

UNIVERSIDAD CATÓLICA REDEMPTORIS MATER
Facultad de Arte, Diseño y Comunicación



Diseño de cuento infantil ilustrado sobre los tipos de inteligencias, como recurso para incentivar el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de primaria del Colegio Salesiano “San Juan Bosco” Granada, Nicaragua, durante el año 2023.

Diseño de Producto Creativo para obtener el título de
Licenciado en Arte Digital y Animación

Autores:

20170234, Esmeraldauxiliadora Morgan Osorno

20170041, Wendy Vanessa Ocón Gutiérrez

20180065, Ruth Michelle Arévalo Méndez

Tutor:

Lic. German Ismael Guerrero Vado

Managua, Nicaragua

Enero, 2024

Índice

| | |
|--|-----------|
| Introducción..... | 1 |
| Antecedentes..... | 3 |
| Justificación..... | 5 |
| Objetivos..... | 7 |
| Objetivo General..... | 7 |
| Objetivos Específicos..... | 7 |
| I. Marco Teórico..... | 8 |
| Marco Conceptual..... | 8 |
| 1. Diseño Gráfico..... | 8 |
| 1.1. Fundamentos del Diseño..... | 8 |
| 1.2. Elementos Gráficos..... | 10 |
| 2. Teoría del Color..... | 12 |
| 2.1. Psicología del color..... | 12 |
| 2.2. El color en el diseño de personajes y escenarios..... | 15 |
| 3. Diseño Editorial..... | 16 |
| 3.1. Composición..... | 17 |
| 3.2. Maquetación o diagramación..... | 17 |
| 3.3. Legibilidad..... | 18 |
| 3.4. Lecturabilidad..... | 19 |
| 3.5. Comprensión Lectora..... | 19 |
| 3.6. Semántica..... | 20 |
| 4. La tipografía como principal recurso editorial..... | 21 |
| 4.1. Tipografía para cuentos infantiles..... | 23 |
| 5. Ilustración..... | 23 |
| 5.1. Ilustración infantil..... | 25 |
| 5.2. Diseño de personajes y escenarios..... | 26 |
| 6. El cuento como recurso de enseñanza-aprendizaje..... | 27 |
| 6.1. Funciones del cuento..... | 28 |
| 6.2. Beneficios de los cuentos ilustrados..... | 29 |
| 7. Formato de presentación de un cuento..... | 30 |
| 7.1. Métodos de impresión tradicional y digital..... | 30 |
| 8. Inteligencias Múltiples..... | 30 |
| 8.1. Clasificación de las inteligencias múltiples..... | 31 |
| 8.2. Educar con las inteligencias múltiples..... | 35 |
| Marco Referencial..... | 37 |
| 1. Conceptos Claves..... | 38 |
| 2. Teorías..... | 39 |
| II. Marco Legal..... | 41 |
| Derechos de Autor..... | 41 |

| | |
|---|-----------|
| III. Marco Metodológico..... | 42 |
| Entrevista..... | 42 |
| Encuesta..... | 42 |
| Colaboración con Psicóloga Infantil..... | 44 |
| Presentación del cuento al colegio..... | 44 |
| IV. Producto Creativo..... | 46 |
| 1. Diagnóstico..... | 46 |
| 2. Conceptualización..... | 47 |
| 2.1. Lluvia de ideas..... | 47 |
| 2.2. Definición de la trama..... | 48 |
| 2.3. Moodboard y referencias visuales..... | 49 |
| 2.4. Caracterización de personajes..... | 50 |
| 2.5. Diseño de Personajes..... | 53 |
| 2.6. Diseño de Escenarios..... | 55 |
| 2.7. Selección de los nombres para cada capítulo..... | 56 |
| 2.8. Desarrollo de la historia..... | 56 |
| 2.9. Integración de las actividades lúdicas..... | 57 |
| 2.10. Storyboard..... | 59 |
| 3. Diseño..... | 61 |
| 3.1. Paleta de colores..... | 61 |
| 3.2. Tipografía..... | 63 |
| 3.3. Maquetación..... | 65 |
| 3.4. Producto final..... | 66 |
| 4. Validación..... | 67 |
| V. Conclusiones..... | 68 |
| VI. Recomendaciones..... | 69 |
| 9. Bibliografía..... | 70 |
| 10. Anexos..... | 76 |

Índice de Ilustraciones

| | |
|--|----|
| Figura 1 <i>Portadas de Cuentos Infantiles</i> | 3 |
| Figura 2 <i>Elementos Conceptuales</i> | 9 |
| Figura 3 <i>Elementos Visuales</i> | 9 |
| Figura 4 <i>Elementos de Relación</i> | 10 |
| Figura 5 <i>Elementos Gráficos</i> | 11 |
| Figura 6 <i>Círculo cromático</i> | 14 |
| Figura 7 <i>Escenas donde el color juega un papel principal</i> | 15 |
| Figura 8 <i>Relación de emociones con colores, representado en personajes</i> | 16 |
| Figura 9 <i>Tipografía Serif</i> | 21 |
| Figura 10 <i>Tipografía Sans Serif</i> | 22 |
| Figura 11 <i>Tipografía Script</i> | 22 |
| Figura 12 <i>Tipografía Gráfica</i> | 22 |
| Figura 13 <i>Tipografía Monospace</i> | 23 |
| Figura 14 <i>Ejemplo de ilustración</i> | 24 |
| Figura 15 <i>Representación de texto soportado con ilustración</i> | 25 |
| Figura 16 <i>Bocetos de diseño de personajes</i> | 26 |
| Figura 17 <i>Ejemplo de diseño de escenario</i> | 27 |
| Figura 18 <i>Las Inteligencias Múltiples</i> | 31 |
| Figura 19 <i>Tipos de inteligencia</i> | 33 |
| Figura 20 <i>Pieza de IM</i> | 36 |
| Figura 21 <i>Encuesta a estudiantes</i> | 43 |
| Figura 22 <i>Elementos visuales</i> | 43 |
| Figura 23 <i>Presentación del cuento</i> | 45 |
| Figura 24 <i>Diagrama lluvia de ideas</i> | 47 |
| Figura 25 <i>Escaletas</i> | 48 |
| Figura 26 <i>Moodboard estilos de ilustración</i> | 50 |
| Figura 27 <i>Ficha de personaje</i> | 51 |
| Figura 28 <i>Propuesta de diseño para protagonista</i> | 52 |
| Figura 29 <i>Bocetos de personajes secundarios</i> | 52 |
| Figura 30 <i>Diseño protagonista</i> | 53 |
| Figura 31 <i>Personajes secundarios</i> | 54 |
| Figura 32 <i>Definición de escenarios</i> | 55 |
| Figura 33 <i>Títulos para cada capítulo</i> | 56 |
| Figura 34 <i>Lista de actividades</i> | 58 |
| Figura 35 <i>Actividades del cuento</i> | 58 |
| Figura 36 <i>Storyboard del cuento</i> | 59 |
| Figura 37 <i>Paletas de colores</i> | 61 |
| Figura 38 <i>Paletas de color protagonista</i> | 62 |
| Figura 39 <i>Tipografía para textos</i> | 63 |

| | |
|--|-----------|
| Figura 40 <i>Tipografía para títulos</i> | 63 |
| Figura 41 <i>Título del cuento</i> | 64 |
| Figura 42 <i>Tipografía para diario y actividad</i> | 64 |
| Figura 43 <i>Formato del cuento</i> | 65 |
| Figura 44 <i>Maquetación</i> | 65 |
| Figura 45 <i>Cuento El Mundo de las Inteligencias</i> | 66 |

Carta de Aprobación del Tema del Producto Creativo

UNIVERSIDAD CATÓLICA "REDEMPTORIS MATER"
FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACION

UNICA

APROBACION DE TEMA Y TUTOR PARA DISEÑO DE PROYECTO CREATIVO

Br. Esmeraldauxiliadora Morgan Osorno (20170234)
Br. Ruth Michelle Arévalo Méndez (20180065)
Br. Wendy Vanessa Ocón Gutiérrez (20170041)
Sus manos

Estimadas Estudiantes:

Por medio de la presente se le comunica, que con base en el Reglamento de Culminación de Estudios de la Universidad (arto. 12), la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación le autoriza la realización de Producto Creativo con el tema:

Diseño de cuento infantil ilustrado sobre los tipos de inteligencias, como recurso para incentivar el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de primaria del Colegio Salesiano "San Juan Bosco" Granada, Nicaragua, durante el año 2023.

Se le asigna como tutor al: **Lic. German Ismael Guerrero Vado.**

Se establece además lo siguiente:

Queda entendido que tanto usted como el tutor adquieren el compromiso de cumplir con la calendarización que se establezca para la entrega del trabajo.

El tutor tiene la potestad para determinar los criterios a seguir y alcances del estudio, los que deberán ser cumplidos por los tutoriados.

En general, deberá ajustarse a todo lo que establece el Capítulo IV del Reglamento Culminación de Estudios.

Dado en la ciudad de Managua, a los veinte días del mes de Junio de 2023.

Lic. Yadira Rodríguez Muñoz
Secretaria Académica de
FADC



Msc. Dayana Paola Gamez Ayerdis
Decana
Facultad de Arte, Diseño y Comunicación



cc. Archivo.

Universidad Católica Redemptoris Mater / Km. 9.5 carretera Masaya. 500 vrs al suroeste
Managua, Nicaragua / Tel.: (505) 2248-9595

Dedicatoria

Por Wendy Ocón

A mi mamá y hermana. Este logro es un tributo a su incansable apoyo y amor. A través de cada desafío y éxito, ustedes han sido mi fuente de inspiración. Gracias por estar a mi lado, por alentarme en los momentos difíciles y por ser la luz que ilumina mi camino. Este logro es tan suyo como mío, lo dedico con gratitud y amor eterno.

Por Esmeralda Morgan

A Dios, María Auxiliadora y Don Bosco, los tres pilares en mi vida espiritual, que me han guiado no solamente en mi vida, sino también a volver al lugar que me vio crecer para realizar mi producto creativo.

A mi mamá, mi mamá Shylo (abuelita) y mi mami (bisabuelita), los tres pilares que me han sostenido a lo largo de mi vida, quienes han sido fuente inagotable de aliento demostrándome que puedo ser una joven creativa, responsable, trabajadora, fuerte e independiente. Por apoyarme y amarme incondicionalmente, pero sobre todo por nunca dejar de creer en mí, inclusive cuando yo no podía hacerlo y parecía que el mundo entero me decía que “no”. Por recordarme que nunca deje apagar mi luz, aunque el viento sea fuerte.

A mi niña interior, porque muchas veces sintió que no era lo suficientemente inteligente, pero que sus vivencias, fueron el motivo por el cual me inspiré a crear el tema del proyecto creativo.

Y, por supuesto, a todos los niños de cuarto grado (2023) del Colegio Salesiano “San Juan Bosco”, con los que tuvimos el privilegio de compartir momentos especiales, que este cuento les recuerde siempre que su singularidad es una manifestación de su brillante inteligencia. Que la diversidad de las inteligencias múltiples sea celebrada en cada página de este cuento, inspirando a todos a abrazar sus dones únicos.

Por Ruth Arévalo

A las estrellas que han sido testigos de las noches más oscuras y luminosas, y a vos, mamá, la estrella más brillante de mi vida, quien nunca dudó de mí.

Agradecimiento

Por Wendy Ocón

En primer lugar, quiero agradecer a mi mamá y a mi hermana, quienes han sido mi soporte y han estado a mi lado en cada paso de este largo trayecto. Su amor, paciencia y constante aliento han sido la fuerza impulsora que me ha llevado hasta este punto. A mi papá, por su apoyo constante y al resto de mi familia, gracias por su comprensión y respaldo.

A mis gatos, fieles compañeros, gracias por su presencia reconfortante y sus ronroneos que han iluminado los días más difíciles. A nuestro tutor, cuya orientación experta ha sido invaluable, por habernos guiado a través de este complejo trayecto académico.

A mis amigas y compañeras de proyecto, gracias por formar parte de este equipo y por la colaboración mutua que ha superado las dificultades del proyecto. Juntas, hemos enfrentado desafíos y celebrado triunfos, creando recuerdos que atesoraré para siempre.

Expreso mi sincero agradecimiento a cada persona que ha contribuido de alguna manera a este logro. Este proyecto no solo representa el fruto de mi esfuerzo, sino también la suma de apoyos que han marcado la diferencia en mi camino académico.

Por Esmeralda Morgan

Al culminar esta etapa significativa, deseo expresar mi profundo agradecimiento a aquellos que han sido faros de luz en mi trayecto.

En primer lugar, a Dios y a la Virgen Santísima, por otorgarme la fortaleza y la sabiduría necesaria para alcanzar este logro, cerrando una etapa más en mi camino.

A mi mamá y a mi mamá Shylo (abuelita), cuyas palabras de aliento y apoyo inquebrantable han sido mi mayor inspiración a lo largo de mi vida. A mi Abueliton y mi Papito Antonio (abuelitos), quienes partieron antes de poder verme culminando mis estudios universitarios, pero que me apoyaron constantemente en mi camino.

A mi papá, que es una figura de apoyo y respaldo. A mi padrino, cuya atención y apoyo ha sido constante a lo largo de mi vida.

A mis queridas mascotas, incansables compañeras de noches largas de trabajo, por su lealtad y por compartir conmigo cada momento de este proceso creativo.

A mis amigas y compañeras de tesis, quienes han sido pilares fundamentales, brindándome apoyo constante y compartiendo este viaje conmigo. A nuestro tutor, más que un guía académico, un amigo paciente que nos alentó a alcanzar la mejor versión de nuestro proyecto. Su apoyo ha sido invaluable.

A las autoridades y trabajadores del Colegio Salesiano “San Juan Bosco”, quienes colaboraron generosamente cada vez que requerimos su ayuda para nuestro proyecto. A los niños de cuarto grado, quienes nos permitieron compartir con ellos y trabajar de manera activa y creativa. Su participación fue fundamental.

Gracias a todos por ser parte de este viaje. Este logro es de todos nosotros.

Por Ruth Arévalo

A mi mamá ante todo, por siempre ser mi pasado, presente y futuro, quién ha sido mi piedra angular, incluso en momentos en los que quizás no se dio cuenta. Su amor y fortaleza son la base de cada paso que doy y de los que me faltan dar, en cada uno de mis logros está ella y el eco de su incondicional apoyo.

A mis tías y a mis abuelas, quienes me han enseñado a salir adelante, a luchar por mis sueños y a nunca dejar de brillar. Gracias por todo, por nunca dejar de creer en mí, por su amor y sacrificio. A mi papá, por su ejemplo de dedicación y perseverancia que ha sido una gran inspiración para mí.

A mis amigas y compañeras de este proyecto, después de enfrentar numerosos desafíos finalmente lo logramos. Aprecio el apoyo constante que nos brindamos mutuamente y por nunca rendirse. A nuestro tutor por su paciencia al guiarnos a lo largo de este camino, por mostrarnos nuevas perspectivas y por su papel crucial en nuestro desarrollo profesional.

A todas y a cada una de las personas que me han animado porque frente a las diversas inseguridades y obstáculos cada palabra de apoyo ha servido para sostenerme. Gracias por confiar en mí.

Introducción

La educación actual es una herramienta indispensable para el desarrollo de cualquier sociedad, ya que gracias a ella, se forman humanos capaces de adaptarse a un mundo de constantes cambios haciéndolos capaces de afrontar retos y desafíos que se presentan a lo largo de la vida. Es por eso que la educación no es un proceso estático o dinámico, sino que esta se debería de ver influenciada por diversas teorías educativas.

Tener diferentes habilidades a los demás es un tema delicado para los niños, ya que, para ellos puede ser abrumador, sobre todo si esto no se trata con la debida importancia y delicadeza. Por ello, la educación actual es fundamental en el desarrollo de los niños, debido a que, les ayudará a adquirir y mejorar los diferentes conocimientos que tienen para así desenvolverse en la sociedad de manera efectiva.

La teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) creada por el psicólogo Howard Gardner, se presenta como una herramienta innovadora para abordar la educación desde una perspectiva diferente y eficaz. En esta se plantea que, existen muchos tipos de inteligencias, donde usualmente representa las fortalezas y debilidades de cada persona en distintas áreas. Esta se ha visto adaptada por distintas instituciones como una forma de aprender más allá de la inteligencia académica tradicional, en donde enseña que cada persona no posee las mismas capacidades y habilidades que el resto.

Sin embargo, al no estar completamente respaldada por investigaciones, no significa que no se puedan considerar como algo útil en el sistema educativo. Así como toda teoría educativa, es esencial tomar en cuenta los aspectos positivos y negativos que presenta en el desarrollo de un niño y adaptarla de la manera más efectiva para cumplir con las necesidades de cada individuo.

Por consiguiente, tratarlo con niños puede ser una tarea difícil por la complejidad del tema además de sus constantes actualizaciones. Para que ellos puedan tener un mejor desarrollo, aceptación y exploración de sus habilidades, es necesario encontrar la forma más gentil y sutil de introducir el tema, el cual les ayude a indagar un poco acerca de los principales tipos de IM, los cuales son:

- Inteligencia Lingüística

- Inteligencia Lógico-Matemática
- Inteligencia Espacial
- Inteligencia Musical
- Inteligencia Corporal-Cinestésica
- Inteligencia Intrapersonal
- Inteligencia Interpersonal
- Inteligencia Naturalista

A partir de este criterio, el presente trabajo se centrará en la creación de un cuento infantil ilustrado que abordará el conocimiento y actividades con las inteligencias múltiples de forma lúdica e interactiva, el cual será dirigido a estudiantes de primaria, con el propósito de destacar y contribuir a desarrollar las habilidades de los niños. A su vez, este cuento será entregado a los docentes del Colegio Salesiano “Juan Bosco” de la ciudad de Granada para implementarlo como material didáctico.

Así mismo, se emplearán las habilidades técnicas adquiridas en la carrera de Arte Digital y Animación, para el desarrollo de una historia que entrelaza la ilustración junto a componentes educativos, de manera que cautive el interés de los niños y, al mismo tiempo, permitirles comprender de manera visual, sencilla y entretenida los diferentes conceptos de cada inteligencia.

Antecedentes

Después de un ejercicio de búsqueda de antecedentes, se puede decir que, actualmente, en Nicaragua no se encuentra un cuento ilustrado infantil que aborde el tema de las IM, sin embargo se han desarrollado una variedad de cuentos infantiles con distintas temáticas. A continuación se explica en detalle los antecedentes encontrados.

Se realizó una visita a Libros para Niños de Nicaragua, donde plantearon que su objetivo principal es crear cuentos para fomentar la lectura y que, en su mayoría, los cuentos que crean son de fantasía, ficción o simplemente para estimular el placer de leer. No obstante se encontraron cuentos infantiles con algunas temáticas fuera de lo convencional. He aquí un breve repaso de algunos.

El primer cuento titulado “Mi gato Mostacho” por Lula Mayorga, donde se aborda el tema de la muerte, el siguiente es “Mi delantal” por el autor Luis Garay, una historia que invita a la resiliencia, que es el proceso de adaptarse, de manera positiva, a situaciones adversas. Por otro lado está “Las Mazorcas Prodigiosas de Candelaria Soledad” por Carlos Rubio, que hace reflexionar sobre la xenofobia y el desarraigo. Aunque ninguno de los cuentos tiene una temática similar a las IM, abordan temas que, comúnmente no suelen tratarse con los niños.

Figura 1

Portadas de Cuentos Infantiles



Fuente: Portada de cuentos publicados por Libros para Niños. a) Mi gato Mostacho - Lula Mayorga. b) Mi delantal - Luis Garay. c) Las Mazorcas Prodigiosas de Candelaria Soledad - Carlos Rubio, 2020.

En cuanto a la situación actual del Colegio Salesiano “San Juan Bosco”, respecto a cómo se abordan las IM en el salón de clase, aunque no hay un manejo explícito del tema, se ha evidenciado un cambio significativo en el enfoque educativo en comparación con años anteriores.

Algunos docentes implementan estrategias propias para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes, de modo que, utilizando sus diversas habilidades y creatividad, puedan aprender de una manera más amigable aquellas materias que no son el fuerte del estudiante.

Igualmente, en una entrevista con la psicóloga del colegio, Samanta Dayana Espinoza Cordero, expresó que ella siempre trataba de decirle a los estudiantes, con quienes había interactuado, sobre la existencia de las inteligencias, sin embargo, debido a que no lleva mucho tiempo trabajando en el colegio, no ha tenido la oportunidad de realizar alguna actividad en relación a las IM para con los estudiantes.

Por esto, aunque todavía no se ha implementado una enseñanza precisa sobre las IM, hay un punto de partida y un motivo para aplicar un recurso que incentive al desarrollo de las inteligencias.

Justificación

El colegio es uno de los primeros lugares donde los niños inician a descubrir nuevas habilidades y talentos, encuentran nuevos campos en los que podrán desarrollarse, explotar sus habilidades o ubicar un área en la que no sean tan buenos y les cueste un poco desarrollarse.

El concepto de las Inteligencias Múltiples, desarrollado por el psicólogo Howard Gardner, sostiene que existen diferentes tipos de inteligencia, donde cada persona tiene un perfil de inteligencias únicas que influyen en su manera de aprender y resolver problemas.

Por eso, según Gardner (2001), “Debiera ser posible identificar el perfil (o inclinaciones) intelectual de un individuo a una edad temprana, y luego utilizar este conocimiento para mejorar sus oportunidades y opciones de educación” (p. 25). Por lo que, la teoría de las IM es cada vez más relevante en el campo de la educación ya que, ha llevado a pensar la forma en que se enseña y evalúa el aprendizaje de los niños.

De tal forma que en este contexto, el cuento ilustrado infantil se presenta como una herramienta valiosa para acercar a los niños al concepto de las IM, ayudándoles a identificar sus propias fortalezas y debilidades. Por medio de una historia lúdica y accesible; el cuento busca fomentar la curiosidad y la creatividad de los niños, motivándolos a explorar diferentes formas de aprendizaje y el descubrimiento de nuevas habilidades.

Por tanto, las actividades lúdicas en el cuento, no solamente ayudarán a los niños para adentrarse y conocer más el tema, sino también a los profesores, para que puedan abordarlo de una manera más sencilla y amigable hacia los niños. A su vez, estas actividades serán evaluadas por psicólogos infantiles y profesores, para que puedan estar estructuradas de la mejor forma.

Por otra parte, la inclusión de las ilustraciones en el cuento, permitirá una comunicación visual efectiva, lo que facilitará la comprensión y el aprendizaje de los niños. La imagen, como herramienta pedagógica, también ayudará a que se refuercen los conceptos de las IM y se fomente la empatía e imaginación de los niños.

Además, la principal moraleja de este cuento será que, ser diferente no es motivo para avergonzarse, sino para sentir orgullo. Por esto, con este cuento se buscará que los niños

comprendan mejor cómo funcionan las IM, de tal forma que descubran sus propias habilidades, cultivando la curiosidad y creatividad en su proceso de aprendizaje.

Objetivos

Objetivo General

Crear un cuento infantil ilustrado sobre los tipos de inteligencias, como recurso para incentivar el desarrollo de las inteligencias múltiples en el ámbito educativo, dirigido a niños de primaria del Colegio Salesiano “San Juan Bosco” Granada, Nicaragua, durante el año 2023.

Objetivos Específicos

1. Identificar los tipos de inteligencias que intervienen en la capacidad de razonamiento y aprendizaje de las personas, así como sus características específicas.
2. Diseñar los elementos visuales de acuerdo con los tipos de inteligencia identificados.
3. Realizar caracterización de los personajes y escenarios del cuento de acuerdo a los elementos visuales establecidos.
4. Integrar actividades y juegos lúdicos en el cuento infantil para estimular la creatividad y el aprendizaje cognitivo de los niños.
5. Diagramar el cuento ilustrado utilizando elementos editoriales que favorezcan su legibilidad a fin de que sea adaptado a formato de lectura impresa y digital.
6. Validar con las autoridades y docentes del Colegio Salesiano “San Juan Bosco” Granada, la funcionalidad del cuento.

I. Marco Teórico

Marco Conceptual

Como parte de la elaboración del marco teórico, se realizó una investigación de los conceptos claves que es necesario conocer y, los cuales serán base fundamental para el desarrollo del proyecto.

1. Diseño Gráfico

Cuando se refiere al término diseño, no solo se limita a la parte visual de una determinada creación, sino a uno de sus propósitos fundamentales que es la comunicación visual por medio de la cual se transmite un mensaje a un público específico.

Según Bustos (2012): “El diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (p. 8-9). Por ende, el diseño es uno de los puntos principales en los que está meramente enfocado la creación de este proyecto y, básicamente, se estará abordando todo el contenido necesario para brindar una mejor comprensión de los elementos que lo constituyen y cómo se implementaron.

1.1. Fundamentos del Diseño

Para todo diseñador es esencial que tenga los conocimientos y la capacidad para implementar los fundamentos del diseño en algún determinado proyecto puesto que, a partir de estos se estructuran las bases de todos los medios visuales y estos se encuentran en el arte, el diseño web e incluso, en pequeños detalles, como las tipografías.

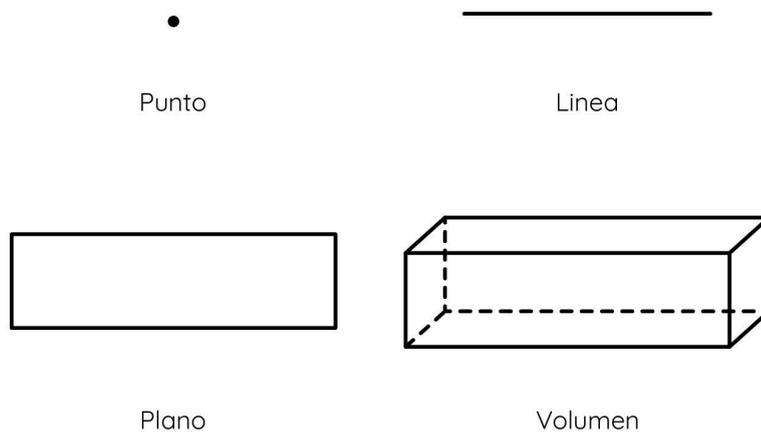
Debido a ello, Wong (1991) plantea que en el mundo del diseño se pueden distinguir cuatro grupos de elementos, los cuales están relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Estos son:

- a. Elementos conceptuales: el punto, la línea, el plano y el volumen no son visibles, en teoría no existen, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, cuando se cree que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y

que un volumen ocupa un espacio. Todos estos realmente no están allí; si lo están, dejan de ser conceptuales.

Figura 2

Elementos Conceptuales

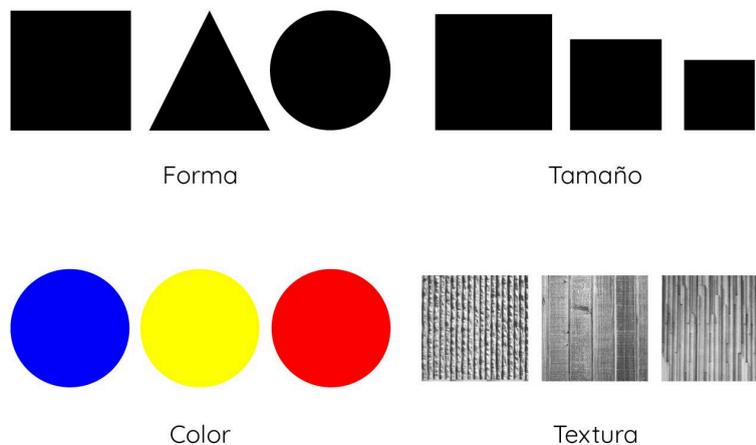


Fuente: Elementos del Diseño; elementos conceptuales - Wucius Wong 1991.

- b. Elementos visuales: cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura. Estos elementos son los que forman la parte más prominente de un diseño, porque son los que realmente se miran.

Figura 3

Elementos Visuales

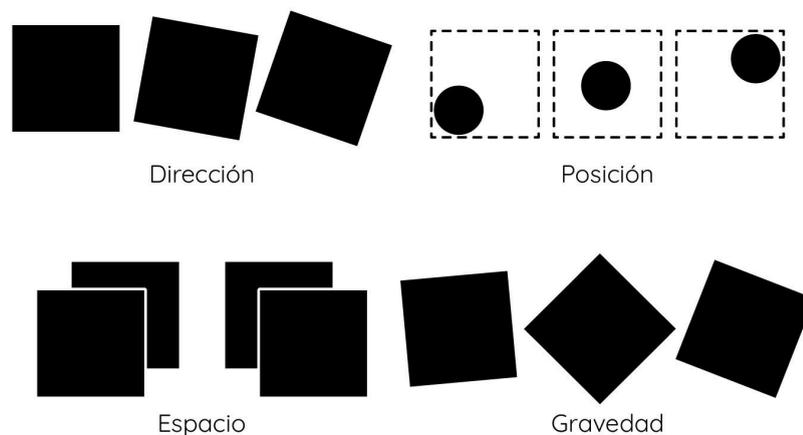


Fuente: Elementos del Diseño; elementos visuales - Wucius Wong 1991.

- c. Elementos de relación: este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.

Figura 4

Elementos de Relación



Fuente: Elementos del Diseño; elementos de relación - Wucius Wong 1991.

- d. Elementos prácticos: estos elementos subyacen el contenido y el alcance de un diseño. La representación, el significado y la función son parte de estos elementos. (p.11)

1.2. Elementos Gráficos

“Los elementos gráficos son los aspectos fundamentales de la composición visual. La finalidad de estos es la transmisión de un mensaje apropiado, siendo prioridad la manera en la que capta la información el lector” (González , 2021, p.4).

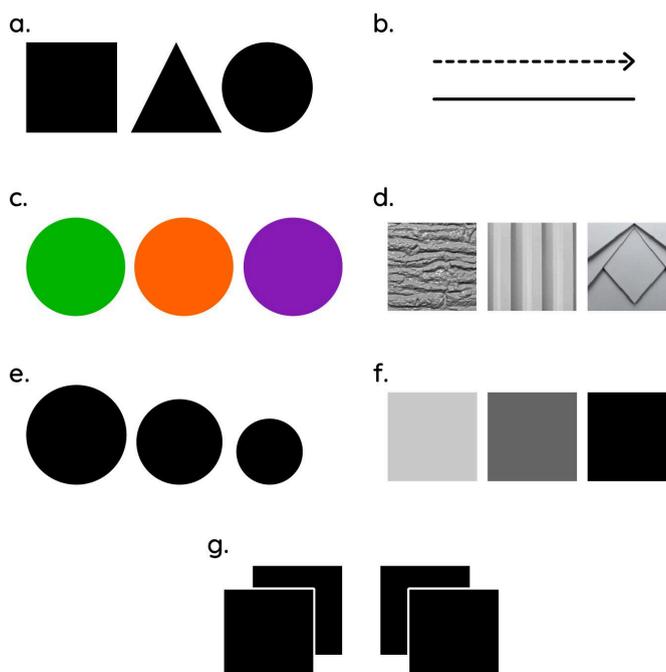
Debido a ello, González (2021) plantea una lista de los principales elementos gráficos, con su respectiva descripción, que son utilizados por, al menos, todos los diseñadores gráficos:

- a. La forma: según Wong (1991) “Todo lo visible posee una forma que aporta el reconocimiento primario en la percepción” (p.11).

- b. La línea: “es el elemento de expresión más personal y es imprescindible para cada ser, ya que con la línea materializamos la numeración, la escritura y a cada trazo comunicamos nuestro propio carácter.
- c. El color: es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz.
- d. La textura: es un elemento básico que aporta al diseño una sensación” (Iñigo y Makhoulf, 2013, p.18, 27, 52). Por otro lado, Wong (1991) afirma que, esta se refiere a las cercanías en la superficie de una forma. La textura puede estimular tanto al sentido de la vista, como al sentido del tacto, además puede ser plana o decorada, suave o rugosa. (p.11)
- e. El tamaño: “Es relativo si se describe en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable” (Wong, 1991, p.11).
- f. El valor: gracias a este elemento gráfico, podemos crear sombras y darle profundidad a los demás elementos visuales de nuestra imagen. El valor dictará cuán oscuro o claro será nuestro objeto, permitiéndonos, al igual que con el tamaño, resaltar o restarle importancia a estos.
- g. El espacio: es la distancia o área que existe alrededor o entre todos los elementos gráficos de nuestra composición. (González , 2021, p.25-26)

Figura 5

Elementos Gráficos



Fuente: Principales elementos gráficos - Jessica González 2021.

2. Teoría del Color

Entender y dominar el uso de los colores es esencial para generar obras de arte e ilustraciones, en especial para diseñar un cuento infantil en el que requieren transmitir sentimientos, aspectos de personalidad, comportamientos y entorno en la historia, por eso es necesario para el proyecto, comprender que es la teoría del color y su funcionalidad, para que puedan ser aplicadas de una forma correcta, ya que jugará un papel importante en la creación del cuento.

Según Edwards (2015) “La teoría del color es el estudio de las reglas, ideas y principios que se aplican al color como tema general, hasta cierto punto por separado del trabajo práctico con pigmentos de color” (p. 14).

Al tratarse de un cuento infantil, existe más libertad en cuanto a la aplicación de colores, ya que estos juegan un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo de los niños, así mismo, este sirve para tener la atención de ellos.

2.1. Psicología del color

El color es uno de los elementos más importantes en el arte, por medio de estos se pueden transmitir distintos mensajes y emociones de una forma subliminal, ya que detrás de estos hay una variedad de significados; además, estos provocan distintas emociones y sensaciones.

Los colores llegan a ser un canal para que los niños despierten su creatividad, imaginación, sensaciones y emociones por medio de la vista, por esta razón es que se debe elegir cuidadosamente y darle la importancia adecuada.

Según Heller (2008) “Los colores y sentimientos no se combinan de manera accidental y que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento” (p. 17). Asimismo, afirma que: “Ningún color carece de significado. El efecto está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color” (p. 18).

Frecuentemente el sentido que se le da a un color se encuentra influenciado por el entorno en el que se lleva a cabo su implementación, localización geográfica e inclusive de las normativas culturales.

- a. Azul: Heller (2008) dice que “No hay ningún sentimiento negativo que domine en el azul”. Se puede decir que este color es el más relacionado con relaciones interpersonales como, simpatía, amistad y armonía; por mencionar algunos. Este tiene mucha importancia en la simbología.

El azul es parte del grupo de colores primarios, y se asocia con las buenas cualidades acreditadas con el tiempo. Se asocia con todos los sentimientos fundamentados en la comprensión, y no por la pasión. De la misma forma, este está relacionado a la tecnología, lógica, comunicación, calma, entre otros.

- b. Amarillo: el color amarillo, también forma parte de los colores primarios, y está ligado a vivencias y símbolos involucrados al sol, alegría y oro. Sin embargo, este se utiliza poco, ya que a pesar de tener una connotación positiva, este es un color muy inestable.

Ya que con la más mínima intervención de otro color, este cambia, por ejemplo, si se le agrega pocas gotas de color rojo, este se convierte en naranja o si fuese azul, el que agregamos, sería verde. Este color es demasiado dependiente de las combinaciones.

A pesar de ser el color del optimismo, este también se relaciona con la mentira, envidia y enojo. Relacionado con la iluminación y entendimiento, pero, de la misma forma se enlaza con traición y desprecio.

- c. Rojo: el rojo, también es un color primario, fue uno de los primeros colores nombrados y se dice que es uno de los primeros colores que ve un recién nacido, debido a su intensidad. Este está relacionado a dos factores, sangre y fuego; y estos tienen un significado existencial, por esa razón son símbolos universalmente conocidos por su vitalidad.

Sin embargo, este es demasiado utilizado por partes publicitarias y esto conlleva a que haya una sobresaturación, habiendo más cosas de este color de lo que quisiéramos. Y cuando hay una sobrecarga de colores, por lo general el primero que molesta es el rojo. Este también está ligado al amor, calidez, poder, ira, peligro, poder, entre otros.

- d. Naranja: el naranja, es un color secundario, que nace a partir de la combinación de dos colores primarios, rojo y amarillo. Este está relacionado con la diversión, lo

exótico y el budismo, así mismo, está fuertemente ligado a aromas y alimentos, sobre todo al derivarse del nombre de una fruta.

- e. Verde: este también es parte de los colores secundarios, creandose con la unión del azul y amarillo. A diferencia de otros colores, el verde, puede contener rojo, café, blanco, negro o rojo y seguirá siendo verde.

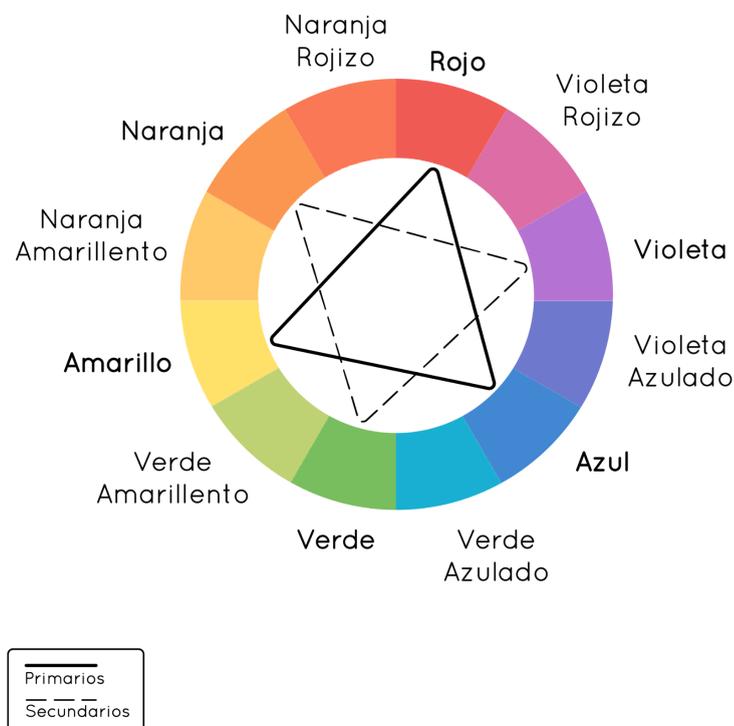
Heller (2008) señala “no es ni bueno ni malo”, por ejemplo, al combinarlo con azul, tiene un efecto positivo, no obstante al ser combinado con el negro y violeta, tiene un efecto negativo. Además de esto, el verde es un color relacionado a la naturaleza.

- f. Violeta: compuesto por la combinación del rojo y el azul, este color está relacionado a la elegancia, lujo y riqueza, ya que aún a finales del siglo XIX los costos de producción de telas color violeta eran muy altos.

Sin embargo, este color también está relacionado con la magia, el misterio, la calma y meditación. Así mismo, este color se considera uno de los que estimula la creatividad e inspiración artística.

Figura 6

Círculo cromático



Fuente propia: Representación del Círculo Cromático - 2023.

2.2. El color en el diseño de personajes y escenarios

Heller (2008) afirma que “el efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color” (p.17), sin embargo estos también están asociados a experiencias universales, tales como, el disgusto, la furia, la tristeza, la alegría, etc.

Por esa razón la paleta de colores, es uno de los elementos más importantes para la creación de personajes y escenarios, ya que estos pueden llegar a afectarnos física y psicológicamente, además de su función como herramienta dentro de la narración.

Los colores pueden funcionar para recrear atmósferas o acercar las emociones de los personajes hacia el espectador o lector. Por ejemplo, en la Figura 6, el color sirve como un lenguaje no verbal, por medio del cual se narra más detalles de la sociedad en la que vive Theodore.

Figura 7

Escenas donde el color juega un papel principal



Fuente: Película ELLA. a) Escena en el exterior. b) Escena en interior. 2013.

En las primeras escenas, el color ya describe de antemano, que Theodore es un hombre sentimental y con un gran amor reprimido, además que en la secuencia donde está fuera de su oficina, es el único personaje que usa rojo. Esto se ve más explícito cuando el protagonista camina por las calles, donde a pesar de estar rodeado de personas, él está inmerso en una gran soledad, y de igual forma, todas las personas a su alrededor, están hablando por medio de un dispositivo inteligente.

Por lo cual esta herramienta es fundamental para la creación de personajes y escenarios, sobre todo con el enfoque infantil del proyecto, ayudaría a crear expresiones y ambientaciones más precisas para presentar el cuento a los niños, usando como base la Figura

7, donde se hace uso de estos recursos para introducir las distintas emociones relacionadas a un color específico: alegría con amarillo, Enojo con rojo, Disgusto con verde, Tristeza con azul y Temor con morado.

Figura 8

Relación de emociones con colores, representado en personajes



Fuente: Película Intensamente 2015.

3. Diseño Editorial

Actualmente el diseño editorial es necesario porque está presente en cada diseño o arte impreso que se realiza, desde un folio hasta los grandes libros. Es imprescindible saber comunicar y expresar los contenidos para que pueda ser entendible al lector. (Guerrero, 2016, p. 1).

Debido a que juega un papel fundamental en la creación del cuento, es de gran importancia destacar los principales elementos que la conforman y que serán aplicados al formato que se estará desarrollando.

Guerrero (2016) también plantea que, el diseño editorial posee características y elementos únicos para un público determinado, los cuales son; el formato, la composición, el contenido de las páginas, entre otros, e incluso la jerarquía de los cuerpos de textos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos. Para entender mejor la funcionalidad de estos elementos serán mencionados a continuación.

3.1. Composición

La composición es el ordenamiento y la estructuración de los elementos que componen la obra, con dos tareas principales. Una es facilitar la percepción del receptor y la otra jerarquizar los componentes, y con ello unirse orgánicamente con el contenido, expresarlo de la manera más fuerte, generar para eso un ordenamiento interior, una estructura que sirve para posibilitar el camino del receptor hacia el núcleo de la obra, manteniendo y guiando su interés por la misma. (Zátonyi, 2002, p.256)

Conociendo el propósito de la composición, afirma que es el elemento que ayudará a ubicar todos los componentes del cuento de manera que estos tengan un sentido y orden visualmente adecuado tanto en la estética como en la experiencia del lector, por tanto, dentro de los elementos del diseño editorial es uno de los fundamentales cuando se habla del formato en que estará establecido el cuento.

Además, Zátonyi (2002), agrega “No se trata de elementalismo, sino de coherencia. El contenido tiene que expresarse por medio de este ordenamiento, esta estructuración y cada contenido tiene que ser compuesto coherentemente” (p. 257).

3.2. Maquetación o diagramación

En términos simples, maquetar o diagramar un diseño consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, entre otros. Sin embargo, Ghinaglia (2009) plantea:

Compositivamente hablando, la referencia directa del concepto maquetación está ligado a las proporciones de los elementos de la página, el orden que se le da a los pesos visuales, la jerarquía con la que se ubican los elementos primero, o después, adelante o atrás, arriba o abajo, full color, blanco y negro, claro, oscuro o resaltado, etc. (p.3)

Por otro lado, de acuerdo a González (2010):

La maquetación se encuentra ligada al uso de las proporciones en los elementos de la página, el orden que se les da a los pesos visuales, la jerarquía con que se ubican los elementos en base a su posición y propiedades como el color. (p.57)

Es un hecho que el propósito de la maquetación se fundamenta en la ubicación, el orden y las proporciones de los elementos colocados en determinado espacio (formato).

3.3. Legibilidad

"Por legibilidad entendemos la facilidad con la que las palabras pueden leerse cómodamente, a una velocidad normal de lectura." (Perfect, como se citó en Alberich et, al., 2013, p. 90). Esta parte se encuentra ligada al aplicación de la tipografía en el cuento, no solamente a la fuente en específico sino a las características que posean, ya sea; el grosor o espacio entre estas, esto con el propósito de que sea aún más cómodo y agradable de leer para los niños.

Es por eso que, es necesario tener en cuenta cuales son los aspectos que influyen a la legibilidad en la lectura de un texto. Alberich, et al. (2013), menciona algunos de los más relevantes:

- El diseño del tipo: las familias que consiguen mayor diferenciación entre caracteres parecen ser más legibles. Si el diseño de letras es muy homogéneo dificulta la lectura. Los tipos tienen que ser gráficamente coherentes pero diferenciados.
- Serif o Sans serif: actualmente hay cierto consenso en que las tipografías con remates consiguen una mayor diferenciación entre letras y, en consecuencia, una mayor legibilidad, y suelen usarse en textos continuos. En rotulación (carteles, señales) suelen usarse familias tipográficas de palo seco ya que las condiciones de lectura requieren de una tipografía con gruesos que no se pierdan y con un fuerte contraste.
- Caja alta o baja: la caja alta tiene una alineación horizontal homogénea que uniformiza las letras. La caja baja, con caracteres más individualizados, ofrece menor dificultad de lectura.

- El estilo o peso: un peso medio es más legible que una fuente fina o negrita. Las fuentes cursivas pierden legibilidad por su inclinación.
- Anchura de la fuente: una fuente demasiado ancha o demasiado condensada pierde en legibilidad. Se suele usar el modo condensado para informaciones secundarias que tienen que ocupar poco espacio.
- El soporte: las propiedades del soporte influyen en la legibilidad. La baja resolución de las pantallas de televisión y de ordenador paradójicamente bajan la legibilidad de las tipografías con remate. Una baja calidad del papel de impresión puede hacer necesarios tipos de trazo grueso y remates claros como los que tienen las fuentes de la familia egipcia. (p. 91-92)

3.4. Lecturabilidad

La lecturabilidad está ligada a la comprensión de los elementos relacionados al contenido y, también se entiende como “La facilidad o complejidad con que un texto es leído y comprendido” (Snow, como se citó en Rojas, 2019, p.14).

Para ser más específico, Aljama (2018), indica que “La lecturabilidad o comprensibilidad se refiere a la facilidad de comprensión e interpretación de un texto relacionada con el estilo y el argumento (es decir, con el fondo del mensaje)” (p.3). Debido a que, el cuento está dirigido a un público joven (niños), es necesario poner énfasis en estos puntos, para lograr una mejor comprensión respecto al contenido del cuento.

3.5. Comprensión Lectora

Según Kintsch (como se citó en Campos et, al., 2014), la comprensión de un texto escrito implica dos fases:

Durante la primera fase de construcción tienen lugar los llamados procesos de bajo nivel, como lo son aquellos responsables de la decodificación de la señal gráfica (percepción de las letras), el reconocimiento de palabras y el procesamiento sintáctico. Los contenidos semánticos producto de estas operaciones forman

representaciones proposicionales, las que se integran luego en una red llamada base de texto.

En un segundo momento (fase de integración), algunos de los elementos activados de las diversas proposiciones se mantienen en esta condición para permitir su vinculación en representaciones de la memoria de largo plazo. Junto con la red de proposiciones, el lector construye otra representación, una de carácter análogo, conocida como modelo de situación y que corresponde a la situación referida por el texto.

Debido a que la memoria no puede operar sino con un número limitado de unidades, este complejo proceso se lleva a cabo por partes (palabra a palabra, frase a frase). Así, el procesamiento de cada unidad gramatical involucra a todas las demás operaciones de bajo nivel ya mencionadas y su integración en una representación mayor. (p.2)

El cuento ilustrado, aunque suele ser dirigido a niños, no deja de ser relevante la claridad con la que debe de narrarse, más aún sabiendo que el lenguaje de los niños tiende a ser menos complejo y hacen uso de palabras simples, por lo que, es debido que al redactar, se tomará en cuenta el nivel de comprensión lectora de los niños y se utilizará como base para estructurar el guión del cuento.

3.6. Semántica

Giraud (1975) nos plantea que la semántica es el estudio de las palabras, para ser más específicos, el estudio de la función de estas mismas, que tiene como propósito transmitir un sentido. Además, agrega que “El valor semántico de una palabra es su sentido” (p.9).

Desde otra perspectiva, González (2010), afirma que “La finalidad de la semántica es establecer el significado de los signos dentro del proceso que asigna tales significados” (p.26). Por tanto, por medio de la semántica se estará dando el uso más adecuado de las palabras y expresiones de acuerdo a lo que se quiera transmitir en el guión del cuento.

4. La tipografía como principal recurso editorial

La tipografía está en todas partes y en todas las cosas, desde productos de consumo diario hasta recursos editoriales como libros, revistas, periódicos o cuentos, en definitiva es un elemento primordial en la comunicación visual. Según McLean (1993) “es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa”.(p. 8). Por ello al momento de utilizarla no solo se trata de su atractivo visual sino que también el transmitir de manera óptima el mensaje que se trata de comunicar.

“La tipografía es un medio de comunicación visual y gráfico, donde el diseñador o tipógrafo determina la intención para la cual será creada una fuente tipográfica lo que define su composición, estilo y personalidad” (Cadena Flores, 2019, p. 14). Dado que la tipografía cumple con múltiples necesidades, es esencial que se transmita de una manera óptima, para así, lograr un equilibrio entre forma y la función de una.

La forma tipográfica se refiere al tipo de letra, el tamaño, grosor, espaciado y otros elementos visuales que tenga la letra, mientras que, su función es la capacidad de transmitir el mensaje de una manera efectiva. Cuando estos dos aspectos están en equilibrio se puede crear una unión donde el propósito intelectual y emocional se puedan vincular influyendo positivamente en la comprensión e interpretación del lector.

Para seleccionar una tipografía correcta dependiendo del propósito por la que se desee utilizar García et al. (2014) clasifica la tipografía en estilos y la función que podría tener al usarla:

- Tipografías serif o con serifa: son aquellas tipografías que tienen serifa, remates terminal o gracia y que son unas pequeñas líneas que se encuentran en las terminaciones de las letras.

Figura 9

Tipografía Serif



Serifa

Fuente: Ejemplo de tipografía Serif - 2023.

- Tipografías sans serif sin serifas, lineales paloseco o palo seco: son aquellas tipografías que carecen de remates en sus terminaciones.

Figura 10

Tipografía Sans Serif

Sans Serif

Fuente: Tipografía Montserrat Sans Serif - 2023.

- Tipografías script: tipografías con apariencia o inspirada en la tipografía hecha a mano.

Figura 11

Tipografía Script

Script

Fuente: Tipografía Billion Dreams Script - 2023.

- Tipografías gráficas, decorativas o fantasía: tipografías que no entran en los grupos anteriores y que fueron creadas con un fin específico.

Figura 12

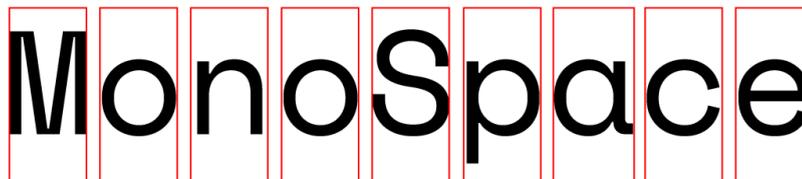
Tipografía Gráfica

Fuente: Tipografía gráfica Could Candy - 2023.

- Tipografías monospace: aquellas cuyos caracteres ocupan todo el mismo espacio.

Figura 13

Tipografía Monospace



Fuente: Tipografía monospace Space Mono - 2023.

4.1. Tipografía para cuentos infantiles

En los libros infantiles la tipografía juega un papel fundamental para la experiencia del niño, según Arias (2019):

Es necesario utilizar una tipografía que refuerce las ideas presentadas y que sea legible. Para los títulos se utilizará una tipografía decorativa que llame la atención de los niños y para los bloques de texto una tipografía sin serifas, porque les resulta más fácil de leer. (p. 52)

Por ello, la elección de la tipografía tiene que ser coherente al cuento en el que se desee utilizar, el tono y la atmósfera de la historia, asimismo se tiene que tomar en cuenta el uso de fuentes decorativas para que llame la atención de los niños. No obstante, siempre es fundamental priorizar la legibilidad antes que la estética, debido a que el objetivo principal sigue siendo el comunicar una narrativa clara y efectiva.

5. Ilustración

La ilustración se ha definido como muchas formas a lo largo de la historia, desde el valor etimológico de la palabra *ilustrar*: «iluminar, alumbrar, sacar a la luz, divulgar» (RAE) hasta según Miguel Pacheco (como se citó en Durán, 2005) “es una rama de la pintura y del dibujo que produce obras de arte destinadas al gran público” (p.240). Por otra parte, Durand y Bertrand (1975); Escarpit (1988); Lapointe (1995); Durán (2005) miran la ilustración como un lenguaje narrativo específico que tiene elementos característicos de un idioma y que están perfectamente capacitado para transmitir mensajes eficaces.

El objetivo del arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración (...) Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración. (Dalley, 1992, p.10)

Aunque existan tantas definiciones y puntos de vista, se puede decir que, la ilustración es un medio artístico y que, dependiendo el contexto en el que se utilice, puede tener diferentes significados, pero en una forma general se refiere a una representación visual y gráfica de conceptos, ideas o narrativas por medio de imágenes. Sin embargo, obviando su función estética, se llega a considerar un lenguaje visual.

Figura 14

Ejemplo de ilustración



Fuente: Ilustración The Food Market (El Mercado de Alimentos) - Kate Pellerin 2023.

Esta a diferencia de las palabras escritas que utilizan una manera verbal para comunicar las ideas, la ilustración emplea imágenes y elementos visuales para transmitir lo mismo hasta incluso se puede evocar más fácilmente emociones a través de ella, como se puede apreciar en la Figura 13. De esta forma la hace una herramienta más poderosa, ya que puede trascender barreras lingüísticas, culturales y de edades.

No obstante, hay que tener en cuenta que existen aspectos que son necesarios para que todos puedan comprender, sobre todo en niños, es por ello que surgen ilustraciones especiales para ellos.

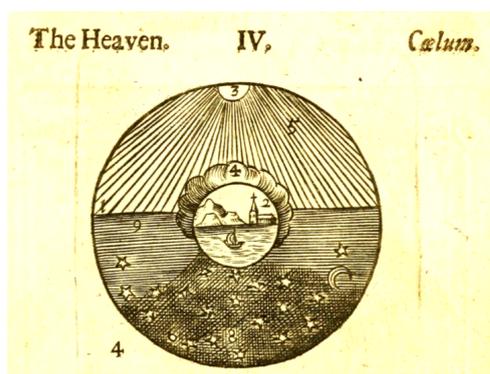
5.1. Ilustración infantil

La literatura infantil surgió como un género distinto e independiente hace poco más de dos siglos. Antes de mediados del siglo XVIII, los libros rara vez se creaban específicamente para niños, y la lectura de los niños generalmente se limitaba a la literatura destinada a su educación y edificación moral más que a su diversión, (UCLA, 2019).

Con el paso del tiempo, la literatura infantil comenzó a emerger como un género totalmente distinto e independiente al que se estaba acostumbrado, ya que, antes rara vez se creaban libros específicamente para niños, sin embargo, existían libros donde se adaptan a situaciones y lenguajes aptos para menores dejando a un lado los textos pesados canónicos, pero estos solo trataban de promover la obediencia o en transmitir pensamientos religiosos.

Figura 15

Representación de texto soportado con ilustración



Fuente: Ilustración del libro *Orbis Sensualium Pictus* - Amos Comenius 1658.

Fue hasta en 1658, donde Amos Comenius con su libro *Orbis Sensualium Pictus* planteó algo diferente, este era un libro de texto en el que cada palabra venía acompañada de una ilustración para facilitar el aprendizaje de los niños como se puede observar en la Figura 14. No obstante, en el siglo XIX se estableció un mercado fijo para libros infantiles con enfoque en la imaginación infantil, estética, literatura y desligado en gran medida de su exclusivo carácter didáctico-moralizador (Erro, 2000).

El desarrollo de la literatura infantil fue un elemento crucial en la evolución humana, jugando la ilustración un gran papel en esta, ya que, su introducción en la literatura infantil no solo acompaña el texto, sino que ahora se convirtió en algo esencial en la narrativa y comunicación de la historia, según Erro (2000) “en nuestra sociedad actual, la imagen tiene

un papel protagonista y los niños por norma general aprenden a descifrar signos icónicos tempranamente” (p.502).

Es una época en la que los elementos visuales son omnipresentes desde temprana edad haciendo que las imágenes tengan un lugar destacado en la comunicación y aprendizaje de los niños. A pesar de la relevancia de las ilustraciones en la literatura infantil, la imaginación es lo más esencial, para Duran (2005) “Imaginar es sumar, el resultado de sumar dos experiencias reales –la del lector y la de la imagen– para conseguir otra. Cuando un niño, observando la ilustración de una página es capaz de proyectar lo que habría más allá o más acá del marco del encuadre” (p.552-553).

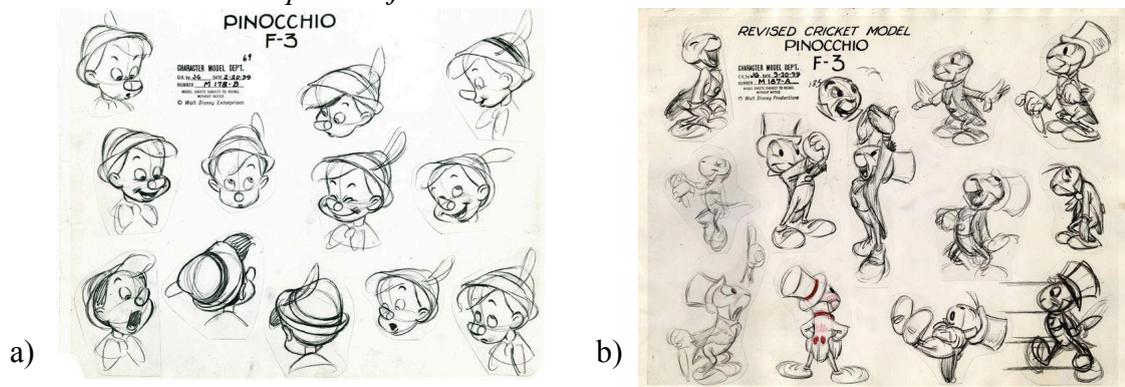
Imaginar es la clave principal para ir más allá de la ilustración y crear un mundo propio en la mente del niño, haciendo que puedan visualizar personajes, escenas adicionales, sentir distintas emociones y desarrollar una conexión distinta al resto con la historia.

5.2. Diseño de personajes y escenarios

A lo largo de la historia, el ser humano ha buscado a través de diferentes expresiones artísticas imitar su propia naturaleza de alguna forma, ya sea en el teatro, cine o en la literatura, esto con el fin de entender el porqué de su creación, dejar de alguna forma rastro de uno mismo o simplemente una expresión del arte. Pavis (1991) define al personaje como “algo que proporciona la ilusión de una persona humana” (p. 47). Siendo este un elemento clave, ya que permite representar múltiples personalidades, emociones o experiencias en algo ficticio.

Figura 16

Bocetos de diseño de personajes



Fuente: Bocetos de los personajes de Pinocho. a) Expresiones de Pinocho. b) Cuerpo completo de Pepito Grillo. 1940.

Sin embargo, la existencia del personaje está vinculada con la creación de escenarios, ambos elementos trabajan en conjunto para enriquecer una historia y proporcionar un contexto en el cual los personajes se desarrollan. Según Canet y Prósper (2011), “El escenario es uno de los contenidos que forman la historia, constituyendo junto al personaje” (p. 88). Proporcionando un elemento espacial en donde se pueden desarrollar personajes permitiendo al lector transportarse a un lugar en específico.

Figura 17

Ejemplo de diseño de escenario



Fuente: Escenario - La Casa Búho 2020.

El escenario es un elemento que añade profundidad, significado y realismo a una historia, gracias a este también se puede reflejar el estado de ánimo de los personajes, su cultura o influir en eventos y en el desenvolvimiento de la trama contribuyendo al desarrollo narrativo de esta.

6. El cuento como recurso de enseñanza-aprendizaje

Según Soto (2017) “Se denomina cuento a la narración perteneciente al género narrativo cuya intención es contar algún suceso real o fantástico de manera breve”. Además, agrega que “Los elementos que debe tener todo cuento son: un suceso único, brevedad, tensión, efecto, narración y tiempo y personajes” (p.4).

La Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (FE CCOO Andalucía, 2009), expone que el cuento infantil es una serie simple y lineal con escenarios descritos brevemente, cuyos personajes están caracterizados y realizan acciones muy claras para los niños, esto con un final adecuado a la sucesión de los hechos.

Además, la FE CCOO Andalucía (2009) confirma que los cuentos poseen un conjunto de características que justifican su utilización en las aulas de educación infantil y hacen que sean muy apropiados para los niños y niñas de esta etapa educativa despertando su interés por el mundo de la lectura.

6.1. Funciones del cuento

Desde una perspectiva psicológica, Sarrió (2016), se refiere a la función terapéutica de los cuentos infantiles en base a dos aspectos:

- Los cuentos reflejan las experiencias, pensamientos y sentimientos de los niños.
- Los cuentos ayudan al niño a superar sus ataduras emocionales a través de un lenguaje simbólico adecuado a las singularidades de su psique, e inciden en todas las etapas —periodos o fases— que tienen lugar a lo largo de la infancia. (p.7)

Además, agrega que:

Los cuentos permiten al niño trabajar con sus conflictos internos y es por ello que, con mucha frecuencia, suelen pedir al adulto que les cuente una y otra vez el mismo cuento, ya que es a través de la reiteración como pueden darle sentido y elaborarlo hasta cerrar la historia al extraer sus propias conclusiones —o enseñanza— al tiempo que fomentan y ejercitan su imaginación y creatividad. (p.9)

Por otro lado, según Peñalba y Pérez (2019), entre las funciones y objetivos de los cuentos se pueden encontrar:

- Explican de forma sencilla, los conceptos difíciles de entender.
- Ayudan al niño a entender el mundo y la sociedad que lo rodea.
- Enseñan a lidiar con emociones y problemas comunes que pueden surgir a edades tempranas.
- Presentar valores y lecciones morales que influyen en el comportamiento de los pequeños.
- Desarrollan la imaginación y promueven el gusto por la lectura. (p.43-44)

6.2. Beneficios de los cuentos ilustrados

Es un hecho que existen un sin número de autores de cuentos infantiles, con el propósito de brindar una herramienta de aprendizaje y, en la mayoría de los casos, de entretenimiento para los niños. Además, la FE CCOO Andalucía, 2009) afirma que:

Está comprobado los beneficios que la literatura infantil proporciona a los niños y niñas ya que favorece y potencia el intelecto y los valores necesarios para desenvolverse correctamente en la sociedad actual además favorece la comprensión y la expresión, tanto oral como escrita. (p.5)

Asimismo, Rodón (2017) plantea un listado de beneficios que trae consigo el hábito de leer cuentos en los niños, estos son:

- Estimula la creatividad anticipando o prediciendo lo que viene después del cuento en lectura.
- Ejercita la memoria, se puede recordar durante días, meses incluso años los personajes o trama de un cuento cuando este nos llama la atención.
- Transmite valores y principios de generación en generación con la lectura de un cuento.
- En las noches ayuda a conciliar el sueño, y soñar algo bonito, un cuento es ideal como analgésico luego de un machucón de dedos u otra situación.
- Un cuento es importante a la hora de transmitir conocimientos a través de diferentes metáforas y moralejas.
- Estimula el desarrollo del lenguaje, a través de la pronunciación correcta de las palabras.
- La lectura de cuentos ayuda a superar retos y temores muchas veces ocultos, a través de relatos donde se puedan identificar con algunos personajes del cuento.
- Fomenta en la escucha la atención, facilitando por ende la comunicación.
- Promueve el maravilloso hábito de la lectura recreativa a temprana edad.

Por lo que, se podría concluir que, con la lectura de cuentos a parte de que se amplía la capacidad de comprensión de los niños, incrementa la percepción por el uso de la imaginación mientras se le está narrando el cuento y la comprensión para entender lo que en sí es el contenido del cuento (Rodón, 2017).

7. Formato de presentación de un cuento

Es necesario tener en cuenta las características específicas tanto para los métodos de impresión como con el formato digital de un cuento, esto con el propósito que su presentación aporte un valor determinado al diseño del mismo y enriquezca la experiencia al leerlo.

7.1. Métodos de impresión tradicional y digital

Los métodos de impresión pueden variar dependiendo del formato en el que se presente el cuento, ya sea impreso o digital. Algunos de los métodos de impresión más comunes son:

- Impresión offset: es el método más utilizado en la industria editorial para la impresión de libros. Consiste en transferir la tinta desde una plancha metálica a un rodillo de caucho y luego a la hoja de papel.
- Impresión digital: es un método más moderno que utiliza tecnología digital para imprimir directamente sobre el papel. Es ideal para tiradas cortas y personalizadas.
- Impresión bajo demanda: permite imprimir un número limitado de ejemplares de un libro sin necesidad de hacer una tirada grande. Es ideal para autores independientes o pequeñas editoriales.
- E-book: es un formato digital que permite la lectura de un cuento en dispositivos electrónicos como tabletas, lectores electrónicos o smartphones. No requiere de impresión física.

El formato de impresión siempre va depender de las necesidades del autor en dependencia de la audiencia a la que va dirigida, como uno de los principales factores, así como, el propósito con el que va ser utilizado el producto.

8. Inteligencias Múltiples

Cuando hablamos de Inteligencia, solemos quedarnos con un concepto similar al que sugiere la Real Academia Española (s.f.) “Inteligencia es la capacidad de entender o comprender y la capacidad de resolver problemas”, sin embargo Gardner (2010) difiere y dice que “Los estudios anteriores de la inteligencia y cognición indicaron, la existencia de

muchas y distintas facultades intelectuales, o competencias, cada una de las cuales puede tener su propia historia de desarrollo”. (p. 60)

De aquí el nacimiento de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, un modelo de concepción de la mente humana, propuesto por Howard Gardner en 1983. En él, explica que la inteligencia no es un conjunto único de varias habilidades específicas agrupadas, sino una red interconectada de conjuntos autónomos.

Gardner (2010) propone que el ser humano necesita o utiliza más de un tipo de inteligencia. Por tanto, aunque no esté de acuerdo con la definición de inteligencia, no la desecha. Para él, la inteligencia es un potencial biopsicológico de procesamiento de información, este puede ser activado en uno o más entornos culturales para resolver problemas o crear productos que pueden llegar a ser valiosos para tales marcos.

De tal forma que la Teoría de las Inteligencias Múltiples, no cuestiona la existencia del factor de inteligencia común, sino que pone en duda su explicación como tal.

8.1. Clasificación de las inteligencias múltiples

Gardner (2010) defiende que, así como hay muchos problemas sin resolver, existen muchos tipos de IM, que pueden ser adaptados reticularmente a su solución. Las IM y las distintas funcionalidades de un individuo se conectan a ciertas partes del cerebro.

Figura 18

Las Inteligencias Múltiples



Fuente. Las IM representadas en un gráfico - 2023.

El Dr. Gardner (2010) solo ha reconocido que existen 8 tipos de inteligencias en los humanos, las cuales se observan en la Figura 17, sin embargo, existe la posibilidad de haberse encontrado una novena inteligencia, que sería la existencial, la que aún está por comprobar su existencia. Y aunque existen estudios que han encontrado más inteligencias, las principales son las ocho primeras encontradas por Gardner.

- *Inteligencia Lingüístico-verbal*

La Inteligencia Lingüística-verbal, es aquella que está relacionada con la capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás es universal y transversal en todas las culturas.

Según el psicólogo Regader (2015) no solo hace referencia a la habilidad para la comunicación oral, sino a otras formas de comunicarse como la escritura, la gestualidad, etc. Esta inteligencia utiliza ambos hemisferios del cerebro, pero está ubicada principalmente en la región en el córtex temporal del hemisferio izquierdo.

La Inteligencia Lingüística-verbal, implica la capacidad de comprender el orden y significado de las palabras en la lectura, la escritura, al hablar y al escuchar. Esta supone una sensibilidad al lenguaje oral y/o escrito, además de la capacidad de usar el lenguaje para el éxito en cualquier otra actividad.

Regader (2015) dice que “quienes mejor dominan esta capacidad de comunicar tienen una inteligencia lingüística superior. Profesiones en las cuales destaca este tipo de inteligencia podrían ser políticos, escritores, poetas, periodistas, actores...”.

- *Inteligencia Lógico-matemática*

Por muchos años fue considerada como la inteligencia en bruto, siendo el eje principal del concepto de inteligencia, utilizando como un medidor de inteligencia. Por esto, es la más reconocida. Está ubicada en el hemisferio izquierdo del cerebro, ya que esta inteligencia incluye la habilidad de razonar solucionar problemas lógicos, producir, leer, y comprender símbolos matemáticos, pero en realidad utiliza el hemisferio derecho también, porque supone la habilidad de comprender conceptos numéricos en una manera más general.

- *Inteligencia Visual-espacial*

La inteligencia espacial se refiere a la capacidad de representar, recordar y manipular objetos o conceptos espaciales en la mente, es decir esta habilidad les permite a las personas visualizar mentalmente escenarios y ubicar objetos en el espacio, también conlleva la capacidad de entender conceptos tridimensionales, como la geometría y la orientación.

Esta habilidad es una parte importante de la inteligencia general y es importante para muchas actividades, desde la navegación hasta el diseño y la medicina. Los niños pequeños desarrollan una habilidad espacial mediante el juego y la exploración, mientras que los adultos pueden mejorarla con la práctica.

Figura 19

Tipos de inteligencia



Fuente. Los 8 tipos de IM representados con iconos - 2023.

- *Inteligencia Musical*

La inteligencia musical es la habilidad de comprender y usar la música como un medio de comunicación, expresión y creatividad. Esto incluye la capacidad de escuchar, interpretar, componer, improvisar y evaluar la música en general, relacionándose con habilidades como la comprensión auditiva, el lenguaje musical, el ritmo, la memoria musical y la creatividad.

Esta inteligencia se desarrolla a través de la práctica y la educación musical, y puede ser útil para mejorar la capacidad de lenguaje, la memoria y la creatividad. Además, hay

muchas otras formas de inteligencia musical, como la expresión corporal, la interpretación, la producción y la tecnología musical, siendo una forma de expresión creativa y comunicación que puede ayudar a las personas a desarrollar habilidades útiles para la vida cotidiana.

- *Inteligencia Corporal-cinestésica*

Se caracteriza por ser la habilidad del uso propio del cuerpo como medio de expresión ya sea de sentimientos e ideas, así mismo cuenta con la particularidad de coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad. De igual forma, cuenta con habilidades psicomotrices y táctiles.

- *Inteligencia Interpersonal*

Es aquella habilidad para percibir, entender y relacionarse de manera efectiva con los demás. Esta habilidad es esencial para las relaciones personales y profesionales, además que puede ser desarrollada a lo largo del tiempo con la práctica acompañada del aprendizaje continuo.

Las personas con una inteligencia interpersonal bien desarrollada son buenos comunicadores, capaces de entender y utilizar tanto el lenguaje verbal como no verbal. Pueden adaptar su estilo de comunicación a diferentes situaciones, llegando a resolver conflictos y negociar acuerdos. También tienen una gran capacidad para empatizar con los demás.

- *Inteligencia Intrapersonal*

La inteligencia intrapersonal se trata de la habilidad de una persona para comprender y manejar su propio mundo interno. Esta habilidad es esencial para la autodeterminación, la motivación, la autoevaluación y la regulación emocional.

Las personas con una alta inteligencia intrapersonal tienen una comprensión profunda de sus emociones y sentimientos, son capaces de regularlos y manejarlos de manera efectiva. Pueden mantener una actitud positiva y optimista, incluso en situaciones difíciles, teniendo una gran capacidad para lidiar con el estrés y la ansiedad.

- *Inteligencia Naturalista*

Esta inteligencia se trata de la habilidad para entender y apreciar el mundo natural que nos rodea. Esta habilidad es esencial para la conservación del medio ambiente y el uso

sostenible de los recursos naturales. Las personas que poseen una alta inteligencia naturalista son muy sensibles y conscientes de la naturaleza, son capaces de observar y comprender las complejas interacciones que se producen en el mundo natural.

8.2. Educar con las inteligencias múltiples

La escuela debe proporcionar una gama de alternativas para desarrollar las inteligencias de cada quien, esta debe eliminar la percepción igualitaria de todos los educandos. Debe poseer ambientes que permitan la concentración, realización de trabajos en grupo donde se pueda tener acceso a diferentes fuentes de información tanto bibliográfica como electrónica.

Es decir, una visión más integradora de la persona del alumno, más pluralista de la mente, que reconoce muchas facetas distintas de la cognición, que tiene en cuenta que las personas tienen diferentes potenciales y estilos cognitivos (Ortiz, 2007).

Y aunque la teoría de las IM parezca algo compleja para niños, según Armstrong (2000), la teoría de las IM puede ser enseñada fácilmente y en poco tiempo a los niños que están entre el segundo y tercer año de primaria, ya que está relacionada con datos cotidianos como: números, palabras, música, imágenes, personas, el cuerpo, la naturaleza y el yo.

Al contar con elementos con los que ellos se relacionan día a día, es fácil que los niños absorban la información que se les proporcione acerca de las IM y se puedan vincular con estos conceptos. Además de existir múltiples estudios psicológicos que respaldan los beneficios de la reflexión sobre sus propios procesos de aprendizaje en los niños.

Debido a que esto les permite defenderse por sus propios medios cuando se encuentran en entornos distintos, y pueden seleccionar estrategias adecuadas para la resolución de problemas.

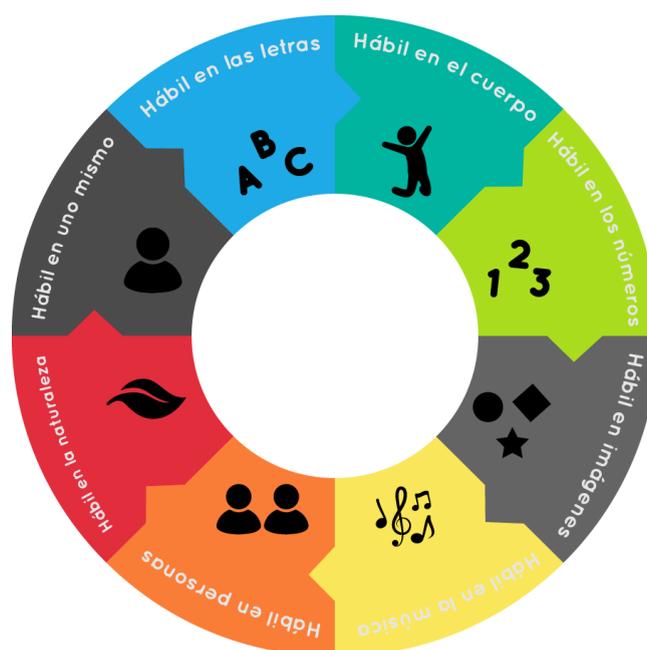
Esto se ve respaldado por Ruiz (2019) quien dice “lo bueno del pensamiento crítico es que se puede ejercitar sobre cualquier cosa que nos suceda, nada de lo que les ocurre a los niños es inescrutable, todo puede convertirse en un aliado para el pensamiento crítico”. (p. 7). Por eso se cree que puede ayudar a que los niños tengan más ventajas al estimular este aspecto en sus vidas, ya que ellos estarían en una práctica constante, hasta que se vuelva un

hábito interiorizado y pueda ser parte de su estilo de vida, permitiéndoles que comiencen a ser más independientes.

Uno de los puntos claves en la enseñanza de las IM en el salón de clases, es hacerle saber a los niños que todos son inteligentes y que los ocho tipos de inteligencia son importantes, de tal manera que ninguno se sienta excluido y de una forma sencilla.

Figura 20

Pieza de IM



Fuente. Las IM representada con texto simple e iconos - Thomas Armstrong 2006.

Armstrong (2006), sugiere que para empezar a introducir las IM a los niños, se debería abordar con terminología que los niños conocen y no sean complejas para ellos. Además, de acompañar el estudio de las IM con un gráfico en el cuál agrega elementos representativos de cada IM y con preguntas fáciles y cortas que se relacionen a cada inteligencia como: ¿cuántos saben leer? ¿cuántos han leído X cantidad de libros el mes pasado?

Haciendo preguntas de tal forma que todos se sientan incluidos y dejando a un lado aquellas preguntas que puedan excluir a muchos niños. Por ende, se podría iniciar una introducción gradual y más sencilla para tener una mejor asimilación del tema por parte de los niños.

Marco Referencial

Con el propósito de buscar información sobre investigaciones previas que tengan relación con el proyecto en cuestión, se realizó una recopilación de tesis enfocadas tanto en la creación de cuentos como en el contexto de las inteligencias múltiples, esto con el fin de tener bases sólidas e información actualizada sobre la temática que se abordará. A continuación se detallan los referentes nacionales y globales.

Como primer referente nacional se cita el trabajo de Peñalba y Pérez (2019), el cual consiste en la creación de un cuento ilustrado con el propósito de promover una cultura de paz hacia los niños y niñas, en las aulas de clase. Para ello, se utilizó una metodología de investigación con enfoque mixto, utilizando como fuente principal: entrevistas, encuestas, grupo focal y observación. Con este proyecto se llegó a la conclusión de que, el producto favorecerá de manera positiva al desarrollo de habilidades tanto en docentes como en alumnos y alumnas.

El segundo referente es el trabajo de González (2019), que se fundamenta en la creación de estrategias de aprendizaje para potenciar las IM en los niños y niñas de la escuela Floresmilda Díaz en Juigalpa, Chontales. En el trabajo se aplicó una metodología mixta. A nivel cuantitativo se realizó medición por prueba KPSI y encuesta. Mientras que a nivel cualitativo se hizo: la observación, entrevista docente, diario de campo e inmersión en el campo.

Se llegó a la conclusión de que, el implementar las IM promueve muchos aspectos positivos, tales como; la colaboración entre compañeros, la creatividad, el interés, el pensamiento crítico, la parte artística de cada uno, entre otros.

En tercer lugar, se consideró el trabajo de Castillo (2019), enfocado en la creación de un libro pop-up ilustrado como material didáctico donde se evidencian factores que contribuyen a la destrucción de los recursos naturales. El enfoque metodológico empleado es mixto, donde se realizaron: encuestas, entrevistas, grupo focal, documentación escrita y audiovisual. Por ende, en este trabajo: "Se evidenció que los jóvenes universitarios de Managua tienen preferencia por materiales con alto grado de atractivo visual, validando así, la intención del producto creativo elaborado" (Castillo, 2019, p. 85).

En cuanto a los referentes globales, en primer lugar se referencia el trabajo de Teimoy (2013-2014), que consiste en la creación de un álbum infantil didáctico. Por medio de una

metodología proyectual, se realizaron una serie de etapas para la creación del cuento; búsqueda de ideas y referencias, luego la parte del boceto -diseño de personajes, composición y pruebas de color-.

Lo siguiente fue la adaptación del guión por medio de un storyboard, por último la confección del arte final. Como conclusión de este proyecto, se logró alcanzar un buen equilibrio narrativo y visual que está presente en el conjunto del libro, así como la parte didáctica.

Otra tesis global que se cita es el trabajo de Gamandé (2014), en el que plantea, enseñar una nueva manera de entender la educación en la escuela, centrada en cada uno de los alumnos. Para desarrollarlo se empleó una metodología por rincones de aprendizaje a través de diferentes juegos, la cual se trabajó a través de la resolución de problemas, del descubrimiento y la experimentación. Se llegó a la conclusión de que, en efecto, en muchos colegios tienen carencias, no dan la oportunidad a los estudiantes a desarrollar de una manera equitativa las distintas inteligencias.

El último trabajo a citar es Cáceres y Mora (2020), el cual tuvo como propósito identificar los tipos de inteligencias de los estudiantes que permitan a los profesores ofrecer diferentes estrategias con la intención de potenciarlas. Para este trabajo se utilizó un diseño No experimental, además de la encuesta como herramienta de recopilación de datos, concluyendo con la relación que existe entre las inteligencias múltiples y el rendimiento académico en el área de ciencia y tecnología en los estudiantes, confirmando que existe una correlación positiva alta; la cual es más significativa con la inteligencia naturalista.

Cada uno de los referentes, anteriormente citados, servirá de guía con respecto al desarrollo del proyecto, más específicamente en la parte metodológica aplicada, así como a la estructuración eficaz en todo el proceso del producto creativo.

1. Conceptos Claves

Inteligencia: “Es la habilidad para adquirir conocimientos, pensar y razonar con eficacia, y manejarse en el entorno de modo adaptativo” (Passer y Smith, como se citó en Mas, 2016, p. 7).

Inteligencias múltiples: modelo de concepción de la mente humana, propuesto por Howard Gardner en 1983. Donde explica que la inteligencia no es un conjunto único

de varias habilidades específicas agrupadas, sino una red interconectada de conjuntos autónomos.

Cuento: “Se denomina cuento a la narración perteneciente al género narrativo cuya intención es contar algún suceso real o fantástico de manera breve” (Soto, 2017, p. 1).

Literatura infantil: “Son todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño” (Cervera, 1989, p. 1).

Ilustración infantil: “Toda producción artística o estética realizada con diferentes técnicas, que tiene como base la imagen asociada a un texto narrativo, y que está dirigido al niño” (Moral, 2018, p.7).

2. Teorías

- Las Inteligencias Múltiples (IM)

Las IM se refieren a la teoría desarrollada por el psicólogo Howard Gardner (2001), sugiere que la inteligencia no es un solo concepto unitario, sino que existen diferentes formas o tipos de inteligencia. En lugar de considerar la inteligencia como algo medible y general, Gardner propone que las personas poseen diversas habilidades y capacidades en distintas áreas

Cada una de estas inteligencias puede ser desarrollada y expresada de manera individual en diferentes grados, lo que significa que las personas pueden tener fortalezas en una o varias de estas áreas y no necesariamente en todas.

En palabras simples, se podría decir que, la teoría de las inteligencias múltiples reconoce y valora la diversidad de habilidades que las personas poseen más allá de la idea tradicional de la inteligencia única.

- Importancia de las IM en el salón de clases

Educar a los niños considerando las inteligencias múltiples es una forma de reconocer y valorar la diversidad de habilidades, adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales, potenciar las fortalezas y promover un desarrollo integral, en estos factores es donde recae su importancia.

“Según la Teoría de las Inteligencias Múltiples los alumnos pueden aprender a manejar sus dificultades, aprovechando aquellas inteligencias que tienen más desarrolladas, para mejorar en las que presentan más dificultades” (Buqueras, 2013, p.10). Esto no solo enriquece la experiencia educativa de los niños, sino que también les brinda herramientas para enfrentar el mundo de manera más eficaz y satisfactoria.

De acuerdo con Armstrong (2006) “El modo más directo de presentar la teoría de las IM a los alumnos consiste, sencillamente, en explicársela” (p.66). Debido a ello, es necesario plantear estrategias didácticas con las que se pueda ejemplificar de manera efectiva, en qué consisten las IM.

- El cuento ilustrado y las IM

Escalante y Caldera (2008) afirman “el cuento constituye una herramienta que estimula el pensamiento creativo, imaginativo y crítico de los niños, permitiéndoles expresarse en diversas formas” (p. 1).

En otras palabras, un cuento es una forma literaria que puede ser contada o escrita, donde se relatan eventos ficticios o reales. Su objetivo principal es divertir y enseñar al lector u oyente, ofreciendo entretenimiento además de, transmitir lecciones o valores a través de su trama y personajes.

Además, “el uso del cuento se convierte en instrumento de enseñanza útil para acompañar emocional y creativamente a los niños en su proceso de formación” (Escalante y Caldera, 2008, p.1). Debido a ello, presentar las IM por medio de un cuento ilustrado se convierte en un medio potencial para llegar a los niños.

II. Marco Legal

El proyecto en cuestión está enfocado en la creación de un cuento infantil ilustrado desde cero, por tanto, es necesario mencionar las leyes que protegen los derechos de los titulares en cuanto a cualquier forma de distribución, reproducción, comunicación pública o transformación de la obra.

Derechos de Autor

El cuento infantil ilustrado está protegido bajo la Ley 312 - Ley de Derechos de Autor y Conexos, y es respaldado, específicamente, por los siguientes artículos:

Artículo 4.- El Derecho de Autor de una obra literaria, artesanal, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.

Artículo 5.- El Derecho de Autor comprende facultades de carácter moral y patrimonial que confieren al autor la plena disposición y el derecho exclusivo de explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la presente Ley.

Artículo 6.- Se presumirá autor, salvo prueba en contrario, a quien aparezca como tal en la obra, mediante su nombre, firma, seudónimo, iniciales o signo que lo identifique.

Artículo 13.- Están protegidas por esta Ley todas las creaciones originales y derivadas, literarias, artísticas o científicas, independientemente de su género, mérito o forma actual o futura, tales como:

...Las obras literarias; ya escritas como las novelas, cuentos, poemas, comprendiendo también los programas de cómputo, sean estos programas fuente o programa objeto y cualquiera que sea su modo o formas de expresión...

Artículo 17.- El título de una obra, cuando sea original, quedará protegido como parte de ella, aún en el caso de que la obra se encuentre en dominio público.

Artículo 22.- Corresponde al autor el derecho exclusivo de autorizar o prohibir la explotación de su obra en cualquier forma.

Artículo 25.- El autor tendrá el derecho de acceder al ejemplar único o raro de su obra, cuando se halle en poder de otro, garantizando a su dueño la devolución, a fin de ejercitar el derecho de divulgación o cualquier otro que le corresponda. (Normas Jurídicas de Nicaragua, 1999)

III. Marco Metodológico

Para la ejecución de este producto creativo, se optó por aplicar una metodología con un enfoque cualitativo, lo que implicó la utilización de herramientas y técnicas de investigación específicas, como entrevistas y encuestas.

Se realizó una revisión documental, donde se consultó fuentes académicas y recursos en línea (tesis, páginas web y artículos), esto con la finalidad de formular una base teórica sobre los elementos necesarios en la creación de un cuento infantil ilustrado, así como la definición de las IM y sus principales características.

Luego de definir los conceptos se realizó una visita al colegio, donde la coordinadora de primaria recomendó trabajar con los estudiantes de cuarto grado, quienes tenían un buen nivel en comprensión lectora respecto a cuentos infantiles. Una vez definido el grupo de estudiantes, se empezaron a aplicar las herramientas de investigación mencionadas anteriormente.

Entrevista

Lo primero que se realizó fue entrevistar a los docentes, quienes imparten clases a los estudiantes con los que se trabajó y a la psicóloga del colegio, esto con el propósito de solidificar las investigaciones previas.

Mediante una entrevista estructurada, se identificó el nivel de conocimiento que tienen respecto a las IM, así como sus respectivas estrategias de enseñanza en el salón de clase, además de su opinión sobre la creación de un cuento infantil como introducción a las IM. Ver Anexo 2

Mientras se realizaban las entrevistas, en las respuestas se pudo observar una recepción positiva respecto a la idea de un cuento sobre las inteligencias e incluso la psicóloga del centro hizo hincapié en que ella siempre buscaba la manera de enseñarle a los estudiantes sobre la existencia de más inteligencias.

Encuesta

La encuesta dirigida a los estudiantes, consistía en un pequeño cuestionario con preguntas generales sobre las IM, seguido de una actividad de colorear a los personajes del cuento. Ver Anexo 3

En una tercera visita al colegio, esta técnica se aplicó a una muestra del grupo de estudiantes, siendo el objetivo de su aplicación identificar el conocimiento de los niños respecto a las IM, así como incorporarlos en parte de la creación del cuento. Ver Anexo 4

Figura 21

Encuesta a estudiantes



Fuente propia: Fotografía de estudiantes de cuarto grado realizando la encuesta - 2023.

En el transcurso de la encuesta se observó que, mientras algunos niños se enfocaban más en sus respuestas escritas, otros se destacaron más en la parte del coloreado de los personajes.

Una vez aplicadas las técnicas de investigación, se seleccionaron elementos visuales para cada inteligencia de tal forma que, el concepto tan amplio, se simplificara en símbolos, por ejemplo, el símbolo de la inteligencia corporal hace alusión al movimiento del cuerpo. Además, se realizó una lista de elementos generales, que más tarde serviría de soporte para los elementos complementarios de cada inteligencia en el cuento.

Figura 22

Elementos visuales



Fuente propia: Selección de elementos visuales en relación a las IM - 2023.

Luego, se realizó la caracterización de los personajes del cuento seguido del desarrollo de un guión técnico para el cuento infantil. Con el arte lineal de los personajes y respectivos escenarios, se procedió a diagramar de manera que los elementos editoriales apoyen a la legibilidad del mismo, en su adaptación a formato de lectura impresa y digital.

Colaboración con Psicóloga Infantil

Para enriquecer la calidad del cuento y asegurar de que cumpliera sus objetivos educativos, se llevó a cabo una valiosa colaboración con la Lic. Hilary Laisha Pinell, psicóloga infantil. Durante esta colaboración, se le presentó la historia del cuento finalizada, junto con las actividades relacionadas, así como los personajes y escenarios integrados en cada escena. La consulta se centró en la capacidad de identificar y relacionar cada tipo de inteligencia en cada capítulo del cuento.

La reacción de la psicóloga ante el cuento fue positiva. Comentó que la trama y la estructura del cuento resultaban atractivas para los niños, lo que es esencial para el éxito de un recurso educativo de este tipo. Además, brindó recomendaciones valiosas en cuanto a las actividades propuestas, e incluso colaboró en la mejora de algunas de ellas.

Igualmente, destacó que los escenarios y personajes eran altamente llamativos, lo que contribuiría significativamente a la participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje. Esta colaboración no sólo validó la efectividad del cuento, sino que también enriqueció su calidad y su capacidad para involucrar y educar a los niños de manera efectiva.

Presentación del cuento al colegio

Previo a la presentación formal del cuento infantil ilustrado, se llevó a cabo una visita preliminar para evaluar algunas de las actividades propuestas y comprender las reacciones y expectativas iniciales de los estudiantes. Durante esta visita, se compartió la sinopsis del cuento y se presentaron los personajes principales para familiarizar a los niños con el mundo que iban a explorar. Ver Anexo 5

La presentación final se llevó a cabo en presencia de estudiantes y docentes. Se introdujo el cuento de manera integral, utilizando una metodología participativa. Los niños participaron en una actividad específica del cuento, permitiéndoles interactuar directamente con los elementos visuales y las actividades lúdicas propuestas. Posteriormente, se realizaron

preguntas de comprensión para evaluar cómo el cuento estaba siendo recibido y comprendido por los estudiantes. Ver Anexo 6

Figura 23

Presentación del cuento



Fuente propia: Fotografía de recuerdo del día de la presentación final del cuento - 2023.

Como objetivo final se llevó a cabo una revisión del cuento con docentes de primaria del colegio, para validar su funcionalidad como recurso para incentivar el desarrollo de las inteligencias, de tal forma que se recibieron comentarios y sugerencias.

IV. Producto Creativo

1. Diagnóstico

En el Colegio Salesiano “San Juan Bosco” en Granada, Nicaragua, se identificó una necesidad creciente de fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en el ámbito de la educación primaria. Aunque actualmente no se aborda el tema de las inteligencias de manera explícita en el plan de estudios, algunos docentes han comenzado a desarrollar estrategias propias de enseñanza que se adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes, reconociendo la diversidad de habilidades y talentos presentes en el aula.

En respuesta a esta necesidad emergente, se propuso la creación de un cuento infantil ilustrado centrado en los tipos de inteligencias múltiples. Este cuento se concibió como un recurso efectivo para estimular el desarrollo de las inteligencias múltiples en el contexto educativo. La elección de un cuento infantil como proyecto se justifica por su capacidad para comunicar conceptos complejos de manera sencilla y atractiva para los niños.

Para completar este diagnóstico, se llevaron a cabo entrevistas con docentes y una psicóloga, así como encuestas a los niños. Estas actividades permitieron profundizar en el nivel de conocimiento tanto de docentes como estudiantes sobre las inteligencias múltiples.

Estos datos respaldan la importancia y pertinencia del proyecto al revelar la necesidad de recursos efectivos para abordar este aspecto fundamental de la educación, especialmente en un entorno donde algunos docentes ya están explorando enfoques personalizados para atender las distintas inteligencias de los estudiantes.

2. Conceptualización

Esta etapa se refiere a la creación de la trama, los personajes y la estructura narrativa del cuento, asegurando que cada elemento sea acorde con las ideas clave extraídas de la investigación.

A continuación se explica el proceso que se llevó a cabo para la primera parte del cuento ilustrado, desde las primeras ideas hasta el storyboard.

2.1. Lluvia de ideas

El proceso creativo de este proyecto dio inicio con una lluvia de ideas, en la cual se generaron múltiples conceptos y enfoques que sirvieron como base para la creación de la historia del cuento.

Figura 24

Diagrama lluvia de ideas



Fuente propia: Diagrama inicial de lluvia de ideas para historia del cuento - 2023.

Del diagrama de la Figura 24, se agruparon varias ideas de tal manera que se pudiera redactar una idea principal aún más concreta para la historia, por ejemplo, la idea de dividir el cuento en capítulos junto a que cada IM sea un mundo distinto y que el protagonista fuera un niño, transformándose en una primera propuesta de trama, permitiendo que el cuento comenzara a cobrar vida de una manera vibrante y atractiva.

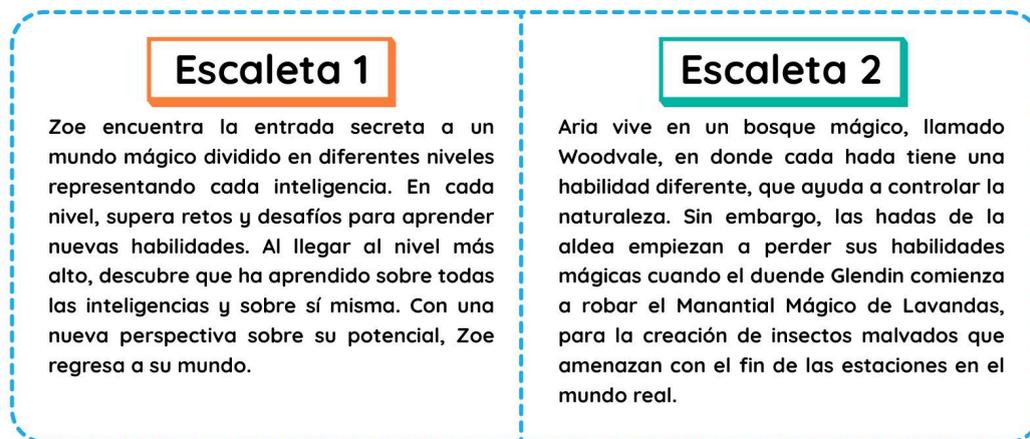
2.2. Definición de la trama

Posterior al proceso de lluvia de ideas, se procedió a la definición de la trama de la historia; para ello se realizó una lista de 5 escaletas con diferentes posibles tramas y desarrollo. Con estas escaletas, se procedió a analizar con más profundidad las distintas tramas, de tal forma que se mantuviera un equilibrio entre la parte didáctica y el entretenimiento. Ver Anexo 7

Con el objetivo de desarrollar una historia que presentara de manera interactiva las IM, evitando tramas convencionales como las de superhéroes. De las escaletas propuestas, se seleccionaron dos que mantenían un equilibrio entre los aspectos didácticos y de entretenimiento. De tal forma que se creara una narrativa atractiva y novedosa, centrada en la interacción directa de los personajes con las inteligencias, así como se puede observar en la Figura 25.

Figura 25

Escaletas



Fuente propia: Escaletas realizadas para la definición de la trama del cuento - 2023.

La trama de la primera escaleta toma como referencia el concepto de un juego de rol, en donde el personaje puede avanzar, evolucionar o cambiar en un mundo, pasar por distintos niveles, completar una misión y seguir avanzando, además de interactuar con distintos objetos e incluso personajes de otras razas.

En cambio, para la segunda escaleta, se basa en el concepto de hadas, prácticamente, los personajes son de una misma raza, además representan cada una de las inteligencia y se relacionan en un mismo mundo. Cuenta con una sola misión y un villano.

Posteriormente, se procedió al desarrollo detallado de ambas escaletas. Esta fase permitió explorar en profundidad las historias que darían vida a los personajes y escenarios del cuento.

Durante este proceso, se analizaron diversos aspectos, desde la coherencia de la trama hasta la interacción de los personajes, y se evaluó cómo estos contextos narrativos funcionarían en relación con los objetivos educativos del cuento; esto con el propósito de asegurar que la historia posea un enfoque motivador, significativo y alineado con el propósito didáctico planteado.

Tomando en cuenta lo anterior, la historia seleccionada fue la número 1, esta decisión se fundamenta en consideraciones como:

- La estructura de la historia, dividida en capítulos, facilita el proceso de asimilación progresiva de cada tipo de inteligencia, lo cual se ajusta de manera efectiva con el objetivo educativo del cuento.
- Menor nivel de complejidad en comparación con la segunda, lo que asegura una narrativa más accesible y atractiva para el público infantil al cual está dirigido.

2.3. Moodboard y referencias visuales

Como primer paso para el proceso de caracterización y diseño de los personajes se realizó una recopilación de referencias visuales acerca de ilustraciones infantiles. Mediante esta búsqueda se determinó que el estilo sin contorno es el que más destacaba. Esto se puede evidenciar en la Figura 26.

Figura 26*Moodboard estilos de ilustración*

Fuente: Moodboard con estilos de ilustraciones de diferentes autores - Pinterest 2023.

2.4. Caracterización de personajes

El nombre "Zoe" fue seleccionado con un propósito específico; en griego, este nombre significa "vida". Este significado simboliza la vitalidad y la energía que Zoe aporta a la historia, personificando la exploración activa y el descubrimiento que se pretende fomentar en los lectores. Además, la elección de un nombre poco común, pero fácil de recordar, busca crear una conexión instantánea con el lector, añadiendo un toque de singularidad y atracción a la narrativa.

La elección de Zoe como protagonista se refleja en su personalidad vibrante y experiencias que encarnan las características típicas de niños a la edad de nueve años. Esta decisión está ligada al público objetivo del cuento. Más allá del género, Zoe fue moldeada por su naturaleza curiosa y su disposición activa hacia el aprendizaje.

Cada inteligencia en el cuento se representa visualmente mediante la elección de razas de fantasía para personajes secundarios. Por ejemplo, la inteligencia naturalista se asocia con una ninfa, mientras que la inteligencia corporal se personifica en un golem. Estas elecciones no sólo distinguen visualmente los mundos en el cuento, sino que también transmiten las características únicas de cada inteligencia de manera memorable y distintiva. A continuación se especifica la raza correspondiente a cada inteligencia:

- Inteligencia Lingüística - Duendes
- Inteligencia Lógico-Matemática - Mago / Hechicero
- Inteligencia Espacial - Hada
- Inteligencia Musical - Gnomo
- Inteligencia Corporal-Cinestésica - Golem
- Inteligencia Intrapersonal - Zoe
- Inteligencia Interpersonal - Los Viejos
- Inteligencia Naturalista - Ninfa

Cabe destacar que, en el capítulo 6, no hay ningún personaje secundario, al ser la inteligencia intrapersonal la cual se centra en conocerse a uno mismo.

Como personaje terciario, se escogió a la luciérnaga quien introduciría el mundo de las inteligencias a la protagonista, además su aparición en el cierre de la historia. La selección de una luciérnaga como el rol de este personaje se debe a la capacidad de emitir luz propia, de tal forma que sería guía de Zoe en su viaje por los distintos mundos.

Para enriquecer el proceso de caracterización de los personajes, se llevó a cabo un análisis detallado mediante fichas de personajes. Estas fichas destacaron las características, cualidades y nombre de cada personaje, lo cual posteriormente serviría como fundamento en el proceso de diseño de cada uno. Anexo 10.

Figura 27

Ficha de personaje

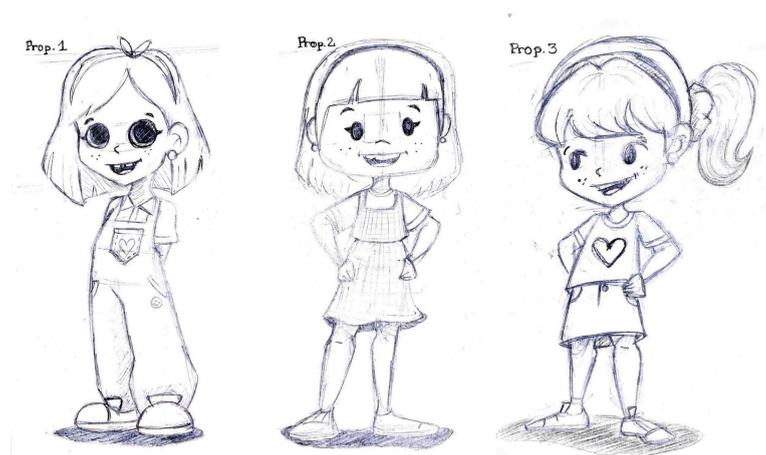
| Zoe | |
|-----------------------------|--|
| Sexo: | Femenino |
| Edad: | 9 años |
| Color de cabello: | Castaño |
| Color de ojos: | Color miel |
| Tono de piel: | Oliva |
| Complexión física: | Delgada |
| Salud: | Saludable |
| Relaciones personales: | N/A |
| Descripción psicológica: | Es una niña llena de curiosidad y aventurera, le atrae el misterio y las nuevas cosas. Se caracteriza por ser alegre, atenta, pura y muy amable con los demás. |
| Importancia en la historia: | Protagonista. |
| Arquetipo: | Exploradora / Inocente |

Fuente propia: Ficha de personaje correspondiente a la protagonista de la historia - 2023.

Tras la definición de las fichas de personaje, el proceso creativo dio paso a los primeros bocetos, centrando la atención en la protagonista, Zoe. Como se puede observar en la Figura 28, se presentaron tres propuestas, cada una buscando capturar la esencia de Zoe a través de su personalidad, aspectos físicos y un diseño generalmente atractivo y amigable.

Figura 28

Propuesta de diseño para protagonista



Fuente propia: Bocetos propuesta de diseño para el personaje principal - 2023.

La decisión final no fue tomada a la ligera; la primera propuesta emergió como la opción más acertada al alinearse de manera excepcional con los factores predefinidos en la ficha de personaje. Su diseño no solo reflejaba fielmente la personalidad vibrante de Zoe, sino que también plasmaba de manera precisa sus características físicas.

Para el resto de los personajes, en este caso, los secundarios, se realizó el mismo proceso de bocetaje, buscando la mejor representación en cuanto a sus características definidas en la ficha de personaje correspondiente.

Figura 29

Bocetos de personajes secundarios



Fuente propia: Bocetos de personajes secundarios; Profesor Nimbus y Duendes - 2023.

2.5. Diseño de Personajes

Con la finalización de las fichas de personajes, el siguiente paso consistió en dar vida a los personajes a través de su diseño final. En este proceso, se prestó especial atención a las proporciones en el estilo de dibujo caricaturesco, asegurando que cada personaje reflejara de manera auténtica y distintiva las características previamente establecidas en las fichas y primeros bocetos.

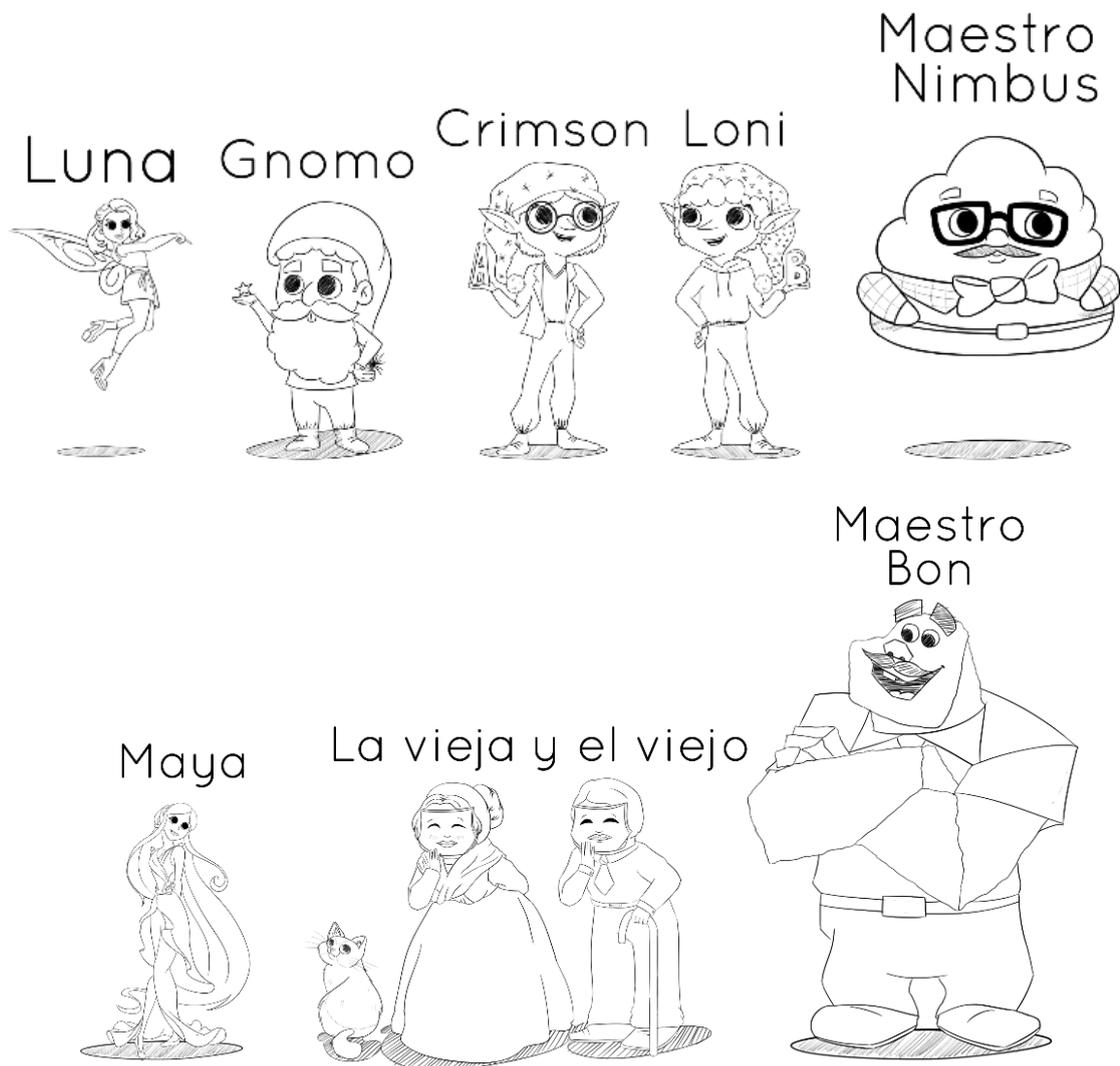
Figura 30

Diseño protagonista



Fuente propia: Diseño final del personaje principal del cuento - 2023.

Siguiendo la misma dinámica, se extendió el proceso de diseño al resto de los personajes secundarios. Esto implicó una serie de cambios y ajustes a medida que cada uno tomaba forma. Las propuestas iniciales se sometieron a una revisión constante, permitiendo así una evolución orgánica en la concepción de cada personaje secundario.

Figura 31*Personajes secundarios*

Fuente propia: Arte lineal de la versión final de los personajes - 2023.

La flexibilidad en el diseño aseguró que cada personaje se adaptara de manera efectiva al universo narrativo, resultando en representaciones visuales que no solo complementaban la historia, sino que también mantenían una coherencia estilística con el personaje principal y la descripción general de la trama.

2.6. Diseño de Escenarios

Para la introducción del cuento se plantearon tres escenarios clave para establecer conexiones visuales significativas.

- El cuarto de Zoe ofrece una visión de su vida cotidiana, generando empatía desde el inicio.
- El bosque actúa como un punto de transición hacia lo extraordinario, despertando la curiosidad de los lectores.
- La vista de las puertas, con los símbolos de las inteligencias, anticipa elementos clave, generando intriga.

En conjunto, estos escenarios buscan envolver a los lectores desde las primeras páginas del cuento.

Como se puede evidenciar en la Figura 32, la elección de escenarios distintos para cada capítulo, aludiendo a las diferentes inteligencias, ofrece una experiencia visual enriquecedora. Esta diversidad no solo añade dinamismo a la narrativa, sino que también refuerza la conexión entre los lectores y las temáticas específicas de cada tipo de inteligencia, destacando la representación visual a lo largo de la historia. Ver Anexo 8

Figura 32

Definición de escenarios



Fuente propia: Escenarios seleccionados por cada capítulo - 2023.

La elección del cielo como escenario en el capítulo 2 se justifica por su potencial como metáfora visual para el pensamiento abstracto y la capacidad de ir más allá de lo concreto. Esta decisión busca reforzar la idea de que la inteligencia lógico-matemática implica explorar conceptos que trascienden las limitaciones tangibles, añadiendo una capa simbólica y estética significativa a la narrativa.

Así mismo, la elección de escenarios a lo largo del cuento se guió por la búsqueda constante de armonía con los conceptos asociados a cada tipo de inteligencia y los personajes que los habitan.

2.7. Selección de los nombres para cada capítulo.

Posterior al diseño de escenarios, se eligieron títulos para cada capítulo, basándose en la creación de nombres sugerentes que capturan la atención y generan expectativas.

Cada capítulo, así como el cuarto titulado "La Cueva de las Melodías", donde su escenario principal es una cueva y corresponde a la inteligencia musical, ha sido designado con un nombre cautivador que no solo destaca el escenario principal, sino que también sugiere la exploración de inteligencias únicas.

Esta elección de títulos pretende despertar la curiosidad del lector, anticipando experiencias donde la magia de los escenarios y la profundidad de la inteligencia se entrelazan en la narrativa. Ver Anexo 8

Figura 33

Títulos para cada capítulo



Fuente propia: Título de cada capítulo relacionado al escenario e inteligencia que corresponde - 2023.

2.8. Desarrollo de la historia

A partir de la definición de los personajes, escenarios, y trama de cada capítulo se procedió con la introducción, desarrollo y conclusión de la historia.

En la introducción, se presenta a Zoe, una niña de nueve años, resaltando sus cualidades y defectos. Por medio de su personalidad, se propone establecer un vínculo natural con los lectores. El punto culminante llega cuando Zoe, impulsada por su curiosidad,

descubre un mundo mágico, dejando una pregunta intrigante que invita a los lectores a sumergirse más en la trama, anticipando los misterios que se descubrirán.

Cada capítulo se inicia con la presentación del entorno y los personajes secundarios, sumergiendo al lector en el mundo mágico de Zoe. Dentro de esta estructura, se reserva un espacio estratégico para integrar actividades interactivas alineadas con las inteligencias, de tal forma que enriquezcan la experiencia educativa y mantengan la atención del lector.

Este diseño permite una fusión armoniosa entre la narrativa y las actividades, ofreciendo capítulos dinámicos que potencian la comprensión didáctica de las inteligencias de manera divertida y significativa.

Para el desenlace de la historia, se marca el cierre de la travesía de Zoe por los mundos mágicos que ha explorado. Al mismo tiempo, se invita a los lectores a llevar consigo las enseñanzas de este viaje mágico a medida que continúan sus propias travesías.

Por consiguiente, se realizó un guion técnico, en donde se definieron detalles como el número de escenas, los planos de personajes y escenarios específicos que se ilustran en cada escena, esto como una guía para la elaboración efectiva del storyboard. Ver Anexo 10

2.9. Integración de las actividades lúdicas

Un aspecto esencial en la creación del cuento fue la integración de actividades lúdicas en cada uno de los capítulos, diseñadas específicamente para enriquecer la experiencia didáctica de los niños.

Por medio de una revisión en sitios web (Tekman, Learning BP), se realizó una lista de 5 actividades por cada inteligencia, de las cuales se seleccionaron las que mejor se adaptaban al contexto de cada capítulo. Ver Anexo 9

Figura 34

Lista de actividades

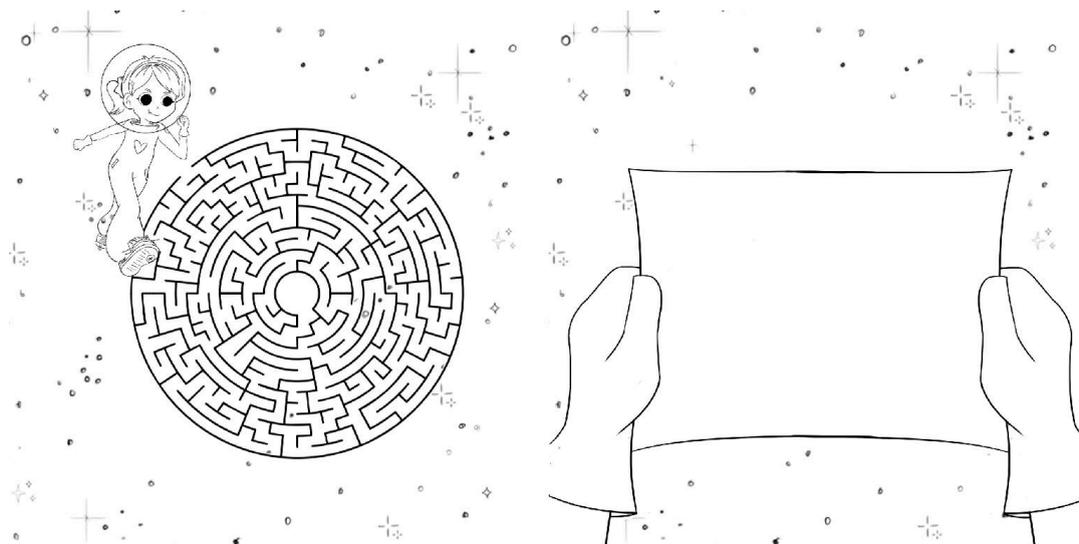
| Inteligencia Espacial | Inteligencia Lógico-Matemática |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> •Elaboración de un laberinto •Identificar o separar por figuras y formas ilustraciones •Construir a base de ilustraciones, formas, imágenes algo que ayude el avance de la historia. Ejemplo: Un puente que ayude que el personaje pase por un lago/río •Estrellas de origami •Diseño de planetario | <ul style="list-style-type: none"> •Resolver problemas matemáticos que impliquen sumas, restas, multiplicaciones o divisiones relacionados al cuento •Que los niños identifiquen patrones o secuencias que se presentaron en el libro. Ejemplo: cuántas flores o colores aparecieron en una página del cuento •Que el niño tenga que resolver un rompecabezas •Identificar y nombrar formas geométricas que se presentan en el cuento •Hacer un crucigrama |

Fuente propia: Lista de actividades propuestas para cada inteligencia - 2023.

Como se observa en la Figura 34, las actividades para el tercer capítulo están relacionadas a las características específicas de la inteligencia espacial, la parte de dibujar con la creatividad, mientras que el laberinto con el sentido de la orientación. De esta misma manera, fue la selección para el resto de las actividades de los demás capítulos.

Figura 35

Actividades del cuento



Fuente. Actividades correspondiente al tercer capítulo, Inteligencia Espacial - 2023.

Además, con la participación de la Lic. Hilary Laisha Pinell, psicóloga infantil, se perfeccionaron las actividades seleccionadas. Su experiencia aportó ajustes precisos, garantizando que cada actividad no solo fuera pedagógicamente efectiva, sino también adaptada a las necesidades específicas de los niños.

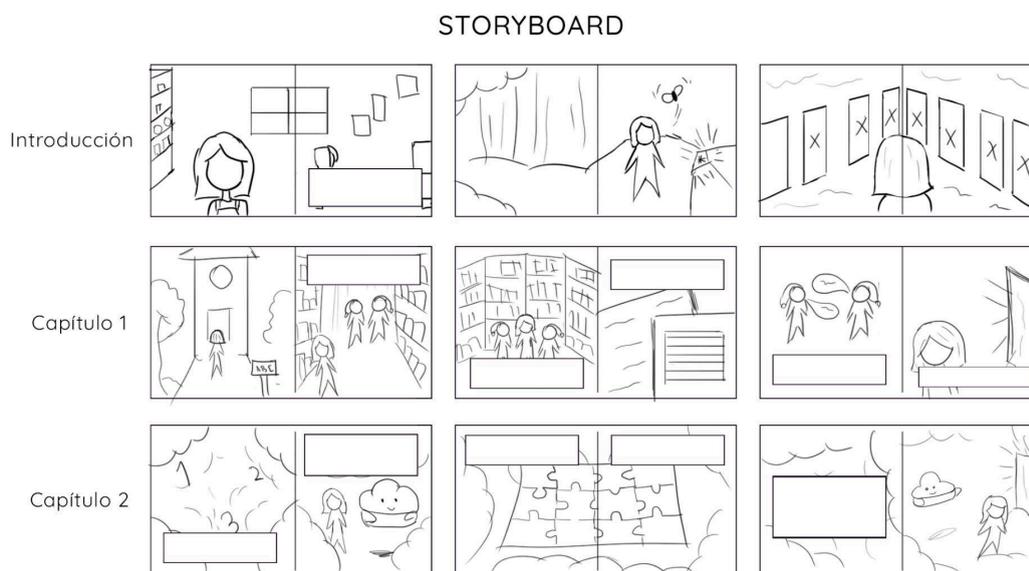
Este proceso de refinamiento, respaldado por la guía experta de la psicóloga infantil, asegura la calidad y relevancia de las actividades, fortaleciendo la propuesta educativa del cuento infantil.

2.10. Storyboard

La creación del storyboard fue un proceso que siguió el guion técnico preestablecido. Este documento sirvió como guía inicial, delineando la secuencia visual de la historia. Sin embargo, es importante destacar que el storyboard resultante no fue definitivo; más bien, experimentó cambios significativos durante el proceso de revisión. Ver storyboard completo en Anexo 12

Figura 36

Storyboard del cuento



Fuente propia: Storyboard. El primer guión gráfico que se realizó no fue el definitivo, estuvo sujeto a cambios y pequeños ajustes - 2023.

Los cambios realizados al storyboard estuvieron meramente relacionados a la parte de las actividades, esto debido a que, al momento de finalizarlo, las actividades agregadas no fueron las definitivas.

De igual forma, la diagramación del texto, fue otro elemento cambiante, debido a una mejor apreciación de las ilustraciones del cuento.

3. Diseño

A continuación se presentan los elementos de diseño y editoriales complementarios para la finalización del producto creativo.

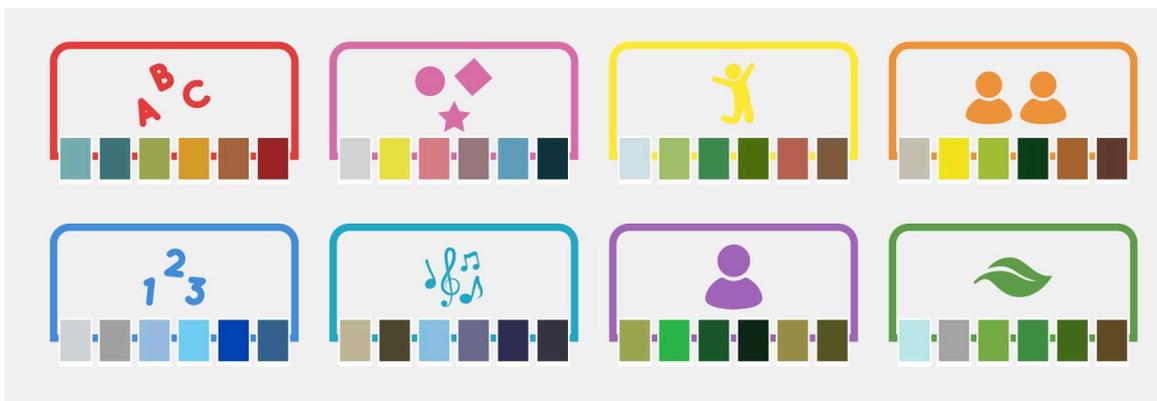
3.1. Paleta de colores

La elección de la paleta de colores fue un proceso que involucró varios factores clave. Para los símbolos de las inteligencias los colores fueron seleccionados con cuidado y están ligados al concepto de cada IM.

Por ejemplo, el amarillo vibrante representa la energía y el movimiento para la inteligencia corporal, mientras que, el morado simboliza la introspección espiritual para la inteligencia intrapersonal. Estos colores fueron elegidos para amplificar la comprensión visual de cada inteligencia.

Figura 37

Paletas de colores



Fuente propia: Paletas de color utilizadas para cada capítulo - 2023.

Es esencial destacar que no se aplicó una paleta única para todo el cuento; en cambio, se logró un equilibrio cuidadoso entre los tonos de colores asociados a cada capítulo, asegurando una armonía visual cohesiva. Así mismo, los colores fueron seleccionados en dependencia del escenario en que se enfocara el capítulo. A como se visualiza en la Figura 32, en la paleta de color del capítulo 5, 6, 7 y 8, predominan los tonos verdes, esto debido a que un gran porcentaje del escenario se desarrolla en parques o bosques.

Figura 38

Paletas de color protagonista



Fuente propia: Paleta de color para el personaje principal - 2023.

La paleta de colores seleccionada para la protagonista, se fundamenta en una consideración estética y simbólica.

- El tono celeste evoca la serenidad, reflejando la naturaleza abierta y exploradora de Zoe.
- El violeta aporta un toque de espiritualidad y misterio, sintonizando con la conexión de Zoe con el mundo mágico.
- El rosado, por su parte, agrega un matiz de dulzura y optimismo, resaltando la personalidad vibrante de la protagonista.
- El castaño, aplicado al cabello, complementa la paleta al agregar un elemento natural.

En conjunto, esta paleta de colores no solo busca crear una estética visualmente atractiva, sino que también pretende simbolizar aspectos clave de la personalidad y la narrativa de Zoe.

La paleta de colores de los personajes secundarios se seleccionó estratégicamente para armonizar con los tonos definidos en cada capítulo, asegurando coherencia temática y visual. Cada personaje complementa la paleta específica asociada al tipo de inteligencia destacada en su capítulo correspondiente, enriqueciendo la experiencia estética y fortaleciendo la conexión entre los elementos visuales y temáticos del cuento.

3.2. Tipografía

Como se puede apreciar en la Figura 33, la tipografía implementada en el cuento fue: Quicksand SemiBold con 16 pts de tamaño y 18 pts en espaciado. La elección de una tipografía sans-serif se centró en la legibilidad para niños, al ofrecer simplicidad y claridad en la presentación del texto. La alineación de los textos es justificada con una sangría de 15 pts.

Esta decisión, guiada por la facilidad de lectura, contribuye a una experiencia más accesible y fluida para los niños lectores a lo largo de la narrativa. Además, se agregó un cuadro de color personalizado al fondo de los textos, como soporte a la legibilidad.

Figura 39

Tipografía para textos

Zoe entra al primer nivel del mundo mágico. Aparece en la entrada de una gran torre, al ingresar se encontraba en una sala con estantes y muchos libros donde estaban dos seres de ese mundo que, al parecer, hablaban diferentes idiomas y no podían comunicarse.

Fuente. Tipografía Quicksand SemiBold seleccionada para los textos del cuento - 2023.

Igualmente, se empleó una tipografía decorativa para los títulos de cada capítulo con el propósito de enriquecer visualmente el atractivo del cuento y diferenciar claramente el cambio de capítulo. La tipografía utilizada fue: Porky's con 26 pts de tamaño.

Figura 40

Tipografía para títulos

**La Torre de los
Secretos Mágicos**

Fuente. Tipografía Porky's para los títulos de cada capítulo - 2023.

El título principal del cuento fue diseñado con una combinación cuidadosa de lettering y una tipografía sans-serif. Esta elección buscó lograr un equilibrio estético que no solo destacara visualmente, sino que también mantuviera una apariencia atractiva y legible.

La fusión de estilos tipográficos aportó dinamismo y personalidad al título, creando una presentación distintiva reflejando la esencia única de la historia.

Figura 41

Título del cuento

The title 'El Mundo de las Inteligencias' is presented in a layered typographic design. 'El' is in a small, elegant script. 'Mundo' is written in a large, flowing cursive script. Below it, 'DE LAS' is in a smaller, clean sans-serif font, flanked by decorative horizontal lines. 'INTELIGENCIAS' is at the bottom in a large, bold, all-caps sans-serif font.

Fuente propia: Lettering y tipografía Blossom combinados para el título - 2023.

Como último recurso tipográfico, en el capítulo 6 y al final, en el diario de Zoe, se utilizó una tipografía de escritura para destacar la voz de Zoe, la protagonista. Esta elección se extendió al diario al final del cuento, brindando coherencia y autenticidad a la narrativa. La tipografía no solo fue estilística, sino una herramienta para transmitir la presencia distintiva de Zoe en cada palabra escrita.

Figura 42

Tipografía para diario y actividad

The text 'Lo que aprendí de las inteligencias...' is written in a casual, handwritten cursive script, mimicking the style of a personal diary entry.

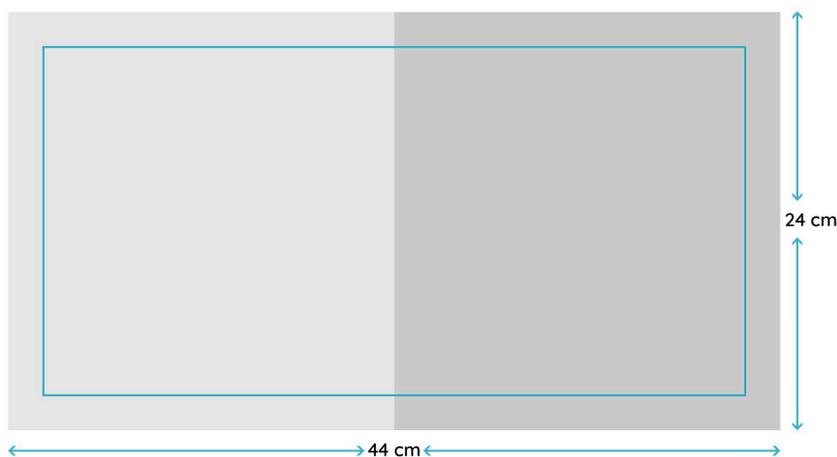
Fuente: Tipografía LT Colored Pencil utilizada en glosario y actividades- 2023.

3.3. Maquetación

Para la estructura del cuento, como se aprecia en la Figura 37, se estableció un formato especial de 44 cm de ancho por 24 cm de alto, con un margen de 2 cm para asegurar una presentación equilibrada y estéticamente agradable.

Figura 43

Formato del cuento

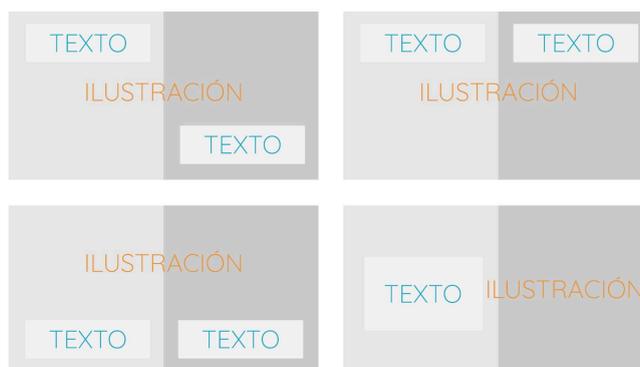


Fuente Propia: Tamaño de las hojas del cuento y los márgenes - 2023.

Para garantizar la calidad visual del contenido, se seleccionó papel Bond 75g, como material para las páginas internas, mientras que para la portada se escogió un empastado de pasta dura. Esta elección de materiales y dimensiones fue cuidadosamente considerada para realizar la experiencia de lectura y asegurar una presentación visualmente atractiva y de alta calidad.

Figura 44

Maquetación



Fuente propia: Organización visual del contenido del cuento - 2023.

La diagramación de los textos en relación a las ilustraciones, se estableció en el storyboard, sin embargo, se realizaron ajustes conforme se iban puliendo detalles del cuento. En la Figura 38, se evidencia que la ubicación de los textos es asimétrica, esto con el propósito de hacer que el lector se desplace por toda la ilustración al momento de buscar el texto, creando una experiencia aún más dinámica.

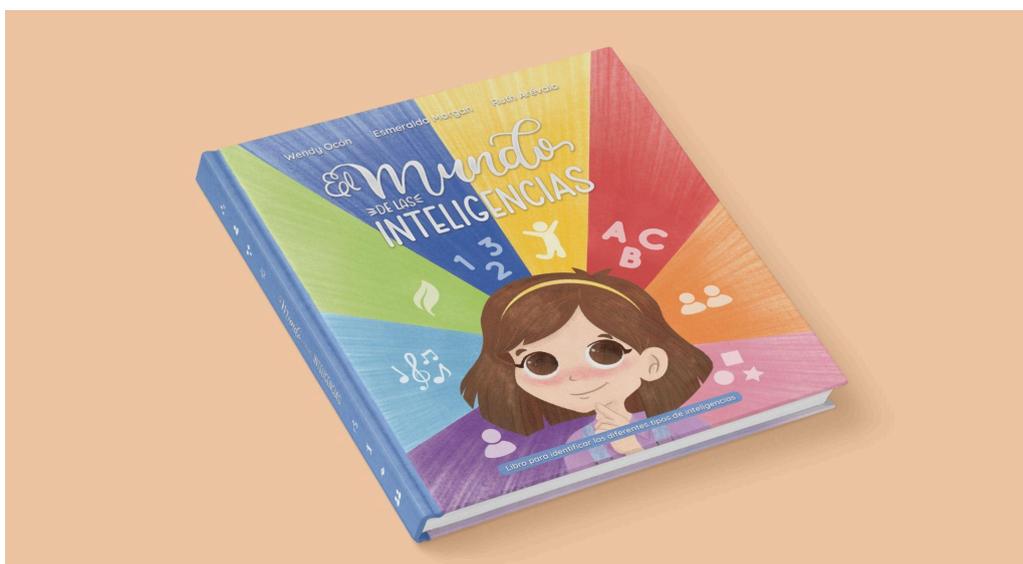
3.4. Producto final

Al concluir la fase de diseño del producto creativo, se procedió a realizar una vista previa de su versión física. Este paso crucial tuvo lugar antes de llevar el proyecto a imprenta, permitiendo una evaluación exhaustiva de la representación visual y táctil del producto.

Esto sirvió como una etapa esencial para identificar posibles ajustes finales y garantizar que la transición del concepto al formato físico cumpliera con los estándares de calidad deseados. Ver Anexo 13

Figura 45

Cuento El Mundo de las Inteligencias



Fuente propia: Vista previa del producto creativo finalizado - 2023.

4. Validación

En una última visita, se realizó una evaluación más detallada por parte de los docentes y la psicóloga del colegio. Se abordaron aspectos como la participación de los niños, su nivel de interés en las actividades propuestas y la percepción general sobre cómo el cuento contribuye al desarrollo de las inteligencias múltiples.

Los docentes destacaron la funcionalidad del cuento como un recurso educativo valioso para el desarrollo de las inteligencias múltiples. En particular, encontraron que las actividades y desafíos propuestos en cada nivel del cuento ofrecen oportunidades concretas para que los estudiantes exploren diferentes aspectos de sus habilidades.

En cuanto a los comentarios de la psicóloga, Samanta Dayana Espinoza Cordero, dijo que en general el cuento era adecuado para los niños de cuarto grado, sin embargo hizo sugerencias:

- Dejar algunas páginas del cuento sin color o simplemente hacer una versión en blanco y negro, la cual tendría como objetivo que se pintara al gusto del niño.
- Agregar un glosario con palabras o términos que podrían ser complicados de entender para los niños.

Considerando las sugerencias de la psicóloga, se incorporó la idea de incluir un glosario al final de la historia. Sin embargo, en lugar de agregar palabras complejas de forma directa, se optó por elaborar un glosario abordando todas las inteligencias presentes en el cuento.

Este enfoque tiene como objetivo facilitar la comprensión de las inteligencias, sirviendo como un recurso de apoyo valioso en el aspecto didáctico del cuento. De esta manera, el glosario se convierte en una herramienta que no solo define términos específicos, sino que también refuerza el aprendizaje de las distintas inteligencias, enriqueciendo aún más la experiencia educativa del lector infantil.

V. Conclusiones

Este proyecto, enfocado en la creación de un cuento infantil ilustrado sobre los tipos de inteligencias, ha culminado con éxito, cumpliendo cada uno de los objetivos establecidos.

La investigación detallada permitió identificar y comprender las diversas inteligencias que influyen en el aprendizaje de los niños, dando paso a un diseño visual que representa estas distintas facetas. La caracterización cuidadosa de personajes y escenarios ha contribuido a la coherencia de la narración.

La integración de actividades lúdicas en el cuento ha logrado estimular la creatividad y el aprendizaje cognitivo, brindando a los niños una experiencia educativa enriquecedora. La diagramación considerada, tanto para la lectura impresa como digital, ha buscado maximizar la legibilidad y la comodidad, asegurando que el cuento sea accesible para los lectores.

La validación del proyecto con las autoridades y docentes del Colegio Salesiano "San Juan Bosco" en Granada, Nicaragua, ha sido positiva, recibiendo comentarios favorables y valiosas sugerencias por parte de la psicóloga del centro. Esta retroalimentación ha aumentado el potencial del cuento como recurso pedagógico.

En resumen, este proyecto no solo ha alcanzado sus metas y objetivos, sino que también sienta las bases para una contribución significativa al desarrollo de las inteligencias múltiples en el ámbito educativo, proporcionando a los niños una herramienta didáctica que inspire, motive y enriquezca su proceso de aprendizaje.

VI. Recomendaciones

El cuento “*El Mundo de las Inteligencias*” debería ser utilizado como una herramienta para los docentes para destacar las inteligencias de los estudiantes, de tal forma que identifiquen las fortalezas y habilidades de cada uno.

El cuento está dividido por capítulos de cada una de las inteligencias, de manera que los docentes puedan utilizarlo en una sola sesión continua o dividirlo en varias sesiones de clase según les resulte mejor.

En caso de narrar el cuento, ya sea, realizando pausas o en diferentes sesiones, se recomienda destacar los elementos importantes al finalizar cada capítulo.

Así mismo, narrar el cuento en varias sesiones, podría permitir a los estudiantes asimilar y reflexionar sobre cada tipo de inteligencia de manera más efectiva y evitar la sobrecarga de información.

A continuación, se presentan algunas sugerencias para utilizar el cuento de manera óptima en varias sesiones de clase:

- Realizar una planificación previa determinando en qué capítulo detenerse por cada sesión.
- Enfocar cada sesión en un tipo de inteligencia.
- Al final de cada sesión, hablen con los estudiantes sobre lo que aprendieron y cómo lo aplicarán en sus vidas.

9. Bibliografía

- Alberich, J., Gómez Fontanills, D. y Ferrer Franquesa, A. (2013). *Conceptos básicos de diseño gráfico*.
<https://drive.google.com/file/d/1A13R8dvhYlucMWoo0bPnlr3YMgkx5KZ/view?usp=sharing>
- Aljama Azor, F. (2018). *Legibilidad y Lecturabilidad*. *LinkedIn*.
<https://es.linkedin.com/pulse/legibilidad-y-lecturabilidad-francisco-aljama-azor>
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., & Campos, J. D. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Arias, C. (2019b). *Los sistemas gráficos para mejorar la experiencia de lectura de la literatura infantil ecuatoriana*.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/9078/1/14722.pdf>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Prólogo de Howard Gardner.
http://partidodeltrabajo.org.mx/2017/wp-content/uploads/2017/08/inteligencias_múltiples_web.pdf
- Bartolomei-Torres, P., PhD. (2023, 3 agosto). *48 actividades relacionadas a las inteligencias múltiples para realizar en el aula*.
<https://www.learningbp.com/es/actividades-inteligencias-multiples-en-el-aula/>
- Buqueras Vilá, M. (2013). *La importancia del desarrollo de las Inteligencias Múltiples desde Educación Infantil: propuesta de actividades*.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2208/BusquerasVila.pdf?sequence=1>
- Bustos Rojo, G. (2012). *Teoría del diseño gráfico (Primera Edición)*. Red Tercer Milenio S.C.
https://www.academia.edu/27314770/Teor%C3%ADas_del_dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico

Cáceres Inocencio, Z. y Mora Yabar, F. (2020). *Inteligencias múltiples y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Salesiano–Cusco, 2020.*

<http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/bitstream/autonmadeica/649/3/CACERES%20INOCENCIO%20ZEIDA%20-%20MORA%20YABAR%20FIORELA.pdf>

Cadena Flores, S. I. (2019). *Tipografía y sus tendencias latinoamericanas* (1st ed.).

<https://elibros.uacj.mx/omp/index.php/publicaciones/catalog/download/136/119/795-1?inline=1>

Campos, D., Contreras, P., Riffo, B., Véliz, M., y Reyes, A. (2014). Complejidad textual, lecturabilidad y rendimiento lector en una prueba de comprensión en escolares adolescentes. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v13n3/v13n3a27.pdf>

Canet, F., & Prosper, J. (2011). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos.*

<https://es.scribd.com/document/435330047/Canet-Prosper-Narrativa-audiovisual-Estrategias-y-recursos-pdf#>

Castillo Martínez, B.J. (2019). *Diseño de libro pop-up ilustrado del cuento “La locura, la estupidez, la ignorancia” como material didáctico para el Centro de Entendimiento con la Naturaleza.*

https://drive.google.com/file/d/1va-zhkiNE90RRT5-2iOoFXGK0ke_CUXQ/view?usp=drive_link

Cortés Cortés, M.E. e Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación.* (Primera Edición). Universidad Autónoma del Carmen

https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf

Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales.* Ediciones AKAL.

<https://books.google.com.co/books?id=S78TtvOky1IC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Durán, T. (2005). *Ilustración, comunicación, aprendizaje.* Revista de educación, N° Extra.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/68812/00820073007106.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Edwards, B. (2015). *El color: un método para dominar el arte de combinar colores.*

Biblioteca Candela pro.

<https://drive.google.com/file/d/1dFXcmK0kB3hDekFMFE8o0s36EqGO2cH5/view>

Erro, A. (2000). *La ilustración en la literatura infantil.*

<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/5355/1/Erro%2c%20Ainara.pdf>

Escalante, D.T. y Caldera, R.V. (2008). *Literatura Para Niños: Una Forma Natural de Aprender a Leer.* <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614570002.pdf>

Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (FE CCOO Andalucía, 2009). *El Cuento: Su valor educativo en el Aula De Infantil. Temas para la Educación.* <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>

Gamandé Villanueva, N. (2014). *Las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico.* <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowe>

García, M.; Gómez, G.; Loera, R.; López, M.; Ochoa, K.; Ornelas, R.; Ramírez, B.; Rangel, J.; Soto, J. (2014). *Manual de Diseño Editorial Profesional.* <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DE%20LIBROS%20ELECTRONICOS/LE-0913/LE-0913.pdf>

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. Idea de las Inteligencias Múltiples.*

Bogotá: Fondo de Cultura Económica Ltda. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/593/1/Estructura%20de%20la%20mente.%20teoria%20de%20las%20Inteligencias%20multiples.pdf>

Ghinaglia, D. (2009). *Taller de Diseño Editorial. Entre corondeles y tipos.* https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf

González Arazo, J. (2021). *¿Qué es un elemento gráfico? Úsalos para que no te pidan cambios.* *Estilo de vida.* <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-elemento-grafico/>

González Barberena, T.P. (2019). *Estrategias de aprendizaje para potenciar las inteligencias múltiples en niños y niñas de sexto grado de la escuela base Floresmilda Díaz en el municipio de Juigalpa, Chontales.* <https://repositorio.unan.edu.ni/17515/1/17515.pdf>

- González Naranjo, P.J. (2010). *Identidad Corporativa del Centro de Diseño Gráfico y Copiado*. “IMPRESIÓN”.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/114/1/UISRAEL-EC-DIS-378.242-409.pdf>
- Guerrero Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Guiraud, P. (1976). *La Semántica (Segunda edición en español)*. Fondo de Cultura Económica. https://www.academia.edu/44143411/La_semantica_pierre_guiraud
- Heller, E. (2008). *Psicología del Color*. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.
<https://drive.google.com/file/d/100Adg1yHmUDEXdb0Mi1tn9ZpcSLiFa5D/view?usp=sharing>
- Iñigo Dehud, L.S. y Makhoulouf Akl, A. (2013). *Diseño/Artes Visuales. Manual de conceptos básicos*.
<http://libros.uaem.mx/archivos/epub/diseño-artes-visuales/diseño-artes-visuales.pdf>
- Ley 312 - Ley De Derecho De Autor y Derechos Conexos (1999, 06 de julio). Normas Jurídicas de Nicaragua. Artículo 4, 5, 6, 13, 17, 22, 25.
<http://legislacion.asamblea.gob.ni/normaweb.nsf/b92aeea87dac762406257265005d21f7/834bc642ec6d73120625726c0061759f>
- Mas, M. J. (2019). *¿Qué es la inteligencia?*
<https://neuropediatra.org/2016/02/01/que-es-la-inteligencia/>
- McLean, R. (1992). *Manual de Tipografía*. Hermann Blume.
https://books.google.co.cr/books?id=MHLfZMobAPoC&printsec=frontcover&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Moral Anel, S. (2018). *La Ilustración en la Literatura Infantil: Una Aportación en Primera Persona*.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf?sequence=1>

- Ortiz de Maschwitz, E.M. (2007). *Inteligencias Múltiples en la educación de las personas*.
https://books.google.com.ni/books?id=7aNnULSv1zcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Pavis, P. (1991). *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis (1st ed.)*.
<https://books.google.co.vi/books?id=tIXwrduoDMoC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Peñalba Samayoa, M.V. y Pérez Argueta, A.D. (2019). *Ilustración y diagramación de un cuento infantil enfocado en los valores de una Cultura de Paz “El maíz de oro” para los alumnos de primer grado del colegio Juan XXIII durante el año 2019*.
https://drive.google.com/file/d/1gvo0XB1rkrFxVTFXXgEngKERMtFDLW6h/view?usp=drive_link
- Perea Rivera, J.L. (2008). *La entrevista en las organizaciones: Una perspectiva psicológica para su clasificación y aplicación*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3052971.pdf>
- Real Academia Española (RAE, s.f). *Ilustrar*. <https://dle.rae.es/ilustrar>
- Real Academia Española (RAE, s.f). *Inteligencia*. <https://dle.rae.es/inteligencia>
- Regader, B. (2015). *La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner*.
<https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner#!>
- Rodón, F.E. (2017). *Beneficios de leer cuentos a nuestros niños. El Aula, vivencia y reflexiones*. <https://www.redalyc.org/journal/356/35656002015/html/>
- Rojas Villarroel, D. (2019). *Lectorabilidad y Géneros del Conocimiento: análisis del Texto Escolar de Lenguaje y Comunicación de Octavo Año Básico en Chile*.
http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-8000/UCC8054_01.pdf
- Ruiz, J.C. (2019). *El arte de pensar para niños. La generación que cambiará el mundo*.
https://www.google.com.ni/books/edition/El_arte_de_pensar_para_niños/T3oREAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=beneficios+sobre+los+procesos+propios+de+aprendizaje+en+niños&pg=PT121&printsec=frontcover

- Sarrió, C. (2016). *Los cuentos populares y su función terapéutica en los niños*. *Psyciencia*.
<https://www.psyciencia.com/los-cuentos-populares-y-su-funcion-terapeutica-en-los-ninos/>
- Soto Reatiaga, M. (2017). *El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85354665001>
- Tekman. (2022, 9 noviembre). *¿Qué tipos de inteligencia existen y qué actividades las potencian?*
<https://www.tekmaneducation.com/tipos-de-inteligencia/>
- Teimoy Sánchez, X. (2013-2014). *Álbum Infantil Didáctico*.
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48728/Teimoy%20S%C3%A1nchez%20Xiana_%C3%81lbum%20infantil%20did%C3%A1ctico_TFG.pdf?sequence=1
- UCLA *Children's Book Collection*. (2009, April 2). UCLA.
https://archive.org/details/yrlsc_childrens?tab=about
- Wucius W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, S.A.
https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional.%20Wucius%20Wong.pdf
- Zátanyi, M. (2002). *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido*. (Quinta edición).
https://books.google.com.ec/books?id=2pznw5dVyFAC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

10. Anexos

Anexo 1. Carta de autorización por parte del colegio.



Granada, 19 de abril de 2023

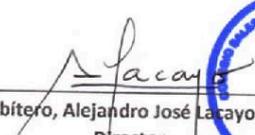
MSc Dayana Paola Gámez A.
Decano Facultad de Arte, Diseño y Comunicación
Universidad Católica Redemptoris Mater
UNICA

Estimada MSc Gámez:

De acuerdo a su solicitud, autorizo a las estudiantes Wendy Vanessa Ocón Gutiérrez (Carnet 20170041), Esmeraldauxiliadora Morgan Osorno (Carnet 20170234), Ruth Michelle Arévalo Méndez (Carnet 20180065), para que reúnan información necesaria, mediante visitas al centro educativo, entrevista con los profesores, autoridades, estudiantes y demás miembros de la comunidad educativa; con la finalidad de que puedan desarrollar el proceso de diseño de su Producto Creativo como forma de culminación de estudios para optar al título de Licenciado en Arte Digital y Animación, este proyecto será aplicado a los alumnos de Tercer Grado de este centro educativo.

Sin más a que referirme, de despido de usted.

Atentamente,


Presbítero, Alejandro José Lacayo, SDB
Director



☎ (+505) 2552-2046/3836
✉ salesgrnic@hotmail.com
🌐 www.colegiosalesianogranada.com
📱 @SDBGranadaNic

Anexo 2. Entrevistas docentes.

Entrevista a docentes

Datos Generales

1. Nombre: Cristian Hurtado
2. Institución: Colegio Salesiano "San Juan Bosco" Granada.
3. Cargo que desempeña: Docente de primaria.
4. Sección: Encargada y guía de sexto grado. Imparte la asignatura de Ciencias Naturales durante el segundo ciclo (cuarto, quinto y sexto grado).
5. Fecha: Jueves 15 de Junio 2023.

Desarrollo:

Primera Parte - Introducción sobre las inteligencias múltiples

1. ¿Qué conocimientos tienes sobre el concepto de las Inteligencias Múltiples?

Bueno, en un concepto científico no lo manejo, pero según las descripciones que podemos escuchar y deducción del nombre, se puede decir que es de donde el niño o todas las personas dan a conocer las habilidades de lo que ellos manejan, porque cuando hablamos de inteligencias múltiples en las capacidades que cada uno posee, tanto en las habilidades artísticas como en las creaciones y todas las recreaciones que podemos representar. Para mí, eso es lo que abarca la inteligencia múltiple.

2. ¿Consideras que es importante identificar las Inteligencias Múltiples en un salón de clases?

Claro que sí es muy importante porque así vamos desarrollando tanto las habilidades de los estudiantes como en qué aspecto ellos se pueden desarrollar más, por lo menos, yo les imparto la clase de TAC (Talleres Artísticos), entonces hay unos que han desarrollado más sus habilidades en lo que es el canto, en el baile, en las representaciones, en las dramatizaciones.

Mientras que hay otros que no, prefieren ser espectadores y solamente están observando, pero no es el hecho de que no quieran participar, sino que desde su punto de vista, hasta donde lo he ido conociendo, están desde el punto de espectador porque les gusta analizar y estar viendo cuáles son los detalles y en qué es lo que fallaron.

Aparte de eso, aunque no desarrollen una habilidad con un baile, están desarrollando su punto este crítico y analítico, porque están viendo en donde fallaron. A mí me llama mucho la atención, incluso aquí en este propio grado, porque son niños que no es que ya tenga una edad suficiente como para que ellos te den una observación.

3. ¿Cómo crees que utilizar las inteligencias múltiples en los métodos de enseñanza pueden beneficiar a los estudiantes en el aula?

Bueno, aparte de lo que ya mencionaba en la respuesta anterior, son ventajas. En lo personal yo utilizo la creatividad. La creatividad en el momento de las clases de Ciencias Naturales, que era la que me encontraron ahorita ustedes, ellos la utilizan tanto como para el decorar, el realizar los dibujos.

Algunos de ellos me decían, porque podemos redactar un cuento con las plantas o que pongan a hablar a las plantas y digan que es lo que sienten las plantas, pues esas son una de las habilidades que como ventaja nosotros las venimos utilizando y decimos, ok su destreza es esto por este lado me voy a inclinar por este lado, yo lo voy a motivar, te gusta jugar, te gusta brincar?

Te gusta correr con la pelota, OK, vamos a ir jugando, pero vamos estudiando, vamos repasando y en muchas ocasiones eso nos ha permitido, por lo menos en lo personal me ha permitido a mí el que capten más el contenido. Y de darle respuestas a sus diversas dificultades que ellos presentan en el momento, responder las interrogantes que ellos se plantean en un determinado contenido y al mismo tiempo para una adquisición mayor de conocimiento.

Segunda Parte - Desarrollo de las inteligencias en el aula

1. ¿Qué estrategias utiliza en el aula para adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes?

El jugar aprendiendo, ellos me decían que por qué también yo me portaba en ciencia, igual que en TAC, entonces les digo yo porque si a ustedes les gusta bailar pues vamos a bailar. Para mí es algo que me motiva porque digo yo, les gusta la clase y en ese sentido yo la aprovecho y la exploto. La explotó en el sentido positivo, porque hago uso de la estrategia que a ellos les gusta más, que es la dinámica, los juegos. Y yo veo que de esa manera ellos captan más.

A ellos les encanta que uno se ubique en El Mundo de ellos. La música, el baile, todo lo que es de diversión, entonces yo utilizo eso y lo convierto para mi beneficio, pero para obtener ventajas con ellos

2. ¿Cómo integraría las inteligencias múltiples en sus clases y en actividades diarias?

Voy a hablar de una actividad que hace poco hicimos. La realizamos con lo que es un rotafolio. Por lo menos ellos en el rotafolio iban a hacer una un relato de las plantas, ya entonces ellos pusieron parte de su creatividad al darle nombre a las plantas, una

cualidad de las plantas y se las venían a presentar a sus compañeros, lo hicieron como un relato de cuento. Entonces, puse en juego la creatividad, donde ellos relataron delante de sus compañeros, porque también siento que es una manera en la que ellos rompen el temor a expresarse ante los demás.

Tercera Parte - Preguntas relacionadas al cuento infantil

1. ¿Utilizan cuentos infantiles como material didáctico?

Traer material de cuentos no, porque yo hago que ellos vivan sus propios cuentos.

2. Si la respuesta es sí, ¿Qué tan frecuente se emplean en la enseñanza?*

-

3. ¿Cómo reaccionan los niños a este tipo de enseñanza?

Bien, más que expresarlo yo creo que sería preguntárselo a ellos porque, es que se emocionan, les emocionan y yo me retrocedo a muchos años atrás y digo, yo creo que sí, a mí me ha enseñado de esa manera de muchas clases hubiera estado muy enamorada. Pero digo yo ok, que las cosas no las podemos cambiar, pero sí para un futuro mejor, entonces yo siento que les encanta.

4. Como docente, ¿considera que la enseñanza por medio de cuentos infantiles es más efectiva que la enseñanza tradicional?

Sí, pero más que utilizando los cuentos que ya existen, que los dejemos crear los cuentos.

5. ¿Cree que un cuento infantil ilustrado sobre las inteligencias múltiples, con motivo tanto didáctico como lúdico, sea una herramienta potencial para la enseñanza?

Sí, porque aparte de que ya no van a ver los mismos muñequitos que nosotros mirábamos en los cuentos anteriores, va a ser un cuento creado a la imaginación de ellos. Les gusta también que les tomen en cuenta. Yo siento que es una parte primordial y yo comentaba con el resto de mis compañeros también de trabajo y les decía: Es importante tomar en cuenta la opinión de ellos, cómo se sienten. O sea, ¿qué sentís con la clase?

Entonces, yo digo que sí es una herramienta muy, muy, muy importante, porque aparte de que va a afianzar más el conocimiento, ellos están aprendiendo ya no solamente cómo agarrar un libro y leerlo, no más que van a aprender de manera creativa.

Entrevista a docentes

Datos Generales

1. Nombre: Fatima del Rosario Mercado Mora
2. Institución: Colegio Salesiano "San Juan Bosco" Granada.
3. Cargo que desempeña: Docente de primaria.
4. Sección: Encargada y guía de cuarto grado. Imparte la asignatura de Lengua y Literatura durante el segundo ciclo (cuarto, quinto y sexto grado).
5. Fecha: Jueves 15 de Junio 2023.

Desarrollo:

Primera Parte - Introducción sobre las inteligencias múltiples

1. ¿Qué conocimientos tienes sobre el concepto de las Inteligencias Múltiples?

Son las diferentes habilidades que poseen los niños en varias disciplinas, por ejemplo, el que es bueno en matemática no siempre es bueno en español pero no solo en el ámbito académico también puedes tener habilidades artísticas destacables, como en el baile o canto, y es ahí donde muestran su potencial, esa parte donde ellos tienen su mayor inteligencia.

2. ¿Consideras que es importante identificar las Inteligencias Múltiples en un salón de clases?

Si, porque los ritmos de aprendizaje son diferentes, acá son 27 estudiantes, 27 inteligencias y cada uno aprende a su manera con diferentes actividades, no todos se desarrollan o aprenden con la misma actividad y es por eso que es importante el poder comprender está parte del ritmo y de las capacidades que ellos tienen y de donde está su mayor potencial.

3. ¿Cómo crees que utilizar las inteligencias múltiples en los métodos de enseñanza pueden beneficiar a los estudiantes en el aula?

Sobre todo en el rendimiento académico porque como te decía a veces ellos reprueban una clase, y no es porque no tengan la capacidad, sino por la metodología que usamos, no aprenden de la misma manera. Si el estudiante no aprende de esa manera, mi deber

sería buscar otra estrategia para que el pueda desarrollar su inteligencia, de esta manera no reprobar y que no se sienta mal porque a veces los padres los presionan bastante.

Segunda Parte - Desarrollo de las inteligencias en el aula

1. ¿Qué estrategias utiliza en el aula para adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes?

Acá a muchos de los estudiantes les gusta la redacción, a otros dibujar, hace poco vimos el contenido de las historietas y eso a ellos les encanta, la parte de la ilustración y de crear, mientras que al que le gusta redactar no es tan bueno con los dibujos. Algunos son muy buenos en las exposiciones, les encanta hablar pero no les gusta escribir. Entonces utilizamos muchas formas para que ellos puedan sentirse motivados, también se trata de variar para que con sus diferentes habilidades se vayan desarrollando.

2. ¿Cómo integraría las inteligencias múltiples en sus clases y en actividades diarias?

Cuando hacemos evaluaciones, con las exposiciones, dramatizaciones, las redacciones, la ilustración. No solo limitarse a la prueba escrita, porque no todos saldrían bien, y no significa que no haya aprendido o tenga poco conocimiento, sino porque como se viene mencionando, no es su fuerte hacerlo de forma escrita sino de otra manera.

Tercera Parte - Preguntas relacionadas al cuento infantil

1. ¿Utilizan cuentos infantiles como material didáctico?

Si

2. Si la respuesta es sí, ¿Qué tan frecuente se emplean en la enseñanza?*

A partir del segundo ciclo, se abarca el contenido del cuento, donde se estudian parte de los cuentos tradicionales, en un lapso de 2 semanas, que es lo que corresponde al plan de estudio. Además de eso se utilizan en actividades de comprensión lectora, porque a ellos les encantan los cuentos, pero en si la frecuencia, depende del plan de estudio.

3. ¿Cómo reaccionan los niños a este tipo de enseñanza?

Les gustan los cuentos, cuando se dan cuenta que vamos a leer un cuento enseguida prestan atención.

4. Como docente, ¿considera que la enseñanza por medio de cuentos infantiles es más efectiva que la enseñanza tradicional?

Sí, porque a ellos les encantan los cuentos, les emociona escuchar "Había una vez...", se ponen atentos para que uno les vaya contando, además de la enseñanza que algunos cuentos dejan, también a ellos les gustan los personajes, sobre todo cuando se llegan a identificar con alguno. Por eso es importante usar los cuentos para que ellos vayan aprendiendo.

5. ¿Cree que un cuento infantil ilustrado sobre las inteligencias múltiples, con motivo tanto didáctico como lúdico, sea una herramienta potencial para la enseñanza?

Si, porque además de ayudarnos a nosotros como docentes, les ayudaría a ellos como estudiantes, porque acá tengo niños que cuando se forman grupos no se quieren agrupar con otros y dicen que es porque les cuesta la materia o no ayuda o es malo y no quieren hacer equipo.

Entonces con este tipo de cuento ellos se van a dar cuenta que si son inteligentes pero de otra forma, que ellos tienen otra inteligencia e incluso van a empezar a aceptarlo y a darse cuenta de lo equivocados que están.

Entrevista a docentes

Datos Generales

1. Nombre: Cynthia Amanda Morales Tellez.
2. Institución: Colegio Salesiano "San Juan Bosco" Granada.
3. Cargo que desempeña: Docente de primaria.
4. Sección: Docente de Lengua y Literatura en bachillerato, AEP (Aprender, Empezar y Prosperar) en cuarto grado y TAC en séptimo y octavo grado.
5. Fecha: Jueves 15 de Junio 2023.

Desarrollo:

Primera Parte - Introducción sobre las inteligencias múltiples

1. ¿Qué conocimientos tienes sobre el concepto de las Inteligencias Múltiples?

Las inteligencias múltiples son habilidades de las cuales nosotros nos identificamos o, en este caso, los niños se deberían identificar para poder desarrollarlas y desempeñarlas en su día a día. El hecho de saber que no solo se es inteligente por memorizar, sino que también está la musical, la visual, la matemática, la de comunicación, etc.

2. ¿Consideras que es importante identificar las Inteligencias Múltiples en un salón de clases?

Si, porque esto provee a los niños mayor desempeño dentro del aula de clases pero para ellos es necesario también emplear estrategias didácticas que puedan impulsarlas.

3. ¿Cómo crees que utilizar las inteligencias múltiples en los métodos de enseñanza pueden beneficiar a los estudiantes en el aula?

Esto garantizaría que los niños se sientan validados en cada una de las acciones que ellos tomen e igualmente en las decisiones y, que se proyecten en su futuro de acuerdo a lo que ellos están resaltando, por ejemplo si es una inteligencia múltiple que va alrededor de las matemáticas, entonces reconocer que ellos son buenos en las matemáticas y que pueden aprender y estudiar una carrera universitaria en base a eso.

Segunda Parte - Desarrollo de las inteligencias en el aula

1. ¿Qué estrategias utiliza en el aula para adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes?

Lamentablemente solo tengo una hora a la semana con ellos, y eso impide que logre abordar más de lo necesario, por ahorita solo las estrategias tradicionales, explicarles, ellos me van compartiendo y retroalimentando acerca de su conocimiento, voy descubriendo cómo reaccionan ellos y cuánta participación tienen en casa, pero no la voy categorizando ahorita, en si el niño tienen inteligencia de este tipo o de otro, no me lo permite la hora.

Cuando yo pase a la fase de realizar un emprendimiento o ejecutar una idea de negocio, que es lo que viene en este bimestre, entonces si puedo adecuar lo que tenga yo como proyecto designado a los niños o lo que ellos quieran resaltar, es decir, necesitaría más tiempo y conocerlos más a fondo, y tal vez en las otras áreas para describir más de ellos.

2. ¿Cómo integraría las inteligencias múltiples en sus clases y en actividades diarias?

Sería aplicando distintas estrategias, en mi caso podría ser en una semana abordar algo que tenga que ver con las matemáticas, y lo he hecho, porque han planificado finanzas personales entonces voy descubriendo en ellos esas capacidades, de ahí lo otro sería en expresión oral, porque ahí participan pasando al frente y explicar lo que han hecho en el trabajo.

Tercera Parte - Preguntas relacionadas al cuento infantil

1. ¿Utilizan cuentos infantiles como material didáctico?

Por ahora no, pero sí me parece muy relevante en cualquiera de las asignaturas. Lo que hice en AEP fue plantearles un caso de una muchacha que creó un taller, pero eso sería como un micro cuento, solo se los ilustré en dos imágenes. Pero en sí, el cuento es muy relevante en cuanto a los valores, la comprensión lectora a nivel literario, y no solo en el caso de inteligencias múltiples, también con la inteligencia emocional, de trabajar la empatía y la responsabilidad a través de los cuentos, así como el criterio propio.

2. Si la respuesta es sí, ¿Qué tan frecuente se emplean en la enseñanza?*

-

3. ¿Cómo reaccionan los niños a este tipo de enseñanza?

Muy bien la verdad, a ellos les gusta, les llama la atención, se quedan en la mente con lo que observan, algunos que hasta agarran el libro y dicen "Fíjese que yo ya lo leí y trata de esto, esto y aquello", entonces ya uno va detectando cuanto razona el niño, si va bien en el nivel o si va un poco avanzado, en realidad les ayuda y conecta con ellos, con sus experiencias tanto de casa como de la escuela.

4. Como docente, ¿considera que la enseñanza por medio de cuentos infantiles es más efectiva que la enseñanza tradicional?

Así como hay distintas estrategias, también hay distintos contenidos, y no todo puede ser siempre un cuento así como no todo podrá ser impartido de manera tradicional, entonces hay que hacer un balance entre cada uno de los elementos.

5. ¿Cree que un cuento infantil ilustrado sobre las inteligencias múltiples, con motivo tanto didáctico como lúdico, sea una herramienta potencial para la enseñanza?

Si, es efectivo, debe hacerse, porque ellos son competitivos y además les gusta resolver problemas, más aún si son audiovisuales o interactivos. Entonces, se logra la interacción, resaltar las emociones, más ahora que sabemos que la educación conectada con emociones es más efectiva, entonces creo que sí sería muy fructífero en realidad.

Entrevista a docentes

Datos Generales

1. Nombre: Samanta Dayana Espinoza Cordero.
2. Institución: Colegio Salesiano "San Juan Bosco" Granada.
3. Cargo que desempeña: Orientación escolar.
4. Sección: Atiende a todo el personal del colegio.
5. Fecha: Jueves 15 de Junio 2023.

Desarrollo:

Primera Parte - Introducción sobre las inteligencias múltiples

1. ¿Qué conocimientos tienes sobre el concepto de las Inteligencias Múltiples?

El psicólogo Howard creó estas inteligencias porque él creía que era injusto que las personas se basaran por un solo tipo de inteligencia, que si no soy buena en lengua o matemática no soy inteligente, él consideraba que tenía que explorar otras áreas de la inteligencia, a partir de ahí fue que surgieron los 8 tipos de inteligencias.

2. ¿Consideras que es importante identificar las Inteligencias Múltiples en un salón de clases?

Por supuesto, lo que pasa es que como les digo, los niños creen y dicen; "no soy inteligente", "no soy bueno en esto", "mis padres me dicen que no soy eso". Entonces yo les pregunto que si saben cuales son los tipos de inteligencias, les explico y les digo que descubran cuál es su talento. Además es importante que ellos sepan para identificar en que son buenos y pulir sus habilidades, sin pensar que no son inteligentes.

3. ¿Cómo crees que utilizar las inteligencias múltiples en los métodos de enseñanza pueden beneficiar a los estudiantes en el aula?

Más que todo, como te decía, buscar sus talentos, sacar y explorar el área en que soy bueno, por ejemplo, no soy bueno en lengua y literatura pero tal vez soy bueno actuando o haciendo otro tipo de actividad, entonces el profesor podría traer eso para la clase de lengua. También algunos estudiantes no son buenos con la expresión oral pero son buenos escribiendo.

Además, cabe destacar que así como se tiene que identificar el área que más se destaca no hay que dejar de lado las otras áreas.

Segunda Parte - Desarrollo de las inteligencias en el aula

1. ¿Qué estrategias utiliza en el aula para adaptarse a las diferentes habilidades y estilos de aprendizaje de sus estudiantes?

No estoy en un aula, pero sí he tratado con los niños que tienen ciertas dificultades, lo que hago es hablar con el estudiante, con sus padres y crear estrategias específicas para cada caso. En algunos casos se utilizan las estrategias curriculares, que es donde se cambia la metodología de aprendizaje para el niño. Otra forma de ayudarlos es invitándolos a participar en los diferentes clubs que hay aquí (ajedrez, música, arte, etc). En conclusión, siempre depende del caso del niño.

2. ¿Cómo integraría las inteligencias múltiples en sus clases y en actividades diarias?

Como son 8 inteligencias, ahí sería más que nada identificar el área en que son buenos, que les llama la atención. De igual forma los mismos profesores pueden hacer actividades donde los involucren, porque también hay niños que son apartados del grupo, entonces sería sacar ese lado que tienen y descubrir que tienen ellos para dar.

Tercera Parte - Preguntas relacionadas al cuento infantil

1. ¿Utilizan cuentos infantiles como material didáctico?

Hace poco entré a este colegio y lo poco que he visto, no ocupan mucho.

2. Si la respuesta es sí, ¿Qué tan frecuente se emplean en la enseñanza?*

-

3. ¿Cómo reaccionan los niños a este tipo de enseñanza?

Hace poco se realizó una actividad en el día del libro, fue la dramatización de un cuento el de los 3 cerditos, y ellos estaban emocionados, les encanta les llama la atención. A ellos les llama mucho la atención los colores, los movimientos y los concentra más. Tanto los cuentos como la actuación les gustó.

4. Como psicóloga, ¿considera que la enseñanza por medio de cuentos infantiles es más efectiva que la enseñanza tradicional?

Desde mi punto de vista, sí, porque si mantienen a los niños escribiendo y escribiendo en la escuela y en el salón de clases, ellos se aburren. De hecho a los niños para que presten atención son las dos primeras horas de clase ya después de ahí los pierdes. Entonces lo que se tiene que hacer es algo dinámico, algo que les llame la atención, como movimientos, juegos lúdicos.

5. ¿Cree que un cuento infantil ilustrado sobre las inteligencias múltiples, con motivo tanto didáctico como lúdico, sea una herramienta potencial para la enseñanza?

Sí, claro que sí, a los niños hay que enseñarles distintos métodos, como les venía diciendo a ellos les llama la atención lo expresivo, los movimientos, los dibujos. Entonces enseñarle a ellos de esta forma las inteligencias lo miro muy fructífero.

Anexo 3. Encuesta estudiantes.

Cuestionario

Tipos de Inteligencias - Colegio San Juan Bosco Granada

Encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto grado del Colegio San Juan Bosco Granada, con el propósito de integrar a los niños en la creación del Cuento ilustrado.

Primera parte - Inteligencia

1. ¿Sabes que es la inteligencia?

Si

No

2. ¿Qué es la inteligencia? Define con tus palabras.

3. ¿Sabías que existen más tipos de inteligencias?

Segunda parte - Tipos de inteligencias

1. Relacionar cada Icono con el enunciado que consideres correcto.

Hábil en letras



Hábil en naturaleza



Hábil en números



Hábil en imágenes



Hábil en uno mismo



Hábil en las personas



Hábil en las música



Hábil en el cuerpo



Tercera Parte - Crea

1. ¿Qué nombre le pondrías?
 Zoe
 Julia
 Mia
 2. Colorea



Tercera Parte - Crea

1. ¿Qué nombre les pondrías?
 Maestro Gasí
 Maestro Ron
 Maestro Bon
 2. Colorea



Tercera Parte - Crea

1. ¿Qué nombre le pondrías?
 Stella
 Luna
 Lily
 2. Colorea



Tercera Parte - Crea

1. ¿Qué nombre les pondrías?
 Gabrie
 Gregorio
 Cimón
 Loni
 Marion
 Marvin
 2. Colorea



Anexo 4. Análisis de resultados encuesta.

Anexo 5. Actividades aplicadas, primera evaluación.



Actividad 1

- Encuentra las palabras claves.

- Comunicación
- Cuento
- Biblioteca
- Lenguaje
- Idiomas
- Inteligencia



Actividad 2

- Ayuda a Zoe a encontrar el camino de la estrella



Anexo 6. Detalles de presentación final del cuento.

a)



b)



c)



d)



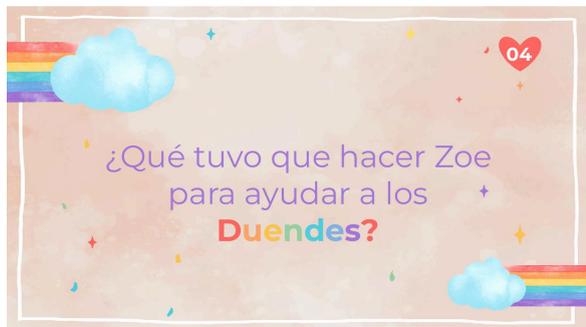
e)



f)



g)



h)



Anexo 7. Escaletas.

Escaletas

1- Zoe encuentra la entrada secreta a un mundo mágico dividido en diferentes niveles representando cada inteligencia. En cada nivel, supera retos y desafíos para aprender nuevas habilidades. Al llegar al nivel más alto, descubre que ha aprendido sobre todas las inteligencias y sobre sí misma. Con una nueva perspectiva sobre su potencial, Zoe regresa a su mundo.

2- Ben está emocionado porque se acerca el cumpleaños número 3 de su hermanita menor, Alison. Mientras recorre los pueblos de la pequeña Cornelia City para comprar las cosas de la fiesta. En cada pueblo, hace amigos con distintas habilidades, los cuales terminarán ayudándole a preparar la fiesta sorpresa.

3- Inés se muda a una nueva ciudad, al llegar a su nuevo colegio se da cuenta que todos sus compañeros de clases tienen superpoderes, a excepción de ella, por lo que se siente fuera de lugar. Sin embargo, es la única que logra descubrir los planes malvados del Dr. Braun, por lo que terminará formando parte de la alianza de superhéroes con sus compañeros de clase, para salvar a la dulce Cornelia City y a sus ciudadanos, llevándose una gran sorpresa al final de la batalla.

4- Aria vive en un bosque mágico, llamado Woodvale, en donde cada hada tiene una habilidad diferente, que ayuda a controlar la naturaleza. Sin embargo, las hadas de la aldea empiezan a perder sus habilidades mágicas cuando el duende Glendin comienza a robar el Manantial Mágico de Lavandas, para la creación de insectos malvados que amenazan con el fin de las estaciones en el mundo real.

5- Lizzie y Diego son fotógrafos que están en busca de una nueva aventura, juntos viajan para hacer su primera enciclopedia fotográfica de animales en peligro de extinción, hasta que se dan cuenta que tienen la habilidad de comunicarse con ellos.

Anexo 8. Escenarios y títulos de capítulos.

Capítulo 1

Escenario: Biblioteca
Título: La Torre de los secretos mágicos
Inteligencia: Lingüística

Capítulo 2

Escenario: Cielo
Título: El Reino de las Nubes Lógicas
Inteligencia: Lógico-Matemática

Capítulo 4

Escenario: Cueva
Título: La Cueva de las Melodías
Inteligencia: Musical

Capítulo 3

Escenario: Espacio
Título: El Mundo de las Estrellas Fugaces
Inteligencia: Espacial

Capítulo 5

Escenario: Campo
Título: El Parque de los Obstáculos
Inteligencia: Corporal-Cinestésica

Capítulo 6

Escenario: Laberinto
Título: El Laberinto de las Emociones
Inteligencia: Intrapersonal

Capítulo 7

Escenario: Bosque/Feria
Título: La Feria de la Empatía
Inteligencia: Interpersonal

Capítulo 8

Escenario: Bosque y río
Título: La Tierra de las Cascadas Mágicas
Inteligencia: Naturalista

Anexo 9. Lista de propuestas de actividades lúdicas.

Inteligencia Lingüística

- Resolver una adivinanza o un acertijo
- Pedirle a los niños que cuenten la historia con sus propias palabras o hacer un resumen de lo ocurrido al final del cuento
- Hacer un pequeño cuestionario sobre el cuento leído para estimular la comprensión
- Hacer una búsqueda del tesoro de palabras
- Crear una sopa de letras con palabras relacionadas o claves del cuento
- Escribir palabras desordenadas y que los niños las ordenen para saber cuáles son (un anagrama)

Inteligencia Interpersonal

- Realizar una serie de actividades que tengan preguntas sobre el comportamiento de los personajes. Ejemplo: ¿Por qué x personaje actuó de cierta manera?
- Salta la cuerda; En grupos de 5 salten la cuerda y pongan a prueba sus habilidades en equipo.
- Adivina la palabra; un integrante del grupo tiene que hacer mímicas de la palabra clave mientras que el resto tiene que adivinarla.
- Termina el dibujo; En grupos de 5, con una hoja y lápices, van a empezar un dibujo y va pasar por cada integrante hasta terminar un dibujo que se realizó por todo el grupo.
- Jugar algún tipo de deporte en grupo (fútbol, basketball).

Inteligencia Naturalista

- Identifica los tipos de plantas doradas que se encuentran en la Tierra de las Cascadas Mágicas.
- Ayuda a Zoe a describir las especies de peces que se encuentran en el río. (buscando a waldo, buscar las plantas y peces para luego describir los tipos de peces)
- Dibujar la fruta a tu elección sobre un árbol que le pueda gustar o beneficiar a cierto personaje.
- Describe algún elemento que te llame la atención de la Tierra de las Cascadas Mágicas y explica por qué.
- Actividad al aire libre; identifica cuántos tipos de árboles se encuentran a tu alrededor.

Inteligencia Musical

- Que niños identifiquen sonido de animales
- Proporcionar una página en donde los niños puedan tocar y experimentar con diferentes instrumentos
- Sacar un papelito con una palabra en específico y que los niños canten una canción con esa palabra en específico
- Instrumentos musicales caseros (creación de instrumentos musicales como botellas rellenas de arroz simulando maracas, guitarras hechas con cajas y gomas elásticas).
- Escuchar y reconocer instrumentos musicales

Inteligencia Corporal-Cinestésica

- Actuar o dramatizar alguna escena escrita del libro
- Carrera de obstáculos
- Yoga para niños
- Aros y pelotas (lanzar pequeñas pelotas para entrenar las habilidades motrices y jugar a pasar el aro (hula hula) en una rueda de niños sin soltar las manos) (se podrían dividir en 2 equipos para que los niños sientan que están en una carrera de obstáculos como en el cuento)
- Baile, dejar que los niños se muevan y expresen libremente sin juzgar cómo bailen

Inteligencia Intrapersonal

- Jugar juegos de memoria.
- ¿Cuáles son las emociones que se mostraron en el laberinto mientras Zoe cruzaba?
- Reflexionar sobre lo leído y llegar a la conclusión de que tipo de inteligencia perteneces.
- Explica cuál fue la actividad que más te gustó de todos los portales a los que Zoe entró y explica por qué.
- Identifica las emociones que expresa Zoe en los distintos mundos que visitó.

Anexo 10. Fichas de Personajes Secundarios.

Crimson

Sexo: Masculino
Edad: N/A
Color de cabello: Castaño Claro
Color de ojos: Verde
Tono de piel: Vainilla
Complexión física: Delgado
Salud: Saludable
Relaciones personales: Loni
Descripción psicológica: Es alguien que siempre ve el lado bueno de las cosas, relajado y positivo. Tiene una naturaleza bondadosa y es amante de la literatura.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Inocente

Loni

Sexo: Masculino
Edad: N/A
Color de cabello: Café
Color de ojos: Azul
Tono de piel: Oliva
Complexión física: Delgado
Salud: Saludable
Relaciones personales: Crimson
Descripción psicológica: Se caracteriza por ser extrovertido, divertido y alegre con un toque ingenioso, sin embargo también muestra sabiduría en sus bromas y consejos.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Bufón

Maestro Nimbus.

Sexo: Masculino
Edad: N/A
Color de cabello: Gris Oscuro
Color de ojos: Azul Oscuro
Tono de piel: Blanco
Complexión física: Gordo Esponjoso
Salud: Saludable
Relaciones personales: N/A
Descripción psicológica: Es una persona detallista, práctica, amable, orientada a la experiencia, con interés en la enseñanza y habilidades numéricas.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Sabio

Luna

Sexo: Femenino
Edad: N/A
Color de cabello: Dorado
Color de ojos: Azul Celeste
Tono de piel: Blanca
Complexión física: Delgada
Salud: Saludable.
Relaciones personales: N/A
Descripción psicológica: Una personalidad amable, alegre, extrovertida y positiva, que destaca por su luminosidad en cualquier situación.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Mago

Ghomo

Sexo: Masculino
Edad: N/A
Color de cabello: Blanco
Color de ojos: Azul
Tono de piel: Pálido
Complexión física: Relleno
Salud: Saludable
Relaciones personales: N/A
Descripción psicológica: Es una persona comunicativa, amigable, creativa e ingeniosa, que disfruta recolectar objetos para brindarles una segunda oportunidad.
Importancia en la historia: Tercario
Arquetipo: Artista

Bom

Sexo: Masculino
Edad: N/A
Color de cabello: Negro
Color de ojos: Gris Oscuro
Tono de piel: Oliva
Complexión física: Grande y Musculoso
Salud: Saludable
Relaciones personales: N/A
Descripción psicológica: Es firme, le gusta la organización y siempre busca brindar seguridad a quienes lo rodean. Disfruta de las actividades físicas y estar siempre en movimiento
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Cuidador

La Vieja

Sexo: Femenino
Edad: 75 años
Color de cabello: Gris Claro
Color de ojos: Café Claro
Tono de piel: Crema
Complexión física: Endomorfo
Salud: Saludable
Relaciones personales: El Viejo, Michi
Descripción psicológica: Es de naturaleza afable y comprensiva, siempre comparte sus conocimientos y experiencias a través de narrativas y cuentos.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Sabio

El Viejo

Sexo: Masculino
Edad: 80 años
Color de cabello: Gris
Color de ojos: Café Oscuro
Tono de piel: Crema
Complexión física: Endomorfo
Salud: Saludable
Relaciones personales: La Vieja, Michi
Descripción psicológica: Alguien con compasión y empatía, siempre quiere ayudar a los demás. Su atención y amabilidad son muy presentes, creando un ambiente acogedor.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Protector

Michi

Sexo: Macho
Edad: 9 años
Color de cabello: Amarillo
Color de ojos: Café
Tono de piel: N/A
Complexión física: Gordo
Salud: Saludable
Relaciones personales: El Viejo, La Vieja
Descripción psicológica: Tiene preferencia hacia la curiosidad, la independencia y la aventura. Le encanta jugar y tiene un interés constante en descubrir y explorar nuevos
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Explorador

Maya

Sexo: Femenino
Edad: N/A
Color de cabello: Negro
Color de ojos: Verde
Tono de piel: Morena
Complexión física: Delgada
Salud: Saludable
Relaciones personales: N/A
Descripción psicológica: Se caracteriza por su compromiso, amabilidad y comprensión. Valora las pequeñas, encuentra felicidad en la naturaleza y el estar con animales.
Importancia en la historia: Secundario
Arquetipo: Amante

Anexo II. Guión técnico.

Título - "El Mundo de las Inteligencias"

Introducción

-Escena 1- (doble) / Plano General / Habitación de Zoe

Zoe se encuentra en su habitación alistándose para la excursión al bosque. Se puede observar a Zoe preparando su mochila en su cama, en un plano general de la habitación.

-Escena 2- (doble) /Plano General/ Bosque

En un plano general se muestra a Zoe con la luciérnaga en el bosque, se encuentra junto a la gran piedra que brilla.

-Escena 3- (doble) /Plano Medio Corto/ Salón de los portales

En un plano medio corto se muestra a Zoe observando todos los portales.

Capítulo I - Inteligencia Lingüística

Escenario: Biblioteca

Título - Torre de los Secretos Mágicos

-Escena 1- / Plano Americano / Torre

En un plano americano se enfoca a Zoe dirigiéndose a la entrada de la torre.

-Escena 2- / Plano General / Torre (interior)

Dentro de la torre, en un plano general se encuentra Zoe observando a los duendes.

-Escena 3- / Plano Entero / Torre (interior)

En un plano entero se enfoca a Zoe junto a los duendes, con los estantes de libros de fondo.

-Escena 4- / - / Actividades

En una mesa se encuentran 2 libros que contienen las actividades a realizar.

-Escena 5- (doble) / Plano Americano / Torre (interior)

En un extremo se encuentran los duendes mientras que el otro está Zoe despidiéndose de los duendes.

Capítulo II - Inteligencia Lógico-Matemática.

Escenario: Cielo.

Título - El Reino de las Nubes Lógicas.

-Escena 1- / - / Nubes

Se observa un camino de nubes.

-Escena 2- / Plano Entero / Nubes

En un plano entero se muestra a Zoe con el Maestro Nimbus, con un fondo de nubes.

-Escena 3- (doble) / POV / Nubes/Tablero

Se observa un tablero gigante de rompecabezas con la actividad del capítulo.

-Escena 4- (doble) / Plano General / Nubes

En un plano general se encuentra Zoe dirigiéndose al siguiente portal mientras el Maestro la despide.

Capítulo III - Inteligencia Espacial.

Escenario: El Espacio.

Título - El Mundo de las Estrellas fugaces.

-Escena 1- / Primer Plano / Espacio

En un primer plano se muestra a Zoe con el espacio de fondo.

-Escena 2- / Plano Entero / Tienda Espacial

En un plano entero se muestra a Zoe con Luna afuera de la tienda espacial.

-Escena 3- (doble)/ - / Actividades

Espacio para las actividades de este capítulo (laberinto y dibujo)

-Escena 4- (doble) / Plano General / Espacio

En un plano general se muestra a Luna y a Zoe junto al portal despidiéndose.

Capítulo IV - Inteligencia Musical.

Escenario: Cueva.

Título - La Cueva de las Melodías.

-Escena 1- / Plano Entero / Entrada cueva

Zoe se encuentra con un guardián en la entrada de la cueva.

-Escena 2- / Plano detalle / Puerta cueva

En un plano detalle se muestran las notas musicales que están en la puerta.

-Escena 3- / Plano General / Interior cueva

En un plano general se muestra a Zoe caminando por un pasillo de la cueva.

-Escena 4- / Plano General / Actividad de las puertas

Vista general de las tres puertas donde Zoe tiene que adivinar la melodía para pasar.

-Escena 5- / Plano Detalle / Cueva

Vista de una pared de la cueva.

-Escena 6- / Plano entero / Cueva/portal siguiente nivel

En un plano entero se muestra a Zoe abriendo la puerta del siguiente nivel.

Capítulo V - Inteligencia Corporal Cinestésica.

Escenario: Campo de obstáculos.

Título - Parque de los Obstáculos.

-Escena 1- / Plano General / Entrada al parque

En un plano general se muestra la entrada al parque.

-Escena 2- / Plano entero / Parque

Zoe se encuentra con el Maestro Bom.

-Escena 3- (doble) / Plano General / Parque (obstáculos)

En un plano general se muestra a Zoe empezando la carrera de obstáculos.

-Escena 4- (doble) / Plano General / Actividad de las puertas

Luego de la carrera, Zoe regresa con el Maestro Bom quien se despide de ella, con el parque de fondo.

Capítulo VI - Inteligencia Intrapersonal.

Escenario: Laberinto.

Título - El Laberinto de las Emociones.

-Escena 1- (doble) / Plano General / Entrada Laberinto

En un plano general se muestra la entrada del laberinto.

-Escena 2- / Plano Entero / Laberinto por dentro

En un plano completo, Zoe se encuentra en el laberinto donde las paredes están adornadas con cuadros que representan diversas emociones.

-Escena 3- / Plano Detalle / Nota Actividad

En un plano a detalle, se muestra una nota que refleja las emociones de Zoe, dejando espacio para llevar a cabo la actividad.

-Escena 4- / Plano General / Laberinto y Espejo

Vista general de Zoe en el laberinto frente a un espejo gigante, donde descubre una llave que le permitirá salir del lugar.

-Escena 5- / Plano General / Laberinto

En un plano general se muestra la salida del laberinto.

Capítulo VII - Inteligencia Interpersonal.

Escenario: Bosque.

Título - La Feria de la Empatía.

-Escena 1- / Plano General / Bosque

En un plano general se visualiza la entrada a la feria ubicada en medio del bosque.

-Escena 2- / Plano Entero / Entrada a la feria.

Zoe es recibida en la feria por El Viejo y La Vieja acompañados de su gato, donde le explican la siguiente actividad.

-Escena 3- (doble) / Plano General / La feria.

En un plano general se muestra la feria desde adentro, donde El Viejo y La Vieja guían a Zoe en un baile.

-Escena 4- / Plano Entero / Tienda.

Se muestra en un plano entero, a Zoe junto a La Vieja cerca de una tienda, donde esta le entrega una pequeña caja de madera.

-Escena 5- / Plano Detalle / La caja de madera.

En plano a detalle se observa la caja de madera abierta, revelando en su interior una llave que le ayuda a salir de ese mundo.

-Escena 6- (doble) / Plano General / Bosque.

Finalmente se visualiza una puerta en la mitad del bosque, señalando el camino que conducirá a Zoe hacia el último mundo.

Capítulo VIII - Inteligencia Naturista.

Escenario: Cascadas.

Título - La Tierra de las Cascadas Mágicas.

-Escena 1- (doble) / Plano General / Cascada.

Adentrándose a un nuevo mundo, se muestra un jardín con un río y cascada, donde Zoe encuentra a una ninfa.

-Escena 2- (doble) / Plano General / Bosque.

En un plano general, Zoe se encuentra junto al río, sosteniendo un cuaderno mientras se prepara para llevar a cabo la actividad asignada por la ninfa.

-Escena 3- (doble) / Plano General / Actividad Animales.

Se observa en un plano general, animales y peces sumergidos en el agua, desafiando a Zoe a identificarlos como parte de la actividad a completar.

-Escena 4- (doble) / Plano Americano / Jardín.

Después de completar la actividad, Zoe vuelve junto a la Ninfa, quien se despide otorgándole una medalla como reconocimiento por completar la tarea, con el río de fondo.

Final

Escenario: Salón de los portales/Bosque.

-Escena 1- (doble) / Plano General / Salón de los portales.

Zoe logra salir de todos los mundos y en un plano general se visualiza el bosque inicial, pero con todos los portales desbloqueados.

-Escena 2- (doble) / Plano Entero / Bosque.

Sentada en medio del bosque, Zoe reflexiona sobre sus recientes vivencias mientras tiene una conversación con una misteriosa voz.

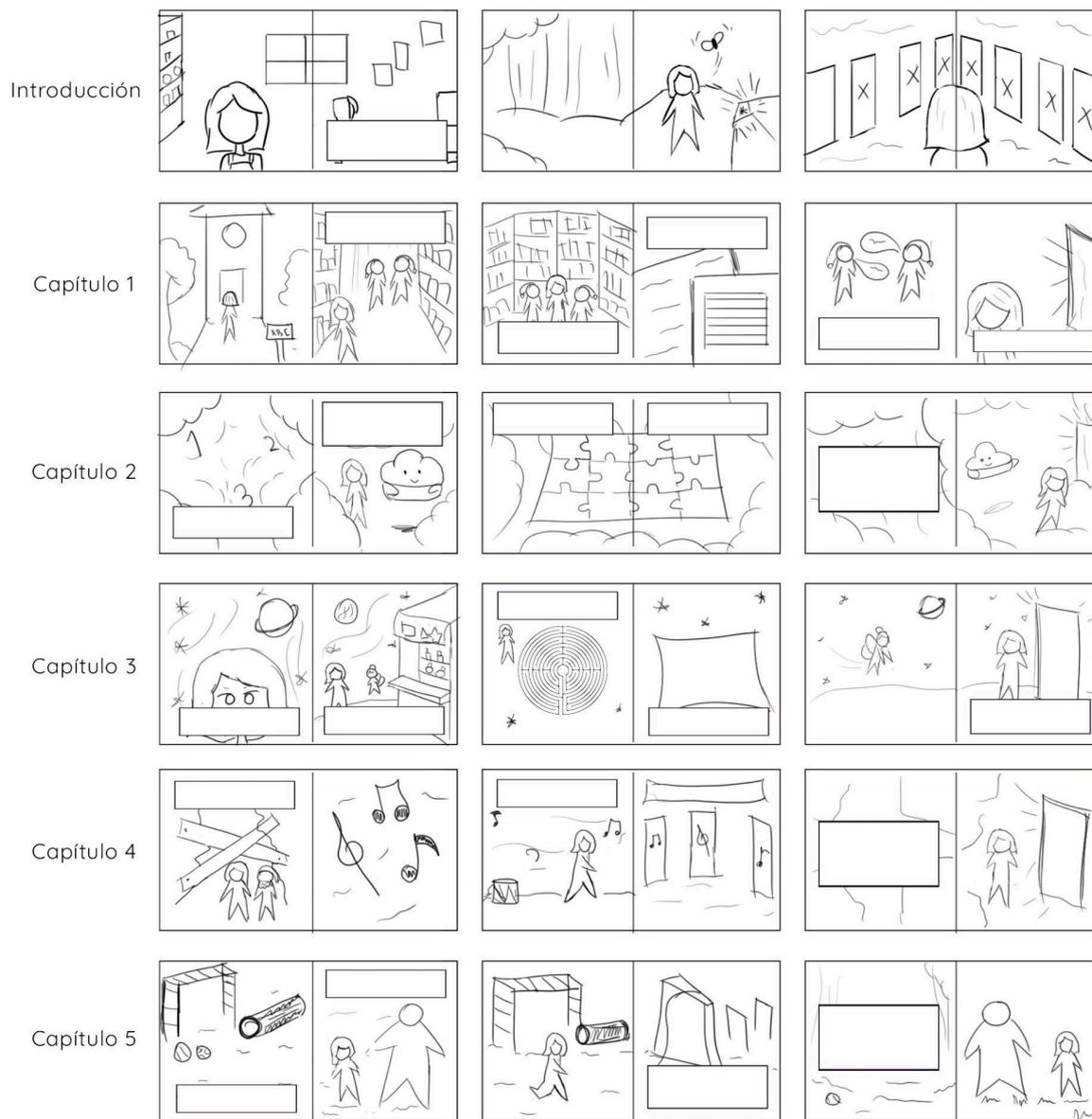
-Escena 3- (doble) / Plano Medio / Bosque.

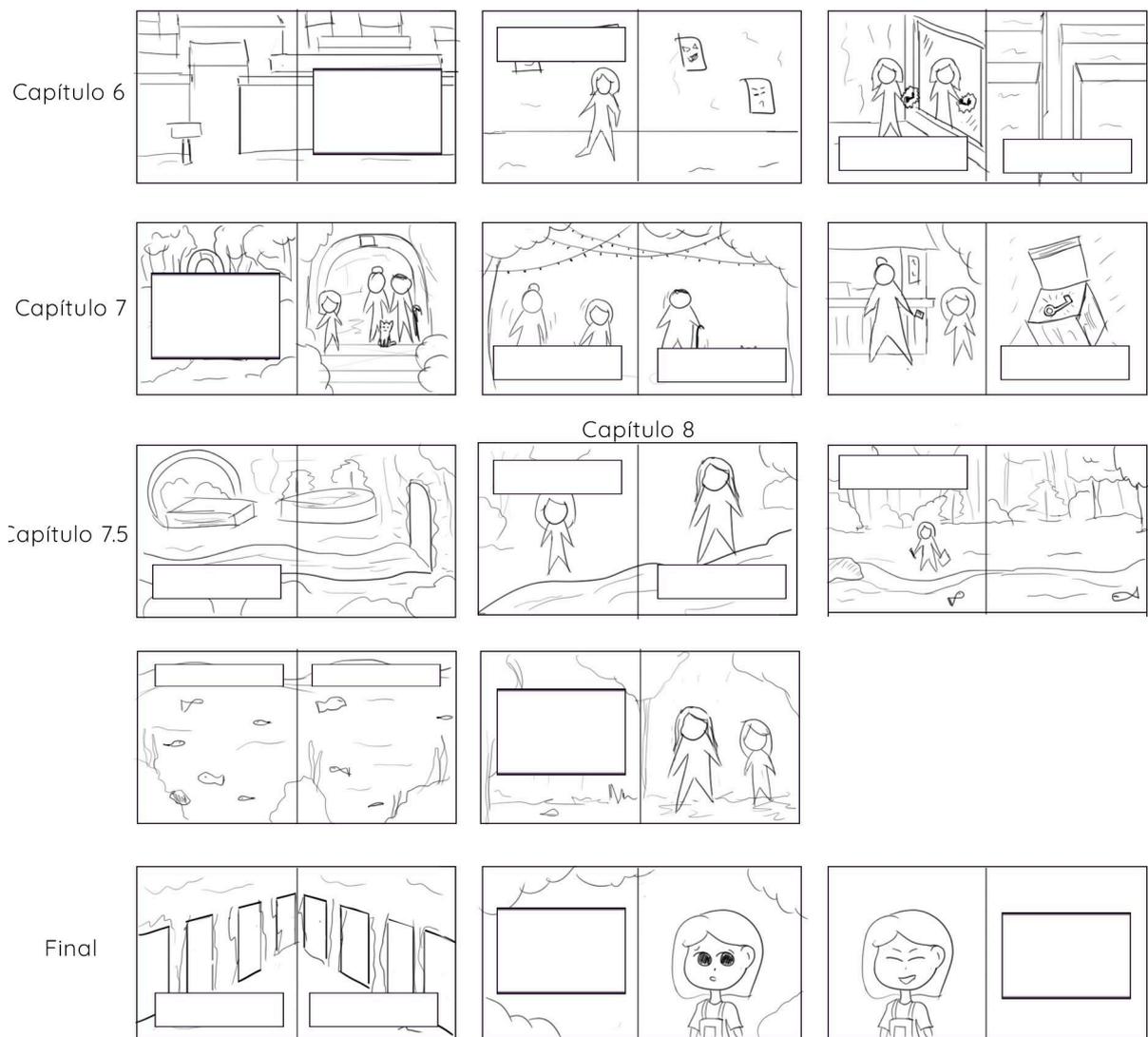
Finalmente, después de hablar con la voz misteriosa, Zoe, en un plano medio, le da las gracias por la experiencia, sin embargo elige salir por la puerta para volver al mundo real.

Fin.

Anexo 12. Storyboard.

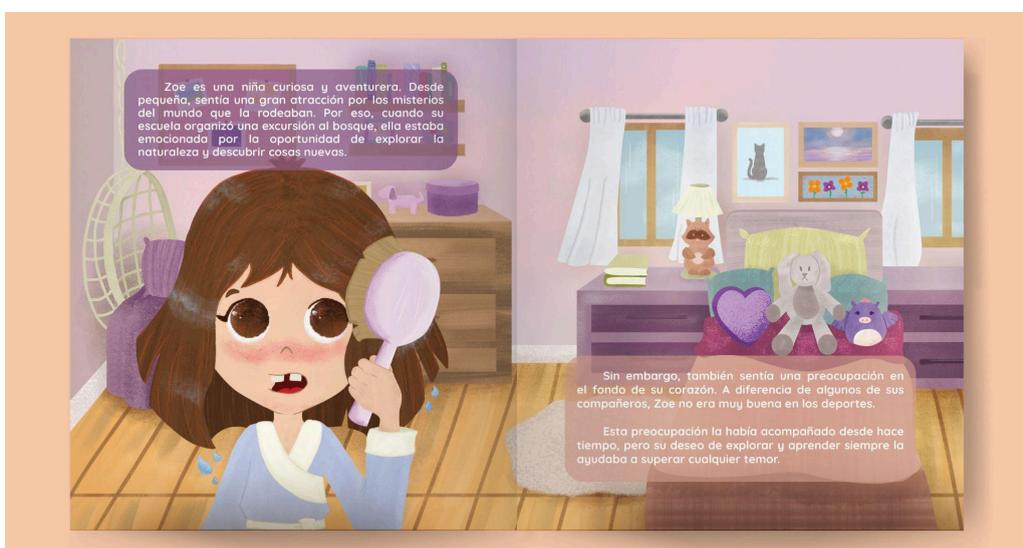
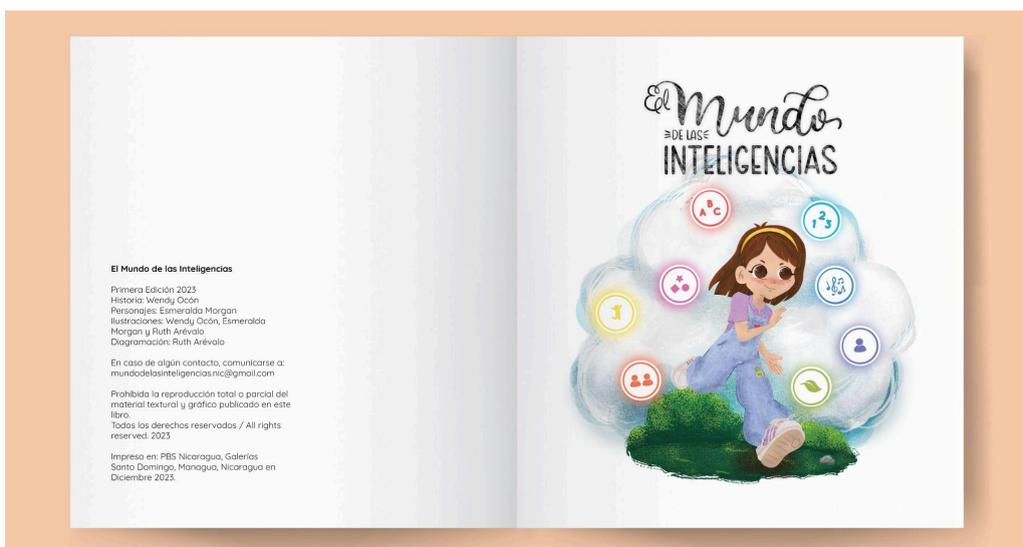
STORYBOARD



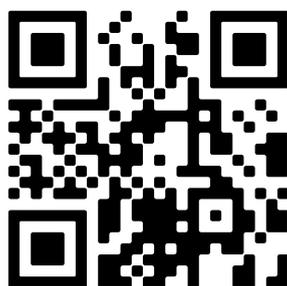


Anexo 13. Producto Creativo.





Versión completa del cuento



Escanea el código o ingresa al siguiente enlace

<https://heyzine.com/flip-book/f9a7417e7d.html>

Anexo 14. Carta Aval del Tutor al Finalizar el Producto Creativo.

04 de diciembre de 2023. Managua, Nicaragua.

Arquitecta Dayana Paola Gámez Ayerdis

Decana

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación

Universidad Católica Redemptoris Mater (UNICA)

Estimada Decana:

En mi calidad de tutor de tesis, hago constar que: Wendy Vanessa Ocón Gutiérrez (20170041), Esmeraldauxiliadora Morgan Osorno (20170234) y Ruth Michelle Arévalo Méndez (20180065), estudiantes egresadas de la carrera de Arte Digital y Animación, han culminado satisfactoriamente el desarrollo de su Producto Creativo titulado *Diseño de cuento infantil ilustrado sobre los tipos de inteligencias, como recurso para incentivar el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de primaria del Colegio Salesiano “San Juan Bosco” Granada, Nicaragua, durante el año 2023.*

De tal forma que el Producto Creativo presentado por las estudiantes cumple con las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica.

Debido a ello, autorizo al mencionado egresado a reproducir el documento definitivo y proceda a la exposición de su contenido para ser evaluado por parte del jurado examinador que se designe.



Lic. German Guerrero Vado

Diseñador Industrial

Tutor de Producto Creativo

Anexo 15. Entrega de libros al colegio.



Anexo 16. Constancia - Entrega de libros al colegio.

CONSTANCIA

Por medio de la presente se hace constar que las egresadas, **Ruth Michelle Arévalo Méndez** (20180065), **Esmeraldauxiliadora Morgan Osorno** (20170234), **Wendy Vanessa Ocón Gutiérrez** (20170041), hacen entrega de 3 copias del cuento: **"El Mundo de las Inteligencias"**.

Efectuando la entrega con las autoridades del Colegio Salesiano "San Juan Bosco", el día viernes 26 de enero de 2024, en Granada, Nicaragua.





Lic. Wendy Auxiliadora Calero Estrada.
Coordinadora de Estudios de Primaria.
26/01/2024