



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **TEMA**

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGÜE EN MODELADO 3D SOBRE  
EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL  
INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

**Autor:** CARLOS NICOLÁS CERNA LARA

**Tutor:** Ing. Gonzalo Quezada

**QUITO, Marzo 2020**

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGÜE EN MODELADO 3D SOBRE  
EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL  
INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

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



---

**Carlos Nicolás Cerna Lara**

**C.C.: 1714976634**

**ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE  
EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL  
INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO**

## LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Carlos Nicolás Cerna Lara portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1714976634 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



---

**Carlos Nicolás Cerna Lara**

**C.C.: 1714976634**

**Quito, 20/03/2020**

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA****FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE  
INTEGRACIÓN CURRICULAR EN EL REPOSITORIO DIGITAL****DATOS PERSONALES:**

1. **NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE**  
CARLOS NICOLÁS CERNA LARA
  
2. **CÉDULA DE CIUDADANÍA**  
1714976634
  
3. **FECHA DE NACIMIENTO**  
18/06/1995
  
4. **NACIONALIDAD**  
Ecuatoriana
  
5. **DIRECCIÓN DE RESIDENCIA**  
SAN JOSÉ DE MONJAS ALTO, CALLE AGUSTÍN BALDEÓN E8F Y COVI
  
6. **PROVINCIA DE RESIDENCIA**  
Pichincha
  
7. **CANTÓN DE RESIDENCIA**  
Quito
  
8. **CORREO ELECTRÓNICO**  
nitaes.cncl@gmail.com
  
9. **TELÉFONOS**  
Ejemplos: 02 3195238 / 0983893299

**10. FECHA DE SUSTENTACIÓN**

Julio del 2020

**TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:**

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGÜE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

**EN CASO DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA:**

ESCRIBA LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**COMPLETE Y AÑADA SU FIRMA DIGITAL A CONTINUACIÓN TIPO DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I+D+i

INCUBADORA EMPRESARIAL

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Yo, Carlos Nicolás Cerna Lara, portador de la cédula de identidad N° 1714976634, autorizo al Instituto Tecnológico Superior Cordillera la publicación del Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital.



---

FIRMA DEL ALUMNO

ENTIDAD QUE AUSPICIO EL TRABAJO: Instituto Advantage

NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL: Dir. Xavier Correa

TELÉFONO Y/O CELULAR EMPRESA: 099 416 6092

**Ing. William Patricio Parra López**  
**ADMINISTRADOR DE BIBLIOTECA CENTRAL**  
**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecido enormemente con los profesores y directora de la carrera de Diseño Gráfico y todo el personal humano del Instituto Tecnológico Superior Cordillera el cual, desde el primer semestre hasta sexto, ha sido parte de toda mi enseñanza y crecimiento a nivel profesional. A mi tutor por todos sus consejos, a mis amigos por el apoyo y a mi familia por todo su pilar y fuerza para culminar esta meta.

## **DEDICATORIA**

Dando las gracias a Dios, dedico este proyecto a mis padres quien cada día han dado su mejor esfuerzo para enseñarme a ser un buen ser humano y a salir adelante para cumplir mis metas, también a Luis nuestro gran amigo sin el cual su apoyo no hubiese sido posible el culminar mi carrera. A mi hermana quien me ha apoyado en cada momento y a no rendirme nunca. A mis amigos y personas especiales el cual estuvieron en momentos difíciles. Finalmente, a mis profesores, tutor y directores de la carrera y del instituto, el cual cada uno con su enseñanza se ha convertido en un amigo grato y un pilar para mi futuro y a cada persona especial en mi vida que han hecho de mí una mejor persona y a ser perseverante.

## ÍNDICE GENERAL

DECLARCIÓN DE AUTORIA .....	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL .....	ii
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN .....	iii
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA .....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
ANEXOS.....	xvii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>Introducción.....</b>	<b>xx</b>
<b>Capítulo I.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Antecedentes.....</b>	<b>1</b>
<b>1.01 Contexto.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Justificación.....</b>	<b>3</b>
<b>1.03 Definición del problema central (Matriz T).....</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo II.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Análisis de involucrados.....</b>	<b>5</b>

<b>2.01 Mapeo de Involucrado</b> .....	5
<b>2.02 Matriz de Análisis de Involucrados</b> .....	6
<b>Capítulo III</b> .....	7
<b>3. Problemas y Objetivos</b> .....	7
<b>3.01 Árbol de Problemas</b> .....	7
<b>3.02 Árbol de objetivos</b> .....	8
<b>Capítulo IV</b> .....	9
<b>4. Análisis de alternativos</b> .....	9
<b>4.01 Matriz de análisis de alternativa e identificación de acciones</b> .....	9
<b>4.02 Tamaño de Población</b> .....	10
<b>4.01.02 Localización del Proyecto</b> .....	10
<b>4.02 Análisis ambiental</b> .....	11
<b>4.02.01 Impacto negativo</b> .....	11
<b>4.02.02 Impacto positivo</b> .....	11
<b>4.03 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos</b> .....	11
<b>4.04. Diagrama de Estrategias</b> .....	13
<b>4.05 Construcción de la Matriz de Marco Lógico</b> .....	14
<b>4.05.01 Revisión de los Criterios para los indicadores</b> .....	14
<b>4.05.02 Selección de Indicadores</b> .....	15
<b>4.05.03 Medios de Verificación</b> .....	17

<b>4.05.04 Supuestos</b> .....	19
<b>4.05.05 Matriz Marco Lógico</b> .....	21
<b>Capítulo V</b> .....	23
<b>5. Propuesta</b> .....	23
<b>5.01 Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta</b> .....	23
<b>5.02 Marco Teórico</b> .....	24
<b>5.02.01 El cuento y sus características</b> .....	24
<b>5.02.02 La ilustración literaria</b> .....	25
<b>5.02.03 El cuento como material en la pedagogía infantil</b> .....	26
<b>5.02.04 El origami y sus formas</b> .....	26
<b>5.02.05 El modelado 3D y su aplicación a las representaciones gráficas</b> .....	27
<b>5.02.06 El color</b> .....	27
<b>5.02.07 La tipografía</b> .....	28
<b>5.02.08 Diagramación</b> .....	28
<b>5.02.09 Programas para utilizar</b> .....	29
<b>5.02.09.01 Adobe Illustrator 2018</b> .....	29
<b>5.02.09.02 Adobe In Design 2018</b> .....	29
<b>5.02.09.03 Adobe Photoshop 2018</b> .....	30
<b>5.02.09.04 Cinema 4D R19</b> .....	31
<b>5.02.10 Licencias</b> .....	31

<b>5.03 Descripción de la Herramienta</b> .....	32
<b>5.03.01 Metodología (Materiales y Métodos)</b> .....	32
<b>5.03.02 Entrevista</b> .....	32
<i>5.03.02.01 Modelo entrevista</i> .....	32
<i>5.03.02.01 Análisis de la entrevista</i> .....	35
<b>5.04 Formulación del proceso de aplicación</b> .....	35
<b>5.04.01 Diseño Editorial</b> .....	35
<b>5.04.01.01 Planificación</b> .....	35
<i>5.04.01.01.01 Guión literario en inglés</i> .....	36
<i>5.04.01.01.01 Guión literario en español</i> .....	41
<i>5.04.01.01.01 Propósito del proyecto</i> .....	46
<i>5.04.01.01.02 Tipo de publicación</i> .....	47
<i>5.04.01.01.03 Temática</i> .....	47
<i>5.04.01.01.04 Formato</i> .....	47
<i>5.04.01.01.05 Número de Páginas</i> .....	47
<b>5.04.01.02 Desarrollo</b> .....	47
<i>5.04.01.02.01 Mapa de Contenidos</i> .....	48
<i>5.04.01.02.02 Índice de Imágenes</i> .....	48
<i>5.04.01.02.03 Estilos</i> .....	49
<i>5.04.01.02.04 Páginas master o retículas</i> .....	49

<b>5.04.01.02.05 Imagen corporativa</b> .....	50
<b>5.04.01.02.06 Portada y Contraportada</b> .....	51
<b>5.04.01.02.06.01 Cuento beginner</b> .....	51
<b>5.04.01.02.06.02 Cuento intermediate</b> .....	52
<b>5.04.01.02.06.03 Cuento advance</b> .....	52
<b>5.04.01.02.07 Maquetación</b> .....	53
<b>5.04.01.02.07.01 Cuento beginner</b> .....	53
<b>5.04.01.02.07.01 Cuento intermediate</b> .....	55
<b>5.04.01.02.07.01 Cuento advance</b> .....	58
<b>5.04.01.02.08 Pre- Prensa</b> .....	60
<b>5.04.01.02.09 Prensa</b> .....	60
<b>5.04.01.02.10 Post Prensa</b> .....	60
<b>5.04.01.03 Marketing y Distribución</b> .....	61
<b>5.04.01.03.01 Medio principal</b> .....	61
<b>5.04.01.03.02 Medio secundario</b> .....	61
<b>5.04.01.03.03 Medio auxiliar</b> .....	61
<b>5.04.01.03.04 Artes</b> .....	62
<b>Capítulo VI</b> .....	64
<b>6. Aspectos Administrativos</b> .....	64
<b>6.01 Recursos</b> .....	64

<b>6.01.01 Recursos humanos</b> .....	64
<b>6.01.02 Recursos materiales</b> .....	64
<b>6.01.03 Recursos técnicos y tecnológicos</b> .....	64
<b>6.01.04 Recursos financieros</b> .....	64
<b>6.02 Presupuesto</b> .....	65
<b>6.03 Cronograma</b> .....	66
<b>Capítulo VII</b> .....	67
<b>7. Conclusiones y Recomendaciones</b> .....	67
<b>7.01. Conclusiones</b> .....	67
<b>7.02. Recomendaciones</b> .....	68
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	69
<b>ANEXOS</b> .....	72

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. <i>Matriz T</i> .....	4
Tabla 2. <i>Matriz de involucrados</i> .....	6
Tabla 3. <i>Matriz de Análisis de alternativas</i> .....	11
Tabla 4. <i>Revisión de los Criterios para Indicadores</i> .....	14
Tabla 5. <i>Selección de indicadores</i> .....	15
Tabla 6. <i>Medios de verificación</i> .....	17
Tabla 7. <i>Supuestos</i> .....	19
Tabla 8. <i>Matriz Marco Lógico (MML)</i> .....	21
Tabla 9. <i>Descripción de personajes</i> .....	48
Tabla 10. <i>Estilos tipográficos</i> .....	49
Tabla 11. <i>Tabla de presupuesto para el proyecto</i> .....	65
Tabla 12. <i>Cronograma del proyecto</i> .....	66

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Mapa de involucrados</i> .....	5
Figura 2. <i>Árbol de problemas</i> .....	7
Figura 3. <i>Árbol de objetivos</i> .....	8
Figura 4. <i>Análisis de alternativa</i> .....	9
Figura 5. <i>Localización del Proyecto</i> .....	10
Figura 6. <i>Diagrama de estrategias</i> . .....	13
Figura 7. <i>Ilustrador 2018</i> .....	29
Figura 8. <i>In Design 2018</i> .....	30
Figura 9. <i>Photoshop 2018</i> .....	30
Figura 10. <i>Cinema 4D R19</i> .....	31
Figura 11. <i>Mapa de contenidos</i> .. .....	48
Figura 12. <i>Retícula para el cuento</i> . .....	49
Figura 13. <i>Logo del cuento</i> . .....	50
Figura 14. <i>Portada y contraportada cuento tomo beginner</i> .....	51
Figura 15. <i>Portada y contraportada cuento tomo intermediate</i> .....	52
Figura 16. <i>Portada y contraportada cuento tomo advance</i> .....	52
Figura 17. <i>Diagramación cuento 1 páginas 1,2</i> .....	53
Figura 18. <i>Diagramación cuento 1 páginas 3,4</i> .....	53
Figura 19. <i>Diagramación cuento 1 páginas 5,6</i> .....	54

Figura 20. <i>Diagramación cuento 1 páginas 7,8</i> .....	54
Figura 21. <i>Diagramación cuento 1 páginas 9,10</i> . ....	55
Figura 22. <i>Diagramación cuento 2 páginas 1,2</i> .....	55
Figura 23. <i>Diagramación cuento 2 páginas 3,4</i> .....	56
Figura 24. <i>Diagramación cuento 2 páginas 5,6</i> . ....	56
Figura 25. <i>Diagramación cuento 2 páginas 7,8</i> .....	57
Figura 26. <i>Diagramación cuento 2 páginas 9,10</i> .....	57
Figura 27. <i>Diagramación cuento 3 páginas 1,2</i> .....	58
Figura 28. <i>Diagramación cuento 3 páginas 3,4</i> .....	58
Figura 29. <i>Diagramación cuento 3 páginas 5,6</i> .....	59
Figura 30. <i>Diagramación cuento 3 páginas 7,8</i> .....	59
Figura 31. <i>Diagramación cuento 3 páginas 9,10</i> .....	60
Figura 32. <i>Arte afiche</i> .....	62
Figura 33. <i>Arte Facebook</i> .....	63

**LISTA DE ANEXOS**

Anexo A. <i>Creación escenario 1</i> .....	72
Anexo B. <i>Mundo presente</i> .....	72
Anexo C. <i>Creación escenario 2</i> .....	73
Anexo D. <i>Mundo pasado</i> .....	73
Anexo E. <i>Creación escenario 3</i> .....	74
Anexo F. <i>Mundo futuro</i> .....	74
Anexo G. <i>Creación elementos de torre</i> .....	75
Anexo H. <i>Creación casas</i> .....	75
Anexo I. <i>Creación personajes</i> .....	76
Anexo J. <i>Creación personajes 2</i> .....	76
Anexo K. <i>Carta Aval</i> .....	77
Anexo L. <i>Bitácora página 1</i> .....	78
Anexo M. <i>Bitácora página 2</i> .....	79
Anexo N. <i>Urkund</i> .....	80

## RESUMEN

La enseñanza del idioma inglés ha sido para muchos niños algo curioso pero aburrido en la forma como se les es enseñado, es por ello que cuando un instituto bilingüe desea enseñar a un grupo muy carismático como son los niños necesitan de un buen material pedagógico para que ellos puedan ser capaz de aprender y a su vez desarrollar habilidades increíbles. Es por ello que el siguiente documento contiene todo el proceso de creación de este material innovador, el cual es el cuento usando a personajes carismático y una temática ambiental, aplicando un estilo de representación gráfica como es el origami en modelado 3D para que los niños solo aprendan mediante la lectura sino también con el desarrollo de habilidades tales como la concentración y la creatividad. Todo esto se realizará con la previa investigación y el sustento adecuado para poder realizar con éxito la propuesta. Es importante destacar que actualmente la tecnología ha ocupado un lugar en la nueva generación y es por ello que con este proyecto no solo se busca usar el diseño editorial sino además combinarlos con el 3D ya que de esta forma conectamos ambos puntos importantes, y así los docentes como el centro educativo puedan poseer un material pedagógico único, el cual con las actividades adecuadas ayudarán a complementar la enseñanza del idioma inglés en el centro educativo y marca una diferencia en el ámbito social. El investigador por su parte puede innovar con lo que mejor sabe hacer comunicar e implementar el modelado 3D con el diseño editorial.

## ABSTRACT

The teaching of the English language has been for many children something curious but boring in the way it is taught, which is why when a bilingual institute wants to teach a very charismatic group such as children they need good pedagogical material to they can be able to learn and develop incredible skills. This is why the following document contains the entire process to create this innovative material, which is the story using charismatic characters and an environmental theme, applying a style of graphic representation such as origami in 3D modeling to children only learn by reading but also by developing skills such as concentration and creativity. All this will be done with the previous investigation and the adequate support to be able to successfully carry out the proposal. It is important to note that technology has currently occupied a place in the new generation and that is why this project not only seeks to use editorial design but also combine them with 3D since in this way we connect both important points, to the Teachers such as the educational center may possess a unique pedagogical material, which with the appropriate activities will help complement the teaching of the English language in the educational center and makes a difference in the social field. For his part, the researcher can innovate with what he knows best how to communicate and implement 3D modeling with editorial design.

## INTRODUCCIÓN

La enseñanza con el pasar del tiempo se ha adaptado con la tecnología que existe actualmente, lamentablemente muchos institutos bilingües han seguido trabajando sin un material pedagógico innovador y apto para el público infantil, es por ello que el siguiente proyecto busca implementar un material literario innovador implementando ilustraciones en modelado 3D junto con el estilo gráfico origami.

Realizando la investigación previa y el trabajo junto a la coordinadora y director del instituto, se busca completar este desafío y cumplir con los objetivos propuestos para que los niños se sientan interesados no solo en la lectura sino en el aprendizaje del idioma inglés desarrollando más habilidades, haciendo uso de la tecnología moderna y el diseño editorial.

## Capítulo I

### 1. Antecedentes

#### 1.01 Contexto

Desde la antigüedad el ser humano ha buscado la forma de innovar en la enseñanza y/o transmisión de conocimiento de generación en generación. Los cuentos han sido un pilar en la base de formación de cada infante, desde sus primeros años de vida hasta en la adultez para seguir con la tradición de la siguiente generación (Ucha, 2014).

Los cuentos son historias breves y con hechos fantásticos que se caracterizan por atrapar a los niños con su contenido, personajes fuera de lo común y ambientes coloridos, estos se utilizan desde hace muchísimos años en todo el mundo por los padres para poder crear un vínculo especial con los niños, al igual por los maestros para enseñar algún tema en especial de una manera diferente y didáctica. “(...) Nada mejor que un cuento a la hora de reforzar conocimientos o de asistir en la resolución de problemas y conflictos...” (Ucha,2014).

Con el pasar del tiempo los cuentos han ido evolucionando, los soportes destinados dejaron la su estética tradicional y ahora forman parte de las herramientas digitales. Así mismo existe una evolución en la representación de las ilustraciones que los acompañan, estas han adaptado una serie infinita de estilos gráficos ya sean estos orgánicos, geométricos o lineales, inspiradas en la personalidad de quienes a través de su creatividad logran

funcionar lo figurativo con lo surrealista, además de adaptar técnica inspiradas en otros procesos actuales o tradicionales del arte y del diseño.

Una ilustración es una expresión de manera artística que permite transmitir información y su principal objetivo es la comunicación visual (Menza, Sierra y Sánchez, 2016). Un cuento se puede complementar con una buena ilustración, ayuda a captar mejor la atención del niño y además permite un mayor vínculo entre la historia y el mensaje que se desea transmitir.

La manera en cómo las ilustraciones están representadas en el cuento ha variado con el pasar de los años, siendo las ilustraciones 2D el padre de estas representaciones gráficas. El modelado 3D abre las puertas a un mundo nuevo, para marcar un antes y un después en las representaciones gráficas (Riaza, 2018).

El modelado 3D es la habilidad de poder crear formas o dibujos a partir de planos 2D a un plano en tercera dimensión, es decir con profundidad y la facilidad de modificarla como se desee (Riaza, 2018). Este nuevo modelo de representación ha sido un vínculo entre la creatividad, la ilustración y las nuevas tecnologías en búsqueda de la innovación en diferentes soportes de la educación, con el 3D se pueden crear paisajes únicos con sus formas y materiales de manera realista pero también artística (Riaza, 2018).

La adaptación de herramientas del 3D, en productos editoriales permite generar contenido basado en conceptos innovadores, la aplicación de historias creativas y mensajes de aprendizaje, sumado a la estética que solo el 3D puede aportar a las nuevas generaciones.

En Ecuador se ha estado empleando el modelado 3D para áreas educativas ya que en esta era es algo con lo que se vive día a día, tal es el caso de los cuentos con mecanismo en 3D es decir aquellos que se desarrollan con técnicas del pop up o el impreso con estilo paper cut, que busca retratar escenarios con esta nueva modalidad de representación (Guevara, 2017).

Son muchas las instituciones educativas que buscan la manera de emplear los cuentos con el modelado 3D para fortalecer o complementar la enseñanza y aprendizaje de los niños.

Los institutos bilingües principalmente los de la ciudad de Quito, buscan enseñar el idioma inglés a niños, especialmente con el uso de materiales didácticos, lamentablemente no todos los institutos cuentan con un material innovador que pueda ser usado por los profesores para la enseñanza del mismo, tal es el caso del Instituto de Inglés Advantage, que actualmente no cuenta con materiales didácticos bilingüe como cuentos o libros para niños que puedan servir de complemento a la enseñanza, por lo que han tenido que trabajar con un estilo tradicional y monótono.

## 1.2 Justificación

El instituto de inglés Advantage es un centro bilingüe nuevo, caracterizado por enseñar el idioma inglés al público de cualquier edad. El instituto al ser un centro nuevo busca innovarse con su metodología de enseñanza y es por ello que aun cuenta con un escaso material para los niños.

Por consiguiente, el presente proyecto tiene como propósito crear un cuento infantil bilingüe enfocado al cuidado ambiental aplicando técnica de representación gráfica innovadoras, el cual se planea usar para motivar a niños a interesarse en la literatura y sobre todo a adquirir nuevo conocimiento y desarrollo cultural mediante formas creativas, de esta manera, los niños aparte de aprender inglés, el instituto podrá desarrollar otras habilidades que lo ayudarán en su futuro.

El cuento será realizado con una narrativa propia, desarrollado por una especialista del tema la coordinadora del instituto Advantage, el cual luego se procede a realizar las

ilustraciones en modelado 3D implementando el estilo gráfico origami el cual es tendencia en la educación infantil.

El siguiente proyecto está basado en el Eje 1: Derechos para Todos Durante Toda la Vida, objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas ya que de cierta manera se promueve la plurinacionalidad con la enseñanza del idioma inglés en el país e innovando la forma de hacerlo (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017).

### 1.03 Definición del problema central (Matriz T)

Se procede a explicar mediante la creación de una matriz cómo influye la problemática hoy en día y así obtener las mejores soluciones de la misma.

Tabla 1. *Matriz T*

Análisis de fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Material de contenido inadecuado sin interés del grupo objetivo	Insuficiente material pedagógico innovador ofertado a niños en el instituto Advatange				Material pedagógico innovador apto para el aprendizaje de niños
Fuerzas Impulsadoras	I.R	P.C	I.R	P.C	Fuerzas Bloqueadoras
Aportar con el aprendizaje de los niños de la institución	4	5	5	4	Desmotivación de niños en actividades de aprendizaje
Crear cuento con técnicas de modelado innovadores del 3D	5	5	4	3	Material didáctico sin innovación
Introducir técnicas de representación origami en material editorial	4	5	4	4	Poca información sobre nuevos métodos de comunicación visual infantil
Favorecer la enseñanza a través de un proyecto editorial	5	5	5	4	Desconocimiento de los maestros sobre nuevos materiales didácticos bilingües

IR: Intensidad real, P.C: Potencial de cambio, Escala valorativa: 1 muy malo, 2 malo, 3 medio, 4 bueno, 5 muy bueno.

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

## Capítulo II

### 2. Análisis de involucrados

#### 2.01 Mapeo de Involucrado

En este análisis se determina aquellos participantes que son de gran ayuda para el proyecto, tanto directa como indirectamente y su función principal en el desarrollo del mismo.



Figura 1. *Mapa de involucrados*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

## 2.02 Matriz de Análisis de Involucrados

Tabla 2. *Matriz de involucrados*

<b>Actores Involucrados</b>	<b>Interés sobre el Problema Central</b>	<b>Problemas Percibidos</b>	<b>Recursos Mandato y Capacidades</b>	<b>Interés sobre el Proyecto.</b>	<b>Conflictos Potenciales</b>
Investigador	Mejorar los soportes utilizados para el aprendizaje de los niños	El material pedagógico sin interés innovador para el grupo objetivo	Financieros Tecnológicos Intelectual	Mejorar el material didáctico innovador bilingüe	Desinterés por parte de la institución en mejorar el material pedagógico
Director del instituto Advantage	Aumentar la calidad educativa en el instituto	Material didacta poco interesante para el aprendizaje de sus alumnos	Financieros Mandatos	Mejorar el interés de aprendizaje en los niños de clases bilingües	Producto sin el impacto deseado
Coordinadora del instituto Advantage	Mejorar la presentación de elementos de metodología de enseñanza a los niños	El material que se usa en la metodología no es innovador	Mandatos Informativa	Motivar a los profesores con una mejor enseñanza a los niños	Incumplimiento de contenido necesario para el proceso de enseñanza aprendizaje
Profesores del instituto Advatange	Obtener nuevo material didáctico para la enseñanza del idioma inglés	Las clases son aburridas por insuficiente de material didáctico	Humano Informativa	Incrementar la calidad de las clases	Limitación sobre el material didáctico a usar en las clases
Estudiantes del instituto Advantage	Aprender sin caer en monotonía y aburrimiento	Dificultades en el aprendizaje con material antiguo	Informativa	Aprender el idioma inglés de forma innovadora	Desinterés en la propuesta grafica

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

### Capítulo III

### 3. Problemas y Objetivos

#### 3.01 Árbol de Problemas

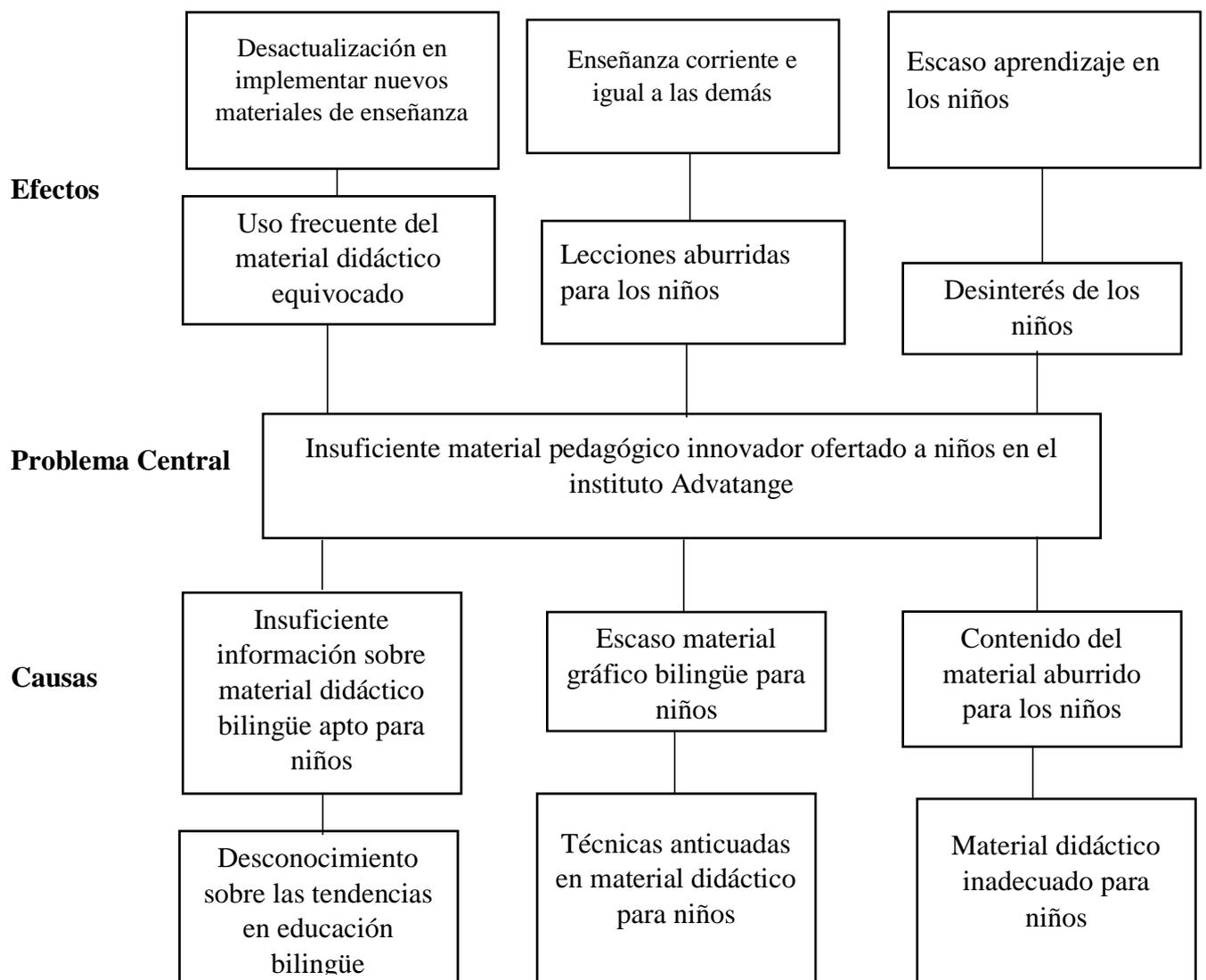


Figura 2. Árbol de problemas  
Elaborado por: *Nicolás Cerna*

### 3.02 Árbol de objetivos

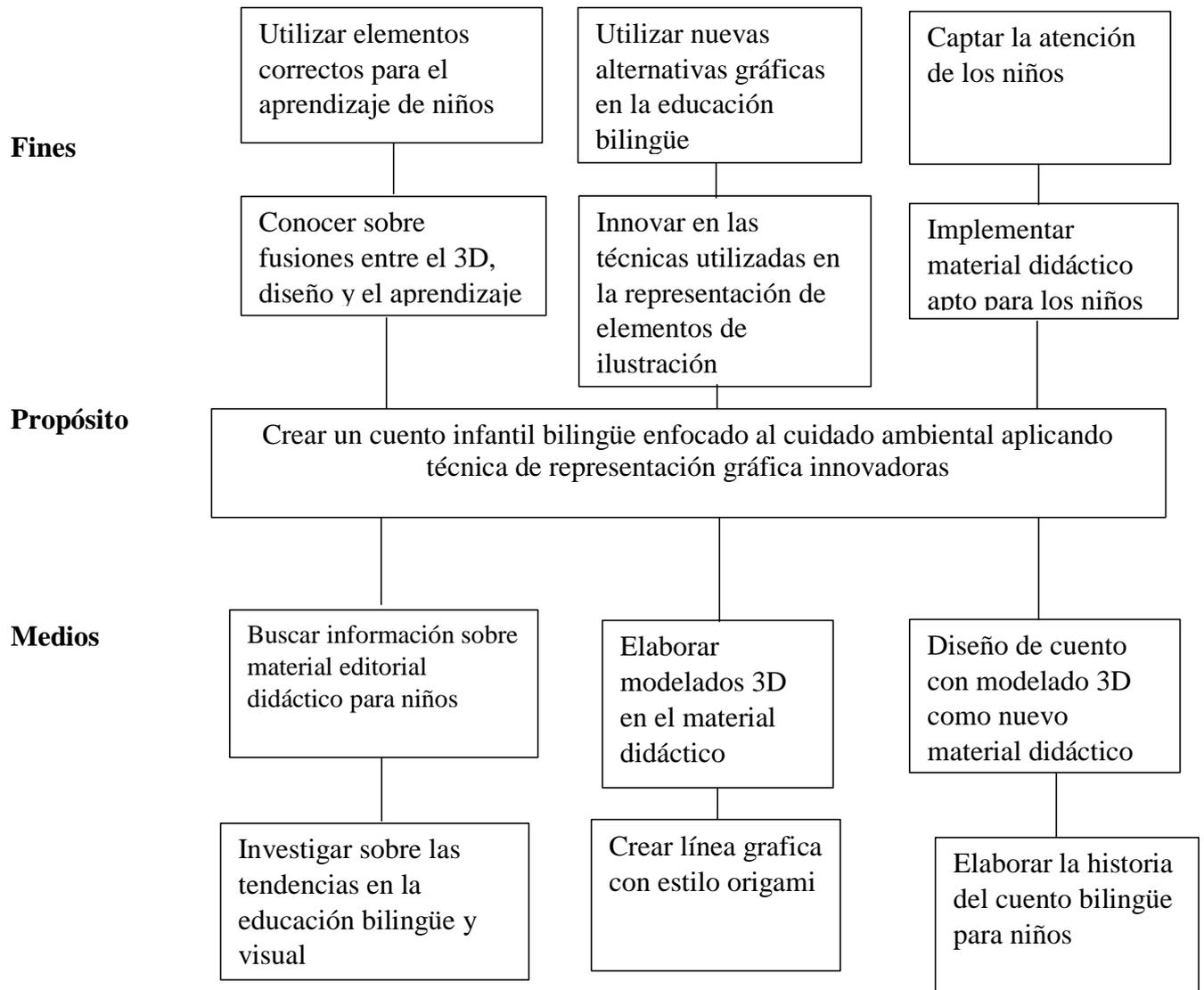


Figura 3. Árbol de objetivos  
Elaborado por: Nicolás Cerna

## Capítulo IV

### 4. Análisis de alternativas

#### 4.01 Matriz de análisis de alternativa e identificación de acciones

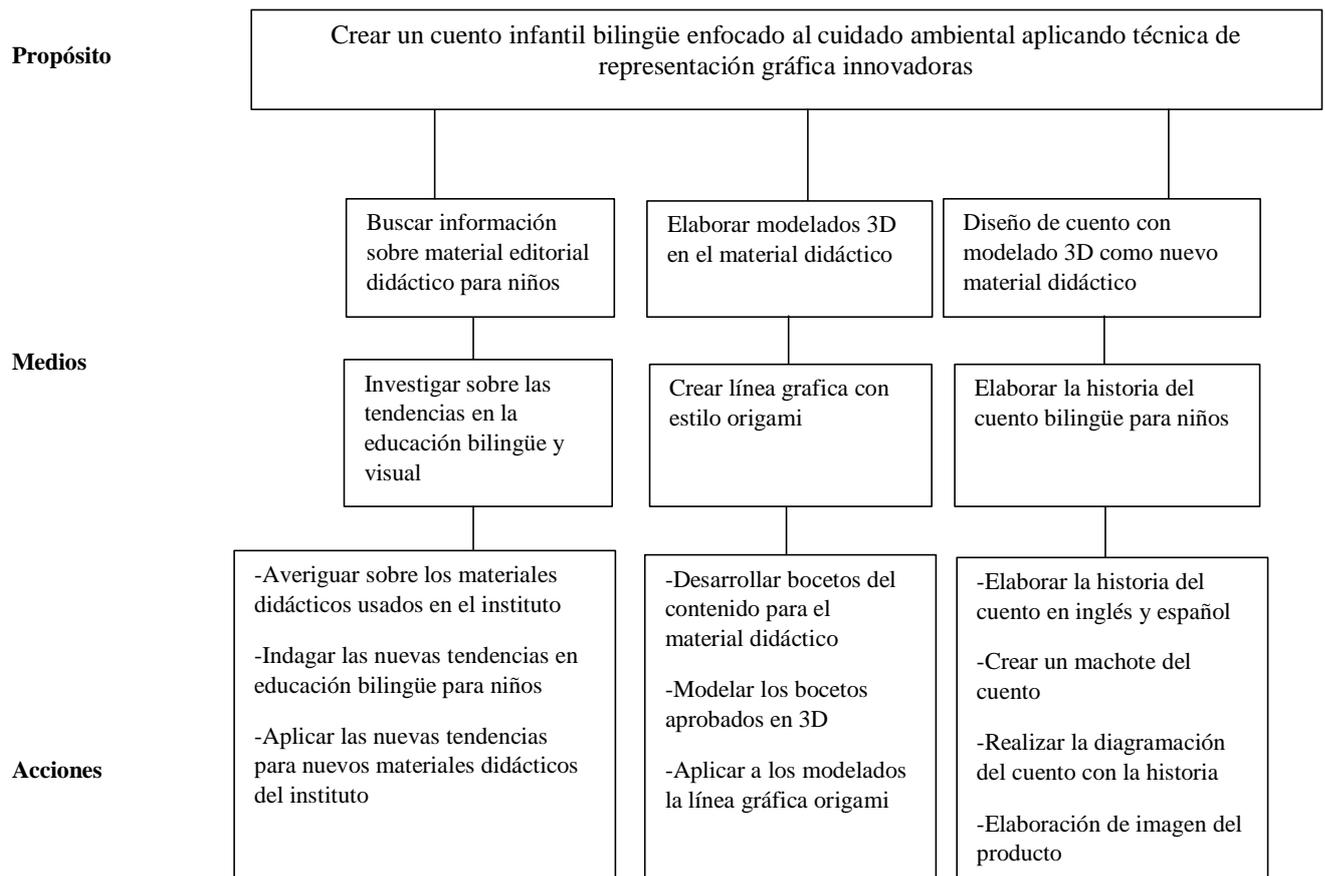


Figura 4. Análisis de alternativa  
Elaborado por: Nicolás Cerna.

## 4.02 Tamaño de Población

El instituto Advantage cuenta con 134 estudiantes actualmente siendo 10 la población de niños de 8 a 10 años correspondientes al grupo objetivo de la investigación, por lo tanto, es una muestra finita.

### 4.01.02 Localización del Proyecto

El Instituto Advantage se encuentra ubicado en Quito, Ecuador, Calle S9- Y, Francisco Londoño & Francisco Gomez



Figura 5. Localización del Proyecto

Elaborado por: Nicolás Cerna

Fuente: Google Maps ([https://www.google.com/maps/@-0.2455104,-](https://www.google.com/maps/@-0.2455104,-78.5209245,3a,75y,284.79h,96.15t/data=!3m6!1e1!3m4!1s!5mdVc7oS2mfhPDuWw553Q!2e0!7i133)

[78.5209245,3a,75y,284.79h,96.15t/data=!3m6!1e1!3m4!1s!5mdVc7oS2mfhPDuWw553Q!2e0!7i133](https://www.google.com/maps/@-0.2455104,-78.5209245,3a,75y,284.79h,96.15t/data=!3m6!1e1!3m4!1s!5mdVc7oS2mfhPDuWw553Q!2e0!7i133)

[12!8i6656?hl=es](https://www.google.com/maps/@-0.2455104,-78.5209245,3a,75y,284.79h,96.15t/data=!3m6!1e1!3m4!1s!5mdVc7oS2mfhPDuWw553Q!2e0!7i133))

## 4.02 Análisis ambiental

### 4.02.01 Impacto negativo

El efecto negativo del proyecto en la implementación del material didáctico es menor ya que se utiliza materiales resistentes tanto para la manipulación de los niños como para la duración del cuento.

### 4.02.02 Impacto positivo

Los efectos positivos del proyecto es un impacto alto ya que será de larga durabilidad el cual ayudará a que el mismo pueda ser reutilizado muchas veces, evitando así que el cuento sea desechado y poco usado.

## 4.03 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3. *Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos*

Objetivos	Impacto sobre el objetivo	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	5	5	5	5	4	24	Alto
Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	5	5	4	5	4	23	Alto
Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	5	5	5	5	4	24	Alto
Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	5	5	5	5	4	24	Alto

Modelar los bocetos aprobados en 3D	5	5	5	5	4	24	Alto
Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	5	5	4	4	4	22	Alto
Elaborar la historia del cuento en inglés y español	5	5	5	4	4	23	Alto
Crear un machote del cuento	5	5	5	5	5	25	Alto
Realizar la diagramación del cuento con la historia	5	5	4	4	5	23	Alto
Elaboración de imagen del producto	5	5	5	5	5	25	Alto
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>39</b>	<b>194</b>	

*Elaborado por: Nicolás Cerna.*

Escala valorativa: 1 bajo, 2 medio bajo, 3 medio, 4 medio alto, 5 alto.

#### 4.04. Diagrama de Estrategias

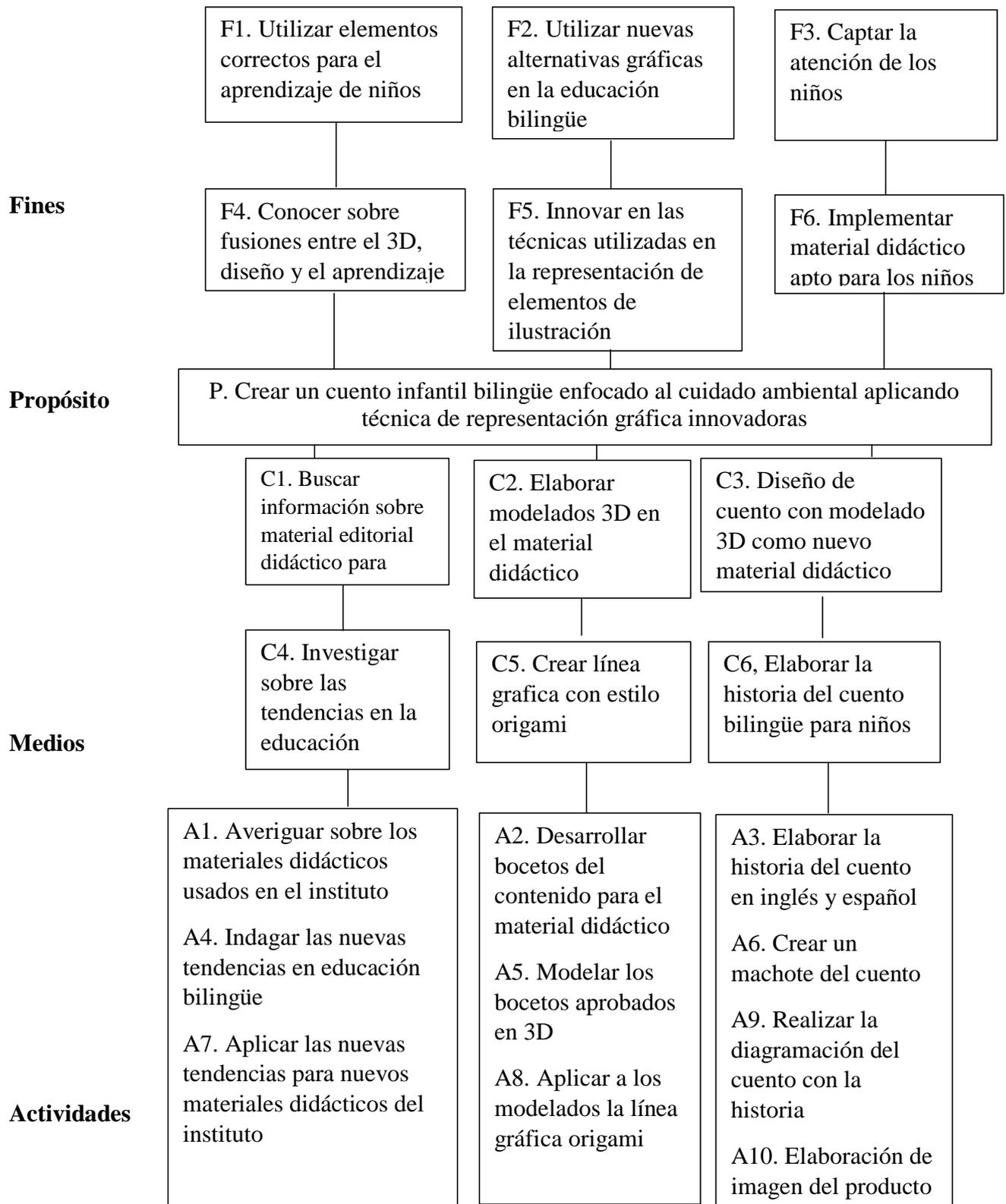


Figura 6. Diagrama de estrategias.

Elaborado por: Nicolás Cerna

## 4.05 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

### 4.05.01 Revisión de los Criterios para los indicadores

Tabla 4. *Revisión de los Criterios para Indicadores*

Nivel	Resumen	Indicador	Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Objetivo
	F1. Utilizar elementos correctos en el aprendizaje	Selección de elementos de aprendizaje	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	F2. Utilizar nuevas alternativas gráficas en la educación bilingüe	Técnicas gráficas novedosas implementadas en la educación bilingüe	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	F3. Captar la atención de los niños	Niños interesados en un 80%	10	Alta	1 Mes	Quito	Niños
	F4. Conocer sobre fusiones entre el 3D, diseño y el aprendizaje	Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	F5. Innovar en las técnicas utilizadas en la representación de elementos de ilustración	Técnica innovadora en elementos gráficos existentes	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	F6. Implementar material didáctico apto para los niños	Aplicación de material didáctico en niños de la institución	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
Propósito	P1. Crear un cuento bilingüe	Diagramación del cuento como material didáctico bilingüe	10	Alta	6 Meses	Quito	Niños
Componentes	C1. Buscar información sobre material didáctico en niños	Información para material didáctico adquirida	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	C2. Elaborar modelados 3D en el material didáctico	Modelados realizados para el material	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	C3. Diseñar cuento con modelado 3D como nuevo material didáctico	Cuento realizado con la técnica de modelado 3D	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	C4. Investigar sobre las tendencias en la educación bilingüe y visual	Tendencias de enseñanza encontradas	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	C5. Crear línea gráfica con estilo origami	Línea gráfica origami aplicada	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños

	C6. Elaborar la historia del cuento bilingüe para niños	Historia del cuento elaborada	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
<b>Actividades</b>	A1. Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	Materiales limitados en el instituto	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A2. Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	Creación de línea gráfica e ilustración con técnicas origami	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A3. Elaborar la historia del cuento en inglés y español	Cuento elaborado y sus traducciones completas	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A4. Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	Nuevas tendencias investigadas	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A5. Modelar los bocetos aprobados en 3D	Bocetos modelados en 3D	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A6. Crear un machote del cuento	Prototipos machotes funcionales	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A7. Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	Implementación de contenidos innovadores en 100% del producto	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A8. Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	Línea gráfica origami aplicada al modelado 3D	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A9. Realizar la diagramación del cuento con la historia	Cuento diagramado	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños
	A10. Elaboración de imagen del producto	Imagen corporativa hecha	10	Alta	3 Meses	Quito	Niños

Elaborado por: Nicolás Cerna.

#### 4.05.02 Selección de Indicadores

Tabla 5. Selección de indicadores

Nivel	Resumen	Indicadores	Clasificadores de Indicadores							
			A	B	C	D	E	Puntaje	Selección	
<b>Fines</b>	F1. Utilizar elementos correctos en el aprendizaje	Selección de elementos de aprendizaje	x	x	x			x	4	Alta
	F2. Utilizar nuevas alternativas gráficas en la educación bilingüe	Técnicas gráficas novedosas implementadas en la educación bilingüe	x	x	x	x	x	x	5	Alta

	F3. Captar la atención de los niños	Niños interesados en un 80%	x	x	x		x	4	Alta
	F4. Conocer sobre fusiones entre el 3D, diseño y el aprendizaje	Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía	x	x	x		x	4	Alta
	F5. Innovar en las técnicas utilizadas en la representación de elementos de ilustración	Técnica innovadora en elementos gráficos existentes	x	x	x		x	4	Alta
	F6. Implementar material didáctico apto para los niños	Aplicación de material didáctico en niños de la institución		x	x		x	3	Media
<b>Propósito</b>	P1. Crear un cuento bilingüe	Diagramación del cuento como material didáctico bilingüe	x	x	x		x	4	Alta
<b>Componentes</b>	C1. Buscar información sobre material didáctico en niños	Información para material didáctico adquirida	x	x	x		x	4	Alta
	C2. Elaborar modelados 3D en el material didáctico	Modelados realizados para el material	x	x	x	x	x	5	Alta
	C3. Diseñar cuento 3D como nuevo material didáctico	Cuento realizado con la técnica de modelado 3D	x	x	x		x	4	Alta
	C4. Investigar sobre las tendencias en la educación bilingüe y visual	Tendencias de enseñanza encontradas	x	x	x	x	x	5	Alta
	C5. Crear línea grafica con estilo origami	Línea gráfica origami aplicada	x	x	x		x	4	Alta
	C6. Elaborar la historia del cuento bilingüe para niños	Historia del cuento elaborada	x	x	x		x	4	Alta
<b>Actividades</b>	A1. Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	Materiales limitados en el instituto	x	x		x		3	Media
	A2. Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	Creación de línea grafica e ilustración con técnicas origami	x	x	x		x	4	Alta
	A3. Elaborar la historia del cuento en inglés y español	Cuento elaborado y sus traducciones completas	x	x	x	x	x	5	Alta
	A4. Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	Nuevas tendencias investigadas	x	x	x		x	4	Alta
	A5. Modelar los bocetos aprobados en 3D	Bocetos modelados en 3D	x	x	x		x	4	Alta
	A6. Crear un machote del cuento	Prototipos machotes funcionales	x	x		x		3	Media

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

A7 Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	Implementación de contenidos innovadores en 100% del producto	x	x	x		x	4	Alta
A8. Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	Línea gráfica origami aplicada al modelado 3D	x	x	x	x	x	5	Alta
A9. Realizar la diagramación del cuento con la historia	Cuento diagramado	x	x	x		x	4	Alta
A10. Elaboración de imagen del producto	Imagen corporativa hecha	x	x	x	x		4	Alta

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = Alta, 2 y 3 = media, 0 y 1 = baja.

*Elaborado por: Nicolás Cerna.*

#### 4.05.03 Medios de Verificación

Tabla 6. *Medios de verificación*

Nivel	Resumen	Indicadores	Factores de Riesgos				Responsable
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	
Fines	F1. Utilizar elementos correctos en el aprendizaje	Selección de elementos de aprendizaje	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	F2. Utilizar nuevas alternativas gráficas en la educación bilingüe	Técnicas gráficas novedosas implementadas en la educación bilingüe	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	F3. Captar la atención de los niños	Niños interesados en un 80%	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	F4. Conocer sobre fusiones entre el 3D, diseño y el aprendizaje	Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	F5. Innovar en las técnicas utilizadas en la representación de elementos de ilustración	Técnica innovadora en elementos gráficos existentes	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	F6. Implementar material didáctico apto para los niños	Aplicación de material didáctico en	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños

		niños de la institución					
<b>Propósito</b>	P1. Crear un cuento bilingüe	Diagramación del cuento como material didáctico bilingüe	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
<b>Componentes</b>	C1. Buscar información sobre material didáctico en niños	Información para material didáctico adquirida	Secundaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	C2. Elaborar modelados 3D en el material didáctico	Modelados realizados para el material	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	C3. Diseñar cuento 3D como nuevo material didáctico	Cuento realizado con la técnica de modelado 3D	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	C4. Investigar sobre las tendencias en la educación bilingüe y visual	Tendencias de enseñanza encontradas	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	C5. Crear línea gráfica con estilo origami	Línea gráfica origami aplicada	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	C6. Elaborar la historia del cuento bilingüe para niños	Historia del cuento elaborada	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
<b>Actividades</b>	A1. Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	Materiales limitados en el instituto	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A2. Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	Creación de línea gráfica e ilustración con técnicas origami	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A3. Elaborar la historia del cuento en inglés y español	Cuento elaborado y sus traducciones completas	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A4. Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	Nuevas tendencias investigadas	Secundaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A5. Modelar los bocetos aprobados en 3D	Bocetos modelados en 3D	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A6. Crear un machote del cuento	Prototipos machotes funcionales	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A7. Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	Implementación de contenidos innovadores en 100% del producto	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños

	A8. Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	Línea gráfica origami aplicada al modelado 3D	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A9. Realizar la diagramación del cuento con la historia	Cuento diagramado	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños
	A10. Elaboración de imagen del producto	Imagen corporativa hecha	Primaria	Observación	Cualitativo	De 1 a 3 semanas	Niños

*Elaborado por: Nicolás Cerna.*

#### 4.05.04 Supuestos

Tabla 7. *Supuestos*

Nivel	Resumen	Supuestos	Factores de Riesgos				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	F1. Utilizar elementos correctos en el aprendizaje	Elementos poco funcionales	x	x	x		x
	F2. Utilizar nuevas alternativas gráficas en la educación bilingüe	Técnicas gráficas aplicadas desinteresadas al grupo objetivo	x	x	x		x
	F3. Captar la atención de los niños	Niños desinteresados	x	x	x	x	x
	F4. Conocer sobre fusiones entre el 3D, diseño y el aprendizaje	Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía	x	x	x		x
	F5. Innovar en las técnicas utilizadas en la representación de elementos de ilustración	Elementos gráficos poco innovadores	x	x	x		x
	F6. Implementar material didáctico apto para los niños	Desinterés en el material didáctico	x	x	x		x
Prop	P1. Crear un cuento bilingüe	Escasos recursos para elaborar el material	x	x	x	x	x
Componentes	C1. Buscar información sobre material didáctico en niños	Escasa información	x	x	x		x
	C2. Elaborar modelados 3D en el material didáctico	Poco interés en las autoridades	x	x	x		x
	C3. Diseñar cuento 3D como nuevo material didáctico	Material didáctico poco	x	x	x		x

		funcional con el modelado 3D					
	C4. Investigar sobre las tendencias en la educación bilingüe y visual	Poca información sobre las nuevas tendencias	x	x	x	x	x
	C5. Crear línea grafica con estilo origami	No hay material para elaborar el modelado	x	x	x		x
	C6. Elaborar la historia del cuento bilingüe para niños	Poca ayuda por parte de la coordinadora	x	x	x		x
Actividades	A1. Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	Falta de interés por parte de la directiva	x	x	x	x	x
	A2. Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	Desinterés en los bocetos elaborados	x	x	x		x
	A3. Elaborar la historia del cuento en inglés y español	Poco interés por parte de la coordinadora	x	x	x		x
	A4. Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	Poca información existente	x	x	x		x
	A5. Modelar los bocetos aprobados en 3D	No existe el equipo adecuado	x	x	x		x
	A6. Crear un machote del cuento	No hay materiales para trabajar	x	x	x	x	x
	A7. Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	Desinterés en innovar con las nuevas tendencias	x	x	x		x
	A8. Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	Desinterés en la línea gráfica aplicada	x	x	x		x
	A9. Realizar la diagramación del cuento con la historia	Limitados recursos para elaborar el cuento	x	x	x	x	x
	A10. Elaboración de imagen del producto	Imagen corporativa hecha	x	x	x		

*Elaborado por: Nicolás Cerna.*

#### 4.05.05 Matriz Marco Lógico

Tabla 8. *Matriz Marco Lógico (MML)*

Nivel	Resumen	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Fines	F1. Utilizar elementos correctos en el aprendizaje	F1.1 Selección de elementos de aprendizaje	F1.1.1 Observación	F1.1.1.1 Elementos poco funcionales
	F2. Utilizar nuevas alternativas gráficas en la educación bilingüe	F2.1.1 Técnicas gráficas novedosas implementadas en la educación bilingüe	F2.1.1 Observación	F1.1.1.1 Técnicas gráficas aplicadas desinteresadas al grupo objetivo
	F3. Captar la atención de los niños	F3.1.1 Niños interesados en un 80%	F3.1.1 Observación	F1.1.1.1 Niños desinteresados
	F4. Conocer sobre fusiones entre el 3D, diseño y el aprendizaje	F4.1.1 Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía	F4.1.1 Observación	F1.1.1.1 Diseños con funciones 3D aplicados en pedagogía
	F5. Innovar en las técnicas utilizadas en la representación de elementos de ilustración	F5.1 Técnica innovadora en elementos gráficos existentes	F5.1.1 Observación	F5.1.1.1 Elementos gráficos poco innovadores
	F6. Implementar material didáctico apto para los niños	F6.1 Aplicación de material didáctico en niños de la institución	F6.1.1 Observación	F6.1.1.1 Desinterés en el material didáctico
Propósito	P1. Crear un cuento bilingüe	P1.1 Diagramación del cuento como material didáctico bilingüe	P1.1.1 Observación	P1.1.1.1 Escasos recursos para elaborar el material
Componentes	C1. Buscar información sobre material didáctico en niños	C1.1 Información para material didáctico adquirida	C1.1.1 Observación	C1.1.1 Escasa información
	C2. Elaborar modelados 3D en el material didáctico	C2.1 Modelados realizados para el material	C2.1.1 Observación	C2.1.1 Poco interés en las autoridades
	C3. Diseñar cuento 3D como nuevo material didáctico	C3.1 Cuento realizado con la técnica de modelado 3D	C3.1.1 Observación	C3.1.1 Material didáctico poco funcional con el modelado 3D
	C4. Investigar sobre las tendencias en la educación bilingüe y visual	C4.1 Tendencias de enseñanza encontradas	C4.1.1 Observación	C4.1.1 Poca información sobre las nuevas tendencias
	C5. Crear línea grafica con estilo origami	C5.1 Línea gráfica origami aplicada	C5.1.1 Observación	C5.1.1 No hay material para elaborar el modelado

	C6. Elaborar la historia del cuento bilingüe para niños	C6.1 Historia del cuento elaborada	C6.1.1 Observación	C6.1.1 Poca ayuda por parte de la coordinadora
<b>Actividades</b>	A1. Averiguar sobre los materiales didácticos usados en el instituto	A1.1 Materiales limitados en el instituto	A1.1.1 Observación	A1.1.1.1 Falta de interés por parte de la directiva
	A2. Desarrollar bocetos del contenido para el material didáctico	A2.1 Creación de línea gráfica e ilustración con técnicas origami	A2.1.1.1 Observación	A2.1.1.1 Desinterés en los bocetos elaborados
	A3. Elaborar la historia del cuento en inglés y español	A3.1 Cuento elaborado y sus traducciones completas	A3.1.1.1 Observación	A3.1.1.1 Poco interés por parte de la coordinadora
	A4. Indagar las nuevas tendencias en educación bilingüe	A4.1 Nuevas tendencias investigadas	A4.1.1.1 Observación	A4.1.1.1 Poca información existente
	A5. Modelar los bocetos aprobados en 3D	A5.1 Bocetos modelados en 3D	A5.1.1.1 Observación	A5.1.1.1 No existe el equipo adecuado
	A6. Crear un machote del cuento	A6.1 Prototipos machotes funcionales	A6.1.1.1 Encuesta Análisis Estadístico	A6.1.1.1 No hay materiales para trabajar
	A7. Aplicar las nuevas tendencias para nuevos materiales didácticos del instituto	A7.1 Implementación de contenidos innovadores en 100% del producto	A7.1.1.1 Observación	A7.1.1.1 Desinterés en innovar con las nuevas tendencias
	A8. Aplicar a los modelados la línea gráfica origami	A8.1 Línea gráfica origami aplicada al modelado 3D	A8.1.1.1 Observación	A8.1.1.1 Desinterés en la línea gráfica aplicada
	A9. Realizar la diagramación del cuento con la historia	A9.1 Cuento diagramado	A9.1.1.1 Observación	A9.1.1.1 Limitados recursos para elaborar el cuento
	A10. Elaboración de imagen del producto	A10.1 Imagen corporativa hecha	A10.1.1.1 Observación	A10.1.1.1 Imagen no atractiva con el cuento

*Elaborado por: Nicolás Cerna.*

## Capítulo V

### 5. Propuesta

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

Se procede a explicar y comparar tres proyectos el cual abordan temas similares en cuanto al modelado 3D y editorial para niños

En el primer caso tenemos el trabajo de Sánchez (2016): “Estudio del modelado 3D como herramienta de proyección educativa para desarrollar el área de lenguaje en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la provincia de Esmeraldas”

En el trabajo de Sánchez se utiliza la herramienta 3D para ser usado como fines académicos para niños, utilizando elementos correctos para dar una correcta comunicación a los niños y utilizar técnicas modernas en la educación.

En el segundo caso tenemos el trabajo de Mogollón (2016): “La técnica del origami y el desarrollo de la precisión motriz en niños y niñas de 5 a 6 años de la unidad educativa “Nicolás Martínez” del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

En el trabajo de Mogollón se utiliza la técnica de origami como una metodología de enseñanza permitiendo así que los docentes aprovecharan esta modalidad para impartir clases sobre algún tema determinado, además ayudando a que los estudiantes, desarrollaran otras

habilidades extras tales como: concentración, habilidad psicomotriz y análisis de la actividad que estaban haciendo

En el tercer caso tenemos el trabajo de Caiza (2013): “Diagnóstico de destrezas en la comprensión lectora, en los niños-niñas de 4to a 7mo año de educación básica en el área de lenguaje y comunicación en la escuela Imbaya, de la comunidad de Tocagón, Parroquia San Rafael de la Laguna, Cantón Otavalo, en el año lectivo 2011-2012”.

En el trabajo de Caiza se busca analizar, como un material didáctico en este caso un cuento bilingüe, para motivar y reforzar el aprendizaje a los niños, además de ayudar a crear una comprensión lectora a corta edad que puede ser de utilidad para mejorar las destrezas sus destrezas con material como el cuento.

En base a estos tres antecedentes se define el proceso del proyecto actual, el cual se plantea introducir el 3d como una técnica de aprendizaje visual y así permitiendo una mayor facilidad de atención a los niños mediante el uso del área editorial y así dar mucha facilidad al docente con nuevos materiales editoriales para la enseñanza del idioma inglés.

## **5.02 Marco Teórico**

### **5.02.01 El cuento y sus características**

“(…) El cuento es un relato más bien breve de carácter ficcional, del que participan una cantidad relativamente pequeña de personajes y que tiene una trama o argumento central” (Uriarte, 2019).

“(…) El cuento es sin dudas uno de los entretenimientos más populares en el plano literario. Caracterizándose por su brevedad, el cuento, narra hechos fantásticos para entretener o en algunos casos para transmitir algún conocimiento al público” (Ucha, 2014).

Ambos autores explican que la importancia del cuento es una historia breve y concisa, es decir, destacando de manera rápida la historia y que sea entendible, fresca y con personajes que manden un buen mensaje, a esto tenemos que sumarle además que un cuento se divide en distintos tipos, siendo el cuento literario el que predomine en el proyecto.

El cuento literario según Del Rey Briones (2008) es un relato breve escrito con narrativa, y en algunos casos diálogos, con personajes no máximo de tres, que pueda ser leído de forma rápida y sin exceder los treinta minutos ayudando a la recordación del mismo.

Este tipo de cuento es funcional para los niños ya que llega a ellos de forma clara y otorga la facilidad de transmitir un mensaje. Un ejemplo de esto es el cuento El Principito escrito por el francés Antoine de Saint-Exupéry, cuyo contenido es un mundo mágico, además de tener una rica narrativa argumental y diálogos que perduran hasta nuestros días, este cuento es usado por muchas escuelas para enseñar y fomentar la lectura tanto en niños como jóvenes.

### **5.02.02 La ilustración literaria**

La ilustración tiene muchos significados, pero Menza, Sierra y Sánchez (2016) nos lo definen:

Como una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador), la cual puede ser comprendida en diferentes rangos de tiempo, y ser entregada de manera inmediata o secuencial, dependiendo de la naturaleza de la obra. (p.14)

Con esto comprendemos que una ilustración es más que solo dibujar, es mandar un mensaje, además de, usar los elementos y estilos gráficos correctos en el lugar correcto, por

eso se debe entender que existen varios tipos de ilustraciones, siendo la ilustración literaria apropiada para representar caricaturas o elementos infantiles para el cuento (Gutiérrez y Méndez, 2018). Eso puede ser un fuerte para transmitir una buena narrativa visual a los niños y que ellos puedan captar el mensaje de mejor manera.

### **5.02.03 El cuento como material en la pedagogía infantil**

Muchas veces se ha pensado que la literatura es sinónimo de seriedad y rectitud, pero nada más lejos que la realidad, existen formas más divertidas y fantásticas de enseñarlas además que es atractivo y funcional para los niños, la narrativa literaria (Fernández y Valero, 2001).

El protagonismo de la literatura infantil como el cuento, es de gran ayuda a los niños porque permiten desarrollar la imaginación de ellos y sobretodo entender mucho mejor los temas que están recibiendo, además de crear vínculos y reforzar la curiosidad y el deseo por aprender más

### **5.02.04 El origami y sus formas**

“(…) El *origami* llama a figuras de dimensiones inimaginables desde elefantes de 2,70 m de altura hasta pájaros hechos de cuadrados cuyos lados tenían 4 milésimas de cm.” (Robles, 2010).

“(…) El origami podría definirse como el plegado de papel con el fin de conseguir una forma figurativa.” (Sierralta, 2014)

El origami es el arte de doblar papel y actualmente se pueden aplicar otras técnicas como cortarlo e incluso unir dos piezas de papel diferentes para lograr obtener la figura o forma deseada.

Últimamente el origami ha estado cobrando fuerza en el mundo, y es que su popularidad ha hecho cada año saquen nuevas formas de cualquier tipo ya sea de objetos simples hasta animales (Szinger, 2014).

Para un niño es importante estimular todos sus sentidos y es que el origami ayuda de gran manera en la educación permitiendo que desde temprana edad puedan desarrollar habilidades manuales, mejorar la concentración y ser capaz de trabajar en equipo. Es importante destacar que fortalece también las habilidades de su mente, ayudarles a comprender mejor la geometría y lograr ver mejor el entorno 3D (Robles, 2010).

#### **5.02.05 El modelado 3D y su aplicación a las representaciones gráficas**

“(…) también conocido como software de modelado 3D, podemos representar objetos en tres dimensiones. Más específicamente, modelar es el proceso de creación de una representación matemática de superficies utilizando geometría. El resultado generado se conoce como un modelo 3D” (Jorquera, 2016).

Actualmente las representaciones gráficas han evolucionado y es gracias a los programas de modelados que lo hacen posible tal es el caso de Cinema 4D, el cual ayuda a realizar ilustraciones en 3D con texturas que pueden ayudar en nuevos diseños editoriales acompañado de los elementos correctos para su aplicación.

#### **5.02.06 El color**

El color a lo largo del tiempo ha tenido muchas interpretaciones, se puede decir que son ondas de luz en diferentes longitudes el cual al pasar por la vista humana se estimula dando como resultado la apreciación de estos, también cabe recalcar que la psicología hace que se interprete los colores y estos permitan tener una serie de sensaciones en el cuerpo (García, 2017).

El color tiene una función muy importante en la comunicación visual ya que este está cargado de información y es que cada color tiene su virtud, y su psicología el cual, dependiendo, la tonalidad o croma que se use, ayuda a transmitir sensaciones y emociones permitiendo que el mensaje percibido por el grupo objetivo sea distinto (García, 2017).

Para el proyecto se utiliza colores pasteles vivos ya que, al ser un público infantil, esos colores permiten estimular más su mente y transmitir mejor la historia junto con el mensaje.

### **5.02.07 La tipografía**

El término tipografía puede usarse de muchas maneras, pero Farías (2016) Doctor de la Universidad de Sao Paulo lo define como:

El conjunto de prácticas y procesos involucrados en la creación y uso de símbolos visibles relacionados con caracteres ortográficos (letras) y para-ortográficos (números, signos de puntuación, etc.) para fines de reproducción. Esto incluye tanto el tipo como el diseño de tipo. En ausencia de un término portugués que traduzca el término inglés typeface (literalmente, tipo de letra o el diseño de un conjunto alfanumérico coherente, independientemente de su implementación como fuente), el término tipografía se puede usar como sinónimo de fuente para nosotros referirse a un tipo de letra específica utilizada en cualquier aplicación determinada. (p.10)

Es decir que una tipografía es una fuente o tipo de letra usada para un fin determinado, tales como tipos de letras para revista deportivas que se caracterizan por tener un tamaño acorde a la lectura para jóvenes y adultos, en este caso para el proyecto es recomendable usar una fuente apta para niños y que sea de fácil comprensión para ellos.

### **5.02.08 Diagramación**

Es un punto importante para el proyecto ya que es la ubicación de los elementos de manera correcta en el cuento para que pueda funcionar y establecer un equilibrio visual, tanto para los niños como para los docentes, Gutiérrez y Méndez (2018) también explican que

La diagramación se realiza a partir de la maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios, revistas y en este caso cuento e historieta. (p.22)

### **5.02.09 Programas para utilizar**

#### ***5.02.09.01 Adobe Illustrator 2018.***

Software perteneciente a la familia de Adobe, mediante esta herramienta se crean las texturas de los personajes del cuento y otros vectores que acompañaran a la diagramación y estética de la propuesta, además de también de crear la identidad comercial (logotipo).



Figura 7. *Ilustrador 2018*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

#### ***5.02.09.02 Adobe In Design 2018.***

Software perteneciente a la familia de Adobe, mediante esta herramienta se realizará toda la diagramación de la propuesta, ayudando a colocar los elementos de manera correcta para su posterior impresión.



Figura 8. *In Design 2018*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

### **5.02.09.03 Adobe Photoshop 2018.**

Software perteneciente a la familia de Adobe, mediante esta herramienta se retocan las ilustraciones, dándole los detalles finales para luego ser armadas en In Design.

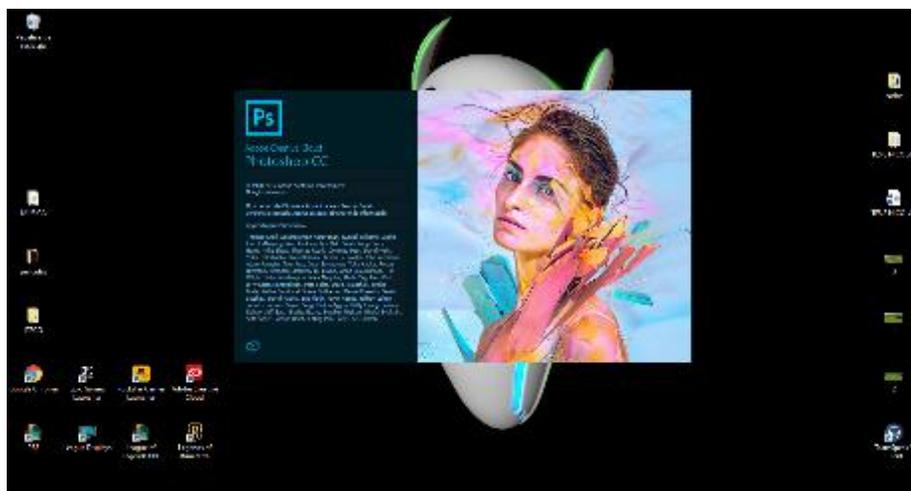


Figura 9. *Photoshop 2018*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

#### **5.02.09.04 Cinema 4D R19.**

Herramienta usada para crear todo el modelado 3D desde el proceso de dibujado hasta, la creación de texturas, además de ser muy intuitivo y de fácil manejo. Se crea toda la ilustración desde los personajes hasta el mundo de la propuesta.

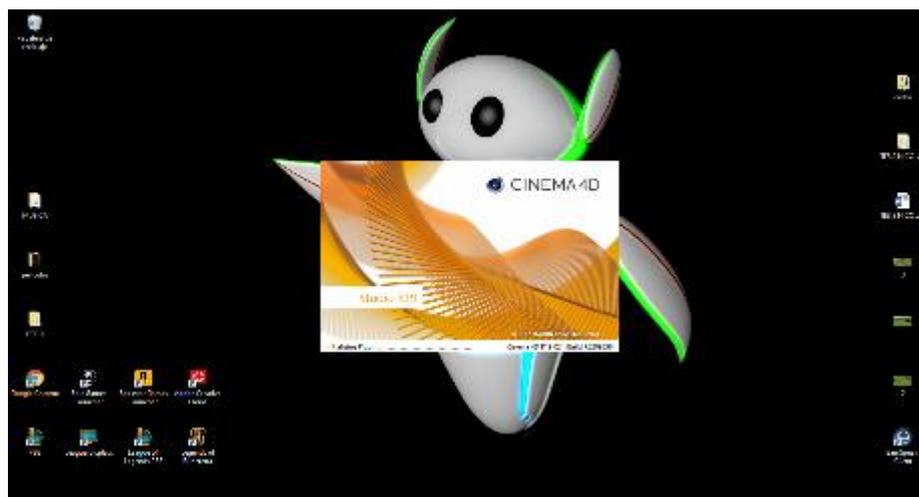


Figura 10. *Cinema 4D R19*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

#### **5.02.10 Licencias**

Para la elaboración del producto, se utiliza los programas de Adobe 2018, además las ilustraciones propias del autor mediante el proceso de bocetaje y modelado 3D en el programa Cinema 4D R19. En los elementos de la propuesta se utiliza la tipografía Multicolore para los encabezados y el Coogose pro light para el cuerpo y el texto, el cual su licencia es de uso libre. Todo realizado en el software Windows 10 Pro 2019.

## 5.03 Descripción de la Herramienta

### 5.03.01 Metodología (Materiales y Métodos)

Para el siguiente proyecto se dispone a realizar una entrevista al director del instituto Advantage con el fin de conocer su posición sobre la implementación de un material pedagógico innovador en el centro educativo

### 5.03.02 Entrevista

La entrevista se realiza con el método cualitativa con el fin de obtener el punto de vista del director sobre utilizar un nuevo material pedagógico orientado a los niños y la implementación del mismo en su centro educativo, conocer un poco más de la metodología del lugar y los elementos actuales que poseen los profesores para impartir clases a los niños. De este modo el proyecto podrá ser encaminado de manera correcta con la propuesta.

#### 5.03.02.01 Modelo entrevista

Entrevista realizada por el investigador Nicolás Cerna al Director del Instituto Bilingüe Advantage Xavier Correa, con el fin de conocer la importancia que tendría un material pedagógico innovador para niños en su plan de enseñanza y su pensamiento sobre la implementación de métodos nuevos de representaciones gráficas en la enseñanza del idioma para niños

1.- ¿Su instituto cuenta con el suficiente material pedagógico tales como cuentos, fábulas o textos literarios apto para la enseñanza del inglés a los niños?

**“Por ahora no contamos con el suficiente material adecuado para los niños, por lo tanto, debemos utilizar los mismos libros tanto para grandes como para los niños”**

2.- ¿Considera usted que un cuento ilustrado con elementos visuales innovadores podría ayudar a la enseñanza del inglés y captar la atención de los niños?

**“Claro que sí, ya que los niños son como esponjas y ellos al ser muy curiosos los dibujos y figuras ayudaran con su aprendizaje en el idioma inglés, sobre todo cuando empiezan desde temprana edad”**

3.- ¿Cree que es importante innovar en la metodología de enseñanza de un idioma en los niños? ¿Por qué?

**“Si, porque todo en el mundo evoluciona, así como estamos en una era donde la tecnología domina en la vida de muchos, la enseñanza sobre todo a niños también debe cambiar e innovarse para que ellos puedan seguir aprendiendo con facilidad”**

4.- ¿Qué piensa sobre implementar nuevos elementos visuales, como ilustraciones en modelados 3D, en un material pedagógico destinado a niños para el aprendizaje de un idioma?

**“Es un plus muy interesante ya que los niños están creciendo en un entorno más tridimensional desde las películas que ven hasta los programas de televisión, entonces implementar eso en un material para ellos ayudaría significativamente en su aprendizaje”**

5.- ¿Estaría dispuesto a aplicar un material pedagógico innovador en su instituto que no haya sido usado antes para la enseñanza del idioma inglés a niños? ¿Por qué?

**“Por supuesto, ya que hay que seguir creciendo e implementando nuevos materiales para que las metodologías ya no sean obsoletas, así el instituto pueda dar un plus extra, haciendo que más padres se interesen y que los niños estén más felices en aprender un nuevo idioma”**

6.- ¿Está de acuerdo en que este nuevo material pedagógico sería de gran utilidad para los profesores del instituto en la enseñanza del idioma inglés hacia los niños? ¿Por qué?

**“Efectivamente, este nuevo material ayudaría que las clases fluyan mucho más y sean muy dinámicas haciendo que el docente este más cómodo con un material de apoyo y los niños sean más curiosos e interesados en la enseñanza”**

7.- ¿Cuál cree usted que sería la ventaja y beneficios del nuevo material pedagógico a comparación de otros institutos de inglés?

**“La ventaja es que nuestro instituto contaría con un material pedagógico único hecho para los niños cosa que hasta el momento no tiene otro centro, eso ayuda a que seamos conocido como alguien que ofrece algo diferente y efectivo para los niños haciendo que los padres confíen más en nosotros y los niños se motiven al 100%”**

8.- ¿Cree que este proyecto ayudará de manera significativa a romper los esquemas tradicionales en cuanto a la enseñanza de idiomas a niños? ¿Por qué?

**“Si, porque ya no sería una enseñanza tradicional, será una historia con actividades que los involucren a ellos haciendo que se sientan parte de la misma, motivándolos a seguir y que quieran saber más, sin duda algo nuevo, además de contar con buenos acabados gráficos e ilustraciones coloridas”**

9.- ¿Cree que el uso de un material pedagógico innovador ayudaría al desarrollo de un vínculo entre profesor y alumno, el cual podría mejorar la atención del niño y así aprender mucho más? ¿Por qué?

**“Efectivamente, porque los niños suelen ser curiosos y crear vínculos en los lugares donde suelen pasar algún tiempo, como la escuela, cursos, convirtiendo esos lugares en su segunda casa, es por eso que este material pedagógico, como el cuento, ayudaría a**

**que ellos quieran saber más y ganar confianza con los docentes, ya que está comprobado que los cuentos ayudan a que los niños creen vínculos”**

10.- ¿Estaría dispuesto en seguir implementando nuevos materiales pedagógicos en un futuro próximo después de este proyecto? ¿Por qué?

**“Con mucho gusto, nos gustaría seguir innovando y seguir implementando cambios que ayuden en la enseñanza de un idioma tan hermoso como el inglés para ayudar no solo a pequeños sino también a los grandes, para ayudarlos a impulsarlos y seguir adelante”**

#### ***5.03.02.01 Análisis de la entrevista***

En la entrevista realiza se pudo observar que por las respuestas siendo de ellas positivas al 100% el director del instituto confía y acepta plenamente en el proyecto actual, ya que ayudaría a que los niños del instituto se motiven y los profesores tengan un buen material pedagógico para que puedan seguir implementando sus clases con mayor facilidad, logrando buenos resultados y dando paso a seguir implementando muchos proyectos innovadores más

### **5.04 Formulación del proceso de aplicación**

El proyecto está compuesto con los parámetros de diseño editorial, el cual se seguirán los pasos a continuación para la elaboración completa y correcta del cuento bilingüe con ilustraciones en modelado 3D

#### **5.04.01 Diseño Editorial**

##### **5.04.01.01 Planificación**

Para la realización de la propuesta se sigue una serie de pasos el cual son de suma importancia, comenzando desde el análisis y la investigación del contexto para luego

continuar con la elaboración de la propuesta, con la elaboración del cuento hecho por la coordinadora del instituto Advantage, siendo la autora del mismo apto para la enseñanza del inglés en niños correspondiente a su programa de estudios, a continuación, se muestra la historia tanto en inglés como en español

#### ***5.04.01.01.01 Guión literario en inglés***

### **The Kid and the Robot (English version)**

#### **Beginner**

**In a big town there is a Kid called “Mario” with his Robot called “Lucky”**

1 Kid: Do you see the town?

Robot: Yes, I do. It is so dirty

2 Kid: How do we protect the town and the environment?

Robot: We have to search information on the net!

**Lucky is looking for information...**

3 Kid: Did you find something?

Robot: Yes, I do. I find that we have to create a recycling campaign

4 Kid: A recycling Campaign? How do we do that?

Robot: We have to pick up the garbage

**They begin to separate the garbage into different tins: green, blue, yellow, orange, black and red**

5 Robot: We are going to pick up the garbage in different bags and then we are going to put them into the tins

Kid: It sounds good! Let`s continue!

**Mario and Lucky are picking up all**

6 Robot: Why are you happy Mario?

Kid: I am happy because we are picking up the trash now!

**After doing everything, they begin to talk about the Earth**

7 Kid: Will we Protect our earth absolutely?

Robot: Yes, we will protect our Earth.

8 Kid: Why the people throw the trash on the Street? There are lots of bins to put the trash. I don't understand!

Robot: Mario! People don't have values today! They don't like to protect the environment

**They realize that the people forgot how to protect the environment and recycle the trash**

9 Kid: Do you know how people recycled in the past?

Robot: Do you want to return into the past and take a look?

10 Kid: Yes, I want to do it! Let's go

Robot: Let's do it!

**They plan everything for the trip! Lucky uses his teletransport power to take Mario to the past and they began to travel**

**To be Continued...**

**Intermediate**

**A few hours later... They return 2000 years in time. They go to ancient Greece Age**

1. Kid: Where are we?

Robot: We are in Grece 2000 years ago. Here, there was not technology for the people

2. Kid: They didn't have buildings like us in our time!

Robot: No Mario! They didn't have the material like in our time. They had to make buildings using mud or wood and straw

**They decide to take a look around to know how about the trash**

3. Robot: Let's see What did they do with the trash!

Kid: Ok Lucky, Let's see!

**They walked for 30 minutes and they were looking for the trash and suddenly they looked a man who was digging the ground and putting inside the hole all the trash and after covering the hole with the same ground...**

4. Robot: Did you see that?

Kid: Yes, I did. They only hid the trash, but it was not a good way to protect the Earth

5. Robot: Yes, it was a bad idea. They were going to cause more disasters.

Kid: disasters? Why?

6. Robot: Because they were going to be sick because it caused pollution in the air and the environment

**They walked more and they looked that people threw the trash on the river too.**

**They were surprised for that!**

7. Kid: How can they do that? It is so bad!

Robot: They could not understand what were they doing! They didn't know anything about recycling

### **Mario and Lucky were walking and speaking a lot**

8. Kid: They must not throw the trash in those places because they may cause illness to the people. They should not do that!

Robot: I know that Mario! They didn't know how to avoid the illness in the people, that's the reason why a lot of people died because of the sickness in that time

### **Lucky and Mario felt bad to look that situation and they thought to return!**

9. Kid: Can we return to our time now, Lucky? Please!

Robot: Yes, we can. Let's return!

### **They arrived to their time**

10. Robot: What do you think after looking that in the past, Mario?

Kid: In conclusion, they didn't know anything about recycling! They only caused bad things!

11. Kid: I would like that people can see how damaged is the Earth and they would begin to do something to protect our planet!

Robot: Don't worry Mario! Everything is going to change.

**To be Continued...**

### **Advance**

**After a few days Mario was thinking so much and he was so worried about the things that he saw**

1. Kid: Lucky! I was thinking about the things that we saw last week in our time trip

Robot: What were you thinking Mario?

2. Kid: I thought that people have been destroying the Earth in the past and lately.

Robot: Yes, they have! They haven't protected anything. But, I think, if people make conscience, the Earth will be better in the future

3. Kid: I want to know about the future!

Robot: Do you like to travel into the future, and know what is going to pass with the Earth and the pollution

**Both of them begin to make plans for the trip**

4. Kid: It sounds interesting! Well, I want to do it!

Robot: Ok! Let's go!

5. Kid: Which time are going to travel to?

Robot: Maybe, we are going to travel to 2050's

6. Kid: Ok Lucky!

Robot: Ready? Go!

**After a few minutes they arrived to 2050's and they could see that the trash was tored in big containers, but in that time there are lots of collector robots which collect all the trash inside them and form trash blocks and stack them. But the interesting and new thing was that the people don't live in the Earth anymore.**

7. Kid: Have the people gone out from the Earth? Ohh that's so bad!

Robot: Yes, they have.

8. Kid: They haven't been taking care of the Earth! They haven't made the Earth a place to live, it's totally a mess and there is a lot of pollution

Robot: The Earth was better in the past than today! Don't be angry Mario! If we made the things right, all would change!

**Mario and Lucky could look that the people have gone out to the Earth, because they caused lots of waste and pollution**

9. Kid: I felt so bad, I think here, everything is worst!

Robot: Yes, Mario, you are right! They made an unbreathable atmosphere for that reason they had to go another place

10. Kid: Lucky, let's return to our time!

Robot: Ok, Mario, let's return!

**They arrive to their time and they continue recycling because Mario doesn't want to lose his planet in the future because of the pollution.**

**The end...**

#### *5.04.01.01.01 Guion literario en español*

### **El Niño y el Robot (Versión en español)**

#### **Principiante**

**En un gran pueblo viven un niño llamado Mario y su robot llamado Lucky**

1. Niño: ¿Ves el pueblo?

Robot: Si, está muy sucio

2 Niño: Cómo podemos proteger al pueblo y al medio ambiente?

Robot: Tenemos que buscar información en la web

**Lucky está buscando información**

3 Niño: Encontraste algo?

Robot: Si, Tenemos que crear una campaña de reciclaje

4 Niño: ¿Una campaña de reciclaje? Cómo hacemos eso?

Robot: Tenemos que recoger basura

**Ellos comenzaron a separar la basura en diferentes cestas: Verde, azul, amarillo, naranja, negro y rojo**

5 Robot: Vamos a recoger basura en diferentes bolsas y luego vamos a ponerlas en las cestas

Niño: Suena genial Lucky, ¡Hagámoslo!

**Mario y Lucky están recogiendo todo**

6 Robot: ¿Por qué estás feliz Mario?

Niño: Estoy feliz porque estamos recogiendo la basura ahora

**Después de hacer todo, ellos comenzaron a hablar acerca de la Tierra**

7 Niño: ¿Protegeremos la tierra?

Robot: Sí, nosotros protegeremos la tierra

8 Niño: ¿Por qué la gente lanza basura en la calle? Hay muchos contenedores para poner la basura, no entiendo

Robot: Mario, La gente no tiene valores hoy en día. Ellos no les gusta proteger el ambiente.

Ellos olvidaron como reciclar

**Ellos se dieron cuenta que las personas olvidaron como proteger el medio ambiente y reciclar la basura**

9 Niño: ¿Sabes cómo la gente reciclaba en el pasado?

Robot: ¿Quieres ir al pasado y echar un vistazo?

10 Niño: Si quiero, vamos

Robot: Vamos

**Ellos planearon todo para el viaje, Lucky usa su poder de teletransporte en el tiempo para llevar a Mario en el pasado y así comenzar su viaje**

**Continuara...**

### **Intermedio**

**Unas horas más tarde... Ellos regresaron 2000 años atrás a la antigua era griega**

1. Niño: ¿Dónde estamos Lucky?

Robot: Estamos en Grecia 2000 años atrás, Aquí, no había tecnología para las personas

2. Niño: Ellos no tenían edificios como nosotros en nuestra era

Robot: No Mario, ellos no tenían el material como en nuestra era, ellos tuvieron que hacer edificios usando barro, madera y paja

**Ellos decidieron echar un vistazo para saber cómo estaba la basura en ese lugar**

3. Robot: Veamos que hacían con la basura

Niño: Ok lucky vamos

**Ellos caminaron por 30 minutos y habían buscado basura y de repente ellos miraron a un hombre quien estaba cavando el suelo y poniendo dentro del hoyo toda la basura y después la cubrían con el mismo suelo**

4. Robot: ¿viste eso?

Niño: Si, ellos solo escondían la basura, no era la mejor manera de proteger la tierra

5. Robot: Si, era una mala idea, ellos iban a causar más desastres

Niño: ¿Desastres? ¿Por qué?

6. Robot: Porque ellos iban a enfermarse por la polución en el aire y el ambiente

**Ellos caminaron más y observaron que las personas lanzaban la basura al río también, se sorprendieron por eso**

7. Niño: ¿Cómo pueden hacer eso? Es muy malo

Robot: Ellos no podían entender lo que estaban haciendo, ellos no sabían nada de reciclaje

**Mario y Lucky estaban hablando y conversando mucho**

8. Niño: Ellos no deberían arrojar basura en esos lugares porque eso podría causar muchas enfermedades en las personas, no deberían hacer eso

Robot: Lo se Mario, ellos no sabían cómo evitar las enfermedades en las personas, esa fue la razón por las que muchas personas murieron en esa época

**Mario y Lucky se sintieron mal por ver esa situación y pensaron que deberían regresar**

9. Niño: ¿Podemos regresar a nuestra era ahorita, lucky por favor?

Robot: Si mario regresemos

**Ellos volvieron a su época**

10. Robot: Que piensas después de lo que viste en el pasado mario?

Niño: En conclusión, ellos no sabían nada acerca de reciclar, ellos solo hacían cosas malas con el ambiente

11. Niño: Me gustaría que la gente pueda ver cuánto daño le hacen al mundo y deberían comenzar a hacer algo para proteger a nuestro planeta

Robot: No te preocupes Mario todo va a cambiar

**Continuara...**

**Avanzado**

**Después de algunos días Mario estaba pensando mucho y estaba preocupado acerca de las cosas que vio.**

1. Niño: ¡Lucky! Estaba pensando acerca de las cosa que vi la semana pasada en nuestro viaje en el tiempo

Robot: Que pensabas Mario

2. Niño: Pienso que las personas habían estado destruyendo La Tierra en el pasado y también en nuestra época últimamente

Robot: Si, lo estaban, ellos no han protegido la tierra, pero creo, que si las personas crean conciencia ahora La Tierra estará mejor en el futuro

3. Niño: ¡Quiero conocer el futuro!

Robot: ¿Quieres viajar al futuro y saber que va a pasar con la Tierra y la polución?

**Ambos comenzaron a crear planes para su viaje**

4. Niño: Suena interesante, quiero hacerlo

Robot: ¡Esta bien vamos!

5. Niño: ¿A cuál época vamos a ir?

Robot: Quizás vamos a viajar al 2050

6. Niño: Esta bien Lucky!

Robot: Listo? ¡Vamos!

**Después de unos minutos ellos llegaron al 2050 y pudieron ver que la basura estaba en grandes contenedores, pero también había muchos robots recolectores, el cual recogían toda la basura dentro de ellos y formaban bloques y los apilaban, pero lo interesante y nuevo de esa época es que las personas ya no vivían en la Tierra.**

7. Niño: ¿Las personas se fueron de la tierra? Ohh, eso es muy malo

Robot: Si lo hicieron

8. Niño: Ellos no cuidaron a la Tierra, ellos hicieron que el planeta no sea un lugar para vivir, está hecho un caos y hay mucha contaminación.

Robot: ¡La Tierra estaba mejor en el pasado que hoy! No te enojas Mario, Si hacemos las cosas correctas todo cambiaría

**Mario y Lucky pudieron ver que las personas no estaban en el planeta, porque ellos causaron una increíble contaminación**

9. Niño: Me siento mal, creo que el futuro y todo es mucho peor

Robot: Si Mario estas en lo cierto, ellos crearon un aire irrespirable y por esa razón se fueron a otro lugar

10. Niño: Lucky, regresemos a nuestra era

Robot: Esta bien Mario regresemos.

**Ellos llegaron a su época y continuaron reciclando porque Mario no quería perder su planeta en el futuro por la contaminación.**

**FIN...**

Luego de obtener la historia se procede a la ilustración diagramación y maquetación del cuento para obtener la propuesta final.

#### ***5.04.01.01.01 Propósito del proyecto***

Innovar con los materiales pedagógicos implementados en los institutos bilingües y así promover la enseñanza y gusto por la pluriculturalidad en los idiomas en los niños además de

fomentar el gusto a la lectura con el cuento para romper los esquemas tradicionales y usar la tecnología con la que se cuenta actualmente.

#### ***5.04.01.01.02 Tipo de publicación***

El material pedagógico constará de un cuento dividido en 3 tomos, el cual aporta la enseñanza del idioma inglés con personajes hechos en modelados 3D, pero con técnica gráfica origami, basándose la historia en el medio ambiente.

#### ***5.04.01.01.03 Temática***

La temática del proyecto es social y cultural, ya que, al ser dirigido a niños para motivar el aprendizaje del idioma inglés mediante el cuidado del medio ambiente, desde temprana edad pueden conocer cosas importantes del mismo

#### ***5.04.01.01.04 Formato***

El cuento estará compuesto por 3 tomos en el cual cada uno tendrá unas dimensiones de 21 x 21 cm, el cual ayudará a la manipulación y manejo del mismo tanto como para los docentes y los niños.

#### ***5.04.01.01.05 Número de Páginas***

El cuento se dividirá en tres tomos teniendo un total de 10 páginas cada uno, sin contar portada y contra portada de cada tomo mencionado.

#### ***5.04.01.02 Desarrollo***

Se procede a especificar y mostrar todo el proceso de creación y armado de la propuesta con cada uno de sus pasos

### 5.04.01.02.01 Mapa de Contenidos

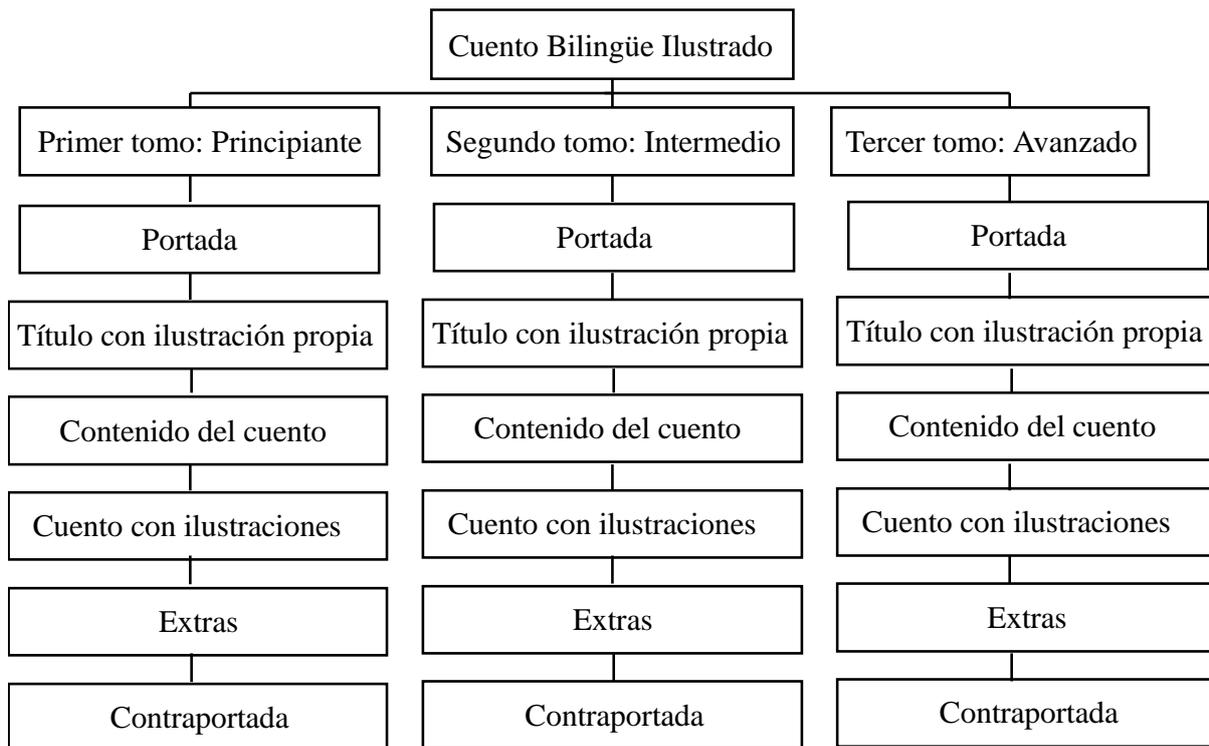


Figura 11. Mapa de contenidos.

Elaborado por: Nicolás Cerna

### 5.04.01.02.02 Índice de Imágenes

Tabla 9. Descripción de personajes

Personajes	Aspectos Físicos	Aspectos Psicológicos
<b>Mario</b>	De cabello rubio y con su característica camisa roja con pantalón azul, de unos 10 años de edad, muy curioso y activo	Es un niño amante de su pueblo natal y preocupado por la suciedad que hay a su alrededor, determinado a buscar una solución junto con su mejor amigo Lucky
<b>Lucky</b>	Es un robot color gris con conexión a internet integrada y poder de viajar en el tiempo	Es un robot fiel a Mario considerándolo su mejor amigo, ayuda a enseñarle lo que está bien y mal, y también se preocupa por su pueblo en el cual vive.

Elaborado por: Nicolás Cerna

### 5.04.01.02.03 Estilos

La tipografía seleccionada es la adecuada para la propuesta, ya que el Multicolore y Cogoose pro light son estilos Sans el cual permite la rápida y cómoda lectura de parte de los docentes como los niños lo que permite que todo fluya de manera más dinámica y cómoda.

Tabla 10. *Estilos tipográficos*

Estilo Tipográfico	Familia Tipográfica	Características
<b>Multicolore</b>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 !”,.\$%&/()=?;`^`	Usada para títulos y subtítulos, llamativo y fácil de leer
<b>Cocogoose PRO Light</b>	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZab cdefghijklmnoñopqrstuvwxyz1234567890!” ·\$%&/()=?;`^`	Usada para el cuerpo y contenido del cuento

Elaborado por: Nicolás Cerna

### 5.04.01.02.04 Páginas master o retículas

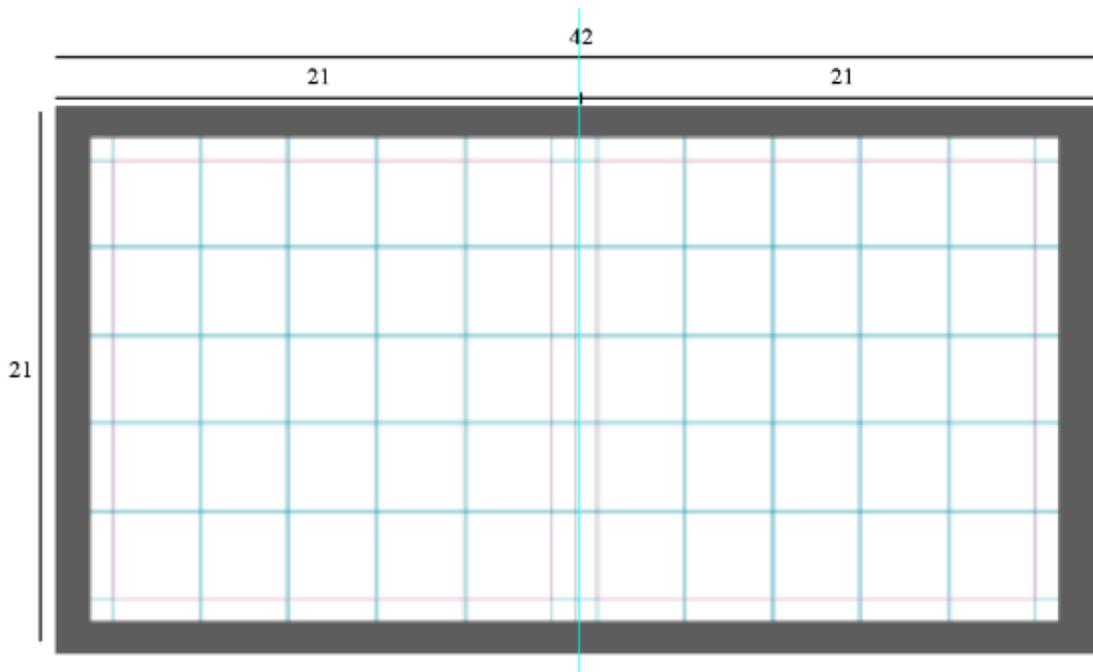


Figura 12. *Retícula modular para el cuento.*

Elaborado por: Nicolás Cerna

#### 5.04.01.02.05 Imagen corporativa

La imagen corporativa fue creada en función a la temática infantil y estilo origami de la propuesta es por eso que se utilizó formas orgánicas para que sean atractivas a los niños además de tener troquelados para dar alusión a la forma de papel con la que se está trabajando. Finalmente se utilizaron los colores rojos que llaman la atención y representa la energía infantil, blanco pureza, algo limpio y listo para ser llenado con arte y el azul que representa a la evolución, la tecnología y el futuro, además de la obtención de nuevo conocimiento.



Figura 13. Logo del cuento..

Elaborado por: Nicolás Cerna

### *5.04.01.02.06 Portada y Contraportada*

#### *5.04.01.02.06.01 Cuento beginner*

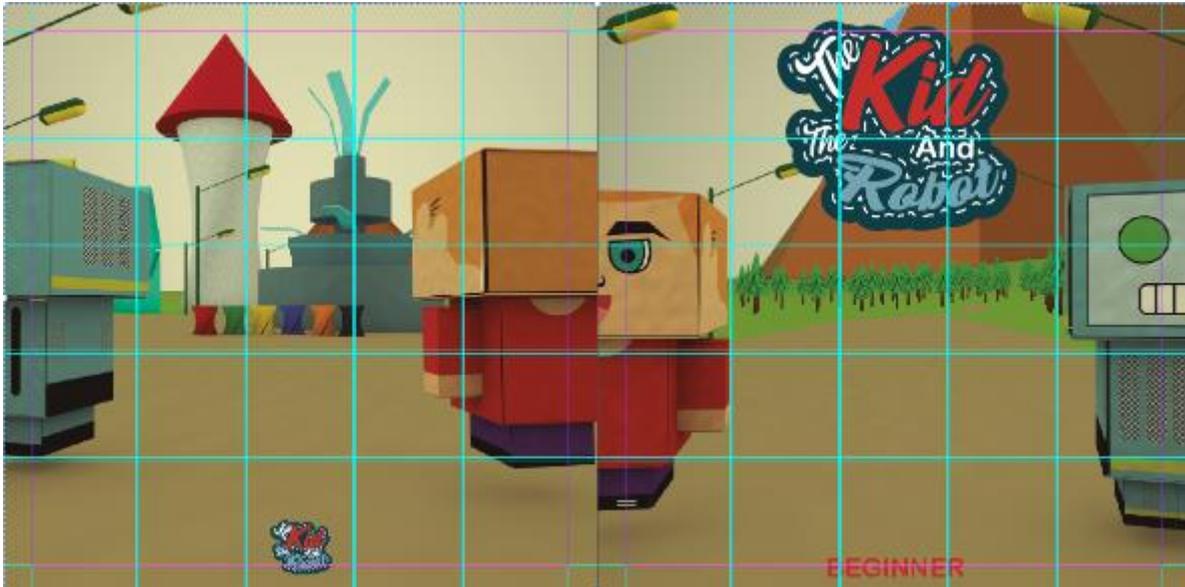


Figura 14. *Portada y contraportada cuento tomo beginner*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

### 5.04.01.02.06.02 Cuento intermediate



Figura 15. Portada y contraportada cuento tomo intermediate

Elaborado por: Nicolás Cerna

### 5.04.01.02.06.03 Cuento advance



Figura 16. Portada y contraportada cuento tomo advance

Elaborado por: Nicolás Cerna

### 5.04.01.02.07 Maquetación

#### 5.04.01.02.07.01 Cuento beginner



Figura 17. Diagramación cuento 1 páginas 1,2

Elaborado por: Nicolás Cerna

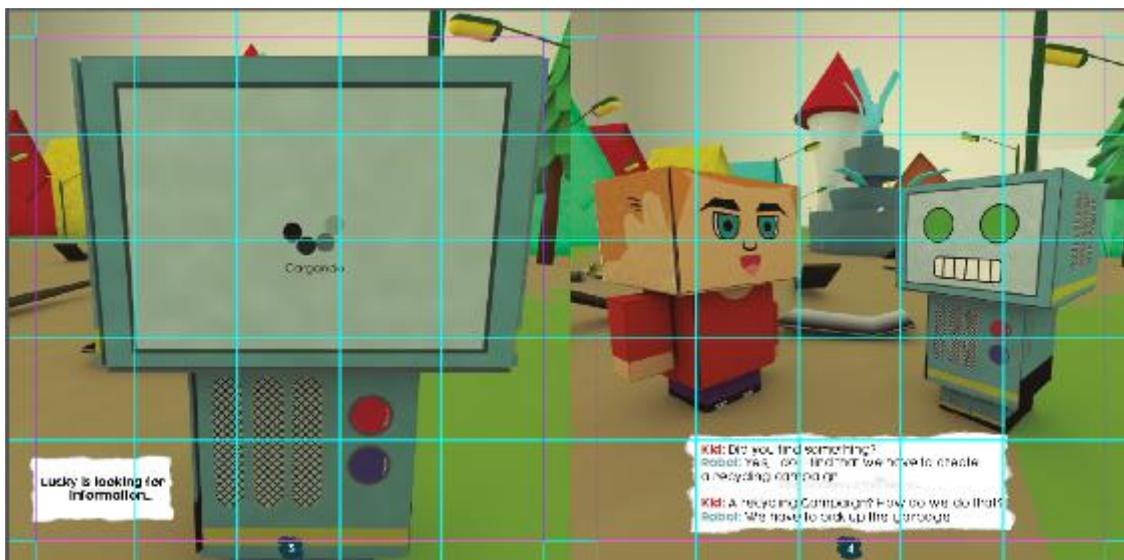


Figura 18. Diagramación cuento 1 páginas 3,4

Elaborado por: Nicolás Cerna

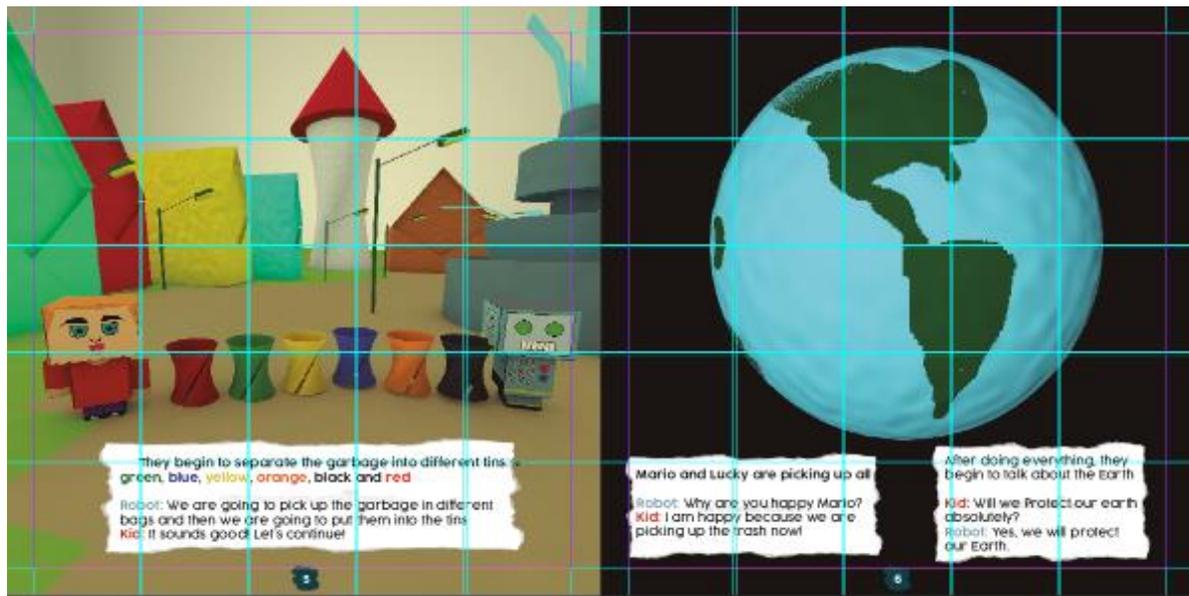


Figura 19. Diagramación cuento 1 páginas 5,6

Elaborado por: Nicolás Cerna

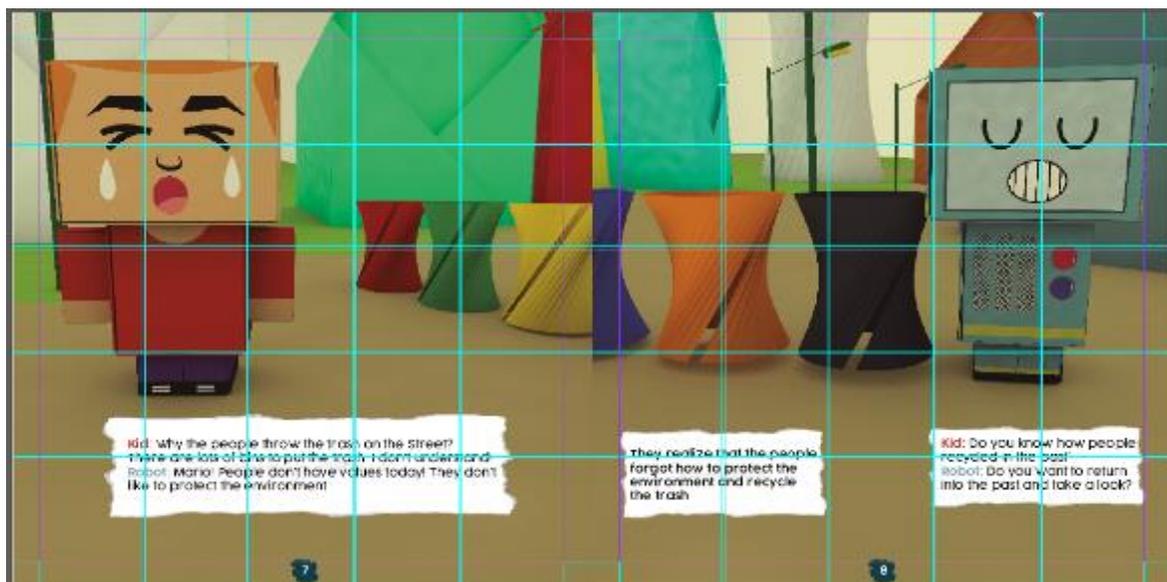


Figura 20. Diagramación cuento 1 páginas 7,8

Elaborado por: Nicolás Cerna



Figura 21. Diagramación cuento 1 páginas 9,10.

Elaborado por: Nicolás Cerna

#### 5.04.01.02.07.01 Cuento intermediate



Figura 22. Diagramación cuento 2 páginas 1,2

Elaborado por: Nicolás Cerna

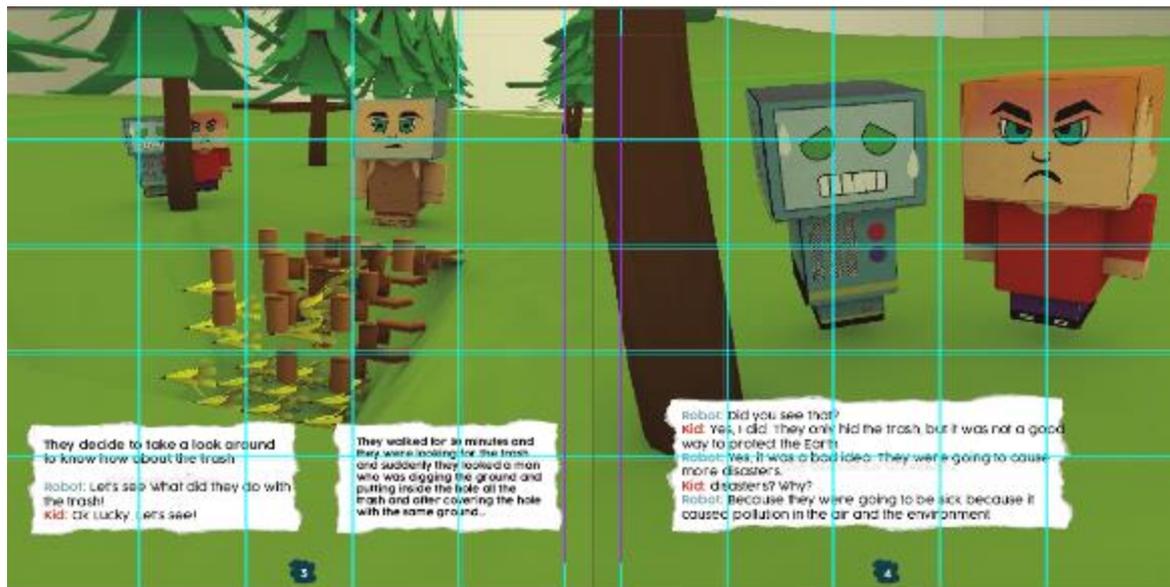


Figura 23. Diagramación cuento 2 páginas 3,4

Elaborado por: Nicolás Cerna

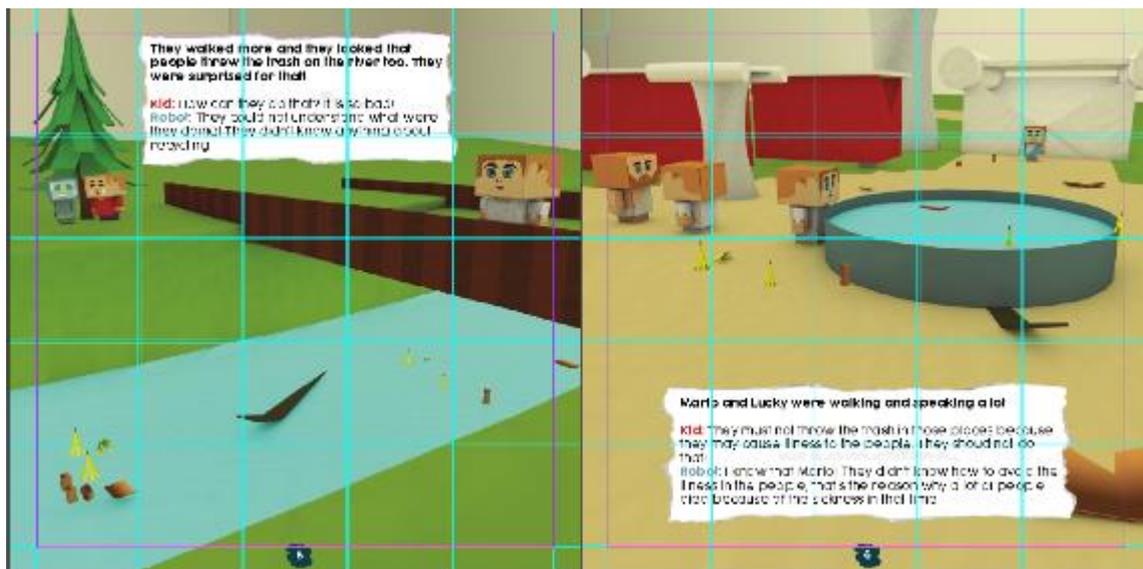


Figura 24. Diagramación cuento 2 páginas 5,6.

Elaborado por: Nicolás Cerna

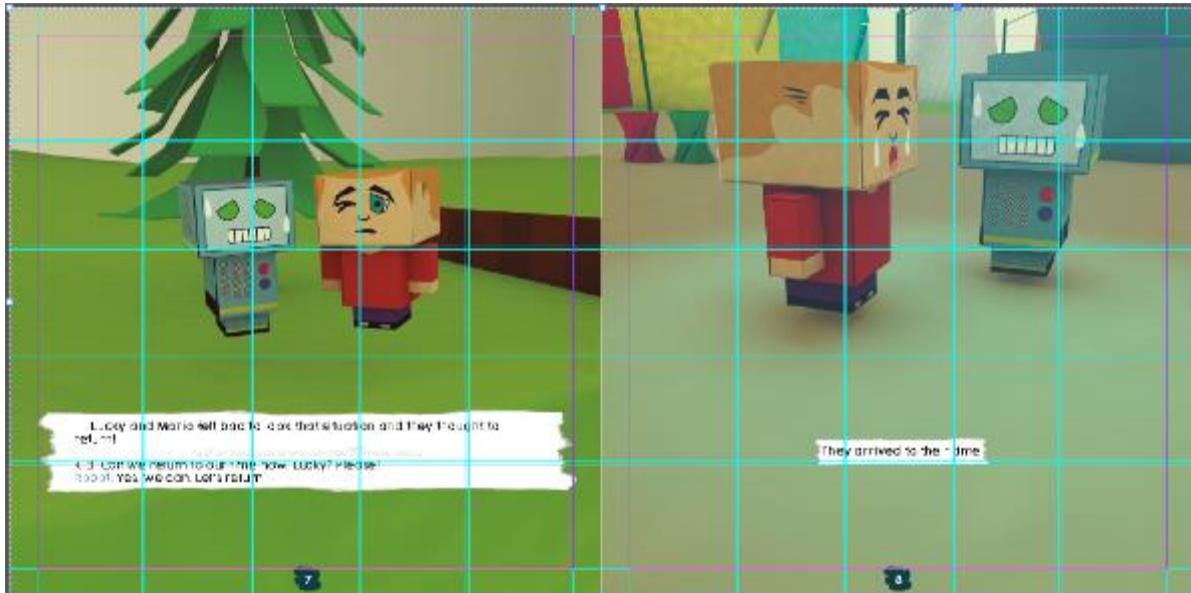


Figura 25. Diagramación cuento 2 páginas 7,8

Elaborado por: Nicolás Cerna

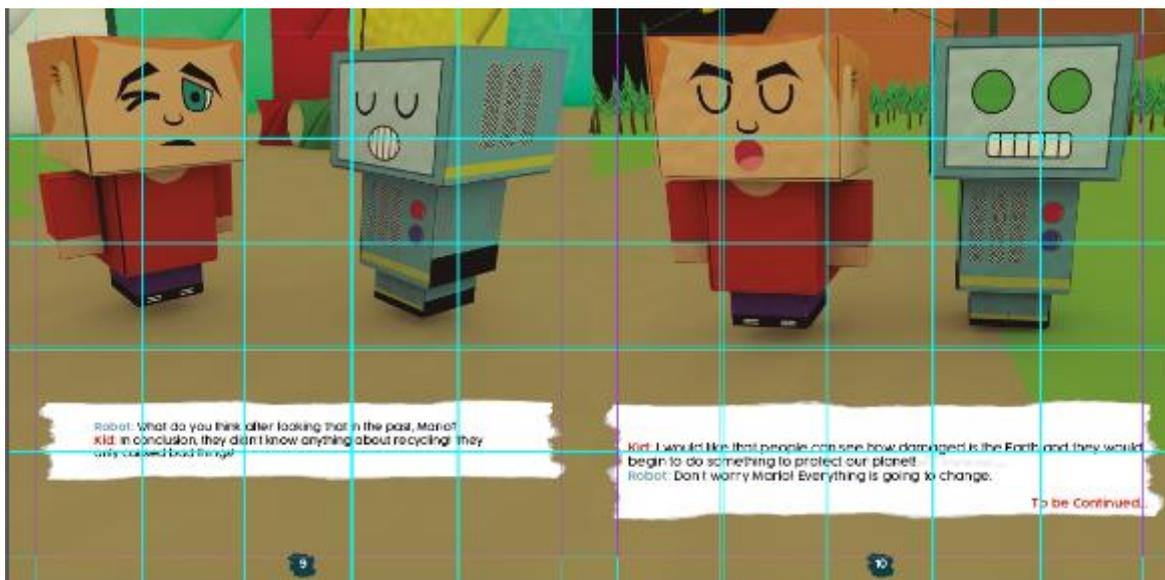


Figura 26. Diagramación cuento 2 páginas 9,10

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

5.04.01.02.07.01 Cuento advance



Figura 27. Diagramación cuento 3 páginas 1,2

Elaborado por: Nicolás Cerna



Figura 28. Diagramación cuento 3 páginas 3,4

Elaborado por: Nicolás Cerna



Figura 29. Diagramación cuento 3 páginas 5,6

Elaborado por: Nicolás Cerna

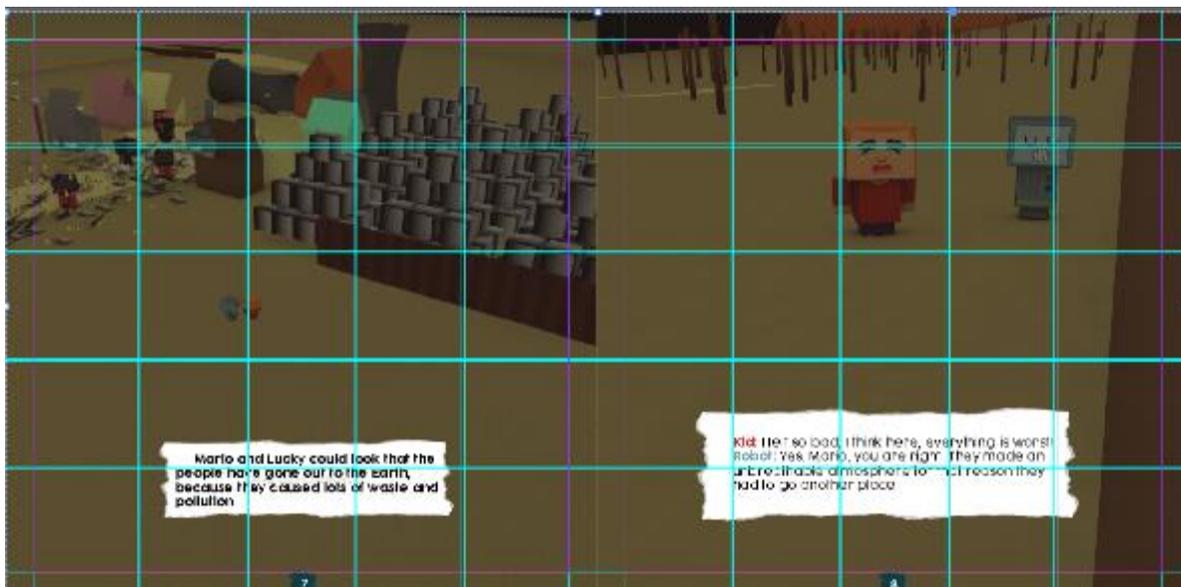


Figura 30. Diagramación cuento 3 páginas 7,8

Elaborado por: Nicolás Cerna

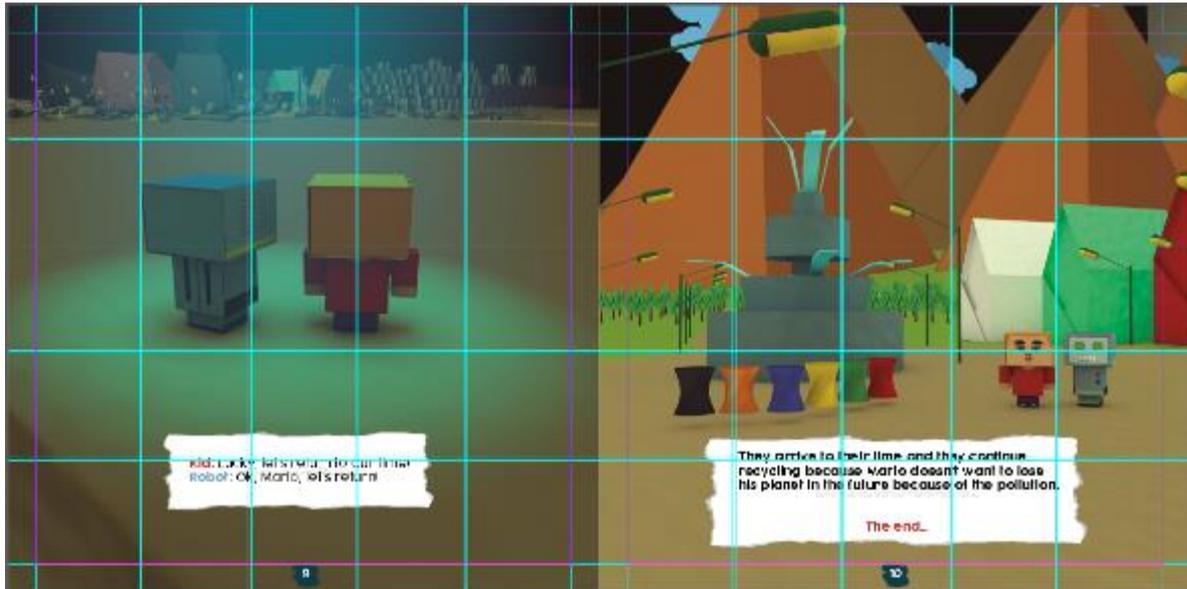


Figura 31. Diagramación cuento 3 páginas 9,10

Elaborado por: Nicolás Cerna

#### **5.04.01.02.08 Pre- Prensa**

Se realiza la ilustración en Cinema 4D y luego se procede a renderizar cada imagen, para luego ser armado y maquetado en el programa de In Design 2018 para así diagramar cada tomo del cuento final

#### **5.04.01.02.09 Prensa**

Se procede a imprimir en vinil adhesivo cada página del cuento además de la portada y contraportada en tamaño 47,7 cm x 26 cm contando también el exceso.

#### **5.04.01.02.10 Post Prensa**

Finalmente, las páginas de cada tomo del cuento impresas en vinil que serán pegadas en cartulina plegable y además de las portadas y contraportadas impresas también en vinil adhesivo serán pegadas en cartón prensado. Luego será armado manualmente para tener los 3 tomos del cuento.

### ***5.04.01.03 Marketing y Distribución***

Se realiza un plan de difusión sencillo el cual está compuesto por un medio principal, un medio secundario y un medio auxiliar que ayudan a implementar la propuesta en el instituto.

#### ***5.04.01.03.01 Medio principal***

Se utiliza un afiche el cual estará ubicado en el instituto con un formato A3 vertical

#### ***5.04.01.03.02 Medio secundario***

Se utiliza la red social Facebook con artes en formato 1080 x 1080 px

#### ***5.04.01.03.03 Medio auxiliar***

Los asesores comerciales se encargan de informar a los padres cualquier duda que tengan y además les explican las novedades en el programa infantil con el producto.

5.04.01.03.04 Artes



Figura 32. Arte afiche

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO



Figura 33. Arte Facebook

Elaborado por: Nicolás Cerna

## Capítulo VI

### 6. Aspectos Administrativos

#### 6.01 Recursos

##### 6.01.01 Recursos humanos

En el proyecto se tuvo la ayuda especial del director del instituto para obtener información y la coordinadora y docente de los niños el cual nos ayudó con la historia del cuento y aprobar las ilustraciones realizadas mostrando su conformidad

##### 6.01.02 Recursos materiales

Para el proyecto se utilizó papeles reciclables y bocetero para realizar los borradores del cuento

##### 6.01.03 Recursos técnicos y tecnológicos

Se trabajó con una computadora Asus, 16 GB de memoria Ram, tarjeta de video gráfica Nvidia 1080ti 8gb y un disco duro solido de 1T.

##### 6.01.04 Recursos financieros:

Para el proyecto se utilizó medios de financiamientos propios

## 6.02 Presupuesto

Tabla 11. *Tabla de presupuesto para el proyecto*

Características	Valor		Financiación		
	Valor Unitario	Cantidad	Instituto	Propio	Total
Cartulinas blancas	0.50	3		x	1.50
Viajes	0.25	25		x	6.25
Internet	30	6		x	180
Impresión vinil adhesivo	10	2		x	20
Cartón prensado	5	2		x	10
Plegables de 150g	0.20	20		x	4
Pegamento	2.50	1		x	2.50
Resma de hojas	2.50	1		x	2.50
Cartulina de colores	0.50	10		x	5
Impresiones	1	50		x	50
<b>TOTAL</b>					<b>281.75</b>

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

### 6.03 Cronograma

Tabla 12. *Cronograma del proyecto*

N.	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Propuesta del tema	Dirección de escuela	Agosto			x		Aprobación del tema de proyecto
2	Búsqueda de información requerida sobre el contexto de la propuesta, acerca de los cuentos, el modelado 3D, el origami y otros puntos importantes	Investigador	Noviembre	x				Obtener la información necesaria para realizar las correctas acciones del proyecto
3	Realizar los antecedentes y análisis de las fuerzas T	Investigador	Noviembre	x				Definir el problema central
4	Elaborar el mapeo de involucrados	Investigador	Noviembre		x			Definir los participantes que intervienen en el proyecto
5	Elaboración del árbol de problemas y objetivos	Investigador	Noviembre			x		Obtener los problemas y objetivos a elaborar
6	Análisis de alternativas	Investigador	Diciembre	x				Decretar las alternativas a seguir para la realización del proyecto
7	Elaboración de Matriz Marco lógico	Investigador	Diciembre		x			Establecer los pasos para la realización del proyecto
8	Buscar información del marco teórico	Investigador	Enero	x				Tener las fuentes fiables de los conceptos para el proyecto
9	Elaboración del marco teórico	Investigador	Enero		x			Mencionar los puntos que se usarán en el proyecto
10	Hacer la entrevista al director del Instituto Advatange	Investigador	Enero				x	Obtener información de su posición con el proyecto
11	Análisis de la entrevista	Investigador	Febrero	x				Observar los resultados de la entrevista
12	Desarrollo de la propuesta	Investigador	Febrero		x			Realizar los bocetos del cuento
13	Realizar los modelados en 3D	Investigador	Febrero		x	x		Tener las páginas del cuento finalizadas
14	Elaborar la diagramación del cuento	Investigador	Febrero			x	x	Tener la propuesta finalizada
15	Aspectos administrativos	Investigador	Marzo	x				Determinar los recursos utilizados

*Elaborado por: Nicolás Cerna*

## Capítulo VII

### 7. Conclusiones y Recomendaciones

#### 7.01. Conclusiones

- La implementación del cuento en el instituto Advantage con una historia propia les ha ayudado a tener un plus único en comparación de otros institutos bilingües
- La nueva línea gráfica implementada en el cuento es del agrado de los niños el cual ha aumentado la calidad de las clases dictadas por el docente en el aula
- El material pedagógico ha sido del agrado de los padres ya que es una nueva forma original de enseñar a los niños el inglés
- Las actividades realizadas con el cuento entre el docente y el alumno han incrementado el interés de los niños en aprender inglés
- La calidad gráfica empleada en el cuento ha hecho que los niños quieran asistir más seguido a las clases
- El cuento es utilizado al 100% y acompaña al docente con la metodología preparada por ellos para la enseñanza del inglés a los niños
- Los elementos utilizados en el cuento como la cromática e ilustraciones han sido efectivos para captar la atención de los niños y su desarrollo en el aprendizaje del idioma
- Los niños disfrutaban las actividades de origami que acompañan al cuento, como el crear a sus personajes favoritos del cuento y aparte los propios creados por ellos, ayudando a mejorar su concentración y habilidades creativas
- El instituto está dispuesto a aplicar otro material pedagógico para seguir con la innovación de las representaciones gráficas en la enseñanza del idioma inglés dirigidos al público infantil

- La temática utilizada en el cuento ha servido para ser implementada en el entorno social de los niños como el cuidado ambiental, mientras que a su vez aprenden otro idioma.

### **7.02. Recomendaciones**

- Se recomienda que el cuento sea utilizado por un docente para que este lo pueda usar en sus actividades pedagógicas y sacarle el máximo provecho

- Se recomienda que el cuento sea acompañado con actividades como el origami para aumentar la calidad de las clases

- Es importante seguir investigando sobre nuevas tendencias que surjan año tras año para seguir innovando en la creación de materiales pedagógicos

- El instituto puede implementar nuevos materiales pedagógicos aprovechando la tecnología actual y así llegar mejor al público objetivo

- El diseño editorial para la enseñanza sigue siendo muy útil si se utiliza con las representaciones gráficas adecuadas además de utilizar los elementos correctos, por ende, es importante seguir aplicándola en futuros materiales pedagógicos

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Beltran Pellicer, P., & Rodríguez Jaso, C. (2017). *Modelado e impresión en 3D en la enseñanza de las matemáticas: un estudio exploratorio* (No. ART-2017-102800).
- Caiza, P. (2013). Diagnóstico de destrezas en la comprensión lectora, en los niños-niñas de 4to a 7mo año de educación básica en el área de lenguaje y comunicación en la escuela Imbaya, de la comunidad de Tocagón, Parroquia San Rafael de la Laguna, Cantón Otavalo, en el año lectivo 2011-2012 (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito. Recuperado de:  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4321/1/UPS-QT03608.pdf>
- Del Rey Briones, A. (2008). *El cuento literario* (Vol. 38). Ediciones AKAL.
- Farías, P. L. (2016). *Estudos sobre tipografia: letras, memória gráfica e paisagens tipográficas* (Doctoral dissertation, Universidade de São Paulo).
- Ferrer, J. (2013). Historia del cuento tradicional. Recuperado de:  
[https://www.academia.edu/36187312/Prat\\_ferrer\\_historia\\_cuento\\_tradicional](https://www.academia.edu/36187312/Prat_ferrer_historia_cuento_tradicional)
- García, J. (2017). *Psicología del Color*.
- Guevara, M. (2017). Fomentar la identidad cultural mediante la creación de cuentos en 3D dirigidos a niños y niñas de 4 años de edad en el centro de desarrollo infantil bilingüe “Shiny Kids” ubicado en el sector norte del Distrito Metropolitano de Quito en el periodo académico 2016 – 2017 (Trabajo de titulación). Instituto Tecnológico Superior Cordillera, Quito. Recuperado de:  
<http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3627/23-DTI-16-17-1724468291.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez Rojas, K. J., & Mendez Suarez, S. E. (2018). *Ilustración, diseño y diagramación de cuento e historieta, libro Actiambi* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Jorquera Ortega, A. (2016). *Fabricación digital: Introducción al modelado e impresión 3D*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L., Rodríguez, S., & Helioth, W. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, (13).

Mogollón, M (2016). La técnica del origami y el desarrollo de la precisión motriz en niños y niñas de 5 a 6 años de la unidad educativa “Nicolás Martínez” del cantón Ambato, Provincia de Tungurahua (Trabajo de titulación). Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Recuperado de:  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23259/1/MARIELA%20MOGOLLON%20MENA.%20TESIS%20FINAL.pdf>

Riaza, J. (2018). *Modelado 3D: qué es, cómo funciona y la vida más allá de Pixar*. Madrid, España: icemd. Recuperado de <http://www.icemd.com/digital-knowledge/articulos/modelado-3d-que-es-como-funciona-y-la-vida-mas-alla-de-pixar/>

Robles, M. (2010). *El Arte del origami y la papiroflexia*. España: LIBSA

Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo (2017). *TODA UNA VIDA*. Quito.

Ecuador. Quito: República del Ecuador Consejo Nacional de Planificación (CNP),

p.55. Recuperado de: <http://www.planificacion.gob.ec/>

Sierralta, M. (2014). Guioteca: ¿Qué es el origami y para qué sirve? Recuperado de:

<https://www.guioteca.com/manualidades-y-artesania/que-es-el-origami-y-para-que-sirve/>

Sánchez, N. (2016). Estudio del modelado 3D como herramienta de proyección educativa para desarrollar el área de lenguaje en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscomisional Don Bosco de la provincia de Esmeraldas (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas. Recuperado de:

<https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/940/1/SANCHEZ%20ESPIN%20%20NADIA%20GABRIELA.pdf>

Szinger, J (2014). *ORIGAMI animal sculpture: paper folding inspired by nature*. Hong Kong:

Tuttle publishing

Ucha, F (2014). Definición ABC: Definición de cuentos infantiles. Recuperado de:

<https://www.definicionabc.com/general/cuentos-infantiles.php>

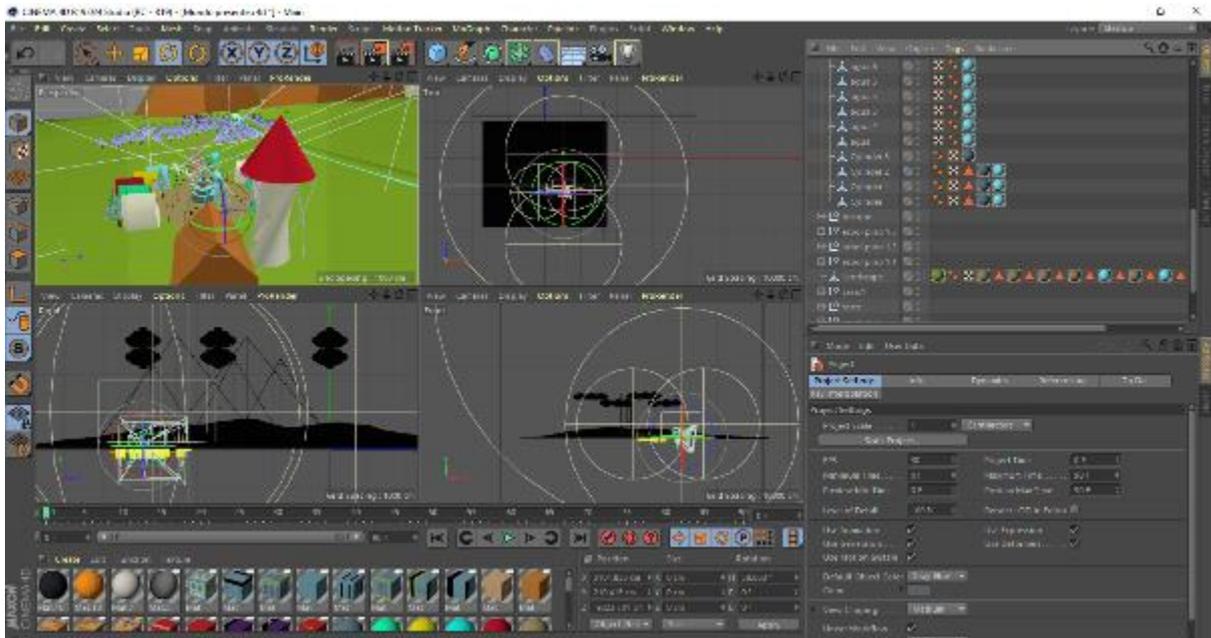
Uriarte, J. (2019). Características: 10 características del cuento. Recuperado de:

<https://www.caracteristicas.co/cuento/>

Valero, A. L., & Fernández, E. E. (2001). *Mejorar la comunicación en niños y adolescentes*.

Anaya-Spain.

## ANEXOS



Anexo A. Creación escenario 1

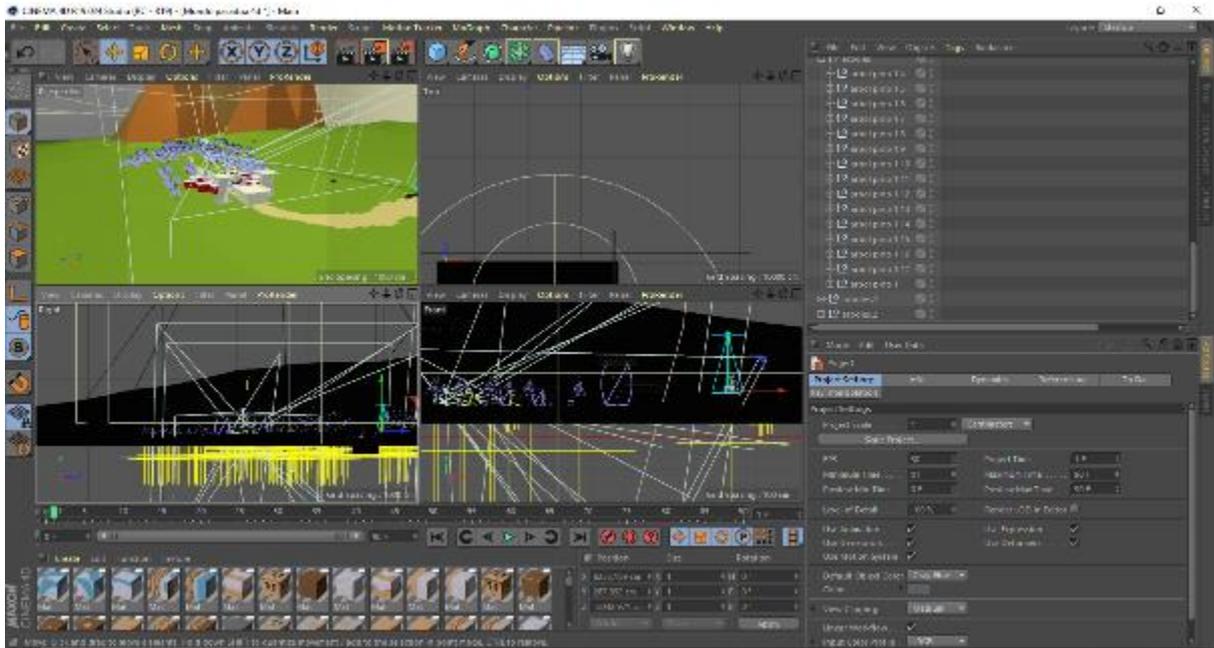
Elaborado por: Nicolás Cerna



Anexo B. Mundo presente

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO



### Anexo C. Creación escenario 2

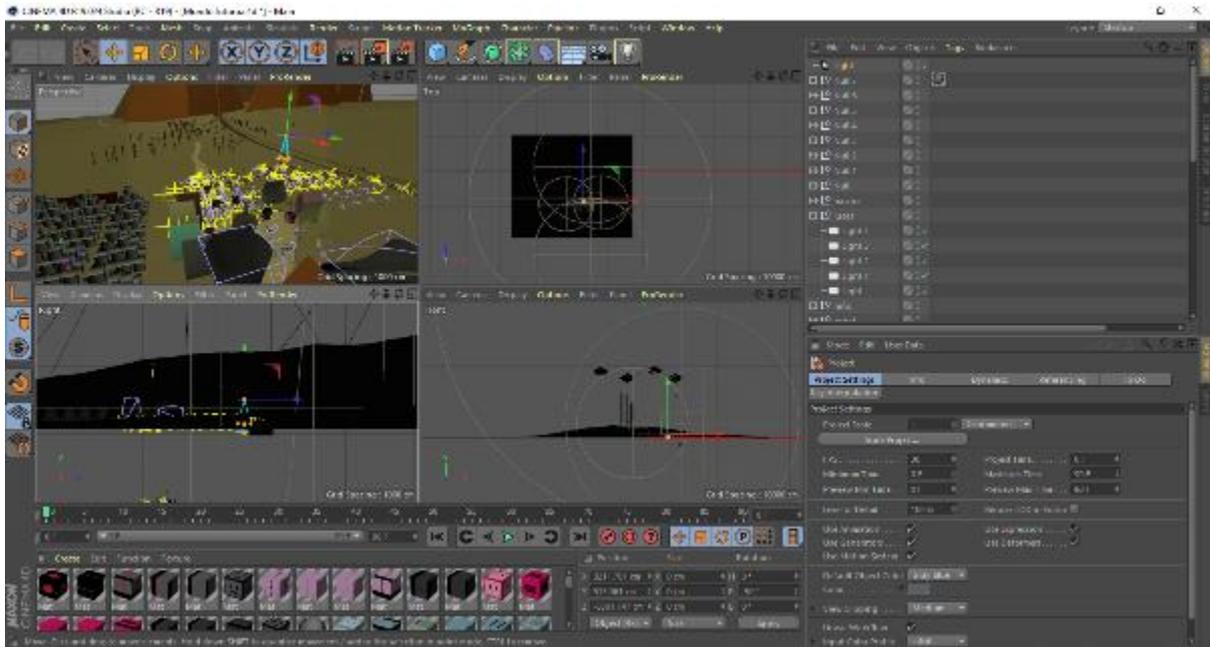
Elaborado por: Nicolás Cerna



### Anexo D. Mundo pasado

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO



Anexo E. *Creación escenario 3*

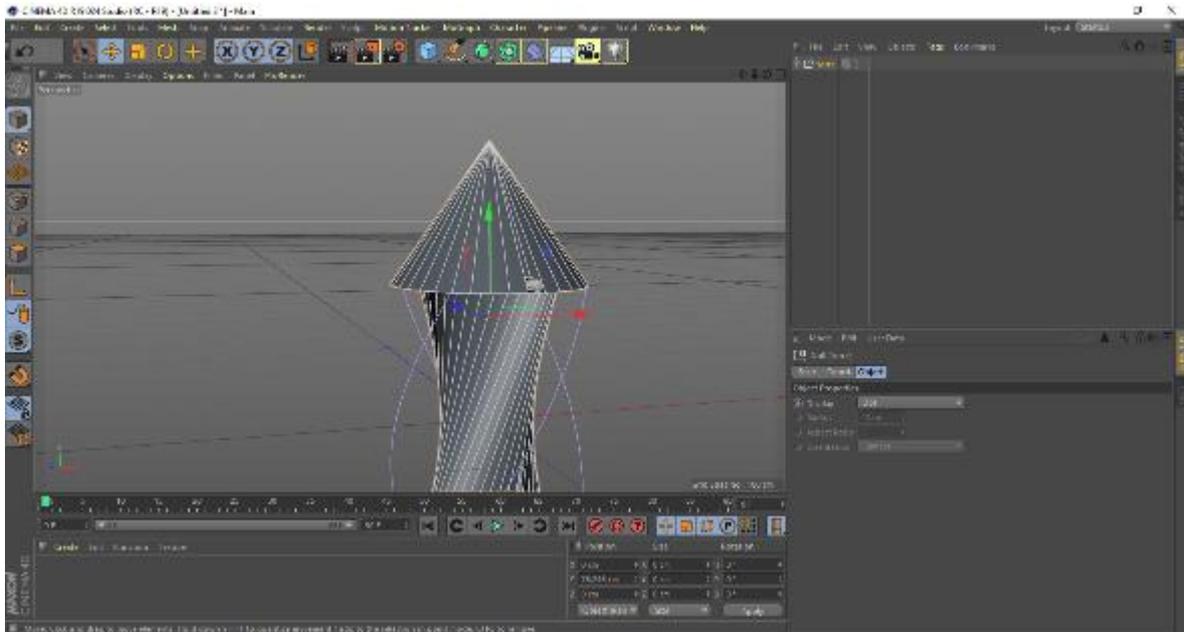
*Elaborado por: Nicolás Cerna*



Anexo F. *Mundo futuro*

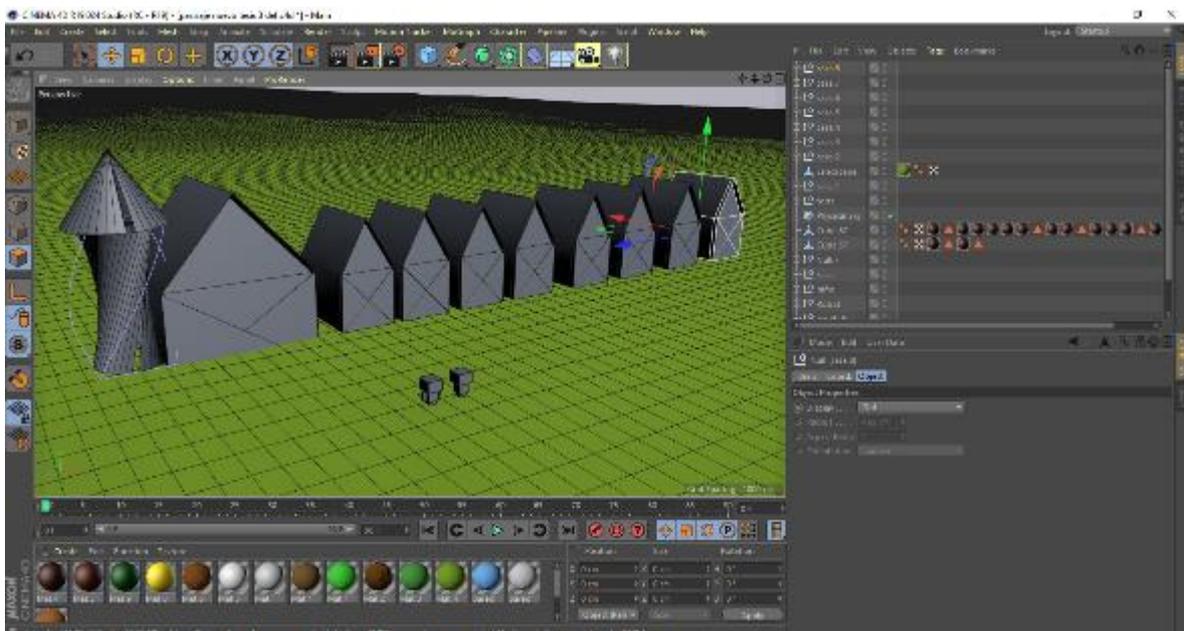
*Elaborado por: Nicolás Cerna*

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO



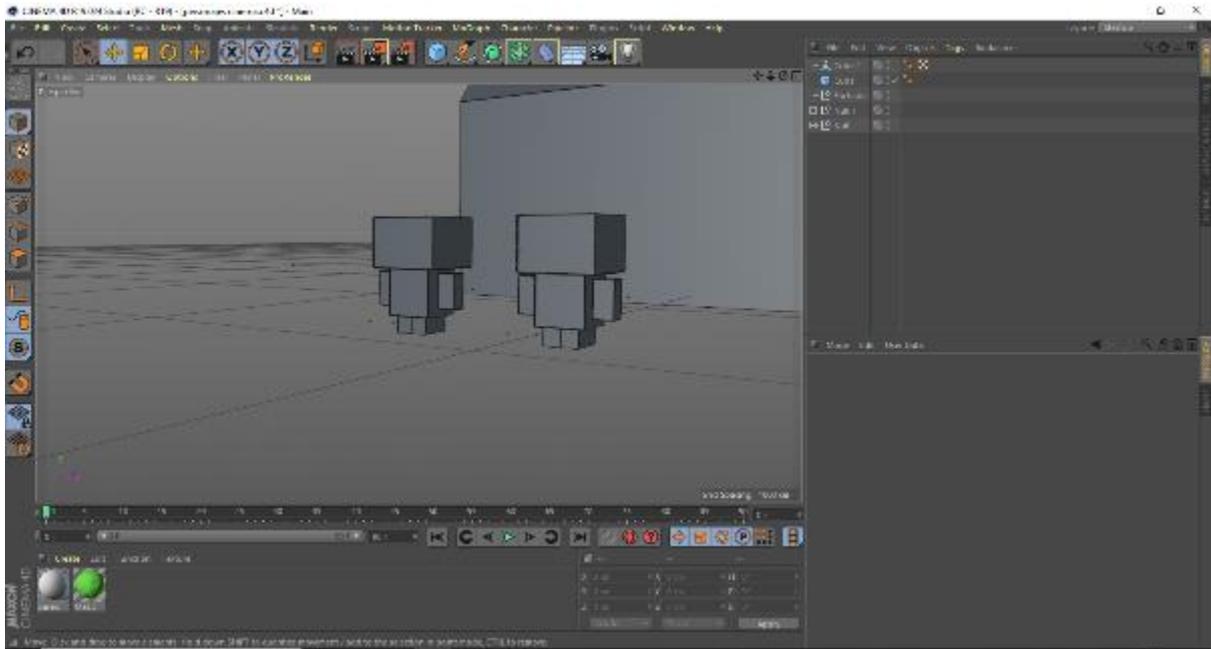
Anexo G. Creación elementos de torre

Elaborado por: Nicolás Cerna



Anexo H. Creación casas

Elaborado por: Nicolás Cerna



### Anexo I. Creación personajes

Elaborado por: Nicolás Cerna



### Anexo J. Creación personajes 2

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO



Señores;  
Instituto Tecnológico Superior Cordillera  
Presente,-

Yo **Xavier Alejandro Correa Guzmán** portador de la cédula **1710897255** y Director del Instituto Advantage English Center, certifico y hago aval de que el estudiante **Carlos Nicolás Cerna Lara** portador de la cédula **1714976634** y estudiante de la carrera de **Diseño Gráfico** en el **sexto nivel** del **Instituto Tecnológico Superior Cordillera**, realizará su proyecto de grado **Investigación + Desarrollo + Innovación** en el periodo académico **2019 - 2020**, que consiste en la creación de un cuento bilingüe sobre el medio ambiente para nuestros niños, en nuestras instalaciones otorgándole todo nuestro permiso para realizar dicha actividad sin ningún problema, dicho proyecto será de gran ayuda para nuestro cronograma de clases en nuestra institución.

De antemano agradeciéndoles la atención prestada, envío mis saludos cordiales.

  
  
**Xavier Alejandro Correa Guzmán**  
Director  
1710897255  
**Carlos Nicolás Cerna Lara**  
Investigador  
1714976634

Quito, 26 de Agosto de 2019

**Sede Villa Flora**  
**Francisco Londoño OE1-100 y Francisco Gomez esquina**  
**Recepcion: 0999674128**

Anexo K. Carta Aval

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA									
BIFONDA PARA EL CONTROL DE PROYECTOS DE TITULACIÓN									
QUEZADA BUENILLOS GONZALEZ ALEJANDRA									
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO									
TEMA DE TITULACIÓN: ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGüe EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO									
IMPRESIÓN REPORTE: Fecha: 17 de julio del 2020 18:43:47									
TIPO REPORTE: ACUMULATIVO									
ESTADO FINAL/OBSERVACIÓN: PROYECTO ACTIVO / NO GRADUADO /									
NO. CODIGO	FECHA TUTORIA	TIPO ASERÍA	HORA INICIO	FECHA TRATADO	HORA FIN	PERIODO		OBSERVACION	ESTADO
						FECHA INICIO	FECHA FIN		
1	210754	2019-11-18	INSITU	2019-11-18 08:00:00	2019-11-18 10:00:00	2019-11-18 10:00:00	2,00	SE ENVIÓ A REALIZAR CAMBIOS	PROCESADO
2	210755	2019-11-19	AUTONOMA	2019-11-19 08:00:00	2019-11-19 18:00:00	2019-11-19 18:00:00	10,00	SE HACER CAMBIOS A LOS DOCUMENTOS Y SE PRESENTAN NUEVOS CAMBIOS	PROCESADO
3	210756	2019-11-20	INSITU	2019-11-20 19:00:00	2019-11-20 21:25:00	2019-11-20 21:25:00	1,92	SE REALIZAN CAMBIOS AL PROYECTO	PROCESADO
4	210758	2019-11-22	AUTONOMA	2019-11-22 08:00:00	2019-11-22 18:00:00	2019-11-22 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN CASA	PROCESADO
5	210761	2019-11-26	INSITU	2019-11-26 18:00:00	2019-11-26 20:00:00	2019-11-26 20:00:00	2,00	SE REVISÓ Y SE ENVIÓ A CAMBIOS	PROCESADO
6	210765	2019-11-27	AUTONOMA	2019-11-27 08:00:00	2019-11-27 18:00:00	2019-11-27 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN CASA Y SE REVISÓ	PROCESADO
7	210767	2019-11-28	INSITU	2019-11-28 08:00:00	2019-11-28 10:00:00	2019-11-28 10:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS AL DOCUMENTO PRESENTADO	PROCESADO
8	210770	2019-11-29	AUTONOMA	2019-11-29 08:00:00	2019-11-29 18:00:00	2019-11-29 18:00:00	10,00	SE ENVIÓ CAMBIOS Y EL PROYECTO VA VIABLE	PROCESADO
9	210775	2019-12-02	INSITU	2019-12-02 08:00:00	2019-12-02 10:00:00	2019-12-02 10:00:00	2,00	SE PRESENTA CAMBIOS	PROCESADO
10	210777	2019-12-04	AUTONOMA	2019-12-04 08:00:00	2019-12-04 18:00:00	2019-12-04 18:00:00	10,00	SE ENVIÓ A HACER CAMBIOS EL PROYECTO VA BIEN	PROCESADO
11	210783	2019-12-12	INSITU	2019-12-12 19:30:00	2019-12-12 21:30:00	2019-12-12 21:30:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS	PROCESADO
12	210784	2019-12-13	INSITU	2019-12-13 08:00:00	2019-12-13 18:00:00	2019-12-13 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS	PROCESADO
13	210788	2019-12-16	INSITU	2019-12-16 18:00:00	2019-12-16 20:00:00	2019-12-16 20:00:00	2,00	SE REALIZAN REVISIONES Y PROYECTO VA BIEN	PROCESADO
14	216146	2019-12-16	AUTONOMA	2019-12-16 08:00:00	2019-12-16 17:00:00	2019-12-16 17:00:00	9,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-16 17:00	PROCESADO
15	216147	2019-12-17	INSITU	2019-12-17 17:00:00	2019-12-17 19:00:00	2019-12-17 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS 2019-12-17 19:00	PROCESADO
16	216148	2019-12-17	AUTONOMA	2019-12-17 08:00:00	2019-12-17 18:00:00	2019-12-17 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-17 18:00	PROCESADO
17	216149	2019-12-18	INSITU	2019-12-18 17:00:00	2019-12-18 19:00:00	2019-12-18 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-18 19:00	PROCESADO
18	216150	2019-12-19	AUTONOMA	2019-12-19 08:00:00	2019-12-19 18:00:00	2019-12-19 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-19 18:00	PROCESADO
19	216151	2019-12-20	INSITU	2019-12-20 17:00:00	2019-12-20 19:00:00	2019-12-20 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-20 19:00	PROCESADO
20	216152	2019-12-21	AUTONOMA	2019-12-21 08:00:00	2019-12-21 18:00:00	2019-12-21 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-21 18:00	PROCESADO
21	216153	2019-12-23	INSITU	2019-12-23 17:00:00	2019-12-23 19:00:00	2019-12-23 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-23 19:00	PROCESADO
22	216154	2019-12-24	AUTONOMA	2019-12-24 08:00:00	2019-12-24 19:00:00	2019-12-24 19:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2019-12-24 19:00	PROCESADO
23	216155	2020-01-08	INSITU	2020-01-08 17:00:00	2020-01-08 19:00:00	2020-01-08 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-08 19:00	PROCESADO
24	216156	2020-01-09	AUTONOMA	2020-01-09 08:00:00	2020-01-09 18:00:00	2020-01-09 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-09 18:00	PROCESADO
25	216157	2020-01-10	INSITU	2020-01-10 17:00:00	2020-01-10 19:00:00	2020-01-10 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-10 19:00	PROCESADO
26	216158	2020-01-11	AUTONOMA	2020-01-11 08:00:00	2020-01-11 18:00:00	2020-01-11 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-11 18:00	PROCESADO

Anexo L. Bitácora página 1

Elaborado por: Nicolás Cerna

27	233204	2020-02-04	AUTONOMIA	2020-02-04 08:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION) / PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-04 19:00:00	11,00	PRESENTA CAMBIOS	PROCESADO
28	216159	2020-01-13	INSITU	2020-01-13 17:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-01-13 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-13 19:00	PROCESADO
29	216160	2020-01-14	AUTONOMIA	2020-01-14 08:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-01-14 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-14 18:00	PROCESADO
30	216161	2020-01-15	INSITU	2020-01-15 17:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-01-15 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-15 19:00	PROCESADO
31	216162	2020-01-16	AUTONOMIA	2020-01-16 08:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-01-16 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-16 18:00	PROCESADO
32	216163	2020-01-16	INSITU	2020-01-16 18:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-01-16 20:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-16 20:00	PROCESADO
33	216164	2020-01-17	AUTONOMIA	2020-01-17 08:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-01-17 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-17 19:00	PROCESADO
34	216165	2020-01-20	INSITU	2020-01-20 17:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-01-20 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-20 19:00	PROCESADO
35	216166	2020-01-21	AUTONOMIA	2020-01-21 08:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-01-21 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-21 18:00	PROCESADO
36	216169	2020-01-22	INSITU	2020-01-22 17:00:00	RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES Y CONCLUSIONES	2020-01-22 19:00:00	2,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-22 19:00	PROCESADO
37	216170	2020-01-23	AUTONOMIA	2020-01-23 08:00:00	RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES Y CONCLUSIONES	2020-01-23 18:00:00	10,00	SE REALIZAN CAMBIOS EN LA ENTREGA Y SE HACE CAMBIOS 2020-01-23 18:00	PROCESADO
38	216171	2020-01-24	INSITU	2020-01-24 17:00:00	RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES Y CONCLUSIONES	2020-01-24 19:00:00	2,00	SE PRESENTA POR REVISION Y REALIZA LAS CORRECCIONES 2020-01-24 19:00	PROCESADO
39	216172	2020-01-25	AUTONOMIA	2020-01-25 08:00:00	RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES Y CONCLUSIONES	2020-01-25 18:00:00	10,00	SE PRESENTA POR REVISION Y REALIZA LAS CORRECCIONES 2020-01-25 18:00	PROCESADO
40	216175	2020-01-25	AUTONOMIA	2020-01-25 18:00:00	INFORME FINAL DE TUTOR / INFORME FINAL	2020-01-25 20:00:00	2,00	SE REALIZA INFORME	PROCESADO
							<b>TOTAL HORAS:</b>	<b>239,92</b>	
QUEZADA BUSTILLOS GONZALO ALEXANDER TUTOR CI: 171502585		CERNA LARA CARLOS NICOLAS ALUMNO CI: 171497654		ANDRADE FUENTES RAQUEL PAULINA DELEGADO CI: 171595874					

Anexo M. Bitácora página 2

Elaborado por: Nicolás Cerna

ELABORACIÓN DE UN CUENTO INFANTIL BILINGUE EN MODELADO 3D SOBRE EL CUIDADO AMBIENTAL APLICANDO EL ESTILO GRÁFICO ORIGAMI PARA EL INSTITUTO DE INGLÉS ADVANTAGE UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO

# URKUND

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: Tesis Carlos Nicolás Cerna Lara.docx (D67818696)  
Submitted: 4/8/2020 7:09:00 PM  
Submitted By: carlos.cerna.lara@InstitutoCordillera.onmicrosoft.com  
Significance: 2 %

### Sources included in the report:

PROYECTO DE TITULACION .pdf (D26645683)  
Karoí Armijos.pdf (D51342096)  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23259/1/MARIELA%20MOGOLLON%20MENA.%20TESIS%20FINAL.pdf>  
<https://docplayer.es/amp/123999227-Carrera-de-diseno-grafico.html>

### Instances where selected sources appear:

6

Anexo N. *Urkund*

*Elaborado por: Nicolás Cerna*