131

Tabla 32	Colores.....	133
Tabla 33	Equilibrio visual entre texto e imagen.....	134
Tabla 34	Tipografía adecuada.....	135
Tabla 35	Tipo de retícula.....	137
Tabla 36	Adaptación de recursos visuales.....	138
Tabla 37	Contribución al desarrollo del lenguaje y la expresión.	140
Tabla 38	Cuentos ilustrados como recurso didáctico sostenible	141
Tabla 39	Datos generales.....	144
Tabla 40	Género	145
Tabla 41	Nivel de educación	146
Tabla 42	Frecuencia para leer cuentos, libros u otros.	147
Tabla 43	Tipo de material.....	148
Tabla 44	Medida para la estimulación de la creatividad y aprendizaje.....	149
Tabla 45	Muestra interés por cuentos.....	150
Tabla 46	Tipos de contenido que ayudan a comprender	151
Tabla 47	Pertinente que incorpore cuentos ilustrados.....	153
Tabla 48	Aspectos de desarrollo.....	154
Tabla 49	Cuentos mejoran la comprensión	155
Tabla 50	Tipos de cuentos	156
Tabla 51	Aspectos importantes.....	157
Tabla 52	Benchmarking.....	160
Tabla 53	Triangulación de datos.....	163
Tabla 54	Materiales e insumos	199
Tabla 55	Presupuesto de etapa de diseño	199
Tabla 56	Ficha de interacción con elementos visuales.....	202
Tabla 57	Ficha de materiales e insumos.....	203
Tabla 58	Ficha de comprensión y aprendizaje	203
Tabla 59	Ficha de aspectos gráficos y editoriales	204
Tabla 60	Ficha de aprendizaje e interacción	204

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto integrador aborda la necesidad de materiales didácticos editoriales adecuados para el nivel inicial en la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Latacunga. Los objetivos proponen identificar las necesidades pedagógicas del nivel inicial mediante revisiones bibliográficas, observación de clases in situ, análisis del currículo priorizado, entrevistas a maestras de educación inicial y a especialistas en diseño gráfico, encuestas a padres de familia, para diseñar una colección de cuentos ilustrados alineada a la malla curricular institucional. El enfoque fue mixto, con un alcance descriptivo y propositivo, lo que permitió conocer a cabalidad los materiales que se usan en el aula y los criterios a seguir para la fase de la propuesta.

Por otra parte, la propuesta se basa en la metodología de Bruce Archer para su desarrollo y se trabajó en base a los criterios determinados en la fase de investigación. Se diseñó una colección de cuentos ilustrados infantiles con el nombre de LEOLEO, mismo nombre que lleva la identidad gráfica. Adicional, se realizó la creación de material complementario, un sistema editorial unificado y la creación de personajes como parte de este. El material fue pensado como una herramienta pedagógica para niños de 3 a 5 años, en donde se integra el diseño gráfico y editorial con los objetivos del currículo priorizado de nivel inicial.

Se concluye que la importancia de la relación entre texto e imagen y el uso de cuentos ilustrados infantiles en una edad inicial mejora mucho la atención, la comprensión de las historias y el pensamiento crítico en los más pequeños. Lo cual confirma que el diseño editorial funciona como herramienta clave para la educación en la primera infancia. Se recomienda promover el uso de material editorial didáctico vincular el trabajo interdisciplinario entre la educación inicial y el diseño gráfico y editorial.

PALABRAS CLAVE: Cuentos ilustrados infantiles, diseño editorial, educación inicial, aprendizaje infantil, material didáctico.

ABSTRACT

This integrative project addresses the need for appropriate educational materials for the early childhood level at the "Sagrado Corazón de Jesús" Educational Unit in Latacunga. The objectives are to identify the pedagogical needs of the early childhood level through a literature review, on-site classroom observation, analysis of the prioritized curriculum, interviews with early childhood teachers and graphic design specialists, and surveys of parents, to design a collection of illustrated stories aligned with the institutional curriculum. The approach was mixed, with both descriptive and propositional scope, which allowed for a thorough understanding of the materials used in the classroom and the criteria to be followed for the proposal phase.

Furthermore, the proposal is based on Bruce Archer's methodology for its development and was developed according to the criteria established in the research phase. A collection of illustrated children's stories was designed under the name LEOLEO, which is also the name of the graphic identity. In addition, supplementary materials, a unified publishing system, and characters were created as part of this system. The material was designed as a pedagogical tool for children aged 3 to 5, integrating graphic and editorial design with the objectives of the prioritized early childhood curriculum.

It is concluded that the importance of the relationship between text and image, and the use of illustrated children's stories at an early age, significantly improves attention, story comprehension, and critical thinking in young children. This confirms that editorial design functions as a key tool for early childhood education. It is recommended to promote the use of educational publishing materials and to foster interdisciplinary collaboration between early childhood education and graphic and publishing design.

KEYWORDS: Children's picture books, editorial design, early childhood education, children's learning, educational materials.

INTRODUCCIÓN

El diseño editorial en la educación no es solo cuestión de estética: se convierte en una herramienta clave para pensar y aprender, especialmente en los primeros años. En la educación inicial, los libros no son simples portadores de información, sino que ayudan a despertar los sentidos, el lenguaje y las emociones de los niños. El cuento ilustrado funciona como un puente entre lo que se dice y lo que se muestra, y esa conexión es la que realmente facilita el aprendizaje. Pero cuando estos materiales no están bien diseñados cuando fallan la organización visual, los colores, la tipografía o las imágenes, se genera confusión. De tal manera que dificulta recordar lo leído y hace que los niños pierdan el interés, impidiendo que el aprendizaje sea realmente significativo.

Capítulo 1: Presenta los Antecedentes, el tema del proyecto, el planteamiento del problema y su contextualización macro, meso y micro, así como también que el enunciado del problema junto con la justificación del proyecto, además se presentan el objetivo general y los objetivos específicos.

Capítulo 2: Marco referencial, se analizan los antecedentes relacionados con la investigación, se organiza las categorías fundamentales y las redes conceptuales para dar paso al marco conceptual respecto a cada variable, además se plantea el marco legal.

Capítulo 3: Se realiza la investigación de mercado, junto al análisis político, económico, social y tecnológico (PEST), al igual que se establecieron las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA).

Capítulo 4: En el diseño metodológico, se da a conocer la metodología de la investigación, las técnicas de recolección de información como entrevistas, fichas de observación y de análisis para posteriormente interpretar los resultados.

Capítulo 5: En la propuesta se explica cómo se va a trabajar, qué se quiere hacer, para quién es, cómo se va a desarrollar y al final cómo se evaluará si funcionó correctamente.

Capítulo 6: Conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos planteados en el capítulo I

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Tema

Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga.

1.2. Planteamiento del problema

La educación es un proceso que acompaña a las personas desde los primeros años de vida. Desde pequeños, los niños aprenden observando, imitando y experimentando, lo que demuestra que los primeros niveles educativos son clave para su desarrollo cognitivo, social y emocional. En esta etapa se construyen las bases del pensamiento, las habilidades motoras, la socialización y los valores, elementos esenciales para un crecimiento integral.

El material didáctico ayuda a los más pequeños a comprender mejor los temas tratados en el aula de clase, por lo que resulta un elemento de gran utilidad para los docentes que imparten clases en nivel inicial. Este material logra transformar ideas o conceptos que son complicados para la edad de los niños en algo fácil de comprender y recordar. Termina siendo un recurso muy importante en la educación inicial, ya que principalmente la pedagogía exige el uso de pictogramas, juegos, movimientos, canciones para que los niños comprendan de mejor manera, despertando la curiosidad innata que tienen y alimentando su razonamiento e intelecto.

De esta manera, la literatura para niños, en especial los cuentos ilustrados infantiles, resultan un recurso pedagógico de gran utilidad. Este material tiene la característica de juntar de manera armónica palabras con imágenes, despertando la imaginación, además de crear hábitos de lectura y fortalecer la comprensión lectora desde los primeros años escolares. Los cuentos ilustrados enseñan de una manera didáctica y adecuada al nivel.

En la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, ubicada en Latacunga, se observó que los docentes utilizan sus propios recursos para dar clases, como fotocopias, láminas genéricas y material descargado de internet. Esto evidencia una

falta de materiales didácticos diseñados específicamente para el nivel educativo, lo que convierte estos recursos en soluciones improvisadas.

Es una realidad que se vive todos los días en el salón de clases: maestros que usan fotocopias en blanco y negro para las actividades de lectura, imágenes borrosas de internet para explicar un tema o láminas genéricas que no tienen nada que ver con la vida y la cultura de los niños. Muchas veces, las maestras tienen que crear sus propios materiales con lo poco que tienen, como cartulinas recicladas, recortes de imágenes o fichas que siempre se repiten, porque no cuentan con materiales editoriales nuevos y/o adecuados.

Todo esto ha hecho que a los niños les cueste más trabajo entender los contenidos. También ha limitado su capacidad para observar, interpretar imágenes y desarrollar su pensamiento creativo. Al no haber materiales pensados para su realidad, también se pierde la oportunidad de fortalecer su identidad y su sentido de pertenencia, ya que los recursos que usan no reflejan los valores, los personajes, los paisajes ni las situaciones que ellos conocen en su escuela y en su comunidad.

Esta situación se convierte en una carga para los docentes, reduce la atención e interés de los más pequeños y perjudica el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y emocionales que son fundamentales en la educación inicial. Por ello, es necesario contar con materiales editoriales conectados con el contexto actual y las necesidades de los niños. Por eso, se propone crear una colección de cuentos ilustrados como recurso didáctico para el nivel inicial. Los cuentos combinarán principios pedagógicos con un diseño visual atractivo y una narrativa que promueva valores como la solidaridad, el respeto, la empatía y la responsabilidad, en sintonía con la filosofía educativa y el currículo de la institución.

1.2.1. Contextualización

Macro

En la educación actual, aprender a leer y escribir desde temprano es clave para el desarrollo de los niños, porque desde los primeros años se empiezan a formar habilidades importantes como el lenguaje, el pensamiento y la comunicación UNESCO. (2021). En este aspecto, Nikolajeva, M., & Scott (2013) señalan que cuando los niños interactúan con las imágenes y el texto de los libros álbum, entienden mejor los significados y eso les ayuda a interpretar lo que leen desde los primeros pasos en la escuela. Por eso, los cuentos ilustrados se convierten en una herramienta pedagógica muy valiosa: al combinar dibujos y narración, despiertan la atención, la imaginación y un aprendizaje que realmente queda, fortaleciendo así el proceso de aprender a leer y escribir.

En el diagnóstico inicial se observa que los cuentos ilustrados infantiles son herramientas muy útiles para el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial. Según la UNESCO. (2021), entre el 70% y el 80% de los docentes en América Latina utilizan recursos visuales e ilustrados para apoyar la lectoescritura, lo que demuestra su gran valor pedagógico. Por su parte, la CEPAL (2022), menciona que la utilización de material didáctico adecuado contribuye a reducir en un 15% las brechas en el aprendizaje en sectores rurales. señala que, en la región, el uso de material didáctico adecuado ayuda a reducir hasta en un 15% las brechas de aprendizaje en zonas rurales. En Ecuador, el Ministerio de Educación ha impulsado el fortalecimiento de los hábitos lectores a través de iniciativas como el programa “Yo leo” y el Plan Nacional del Libro y la Lectura “José de la Cuadra”, ha promovido el fortalecimiento de los hábitos lectores en el sistema educativo.

Gracias a estas políticas, se ha visto un aumento constante en el uso de materiales de lectura en el aula. Según el (Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador, 2017) la incorporación de recursos didácticos creció entre un 20% y un 30% en los últimos años, sobre todo en los niveles iniciales. Los cuentos ilustrados, en particular, no solo ayudan a los niños a entender mejor lo que leen, sino que también amplían su vocabulario y apoyan su desarrollo en general. Por eso, son una herramienta educativa muy valiosa para los primeros años de aprendizaje.

La globalización ha llevado a la digitalización de muchos materiales educativos alrededor del mundo. No obstante, en Ecuador todavía no todas las escuelas, ni todos los niños y maestros, pueden acceder fácilmente a esas herramientas. Según el INEC (2022) alrededor del 60% de las instituciones educativas muestran limitaciones en el acceso a dispositivos tecnológicos o a la conectividad, lo que limita el uso de recursos digitales en el aula.

Estudios recientes indican que entre el 80% y el 90% de las instituciones educativas enfrentan algún grado de falta de materiales didácticos (Mora Naranjo et al., 2023), Esta carencia limita el uso de metodologías activas y perjudica directamente el aprendizaje significativo de los estudiantes en todos los niveles educativos.

Meso

En la ciudad de Latacunga, investigaciones desarrolladas por estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi señalan que el cuento, como material didáctico, favorece el desarrollo de la comprensión lectora, la creatividad y la expresión oral en educación inicial. Según estos estudios, más del 70% de los niños que trabajan con cuentos mejoran sus habilidades lingüísticas y cognitivas, lo que demuestra la efectividad de este recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Quinatoa Hurtado, & Tayopanta Pallo, 2020). Según la UNESCO (2020), destaca que fortalecer las competencias docentes ayuda a aplicar mejor los recursos didácticos, sobre todo aquellos que incluyen elementos visuales, como los cuentos ilustrados.

En este contenido de aprendizaje Mayer, R. E. (2009), explica que combinar texto e imagen facilita la comprensión, la retención de información y el desarrollo del pensamiento en los estudiantes. Por eso, el uso de cuentos ilustrados se convierte en una estrategia pedagógica muy valiosa para enriquecer el aprendizaje en los primeros años escolares.

En la ciudad de Latacunga y en la provincia de Cotopaxi en general, la educación enfrenta retos importantes: hace falta más formación continua para los docentes, mejores recursos didácticos y un mayor fomento de la lectura desde los primeros niveles escolares. Aunque ya hay esfuerzos institucionales para mejorar las

prácticas pedagógicas, todavía se nota la falta de materiales educativos innovadores y de capacitación especializada en estrategias de lectura dinámicas. Como señala la CEPAL, (2023) contar con buenos recursos didácticos y una formación constante de los maestros es clave para reducir las brechas de aprendizaje y elevar la calidad educativa a nivel local. Esto resalta la urgencia de impulsar propuestas que aprovechen herramientas como los cuentos ilustrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Micro

En la educación inicial, que es el foco de esta investigación, el desarrollo del lenguaje y la comprensión narrativa son aspectos clave del aprendizaje. Sin embargo, estudios en contextos similares muestran que entre el 60% y el 70% de los niños en esta etapa tienen dificultades para expresarse oralmente y entender textos, sobre todo cuando no se usan materiales adecuados (UNESCO, 2021).

Muchos profesores no tienen materiales pensados para su contexto, así que se ven obligados a hacerlos ellos mismos. Se estima que más del 70% de lo que usan en clase lo adaptan o lo inventan, y eso puede influir en que la enseñanza no sea de la mejor calidad. (Mora Naranjo, et al., 2023).

En este sentido, los cuentos ilustrados cumplen una función muy valiosa: ayudan a los niños a expresarse mejor, a desarrollar su capacidad de contar historias, a entender lo que leen y a aprender nuevas palabras al asociar las imágenes con el texto. Los pictogramas no son solo un adorno; también despiertan la creatividad, fomentan la convivencia con otros y mantienen viva la motivación, porque los niños interactúan con el material de una manera más profunda y significativa. Estudios recientes sobre alfabetización visual muestran que usar imágenes en la educación infantil fortalece el pensamiento crítico, la capacidad de interpretar y la participación activa, ya que los pequeños construyen significado a partir de lo que observan (Farrar et al. 2024).

La ausencia de recursos pedagógicos innovadores limita la motivación de los niños y reduce la efectividad del aprendizaje, ya que no se aprovecha el impacto visual y lúdico de los materiales, aspectos fundamentales en los primeros años de educación. Por eso, es necesario contar con materiales didácticos que combinen la narrativa y la ilustración de forma atractiva y con verdadero sentido, de manera que estimulen a los

niños en lo intelectual, lo emocional y lo social. Cuando no hay recursos pedagógicos novedosos, los pequeños pierden el interés y el aprendizaje se vuelve menos efectivo. Esto ocurre porque se desaprovecha el poder de las imágenes y el juego, elementos tan importantes en los primeros años de vida.

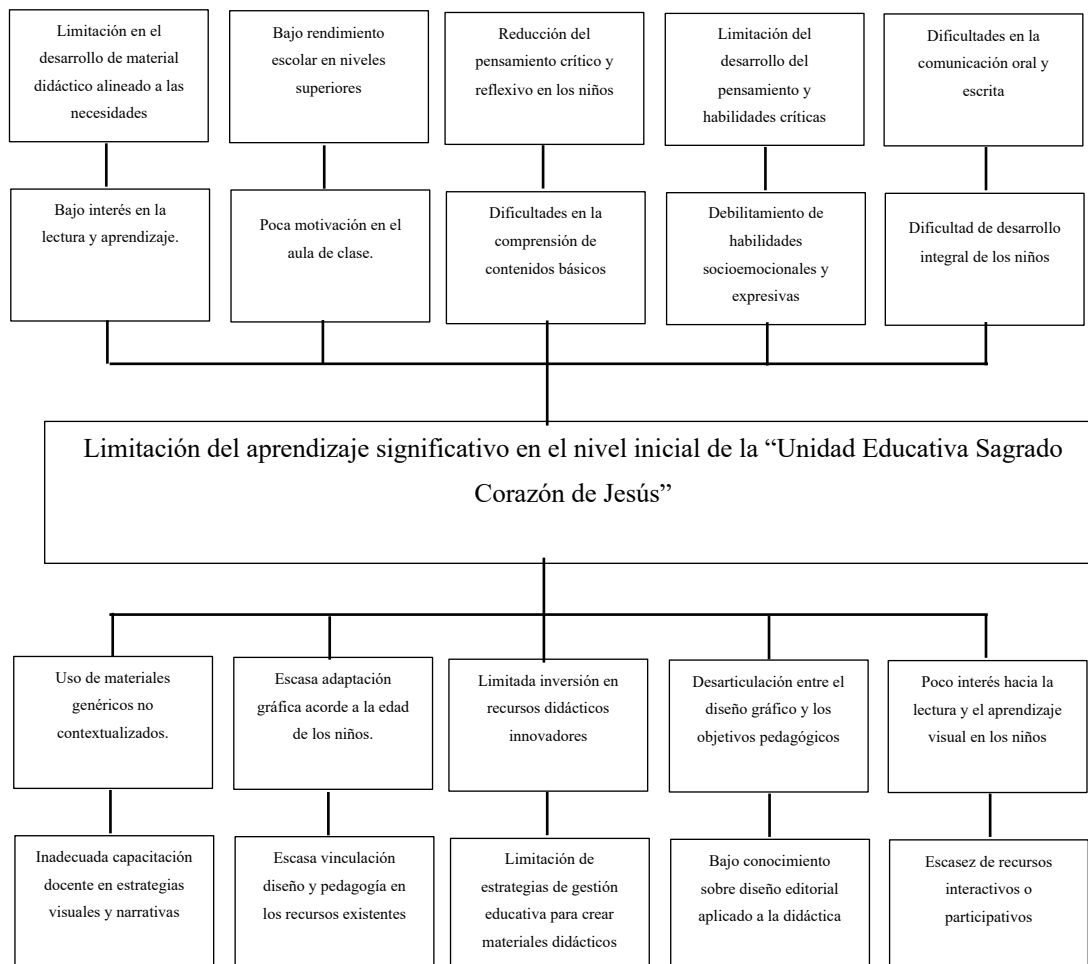
En el nivel inicial, se notan dificultades con el lenguaje oral y la comprensión de historias y órdenes, aún más cuando no se cuenta con los materiales adecuados. La falta de recursos obliga a los maestros a crear sus propios materiales, lo que a veces puede afectar la calidad del proceso de aprendizaje.

En este contexto, los cuentos ilustrados se presentan como una estrategia eficaz para fortalecer habilidades comunicativas, cognitivas y sociales mediante la integración de texto e imagen. A nivel institucional, se identifican debilidades en la expresión oral y comprensión de relatos, así como la necesidad de implementar recursos didácticos innovadores que respondan a las exigencias del currículo y favorezcan aprendizajes significativos, en concordancia con los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador, (2014)

1.2.2. Árbol de problemas

Figura 1

Árbol de Problemas



Nota. Elaboración propia

1.2.3. Enunciado del problema

En la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Latacunga existe una limitación significativa en el uso de materiales didácticos adecuados para el nivel inicial. Los recursos que utilizan los docentes actualmente son elaborados de forma autónoma usando pictogramas, láminas genéricas, ilustraciones descargadas de internet, que no siempre se ajustan a las necesidades de los estudiantes, lo que impide que los niños desarrollen plenamente sus habilidades cognitivas, lingüísticas y socioemocionales. Esta carencia se relaciona con la falta de materiales diseñados específicamente para responder a las necesidades pedagógicas del contexto y

adaptados al currículo nacional, generando una brecha entre la enseñanza planificada y la práctica educativa cotidiana.

En los materiales educativos, el uso del diseño gráfico y editorial está bastante alejado de lo que realmente se necesita. Por lo tanto, el material didáctico de clase pierde cierta efectividad como una herramienta en el aprendizaje, afectando la motivación de los niños y la comprensión de contenido.

El material al no manejar con claridad criterios técnicos de diseño, pues no comunica correctamente los conceptos de aprendizaje y complica el trabajo de los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, la Unidad Educativa no es completamente consciente de la importancia del diseño, ya sea gráfico y editorial, y cómo afecta en la educación. Las clases que tienen los niños mantienen el uso de materiales improvisados o tradicionales, los cuales son mayormente proporcionados por los docentes. Entonces hay una limitación en la enseñanza y se limita el potencial que el material de apoyo didáctico pueda tener. En caso de los cuentos ilustrados, los cuales tienen valioso potencial de enseñanza, permiten enseñar conceptos de una manera más amigable al público dirigido. Estos, al ser usados como material de apoyo didáctico en la enseñanza pueden llegar a fortalecer el aprendizaje en el nivel mencionado de la institución

1.3. Justificación del proyecto

Hoy en día, la educación inicial enfrenta el desafío de usar estrategias que realmente capten la atención de los niños y favorezcan un aprendizaje significativo. Sin embargo, la falta de materiales didácticos bien diseñados, que respondan tanto a las necesidades pedagógicas como al contexto cultural de los estudiantes, dificulta la labor de los docentes y reduce la motivación y comprensión de los más pequeños.

Diversos estudios muestran que los niños tienen una gran sensibilidad visual, y que los cuentos ilustrados pueden aprovechar esa capacidad para fomentar la comprensión lectora, el desarrollo emocional y el pensamiento crítico desde temprana edad. Por ejemplo, Mayer (2009) señala que los niños poseen una sorprendente conciencia visual, que puede potenciarse mediante el uso de libros con imágenes. Además, investigaciones en educación destacan que las ilustraciones en los libros

infantiles no solo acompañan al texto, sino que invitan al niño a participar activamente en la historia, estimulando su imaginación y promoviendo un aprendizaje más profundo. Farrar et al. (2024).

En la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” mediante entrevistas semiestructuradas a las docentes de nivel inicial, se corroboró que la mayor parte del material de apoyo utilizado en el aula procede de internet, especialmente en forma de imágenes genéricas y hojas fotocopiadas de esta forma se ha identificado la carencia de cuentos ilustrados adaptados a la malla curricular, al contexto cultural ecuatoriano y a las necesidades pedagógicas de los docentes. La oferta comercial de libros infantiles generalmente aborda temáticas generales o externas a la realidad local, limitando su funcionalidad dentro del aula. Por ello, el diseño de cuentos ilustrados contextualizados y pedagógicamente pertinentes constituye una oportunidad para ofrecer materiales atractivos, funcionales y alineados con los objetivos educativos, fomentando el hábito de lectura, la comprensión lectora y la creatividad de los niños.

Este proyecto, enmarcado en el diseño gráfico y especialmente en el diseño editorial, permite aplicar principios visuales y de comunicación para crear materiales didácticos efectivos que realmente conecten a los niños con el aprendizaje. Hacer estos cuentos contribuye al desarrollo integral de los estudiantes: facilita el aprendizaje en los primeros años escolares y fomenta habilidades que les serán muy útiles más adelante en su formación.

En la educación inicial el desarrollo cognitivo, emocional y social es fundamental. Es la etapa donde se construyen las bases de todo el aprendizaje futuro. Los cuentos ilustrados, al unir una historia, texto con imágenes, se convierten en una herramienta pedagógica muy poderosa. Despiertan la imaginación y la creatividad, aspectos clave en el crecimiento de los niños, y también enriquecen su lenguaje al presentarles palabras nuevas y estructuras gramaticales más complejas. También, estos cuentos refuerzan valores y habilidades socioemocionales a través de relatos que transmiten mensajes educativos. Los cuentos ayudan a que el aprendizaje tenga verdadero significado, porque presentan ideas abstractas de una manera visual y narrativa. En la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, donde los recursos suelen ser limitados, los cuentos ilustrados se convierten en una alternativa accesible y efectiva para enriquecer la enseñanza.

El uso de cuentos ilustrados como material didáctico puede generar una mejora en la comprensión lectora y la expresión oral, un mayor interés por la lectura desde temprana edad y el desarrollo de habilidades críticas como la inferencia y la interpretación. Permite diversificar las estrategias pedagógicas y facilita la enseñanza de temas transversales como valores, interculturalidad y cuidado del medio ambiente. Fortalecer su metodología educativa con un enfoque lúdico y posicionarse como una escuela innovadora en la educación inicial. Fomentar la lectura desde la primera infancia contribuye a reducir las brechas educativas y a promover una cultura de aprendizaje permanente.

La propuesta se puede llevar a cabo debido a que se cuenta con los recursos necesarios, hay disposición por parte de la institución por validar y dar paso al proyecto. Además, está pensado para un grupo específico como son los niños de nivel inicial, lo que permite ejecutarlo de manera ordenada y medir sus resultados. Inclusive, la propuesta está alineada con el currículo ecuatoriano para educación inicial, el cual promueve el uso de materiales lúdicos y didácticos.

Los principales beneficiarios son niños de nivel inicial que acceden a herramientas atractivas que mejoran su aprendizaje y su disfrute de la lectura. Los docentes ya que adquieren nuevos recursos para hacer sus clases más dinámicas. Las familias porque se incentiva la lectura en casa, fortaleciendo el vínculo entre familia, escuela y comunidad educativa. Y finalmente la institución ya que mejora su propuesta pedagógica al incorporar recursos didácticos diseñados y contextualizados.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo General

Diseñar cuentos ilustrados infantiles contextualizados como recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje significativo en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, integrando elementos visuales y narrativos adecuados al desarrollo infantil.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar las necesidades pedagógicas del nivel inicial a través de revisión bibliográfica, entrevistas dirigidas a docentes de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” y entrevistas a profesionales de diseño gráfico, con el fin de definir el enfoque, contenidos y lineamientos visuales para los cuentos ilustrados infantiles.
- Analizar el uso y pertinencia del material didáctico existente en el aula de nivel inicial mediante la observación directa del entorno educativo y la aplicación de encuestas a los padres de familia, con el fin de identificar necesidades y criterios para el diseño de cuentos infantiles ilustrados.
- Diseñar una colección de cuentos que combine recursos editoriales, contenidos educativos y elementos gráficos, para contribuir a la malla curricular de la institución adaptada a niños de 3 a 5 años.

1.5. Líneas de investigación

- Comunicación, Sociedad, Cultura y Tecnología
- Diseño, Materiales, Producción, Identidad, Sostenibilidad y Tecnologías aplicadas

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación. Estado del arte.

Para entender de qué trata este trabajo y ubicarlo dentro del mundo del diseño gráfico y la educación, vale la pena repasar las ideas y experiencias más importantes sobre el uso de materiales editoriales e ilustrados en la enseñanza infantil. Hacer este recorrido nos ayuda a identificar los conceptos clave que conectan el diseño con la pedagogía, y también a conocer proyectos anteriores, tanto de aquí como de otros países, que han enfrentado retos parecidos.

Iñegues & González (2024), en su libro cuentos ilustrados con contenido matemático, proponen usar la lectura en voz alta con preguntas y conversación, lo que se llama lectura dialógica, para desarrollar habilidades numéricas en niños de 4 a 6 años. La idea es combinar los cuentos con juegos y situaciones cotidianas. Por otro lado, Iñegues (2025), en *El Encanto del Campo*, trabaja conceptos de espacio y geometría a través de historias interactivas que ayudan a los pequeños a relacionar lo que leen con su entorno. Ambos trabajos, realizados como parte de investigaciones de la Universidad de Cuenca y el programa VLIR-UOS, demuestran que los cuentos ilustrados pueden ser herramientas pedagógicas muy valiosas en la educación infantil, porque logran unir el contenido académico con experiencias que realmente tienen sentido para los niños.

En la investigación titulada *Estrategia didáctica para fortalecer la lectura de cuentos en los niños del subnivel inicial II* de Cedeño Rosado & Franco López (2023), realizada en la Unidad Educativa Azuay N. 13 en Portoviejo (Ecuador), se implementó un enfoque mixto con diseño descriptivo para evaluar el impacto de la lectura de cuentos en estudiantes de nivel inicial. La población estuvo compuesta por 60 niños y tres docentes, quienes participaron mediante observación y cuestionarios. El estudio combinó técnicas cuantitativas y cualitativas: se aplicó un cuestionario a los docentes para conocer su percepción sobre las estrategias didácticas, y se utilizó una ficha de observación para registrar las reacciones, interés y desempeño de los niños ante los cuentos. Al finalizar, se constató que las estrategias propuestas contribuyeron a fortalecer la lectura infantil mejorando la participación, el interés por los textos y la comprensión tanto visual como narrativa.

Este antecedente es importante para esta tesis porque muestra, con evidencia concreta, que los cuentos pueden ser una herramienta eficaz en educación inicial si se diseñan y aplican con un propósito pedagógico claro. También ofrece un modelo metodológico basado en observación y cuestionarios que se puede adaptar para evaluar si los cuentos ilustrados contextuales que proponemos diseñar realmente funcionan.

En investigaciones recientes sobre educación inicial y alfabetización, se documenta el impacto significativo de los cuentos ilustrados y digitales en el fortalecimiento del vocabulario y la comprensión lectora de los niños. En un caso de estudio titulado *“Impacto de los cuentos ilustrados digitales en el desarrollo del vocabulario en niños de educación inicial”* (González & Ramírez, 2022), se aplicó una metodología de investigación-acción con enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), que incluyó un diagnóstico inicial en 30 alumnos, la implementación de 10 sesiones mediante una plataforma digital de cuentos ilustrados (Story Jumper), y una evaluación posterior con análisis comparativo. Los resultados mostraron un aumento del 35 % en el reconocimiento de palabras nuevas (prueba t, $p < .05$), lo que evidenció que los recursos digitales pueden potenciar tanto la motivación como el aprendizaje de vocabulario en el nivel inicial. Los autores concluyen que es necesario capacitar a los docentes en herramientas digitales y equilibrar su uso con materiales físicos para lograr una integración educativa efectiva (González & Ramírez, 2022). Este antecedente subraya la importancia de innovar en materiales didácticos visuales y adaptados al contexto de la primera infancia, lo que justifica y orienta la presente investigación en la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Latacunga.

Carvajal Ayala & Moreno Artieda (2023), publicaron un estudio llamado *“Cuentos infantiles e identidad cultural en niños de educación inicial”* en la revista *Killkana Social*. En él, exploraron cómo los cuentos ilustrados pueden ayudar a fortalecer la identidad cultural en los más pequeños. La investigación fue de tipo cualitativo y se realizó en escuelas de Ecuador, donde hicieron actividades de lectura y narración de cuentos basados en tradiciones locales. Los hallazgos mostraron que estos cuentos ayudan a los niños a comprender mejor los valores culturales y a desarrollar un sentido de pertenencia desde temprana edad. Además, los autores subrayaron la importancia de incluir materiales literarios que reflejen la diversidad del país, para favorecer un aprendizaje más significativo y cercano a su realidad. En sus

conclusiones, destacan que la literatura infantil no solo despierta la imaginación, sino que también se convierte en una herramienta clave para formar la identidad sociocultural. Carvajal Ayala & Moreno Artieda (2023)

Por otro lado, diversas investigaciones han demostrado que los cuentos ilustrados mejoran la atención, la motivación y las habilidades cognitivas en niños con dificultades de aprendizaje, ya que combinan estímulos visuales y narrativos que facilitan la comprensión (Talledo-Macías et al., 2023). En este caso, el objetivo fue reducir la dispersión en el aula mediante cuentos multisensoriales que incluían elementos táctiles y auditivos. El trabajo inició con una primera evaluación usando una prueba llamada CARAS-R, que mide la capacidad de atención. Después se llevaron a cabo 12 sesiones con cuentos que involucraban distintos sentidos (como el tacto, la vista y el oído). Finalmente, se hizo una nueva evaluación para ver los avances. Los resultados mostraron una disminución del 28 % en las conductas de pasatiempo, un cambio estadísticamente característico (ANOVA, $p = 0.01$), lo que confirma que este enfoque que combina varios estímulos es efectivo para mejorar la concentración en los niños. Los autores concluyen que mezclar imágenes, texturas y sonidos ayuda a mantener la atención por más tiempo y favorece la inclusión de niños con diferentes ritmos y formas de aprender. También recomiendan incorporar estos recursos adaptativos en el diseño de materiales educativos para la primera infancia (Torres, Almeida, & Rojas, 2023).

Cañola Tello (2018), realizó una investigación titulada “Diagnóstico del nivel de aceptación de ilustraciones de estilo minimalista en cuentos destinados a niños de educación inicial”, en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas. Su objetivo fue entender cómo reaccionan los niños pequeños ante ilustraciones minimalistas en los cuentos. Para ello, consideró aspectos del diseño gráfico como la figuratividad, el uso del color, la retícula y la tipografía. Mediante observaciones y entrevistas con docentes y especialistas, evaluó cómo niños de 4 a 5 años percibían diferentes propuestas visuales. Los resultados mostraron que las imágenes con pocos elementos figurativos y una composición más sencilla generan mayor interés, despiertan la imaginación y ayudan a que los niños se conecten mejor con la historia. Este trabajo resalta la importancia de planificar con cuidado los elementos gráficos al crear materiales ilustrados para el nivel inicial.

Los autores Carvajal Quilumba y Espinosa Ramos (2023). Durante la redacción del tema *“Ilustración infantil sobre leyendas otavaleñas para fomentar la lectura y la cultura en niños de 8-9 años de la Unidad Educativa Ciudad de Otavalo”* de la Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador, se muestra que la investigación tuvo como objetivo diseñar ilustraciones infantiles basadas en leyendas tradicionales, aplicando principios de composición gráfica, cromática, tipografía y relación texto-imagen para fortalecer el interés lector en niños de educación básica. El estudio evidenció que la adecuada selección de colores, el uso de tipografías legibles acordes a la edad y una composición visual equilibrada favorecen la comprensión del contenido y aumentan la motivación hacia la lectura. Así mismo, destaca la importancia de contextualizar gráficamente el material educativo para generar mayor identificación cultural en los estudiantes.

En síntesis, las investigaciones concuerdan en que los cuentos ilustrados no solo ayudan a enseñar materias o valores, sino que también funcionan como una estrategia pedagógica completa. Fortalecen las capacidades cognitivas, socioemocionales y culturales de los niños. Sin embargo, a pesar de estos avances, en lugares como la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” todavía hace falta material ilustrado que realmente se ajuste a su realidad.

Los estudios revisados muestran que los cuentos ilustrados funcionan como una herramienta educativa de gran relevancia para el desarrollo de los niños en niveles iniciales, especialmente para fomentar el lenguaje, la comunicación y las habilidades de comunicación, aprendizaje y sociales. Sin embargo, muchas de esas investigaciones mantienen ideas generales, sin profundizar en los contextos locales ni en su aplicación concreta del diseño gráfico y editorial.

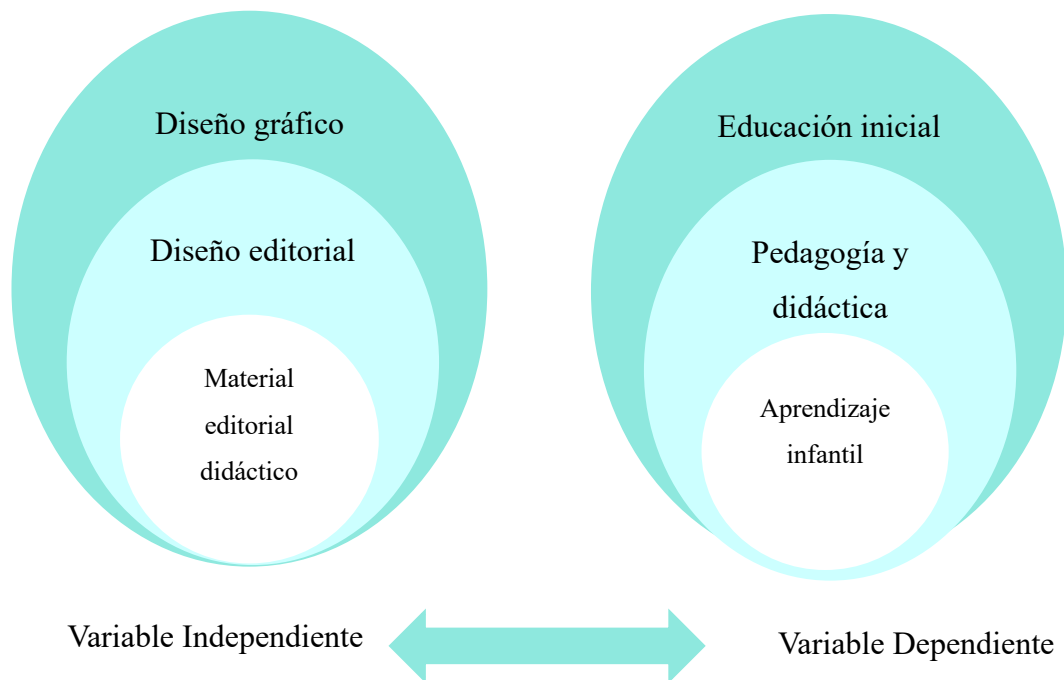
Por esta razón, este trabajo investigativo propone crear cuentos ilustrados que integren el diseño visual con la pedagogía. Estarán alineados con el currículo nacional de Educación Inicial y, al mismo tiempo, con las necesidades específicas de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en Latacunga. Así, se busca desarrollar un recurso innovador que no solo mejore los procesos de enseñanza, sino que también apoye a los docentes con propuestas visuales pertinentes y con verdadero significado.

En definitiva, el proyecto busca llenar los vacíos que existen en la educación inicial y promover la innovación pedagógica articulando el diseño editorial. Se busca ofrecer a docentes y estudiantes herramientas narrativas y visuales que conviertan el aprendizaje en una experiencia más dinámica, efectiva y cercana a su realidad. Además, la creación de cuentos ilustrados infantiles propone mantener la conexión con la lectura, misma que facilita la comprensión de mensajes educativos claros al aplicar correctamente los criterios de diseño editorial y gráfico. El uso de color, ilustración, tipografía con una intención educativa favorece la mejora del mensaje educativo y el desarrollo de los más pequeños, consolidando de tal manera una experiencia significativa en el nivel inicial.

2.2. Categorías fundamentales

Figura 2

Categorías fundamentales



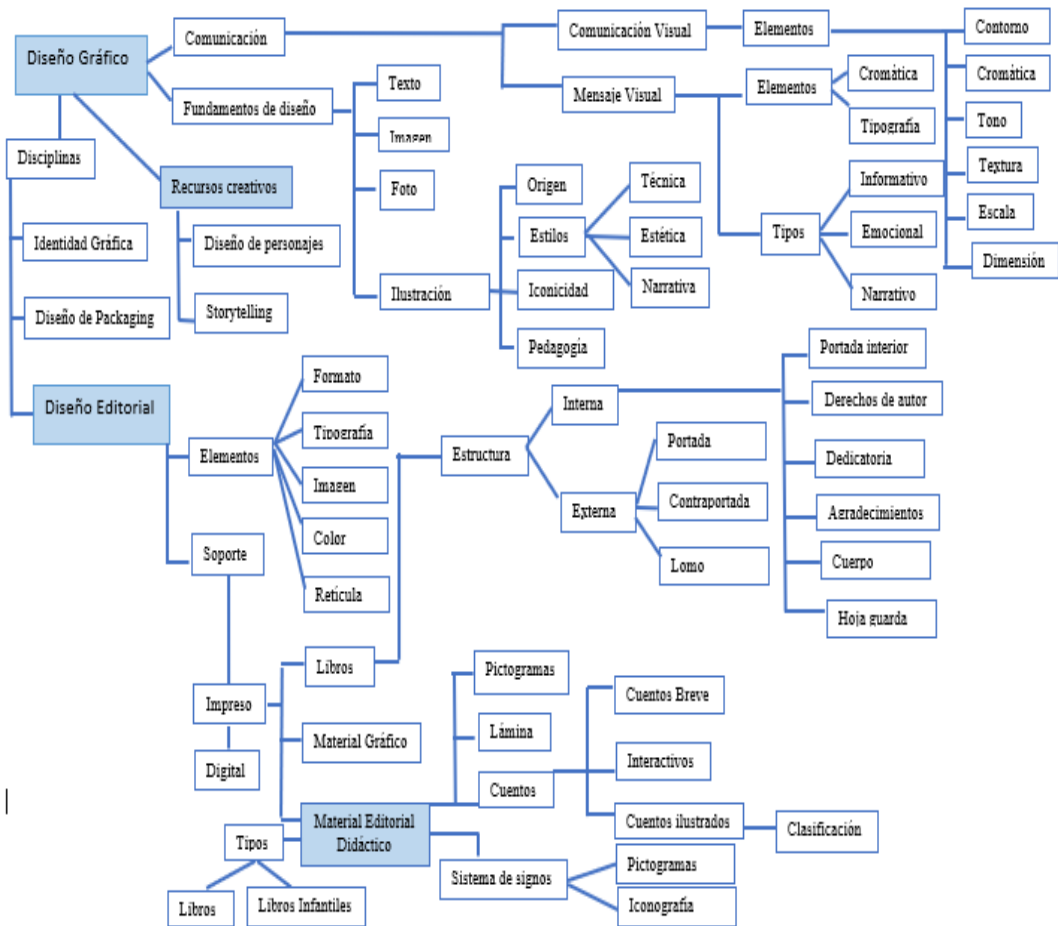
Nota. Elaboración propia

2.3. Redes conceptuales

2.3.1. Variable Independiente

Figura 3

Red conceptual de la variable independiente

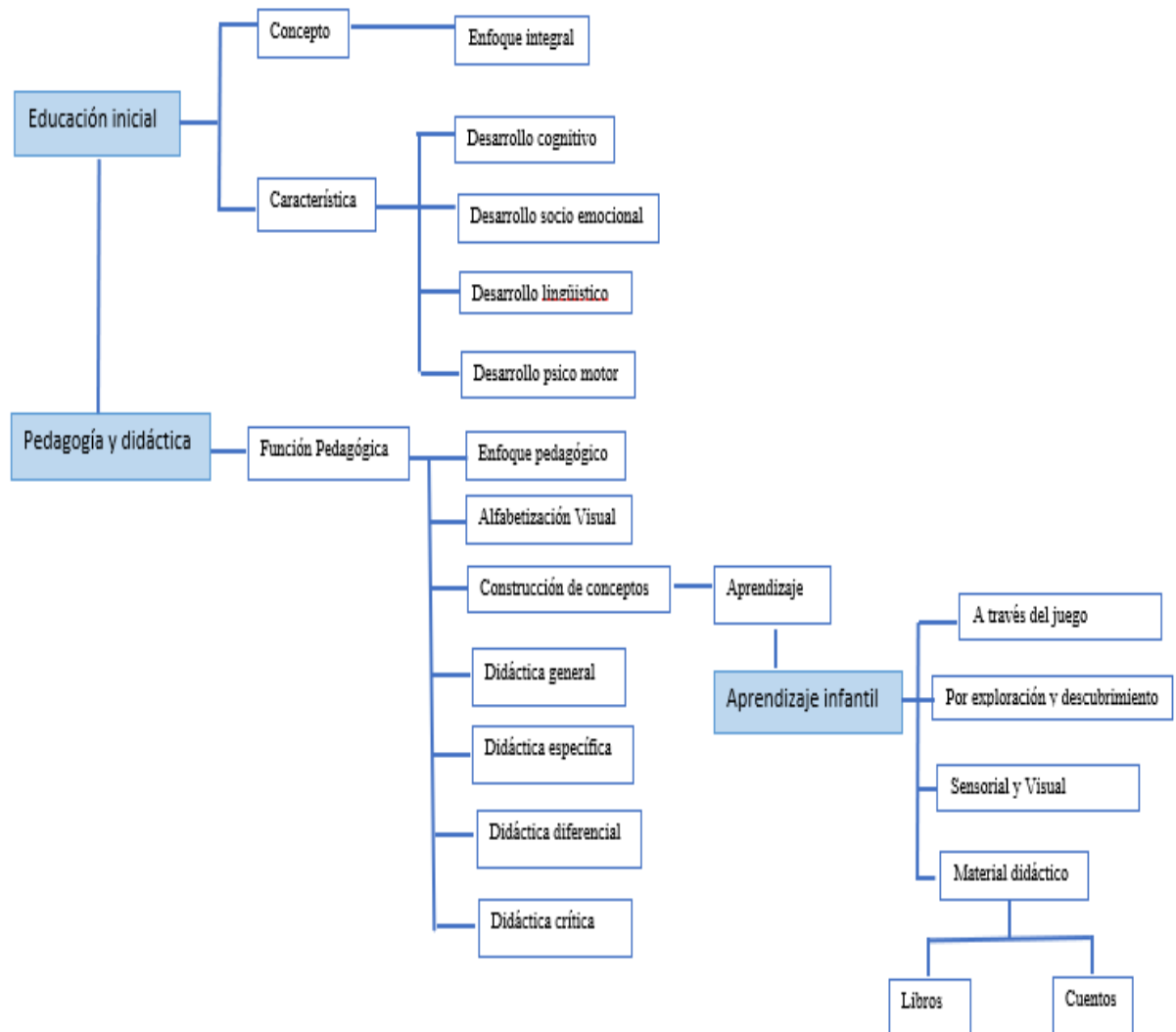


Nota. Elaboración propia

2.3.2. Variable dependiente

Figura 4

Red conceptual de la variable dependiente



Nota. Elaboración propia

2.4. Marco conceptual

2.4.1. Diseño gráfico

Antes de hablar de diseño gráfico, es necesario conocer el concepto de la palabra “diseño” para comprender la esencia de donde se parte.

La palabra *diseñar* significa planear o proyectar algo antes de crearlo. Es una actividad previa que hoy en día se reconoce como una disciplina y una profesión formal. Por otro lado, el *diseño* es el resultado de ese proceso: la forma final que toma un objeto ya sea físico o digital. Aunque muchas personas asocian el diseño solo con el producto terminado, desde una mirada más teórica se destaca que diseñar es principalmente una actividad creativa e intelectual, algo abstracto que implica pensar y planificar antes de hacer realidad una idea (Campi, 2020).

Este enfoque resalta que el diseño puede ser una herramienta clave para que las personas comprendan mejor y vivan una experiencia más agradable, siguiendo tendencias actuales como el diseño centrado en el ser humano. (Norman, 2020).

A decir de Frascara (2004), en su obra titulada *Diseño de la comunicación: principios, métodos y prácticas*, subraya que el diseño gráfico es una disciplina que combina la creatividad, la comunicación visual y la funcionalidad para transmitir mensajes eficaces. En este sentido, el autor señala que “el diseño no es solo estética, sino un proceso de solución de problemas que completa forma, función y contexto cultural” (Frascara 2004, p. 45).

De esta manera, es factible adentrarse en el concepto de diseño gráfico, conociendo que el diseño, en sí, tiene como propósito crear algo, ya sea visual o no, este debe transportar un mensaje y crear algo nuevo.

El diseño gráfico, por otra parte, se configura como una disciplina esencial dentro de la comunicación visual contemporánea, al proporcionar la innovación de ideas y mensajes en elementos visuales claros para audiencias específicas. En este sentido, diversos autores, entre ellos Frascara, han aportado definiciones que buscan acotar su alcance y objetivos. Se desarrolla un proceso complejo donde la sensibilidad por la forma se equilibra con la atención al contenido, garantizando de esta manera la efectividad del mensaje.

El diseño gráfico puede entenderse como una disciplina que involucra la planificación y organización de diversos elementos visuales con el propósito de crear comunicaciones claras y efectivas. No se trata únicamente de producir imágenes, sino de un proceso que incluye programar, proyectar y coordinar factores visuales para transmitir mensajes específicos a determinados públicos. Desde esta perspectiva, el diseño gráfico es una actividad orientada a la creación estratégica de comunicaciones visuales, generalmente elaboradas mediante medios industriales, con una intención comunicativa definida Frascara, (2004).

Teniendo en cuenta la definición de diseño gráfico de Frascara, es pertinente mencionar también que el diseño gráfico se presenta como una actividad que combina creatividad, técnica y sensibilidad comunicativa para producir objetos visuales con un propósito definido.

En pocas palabras, el trabajo del diseñador va más allá de solo acomodar elementos. El diseñador interpreta, construye y organiza mensajes con el objetivo de que sean adecuados, claros y cumplan con la comunicación de la idea. El valor del diseño gráfico radica en la creación de mensajes visuales que lleguen a las personas una vez entendido el proceso que este lleva a cabo.

Mensaje Visual

El mensaje visual se expresa a través de la organización de elementos en el espacio y del uso de recursos gráficos que generan un impacto inmediato en quien lo ve, sin depender del lenguaje escrito (Dondis, 1973). Arnheim (1974) lo describe como una estructura con forma de Gestalt, donde las formas y las proporciones organizan percepciones complejas. Por su parte Lupton (2015) aplica esta idea a las identidades gráficas actuales, mezclando lo digital con lo analógico para crear narrativas visuales híbridas.

Mensaje Informativo

El mensaje informativo prioriza claridad jerárquica y precisión semántica mediante tipografía funcional y diagramación lógica; Frascara (1997) lo define como comunicación técnica que optimiza legibilidad en contextos funcionales como

señalética y manuales. Heller (2004) enfatiza su rol en packaging regulado, donde datos obligatorios deben prevalecer sin comprometer estética.

Mensaje Emocional

El mensaje emocional despierta reacciones afectivas a través de asociaciones simbólicas y contrastes sensoriales (Elliot & Maier, 2014) Zeki (1999) explica, desde la neurociencia, cómo los colores activan recuerdos ligados a las emociones más profundas y así influyen en nuestras preferencias sin que seamos conscientes de ello. Por su parte Meggs (2011) relaciona esta idea con el branding persuasivo, señalando que ciertas combinaciones de colores pueden generar una lealtad emocional que perdura en el tiempo.

Mensaje Narrativo

El mensaje narrativo establece las imágenes de manera coherente, creando una secuencia que guía al espectador paso a paso en su interpretación (Munari, 1966). Cloud (1933) lo estudia como una especie de gramática visual parecida a la del cómic, donde las transformaciones entre viñetas van construyendo el sentido del tiempo. Por su parte, Kress y van Leeuwen (2006) desarrollan esta idea desde la semiótica multimodal, integrando imagen y texto en discursos visuales más complejos.

Identidad Gráfica

La identidad gráfica es un sistema completo de signos visuales que refleja los valores esenciales de una marca y le permite sobresalir frente a la competencia (Chaves, 1994). (Aaker, 1996) la relata como una red de símbolos que crea vínculos emocionales duraderos con las personas a las que se dirige, Dondis (1973) basa su estructura en elementos básicos como el punto, la línea y el color, que juntos articulan mensajes visuales claros y universales.

Por su parte, (Munari, 1966) destaca la importancia de seguir un método paso a paso para construir una identidad gráfica: desde analizar lo que se necesita hasta llegar a prototipos que funcionen, siempre priorizando la sencillez y la utilidad. Chaves (1994) añade que la identidad gráfica va más allá de lo decorativo, porque se convierte en un lenguaje propio que permite reconocer a una institución.

La identidad gráfica de un libro se forma por todos los elementos gráficos que le dan coherencia, personalidad y significado. Se habla de tipografía, colores, ilustraciones en ciertos casos, composición y símbolos visuales. Por lo que en cuentos infantiles estos recursos ayudan a que la lectura sea envolvente y a que el lector, al ser un niño o niña, conecte emocionalmente con la historia y su contenido. Como señala Chaves (2006), la identidad gráfica no solo embellece, sino que también comunica. Representa visualmente los valores y la esencia del contenido editorial a través de un lenguaje visual consistente.

En una colección de cuentos para niños, la identidad visual ayuda a que todos los libros mantengan una misma línea de estilo. Esto se logra usando elementos gráficos compartidos, como los colores, las letras, las ilustraciones y la forma en que se organizan las páginas. Así, los niños pueden reconocer fácilmente la colección, sentirse más conectados con ella de manera emocional, y además los contenidos se vuelven más llamativos, fáciles de entender y fáciles de recordar mientras leen y aprenden.

Packaging

El packaging no solo protege el producto, sino que también comunica y lo hace destacar en el punto de venta (Costa, 2012). (Costa, 2001) lo describe como la forma física de la esencia de una empresa, donde se combinan utilidad y atractivo para convencer. Klimchuk (2012)) resalta que integra aspectos como la ergonomía y la sostenibilidad, influyendo en las decisiones de compra que tomamos de manera espontánea.

Por su parte, Caldwell & Zapatterra (2014) definen el packaging como una disciplina que une el diseño editorial con el diseño estructural, con el objetivo de presentar el producto de la mejor manera posible para que impacte más en la tienda. Munari (1981) aplica al envase los principios de la economía formal: elimina todo lo que sobra para que la percepción sea más intuitiva. aplica al envase los principios de la economía formal: elimina todo lo que sobra para que la percepción sea más intuitiva. Frascara (2010) también defiende que un envase debe ser sencillo y funcional, desechando lo innecesario para facilitar que las personas lo entiendan de forma natural.

El packaging se encarga de diseñar y desarrollar los elementos externos que contienen, protegen y presentan un producto editorial. Integra aspectos funcionales, comunicativos y estéticos. En el caso de los libros y cuentos infantiles, este empaque no solo cuida físicamente el producto, sino que también influye en cómo se ve, cómo se interactúa con él y qué tan atractivo resulta para el lector. Como señalan Klimchuk y Krasovec (2012), el packaging es una herramienta estratégica de comunicación visual que permite que un producto se diferencie de otros y genere una conexión emocional con quien lo usa, gracias a sus recursos gráficos, materiales y estructurales.

Dentro del diseño de cuentos infantiles, el packaging forma parte esencial en la comercialización del producto. Se convierte en un contenedor que ofrece protección, además de complementar a la experiencia de lectura, añadiendo elementos visuales llamativos. Estos refuerzan la identidad gráfica de la colección funcionando como un sistema. Por otra parte, el empaque ayuda a captar la atención de los niños, mejorando la presentación del material y potenciando el valor comunicativo y estético del producto editorial.

Comunicación

La comunicación es el puente que usamos las personas para compartir información, ideas, emociones y significados, empleando distintos lenguajes y medios. Como señala Costa (2003), no basta con enviar un mensaje; también hace falta generar un verdadero entendimiento y conexión entre quien habla y quien escucha, usando elementos visuales, palabras y símbolos. En áreas como la educación y el diseño gráfico, la comunicación visual cobra especial importancia, porque ayuda a que los contenidos se entiendan mejor y potencia el aprendizaje.

Comunicación visual

La comunicación visual es uno de los pilares del diseño. Las imágenes transmiten significados, mensajes, aprendizajes y emociones que van más allá de las palabras. Comprender bien este concepto nos ayudará a entender mejor el tema.

La comunicación visual es todo lo que vemos, todo aquello que captan nuestros ojos: nubes, banderas, flores, dibujo técnico y una variedad de elementos más. De acuerdo con el contexto en el que están, tienen un valor diferente mostrando información distinta. Existen dos distinciones, la comunicación puede ser casual o intencional. La casual no tiene intención de transmitir un mensaje específico, depende de quién lo interprete. Por otro lado, en la comunicación intencional se debe escribir el significado exacto que se quiere transmitir (Munari, 2016, p. 63).

Desde otra parte es necesario complementar la definición de comunicación visual, con la de comunicación. (Frascara, 2022) afirma. “La comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo” (p. 61). De esta manera, se tiene una comprensión que la comunicación tiene como objetivo transmitir un mensaje mostrando información determinada que llega al receptor.

Comprender la comunicación visual implica también reconocer los elementos básicos que la estructuran. Según expresa Dondis, (1973) en su libro “La sintaxis de la imagen”, los elementos básicos de la comunicación visual son el punto, la línea, el contorno, el color, la dirección, el tono, la estructura, la escala, la dimensión y el movimiento. La línea es un elemento derivado o secundario Kandinsky (2023). Estos recursos visuales son fundamentales para desarrollar una identidad gráfica coherente y un diseño de packaging eficaz.

Contorno

El contorno es uno de los elementos esenciales del lenguaje visual, pues permite delimitar y dar forma a las figuras, aportando identidad y carácter a las composiciones. (Dondis, 2021)

En las artes visuales, la línea sirve para definir y marcar los bordes de las formas, ayudando a organizar lo que vemos. Hay tres formas básicas que se consideran esenciales: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada una tiene sus propias

características, lo que genera distintas interpretaciones y significados. Estos pueden venir de asociaciones culturales, decisiones personales o de cómo nuestro cerebro y nuestros sentidos perciben las formas (Dondis, 2021)

El contorno no solo define los límites de las formas, sino que también comunica significados, evocando asociaciones visuales y emocionales que enriquecen el mensaje gráfico.

Cromática

La cromática es el estudio de cómo percibimos los colores, cómo los combinamos y qué efectos tienen en nuestras emociones y decisiones. Según (Borrero, 2024), los colores influyen en lo que se siente y hasta en lo que se decide comprar. Schloss (2018) demuestra que los colores pueden transmitir ideas abstractas en los diseños y ayudan a recordar mejor la información gracias a significados que muchas culturas comparten. Por su parte, Odetti (2024) analiza cómo se enseña el color en el diseño gráfico y resalta la importancia de los contrastes y las armonías para crear mensajes coherentes dentro de las identidades visuales.

En el mundo del packaging, Ayala (2025) muestra que usar paletas de colores pensadas estratégicamente refuerza la identidad cultural ecuatoriana. Esto hace que los productos se perciban como más valiosos y que la gente los compre de manera más impulsiva. Por su lado, Liu (2025) confirma con experimentos que los colores en los envases se combinan con la tipografía para lograr un mayor impacto emocional en los puntos de venta.

Tono

El tono permite percibir las diferencias de luz y sombra que organizan nuestra visión del entorno. De esta manera, el tono consiste en las variaciones de luminosidad que posibilitan distinguir detalles en la información visual compleja. Gracias a él, es posible identificar formas, profundidades y jerarquías en una composición (Dondis, 2021). Entonces, se constituye como una herramienta indispensable para la percepción visual, ya que garantiza la legibilidad, el contraste y la claridad en cualquier mensaje gráfico.

En diseño gráfico, el punto es la unidad básica de comunicación visual, definido como la marca más pequeña y simple que puede generar significado en una composición. Según (Dondis, 1973) *“el punto ejerce como un elemento esencial para estructurar el espacio, ya que puede trabajar como foco de atención, marcador de posición o generador de ritmo y movimiento en una pieza gráfica”* (p. 45).

El punto va mucho más allá de ser una simple figura geométrica. En diseño, se convierte en una herramienta muy versátil debido a:

1. **Crea jerarquía visual:** Dependiendo de su tamaño, color y lugar donde se coloque, el punto puede indicar qué elementos son más importantes (Lupton & Phillips, 2020).
2. **Ayuda a componer:** Si repetimos muchos puntos, podemos generar texturas, líneas que no están dibujadas directamente o incluso dar sensación de profundidad.
3. **Tiene significado cultural:** En diferentes contextos, un punto puede representar desde lo más pequeño, como un píxel, hasta ideas abstractas como el principio o el final de algo (Heller & Anderson, 2022).

Color

Definir el color es clave porque es uno de los elementos más poderosos de la comunicación visual. Conecta directamente con nuestras emociones y hace que las imágenes sean mucho más expresivas.

Mientras el tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una similitud más intensa con las emociones. Se puede comparar el color con el merengue estético del pastel, muy rico y útil en muchos aspectos, aunque no indispensable para crear mensajes visuales. Al ser la parte más emotiva de la percepción, el color refuerza con fuerza la información visual. Además de su significado universal compartido por la experiencia, posee un valor informativo propio gracias a los sentidos simbólicos que se le atribuyen. Aparte del significado cromático altamente transmisible (Dondis, 1973, p.64)

El color tiene un papel muy importante en el diseño porque despierta sensaciones y expresa emociones que ayudan al lector a conectarse con la historia. Estimula los sentidos y crea una experiencia que va más allá del papel, haciendo que

quien lee sienta que está dentro de la escena y recibiendo el mensaje de una manera más profunda (Heller, 2004).

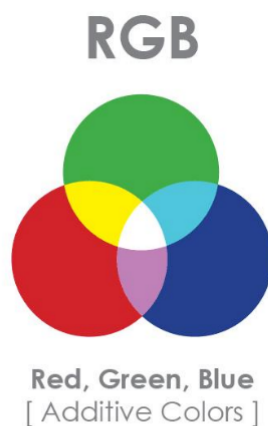
De esta manera, el color es un elemento clave para la transmisión de sensaciones, emociones y significados, ya que aporta contexto a los mensajes visuales. Debido a su naturaleza expresiva transmite significados asociados a la cromática.

Modo de color RGB

El modelo de color RGB se forma con tres colores: rojo (Red), verde (Green) y azul (Blue). Este sistema funciona mezclando luz, por eso se usa principalmente en dispositivos digitales como pantallas, televisores, celulares y computadoras. Según Ambrose et al., (2011) el RGB trabaja con lo que se llama síntesis aditiva: al combinar los tres colores en su máxima intensidad se obtiene luz blanca. Este modo permite conseguir colores más brillantes y luminosos, ideales para medios digitales y contenidos visuales interactivos.

Figura 5

Colores RGB



Nota. Adaptado de *Fundamentos del diseño creativo*, por G. Ambrose y P. Harris, 2011, Parramón.

Modo de color CMYK

El modelo de color CMYK está compuesto por cian (Cyan), magenta (Magenta), amarillo (Yellow) y negro (Key). Este sistema se utiliza principalmente en

procesos de impresión, ya que funciona mediante síntesis sustractiva, donde los colores absorben parte de la luz reflejada. Según Ambrose et al., (2011) el modelo CMYK permite reproducir imágenes y diseños destinados a materiales impresos como revistas, libros, afiches y packaging editorial. La combinación de estos colores genera tonalidades más adecuadas para impresión física.

Figura 6

Modo color CMYK



Nota. Adaptado de *Fundamentos del diseño creativo*, por G. Ambrose y P. Harris, 2011, Parramón.

Textura

Se tiene también otro de los elementos de la comunicación visual, la textura permite ampliar la experiencia perceptiva más allá de lo estrictamente visual. Su presencia en composiciones aporta sensaciones asociadas a lo táctil, enriqueciendo la interpretación de las imágenes.

La textura es un elemento visual que despierta sensaciones relacionadas con el tacto, aunque no depende únicamente de ese sentido. Podemos percibirla tanto con la vista como con el contacto físico, e incluso de las dos maneras a la vez. Algunas texturas no pueden sentirse al tocar, existen solo en el plano visual. Esto ocurre, por ejemplo, en el diseño de letras, en los patrones de una tela o en las tramas de un dibujo técnico (Dondís, 2021). De esta forma, la textura cumple un papel muy importante en el lenguaje visual, porque conecta lo que vemos con lo que podríamos sentir al tocar.

De esta manera, transmite sensaciones de profundidad, realidad, y textura de los materiales, incluso en imágenes planas.

(Munari, 2016) aporta otro significado para la palabra textura, explicando que esta puede generarse de manera uniforme un espacio delimitado, como un cuadrado o rectángulo, utilizando elementos repetitivos como puntos. Este recurso permite diferenciar visualmente una zona del resto de la superficie, creando contraste y atrayendo la atención sin necesidad de representar una imagen específica. De esta manera, la textura se convierte en un elemento básico que aporta interés visual y ayuda a destacar determinadas áreas dentro de una composición.

Escala

La escala es uno de esos elementos visuales que, al componer una imagen, le aporta un significado clave. Se nota en cómo los elementos se relacionan entre sí, un color puede verse más intenso o apagado según los tonos que lo rodean, y los valores de luz también cambian según el contexto. En pocas palabras, la escala se entiende por comparación, algo es grande solo porque existe algo pequeño a su lado (Dondis, 2021). Por ende, afecta la manera de percibir el tamaño, proporciones y ayuda a organizar la jerarquía visual dándole movimiento y coherencia a la composición.

Dimensión

La dimensión crea la ilusión de profundidad y volumen en superficies planas, lo que permite representar el espacio de forma más realista. En la vida real, la dimensión se percibe de manera tangible gracias a nuestra visión binocular. Pero en dibujos, fotos, pinturas o videos, no hay volumen real: solo se sugiere mediante trucos visuales que engañan al ojo para que vea tridimensionalidad (Dondis, 2021). Por eso, la dimensión es un elemento fundamental en la comunicación visual, transformando lo plano en un espacio con sensación de profundidad y realismo, enriqueciendo lo que se ve.

Fundamentos del Texto en Diseño Gráfico

El texto en diseño gráfico se origina en sistemas primitivos como ideogramas y jeroglíficos egipcios, evolucionando con la imprenta de Gutenberg en 1440 que estandarizó la tipografía. Los estilos técnicos de la tipografía se dividen en dos grandes

grupos: las serif, que tienen remates y facilitan la lectura en papel, y las sans-serif, de aspecto minimalista, ideales para pantallas. En cuanto a su estética, van desde el clasicismo renacentista hasta las vanguardias modernas. Además, las tipografías ayudan a construir narrativas visuales mediante jerarquías que guían la lectura de forma ordenada Ambrose & Harres, (2009). El carácter icónico del texto depende de un símbolo arbitrario, es decir, de una convención cultural. Por eso, desde un punto de vista pedagógico, se recomienda usar tipografías claras que reduzcan el esfuerzo mental al aprender (Meggs & Purvis, 2012b).

Tipografía

La tipografía es la técnica y el arte de diseñar, organizar y usar las letras para comunicar mensajes de forma visual y práctica. Según Ambrose & Harres, (2009) no solo cumple un papel estético, sino también comunicativo, porque influye en qué tan fácil se lee un texto, cómo se organiza la información visualmente y si el contenido se entiende bien. En el diseño gráfico y editorial, elegir bien la tipografía permite transmitir personalidad, emociones y claridad dentro de una composición.

Lupton (2011) menciona que la tipografía es uno de los elementos más importantes del diseño gráfico y visual, ya que organiza la información y guía la lectura mediante aspectos como el tamaño, el grosor, el espacio entre letras y la forma de los caracteres. En los materiales de educación para los más pequeños, el uso de tipografías adecuadas ayuda a captar su atención, facilita la comprensión, lectura y mejorar el reconocimiento visual.

Ilustración

La ilustración es un recurso visual que consiste en la creación de dibujos o imágenes destinadas a complementar, interpretar o enriquecer un texto, concepto o mensaje dentro de medios impresos y digitales. Olivares & Vilahur (2014) señalan que su principal función es fortalecer la comunicación visual, aportando claridad, significado y un valor estético que facilite la comprensión de la información por parte del receptor. Aparte de acompañar los textos, la ilustración también sirve como un medio para captar la atención y generar un interés visual significativo, en especial en productos editoriales y de educación.

El uso de la ilustración cambia según lo que se busca comunicar. Si su propósito es informativo y descriptivo, como es el caso de manuales, materiales didácticos o textos científicos, ayuda a explicar los conceptos de una forma clara, visual y sencilla. Si su propósito es más expresivo, simbólico o decorativo con el objetivo de transmitir ideas o emociones a través de recursos como la metáfora, ironía o humor, la composición es más libre y creativa. Por otra parte, en el editorial infantil, y en general en ilustración enfocada en un público infantil, juega un papel muy importante, debido a que los niños aprenden en primer contacto con imágenes y gestos se tiende a estimular la imaginación, fortalecer el aprendizaje y favorecer la comprensión de historias.

Origen de Imagen, Foto e Ilustración

Las imágenes tienen orígenes muy diversos. Aparecen por primera vez en las pinturas rupestres del Paleolítico, hace unos 40 000 años antes de Cristo. Más adelante, surgen las primeras fotografías con la heliografía de Niépce en 1826 y los trabajos de Daguerre en 1839. También están las ilustraciones de los manuscritos medievales, esas llenas de colores y detalles Meggs & Purvis, (2012a). Desde un punto de vista técnico, las fotos capturan la luz de forma realista, mientras que las ilustraciones permiten jugar con el estilo. Estéticamente, ambas buscan un equilibrio en la composición. En lo narrativo, pueden formar secuencias que cuentan historias (ESDesign Barcelona, 2025). Y en el plano pedagógico, las imágenes activan procesos visuales que ayudan a retener conceptos Dondis (1973).

Estilos: Técnica, Estética y Narrativa

Desde el punto de vista técnico, se utilizan gráficos vectoriales (que se pueden hacer más grandes o pequeños sin que se vean borrosos) y mapas de bits o raster (que son ideales para dar texturas con apariencia de foto). En cuanto a lo estético, se aplican principios de la psicología de la Gestalt, como la cercanía y la continuidad, para lograr que el diseño sea armonioso Dondis (1992). Por su parte, la narrativa visual construye historias a través de secuencias que atrapan al espectador, integrando el texto para generar una conexión emocional y convencer Lupton & Phillips (2016).

Iconicidad en Diseño Gráfico

La iconicidad mide qué tan parecido es un signo o imagen con aquello que representa. Va desde un hiperrealismo (nivel más alto, incluso más real que una foto) hasta la abstracción total (nivel más bajo, solo simbólico). En total hay once niveles: por ejemplo, el realismo fotográfico ocupa los niveles 8 y 7; la estilización, el 6 y 5; la geometrización, el 4 y 3; y el esquematismo, el nivel 2 Lupton & Phillips (2016). Las fotografías y las ilustraciones muy realistas permiten reconocer los objetos de inmediato, mientras que las imágenes más abstractas invitan a interpretar y a imaginar Lupton & Phillips (2016). Desde el punto de vista educativo, los niveles medios de iconicidad son los más adecuados, porque ayudan a comprender sin cansar la vista Lupton & Phillips (2016).

Pedagogía del Diseño Gráfico

La pedagogía se encarga de crear entornos visuales que sean útiles, acogedores y prácticos. Para ello, combina el nivel de realismo de las imágenes (iconicidad) con la manera de contar historias (narrativa), con el objetivo de promover un aprendizaje activo donde los niños construyan su propio conocimiento (Dondis, 1992). También pone atención en el equilibrio, el contraste y el orden de las imágenes, con el fin de hacer que la información sea más fácil de procesar y evitar que resulte pesada para los pequeños.

Diseño de personaje

El diseño de personaje es el proceso creativo mediante el cual se desarrollan personajes visuales con características físicas, psicológicas y expresivas que permiten comunicar una identidad específica dentro de una narrativa o producto visual. Según Bancroft (2006), explica que diseñar un personaje va mucho más allá de cómo se ve. Crear un personaje también implica definir su personalidad, sus emociones y su manera de actuar. Estos detalles son fundamentales para que el público logre conectar con él y sentirse identificado.

Tillman (2011) añade que un personaje debe construirse de forma coherente utilizando recursos como las formas, los colores, la vestimenta, las expresiones del rostro y el lenguaje corporal. Estos elementos visuales ayudan a comunicar aspectos

clave como su rol, su edad, lo que siente y el entorno en el que se mueve. En el diseño editorial y en los materiales infantiles, los personajes ilustrados cumplen un papel muy importante: despiertan la imaginación, enriquecen la comunicación visual y facilitan que los niños comprendan mejor las historias y los contenidos educativos.

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 Diseño editorial

La definición de diseño editorial permite comprender qué aspectos se abordan en el tema a tratar. En este sentido, Caldwell & Zapatterra (2021), mencionan:

Es imposible realizar un estudio sobre diseño editorial sin antes determinar qué es y en qué se diferencia de otras áreas del diseño. Una forma sencilla de entender el diseño editorial es verlo como periodismo visual. Ese carácter es justo lo que lo diferencia de otras ramas del diseño gráfico y de los formatos interactivos. Una publicación editorial puede entretener, informar, enseñar, comunicar o educar; también puede ser una mezcla de todo eso a la vez. (p. 8).

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que se dedica a maquetar y componer publicaciones como libros o revistas. Busca que tanto el interior como la cubierta tengan una misma coherencia estética, prestando atención a cómo se imprime y cómo se lee. También procura que el texto, las imágenes y la organización de las páginas trabajen en armonía para transmitir el mensaje, resaltar su valor y hacerlo más atractivo Ghinaglia (2009).

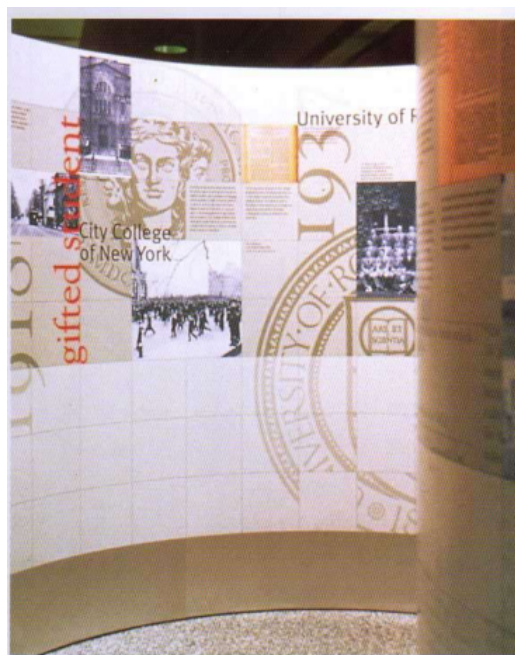
Un concepto más técnico define al editorial como una rama del diseño gráfico, el cual consiste en la formación o diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones como: folletos, revistas, gacetas, periódicos o libros Íñigo & Laura, (2014).

Retícula

Una retícula no es más que un sistema de alineación que sirve como guía para distribuir los elementos dentro de una página o formato. Toda retícula tiene las mismas partes básicas, sin importar qué tan compleja sea. Cada una de esas partes cumple un trabajo específico. El diseñador puede combinarlas según lo que necesite, o incluso omitir algunas, dependiendo de cómo interprete la información que debe organizar en el material. (Samara, 2006).

Figura 7

Retícula



Nota. Timothy Samara (2002)

Retícula modular

La retícula modular, en concreto, permite que un gran número de imágenes recortadas se integren pulcramente sin tener que recurrir a los efectos de transparencia o montaje que posible. mente no tendrían la calidad de reproducción suficiente a la

escala de los paneles de exposición. Algunos elementos tienen una altura de dos módulos y una anchura de tres, mientras que otros ocupan cuadrados de dos módulos de lado. Los inteligentes desplazamientos en la alineación y el recurso a colores planos y tipografía que contrasta con los fondos de texto dan lugar a una sucesión de imágenes y palabras suave y sin fisuras desde el primero hasta el último panel. (Samara, 2006)

Figura 8

Retícula modular



Nota. Timothy Samara (2002)

Retícula por columnas modificada

Esta retícula está diseñada para acoger formatos de ilustración poco habituales, no estandarizados, que pueden colocarse donde convenga siempre que estén alineados con la retícula; así, éstos pueden flotar tras la columna doble de texto corrido o bien interferir en ella y, en muchas ocasiones, cabalgar también sobre el margen interior” (Samara, 2006, p. 259)

Figura 9

Retícula por columnas modificada



Nota. Timothy Samara (2002)

El punto de partida para los pies de foto es un margen exterior secundario que se refleja de las páginas izquierdas a las derechas. Los pies están compuestos con un cuerpo de letra y un ancho de columna menores, que se corresponden con la columna de una única anchura definida por el módulo. Los insertos, de diferentes medidas y tipos de papel, no necesariamente se ajustan a la retícula. Esta inesperada ruptura se aplica en ocasiones a las ilustraciones que están impresas en las páginas del texto principal. La interacción entre estas imágenes y los insertos reales en tres dimensiones origina una dimensionalidad muy rica. (Samara, 2006)

Retícula de manuscrito modificada

La retícula de manuscrito modificada es una estructura editorial que mantiene lo esencial de una retícula sencilla, pero añade zonas flexibles. Así se pueden incluir ilustraciones u otros elementos gráficos sin que el diseño pierda su coherencia visual. (Samara, 2002)

Figura 10

Retícula de manuscrito modificada



Nota. Timothy Samara (2002)

Retícula de columnas

La retícula de columnas es una estructura de diseño que divide la página en varias columnas verticales, facilitando la organización de texto e imágenes de manera equilibrada y consistente, permitiendo al lector seguir la información de forma clara y ordenada (Samara, 2002)

Figura 11

Retícula de columnas



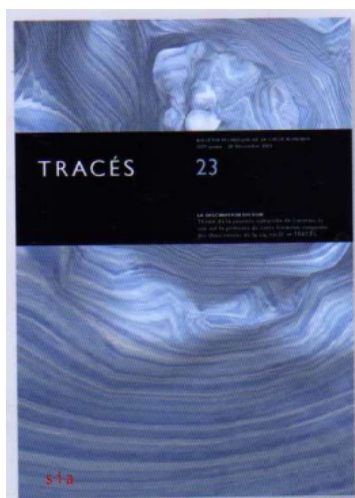
Nota. Timothy Samara (2002)

Retícula Jerárquica

La retícula jerárquica organiza los elementos de la página según su importancia visual, combinando diferentes tamaños de módulos y áreas de texto e imagen, de manera que se establezca un flujo de lectura claro y se destaque la información más relevante (Samara, 2002)

Figura 12

Retícula Jerárquica



Nota. Timothy Samara (2002)

Se debe tener en cuenta que los soportes editoriales, actualmente, se distinguen por el modo en el que se visualizan. Nash (2022) expresa en relación con los soportes y su distinción:

- **Soporte digital:** Proporciona mayor accesibilidad, al ser menos costoso, rápido y fácil de producir; además de que, a nivel técnico, proporciona mayor definición de imágenes.
- **Soporte impreso:** Si bien se pensaba que la era digital relegaría a la publicación de medios impresos, su valor se ha visto reforzado en un nivel empírico, por la sensación que produce al tacto, además de considerarse informaciones mucho más fiables.

Hoy en día, la información se difunde a través de diferentes medios, que se dividen sobre todo en impresos y digitales. Los digitales usan la tecnología para

mostrar contenido en pantallas y dispositivos electrónicos, mientras que los impresos conservan un vínculo con lo físico y lo material.

Libro

El libro constituye uno de los soportes impresos más representativos, ya que no solo preserva y organiza el conocimiento, sino que también ofrece una experiencia de lectura física que lo distingue de los medios digitales. Hochuli (2022) menciona:

Un libro consiste en un conjunto de páginas unidas con guardas, formando una encuadernación por separado; las páginas pueden estar impresas o en blanco; pueden estar encoladas o cosidas en la encuadernación. Cualquier otra forma de código, sea cual sea su contenido, se denomina o folleto o catálogo. El estilo de la encuadernación sea de libro o de folleto en todas sus variantes, y los materiales empleados, se combinan con las demás cualidades del libro para establecer su propio carácter físico (p. 8).

Es un conjunto de información que puede dividirse en varias partes o centrarse en un solo tema. Puede presentarse de manera ordenada (un elemento detrás de otro) o sin un orden fijo (sin seguir una secuencia), todo dentro del mismo soporte. También puede estar formado por uno o varios volúmenes que en conjunto forman una colección. El formato y la apariencia de esa colección dependerán del tipo de contenido que contenga Ghinaglia (2009).

Estructura externa

Es necesario tratar la estructura de los libros para su mejor comprensión y diseño. Buen Unna, (2009), menciona en cuanto a la estructura externa del libro:

Tabla 1

Estructura externa del libro

Tapas	Las tapas, tradicionalmente de cartón grueso forrado con papel, tela o piel, hoy se elaboran también con telas, papeles y plásticos.
Lomo	El lomo es la parte del libro que queda del lado contrario al corte de las hojas. Cubre el lugar donde se unen las páginas

	y sirve para identificar el libro cuando está guardado en el estante. Por lo general, en el lomo se escribe el nombre del autor, el título, la editorial y, si el libro tiene varios tomos, también el número de volumen.
Solapas	Las solapas, generalmente los extremos de la sobrecubierta se insertan entre las cubiertas y las primeras y últimas hojas para mantener el libro bien sujeto.
Faja	Cinta estrecha que se coloca igual que la sobrecubierta, envolviendo al libro. Sirve solo como componente publicitario para anunciar que el libro que la luce es una nueva edición
Guardas	Las guardas son hojas pegadas a la cubierta y contracubierta que protegen el interior del libro
Sobrecubierta	Es una banda de papel con que se envuelve el libro y, por lo general, se usa para exponer las características de la edición en una forma un poco más fastuosa que la tapa

Nota. Estructura externa de un libro. Tomado de Buen Unna (2008).

Figura 13

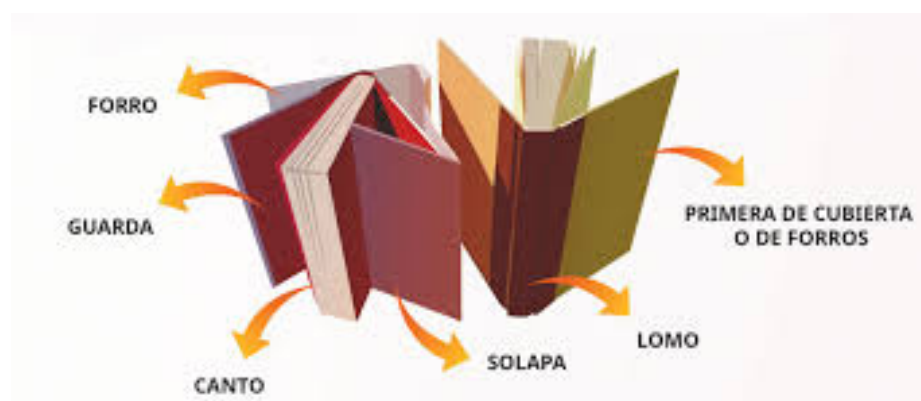
Estructura externa de un libro



Nota. Ejemplo de ilustración de un cuento didáctico. Recuperado de <https://www.editorialeduca.com/libro>

Figura 14

Estructura externa de un libro



Nota. Ejemplo de ilustración de una estructura externa. Tomado de García (2018).

Estructura interna

Por otra parte, en cuanto al análisis de la estructura interna de un libro, Buen Unna, (2009), menciona:

Tabla 2

Estructura interna del libro

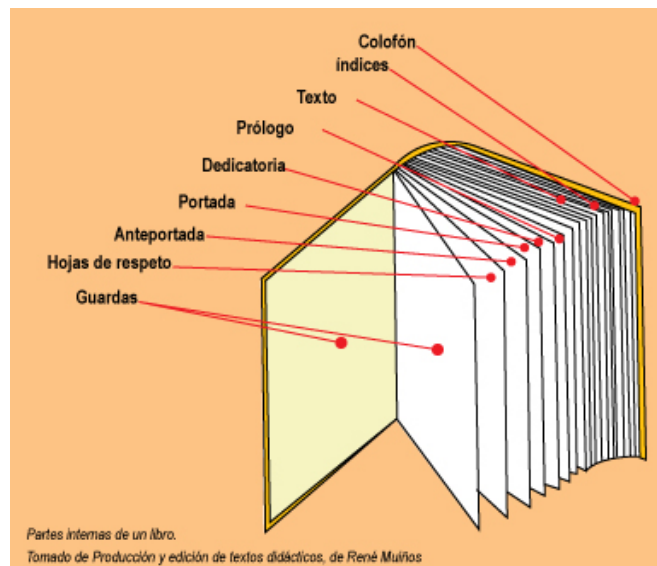
Portada	La portada, ubicada en la página impar derecha, muestra título, subtítulo, autor, edición, tomo (si aplica), temas, editorial, logotipo, año y, en ocasiones, ciudad de publicación.
Notas previas	Por lo general, las primeras van antes del contenido principal, mientras que las segundas se colocan entre la página de derechos de autor, el índice y la dedicatoria.
Índice	El índice es una lista donde aparecen los títulos de las partes, los capítulos o los artículos, junto al número de la página donde comienza cada uno. Para que sea más fácil de leer, suele estar escrito con un tamaño de letra más pequeño.
Lema	La dedicatoria suele ser una frase, un poema o un pensamiento escrito por otro autor que sirvió de inspiración para la obra.
Colofón	El colofón suele ir al final del libro. En él se anotan los datos de la impresión: la fecha en que se imprimió, cuántos ejemplares se hicieron y el taller que estuvo a cargo.
Portadilla	La portadilla es la primera página impresa que aparece al abrir un libro. En

ella suele ir el título, y a veces también el nombre de la colección y el logotipo, todo escrito con un tamaño de letra más pequeño que el de la portada.

Nota. Estructura interna de un libro. Tomado de Buen Unna (2009).

Figura 15

Estructura interna de un libro



Nota. Ejemplo de ilustración de una portada interna. Tomado de García (2018).

Material gráfico

Yacsahuanca et al., (2021) exponen un concepto de material gráfico de acuerdo con su libro *Material educativo gráfico: una estrategia para desarrollar capacidades en el área de matemática:*

El material gráfico está pensado con un propósito pedagógico específico. Incluye representaciones, figuras, dibujos, siluetas, entre otros. Por su propia estructura, este tipo de material genera en el niño una situación de búsqueda: lo invita a ensayar, a probar distintas estrategias, y así lo lleva poco a poco a descubrir la solución por sí mismo. (p. 54).

2.4.3. Material editorial didáctico

Los materiales didácticos son instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto en la planificación como en la intervención directa en el proceso de enseñanza Zabala (2020).

Por otra parte, Ariza & Rodríguez (2016) afirman. “Los materiales didácticos son medios que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y se utilizan en todos los niveles educativos” (p. 28)

El material didáctico constituye un recurso de apoyo que el docente utiliza en contextos de diálogo y comunicación educativa, con el fin de facilitar su labor como guía en la construcción del conocimiento. De esta manera, se convierte en un elemento clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, orientado no solo a fomentar la adquisición de saberes, sino también la reflexión, el análisis crítico, la discusión y el intercambio de ideas Crovi (2020).

Cuentos

Para comprender mejor el estudio de la investigación es necesario analizar la definición de cuento. Anderson (1979) expresa que el cuento, en cambio, es una trama unitaria, mientras menos extensa, mejor. Los personajes no existen fuera del cuento: están metidos en un conflicto cuyo resorte va a dispararse de un momento a otro. Es el resorte del problema y su solución. Para el contexto de la Educación Inicial, esta visión es de gran relevancia: enfatiza que el valor del cuento ilustrado radica no solo en su extensión, sino en su capacidad de concentrar la atención del niño en una tensión dramática, el problema, que garantiza un desenlace, una solución.

Cuento infantil

El cuento se entiende como una narración breve, usualmente en prosa, que integra elementos reales e imaginarios. Su origen se relaciona con la narración de mitos, leyendas y hazañas, y actualmente constituye una herramienta fundamental para estimular la imaginación del niño, desarrollar sus habilidades lingüísticas, sensibilidad estética y capacidades creativas y emocionales, permitiéndole soñar y explorar distintos mundos a través de la lectura (Gallardo & León, 2016).

Al crear cuentos para niños, es muy importante que la historia los atrape. Los pequeños valoran que la acción sea dinámica, que sea sencilla, pero con un toque de misterio, que las escenas estén completas y que lo cotidiano se convierta en mágico. También les gusta que las ideas se repitan, porque así entienden mejor el relato (Vázquez, 2021)

Cuentos breves

Los cuentos breves son historias cortas que combinan texto e ilustraciones para transmitir mensajes sobre valores o emociones en pocas páginas. Tienen su origen en tradiciones orales de la antigüedad que ya incluían dibujos, y se consolidaron como parte de la literatura infantil durante el siglo XIX, usando secuencias de imágenes para contar la historia (UNAM, 2017). Este formato apuesta por resumir bien la historia para captar la atención de inmediato. Con el tiempo, ha ido evolucionando hacia ediciones interactivas que mezclan el diseño gráfico con elementos que se pueden tocar, para hacer la experiencia de lectura más rica y divertida para los niños (Vilà y Badia, 2022).

Cuentos Interactivos

Los cuentos interactivos son historias digitales en las que el lector puede participar activamente. Tomando decisiones, puede cambiar el rumbo de la historia y también los finales. Este tipo de cuento nace cuando los libros tradicionales empiezan a adaptarse a las plataformas digitales, aprovechando la tecnología para incluir animaciones, sonidos y respuestas en tiempo real (Justinmind, 2024).

Cuento ilustrado

Los libros ilustrados para niños pequeños cuentan historias o entregan información usando muchas imágenes y solo algunas palabras, o incluso ninguna. Este tipo de libros es especial, porque las imágenes y los textos trabajan juntos para comunicar algo, y se entienden de una forma distinta a como lo haríamos con otros dibujos o escritos que vemos en otros lugares (Nodelman, 2021).

Por otro lado, las imágenes en los cuentos ilustrados, como menciona Nodelman existen principalmente para ayudar a contar historias dentro de dicho material editorial. Menciona, Nodelman (2020):

La mayoría de los libros ilustrados cuentan historias. Son ficción. Lógicamente hablando, quien quiera comprenderlos mejor solo necesita saber más sobre ficción. Pero desde el punto de vista de la teoría literaria, lo más desconcertante de los libros ilustrados es su simple existencia; que exista un tipo de ficción que dependa tanto de la información pictórica. La mayoría de las teorías narrativas no solo ignoran cómo las ilustraciones suelen participar en la narración de historias, sino que también tienden a centrarse en cómo las narrativas involucran a los lectores al no proporcionar el tipo de información que ofrecen las ilustraciones (p. 16).

Tipos de Cuentos Ilustrados

Tabla 3

Tipos de Cuentos Ilustrados

Tipo	Descripción	Características Principales	Ejemplos/Ejemplares
Libros de imágenes	Narrativa exclusivamente visual sin texto, donde las ilustraciones cuentan la historia completa.	Para los niños que aún no saben leer, lo mejor son secuencias de imágenes sencillas con un alto nivel de realismo (alta iconicidad). Así se logra una pedagogía puramente visual, donde los dibujos guían el aprendizaje sin necesidad de palabras.	<i>El gato con botas</i> (versiones mudas).
Álbum ilustrado tradicional	El texto y las imágenes se complementan como buenos compañeros. Trabajan en equipo, de manera equilibrada, ayudándose mutuamente para que la historia o el mensaje se entienda mejor.	Los dibujos están en equilibrio, ordenados de manera que la vista los entienda con facilidad. Y la historia se cuenta usando no solo palabras, sino también imágenes, colores y formas, todo junto para que sea más divertida y clara.	<i>El monstruo de colores</i> (Anna Llenas).

Cuentos folclóricos ilustrados	Se usan cuentos tradicionales de cada región, esos que hablan de magia y seres sobrenaturales, pero adaptados con ilustraciones para que los niños puedan imaginarlos mejor.	Paletas vibrantes; personajes antropomórficos; énfasis en imaginación cultural.	Fábulas de Esopo ilustradas.
Cuentos de fórmula ilustrados	Cuentos con partes que se repiten, llenos de sonidos divertidos como "pum" o "chis" y palabras cariñosas como "abuelita" o "nubecita".	Ilustraciones rítmicas; texturas táctiles; pedagogía de patrones.	<i>Tres cerditos</i> con repeticiones.
Pop-up o desplegable	Libros que, al abrir sus páginas, despliegan figuras en tres dimensiones como por arte de magia.	Ingeniería mecánica; interactividad táctil; sorpresa volumétrica.	<i>La oruga muy hambrienta</i> (Eric Carle).
Táctiles o sensoriales	Estos libros incluyen texturas, solapas y materiales que los niños pueden tocar y manipular. Todo está pensado para estimular varios sentidos al mismo tiempo.	Texturas variadas (terciopelo, cartón); pedagogía háptica.	<i>Queremos el gato</i> (solapas).
Interactivo digitales	Cuentos con ramificaciones digitales, animaciones y elecciones usuario.	JavaScript branching; feedback responsivo; narrativa no lineal.	Apps "Elige tu aventura".

Fuente: Tomado de Crehana (2021).

2.4.4. Educación inicial

El primer nivel educativo formal y no formal dirigido a niños y niñas desde el nacimiento hasta los 6 años, cuyo propósito es promover su desarrollo integral, cognitivo, socioemocional, físico y lingüístico, a través de experiencias lúdicas y pedagógicas adaptadas a su etapa evolutiva (UNICEF, 2022, p. 14).

Según UNICEF (2022), la educación inicial es un proceso completo que ocurre tanto en lugares formales, como los jardines infantiles, como en espacios cotidianos, como la casa o la comunidad. Está dirigida a niños desde que nacen hasta los 6 años, y su propósito es estimular el desarrollo intelectual, emocional, físico y del lenguaje, mediante actividades divertidas y educativas que se ajustan a cada edad.

Aunque el concepto resalta la importancia de adaptarse a cada etapa del crecimiento, sería bueno profundizar en cómo aplicarlo en entornos diversos, por ejemplo, en niños con discapacidad o en contextos con diferencias culturales. Además, investigaciones recientes, como las de la OCDE (2021), destacan la necesidad de incluir habilidades digitales desde temprana edad, un aspecto que no se menciona aquí.

Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo abarca procesos mentales como pensar, recordar, prestar atención, razonar y resolver problemas. Según Piaget (1972), este desarrollo avanza poco a poco mientras el niño explora su entorno y construye conocimiento a partir de lo que vive. En la infancia, estas capacidades como observar, comprender, imaginar y conectar ideas se fortalecen y se vuelven esenciales para aprender y adquirir nuevos conocimientos.

Desarrollo socioemocional

El desarrollo socioemocional tiene que ver con la capacidad del niño para reconocer, expresar y manejar sus emociones, además de construir vínculos afectivos y relaciones sanas con los demás. Vygotsky (1979) destacó que las interacciones sociales son fundamentales en la infancia, porque al convivir y comunicarse con otros, los niños aprenden normas, valores y formas de comportarse. Este proceso fortalece habilidades como la empatía, la autoestima, la seguridad emocional y la capacidad de adaptarse a distintos entornos.

Desarrollo lingüístico

El desarrollo lingüístico implica aprender y fortalecer el lenguaje, ya sea oral, escrito o gestual, como herramienta para comunicarse y expresarse. Bruner (1984) explicó que el lenguaje surge y se enriquece a través de la interacción con el entorno social y cultural, ayudando al niño a construir significados y a comprender mejor el

mundo que lo rodea. Esto incluye ampliar el vocabulario, mejorar la pronunciación, entender mensajes y formar estructuras que le permitan expresar pensamientos, emociones e ideas con claridad.

Desarrollo psicomotor

El desarrollo psicomotor une la coordinación entre los movimientos del cuerpo y los procesos mentales, permitiendo que el niño gane control sobre su cuerpo y mejore sus habilidades motrices. Montessori (1986) señaló que la actividad física y la exploración del entorno son claves para el aprendizaje y la autonomía infantil. Este desarrollo abarca la motricidad gruesa, como correr, saltar o mantener el equilibrio, y la motricidad fina, que incluye movimientos más precisos como dibujar, escribir o manipular objetos pequeños. Estas capacidades ayudan al niño a ser más independiente y a relacionarse mejor con su entorno.

Tabla 4

Tipos de desarrollo

Tipo	Descripción	Ejemplos de Habilidades	Fuente
Sensorio motor	Exploración del mundo mediante sentidos y acciones motoras; ausencia de representación mental inicial.	Coordinación vista-mano; permanencia del objeto.	(Piaget, 1970, citado en Franco, 2023)
Preoperacional	Pensamiento simbólico intuitivo con egocentrismo; uso de lenguaje e imágenes mentales.	Juego simbólico; dibujo representacional.	(Piaget, 1970, citado en Franco, 2023) américa
Operaciones concretas	Lógica aplicada a objetos reales; conservación de cantidad y reversibilidad.	Clasificación; seriación numérica.	(Piaget, 1970, citado en Universidad Nacional de Loja, 2022)

Operaciones formales	Razonamiento abstracto e hipotético-deductivo; planificación sistemática.	Resolución de problemas abstractos; ética moral.	(Piaget, 1970, citado en Franco, 2023)
Atención sostenida	Capacidad de mantener el enfoque en estímulos prolongados.	Seguir narrativas ilustradas completas.	(Universidad Central del Ecuador, s.f.)
Memoria de trabajo	Retención temporal de información para manipulación mental.	Recordar secuencias de cuentos breves.	(Franco, 2023)

Fuente: Tomado de (Franco, 2023)

2.4.5. Pedagogía y didáctica

La pedagogía se entiende como la disciplina que estudia de manera sistemática, intencionada y científica los procesos educativos. Su objetivo es analizar, plantear y ofrecer soluciones a los problemas relacionados con la educación, además de establecer normas, principios y leyes que regulen los hechos educativos y orienten la práctica docente (Lemus, 2022).

Rafael Flórez (2019), en cambio propone una mirada distinta. Así, la pedagogía estudia y propone estrategias para lograr la transición del niño del estado natural al estado humano, hasta su mayoría de edad como ser racional, autoconsciente y libre.

Desde otra mirada, se tiene la definición de pedagogía de tal manera que se menciona:

La Pedagogía es a su vez un arte, una técnica, una ciencia, una filosofía y una teoría. Pero luego insiste en la definición presentada argumentando que, como toda ciencia, la Pedagogía tiene un objeto de estudio propio que es la educación y unos métodos de investigación propios. Igualmente afirma que la Pedagogía, como toda ciencia, constituye un conjunto organizado y sistemático de conocimientos y posee una estructura propia (Luzuriaga, 2021, p. 27).

Por otra parte, es necesario se habla de la didáctica como una disciplina pedagógica de naturaleza práctica y normativa cuyo propósito principal es desarrollar la técnica de la enseñanza, entendida como el arte de motivar y guiar de manera

efectiva a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. También puede definirse, desde una perspectiva descriptiva, como un conjunto organizado de principios, normas, recursos y procedimientos que todo docente debe conocer y aplicar adecuadamente para conducir con seguridad el aprendizaje de sus alumnos, en función de los objetivos educativos establecidos (Mattos, 2024, p.24).

De igual manera Benedito (2021), expone a la didáctica como “ciencia y tecnología que se edifica desde la teoría y la práctica en ambientes creados de relación y comunicación intencional, en donde se desenrollan procesos de enseñanza y aprendizaje para la formación del alumno”

Estrategias pedagógicas

Según Gamboa, García y Beltrán (2019), junto a Parra, et al. (2018), al hablar de estrategias pedagógicas se refieren a todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes; las cuales en la actualidad deben estar ajustadas al contexto, a las necesidades e intereses de los estudiantes, a la misión y visión institucional y a las demandas de una sociedad globalizado y tecnológicamente avanzada, permitiendo el desarrollo de competencias necesarias para desenvolverse exitosamente durante su formación profesional y posteriormente en el contexto laboral.

El Ministerio de Educación en otro contexto lo define como una herramienta esencial para favorecer el proceso de enseñanza y propiciar la plena participación y aprendizaje del estudiante con necesidades educativas especiales.

Alfabetización Visual en el Aprendizaje Infantil

La alfabetización visual implica desarrollar la capacidad de leer, interpretar y crear imágenes. Esto ayuda a los niños a construir significado a partir de lo que ven, fomentando una mirada crítica y reflexiva. En un mundo lleno de estímulos visuales, esta habilidad se vuelve esencial (Huilcapi Collantes, 2021).

Aprendizaje por juego

El juego es una estrategia clave en la educación infantil, porque permite que los niños aprendan conocimientos y habilidades de forma natural, a través de actividades divertidas y experiencias con sentido. Según Piaget (1961), jugar ayuda a construir el pensamiento y el desarrollo cognitivo, ya que el niño aprende explorando, experimentando y representando lo que vive a su alrededor. Al jugar, los niños fortalecen su creatividad, imaginación, comunicación y capacidad para resolver problemas de manera espontánea y participativa.

El juego también ayuda a que los niños crezcan en lo social y emocional: mientras juegan, aprenden a compartir, a colaborar con otros y a expresar lo que sienten en diferentes situaciones. En el salón de clases, aprender jugando despierta la motivación y las ganas de descubrir cosas nuevas de una manera natural y divertida.

Aprendizaje por exploración y descubrimiento

El aprendizaje por exploración y descubrimiento se basa en la participación activa del niño durante el proceso de adquisición de conocimientos. Bruner (1973) explica que este tipo de aprendizaje permite que el estudiante descubra información mediante la observación, experimentación y resolución de situaciones problemáticas, favoreciendo un aprendizaje más significativo y duradero.

Los niños son muy sensoriales, tienden a ser curiosos, exploradores y están en constante aprendizaje al relacionarse con su entorno. No solo aprenden de manera tradicional, sino que aprenden de autonomía y al hacerlo desarrollan pensamiento crítico. Esto pasa porque al estar en contacto con su entorno, tocan, observan, experimentan de manera directa. Este proceso fortalece su aprendizaje, pues lo relacionan con cosas que viven en el día a día, sus experiencias reales y táctiles, su manera de observar, equivocarse y aprender.

Aprendizaje sensorial

El aprendizaje sensorial ocurre cuando los sentidos se activan, ayudando a los niños a entender y descubrir el mundo mediante experiencias visuales, táctiles, auditivas y kinestésicas. Montessori (1986) señala que estas vivencias sensoriales son

fundamentales en la infancia, ya que potencian la percepción, la atención y la construcción del conocimiento a través de la exploración activa.

Este tipo de aprendizaje es ampliamente potenciado con el contacto con texturas, elementos, materiales interactivos, cuentos o libros para la estimulación. Les permite reconocer de manera temprana las texturas, colores, formas, entre otros. Además, amplía las primeras palabras que ellos conocen al ser guiados por sus padres en este primer contacto. El aprendizaje sensorial busca que el pequeño toque, mire y manipule, logrando relacionar esto con el mundo que lo rodea, y de esta manera estimular su desarrollo cognitivo y su imaginación.

Didáctica general

La disciplina pedagógica que estudia los procesos de enseñanza-aprendizaje, sus métodos, técnicas y recursos para optimizar la formación integral del estudiante, considerando los contextos educativos y las teorías del aprendizaje (Hernández & Rodríguez, 2022, p. 45).

El concepto presentado define a la didáctica general como una disciplina pedagógica que analiza los procesos de enseñanza-aprendizaje, integrando métodos, técnicas y recursos con el objetivo de mejorar la formación integral del estudiante, tomando en cuenta tanto los contextos educativos como las teorías del aprendizaje (Hernández & Rodríguez, 2022, p. 45).

El párrafo citado explica bien qué estudia la didáctica general, mostrando su enfoque práctico y su conexión con otras áreas de la pedagogía. Sin embargo, se podrían incluir otros temas importantes, como:

- Tecnologías educativas: Hoy en día, la digitalización hace necesario integrar herramientas digitales en los procesos de enseñanza (Area-Moreira, 2020).
- Enfoque inclusivo: Significa que la enseñanza actual debe tener en cuenta la diversidad de los estudiantes y ofrecer formas de aprender que se adapten a cada persona (UNESCO, 2021).

Didáctica específica

La disciplina pedagógica que se ocupa del estudio y la aplicación de estrategias, métodos y recursos de enseñanza-aprendizaje en un área del conocimiento particular (ej. matemáticas, ciencias, lengua), adaptándose a sus contenidos, objetivos y características epistemológicas (Gómez & López, 2023, p. 45).

La didáctica específica nos recuerda que enseñar no es lo mismo en todas las áreas. No se puede dar una clase de matemáticas como si fuera de lengua o de ciencias, porque cada materia tiene su propia forma de pensarse y aprenderse. Por eso, este enfoque busca que los docentes no solo sepan bien su disciplina, sino que también elijan las estrategias y recursos más adecuados para enseñarla. Al final, se trata de que lo que se enseña cobre sentido para quienes aprenden (Gómez & López, 2023).

Entonces, se manifiesta que la didáctica específica se concentra en estrategias y materiales diseñados especialmente para cada materia. Esto significa que la enseñanza debe estar conectada con la vida de los niños y tener significado para ellos (Gómez y López, 2023). Por eso, los maestros no solo necesitan dominar su asignatura, sino también conocer las mejores formas de enseñarla. Por ejemplo, no es lo mismo enseñar matemáticas que enseñar lengua o ciencias. Las matemáticas son más abstractas, mientras que la lengua suele ser más conversacional y práctica.

Didáctica diferencial

La didáctica también se encarga de diseñar y aplicar estrategias de enseñanza pensadas especialmente para cada estudiante o grupo, teniendo en cuenta su edad, nivel de comprensión, entorno social y cultural, entre otros aspectos. El objetivo es hacer que el proceso de aprender y enseñar sea más efectivo (García Aretín, 2022, p. 45).

Es una rama de la pedagogía que se encarga de crear y aplicar estrategias de enseñanza adaptadas a las necesidades de cada estudiante. Tiene en cuenta aspectos como la edad, el nivel de pensamiento, el entorno cultural y la forma en que cada niño aprende mejor. Su propósito es ajustar la enseñanza para que cada estudiante logre aprendizajes realmente significativos (García Aretín, 2022, p. 45).

Por eso, se resalta la adaptación de los estudiantes y valoración de su diversidad. Sin embargo sería adecuado completar esta definición con ideas más recientes que destacan el papel de las tecnologías digitales y la educación inclusiva (Hernández y López, 2023).

Según García Aretín (2022), este enfoque no solo busca atender a cada niño de manera individual, sino también fomentar el trabajo en grupo. Para lograrlo, se necesita una planificación flexible y un maestro que sepa manejar la diversidad dentro del aula. Por su lado, Fernández (2021) añade que la didáctica diferencial debe incluir metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o la gamificación, para responder a los desafíos educativos actuales.

Hoy en día, la didáctica diferencial no se trata solo de ajustar los contenidos, sino de crear espacios de aprendizaje donde la diversidad se valore como un recurso pedagógico muy valioso.

Didáctica crítica

La didáctica crítica es una manera de enseñar que busca cambiar la educación a partir de una reflexión profunda sobre el poder, la justicia social y la libertad de quienes aprenden. Impulsa a los estudiantes a participar activamente, a cuestionar las ideas dominantes y a construir un aprendizaje con sentido, basado en el diálogo y la pregunta constante (Giroux & McLaren, 2021).

Este enfoque se basa en ideas pedagógicas que buscan ir más allá de la enseñanza tradicional. No se conforma con repetir lecciones, sino que invita a mirar con ojo crítico las diferencias de poder y las desigualdades que pueden existir dentro del aula (Kincheloe, 2020). Según Giroux y McLaren (2021), se trata de una forma de enseñar que realmente transforma. Lo más importante es que los estudiantes participen, dialoguen con espíritu crítico y se atrevan a cuestionar las costumbres o reglas que vienen de fuera y que a veces se imponen sin explicación.

Entonces, se destaca que la didáctica crítica:

1. **Analiza relaciones de poder:** Propone desnaturalizar las jerarquías en el aula y la sociedad, fomentando una conciencia crítica (Freire, 2020).

2. **Impulsa la justicia social:** Relaciona lo que se aprende en la escuela con la lucha contra las injusticias y la opresión. Esto es muy importante en lugares donde hay mucha desigualdad (Apple, 2022).
3. **Ayuda a ser libres y pensar por sí mismos:** Busca que los estudiantes sean autónomos, que tomen sus propias decisiones. Se aleja de esas formas de enseñanza donde solo se repite lo que dice el maestro sin cuestionar (Torres, 2023).

La cita de Giroux y McLaren (2021) ayuda a comprender que esta forma de enseñar se basa en el diálogo, como proponía el educador Freire y en hacerse preguntas. No se trata de aceptar todo lo que pasa a nuestro alrededor sin pensar, sino de cuestionar la realidad y tratar de entenderla mejor.

Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso en el que las personas adquieren conocimientos, habilidades, valores y experiencias al interactuar con su entorno y practicar de forma constante. Según Ausubel (2002), el aprendizaje se vuelve realmente significativo cuando la nueva información se conecta de manera organizada con lo que ya sabemos, lo que permite entenderla mejor y recordarla por más tiempo.

Según Piaget (1972), el aprendizaje no llega de repente, sino poco a poco, a medida que el niño interactúa con lo que lo rodea. Al explorar y experimentar por sí mismo, va armando sus propias maneras de pensar. En la educación inicial, este proceso se refuerza con actividades lúdicas, visuales y sensoriales, que despiertan su curiosidad, su creatividad y sus ganas de participar.

El aprendizaje no depende solo de la inteligencia o la memoria. También influyen las emociones y la forma en que se relaciona con los demás. Todo eso afecta cómo los niños entienden y procesan la información. Por eso, usar dibujos, ilustraciones y materiales didácticos ayuda a mantenerlos motivados y hace que aprender sea más divertido y con más significado.

2.4.6. Aprendizaje infantil

Durante los primeros años de vida, los niños aprenden de forma activa: adquieren conocimientos, habilidades y actitudes en un proceso que está marcado por factores biológicos, cognitivos, sociales y culturales (Shonkoff, 2022; UNICEF, 2021). Este aprendizaje ocurre a través de intercambios significativos con su entorno, donde los adultos, otros niños y las herramientas educativas actúan como guías que favorecen su desarrollo integral (Gopnik et al., 2020).

Shonkoff (2022) explica que el aprendizaje infantil es un proceso en el que se combinan experiencias sensoriales, emocionales y cognitivas, todo ello apoyado por la gran plasticidad del cerebro en la primera infancia. Desde una mirada sociocultural, se destaca el valor de las interacciones auténticas (Vygotsky, citado en Gopnik et al., 2020), en las que tanto adultos como compañeros funcionan como un "andamio" que ayuda al niño a construir su propio conocimiento.

1. **Es un proceso activo y dinámico.** Esto coincide con lo que plantea Malaguzzi (2020) acerca del "niño competente": un niño que no se limita a recibir información, sino que construye su propio conocimiento mientras explora y juega.
2. **Todo está conectado.** Cuando el texto habla de lo biológico y lo social, se apoya en estudios recientes sobre cómo el entorno y la genética influyen en el desarrollo (Center on the Developing Child, 2020). Es decir, lo que nos rodea y nuestra propia biología van de la mano.
3. **Los adultos ayudan a aprender.** También refuerza la idea de que cuando un adulto (mamá, papá, maestro) amplía lo que el niño dice o hace, eso mejora su aprendizaje y sus logros (OECD, 2023).

Una cosa que se podría agregar es cómo las tecnologías digitales, como las aplicaciones educativas, están cambiando estas formas de aprender (Livingstone, 2021).

Recursos didácticos

Son herramientas, materiales o estrategias diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sean físicos o digitales, que permiten al docente transmitir conocimientos y al estudiante construir su aprendizaje de manera más efectiva (García-Valcárcel & Basilotta, 2021).

Los recursos didácticos son todos aquellos materiales que ayudan en la enseñanza y el aprendizaje. Pueden ser cosas que se tocan, como libros, maquetas o pizarras, o también pueden ser digitales, como videos interactivos, plataformas educativas o aplicaciones. Según García-Valcárcel y Basilotta (2021), estos recursos tienen dos funciones importantes: por un lado, son herramientas que el maestro usa para explicar mejor, y por el otro, son medios activos con los que los niños construyen su propio aprendizaje de manera significativa.

Es así, que se destaca que estos recursos son muy importantes para el aprendizaje, especialmente porque actúan como puentes entre el maestro y los alumnos. La definición que se presenta mezcla lo clásico con lo nuevo, y reconoce que la tecnología ha cambiado la educación. Sin embargo, se podría mejorar si se incluye lo que dicen autores como Área y Adell (2020), quienes afirman que los recursos digitales no son solo ayuditas pequeñas, sino que cambian por completo la manera de trabajar en el aula y fomentan un aprendizaje más independiente y en equipo.

Material didáctico

Se define como “cualquier material que se haga a propósito para ayudar en la enseñanza y el aprendizaje, ya sea en papel, en digital o para manipular con las manos, y que esté pensado para cumplir ciertos objetivos educativos” (García-Valcárcel & Basilotta, 2022, p. 15).

Según García-Valcárcel y Basilotta (2022), el material didáctico es un recurso que se crea expresamente para ayudar en la educación. Puede estar en papel, ser digital o poder manipularse con las manos. Su principal objetivo es facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje, siempre cumpliendo con metas educativas concretas. Esta idea nos muestra lo importante que es un buen diseño de las actividades de aprendizaje, que

tome en cuenta las necesidades de los estudiantes y también las estrategias que utiliza el maestro.

El fragmento citado enfatiza que el material didáctico no es un simple recurso, sino un elemento estructurado con fines educativos. La referencia a los formatos (impreso, digital, manipulativo) refleja la diversidad de medios disponibles en la era actual, donde lo digital ha adquirido especial relevancia (García-Valcárcel & Basilotta, 2022, p. 15). Además, subraya que su creación debe responder a metas pedagógicas, evitando el uso de materiales sin una planificación didáctica clara.

Cuentos

Un cuento es una historia breve, ya sea oral o escrita, que narra una trama ficticia con pocos personajes y un solo conflicto central que avanza hacia un desenlace claro (Rodríguez, 2023, p. 45).

Al escribir cuentos para niños, lo más importante es que la historia los enganche desde el principio. Los pequeños prefieren relatos ágiles, simples y con un poquito de misterio. Les encantan las escenas completas donde lo cotidiano se transforma en algo mágico. También aprecian que algunas ideas se repitan, porque así pueden seguir la historia sin perderse y entenderla mejor (Vázquez, 2016).

2.5. Marco legal

El presente trabajo investigativo se fundamenta en lo establecido en la Constitución de la República del Ecuador del 2008, la cual reconoce la educación como un derecho fundamental y un eje prioritario para el desarrollo integral de las personas.

Según la Asamblea Nacional en la Constitución del Ecuador (2008, pp. 16–17), los artículos 26 y 27 apoyan este estudio ya que consideran la educación como un derecho fundamental para que las personas se desarrollen por completo. En esa misma línea, usar cuentos ilustrados en la educación inicial ayuda a fortalecer la creatividad, la expresión oral y la enseñanza de valores, tal como lo indica la ley. Por lo tanto, se menciona:

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TÍTULO II: DERECHOS

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.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

TÍTULO VII: REGIMEN 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.

Los artículos de la Constitución que se analizaron muestran que el Estado no solo debe asegurar que todos los niños puedan ir a la escuela, sino también que esa educación sea de calidad. Esto significa que tiene que entregar materiales adecuados y usar métodos innovadores que ayuden a que los niños aprendan mejor. Por lo tanto, cuando faltan recursos ilustrados adaptados a los más pequeños, eso va en contra de lo que dice la ley. Por esa razón, tiene mucho sentido crear propuestas como los cuentos ilustrados infantiles, que sirven como herramientas pedagógicas inclusivas y apoyan tanto a los maestros como a los estudiantes.

La Asamblea Nacional de Ecuador en la LOEI (2011, p. 43), según la normativa otorga un rol central a los docentes en la construcción de aprendizajes significativos y plantea que los recursos didácticos son fundamentales para garantizar una enseñanza efectiva en todos los niveles educativos, especialmente en el inicial, lo cual se detalla a continuación:

TÍTULO II DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

CAPÍTULO SÉPTIMO: DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Art. 56.- Instituciones educativas particulares. - Las instituciones educativas particulares están constituidas y administradas por personas naturales o jurídicas de derecho privado podrán impartir educación en todas las modalidades, previa autorización de la Autoridad Educativa Nacional y bajo su control y supervisión. La educación en estas instituciones puede ser confesional o laica.

La autorización será específica para cada plan de estudios. Para impartir nuevos estudios se requerirá, según el caso, la autorización o el reconocimiento respectivos.

En Ecuador, el derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes no solo está respaldado por el Código de la Niñez y Adolescencia (2003), sino que también se considera clave para el desarrollo integral y la inclusión social. La educación debe asegurar acceso, permanencia y calidad, ofreciendo entornos seguros e inclusivos que favorezcan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Estudios recientes destacan la importancia de fortalecer las garantías legales para que el sistema educativo atienda la diversidad y promueva equidad y ciudadanía (Párraga-Sánchez, 2023).

El presente proyecto se sustenta además en lo establecido en el Código de la Niñez y Adolescencia, el cual garantiza el derecho a la educación y el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes, destacando la importancia de condiciones adecuadas para el aprendizaje desde edades tempranas. En este sentido, se establece:

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (2003)

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 garantice el acceso y permanencia, respete las culturas y especificidades de cada región, contemple propuestas educacionales flexibles y asegure la disponibilidad de docentes, materiales didácticos y recursos adecuados. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, mediante programas adaptados a sus necesidades.

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación debe asegurar los conocimientos, valores y actitudes necesarios para el desarrollo integral del niño, promoviendo el pensamiento crítico, creativo, el respeto a los derechos humanos, la convivencia social y la formación en valores dentro de un entorno adecuado para el aprendizaje.

(Congreso Nacional del Ecuador, 2003, pp. 10–11).

MARCO NORMATIVO ECUATORIANO

Capítulo I Ámbito de la Ley

Art. 1.- La presente Ley ampara y declara de interés nacional la creación literaria, la producción, edición y difusión del libro, como medio fundamental para consolidar la identidad nacional y el desarrollo socioeducativo de la población.

Capítulo III

De la difusión y planes de fomento educativo y cultural del libro

Art. 9.- El Ministerio de Educación y Cultura, para cumplir con el fomento a la lectura y difusión del libro, utilizará medios de fácil acceso para la población y materiales didácticos adecuados para cada nivel de educación, así como textos y libros de consulta de bajo costo y de fácil comprensión, además de otros medios de difusión y capacitación que contribuyan al cumplimiento de estos fines.

(Congreso Nacional del Ecuador, 2006, pp. 1–2).

Esta ley reconoce que el libro es una herramienta muy importante en la educación y un medio para que los estudiantes tengan materiales adecuados en cada

etapa de su crecimiento. Por eso, crear cuentos ilustrados para niños de educación inicial responde a la necesidad de fomentar la lectura con recursos que sean accesibles, claros y apropiados para su desarrollo. De esta manera, los cuentos ayudan a fortalecer el aprendizaje y apoyan una formación más completa.

LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL (2006)

Capítulo I: Del derecho de autor

Sección II: Objeto del derecho de autor

Art. 8.- La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Las obras protegidas comprenden, entre otras, libros, cuentos, poemas y demás producciones de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma.

Art. 10.- El derecho de autor protege también la forma de expresión mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. (Congreso Nacional del Ecuador, 2006, pp. 5–6).

En síntesis, la normativa reconoce el valor de proteger las creaciones originales, creaciones intelectuales en donde se necesita de un respaldo legal para evitar el plagio y la distribución incorrecta. Al elaborar y tener en cuenta estos lineamientos, se debe respetar los derechos de autos y la propiedad intelectual del mismo

Finalmente, en Ecuador, las leyes establecen que la educación es un derecho fundamental y debe ayudar a que las personas crezcan de manera integral. Así lo señala la Constitución del país. Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural indica que los materiales educativos deben ser de calidad, apropiados para cada edad y conectados con la realidad de los niños. Por su parte, el Ministerio de Educación, a través del currículo de educación inicial, recomienda usar materiales pedagógicos visualmente atractivos y pensados para el contexto de los pequeños.

Si hablamos de materiales y acabados dentro de los elementos dirigidos a la primera infancia, se tiene las normas técnicas del Instituto Ecuatoriano de Normalización. Se exige que sean seguros, de buena calidad y que no sean tóxicos ya que pueden causar graves daños.

CAPÍTULO 3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo (PEST)

3.1.1. Análisis Político

El Ministerio de Educación ha diseñado el currículo de Educación Inicial con la finalidad de generar ambientes enriquecedores, experiencias de aprendizaje y vínculos humanos positivos que impulsen el desarrollo educativo de los niños de 0 a 5 años. Dentro de este marco, uno de los aspectos más importantes del currículo es usar materiales concretos (objetos que se pueden tocar y manipular). Estos materiales ayudan mucho para que los procesos de enseñanza y aprendizaje funcionen bien (Ministerio de Educación, 2025).

El sistema educativo de Ecuador sigue las reglas y políticas que pone el Ministerio de Educación, las cuales buscan que la educación sea completa, inclusiva y de buena calidad. Por eso, las escuelas deben aplicar estrategias innovadoras y usar recursos didácticos que impulsen el aprendizaje durante los primeros años de formación.

La Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Latacunga, al ser una institución misional de carácter católico-privado, depende de directrices institucionales externas particularmente del financiamiento proveniente de Bogotá y no cuenta con apoyo económico estatal directo. Sin embargo, al ser una institución de educación particular cuenta con valores económicos que ingresan anualmente por parte de los padres de familia, esto hace posible que se pueda implementar de manera autónoma proyectos pedagógicos que requieran recursos materiales o gráficos especializados ya que se pretende mejorar la calidad educativa en la institución.

La planificación educativa se ajusta a las normas establecidas por el Ministerio de Educación y la Ley Orgánica de Educación. Estas entidades definen lineamientos pedagógicos concretos que orientan los procesos de enseñanza y aprendizaje (Ministerio de Educación, 2024-2025).

Las estrategias didácticas son las acciones que los docentes planifican y organizan para ayudar a sus estudiantes a aprender, teniendo en cuenta quiénes son y en qué contexto educativo se encuentran. Esto implica elegir los recursos adecuados,

aplicar distintas técnicas de enseñanza y organizar el tiempo y el espacio del aula, todo con el objetivo de alcanzar los aprendizajes esperados.

3.1.2 Económico

Al analizar la situación económica de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, se ve que la mayoría de los estudiantes vienen de familias de clase media y media-alta. Esto influye en que puedan pagar una escuela privada. Las familias pueden cubrir los costos de matrícula y las pensiones, que son de \$122,36 al mes por alumno, más \$16,59 adicionales para otros gastos del colegio. Esta realidad económica afecta cómo la escuela planea sus finanzas y cuánto puede invertir en materiales educativos nuevos, como los cuentos ilustrados que propone esta investigación. Así se busca que estos materiales sean accesibles para los estudiantes y se ajusten a sus necesidades, sin poner en riesgo la estabilidad económica de la institución.

Vale la pena mencionar que en el análisis del contexto económico institucional según información proporcionada por la rectora de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” (comunicación personal, 2025), quien es la fuente oficial de la institución, no existe un presupuesto fijo asignado específicamente para la adquisición o diseño de material gráfico y didáctico, sin embargo, se puede replantear ya que se estaría realizando una inversión educativa. La planificación económica prioriza varios rubros, como capacitaciones a los docentes (aproximadamente 500 dólares anuales), mantenimiento de equipos tecnológicos, infraestructura y mobiliario escolar tanto del nivel básico como de bachillerato (entre 6.000 y 7.000 dólares), la concesión de cerca de 150 becas escolares y el pago de salarios al personal.

La rectora explica que, por la naturaleza solidaria del colegio, el sostenimiento económico depende principalmente de aportes externos. (comunicación personal, 2025). Sin embargo, invertir en recursos pedagógicos visuales, como los cuentos ilustrados, es posible gracias a la gestión de la rectora y al diálogo con los padres de familia. Esto permite conseguir fondos y financiar materiales didácticos apropiados para el aula.

3.1.3 Social

Desde el punto de vista social, los niños y niñas de 3 a 5 años que están en nivel inicial son el centro de este proyecto. Se encuentran en una edad muy importante para desarrollar su manera de pensar, sus emociones y su forma de comunicarse. Aprenden principalmente a través de imágenes, del juego y de interactuar con lo que los rodea. En esa edad, los niños muestran preferencias por caricaturas, dibujos infantiles, historias cortas e interactivas, contenidos cotidianos, además de fantásticos ya que se sienten identificados y muestran interés por la lectura.

Por otro lado, también hay dificultades: algunas familias no tienen suficiente dinero para comprar materiales educativos extra, y eso reduce las oportunidades de aprendizaje fuera del colegio. Pero esa misma situación se convierte en una oportunidad para crear cuentos ilustrados que sean accesibles, apropiados y conectados con su realidad. Estos cuentos no solo ayudarán a aprender, sino que también fomentarán valores, enseñanzas adecuadas a su edad, la expresión de emociones y la forma de relacionarse con los demás desde pequeños.

3.1.4. Tecnológico

Desde el punto de vista tecnológico, el contexto donde se realiza esta investigación es bastante favorable. La mayoría de las familias tienen un nivel socioeconómico medio o medio-alto, por lo que no hay grandes problemas de conexión a internet y pueden usar herramientas digitales tanto en la escuela como en casa. Esto ha hecho que los maestros usen cada vez más plataformas como Canva o BookCreator para crear sus propios materiales didácticos. Así logran diseñar contenidos visuales más dinámicos e interactivos para los niños.

En este contexto, la disponibilidad de herramientas tecnológicas tanto para el diseño como para la producción editorial representa una oportunidad para desarrollar cuentos ilustrados de alta calidad, accesibles y adaptados a las necesidades del entorno educativo, fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante recursos visualmente atractivos y pedagógicamente pertinentes. Dispositivos en aulas: Solo el 35% de las escuelas públicas ecuatorianas cuenta con recursos tecnológicos suficientes (Ministerio de Educación, 2022). En educación inicial, este porcentaje es menor, enfocado más en materiales físicos (libros, juegos).

Herramientas digitales

- **Canva y BookCreator** son usadas por el 27% de docentes ecuatorianos para crear materiales didácticos (Estudio EduTrends, 2023).
- Para los ilustradores profesionales, herramientas como Adobe Illustrator tienen un costo de \$20 al mes. Ese gasto puede ser una barrera para muchos maestros que no cuentan con presupuesto.
- Imprimir un cuento ilustrado a color en Ecuador cuesta entre \$3 y \$5 por ejemplar en cuanto a tapa blanda y páginas internas de papel bond o estucado (datos de imprentas locales en Latacunga, 2024).

Uso de plataformas digitales para educación infantil

- **Lectura digital:** Solo el 12% de los niños de 3 a 5 años en Ecuador tiene acceso a cuentos digitales (UNICEF, 2022).

Consumo de contenido infantil en línea

- El 59% de padres en zonas urbanas usa YouTube para mostrar cuentos a sus hijos (INEC, 2023).
- Canales como “Aprende con Yakaa” (ecuatoriano) superan 200,000 suscriptores, demostrando demanda de material local.

Por otra parte, la institución realiza inversiones significativas en tecnología educativa, destinando entre 6.000 y 7.000 dólares al mantenimiento de los proyectores, laboratorios y equipos informáticos. Este esfuerzo demuestra un interés por incorporar herramientas tecnológicas al proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, en el nivel inicial, el uso de tecnología aún se mantiene limitado, priorizándose la interacción directa, la manipulación de materiales concretos y el aprendizaje experiencial. La ausencia de recursos digitales o impresos ilustrados diseñados profesionalmente abre una oportunidad para desarrollar cuentos ilustrados como material pedagógico adaptado al contexto local, utilizando incluso herramientas tecnológicas básicas para su diseño y reproducción.

En el entorno de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” hay cosas buenas en lo social y lo tecnológico, pero también algunas fallas estructurales que

impiden innovar con materiales didácticos. Por eso, tiene mucho sentido diseñar nuestros propios cuentos ilustrados, que sean accesibles y estén conectados con la realidad de los niños. Así tendremos una alternativa pedagógica válida para fortalecer el aprendizaje en el nivel inicial y ayudar a que los niños y niñas se desarrollen de manera integral.

Hoy en día, la tecnología ha mejorado mucho la forma de imprimir libros y otros materiales. Esto ha ayudado a que la impresión sea de mejor calidad, con acabados más bonitos y a elegir mejores tipos de papel. Todo esto afecta tanto el costo de producción como la experiencia de quien lee el libro. Las dos técnicas más usadas son la impresión offset y la impresión digital. Cuál conviene usar depende de cuántos ejemplares se quieran imprimir y del presupuesto que se tenga.

La impresión offset es un método tradicional que da muy buena calidad y colores muy fieles. Es más eficiente cuando se imprimen muchos ejemplares, porque, aunque al principio cuesta más dinero, el costo por libro se va haciendo más pequeño cuanto más grande es el tiraje. En cambio, la impresión digital es más rápida y flexible. Es ideal para tirajes cortos o para personalizar cada ejemplar, ya que no necesita tantos pasos antes de imprimir. Pero el costo por libro suele ser más alto (Kipphan, 2001). Esta diferencia hace que elegir una u otra tecnología sea una decisión muy importante al planificar el dinero para un proyecto de libros.

A estos procesos se suman los acabados, como el troquelado, la encuadernación y el laminado, los cuales inciden tanto en la presentación como en la durabilidad del producto. Si bien estos elementos incrementan el costo de producción debido al uso de moldes, maquinaria especializada o materiales adicionales, también aportan valor funcional y estético, especialmente en productos dirigidos al público infantil, donde la resistencia y la interacción física son fundamentales (Ambrose & Harris, 2012).

Elegir el papel y las tintas es otro punto muy importante al calcular los costos de un libro. Usar papeles más gruesos o cartulinas hace que la inversión sea mayor, pero también que el libro dure más, especialmente si los niños lo van a usar mucho. Por otro lado, emplear tintas no tóxicas o ecológicas es necesario para garantizar la seguridad en productos infantiles. Aunque esto puede aumentar el precio, también aporta valor en calidad y responsabilidad social (Heller y Vienne, 2003).

Hay que elegir con cuidado la tecnología de impresión, los acabados y los materiales, tomando en cuenta cuántos libros se van a imprimir, el presupuesto disponible y las metas del proyecto.

3.2. Análisis interno (FODA)

El presente análisis FODA se elaboró a partir de información institucional, incluyendo planes de gestión, cronogramas y observaciones directas (datos internos, 2025).” La utilización de los documentos mencionados se realizó previa obtención del consentimiento informado a las autoridades de la institución, el cual se encuentra adjunto al final de este trabajo de investigación, garantizando el respeto a la ética y confidencialidad de la información.

3.2.1 Fortalezas

Compromiso institucional con la formación integral y en valores

La Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de la ciudad de Latacunga, posee una filosofía basada en valores humano-cristianos, lo que crea un ambiente favorable para implementar materiales pedagógicos con contenido ético y moral, como los cuentos ilustrados.

Docentes con perfil profesional adecuado y experiencia

El equipo docente tiene estudios de tercer y cuarto nivel en pedagogía, además de experiencia en el aula. Esto hace que les sea más fácil adoptar nuevos materiales didácticos y acompañar a los niños de manera efectiva durante la lectura guiada de cuentos ilustrados (FODA Institucional, 2023).

Proyecto educativo estructurado y planificado

La escuela tiene una planificación ordenada, con objetivos de enseñanza claros y horarios bien definidos. Esto permite incluir proyectos nuevos y creativos dentro de la administración escolar sin mayores problemas.

Uso de recursos tecnológicos y digitales

Se cuenta con equipos tecnológicos y plataformas educativas. Esto nos permite usar cuentos ilustrados también en versión digital o interactiva, lo que ayuda a que los niños aprendan mejor a través de la vista y el oído.

Formación humana, cristiana y emocional activa

El apoyo emocional y las actividades pastorales que se hacen en la escuela ayudan a fortalecer valores como la empatía y el respeto. Estos temas se pueden incluir fácilmente en los cuentos ilustrados.

Presencia de proyectos sostenibles y de vinculación social

En la escuela se promueve el reciclaje, la colaboración comunitaria y el cuidado de la naturaleza. Todo esto nos abre la oportunidad de crear cuentos ilustrados que traten sobre ecología y valores como la solidaridad y el respeto.

3.2.2 Debilidades

Limitación de espacios físicos y verdes

La falta de áreas amplias o naturales puede restringir la realización de actividades lúdicas y narrativas al aire libre, donde los cuentos ilustrados pueden aplicarse de forma experiencial.

Carga laboral y rotación del personal docente

Cuando los docentes cambian constantemente o hay demasiadas actividades, resulta difícil mantener programas innovadores en marcha.

Capacitación insuficiente en metodologías activas

Hay docentes que aún no dominan las metodologías actuales de enseñanza, lo cual puede limitar el buen uso de los cuentos ilustrados en el aula.

Poca investigación sobre inclusión y diversidad

Se nota que no se habla mucho de temas inclusivos en la escuela. Eso puede dificultar que se creen cuentos ilustrados donde aparezcan niños de distintas culturas o con diferentes capacidades.

Espacios reducidos para la pastoral y actividades extracurriculares

No hay espacios especiales para hacer talleres de lectura, dramatización o creación de cuentos, y eso limita que la propuesta se pueda llevar a la práctica de forma dinámica.

3.2.3 Oportunidades

Tendencias educativas que valoran el aprendizaje visual y narrativo

Hoy en día, la educación inicial fomenta que los niños aprendan a leer imágenes y a escuchar narraciones. Estas dos herramientas les ayudan a desarrollar el pensamiento simbólico (es decir, entender que una cosa puede representar otra) y a comprender mejor lo que leen.

Disponibilidad de tecnologías educativas y programas digitales

Usar plataformas virtuales ayuda a crear cuentos ilustrados digitales. Así, los niños aprenden desde pequeños a interpretar imágenes y a manejar la tecnología.

Apoyo de convenios y redes interinstitucionales

Colaborar con universidades e instituciones públicas o privadas puede ser de gran ayuda para mejorar la formación artística, ilustrativa y pedagógica, tanto de maestros como de estudiantes. Un buen ejemplo es la alianza con la Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC), que permite que los futuros docentes de Educación Inicial realicen sus pasantías en la escuela. Durante esta experiencia, ponen en práctica métodos de enseñanza innovadores. Esta cooperación fortalece el aprendizaje, actualiza a los maestros con nuevas estrategias y promueve el uso de recursos visuales, juegos y tecnología dentro del aula.

Mayor conciencia ambiental y social

Los proyectos de sostenibilidad y el Aula Bosque impulsan una educación que se relaciona directamente con el entorno. En ese marco, los cuentos ilustrados pueden ser de gran ayuda para despertar en los niños el cuidado del ambiente y una actitud responsable como ciudadanos.

Metodologías como el Aula bosque logran un impacto positivo en la conciencia ambiental en la primera infancia. “El “aula-bosque” es un entorno de aprendizaje al aire libre en el que la naturaleza funciona como espacio educativo principal, fomentando experiencias sensoriales, descubrimiento y vínculo con el medio ambiente” (Fundación Aula Bosque, (s.f))

Demanda creciente de materiales didácticos innovadores

Padres y docentes reconocen la importancia de recursos que promuevan la creatividad, lo que incrementa la aceptación de cuentos ilustrados como herramienta de enseñanza.

Políticas de inclusión educativa

El Ministerio de Educación promueve una educación inclusiva, lo cual permite incorporar cuentos con personajes diversos que representen igualdad y empatía (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022).

3.2.4 Amenazas

Cambios en las políticas educativas nacionales

Las reformas curriculares o ajustes ministeriales pueden modificar la flexibilidad para aplicar proyectos alternativos, como los cuentos ilustrados (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022).

Limitaciones económicas o presupuestarias

Cuando no hay suficiente dinero, se complica poder comprar o imprimir cuentos y materiales con ilustraciones.

Desinterés o poca participación de padres de familias

Cuando los padres no participan en la lectura en casa, los cuentos ilustrados dejan de tener todo el impacto educativo que podrían lograr.

Competencia con medios digitales no educativos

A veces los niños sienten más curiosidad por los videos y dibujos animados de entretenimiento que por los materiales educativos.

Inestabilidad del personal administrativo o pastoral

Cuando el equipo de maestros o responsables cambia con frecuencia, puede ser difícil mantener los proyectos educativos y pastorales que están pensados para los estudiantes.

Riesgos de seguridad digital

Si no se usan bien las plataformas educativas o las redes sociales, los niños pueden distraerse o ver cosas que no son adecuadas. Eso dificulta que los maestros puedan aprovechar correctamente los cuentos ilustrados digitales como herramienta de aprendizaje.

Uso inadecuado de tecnologías por parte de estudiantes

Si no se manejan bien las redes sociales y los medios digitales, se convierte en un verdadero desafío poder usarlos como herramientas pedagógicas.

3.2.5. Cuadro resumen análisis FODA

Tabla 5

Análisis FODA

Oportunidades		Amenazas
• Tendencias educativas que valoran aprendizaje visual y narrativo. • Disponibilidad de tecnologías educativas y programas digitales. • Apoyo de convenios y redes interinstitucionales (UTC). • Mayor conciencia ambiental y social. • Demanda creciente de materiales didácticos innovadores. • Políticas de inclusión educativa.		• Cambios en políticas educativas nacionales. • Limitaciones económicas o presupuestarias. • Desinterés o poca participación de padres de familia. • Competencia con medios digitales no educativos. • Inestabilidad del personal administrativo o pastoral. • Riesgos de seguridad digital. • Uso inadecuado de tecnologías por parte de estudiantes.
Fortalezas	FO	FA
• Compromiso institucional en valores y formación integral. • Docentes con perfil profesional y experiencia pedagógica. • Proyecto educativo planificado y estructurado. • Uso de recursos tecnológicos y digitales. • Formación humana, cristiana y emocional activa. • Proyectos sostenibles y de vinculación social.	• Incorporar cuentos ilustrados digitales usando plataformas tecnológicas disponibles. • Desarrollar proyectos pedagógicos que integren valores humanos y ecológicos. • Fortalecer la vinculación con UTC y otras instituciones para capacitar docentes en metodologías innovadoras. • Crear programas de lectura guiada integrando formación ética y emocional.	• Implementar materiales didácticos podría verse limitada por falta de recursos • Optimizar el uso de recursos tecnológicos y docentes capacitados para asegurar continuidad de proyectos. • Diseñar cuentos ilustrados con enfoque inclusivo y seguro, mitigando riesgos digitales. • Aprovechar los proyectos de vinculación social para reforzar la participación de padres.
Debilidades	DO	DA
• Limitación de espacios físicos y verdes. • Carga laboral y rotación del personal docente. • Capacitación insuficiente en metodologías activas. • Poca investigación sobre inclusión y diversidad. • Espacios reducidos para pastoral y actividades extracurriculares.	• Capacitar docentes en metodologías activas y uso de tecnologías educativas. • Planificar espacios y tiempos dentro del aula para actividades de lectura y dramatización. • Elaborar materiales educativos digitales que superen la limitación de espacios físicos. • Integrar contenidos de inclusión y diversidad, aprovechando políticas educativas.	• Diseñar un plan de gestión de recursos para asegurar sostenibilidad pese a limitaciones presupuestarias. • Implementar talleres de sensibilización y participación de padres para fortalecer la lectura en casa. • Crear protocolos y capacitaciones sobre uso seguro de tecnologías. • Establecer estrategias de continuidad docente y administrativa para mantener la implementación de cuentos ilustrados.

Nota. Elaboración propia

La Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús, en Latacunga, cuenta con una base sólida en valores, buena organización y recursos tecnológicos. Estas fortalezas hacen que el entorno sea ideal para usar cuentos ilustrados como apoyo didáctico en el nivel inicial.

Para que esta propuesta tenga buenos resultados a largo plazo, es necesario mejorar la formación de los docentes en metodologías activas, adecuar los espacios físicos del aula y garantizar condiciones laborales estables.

Así, los cuentos ilustrados se convierten en una estrategia viable para fortalecer la lectura, la creatividad y la educación en valores, en sintonía con la misión de la institución y con las formas actuales de enseñar.

CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se define cómo avanzará la investigación: se explican los métodos, enfoques y técnicas que se usarán para reunir, analizar y dar sentido a la información necesaria para diseñar cuentos ilustrados con fines didácticos.

4.1. Método

Esta investigación usa un razonamiento llamado método deductivo. Significa que se parte de ideas o teorías generales para luego llegar a conclusiones más específicas sobre el tema que se estudia. Con esta forma de trabajar, se puede encontrar y elegir información útil sobre pedagogía, diseño gráfico e ilustración, tomando en cuenta lo que opinan los expertos en educación, los diseñadores gráficos y las personas para quienes va dirigido el trabajo. Después, los datos que se obtienen se analizan y se organizan. Así se pueden construir historias claras y con buenas bases.

4.2. Enfoque de investigación

Este estudio usa dos formas de trabajo: una con números y otra con palabras. Así se logra entender mejor el tema que se investiga. Como explican Hernández-Sampieri (2021), la parte numérica (cuantitativa) sirve para medir cosas con datos y estadísticas, mientras que la parte de palabras (cualitativa) ayuda a comprender los significados y las opiniones de las personas (Creswell y Poth, 2023).

El enfoque cuantitativo se basa en medir cosas con números y usar estadísticas para llegar a conclusiones generales (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2022). Funciona muy bien cuando se quieren probar hipótesis o encontrar relaciones de causa y efecto, como en estudios médicos o investigaciones con muchas personas. Su punto débil es que puede dejar de lado los contextos personales, porque busca ser objetivo más que interpretar a fondo cada situación.

En este proyecto, lo cuantitativo nos permite medir de forma concreta qué tan útiles son los cuentos ilustrados como apoyo didáctico. Nos enfocamos en cosas que se pueden contar o medir, como la frecuencia con que se usan, el nivel de atención de los niños, cuánto comprenden los contenidos y su participación en las actividades. También nos ayuda a comparar resultados entre diferentes grupos o sesiones, detectar tendencias de aprendizaje y evaluar si el material cumple con los objetivos

pedagógicos. Esta información precisa orienta decisiones de diseño gráfico, como la elección de colores, ilustraciones, tipografía y la organización de los elementos, para que el producto final no solo sea bonito, sino también funcional y útil para enseñar.

El enfoque cualitativo estudia los fenómenos desde la interpretación de las personas. Usa herramientas como entrevistas o la observación directa en el lugar donde ocurren las cosas (Creswell y Poth, 2023). Es muy útil para entender costumbres, culturas o experiencias personales, por ejemplo en estudios sobre género o educación. Aunque ofrece descripciones muy ricas en detalle, sus resultados no se pueden aplicar a todos los casos por igual y a veces se critica porque puede depender de la opinión de quien investiga.

Mientras el enfoque cuantitativo busca sacar conclusiones generales (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2022), el cualitativo se adentra en situaciones específicas (Creswell y Poth, 2023). El cuantitativo usa la estadística para validar sus resultados; el cualitativo emplea criterios como la saturación (cuando ya no surgen datos nuevos) o la triangulación (usar varias fuentes para corroborar la información). Ambos enfoques se pueden combinar en metodologías mixtas, logrando así amplitud y profundidad al mismo tiempo (ver ejemplo en Fetters, 2020, *Journal of Mixed Methods Research*).

En este estudio, la parte cuantitativa ayuda a analizar los criterios de diseño de los cuentos ilustrados en el aprendizaje. La parte cualitativa permite comprender qué opinan las personas sobre los dibujos, los colores y otros elementos gráficos, y cómo influyen en la enseñanza. Unir los dos enfoques hace que los resultados sean más sólidos y completos.

4.3. Modalidad de Investigación

La modalidad de investigación es la forma o el tipo de estudio que se elige para guiar todo el trabajo de indagación. Incluye cosas como el diseño metodológico (cualitativo, cuantitativo o mixto), el alcance (exploratorio, descriptivo, explicativo) y la estrategia para recolectar datos (experimental, correlacional, etnográfico, etc.) (Hernández-Sampieri y otros, 2020).

Esta investigación combina dos modalidades principales para tener una base teórica sólida y también una comprobación práctica.

Investigación Bibliográfica Documental

Esta modalidad se realizó mediante la consulta y el análisis de documentos, incluyendo libros, revistas, y demás materiales impresos o digitales. La investigación documental es de utilidad para contextualizar información, comprender el impacto del diseño editorial y los cuentos ilustrados en el contexto pedagógico, además abordar contribuciones educativas o literarias.

Investigación de Campo

La investigación de campo es un método científico que consiste en recoger información directamente en el lugar donde ocurren los hechos, es decir, en el entorno real de lo que se estudia. Su objetivo es observar, describir o analizar comportamientos, interacciones o procesos en contextos verdaderos, sin modificar artificialmente las condiciones (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2022).

Los autores coinciden en que este tipo de investigación es fundamental para estudios que necesitan reflejar fielmente la realidad (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2022). Sin embargo, Creswell y Creswell (2023) advierten que hay que diseñarla con mucho cuidado para evitar que los resultados estén mal influenciados. En cambio, Flick (2020) destaca que la investigación de campo es muy útil para explorar temas nuevos, como el impacto de la tecnología en comunidades rurales.

Para garantizar que los cuentos ilustrados cumplan con los propósitos educativos y visuales, se realizarán entrevistas a especialistas en diseño gráfico, ilustración y educación. Ellos compartirán sus recomendaciones sobre composición, estilo, tipografía, colores y elementos narrativos apropiados para niños de nivel inicial. Además, se observará directamente a los pequeños para identificar cómo se comportan, qué les llama la atención y qué prefieren al momento de leer. Así se podrá ajustar el contenido y el diseño de los cuentos a las necesidades reales de los estudiantes. También se aplicarán encuestas a los padres de familia, para conocer los hábitos de lectura en casa, qué opinan del aprendizaje de sus hijos y cómo valoran los cuentos como herramienta educativa.

La combinación de estas técnicas permitirá integrar el conocimiento profesional, las experiencias de los niños y la perspectiva de los padres, asegurando la pertinencia y aceptación de los cuentos ilustrados como recurso didáctico.

4.4. Nivel de Investigación

El proyecto integra tres niveles de investigación para lograr una comprensión profunda del fenómeno:

Investigación exploratoria

Su propósito es proporcionar una visión general sobre la realidad o un aspecto de ella, de manera tentativa o aproximada (Niño, 2011). Este nivel es fundamental para definir el tema de estudio, plantear el problema, y recopilar estudios e informes previos que aportaron una visión general del conocimiento actual, facilitando la identificación de las variables y la construcción del marco teórico.

Se eligió la investigación exploratoria para conocer por primera vez cómo es la realidad educativa y qué materiales didácticos hay disponibles en la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”. Este tipo de estudio ayudó a descubrir problemas, oportunidades y aspectos importantes para diseñar los cuentos ilustrados. Así fue más fácil definir el problema y reunir la información inicial del proyecto.

Investigación descriptiva

El objetivo es identificar las características del objeto o fenómeno que se estudia, recolectando información sobre las variables, ya sea de forma individual o combinada (Hernández, 2014).

Se aplicará una investigación descriptiva para conocer a fondo el entorno educativo, los intereses de los niños y los métodos pedagógicos que usan los docentes. A través de la observación y encuestas, se obtendrán datos concretos sobre el uso de recursos didácticos y cómo los estudiantes interactúan con los materiales educativos. Esto permitirá elaborar un diagnóstico claro y bien fundamentado para la propuesta de los cuentos ilustrados.

Para recoger información de primera mano, usamos la observación. Así podemos ver, por ejemplo, qué tipo de lecturas prefieren los niños y cómo interactúan con lo que los rodea. Las entrevistas, en cambio, nos permiten entender de forma más profunda y real el contexto educativo y pedagógico. La observación también nos ayuda a analizar qué contenidos llaman más la atención de los pequeños y a conocer el espacio donde se va a usar el material.

Investigación explicativa

Este nivel busca entender las causas detrás de los eventos y explicar por qué ocurren y bajo qué circunstancias se manifiestan (Hernández Sampieri, 2014).

Ayuda a comprender qué hace que los materiales didácticos sean útiles y de qué manera influyen en el aprendizaje de los niños. Se apoya en la revisión de teorías y en la interpretación de información recogida.

Este nivel permite analizar e interpretar factores relacionados con el problema plantado al inicio de la investigación. Por ende, se empleará una matriz de triangulación en la que se permita contrastar la toda la información obtenida por medio de los instrumentos, las revisiones y análisis, con este fin se genera una interpretación y síntesis de los resultados y con ello se fundamenta la propuesta de diseño posterior.

4.5. Operacionalización de Variables

Tabla 6

Variable Independiente: Material Editorial Didáctico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
El material editorial didáctico se entiende como los recursos y herramientas impresos o digitales diseñados específicamente para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de contenidos educativos a través de un soporte editorial. Este tipo de material combina texto, imágenes, diagramación, ilustraciones y otros elementos gráficos con fines pedagógicos (Sbaragli & Panero, 2024).	Diseño gráfico	• Ilustración infantil. • Uso del color. • Composición visual. • Adecuación gráfica para niños de 3 a 5 años.	• ¿Qué características deben tener los temas y las ilustraciones de los cuentos infantiles para que sean adecuados para niños de 3 a 5 años? • ¿Qué aspectos debería mejorar o tener en cuenta al momento de diseñar para un mejor resultado de los cuentos ya utilizados en el aula?	Guía semiestructurada dirigida a docentes del área. Ficha de observación.
	Diseño editorial	• Diagramación. • Organización del contenido. • Integración texto-imagen. • Legibilidad y comprensión visual.	• ¿De qué manera se podrían integrar estos cuentos dentro de las actividades diarias del aula? • ¿Qué aspectos debería mejorar o tener en cuenta al momento de diseñar para un mejor resultado de los cuentos ya utilizados en el aula?	Guía semiestructurada dirigida a docentes del área. Ficha de observación.

Cuentos ilustrados como material didáctico	• Uso de materiales ilustrados. • Competencias desarrolladas. • Motivación y participación. • Aplicación pedagógica. • Temáticas educativas.	• ¿Ha utilizado previamente materiales didácticos ilustrados? Si es así, ¿cuáles y con qué resultados? • ¿Cuáles son las necesidades más comunes que observa en los niños de 3 a 5 años en relación con los ámbitos de desarrollo? • Según su experiencia, ¿en qué ámbitos del desarrollo infantil considera que podrían hacer un mayor aporte los cuentos ilustrados y por qué? • ¿Qué competencias considera que puedan desarrollarse a través del uso de los cuentos ilustrados y bajo qué condiciones pedagógicas cree que esto ocurre de manera efectiva? • ¿Qué importancia tiene en su práctica docente los ejes curriculares de desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, y expresión y comunicación? • ¿Qué temáticas considera más relevantes en cuentos ilustrados para niños de nivel inicial (3 a 5 años)? • ¿Por qué considera que estas temáticas son importantes en su proceso de aprendizaje?	Guía semiestructurada dirigida a docentes del área. Ficha de observación.
--	--	---	---

Nota. Elaboración propia

Tabla 7

Variable Dependiente: Aprendizaje infantil

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
El aprendizaje infantil se define como el proceso mediante el cual los niños adquieren conocimientos, habilidades y valores durante los primeros años de vida. Este proceso no se limita a la memorización de información, sino que involucra la exploración activa, la interacción social, la percepción sensorial y la experimentación, permitiendo al niño construir comprensión sobre su entorno y sobre sí mismo (Papalia & Martorell, 2017).	Hábitos de lectura y estimulación familiar	• Frecuencia de lectura compartida. • Tipo de material de lectura utilizado. • Motivación e interés por la lectura. • Participación familiar en actividades lectoras.	• ¿Con qué frecuencia lee cuentos, libros u otros materiales de lectura con su hijo/a? • ¿Qué tipo de material suele leer su hijo/a con mayor frecuencia? • ¿Su hijo/a muestra interés por los cuentos con personajes, colores, ilustraciones grandes, repeticiones, animales, escenas cotidianas o texturas?	Encuesta. Cuestionario estructurado con escala Likert dirigido a padres de familia.
	Desarrollo cognitivo y comprensión infantil	• Comprensión de contenidos. • Desarrollo del aprendizaje. • Creatividad e imaginación. • Comprensión visual y narrativa.	• ¿En qué medida considera que la lectura de cuentos influye en la creatividad y el aprendizaje de su hijo/a? • ¿Qué tipo de contenidos comprenden con mayor facilidad los niños a través de los cuentos ilustrados?	Encuesta. Cuestionario estructurado con escala Likert dirigido a padres de familia.

			• ¿Cree que los cuentos ayudan a su hijo/a a comprender mejor historias, imágenes o situaciones? • ¿En qué aspectos del desarrollo considera que los cuentos ilustrados pueden aportar en mayor medida en los niños?	
	Valor pedagógico de los cuentos ilustrados	• Pertinencia educativa de los cuentos ilustrados. • Uso pedagógico de material visual. • Características didácticas del cuento. • Aplicación de cuentos en educación inicial.	• ¿Considera pertinente que la institución educativa incorpore cuentos ilustrados como parte de las clases? • ¿Qué tipo de cuentos utiliza o considera más pertinentes en el proceso educativo del nivel inicial? • ¿Qué aspectos considera más importantes en un cuento ilustrado para niños?	Encuesta. Cuestionario estructurado con escala Likert dirigido a padres de familia.

Nota. Elaboración propia

Tabla 8*Profesionales especialistas para entrevistar*

Profesionales	Especialización	Cantidad
Diseñadores Gráficos	Experiencia de diseño editorial y conocimientos en ilustración.	3
Parvularios	Experiencia en educación inicial, docentes de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”	3

Nota. Elaboración propia

4.6. Diseño de investigación

4.6.1 Población y Muestra

Población

La población del estudio corresponde a niños de 3-5 años, estudiantes de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Latacunga, es decir niños en nivel inicial. Está conformada por 30 niños observados, 3 docentes entrevistadas, 3 profesionales en diseño gráfico entrevistados y 30 padres de familia que participaron mediante encuestas.

Muestra

En este estudio participaron los niños y niñas del nivel inicial (de 3 a 5 años), los maestros y los padres de familia de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”. Para elegir a los participantes se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, es decir, se invitó a quienes estaban disponibles y deseaban colaborar. De esta forma, participaron los 3 docentes del nivel inicial, 3 profesionales en diseño gráfico, 30 niños y 30 padres de familia. Esta selección permitió recoger las opiniones de personas clave para el proyecto de cuentos ilustrados, asegurando que el material didáctico se desarrolle con su ayuda y compromiso.

Tabla 9*Segmentación del mercado potencial*

Segmentación	Ítems	Datos
Geográfica	País	Ecuador
	Región	Sierra
	Provincia	Cotopaxi
	Ciudad	Latacunga
	Área	Urbana
Demográfica	Género	Masculino y femenino
	Edad	3-5 años
	Raza	Mestiza
	Estado civil	Soltero/a
	Estrato social	Medio/ Medio-alto
	Nivel académico	Primaria
	Ocupación	Estudiante
Psicográfica	Valores	Empatía, respeto, honestidad, amistad
	Personalidad	Curiosos, imaginativos, creativos, creciente
	Estilo de vida	independencia, exploradores. Dependientes al entorno familiar, social y educativo.

Nota. Elaboración propia

4.7. Técnicas de estudio

Tabla 10

Técnicas de estudio

Técnica	Instrumento	Fuente de información	Objetivo
Encuesta	Cuestionario estructurado con preguntas cerradas y de opción múltiple	Padres de familia del nivel inicial	Identificar las necesidades pedagógicas, uso actual de materiales didácticos e intereses sobre temas de cuentos ilustrados.
Entrevista	Guía de entrevista semiestructurada	Docentes del Área de Nivel Inicial (expertos en pedagogía infantil)	Profundizar en percepciones, criterios profesionales y expectativas sobre el uso de cuentos ilustrados como recurso pedagógico.
Observación directa	Ficha de observación estructurada	Aulas de Nivel Inicial durante las actividades pedagógicas	Analizar el comportamiento de los niños, recursos utilizados y dinámicas de interacción para determinar necesidades reales del entorno educativo.
Análisis documental	Revisión bibliográfica y análisis de contenido	Libros, artículos académicos, marcos teóricos de diseño gráfico, ilustración infantil, educación inicial	Fundamentar teóricamente la propuesta y relacionar conceptos académicos con la práctica pedagógica.
Análisis de benchmarking	Ficha comparativa de referentes editoriales	Obras infantiles ecuatorianas y latinoamericanas, editoriales especializadas	Identificar estándares de diseño, color, tipografía, estilo e ilustración aplicados a libros infantiles para desarrollar la propuesta.
Análisis FODA / PEST	Matriz de diagnóstico institucional	Información institucional de la Unidad Educativa y entorno socioeducativo	Identificar factores internos y externos que afectan la producción y uso de materiales didácticos ilustrados.

Nota. Elaboración propia

4.8. Matriz síntesis diseño metodológico

Tabla 11

Matriz síntesis diseño metodológico

Categoría	Clasificación
Método	Deductivo
Enfoque de investigación	Mixto (cualitativo y cuantitativo)
Modalidad	Investigación bibliográfica y de campo
Nivel de investigación	Exploratoria, Descriptiva y Explicativa
Población y muestra	Docentes de Educación inicial, niños de nivel inicial, profesionales en diseño gráfico y padres de familia.
Técnicas de estudio	Observación directa, entrevistas semiestructuradas, encuestas.

Nota: Elaboración propia

4.9. Modelos de instrumentos

4.9.1 Ficha de Observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en Latacunga.

Objetivo: Analizar las respuestas visuales y conductuales de los niños ante material ilustrado, para fundamentar el diseño de cuentos infantiles.

Interacción con elementos visuales

- Interés por ilustraciones
- Señalan o se acercan a las imágenes

- Reconocen colores o formas
- Prefieren ilustraciones de alto contraste

Observaciones: _____

Atención durante la lectura

- Mantienen atención
- Siguen la secuencia de imágenes
- Reaccionan emocionalmente
- Presentan dispersión

Observaciones: _____

Comprensión de la historia

- Relacionan imagen–narración
- Responden preguntas simples
- Reconocen personajes

Observaciones: _____

Preferencias visuales

- Prefieren animales
- Prefieren escenarios naturales
- Reaccionan a colores brillantes
- Interés por elementos interactivos

Observaciones: _____

Comportamiento social

- Interaccionan con compañeros

- Expresan emociones
- Participan activamente

Observaciones: _____

Conclusiones generales

4.9.2 Cuestionario de entrevista semi estructurada docentes de inicial



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: *Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en Latacunga.*

Objetivo de la entrevista: Conocer las percepciones, experiencias y opiniones de los docentes sobre la implementación de cuentos ilustrados como recurso pedagógico en el nivel inicial.

- 1.- ¿Ha utilizado previamente materiales didácticos ilustrados? Si es así, ¿cuáles y con qué resultados?
- 2.- ¿Cuáles son las necesidades más comunes que observa en los niños de 3 a 5 años en relación con los ámbitos de desarrollo: identidad y autonomía, relaciones con el medio natural y cultural, relaciones lógico-matemáticas, comprensión y expresión del lenguaje?
- 3.- Según su experiencia, ¿en qué ámbitos del desarrollo infantil considera que podrían hacer un mayor aporte los cuentos ilustrados y por qué?

- 4.- ¿Qué competencias considera que pueden desarrollarse a través del uso de cuentos ilustrados, y bajo qué condiciones pedagógicas cree que esto ocurre de manera más efectiva?
- 5.- ¿Qué importancia tienen en su práctica docente los ejes curriculares de: desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, y expresión y comunicación?
- 6.- ¿Qué temáticas considera más relevantes en cuentos ilustrados para niños de nivel inicial (3 a 5 años)?
- 7.- ¿Por qué considera que estas temáticas son importantes en su proceso de aprendizaje?
- 8.- ¿Qué características deben tener los temas y las ilustraciones de los cuentos infantiles para que sean adecuados para niños de 3 a 5 años?
- 9.- ¿Qué aspectos debería mejorar o tener en cuenta al momento de diseñar para un mejor resultado de los cuentos ya utilizados en el aula?
- 10.- ¿De qué manera se podrían integrar estos cuentos dentro de las actividades diarias del aula?

4.9.3 Cuestionario para entrevista a profesionales de diseño gráfico



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, Latacunga.

Objetivo del cuestionario: Obtener información técnica y profesional sobre el diseño, la estructura visual, el uso del color, la tipografía, la narrativa visual y otros elementos gráficos necesarios para la elaboración de cuentos ilustrados dirigidos a niños de nivel inicial.

1. ¿Qué elementos considera indispensables en el diseño de cuentos ilustrados dirigidos a niños de nivel inicial para captar su atención y fomentar el aprendizaje?
2. Desde su experiencia profesional, ¿qué características debe tener una ilustración infantil para comunicar un mensaje educativo de forma clara y atractiva?
3. En su experiencia ¿Qué criterios considera adecuados para la selección de colores y formas ayudan a la estimulación cognitiva y emocional de los niños de nivel inicial?
4. ¿Cómo se puede lograr un equilibrio visual entre texto e imagen en los cuentos infantiles para facilitar la comprensión lectora?
5. ¿Qué criterios tipográficos, escalas de texto, ancho de párrafo son más adecuados para el público infantil en edad preescolar y por qué?
6. ¿Qué tipo de retícula sería la más adecuada para estructurar el contenido en los cuentos infantiles? ¿Por qué?
7. ¿Qué aspectos debe considerar un diseñador gráfico al adaptar los recursos visuales a las capacidades perceptivas y cognitivas de los niños de educación inicial?
8. En su opinión, ¿de qué manera el diseño gráfico y editorial puede contribuir al desarrollo del lenguaje y la expresión oral en niños de nivel inicial a través de cuentos ilustrados?
9. Desde su perspectiva profesional, ¿qué recomendaciones haría para que los cuentos ilustrados se conviertan en un recurso didáctico sostenible y adaptable a diferentes contextos educativos?

4.9.4 Cuestionario dirigido a padres de familia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en la ciudad de Latacunga.

Objetivo: Recolectar información sobre el interés, hábitos y percepción de los padres de familia respecto al uso de cuentos ilustrados como herramienta de apoyo en el proceso educativo de sus hijos. (Seleccione una sola opción de respuesta.)

1. ¿Con qué frecuencia lee cuentos, libros u otros materiales de lectura con su hijo/a?

Todos los días () Varias veces por semana () Rara vez () Nunca ()

2. ¿Qué tipo de material suele leer su hijo/a con mayor frecuencia?

Cuentos ilustrados () Libros escolares () Comics

() Otro: _____

3. ¿En qué medida considera que la lectura de cuentos influye en la creatividad y el aprendizaje de su hijo/a?

Nada () Poco () Moderadamente ()

Mucho () Totalmente ()

4. ¿Su hijo/a muestra interés por los cuentos con personajes, colores, ilustraciones, grandes, repeticiones, animales, escenas cotidianas, texturas, otros.?

Sí, mucho () A veces () No le interesa ()

5. ¿Qué tipo de contenidos comprenden con mayor facilidad los niños a través de los cuentos ilustrados?

Mensajes y valores () Vocabulario () Imágenes ()

Historias o narraciones () Todos los anteriores ()

6. ¿Considera pertinente que la institución educativa incorpore cuentos ilustrados como parte de las clases?

Muy pertinente () Algo pertinente () Poco pertinente ()

Nada pertinente () No estoy seguro/a ()

7. ¿En qué aspectos del desarrollo considera que los cuentos ilustrados pueden aportar con mayor medida en los niños?

Desarrollo emocional () Desarrollo del lenguaje () Interacción social ()

Imaginación y creatividad () Comprensión del entorno ()

8. ¿Cree que los cuentos ayudan a su hijo/a comprender mejor historias, imágenes o situaciones?

Sí () No () No sabe

9. ¿Qué tipo de cuentos utiliza o considera más pertinentes en el proceso educativo del nivel inicial?

Cuentos tradicionales () Cuentos contemporáneos ()

Una combinación de ambos ()

10. ¿Qué aspectos considera más importantes en un cuento ilustrado para niños?

Ilustraciones atractivas () Lenguaje sencillo () Mensaje educativo ()

Personajes cercanos ()

4.10. Análisis e interpretación de resultados

4.10.1 Resultados de la observación.

Observación de títulos

Para conocer de primera mano qué necesitan los niños en clase y cómo reaccionan ante los dibujos y las historias, empezamos revisando los materiales ilustrados que usan los maestros en el aula. Así entendimos qué tipo de gráficos y temas utilizan. Después, observamos una clase de nivel inicial en la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”. Durante esa observación, nos fijamos en cosas como la participación de los niños, si ponían atención, si entendían las historias, cómo reaccionaban a los dibujos y colores, y cómo se relacionaban entre ellos. Toda esa información nos sirvió mucho para diseñar cuentos ilustrados que realmente se ajusten a los gustos y capacidades de los pequeños.

A partir del análisis de los materiales ilustrados que ya se usan en el aula, identificamos y elegimos los recursos que aparecen con más frecuencia y que son más representativos en la enseñanza con niños de nivel inicial. Revisamos estos materiales teniendo en cuenta su tema, su estilo de dibujo, los colores que usan y otros aspectos visuales. Esto nos dio pistas importantes para saber qué tendencias seguir y así crear los cuentos ilustrados de esta investigación con buenas bases.

Tabla 12

Observación colección de libros ilustrados

	Título	Alto Rendimiento Kids 4 años
	Editorial	Santillana
	Año	2018
	Ilustración	Tito Martínez
	Descripción	Variedad de colección de libros en los que Oto, como personaje principal, basado en un perro enseña ciertos momentos de dificultades en su vida cotidiana. Explica a los más pequeños los valores y situaciones del día a día.
Tipografía		Sans serif, letras bold de color negro

Cromática	Colores saturados como: marrón, azul, amarillo, rojo.
Tono y estilo	Divertido, amigable, aventurero y disciplinado.
N. de páginas	16 páginas cada cuento de la colección.
Dimensiones	19,5x16 cm

Nota. Elaboración propia

Figura 16

Moodboard de estilo de ilustración “Alto Rendimiento Kids 4 años”



Nota. Elaboración propia

Tabla 13

Observación colección de libros ilustrados

Título	La orquesta está aquí
Editorial	Loqueleo
Año	2016
Ilustración	Inmaculada Díaz



Descripción	Descubrimiento de la música y los sonidos a través de una pequeña orquesta formada por animales. Transmite ideas de trabajo en equipo y expresión artística.
Tipografía	Sans serif
Cromática	Predominan colores pasteles, suaves y tonalidades desaturadas.
Tono y estilo	Infantil, divertido, amigable.
N. de páginas	32 páginas
Dimensiones	22 x 22cm

Nota. Elaboración propia

Figura 17

Moodboard de estilo de ilustración “La orquesta está aquí”



Nota. Elaboración propia

Tabla 14

Observación colección de libros ilustrados

	Título	La Bella durmiente
	Editorial	Sigma Editores
	Año	2012
	Ilustración	Versión ilustrada/adaptada por Sigma Editores (ilustrador no especificado)
	Descripción	Cuentos de amor que enseña ciertos momentos de dificultades
	Tipografía	Display infantil manuscrita (blanco y negro)
	Cromática	Colores saturados como: marrón, azul, amarillo
	Tono y estilo	Clásico tradicional
	N. de páginas	32 páginas
	Dimensiones	21.8 cm × 27.5 cm

Nota. Elaboración propia

Figura 18

Moodboard de estilo de ilustración “La bella durmiente”



Nota. Elaboración propia

4.10.2 Resultados de la segunda observación (aula de clase).

Tabla 15

Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN	
La presente ficha de observación se aplicó contando con el previo y respectivo conocimiento de las autoridades de la institución a fin de analizar el comportamiento de los niños al usar los cuentos ilustrados.	
Ubicación:	Calle Sánchez de Orellana y Guayaquil
Fechas:	Viernes 28 de noviembre de 2025
Horario:	09:00 a 12:00 am
Aspectos por analizar	Interacción con elementos visuales, atención durante la lectura, comprensión de la historia, preferencias visuales, comportamiento social.
Descripción del proceso de observación	Se usó la observación como herramienta de investigación porque permitió ver directamente cómo reaccionaban los niños, qué hacían y cómo interactuaban de forma espontánea con los elementos visuales de los cuentos infantiles. Así pudimos analizar su atención, interés y preferencias visuales. Para interpretar mejor la información, se organizaron los datos observados y se convirtió en porcentajes. Esto ayudó a notar con qué frecuencia los niños mostraban ciertas respuestas ante colores, formas, contrastes y personajes ilustrados.

Nota. Elaboración propia

Se realizó el recorrido y se inició por el rincón de la lectura ubicada en la parte trasera derecha de la clase.

Figura 19

“Rincón de lectura” del aula de inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”



Nota. Elaboración propia

Durante la observación en el aula de nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús”, se notó que el material didáctico ilustrado es bastante variado. Algunos cuentos los trae la maestra, otros los envían los padres. La mayoría tienen un tamaño estándar, generalmente de 20x20 cm, aunque también hay algunos en formato A4 o un poco más grandes, pero sin llegar a A3. Esta diferencia de tamaños dificulta que todos los niños vean bien las letras y las ilustraciones cuando se usan frente al grupo completo, ya que muchos están pensados para uso individual; solo unos pocos mantienen una escala adecuada para leerse desde cierta distancia.

Se observó que varios de estos cuentos tienen una sección de actividades al final del material, otros, en cambio, presentan estas actividades vinculadas a la historia en medio de las páginas. Se incluyen ejercicios como unir, trazar, dibujar, pintar, recortar y pegar elementos de la narrativa o armar rompecabezas en caso de que el material tenga páginas internas de un gramaje y material considerable.

Por otra parte muchos de estos, al no ser dirigidos a la edad de los niños tienen mucha más presencia de texto que ilustración, lo cual complica el proceso ya que los pequeños apenas están teniendo un primer contacto las vocales, letras y sus grafías.

Los títulos más comunes observados fueron Rapunzel, Blancanieves, La Bella Durmiente, y varios de la editorial Santillana que estaban dirigidos a la edad de 3 a 5 años y otras colecciones para niños más grandes. Se destaca el uso de la colección *Alto Rendimiento Kids 4 años*, que se ajusta al nivel y las necesidades de la clase, sin embargo no fue proporcionado por la institución, más bien fue adquirido personalmente por la docente.

Finalmente, se observó que varios de los materiales tenían marcas, ratones, rasgones pequeños al estar en constante manipulación constante por los niños y en el uso de la docente al momento de la lectura. Y se demuestra que los niños tienen un contacto directo con los cuentos,

La observación fue la herramienta de investigación, porque permitió ver directamente cómo reaccionan los niños ante las ilustraciones de los cuentos, qué comportamientos tienen y cómo interactúan de manera espontánea. Así se pudo analizar aspectos como la atención, el interés y el tipo de imágenes que prefieren. Para recolectar la información, se utilizó una guía de observación estructurada, donde anotamos la frecuencia de ciertas conductas y respuestas de los niños durante las actividades. Luego, se organizaron y agruparon los datos mediante un proceso de conteo (tabulación cuantitativa), lo que permitió convertir las frecuencias en porcentajes para facilitar su interpretación. De esta forma, los porcentajes presentados reflejan de manera aproximada según la cantidad de niños (30 estudiantes), cuántas veces los niños reaccionaron de determinada manera ante los colores, las formas, los contrastes y los personajes de los cuentos infantiles.

1. Interacción con elementos visuales

Los niños mostraron muchísimo interés por los dibujos de los cuentos. Nueve de cada diez (90%) prefirieron los personajes y las imágenes con colores claros y llamativos. Alrededor de tres de cada diez (30%) se acercaban a tocar los dibujos o señalaban detalles pequeños. Nueve de cada diez (90%) reconocían sin problema los colores y las formas, y siete de cada diez (70%) se inclinaban por las ilustraciones con

mucho contraste (colores muy claros junto a muy oscuros). También se notó que los niños identificaban rápidamente a los personajes que siempre se veían igual, y que su atención aumentaba cuando los dibujos eran claros y expresivos.

Análisis: Estos resultados nos muestran lo importante que es usar en los cuentos dibujos con mucho contraste, colores vivos y personajes que siempre se vean igual. Así los niños identifican rápido lo que ven, recuerdan mejor las imágenes y se sienten más conectados con la historia. Por eso, al diseñar cuentos infantiles, es recomendable elegir dibujos llamativos y fáciles de reconocer, para mantener el interés de los pequeños.

Figura 20

Interacción con elementos visuales



Nota. Elaboración propia

2. Atención durante la lectura

Durante la lectura, el 60% de los niños mantuvieron la atención de manera constante, mientras que un 80% lograron seguir la secuencia de las imágenes de forma adecuada. Casi la mitad de los niños reaccionaron con emoción ante lo que sucedía en la historia. En cambio, un 40% se distraía, sobre todo cuando la lectura se volvía repetitiva o los dibujos no lograban captar su atención.

Análisis: Los niños ponen más atención cuando los dibujos tienen movimiento y la historia se entiende solo con mirar las imágenes. Por eso, al hacer cuentos

ilustrados, es fundamental mantener un ritmo visual constante, usar secuencias fáciles de seguir y ofrecer variedad en los estímulos gráficos. Lo mejor es evitar los elementos repetitivos, ya que eso puede distraer a los pequeños.

Figura 21

Atención durante la lectura



Nota. Elaboración propia

3. Comprensión de la historia

El 80% de los niños pudieron relacionar las imágenes con la narración, un 90% respondió correctamente a preguntas simples sobre la historia y un 90% reconocieron a los personajes. Se observó que los niños recuerdan mejor lo que ven cuando los personajes siempre tienen las mismas características, como el color y la forma, y cuando los dibujos tienen formas suaves, fáciles de reconocer.

Análisis: Cuando los dibujos se repiten con coherencia, los niños entienden mejor la historia. Por eso, al diseñar cuentos ilustrados para los más pequeños, es muy importante que los personajes sean siempre iguales y que los recursos visuales ayuden a recordar y comprender lo que pasa en el cuento.

Figura 22

Comprensión de la historia



Nota. Elaboración propia

4. Preferencias visuales

Los niños mostraron preferencia por animales (60%) y por escenarios naturales (40%), reaccionaron favorablemente a colores brillantes (80%) y mostraron interés por elementos interactivos en un 70%. Se observó que replican emociones de los personajes, especialmente cuando estos expresan sorpresa o alegría, y se involucran más en la historia cuando pueden interactuar con los elementos gráficos.

Análisis: Los niños prefieren cuentos con personajes animales, paisajes de la naturaleza y colores brillantes. También les gusta que haya partes interactivas que los inviten a participar y a sentir emociones. Esto es muy importante, porque así los dibujos no solo acompañan la historia, sino que ayudan activamente a que los pequeños se motiven y aprendan en el nivel inicial.

5. Comportamiento social

Al observar la lectura, vimos que 4 de cada 10 niños (40%) hablaban con sus compañeros. 6 de cada 10 (60%) mostraban emociones según lo que pasaba en la historia. Y 7 de cada 10 (70%) participaban con entusiasmo en las actividades que se

proponían. Los niños comentaban entre sí, imitaban las emociones de los personajes y reaccionaban al ritmo de la narración.

Análisis: El comportamiento social refleja que la lectura de cuentos ilustrados no solo influye en la atención individual sino también en la interacción grupal. Por lo tanto, el diseño de cuentos debe considerar la incorporación de elementos que puedan generar diálogo, cooperación y réplica de emociones, fortaleciendo la dimensión social y afectiva del aprendizaje.

Figura 23

Comportamiento social



Nota. Elaboración propia

Conclusiones generales

La observación reveló que los niños responden mejor a cuentos que combinan ilustraciones llamativas, colores saturados, abundancia de imágenes y personajes consistentes. Los elementos interactivos y la coherencia narrativa aumentan la atención, la comprensión y la participación. Para el diseño de cuentos ilustrados dirigidos a nivel inicial, se recomienda mantener un hilo conductor simple, priorizar recursos visuales atractivos y fomentar la interacción tanto con la historia como con sus compañeros, asegurando un aprendizaje significativo y una experiencia lectora motivadora.

4.10.3. Análisis del Currículo Priorizado. Nivel Inicial

Se establece el análisis del currículo priorizado proporcionado por el Ministerio de Educación, mismo que dicta las bases de la estructura dentro de la educación inicial en la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” de Latacunga. Ministerio de Educación (2025) plantea al currículo como una herramienta prioritaria, misma que funciona como base dentro del proceso de aprendizaje, definiendo actitudes, habilidades y conocimientos que estudiantes deben desarrollar en las respectivas etapas de la educación. Funciona como base para que cada institución, junto con sus docentes, puedan adaptar el currículo en base a las necesidades educativas.

El currículo está organizado en ejes de desarrollo y aprendizaje. Cada eje tiene sus propios ámbitos. Estos ámbitos ayudan a que los niños pequeños aprendan y logren los objetivos de cada etapa. Los ámbitos nacen de los ejes y sirven para ordenar y secuenciar las habilidades que los niños deben desarrollar en el nivel inicial.

Tabla 16

Ejes de desarrollo y aprendizaje

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Educación inicial (3-5 años)
	Ámbitos de desarrollo y aprendizaje
1. Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía
	Convivencia
	Cívica y Acompañamiento Integral
2. Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural
	Relaciones lógico-matemáticas
3. Expresión y comunicación	Comprensión y expresión del lenguaje
	Expresión artística

Nota. Tomado de *Currículo Priorizado de Educación Inicial*, Ministerio de Educación, 2025.

Después de revisar el currículo y de conversar con la maestra de nivel inicial, se eligieron cuatro ámbitos dentro de los tres ejes que se consideraron más importantes para la escuela. Se seleccionaron porque están relacionados con habilidades que se pueden mejorar usando cuentos y dibujos. Esta decisión respondió a las necesidades revisadas dentro de la institución: varios niños tenían dificultades para entender historias, expresarse con palabras, mantener la atención y participar durante la lectura. También se notó que se usaban muy pocos materiales ilustrados que ayudaran a aprender de manera significativa y a despertar el gusto por la lectura desde pequeños. Por eso, pareció adecuado trabajar con esos ámbitos del currículo, para fortalecer la comunicación, la imaginación, la interacción con los demás y el desarrollo del pensamiento a través de cuentos ilustrados.

Se presenta una tabla con los detalles de los ámbitos seleccionados por cada eje, en la cual se muestra su definición, objetivo del nivel y las destrezas que adquieren los niños en nivel inicial de acuerdo con cada sección:

Tabla 17*Ámbitos de desarrollo seleccionados*

Ámbitos de desarrollo seleccionados	Definición	Objetivo del nivel	Destrezas de 3 a 5 años
Identidad y autonomía	Se encuentran aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene la niña o el niño de sí mismo, su autoconocimiento y la generación de acciones y actitudes que le permitan ejecutar actividades que requiera paulatinamente de	Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.	• Demostrar curiosidad por las características físicas que le permiten reconocerse como niña o niño. • Tomar decisiones con relación a actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas. • Practicar con autonomía hábitos de higiene personal como lavarse las manos, los dientes y la cara. • Utilizar la cuchara, tenedor y el vaso cuando se alimenta de manera autónoma. • Practicar hábitos de orden ubicando los objetos en el lugar correspondiente.

la menor dependencia y
ayuda de la persona adulta.

**Relaciones con
el medio natural
y cultural**

Considera la interacción de la niña o el niño con el medio natural en el que se desenvuelven, para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrollen actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza.

Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

- Explorar e identificar los diferentes elementos y fenómenos del entorno natural mediante procesos que propicien la indagación.
 - Identificar características de las plantas por su utilidad, estableciendo diferencias entre ellas.
 - Construir conexiones emocionales con su contexto natural (plantas, animales, agua tierra, aire) y social.
 - Practicar hábitos de cuidado y conservación del medio ambiente que eviten la contaminación del aire, suelo y agua.
-

Relaciones lógico-matemáticas	Comprende el desarrollo de los procesos cognitivos con los que las niñas y los niños exploran y comprende su entorno y actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que las niñas y los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno.	Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.	• Ordenar en secuencia lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos. • Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después. • Reconocer la ubicación de objetos en relación consigo mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos. • Reconocer y comparar características personales (estatura, edad o atributos físicos) al establecer relaciones básicas de tamaño y cantidad en actividades escolares. • Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos
--------------------------------------	--	---	--

			del entorno y en representaciones gráficas. • Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10. • Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas
Comprensión y expresión del lenguaje	Potencia el desarrollo del lenguaje de las niñas y los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros.	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.	• Comunicarse incorporando palabras nuevas a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa. • Expresarse utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras. • Relatar cuentos, narrados por una persona adulta, manteniendo la secuencia, sin la ayuda del paratexto. • Responder preguntas sobre un texto narrado por una persona adulta,

Tiene gran importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura.

relacionadas a los personajes y acciones principales.

- Contar un cuento con base a sus imágenes a partir de la portada y siguiendo la secuencia de las páginas.
- Comunicarse a través de dibujos de objetos con detalles que lo vuelven identificables, como representación simbólica de sus ideas.

Nota. Tomado de *Currículo Priorizado de Educación Inicial*, por Ministerio de Educación, 2025.

Respectivamente, los ámbitos fortalecen las destrezas de los niños en nivel inicial y cumplen con objetivos de aprendizaje permitiendo alcanzar los determinados objetivos del nivel educativo de la institución. La selección de estos ámbitos responde a su relevancia dentro del desarrollo integral infantil y a su relación con procesos de aprendizaje que pueden fortalecerse mediante recursos visuales, narrativos y didácticos. Asimismo, se consideraron aquellos ámbitos que presentan mayor pertinencia dentro del contexto educativo analizado y que permiten abordar competencias relacionadas con la comunicación, el reconocimiento del entorno, el desarrollo de la autonomía y el pensamiento lógico en niños de 3 a 5 años. La delimitación de los ámbitos también responde a la necesidad de enfocar la propuesta dentro de los tiempos y alcances establecidos para el presente proyecto de titulación.

Al analizar el currículo, identificamos los temas y habilidades más importantes para crear nuestra propuesta de cuentos. Así se obtuvo una base pedagógica que guía el diseño, la narrativa y las actividades. De esta forma, se buscó que los cuentos estén alineados con lo que dice el plan de estudios y también con lo que los niños de inicial necesitan aprender.

Finalmente, después de visitar la escuela y dialogar con la maestra de nivel inicial, ve vio que hacían falta materiales complementarios para reforzar lo que los niños aprenden con los cuentos. Por eso, se decidió crear también un cuadernillo de grafomotricidad (actividades para practicar trazos y movimientos de la mano), que irá junto con los cuentos ilustrados. Este cuadernillo ayudará a los niños a fortalecer sus habilidades motoras, de asociación y de comprensión, mediante ejercicios relacionados con los temas y destrezas que elegimos del currículo.

También, se considera pertinente la inclusión de tarjetas de vocabulario con pictogramas, orientadas a relacionar palabras e imágenes para favorecer el desarrollo del lenguaje y la interacción en el entorno educativo. De esta manera, la propuesta editorial no solo incentiva el interés por la lectura y la comprensión de cuentos, sino que también complementa el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante recursos didácticos que fortalecen, de forma lúdica y dinámica, las destrezas establecidas en el currículo priorizado y las necesidades identificadas en el contexto educativo.

4.10.4. Resultados de entrevistas

4.10.4.1. Entrevistas a Docentes de la Institución

El objetivo de entrevistar a los docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” es comprender cómo los cuentos ilustrados pueden ser diseñados y adaptados para transmitir valores, conocimientos y experiencias de manera atractiva y comprensible para los niños de 4 a 5 años, favoreciendo su atención, comprensión e interacción con la historia.

Tabla 18

Datos informativos de las docentes del área

Docentes	Profesión	Tiempo de experiencia
Hilda Adriana Pila Herrera	Licenciada en Educación Inicial	19 años
Erika Fernanda De La Cruz	Licenciada en Educación Inicial	3 meses
Jenifer Fernanda Velasategui Molina	Licenciada en Educación Inicial	10 años

Nota. Elaboración propia

Pregunta 1: ¿Ha utilizado previamente materiales didácticos ilustrados? Si es así, ¿cuáles y con qué resultados?

Tabla 19

Uso previo de materiales didácticos ilustrados

Docente	Respuesta
Docente 1	He utilizado materiales didácticos ilustrados, especialmente cuentos de diferentes editoriales, carteles con imágenes llamativas y recursos gráficos impresos que refuerzan los temas trabajados en clase. También empleo imágenes grandes para introducir nuevos contenidos. He observado que estos materiales facilitan el aprendizaje significativo, ya que los niños comprenden mejor cuando pueden relacionar la

	explicación verbal con lo visual. Además, muestran mayor interés y participan más activamente durante las actividades.
Docente 2	Sí, en mis clases utilizo varios recursos ilustrados como la caja mágica con objetos visuales, guantes de texturas para estimular los sentidos, materiales para cuentacuentos y figuras de cartón con personajes. Los resultados han sido muy positivos, porque los niños mantienen mejor la atención, desarrollan su coordinación viso-motriz y fortalecen su imaginación. También he notado que recuerdan con mayor facilidad lo aprendido cuando interactúan con este tipo de material
Docente 3	He trabajado con fichas visuales, cuadernos de actividades con imágenes, posters temáticos y cuentos ilustrados adaptados a su edad. Estos recursos han generado mayor motivación en los estudiantes y una participación más activa en el aula. Considero que las ilustraciones ayudan mucho a la comprensión de los contenidos, ya que permiten que los niños asocien imágenes con conceptos, facilitando así el proceso de aprendizaje.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los docentes coinciden en que han utilizado previamente materiales ilustrados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando como principales beneficios el incremento en la motivación de los estudiantes, la generación de aprendizajes significativos y el fortalecimiento de habilidades cognitivas y motrices. Estos resultados evidencian que los recursos visuales desempeñan un papel importante en el nivel inicial, ya que favorecen la participación activa de los niños y contribuyen a su desarrollo integral. En este contexto, se reafirma la pertinencia de los cuentos ilustrados como recurso pedagógico, debido a que constituyen una herramienta que no

solo estimula el interés por la lectura, sino que también aporta al fortalecimiento de competencias cognitivas y motrices dentro del entorno educativo.

Pregunta 2: ¿Cuáles son las necesidades más comunes que observa en los niños de 3 a 5 años en relación con los ámbitos de desarrollo: identidad y autonomía, relaciones con el medio natural y cultural, relaciones lógico-matemáticas, comprensión y expresión del lenguaje?

Tabla 20

Principales necesidades de aprendizaje de los niños de 3 a 5 años

Docente	Respuesta
Docente 1	Desde mi experiencia, considero que las principales necesidades de aprendizaje en niños de 3 a 5 años están relacionadas con el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que muchos llegan con dificultades para expresarse correctamente. También es fundamental fortalecer la motricidad fina y gruesa, porque están en una etapa donde necesitan explorar y moverse constantemente. He observado que algunos niños presentan limitaciones en su desarrollo debido a la falta de comunicación y acompañamiento en casa, lo que influye directamente en su proceso educativo.
Docente 2	En estas edades los niños necesitan principalmente movimiento, ya que aprenden a través de la acción y el juego. La expresión del lenguaje también es prioritaria, así como el afecto y la seguridad emocional, porque cuando se sienten queridos y seguros participan con más confianza. Es importante trabajar la motricidad fina y gruesa, además de inculcar normas, hábitos y rutinas básicas. Considero que el juego libre guiado es esencial, ya que permite que el aprendizaje sea más significativo y acorde a su etapa evolutiva.
Docente 3	Pienso que las principales necesidades en esta etapa se centran en el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que están

formando su vocabulario y aprendiendo a interactuar con los demás. También es muy importante fortalecer las habilidades socioemocionales, para que aprendan a expresar sus emociones y convivir con sus compañeros. La motricidad fina y gruesa, el pensamiento lógico y la creatividad son aspectos que deben estimularse constantemente. Además, es necesario reforzar rutinas y normas básicas, ya que eso les brinda estructura y seguridad en el aula.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Las maestras coinciden en que los niños de 3 a 5 años necesitan desarrollar principalmente el lenguaje y la comunicación. También consideran prioritario fortalecer la motricidad (tanto la fina, que tiene que ver con los dedos y manos, como la gruesa, que involucra todo el cuerpo), trabajar los aspectos socioemocionales y aprender rutinas y normas básicas para poder convivir bien en la escuela. Una de las docentes agrega que, cuando las familias no acompañan el proceso, el rendimiento y la comunicación de los pequeños pueden verse afectados.

Estos resultados muestran que los materiales didácticos con ilustraciones deben responder a todas estas necesidades de forma integral. Es decir, tienen que fomentar el lenguaje, la interacción social, la creatividad y el desarrollo motriz, además de reforzar valores y habilidades socioemocionales, todo mediante actividades adecuadas para la edad de los niños de nivel inicial.

Pregunta 3: Según su experiencia ¿En qué ámbitos del desarrollo infantil considera que podrían hacer un mayor aporte los cuentos ilustrados y por qué?

Tabla 21*Ámbitos del desarrollo infantil*

Docente	Respuesta
Docente 1	Considero que la lectura y los cuentos son fundamentales en este nivel, porque fomentan la curiosidad y despiertan la creatividad de los niños. A través de las historias ellos imaginan, hacen preguntas y construyen sus propias ideas. Para mí, los cuentos se convierten en un hilo conductor del aprendizaje, ya que a partir de una historia se pueden trabajar diferentes áreas como el lenguaje, los valores, la expresión artística e incluso contenidos académicos básicos.
Docente 2	Los cuentos son muy importantes porque ayudan a los niños a pensar, a expresarse mejor y a ampliar su vocabulario. Cuando escuchan una historia, no solo imaginan, sino que también aprenden a sentir, a identificarse con los personajes y a relacionarse mejor con sus compañeros. He notado que mediante la lectura desarrollan más confianza para hablar y participar en clase, además de fortalecer su capacidad de atención.
Docente 3	Desde mi experiencia, los cuentos fortalecen mucho los vínculos afectivos, tanto con la docente como con sus compañeros, especialmente cuando la lectura se realiza en grupo. También ayudan a que los niños comprendan sus emociones y aprendan valores como la empatía, el respeto y la convivencia. A través de las historias pueden reflexionar sobre situaciones cotidianas y aprender de una manera más significativa y cercana a su realidad

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Las maestras están de acuerdo en que leer y usar cuentos es fundamental para que los niños crezcan de manera integral en el nivel inicial. Los cuentos ayudan a desarrollar el lenguaje, la creatividad, la imaginación y las habilidades para

relacionarse con los demás. Además, permiten fortalecer valores y mejorar la convivencia entre compañeros. Por todo eso, los cuentos funcionan como un recurso pedagógico que conecta diferentes áreas del aprendizaje. Estos resultados demuestran que los cuentos ilustrados son una herramienta didáctica muy valiosa. Por lo tanto, al diseñarlos, es importante que tengan dibujos atractivos e historias con significado, que ayuden a los niños a identificarse con las emociones de los personajes y a aprender valores, contribuyendo así de manera completa al proceso educativo.

Pregunta 4: ¿Qué competencias considera que puedan desarrollarse a través del uso de los cuentos ilustrados y bajo qué condiciones pedagógicas cree que esto ocurre de manera efectiva?

Tabla 22

Competencias que se desarrollan a través del uso de los cuentos ilustrados

Docente	Respuesta
Docente 1	Considero que los cuentos ilustrados ayudan a desarrollar principalmente la comprensión lectora, la expresión oral y la imaginación. Esto se logra mejor cuando los docentes guiamos en la lectura, hacemos preguntas y permitimos que los niños participen activamente. Las imágenes les permiten interpretar lo que sucede, imaginar situaciones y expresarse con sus propias palabras. He observado que, al mirar una ilustración, ellos inventan relatos y describen lo que ven, lo que fortalece su comunicación y creatividad.
Docente 2	Desde mi experiencia, los cuentos ilustrados fortalecen el lenguaje, la atención y también valores como la empatía. Son más efectivos cuando se usan de forma dinámica, con interacción, imágenes claras y relacionándolos con la vida cotidiana de los niños. Cuando los niños observan las imágenes, comprenden mejor la historia y se sienten motivados

a participar, comentar y hacer preguntas, lo que fortalece su lenguaje y capacidad de comprensión.

Docente 3 Creo que a través de los cuentos se desarrollan competencias comunicativas, creatividad y pensamiento crítico. Para que esto funcione bien, es importante crear un ambiente motivador, usar materiales adecuados a la edad y acompañar la lectura con actividades antes y después. Además, favorecen el desarrollo del lenguaje, ya que los niños expresan ideas, describen escenas y manifiestan emociones a partir de lo que observan en las ilustraciones.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros coinciden en que los cuentos ilustrados son una herramienta pedagógica muy importante para los niños de educación inicial. Ayudan a fortalecer el lenguaje, la comprensión de lo que se lee, la expresión oral, la creatividad, la capacidad de atención y valores como la empatía. También destacan que para que los cuentos sean realmente útiles, se necesita que el maestro guíe bien la lectura, use estrategias donde los niños participen y elija materiales adecuados para la edad de los estudiantes.

Estos resultados muestran que los cuentos ilustrados funcionan como una estrategia completa que favorece el desarrollo intelectual, comunicativo y emocional de los niños. Así se logran aprendizajes con verdadero significado y se fortalecen habilidades esenciales, todo en ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores.

Pregunta 5: ¿Qué importancia tiene en su práctica docente los ejes curriculares de: desarrollo personal y social, descubrimiento del medio natural y cultural, y expresión y comunicación?

Tabla 23*Importancia sobre los ejes curriculares en la práctica docente*

Docente	Respuesta
Docente 1	En mi práctica docente estos ejes son fundamentales, porque orientan todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. A través de ellos puedo trabajar el desarrollo integral de los niños, no solo en lo cognitivo, sino también en lo social y emocional. Por ejemplo, mediante actividades planificadas logro que los estudiantes se conozcan a sí mismos, interactúen con su entorno y mejoren su comunicación.
Docente 2	Para mí tienen mucha importancia, ya que me permiten organizar de manera adecuada mis actividades y asegurar que los niños desarrollen habilidades en diferentes áreas. Estos ejes me ayudan a equilibrar el aprendizaje, integrando el desarrollo personal, el conocimiento del entorno y la expresión. De esta forma, los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también aprenden a relacionarse y a expresarse mejor.
Docente 3	Opino que son la base del trabajo en educación inicial, porque guían tanto los contenidos como las estrategias que aplico en el aula. Gracias a estos ejes puedo diseñar actividades que fomentan la expresión oral, el descubrimiento del entorno natural y cultural, y la convivencia entre los niños. Además, permiten que el aprendizaje sea más significativo y acorde a su edad y contexto.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros coinciden en que los ejes curriculares son una guía muy importante para planear y hacer las actividades en educación inicial. Gracias a ellos, se pueden trabajar de manera conectada tres grandes áreas: el desarrollo personal y social, el descubrimiento del entorno natural y cultural, y la expresión y comunicación.

Los docentes destacan que esta forma de trabajar ayuda a que los niños crezcan tanto en lo intelectual como en lo emocional. También facilita organizar mejor las clases y crear experiencias de aprendizaje que realmente tengan sentido para los pequeños.

Estos resultados muestran que si se aplican bien los ejes curriculares, se fortalecen las habilidades sociales, la comunicación y la forma de interactuar con el entorno. Así se logran prácticas de enseñanza bien organizadas y adaptadas a la realidad de los niños, lo que favorece su desarrollo completo.

Pregunta 6: ¿Qué temáticas considera más relevantes en cuentos ilustrados para niños de nivel inicial (3 a 5 años)?

Tabla 24

Temáticas más relevantes para el nivel inicial.

Docente	Respuesta
Docente 1	Considero que las temáticas más relevantes son las relacionadas con las emociones, como la alegría, el enojo o el miedo, porque ayudan a los niños a identificarlas y expresarlas. También son importantes los valores como el respeto, la amistad y el compartir, ya que a esta edad están aprendiendo a convivir.
Docente 2	Desde mi experiencia, es importante trabajar temas como el cuidado del entorno, los animales y la naturaleza, porque despiertan la curiosidad de los niños. Además, incluir cuentos sobre la familia y la vida cotidiana permite que los niños se identifiquen con las historias y comprendan mejor su realidad.
Docente 3	Creo que son relevantes las temáticas que fomentan el lenguaje y el aprendizaje básico, como colores, números, formas y rutinas diarias. También considero importante incluir historias que promuevan la imaginación y la creatividad, ya que esto favorece su desarrollo integral.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros están de acuerdo en que los cuentos ilustrados para niños de 3 a 5 años deben tratar temas que ayuden a su desarrollo completo. Es importante que hablen de emociones, valores, cómo convivir con otros, la naturaleza, la familia y situaciones de la vida diaria. También consideran útil incluir conceptos básicos como colores, formas y rutinas, porque eso favorece el desarrollo del lenguaje y del pensamiento.

Estos resultados nos muestran que elegir bien los temas de los cuentos ayuda a los niños a crecer en lo intelectual, emocional y social. Al identificarse con las historias, los pequeños despiertan su curiosidad e imaginación y logran aprendizajes significativos, adecuados para la etapa en la que se encuentran.

Pregunta 7: ¿Por qué considera que estas temáticas son importantes en su proceso de aprendizaje?

Tabla 25

Importancia de temáticas en el proceso de aprendizaje

Docente	Respuesta
Docente 1	Considero que estas temáticas son importantes porque permiten que los niños comprendan mejor sus emociones y lo que ocurre a su alrededor. Al trabajar con temas cercanos a su realidad, el aprendizaje se vuelve más significativo y fácil de asimilar.
Docente 2	Son importantes porque ayudan al desarrollo integral de los niños, no solo en lo académico, sino también en lo social y emocional. A través de estas temáticas, los estudiantes pueden aprender valores y mejorar su forma de relacionarse con los demás.
Docente 3	Creo que estas temáticas son clave porque despiertan el interés y la motivación de los niños. Cuando los contenidos son adecuados a su edad y contexto, los niños participan más y logran un aprendizaje más efectivo.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros coinciden en que los temas de los cuentos ilustrados son muy importantes para que los niños aprendan de verdad. Cuando los cuentos hablan de cosas cercanas a la vida de los pequeños, les resulta más fácil entenderlas, recordarlas y crecer en lo intelectual, social y emocional. Además, los docentes destacan que si los temas son adecuados, los niños se motivan más y participan con más ganas en clase. Estos resultados muestran que elegir bien los temas de los cuentos ayuda a fortalecer las habilidades sociales y emocionales, logrando aprendizajes más efectivos y con verdadero significado en la educación inicial.

Pregunta 8: ¿Qué características deben tener los temas y las ilustraciones de los cuentos infantiles para que sean adecuados para niños de 3 a 5 años?

Tabla 26

Características de los temas y las ilustraciones

Docente	Respuesta
Docente 1	A mi parecer que los dibujos sean más llamativos y coloridos, que tengan poca letra y que siempre dejen una moraleja clara para reforzar el aprendizaje.
Docente 2	Considero que las ilustraciones deberían ser más grandes y el lenguaje más claro. También sería importante que las historias se relacionen más con la vida cotidiana de los niños.
Docente 3	Considero que los temas deben ser sencillos, claros y acordes a la edad de los niños, con mensajes positivos. En cuanto a las ilustraciones, deben ser llamativas, coloridas y fáciles de entender, ya que ayudan a captar su atención y a comprender mejor la historia.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros coinciden en que los cuentos para niños deben tener temas simples, fáciles de entender y apropiados para su edad. También deben incluir ilustraciones llamativas, claras y llenas de expresión, que ayuden a los pequeños a comprender mejor y a mantener la atención. Estos resultados demuestran que la calidad de un cuento ilustrado depende tanto de lo que cuenta como de cómo se ve visualmente. Cuando los temas son adecuados y el lenguaje es accesible, los niños entienden mejor. Y cuando los dibujos son atractivos, despiertan su interés y los ayudan a interpretar la historia. Así se logran aprendizajes significativos en la educación inicial.

Pregunta 9: ¿Qué aspectos debería mejorar o tener en cuenta al momento de diseñar para un mejor resultado de los cuentos ya utilizados en el aula?

Tabla 27

Aspectos a tener en cuenta para el diseño

Docente	Respuesta
Docente 1	Considero que se debería mejorar la calidad de las ilustraciones y hacerlas más llamativas para captar mejor la atención de los niños. También es importante que las historias sean más claras y cortas, para que puedan comprenderlas con mayor facilidad.
Docente 2	Creo que se debe tomar en cuenta el lenguaje utilizado, que sea sencillo y acorde a la edad de los niños. Además, sería bueno incluir más actividades complementarias después del cuento para reforzar el aprendizaje.
Docente 3	Desde mi experiencia, es importante mejorar la relación entre el texto y las imágenes, para que tengan coherencia. También se debería considerar más la realidad y el contexto de los niños, para que se identifiquen con las historias.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros coinciden en que hace falta mejorar aspectos como el lenguaje, la calidad de los dibujos y la relación entre el texto y las imágenes en los cuentos ilustrados. También señalan que es importante adaptar los cuentos al contexto de los niños e incluir actividades que refuercen lo aprendido. Estos resultados muestran que un buen diseño de los cuentos ilustrados tiene un impacto directo en la enseñanza. Cuando se integran bien los dibujos, las historias y el entorno del niño, se favorece la comprensión, la motivación y un aprendizaje con verdadero significado en la educación inicial.

Pregunta 10: ¿De qué manera se podrían integrar estos cuentos dentro de las actividades diarias del aula?

Tabla 28

Integración de los cuentos dentro de las actividades del aula.

Docente	Respuesta
Docente 1	Los cuentos se pueden integrar como parte de la rutina diaria, por ejemplo al inicio de la jornada para motivar a los niños o al final como actividad de cierre. También se pueden usar para introducir nuevos temas de aprendizaje.
Docente 2	Creo que se pueden trabajar mediante actividades complementarias como dramatizaciones, dibujos o preguntas después de la lectura. Esto ayuda a que los niños comprendan mejor y participen activamente.
Docente 3	Desde mi experiencia, los cuentos se pueden integrar en diferentes momentos del día, relacionándolos con los contenidos que se están enseñando. Además, se pueden usar como recurso para fomentar la expresión oral y la interacción entre los niños.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los maestros nos muestran que los cuentos se pueden usar en distintos momentos del día escolar: al empezar la clase, en medio de las actividades o al final. Sobre todo si se acompañan de dinámicas donde los niños participan activamente. Esto quiere decir que los cuentos son un recurso didáctico que permite aprender de forma dinámica y con verdadero sentido. Además, ayudan a que los pequeños participen, comprendan mejor y se expresen con más confianza dentro del aula.

Conclusiones establecidas por parte de los docentes del área.

- Todos los maestros coinciden en que los materiales didácticos con ilustraciones, especialmente los cuentos, ayudan a que los niños se motiven, sean más creativos y aprendan de forma significativa. Son herramientas clave para su desarrollo completo en el nivel inicial.
- Los niños necesitan estímulos en distintas áreas: el lenguaje, la comunicación, el movimiento (motricidad) y las habilidades socioemocionales. Por eso, los recursos educativos deben adaptarse a su edad y a sus características personales.
- Los cuentos ilustrados que seleccionamos y los temas que tratan (como conocerse a uno mismo, la empatía, cuidar el entorno, aprender palabras nuevas y seguir secuencias) son adecuados para fomentar valores, pensamiento creativo y comprensión de las emociones en los estudiantes.
- Los profesores señalan que incluir los cuentos en las actividades diarias del aula fortalece la participación, la expresión y el desarrollo de habilidades en los niños.
- Se espera que el uso de cuentos ilustrados genere aprendizajes con verdadero significado, además de desarrollar la creatividad, la autonomía, el trabajo en equipo, el enriquecimiento del lenguaje y la expresión de emociones. Todo esto contribuye al desarrollo completo de los estudiantes.

4.10.3.2. Entrevistas a Diseñadores gráficos e ilustradores

El objetivo de este perfil de entrevistados es consolidar una visión clara sobre las necesidades pedagógicas, emocionales y comunicativas de los niños de nivel inicial, con el fin de comprender cómo los cuentos ilustrados pueden adaptarse y utilizarse como recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje, el desarrollo socioemocional y la creatividad en los estudiantes de 3 a 5 años.

Tabla 29

Datos informativos de los profesionales en Diseño gráfico

Nombres	Profesión	Experiencia Laboral
Víctor Caiza	Diseñador gráfico especializado en contenidos visuales para educación inicial.	Asesoría técnica en diseño e ilustración de cuentos infantiles para nivel inicial.
Angelina Sánchez	Diseñadora gráfica y especialidad en Diseño y Tipografía.	Lic. en Diseño y Comunicación Visual en la UNLa con conocimientos en ilustración.
Melissa Beatriz Cerda	Especializada en diseño editorial, branding e tipografía e ilustración.	Docente en la UNLa/freelance.

Nota. Elaboración propia

Pregunta 1: ¿Qué elementos considera indispensables en el diseño de cuentos ilustrados dirigidos a niños de nivel inicial para captar su atención y fomentar el aprendizaje?

Tabla 30*Elementos indispensables en el diseño de cuentos ilustrados*

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Para este tipo de cuentos considero imprescindibles ilustraciones simples pero muy expresivas, ya que en el nivel inicial el niño procesa primero la imagen antes que el texto. La simplicidad no es falta de detalles, sino claridad visual: cada elemento debe tener un propósito comunicativo. Los personajes tienen que ser fáciles de reconocer, con rasgos bien definidos y gestos que expresen emociones comprensibles. Las escenas deben mostrar acciones concretas, para que el niño entienda sin esfuerzo lo que ocurre. También es importante usar el color con intención, evitando combinaciones que recarguen la página. El ritmo visual entre una página y otra ayuda a mantener el interés, y la coherencia entre lo que se dice y lo que se dibuja es fundamental: la imagen debe apoyar directamente el texto, sin generar confusión ni saturar visualmente.
Profesional 2	Es fundamental que los cuentos incluyan personajes reconocibles y situaciones que reflejen la vida cotidiana de los niños, porque esto facilita la identificación y la conexión emocional con la historia. Las ilustraciones deben guiar la atención del pequeño mediante una composición clara, jerarquías visuales bien definidas y una adecuada combinación de colores y formas. El uso del color no debe ser únicamente decorativo, sino que debe ayudar a destacar elementos importantes dentro de la escena. Además, considero que la narrativa gráfica debe estar en completa armonía con el texto, de modo que ambos se complementen y refuercen el mensaje educativo. Cuando existe coherencia entre lo visual y lo escrito, el aprendizaje se vuelve más significativo y comprensible
Profesional 3	Los elementos esenciales incluyen ilustraciones atractivas y comprensibles que capten la atención desde el primer momento. Los personajes deben tener expresiones claras que transmitan emociones y acciones específicas, ya que esto ayuda al niño a interpretar la historia y desarrollar empatía. Pienso que las escenas deben conectar con experiencias reales del niño, como situaciones familiares, escolares o de juego. Desde el punto de vista técnico, el uso del color, la composición y

la distribución de los elementos en la página deben organizar la información visual de manera equilibrada, evitando la saturación. También considero importante que el diseño fomente la interacción y la curiosidad, invitando al niño a observar detalles y participar activamente en la lectura.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los expertos coinciden en algo muy importante: los cuentos ilustrados deben tener dibujos claros, composiciones sencillas y una buena relación entre lo que dice el texto y lo que muestran las imágenes. También señalan que es necesario usar personajes con expresiones claras, escenas que los niños reconozcan de su vida diaria y una organización visual que no esté recargada, para que los pequeños puedan entender fácilmente la historia.

Todo esto indica que diseñar cuentos ilustrados exige planificar con cuidado cada detalle: la composición, los colores y la manera en que las imágenes narran la historia. Cada dibujo no solo debe ser atractivo, sino también ayudar a que los niños aprendan de forma significativa en la educación inicial.

Pregunta 2: Desde su experiencia profesional ¿Qué características debe tener una ilustración infantil para comunicar un mensaje educativo de forma clara y atractiva?

Tabla 31

Características de una ilustración infantil

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Cuando dibujamos para niños pequeños, lo mejor es que la imagen sea clara y fácil de entender. Las formas deben ser reconocibles a simple vista, y los personajes pueden tener expresiones un poco exageradas, así los niños captan mejor las emociones y lo que ocurre en la escena. Es mejor no saturar el dibujo con demasiados detalles, porque eso puede confundirlos. Los fondos conviene que sean simples, para que la atención se centre en lo importante. Y algo que ayuda

	mucho: mostrar situaciones que los niños vivan en su día a día.
Profesional 2	La ilustración debe mostrar de inmediato lo que ocurre en la historia, sin que el niño tenga que hacer mucho esfuerzo para entenderla. Los elementos deben ser fáciles de identificar y las emociones deben notarse claramente en los personajes. Es importante que la imagen esté bien organizada y que el fondo no distraiga, para que el mensaje educativo se entienda correctamente. Cuando la imagen es clara, el aprendizaje se vuelve más fácil.
Profesional 3	Las ilustraciones deben ser simples pero muy expresivas, enfocadas en los personajes principales y en acciones fáciles de comprender. Es importante que guíen la mirada del niño hacia lo que realmente importa y que las emociones se vean claramente. Además, deben mostrar situaciones cotidianas con las que el niño pueda sentirse identificado, ya que eso facilita que comprenda el mensaje y participe más en la lectura.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que los dibujos de los cuentos infantiles deben ser claros y sencillos. Para lograrlo, recomiendan usar pocos elementos, fondos simples, expresiones fáciles de entender y situaciones cotidianas que los niños reconozcan. Así se facilita la comprensión del mensaje educativo. Estos resultados nos muestran que una buena ilustración para los más pequeños debe priorizar que se entienda bien visualmente y que esté conectada con la realidad del niño. De esta manera, el contenido se transmite con mayor claridad y se fortalece un aprendizaje con verdadero significado.

Pregunta 3: En su experiencia, ¿Qué criterios considera adecuados para la selección de colores y formas ayudan a la estimulación cognitiva y emocional de los niños de nivel inicial?

Tabla 32

Colores

Profesional	Respuesta
Profesional 1	He notado que los niños pequeños se sienten muy atraídos por los colores primarios y secundarios en tonos intensos, porque les resultan fáciles de reconocer y visualmente llamativos. Los colores cálidos, como el rojo, el amarillo y el naranja, suelen transmitir cercanía y alegría, lo que ayuda a conectar emocionalmente con la historia. En cuanto a las formas, las redondeadas generan más confianza y tranquilidad, mientras que las muy angulares pueden sentirse agresivas. También es importante usar contrastes suaves, así los niños distinguen bien los elementos sin que la imagen se vea sobrecargada.
Profesional 2	Es recomendable trabajar con colores vivos y contrastantes que capten rápidamente la atención del niño. Los tonos cálidos ayudan a transmitir cercanía y seguridad, mientras que los colores bien combinados evitan que la imagen se vea confusa. Las formas redondeadas son más amigables y generan confianza. Además, es importante que los contrastes no sean demasiado fuertes, para que el niño pueda identificar fácilmente lo más importante sin sentirse saturado.
Profesional 3	Los colores intensos y cálidos favorecen la motivación y el interés en los niños. Estos tonos ayudan a que se sientan más conectados con la historia. Las formas suaves y redondeadas permiten que los personajes se perciban amigables y fáciles de comprender. Creo que lo más importante es mantener un equilibrio entre colores y formas, para que la ilustración estimule tanto la parte cognitiva como la emocional de manera armoniosa.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que los colores vivos y cálidos ayudan a que los niños pequeños presten más atención y se sientan motivados. También las formas redondeadas transmiten confianza y seguridad, por lo que son mejores que las formas puntiagudas o angulares. Además, recalcan que es importante mantener un buen equilibrio en los contrastes para no recargar visualmente a los niños. Estos resultados nos muestran que elegir bien los colores y las formas influye en cómo los niños piensan y sienten. Así se pueden crear entornos visuales atractivos, fáciles de entender y funcionales, que hacen que el cuento ilustrado sea una herramienta educativa más valiosa.

Pregunta 4: ¿Cómo se puede lograr un equilibrio visual entre texto e imagen en los cuentos infantiles para facilitar la comprensión lectora?

Tabla 33

Equilibrio visual entre texto e imagen

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Para lograr un buen equilibrio, el texto no debe competir con la ilustración. Lo ideal es trabajar con bloques cortos de texto, bien ubicados y separados de la imagen, dejando espacios en blanco que den descanso visual. Esto evita que la página se vea recargada. La ilustración debe complementar lo que dice el texto, pero no repetirlo exactamente ni contradecirlo. Antes de definir el diseño final, es útil hacer pruebas con maquetas o “dummy books” para ajustar el tamaño del texto y la imagen, asegurando que ambos se vean armoniosos.
Profesional 2	El texto debe colocarse de forma estratégica para que la imagen sea el centro de atención. Para evitar saturar visualmente, usa textos breves, con buen espaciado y fáciles de leer. Las ilustraciones deben apoyar la historia y permitir que el niño la

	entienda incluso si aún no sabe leer del todo, logrando así una mejor comprensión.
Profesional 3	Es fundamental mantener una separación clara entre texto e ilustración, usando espacios en blanco y bloques de texto breves. La imagen debe guiar la comprensión y ayudar al niño a relacionar lo que escucha o lee con lo que observa. Cuando existe equilibrio entre ambos elementos, el niño puede asociar palabra e imagen con mayor facilidad, lo que favorece la lectura y la interpretación.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que, para lograr un buen equilibrio entre el texto y los dibujos en los cuentos infantiles, se deben usar frases cortas, dejar suficiente espacio en blanco en la página y hacer que la imagen y la historia se complementen bien, sin recargar visualmente al niño. Estos resultados nos muestran que cuando los elementos gráficos y el texto están bien distribuidos, los niños pueden asociar más fácilmente lo que leen con lo que ven. Eso ayuda a que comprendan mejor las historias y fortalezcan su comprensión lectora en el nivel inicial.

Pregunta 5: ¿Qué criterios tipográficos, escalas de texto, ancho de párrafo son más adecuados para el público infantil en edad preescolar y por qué?

Tabla 34

Tipografía adecuada

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Para el público infantil en edad preescolar, recomiendo tipografías sans serif, redondeadas y de trazos gruesos, porque son más fáciles de reconocer y leer. Estas letras se parecen más a las que los niños aprenden cuando empiezan a escribir. Es importante evitar tipografías muy decorativas o con formas complicadas, ya que pueden generar confusión. También considero fundamental mantener un buen espaciado entre letras

y entre líneas, para que cada palabra se pueda distinguir claramente y la lectura resulte más cómoda.

Profesional 2 Las tipografías sans serif, redondeadas y con trazos claros son las más adecuadas para esta etapa, porque favorecen la alfabetización inicial. El tamaño del texto debe ser grande, desde cuerpo 12 en adelante, incluso mayor si es posible, ya que los niños necesitan letras visibles y definidas. Los párrafos deben ser breves, de tres o cuatro líneas, máximo cinco, para no cansar al lector. Además, no deben existir demasiadas palabras por línea. Es importante evitar letras decorativas o cursivas que dificulten la lectura y mantener un espaciado amplio que mejore la visibilidad

Profesional 3 Se debe procurar el uso de tipografías suaves y amables, como las sans serif redondeadas, con buen grosor y suficiente espacio entre líneas. Lo ideal es que se asemejen a la letra manuscrita que el niño empieza a conocer, pero sin perder claridad. También es recomendable pensar en la legibilidad para niños que puedan presentar dificultades como la dislexia. El tamaño de la letra debe ser mucho más grande que el usado para adultos. La claridad visual es fundamental, evitando elementos que distraigan y dificulten la asociación entre palabras e imágenes.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que, para los cuentos de niños pequeños, lo mejor es usar tipografías sans serif (es decir, letras sin remates o "patitas"), redondeadas y muy fáciles de leer. También recomiendan usar letras grandes, párrafos cortos y dejar bastante espacio entre las letras y entre las líneas. Además, aconsejan evitar las letras muy decoradas o complicadas, porque dificultan la lectura. Estos resultados nos muestran que la tipografía es un elemento muy importante en el diseño de cuentos infantiles. Una buena elección de letras ayuda a que los niños vean bien el texto, comprendan mejor lo que leen al principio y asocien las palabras con los dibujos. Así se contribuye al desarrollo progresivo de la lectura en los más pequeños.

Pregunta 6: ¿Qué tipo de retícula sería la más adecuada para estructurar el contenido en los cuentos infantiles? ¿Por qué?

Tabla 35

Tipo de retícula

Profesional	Respuesta
Profesional 1	En publicaciones dirigidas a niños de nivel inicial, más que partir de una retícula rígida, conviene trabajar desde la narrativa visual y la experiencia de lectura. A esta edad, la lectura es más exploratoria que lineal, por lo que la página debe funcionar como un espacio abierto, donde la ilustración y el texto dialoguen de manera orgánica. Sugeriría plantear una grilla implícita, pensada más como una estructura flexible que permita ordenar sin restringir. Es decir, pautas suaves: un eje de lectura dominante, zonas claras para la interacción visual y espacios amplios para que la ilustración respire.
Profesional 2	Si es un libro o álbum ningún tipo de grilla. Grilla editorial, en el sentido estricto, no. Sí, se podrían definir algunos ejes, que se repitan a lo largo del cuento. Si hubiera una dominante en el uso de la horizontalidad y eso es relevante en la propuesta estética del libro álbum o del libro. Puede haber unos ejes por donde la tipografía y la ilustración estén jugando todo el tema. Y si fuera un texto un poquito más extenso, algún tipo de grilla habría que armar, una grilla muy sencilla y mantener unos márgenes generosos.
Profesional 3	No una retícula demasiado compleja. Quizás se puede ir variando, no tiene que ser siempre exactamente igual o todo aparecer de la misma forma. Tres tipos de ejes en los que la información pueda ir apareciendo y que sea más o menos parecida, para que los niños puedan ir comprendiendo. Que sea predecible dónde va a ir apareciendo ese tipo de información. Después, creo que no jugaría demasiado con lo que es las columnas, las trataría de evitar de columnas. Trabajar con

márgenes generosos, porque generalmente van a ser libros que tengan bastante manipulación y se terminan por ahí rompiendo.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que los cuentos ilustrados deben diseñarse pensando en la capacidad de atención y el nivel de comprensión simbólica de los niños en educación inicial. Por eso, es importante evitar recargar las páginas visualmente, usar secuencias claras, mantener la coherencia de los personajes y los escenarios, y elegir tamaños y contrastes adecuados.

Estos resultados demuestran que la claridad, el buen orden visual y una historia coherente son aspectos fundamentales. De esta forma, los niños comprenden mejor el relato, asocian los dibujos con lo que aprenden y participan activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Pregunta 7: ¿Qué aspectos debe considerar un diseñador gráfico al adaptar los recursos visuales a las capacidades perceptivas y cognitivas de los niños de educación inicial?

Tabla 36

Adaptación de recursos visuales

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Desde el diseño gráfico, es fundamental considerar el nivel de desarrollo perceptivo y cognitivo de los niños, especialmente entre los 3 y 5 años. Esto implica utilizar composiciones simples, con pocos elementos visuales para evitar la sobrecarga. También es importante trabajar con colores llamativos pero bien equilibrados, tipografías legibles y formas claras. Además, el diseñador debe priorizar la jerarquía visual para guiar la atención del niño hacia los elementos más importantes, facilitando así la comprensión del contenido.
Profesional 2	Para mí un aspecto clave es adaptar el lenguaje visual a la etapa evolutiva del niño, lo que significa usar ilustraciones

concretas, reconocibles y cercanas a su entorno. Los niños en esta edad aún están desarrollando su capacidad de abstracción, por lo que es recomendable evitar imágenes complejas o ambiguas. Asimismo, se debe considerar la relación entre imagen y texto, asegurando coherencia y apoyo visual al mensaje. El uso adecuado del color, el contraste y la repetición de elementos también ayuda a reforzar el aprendizaje y la retención.

Profesional 3 El diseñador debe tomar en cuenta factores como la atención, la memoria visual y la capacidad de interpretación del niño. Por ello, es importante crear diseños atractivos pero funcionales, donde cada elemento tenga un propósito claro. Las ilustraciones deben ser expresivas, con personajes definidos y emociones fácilmente identificables. Además, se debe cuidar la organización espacial, el uso de secuencias visuales y la claridad narrativa, para que el niño pueda seguir la historia sin dificultad y construir significado a partir de lo que observa.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los diseñadores coinciden en que los recursos visuales deben adaptarse a cómo ven y piensan los niños pequeños. Para lograrlo, recomiendan usar composiciones sencillas, colores adecuados, formas claras y una buena relación entre la imagen y el texto. También señalan que hay que evitar recargar las páginas con muchos dibujos y usar ilustraciones que los niños puedan entender fácilmente porque se parecen a su entorno.

Estos resultados nos demuestran que, en la educación inicial, el diseño gráfico debe asegurarse de que las imágenes sean útiles y fáciles de entender. Cuando los elementos visuales están bien adaptados, los niños prestan más atención, comprenden mejor y logran aprendizajes con verdadero significado.

Pregunta 8: En su opinión, ¿de qué manera el diseño gráfico y editorial puede contribuir al desarrollo del lenguaje y la expresión oral en niños de nivel inicial a través de cuentos ilustrados?

Tabla 37

Contribución al desarrollo del lenguaje y la expresión.

Profesional	Respuesta
Profesional 1	El diseño gráfico y editorial puede contribuir significativamente al desarrollo del lenguaje al facilitar la comprensión de las historias a través de elementos visuales claros y bien estructurados. Las ilustraciones actúan como un apoyo al texto, permitiendo que el niño anticipe, interprete y narre lo que observa. Además, el uso de secuencias visuales ordenadas ayuda a que los niños desarrollen habilidades narrativas y mejoren su expresión oral al describir lo que ven.
Profesional 2	Desde mi perspectiva, el diseño editorial influye en cómo el niño interactúa con el cuento. Una correcta diagramación, con espacios adecuados y una relación equilibrada entre texto e imagen, permite que el niño siga la historia con mayor facilidad. Esto fomenta la participación activa, ya que el niño puede interpretar las imágenes, hacer preguntas y expresar ideas, fortaleciendo así su lenguaje oral.
Profesional 3	Considero que el diseño gráfico aporta al desarrollo del lenguaje mediante la creación de recursos visuales atractivos y significativos. Las ilustraciones expresivas, los personajes bien definidos y el uso intencional del color ayudan a que los niños identifiquen emociones y situaciones, lo que les motiva a comunicarse. De esta manera, el diseño no solo complementa el texto, sino que se convierte en un estímulo para que los niños hablen, describan y construyan relatos propios.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los diseñadores coinciden en que el diseño gráfico y editorial cumple un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje y la expresión oral de los niños. Destacan que las ilustraciones ayudan a complementar el texto, que las secuencias visuales deben ser claras y que los elementos gráficos tienen que estar bien organizados para que los pequeños comprendan mejor y participen activamente.

Estos resultados nos muestran que el diseño gráfico y editorial no solo sirve para que los cuentos sean bonitos, sino que también tiene una función educativa. Cuando los recursos visuales y narrativos se integran de forma coherente, favorecen la expresión, la interpretación y la construcción del lenguaje en la educación inicial.

Pregunta 9: Desde su perspectiva profesional, ¿qué recomendaciones haría para que los cuentos ilustrados se conviertan en un recurso didáctico sostenible y adaptable a diferentes contextos educativos?

Tabla 38

Cuentos ilustrados como recurso didáctico sostenible

Profesional	Respuesta
Profesional 1	Recomendaría crear historias y personajes que puedan adaptarse a distintos temas educativos sin perder coherencia. Por ejemplo, un mismo personaje podría participar en cuentos sobre valores, hábitos, medio ambiente o convivencia escolar. Esto permite reutilizar el material y mantener continuidad en el aprendizaje. También es importante trabajar con un estilo visual que sea fácil de reproducir, de manera que puedan generarse nuevas historias sin cambiar completamente la identidad gráfica. Además, sería conveniente contar con versiones impresas y digitales, lo que facilita su uso en distintos contextos. Incluir actividades complementarias al final del cuento también ayuda a que el docente adapte el contenido según las necesidades de su grupo.

Profesional 2	Las historias deben ser flexibles, es decir, que puedan ajustarse a diferentes contenidos, edades o realidades educativas. Un diseño visual coherente y sencillo facilita que el material pueda actualizarse o ampliarse con nuevas ediciones. Contar con formatos digitales e impresos permite que el recurso sea más accesible. También es recomendable que el cuento incluya propuestas de trabajo, como preguntas o dinámicas, para que el docente pueda integrarlo fácilmente en su planificación.
Profesional 3	Es importante diseñar personajes y escenarios que puedan reutilizarse en distintas historias, manteniendo siempre un estilo gráfico consistente. Esto ayuda a que el material tenga continuidad y no pierda identidad visual. La combinación de versiones digitales e impresas amplía su alcance y permite que se adapte a diferentes instituciones. Además, si el cuento incluye actividades prácticas, el docente podrá ajustarlo según el contexto del aula, garantizando que el recurso sea útil y sostenible en el tiempo.

Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los especialistas coinciden en que un cuento ilustrado dura más y resulta más útil si se puede usar en distintas situaciones, mantiene un mismo estilo visual y se adapta a diferentes entornos educativos. Resaltan lo importante que es usar personajes que puedan aparecer en varios cuentos, conservar un estilo de dibujo siempre igual, ofrecer el cuento tanto en papel como en versión digital, y complementarlo con actividades pedagógicas.

Estos resultados nos muestran que un cuento ilustrado sostenible debe ser flexible y práctico. Así se puede actualizar y seguir siendo útil con el paso del tiempo, lo que hace que tenga más valor educativo y sea más aprovechable en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones de las entrevistas a profesionales en diseño gráfico

- Todos los especialistas están de acuerdo en que los cuentos ilustrados deben tener dibujos sencillos, personajes fáciles de reconocer y composiciones claras. Así, el mensaje educativo se entiende al instante y los niños pueden relacionar sin problema lo que ven con lo que se cuenta en la historia.
- Los colores y las formas son muy importantes para llamar la atención, motivar y despertar emociones en los niños. Se recomienda usar colores primarios y secundarios bien vivos, combinaciones de tonos cálidos y formas redondeadas, que transmitan seguridad, confianza y cariño.
- Las letras deben ser claras, redondeadas y fáciles de leer, con un buen espacio entre letras y líneas. El texto tiene que estar bien colocado junto a los dibujos. Así los niños entienden mejor lo que leen, asocian las palabras con las imágenes y aprenden los primeros pasos de la lectura.
- El diseño gráfico debe tener en cuenta que los niños pequeños se cansan rápido, que aún están aprendiendo a interpretar símbolos y que necesitan secuencias de imágenes claras. Así se favorece que cuenten historias, hablen y entiendan emociones y situaciones. De esta manera, los cuentos ilustrados se convierten en una herramienta que refuerza valores, lenguaje y habilidades para relacionarse con los demás.
- Para que los cuentos ilustrados sirvan como un buen material de aprendizaje por mucho tiempo, deben ser versátiles y adaptables. Es decir, que se puedan usar en distintas situaciones, que los personajes y el estilo se puedan repetir en otros cuentos, que existan versiones en papel y digital, y que incluyan actividades extra. Así el maestro puede ajustar el material según lo que necesite el grupo y según los diferentes contextos educativos.

4.10.5. Resultados de las encuestas

Las encuestas fueron realizadas a los 30 padres de familia de nivel inicial con el objetivo de conocer las tendencias de los niños fuera del aula de clase, así como sus gustos, preferencias y relación a los cuentos ilustrados y la lectura.

Tabla 39

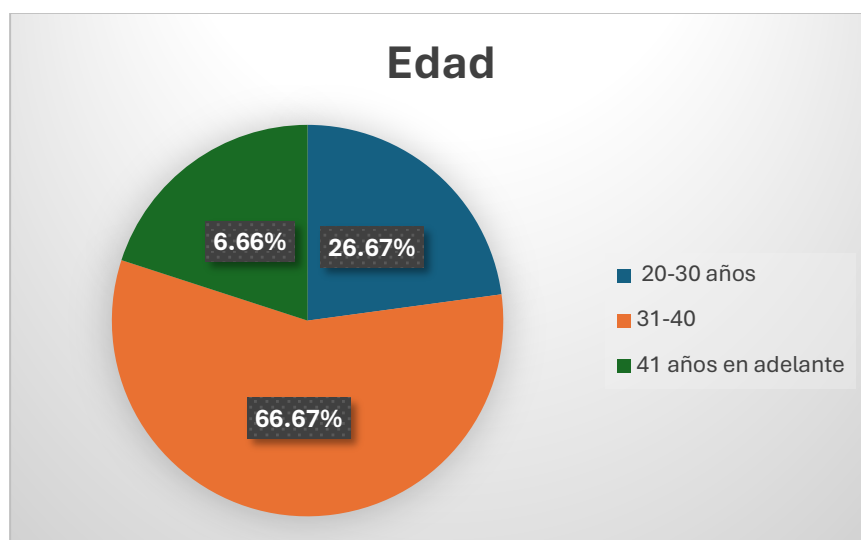
Datos generales

Edad	Cantidad	% Total
20-30 años	8	26.67%
31-40	20	66.67%
41 años en adelante	2	6.66%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 24

Edad



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta evidencian una tendencia predominante de participación en el rango de 31 a 40 años (66.67%), lo que refleja un mayor involucramiento de adultos que se encuentran directamente vinculados al acompañamiento educativo de niños en etapa inicial. En menor proporción se encuentran los participantes de 20 a 30 años (26.67%), quienes aportan perspectivas más actuales sobre hábitos de lectura y recursos infantiles, mientras que el grupo de 41 años en adelante (6.66%) contribuyen con experiencias y criterios adquiridos a lo largo del tiempo. Estas tendencias permiten identificar una diversidad generacional en

las opiniones, fortaleciendo la validez de los resultados y respaldando la pertinencia de los cuentos ilustrados como recurso educativo en el nivel inicial.

Tabla 40

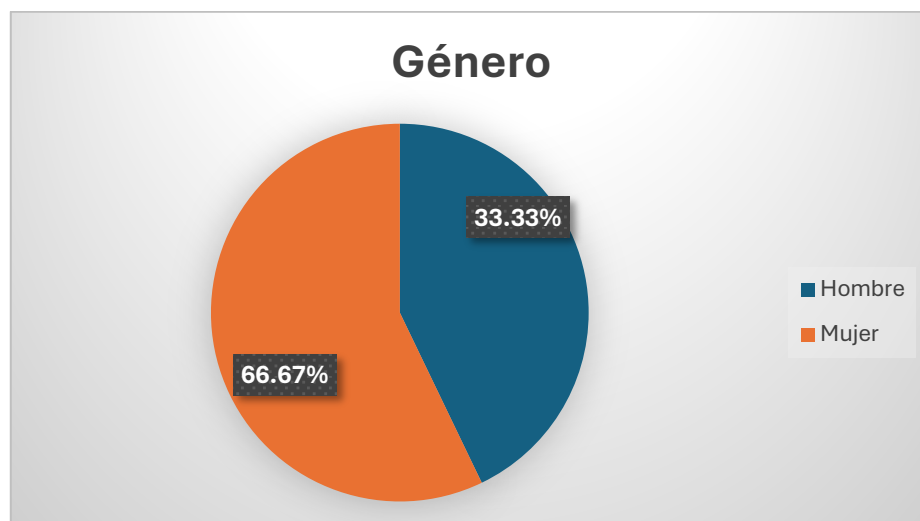
Género

Género	Cantidad	Porcentaje
Hombre	10	33,33%
Mujer	20	66.67%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 25

Género



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta evidencian una participación mayoritaria de mujeres (66.67%) frente a hombres (33.33%), aunque la diferencia no es amplia, lo que refleja una presencia significativa de ambos géneros en el estudio. Esta tendencia permite contar con opiniones variadas y representativas sobre el uso de cuentos ilustrados en la educación inicial. Asimismo, la ligera predominancia femenina puede asociarse con un mayor involucramiento en el acompañamiento educativo infantil, mientras que la participación masculina fortalece la validez y equilibrio de los

resultados, respaldando la importancia de los cuentos ilustrados como recurso pedagógico en el aprendizaje infantil.

Tabla 41

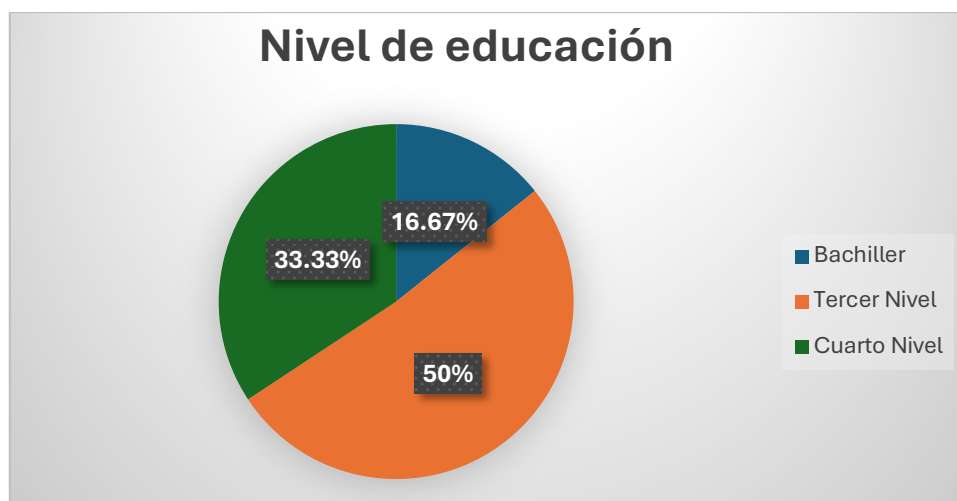
Nivel de educación

Nivel de educación	Cantidad	Porcentaje
Bachiller	5	16.67%
Tercer Nivel	15	50%
Cuarto Nivel	10	33.33%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 26

Nivel de educación



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta evidencian una tendencia predominante de participantes con formación de tercer nivel (50%), seguida de cuarto nivel (33.33%) y bachillerato (16.67%), lo que demuestra un incremento sustancial en el acceso a la educación superior y una mayor preparación académica de los encuestados. Esta distribución permite obtener opiniones fundamentadas e integrar diferentes perspectivas y experiencias educativas. Asimismo, la presencia mayoritaria de participantes con estudios universitarios fortalece la confiabilidad de los resultados y respalda la pertinencia de los cuentos ilustrados como un recurso didáctico relevante en la educación inicial.

1. ¿Con qué frecuencia lee cuentos, libros u otros materiales de lectura con su hijo/a?

Tabla 42

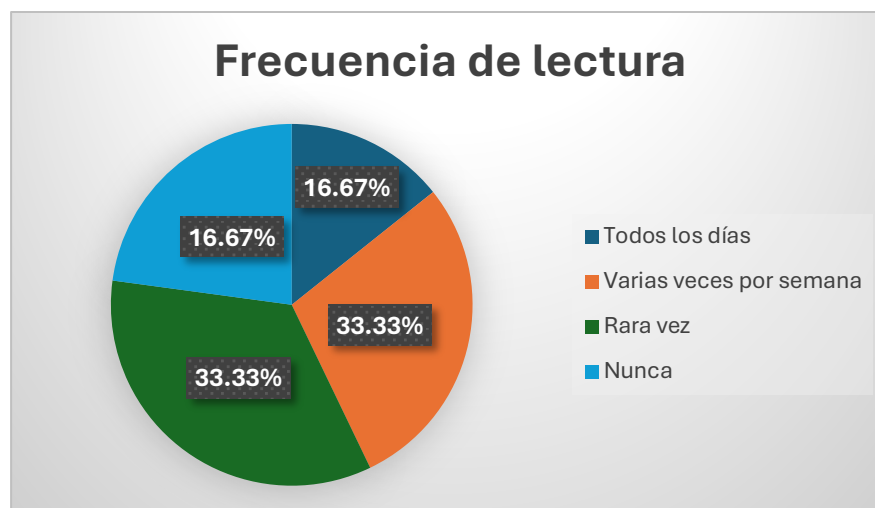
Frecuencia para leer cuentos, libros u otros.

Frecuencia de lectura	Cantidad	Porcentaje
Todos los días	5	16.67%
Varias veces por semana	10	33.33%
Rara vez	10	33.33%
Nunca	5	16.67%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 27

Frecuencia de lectura



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los resultados evidencian una tendencia predominante de baja frecuencia lectora en el hogar, ya que el 33.33% de los padres comparten lectura con sus hijos “Rara vez” y el 16.67% “Nunca”, mientras que solo el 16.67% lo hacen diariamente y el 33.33% varias veces por semana. Esto demuestra que la mayoría de los niños mantiene un contacto limitado con la lectura en el entorno familiar, lo que puede afectar el desarrollo del hábito lector, la comprensión de historias y el fortalecimiento del lenguaje. En este contexto, los cuentos ilustrados se presentan como un recurso didáctico importante para motivar la interacción entre padres e hijos, fomentar la

lectura desde edades tempranas y promover aprendizajes significativos en la educación inicial.

2. ¿Qué tipo de material suele leer su hijo/a con mayor frecuencia?

Tabla 43

Tipo de material

Tipo de material	Cantidad	Porcentaje
Cuentos ilustrados	20	66.67%
Libros escolares	7	23.33%
Cómics	2	6.67%
Otro	1	3.33%
Total	30	100%

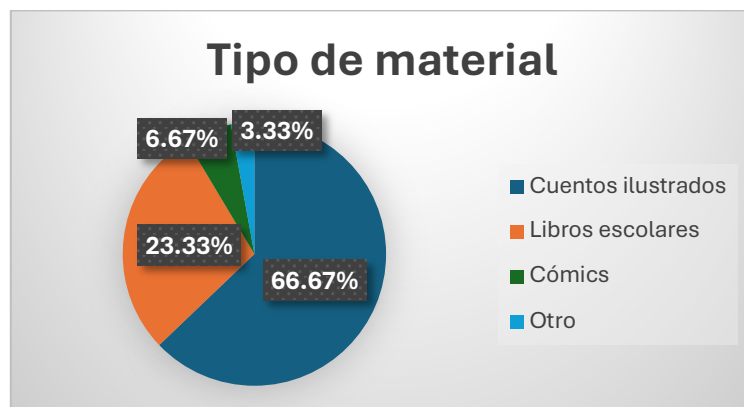
Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

La encuesta muestra que los niños prefieren los cuentos ilustrados: el 66.67% los eligió. En cambio, los libros escolares obtuvieron el 23.33%, y los cómics u otros materiales tuvieron muy pocos votos. Esto nos dice que mezclar dibujos con texto resulta más llamativo y fácil de entender para los niños de nivel inicial, y además mantiene su interés mientras leen. Estos hallazgos confirman que es muy importante diseñar cuentos ilustrados como materiales de aprendizaje, porque ayudan a que los niños se acerquen a la lectura, desarrollen su pensamiento, aprendan valores y compartan en familia el proceso educativo.

Figura 28

Tipo de material



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Se identifica una clara preferencia de los niños por los cuentos ilustrados, elegidos por el 66.67% de los encuestados, mientras que los libros escolares, las revistas y otros materiales presentan porcentajes considerablemente menores. Esta tendencia demuestra que los cuentos ilustrados resultan más atractivos en la educación inicial debido a la combinación de imágenes y texto, la cual facilita la comprensión y mantiene el interés durante la lectura. Además, estos resultados confirman que los cuentos ilustrados constituyen un recurso didáctico motivador que favorece el acercamiento a la lectura, el desarrollo cognitivo, la enseñanza de valores y la interacción entre padres e hijos en el proceso educativo.

3. ¿En qué medida considera que la lectura de cuentos estimula la creatividad y el aprendizaje de su hijo/a?

Tabla 44

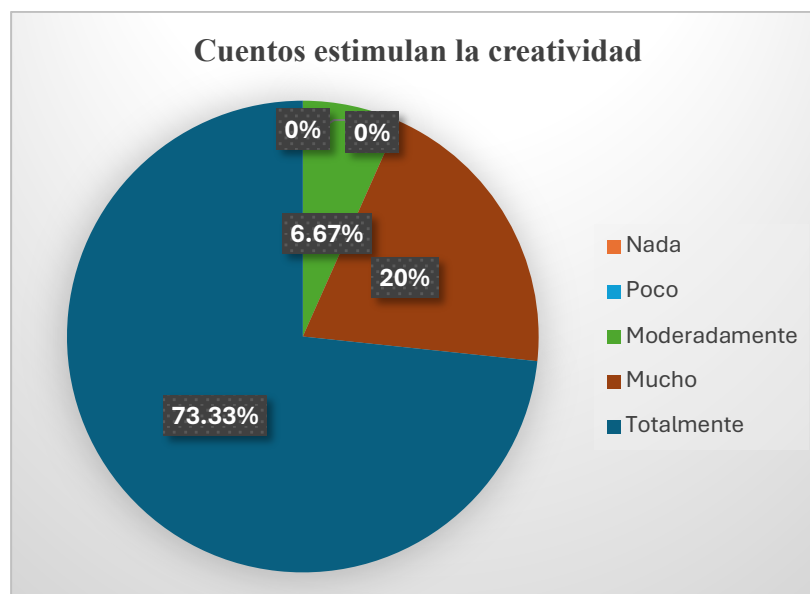
Medida que considera la estimulación de la creatividad y aprendizaje

Los cuentos estimulan la creatividad	Cantidad	Porcentaje
Nada	0	0%
Poco	0	0%
Moderadamente	2	6.67%
Mucho	6	20.00%
Totalmente	22	73.33%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 29

Los cuentos estimulan la creatividad



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

La percepción de los padres frente a la lectura de cuentos es ampliamente favorable, ya que el 73.33% consideran que estimula significativamente la creatividad y el aprendizaje de sus hijos, mientras que el 20% señala que lo hace en gran medida. Solo un porcentaje reducido (6.67%) lo perciben de manera moderada y no existen valoraciones negativas. Esta tendencia demuestra que los cuentos son reconocidos no solo como una actividad recreativa, sino como un recurso pedagógico capaz de fortalecer el desarrollo cognitivo, la imaginación y los procesos de aprendizaje en la educación inicial.

1. ¿Su hijo/a muestra interés por los cuentos con imágenes y colores llamativos?

Tabla 45

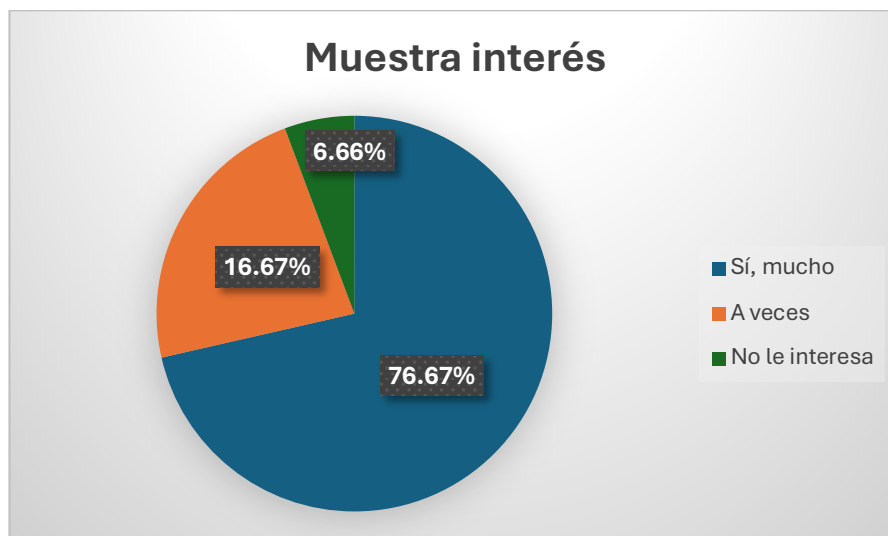
Muestra interés por cuentos

Muestra interés por cuentos	Cantidad	Porcentaje
Sí, mucho	23	76.67%
A veces	5	16.67%
No le interesa	2	6.66%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 30

Muestra interés



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

El interés de los niños por cuentos con imágenes y colores llamativos es notablemente alto, alcanzando el 76.67% de las respuestas, mientras que un 16.67% muestran interés ocasional y solo un 6.66% no presentan motivación hacia este tipo de material. Estos datos demuestran que los estímulos visuales influyen de manera directa en la atención y disposición de los niños hacia la lectura. Además, se reafirma la importancia del diseño gráfico en los cuentos infantiles, ya que el uso adecuado de ilustraciones y colores favorece la motivación, estimula la imaginación y facilita la comprensión de contenidos y valores en la educación inicial.

5. ¿Qué tipo de contenidos comprenden con mayor facilidad los niños a través de los cuentos ilustrados?

Tabla 46

Tipo de contenido que ayudan a comprender con mayor facilidad

Cuentos ayudan a comprender mejor	Cantidad	Porcentaje
Mensajes y valores	15	50%
Vocabulario	2	6.67%

Imágenes	1	3.33%
Historias o narraciones	2	6.67%
Todos los anteriores	10	33.33%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 31

Contenido que ayudan a comprender



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

La mayoría de los encuestados (50%) consideran que los niños comprenden con mayor facilidad mensajes y valores mediante los cuentos ilustrados, mientras que un 33.33% destacan que la comprensión se logra gracias a la integración de imágenes, vocabulario e historias. En porcentajes menores, algunos participantes resaltan de forma específica el vocabulario, las narraciones o las imágenes. Esta tendencia evidencia que los cuentos ilustrados son valorados como un recurso integral que favorece la transmisión de valores y la comprensión infantil, debido a la combinación equilibrada de elementos visuales y narrativos que enriquecen el aprendizaje en la educación inicial.

6. ¿Considera pertinente que la institución educativa incorpore cuentos ilustrados como parte de las clases?

Tabla 47

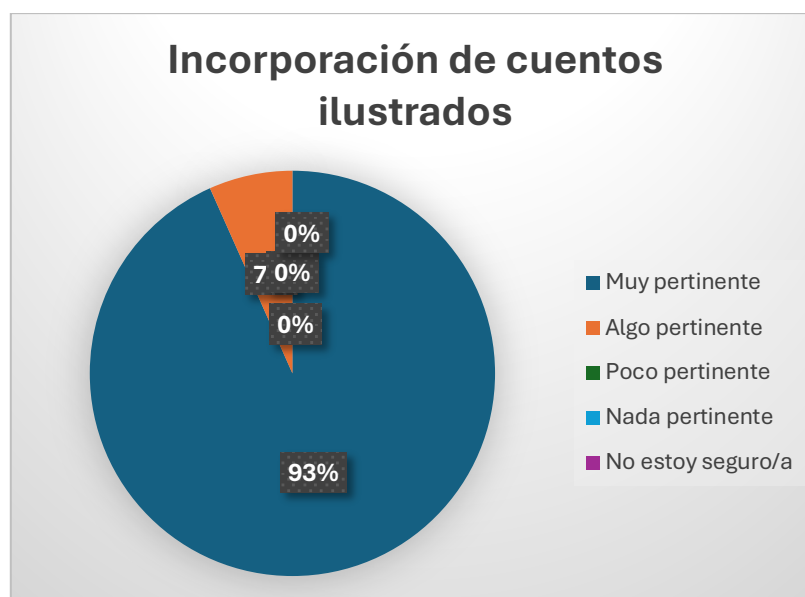
Pertinente que incorpore cuentos ilustrados

Incorporación de cuentos ilustrados	Cantidad	Porcentaje
Muy pertinente	28	93%
Algo pertinente	2	7%
Poco pertinente	0	0%
Nada pertinente	0	0%
No estoy seguro/a	0	0%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 32

Incorporación de nuevo material



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

La incorporación de cuentos ilustrados en las clases presenta una aceptación ampliamente favorable, ya que el 93% de los encuestados la considera muy pertinente y el 7% algo pertinente, sin registrarse opiniones negativas o indecisas. Esta valoración demuestra un consenso sobre la utilidad de los cuentos ilustrados como recurso pedagógico en la educación inicial. Además, los participantes reconocen que su

aplicación en el aula contribuye al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y al desarrollo integral de los niños.

7. ¿En qué aspectos del desarrollo considera que los cuentos ilustrados puedan aportar con mayor medida en los niños?

Tabla 48

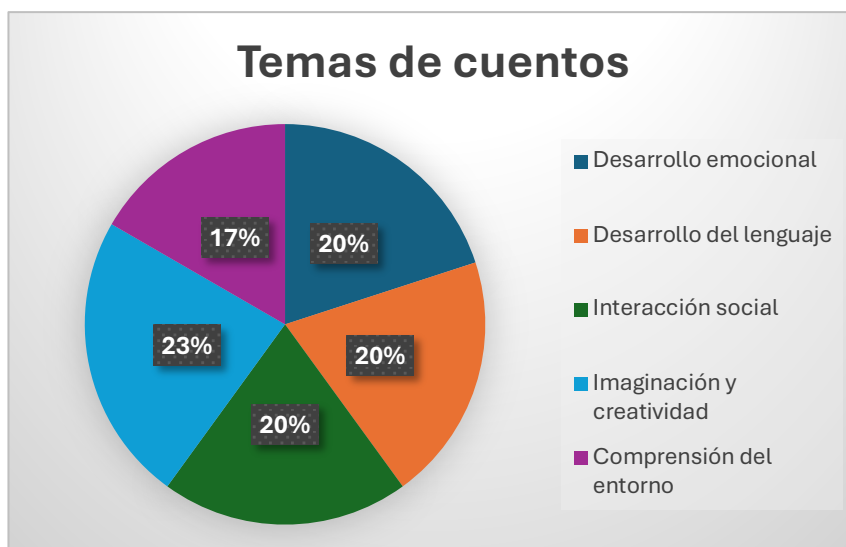
Aspectos de desarrollo

Aspectos que aportan al desarrollo	Cantidad	Porcentaje
Desarrollo emocional	6	20%
Desarrollo del lenguaje	6	20%
Interacción social	6	20%
Imaginación y creatividad	7	23%
Comprensión del entorno	5	17%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 33

Temas de cuentos



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Los porcentajes obtenidos reflejan una distribución equilibrada sobre los beneficios que aportan los cuentos ilustrados en el desarrollo infantil. La imaginación y creatividad alcanzan el porcentaje más alto con un 23%, mientras que el desarrollo emocional, el lenguaje y la interacción social registran un 20% cada uno; además, el

17% destacan la comprensión del entorno. Esta tendencia evidencia que los cuentos ilustrados son percibidos como una herramienta pedagógica integral, capaz de fortalecer de manera conjunta aspectos cognitivos, emocionales, comunicativos y sociales en la educación inicial.

8. ¿Cree que los cuentos ayudan a su hijo/a comprender mejor historias, imágenes o situaciones?

Tabla 49

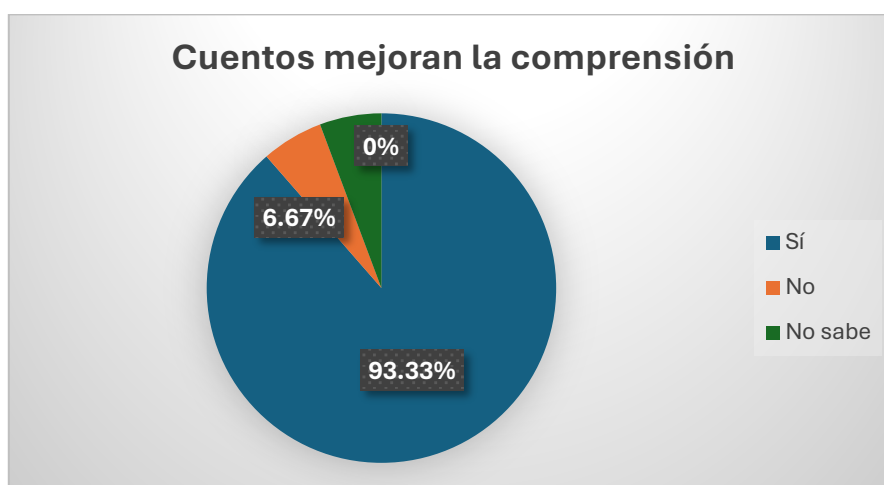
Cuentos mejoran la comprensión

Cuentos mejoran la comprensión	Cantidad	Porcentaje
Sí	28	93.33%
No	2	6.67%
No sabe	0	0%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 34

Cuentos mejoran la comprensión



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

La percepción de los padres sobre el aporte de los cuentos ilustrados a la comprensión lectora es ampliamente favorable, ya que el 93.33% consideran que este recurso contribuye al fortalecimiento de habilidades relacionadas con la lectura y la interpretación de mensajes. Solo un porcentaje mínimo manifiesta una opinión contraria. Estos resultados respaldan la importancia de diseñar cuentos con narrativas

claras, lenguaje adecuado a la edad y recursos visuales atractivos, capaces de ampliar el vocabulario, facilitar la comprensión y apoyar el aprendizaje integral en la educación inicial.

9. ¿Qué tipo de cuentos utiliza o considera más pertinentes en el proceso educativo del nivel inicial?

Tabla 50

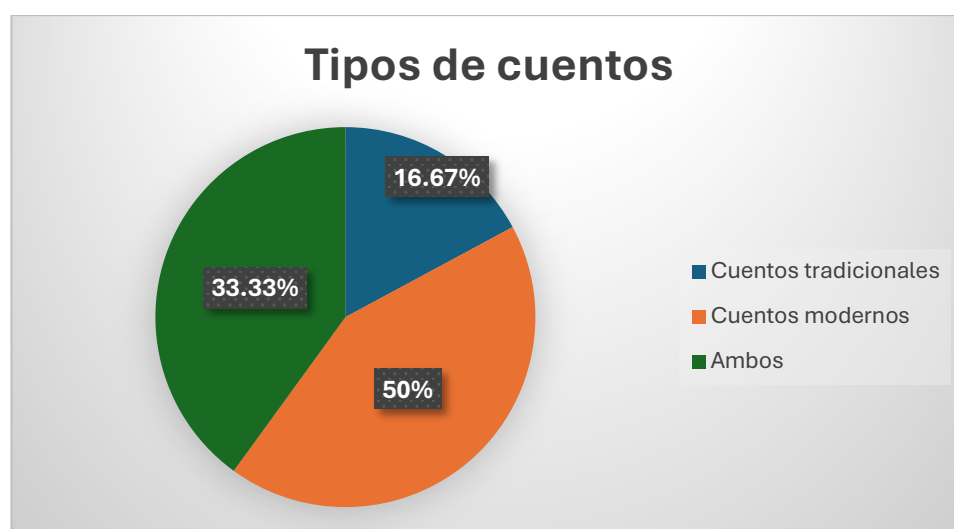
Tipos de cuentos

Tipos de cuentos	Cantidad	Porcentaje
Cuentos tradicionales	5	16.67%
Cuentos contemporáneos	15	50%
Ambos	10	33.33%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 35

Tipos de cuentos



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

Las preferencias de los padres se orientan principalmente hacia cuentos modernos con enfoque en valores, opción elegida por el 50% de los encuestados, mientras que un 33.33% consideran adecuada la combinación entre relatos contemporáneos y tradicionales. Solo una minoría prefiere exclusivamente cuentos clásicos. Esta tendencia evidencia el interés por contenidos actualizados y cercanos a

la realidad infantil, sin perder el valor cultural de las narrativas tradicionales. En este sentido, se destaca la importancia de desarrollar cuentos ilustrados equilibrados, capaces de integrar enseñanzas aplicables a la vida cotidiana con elementos narrativos que conserven la riqueza cultural y educativa de los relatos tradicionales.

10. ¿Qué aspectos considera más importantes en un cuento ilustrado para niños?

Tabla 51

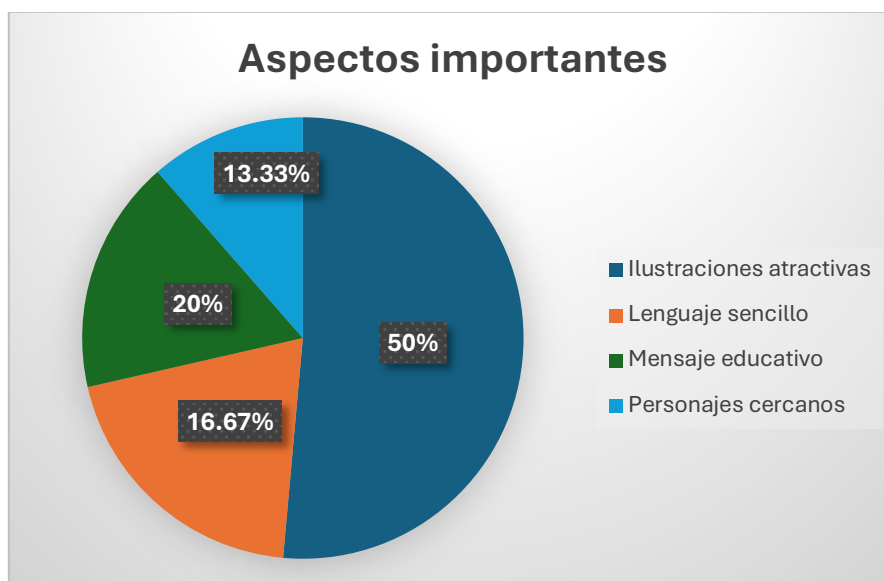
Aspectos importantes

Aspectos importantes	Cantidad	Porcentaje
Ilustraciones atractivas	15	50%
Lenguaje sencillo	5	16.67%
Mensaje educativo	6	20%
Personajes cercanos	4	13.33%
Total	30	100%

Nota. Elaboración propia

Figura 36

Aspectos importantes



Nota. Elaboración propia

Análisis e interpretación de resultados

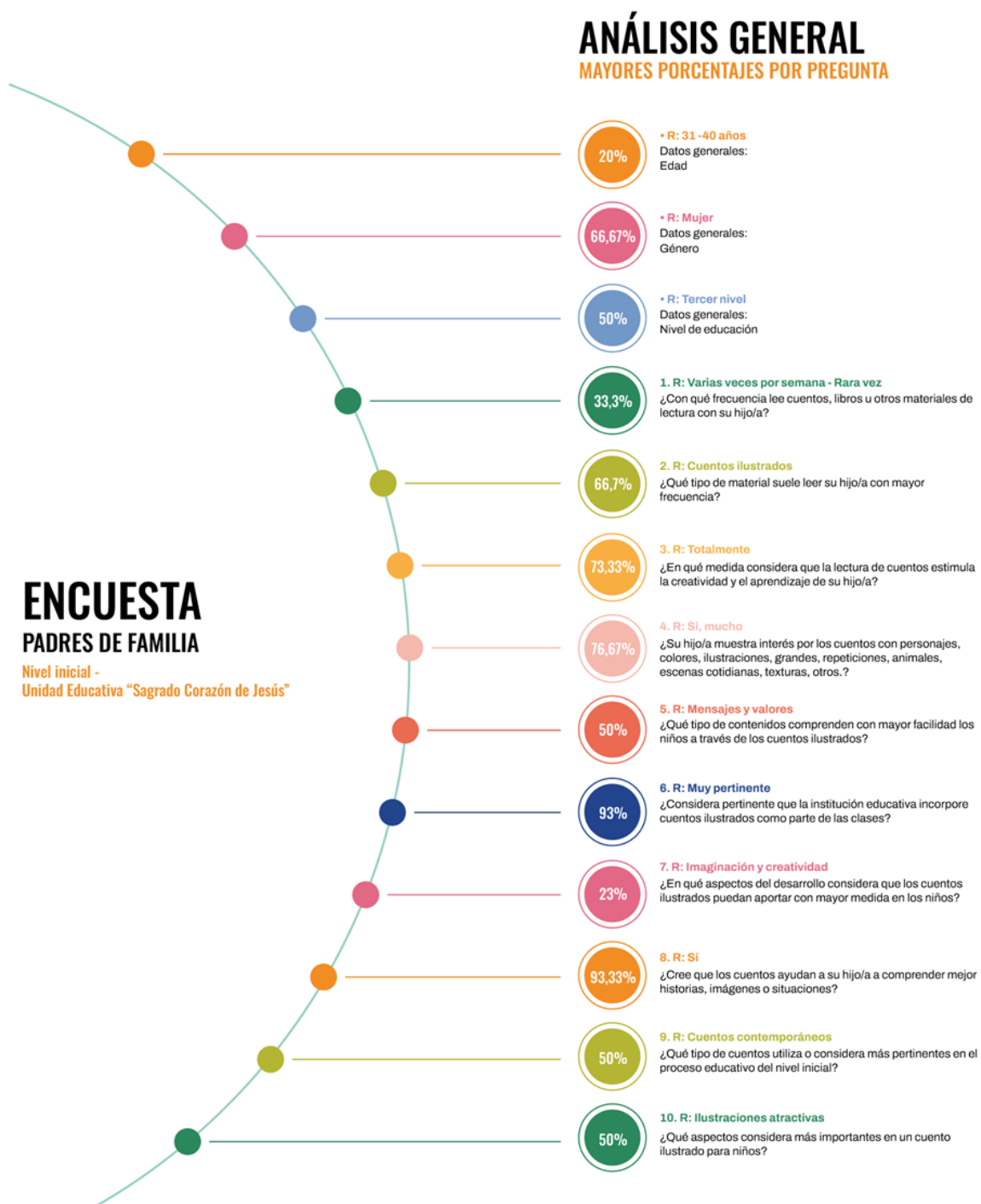
El componente visual destaca como el aspecto más valorado en los cuentos ilustrados, ya que el 50% de los padres considera que las ilustraciones a

tractivas son fundamentales para captar la atención infantil. En menor proporción se mencionan el mensaje educativo, el lenguaje sencillo y la cercanía de los personajes. Estos resultados demuestran que el diseño gráfico cumple un papel esencial en la educación inicial, debido a que las imágenes funcionan como un elemento motivador que facilita el interés, la comprensión y la conexión con el contenido. Asimismo, se reafirma la necesidad de crear cuentos que integren recursos visuales llamativos, textos claros y enseñanzas formativas orientadas al desarrollo integral de los niños.

Análisis general de los resultados de la encuesta

Figura 37

Análisis general de los resultados de la encuesta

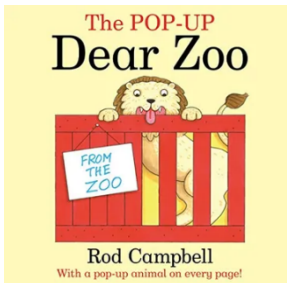
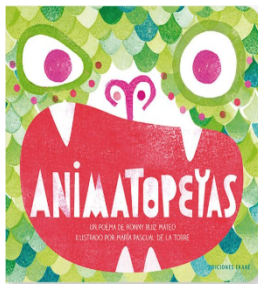
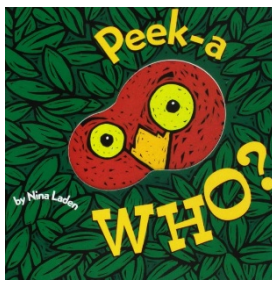
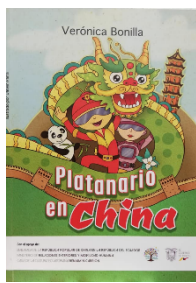


Nota. Elaboración propia

4.11. Benchmarking de colecciones ilustradas

Tabla 52

Benchmarking

Título	Matilde	Dear Zoo	Animatopeyas	Peek-a Who?	Platanario en China
Autor / Editorial	Sofía Zapata Ochoa (Sozapato). Editorial Kalandraka	Rod Campbell-Macmillan Children's Books	Ediciones Ekaré	Nina Laden - Chronicle Books	Verónica Bonilla. Mantra Editores
Portada					
Público objetivo	Niños de 3 a 7 años	Niños de 1-4 años	Niños de 3 a 6 años	Niños de 1-4 años	Niños de 5 a 10 años
Número de páginas	48 páginas	18 páginas	32 páginas	10 páginas	80 páginas

Formato	Álbum ilustrado en formato cuadrado, tapa dura (20x20 cm)	Libro interactivo con solapas (20x20 cm)	Álbum ilustrado infantil (18x18 cm)	Libros de cartón para bebés (20x20 cm)	Álbum ilustrado infantil (15x21 cm)
Retícula	Retícula flexible donde la ilustración domina la página	Página completa con ilustración y solapa	Diseño flexible con predominio visual	Diseño simple con ventanas recortadas	Retícula flexible centrada en ilustración
Materiales	Papel estucado o couché de alto gramaje	Papel estucado con impresión a color	Papel estucado para impresión a color	Cartón resistente para manipulación	Papel estucado para ilustración
Acabados	Encuadernación cartoné (tapa dura)	Tapa dura o rústica	Tapa dura o rústica según edición	Libro de cartón troquelado	Tapa blanda
Color	Contraste entre tonos grises y colores vibrantes	Colores primarios y contrastantes	Colores vivos y contrastantes	Colores brillantes y contrastantes	Colores vivos y llamativos

Tipografía	Tipografía simple y legible para niños	Tipografía grande para lectura temprana	Tipografía grande y expresiva	Tipografía grande y simple	Tipografía infantil clara
Ilustraciones	Estilo contemporáneo y expresivo	Collage característico de Eric Carle	Ilustraciones lúdicas de animales	Personajes simples y expresivos	Ilustraciones caricaturescas y dinámicas
Características destacadas	Predominio de narrativa visual y creatividad	Enseña números, días de la semana y alimentos	Integración de sonido, imagen y palabra	Juego de adivinanza visual	Narrativa visual con enfoque multicultural
Aporte referente	Referente del libro álbum contemporáneo	Referente mundial de álbum ilustrado educativo	Referente en uso de tipografía expresiva	Referente en libros sensoriales para bebés	Referente ecuatoriano de ilustración infantil

Nota. Elaboración propia

Los libros pensados para los más pequeños usan dibujos sencillos, colores llamativos y letras claras para que sea más fácil entenderlos. Las ilustraciones son muy importantes porque ayudan a que los niños sigan la historia solo con lo que ven. Además, los materiales resistentes hacen que los libros sean seguros y fáciles de manipular. Y los elementos que se pueden tocar o mover despiertan la curiosidad y logran que el niño participe de forma activa. En conjunto, estos recursos contribuyen al desarrollo del interés por la lectura desde edades tempranas.

4.12. Análisis y discusión de resultados (Matriz de triangulación)

Tabla 53

Triangulación de datos

Indicador	Encuestas	Entrevistas	Observaciones	FODA / PEST	Benchmarking	Teoría	Conclusión
Motivación e interés	71% de los niños muestran interés por cuentos con imágenes y colores llamativos; los padres perciben efectos positivos en creatividad y aprendizaje	Los docentes señalan que los cuentos generan motivación y estimulan la imaginación	90% de los niños presta atención a ilustraciones llamativas y participa activamente	FODA: fortaleza del atractivo visual; PEST: influencia del entorno familiar en la motivación lectora	Colecciones infantiles de editoriales como Santillana utilizan colores vivos y personajes consistentes para captar atención	El uso de colores e imágenes favorece la atención y respuesta emocional infantil (Arnheim, 1974)	La combinación de ilustraciones llamativas, colores vivos y personajes consistentes favorece el interés, la motivación y la participación activa de los niños.

Temas y desarrollo socioemocional	Padres priorizan emociones, inclusión, convivencia y valores; prefieren combinar cuentos modernos y tradicionales	Los docentes destacan que los cuentos fortalecen habilidades socioemocionales y la expresión emocional	Los niños replican emociones de los personajes y participan en actividades grupales	FODA: oportunidad para desarrollar competencias socioemocionales; PEST: importancia del aprendizaje emocional	Editoriales infantiles emplean cuentos enfocados en empatía, convivencia y autoconocimiento	El aprendizaje infantil se fortalece mediante experiencias sociales y emocionales significativas (Piaget, 2002; Vygotsky, 1978)	La incorporación de temas relacionados con emociones y convivencia fortalece el aprendizaje socioemocional y la interacción grupal.
Atención y concentración	Los padres consideran que los cuentos contribuyen al aprendizaje	Los docentes resaltan la importancia de mantener la atención mediante	60% de los niños mantiene atención constante cuando	FODA: debilidad si el diseño pierde dinamismo; PEST: limitada capacidad de	Libros infantiles con secuencias visuales dinámicas y ritmo narrativo claro	La organización visual influye en la percepción y atención del	Las secuencias visuales organizadas y el ritmo narrativo adecuado favorecen la

	y comprensión lectora	narraciones dinámicas	existen secuencias visuales claras	atención en edades tempranas		niño (Arnheim, 1974).	atención y permanencia del interés infantil.
Interacción y participación	Preferencia por cuentos con actividades y elementos que fomenten el aprendizaje integral	Los docentes integran dramatizaciones, juegos y dinámicas participativas	70% de los niños participa activamente en comentarios y actividades grupales	FODA: fortaleza del aprendizaje colaborativo; PEST: necesidad de fortalecer habilidades sociales	Libros interactivos incorporan actividades y juegos complementarios	La interacción social favorece la construcción del aprendizaje (Vygotsky, 1978)	Las actividades dinámicas e ilustraciones interactivas promueven la participación activa y el aprendizaje colaborativo.
Tipografía	Los padres valoran el lenguaje sencillo y comprensible	Los diseñadores recomiendan tipografías claras, redondeadas y legibles	Se observa mejor comprensión en cuentos con textos amplios y ordenados	FODA: debilidad si la tipografía dificulta la lectura; PEST: necesidad de accesibilidad visual	Libros infantiles emplean tipografía jerarquizada y de fácil lectura	La legibilidad tipográfica facilita la comprensión y organización	El uso de tipografías claras y jerarquizadas mejora la legibilidad y facilita la

						visual (Lupton, 2015)	comprensión en edades tempranas.
Cromática / color	Los padres consideran importantes los colores llamativos en las ilustraciones	Los profesionales recomiendan colores brillantes y contrastes equilibrados	Los niños reaccionan positivamente ante ilustraciones coloridas y de alto contraste	FODA: fortaleza visual del color; PEST: influencia de estímulos visuales en el aprendizaje	Editoriales infantiles utilizan paletas cromáticas vivas y armonizadas	El color influye en las emociones y percepción visual infantil (Wright, 1995)	La aplicación equilibrada de colores vivos y armonizados fortalece la atención, motivación y comprensión visual.
Ilustración / estilo gráfico	Los padres destacan la importancia de ilustraciones atractivas y	Los diseñadores recomiendan personajes consistentes y escenarios simples	Los docentes consideran fundamental la coherencia visual en los cuentos	FODA: fortaleza del estilo gráfico para captar atención; PEST: influencia de tendencias	Libros infantiles presentan ilustraciones simples y coherentes con la narrativa	La relación entre imagen y significado fortalece la comprensión visual (Kress y van	Las ilustraciones simples, coherentes y adaptadas al contexto infantil fortalecen la

	personajes cercanos			visuales infantiles		Leeuwen, 2006)	comprensión y el aprendizaje significativo.
Tono	Los padres prefieren cuentos con mensajes positivos y cercanos a la realidad infantil	Los docentes recomiendan un tono cercano, didáctico y motivador	Los niños responden mejor a narraciones breves y dinámicas	FODA: oportunidad de fortalecer vínculos emocionales; PEST: influencia del entorno emocional infantil	Editoriales infantiles utilizan lenguaje accesible y narrativas lúdicas	El lenguaje emocional favorece la identificació n y comprensión infantil (Piaget, 2002)	Un tono cercano, lúdico y educativo favorece la comprensión, participación e identificación emocional de los niños con las historias.
Estilo	Los encuestados prefieren cuentos visualmente llamativos y	Los diseñadores recomiendan ilustraciones simples, personajes	Los niños muestran mayor interés ante personajes reconocibles y	FODA: fortaleza de la coherencia visual; PEST: tendencias actuales en diseño infantil	Libros infantiles presentan ilustraciones simplificadas, formas	La coherencia visual facilita la interpretació n y lectura	Un estilo visual infantil basado en formas redondeadas, colores cálidos y jerarquía

	fáciles de comprender	expresivos y composiciones claras	colores vibrantes		redondeadas y colores cálidos	de imágenes (Dondis, 1973)	visual clara favorece la comprensión y conexión emocional infantil.
Narrativa	Los padres consideran importante que las historias sean claras y educativas	Los docentes recomiendan narraciones breves y secuenciales	Los niños comprenden mejor las historias con secuencia lógica y repetición	FODA: debilidad si la narrativa es compleja; PEST: necesidad de adaptación al nivel cognitivo infantil	Editoriales infantiles emplean estructuras narrativas simples y progresivas	La narrativa secuencial facilita la comprensión y construcción de significado (McCloud, 1993)	Las narraciones claras, breves y secuenciales favorecen la comprensión y el aprendizaje significativo.
Formato	Los padres prefieren cuentos	Los diseñadores recomiendan	Los niños interactúan mejor con	FODA: oportunidad de adaptar	Editoriales infantiles utilizan formatos	La organización visual y	Un formato cuadrado, funcional y

	prácticos y fáciles de manipular	formatos resistentes y adaptados a niños pequeños	cuentos de tamaño adecuado y páginas ilustradas	materiales físicos y digitales; PEST: avance de recursos educativos digitales	cuadrados e interactivos que facilitan la visualización de ilustraciones	material que influye en la experiencia de lectura (Lupton, 2011)	adaptable que facilita la manipulación, la visualización equilibrada de imágenes y el aprovechamiento pedagógico del cuento ilustrado.
Retícula	Los docentes consideran importante la organización visual para facilitar la comprensión infantil.	La distribución de imágenes y texto mejora la atención y lectura visual.	Se identificó orden y equilibrio visual en los cuentos analizados.	Se destacó como fortaleza la claridad visual y como debilidad la saturación gráfica.	Los cuentos infantiles utilizan retículas simples y organizadas.	Ambrose y Harris (2011) indican que la retícula organiza y jerarquiza la composición visual.	La retícula mejora la organización, comprensión visual y secuencia narrativa en los cuentos infantiles.

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO 5. PROPUESTA

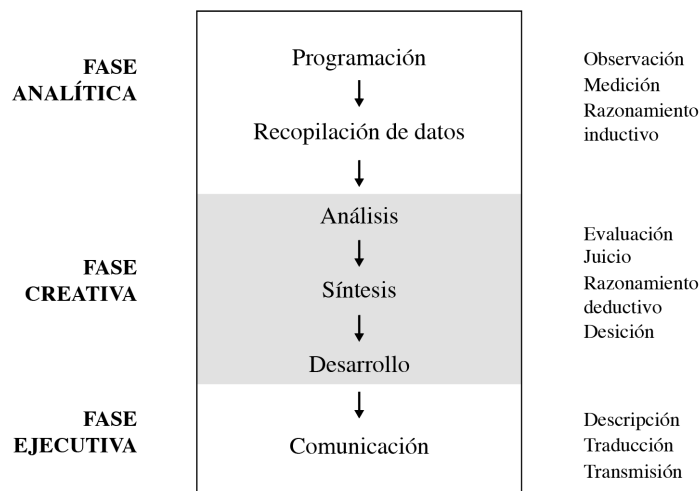
5.1. Metodología proyectual

Para el desarrollo de la propuesta se utilizó la metodología proyectual de Bruce Archer, con un enfoque utilizado en el campo del diseño por su resolución eficiente de problemas. Esta metodología, también conocida como “El método sistemático para diseñadores”, permite organizar el proceso de diseño en tres fases, que a su vez se desglosan seis etapas. Zambrano (2022) explica: “De manera simplificada, el método propuesto por Archer se encontraba definido por 6 pasos: 1. Planificación; 2. Recolección de datos; 3. Análisis; 4. Síntesis; 5. Desarrollo (producción); 6. Solución (comunicación)” (Quinatoa Hurtado, & Tayopanta Pallo, 2020, p. 31). La metodología radica en la importancia del problema frente a su solución, no de manera contraria.

Permite un control más minucioso en el análisis de la información en gran cantidad e impide consecuencias graves en casos de error del problema abordado. Se facilita la toma de decisiones siguiendo los seis pasos propuestos por Archer, asegurando que el producto final responda coherentemente a las necesidades del usuario. Para un análisis más profundo se presenta el desglose de las etapas de la metodología de Archer.

Figura 38

Esquema de las fases del diseño de Bruce Archer



Nota. Elaboración propia basado en Archer (Cross, 1984)

De esta manera, González Mothelet (s.f.) define las fases de Archer de la siguiente forma:

Fase analítica: se realiza la identificación y definición del problema de diseño, así como la planificación detallada del programa de trabajo. Posteriormente, se recopila y analiza información relevante para establecer especificaciones que permitan retroalimentar y precisar el planteamiento inicial.

Fase creativa: la información obtenida es sometida a procesos de análisis y síntesis con el fin de generar propuestas de diseño acordes a los requerimientos establecidos. Con las ideas que se han generado, se crean prototipos (modelos de prueba). Estos permiten ver y evaluar cómo podrían ser las soluciones.

Fase ejecutiva: se realizan experimentos o pruebas con el objetivo de comprobar si el diseño funciona como es debido. Al confirmar la viabilidad, se redactan los documentos técnicos para la producción.

5.2. Aplicación metodológica de la propuesta

Una vez definidas las etapas, la metodología de Bruce Archer se aplicó de la siguiente forma:

Se comenzó por la fase analítica, en la cual se determinó la problemática luego de varias visitas a la institución y la observación de necesidad de material de apoyo didáctico, en específico, cuentos ilustrados para niños de nivel inicial. Posteriormente, se realizó la respectiva revisión bibliográfica, análisis del currículo priorizado, aplicación de entrevistas a docentes y especialistas en diseño, encuestas a padres de familia y la observación directa. Esto permitió la recolección y análisis de la información y la definición de los parámetros, tanto creativos como técnicos, para el desarrollo de la propuesta.

En la fase creativa, una vez establecidos los lineamientos de diseño, se inició el desarrollo de las propuestas conceptuales del proyecto, centradas en la creación de cuentos ilustrados dirigidos al público infantil. Paralelamente, se diseñaron los personajes principales, se construyó la identidad visual de la colección editorial y se definieron aspectos gráficos fundamentales, como el formato, la retícula y la paleta cromática. Todos estos elementos fueron concebidos bajo criterios estéticos y

funcionales orientados a generar una experiencia didáctica, atractiva y adecuada para el público definido.

Finalmente, en la fase ejecutiva se produjo la versión final de los cuentos y materiales complementarios, integrando los ajustes derivados de las revisiones y validaciones realizadas. Como último paso, la propuesta fue sometida a una validación con un grupo de estudiantes y una docente. Se realizó a través de la observación directa mediante una escala de valoración con indicadores cuyos resultados permitieron determinar el cumplimiento de los objetivos planteados y validar la pertinencia de la solución gráfica desarrollada.

5.3. Descripción de la propuesta

La propuesta plantea el diseño y desarrollo de material editorial con características didácticas; en específico, la creación de una colección de cuatro cuentos ilustrados infantiles relacionados a determinados ejes y ámbitos dentro del Currículo Priorizado para nivel inicial, los cuales son: identidad y autonomía, relaciones con el medio natural y cultural, relaciones lógico-matemáticas, y comprensión y expresión del lenguaje. Las narrativas seleccionadas para cuentos fueron validadas con visitas a la institución y el apoyo de las docentes de nivel inicial.

Cada cuento mantiene la longitud de la narrativa acorde a la edad de los niños (3-5 años), es decir el uso de párrafos cortos y poco texto, también el uso de ilustraciones grandes y llamativas que invitan a los más pequeños a relacionarse, interactuar e identificarse con los personajes creados.

Por otra parte, los cuentos ilustrados son acompañados de material complementario que incluye el diseño de un cuadernillo de grafomotricidad siguiendo a las narrativas y los temas tratados en cuentos y en el ámbito que cada uno abarca, el desarrollo de tarjetas de vocabulario y finalmente un empaque al estilo kit que contenga todos los productos, además de su guía de uso y de contenido.

La validación de este material tiene como fundamento la investigación realizada previamente, tomando en consideración el análisis bibliográfico, entrevistas a expertos, encuestas, análisis del currículo y fichas de observación aplicadas al público objetivo y al material existente en el aula de clase.

A partir de este diagnóstico, se determinó la estructura de la propuesta de diseño con un enfoque didáctico y pedagógico, con el objetivo de proporcionar un aporte al nivel inicial de la institución y mejorar el aprendizaje de los más pequeños

5.3.1. Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Diseñar una colección de cuentos infantiles cortos dirigidos a niños de 3 a 5 años, mediante ilustraciones, recursos gráficos y actividades complementarias para fortalecer los procesos educativos en el aula

Objetivos específicos

- Redactar relatos a través de una narrativa sencilla, lenguaje claro y situaciones acordes a su desarrollo evolutivo, para favorecer la comprensión lectora inicial y el aprendizaje significativo.
- Dibujar personajes, escenarios y otros elementos gráficos usando un mismo estilo visual y una identidad gráfica unificada, para que la historia se entienda mejor y los niños puedan seguir el contenido con facilidad.
- Crear material adicional que acompañe a los cuentos, con recursos didácticos que sigan el mismo estilo de la colección, para que la experiencia de aprender sea más rica y se pueda usar mejor en clase.
- Revisar el producto final teniendo en cuenta si es útil, si mantiene la coherencia gráfica y si realmente sirve para enseñar, para comprobar que cumple su función como material de apoyo en el nivel inicial.

5.4. Perfil del cliente, estilo y tono

5.4.1. Perfil del cliente

Figura 39

Perfil del cliente



Anahí
Edad: 5 años
Ubicación: Latacunga, zona urbana
Sexo: Femenino
Nivel educativo: Inicial 2
Contexto familiar: Vive en entorno urbano, recibe acompañamiento de su mamá en actividades escolares.

Hábitos

- Observa con detalle las imágenes
- Repite frases que escucha en películas
- Disfruta actividades grupales
- Busca aprobación del adulto en nuevas tareas.

Frustraciones

- Puede frustrarse al no ser comprendida
- Dificultad para esperar turnos
- Necesita apoyo para regular emociones intensas
- Pierde interés si la actividad no es dinámica
- Los libros con mucho texto la aburren.

Objetivos

- Expresar sus emociones con mayor claridad
- Hacer cosas por sí misma
- Comprender secuencias simples
- Participar en actividades del aula de clase

Intereses

- Historias con personajes animados
- Personajes adorables, especialmente animales
- Juegos de imaginación actividades participativas
- Explorar colores, formas y sonidos.

Hobbies

- Crear dibujos
- Escuchar relatos
- Dramatizar historias
- Juegos con sus amigos
- Manipular libros ilustrados.





Sebastián
Edad: 4 años
Ubicación: Latacunga, zona urbana
Sexo: Masculino
Nivel educativo: Inicial 2
Contexto familiar: Vive con su mamá, papá y hermano en la ciudad, asiste regularmente a clases presenciales.

Hábitos

- Hace preguntas constantes
- Juega de forma libre
- Explora objetos con curiosidad
- Escucha cuentos antes de dormir o en claset
- Necesita movimiento frecuente
- Cumple con rutinas establecidas

Frustraciones

- Dificultad para expresar emociones con palabras
- frustración cuando no logra algo a la primera
- Atención limitada en actividades muy largas
- Se distrae fácilmente si el estímulo visual es excesivo.

Objetivos

- Comprender mejor lo que siente
- aprender nuevas palabras; participar en clase con mayor seguridad
- Desarrollar autonomía en pequeñas tareas
- Interactuar positivamente con sus compañeros.

Intereses

- Descubrir cómo funcionan las cosas
- Animales e historias con personajes de robots
- Juegos que impliquen imaginar y explorar.

Hobbies

- Dibujar libremente
- Armar y desarmar objetos
- Escuchar cuentos interactivos
- Cantar canciones
- Imaginar historias



Nota. Elaboración propia

5.4.2. Estilo

A partir del diagnóstico realizado, se establecieron criterios de diseños en cuanto al estilo a utilizar en la propuesta. Presenta un estilo visual infantil caracterizado por ilustraciones de formas redondeadas, trazos suaves y una paleta cromática cálida y vibrante, buscando generar claridad visual y atractivo para niños de 3 a 5 años.

También, el diseño de personajes debe mantener una consistencia reconocible, con expresiones claras y amigables, y el uso de fondos con contraste. De tal manera que los niños puedan asociarse, relacionarles con ellos y favorecer el aprendizaje. En cuanto a las páginas, se debe tener un orden visual claro y dinámico, con ilustraciones adecuadas para la edad y mantener el estilo infantil.

5.4.3 Tono

El tono de la propuesta es infantil, amable, divertido y educativo. Se busca que los niños despierten su imaginación, se relacionen con los temas tratados en la narrativa y al mismo tiempo aprendan al participar activamente.

Se prioriza el uso de un lenguaje sencillo con frases y párrafos cortos, adecuado a la edad de los niños. Se busca que los más pequeños comprendan, participen y aprendan los contenidos que reciben a diario en el aula de clase de una manera más didáctica, visual y dinámica. Por otra parte, se busca mantener un tono cercano con el objetivo que los niños conecten con los personajes, y por ende con el contenido.

5.5. Desarrollo de la propuesta

5.5.1. Identidad visual

El nombre LEOLEO nace como una idea creativa que refleja el corazón de la colección: los primeros pasos en la lectura durante la primera infancia. Este nombre se forma repitiendo la palabra “leo”, lo que crea un sonido rítmico y alegre, muy adecuado para el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 5 años.

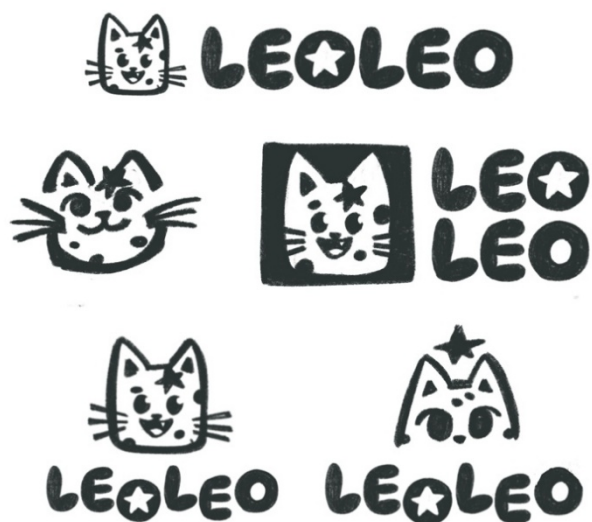
El nombre establece una asociación directa con la acción de leer, reforzando la intención didáctica de la propuesta. En la primera infancia, los niños incorporan el lenguaje a través de juegos fonéticos, rimas, reiteraciones y estructuras rítmicas que

facilitan la memorización y el disfrute del habla. La estructura breve y de fácil pronunciación permite que los niños puedan recordarlo, repetirlo e interiorizarlo con naturalidad.

Para diseñar el identificador visual, nos inspiramos en la silueta del personaje principal y guía de la colección de cuentos: Inti, el tigrillo andino. El uso de formas redondeada y suaves, además del uso del elemento de la estrella facilita la asociación y el hilo conductor de la propuesta.

Figura 40

Bocetos (exploración previa de la marca)



Nota. Elaboración propia

Figura 41

Identidad gráfica- Positivo y negativo



Nota. Elaboración propia

Figura 42

Identidad gráfica-Imagotipo



Nota. Elaboración propia

La identidad visual es empleada en cada uno de los productos de la propuesta, tanto en su versión principal como en su versión secundaria y responsive. Los detalles de su aplicación se encuentran detallados en el manual de marca.

Figura 43

Manual de marca



Nota. Elaboración propia

5.5.2. Tipografía

Se clasificó el uso de tipografías en cuanto a su aplicación dentro de la propuesta.

Figura 44

Tipografía

DynaPuff	CRAYONIZE	Quicksand
ABDEFGHIJKLMNOPÑ OPQRSTUVWXYZ	ABDEFGHIJKLMNOPÑ OPQRSTUVWXYZ	ABDEFGHIJKLMNOPÑ OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn ñopqrstuvwxyz	123456789	abcdefghijklmn ñopqrstuvwxyz
123456789		123456789

Nota. Elaboración propia

Tipografía del identificador

Dentro de la construcción de identificador visual, se seleccionó la tipografía DynaPuff, fuente de libre comercialización distribuida por Google Fonts, diseñada por Toshi Omagari. Mantiene un estilo lúdico, energético y flexible adecuado para el uso en contextos infantiles y amigables. Su estilo contribuye a consolidar una identidad visual coherente con el concepto de aprendizaje a través del juego.

Esta tipografía también fue usada dentro de la construcción de títulos en cuanto al material complementario de la propuesta.

Tipografía para títulos y subtítulos

Se optó por la tipografía Crayonize, fuente del catálogo de Adobe Fonts y apta para la comercialización; diseñada por Erica Jung y Ricardo Marcin. La fuente presenta un estilo de escritura que simula el trazo a mano con crayón, evocando una estética expresiva, infantil y cercana los trazos de niños en nivel inicial. Dentro de la propuesta responde a la intención de reforzar la relación entre lectura, ilustración y expresión gráfica, generando una experiencia visual más atractiva para los niños.

Sin embargo, su uso se limita a títulos, subtítulos y elementos destacados debido a su carácter expresivo y la limitación en el caso de bloques extensos de texto, priorizando de esta manera la legibilidad y la comprensión adecuada del contenido

Tipografía para textos

Para el cuerpo de texto se optó por el uso de la tipografía Quicksand, con característica sans serif, bordes suaves y un estilo infantil. Es una fuente de libre comercialización del catálogo de Google Fonts, diseñada por Andrew Paglinawan, mismo que usó figuras geométricas como la base construcción de esta tipografía. Fue diseñada con el propósito principal de legibilidad.

Esta tipografía simula una escritura a mano con trazos orgánicos y redondeados. Mantiene una sensación amigable y no agresiva, favoreciendo la legibilidad en textos cortos, adecuados para la edad de 3 a 5 años. Es importante mencionar que cuenta con formas abiertas en letras como “a” y “g”, favoreciendo al temprano reconocimiento de letras y su forma de escritura.

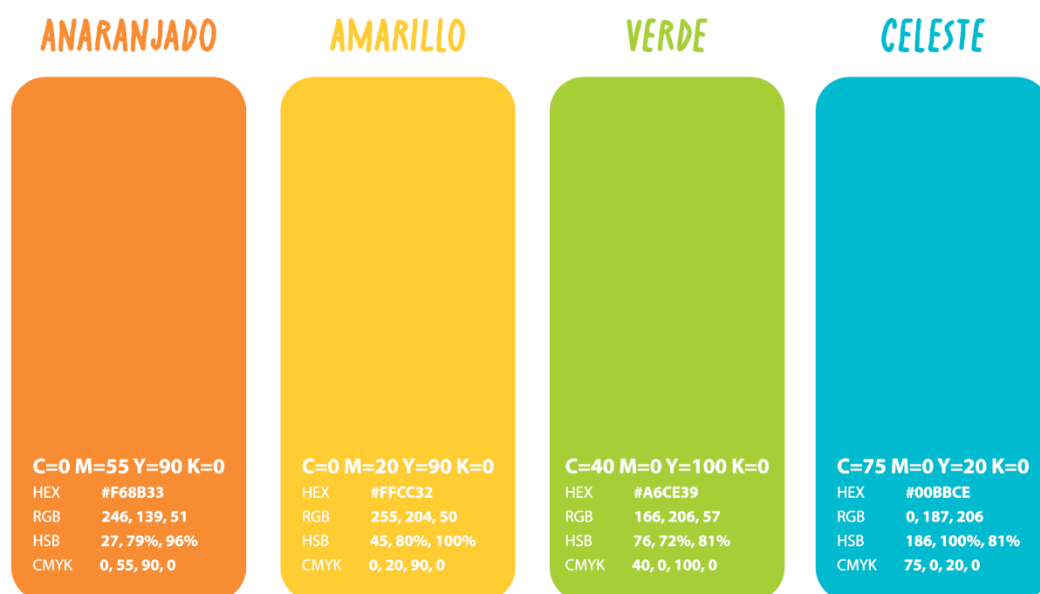
5.5.3. Cromática

La paleta cromática toma como base los ámbitos bajo los cuales se desarrolló la narrativa de los cuentos ilustrados y su material complementario. El color anaranjado corresponde al ámbito de *Comprensión y Expresión del lenguaje*, El color amarillo corresponde a *Identidad y Autonomía*, el color verde para *Medio Natural y Cultural*, finalmente el color celeste corresponde a *Relaciones Lógico-Matemáticas*.

La selección de colores se basó en la investigación previa, con lo que se determinó una paleta vibrante, armónica y con tonalidades cálidas con la finalidad comunicar de manera apropiada el estilo infantil de la propuesta. De la misma manera, al tener cuatro colores diferentes se facilita la asociación de cada color, en cada material, al ámbito al que está relacionado.

Figura 45

Paleta cromática



Nota. Elaboración propia

5.5.4. Formato y retícula

Formato

Para los cuentos ilustrados, el formato cuadrado de 21 x 21 cm responde a criterios funcionales, pedagógicos y productivos dentro de la propuesta editorial. Su proporción equilibrada facilita la manipulación tanto por parte de la docente durante la lectura grupal como por los niños en actividades individuales, favoreciendo la autonomía y la interacción directa con el material.

Este formato es ideal para la manipulación de los niños en nivel inicial, debido a que no es demasiado grande ni pesado. Sin embargo, tiene mantiene el tamaño correcto para que sea visto a una distancia considerable durante las actividades grupales en el aula de clase.

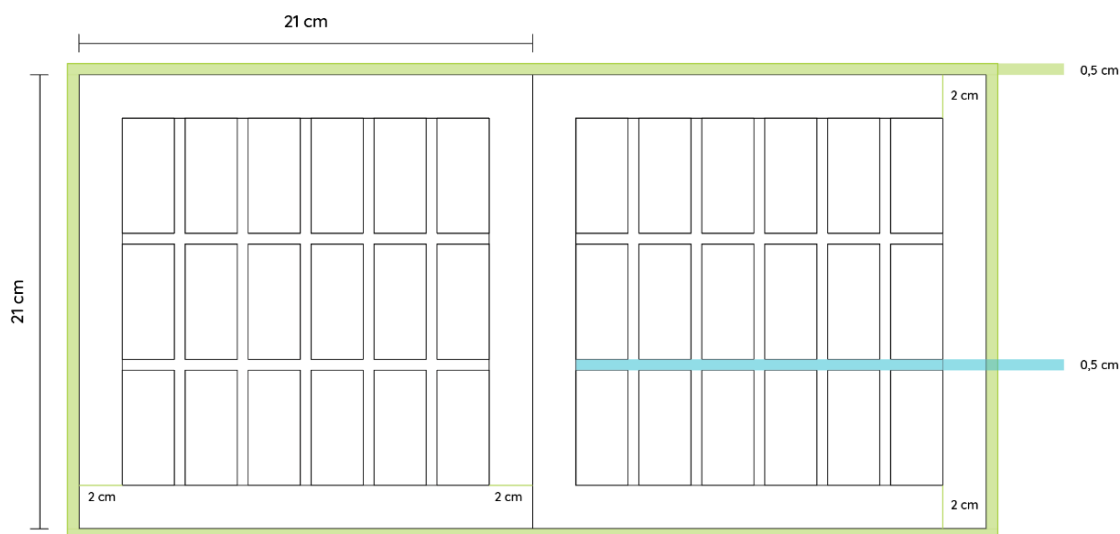
Retícula

En cuanto a los márgenes internos, se dejó un espacio de 2 centímetros. Esto se pensó teniendo en cuenta que tanto los maestros como, sobre todo, los niños van a manipular el libro. Ese espacio se considera una zona segura, donde no se deben colocar elementos importantes. Además, se añadió un sangrado de 0,5 centímetros para evitar que las imágenes se corten al momento de imprimir y encuadernar.

Se optó por el uso de una retícula modular flexible de 6 columnas y 3 filas que permiten organizar de manera equilibrada la ilustración y el texto. Debido al carácter predominantemente ilustrado del proyecto editorial, la retícula no funciona de manera rígida, más bien permite adaptar la ubicación de texto de manera que se requiera. Los lineamientos quedan detallados en el respectivo manual de estilos.

Figura 46

Formato y retícula de los cuentos



Nota. Elaboración propia

Figura 47

Manual de estilos



Nota. Elaboración propia

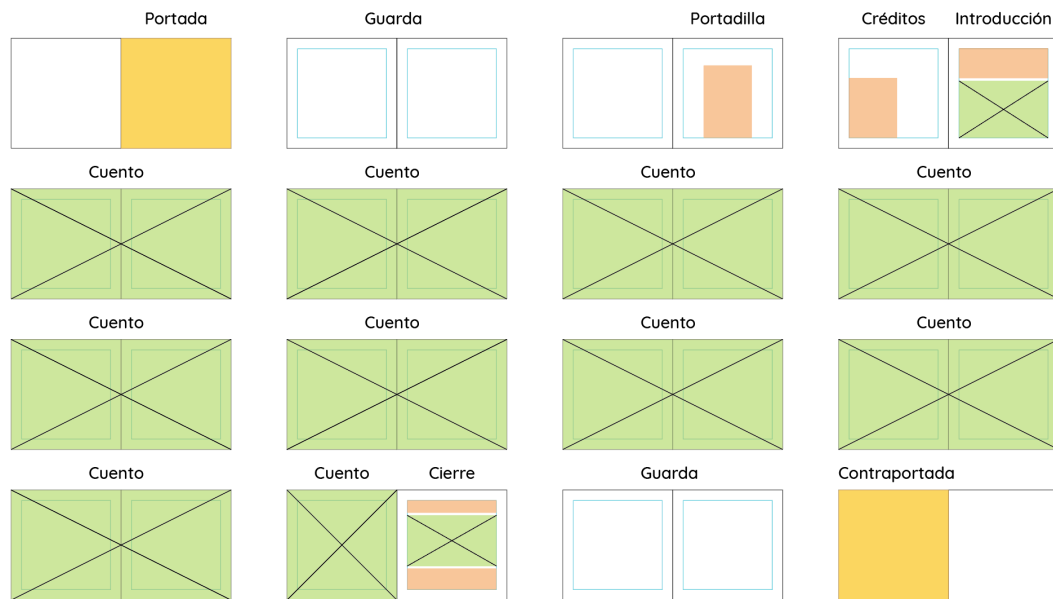
5.5.5. Composición

La propuesta editorial contempla el desarrollo de cuentos infantiles estructurados en un total de 14 páginas dobles internas. Esta extensión de páginas permite mantener una narración breve y dinámica, adecuada para la atención de niños de 3 a 5 años, priorizando la presencia de ilustraciones amplias y textos cortos que faciliten la comprensión y el acompañamiento del docente durante la lectura en el aula.

El uso de la ilustración es del 80% dentro de la página, mientras que el texto ocupa un total del 20%, con la intención de una lectura mayormente acompañada del uso de imágenes.

Figura 48

Planillo de los cuentos



Nota. Elaboración propia

5.5.6. Ilustración

Se optó por una ilustración grande, con formas redondeadas y con un manejo de estilo infantil contemporáneo, caracterizado por el uso de pinceles texturizados y degradados sutiles para darle mayor profundidad. Mantiene el uso de colores vibrantes y contornos suaves. Esto permitió conservar un estilo unificado para el público infantil, sin perder expresividad y el carácter pedagógico.

Inti, el tigrillo andino

Se propuso la creación de un personaje guía: Inti, el tigrillo andino, personaje creado como guía de la colección de cuentos. Inti es un tigrillo andino curioso, amable y explorador, siente entusiasmo por aprender cosas nuevas todos los días, en su entorno y junto a sus amigos. Aunque en ocasiones es un poco tímido, siempre está dispuesto a hacer nuevos amigos, su deseo de comprender el mundo a su alrededor lo motiva a hacer preguntas, observar con atención y buscar soluciones. Estas características lo convierten en un mediador natural del aprendizaje dentro de los cuentos, además de convertirse en un compañero guía y un acompañante de lo más pequeños.

El tigrillo andino es un felino propio de la región andina de Sudamérica, lo que fortalece la identidad cultural de la propuesta, permite que los niños reconozcan al pequeño felino como parte de su entorno natural. Al ser un animal independiente otorga características de autodescubrimiento, exploración y crecimiento personal en los niños lectores, valores que se busca fomentar en el nivel inicial y son propios de esa edad. A través de las experiencias, preguntas y reflexiones de Inti, los niños no solo observan un cuento, sino que acompañan un proceso de aprendizaje ameno.

El nombre Inti proviene de la lengua quechua y tiene el significado de “sol”. La selección del nombre proviene de la asociación de color amarillo del sol con el color del tigrillo, pues manejan tonalidades cálidas que se asocian visualmente a la luz del sol y al brillo. Adicionalmente, el concepto de “sol”, muestra a Inti como un guía y una presencia cálida y constante, un compañero que, a pesar de orientar, también aprende cumpliendo con su rol dentro de la narrativa infantil.

Además, al ser un nombre propio de la lengua quechua permite a los niños tener una conexión con sus raíces, una asociación cultural y contextual, acercando a los niños a su identidad ecuatoriana y latinoamericana. Con lo cual, se fortalece el sentido de pertenencia e identidad desde edades tempranas, alineándose así con el currículo priorizado enfocado en educación inicial.

En cuanto a la propuesta gráfica, Inti funciona como un elemento gráfico articulador de la colección. Su presencia constante unifica y aporta coherencia visual e identidad editorial, permitiendo que cada cuento sea reconocible como parte de un mismo universo narrativo y gráfico. Visualmente se toma el canon de 2.5 cabezas, al ser la versión en miniatura con un estilo infantil de un tigrillo andino, más cercano a la edad de los pequeños lectores en el nivel inicial. El personaje se plantea con formas suaves, expresiones claras y amigables. Un elemento distintivo al ser su mochila con forma de estrella al igual que su pequeña mancha con la misma forma en su frente, facilitando su recordación. En términos de didáctica, Inti plantea preguntas, introduce el conflicto y actúa como personaje principal guía de la colección, además acompaña el planteamiento de la narrativa y la resolución de cada cuento.

Figura 49

Boceto de Inti



Nota. Elaboración propia

Figura 50

Inti, el tigrillo



Nota. Elaboración propia

Lu

Personaje infantil femenino que forma parte del grupo protagonista de los cuentos. Lu se caracteriza por ser curiosa, observadora y sensible ante lo que ocurre a su alrededor. A Lu le encanta hacer preguntas, descubrir cosas nuevas y mostrar lo que siente. Por eso, en las historias surgen situaciones que hablan de conocerse a uno mismo, aprender a comunicarse y practicar la empatía.

Dentro de los cuentos, Lu es un personaje con características más calmadas y reflexivas, ya que enseña a reflexionar antes que actuar. Lu reacciona ante las situaciones de los cuentos, las narrativas, las preguntas y hace comentarios que invitan a los niños a pensar, reconocer ideas, emociones y conceptos nuevos. Ella funciona como un buen equilibrio dentro del grupo de personajes, junto a Inti y Teo.

Figura 51

Boceto de Lu



Nota. Elaboración propia

Figura 52

Lu (color)



Nota. Elaboración propia

Teo

Teo es un niño activo, entusiasta y creativo que disfruta explorar y participar en distintas actividades. Suele mostrar iniciativa ante nuevas experiencias y propone ideas o juegos que motivan el desarrollo de la historia. Su personalidad refleja la curiosidad propia de la infancia, lo que permite plantear preguntas, descubrir soluciones y experimentar con el entorno.

En las historias, Teo actúa mucho más rápido, hace preguntas y aprende a través de la acción, exploración y la interacción con los demás. Muestra acciones en situaciones cotidianas, además de ser más social que Lu. La narrativa guía y muestra situaciones cotidianas en las cuales los niños pueden reconocer sus propios pensamientos, comportamientos, acciones y habilidades. Teo interactúa con Lu e Inti ayudando a crear una historia dinámica en la que el aprendizaje y el juego van de la mano.

Figura 53

Boceto de Teo



Nota. Elaboración propia

Figura 54

Teo (color)



Nota. Elaboración propia

En cuanto a la elección de los nombres Lu y Teo, ambos funcionan como formas abreviadas o diminutivas de nombres propios más extensos y culturalmente reconocibles, lo que favorece la identificación y cercanía con el contexto del niño. En el caso de Lu, se vincula con nombres como Lucía, Luciana, Lucrecia o Guadalupe, mientras que Teo se asocia a Mateo, Teodoro o Timoteo. Esta estrategia permite que los personajes sean percibidos como familiares y reales, fortaleciendo la conexión con el contexto cotidiano.

Desde el punto de vista lingüístico y pedagógico, se priorizó el uso de nombres cortos, fonéticamente simples y de fácil articulación, adecuados para el nivel de desarrollo del lenguaje en nivel inicial. Al tratarse de palabras, facilitan la pronunciación, repetición y memorización, aspectos fundamentales en esta etapa donde los niños están consolidando habilidades comunicativas. Esto también favorece la participación oral durante la lectura mediada, permitiendo que los niños nombren a los personajes con seguridad y fluidez. Estos nombres poseen una sonoridad clara y distintiva, lo que contribuye a su rápida recordación y evita confusiones entre personajes.

5.5.7. Material complementario

Cuadernillo de grafomotricidad

Este material contiene actividades complementarias a la narrativa de los cuentos infantiles y otras relacionadas al ámbito seleccionado, mismas que fueron revisadas y aprobadas por profesionales de Educación Inicial en las visitas a la institución.

El cuadernillo de grafomotricidad está organizado en cuatro secciones, cada una incluye diez actividades diseñadas para fortalecer habilidades como la dirección correcta de trazos, control del lápiz, movimiento de la mano y la coordinación visomotriz, fortaleciendo así las destrezas del nivel inicial propuestos por el currículo priorizado,

A nivel editorial, se empleó un formato A4 horizontal con una retícula modular de cuatro columnas y ocho filas, mismas que funcionan como sistema de organización para la distribución equilibrada de textos, ilustraciones y actividades. El documento

cuenta con un sangrado de 0,3 cm para asegurar una correcta impresión, corte y armado. Las áreas destinadas para el desarrollo de las actividades ocupan la mayor parte de la composición. Por otra parte, se mantiene el uso de los colores de la marca con el objetivo de que toda la propuesta funcione como un sistema.

Figura 55

Cuadernillo página interna

Nombre: _____

Día Mes Año

¿Cómo está el clima?

★ ACTIVIDAD: Guardemos juntos

Indicación: Trazo con lápiz las líneas entrecortadas para llevar los objetos hacia Inti y su mochila.

14

Nota. Elaboración propia

Packaging

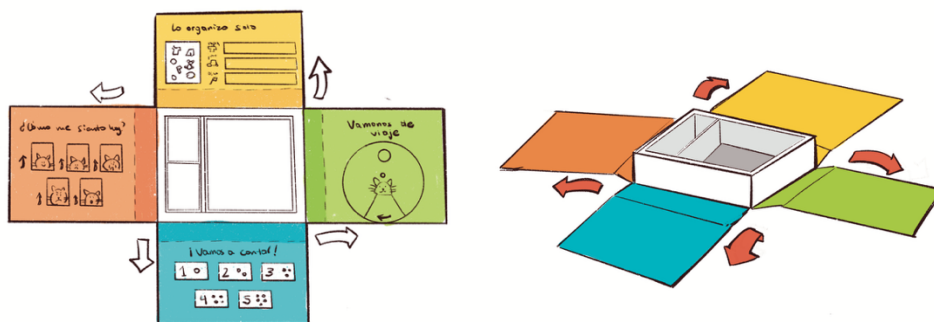
El packaging fue diseñado como un elemento interactivo y complementario al sistema editorial, manteniendo una coherencia visual al usar la cromática mencionada anteriormente, personajes e ilustraciones. Esta caja contiene todos los productos diseñados como parte de un kit.

Tiene una estructura desplegable incorporando cuatro solapas, cada una vincula un ámbito de aprendizaje y las actividades de cada sección son manuales e interactivas fortaleciendo el desarrollo de la motricidad fina. Además, al ser usado como un elemento en el aula de clase promueve la participación activa, manipulación

y descubrimiento de los más pequeños, reforzando los contenidos trabajados en los cuentos y el cuadernillo de grafomotricidad.

Figura 56

Boceto del packaging



Nota. Elaboración propia

Tarjetas de vocabulario

Las tarjetas de vocabulario fueron diseñadas como material didáctico complementario a los cuentos infantiles, con el objetivo de fortalecer el reconocimiento visual, la asociación palabra-imagen y la ampliación del vocabulario en edades tempranas.

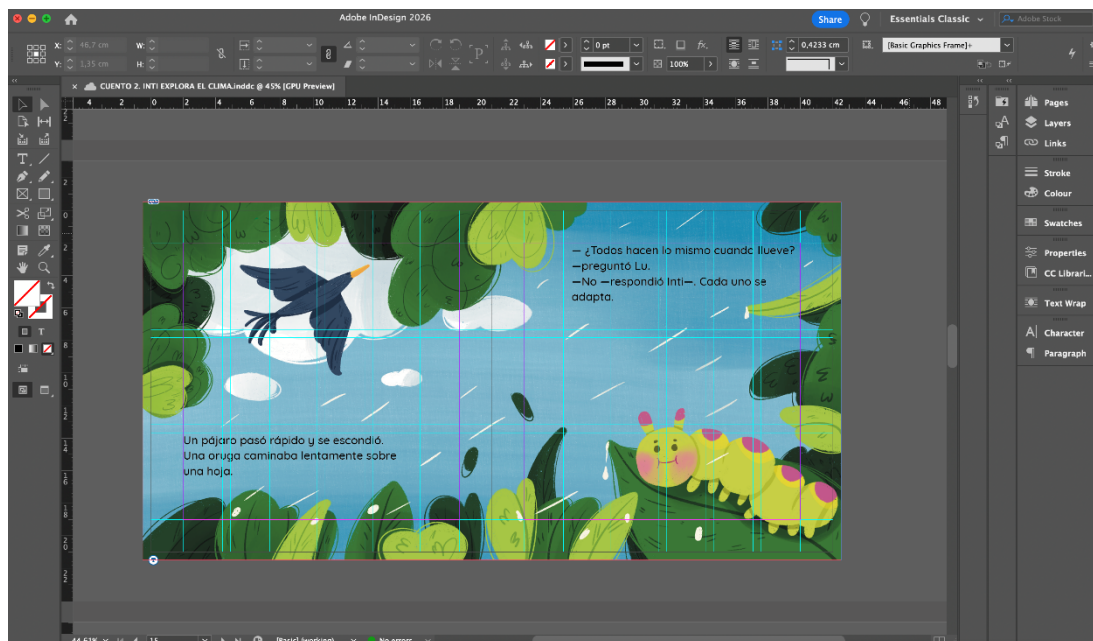
Cada tarjeta se relaciona de manera directa con objetos, elementos y conceptos que aparecen en los cuentos, así como palabras que ayudan a reforzar el aprendizaje de cada ámbito abarcado. De esta manera, se vincula el aprendizaje a través de imágenes y texto.

Se eligió un formato estándar de 7x10 cm para que los niños puedan manipular las tarjetas con facilidad, leer el contenido e identificar rápidamente los pictogramas y las palabras.

5.5.8. Construcción del prototipo

Figura 57

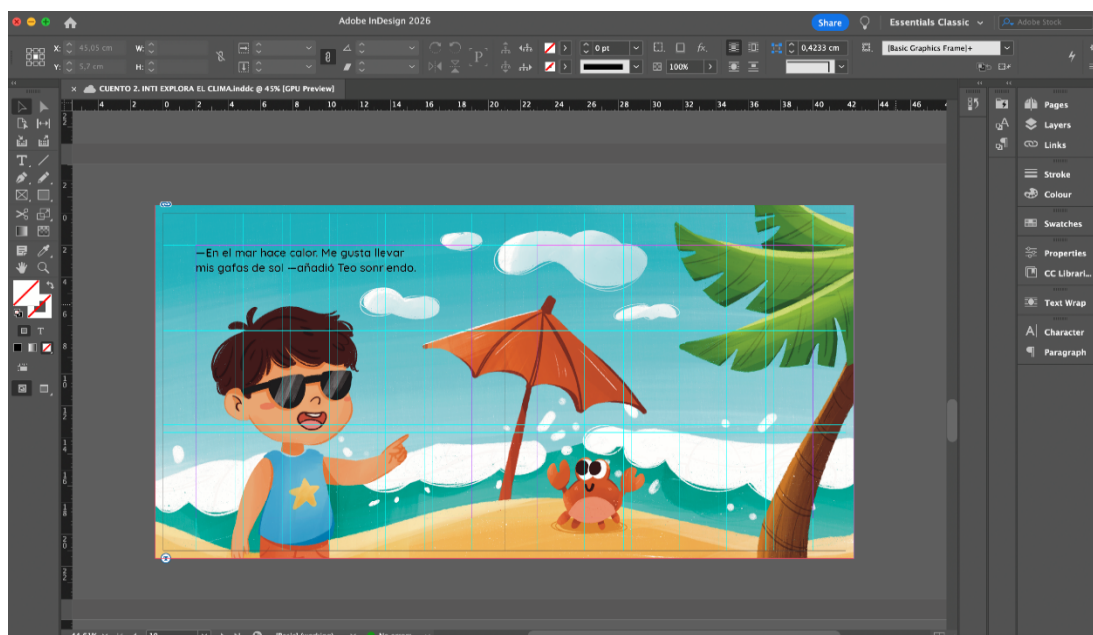
Diagramación páginas internas de los cuentos



Nota. Elaboración propia

Figura 58

Diagramación páginas internas



Nota. Elaboración propia

Figura 59

Mockup portada cuento 1



Nota. Elaboración propia

Figura 60

Mockup portada cuento 2



Nota. Elaboración propia

Figura 61

Mockup portada cuento 3



Nota. Elaboración propia

Figura 62

Mockup portada cuento 4



Nota. Elaboración propia

Figura 63

Páginas internas



Nota. Elaboración propia

Figura 64

Páginas internas cierre



Nota. Elaboración propia

Figura 65

Mockup cuadernillo de grafomotricidad



Nota. Elaboración propia

Figura 66

Portada del cuadernillo



Nota. Elaboración propia

Figura 67

Separadores de cuadernillo



Nota. Elaboración propia

Figura 68

Páginas internas del cuadernillo



Nota. Elaboración propia

Figura 69

Tarjetas de vocabulario



Nota. Elaboración propia

Figura 70

Mockup del packaging



Nota. Elaboración propia

Enlace al proyecto de manera digital (Google Drive):

https://drive.google.com/drive/folders/18dGnfNTbxmCYEXtyLW_8seismHg5VMsW?usp=sharing

5.5.9. Materiales e insumos

Tabla 54

Materiales e insumos

Recursos	Descripción
Laptop	MacBook M4 Pro
iPad	iPad Air M3
Software de diseño	Adobe InDesign
	Adobe Illustrator
Software de ilustración	Procreate
Aplicaciones Office 365	Microsoft Word

Nota. Elaboración propia

5.5.10. Presupuesto

Tabla 55

Presupuesto de etapa de diseño

Producto/servicio	Horas	Tarifa/hora	Total
Redacción de contenido	10	5	\$50
Diseño de personajes	25	8	\$200
Storyboard	40	8	\$320
Ilustraciones	150	8	\$1200
Diseño y diagramación	10	8	\$80

Diseño de portadas y contraportadas	15	5	\$75
Diseño de material complementario	80	8	\$640
Total			\$2565

Nota. Elaboración propia

En cuanto a costos de producción, se determinó un valor referencial de \$40 por tomo. Al ser una colección de cuatro tomos, el total es de \$160. El precio corresponde a la elaboración del cuento en pasta dura, con páginas internas de marfiliza laminado brillante. Sin embargo, calcular un presupuesto final para el resto de material complementarios resulta más complicado, ya que los costos dependen de factores como la cantidad de ejemplares necesarios.

En el caso de las tarjetas de vocabulario, el empaque y el cuadernillo de grafomotricidad, los gastos de producción varían según el número de estudiantes que los vayan a usar y la frecuencia con que se impriman en los siguientes períodos académicos. Por esta razón, el cálculo final deberá hacerse una vez que se definan las cantidades exactas de impresión y las características técnicas correspondientes.

En consecuencia, el presupuesto presentado constituye una estimación referencial de la fase de la etapa de diseño y desarrollo de la propuesta mientras que los costos de producción e implementación podrán ajustarse según las necesidades institucionales y el alcance de la distribución del material.

5.6. Validación de la propuesta

La validación de la propuesta se realizó con un grupo de 30 niños de nivel inicial durante una jornada de trabajo de aproximadamente 90 minutos. Debido al tiempo disponible dentro de la planificación académica, se validó un cuento infantil y dos actividades representativas del cuadernillo de grafomotricidad.

Para ello se utilizó una ficha de observación con indicadores y escala de frecuencia en aspectos relacionados con la validez pedagógica, el diseño editorial y gráfico, evaluando el desempeño general del grupo en cuanto a las actividades.

Las fichas de observación fueron dirigidas para valorar la interacción de los niños y los cuentos ilustrados y las actividades de los recursos complementarios como el cuadernillo grafomotriz. Mediante este proceso se pudieron ir registrando los aspectos que están relacionados con la percepción visual, la atención, la comprensión de los contenidos y también el desarrollo de habilidades grafomotrices. Obteniendo como resultados una respuesta positiva por parte de los niños frente a los materiales que están diseñados se pudo evidenciar que los niños reconocen con frecuencia, observan que las ilustraciones facilitan la comprensión de los contenidos y que el uso de los colores resulta altamente llamativo. También se pudo evidenciar que los niños reconocen con facilidad los colores, formas, letras y vocales, dejando claro que los recursos gráficos aportan al enriquecimiento de habilidades perceptivas y de desarrollo cognitivo. Se evidenció también que los niños sugirieron la secuencia de imágenes y lograron relacionar satisfactoriamente las ilustraciones con la narración, guardando el interés durante toda la lectura y expresaron sus emociones frente a las historias que observaron.

Por otro lado, también se evidenció en los resultados que los cuentos ayudan a la comprensión de los mensajes narrativos en base a que los niños reconocen e identifican tanto el tema principal como los personajes y respondieron adecuadamente a varias preguntas sencillas sobre el contenido de los cuentos. En cuanto al cuadernillo grafomotriz, se notó que las actividades presentan una adecuada claridad visual, así como una diagramación funcional, una tipografía adecuada y el reconocimiento de letras. También los estudiantes entendieron las instrucciones que se les propuso en base a que relacionen actividades en los cuentos y hubo un gran desarrollo en sus habilidades de viso motriz siguiendo un recorrido de trazos y líneas. Es decir, estos resultados permitieron concluir que la propuesta cumple de manera satisfactoria con sus objetivos tanto pedagógicos y de comunicación siendo favorable para la comprensión lectora inicial como también para el desarrollo de destrezas motrices y en el desarrollo cognitivo para los estudiantes del nivel inicial.

5.6.1. Ficha de observación (evaluación)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Tema: *Cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa “Sagrado Corazón de Jesús” en Latacunga.*

Objetivo de la observación: Evaluar el material editorial didáctico para la validación de la propuesta de cuentos ilustrados infantiles y actividades del cuadernillo de grafomotricidad.

Cuento ilustrado:

Interacción con elementos visuales

Tabla 56

Ficha de interacción con elementos visuales

Indicador	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Las ilustraciones facilitan la comprensión				X
Los colores resultan atractivos				X
Reconocen colores y formas			X	
Identifican visualmente letras y vocales			X	
Señalan o se acercan a las imágenes		X		

Nota. Elaboración propia

2. Atención e interacción durante la lectura

Tabla 57

Ficha de materiales e insumos

Indicador	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Siguen la secuencia de imágenes				X
Mantiene atención durante la lectura			X	
Reconoce personajes principales			X	
Relacionan imagen–narración				X
Expresa emociones o reacciones frente al cuento				X

Nota. Elaboración propia

3. Comprensión y aprendizaje del contenido

Tabla 58

Ficha de comprensión y aprendizaje

Indicador	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Reconoce el tema principal del cuento				X
Responde correctamente preguntas simples sobre el contenido			X	
Relaciona la historia con situaciones cotidianas			X	
Reconoce e identifica a los personajes principales			X	

Comprende mensajes básicos de la narrativa	X
--	---

Nota. Elaboración propia

Actividades del cuadernillo de grafomotricidad:

Aspectos gráficos y editoriales

Tabla 59

Ficha de aspectos gráficos y editoriales

Indicador	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Las actividades presentan claridad visual				X
El tamaño de elementos gráficos es adecuado				X
El uso del color favorece la identificación de elementos			X	
La diagramación facilita el desarrollo de actividades				X
La tipografía es adecuada y permite un fácil reconocimiento de las letras				X

Nota. Elaboración propia

Aprendizaje e interacción respecto a las actividades

Tabla 60

Ficha de aprendizaje e interacción

Indicador	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Comprende las instrucciones de la actividad			X	
Relaciona la actividad con el contenido del cuento			X	

Sigue correctamente trazos y recorridos	X
Reconoce formas, símbolos o elementos gráficos	X
Desarrolla coordinación visomotriz durante la actividad	X
<i>Nota.</i> Elaboración propia	

Figura 71

Comprensión de mensajes básicos de la narrativa



Nota. Elaboración propia

Figura 72

Trazos y recorridos



Nota. Elaboración propia

Figura 73

Comprende instrucciones de la actividad



Nota. Elaboración propia

Figura 74

Actividad con el contenido del cuento



Nota. Elaboración propia

Figura 75

Identificación de personajes



Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Los resultados que se obtuvieron a partir de esta investigación demuestran que la identificación de las necesidades pedagógicas se pudo obtener mediante la revisión bibliográfica y también las entrevistas realizadas a docentes y profesionales en diseño gráfico, de esta forma se pudo determinar lineamientos conceptuales, pedagógicos y visuales imprescindibles para el desarrollo y elaboración de los cuentos ilustrados. Se pudo evidenciar que el material didáctico bien ilustrado fomenta la creatividad, la motivación, el aprendizaje significativo, el desarrollo del lenguaje, la motricidad y habilidades socioemocionales en los niños del nivel inicial. También se pudo determinar teorías orientadas al autoconocimiento, empatía, cuidado del entorno, comprensión lectora y secuencias y demás necesidades que benefician al sistema de aprendizaje. De la misma forma en cuanto al aporte del contenido de los profesionales en diseño gráfico ayudaron a establecer el lineamiento visual enfocado a la ilustración simple con personajes reconocibles con estructuras claras, colores llamativos y formas amigables. Estos resultados establecieron un enfoque pedagógico y gráfico con coherencia respondiendo a las necesidades educativas del nivel inicial.
- Después de haber realizado la observación al material didáctico utilizados en el aula se identificó que el uso del material mencionado es recurrentemente usados en el proceso de enseñanza-aprendizaje a pesar que varios de ellos evidencian ciertas características que no ayudan al aprendizaje grupal como es el formato reducido y el exceso de texto; también se evidencio que los niños responden positivamente a cuentos con ilustraciones llamativas, colores claros y saturados y también a los elementos visuales consistentes, de esta forma ayuda a la comprensión y participación activa durante la lectura, causando esto mayor enfoque por parte de los niños en las narraciones que incluyen secuencias visuales, actividades interactivas y personajes que transmiten emociones ayudando a la comprensión lectora; por otro lado las encuestas realizadas a los padres de familia mostraron que el 66.7% de los niños lee cuentos ilustrados, el 73.33% mencionan que estimula en gran cantidad la creatividad y el aprendizaje, el 93% manifestaron

que es importante incorporar los cuentos infantiles en las actividades escolares; consecuentemente el análisis curricular permitió priorizar tres ejes como: el desarrollo personal y social, descubrimiento del medio social y cultural, expresión y comunicación; justificando la creación de recursos complementarios como el cuadernillo.

- La propuesta permitió crear una colección de cuatro cuentos ilustrados para niños pequeños. Estos cuentos están alineados con los siguientes ámbitos del currículo priorizado de educación inicial: identidad y autonomía, relaciones con el medio natural y cultural, relaciones lógico-matemáticas, y comprensión y expresión del lenguaje. El diseño muestra una narrativa breve con ilustraciones de gran tamaño; se estableció un sistema editorial propio a través de la marca LEOLEO y la creación del personaje Inti, el tigrillo andino, como personaje de la colección; la propuesta incorporó una paleta cromática asociada a cada eje curricular, la tipografía es de fácil lectura, un formato editorial de 21 x 21 cm y una composición que predomina la ilustración sobre el texto ayudando al aprendizaje del nivel inicial. La creación de una colección de un cuadernillo de grafomotricidad, tarjetas de vocabulario y un packaging interactivo constituyendo un kit didáctico que amplía el fortalecimiento de habilidades lingüísticas, cognitivas, motrices y socioemocionales cubriendo las necesidades pedagógicas de la institución.

6.2. Recomendaciones

- Es importante recomendar que se debe incorporar en el nivel inicial de las instituciones educativas el uso de cuentos ilustrados que sean diseñados bajo parámetros y necesidades pedagógicas de los niños de 3 a 5 años ya que el desarrollo y aplicación de estos materiales didácticos permitirán un trabajo interdisciplinario entre profesionales de educación inicial y diseño gráfico, teniendo como fin garantizar la coherencia entre los objetivos de aprendizaje y los recursos didácticos usados. Favoreciendo así el desarrollo integral de los niños y fortaleciendo habilidades cognitivas, lingüísticas, motrices y socioemocionales contando con la experiencia del aprendizaje significativo y motivador.
- Tanto las instituciones educativas y docentes de nivel inicial deberían seleccionar y elaborar materiales didácticos que respondan a aquellas características y necesidades pedagógicas de los niños, dando prioridad a formatos de fácil visualización y con ilustraciones atractivas además de colores adecuados y mantener una distribución equitativa entre texto e imagen. También es primordial incorporar cuentos ilustrados y recursos complementarios que busquen incluir secuencias visuales, actividades interactivas y algunos personajes que ayuden a la comprensión lectora, la participación activa y el desarrollo de la creatividad de los niños. Es necesario el fortalecimiento de aquellas actividades que incluyan el entorno familiar y promueva la lectura permanente de cuentos ilustrados como potencial para el aprendizaje integral de los niños.

- Se recomienda a la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús incorporar como material didáctico al kit de cuentos ilustrados dentro de las actividades pedagógicas del nivel inicial, con el propósito de fortalecer el desarrollo de habilidades lingüísticas, cognitivas, motrices y socioemocionales en los niños. También se sugiere integrar los recursos complementarios como: el cuadernillo de grafomotricidad, las tarjetas de vocabulario y también el packaging interactivo favoreciendo de tal modo al aprendizaje dinámico y significativo. Y como parte de futuras investigaciones es recomendable realizar una evaluación de impacto de la propuesta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que esto permitirá identificar estrategias de mejoras en los contextos educativos en nivel inicial.

BIBLIOGRAFÍA

- Area, M., & Adell, J. (2021). *Tecnologías digitales y cambio educativo*. Ediciones Morata.
- Aaker, D. A. (1996). *Building strong brands*. New York, NY: Free Press.
- Ayala, M. F. S. (2025). El rol del packaging en el refuerzo de la identidad cultural de productos ecuatorianos. Quito, Ecuador: Latinoamérica. Recuperado de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/3856>
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Barragán, A., Plazas, N., & Ramírez, G. (2016). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. *Revista Educación y ciencia*, 85-103.
- Borrero, G. S. (2024). *Psicología y uso del color*. Logroño, España: Dialnet. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9681278.pdf>.
- Cabero-Almenara, J., & Martínez, R. (2020). *Los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Pirámide.
- Caldwell, C., & Zapaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Center on the Developing Child. (2020). *Connecting the brain to the rest of the body: Early childhood development and lifelong health are deeply intertwined*. Harvard University. <https://developingchild.harvard.edu>
- Caldwell, E., & Zapaterra, Y. (2003). *Editorial design: Digital and print*. London, England: Laurence King Publishing.
- CEI. (2024). *Historia del diseño gráfico*. Recuperado de <https://cei.es/historia-diseno-grafico/>
- Chaves, N. (1994). *Identidad institucional*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2005). *La marca corporativa: Gestión técnica del diseño de signos identificatorios institucionales*. México, D.F.: Editorial Trillas.

- Coca, C. G. (2015). *Diseño y técnicas de packaging*. Madrid, España: Universidad Politécnica de Madrid.
- Costa, J. (2001). *Imagen corporativa del siglo XXI*. Barcelona, España: Anagrama.
- Costa, J. (2012). *El diseño de packaging. iD+i diseño*. Málaga, España: Universidad de Málaga.
- Crehana. (2022). ¿Qué es la iconicidad y abstracción en el diseño gráfico?
Recuperado de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/iconicidad-diseno-grafico>
- Crehana. (2021). *Cuentos ilustrados: Tipos, ejemplos y recursos GRATIS*.
Recuperado de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/cuentos-ilustrados/>
- Dahlberg, G., Moss, P., & Pence, A. (2022). *Beyond quality in early childhood education and care: Languages of evaluation* (3rd ed.). Routledge.
- Díaz, E. & Fernández, P. (2022). *Didácticas específicas en la era digital: Innovaciones y desafíos*. Revista Iberoamericana de Educación, 78(1), 112-130.
- Didáctica General: Teoría y práctica en el aula* (3ª ed.). Editorial McGraw-Hill.
- Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dondis, D. A. (2021). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili, SA.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95-120.
- ESDesign Barcelona. (2025a). *La narrativa visual: El arte del storytelling visual*.
Recuperado de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenografico/narrativa-visual-storytelling>
- ESDesign Barcelona. (2025b). *Iconicidad: Qué es y sus niveles en diseño gráfico*.
Recuperado de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenografico/4-apuntes-sobre-la-iconicidad-y-sus-niveles-en-el-diseno-grafico>

- Fernández, M. (2021). *Didáctica diferencial en la era digital: Estrategias para la personalización del aprendizaje*. Ediciones Octaedro.
- Franco, M. (2023). La pedagogía del diseño: Algunas consideraciones conceptuales. Amelica. Recuperado de <https://portal.amelica.org/ameli/journal/676/6764383002/html/>
- Frascara, J. (2015). *Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2022). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Freire, P. (2020). *Pedagogía de la indignación* (2ª ed.). Siglo XXI.
- Fundación Aula Bosque. ((s.f) de (s.f) de (s.f)). *Educación Ambiental*. Obtenido de Fundación Bosque Vivo: <https://www.fundacionbosquevivo.org/educacion>
- García Aretín, M. L. (2022). *Didáctica diferencial: Enfoques actuales para la diversidad en el aula*. Editorial Síntesis.
- García-Carrión, R., Villardón-Gallego, L., & Yáñez-Marquina, L. (2020). Early childhood education interventions for children with disabilities. *Early Child Development and Care*, 190(2), 214-226. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1458091>
- Dondis, D. A. (2021). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual..Editorial Gustavo Gili.
- Kandinsky, W. (2023). Punto y línea sobre el plano. Editorial Cátedra.
- García-Valcárcel, A., & Basilotta, V. (2022). *Tecnologías digitales para la educación en el siglo XXI*. Editorial Síntesis.
- Giroux, H. A., & McLaren, P. (2021). *Pedagogía crítica y didáctica transformadora*. Ediciones Morata.
- González, L., & Ramírez, P. (2022). Impacto de los cuentos ilustrados digitales en el desarrollo del vocabulario en niños de educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 15(2), 45-60.

- Gopnik, A., Meltzoff, A. N., & Kuhl, P. K. (2020). *El científico en la cuna: Lo que el aprendizaje temprano nos dice sobre la mente*. Morata.
- Huilcapi Collantes, C. (2021). Alfabetización visual de profesores en ejercicio. Recuperado de https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Tesis%20Doctoral_Catalina%20Huilcapi%20Collantes_2021_Final%20Firmada...
- Kawa, R., et al. (2023). The relationship between object play, language, and visual reception. PMC. Recuperado de <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10900973/>
- Ilka Perea Studio. (2025). La tipografía en el diseño gráfico y digital. Recuperado de <https://ilkaperea.com/2025/03/13/la-tipografia-en-el-diseno-grafico-y-digital/>
- Justinmind. (2024). Diseño de interacción: Todo lo que necesitas saber. Recuperado de <https://www.justinmind.com/es/interaccion-diseno>
- Liu, C. (2025). El impacto de los elementos visuales del diseño de packaging. Basilea, Suiza: MDPI. Recuperado de <https://www.mdpi.com/2076-328X/15/2/181>.
- Livingstone, S. (2021). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2020). *Graphic design: The new basics* (2.^a ed.). Princeton Architectural Press.
- Gómez, M. T., & López, R. S. (2023). *Didácticas específicas en el siglo XXI: Enfoques y aplicaciones*. Editorial Académica Internacional.
- Heller, E. (2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Heller, S., & Anderson, G. (2022). *Design literacy: Understanding graphic design* (2.^a ed.). Allworth Press.
- Hernández, F. & Rodríguez, J. (2022).

- Hernández, R., & López, M. (2023). “Inclusión educativa y didáctica diferencial: Un enfoque desde las neurociencias”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1), 112-130.
- Kandinsky. (2023). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona: Editorial Labor S. A., Escolles Pies.
- Kincheloe, J. L. (2020). *Critical pedagogy primer* (2nd ed.). Peter Lang.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London, England: Routledge.
- Lupton, E. (2015). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. New York, NY: Princeton Architectural Press.
- Malamed, C. (2023). *Visual design solutions: Principles and creative inspiration for learning professionals*. Wiley.
- Martínez, L. (2021). *La transposición didáctica en la enseñanza de las ciencias*. Magisterio.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, MA: Tundra Publishing.
- Mendoza, R. (2021). Cuentos ilustrados basados en cultura local para fortalecer la identidad en educación inicial. *Revista Ecuatoriana de Pedagogía*, 12(3), 78-92.
- Meggs, P. B. (2011). *A history of graphic design* (5th ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Ministerio de Educación Ecuador. (2022). Módulo juego-trabajo. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>
- Munari, B. (1966). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, B. (1982). *El diseño y la máquina*. Madrid, España: Editorial Debate.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

- Odetti, J. V. (2024). El proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje del color. México, D.F.: SciELO México. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372024000200302
- Reinoso Calle, S. A. (2025). Percepción psicológica del color en diseño gráfico. Universidad Nacional de Chimborazo. [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15988/1/Reinoso%20C.,%20Sebastian%20A.%20\(2025\)%20Percepci%C3%B3n%20psicol%C3%B3gica%20....\[6\]](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15988/1/Reinoso%20C.,%20Sebastian%20A.%20(2025)%20Percepci%C3%B3n%20psicol%C3%B3gica%20....[6])
- Reinoso Calle, S. A. (2025). Percepción psicológica del color en diseño gráfico. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de <https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/15988>
- Rodríguez, M. (2023). *El arte de la narrativa breve: Teoría y análisis del cuento contemporáneo*. Editorial Universitaria.
- Sampieri, R. (2018). Metodología de la investigación. McGraw-Hill. (Para diseño metodológico).
- Schloss, K. B. (2018). Inferencia del color en la comunicación visual. Nueva York, NY: Cognitive Research Journal. Recuperado de <https://cognitiveresearchjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41235-018-0142-8>.
- Shonkoff, J. P. (2022). *The rapidly advancing science of early childhood development: Implications for policy and practice*. Harvard University Press.
- StudySmarter. (2024). Diseño gráfico: Historia, teoría y principios. Recuperado de <https://www.studysmarter.es/resumenes/estudios-de-arte/disenio-grafico/>
- Torres, C. A. (2023). *Political sociology of education: Critical pedagogy in the neoliberal era*. Routledge.
- Torres, M. (2022). *Didáctica crítica en la primera infancia: Fundamentos y prácticas transformadoras*. Editorial Noveduc.

- Torres, S., López, M., & Díaz, A. (2023). Estrategias didácticas con cuentos ilustrados para niños con dificultades de atención. *International Journal of Early Childhood Education*, 8(1), 112-130.
- Tschichold, J. (1967). *The form of the book: Essays on the morality of good design*. Hartford, CT: Hartford Typographic Laboratory.
- UNAM. (1997). Diseño e ilustración de un cuento para niños de 7 años. Recuperado de <https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ppt1997/0235180/0235180.pdf>
- UNESCO. (3 de Abril de 2024). *El correo de la UNESCO*. Obtenido de La relación entre palabras e imágenes, un juego de niños: <https://courier.unesco.org/es/articles/la-relacion-entre-palabras-e-imagenes-un-juego-de-ninos>
- UNICEF. (28 de Junio de 2022). *El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple*. Obtenido de Unicef. Para cada infancia: <https://www.unicef.org/cuba/comunicados-prensa/el-70-de-los-ninos-de-10-annos-se-encuentran-en-situacion-de-pobreza>
- UNICEF. (2021). *Early childhood development: A key to sustainable development*. <https://www.unicef.org/reports/early-childhood-development>
- UNICEF. (2022). *Primeros momentos para el desarrollo de la niñez: La importancia de la educación inicial en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/informes/educacion-inicial>
- Van Dijk, T. (2016). Análisis del discurso en materiales educativos. (Para análisis de cuentos).
- Vega, e., Cueva, R., Piña, E., Montero, J., Montero, M., & Solano, M. (2023). Estrategias para abordar los efectos de la falta de recursos en la educación. *REVISTA INVECOM*, 1-14.
- Zeki, S. (1999). *Inner vision: An exploration of art and the brain*. Oxford, England: Oxford University Press.

- Aaker, D. (1996). *Construir marcas poderosas*.
- Ambrose, Ambrose, Gavin, & Harris. (2011). *Fundamentos del diseño creativo*.
- Ambrose, & Harres. (2009). *Fundamentos de la tipografía*.
- Ariza, M., & Rodriguez, L. (2016). *Materiales didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje*. <https://doi.org/10.1007/s11191-016-9845-3>
- Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. University of California Press. University of California Press – Art and Visual Perception
- Ayala, M. (2025). *El rol del packaging en el refuerzo de la identidad cultural de productos ecuatorianos*. 6(2), 2637-2648. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3856>
- Bancroft, T. (2006). *Crear personajes con personalidad*.
- Bojorque Iñegues, G. C., & González, E. (2024). *Cuentos ilustrados con contenido geométrico*. Universidad de Cuenca. <https://editorial.ucuenca.edu.ec/omp/index.php/ucp/catalog/book/112>
- Borrero Sánchez, G. R. (2024). *Psicología y uso del color: Transformación, reinterpretación y creación de nuevos significados sociales*. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi224>
- Buen Unna, J. (2009). *Manual de diseño editorial* (3.^a edición corregida y aumentada). Ediciones Trea, S.L.
- Caldwell, C., & Zapaterra, Y. (2014). *Editorial design: Digital and print*. Laurence King Publishing.
- Caldwell, C., & Zapaterra, Y. (2021). *Diseño editorial: Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*.
- Campi. (2020). *¿Qué es el diseño?* Editorial Gustavo Gili.
- Cañola Tello, G. (2018). *Diagnóstico del nivel de aceptación de ilustraciones de estilo minimalista en cuentos destinados a niños de educación inicial*. [Tesis

de grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas].
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/14528>

Carvajal Ayala, K. G., & Moreno Artieda, V. A. (2023). *Cuentos infantiles e identidad cultural en niños de educación inicial*. 7(1), 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1230>

Carvajal Quilumba, A. C., & Espinosa Ramos, D. N. (2023). *Ilustración infantil sobre leyendas otavaleñas para fomentar la lectura y la cultura en niños de 8-9 años de la Unidad Educativa* [Tesis de grado, Universidad Técnica del Norte].
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15928/2/FECYT%204538%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Cedeño Rosado, M. M., & Franco López, Z. I. (2023). *Estrategia didáctica para fortalecer la lectura de cuentos en los niños del subnivel inicial II*. 1017-1043. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.1017-1043>

CEPAL. (2022). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19: Desafíos y oportunidades*. Naciones Unidas. <https://hdl.handle.net/11362/45904>

CEPAL. (2023). *Panorama social de América Latina y el Caribe*. CEPAL.
<https://www.cepal.org/es/publicaciones/48518-panorama-social-america-latina-caribe-2023>

Chaves, N. (1994). *La imagen corporativa: Teoría y práctica de la identificación institucional*. Gustavo Gili.

Cloud, S. (1933). *Entender el cómic: El arte invisible*. HarperCollins Publishers.

Costa, J. (2001). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. La Crujía.

Cross, N. (Ed.). (1984). *Developments in design methodology*. Wiley.

Crovi, D. (2020). *Materiales didácticos digitales: Nuevas prácticas educativas*.

Dondis, A. (1973a). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*.

- Dondis, A. (1973b). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Dondis, A. (1992). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Elliot, A., & Maier, M. (2014). *Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans*. 65, 95-120.
<https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>
- Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). *Thinking and learning through images: A review of research related to visual literacy, children's reading and children's literature*. *Education 3–13*, 52(7), 993–1005.
<https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2357892>
- Frascara, J. (2004). *Diseño en la comunicación: Principios, métodos y práctica*. Allworth Press.
- Ghinaglia, D. (2009). *Diseño editorial y comunicación visual*.
https://bibliotecadigital.ipp.edu.pe/index.php?id=7200&lvl=categ_see
- González, & Ramirez. (2022). *Impacto de los cuentos ilustrados digitales en el desarrollo del vocabulario en niños de educación inicial*.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili. Editorial Gustavo Gili – Psicología del color
- Hochuli, W. W. (2022). *Designing Books: Practice and Theory*. Hyphen Press.
- INEC. (2022). *Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)*.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Íñigo, & Laura, S. (2014). *Diseño editorial: Manual de conceptos básicos*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Klimchuk, M. (2012). *Packaging Design: Successful Product Branding*.

- Liu, C. (2025). *The Impact of Visual Elements of Packaging Design on Purchase Intention: Brand Experience as a Mediator in the Tea Bag Product Category*. 15(2). <https://doi.org/10.3390/bs15020181>
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos*.
- Lupton, E. (2015). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E., & Phillips, J. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*.
- Lupton, E., & Phillips, J. (2020). *Graphic Design: The New Basics* (Segunda). Princeton Architectural Press. Princeton Architectural Press - Graphic Design The New Basics
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*.
<https://www.cambridge.org/core/books/multimedia-learning>
- Meggs, P. (2011). *Meggs' History of Graphic Design* (5.^a edición). John Wiley & Sons. Wiley – Meggs' History of Graphic Design
- Meggs, P., & Purvis. (2012a). *Historia del diseño gráfico*.
- Meggs, & Purvis. (2012b). *Historia del diseño gráfico*.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (2017). *Plan Nacional del Libro y la Lectura "José de la Cuadra"* [Informe institucional].
<https://oei.int/offices/ecuador/projects/fortalecimiento-del-plan-nacional-del-libro-y-la-lectura-jose-de-la-cuadra/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo de educación inicial*.
Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-inicial/>
- Mora Naranjo. (2023). *Recursos didácticos en centros educativos de Ecuador*.
<https://www.researchgate.net/publication/377318512>
- Mora Naranjo, B. M., Basurto Cobeña, J. V., & Rosales Macas, J. (2023). *Recursos didácticos en centros educativos de Ecuador*.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9105

- Munari, B. (1966). *Design as art*.
- Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?*
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. Editorial Gustavo Gili. Editorial Gustavo Gili – Diseño y comunicación visual
- Nash, K. (2022). *The politics of data visualisation and policy making*.
<https://doi.org/10.1177/13548565221079156>
- Nikolajeva, M., & Nikolajeva, M., & Scott, C. (2013). *How picturebooks work [Cómo funcionan los libros álbum]*.
- Norman, D. A. (2020). *Diseño para un mundo mejor: Significativo, sostenible y centrado en el ser humano*.
- Odetti, J. (2024). *El proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje del color en el diseño*. 8(16), 127-146. <https://doi.org/10.32870/zcr.v8i16.241>
- Olivares, & Vilahur. (2014). *Comprender la ilustración*.
- Quinatoa Hurtado, O. R., & Tayopanta Pallo, A. K. (2020). *El cuento como estrategia de aprendizaje de la comprensión lectora*. [Universidad Técnica de Cotopaxi.]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7170>
- Samara, T. (2006). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.
- Schloss, K. B. (2018). *Color inference in visual communication: The meaning of colors in recycling*. 3. <https://doi.org/10.1186/s41235-018-0090-y>
- Serrat, O. (2008). *Storytelling*.
- SHeller, H., & Anderson, G. (2022). *The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. Laurence King Publishing. Laurence King Publishing - The Graphic Design Idea Book
- Talledo, M. (2023). *Trastorno de lenguaje en el desarrollo del proceso de lectoescritura*. <https://doi.org/https://doi.org/10.47230/unescum-ciencias.v7.n3.2023.86-97>
- Tillman, B. (2011). *Diseño creativo de personajes*.

- UNESCO. (2020). *Teacher policy development guide*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374447>
- UNESCO. (2021a). *Early Childhood Care and Education (ECCE)*.
<https://www.unesco.org/en/early-childhood-care-and-education>
- UNESCO. (2021b). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org>
- Vygotsky. (1978). *The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Yacsahuanca, N., Fernandez, M., Campoverde, G., Nieves, C., & Reyes, L. (2021). *Material educativo gráfico: Una estrategia para desarrollar capacidades en el área de matemáticas*.
- Zabala, A. (2020). *La práctica educativa: Cómo enseñar*.
- Zeki, S. (1999). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford University Press. Oxford University Press – Inner Vision

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-a: hcnsecgeneral@uta.edu.ec
Ambato - Ecuador

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

Ambato, 14 de julio del 2025

Ing. Mg.
Nancy Ramirez

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

Hna. Laura Graciela Osorio Proaño en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del trabajo de titulación: "Minicolección de cuentos ilustrados infantiles como material de apoyo didáctico para fortalecer la educación en el nivel inicial de la Unidad Educativa "Sagrado Corazón de Jesús" propuesto por la estudiante Karla Janeth Puruncajas Pila, portadora de la Cédula de Ciudadanía 0503147027, 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.



Hna. Laura Graciela Osorio Proaño
0501736136
No. Tfno. Convencional: 2813-585
gracielaosorio790@gmail.com
rectorado@bethlemitaslatacunga.edu.ec