

Informe técnico del proyecto

Libro pop-up para el aprendizaje “Del Olimpo a Colombia”

Semillero desdoblado cuentos

Stefanny Hernández Sánchez

Laura Camila Lombana Bustacara

Corporación Universitaria Minuto De Dios

Tecnología en Comunicación Gráfica

Villavicencio

2024

Informe Técnico del proyecto

Libro pop-up para el aprendizaje “Del Olimpo a Colombia”

Semillero desdoblado cuentos

Stefanny Hernández Sánchez

Laura Camila Lombana Bustacara

Proyecto en semillero presentado como requisito para optar al título de Tecnóloga
en Comunicación Gráfica

Asesores disciplinares

Diana Patricia Orozco

Profesional en mercadeo y publicidad

Corporación Universitaria Minuto De Dios

Tecnología en Comunicación Gráfica

Villavicencio

2024

Tabla de contenido

Tabla de ilustraciones.....	4
Líneas de investigación	6
Resumen.....	7
Palabras claves	7
Introducción	8
Objetivos	10
Formulación.....	11
Metodología	12
Marco teórico	13
Materiales y métodos	17
Desarrollo y resultados	23
Conclusiones	27
Bibliografía	29

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1, Libro pop Up	14
Ilustración 2 Libro Pop Up	15
Ilustración 3 Libro Pop Up	16
Ilustración 4 boceto.....	18
Ilustración 5 boceto.....	18
Ilustración 6 boceto.....	18
Ilustración 7 boceto.....	19
Ilustración 8 boceto.....	19
Ilustración 9 boceto.....	19
Ilustración 10 boceto.....	19
Ilustración 11 Paleta de colores	19
Ilustración 12 Paleta de colores	19
Ilustración 13 Paleta de colores	20
Ilustración 14 Paleta de colores	20
Ilustración 15 Paleta de colores	20
Ilustración 16 Paleta de colores	21
Ilustración 17 Paleta de Colores	21
Ilustración 18 Estructura boceto	22
Ilustración 19 Cuerpos del libro.....	22
Ilustración 20 Estructuras del libro	23
Ilustración 21 Cuerpos del libro.....	24
Ilustración 22 Cuerpos del libro.....	24

Ilustración 23 Cuerpos del libro	24
Ilustración 24 Cuerpos del libro	24
Ilustración 25 Cuerpos del libro	24
Ilustración 26 Embalaje del libro	26
Ilustración 27 Embalaje del libro	26
Ilustración 28 Embalaje del libro	26
Ilustración 29 Portada del libro	26
Ilustración 30 Lomo y contraportada	26
Ilustración 31 Cuerpo del libro	27
Ilustración 32 Cuerpo del libro	27

Líneas de investigación

Línea 2. Desarrollo Humano y Comunicación

Sub- línea 3. Gestión y Desarrollo Gráfico

Resumen

La creación de este proyecto permitió desarrollar una estrategia única y llamativa para el aprendizaje, logrando unificar en una pieza temáticas tan diversas.

Esto se logró por medio de un proceso creativo que involucró tiempo de investigación y comprensión, de igual manera uso de representaciones gráficas que en conjunto con la narrativa permiten la comprensión de los temas y lo que se busca comunicar, por medio de un libro Pop Up.

El libro fue desarrollado como una herramienta que apoye el proceso educativo, esto por medio de una historia llamativa, poco convencional, que logra unir dos temas discordantes entre sí.

Se espera que el libro sirva como una herramienta clave en el aprendizaje dinámico, facilitando la comprensión de temáticas a los estudiantes, así mismo impulsar la curiosidad y creatividad de los jóvenes para el manejo y aprendizaje de diversos temas.

Palabras claves

Libros-Pop up-Aprendizaje-assertivo-Dinámica-Olimpo-Colombia-Herramientas-Curiosidad-Creatividad

Introducción

En la época actual, donde predominan las redes sociales y la era digital, la búsqueda de métodos innovadores y efectivos para la enseñanza se vuelve prioridad. Teniendo en cuenta lo anterior, los libros pop up emergen como herramienta única y llamativa que combina la magia de la narrativa visual con la solidez del contenido educativo. En este proyecto, podremos observar la creación de un libro pop up diseñado para estudiantes de séptimo a noveno grado con el objetivo de facilitar y reforzar el aprendizaje y la lectura con dos temas fundamentales: la geografía en Colombia y la mitología griega.

Colombia con su amplia diversidad geográfica, ofrece un espacio perfecto para la exploración de conceptos teniendo en cuenta que este país latinoamericano es un microcosmo de biodiversidad y geodiversidad, por otro lado, la mitología griega tiene sus relatos de fantasía y acción cautivadoras, que proporcionan una manera más comprensible de la cultura y la historia de una civilización antigua que ha dejado gran marca en el mundo.

Este proyecto demuestra que el aprendizaje efectivo no se limita solo a transmisión de información, sino que implica la creación de experiencias significativas que involucren a los estudiantes de manera activa. Los libros pop up, con sus particulares estructuras, tienen la capacidad de sorprender, cautivar y estimular la curiosidad y esto se convierte en algo fundamental para facilitar la enseñanza. Al abrir las páginas de un libro pop up, los estudiantes no solo obtienen datos, sino que también participan en una experiencia inmersiva que despierta sentidos y desafía su pensamiento crítico.

A lo largo del desarrollo de un libro pop up, en el que se mezclaron dos temas completamente diferentes, no solo queremos observar el diseño y la creación de un libro, desde la concepción de la idea hasta la implementación, sino que también vamos a ir más allá en profundidad en las teorías pedagógicas a favor de su uso. Usaremos esto para ver si los métodos y creencias detrás de él pueden proporcionar no solo una forma más atractiva de aprender, sino también si estos modos pueden tener un impacto en los resultados obtenidos por los estudiantes a través de la implementación del libro. Los resultados obtenidos a lo largo de su aplicación en un entorno educativo nos ayudarán a comprender hasta qué punto utilizar pedagógicamente un libro pop up mejora el aprendizaje, no solo en términos de eficiencia de los resultados académicos, sino también si mejora el compromiso del estudiante y la motivación

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un material de aprendizaje para estudiantes de séptimo a noveno grado sobre la mitología griega y la geografía de Colombia a través del libro pop up.

Objetivos específicos

- Generar ilustraciones como soporte para la mejor comprensión y el desarrollo de la lectura.
- Fomentar la lectura a través de una historia llamativa dado el contexto en que se desarrolla.
- Impulsar el aprendizaje sobre temáticas complejas de una manera lúdica y práctica.

Formulación

Al dar inicio al proyecto se estableció dar respuesta a la siguiente incógnita: **¿De qué manera un libro pop up apoya el aprendizaje de contenidos únicos y desiguales entre sí en jóvenes de secundaria de los grados entre séptimo a noveno?**

Ya que, es poco común que un joven, puntualmente en la etapa de bachiller de séptimo a noveno grado, se interese en leer un libro, en especial si solo trae cuerpo de texto.

Es ahí donde entra en juego la creación de material didáctico que impulse la curiosidad, no solo por el tema que se esté tratando en la clase, sino también por la lectura como tal. Herramientas como los libros pop-up apoyan la idea de enseñar que hay múltiples, fuera de lo común, y entretenidas maneras de adquirir conocimientos, más aún si se trata de temáticas que suelen ser complejas o extensas.

En este tipo de formatos, aplicar temas seleccionados estratégicamente para llamar la atención y desde el inicio generar intriga. De esta manera se puede lograr obtener los resultados esperados y lo inicialmente planteado.

Metodología

A la hora de realizar este proyecto se llevó a cabo un enfoque cualitativo, esto debido a que se trabajó con los conocimientos adquiridos por experiencias, tanto propias como de personas cercanas, al igual que saberes de investigación empírica guiada con las recomendaciones proporcionadas por la tutora.

Del mismo modo, se buscó implementar temáticas de conocimiento común, o que de una u otra forma hacen parte de cultura general. La mitología griega, más que un tema, hace parte de la historia de la humanidad que, de cierto modo, ha logrado impactar la actualidad, en el sentido de que este tema es tenido en cuenta para juegos, libros, películas, etc. Por otro lado, conocer sobre la geografía de Colombia es muy importante, para reconocer las riquezas culturales y biodiversas con las que cuenta el país.

Es de este modo que se decide que el material vaya principalmente dirigido a estudiantes de entre séptimo a noveno grado, al ser una herramienta llamativa, que ayuda a salir de la monotonía de textos largos y complejos, ayuda a que los jóvenes generen interés en conocer, de igual manera, al manejar estructuras, ilustraciones y una historia llamativa, se logra que la etapa de adquirir este conocimiento dure más en la memoria.

Cabe aclarar que el material puede ser interpretado por personas de distintos rangos de edad que les interese conocer la historia. Se enfatizó en los jóvenes de bachiller a partir de séptimo a noveno grado, ya que es la etapa escolar en la que se suelen ver este tipo de temáticas, sea desde la materia de Ciencias Sociales, como en el área de Artística, etc. Dependiendo del currículo escolar.

Marco teórico

Los libros

Un libro es una obra compuesta por un conjunto de hojas de papel o de otro material, encuadernadas y protegidas con una tapa o cubierta, que forman un volumen. La palabra, como tal, proviene del latín liber, libri.

El libro ha sido para la humanidad sumamente importante, pues es el instrumento por excelencia para preservar y transmitir conocimientos, creencias y cultura, tanto a través del tiempo como del espacio.

Por su parte, como libro también se denomina una obra de gran extensión publicada por volúmenes o tomos. Asimismo, puede designarse como libro cada una de las partes en que se divide una obra, aun estando en el mismo volumen, como ocurre, por ejemplo, con la Biblia. La utilidad principal del libro es transmitir información. Los libros son herramientas fundamentales en la educación y se utilizan para enseñar una amplia gama de temas.

Muchos libros están destinados a proporcionar entretenimiento, como las novelas, los cuentos cortos, los libros de poesía o las obras de teatro. Documentan eventos pasados, tradiciones culturales, y transmiten conocimiento acumulado a través de generaciones.

Los Libros para el aprendizaje

El modelo de libros didácticos se ha ido moldeando al pasar de los años, la enseñanza didáctica se ha convertido en un procedimiento para aprender, muchos personajes han realizado investigaciones específicamente para demostrar la importancia de incluir la didáctica como método de aprendizaje. Lev Vygotsky fue muy conocido precisamente por su teoría sobre el aprendizaje que se centra en el entorno social y

cultural en del desarrollo cognitivo de las personas, ofreciendo perspectivas valiosas sobre cómo la didáctica puede facilitar los procesos de aprendizaje, como siguiente autor se tiene que hablar sobre Juan Amos Comenio, pedagogo que también investigó la ciencia de la “didáctica” realizando y publicando su obra titulada “Didáctica Magna” en 1657. La didáctica es “arte”, esta expresión refleja la filosofía educativa de Juan Amos Comenio, por esta razón la didáctica va de la mano con la habilidad para enseñar y aprender.

Los libros pop up

La idea de los libros pop up parte del universo de los álbumes ilustrados y se caracterizan por una articulación entre texto, movimiento e imagen. Son libros desplegables también llamados interactivos, tridimensionales, o móviles (Ramos & Ramos, 2014 p.9).

En este tipo de objetos prima el diseño, la ilustración y la ingeniería del papel. Los libros pop up pueden clasificarse según particularidades: desplegables, con ventanas, carrusel, etcétera. Dicho esto, el primer libro pop up fue en el año 1306 “Ars magna” hecho por el poeta y filósofo Antonio Lull, los primeros libros pop up no eran especialmente dirigidos a la educación ni a la población infantil, sino que estos eran para científicos.



Ilustración 1, Libro pop Up

Lull, R., (1306), 'Ars Magna Generalis', Lyon y Pisa.

Hasta 1765, con “Harlequinade” de Robert Sayer, se realizó la primera publicación de un libro pop up para el ámbito educativo e infantil, publicado por la editorial Blue Ribbon, al pasar del tiempo el término de enseñar y los libros pop up se logra compactar, haciendo de eso la creación de libros didácticos de aprendizaje pop up, se han creado variedad de estos libros, con el fin de explicar de una manera más dinámica y atractiva temas que pueden ser complejos de entender.

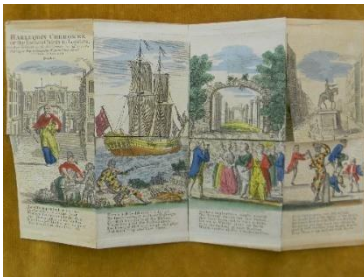


Ilustración 2 Libro Pop Up

Harlequinade de Adán y Eva. c. 1770

Se han encontrado diferentes proyectos con este tipo de libros con temas como el aprendizaje del cuerpo humano para niños de 3 a 8 años, incentivar el reciclaje en niños de educación inicial, aprendizaje de la lengua castellana, etcétera.



Ilustración 3 Libro Pop Up

Diseño de Libro Pop-Up interactivo del Cuerpo Humano (2016)

El método de enseñanza que se utilizó en este proyecto es el dicho anteriormente

“libro didáctico pop up” contiene diversos beneficios entre los que destacan la creatividad, la lectura y la concentración, asegurando una participación activa por parte del estudiante, ya que las estructuras aumentan la motivación y curiosidad de ellos.

Materiales y métodos

Para la elaboración del libro Pop up se llevaron a cabo las siguientes fases:

Fase 1: Preparatoria:

Se realizó respecto a los libros Pop Up para entender en profundidad el ¿qué es? ¿Cuáles y cómo funcionan sus estructuras? Y a su vez complementarlo con lo que nos aportaba tras cada encuentro la tutora. Con el fin de que a la hora de planearlo y elaborarlo se cumpliera con la funcionalidad de las estructuras dentro del mismo libro.

Se realizó una profunda investigación respecto a la mitología griega, principalmente sobre las características de los Dioses que eran de mayor interés, es decir, Dione, Zeus, Poseidón, Hades, Artemisa y Hefesto, con el fin de saber cómo involucrarlos en la historia y como representarlos gráficamente. Por otro lado, se identificaron algunos de los lugares más emblemáticos de Colombia, especialmente por regiones, tal como lo son la Caribe, Andina, Pacífica, Amazónica y la Orinoquia. Teniendo en cuenta las sesiones de tutoría se realizó todo con el fin de que ambos temas se pudieran unificar de manera entretenida para los lectores.

Fase 2: Propositiva:

Con el seguimiento realizado tras cada tutoría se logra definir el objetivo de la historia como tal, de qué manera iban a actuar los personajes y en qué momento, de igual manera que lugares y características de ambas culturas se implementarían para el desarrollo de la historia y en qué tiempo ocurrirían los sucesos, de tal forma que ambas temáticas se unifiquen de forma armoniosa.

Por otro lado, se realizan prácticas de varias estructuras para comprender mejor su funcionamiento y ver cuáles podrían ser aplicadas y de qué modo dependiendo del resultado final de la historia.

Así mismo se realizó valoración de los distintos estilos de dibujo que hay dentro del equipo de trabajo, para concluir cuál funcionaba más.

Fase 3: Desarrollo Creativo:

Ya estructurada la historia como tal, se comienzan a definir las ilustraciones. En este caso se manejan en un estilo inspirado en el manga/anime, principalmente porque suele ser un poco más llamativo actualmente y más en los rangos de edades para los que va dirigido el proyecto, tanto en el uso de color como en la forma tan particular de presentar a los personajes.

Es así como se empiezan a definir principalmente las características físicas de los personajes, con respecto a sus rostros, sus personalidades. De igual manera a su complexión corporal, para asimismo mantenerlas a lo largo de toda la construcción del libro y se lograrán identificar.



Ilustración 4 boceto



Ilustración 5 boceto



Ilustración 6 boceto



Ilustración 7 boceto



Ilustración 8 boceto



Ilustración 9 boceto



Ilustración 10 boceto

De igual manera, se comienzan a definir las paletas de color que corresponden a cada personaje, con las cuales se busca, no solo que facilite su diferenciación, sino también que reflejen algunas de sus características.



Ilustración 11 Paleta de colores

Dione: Con ella se buscó emplear tonalidades rosas, dado que se representa muy femenina y delicada, de igual manera, según la psicología del color, permite a que se muestre muy joven, alegre e inocente.

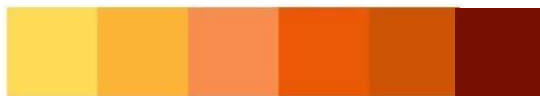


Ilustración 12 Paleta de colores

Hefesto: Dado que es el Dios del fuego y la forja, se implementaron colores como el naranja y principalmente el rojo oscuro que reflejan fuerza y confianza.



Ilustración 13 Paleta de colores

Hades: Al tratarse del Dios del inframundo, se buscó que Hades de cierto modo manifestará misterio, no solo en su expresión un poco seria y despreocupada, sino también por sus característicos tonos morados oscuros, que se aprecian a lo largo de toda la historia, además de un toque de lujo por su cabello y vestimenta, algo que también le aporta el tono morado.



Ilustración 14 Paleta de colores

Artemisa: Al ser la Diosa de la caza se asocia mucho a la naturaleza, ya que también se caracteriza por cuidarla y protegerla, se implementó una paleta que refleja no solo lo natural, sino también fuerza, armonía y confianza, propios de esta Diosa.



Ilustración 15 Paleta de colores

Poseidón: El señor de las aguas y los mares se buscó representar con los característicos tonos aguamarina, contrastados con un poco de gris, para generar un poco de armonía.



Ilustración 16 Paleta de colores

Hera: A pesar de que se ve muy poco, se busca representara a la diosa con tonos que resalten su realeza, como reina del Olimpo. Contrastado con el amarillo como su color complementario.



Ilustración 17 Paleta de Colores

Zeus: El Dios del trueno y rey del Olimpo se muestra poco, pero se hace destacar con sus colores contrastantes que de igual manera destacan su realeza.

Por otro lado, se comienzan a realizar bocetos y estipular cuáles son las estructuras y fondos que se van a implementar dentro del libro para que tengan concordancia con lo que se está narrando. Con el asesoramiento durante la tutoría, se estipula de igual manera el estilo de dichos elementos, con respecto a la ilustración, sea similar al manejado en los personajes, con un poco de influencia Cartoon, para que de esta manera siga siendo llamativo. Este dado que en el mango/anime se buscan fondos mucho más realistas.

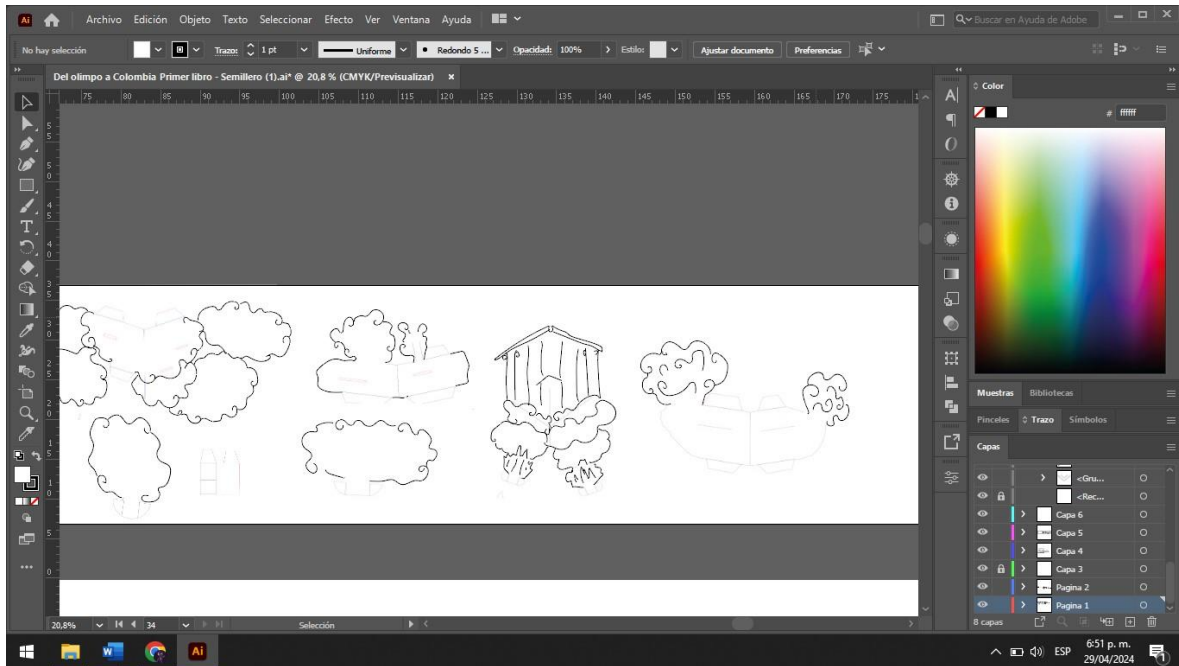


Ilustración 18 Estructura boceto

Materiales utilizados

Tijeras

Colbon

Cinta doble contacto

Regla

Páginas del libro y estructuras

- Opalina 180g 30x30cm

Portada - contra portada - lomo

Cartón Piedra 2mm 30x30cm

Desarrollo y resultados

Después de establecido lo que se iba a implementar se continuo a la elaboración de todas las estructuras, fondos e ilustraciones que iban a acompañar la historia.

A medida que se iba estableciendo y desarrollando una estructura se iban estableciendo la muestra de los personajes en cada uno de los cuerpos del libro dependiendo del texto que acompañaban.

En este proceso se implementaron herramientas para diseño, ilustración y diagramación, tales como Adobe Illustrator para el diseño de estructuras y diagramación del libro, Adobe InDesign para la diagramación del texto e Ibis Paint X para las ilustraciones de los fondos y principalmente de los personajes.

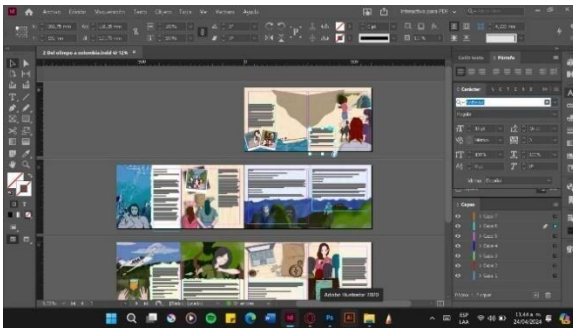


Ilustración 19 Cuerpos del libro

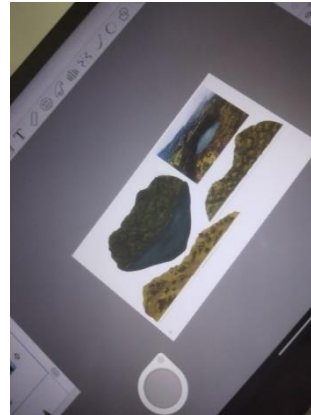


Ilustración 20 Estructuras del libro

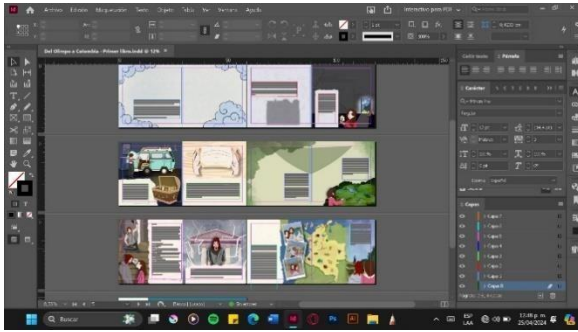


Ilustración 21 Cuerpos del libro

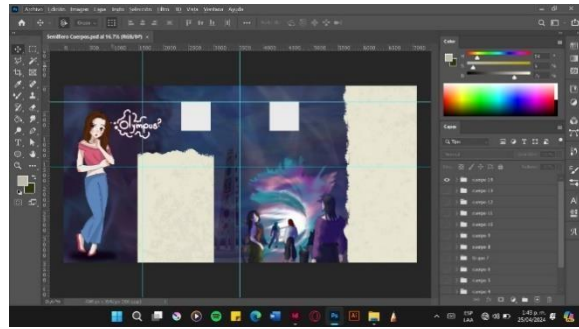


Ilustración 22 Cuerpos del libro



Ilustración 23 Cuerpos del libro



Ilustración 24 Cuerpos del libro

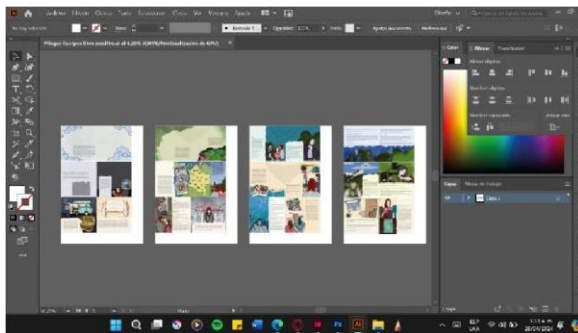


Ilustración 25 Cuerpos del libro

En este proceso lo fundamental fue la comunicación, ya que todo era tal que un paso a paso, se definía la posición y funcionalidad de la estructura, se diagramo el texto, se

establecía el fondo y luego que representaciones de los personajes se mostrarían para construir todo el cuerpo del libro de una forma armoniosa, para que no perdiera su atractivo a la hora de leer y de esta manera impulsar mucho mejor la creatividad e imaginación de nuestro público.

Se implementó una herramienta de ilustración que permite comodidad y calidad, ya que se trata, en este caso, de una aplicación que cuenta con manejo de capas, distintas fusiones de capa, manejo de paletas de color, diversos pinceles y elección de lienzos o mesas de trabajo, en cuanto a tamaño y resolución.

Teniendo en cuenta las paletas de color, y personalidades establecidas para cada uno de los protagonistas de esta historia, se bocetó teniendo en cuenta el contexto que narraba el cuerpo del libro, se procedía con un lineart, luego a un coloreado y a dar detalles.

De igual manera, a la hora de representar los lugares característicos o representativos de Colombia, se buscó la mayor similitud posible, para que así el objetivo de enseñanza sobre nuestro país se cumpla.

Durante todo el proceso estuvo muy en juego no solo los formatos, para lograr cumplir con los tamaños establecidos, sino también que las ilustraciones representaran de manera general y detallada lo que comunica la historia, desde los fondos, las estructuras, poses y expresiones de los personajes, texturas y colores.



Ilustración 26 Embalaje del libro



Ilustración 27 Embalaje del libro

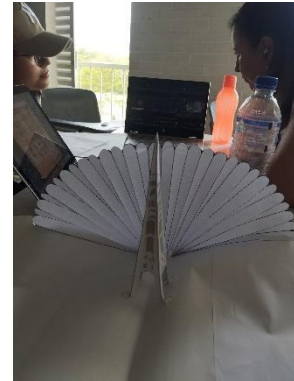


Ilustración 28 Embalaje del libro

Resultados

Como resultado de todo el proceso ya descrito, se obtuvo un libro amplio que cuenta con una cubierta llamativa, texto legible, ilustraciones atractivas y estructuras funcionales y de gran proporción, todos estos elementos en conjunto ayudan a generar mayor interés en el mismo producto.



Ilustración 29 Portada del Libro



Ilustración 30 Lomo y Contraportada



Ilustración 31 Cuerpo del Libro



Ilustración 32 Cuerpo del Libro

Conclusiones

En la actualidad, lograr que se desarrolle un aprendizaje mediante una enseñanza asertiva es muy importante, y más aún, teniendo en cuenta las nuevas tecnologías y que los jóvenes, especialmente a partir de las edades que comúnmente abarcan los grados educativos de 7° a 9°, buscan herramientas atractivas, que les llame la atención.

Es por esto que se buscó crear una historia un poco fuera de lo común, ya que claramente la mitología griega y la geografía colombiana no tienen mucho en común. De esta manera se inicia creando intriga, esto sumado al manejo de un libro Pop Up, el cual de por sí, suele ser muy llamativo dada su interactividad, y apoyado con ilustraciones en un estilo artístico colorido que ayuda a atraer aún más la atención del lector, y a su vez, apoya y guía la idea que se está narrando. Esto con la finalidad de fomentar el interés por la lectura y de igual manera apoyar el aprendizaje de una forma inusual e interesante.

Al manejar temas tan poco similares entre sí, unificados en una misma pieza, no solo ayuda al aprendizaje como tal con el mismo, sino también abre la puerta de la

curiosidad e impulsa a que el estudiante o lector se interese aún más por estas temáticas y quiera comprenderlos a mucha más profundidad ya sea la Mitología Griega, la geografía colombiana y además lo fascinante que puede llegar a encontrar sobre ambas culturas.

Como consecuencia de lo expuesto, es indispensable buscar herramientas que apoyen el aprendizaje, que dichas herramientas sean cada vez más llamativas, como bien lo puede ser un libro Pop Up apoyado con ilustraciones llamativas e historia intrigante, teniendo en cuenta el contexto general en el que se encuentra la sociedad actual, que manejen temas interesantes de acuerdo a lo que se predispone enseñar, en este caso, a jóvenes de entre 7° y 9° grado de aprendizaje escolar, y que asimismo fomenten la curiosidad, la exploración de nuevos temas, y búsqueda de nuevos conocimientos por medio de la lectura.

Bibliografía

De, E. (2016, mayo 10). *Libro*. Enciclopedia Significados.

<https://www.significados.com/libro/>

Rededuca. (s. f.). Libros pop ups: Integrando nuevas metodologías.

<https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/libros->

[popup#:~:text=Aunque%20no%20fue%20hasta%201765,a%C3%B1os%2030%3A%20Blu](https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/libros-popup#:~:text=Aunque%20no%20fue%20hasta%201765,a%C3%B1os%2030%3A%20Blu)

[e%](#)

[20Ribbon%20Books](#)

Barrios, M. P., & Mendoza, M. F. (2018). La construcción del discurso en los libros pop up.

Arte e investigación

Comenius, J. A. (1967). *Didáctica magna*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Moreno Patiño, P. E., & Vera García, G. E. (2016). *Diseño de Libro Pop-Up interactivo del Cuerpo Humano* (Doctoral dissertation, ESPOL. FADCOM.).

Mulero Cañellas, R. Aprendizaje de la Lengua Castellana a partir del trabajo por proyectos. Libro Pop-Up.

Muñoz Quintanilla, D. V. (2019). *Diseño de un material didáctico aplicando la técnica POP-UP para incentivar el reciclaje en niños de educación inicial 2, en el Centro Planeta Azul* (Bachelor's thesis, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo).

Ochoa Avila, F. A. (2022). Pop-ups ilustrados y el conocimiento sobre las carreras profesionales para estudiantes de secundaria en Puente Piedra, Lima–2022.

Sailema Rosado, K. D. (2023). Álbum ilustrado Pop Up inclusivo del Polvorín de Riobamba.

Montenegro Villalobos, M. G. (2019). Diseño de fanzine sobre la anorexia y el aprendizaje en adolescentes de secundaria en la IE Rímac, Lima-2019.