

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTES & DISEÑO GRÁFICO**  
**EMPRESARIAL**

**TESIS**

**Propuesta de cuentos ilustrados basados en la**  
**narrativa de historias clásicas de la literatura**  
**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO**  
**EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

**Autor (es):**

**Bach. Perez De Los Santos Rolando**

**ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6004-9015>**

**Bach. Cunya Pardo Darwin**

**ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0052-0789>**

**Asesora:**

**Mg. Bravo Adanaque Cinthya**

**ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3032-5127>**

**Línea de Investigación:**

**Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas para**  
**enfrentar los desafíos globales**

**Sublínea de Investigación:**

**Promoción de una educación inclusiva y de calidad con innovación**  
**pedagógica**

**Pimentel – Perú**

**2023**

**PROPUESTA DE CUENTOS ILUSTRADOS BASADOS EN LA NARRATIVA DE  
HISTORIAS CLÁSICAS DE LA LITERATURA**

**Aprobación del jurado**

---

**MG. BACA CACERES DIEGO ALONSO  
Presidente del Jurado de Tesis**

---

**DRA. PELAEZ CAVERO JULIA BEATRIZ  
Secretario del Jurado de Tesis**

---

**MG. BRAVO ADANAQUÉ CINTHYA  
Vocal del Jurado de Tesis**



### DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien(es) suscribe(n) la **DECLARACIÓN JURADA**, soy(somos) **egresado (s)** del Programa de Estudios de **Artes & Diseño Gráfico Empresarial** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro (amos) bajo juramento que soy (somos) autor(es) del trabajo titulado:

#### PROPUESTA DE CUENTOS ILUSTRADOS BASADOS EN LA NARRATIVA DE HISTORIAS CLÁSICAS DE LA LITERATURA

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Cunya Pardo Darwin	DNI: 71789443	
Perez De Los Santos Rolando	DNI: 73075871	

Pimentel, 23 de agosto del 2023.

# DEDICATORIA

*Dedicamos este trabajo a nuestras familias, quienes han sido nuestro apoyo incondicional en este camino y a nuestros amigos, por su ánimo constante y alegría compartida en medio de las horas de estudio.*

# AGRADECIMIENTO

*Agradecemos a nuestros familiares cercanos que nos impulsan a seguir adelante cada día y a las personas que nos ayudaron y contribuyeron para poder desarrollar este trabajo.*

## **ÍNDICE**

<b>DEDICATORIA</b>	<b>4</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>5</b>
<b>Resumen</b>	<b>8</b>
<b>Abstract</b>	<b>9</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
1.1 Realidad Problemática	10
1.2 Formulación del problema	26
1.3 Objetivos	27
1.4 Teorías relacionadas al tema	27
<b>II. MATERIAL Y MÉTODO</b>	<b>28</b>
2.1 Tipo de estudio y diseño de la investigación	28
2.2 Escenario de Estudio	29
2.3 Caracterización de los sujetos	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
2.4.1 Técnicas de recolección de datos	10
2.4.2 Instrumentos de recolección de datos	11
2.5 Procedimientos de recolección de datos	32
2.6. Procedimiento de análisis de datos	12
2.7 Criterios éticos	32
<b>III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	<b>33</b>
3.1 Resultados	33
3.2 Discusión de resultados	35
3.3 Aporte práctico	13
<b>IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>14</b>
4.1 Conclusiones	14
4.2 Recomendaciones	14
<b>REFERENCIAS</b>	<b>39</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>45</b>

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

<b>FIGURA 01. Relación de los fundamentos de la ilustración aplicados en los cuentos ilustrados.....</b>	<b>34</b>
<b>FIGURA 02: Relación de los géneros de ilustración más usados en los Cuentos Ilustrados Infantiles.....</b>	<b>35</b>
<b>FIGURA 03. Relación de los elementos del cuento aplicados en cuentos ilustrados... </b>	<b>35</b>
<b>Figura 04. Relación y diferencias encontradas entre cuentos populares y cuentos literarios infantiles. ....</b>	<b>36</b>
<b>FIGURA 05. Estructura Narrativa presente en los cuentos.....</b>	<b>36</b>

# Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura. Para la creación de la propuesta se utilizó la ficha de cotejo para el análisis del objeto de estudio considerando las subcategorías y códigos las cuales se centran en conocer los elementos esenciales del cuento, desde la ilustración hasta la narrativa.

El análisis cualitativo posibilitó a la investigación conseguir información sobre 14 relatos que contaban con las características que servían como base para desarrollar un diseño de cuento ilustrado.

Toda la investigación realizada sirvió para plantear la realización de la propuesta editorial de cuentos ilustrados sustentado en los principios de la ilustración , en la aplicación de sus géneros y en el entendimiento de la narrativa aplicada en los cuentos infantiles.

**Palabras clave:** Diseño, Ilustración, Diseño Editorial, Ilustración Digital y Cuentos



# Abstract

The present investigation was carried out with the objective of making a proposal for illustrated stories based on the narrative of classic stories in literature. For the creation of the proposal, the checklist was used for the analysis of the object of study considering the subcategories and codes which focus on knowing the essential elements of the story, from illustration to narrative.

The qualitative analysis enabled the research to obtain information on 14 stories that had the characteristics that served as the basis for developing an illustrated story design.

All the research carried out served to raise the realization of the editorial proposal of illustrated stories based on the principles of illustration, in the application of its genres and in the understanding of the narrative applied in children's stories.

**Key words:** Design, Illustration, Editorial Design, Digital Illustration and Storybook

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Planteamiento del Problema

A través de los medios de comunicación, se puede evidenciar la existencia de signos verbales, no verbales, sonoros, visuales y audiovisuales. Estos códigos pueden transmitir una idea por medio de una imagen, la cual puede ser decodificada a partir de un conocimiento interdisciplinario en materias como el arte, el marketing, la psicología, u otras asociadas a las ciencias sociales.

Como indica Rojas (2015), el diseño y la ilustración trabajan juntos para generar distintas ideas con las que logran representar un lenguaje visual que toma como referencia a la realidad.

En el diseño gráfico, a diferencia de la ilustración se encarga de resolver problemas por medio de piezas gráficas que logran transmitir un mensaje. Esto se obtiene tomando en cuenta elementos visuales que ayudarán a tener una mejor composición, articulando de ese modo una comunicación visual que sea legible al público. La ilustración por su parte busca contar una historia utilizando diferentes técnicas de dibujo, es decir, los métodos que se emplean deben de adaptarse al tipo de trabajo que se esté ejecutando.

Rosas (2012) citado por Mielles (2018), señala que el diseño editorial se origina en la época del renacimiento, a mediados del siglo XV, tiempo en que aparece la imprenta de Gutenberg, la cual hace factible la propagación y el acercamiento a nuevos conocimientos. Gracias a esta innovación tecnológica se establecen algunas funciones como las columnas, márgenes y espaciados en el proceso de impresión.

La función del diseño editorial es maquetar y componer una publicación, pero no es su única asignación. Ramon (2020a), citando a Almazán (2014), comenta que el diseño editorial está especializado en diagramar y diseñar textos para el formato que sea necesario. Con esta primera definición se entiende la base del diseño editorial; no obstante Ramon (2020b) agrega tomando la definición de Caldwell y Zapatero (2014), que la maquetación debe adaptarse a la necesidad del lector y buscar la manera más efectiva de transmitir un discurso, para entretener, informar, instruir, comunicar o educar.

Una forma de expresar ideas complejas es el plantear ilustraciones que expliquen el tema a tratar, su gran utilidad para emitir conceptos y centrar ideas, esto se debe al proceso que se sigue en su realización. Suconota (2021), recomienda que para crear una ilustración que cautive la atención del lector, el diseñador debe estudiar y comprender el tema esencial en el cual se basará su trabajo.

Ramon (2020c), afirma que en la imagen en el diseño editorial “constituye también gran parte del contenido de un producto editorial, la elección y ubicación de estas, ya sean fotografía o ilustración, dependerá del estilo y el público objetivo de cada producto” (pág.33). De esta manera, la ilustración editorial, es una vertiente de la ilustración que acompaña al texto, comparte el protagonismo con el texto, siendo un refuerzo del mismo al momento de difundir un concepto o sentimiento.

Arévalo y Tigre (2013), mencionan que la ilustración es un componente fundamental para el lector, ya que produce interacción empleando la imagen gráfica. Funciona incluso para presagiar alguna información relevante del texto que se narra, ya sea en la portada o en el interior del libro.

La ilustración en el cuento permite seguir la historia de forma visual, por esa razón, al público infantil se le facilita comprender el mensaje que puede llegar a transmitir el libro. Es crucial tomar en consideración la manera en que se está trabajando la ilustración para no contradecir la historia contada, por esa razón se debe tener en cuenta lo que propone el texto del cuento para no desconcertar al lector.

Según Albán y Moreno (2009), al esbozar libros infantiles, el diseñador debe adecuar el texto con las ilustraciones, además debe imaginar sucesos de la historia que logren captar el interés de las personas.

Con todo lo indicado, en el presente trabajo de investigación se analiza distintos elementos que comprenden al diseño editorial, la ilustración y los cuentos clásicos, asimismo, se observa y se enfatiza que un cuento ilustrado ayuda a mejorar la comprensión lectora de una manera dinámica y entretenida, cabe recalcar que al considerar a la ilustración como una parte sustancial en el cuento, no significa que las palabras sean menos importantes, al contrario, ambos deben estar en sincronía para generar una empatía con el público.

## 1.2 Antecedentes de estudio

### **Internacionales**

Espin (2018), realizó una tesis titulada **“DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO.”** Tesis para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo. El objetivo de esta tesis estuvo orientado a determinar elementos editoriales infantiles identificando los distintos formatos y estilos de ilustración para el diseño de un cuento que se utilice como medio de aprendizaje sobre los mitos religiosos de Chimborazo. La investigación hizo uso de instrumentos cualitativos como entrevistas, y de la misma manera utilizó instrumentos cuantitativos como encuestas. Como conclusión se adquirió el diseño y elaboración de un ejemplar impreso, aceptado por el público objetivo, de este modo se llegó a fortalecer la cultura de la tradición oral de Chimborazo y a la vez se aportó a mejorar el proceso de lectura de niños y niñas, formándolos de una manera interesante y divertida.

Real (2020), publicó una tesis titulada **“Cuento infantil ilustrado, que promueva el cuidado y la adopción de mascotas”**, Trabajo de titulación establecida para optar por el título de Animador Digital Tridimensional de la Facultad de comunicación y artes audiovisuales de la Universidad de la Américas. Como objetivo de investigación el presente trabajo estuvo enfocado a través del método inductivo, con el fin de fijarse en la observación y experimentación de hechos, este tipo de investigación pudo concretar una información clara y consistente sobre el abandono de perros, como conclusiones y resultados se puede decir que el obtener distintas indicaciones sobre como construir un cuento, facilitó la comprensión a la hora de representar una obra literaria, además este trabajo fomenta la adopción de mascotas sensibilizando e informando a los más pequeños sobre estos temas.

Pogo y Cando (2017), publicaron una tesis titulada **“DISEÑO DE UN CUENTO INFANTIL INTERACTIVO ILUSTRADO MULTIMEDIA DEL AUTOR ECUATORIANO “JORGE QUEIROLO BRAVO”, PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LA LITERATURA ECUATORIANA EN NIÑOS DE 7 A 8 AÑOS”**, Proyecto de Investigación para la obtención del Título de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado en la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi. El objetivo de esta

investigación fue elaborar el diseño de un cuento infantil interactivo, utilizando técnicas audiovisuales de ilustración que se aplicaron en el cuento del autor ecuatoriano “Jorge Queirolo Bravo”, para promover la lectura en los niños. Esta investigación usó el método inductivo con el que aplicó entrevistas, de igual manera emplea el método descriptivo que se aplicó en el análisis de encuestas. Como resultados se menciona que la elaboración de un material didáctico audiovisual acompañado de animación, ilustraciones y con una identidad gráfica podría ser implementado como material de apoyo para los docentes, y se espera con ello mejorar el interés por la lectura en los niños.

PONTÓN (2017), publicó una tesis titulada **“DIAGNÓSTICO DEL NIVEL DE ACEPTACIÓN DE ILUSTRACIONES DE ESTILO MINIMALISTA EN CUENTOS DESTINADOS A NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SEGÚN SUS COMPONENTES GRÁFICOS”**, Trabajo de titulación para la obtención del título de Diseñadora Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas. El objetivo de la investigación fue analizar los elementos gráficos de los cuentos infantiles. y observar los componentes cromáticos, figurativos y compositivos desde la apreciación de los docentes y estudiantes de educación inicial. La metodología que se utilizó en esta investigación tiene un enfoque cualitativo para comprender los criterios de los niños sobre las ilustraciones minimalistas. Es también de tipo descriptivo, ya que esta investigación aborda características sobre la ilustración en cuentos. Como conclusión se menciona que los niños/as presentaron un nivel de aceptación ante un menor grado de figurativismo en la ilustración, lo cual se asocia a su rango de edad.

Alarcon (2013), en su tesis titulada **“ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN PARA EL DISEÑO DE UN LIBRO DE CUENTO INFANTIL PARA SENSIBILIZAR A LOS PADRES DE FAMILIA DEL BARRIO VILLANUEVA, DE LA CIUDAD DE CALI, FRENTE AL MALTRATO INFANTIL”**, Tesis para optar el título de Diseñadora en la Comunicación Gráfica en la FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL de la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. El objetivo de esta tesis fue indagar sobre el maltrato infantil en el barrio Villanueva de la ciudad de Cali, de igual forma se busca determinar elementos del Diseño Gráfico que ayuden a desarrollar un material didáctico que logre sensibilizar a los padres de familia. La investigación que se aplicó es de un diseño mixto, ya que fue documental y de campo. Es documental, ya que no existió una estructura exacta para diseñar un cuento ilustrado y por ello se recurrió a datos bibliográficos para ejecutar la

investigación. Se concluyó que una de las causas que ocasionan el maltrato infantil eran los precedentes familiares, en algunos casos se logró encontrar una historia de maltrato que se justificaba como una manera de educarse, vincularse y formarse. También se logró diseñar y diagramar un cuento ilustrado que funciona como amparo frente al maltrato familiar, durante ese transcurso se utilizó conocimientos aprendidos en la carrera de diseño gráfico,

## **Nacionales**

Palomares (2021) en su trabajo titulado **“ELABORACIÓN DE CUENTOS ILUSTRADOS PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DEL JARDÍN 467 DE LAS PALMAS EN HUALMAY”** para Optar El Título Profesional De Maestro(a) en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en Estimulación Temprana. Como objetivo de investigación, el presente trabajo buscó determinar cuál es la conexión de la elaboración de cuentos ilustrados y el desarrollo de un pensamiento creativo en los niños de la institución donde realizó la investigación. La metodología de la investigación es de tipo descriptivo y correlacional ya que busca solo describir los hechos y demostrar la relación de sus variables. Como resultado y conclusión mencionan que si existe la relación que se propone en el trabajo entre la ilustración y el desarrollo del pensamiento creativo en la institución.

Sarrin (2020) en su tesis titulada **“DISEÑO DE HISTORIAS ILUSTRADAS CONTRA LA DISCRIMINACIÓN POR EDADISMO PARA EVITAR EL AISLAMIENTO SOCIAL”** Tesis para optar el grado de Maestro en Diseño Gráfico. El objetivo principal de este trabajo fue evidenciar la discriminación por edadismo que genera un aislamiento social en personas mayores pertenecientes a los sectores económicos C y D en el distrito de Carabayllo de la ciudad de Lima Metropolitana. La presente tesis fue trabajada a través de una metodología de enfoque mixto. Como resultado y conclusión se encuentra que por medio de la ilustración se puede transmitir y evidenciar la discriminación por medio de los colores y las emociones que transmite el personaje de la ilustración.

Peña (2019) publicó una tesis titulada **“LIBRO POP-UP SOBRE FAUNA ENDÉMICA PERUANA Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE PRIMARIA DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS, COMAS, LIMA 2019”** Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial. El objetivo de la investigación fue encontrar una relación entre libros pop – up y el pensamiento creativo en niños. La metodología tiene un enfoque cuantitativo. Como resultados se obtuvo que si existe

una relación entre un libro pop – up sobre fauna endémica peruana y el pensamiento creativo en niños de 9 a 11, lo cual lo coloca como una herramienta didáctica para enseñar diversas temáticas.

Ruiz (2020) en su tesis titulada **“LA ILUSTRACIÓN EN LA NARRATIVA BASADA EN LA MITOLOGÍA INCAICA DEL PERIODO INCA PACHACUTEC PARA ENRIQUECER EL IMAGINARIO EN EL CAMPO DE LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO PERUANO”** Tesis para optar el grado de Maestro en Diseño Gráfico. El presente trabajo tuvo como principal objetivo demostrar la narrativa-creativa precaria en la industria del entretenimiento en Lima Metropolitana debido al desconocimiento de referentes locales como la mitología Inca período Pachacútec. La metodología del estudio abordó como problemática la observación de ilustraciones inspiradas en referentes precolombinos dentro del entretenimiento limeño. Trayendo como conclusión que un proyecto ilustrado es más dinámico y atrayente para el público, donde por medio de la investigación se da un mensaje certero y comprensible.

Cisneros (2016) publicó una tesis titulada **“GUARDIANES DE LA NATURALEZA DISEÑO E ILUSTRACIÓN PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE”** Tesis para la obtención del Título de Licenciada en Arte con mención en Diseño gráfico. El objetivo de la investigación fue evidenciar cómo a través del diseño y la ilustración puede despertar el interés por el medioambiente y crear conciencia de su importancia en el pueblo de Nogalcucho. La metodología fue de tipo cuantitativa. Como conclusión se obtuvo que para obtener un mensaje claro que llame la atención del público, hay que diseñar pensando en el usuario y el contexto en el que será usado, siendo un contenido infantil con estas características el material ideal para crear un impacto positivo.

## 1.3 Abordaje teórico

### 1. Géneros de ilustración

Al momento de trabajar una ilustración, cada ilustrador adapta su estilo empleando estos tipos de géneros dependiendo del momento en el que se requiera.

### **1.1. Género de la Ilustración Conceptual.**

En este género no es necesario que el ilustrador tome como guía fundamental un informe o texto que se le haya otorgado, sino que tiene la libertad de imaginar una idea sobre el contenido que se plantea ilustrar.

Para reforzar lo mencionado anteriormente, González (2015) citado por Yaguachi (2016), explica que en la ilustración conceptual se toma en cuenta distintas referencias visuales, que no necesiten de un texto para ser explicadas o contextualizadas.

### **1.2. Género de la Ilustración Narrativa.**

Tiene como finalidad reforzar visualmente las escenas que están pautadas de un texto literario, en este género los personajes de la lectura deben ser representados con una apariencia fiel a la descripción que se da en la obra.

### **1.3. Género de Ilustración de Cómic**

Se expresa por medio de la ilustración y la narración en el que se interpreta a través de viñetas que forman secuencias de un mismo tema. Por medio del cómic se pueden mostrar distintos planos que permiten ubicar el ambiente en el que se desarrolla la historia, gracias a ello, las expresiones y movimientos de un personaje son más notorios para el lector.

### **1.4. Género de Ilustración Humor Gráfico**

Diversos ilustradores utilizan el humor gráfico como medio de expresión, poseen un estilo caricaturesco y toman en cuenta los acontecimientos nacionales e internacionales de forma sarcástica.

Como lo recalca Soto (2011) citado por Yaguachi (2016), el humor gráfico ha tenido crecimiento en un país donde la monotonía prima en las agendas de los medios, en el que existen noticias poco conocidas, donde se tienen nulas conversaciones y opiniones de ciudadanos pasivos. Es por eso que no resulta curioso las oportunidades que estas características han supuesto para jóvenes ilustradores, decididos a innovar el espacio para la información, dibujando sus opiniones basadas en la realidad, logrando a través del humor gráfico y una mirada distinta, críticas a la sociedad.



## **1.5. Género de Ilustración Infantil**

Ríos (2015) citado por Yaguachi (2016), explica que al momento de crear ilustraciones se debe tomar en cuenta la edad del público, ya que posee características que no deben ser muy complejas para poder transmitir un mensaje comprensible.

Se indica que este género se emplea para un público infantil, las letras y dibujos en este punto se complementan, ayudan a contar una mejor historia disponiendo de la narrativa visual.

## **1.6. Género de Ilustración de Portadas**

La portada de un libro debe estar de acuerdo con el tema en general, la ilustración que va ubicada en la cubierta tiene que ser atractiva e impactante para el lector.

López (2015), expresa que a través de la portada se puede llegar a vender un libro, pero hay casos en el que lectores con experiencia no requieren de una gráfica llamativa o de una crítica para poder adquirirlo, de ese modo se llega a conocer que muchas obras literarias se quedan en el olvido arrinconadas en un estante.

## **2. Fundamentos de la Ilustración**

### **2.1. Forma y estructura**

Neo VIVE menciona en un video sobre los fundamentos del dibujo:

Las formas definen a distintos objetos con volumen, cuando dibujamos se debe tomar en cuenta la composición del objeto y localizar las figuras geométricas que conforman a dicho objeto. Todo lo que existe puede ser representado por formas, como los son cubos, pirámides, conos, esferas y cilindros (Canal neo VIVE, 2020, 1m39s).

En la construcción de personajes es fundamental considerar a las figuras geométricas, cada forma tiene un significado y esto es aplicado para representar desde un personaje carismático hasta uno que genere rechazo, un ejemplo sería el uso formas redondas para mostrar algo amigable y suave, por otra parte, un cuadrado puede transmitir solidez, seguridad y fortaleza.

### **2.2. Perspectiva**

Cuando se quiere representar en un medio de 2 dimensiones como es un papel o lo que proyecta una pantalla, una imagen con profundidad, se usa la perspectiva, ayuda a organizar el espacio

y estructurar la profundidad de los elementos de la imagen . La perspectiva en el papel se logra gracias a la líneas de fuga, que son líneas que convergen en un mismo punto dentro de la hoja, son la guía para dibujar los elementos en la perspectiva requerida (Ubach, 2006).

### **2.3. Proporción y Anatomía**

Venegas explica en un video sobre anatomía: “al dibujar se debe tomar en cuenta algunos puntos, se empieza con el dibujo gestual, se revisa las proporciones, se añade volúmenes básicos para poder construir la anatomía y finalmente se agregan detalles” (Canal Venegas Arte, 2020, 2m19s).

Para comprender y aplicar la anatomía en una ilustración es recomendable seguir un orden en el aprendizaje, comenzando por un conocimiento básico sobre el esqueleto y los músculos que conforman al cuerpo, ambas partes permiten fundamentar con más detalle la proporción que se le creará a un personaje ficticio.

Cuando se crean personajes atractivos y diferentes se recurre a la exageración de ciertas proporciones anatómicas, pero sencillamente no podemos solo alterar el tamaño de las extremidades si no se tiene un conocimiento previo sobre proporciones para lograr darle un aspecto correcto y funcional (Tae, 2020).

### **2.4. Composición**

En la ilustración, es la manera en la que se organiza y presenta los elementos de una imagen. Gartzia Artz indica en uno de sus videos:

Dentro de la composición se encuentra la regla de tercios que se emplea para dividir zonas de una imagen y de ese modo tenerla balanceada. Por naturaleza hay ciertos componentes que llaman más la atención y se convertirá en un punto de interés que no se puede evitar, como por ejemplo los ojos, las caras, las manos, los animales, personas y textos. Otro punto crucial son los tipos de contraste que se pueden usar, entre los cuales está el oscuro - claro, saturado - desaturado, grande - pequeño, Enfocado – desenfocado. De igual forma la dureza de luz puede alterar la escena, puede esconder

elementos de la ilustración, por ejemplo, si hay un objeto que no se desea resaltar se deja en sombra y poco contrastado (Canal Gartzia Artz, 2021, 5m8s).

Teniendo en cuenta lo escrito anteriormente, para que la forma de componer sea la adecuada es necesario estimar los aspectos que pueden influenciar en la imagen, como el volumen, las formas, luces, sombras, variedad de texturas, tonos, colores y todo ello te debe guiar hacia el punto de interés que se desea resaltar en la imagen.

## **2.5. Brillo / Valor**

Es un parámetro para definir los tonos claros, oscuros y medios, permite dar énfasis a la imagen a través de resaltar alguno de ellos, se busca un equilibrio de estos para que la imagen no quede muy oscura o sobre expuesta (Prieto, 1996)

## **2.6. Color**

El color es complejo, está sujeto a técnicas y leyes, para un uso correcto, es parte esencial de toda gráfica, de él depende el significado de la obra, de su composición y armonía. Es importante que su elección esté planeada en factores como la estética, psicológicos, culturales, sociales, etc. (Miranda, 2016).

## **3 .Cuentos clásicos**

No se puede hablar de los cuentos sin antes definir qué es uno. La Universidad América Latina lo define como una narración corta, distribuida de manera oral o escrita; usan elementos ficticios, un escenario y pocos personajes. Con una trama sencilla y directa debido a la brevedad del texto.

Según Hernández (1993), describe que la forma que se transmite un cuento afecta directamente a la estructura de este, sabemos que los primeros cuentos se difundieron por tradición oral, hecho que los condiciona como ya antes se menciona en su estructura, en su duración generalmente corta, centrando la acción en el personaje principal, en donde se ve reflejado el niño. Estas características hicieron que los cuentos clásicos trascendieran al paso del tiempo hasta la actualidad, siendo parte de la cultura popular.

El cuento, desde su concepción oral y tradicional, puede transformarse en formatos escritos más elaborados, Surgiendo autores reconocibles, generando una clara diferencia entre lo que serían los cuentos populares y literarios.

Feijoo (1984) en el artículo *La aproximación crítica: el cuento popular y el cuento literario* menciona la complejidad que presentan los cuentos tradicionales pero cuentan con puntos en común como La repetición de elementos y temas similares, la complejidad en el análisis aumenta con los cuentos literarios debido a su mayor extensión de palabras y estilos más variados.

### **3.1 Cuento Popular**

El origen del cuento popular de forma oral, que autores posteriores fueron recopilando evitando su pérdida, se suelen dividir en cuentos de hadas o cuentos maravillosos, los cuentos de animales y los cuentos de costumbres (Medina, 2022), algunas de sus características para identificarlos son generalmente transmitidos de forma oral., su tiempo y escenarios son antiguos y lejanos, usan un lenguaje fácil de comprender, son de carácter fantástico y por último estos enseñan algo o dan una moraleja.

### **3.2 Cuento Literario**

Cuando se habla de estos se refieren a escritos relativamente más recientes que los anteriores, con estilos más particulares y diferenciados dependiendo del autor, pero siguiendo una misma estructura que los encasilla como cuentos, Magán (2008), menciona que suele haber un único suceso que mueve la trama, trata de hacer reflexionar al lector y preguntarse sobre lo leído, en ellos está presente el estilo marcado del autor, casi siempre son escritos y no orales como los anteriores, cuentan con una estructura más variada, también buscan interactúa más con el lector y explican de forma más detallada los sucesos del cuento.

## **4. Elementos del cuento**

Al ser un género literario cuenta con elementos que se repiten, formando características reconocibles en este, las cuales son:

#### **4.1 Tema:**

Es de lo que se trata en el libro, el amor, la amistad, el odio, etc. Un tema puede tratar desde una idea concreta o abstracta como el amor la familia, etc.

#### **4.2 Ambientación o escenario:**

Se habla del lugar donde ocurren los acontecimientos del cuento, es el espacio y tiempo designado, es crucial para el desarrollo de la trama, un escenario bien descrito y planeado ayuda al espectador a entender los movimientos y acciones de los personajes.

#### **4.3 Personajes:**

Son aquellos de los que habla el narrador, interviene por medio de sus acciones en la historia. Sosa (2007) define al personaje literario como una representación socio - cultural, su función radica en su actuar mismo, de acuerdo con sus necesidades emocionales, sociales; siendo el autor el encargado de diseñar y construir las respuestas del personaje.

#### **4.4 Acción:**

La historia se forma por una sucesión de hechos, la acción se basa en el desarrollo de trama dividida clásicamente en tres actos. Landa (1998) “el relato es la representación de la acción en tanto en cuanto ésta es transmitida narrativamente, y el discurso narrativo” (Nº pág. 19).

#### **4.5 Estilo:**

Forma única que tiene el autor de contar los hechos de la historia, proyecta sus ideales y pensamientos, hace del cuento una marca reconocible tanto en la escritura, los personajes y los temas tratados.

### **5. Estructura del cuento**

Feijoo (1984), menciona que el cuento sigue una estructura simple con una visión fantasiosa del mundo, perfecta para el público infantil, donde los personajes son guiados por la trama hasta la resolución del problema o conflicto.

La estructura básica del cuento se divide en las siguientes 3 partes

## **5.1 Introducción**

Es la parte inicial donde se describen los personajes, escenarios, se plantea la idea del mundo donde se desarrolla la historia, preparándose para el conflicto, En esta parte se responden preguntas tales como ¿Dónde? ¿Cómo? ¿Cuándo? .

## **5.2 Desarrollo**

Ya planteado el mundo y los personajes en la parte anterior, se quiere avanzar explicando en conflicto de la trama, el cual tiene que resolver el protagonista, en esta parte se tiene que plantear las acciones, hechos y emociones de los personajes y de la historia.

## **5.3 Desenlace**

El desenlace ocurre después del punto máximo de tensión, se logra solucionar el conflicto, tras realizar un cambio positivo en el personaje, en esta parte de la historia se generan consecuencias, recompensas y hechos finales.

## **6. Propuesta de diseño editorial**

A la hora de plantear un diseño editorial ilustrado, se sigue un proceso tanto en la realización de las ilustraciones como en el diseño editorial en sí, generando una propuesta unificada y pensada específicamente para el público, logrando una comunicación efectiva.

### **6.1 Proceso de ilustración**

En el proceso creativo de la ilustración se recorren una serie de pasos para que esta pueda dar el mensaje adecuado al público, que es su función final, al ser la ilustración una imagen con función narrativa, estimula la mente (Nin, 2019). Una buena ilustración deja un mensaje claro, al cual se llega después del análisis y el estudio de la realidad.

### **6.2 Análisis y referencias**

Es el precedente a la realización de las ilustraciones, genera una idea más clara de lo que se quiere hacer basándose en trabajos y estudios previos (Zhu, 2014). Antes de cualquier producción del proyecto la fase de estudio es esencial, es la base que sostendrá los resultados.

## **7. Diseño de personajes y escenarios**

### **7.2 StoryBoard**

Plantear las escenas para que tengan sentido y relación, es parte del trabajo del storyboard, imaginando las escenas que compondrán el libro, cómo se situarán los personajes en el espacio, sus gestos, incluso también los contraplanos en los que se obvian los diálogos.

### **7.3 Jerarquía visual**

Esto se refiere a cómo están organizados los diversos elementos en la composición del diseño, un buen manejo permite dirigir al lector a través de la ilustración, centrando su interés en lo más importante a comunicar. Cardona citando a Dabner et al. (2015), dice que los proyectos de diseño utilizan texto e imágenes que funcionan de manera conjunta y deben establecer una jerarquía visual que dirija la mirada. Hay que tener en cuenta que , elementos como la tipografía o el color también forman parte de la jerarquía visual.

### **7.4 Desarrollo de Boceto**

Cuando ya se planean las secuencias de imágenes y su estructura, se puede empezar a detallar cada ilustración, lo que se conoce como el proceso de bocetaje (Aranda, 2010). Entonces se quiere resolver la idea, la ilustración comienza a tener forma, resolviendo su idea narrativa a través del boceto.

### **7.5 Ilustración final**

Aranda (2010) comenta que se resuelve el proceso, resultando en una gráfica concluyente que representa el concepto y la idea, obteniendo una ilustración final.

## **8. Medios de Ilustración**

### **8.1. PLUMA Y TINTA**

Es un medio que se utiliza en los libros en blanco y negro, donde se hace uso de trazos espontáneos. La tinta es un pigmento que funciona con agua, con este material puedes definir en la ilustración las sombras, grosor de la línea, y agregar algunos efectos tradicionales.

## **8.2. LÁPIZ Y CARBONCILLO**

Se recurre a esta técnica para desarrollar los bocetos, es fácil corregir errores en la ilustración, además el carboncillo tiene la capacidad de mostrar diferentes tipos de trazados desde un color negro con baja intensidad hasta un trazo negro fuerte con un brillo metálico.

## **8.3. DIGITAL**

En la ilustración digital el artista dispone de herramientas tecnológicas para simular técnicas tradicionales en un entorno digital, utiliza programas como Photoshop, CLIP STUDIO PAINT, Procreate, Paint Tool SAI.

Como indica López (2015), la pintura digital se lleva a cabo por medio de brochas que son creadas en el ordenador o son instaladas de una página web externa, los pinceles son variados e imitan a la perfección la textura y forma de la técnica tradicional, se puede elegir pinceles que aparenten un lápiz, acuarelas, carboncillo, pinturas acrílicas, tinta china e incluso grafiti.

## **8.4. TÉCNICAS MIXTAS**

Según López (2015), a través de esta técnica se puede manejar distintos procedimientos artísticos como pinturas óleo, collage u otro método, todas combinadas en un solo trabajo, la mezcla de técnicas en ocasiones puede llegar a resaltar la obra, pero también puede hacer que esa pintura sea imperceptible al ojo humano.

Esta técnica también se puede usar en medios digitales, por ejemplo editando fotografías en el que se le agrega varios efectos y se logra crear un nuevo entorno, por ejemplo se puede juntar imágenes para crear un bosque fantástico o crear personajes irreales a través de esa combinación.

## **9. Características del diseño editorial**

En el diseño editorial se busca un producto que no solo sea legible, que esté bien estructurado y adaptado al público que se dirige con esto en mente se toman en cuenta las siguientes herramientas de diseño editorial.



## **9.1 Maquetación**

La maquetación se hace tomando en cuenta al lector para obtener una lectura más clara y más cercana a la idea del autor. Ghinaglia (2009) indica que se adapta a las proporciones de la página en cual será impresa, toma muy en cuenta el peso visual, buscando el equilibrio en los espacios colores e imágenes.

## **9.2 Jerarquización**

Con la jerarquización se ubican los elementos de acuerdo a su importancia (Cordero, 2021). Para ello se pueden usar cuadrículas base para determinar el orden, se tiene que conocer el texto para saber que destacar de este.

## **9.3 Elementos Del Diseño Editorial**

### **9.3.1 Formato**

Es el área de total que se tiene para componer los elementos por página, definir este parámetro es importante, ya que de él depende cómo se va a maquetar.

### **9.3.2 Tipografía**

La tipografía es esencial en un texto escrito, saber escoger una apropiada y legible, Cordero (2021) transmite el contenido del texto y su forma también cambia la intención del texto desde tipografías más redondas, serif o san serif, etc, cada una da una idea diferente en lo escrito. Ghinaglia (2009), dice que hay que saber combinarlas para los diferentes elementos del texto como títulos, palabras clave ,etc.

### **9.3.3 Retícula**

Cuando se busca la simetría y un orden más estructurado en el texto se usa la retícula. Como lo afirma Ghinaglia (2009), quien además acota que la retícula se estructura de forma general en todas las hojas para un resultado homogéneo, facilitando la maquetación.

### **9.3.4 Color**

Ayuda a diferenciar la información y sirve para resaltar los contenidos más importantes, en el diseño editorial se utiliza como complemento del texto para señalar y distinguir los títulos y

subtítulos, Ghinaglia (2009), menciona que el color debe acompañar más que sobresalir, si no es el caso se debe emplear como concepto de enganche de la composición.

### **9.3.5 Cubierta**

Es el primer vistazo del libro, tiene que impactar y dar una idea de lo que te vas a encontrar dentro, tiene que ser atractivo a la vista para nuestro público objetivo.

### **9.3.6 Imagen**

Ghinaglia (2009), dice las imágenes en los libros pueden tener dos funciones una literal, como son las fotografías, que muestran de lo que se trata el texto pero no abordan más, y otras metafóricas, buscan complementar el texto dando nuevas ideas y más interpretaciones, todo depende de lo que se requiera para el texto.

## **1.4 Formulación de problema**

¿Cómo se puede proponer el diseño de cuentos ilustrados basados en la narración de historias clásicas de la literatura?

## **1.5 Justificación e importancia del estudio**

### **Teórica**

La presente investigación aporta conocimientos sobre cómo proponer el diseño de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura. De esta manera, este trabajo aporta, al campo del diseño editorial e ilustraciones, una guía de trabajo desde la producción editorial, que se convierte en un modelo para otros autores.

### **Metodológico y Práctica**

De igual manera este proyecto de investigación, desde el enfoque cualitativo, pretende investigar de forma documental y en el campo por medio de la técnica de observación, la estructura narrativa de un cuento y las características del cuento ilustrado como un medio para conocer la interacción de texto e imagen. Además, las técnicas e instrumentos utilizados podrán ser usados como antecedentes para otros investigadores como estudiantes de la carrera de Artes & Diseño Gráfico, comunicadores visuales, ilustradores digitales y aquellos investigadores del rubro editorial.

## **Social**

Esta investigación puede aportar a los profesionales que laboren en el área de producción editorial, estudiantes de diseño, ilustradores y diseñadores. De esta manera se presentan modelos de trabajo que sirven como ejemplo para el desarrollo del diseño de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.

## **1.6 Objetivos**

### **Objetivo General**

Realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos.
- Analizar las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos.
- Diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados.

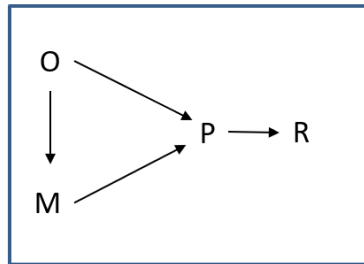
## **1.7 Limitaciones**

En la presente investigación, el análisis del fenómeno fue realizado en un periodo de tiempo reducido, donde los investigadores buscaron utilizar de forma efectiva el corto plazo asignado para la aplicación del instrumentos, las limitaciones en algunos espacios también estuvieron presentes, tomando de ejemplo la Biblioteca de la Universidad Señor de Sipán a la cual no se tuvo acceso físico, debido a los protocolos de bioseguridad impuestos en la universidad. Asimismo, para la aplicación del instrumento no se pudieron tomar en cuenta recursos como cuentos físicos debido al elevado costo de estos e incluso algunos tomos digitales tampoco se consideraron para el estudio por el mismo factor. El acceso a información pertinente también fue escasa, ya que existe poca literatura especializada en el tema del presente trabajo, dificultando la tarea de los investigadores a la hora de realizar la búsqueda de antecedentes, ya que la mayoría de trabajos realizados sobre cuentos infantiles hablan desde un enfoque pedagógico.

## II. MATERIAL Y MÉTODOS

### 2.1 Tipo de estudio y diseño de la investigación

- **Esquema**



**Donde:**

**O:** Narrativa de historias clásicas de la literatura

**M:** Publicaciones de cuentos ilustrados

**P:** Propuesta de diseño

**R:** Rubro Editorial

– **No experimental**

Es aquella investigación donde la variable no es manipulada por el investigador, este se limita a observar el fenómeno para poder analizarlo en su ambiente natural (Agudelo y Aigner, 2008).

– **Transversal**

Su propósito es recolectar datos, en un solo momento, para describir, analizar o identificar la variable en un momento específico (Agudelo y Aigner, 2008).

– **Básico**

También se le llama pura o fundamental, su propósito es buscar el conocimiento científico y teórico, sin tomar en cuenta una aplicación práctica de los mismos, persigue los datos objetivos del objeto de estudio (Grajales, 2000).

### **– Cualitativo**

La metodología cualitativa, es principalmente usada en ciencias sociales, se desarrolla a través de principios teóricos, buscando el conocimiento profundo del fenómeno estudiado, mostrando las cosas tal y como son, haciéndolas comprensibles, estudiando y ordenando los hechos (Guerrero, 2016)

### **– Descriptivo**

Se construye a partir de realidades y hechos , su fin es presentar una interpretación correcta del objeto de estudio, por medio de Encuestas, Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación,etc.(Grajales, 2000).

### **-Propositivo**

La investigación propositiva, cuando ya se ha descrito la información sobre el tema , se realiza una propuesta basada en lo investigado y en la problemática, busca dar solución dentro del contexto de la investigación por medio del desarrollo de un proyecto.

## **2.2 Escenario de Estudio**

Cómo se realizará el trabajo de revisión documental, seleccionando las publicaciones de cuentos ilustrados asociadas a la literatura clásica. El material será analizado por medio de una ficha de cotejo.

Los criterios de selección de las publicaciones serán según su contenido y la calidad de las ilustraciones.

## **2.3 Caracterización de los sujetos de investigación**

El universo en función de la variable de investigación son las Publicaciones ilustradas. La población definida para el análisis correspondiente son las publicaciones ilustradas asociadas a cuentos clásicos, y que esta responde al propósito planteado de la investigación.

Muestreo no probabilístico por conveniencia, donde se seleccionarán 14 publicaciones de cuentos ilustrados, cuyo contenido y diseño editorial se relaciona con los fines del estudio.

Gallardo y Rezabala (2012) Proponen criterios la elección de cuentos:

- Las imágenes: colores vivo, con ilustraciones capaces de llamar la atención del niño y adecuadas para su comprensión
- La historia: es sencilla y fácil de comprender , lineal y de extensión corta
- Tema: comprensibles y con pocos personajes
- La fantasía: siempre presente, desde los personajes, ambientes, etc.

Según indica Miney (2018), los cuentos clásicos se definen como historias que se crean a partir de mitos que se difunden en una comunidad y que serán propagadas a las futuras generaciones.

## **2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnica**

Observación:

Esta técnica se basa en la observación que hace el investigador del objeto de estudio, se busca un análisis directo de este, centrándose en lo pertinente a la investigación por medio de diferentes instrumentos, siendo el principal de esta técnica la guía de observación (López y Gómez, 2006).

### **Instrumento:**

Ficha de Cotejo:

Se caracteriza por evaluar resultados con dos opciones, correcto o incorrecto, sí o no, presente o ausente. Es una herramienta de observación que utiliza preguntas cerradas para determinar si se considera o no los criterios definidos (Joro, 2014).

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual. - Género de la Ilustración Narrativa. - Género de Ilustración de Cómic - Género de Ilustración Humor Gráfico - Género de Ilustración Infantil - Género de Ilustración de Portadas			
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura - Perspectiva - Proporción y Anatomía - Composición - Brillo / Valor - Color			
	<b>Cuentos</b>	- Popular - Literario			
	<b>Elementos del cuento</b>	- Tema - Ambientación o escenario - Personajes: - Acción - Estilo			
	<b>Estructura del cuento</b>	- Introducción			
- Desarrollo					
- Desenlace					

## **2.5 Procedimientos de recolección de datos**

En el proceso de recolección de datos en un estudio cualitativo se busca la obtención de datos referentes al objeto de estudio, que en el caso del presente trabajo son publicaciones ilustradas de cuentos, las cuales se analizarán a través de una ficha de cotejo, que será aplicada a una muestra de 14 publicaciones, para su posterior análisis.

## **2.6 Procedimiento de análisis de datos**

Posteriormente los datos resultantes de la aplicación del instrumento se realizará un análisis de contenido y una triangulación de datos. En este sentido, el análisis de contenido se refiere a la interpretación de datos donde se revisa de forma sistemática la documentación seleccionada para posteriormente inferir categorías emergentes que sirven para entender el texto de forma holística.

## **2.7 Criterios éticos**

### **Conducta Responsable en investigación científica**

Busca mantener una conducta responsable y un trabajo honesto a la hora de la realización de una investigación a través de los siguientes puntos.

### **Conflicto de intereses**

La presente investigación no cuenta con intereses secundarios por parte de los investigadores, buscando siempre un trabajo transparente y objetivo.

### **Asignación de crédito/ Prácticas de autoría**

La investigación reconoce la contribución intelectual de los autores citados, los cuales son comprobables en las referencias del trabajo, la autoría de la presente tesis es compartida por los dos investigadores que contribuyeron en su elaboración.

### **Falsificación / Fabricación**

Los datos y fuentes usados en la investigación son verídicos y comprobables.

### **Plagio**

Se dio el crédito correspondiente a los datos aportados por sus respectivos autores, los cuales se encuentran citados en las referencias bibliográficas (Perelis,Palmero y Roitman, 2012).



## 2.8 Criterios de rigor científico

Estos criterios cumplen la función de evaluar la calidad de la investigación científica, consiguiendo credibilidad del investigador demostrando que la metodología usada es correcta, verificable y neutral (Castillo y Vásquez, 2003).

### Valor de verdad

La credibilidad de la investigación, se basa en la observación continua y la recopilación de material referencial, contrastando la información y corroborando las fuentes.

### Aplicabilidad

La información obtenida es aplicable en otros contextos de características similares, con la capacidad de usarse como información referencial en otras investigaciones de semejante rubro.

### Consistencia

La investigación es consistente debido a la estabilidad de los datos y estabilidad de estos, esto quiere decir que las fuentes usadas son verificables.

### Neutralidad

Los datos obtenidos no son influenciados por motivaciones, intereses e inclinaciones del investigador, abordando la investigación con datos comprobables e información verificada (Erazo, 2011).

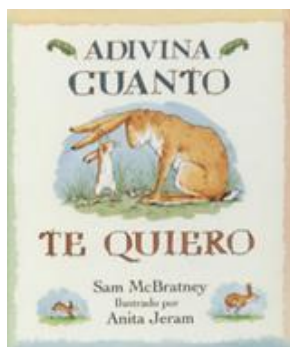
## 3. REPORTE DE RESULTADOS

### 3.1 Análisis y discusión de los resultados

#### Análisis de cuentos

#### Figura 01

#### Portada del libro Adivina cuanto que quiero



**Nota: Ilustraciones de Anita Jeram (1995)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		El texto y las imágenes están en sincronía, se observa que los protagonistas brindan mensajes con sus expresiones corporales.
		- Género de Ilustración de Cómic.		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	

		- Género de Ilustración Infantil	X		Se puede apreciar que las ilustraciones cuentan con un estilo dinámico y logra transmitir el movimiento de los personajes, los cuales son 2 liebres.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Se observa a los personajes interactuando y se percibe detalles del ambiente en el que se encuentran, de igual forma en el borde de la portada como en las ilustraciones se utiliza la técnica de acuarela.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>		- Forma y estructura	X		Cuentan con una estructura real y se utiliza como base las formas como el círculo, cuadrado y triángulo.
		- Perspectiva	X		En este cuento no se logra visualizar el uso de perspectivas, la ilustradora utiliza más planos enteros y generales.
		- Proporción y Anatomía	X		Ambos personajes están compuestos por la anatomía real de las liebres y se aprecia leves exageraciones en su diseño.

	- Composición	X		Los diferentes tamaños y uso de sombras que se le da al ambiente y personajes, generan la sensación de cercanía a ciertos elementos, por ejemplo en una parte de la historia la pequeña liebre le pide a su madre que le demuestre cuanto lo quiere, ella levanta sus brazos y su figura llena casi toda la hoja del cuento, mostrando de esa forma el gran amor que le tenía.
	- Brillo / Valor	X		Resaltan solo los tonos claros.
	- Color	X		Utiliza colores cálidos como el naranja, amarillo y verde y sus variaciones para mostrar un ambiente natural.
<b>Cuentos</b>	- Popular		X	
	- Literario	X		Cuento basado en acciones reales con personajes ficticios.
<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		El amor de una madre.
	- Ambientación o escenario	X		Al ser liebres el ambiente se desarrolla en un campo lleno de árboles.

		- Personajes	X		Hay una Liebre pequeña color avellana y una gran liebre color avellana.
		- Acción	X		Ambas liebres empiezan a demostrar de varias formas el amor que se tienen, interactuando de esa manera con el ambiente y se movilizan por los alrededores.
		- Estilo	X		Por el tono de escritura e imágenes que se utilizan se percibe que es una historia dirigida hacia un lector infantil.
<b>Estructura del cuento</b>		- Introducción	X		Cuando era la hora de dormir la liebre pequeña le dice que te adivine cuánto la quiere.
		- Desarrollo	X		Las liebres expresan sus sentimientos, levantan los brazos para mostrar el afecto se tienen, saltan y suben a árboles.
		- Desenlace	X		La liebre pequeña mira al cielo y le dice a su madre “te quiero de aquí a la luna” y se queda dormida, luego la liebre mayor se le acerca para darle un beso de buenas noches, pero también les susurra “yo te quiero de aquí a la luna...y vuelta”

**Figura 02**

**Portada del libro La princesa y el guisante**



**Nota: Ilustraciones de Elena Odriozola (2003)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		En algunas ocasiones si las ilustraciones se visualizarán sin el texto se entenderían las acciones del personaje, pero al ser un estilo diferente las ilustraciones sin el texto podrían dar a entender significados opuestos a la historia.

		- Género de Ilustración de Cómic.		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Aplica un estilo que logra conectar con el público infantil y juvenil, con patrones y formas únicas.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Su método de dibujo en la portada se caracteriza por resaltar con detalles el ambiente o elementos que rodean al personaje y esto lo contrasta con un fondo blanco que brinda la sensación de limpieza.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>		- Forma y estructura	X		Los personajes son estáticos y están compuestos por figuras geométricas que son muy notorias con el estilo que se emplea.
		- Perspectiva	X		No utiliza la perspectiva, pero sí dispone en su mayoría el plano general, plano entero, plano americano y primer plano.

	- Proporción y Anatomía	X		La proporción anatómica de los personajes no están basados en un cuerpo real.
	- Composición	X		Las ilustraciones están posicionadas correctamente, utilizando las líneas guías para ver la composición de una imagen se logra apreciar que se resalta a los personajes en el lado derecho.
	- Brillo / Valor	X		Utiliza una paleta de colores suave, no resaltan las luces y sombras lo que hace que las ilustraciones se sientan un poco planas.
	- Color	X		Se usan colores fríos y monocromáticos, destacan los marrones, azules, rojos y verdes.
<b>Cuentos</b>	- Popular	X		Es un relato corto, cuenta con un autor original, pero hay diferentes versiones de lo escrito y lo ilustrado.
	- Literario		X	
<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		Las apariencias engañan y cómo las personas idealizan a alguien.

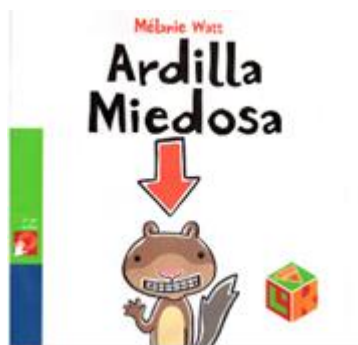


	- Ambientación o escenario	X		Los escenarios son secundarios, planos y minimalista, pero se logra apreciar según el texto y algunas imágenes que es un reino, en una de las páginas se observa una gran escalera que da la sensación de una gran casa, y predomina
	- Personajes	X		Cuenta con varios personajes como la anciana reina, el príncipe y la princesa.
	- Acción	X		La acción más importante se da a la mitad del relato cuando la reina coloca un guisante debajo del colchón para comprobar si era una princesa de verdad.
	- Estilo	X		Al estar ambientado en un reino se utiliza el estilo narrativo formal fácil de leer.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X		Había un príncipe con deseos de casarse, pero no lograba encontrar a su princesa real.
	-Desarrollo	X		Una noche lluviosa llegó a la puerta una princesa, la reina la recibió y le ofreció un lugar para descansar

		- Desenlace	X	<p>Para concluir la reina comprueba que, si era una princesa de verdad con un método, el cual consistía en agregar un guisante en el colchón. Al día siguiente observó que la muchacha tenía dolores de espalda al levantarse y se dio cuenta que alguien tan sensible solo sería una princesa.</p>
--	--	-------------	---	---

**Figura 03**

**Portada del libro Ardilla Miedosa**



**Nota: Ilustraciones de Melanié Watt (2006)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	

<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa .	X		Las imágenes se entienden por sí solas, en este caso los dibujos están acompañados de flechas que indican hacia que lado del cuento debes enfocarte, de igual forma la expresión del personaje te da entender la situación que se está representando en ese momento.
		- Género de Ilustración de Cómic.		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		La representación de la ardilla es en forma de caricatura con expresiones graciosas, es un estilo correcto y llamativo para infantes.

		- Género de Ilustración de Portadas	X		Consta de una portada en fondo blanco y pocos elementos a su alrededor.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>		- Forma y estructura	X		Los personajes en general están formados por figuras redondas, generan la sensación de suavidad, armonía y movimiento.
		- Perspectiva	X		El cuento carece de perspectiva solo cuenta con diferentes planos.
		- Proporción y Anatomía	X		No cuenta con una proporción real pero su aspecto está adecuado al cuento infantil.
		- Composición	X		El texto y las imágenes varían de posición, algunos elementos están divididos en cuadros para explicar a detalle datos sobre el personaje.
		- Brillo / Valor	X		Los colores claros aplicados tienen la misma tonalidad y no se logra apreciar una luz o sombra.
		- Color	X		Utiliza colores planos donde sobresale más el color marrón el cual tiene la ardilla voladora
<b>Cuentos</b>		- Popular		X	

	- Literario	X		El cuento es la primera parte de una serie de historias enfocadas en la ardilla, cuenta con una escritora que es además ilustradora del cuento.
<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		No estancarse en una sola cosa, hay muchas posibilidades por las que vivir.
	- Ambientación o escenario	X		Los acontecimientos de la historia suceden en un bosque, en donde hay distintas especies.
	- Personajes	X		Es una pequeña ardilla con la que logras empatizar, comprendes su miedo y su manera de vivir.
	- Acción	X		A mitad del relato una abeja asusta a la ardilla, por el susto salta y se da cuenta que era una ardilla voladora.
	- Estilo	X		Posee una escritura creativa en el que genera escenarios diferentes a los habituales, por ejemplo, menciona a marcianos y tiburones en el hábitat de la ardilla.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X		Se hace una introducción al modo de vivir de la ardilla, es muy reservada y les

				teme a algunas cosas del bosque
		-Desarrollo	X	Es un animal muy cuidadoso por ello tiene una lista de su rutina diaria y tiene un plan de salida en caso de emergencia, etc. Tan pronto como realizaba una inspección en su árbol, de pronto apareció una abeja que pasó cerca del árbol.
		- Desenlace	X	Al saltar del susto empezó a volar dándose cuenta que era una ardilla voladora y que debería aventurarse a cosas nuevas.

**Figura 04**

**Portada del libro Mi gato, el más bestia del mundo**



**Nota: Ilustraciones de Giles Bachelet (2014)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPL E		OBSERVACIONES
			sí	NO	
<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa .	X		Las ilustraciones no necesitan del texto, los gestos corporales que se aprecian en las imágenes ayudan a entender claramente que el elefante toma las actitudes de un gato y se logra comprender cómo es el día a día de los personajes.

		- Género de Ilustración de Cómic.		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		En este caso el estilo intenta emular a objetos reales, las expresiones son tan ligeras que pareciera que observarlas a un elefante real.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		El diseño empleado en la portada te provee una idea de lo que verás más adelante, como ilustraciones con mucho detalle, texto reducido y el no uso de colores saturados.
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		Observando las imágenes se puede considerar que las formas usadas en el personaje son las circulares para representar la suavidad del personaje.
		- Perspectiva	X		Se refleja cuando se muestra a más de un personaje posicionando en un lugar específico y para darle profundidad a ese ambiente se utiliza la



				perspectiva en tres ocasiones.
	- Proporción y Anatomía	X		Las ilustraciones están basadas en un animal real, considera su apariencia completa, tamaño, color, textura el personaje u objetos que rodean a este.
	- Composición	X		Los elementos principales están enfocados en el centro para exhibir por completo al personaje.
	- Brillo / Valor	X		En escenas donde están ambos personajes se agregan luces para diferenciar a los protagonistas del fondo.
	- Color	X		Utiliza colores cálidos y fríos para mostrar un ambiente casi realista.
<b>Cuentos</b>	- Popular	X		
	- Literario	X		En este caso cuenta con una sola versión.
<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		Nuestras mascotas son únicas.

	- Ambientación o escenario	X		Los acontecimientos de la historia ocurren en una casa amplia de dos pisos, no se dan detalles textuales de la vivienda, pero se logra ver a través de ilustraciones como es el interior.
	- Personajes	X		El gato elefante y su dueño que es el narrador del cuento y aparece visualmente en algunas escenas.
	- Acción		X	
	- Estilo	X		Es un tipo de relato contradictorio, la imagen y texto se contradicen, el relato nos habla de un gato, pero en la ilustración lo interpreta como elefante.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X		Al inicio se narran sucesos del gato elefante, se explica cómo duerme, juega o hace ejercicio.
	-Desarrollo	X		Con un plano más abierto se muestra parte del ambiente y se aprecia que el dueño es un artista que vive en un apartamento amplio.
	- Desenlace	X		Culminando con el relato aparece el dueño del gato contando que no ha podido identificar que raza es su mascota.

**Figura 05**

**Portada del libro Los animales no se visten**



**Nota: Ilustraciones de Ron Barrett (2012)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		El texto y la imagen del cuento no se mantienen por sí solas, sin las ilustraciones el tema de la historia no se logra entender y se

				vuelve confuso para el lector.
	- Género de Ilustración de Cómics.		X	
	- Género de Ilustración Humor Gráfico	X		El humor de cada página consiste en descubrir e imaginar a través de ilustraciones como distintos animales podrían convivir con diferentes atuendos.
	- Género de Ilustración Infantil	X		Aplica un estilo casi realista a su trabajo, el cual se refuerza con distintas prendas, lo cuales son elementos que logran un impacto visual del personaje.
	- Género de Ilustración de Portadas	X		Tiene presente el estilo minimalista en su diagramación, busca un equilibrio entre el título y la ilustración.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		A pesar de tener un aspecto casi realista es notorio algunos bordes redondeados.

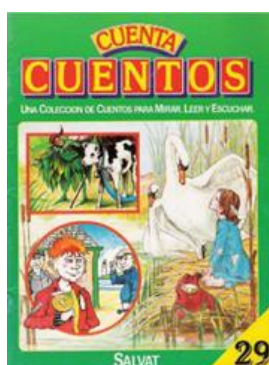
		- Perspectiva		X	
		- Proporción y Anatomía	X		Los personajes del relato están basados en animales existentes, por ende, están diseñados con una anatomía real.
		- Composición	X		Se genera una sensación de volumen con las sombras agregadas, igualmente estas ocasionan distancia entre los objetos.
		- Brillo / Valor	X		Los tonos cálidos utilizados en la ilustración varían para generar la luz y sombra.
		- Color	X		Los colores usados en distintas tonalidades son el verde, naranja, marrón y son seleccionados por ser parte de alguna pieza importante del relato, en este caso se toma como referencia el color de la indumentaria.
	<b>Cuentos</b>	- Popular		X	
		- Literario	X		Esta historia es creada de forma única por dos autores de libros infantiles y no existe otra versión.

<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		Muestra el contraste entre la indumentaria que usan los animales y humanos.
	- Ambientación o escenario		X	
	- Personajes	X		En el cuento hay 14 tipos de animales con distintas vestimentas, son personajes estáticos que se apoyan del texto.
	- Acción		X	
	- Estilo	X		La lectura tiene frases breves fáciles de comprender, esta se refuerza con imágenes que ayudan a entender el contexto del tema.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X		Al iniciar te indican un claro ejemplo del porque un animal no debería utilizar ropa, resaltan al principio al puercoespín.
	- Desarrollo	X		En el transcurso del texto se mencionan a diferentes animales con los mismos problemas.

		- Desenlace	X	Para culminar de forma graciosa destaca un texto el cual señala que los animales mencionados no deben emplear atuendos para no dejar en ridículo al público.
--	--	-------------	---	--

**Figura 06**

**Portada de la colección de cuentos “Cuenta Cuentos” de la editorial Salvat**



**Nota: Ilustraciones usadas en la portada de Rowan Clifford, Valerie Littlewood, Karin Schubert, C.M. Barker, P. Turret, Ken Stott, Peter Dennis y Tony Ross (1984)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	

	- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Dispone de ilustraciones que van conforme a lo escrito.
	- Género de Ilustración de Cómic.	X		Cada escena tiene viñetas ilustradas que enseñan de forma ordenada los sucesos del cuento.
	- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
	- Género de Ilustración Infantil	X		Contienen un estilo de dibujo único y dinámico, son similares en el uso de colores vivos con personajes expresivos.
	- Género de Ilustración de Portadas	X		Muestra algunas imágenes que se distinguen por su composición, estas son partes que sucederán más adelante.



<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X	Maneja distintos estilos y el que más resalta en la colección es el estilo casi realista que se le da a las personas. pero en ocasiones agrega rasgos que los hacen ilustrativos como los ojos y cuerpos redondeados para las personas.
	- Perspectiva	X	Se logra percibir que se utiliza para apreciar mejor los objetos cercanos y amplios del cuento como la ciudad esmeralda, la profundidad de un cuarto y un paisaje con montañas.
	- Proporción y Anatomía	X	Se contempla que los personajes están contruidos en base a algo existente, por ello se considera que la anatomía es la acertada.

	- Composición	X		Cuando son momentos del día se usan colores saturados, esto se ve reflejado en los ambientes de cada historia y para representar la noche estrellada cambian a colores azules y sus variaciones. Asimismo, los elementos alrededor se ven afectados brindando de ese modo la impresión de grandeza, dureza, o suavidad.
	- Brillo / Valor	X		Busca enfatizar la luz del día que afecta directamente a los escenarios, las tonalidades utilizadas se vuelven parte de la historia porque le permite al lector ubicar en qué etapa del día y noche se encuentra el personaje.
	- Color	X		Entre los colores más destacables están el amarillo, verde, azul y rojo.
<b>Cuentos</b>	- Popular	X		

		- Literario	X	
<b>Elementos del cuento</b>		- Tema	X	Los cuentos destacan temas relacionados a los valores como la tolerancia con el prójimo, perseverancia en nuestros sueños, amistades que te ayudarán a ser mejores. Remarcan además que nuestras acciones sean buenas o malas tendrán consecuencias en el futuro.
		- Ambientación o escenario	X	Se menciona que los protagonistas se movilizan hacia nuevos rumbos, se toma en cuenta varios de aquellos lugares nombrados ya sean reales o ficticios como granjas, casa de las hadas, Rio de los juncos, pueblo de pescadores, ciudad esmeralda y el cielo.

	- Personajes	X		Hay personajes notables que son animales los cuales pueden comunicarse oralmente, de igual forma hay como protagonistas, niños cuyo deseo es reencontrarse con su ser querido.
	- Acción	X		Hay acontecimientos que ocasionan reacciones emocionales en los protagonistas y esto es muy importante ya que ayuda a que se superen en cada suceso bueno o malo de la historia
	- Estilo	X		La lectura emplea diálogos largos con algunas palabras posiblemente nuevas para un vocabulario infantil.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X		
	-Desarrollo	X		
	- Desenlace	X		

**Figura 07**

**Portada del libro Las Brujas Paca y Poca y su gato Espantoso**



**Nota: Ilustraciones de Poly Bernatene (2003)**

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual.		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Cada acción mencionada en el texto se plasma en las ilustraciones, de ese modo una depende de otra para su comprensión.

		- Género de Ilustración de Cómic.		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Proporciona protagonistas con diseños entrañables de distintos tamaños y formas.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Te genera una impresión positiva por el detalle en el ambiente y las texturas empleadas.
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		La manera en que compusieron a los personajes te brinda distintas posibilidades para generar distintos personajes, sus formas redondeadas, alargadas, triangulares etc.

		- Perspectiva	X		Al contrario de los otros cuentos en esta historia se caracteriza por tener mucho movimiento en aire y en tierra, utilizando la perspectiva se logra el efecto de desplazamiento, lejanía y acercamiento.
		- Proporción y Anatomía	X		Las proporciones varían según el personaje y si bien su estructura no es real, esta obedece a un estilo de ilustración.
		- Composición	X		Las ilustraciones ocupan todo el espacio de la hoja mostrando cada suceso a detalle sobre la historia. Cada objeto que se percibe es diferente esto permite utilizar la perspectiva o planos libremente para momentos donde se quiere ver expresiones o movimientos bruscos.

	- Brillo / Valor	X		Los valores varían según el acontecimiento, si es de noche los azules y violetas predominarán, para que el personaje no se pierda entre estas páginas se le realiza un contorno de luz para separar a este del fondo.
	- Color	X		Utilizan colores cálidos y fríos. Se aprecia colores rojos, naranjas, violetas y azules.
Cuentos	- Popular		X	
	- Literario	X		Solo existe esta versión en la Editorial Guadal - El Gato de Hojalata.
Elementos del cuento	- Tema	X		Las mascotas son parte de la familia.
	- Ambientación o escenario	X		La historia se encuentra ambientada en un castillo.



	- Personajes	X		Resaltan tres personajes principales, paca, poca y su gato espantoso, de igual forma aparecen personajes secundarios como momias, zombies, esqueletos, etc.
	- Acción	X		El gato rebota en la panza de paca, sale disparado por la ventana y cae sobre el camión de basura.
	- Estilo	X		Acompañado de texto e imágenes completas, esto genera más interacción con el tema relacionado a las brujas y monstruos. Dirigido a niños de 4 años por ello maneja diálogos fáciles de entender.
Estructura del cuento	-Introducción	X		El cuento se divide en dos historias, la primera empieza con Paca y poca son dos hermanas que poseen un gato mimado, una de ellas es de contextura gruesa y la otra delgada.

			En la segunda se menciona que poca no entendía cómo su hermana podía comer mucha comida hasta reventar, ella se molestó y para evitar más discusiones salió volando fuera del castillo.
-Desarrollo	X		En la medianoche el gato saltó sobre poca utilizándola como trampolín y se fue directo a un camión, las brujas preocupadas fueron a su rescate.  Continuando con el siguiente capítulo se menciona que poca al salir en plena noche se quedó atrapada en un mástil, como era tan delgada el viento la arrastró hasta ese punto.
- Desenlace	X		Para celebrar su regreso realizaron una fiesta en donde invitaron al

					<p>castillo a varios monstruos.</p> <p>Terminando con la lectura se aprecia que paca fue a su rescate, pero como estaba tan gorda no podía subir a su escoba e ir a salvarla, el gato le arañó y la desinflató, ayudando de esa forma a sus dueñas.</p>
--	--	--	--	--	---

**Figura 08**

**Portada del libro La Bruja Pampurrias**



Nota: Ilustración de David G. Forés (2018)

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		En la obra las ilustraciones y el texto se complementan donde las ilustraciones siguen y resaltan las

				partes más importantes del cuento.
	- Género de Ilustración de Cómic		X	
	- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
	- Género de Ilustración Infantil	X		Las ilustraciones presentan colores vivos, personajes diseñados de forma amigable y se usan onomatopeyas para un mayor entendimiento de los infantes.
	- Género de Ilustración de Portadas	X		La portada muestra al personaje principal de la obra en un plano general, donde el personaje realiza una acción relacionada con el título del cuento.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		Las ilustraciones están construidas en base a formas suaves, circulares, con bordes redondeados para dar una impresión amigable a los lectores.
	- Perspectiva	X		La perspectiva está presente para dar volumen y profundidad a las ilustraciones.
	- Proporción y Anatomía	X		Los personajes a pesar de estar dibujados en un estilo de caricatura, se encuentran proporcionados y anatómicamente correctos.
	- Composición	X		La composición de las ilustraciones está balanceada y generalmente busca centrar la atención en la protagonista de la obra.
	- Brillo / Valor	X		Las ilustraciones están equilibradas en su brillo a pesar de ser colores saturados, no se encuentran sobre expuestas.
	- Color	X		Colores vivos y cálidos, se quiere resaltar en color morado de la ropa de la protagonista.
Cuentos	- Popular		X	
	- Literario	X		Segunda edición del libro digital, que salió el 2018
Elemento	- Tema	X		La bruja pampurrias busca a la mascota perfecta para ella

s del cuento	-Ambientación o escenario	X		El ambiente principal es casa de bruja de la buja Pampurrias, ya a l final de la trama se traslada a una granja en el campo.
	-Personajes	X		El personaje principal y de quien habla el narrador el la bruja Pampurrias , los demás personajes carecen de nombre y no se mencionan mucho en el cuento.
	-Acción	X		La bruja lleva una vida solitaria, pero decide buscar a la mascota perfecta que le haga compañía, lo que la lleva a tener varias mascotas hasta que encuentra a la que más le gusta.
	-Estilo	X		El autor usa un lenguaje fácil de leer, repitiendo palabras y marcándolas para saber su importancia en el texto.
Estructura del cuento	-Introducción	X		Se presenta al personaje principal, la bruja con su estilo de vida y costumbres solitarias.
	-Desarrollo	X		La bruja se siente sola y busca compañía en alguna mascota, pero cada mascota prueba hacer algo que no la deja dormir, hasta que encuentra un huevo que decide cuidar, para ver qué puede salir de este.
	- Desenlace	X		Tras cuidar el huevo todos los días y encariñarse con él, llega el dia donde se rompe el cascarón y de este nace un pollito, la bruja no esperaba un pollito, pero ya se había encariñado, ella cambia su estilo de vida por una granja llena de animales e incluso las mascotas que antes rechazó estaban ahí.

**Figura 09**

**Portada del libro La pequeña bruja**



Nota: Ilustración de Benjamin Lacombe (2008)

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Las ilustraciones muestran el avance de la trama escrita, presentando los personajes y escenarios.
		- Género de Ilustración de Cómic		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Se muestran acciones claras y concretas durante el desarrollo de la obra, las ilustraciones son grandes con un estilo llamativo.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		En la portada se encuentra un personaje principal, centrado en la página.

<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		A través de formas redondeadas en los fondos y figuras estilizadas en los personajes se genera una ilustración afable para el lector.
	- Perspectiva	X		La perspectiva crea profundidad en los fondos, dando una sensación de amplitud.
	- Proporción y Anatomía	X		El estilo de las ilustraciones exagera las proporciones anatómicas de los personajes, pero siguen teniendo un aspecto correcto.
	- Composición	X		Las ilustraciones están balanceadas y compuestas a través del color, la iluminación, tamaño y perspectiva.
	- Brillo / Valor	X		Maneja la saturación de sus colores para no sobreexponer en las tonalidades blancas y rojas, y mantiene el equilibrio en los tonos medios y oscuros.
	- Color	X		Existe un contraste entre colores fríos y cálidos, que ayuda a centrar la atención del lector donde es requerido.
<b>Cuentos</b>	- Popular		X	
	- Literario	X		Tercera edición del libro impreso en el 2008
<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		Lisbeth va a visitar a su abuela acompañada de su gato Sócrates, en este viaje descubre un secreto sobre su familia.
	- Ambientación o escenario	X		Los hechos suceden principalmente en la casa de la abuela Olga, y en su ciudad.
	- Personajes	X		La protagonista de esta historia es Lisbeth, desde su perspectiva se desarrolla la trama acompañada de su abuela Olga, su amigo Edward y demás personajes que no tienen nombre ya que no tienen relevancia para esta historia.
	- Acción	X		Tras perderse el amigo de Lisbeth y no encontrarlo durante el día, en la noche ella lee un libro de su abuela donde descubre que su abuela y ella son brujas, lo que usará para encontrar a su amigo.

		-Estilo	X	Textos cortos acompañados de ilustraciones, hace la lectura más fácil.
Estructura del cuento		-Introducción	X	Nos presentan a Lisbeth, sobre su vida y porque visita a su abuela, presentando también a ella y su amigo Edward.
		-Desarrollo	X	Edward y Lisbeth van en busca de un libro al desván de la abuela donde por casualidad terminan encontrando un libro extraño que la abuela no les deja leer, le dice a Edward que ya se tiene que ir, pero ocurre algo y él no llega a su casa
		- Desenlace	X	Lo buscan por toda la ciudad pero no lo encuentran ya en la noche en su casa Lisbeth lee el libro que su abuela no le dejó, y se entera de su linaje de brujas, su abuela le explica todo y con ayuda de sus poderes encuentran a Edward a salvo.

**Figura 10**

**Portada del libro Los Direfentes**



**Nota: Ilustración de Paula Bossio (2012)**



Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
<b>Cuentos Ilustrados</b>	<b>Géneros de ilustración</b>	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Las ilustraciones muestran los escenarios donde sucede la acción, mientras que el texto centra la idea principal de la obra , complementando el uno con el otro, para tener todo tenga sentido.
		- Género de Ilustración de Cómic		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Las ilustraciones son llamativas y realizadas con un estilo simple, abarcan toda la página para que se aprecien más.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Se muestra a la protagonista de la historia, realizando una acción que tiene que ver con la trama del cuento.
		<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X	
	- Perspectiva			X	
	- Proporción y Anatomía			X	
	- Composición		X		Posee una composición simple que destaca los puntos importantes a partir de su forma o color.
	- Brillo / Valor		X		Maneja sus ilustraciones en tonalidades claras y con poca saturación.
	- Color		X		Usa el contraste de tonalidades azules y rojas.
	<b>Cuentos</b>		- Popular		X
		- Literario	X		Edición impresa del 2015.
	<b>Elementos del cuento</b>	- Tema	X		La protagonista un día despierta y todas las cosa y personas son diferentes.
		- Ambientación o escenario	X		Todo sucede en la extraña ciudad de la protagonista, llena de

				personas diferentes.
	-Personajes	X		La protagonista es una niña pequeña que se pregunta por todo lo diferente que ve, aparte de ella otros personajes destacables son sus padres con los cuales habla acerca de este tema.
	-Acción	X		Un día la protagonista se despierta y todo le parece extraño y diferente, ella va por la ciudad observando todo a su paso, preguntando el porqué de esta situación.
	-Estilo	X		Las ilustraciones tienen más peso que el texto, este acompaña a la ilustración y le da sentido a la obra.
Estructura del cuento	-Introducción	X		La protagonista despierta y ve que todo es diferente y extraño.
	-Desarrollo	X		Ella va por toda la ciudad observando y preguntando por esta hasta que llega a su casa.
	- Desenlace	X		le pregunta a su mamá por todo lo ocurrido y le dice que ellos siguen siendo los mismos y eso es lo que importa.

**Figura 11**

**Portada del libro Mateo y su gato rojo**



**Nota:** Ilustración de Lucia Mancilla Prieto (2010)

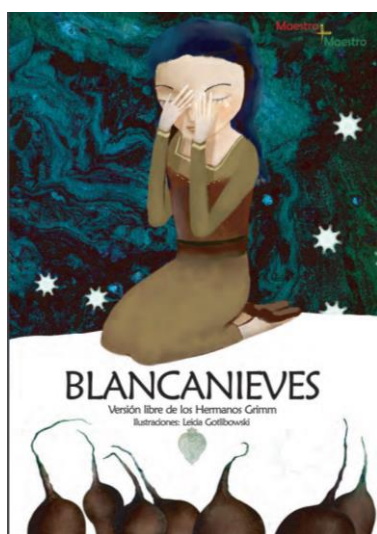
Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Las ilustraciones y el texto se unen en la composición del libro, generando que se necesite de ambos para comprender lo que el cuento quiere transmitir.
		- Género de Ilustración de Cómic		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Con un estilo simple y característico, donde se busca resaltar elementos a través del color.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Se aprecian a los protagonistas del cuento ocupando toda la carátula.
	Fundamentos de Ilustración	- Forma y estructura	X		Formas irregulares y redondeadas.
		- Perspectiva	X		No se usa en todas las ilustraciones de la obra solo en aquellas donde se busca que se aprecien los detalles de los fondos.
		- Proporción y Anatomía	X		Los personajes están proporcionados y tienen un dibujo anatómico correcto teniendo en

				cuenta el estilo de ilustración que se maneja en la obra.
	- Composición	X		La composición está balanceada en una escala de grises, destacando por medio del color algunos elementos.
	- Brillo / Valor	X		Uso del contraste en tonos claros y oscuros para llegar a quedar oscuro o sobreexpuesto.
	- Color	X		Usan el color rojo para los elementos resaltantes de la ilustración.
Cuentos	-Popular		X	
	- Literario	X		Primera edición impresa del año 2010
Elementos del cuento	-Tema	X		A Mateo le regalan un cuaderno, donde dibuja un gato feliz, con el tiempo su sonrisa desaparece, y Mateo hace de todo para que sonría de nuevo.
	-Ambientación o escenario	X		La mayoría de los acontecimientos ocurren dentro de la casa de Mateo y en su cuarto donde puede dibujar.
	-Personajes	X		El protagonista es Mateo que quiere que su gato sonría, luego está el gato que a pesar de ser un dibujo en su cuaderno, tiene protagonismos en la historia y Los padres de Mateo.
	-Acción	X		Mateo preocupado por que el gato que dibujó no sonríe, prueba dibujarle de todo para hacerlo feliz.
	-Estilo	X		Lenguaje simple y textos cortos, resaltando las palabras importantes para tenerlas en cuenta en la historia.
Estructura del cuento	-Introducción	X		Nos presentan a Mateo que recibió como regalo un cuaderno de dibujo donde dibuja un gato feliz, pero con el paso del tiempo se le borra la sonrisa.
	-Desarrollo	X		Mateo dibuja de todo, hasta un ratón que le hace compañía. por un tiempo los sonrieron, pero también se les borró la sonrisa.

		- Desenlace	X	Después de pensar tanto se dio cuenta de algo, entonces dibujó una ventana con un cielo estrellado, para que pudieran salir, al abrir su libro estaba en blanco y podía dibujar de nuevo.
--	--	-------------	---	---

Figura 12

### Portada del libro Blancanieves



Nota: Ilustraciones de Leicia Gotlibowski (2014)

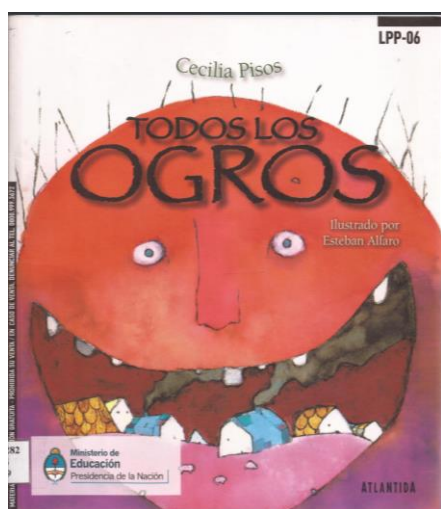
Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Las ilustraciones siguen a la narrativa del cuento, representando las acciones que se describen en el texto.
		- Género de Ilustración de Cómic		X	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Resaltan los colores saturados y los personajes sencillos para poder identificarlos rápidamente.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		En la ilustración se observa a la protagonista del cuento.

<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		Formas redondeadas e irregulares.
	- Perspectiva		X	
	- Proporción y Anatomía	X		Los personajes no son anatómicamente correctos pero siguen siendo funcionales, ya que respetan las proporciones básicas de un cuerpo.
	- Composición	X		Los elementos están compuestos a través del color y la forma destacan por su saturación y contraste con los demás elementos de la página, dándole un orden y equilibrio visual.
	- Brillo / Valor	X		Colores saturados y poco contraste
	- Color	X		colores saturados y vibrantes que destacan sobre todo a los personajes.
<b>Cuentos</b>	-Popular	X		Versión de los Hermanos Grimm
	- Literario		X	
<b>Elementos del cuento</b>	-Tema	X		La reina al descubrir que Blancanieves era más bella, la manda a matar, pero ella termina viviendo en la casa de 7 enanos y la reina intentará matarla por todos los medios.
	-Ambientación o escenario	X		Los escenarios principales en este cuento son el bosque y la casa de los enanos.
	-Personajes	X		La protagonista de la historia es Blancanieves, es de quien se narra, también está la reina que es la madrastra y quiere ser la más bella, los 7 enanos que ayudan a Blancanieves y el cazador.
	-Acción	X		La reina a través de su espejo mágico descubre que la más bella es Blancanieves y la manda a matar con el casado, pero este la deja libre y la reina al enterarse intentará matarla.
	-Estilo	X		La narración usa un lenguaje simple que lo complementa con sus ilustraciones.

Estructura del cuento	-Introducción	X	Se presenta la situación de blanca nieves con respecto a la reina, donde la mandan a matar, pero antes de que suceda el cazador se apiada y la deja escapar, y ella termina en la casa de unas enanos.
	-Desarrollo	X	En esta parte de la trama la reina al enterarse la intenta matar hasta que lo consigue con unas manzanas envenenadas, y los enanos la entierran en un ataúd de cristal.
	- Desenlase	X	Al final un príncipe perdido en el bosque encuentra el ataúd y decide llevarla a su castillo, con el movimiento y tropiezos Blancanieves escupe el trozo de manzana envenenada y despierta, el príncipe le pide matrimonio y se va a vivir con él.

Figura 13

### Portada del libro Todos los Ogros



Nota: Ilustración de Esteban Alfaro (2008)

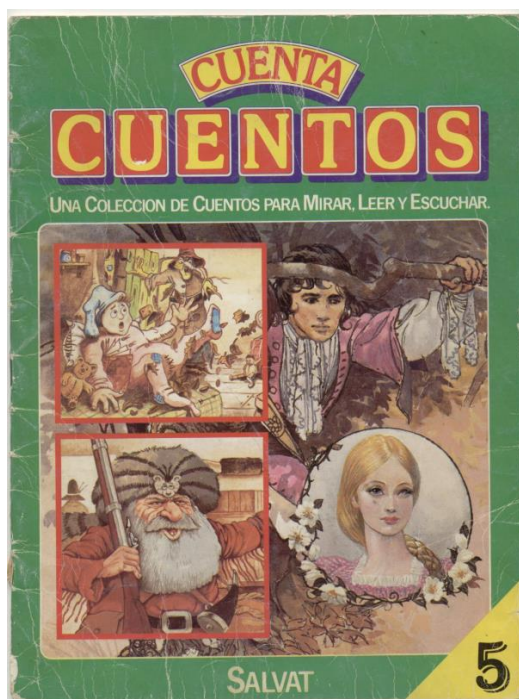
Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		Las ilustraciones ayudan a generar una idea de los personajes que se describen en la obra.

	- Género de Ilustración de Cómic		X	
	- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
	- Género de Ilustración Infantil	X		Diversos personajes con muchas formas y colores.
	- Género de Ilustración de Portadas	X		Es la ilustración de un personaje de la obra en primer plano.
<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X		Formas circulares e irregulares.
	- Perspectiva		X	
	- Proporción y Anatomía	X		Los personajes son simples en sus proporciones.
	- Composición	X		Su composición está basada en el color y la forma, destacando algunos elementos también con la variación de tamaños.
	- Brillo / Valor	X		Tonos saturados en las ilustraciones, resaltan siluetas sobre los fondos blancos.
	- Color	X		Paleta de colores variada, resaltando el contraste de colores fríos y cálidos.
Cuentos	- Popular		X	
	- Literario	X		Edición impresa del año desconocido
Elementos del cuento	- Tema	X		Historias de los ogros que viven dentro del cuento.
	- Ambientación o escenario		X	
	- Personajes	X		Cada mini relato cuenta la historia de un ogro distinto.
	- Acción		X	
	- Estilo	X		Textos cortos con rimas acompañadas de ilustraciones fantasiosas.
Estructura del cuento	- Introducción		X	
	- Desarrollo		X	
	- Desenlace		X	



**Figura 14**

**Portada de la colección de cuentos “Cuenta Cuentos” de la editorial Salvat**



Nota: Ilustraciones usadas en la portada de Peet Ellison, Francis Phillips y Ken Stott (1983)

Categoría	Subcategoría	Códigos	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual		X	
		- Género de la Ilustración Narrativa.	X		A través de distintos estilos las ilustraciones se adaptan al mensaje que quieren dar los cuentos.
		- Género de Ilustración de Cómic	X		Presenta un cuento donde las ilustraciones se encuentran entre viñetas, para expresar una secuencia de movimiento.
		- Género de Ilustración Humor Gráfico		X	
		- Género de Ilustración Infantil	X		Las ilustraciones son claras y consecuentes con las acciones en los cuentos para su fácil comprensión.
		- Género de Ilustración de Portadas	X		Se muestran a los personajes principales de las diversas historias que se encuentran en este libro.

<b>Fundamentos de Ilustración</b>	- Forma y estructura	X	Las formas varían dependiendo del tono del cuento, manteniendo la mayoría las formas redondeadas para los personajes y demás elementos.
	- Perspectiva	X	El uso de la perspectiva ayuda a representar las escenas con fondos detallados y la profundidad de la imagen.
	- Proporción y Anatomía	X	A pesar de sus distintos estilos en cada historia, se aprecia que estos están proporcionados y cumplen con bases anatómicas.
	- Composición	X	La composición mezcla la ilustración con el texto en una sola página, creando un balance con ambos elementos.
	- Brillo / Valor	X	usa tonalidades medias poco saturadas
	- Color	X	Usa colores vivos y cálidos.
<b>Cuentos</b>	-Popular	X	Edición impresa del año 1983, cuenta con una versión del clásico Rapunzel.
	- Literario	X	Edición impresa del año 1983
<b>Elementos del cuento</b>	-Tema	X	centra la temática de sus libros en la fantasía.
	-Ambientación o escenario	X	Los escenarios son lugares fantásticos, castillos y bosques.
	-Personajes	X	Los personajes principales varían mucho, pueden ser desde animales, hasta príncipes.
	-Acción	X	Todos los cuentos desarrollan su acción en los clásicos tres actos.
	-Estilo	X	La narración usa un lenguaje simple que lo complementa con sus ilustraciones.
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	X	Nos muestran a los protagonistas y nos hablan de cómo son o donde se encuentran en la historia, planteando un problema, conflicto o situación que tienes que resolver.
	-Desarrollo	X	Se avanza con el desarrollo de la trama y las acciones de los personajes.

		- Desenlace	X		Se llega al momento de clímax que dará paso a la resolución del conflicto.
--	--	-------------	---	--	--

Referente al objetivo específico que busca Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos, se logra apreciar que los cuentos analizados poseen representaciones artísticas únicas y para elaborar una propuesta de ilustración de esa calidad se toma en cuenta como base a qué público está dirigido y qué tipo de historia se quiere mostrar visualmente. Cada género de ilustración se diferencia por la forma en que está compuesta, la cromática que se emplea y el mensaje que se quiere transmitir a través de esta imagen. El estilo que se aplica otorga un rasgo diferencial al cuento, la ilustración además de servir como apoyo al texto debe proporcionar al lector una descripción gráfica de los sucesos que está leyendo en ese momento. Según Torres (2015) la ilustración a estado en constante cambio y evoluciona con el propósito de mejorar el método de aprendizaje, pasando de contar con mucho detalle anatómicamente a la realización actual con menos elementos, pero siendo más atractivos y brindando más posibilidades en el campo del diseño e ilustración.

Con respecto al objetivo específico que analiza las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos, se pudo evidenciar que los cuentos no solo eran historias para niños con un final feliz, algunas de ellas tomaban en cuenta temas como el abandono, maltrato, discriminación, miedo, cada uno estaba estructurado por una diagramación que lo distinguía, había ocasiones en que las imágenes ocupaban la pagina completa y otra en donde solo se mostraba en un fondo sin mucho detalle ciertos elementos que se mencionaban en el cuento. Los personajes y escenarios en este tipo de cuentos se encuentran vinculados a sucesos fantásticos, pero no del todo, ya que toma como ejemplo acontecimientos reales solo que con un ligero cambio para no presentar algo muy dramático, con ello se busca que el lector se sienta identificado con el protagonista comprendiendo de esa manera sus problemas y posibles soluciones. Según indica Torres y Chamba (2018) los cuentos disponen de características literarias fundamentadas en casos reales y ficticios, tan pronto como el relato va avanzando los hechos de la historia se van uniendo y empieza a alejarse de los sucesos reales establecidos en un principio.

Acerca del objetivo, diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados, se percibe que es viable realizar un cuento teniendo presente los fundamentos para su construcción, se tiene en consideración los colores para evocar sensaciones, las formas y

proporciones para hacer a los objetos estáticos, amigables o abstractos, la composición del texto e imagen con el fin de obtener una lectura legible, y por último las escritura breve o amplia utilizando palabras que vayan de acuerdo al público que está dirigido el relato. Según Zappaterra (2008) citado por Montoya (2021) señala que el diseño editorial narra hechos a través de imágenes y palabras empleando una diagramación ordenada. Se distingue de otras ramas del diseño porque posee bastantes labores como educar, comunicar, propagar, entretener, o ser una combinación de todas estas actividades.

### **3.2 Consideraciones finales**

#### **Implicancias**

Cómo implicancias del presente estudio se puede afirmar que los cuentos infantiles cuentan con ilustraciones para facilitar el entendimiento del texto y llamara la atención del niño, a pesar de los variados estilos que se manejan se busca generar un entorno amigable a través de las formas y colores que se usan, también resaltan el uso de elementos fantásticos en su narrativa, con personajes llamativos donde la historia se enfoca en uno o pocos de ellos para la mejor comprensión de un niño y buscando dar generalmente un mensaje positivo al finalizar la historia, todo esto en una estructura narrativa clásica de tres actos. Este trabajo por tanto puede ser un aporte al campo de la ilustración y diseño editorial infantil.

#### **Conclusiones:**

Por medio de este trabajo se ha determinado que se puede desarrollar una propuesta editorial ilustrada en base a los cuentos clásicos, para ello es importante conocer de qué manera está compuesto el diseño editorial, y con ello jerarquizar los elementos que se emplearán en el cuento ilustrado, otro punto sería considerar la estructura del cuento, por este medio se obtiene información sobre la lectura, se reconoce los momentos claves del relato y cuáles de estos servirán para la interpretación visual que es mostrada a través de la ilustración. Por último se debe elegir el tipo de ilustración que se utilizará, esto depende del público objetivo y el género de historia que se está contando, de esa forma el estilo del ilustrador se adaptara a lo narrado.

Se toma a la ilustración como un complemento directo de la lectura que ayuda a interpretar visualmente lo que dice el texto. La ilustración fomenta la creatividad e imaginación del lector, además funciona como recurso didáctico que ayuda a una mejor interpretación de la lectura acelerando de ese modo su aprendizaje.

Se identificaron tres géneros de ilustración asociados a los cuentos clásicos donde a través de estos se busca expresar de manera gráfica los contenidos del cuento siguiendo al texto con la ilustración narrativa, creando un estilo gráfico amigable para todo público con la ilustración infantil y llamando la atención de los lectores por medio de la ilustración de portadas. Todas estas basándose en fundamentos que permiten la realización de una buena ilustración como son las formas y estructura, perspectiva, proporción y anatomía, composición, brillo / valor y el color.

### **Recomendaciones**

Se debe mejorar el conocimiento sobre diseño editorial y la ilustración infantil, no solo se trata de dibujar lo que se te ocurra en el momento o armar una estructura sin composición, hay una investigación previa que hace, se debe indagar el material que se emplea, la cromática, la tipografía, la escritura de acuerdo al lector, etc.

Aumentar los estudios sobre la ilustración para proyectos editoriales infantiles, para crear una base de datos sólida que sirva para la realización de futuros proyectos editoriales.

A las Facultades de Arte & Diseño Gráfico Empresarial, Fomentar la investigación científica especializada en la ilustración como medio de importante a la hora de comunicar un mensaje o expresar una idea.

A las editoriales, Apoyar la aplicación de un correcto proceso a la hora de realizar un proyecto editorial ilustrado.

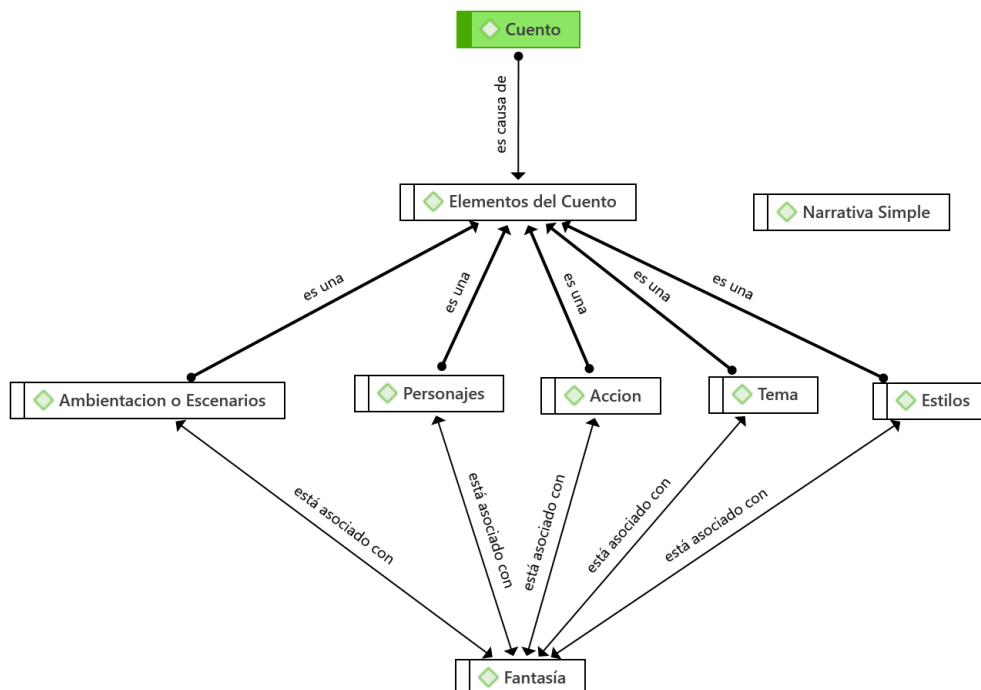
**FIGURA 01. Relación de los fundamentos de la ilustración aplicados en los cuentos ilustrados.**



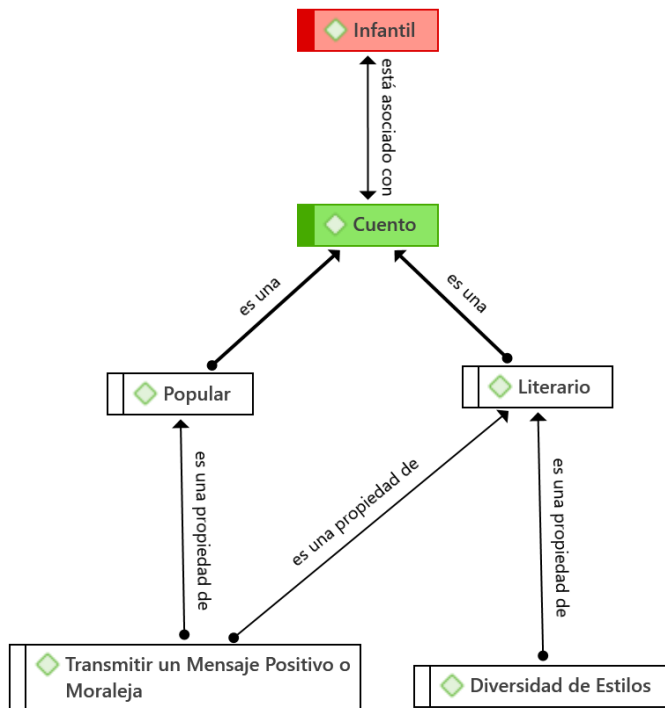
**FIGURA 02: Relación de los géneros de ilustración más usados en los Cuentos Ilustrados Infantiles.**



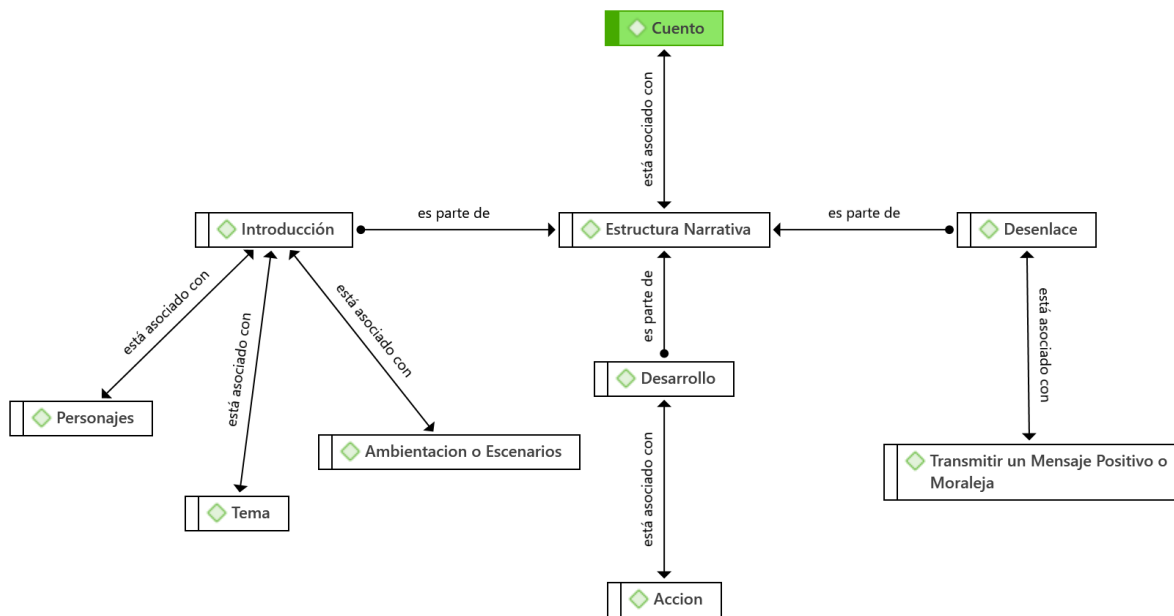
**FIGURA 03. Relación de los elementos del cuento aplicados en cuentos ilustrados.**



**Figura 04. Relación y diferencias encontradas entre cuentos populares y cuentos literarios infantiles.**



**FIGURA 05. Estructura Narrativa presente en los cuentos.**





## REFERENCIAS

Agudelo Viana, L. G., & Aignerren Aburto, J. M. (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental.

ALARCÓN CUELLAR, D.L. (2013). ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN PARA EL DISEÑO DE UN LIBRO DE CUENTO INFANTIL PARA SENSIBILIZAR A LOS PADRES DE FAMILIA DEL BARRIO VILLANUEVA, DE LA CIUDAD DE CALI, FRENTE AL MALTRATO INFANTIL. (Título de Diseñadora en la Comunicación Gráfica, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10614/5671>

Albán Martínez, Natalia Alexandra. Moreno Villalba, Irma Patricia (2010). Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad. Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas. UTC. Latacunga. 168 p.

Alfaro, E. & Pisos, C. (2008). Todos Los Ogros [Portada].

Andersen, H. & Odriozola, E. (2003). La princesa y el guisante [Portada].

Aranda, S. E. R. (2010). Arte, dibujo y actualidad. *I+ Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño*, 3(3), 69-81.

Arrieche, M. J. (2007). El análisis semiótico para caracterizar los significados elementales y sistémicos puestos en juego en un libro de texto.

Aznar, C. & Forés, D. (2018). La Bruja Pampurria [Portada].

Bachelet, G. (2014). Mi gatito es el más bestia [Portada].

Bossio, P. (2012). Los Direfentes [Portada].

Casanueva Hernández, M. (1993). El cuento tradicional, literatura ganada, intemporal y eterna. Sus implicaciones didácticas.

Castillo, E., & Vásquez, M. L. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia médica*, 34(3), 164-167.

Cañola Tello, G. M. (2018). Diagnóstico del nivel de aceptación de ilustraciones de estilo minimalista en cuentos destinados a niños de educación inicial según sus componentes gráficos. (TESIS DE GRADO, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS . Repositorio Digital PUCESE.

Casanueva Hernández, M. (1993). El cuento tradicional, literatura ganada, intemporal y eterna. Sus implicaciones didácticas

Cisneros, A. (2016). Guardianes de la naturaleza : diseño e ilustración para la protección del medio ambiente.

Cordero Durán, G. (2021). Diseño de poemarios ilustrados para jóvenes, sobre los poetas de la Generación Decapitada (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

Erazo Jiménez, M. S. (2011). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. *Ciencia, docencia y tecnología*, (42), 107-136.

Espin Pozo, J. M. (2018). DISEÑO DE CUENTOS INFANTILES CON ILUSTRACIONES DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE DE LOS MITOS RELIGIOSOS DE CHIMBORAZO. (TESIS DE GRADO, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL CARRERA DISEÑO GRÁFICO). Repositorio Universidad de Guayaquil.

Feijoo, M. D. R. (1984). La aproximación crítica: el cuento popular y el cuento literario. *Archivum: Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, (34), 207-216.

Gartzia Artz. (9 de marzo de 2021). ENTIENDE LA COMPOSICIÓN VISUAL/dibujo fotografía pintura / fundamentos y recursos [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=djdoB2YavIg&t=2s>

Ghinaglia, D. (2009). Taller de Diseño Editorial-Entre corondeles y tipos. Actas de Diseño.

Grajales, T. (2000). Tipos de investigación. *On line*.

Gotlibowski, L. (2014) Blancanieves versión libre de los hermanos Grimm [Portada].

Guerrero Bejarano, M. A. (2016). La investigación cualitativa.

Ita Sarrin, D. L. E. (2020). Diseño de historias ilustradas contra la discriminación por edadismo para evitar el aislamiento social.

JORO BEDIA, O. D. (2014). El mejoramiento de mi práctica pedagógica en el desarrollo de la psicomotricidad en la institución educativa inicial unidocente N° 54154 de Ccachcacha- Andahuaylas, 2014. (Trabajo de Titulación, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN). Repositorio Institucional de la UNSA.

Judi, B. & Ron, B. (2012). Los animales no se visten [Portada].

Landa, J. Á. G. (1998). Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa (Vol. 269). Universidad de Salamanca.

Lapo Romero, María Fernanda. (2017). Poética de la fantasía: ilustración de cuentos infantiles. (Trabajo de Titulación de Licenciado en Arte y Diseño). UTPL,Loja

López, D. M. O., & Gómez, M. C. S. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de investigación educativa*, 24(1), 205-222.

LÓPEZ QUIMÍ, W. J. (2015). Ilustración digital en la promoción de productos dirigida a la librería arquidiocesana de la ciudad de Guayaquil. (TESIS DE GRADO, UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL CARRERA DISEÑO GRÁFICO). Repositorio Universidad de Guayaquil.

Magán, P. M. (2008). El cuento de tradición oral y el cuento literario: de la narración a la lectura.

Mancilla, & L. Rocha, S. (2010). Mateo y su gato rojo [Portada].

McBratney, S. & Jeram, A. (1995). Adivina cuánto te quiero [Portada].

- Medina-Morales, A. I. (2022). La literatura infantil y los cuentos populares.
- Mélanie, W. (2006). La Ardilla Miedosa [Portada].
- Miranda Castellón, D. (2016). La Teoría del Color como elemento indispensable dentro del Diseño Gráfico y la Comunicación Visual.
- Montoya Acori, R. A. (2021). Propuesta editorial para el registro y divulgación del aporte femenino al diseño gráfico peruano. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10757/659206>
- neo VIVE. (13 de junio de 2017). Aprende a Dibujar: ¿Cuáles son los fundamentos del dibujo? |neo VIVE [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LoKDmir8hhg>
- Nin, J. (2019). Desarrollo del libro ilustrado infantil dominicano 2015-2018, Año 2019.
- Pacheco Vintimilla, J. S. (2015). *Ilustración infantil en Cuenca* (Bachelor's thesis). Retrieved from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/22245>
- Palomares Jara, I. L. (2021). Elaboración de cuentos ilustrados para fomentar el pensamiento creativo en los niños del jardín 467 de Las Palmas en Hualmay.
- Peña Moya, M. C. (2019). Libro pop-up sobre fauna endémica peruana y el pensamiento creativo en niños de primaria de instituciones educativas, Comas, Lima 2019.
- Perelis, L. D., Palmero, A. G., & Roitman, A. J. (2012). Conducta Responsable en Investigación. definiciones y aplicaciones. ejemplificación a través de un caso argentino: el caso Crotoxina Responsible Conduct in Research. definitions and applications. Illustration through an argentinian case: the Crotoxina case. *Revista Red Bioética-UNESCO*, 5, 43-54.
- Pérez, S. & Lacombe, B. (2008). La pequeña bruja [Portada].
- Portorrico, C. & Bernatene, P. (2003). Las Brujas Paca y Poca y su gato Espantoso [Portada].

Pogo Moreta, O. A. (2017). Diseño de un cuento infantil interactivo ilustrado multimedia del autor ecuatoriano Jorge Quierolo Bravo, para motivar la lectura en la literatura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi; Facultad de Ciencias Humanas y Educación; Carrera de Diseño Gráfico.

Prieto, J. J. (1996). Aplicación de métodos informáticos al dibujo de la cerámica.

Real Serrano, S. A. (2020). Cuento infantil ilustrado, que promueva el cuidado y la adopción de mascotas (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.

Ruiz Gonzalez Ilas, A. (2020). La ilustración en la narrativa basada en la mitología incaica del periodo Inca Pachacutec para enriquecer el imaginario en el campo de la industria del entretenimiento peruano.

SALVAT Editores S.A. (1983). Cuenta Cuentos fascículo 5 [Portada].

SALVAT Editores S.A. (1984). Cuenta Cuentos fascículo 29 [Portada].

Sosa, E. (2007). El personaje literario: una expresión fenomenológica de la realidad en la literatura. *Letras*, 49(74), 152-178.

Tae Lopez, Ch. (2020). FUNDAMENTOS TÉCNICOS PARA UN DISEÑO DE PERSONAJE CONSCIENTE Y EFICAZ. (TESINA, UNIVERSIDAD MAYOR). CHILEMONOS.

Tamayo (2004, p.172) Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.

Torres, R., & Chamba, R. L. (2018). El cuento infantil para potenciar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de primer grado de educación general básica paralelo “a” de la unidad educativa Dr. Manuel Cabrera Lozano de la ciudad de Loja, período 2017-2018. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20776>

Venegas Arte. (9 de julio de 2020). ¡Aprendiendo a dibujar anatomía! Nueva Serie [Archivo de Video]. Youtube.[https://www.youtube.com/watch?v=49FC\\_Z\\_kEmk&t=129s](https://www.youtube.com/watch?v=49FC_Z_kEmk&t=129s)

Yaguachi Olaya, I. N. (2016). Propuesta metodológica de ilustración infantil basada en las técnicas manuales y digitales bajo el concepto de creatividad caso práctico cuento para

niños de 4 – 6 años de la fundación “MIZPA” en el año 2016. (Trabajo de Titulación de Licenciatura en Diseño Gráfico, PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR). Repositorio Digital PUCESE.

ZHU QIU, T. I. A. N. Q. I. (2014). *Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicado* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Zuleta, J. M. (2020). *Cuentos ilustrados para potencializar la creatividad infantil*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12651>.

# ANEXOS

## Anexo 01



Anexo 02: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>¿Cómo se puede proponer el diseño de cuentos ilustrados basados en la narración de historias clásicas de la literatura?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos.</li> <li>● Analizar las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos.</li> <li>● Diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados.</li> </ul>	<p>Se puede realizar una propuesta editorial de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.</p>	<p>Cuentos ilustrados Propuesta de diseño editorial</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p><b>-No experimental</b></p> <p><b>-Transversal</b></p> <p><b>- Básico</b></p> <p><b>- Cualitativo</b></p> <p><b>- Descriptivo</b></p> <p><b>-Propositivo</b></p>	<p><b>La población</b> definida para el análisis correspondiente son las publicaciones ilustradas asociadas a cuentos clásicos.</p> <p><b>La muestra</b> Muestreo no probabilístico por conveniencia, donde se seleccionarán cinco publicaciones de cuentos ilustrados, cuyo contenido y diseño editorial se relaciona con los fines del estudio.</p>



### I.1. Variables y operacionalización

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnica e instrumento de recolección de datos	Autores
<p><b>Cuentos ilustrados</b></p>	<p>Según La Real Academia Española (1997) citado por Zuleta (2020) el cuento ilustrado es un breve relato que tiene como objetivo generar interés en la lectura y engrandecer el aprendizaje infantil, además ayuda a impulsar y mejorar la creatividad.</p>	<p><b>Géneros de ilustración</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Género de la Ilustración Conceptual.</li> <li>- Género de la Ilustración Narrativa.</li> <li>- Género de Ilustración de Cómic</li> <li>- Género de Ilustración Humor Gráfico</li> <li>- Género de Ilustración Infantil</li> <li>- Género de Ilustración de Portadas</li> </ul>		<p><b>Ficha de Cotejo</b></p>	<p>Isabel Normi Yaguachi Olaya</p>

			<b>Fundamentos de Ilustración</b> - Forma y estructura - Perspectiva - Proporción y Anatomía - Composición - Brillo / Valor - Color		Chantal Tae Lopez, neo VIVE, Venegas Arte
			<b>Cuentos</b> - Popular - Literario		
			<b>Elementos del cuento</b> -Tema -Ambientación o escenario -Personajes: -Acción -Estilo		
		<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	-¿Dónde? -¿Cuándo? - ¿Como?	Natalia Alexandra Albán Martínez, Irma Patricia Moreno Villalba - Universidad America Latina
			-Desarrollo	-Acciones -Hechos - Emociones	
			- Desenlace	-Consecuencias - Recompensas -Hechos finales	
<b>Propuesta de diseño editorial</b>	Albán y Moreno (2009), señala que el diseño editorial se responsabiliza de la	<b>Proceso de ilustración</b>	-Análisis y referencias -Diseño de personajes y escenarios - Ilustración final	-Story Board - Jerarquía visual - Desarrollo de Boceto	Paula Moreno Piquer -Tianqi Zhu Qiu

composición para crear un equilibrio visual, además se encarga de la maquetación de distintos tipos de medios gráficos como los libros, periódicos y revistas.	<b>Medios de Ilustración</b>	- PLUMA Y TINTA - LÁPIZ Y CARBONCILLO  - DIGITAL  - TÉCNICAS MIXTAS		WINSTHON JOHN LÓPEZ QUIMÍ
	<b>Características del diseño editorial</b>	-MAQUETACIÓN - JERARQUIZACIÓN - ELEMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL	-FORMATO - TIPOGRAFÍA - RETÍCULA -COLOR -CUBIERTA - IMAGEN	Cordero Durán Gabriela

**Anexo 03:** Instrumento

Variables	Dimensiones	Indicadores	CUMPLE		OBSERVACIONES
			SÍ	NO	
Cuentos Ilustrados	<b>Géneros de ilustración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Género de la Ilustración Conceptual.</li> <li>- Género de la Ilustración Narrativa.</li> <li>- Género de Ilustración de Cómic</li> <li>- Género de Ilustración Humor Gráfico</li> <li>- Género de Ilustración Infantil</li> <li>- Género de Ilustración de Portadas</li> </ul>			
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma y estructura</li> <li>- Perspectiva</li> <li>- Proporción y Anatomía</li> <li>- Composición</li> <li>- Brillo / Valor</li> <li>- Color</li> </ul>			
	<b>Cuentos</b>	-Popular - Literario			
	<b>Elementos del cuento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tema - Ambientación o escenario - Personajes: - Acción - Estilo</li> </ul>			
	<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción			
-Desarrollo					
- Desenlace					

## MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN					
Categoría	Subcategoría	Códigos	%	N°	Triangulación/ Temas emergentes
Cuentos Ilustrados	Géneros de ilustración	- Género de la Ilustración Conceptual	0%	0	La mayoría de los cuentos seleccionados para el análisis se relaciona con los géneros de ilustración narrativa, ilustración infantil y la ilustración de portadas. En ellos se observa que a través de las imágenes se puede mostrar sucesos que son parte del texto, en ocasiones una depende de otra y se refuerzan mutuamente. En las portadas se aprecia a diversos personajes colocados en un ambiente con detalles o en un fondo minimalista, esto depende del estilo que se utilice.
		- Género de la Ilustración Narrativa.	100%	14	
		- Género de Ilustración de Cómic	14,3%	2	
		- Género de Ilustración Humor Gráfico	7,1%	1	
		- Género de Ilustración Infantil	100%	14	
		- Género de Ilustración de Portadas	100%	14	
	Fundamentos de Ilustración	- Forma y estructura	100%	14	En este punto se percibe que las ilustraciones varían en la forma en que están construidas, si bien se basan en algo real para componer a los personajes se toman en cuenta las formas geométricas para una correcta estructura, con ello igualmente se generan nuevas propuestas en sus diseños . El estilo que se emplea produce diferentes sensaciones como la suavidad o dureza, se llega a implementar texturas, variaciones de colores, efectos de luces y sombras que ayudan a resaltar el dibujo.
		- Perspectiva	50%	7	
		- Proporción y Anatomía	92,9%	13	
		- Composición	100%	14	
		- Brillo / Valor	100%	14	
		- Color	100%	14	
	Cuentos	- Popular	28,6%	4	En general la mayoría de los relatos literarios contaban con una sola versión, resaltan los hechos reales y ficticios con historias cortas en donde se aplican metáforas y descripciones de algún sujeto o momento clave del relato. El desenlace que se da en el cuento literario tiene como finalidad transmitir un mensaje positivo al lector con el que llegue a reflexionar sobre
		- Literario	85,7%	12	

				alguna situación.
<b>Elementos del cuento</b>	-Tema	100%	14	Algo común de estas narraciones es la mezcla de escenarios existentes y fantásticos cuya finalidad es sumergir al público en un mundo nuevo con situaciones similares que haya escuchado o presenciado. El personaje de un cuento puede ser cualquiera, desde un humano hasta un ser antropomorfo y los más comunes que se llegan a identificar son animales parlantes, seres mitológicos, brujas, momias, etc. Regularmente los temas están relacionados a la amistad y como estas se aventuran a nuevos rumbos en el que aprenderán a superar sucesos injustos que le hayan ocurrido o cumplirán con algún sueño anhelado. El estilo implementado en el texto facilita su comprensión, esto depende también de los años que tiene el lector porque hay ocasiones que los cuentos tienen palabras un poco complejas que puede que no estén dentro de su vocabulario.
	-Ambientación o escenario	85,7%	12	
	-Personajes	100%	14	
	-Acción	78,6%	11	
	-Estilo	100%	14	
<b>Estructura del cuento</b>	-Introducción	92,9%	13	Es usual contemplar al inicio del cuento a los protagonistas, en este apartado se pone en contexto al lector sobre la situación de la historia, brinda detalles de las intenciones de este, además se describe a detalle partes del lugar en el que reside y si está ambientado en una época medieval, futurista o sobrenatural. Después el cuento ingresa a una etapa de comprensión, porque los personajes principales o secundarios tomarán acciones que afectarán a la trama. Llegando al clímax de la historia se percibe que los protagonistas sufren un cambio en su actitud y la manera de pensar, incluso cambian sus propios objetivos que se habían planteado al inicio del relato. Las conclusiones que se le dan a los cuentos que se analizaron, son tristes, y felices pero también hay finales abiertos en donde el autor no menciona lo que les ocurrirá a los personajes de la trama.
	-Desarrollo	92,9%	13	
	- Desenlace	92,9%	13	


## Validación del instrumento 01

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60


### 5. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### 5.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos

<b>1. NOMBRE DEL JUEZ</b>		GASPAR CRISTIAN TIRADO GALARRETA
<b>2.</b>	PROFESIÓN	MARKETING
	ESPECIALIDAD	PUBLICIDAD
	GRADO ACADÉMICO	MAGISTER
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	12 AÑOS
	CARGO	GERENTE / DOCENTE X
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
<b>3.1</b> <b>3.2</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Pérez De Los Santos Rolando Cunya Pardo Darwin
	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Pregrado
<b>4. INSTRUMENTO EVALUADO</b>		Ficha de cotejo
<b>5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO</b>		<b>GENERAL</b>  Realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.
		<b>ESPECÍFICOS</b>  Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos.  Analizar las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos.  Diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados.
A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.		
<b>No</b>	<b>DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO</b>	
	<b>Géneros de ilustración</b>	
01	Género de la Ilustración Conceptual.	A ( X )      D (   ) SUGERENCIAS:


 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>		SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
		GUÍA	Código: F-PC-USS	
		<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>		Versión: 2
				Hoja: 1 de 60
02	Género de la Ilustración Narrativa.	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
03	Género de Ilustración de Cómic	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
04	Género de Ilustración Humor Gráfico	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
05	Género de Ilustración Infantil	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
06	Género de Ilustración de Portadas	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Fundamentos de Ilustración</b>				
07	Forma y estructura	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
08	Perspectiva	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
09	Proporción y Anatomía	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
10	Composición	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
11	Brillo / Valor	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
12	Color	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Cuentos</b>				
13	Popular	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
14	Literario	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Elementos del cuento</b>				
15	Tema	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
16	Ambientación o escenario	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
17	Personajes	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
18	Acción	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
19	Estilo	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Estructura del cuento</b>				
19	Introducción	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
20	Desarrollo	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
21	Desenlace	A ( <input checked="" type="checkbox"/> )	D (    )	



 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	
		SUGERENCIAS:	
PROMEDIO OBTENIDO:		A ( <input checked="" type="checkbox"/> )                      D (    ):	
6. COMENTARIOS GENERALES			
7. OBSERVACIONES			



**Juez Experto**  
MG. CRISTIAN TIRADO GALARRETA

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

**Colegiatura N° 675 – Colegio de Periodistas**

**6. Ficha de validación según AIKEN**


**I. Datos generales**

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de cotejo: Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.	Pérez De Los Santos Rolando  Cunya Pardo Darwin
<b>Título de la Investigación:</b> Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.			

**II. Aspectos de validación de cada ítem**

Estimado \_\_\_\_\_ complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Género de la Ilustración Conceptual	A	Ninguna
Género de la Ilustración Narrativa	A	Ninguna
Género de Ilustración de Cómic	A	Ninguna
Género de Ilustración Humor Gráfico	A	Ninguna
Género de Ilustración Infantil	A	Ninguna
Género de Ilustración de Portadas	A	Ninguna
Forma y estructura	A	Ninguna
Perspectiva	A	Ninguna
Proporción y Anatomía	A	Ninguna
Composición	A	Ninguna
Brillo / Valor	A	Ninguna
Color	A	Ninguna
Popular	A	Ninguna
Literario	A	Ninguna
Tema	A	Ninguna
Ambientación o escenario	A	Ninguna


 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

Personajes	A	Ninguna
Acción	A	Ninguna
Estilo	A	Ninguna
Introducción	A	Ninguna
Desarrollo	A	Ninguna
Desenlace	A	Ninguna

III. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
	<b>Géneros de ilustración</b>								
1	Género de la Ilustración Conceptual	X		X		X		X	
2	Género de la Ilustración Narrativa	X		X		X		X	
3	Género de Ilustración de Cómic	X		X		X		X	
4	Género de Ilustración Humor Gráfico	X		X		X		X	
5	Género de Ilustración Infantil	X		X		X		X	
6	Género de Ilustración de Portadas	X		X		X		X	
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>								
1	Forma y estructura	X		X		X		X	
2	Perspectiva	X		X		X		X	
3	Proporción y Anatomía	X		X		X		X	
4	Composición	X		X		X		X	
5	Brillo / Valor	X		X		X		X	
6	Color	X		X		X		X	
	<b>Cuentos</b>								
1	Popular	X		X		X		X	
2	Literario	X		X		X		X	
	<b>Elementos del cuento</b>								
1	Tema	X		X		X		X	
2	Ambientación o escenario	X		X		X		X	
3	Personajes	X		X		X		X	
4	Acción	X		X		X		X	
5	Estilo	X		X		X		X	
	<b>Estructura del cuento</b>								
1	Introducción	X		X		X		X	
2	Desarrollo	X		X		X		X	
3	Desenlace	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

**Apellidos y nombres del juez validador:** MG. CRISTIAN TIRADO GALARRETA

**Especialidad:** MARKETING


## Validación del instrumento 02


 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

### 5. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### 5.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos


<b>1. NOMBRE DEL JUEZ</b>		Diego Alonso Baca Cáceres
<b>2.</b>	<b>PROFESIÓN</b>	Comunicación Social
	<b>ESPECIALIDAD</b>	Audiovisuales
	<b>GRADO ACADÉMICO</b>	Magister en Ciencias Sociales con Mención en Gestión del Patrimonio Cultural
	<b>EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)</b>	Docencia universitaria (7 años)
	<b>CARGO</b>	Docente del curso de Investigación I / Investigación II
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
<b>3.1</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Pérez De Los Santos Rolando
<b>3.2</b>		Cunya Pardo Darwin
	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Pregrado
<b>4. INSTRUMENTO EVALUADO</b>		Ficha de cotejo
<b>5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO</b>		<p><b>GENERAL</b></p> <p>Realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos.</p> <p>Analizar las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos.</p> <p>Diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados.</p>
<p>A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.</p>		
<b>No</b>	<b>DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO</b>	
	<b>Géneros de ilustración</b>	
01	Género de la Ilustración Conceptual.	A ( X )                      D (   ) SUGERENCIAS:

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>		SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
		GUÍA	Código: F-PC-USS	
		<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>		Versión: 2
				Hoja: 1 de 60
02	Género de la Ilustración Narrativa.	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
03	Género de Ilustración de Cómic	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
04	Género de Ilustración Humor Gráfico	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
05	Género de Ilustración Infantil	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
06	Género de Ilustración de Portadas	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
<b>Fundamentos de Ilustración</b>				
07	Forma y estructura	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
08	Perspectiva	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
09	Proporción y Anatomía	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
10	Composición	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
11	Brillo / Valor	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
12	Color	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
<b>Cuentos</b>				
13	Popular	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
14	Literario	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
<b>Elementos del cuento</b>				
15	Tema	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
16	Ambientación o escenario	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
17	Personajes	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
18	Acción	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
19	Estilo	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
<b>Estructura del cuento</b>				
19	Introducción	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
20	Desarrollo	A ( <input type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D ( <input type="checkbox"/> )	
21	Desenlace	A ( <input type="checkbox"/> )	D ( <input type="checkbox"/> )	

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	
		SUGERENCIAS:	
PROMEDIO OBTENIDO:		A (X )                      D ( ):	
<b>6. COMENTARIOS GENERALES</b> Ninguno			
<b>7. OBSERVACIONES</b> Ninguno			



Juez Experto

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

**Colegiatura N° 675 – Colegio de Periodistas**

**6. Ficha de validación según AIKEN**

**I. Datos generales**


Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de cotejo: Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.	Pérez De Los Santos Rolando  Cunya Pardo Darwin
<b>Título de la Investigación:</b> Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.			

**II. Aspectos de validación de cada ítem**

Estimado complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Género de la Ilustración Conceptual	A	Ninguna
Género de la Ilustración Narrativa	A	Ninguna
Género de Ilustración de Cómic	A	Ninguna
Género de Ilustración Humor Gráfico	A	Ninguna
Género de Ilustración Infantil	A	Ninguna
Género de Ilustración de Portadas	A	Ninguna
Forma y estructura	A	Ninguna
Perspectiva	A	Ninguna
Proporción y Anatomía	A	Ninguna
Composición	A	Ninguna
Brillo / Valor	A	Ninguna
Color	A	Ninguna
Popular	A	Ninguna
Literario	A	Ninguna
Tema	A	Ninguna
Ambientación o escenario	A	Ninguna




 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA		Código: F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>		Versión: 2
			Hoja: 1 de 60
Personajes	A	Ninguna	
Acción	A	Ninguna	
Estilo	A	Ninguna	
Introducción	A	Ninguna	
Desarrollo	A	Ninguna	
Desenlace	A	Ninguna	

III. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
	<b>Géneros de ilustración</b>								
1	Género de la Ilustración Conceptual	X		X		X		X	
2	Género de la Ilustración Narrativa	X		X		X		X	
3	Género de Ilustración de Cómic	X		X		X		X	
4	Género de Ilustración Humor Gráfico	X		X		X		X	
5	Género de Ilustración Infantil	X		X		X		X	
6	Género de Ilustración de Portadas	X		X		X		X	
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>								
1	Forma y estructura	X		X		X		X	
2	Perspectiva	X		X		X		X	
3	Proporción y Anatomía	X		X		X		X	
4	Composición	X		X		X		X	
5	Brillo / Valor	X		X		X		X	
6	Color	X		X		X		X	
	<b>Cuentos</b>								
1	Popular	X		X		X		X	
2	Literario	X		X		X		X	
	<b>Elementos del cuento</b>								
1	Tema	X		X		X		X	
2	Ambientación o escenario	X		X		X		X	
3	Personajes	X		X		X		X	
4	Acción	X		X		X		X	
5	Estilo	X		X		X		X	
	<b>Estructura del cuento</b>								
1	Introducción	X		X		X		X	
2	Desarrollo	X		X		X		X	
3	Desenlace	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)    Aplicable después de corregir ( )    No aplicable ( )

Apellidos y nombres del juez validador: Diego Alonso Baca Cáceres

Especialidad: Ciencias de la Comunicación con especialización en Audiovisuales


## Validación del instrumento 03


 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

### 5. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

#### 5.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos


<b>1. NOMBRE DEL JUEZ</b>		Jorge Alejandro Salas Salas
<b>2.</b>	PROFESIÓN	Comunicador Social
	ESPECIALIDAD	Marketing, diseño y publicidad
	GRADO ACADÉMICO	Bachiller
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	15
	CARGO	Director Creativo
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
<b>3.1</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Pérez De Los Santos Rolando
		Cunya Pardo Darwin
<b>3.2</b>	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Pregrado
<b>4. INSTRUMENTO EVALUADO</b>		Ficha de cotejo
<b>5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO</b>		<b>GENERAL</b> Realizar una propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.
		<b>ESPECÍFICOS</b> Identificar los géneros y fundamentos de la ilustración asociados a la publicación de cuentos clásicos. Analizar las características, elementos y estructura de los cuentos clásicos. Diseñar una propuesta editorial para una antología de cuentos clásicos ilustrados.
A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.		
<b>No</b>	<b>DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO</b>	
	<b>Géneros de ilustración</b>	
01	Género de la Ilustración Conceptual.	A (X )                      D ( ) SUGERENCIAS:

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>		SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
		GUÍA	Código: F-PC-USS	
		<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>		Versión: 2
				Hoja: 1 de 60
02	Género de la Ilustración Narrativa.	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
03	Género de Ilustración de Cómic	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
04	Género de Ilustración Humor Gráfico	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
05	Género de Ilustración Infantil	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
06	Género de Ilustración de Portadas	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Fundamentos de Ilustración</b>				
07	Forma y estructura	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
08	Perspectiva	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
09	Proporción y Anatomía	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
10	Composición	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
11	Brillo / Valor	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
12	Color	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Cuentos</b>				
13	Popular	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
14	Literario	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Elementos del cuento</b>				
15	Tema	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
16	Ambientación o escenario	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
17	Personajes	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
18	Acción	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
19	Estilo	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
<b>Estructura del cuento</b>				
19	Introducción	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
20	Desarrollo	A ( <input checked="" type="checkbox"/> ) SUGERENCIAS:	D (    )	
21	Desenlace	A ( <input checked="" type="checkbox"/> )	D (    )	

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60
	SUGERENCIAS:		
PROMEDIO OBTENIDO:	A ( <input checked="" type="checkbox"/> )                      D (    ):		
<b>6. COMENTARIOS GENERALES</b>			
<b>7. OBSERVACIONES</b>			



Juez Experto

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

**Colegiatura N° 675 – Colegio de Periodistas**

**6. Ficha de validación según AIKEN**


**I. Datos generales**

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de cotejo: Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.	Pérez De Los Santos Rolando  Cunya Pardo Darwin
<b>Título de la Investigación:</b> Propuesta de cuentos ilustrados basados en la narrativa de historias clásicas de la literatura.			

**II. Aspectos de validación de cada ítem**

Estimado \_\_\_\_\_ complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Género de la Ilustración Conceptual	A	Ninguna
Género de la Ilustración Narrativa	A	Ninguna
Género de Ilustración de Cómic	A	Ninguna
Género de Ilustración Humor Gráfico	A	Ninguna
Género de Ilustración Infantil	A	Ninguna
Género de Ilustración de Portadas	A	Ninguna
Forma y estructura	A	Ninguna
Perspectiva	A	Ninguna
Proporción y Anatomía	A	Ninguna
Composición	A	Ninguna
Brillo / Valor	A	Ninguna
Color	A	Ninguna
Popular	A	Ninguna
Literario	A	Ninguna
Tema	A	Ninguna
Ambientación o escenario	A	Ninguna

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA		Código: F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>		Versión: 2
			Hoja: 1 de 60
Personajes	A	Ninguna	
Acción	A	Ninguna	
Estilo	A	Ninguna	
Introducción	A	Ninguna	
Desarrollo	A	Ninguna	
Desenlace	A	Ninguna	

III. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
	<b>Géneros de ilustración</b>								
1	Género de la Ilustración Conceptual	X		X		X		X	
2	Género de la Ilustración Narrativa	X		X		X		X	
3	Género de Ilustración de Cómic	X		X		X		X	
4	Género de Ilustración Humor Gráfico	X		X		X		X	
5	Género de Ilustración Infantil	X		X		X		X	
6	Género de Ilustración de Portadas	X		X		X		X	
	<b>Fundamentos de Ilustración</b>								
1	Forma y estructura	X		X		X		X	
2	Perspectiva	X		X		X		X	
3	Proporción y Anatomía	X		X		X		X	
4	Composición	X		X		X		X	
5	Brillo / Valor	X		X		X		X	
6	Color	X		X		X		X	
	<b>Cuentos</b>								
1	Popular	X		X		X		X	
2	Literario	X		X		X		X	
	<b>Elementos del cuento</b>								
1	Tema	X		X		X		X	
2	Ambientación o escenario	X		X		X		X	
3	Personajes	X		X		X		X	
4	Acción	X		X		X		X	
5	Estilo	X		X		X		X	
	<b>Estructura del cuento</b>								
1	Introducción	X		X		X		X	
2	Desarrollo	X		X		X		X	
3	Desenlace	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

 <b>UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN</b>	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	<b>DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN</b>	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable (X) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

**Apellidos y nombres del juez validador:** Salas Salas Jorge Alejandro

**Especialidad:** Marketing, Publicidad y Diseño





# Hansel y Grettel

Érase una vez una pequeña casa, que se encontraba cercana a un gran bosque, en esa casa vivía una familia con dos hijos llamados Hansel y Grettel

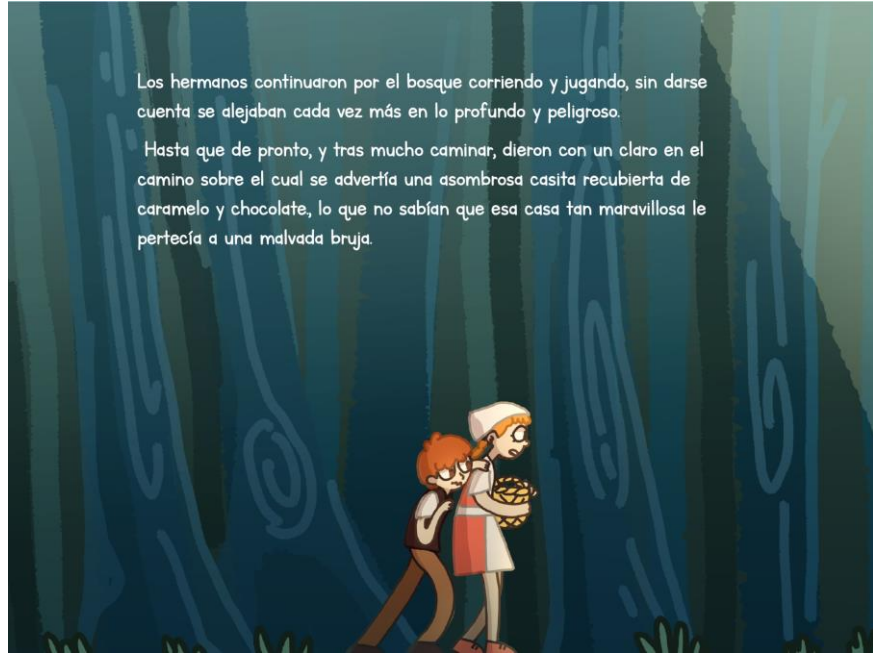


¡Vamos a buscar fresas al gran bosque! - Exclamaron los niños muy alegres  
¡No se alejen demasiado! - Les recomendaron sus padres  
Los 2 niños se alejaron jugando y corriendo al gran bosque.

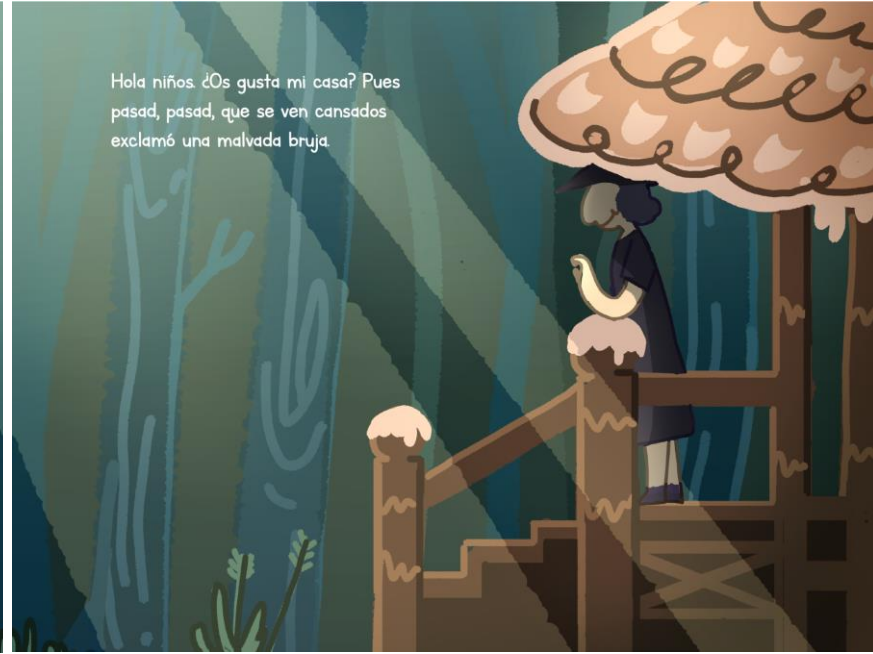


Los hermanos continuaron por el bosque corriendo y jugando, sin darse cuenta se alejaban cada vez más en lo profundo y peligroso.

Hasta que de pronto, y tras mucho caminar, dieron con un claro en el camino sobre el cual se advertía una asombrosa casita recubierta de caramelo y chocolate, lo que no sabían que esa casa tan maravillosa le pertenecía a una malvada bruja.



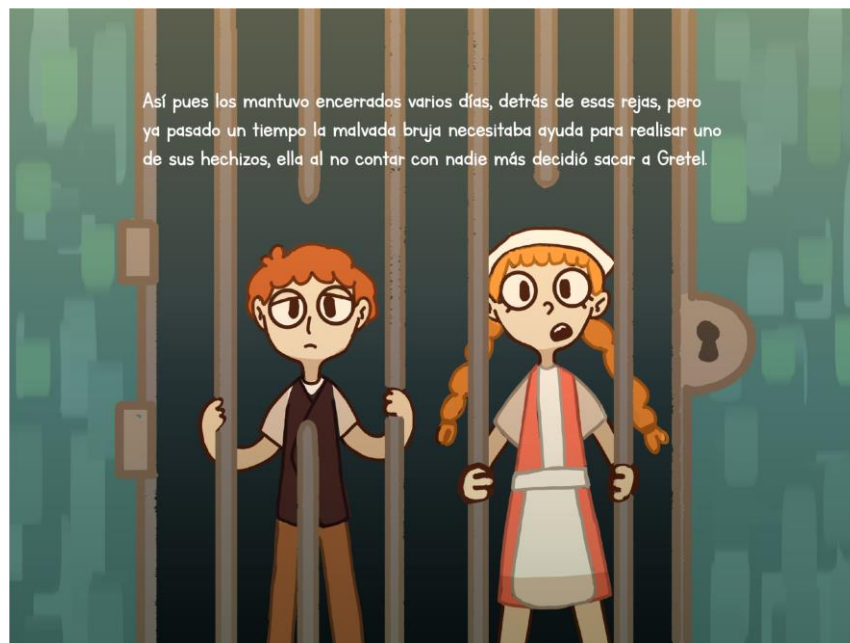
Hola niños. ¿Os gusta mi casa? Pues pasad, pasad, que se ven cansados exclamó una malvada bruja.



Los niños pasaron ilusionados y la bruja comenzó a enseñarles su casa, desgraciadamente, por dentro no tenía ni tanto color como por fuera, ni tanto dulce. La malvada anciana les condujo hasta una habitación sin ventanas que se encontraba al fondo de la casa y cuya puerta era una extraña reja.



Así pues los mantuvo encerrados varios días, detrás de esas rejas, pero ya pasado un tiempo la malvada bruja necesitaba ayuda para realizar uno de sus hechizos, ella al no contar con nadie más decidió sacar a Gretel.



¡Tú me ayudarás a preparar la olla, Grettel - le  
exigió la bruja.  
Ambas se dispusieron a preparar agua en un gran  
caldero, preparándose para prender el fuego.



Señora, mire a ver si está bien de sal el agua-  
Dijo Grettel.

La anciana se acercó al gran caldero y Gretel  
aprovechando el momento, la empujó, quedando  
atorada sin poder salir.







Gretel, sacó corriendo a su hermano del encierro. Tomó también un montón de dulces que la bruja guardaba bajo llave y volvieron a su casa atravesando el bosque.

Sus padres, que no habían parado de buscarles, no podían creer que sus hijos hubieran encontrado el camino de vuelta y, con lágrimas de alegría en los ojos, abrazaron fuertemente a los pequeños.



Fueron felices para siempre desde entonces los cuatro juntos, y lo celebraron comiendo un montón de dulces.

FIN.



## El cuervo y el zorro

Había un cuervo que posaba sobre un árbol, de pronto vio un trozo de queso y lo recogió con su pico.





Un zorro muy astuto que pasaba ahí, había observado el trozo de queso así que planeó una forma para poder conseguirlo. Entonces se acercó y le dijo:

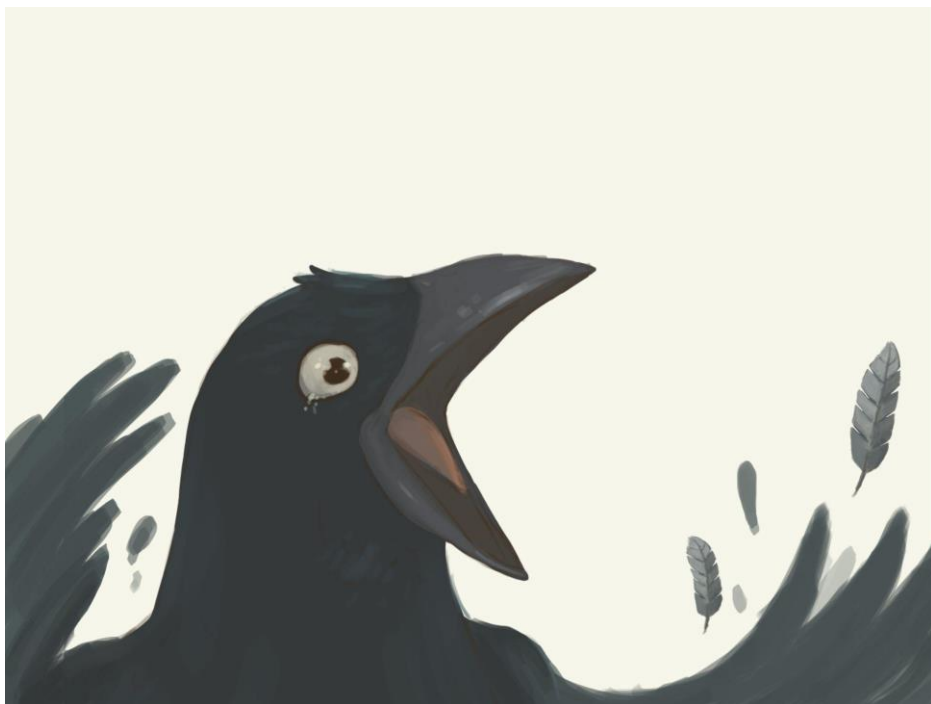


-Los animales del bosque mencionan que usted no posee un color llamativo y agradable, pero yo no creo eso. El color negro que tiene en sus plumas es hermoso y tan brillante, también dicen que su voz es horrorosa, aunque seguro es otro error porque su voz debe ser preciosa.





Al escuchar esto el cuervo se sintió muy halagado, por ello para alardear de su espléndida voz, abrió su pico para cantar y de esa manera dejó caer el queso.



El zorro contento con el queso en su hocico,  
le dijo al cuervo que el ser tan presumido  
le traería muchos conflictos y la próxima  
vez que se cruce con un adulator como el  
debería solo ignorarlo.



# EL Gato y los Ratones

En una vieja casa vivía un gato, llamado Rodrigo, era un experto cazador de ratas, tanto era el miedo de ellas que preferían no salir de sus escondites, evadiendo al habilidoso gato.



Pero un día que el gato Rodrigo salió a buscar pareja, las ratas decidieron reunirse.



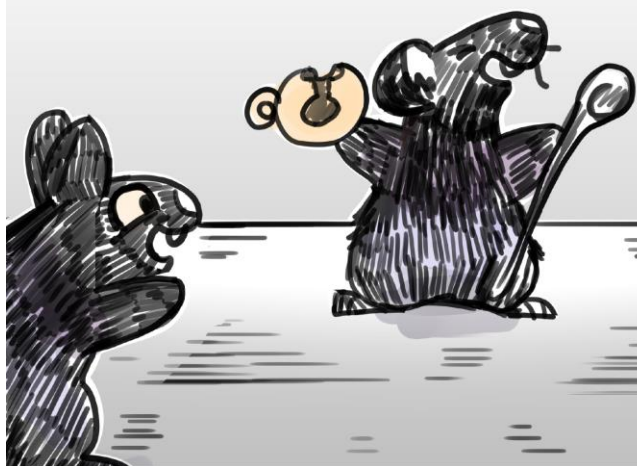


La rata más vieja alzó la voz, tenía una idea! Hay que ponerle un cascabel al gato y así podremos escuchar cuando se acerque!!





Celebraron entusiasmadas, ¡Era la solución que buscaban!



Pero cuando se dieron cuenta que alguna de ellas tendría que ponerle el cascabel al terrible gato, poco a poco se le quitó la sonrisa de la cara.



## La cigarra y la hormiga

Sin preocupación alguna, la cigarra cantó y jugó durante todo el verano hasta que un día, pasando vio a una hormiga con un enorme grano de trigo encima rumbo a almacenarlo en su hormiguero.







. No contenta con jugar y cantar, la cigarra se burló de la hormiga diciéndole:  
-¡Eres una aburrida! En ves de trabajar deberías disfrutar.  
La hormiga, viendo que el descanso de la cigarra era de todos los días, respondió:  
-El invierno viene y estoy guardando provisiones para ello, te aconsejo hacer lo mismo .

-Pues no me preocuparé por nada  
dijo la cigarra.  
- Ya que tengo todo lo que necesito por  
ahora. Y continuó cantando y jugando.

El invierno pronto llegó y sin absolutamente  
nada que comer, la cigarra, desesperada,  
tocó la puerta del hogar de la hormiga pidiéndole  
algo que pudiera satisfacer su hambre.





- ¿Mientras yo trabajaba, que hiciste tú en el verano?

Preguntó la hormiga.

-Jugaba y cantaba sin parar. Contestó la cigarra.

-Pues si en verano jugabas y cantabas  
repuso la hormiga

- sigue cantando y jugando ahora en el invierno.

La cigarra nunca más se burlaría de los demás,  
aprendiendo a trabajar con disciplina.