



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Cuento infantil ilustrado para desarrollar la creatividad en niños de edad
preescolar del cantón Guamote.

Trabajo de Titulación para optar al título de Diseñadora Gráfica

Autor:

Geraldny Nicole Pazmiño Saltos

Tutor:

Mgs. Marcela Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2023

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Geraldny Nicole Pazmiño Saltos, con cédula de ciudadanía 0604309799, autora del trabajo de investigación titulado: CUENTO INFANTIL ILUSTRADO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DEL CANTÓN GUAMOTE, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autora de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de noviembre de 2022.

A handwritten signature in blue ink that reads "nicole pazmiño". The signature is written in a cursive style and is enclosed within a faint, light-colored oval border.

Geraldny Nicole Pazmiño Saltos

C.I: 0604309799

ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CARRERAS NO VIGENTES

En la Ciudad de Riobamba, a los 01 días del mes de AGOSTO de 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **GERALDY NICOLE PAZMIÑO SALTOS** con CC: **0604309799**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**CUENTO INFANTIL ILUSTRADO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DEL CANTÓN GUAMOTE**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:
**MARCELA ELIZABETH
CADENA FIGUEROA**

Mgs. Marcela Cadena
TUTORA

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Tutor y Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación CUENTO INFANTIL ILUSTRADO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DEL CANTÓN GUAMOTE, presentado por Geraldly Nicole Pazmiño Saltos, con cédula de identidad número 0604309799, certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha asesorado durante el desarrollo, revisado y evaluado el trabajo de investigación escrito y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 25 de noviembre de 2022.

Marcela Cadena Figueroa, Mgs.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Salguero Rosero José Rafael, Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Samaniego López Mariela Verónica, Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Marcela Cadena Figueroa, Mgs.

TUTOR



CERTIFICACIÓN

Que, **PAZMIÑO SALTOS GERALDY NICOLE** con CC: **0604309799**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO, NO VIGENTE**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**CUENTO INFANTIL ILUSTRADO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR DEL CANTÓN GUAMOTE**", cumple con el 4%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **OURIGINAL**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 01 de agosto de 2022



Fuente electrónica por:
**MARCELA ELIZABETH
CADENA FIGUEROA**

Mgs. Marcela Cadena
TUTORA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

El presente trabajo dedico con todo mi corazón y agradecimiento a mi madre, pues sin su apoyo nunca lo hubiera logrado.

Madre querida tú has sido mi ejemplo de lucha y perseverancia, tu amor incondicional, tu esfuerzo diario, tu entrega como madre fueron incentivos para continuar en esta lucha.

Por eso te entrego esta tesis madre querida como muestra de tu paciencia, esfuerzo y amor, te amo.

Geraldny Nicole Pazmiño Saltos

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por haberme otorgado unos padres y hermana maravillosos quienes creyeron en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio, enseñándome a valorar cada día que la familia es lo más importante.

A mis abuelos Olga y Alfonso que han sido mis segundos padres, les agradezco por los consejos que me han dado ya que han sido de gran ayuda para mi formación en la vida.

Agradezco a mis ángeles del cielo quienes me cuidaron y velaron por mí en este camino de sacrificio.

Por último, quiero agradecer a mi tutora Marcelita quien fue una guía incondicional en este proceso, sus conocimientos, paciencia y esfuerzo me permitieron la realización de este trabajo.

Geraldly Nicole Pazmiño Saltos

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	1
DERECHOS DE AUTORIA.....	2
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR.....	3
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	4
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTOS.....	7
ÍNDICE GENERAL.....	8
ÍNDICE DE TABLAS.....	11
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
RESUMEN.....	15
ABSTRACT.....	16
CAPÍTULO I. Introducción.....	17
1.1 Planteamiento del problema.....	18
1.2 Justificación.....	20
1.3 Objetivo general.....	21
1.4 Objetivos específicos.....	21
CAPÍTULO II. Marco Teórico.....	22
2.1 Desarrollo de la creatividad.....	22
2.1.1 Conceptualización de la creatividad.....	22
2.1.2 Elementos de la Creatividad.....	25
2.2 La ilustración.....	26

2.2.1 Definición de ilustración.....	26
2.2.2 Clasificación de la ilustración.....	27
2.3 Comic.....	29
2.4 El cuento.....	30
2.4.1 El cuento infantil y sus características.....	31
2.4.2 La estructura de un cuento infantil.....	32
2.5 Microcuento.....	33
2.6. Libros sensoriales.....	34
2.6.1 Concepto.....	34
2.6.2 Características.....	34
2.7 Inti Sisa.....	34
2.7.1 Misión.....	35
2.7.2 Visión.....	35
2.7.3 Fundación.....	36
2.8.5 Caracterización del cantón Guamote.....	36
CAPÍTULO III: Marco Metodológico.....	37
3.1 Enfoque de investigación.....	37
3.2 Diseño de investigación.....	37
3.3 Tipo de investigación.....	38
3.4 Técnicas de investigación.....	38
3.5 Instrumentos de investigación.....	38
3.6 Población.....	39

3.7 Tipo de muestreo.....	39
3.8 Método de análisis y procesamiento de datos.....	39
CAPÍTULO IV: Resultados y discusión.....	40
4.1 Interpretación y resultados de la encuesta aplicada a los niños	40
4.2 Interpretación y resultados de la encuesta a padres de familia	43
4.3 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de diseño gráfico.....	45
4.3.1 Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de diseño gráfico ...	47
4.4 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la ilustradora.....	48
4.4.1 Análisis de la entrevista aplicada a la ilustradora	48
4.5 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la psicóloga educativa	48
4.5.1 Análisis de la entrevista aplicada a la psicóloga educativa.....	48
4.6 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la docente de educación inicial	49
4.6.1 Análisis de la entrevista a la docente de educación inicial	49
4.7 Observación de las clases impartidas por el docente I.....	49
4.8 Ficha de observación clases impartidas por el docente II.....	49
4.8.1 Análisis de la ficha de observación al aula de clases	50
4.9 Ficha de observación del aula y material didáctico	50
4.9.1 Análisis de la ficha de observación.....	50
4.10 Desarrollo de la propuesta (Metodología de Robert Scott)	50
4.10.1. Causa primera	50
4.10.2 Causa Formal (Proceso Creativo)	54

4.10.3 Causa material.....	72
4.10.4 Causa técnica	72
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	73
5.1 Conclusiones	73
5.2 Recomendaciones	74
Bibliografía	75
Anexos	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Observación clase impartida docente 1	27
Tabla 2 - Anexo 7 Observación clase impartida docente 2	49
Tabla 3 - Anexo 8 Observación al aula de clase	49
Tabla 4 - Anexo 9 Segmentación público objetivo.....	50
Tabla 5 Ficha de observación público objetivo	51
Tabla 6 Parámetros ilustración infantil	51
Tabla 7 Materiales utilizados	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Proceso creativo.....	23
Figura 2 Círculo incentivo de la creatividad.....	26
Figura 3 Estructura de un cuento	32
Figura 4 Edades participantes	40
Figura 5 Colores preferidos participantes	40
Figura 6 Figuras geométricas que llaman la atención	41
Figura 7 Personajes que llaman la atención.....	41
Figura 8 Animal favorito	42
Figura 9 Pizarras gráficas.....	52
Figura 10 Cool Board.....	53
Figura 11 Brand Board	53
Figura 12 Construcción del cuento	55
Figura 13 Boceto 1.....	57
Figura 14 Boceto 2.....	58
Figura 15 Boceto 3	58
Figura 16 Boceto 4	59
Figura 17 Boceto 5	59
Figura 18 Boceto 6.....	60
Figura 19 Boceto 7	60
Figura 20 Boceto 8	61
Figura 21 Boceto 9	61
Figura 22 Boceto 10.....	62
Figura 23 Boceto 11.....	62

Figura 24 Boceto 12.....	63
Figura 25 Boceto 13	63
Figura 26 Portada 1	64
Figura 27 Contraportada 2	64
Figura 28 Portadilla	65
Figura 29 Historia pág. 3-4	65
Figura 30 Historia pág. 5-6	66
Figura 31 Historia pág. 7-8.....	66
Figura 32 Historia pág. 9-10	67
Figura 33 Historia pág. 11-12	67
Figura 34 Historia pág. 13-14.....	68
Figura 35 Historia pág. 15-16	68
Figura 36 Historia pág. 17-18	69
Figura 37 Historia pág. 19-20.....	69
Figura 38 Historia pág. 21-22	70
Figura 39 Historia pág. 23-24	70
Figura 40 Historia pág. 25-26	71
Figura 41 Historia pág. 27-28.....	71

RESUMEN

La elaboración del presente documento tiene como eje central la elaboración de un cuento infantil para desarrollar la creatividad entre los infantes de edad preescolar, el lugar donde se aplicó la investigación es el cantón Guamote de la provincia de Chimborazo. La fundamentación teórica permitió conocer que el uso de actividades lúdicas permite incentivar el aprendizaje y la creatividad, impulsando los materiales didácticos como instrumentos de conexión entre el docente y los infantes, especialmente en las etapas previas al aprendizaje de la lectoescritura, estos procesos incentivan la participación y convivencia entre los infantes, por ello, es trascendental el uso de cuentos en el aula de clase. El lugar donde se ejecutó la investigación es la Fundación Inti Sisa, que es una organización sin ánimos de lucro que trabaja con los pobladores rurales del cantón, ofreciendo varios programas y proyectos de involucramiento social y económico, entre los que se destaca el centro infantil para los niños y niñas de la zona. Con el fin de elegir una temática del cuento acorde a las necesidades y requerimientos de los infantes, se planteó instrumentos de recolección de información, conformados por entrevistas y guías de observación; de esta manera, se obtuvo datos trascendentales como el uso de personajes, colores y estructura de la ilustración.

Palabras claves: Ilustración, creatividad, aprendizaje, cuento infantil, actividades lúdicas

ABSTRACT

The central axis of this document is elaborating a children's story to develop creativity in preschool children. The place where the research was applied is the Guamate Canton in Chimborazo province. The theoretical foundation showed us that recreational activities encourage learning and creativity and promote didactic materials as connection instruments between the teacher and the infants, especially in the previous stages of learning literacy. These processes encourage participation and coexistence between infants; therefore, the use of stories in the classroom is transcendental. The place where the research was carried out is the "Inti Sisa" Foundation, which is a non-profit organization that works with the rural population of the canton, offering various programs and projects for social and economic involvement, among which the children's center for the boys and girls of the area. Data collection instruments consisting of interviews and observation guides were proposed to choose a topic for the story according to the needs and requirements of the infants. This way, transcendental data such as the use of characters, colors, and structure of the illustration was obtained.

Keywords: Illustration, creativity, learning, children's story, playful activities.



Firmado electrónicamente por:
**JENNY ALEXANDRA
FREIRE RIVERA**

Reviewed by:

Lic. Jenny Freire Rivera

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604235036

Capítulo I. Introducción

En el cantón Guamote de la provincia de Chimborazo, el sistema educativo preescolar, que corresponde a estudiantes entre 4 y 5 años, muestra falencias en el aprovisionamiento de textos escolares, lo cual incide en la calidad de educación que reciben las niñas y niños de ese sector de la provincia; los textos escolares en las zonas rurales muestran contenidos que no desarrollan la creatividad de los infantes, ese problema se agrava debido a que la editorial que entrega los libros, tiene bajos niveles de innovación narrativa en sus textos y no se enfoca en incentivar el intelecto y el crecimiento cognitivo de los infantes, lo cual afecta en su creatividad. Existiendo limitaciones en los recursos pedagógicos que complica el proceso de aprendizaje en zonas rurales, porque no existe paridad con la educación urbana (Garófalo, 2018).

Lo mencionado se fundamenta en la investigación sobre la situación de la educación rural en el Ecuador, documento desarrollado por el Centro Latinoamericano para el Desarrollo Rural (RIMISP), en este espacio de análisis se concluye que la problemática que aqueja a la educación rural tiene su raíz en el limitado acceso a tecnología educativa, falta de innovación en los textos escolares y débil infraestructura; estos aspectos repercuten en el desarrollo de la creatividad en los infantes de etapa preescolar (Calderón, 2015).

La educación preescolar propicia el proceso de aprendizaje cuyo fin primordial es el desarrollo integral de los niños, basados en una fuerte fundamentación en actividades didácticas y lúdicas, que son acompañadas de textos escolares que incentivan la creatividad. En este sentido, el cuento ilustrado juega un papel importante como herramienta de aprendizaje e incentivo cognitivo para los estudiantes en etapa preescolar. Enseñar correctamente a las niñas y niños en dicha etapa es garantizar un correcto crecimiento pedagógico, lo cual incide directamente en el desarrollo social y cultural de los estudiantes.

En la etapa de desarrollo del niño, la creatividad está profundamente relacionado con el desarrollo del cerebro y las múltiples conexiones que se van a ir formando en los primeros años de vida. Con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, se fomenta el pensamiento abstracto, que es primordial a la hora de solucionar problemas y de relacionarse mejor con las demás personas a lo largo de toda su vida.

La estructura del documento consta del CAPÍTULO I que contiene el planteamiento del problema junto con los objetivos de investigación, de esta manera se delinea el documento en base de generar una solución a un problema determinado en el cantón Guamate.

En el CAPÍTULO II tiene el marco teórico donde se considera la fundamentación sobre el cuento ilustrado para infantes en edad preescolar para incentivar su creatividad.

El CAPITULO III incluye la información y descripción del marco metodológico empleado para elaborar el proyecto de investigación, tomando en cuenta la aplicación de las técnicas e instrumentos para recopilar datos de los padres, infantes y expertos en el área de investigación, para posteriormente analizar los datos obtenidos.

En el CAPITULO IV plantea los resultados y discusión donde se considera el desarrollo del proyecto, el proceso de diseño del cuento ilustrativo, la generación de ideas que sirve como boceto para la elaboración del cuento para los estudiantes en edad preescolar en el cantón Guamate.

En el último componente se describe las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES encontradas en la investigación, la cuales van asociadas al cumplimiento de los objetivos planteados en la etapa introductoria del proyecto.

1.1 Planteamiento del problema

El planteamiento del problema parte con la contextualización y análisis de la situación actual, en base de los siguientes argumentos:

- Textos escolares con escaso contenido ilustrativo, que no permiten desarrollar la creatividad en los infantes, este aspecto minimiza la calidad de la educación preescolar en el cantón Guamote.
- Escasa utilización de cuentos como material de apoyo para las actividades didácticas, lo cual se refleja en el débil crecimiento cognitivo de los estudiantes preescolares, poniendo en riesgo su posterior incorporación a la educación escolar.
- Estudiantes de edad preescolar con baja creatividad, lo que dificulta su agudeza mental, desincentiva sus capacidades y debilita la resolución de problemas; estos aspectos inciden en la correcta toma de decisiones en la etapa escolar.

Con estos argumentos se plantea el siguiente problema de investigación:

¿De qué manera el cuento infantil ilustrado fortalece la creatividad de los niños en edad preescolar del cantón Guamote en la provincia de Chimborazo?

El cantón Guamote de acuerdo al último censo del año 2010, tiene una población de 45.153 habitantes, el 55% de la población se asienta en la parroquia Guamote, el 27% en la parroquia Palmira y el 18% en la parroquia Cebadas. Los indicadores de nivel de pobreza en el cantón, determinan que el 95% de la población tiene una situación de pobreza por necesidades básicas insatisfechas. En el caso de los infantes en edad preescolar, son atendidos por los centros de desarrollo infantil, los cuales se encargan de la atención alimenticia, prevención de salud y desarrollo pedagógico; en el cantón Guamote existe una población de 5.900 infantes en edad preescolar (Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Guamote, 2016)

La contextualización social del cantón Guamote determina que existe un alto porcentaje de población en situación de pobreza y que los infantes en edad preescolar representan el

13% del total de la población total, este grupo poblacional debe recibir atención prioritaria, enfocándose en criterios pedagógicos que permitan su crecimiento integral.

Es por ello, que se plantea esta investigación con el fin de resolver la problemática social a nivel pedagógico de la comunidad investigada, ya que esta falencia en el proceso educativo de las niñas y niños en edad preescolar genera deficiencias en su crecimiento cognitivo, lo cual es un aspecto que no permite reducir el nivel de pobreza en el cantón Guamote.

Las preguntas de investigación son las siguientes:

- ¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos que guíen el diseño de un cuento ilustrado para estudiantes en etapa preescolar, con el fin de incentivar su creatividad y permitir su desarrollo cognitivo?
- ¿Cuál es el estado actual de los textos que utilizan los estudiantes los estudiantes en edad preescolar del cantón Guamote?
- ¿Cuál es el diseño del cuento infantil que incentive el desarrolla de la creatividad de los estudiantes en edad preescolar en el cantón Guamote?

1.2 Justificación

El documento de investigación está orientado en crear cuentos ilustrados con el uso de técnicas de diseño asociadas con la pedagogía infantil; para obtener los mejores resultados se pretende captar información de fuentes primarias, para conocer la experiencia directa de los involucrados en el área del cantón Guamote.

Esta investigación se justifica porque el cuento infantil es una fuerte herramienta para generar procesos de creatividad en los estudiantes en edad preescolar, ya que establecen un lenguaje natural para el infante, de esta manera, el proceso de comunicación entre docente y

estudiante se da en un escenario ideal para el infante, en la etapa preescolar las actividades lúdicas facilitan el pensamiento creativo (Albornoz, 2019).

En el aspecto teórico se justifica la investigación, porque existen diversos documentos que vinculan al cuento infantil y la formación del desarrollo cognitivo que permite incentivar la creatividad. La creatividad es concebida como la relación entre procesos cognitivos comunes que hacen parte del desarrollo de los procesos psicológicos del niño, a partir del conocimiento y la experiencia (Castro, 2018). En la conexión de los procesos cognitivos, el cuento ilustrado tiene un papel clave, ya que permite al docente crear ambientes de confianza con el infante y generar actividades lúdicas donde se desarrolla la creatividad.

1.3 Objetivo general

Diseñar un cuento infantil ilustrado para los niños preescolares de 4 a 5 años del cantón Guamate, que permita desarrollar su creatividad para favorecer su crecimiento personal y social.

1.4 Objetivos específicos

- Fundamentar los referentes teóricos y metodológicos que guíen el diseño de un cuento ilustrado para estudiantes en etapa preescolar, con el fin de incentivar su creatividad y permitir su desarrollo cognitivo.
- Investigar el comportamiento en el centro educativo de los niños y niñas en edad preescolar del cantón Guamate.
- Definir la estructura y elementos del cuento infantil a partir de la aplicación de encuestas para la creación del mismo.
- Crear los elementos del cuento ilustrado en base a la planificación anual adquirida por la institución “Inti Sisa” con el fin de obtener los resultados deseados.

Capítulo II. Marco Teórico

2.1 Desarrollo de la creatividad

2.1.1 *Conceptualización de la creatividad*

La creatividad está presente desde antes de los inicios de la humanidad, diversos autores establecen que los humanos primitivos, dieron los primeros destellos de innovación, asociada con sus actividades primarias y que resultaban de sus acciones de supervivencia en un mundo caótico y salvaje. Esta necesidad por adaptarse a un ambiente hostil, sirvió para el desarrollo de la creatividad. Para establecer una fecha cronológica, los historiadores, antropólogos y arqueólogos mencionan, que la creatividad en el ser humano nació hace miles de años, siendo perfeccionada hasta el concepto que tenemos de creatividad hoy en día (Pringle, 2019).

La conceptualización de creatividad está cargada de subjetividad, debido a la característica abstracta y la mirada propia de cada persona; los investigadores e historiadores culturales se han encargado de entregarnos varios conceptos con respecto a la creatividad; uno de ellos, menciona que la creatividad es un sentimiento de libertad, donde el creador se encarga de dar rienda suelta a su arte (Fernández & Salguero, 2019).

El autor Fernández y Salguero (2019) establece que las principales características de la creatividad son la originalidad, fluidez, flexibilidad, coherencia interna y elaboración.

- Originalidad: permite que lo creado por el autor sea único y/o diferente.
- Fluidez: es la facilidad para crear según la convicción del autor y su grado de enfoque creativo.
- Flexibilidad: capacidad que tiene el autor para adaptarse a las necesidades que presenta el proceso creativo y su vinculación con las personas que reciben su creación.
- Coherencia interna: hacer que lo creado tenga sentido para el mayor número de personas.

- **Elaboración:** es la generación de detalles que conllevan a la perfección o a la forma en la cual plasma las ideas que emanan del proceso creativo.
- **Transparencia:** creación de objetos evidentes y que se conecte con las personas que reciben la creación.
- **Apertura:** mínima cantidad de barreras que puedan limitar el proceso creativo que tiene el autor.
- **Viabilidad:** es la capacidad para producir ideas y soluciones.

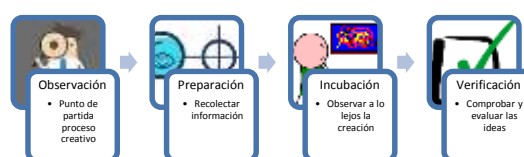
El proceso creativo requiere de incentivos para que se pueda generar actividades que impulsen la generación de nuevas ideas y contrapuntos, entre los participantes de un aula escolar, con la guía constante del docente; el enfoque multidimensional de la creatividad se fortalece con la perspectiva sistemática, que incide en la flexibilidad, originalidad y libertad del pensamiento lógico (Medina, 2017).

De las características expuestas anteriormente, sobresale un concepto que es importante desarrollarlo en el presente documento, este es el proceso creativo, que es el corazón de todo trabajo de diseño, donde nacen las ideas y se lo define como como la consecución de actividades que conducen a la generación de ideas donde conviven objetivo, metas y herramientas necesarias para llevar adelante un diseño (ESNECA, 2020). Estas actividades son las siguientes:

Figura 1

Proceso creativo

Tomado de ESNECA (2020)



Estas actividades son una referencia para generar un proceso creativo, no son una camisa de fuerza, ni constituyen una guía a cumplir estrictamente por el autor, sirve de apoyo para generar un cumulo de ideas que terminen en el desarrollo de un producto de diseño para satisfacción del autor.

A la par del proceso creativo, es importante que el autor establezca estrategias que le permitan mantener un pensamiento creativo, con el fin de no se agote la fuente de inspiración y transforme la creatividad en un proceso dinámico, que derive en ideas originales que lleven a diseños con sentido de pertenencia para el autor y su público.

Esto se debe a que la creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura. Es un elemento indispensable de todo ser humano; gracias a han evolucionado y se han desarrollado la sociedad, los individuos y las organizaciones.

La creatividad se constituye en un proceso dinámico, que permite al ser humana adaptarse a las circunstancias que le rodea; según Voisin (2016) la creatividad es un elemento imprescindible en el desarrollo humano, en el ámbito educativo es la transformación que permite al ser humano aprender en base de experiencias y vivencias. La creatividad se construye en base de un proceso sistemático del ser humano, gracias a ello, ha podido evolucionar y construir una sociedad basada en el conocimiento.

En la creatividad concurren la necesidad y dinámica social, como alimentadoras del desarrollo del conocimiento, siendo poderosa herramienta en los procesos de aprendizaje, entendiéndolo como un conjunto de acciones que permite acceder al conocimiento, para lo cual es necesario crear un plan de trabajo que se ciñe a una estrategia, esto permitirá un mejor resultado final en el diseño.

Para Zeibig (2019) las estrategias que deben acompañar al proceso creativo son las siguientes:

1. Trabajar con ambiente positivo: el uso de buen humor en el ambiente de trabajo fomenta el ingenio y la creatividad.
2. Cambiar de punto de vista: evitar pensar siempre de la misma manera.
3. Descanso obligatorio: tener horas de descanso programadas permite incentivar el proceso creativo.
4. Desconectarse del problema: establecer breves pausas en el proceso creativo ayuda al cerebro a interconectarse con las ideas.

En el campo educativo la creatividad es la herramienta ideológica que construye la formación integral del ser humano, por tanto, el desarrollo de la creatividad es una expresión propia de la evolución social (Medina, 2017). En el campo pedagógico comprender el proceso de la creatividad permite al docente incentivar la generación de conocimiento y asimilar las actividades lúdicas de los alumnos en etapa preescolar.

La relación de la creatividad en el campo educativo tiene una fuerte conexión en la generación de ideas a través de un proceso cognitivo, que se relaciona con el proceso creativo, donde entran juego, factores propios de la etapa infantil como la curiosidad, la capacidad de asombro, la ilusión y la confianza (Kraft, 2019).

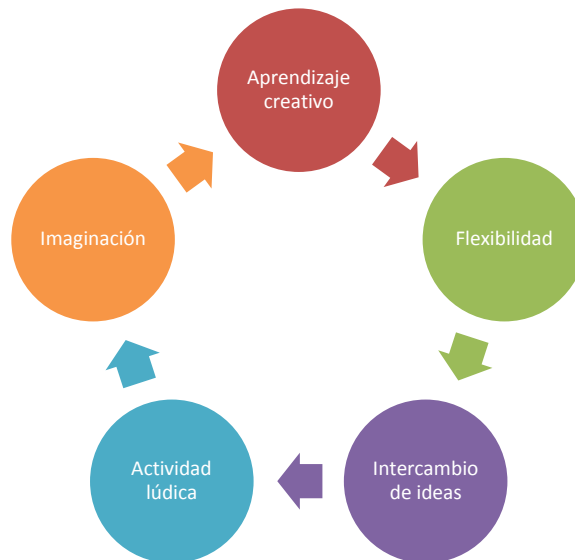
2.1.2 Elementos de la Creatividad

La creatividad es afectada por diversos factores sociales, aspectos lúdicos, imaginativos y poéticos; valorando lo intuitivo y lo flexible (Burgos, 2018). En base de esta conceptualización se construye el círculo que incentiva la creatividad:

Figura 2

Círculo incentivo de la creatividad

Tomado de www.compartirpalabramaestra.org



Para generar un ambiente creativo en el entorno educativo es necesario que existe una sinergia entre el docente y alumnos, porque permite la generación de ideas que conllevan a acumular conocimiento, con bajo contenido de memorización y alto sentido de racionalización.

2.2 La ilustración

2.2.1 Definición de ilustración

En el contexto teórico, diseño e ilustración son desarrolladas con responsabilidad, su función es mucho más que estética, ya que su objetivo final es entregar mensajes, favorecer la comunicación visual y satisfacer las demandas de un público. Una diferencia importante entre diseño e ilustración recae en su función.

Según Sierra Ballén (2016) la ilustración como expresión visual, se asocia con la búsqueda de conocimiento, es ver más allá de los ojos, la conceptualización indica que es un dibujo o expresión artística que tiene un fin informativo, el principal objetivo es la comunicación visual. La ilustración es la generación de imágenes usadas para la comunicación de información, la expresión de la ilustración son textos narrativos, libros y cuentos.

En la actualidad, existe una alta generación de información, en este sentido, la ilustración se usa para ser distribuida a muchas personas ya sea en medios impresos como libros o periódicos; medios digitales como revistas virtuales, páginas web, redes sociales y demás expresiones de naturaleza tecnológica.

2.2.2 Clasificación de la ilustración

La clasificación de la ilustración y sus definiciones se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Clasificación de la ilustración

Tipo de ilustración	Definición
Ilustración infantil	La ilustración infantil se puede definir como aquella rama de la ilustración especializada en la creación de imágenes dirigidas a un público infantil (www.ilustraciology.com, 2018).
Ilustración editorial	La ilustración editorial se define como al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro o dicho de otra forma al componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje (Arteneo, 2015).
Ilustración fantástica	Es la creación de personajes y escenografías, la

Tipo de ilustración	Definición
	caracterización de los mismos, el desarrollo de objetos y máquinas y en general la invención de universos creativos con base en la exploración en diferentes mitologías son temáticas donde el ilustrador puede desplegar todo su talento.
Ilustración para cine	Es una forma de arte conectada al proceso publicitario que engloba la experiencia total de una película. Este tipo de Ilustración reúne varias de las técnicas de imagen y comunicación visual que hacen de ese trabajo una de las especialidades más fascinantes (Arteneo, 2015).
Ilustración para videojuegos	Es una herramienta importante para la creación de grandes ideas que más tarde se transformarán en grandes videojuegos, es una actividad compleja, porque no implica solamente saber de diseño, pero también de contar historias, de comunicar emociones a través de diseños, color y composición de las mismas.
Comic	La ilustración es una disciplina repleta de fantasía donde puede desarrollarse un arte de diversos estilos, con un amplio espectro de modalidades y técnicas. El cómic es un relato secuencial expresado con imágenes y texto (Alvarez & Ibarra, 2014).
Humor gráfico	Es un neologismo con el que se designa a una gama diversa de obras gráficas realizadas para la prensa, desde chistes de una sola viñeta y caricatura hasta verdaderas historietas, tiras cómicas e incluso planchas enteras. Muchas abundan en la sátira de la actualidad política y social (El templo del dibujo, 2018)
Ilustración de portada	Representaciones gráficas que nos informan de un contenido. Se utiliza como elemento gráfico dentro de la portada, aludiendo al contenido de la edición, dependiendo de la tipología de revista. La ilustración es

Tipo de ilustración	Definición
	la asociación de la imagen con la palabra.
Ilustración Art Concept	Es una rama de la ilustración que tiene como objetivo principal representar una idea o concepto y el responsable de convertir las palabras en imágenes y crear una guía visual para facilitar el trabajo de todo el equipo es el concept artista (Vives, 2019)
Ilustración publicitaria	Disciplina que utiliza técnicas del dibujo, el arte y el diseño con el fin de crear figuras o escenas susceptibles de mejorar o potenciar la imagen de una marca o producto (Vega, 2012)
Ilustración técnica	Expresa y comunica mediante lenguaje gráfico claro y preciso el uso, montaje o elementos de un objeto o máquina. La ilustración técnica es la representación realista de un objeto o conjunto para para su comprensión o entender su usabilidad a nivel de usuario (Duarte, 2014)
Ilustración de moda	Está constituida por dibujos, esquemas, bosquejos, bocetos o pinturas relacionados a la moda, pueden ser de modelos, ropa o accesorios prácticamente cualquier objeto o situación relacionada a esta industria (Cámara Industrial Argentina de la Indumentaria, 2013)

2.3 Comic

El comic o historieta es definido como la estructura narrativa formada por una secuencia de pictogramas, en los que se integra escritura fonética, la principal característica del comic es el perfecto complemento entre las imágenes y la narrativa (Rodríguez, 2019). En los últimos años el cómic ha cobrado notoriedad debido a una visibilidad social y consumo masivo asociado a la publicidad y promoción de campos cinematográficos y visuales (Peñalba, 2014).

El cómic tiene su punto de partida de la caricatura política y la sátira anglosajona del siglo XIX, a partir de los inicios del siglo XX aparece en otras regiones de Europa, alcanzando su importancia en la sociedad burguesa como un icono cultural y popular hacia mediados del siglo XX (Diago, 2019).

La principal característica del cómic es el uso de imágenes y textos, siendo las imágenes el hecho principal de la narración, el código visual del cómic es la viñeta, que se utiliza como cuadro de narración y los planos que son los encuadres donde se desarrolla la narrativa (López, 2011).

En el campo educativo, el cómic es un recurso que favorece el aprendizaje de la lectoescritura, ya que el impacto visual transmite sensaciones, sentimientos y emociones favorables para la motivación hacia el estudio (Gordo Ayén, 2017). Otra de las cualidades del cómic es que facilita el trabajo colaborativo en el aula, permite la discusión de ideas y fomenta la autonomía en el infante.

2.4 El cuento

Según Prados (2010), el cuento es una creación literaria oral o escrita, de extensión variable, en la que se relatan, con un esquema más o menos común, vivencias, fantasías, experiencias, sueños y hechos reales; es decir lo fantástico y lo real de forma intencionalmente artística, con dos objetivos fundamentales: divertir y enseñar.

El cuento es un recurso didáctico que es utilizado por los docentes debido a su flexibilidad para adaptarse a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo las interacciones entre el docente y los estudiantes (Méndez, 2018). Este aspecto de vinculación del cuento como nexo entre los estudiantes y el docente, valora el uso del cuento como recurso para incentivar la creatividad y el desarrollo cognitivo.

Según Piaget el conocimiento se produce a través de procesos de asimilación y acomodación, un nuevo conocimiento llega cuando se dan nuevas estructuras cognitivas de aprendizaje, en

este papel, el cuento tiene un papel trascendental para formar nuevo conocimiento que desarrolla la fase cognitiva del infante e incentiva su aprendizaje (Soto, 2017).

Según Méndez (2018) el valor del cuento como recurso didáctico radica en el beneficio que genera para interrelación entre el docente y los estudiantes, es una herramienta interdisciplinaria que sirve para el aprendizaje de todas las asignaturas, motiva a los estudiantes mediante la conexión entre ámbito cognitivo y afectivo (p. 44).

2.4.1 El cuento infantil y sus características

De acuerdo con Trigo Cutiño (2017), las características que debe cumplir el cuento infantil son los siguientes:

- El cuento debe permitir el libre juego de la imaginación infantil. Es decir, debe sugerir muchas cosas sin decirlo.
- El cuento debe despertar en los niños emociones y sentimientos.
- El cuento debe combinar la realidad con la fantasía, para satisfacer los intereses de los niños.
- Un buen cuento debe incluir elementos reales, pero sin olvidar los elementos fantásticos.
- Un cuento no debe presentar ningún elemento que contribuya a deformar la mentalidad de los niños.
- El cuento debe permitir al narrador y a los oyentes, hacer reflexiones tendientes a mejorar conductas y afianzar personalidades.
- Comprender y reconocer las debilidades y virtudes de los personajes de los cuentos, es ya un paso selectivo para comprender las propias.

2.4.2 La estructura de un cuento infantil

Los cuentos infantiles usualmente tienen la siguiente estructura, que permite su mejor comprensión y guían a los lectores:

Figura 3

Estructura de un cuento

Tomado de Para que sirve leer (2017)



El desarrollo de la estructura del cuento infantil es la siguiente:

- ✓ Personajes: protagonista principal, secundarios, antagonista.
- ✓ Escenario: lugar donde transcurre la acción, único, cambiante, diferente.
- ✓ Problema: siempre ocurre algo que altera a los personajes.
- ✓ Acción: son las medidas para resolverlo.
- ✓ Resolución: dentro de una sucesión temporal en uno o varios episodios.

2.5 Microcuento

El microcuento es un sinónimo de microrrelato, minicuento o hiperbreve, se definen como la narración de historias en forma concisa y condensada; la extensión de un microcuento esta estandarizada hasta 20 líneas, existiendo casos de microcuentos de una sola línea y siete palabras (Cerrato, 2016).

La característica que distingue al microcuento es su giro inesperado en la narrativa, ya que debe mantener atento al lector en las pocas líneas que utiliza (Merino, 2018). Otro punto esencial del microcuento es la ausencia de la descripción del ambiente que rodea a la narración, este punto queda a la imaginación del lector.

La base del microcuento se encuentra en la Edad Media, principalmente en los bestiarios, el siglo XX se constituyó en la época de auge de este género literario; en América Latina aparece en la década de 1950, de la mano de Borges y Casares, su masificación llego de la mano de Cortázar (Bahamonde, 2018).

Este género literario poco utilizado en el aula, porque los docentes prefieren el uso del cuento en su versión clásica y tradicional, donde se desarrollan lecturas largas y escrituras contundentes; algunos autores consideran que este hábito en el uso del cuento contribuye al alejamiento de la lectura por parte de los estudiantes en sus etapas iniciales (Cerrato, 2016).

La esencia del microcuento se constituye la capacidad del escritor para condensar la historia, siendo el título un aspecto clave para resumir la historia (Merino, 2018), necesitando de un lector activo que se enganche rápidamente de la historia narrada.

2.6. Libros sensoriales

2.6.1 Concepto

Los libros sensoriales básicamente son libros creados para niños de entre 1 a 5 años de edad aproximadamente, estos están elaborados de diferentes materiales tales como tela, fieltro o cartón.

2.6.2 Características

Una de las características de estos libros es que hay que respetar la edad del niño para el que este elaborado el libro, ya que este contiene varias actividades que no son aptas de comprender entre todas las edades.

Es un libro que ayuda con la motricidad de los niños, llama la atención del mismo por medio de los impactos oculares.

Los libros sensoriales expanden la creatividad de los niños y niñas ya que la mente de un niño funciona a un nivel más profundo.

2.7 Inti Sisa

A finales de los años noventa del siglo pasado, una pareja de ciudadanos belgas recorría el Ecuador, llegaron a la provincia de Chimborazo, donde visitaron Guamote, quedándose impresionados por la belleza de sus paisajes y por la mala condición socioeconómica de sus habitantes; es así, como regresaron a su país para conseguir las primeras donaciones y financiamiento para instalar un centro educativo. Greta Konick y Philip De Bruyne, nombraron a su proyecto como Inti Sisa, que en kiwcha significa girasol.

En esta fundación es donde se realizó la investigación es Inti Sisa, que es un proyecto comunitario en la localidad de Guamote en la sierra central del Ecuador. La población de esta

comunidad es 95% de origen indígena y es una de las regiones del país con mayores índices de pobreza, desnutrición infantil y analfabetismo.

En la fundación Inti Sisa tiene proyectos comunitarios enfocados en el turismo, educación de adultos y educación infantil; en este último, tiene un jardín de infantes con 42 niños y niñas en edades entre 3 y 5 años, donde se imparte actividades lúdicas mientras las madres de los infantes realizan actividades agrícolas y ganaderas.

Inti Sisa empezó sus actividades en el año 1999 como un proyecto educativo, a lo largo del tiempo ha ido transformándose en un grupo de proyectos con varios enfoques, ya que se han incorporado actividades de turismo comunitario, con la construcción de un hotel que permita sustentar y financiar las acciones solidarias de la fundación. Gracias al apoyo de donaciones nacionales e internacionales, la fundación ha podido incrementar sus operaciones generando talleres de emprendimiento y costura para adultos, centro especializado en madres solteras y las actividades educativas de inglés e informática.

2.7.1 Misión

Inti Sisa es una empresa turística con fuertes vínculos con las comunidades indígenas locales que ofrece experiencias únicas y auténticas a todos nuestros visitantes.

Además de eso, también somos una Fundación Educativa. Creamos oportunidades y promovemos el desarrollo sostenible para y con las comunidades indígenas circundantes: trabajamos para empoderar, inspirar y movilizar a la población local para lograr un cambio real.

Somos un equipo apasionado y dedicado que busca generar beneficios para todos.

2.7.2 Visión

Inti Sisa trabaja para crear y apoyar un diálogo intercultural e interétnico, ayudando a promover el respeto y la comprensión.

Queremos ser un transformador de experiencias, apoyando a niños, mujeres y adultos mayores menos favorecidos a mejorar su calidad de vida.

Además, reconocemos y animamos a la comunidad indígena a honrar y transmitir la historia de su cultura, sus tradiciones, valores y leyendas.

2.7.3 Fundación

Inti Sisa fundada en 1999 se enfoca en jóvenes, adultos y niños. Nuestro centro educativo se encuentra en el pueblo donde organizamos clases de costura, cursos de inglés, clases de música, computación, apoyo con las tareas y sobre todo educar a los niños.

En nuestro jardín de infantes tenemos niños pequeños desde los 4 años en adelante.

“Inti Sisa es un proyecto intercultural, internacional e interétnico, un lugar donde pueden encontrarse personas de todas las nacionalidades, todas las edades, de todos los orígenes y todas las religiones. ¡Es un proyecto único en un pueblo único con gente única!”

2.8.5 Caracterización del cantón Guamote

El cantón Guamote abarca un territorio de 1.193 kilómetros cuadrados, posee una población de 45.153 habitantes, el 94% de la población se ubica en la zona rural y el 82% de la población está vinculada al sector primario, principalmente a la agricultura y ganadería. La esperanza de vida es de 75 años y por cada mujer en edad fértil tiene 2 hijos en promedio. La población del cantón es 51% mujeres y 49% hombres. El nivel de pobreza por necesidades básicas insatisfechas afecta al 95% de la población y la extrema pobreza según el ingreso afecta al 75% del cantón (Gobierno Autonomo Descentralizado Municipal del cantón Guamote, 2016).

La distribución poblacional del cantón muestra una población joven, concentrado el 55% en personas menores de 20 años. El 24% de la población son menores de 5 años en una situación social de atención prioritaria de salud por deficiencias en aspectos nutricionales y de

crecimiento según su edad, existiendo problemas médicos asociados a enfermedades gastrointestinales y deficiencia en la ingesta de alimentos, el 38% de la población del cantón esta conecta a la red pública de agua y el 9% tiene un sistema de alcantarillado para la recolección de aguas servidas y desechos (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2018).

Capítulo III: Marco Metodológico

3.1 Enfoque de investigación

El enfoque de investigación es mixto porque comprende el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas, con el uso de la encuesta y la entrevista a expertos. Este tipo de enfoque entrega resultados que integran y conecta varias aristas del estudio en sus diferentes fases de aplicación.

3.2 Diseño de investigación

El tipo de diseño aplicado a la investigación es etnográfico, que se define como el estudio de un grupo de personas, dentro de su entorno y su ámbito de desarrollo de actividades, con el fin de conocer su comportamiento, actitudes y características que lo definen como sociedad (Hernández Sampieri, 2014). En este caso el grupo social investigado se constituyen los infantes del cantón Guamote en su entorno escolar.

El diseño etnográfico considera analizar las ideas, creencias, significados, conocimientos y prácticas de un grupo específico de la población, el cual tiene un comportamiento asociado a situación social y cultural. Este tipo de investigación describe y analiza las personas de un sitio determinado con el fin de conocer su comportamiento bajo circunstancias normales o comunes.

3.3 Tipo de investigación

Investigación descriptiva porque se busca describir la situación actual de los textos infantiles utilizados por los estudiantes en edad preescolar en el cantón Guamote.

Investigación exploratoria porque se tomará una población de estudio para determinar sus necesidades en lo concerniente al uso de textos escolares que incentiven la creatividad de los estudiantes en edad preescolar.

Investigación analítica porque este tipo de investigación radica en la construcción de conocimiento a través de la observación de problemas que aquejan a la sociedad o un grupo de personas y el planteamiento de soluciones en base a hechos investigados sobre el grupo en estudio. En el presente documento el problema investigado es la falta de creatividad, la solución es el cuento infantil y el grupo social son los infantes del cantón Guamote.

3.4 Técnicas de investigación

El primer diseño de la investigación es cualitativo con el uso de la técnica de entrevistas a un experto de diseño gráfico, a los padres de familia de los niños en edad preescolar en el cantón Guamote. El instrumento de investigación empleado es el cuestionario con preguntas abiertas para los participantes mencionados anteriormente.

El segundo diseño de la investigación es cuantitativo con el uso de la técnica de encuestas a los niños y niñas en edad preescolar en el cantón Guamote. El instrumento de investigación empleado es el cuestionario con preguntas cerradas para los participantes mencionados anteriormente.

3.5 Instrumentos de investigación

- Entrevista a padres de familia de niños y niñas entre 4 y 5 años del cantón Guamote
- Encuesta a niños y niñas entre 4 y 5 años del cantón Guamote
- Entrevista a docente de educación inicial

- Entrevista a docentes de la carrera de diseño gráfico
- Entrevista a experto en ilustración
- Entrevista a experto en psicología educativa

3.6 Población

- Niños y niñas del cantón Guamote estudiantes de la institución Inti Sisa
- Número de tamaño de muestra 25 niños y niñas del cantón Guamote

3.7 Tipo de muestreo

El muestreo no probabilístico de acuerdo a la definición de Hernández Sampieri (2014) no se basa en la probabilidad, sino en la elección de elementos de investigación que están acorde a las causas que lo relacionan; este proceso no se basa en fórmulas, ya que depende del proceso de toma de decisión del investigador.

En el muestreo no probabilístico, el investigador tiene la decisión de escoger el número de participantes en la investigación, tomando en cuenta las condiciones propias del grupo social y considerando los fundamentos de la investigación etnográfica, se escoge el número de 25 niñas y niños que forman parte de un grupo de estudio a nivel preescolar en el cantón Guamote.

3.8 Método de análisis y procesamiento de datos

La descripción del método de análisis se divide en dos secciones, en el caso de la técnica cuantitativa se emplea herramientas de estadística descriptiva para ordenar los resultados y presentarlos en base del uso de pesos porcentuales. En el caso de la técnica cualitativa se emplea la narración de la entrevista en base de lo descrito por los expertos, posteriormente se analiza la información recabada para asociar ideas y pensamientos de los participantes.

Capítulo IV: Resultados y discusión

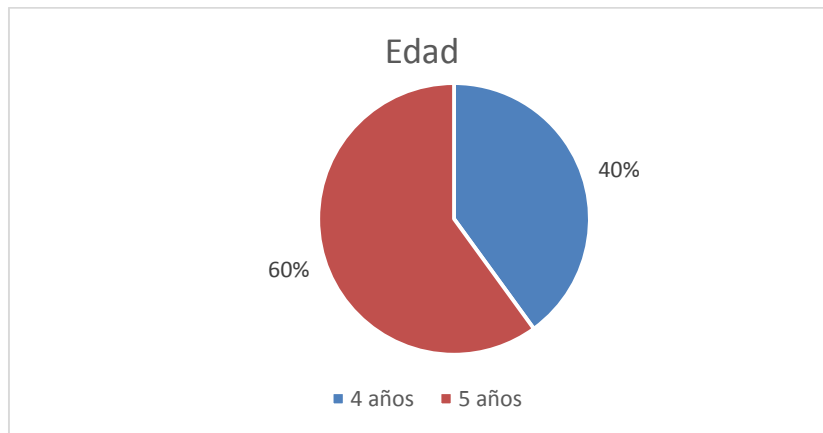
4.1 Interpretación y resultados de la encuesta aplicada a los niños

Anexo 1

Edad de los participantes en la encuesta

Figura 4

Edades participantes

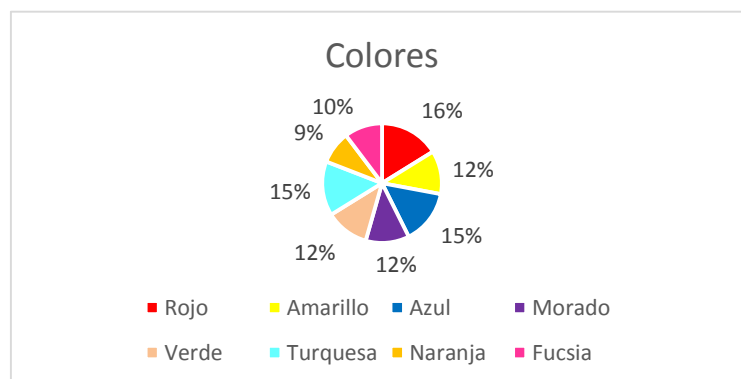


El 60% de los participantes tiene 5 años y el 40% corresponde a una edad de 4 años, este rango de edad es el esperado debido a que se trató de una investigación enfocada en este grupo poblacional.

Colores preferidos por los participantes de la encuesta

Figura 5

Colores preferidos participantes

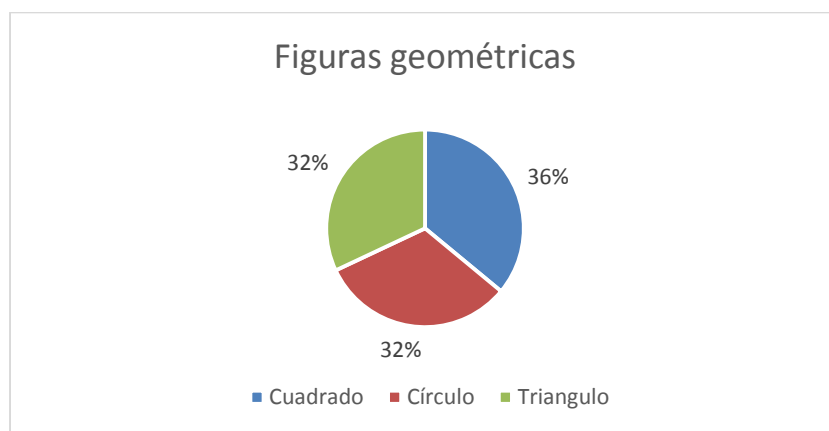


El color preferido por los participantes es el rojo con el 16% de preferencia, seguido de azul y turquesa con el 15%; existe un grupo de tres colores que comparten el 12% que son amarillo, morado y verde; finalmente se ubican los colores con menor preferencia que son el fucsia y el naranja con el 10% y 9% respectivamente.

Figuras geométricas que llama la atención

Figura 6

Figuras geométricas que llaman la atención

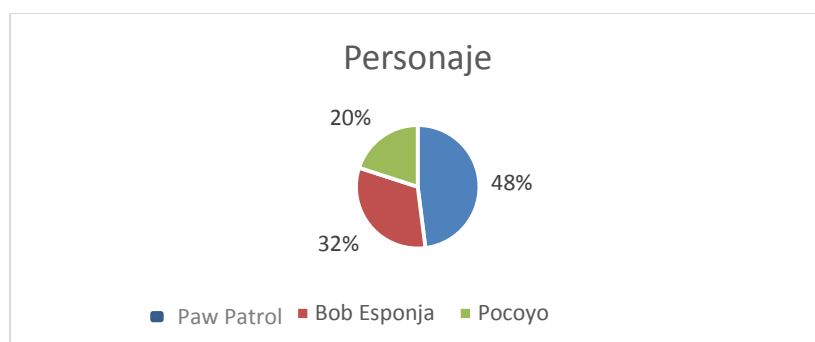


Existe una repartición equilibrada entre las figuras geométricas que prefieren los participantes, con una leve ventaja del cuadrado que se ubica en el 36%, el círculo y el triángulo tienen una preferencia similar de 32%.

Personaje que llama la atención

Figura 7

Personajes que llaman la atención

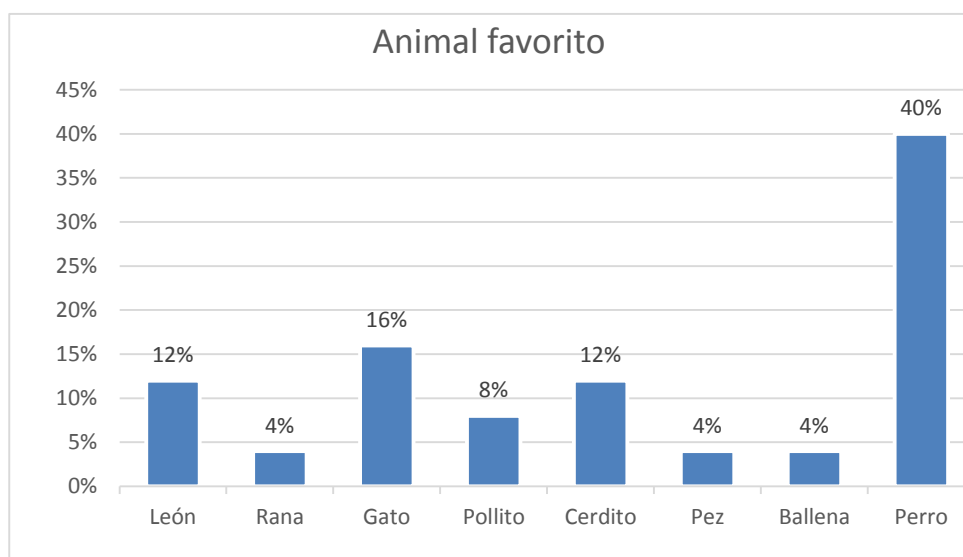


El 48% escoge como personaje que más llama la atención al personaje 1 que corresponde a Paw Patrol, seguido del 32% que escoge al personaje 2 que es Bob Esponja y 20% escoge al personaje 3 que es Pocoyo. La razón para escoger este personaje puede asociarse al color, ya que el pájaro loco tiene color azul y rojo, que son los colores predilectos por los niños.

Animal favorito

Figura 8

Animal favorito



El animal con mayor predilección para los niños y niñas es el perro con el 40%, la segunda posición se sitúa el gato con el 16%, lo siguen el león y cerdito con el 12%. El tercer animal escogido es el pollito con el 8%. El resto de animales tienen el 4% cada uno. La razón para escoger al perro y gato como animales preferidos es la cercanía que existe en los niños y niñas por estas mascotas, que forman parte de su cotidianidad y su entorno cercano.

El 100% de los participantes mencionó acertadamente las preguntas de comprensión de la historia, todos los niños y niñas reconocieron con facilidad de quien se trata Elena la ballena, a qué tipo de animal corresponde, su comida y cuál es su lugar de residencia.

4.2 Interpretación y resultados de la entrevista a padres de familia

Anexo 2

Edad y género del hijo/a

52 % Niñas - 48% Niños

Figuras geométricas

38 % Cuadrado

32% Círculo

20% Rombo

Color de preferencia de su hijo/a

16% Rojo, verde, naranja y azul.

Rojo y Azul coincide con resultado de la opinión de sus padres.

12% Amarillo, blanco y negro.

Clase de cuentos

24% cuentos preferidos por sus hijos e hijas son los que tienen historias de fantasía y aventuras.

20% cuentos de tipo súper héroes.

12% cuentos relacionados con personajes históricos.

Dibujos animados

El 80% de los padres mencionan que los hijos e hijas tienen predilección por los dibujos animados.

Interés en adquirir un cuento que desarrolla la creatividad

El 100% de los encuestados indica que tiene interés en adquirir un cuento para desarrollar la creatividad.

Conocimiento de cuento para desarrollar la creatividad

60% conoce cuentos para desarrollar la creatividad

40% padres desconoce de este tipo de herramientas para incentivar la creatividad

40% de padres que tienen interés en adquirir cuentos para desarrollar la creatividad.

Capacidad creativa hijo/hija

A criterio de los padres, la capacidad creativa de sus hijos se ubica en los rangos más altos; el 40% lo califica con 5, 40% lo califica con 4 y 20% lo califica con 3.

60% de los padres piensa que su capacidad creativa tiene espacio para desarrollarse más.

Imaginación del hijo/hija

90% sus hijos si tienen imaginación.

10% menciona que no.

Llama la atención en las caricaturas

48% hijos tienen mayor atención en los colores de las caricaturas.

32% menciona los diálogos de los personajes.

20% el tipo de personajes.

Comportamiento del hijo/hija en el hogar

28% hijos son cariñosos en casa.

24% indica que son respetuosos.

20% son inquietos.

16% impulsivos.

12% emotivos.

Comportamiento del hijo/hija con sus compañeros

32% hijos son juguetones con sus compañeros.

24% indica que son inquietos.

20% son impulsivos.

16% son respetuosos.

8% emotivos.

4.3 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de diseño gráfico

Anexo 3

Entrevista a docente Jorge Ibarra – Mariela Samaniego – Rafael Salguero

El objetivo de la presente entrevista es diseñar un cuento infantil ilustrado para los niños preescolares de 4 a 5 años del cantón Guamote, que permita desarrollar su creatividad para favorecer su crecimiento personal y social.

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)

COMPONENTE ICONOGRÁFICO

1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse en un cuento dirigido a niños de 4 a 5 años (fotografía o ilustración)?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: ILUSTRACIÓN

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Ilustración infantil (estilo de ilustración)

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Por medio de la ilustración natural, reproduciendo los entornos naturales, más cercanos a la realidad.

2. ¿Cuál es la proporción ideal entre texto e imagen?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: 75% IMAGEN – 25 % TEXTO

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: 70 % IMAGEN - 30 % TEXTO

Respuesta Mg. Rafael Salguero: 85 % IMAGEN - 15 TEXTOS

COMPONENTE TIPOGRÁFICO

3. ¿Qué tamaño de fuente sería ideal (cuerpo de texto, títulos)?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: TÍTULOS DEPENDIENDO LA LETRA ENTRE 20 – 25 PT

CUERPO DE TEXTO DEPENDIENDO DE LA LETRA ENTRE 16 – 18 PT

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Recomendable que sea mayor a 12 puntos

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Portada tipografía entre 25 puntos a 60 puntos.

Texto secundario cuerpo normal 12 16 puntos.

4. ¿Qué familias tipográficas debería emplearse?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: COMIC SANS

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Palo seco para una mejor legibilidad.

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Sin Serif palo seco en su versión normal.

5. ¿Qué variantes (tono, compresión, inclinación) tipográfica se podría utilizar?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: INCLINACIÓN, TONO

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Sin inclinación

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Variante normal, Variante cursiva.

COMPONENTE CROMÁTICO

6. ¿Qué colores recomendados para un público infantil?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: DEPENDE DE LA TEMÁTICA, PERO CONSIDERO QUE PUEDE LLEGARSE A UTILIZAR LA PALETA CROMÁTICA COMPLETA

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Colores primarios (amarillo azul y rojo) son más pregnantes y llaman más la atención

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Amarillo, azul, rojo, ambientados a tonalidades pasteles.

7. ¿Cuáles colores son recomendados para texto?

Respuesta Mg. Jorge Ibarra: DEPENDE EL CONTRASTE CON EL FONDO

Respuesta Mg. Mariela Samaniego: Negro para que exista contraste cromático (aunque todo dependerá de la composición fondo- forma)

Respuesta Mg. Rafael Salguero: Cuando hay colores el texto va con la variante de contraste, de acuerdo a la ilustración, alto contraste. Premisa técnica de fondo texto.

4.3.1 Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de la carrera de diseño gráfico

Según el docente Jorge Ibarra, el tipo de publicación ideal para los infantes es la ilustración que contenga el 75% de imágenes y el 25% de texto, ya que los infantes pueden asimilar la información con la creación de imágenes asociadas a sus gustos y preferencias; el tipo de letra recomendado es COMIC SANS por la versatilidad de sus trazos y la facilidad de comprensión. Con respecto a los colores, mencionan que se puede utilizar en el texto cualquier color y el fondo debe tener contraste con el texto.

A criterio de la docente Mariela Samaniego, el tipo de publicación es la ilustración, concordando con el anterior experto; en relación a la proporción entre texto e imágenes, menciona el 30% de texto y 70% de imágenes, considerando que los infantes están en el proceso de aprendizaje de lectoescritura. Con respecto al tamaño de la letra, es recomendable que sea mayor a 12 puntos y que no tenga inclinación, siendo el tipo de letra PALO SECO, la ideal para este tipo de publicación. La docente Samaniego recomienda los colores amarillo, azul y rojo con fondo negro.

El docente Rafael Salguero menciona que la proporción ideal es 15% texto y 85% imágenes considerando que los infantes no tienen un conocimiento pleno de la escritura y lectura de textos, el tamaño de la tipografía tiene que ser entre 12 y 16 puntos para el texto y 25 puntos para el título. El tipo de letra ideal es SANS SERIF Y PALO SECO.

Los colores tienen que ser amarillo, azul y rojo, concordando con la docente Samaniego; para el fondo se puede jugar con los tonos pasteles. En este sentido, hay una diferencia con lo mencionado por los docentes Samaniego e Ibarra, que se inclinaban por el color negro para el fondo.

Según los anteriores expertos, la ilustración infantil es la publicación ideal en contenido para infantes que no tienen un pleno conocimiento de la lectura y la escritura debido a su edad de pre escolar.

4.4 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la ilustradora

Anexo 4

4.4.1 Análisis de la entrevista aplicada a la ilustradora

La experta ilustradora Paula Terán menciona que entre las ventajas de la ilustración esta que son fáciles de distinguir y aportan un proceso didáctico que beneficia al infante en su aprendizaje. Adicionalmente, la ilustración puede adaptarse a cualquier tipo de plataforma física o digital, recomendando que la lectura debe ser en un medio físico, porque da un poder multi sensorial, al tener el libro en sus manos, el niño asocia de mejor manera y asimila los conocimientos que entrega el texto y las imágenes.

Al respecto de la relación entre texto e imágenes, la ilustradora menciona que prefiere 100% de imágenes debido al manejo del lenguaje no verbal que es comprendido por los infantes, estableciendo un nexo con la imaginación del lector; recomienda seguir el trabajo del ilustrador Erick Carl que utiliza la técnica del collage para acercarse a los niños con narraciones gráficas.

La creación de personajes debe expresar las emociones negativas o positivas que tiene un ser humano, con relación a los colores aptos para infantes, menciona que la cromática tiene que ir en relación con el tipo de narración y los personajes, no busca encasillar un color para una edad.

4.5 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la psicóloga educativa

Anexo 5

4.5.1 Análisis de la entrevista aplicada a la psicóloga educativa

La psicóloga educativa María Luna menciona en su entrevista que los infantes son muy perceptivos y aprenden de su entorno, siendo las emociones positivas el mejor medio para

canalizar el aprendizaje e incentivar su creatividad. El material didáctico para ideal para esta edad son los rompecabezas, crayones, plastilina, incentivado normas de seguridad en su manejo. La ilustración es una fuerte herramienta para incentivar la creatividad y el aprendizaje de los procesos de lectura y escritura, además crea cimientos para la socialización y la fluidez mental.

1.6 Interpretación y resultados de la entrevista aplicada a la docente de educación inicial

Anexo 6

4.6.1 Análisis de la entrevista a la docente de educación inicial

Según la Lic. Janina Pazmiño su metodología para la enseñanza en infantes es por medio de un material de apoyo, dice que este ayuda al aprendizaje de los mismos como son cuentos, títeres, videos.

A través de su experiencia la docente recalca que los niños aprenden a través de la exploración ya que los mismos son muy curioso, realiza lecturas donde vuela la imaginación del pequeño.

Lo que más les llama la atención a niños son libros con temáticas de animales, figuras o de la naturaleza.

4.7 Observación de las clases impartidas por el docente I

Tabla 2 - Anexo 7

4.8 Ficha de observación clases impartidas por el docente II

Tabla 3 - Anexo 8

4.8.1 Análisis de la ficha de observación al aula de clases

Los infantes ponen mayor atención a la docente cuando utilizan materiales que acompañan al proceso educativo; estos materiales entregan alegría y expresividad, notando un fuerte impulso por la interactividad con el material didáctico y entre los infantes. El uso de imágenes, audio o texto ayuda en la comprensión e incentivan la didáctica.

4.9 Ficha de observación del aula y material didáctico

Tabla 4 - Anexo 9

4.9.1 Análisis de la ficha de observación

El comportamiento de los niños y niñas en el entorno escolar es activo, con un fuerte despliegue de juegos y travesuras, que caracterizan a infantes de esa edad. Su vestimenta es casual adaptada al juego y a la libre movilidad; con respecto a los colores en los niños tienen predominio el azul y en las niñas los colores pasteles. El tipo de consumo de alimentos se refiere a las marcas que ofrecen productos para su edad, centrado en el consumo de azúcares y carbohidratos. Son muy propensos a consumir alimentos que utilicen iconografía de animales o superhéroes en los empaques. Lo que permite asimilar que tipo de figuras e iconos están acostumbrados a percibir de su entorno.

4.10 Desarrollo de la propuesta

4.10.1. Causa primera - necesidad

La necesidad de crear un cuento infantil ilustrado para desarrollar la creatividad de los infantes de 4 a 5 años del cantón Guamote.

4.10.1.1 Público al que va dirigido.

Niños y Niñas de edad preescolar del cantón Guamote.

Tabla 5*Segmentación público objetivo*

VARIABLE	PÚBLICO OBJETIVO
Psicográficas	<p>Estilo de Vida: Saludable</p> <p>Rasgos de personalidad: Niños de diferentes etnias, mestizos, indígenas y afro ecuatorianos.</p> <p>Comportamiento: Niños juguetones, inquietos y curiosos.</p> <p>Estado Social: Medio, medio – bajo.</p>
Demográficas	<p>Edad: 4 – 5 años</p> <p>Género: Masculino y Femenino</p> <p>Ocupación: Estudiantes.</p>
Geográficas	<p>País: Ecuador.</p> <p>Provincia: Chimborazo.</p> <p>Cantón: Guamote.</p> <p>Parroquia: Cebadas.</p>

4.10.1.2 Ficha de observación al público objetivo.**Tabla 6***Ficha de observación público objetivo*

FICHA DE OBSERVACIÓN - PÚBLICO OBJETIVO	
¿Cómo actúan los niños en su entorno?	De una manera activa, curioso del lugar en donde están; amistosos, traviesos y muy juguetones.
¿Cómo es el estilo de los niños? (Vestimenta)	<p>La mayoría de niños usaban calentador, jeans, camisetas y gorras.</p> <p>Las niñas usaban vestidos, camisetas con estampados, buzos, pantalones y algún arreglo en su cabello como (diademas, binchas).</p>

<p>¿Qué tipo de colores usan en su vestimenta?</p>	<p>Los niños con colores como el azul, verde, negro, gris, rojo y naranja. Las niñas con colores como morado, rosado, turquesa, blanco, rojo y azul claro.</p>
<p>¿Qué marcas adquiere / consumen los niños?</p>	<p>Leche Toni. Galletas Amor. GelaToni. Ruffles. Chetoos. Yogurt Toni. Pulp. Pipas. Doritos. Helados pingüino. Galletas Oreo. Vestimenta de Disney. Estampado de animales, super héroes o flores.</p>
<p>¿Qué tipo de actividades realizan?</p>	<p>Manualidades, juegos en el aula, paseos por el campo, campeonatos de fútbol, almuerzo junto a sus compañeros, compartir el refrigerio.</p>

4.10.1.3 Pizarras gráficas.

Figura 9

Pizarras gráficas

Mood Board



Figura 10

Cool Board



Figura 11

Brand Board



4.10.2 Causa Formal (Proceso Creativo)

El presente cuento está elaborado a través de la estructura del cuento, consta de una introducción, desarrollo y conclusión.

Se creó una historia en base a una niña que pierde su conejo de peluche mientras ella se encuentra de excursión con sus compañeritos en el zoológico.


El personaje principal es Luna y su conejo de peluche.

Personaje Secundario Miguel.

Los diversos escenarios están creados para desarrollar la creatividad de los infantes por medio de la parte sensorial.

Tabla 7

Parámetros ilustración infantil

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN
Estilo	Ilustración infantil
Tipo	Cartoon
Figuras	Formas básicas
Fondo	Los fondos son planos, con figuras y cromáticos acordes a la historia y al diseño
Referencias	
Color	Colores primarios, secundarios y degradación de colores.
Tipografía	Tipografía título Paquita de Juanjez, con un tamaño de 20 pt. Texto del cuerpo Sasson, con un tamaño de 16 pt.

4.10.2.1 Creación de personajes.

Para la creación de los personajes se realizó un pequeño estudio con un cuento ilustrado que está elaborado para niños de 4 a 5 años de los cuales se obtuvieron ideas para la elaboración de los mismos, la editorial “Loqueleo” presenta el libro de Nati quien es una niña que lleva a la escolita a su perrito.

La editorial “Signo Editores” nos presenta diversas historias de niños que se encuentran en la granja, de pesca, los cuales se divierten mucho y mantienen una convivencia con diversos animales.

Por último, la editorial Libsa nos presenta las diversas fábulas ya conocidas como “Caperucita Roja”, “El gato con botas”, entre otras.

El personaje principal es Luna.

Su conejo de peluche.

Su amigo Miguel con quien visita los diversos escenarios de la historia.

Los animales que tienen forma de las vocales.

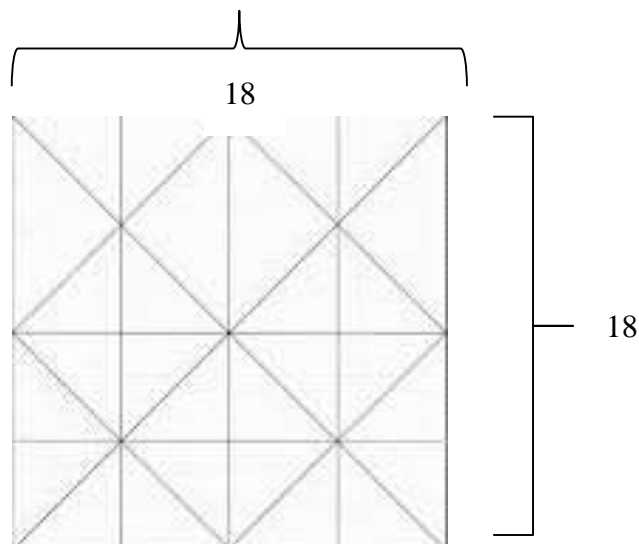
El arcoíris quien le ayuda a Luna en la historia.

El escenario principal de la historia es el zoológico.

4.10.2.2 Modulo compositivo.

Figura 12

Construcción del cuento



Para la construcción del cuento incluyendo cubierta, contraportada, interior de la cubierta, portadilla y páginas internas se usó una retícula básica de 18 x 18.

4.10.2.3 Guion Literario.

Una mañana de primavera, Luna se despierta muy feliz, ¡Llegó el día! Hoy Luna se va de excursión al zoológico.

Luna se cepilla los dientes y se prepara para salir de casa.

Luna se dirige al zoológico donde están sus compañeros.

- ¡Buenos días Luna! - dice Miguel.
- Hola Miguel, ¿estás listo para la excursión? – dice Luna.
- Claro que ¡Sí! – responde Miguel.

Comenzaron el trayecto y unos árboles llamaron la atención de los chicos.

- Mira Miguel que árboles más bonitos – dice Luna.
- Sí Luna, el primero tiene forma de rectángulo, el segundo de triángulo y el tercero de círculo – dice Miguel.

Llegaron donde estaban todos los animales y reconocieron las vocales:

A la A en la Alpaca

La E en el Elefante

La I en la Iguana

La O en el Oso

A la U en el Urial

- Miguel los insectos tienen la forma de los números, mira está el 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10.
- Luna mira las plumas de esas aves, son de mil colores.

¡Oh no! El conejito de Luna se ha caído y ella no se ha dado cuenta.

- ¡Un momento mi conejito no está!

El arcoíris a lo lejos ve a la niña triste y le pregunta:

- ¡Hola! ¿Por qué lloras? – dice el arcoíris.
- He perdido mi conejo de peluche – dice Luna.
- Pues yo he visto un conejo de peluche donde están los elefantes – reafirma el arcoíris.
- Sí, e mi peluche. Hace un momento pasé por ahí. Muchas gracias señor arcoíris.

Luna recuperó a su conejo de peluche y regresó a casa muy feliz por todas las aventuras que vivió este día.

4.10.2.4 Bocetos.

Figura 13

Boceto 1

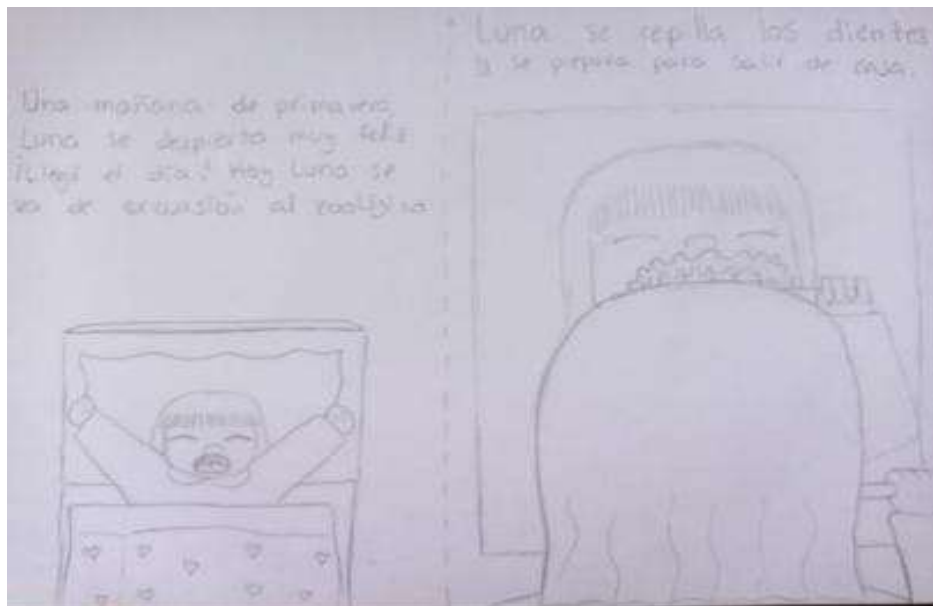


Figura 14

Boceto 2



Figura 15

Boceto 3

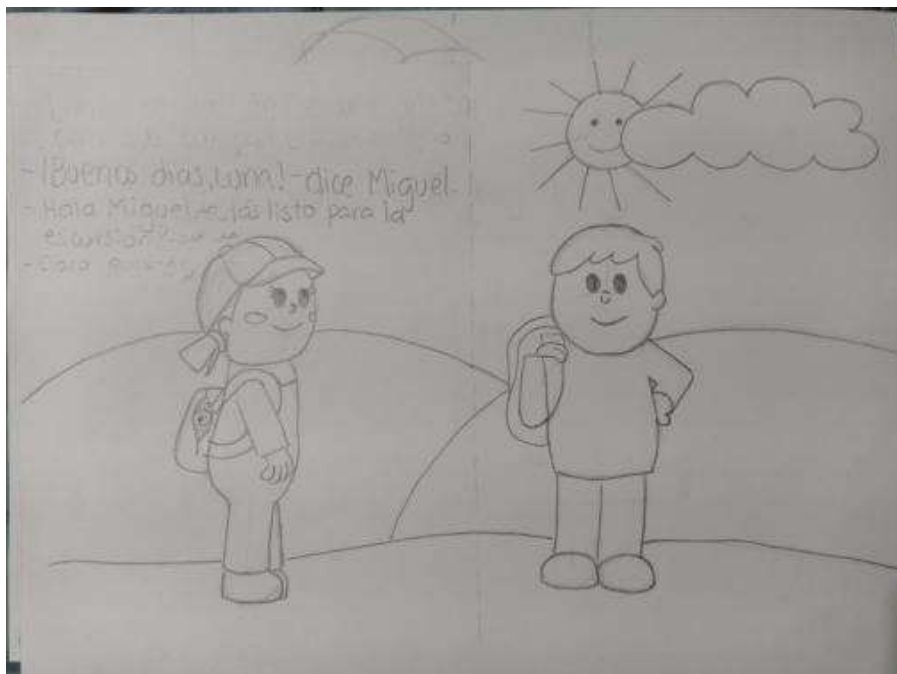


Figura 16

Boceto 4

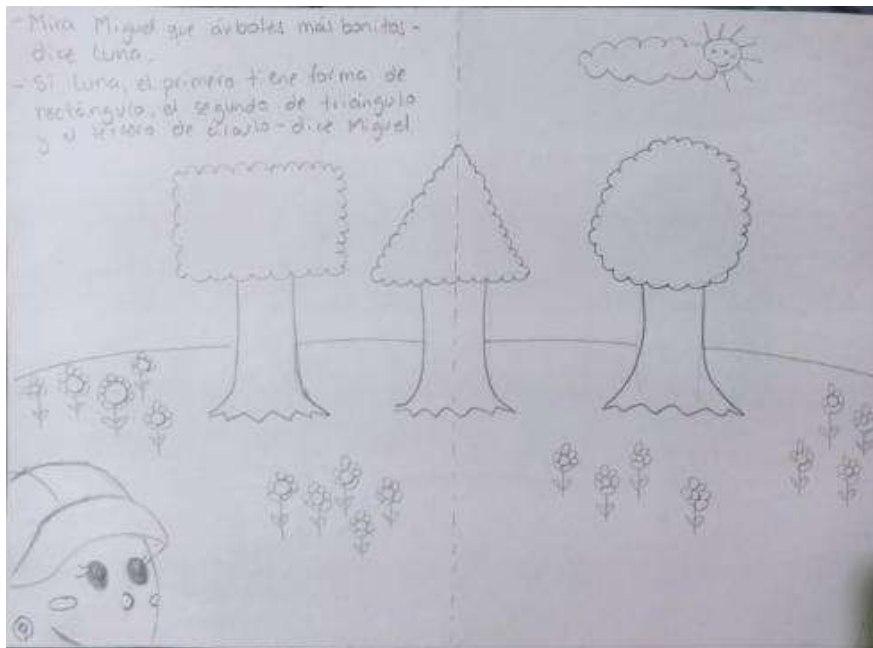


Figura 17

Boceto 5

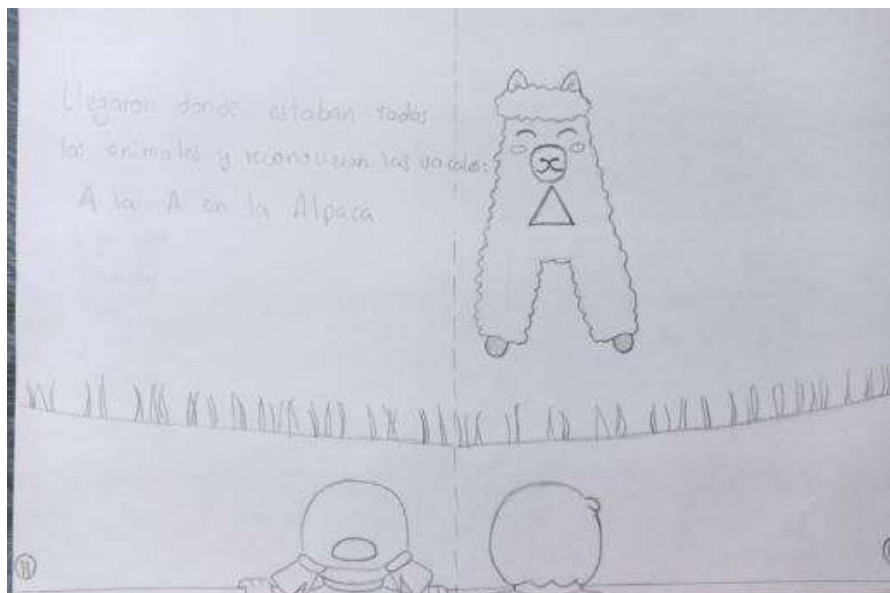


Figura 18

Boceto 6

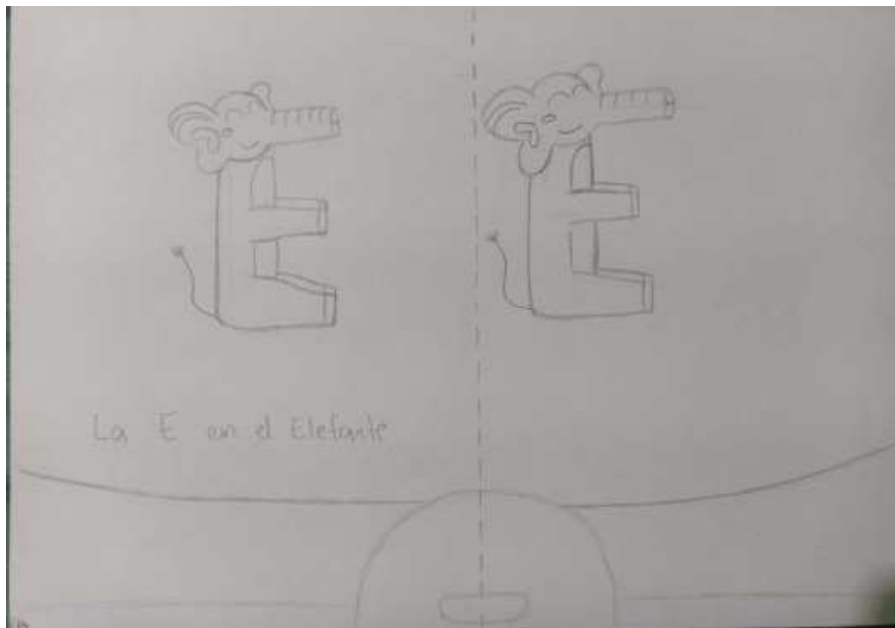


Figura 19

Boceto 7

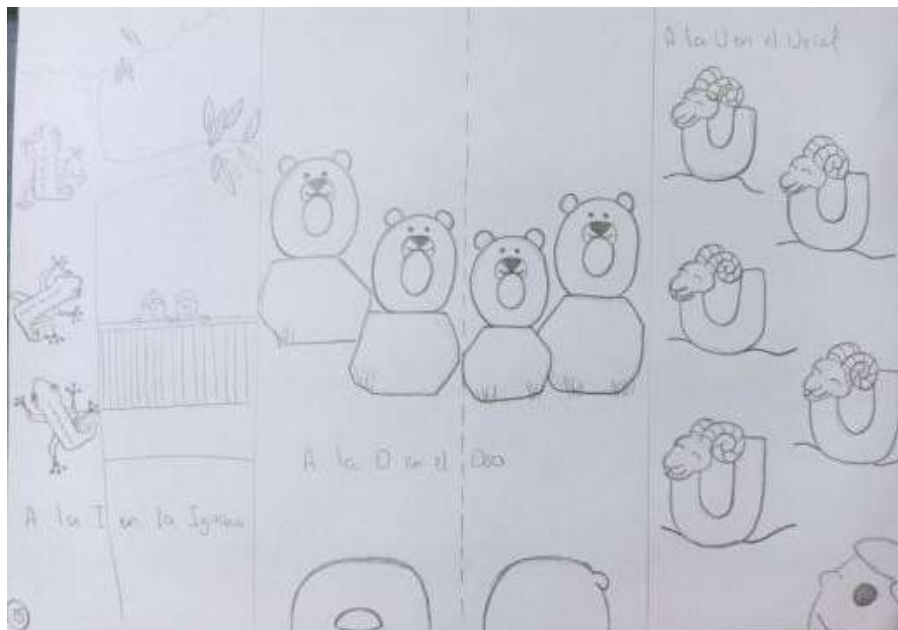


Figura 20

Boceto 8

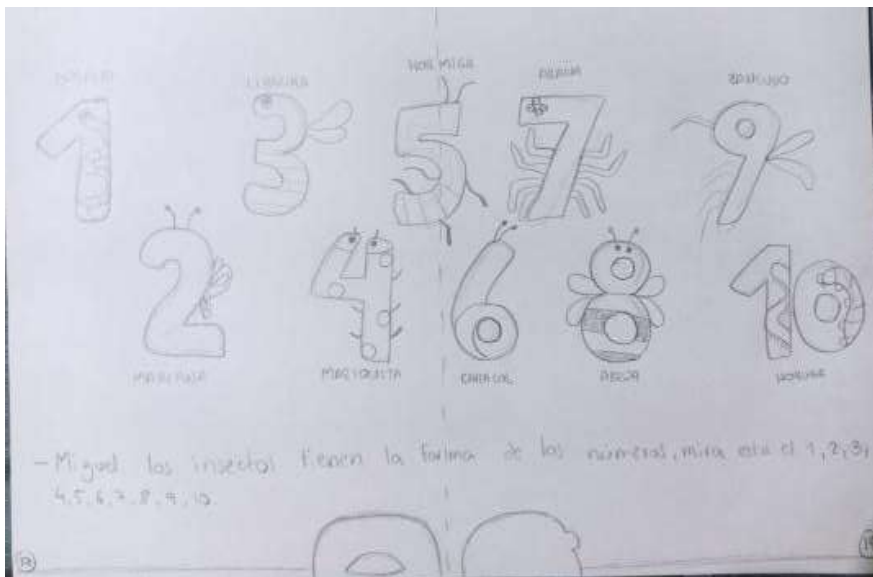


Figura 21

Boceto 9



Figura 22

Boceto 10

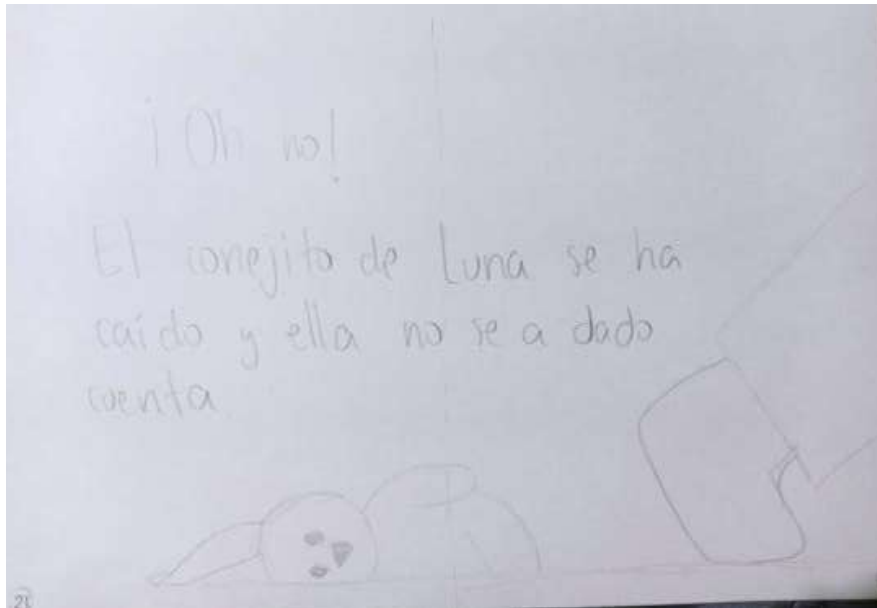


Figura 23

Boceto 11



Figura 24

Boceto 12

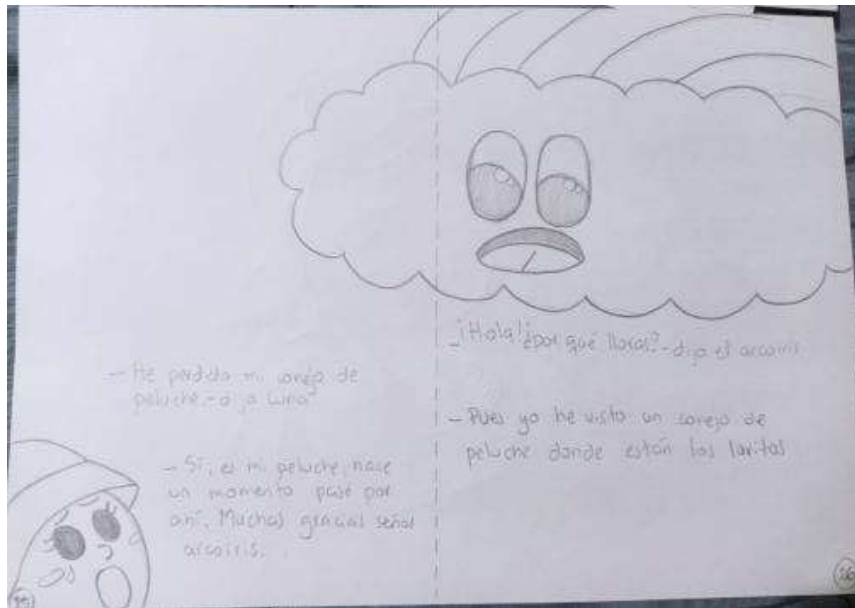


Figura 25

Boceto 13



4.10.2.5 Diseño y diagramación.

Figura 26

Portada 1

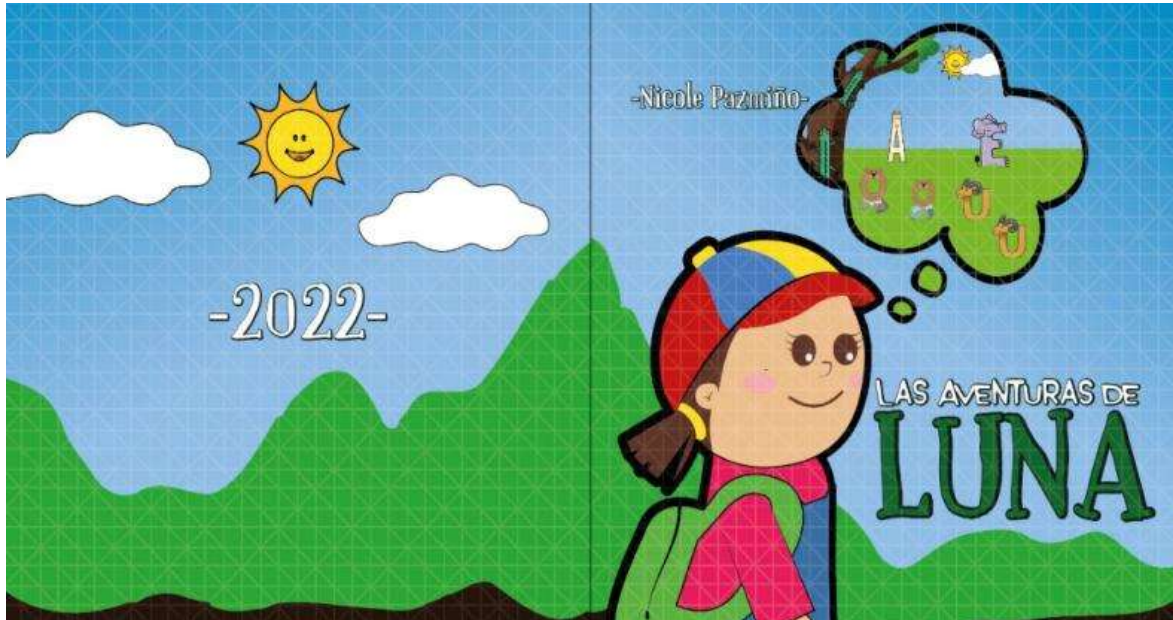


Figura 27

Contraportada 2

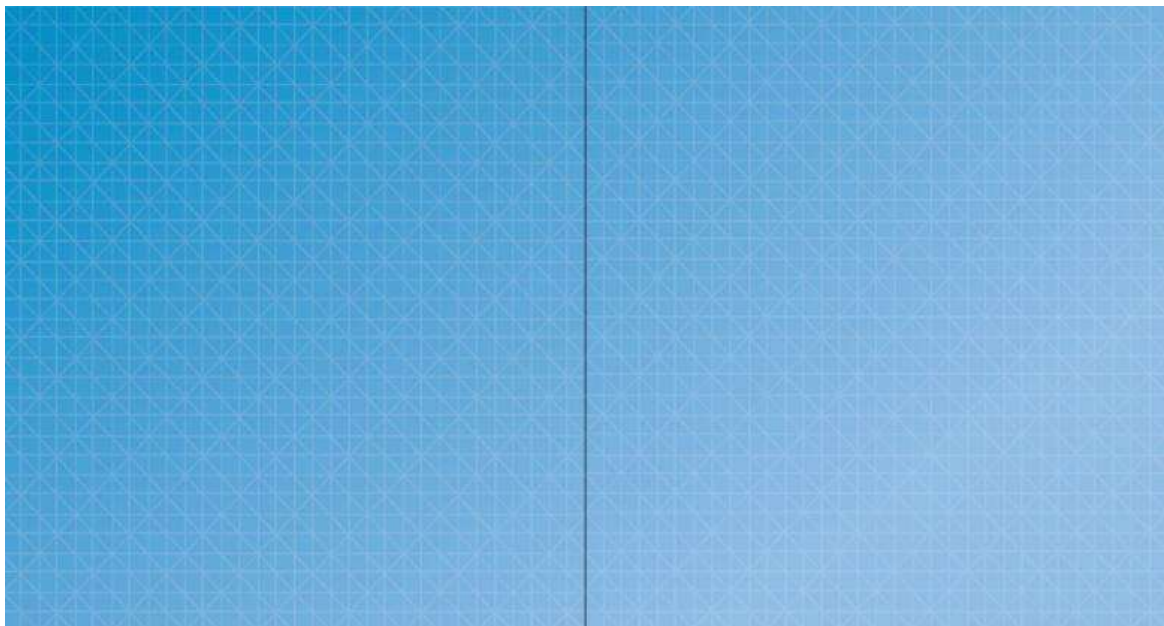


Figura 28

Portadilla



Figura 29

Historia pág. 3-4



Figura 30

Historia pág. 5-6



Figura 31

Historia pág. 7-8

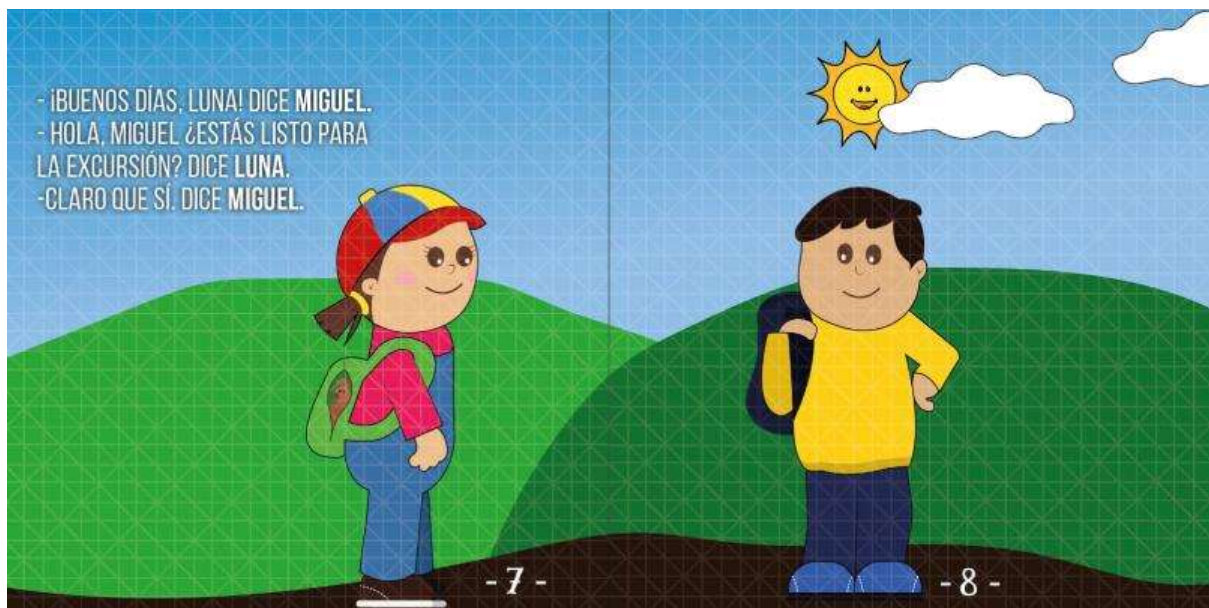


Figura 32

Historia pág. 9-10



Figura 33

Historia pág. 11-12

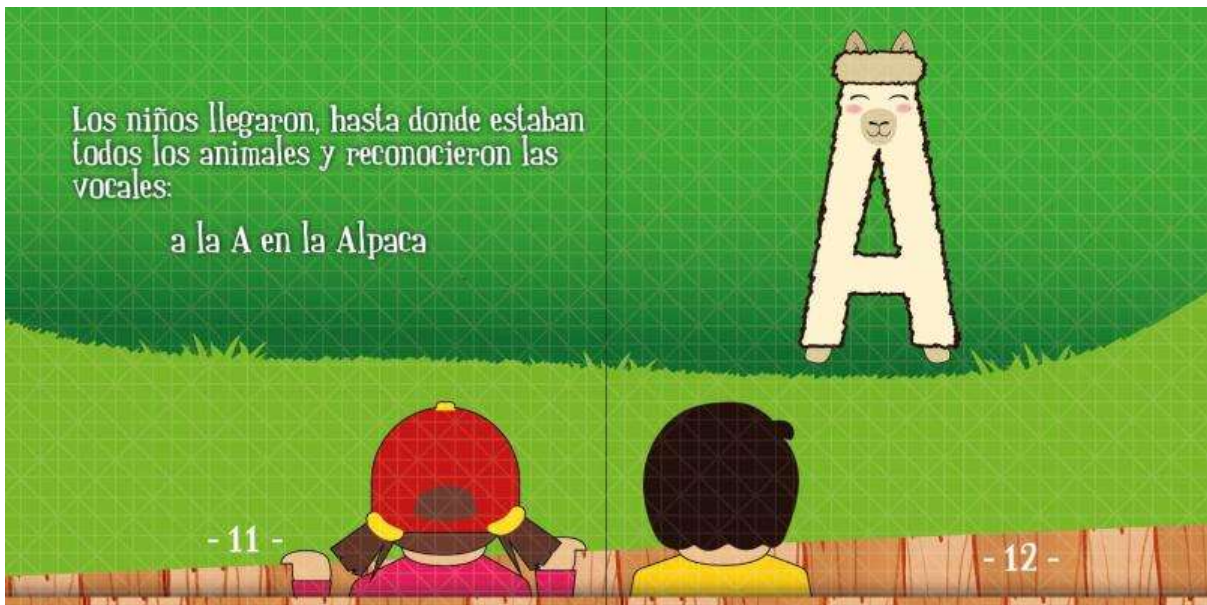


Figura 34

Historia pág. 13-14



Figura 35

Historia pág. 15-16



Figura 36

Historia pág. 17-18



Figura 37

Historia pág. 19 – 20



Figura 38

Historia pág. 21 - 22

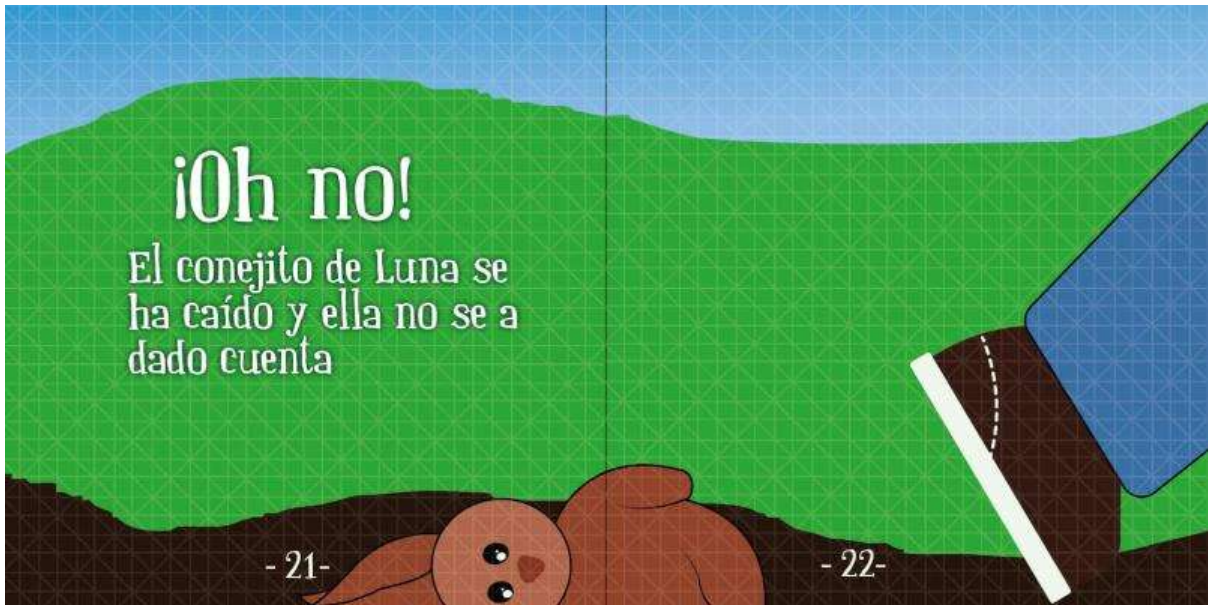


Figura 39

Historia pág. 23 - 24



Figura 40

Historia pág. 25 – 26

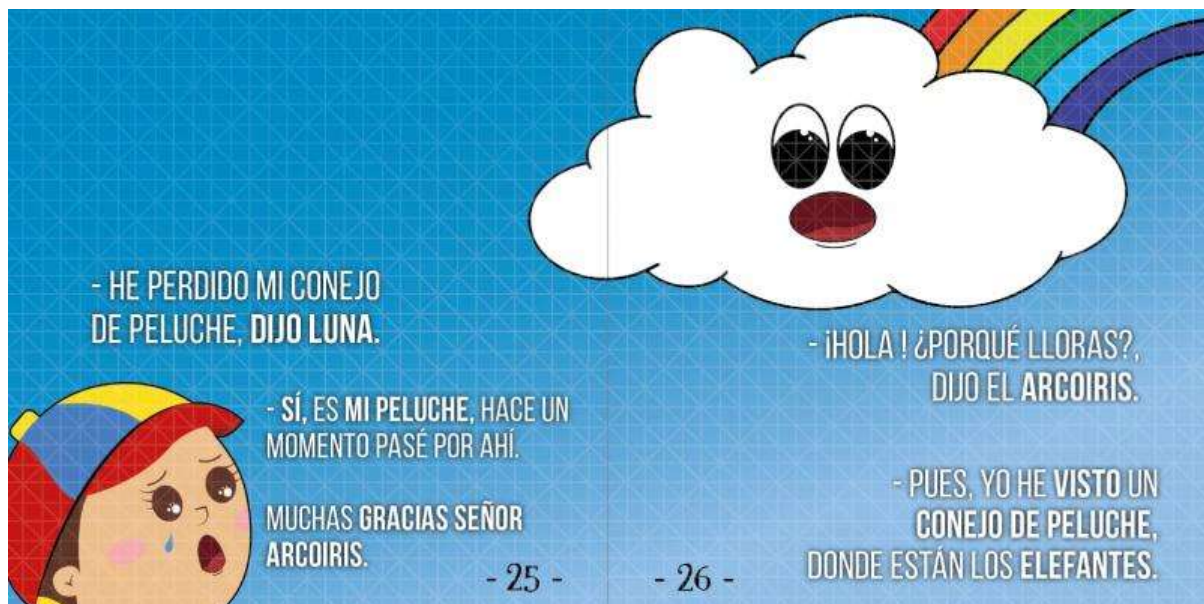


Figura 41

Historia pág. 27 – 28



4.10.3 Causa material

- Medidas 18 x 18 cm
- Total, de páginas 30

Tabla 8

Materiales utilizados

MATERIALES	PRECIO
Cubierta y Contraportada en cartón prensado, impresión en vinil y anillado	6,00
Material interior papel couche de 300 gr	3,00
Hilo	0,50
Material con alguna textura	0,50
Total	10

4.10.4 Causa técnica

Impresión en vinil y directo en papel couche. El software usado es Adobe Ilustrador versión 2020 y en hardware se realizó primero el bocetaje y después se realizaron los diseños en el programa para la respectiva maquetación

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

La fundamentación teórica revisada en el presente documento permite concluir que el uso de cuentos infantiles ayuda al desarrollo de la creatividad, especialmente por el uso de ilustraciones con imágenes dentro del contexto infantil, con el uso de emociones y sentimientos para incentivar su aprendizaje. Los autores investigados coinciden al expresar que la actividad lúdica y la imaginación son componentes esenciales en la creatividad, porque proporcionan un ambiente que se presta para la curiosidad y la integración entre los infantes.

En la investigación del estado actual de los niños y niñas en edad preescolar en el cantón Guamote se concluye que es una población abastecida de textos escolares a través de la acción participativa y social de la fundación Inti Sisa, ya que trabaja con proyectos enfocados en el desarrollo social de la población infantil del mencionado cantón. Los textos escolares utilizados proceden de donaciones de la fundación, que a través de colaboraciones nacionales e internacionales obtiene los fondos necesarios para entregar los textos a los infantes de la zona. Estos textos tienen las condiciones pedagógicas necesarias para incentivar el aprendizaje de la lectoescritura y para facilitar el desarrollo de la creatividad.

La determinación de la estructura del cuento infantil concluye que requiere el uso de ilustraciones acordes a la edad de los infantes que tendrán acceso a este material, es útil el diseño de personajes conocidos por los infantes junto con colores que aprecian, como es el color azul para los niños y colores pasteles para las niñas. Existe una vinculación activa entre los infantes y el uso de animales en las ilustraciones como protagonistas del cuento, estableciendo una historia con fuerte contenido lúdico e incentivando la participación activa en el juego.

La creación de los elementos del cuento concluye que el ambiente propicio son las situaciones donde existe interacción entre el lector y el cuento con el fin de ayudar al

personaje a resolver una dificultad mediante la participación del infante, esto incentiva la creatividad bajo situaciones de aprendizaje a resolver problemas cotidianos y que son apropiados para su edad escolar.

5.2 Recomendaciones

La fundamentación teórica permitió conocer detalles respecto al comic, donde se expuso que es un género literario que tiene fuerte vinculación con el uso de imágenes, que en los últimos años ha ganado amplia notoriedad; en base de este aspecto se recomienda plantear el diseño de comics para niños en etapas primarias de su proceso de aprendizaje, considerando que esta etapa no tienen la experticia para mantener una lectura de texto abundante, en este aspecto el comic sería viable para ser usado para incentivo de la creatividad, entre los niños de la población del cantón Guamote.

Las actividades que emprende la Fundación Inti Sisa son bien valoradas entre la población del cantón Guamote, por tanto, es considerada como un referente de apoyo al desarrollo social y educativo; es recomendable que la fundación mantenga un proceso de comunicación de las actividades que realiza con el fin de ampliar el número de sus donantes, con el fin de incrementar sus actividades de apoyo hacia infantes en edades posteriores a la etapa preescolar.

En cuanto al uso de los personajes de la ilustración es recomendable utilizar iconografías basadas en situaciones particulares de los infantes y de la población de la zona del cantón Guamote, como animales andinos o personajes propios de la cultura indígena de las provincias de Chimborazo y Bolívar.

Bibliografía

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad. *Conrado*, 209 - 213.
- Alvarez, C., & Ibarra, M. (08 de agosto de 2014). *www.dinle.usal.es*. Obtenido de *www.dinle.usal.es*:
<http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=C%C3%B3mic%20e%20ilustraci%C3%B3n>
- Arteneo. (8 de abril de 2015). <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>. Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>: <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Bahamonde, L. (2018). *Características del microcuento en el texto "Las Malas Juntas"*. Punta Arenas: Universidad de Magallanes.
- Burgos, L. (18 de febrero de 2018). *www.compartirlapalabramaestra.org*. Obtenido de *www.compartirlapalabramaestra.org*:
<https://www.compartirlapalabramaestra.org/actualidad/articulos-informativos/la-creatividad-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Calderón, A. (2015). *Situación de la educación rural en el Ecuador*. Quito: RIMSIP - FIDA.
- Cámara Industrial Argentina de la Indumentaria. (2013). *www.ciandumentaria.com.ar*. Obtenido de *www.ciandumentaria.com.ar*:
<http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/la-ilustracion-de-moda/>
- Castro, D. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: juega, idea, explora y dibuja*. Bogotá: Universidad Javierana de Colombia.
- Cerrato, J. F. (2016). *El microcuento, un género literario para fomentar la lectoescritura mediante estrategias creativas en educación primaria*. Badajoz: Universidad de Extremadura.

- Cuenca, S., & Viviana, P. (2017). *Ilustración biográfica de personajes célebres de Riobamba mediante una serie de colección dirigido a niños de 10 a 12 años de la ciudad de Riobamba*. Riobamba: Rbba, Unach 2017.
- De Bono, E. (2014). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Xenius.
- Diago, E. (2019). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista Pedagógica*, 53 - 66.
- Duarte, M. (2014). El dibujo y la expresión gráfica como herramientas fundamentales en la ingeniería industrial. *Ingeniería Industrial: Actualidad y Nuevas Tendencias*, 106 - 114.
- El templo del dibujo. (16 de mayo de 2018). <https://www.eltemplodeldibujo.com/humor-grafico/>. Obtenido de <https://www.eltemplodeldibujo.com/humor-grafico/>: <https://www.eltemplodeldibujo.com/humor-grafico/>
- ESNECA. (17 de noviembre de 2020). www.esneca.com. Obtenido de www.esneca.com: <https://www.esneca.com/blog/proceso-creativo-que-es/>
- Fernández, J., & Salguero, F. (2019). Creatividad: revisión del concepto. *REIDOCREA*, 467 - 483.
- Garófalo, R. (2018). Crisis de la escuela rural, una realidad silenciada y su lucha por seguir adelante. *Conrado*, 152 - 157.
- Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Guamote. (2016). *Plan Estratégico Institucional 2016 - 2019*. Guamote: Gobierno Autónomo Descentralizado Municipal Cantón Guamote.
- Gobierno Autonomo Descentralizado Municipal del cantón Guamote. (2016). *Plan Estratégico Institucional*. Guamote: GAD Guamote.

- Gordo Ayén, L. (2017). *El cómic como recurso didáctico para trabajar en el área de lenguaje*. Jaén : Universidad de Jaén.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Bogota: McGraw Hill.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2018). *Anuario de Estadística de Salud: Recursos y actividades*. Quito: INEC.
- Kraft, U. (2019). Creatividad. *Cuadernos: Mente y Cerebro*, 12 - 18.
- López, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, 122 - 131.
- Medina, N. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficiencia y Cambio en la Educación*, 153 - 181.
- Méndez, R. (2018). El valor del cuento como recurso didáctico. *Educación*, 41 - 45.
- Merino, M. (2018). *El microcuento: análisis y proceso de escritura*. Azogues: Universidad Nacional de Educación.
- Peñalba, M. (2014). La temporalidad en el cómic. *Revista Signa*, 687 - 713.
- Prados, L. (2010). Cuento narrado o cuento leído en educación infantil. *Congreso Mundial de lecto escritura* . Valencia: Universidad de Valencia.
- Pringle, H. (2019). Los orígenes de la creatividad. *Cuadernos: Mente & Cerebro*, 6 - 12.
- Rodríguez, F. (2019). *Cómic y traducción: preliminar teórico y práctico de una disciplina*. Madrid: Síndesis.
- Sierra Ballén, E. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, 265 - 296.
- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Zona Próxima*, 51 - 65.
- Trigo Cutiño, J. (2017). Para que sirve leer. *Puertas de la Lectura*, 187 - 191.
- Vega, B. (2012). *Lenguaje visual publicitario como sistema de comunicación*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

- Vives, J. (19 de octubre de 2019). *www.lavanguardia.com*. Obtenido de [www.lavanguardia.com: https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html#:~:text=El%20'Concept%20Art'%20es%20una,equipo%20es%20el%20concept%20artist.](https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191018/471044503696/concept-art-idea-realidad.html#:~:text=El%20'Concept%20Art'%20es%20una,equipo%20es%20el%20concept%20artist.)
- Voisin, S. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de educación superior*, 83 - 98.
- www.ilustraciology.com. (16 de octubre de 2018). *www.ilustraciology.com*. Obtenido de [www.ilustraciology.com: https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/](https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/)
- Zeibig, D. (2019). Estrategias para un pensamiento creativo. *Cuadernos: Mente y Cerebro*, 18 - 36.

Anexos

Anexo 1

Encuesta a niños pre escolares de 4 a 5 años del cantón Guamote

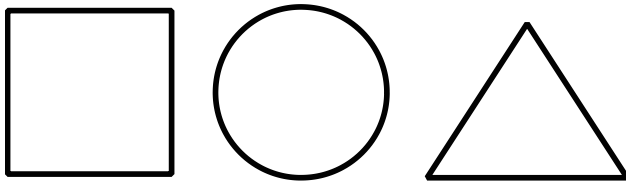
1.- ¿Cómo te llamas?

2.- ¿Cuántos años tienes?

3.- ¿Qué colores te gustan?



4.- ¿Qué figuras te llaman la atención?



5.- Elige el personaje que más te gusta.



PERSONAJE 1



PERSONAJE 2



PERSONAJE 3

6.- ¿Qué animal es tu favorito?

Animales domésticos



Animales salvajes



9.- Lee con tu maestro esta historia y responde junto a el las siguientes preguntas.

La Ballena Elena

La ballena Elena es gorda y es buena,

Nada por los mares como sirena.

La ballena Elena cuando almuerza o cena.

Se toma un gran plata de sopa con avena.

1.- ¿Quièn es Elena?



Cocodrilo



Ballena



Pescado

2.- La ballena Elena nada como una :



Sirena



Tortuga



Iguana

3.- ¿Què come la ballena Elena?



Huesos



Hamburguesas



Sopa con avena

4.- ¿Dónde vive Elena?



Ciudad



Mar



Montañas

Anexo 2 Entrevista a padres de familia

Edad y género del hijo/a

52 % Niñas - 48% Niños

Figuras geométricas

38 % Cuadrado

32% Círculo

20% Rombo

Color de preferencia de su hijo/a

16% Rojo, verde, naranja y azul.

Rojo y Azul coincide con resultado de la opinión de sus padres.

12% Amarillo, blanco y negro.

Clase de cuentos

24% cuentos preferidos por sus hijos e hijas son los que tienen historias de fantasía y aventuras.

20% cuentos de tipo súper héroes.

12% cuentos relacionados con personajes históricos.

Dibujos animados

El 80% de los padres mencionan que los hijos e hijas tienen predilección por los dibujos animados.

Interés en adquirir un cuento que desarrolla la creatividad

El 100% de los encuestados indica que tiene interés en adquirir un cuento para desarrollar la creatividad.

Conocimiento de cuento para desarrollar la creatividad

60% conoce cuentos para desarrollar la creatividad

40% padres desconoce de este tipo de herramientas para incentivar la creatividad

40% de padres que tienen interés en adquirir cuentos para desarrollar la creatividad.

Capacidad creativa hijo/hija

A criterio de los padres, la capacidad creativa de sus hijos se ubica en los rangos más altos; el 40% lo califica con 5, 40% lo califica con 4 y 20% lo califica con 3.

60% de los padres piensa que su capacidad creativa tiene espacio para desarrollarse más.

Imaginación del hijo/hija

90% sus hijos si tienen imaginación.

10% menciona que no.

Llama la atención en las caricaturas

48% hijos tienen mayor atención en los colores de las caricaturas.

32% menciona los diálogos de los personajes.

20% el tipo de personajes.

Comportamiento del hijo/hija en el hogar

28% hijos son cariñosos en casa.

24% indica que son respetuosos.

20% son inquietos.

16% impulsivos.

12% emotivos.

Comportamiento del hijo/hija con sus compañeros

32% hijos son juguetones con sus compañeros.

24% indica que son inquietos.

20% son impulsivos.

16% son respetuosos.

8% emotivos.

Anexo 3 Entrevista a Diseñadores Gráficos



Mariela Samaniego, Mgs.



Rafael Salguero, Mgs.



Jorge Ibarra, Mgs.

Docentes participantes:

Jorge Ibarra – Mariela Samaniego – Rafael Salguero

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)

COMPONENTE ICONOGRÁFICO

1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse en un cuento dirigido a niños de 4 a 5 años (fotografía o ilustración)?
2. ¿Cuál es la proporción ideal entre texto e imagen?

COMPONENTE TIPOGRÁFICO

3. ¿Qué tamaño de fuente sería ideal (cuerpo de texto, títulos)?
4. ¿Qué familias tipográficas debería emplearse?
5. ¿Qué variantes (tono, compresión, inclinación) tipográfica se podría utilizar?

COMPONENTE CROMÁTICO

6. ¿Qué colores recomendados para un público infantil?
7. ¿Cuáles colores son recomendados para texto?

Anexo 4 Entrevista a Ilustradora

Ilustrador participante: Paula Terán Ospina

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)



Ilustradora Paula Terán

Licenciada en Ciencias Biológicas PUCE Ecuador.

Master en Ciencias de la Educación Puce Ecuador.

Phd en Ilustración Creativa BAU, Bcn España.

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: Paula Gabriela Terán Ospina

Seudónimo: Cumandá

Edad: 34

Ciudad: Quito - Ecuador

Formación Profesional: Licenciatura en Ciencias Biológicas PUCE Ecuador.

Maestría en Ciencias de la Educación Puce Ecuador.

Posgrado en Ilustración Creativa BAU, Bcn España.

Experiencia relativa en Ilustración: Experiencia en ilustración de literatura infantil-juvenil, ilustración científica y naturalista e ilustración para campañas sociales.

BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Cómo define a la ilustración infantil?

En realidad soy más de la idea de que las fronteras entre ilustración infantil e ilustración para un público más mayor se están comenzando a borrar a ser más difusas y esto, es porque a lo largo del tiempo se ha visto que la niñez puede generar lecturas visuales bastante más complejas y completas de lo que se pensaba y a lo largo del tiempo lo que se ha tendido es a infantilizar excesivamente la infancia el contenido para niños haciéndolo exageradamente sencillo o exageradamente tierno, cuando en realidad a nivel de estudios pedagógicos se ha visto incluso que los niños pueden asimilar, leer, comprender, reflexionar, preguntarse y responderse teniendo frente a ellos estilos gráficos que no necesariamente antes se consideraba que eran para niños, entonces solo acotaría que si se tiene un propósito didáctico muy específico de enseñar algo a través de una gráfica pues si para niños se procuraría que esta gráfica sea lo más clara posibles, que los elementos sean fáciles de distinguir si es para primeros lectores o niños muy pequeños el tamaño ayuda al momento de identificar elementos gráficos pero a nivel narrativo, a nivel creativo creo que no existe una frontera tan clara.

2. ¿En qué medios se puede utilizar la ilustración?

Por definición la ilustración se puede aplicar a cualquier medio o plataforma que permita una difusión o una distribución masiva eso es lo que diferencia la ilustración de las bellas artes que la ilustración está hecha para distribuirse masivamente o para difundirse a un público muy amplio entonces en ese sentido hoy en día hay una gran cantidad de plataformas tanto físicas como digitales a través de las cuales se puede propagar la ilustración en libros, en revistas, en panfletos, en prints se me ocurre como medios físicos incluso en indumentaria, en productos, en packaging y a nivel digital pues en libros digitales, revistas digitales, blogs,

páginas todo tipo de plataformas, redes sociales que hoy en día es donde más se distribuye el contenido gráfico también.

3. ¿Qué tan importante es la lectura para usted?

Para mí, la lectura ha sido una compañera infaltable a lo largo de mi desarrollo y de mi crecimiento desde una edad temprana, pienso que es un elemento muy importante para el crecimiento de un ser humano por la importancia que tiene para nosotros la comunicación verbal, además de esta también está la comunicación no verbal está cobrando también muchísima importancia vale recalcar que la ha tenido hace mucho tiempo atrás pero se la está poniendo más atención hoy en día por ejemplo a nivel de ilustración, pero el leer yo creo que nos permite desarrollar toda una serie de destrezas humanas y nutrir las varias inteligencias con las que contamos a nivel interpersonal e intrapersonal.

La lectura nos hace comprender de mejor manera el entorno humano en el que nos estamos desarrollando hablando a nivel de realidad, realidades sociales, realidades de diferentes personas a lo largo de la historia pero también nos permite incursionar en la creatividad humana y mientras más lee una persona yo creo que la misma adquiere herramientas que le van a permitir no solo absorber información si no eventualmente canalizar de mejor manera su universo interior por todas estas razones pienso que la lectura es muy importantes.

4. ¿Prefiere la lectura física o digital?

Personalmente prefiero la lectura en físico, supongo que puede relacionarse a algo generacional, desde niños y niñas hemos estado acostumbrados a tener en nuestras manos el objeto libro, revista y para mí es una experiencia como multi sensorial el poder leer físicamente algo o tener la textura del papel, el peso del libro, la forma del libro, el hecho de poder transportarlo de un lugar a otro, son pequeños detalles que en mi opinión nutren la lectura, otro aspecto que en mi caso influye es que se me dificulta un poco mantenerme durante un tiempo extendido leyendo de una pantalla por la pura cuestión de la luz que emite

la pantalla, la radiación no es para nada similar que leer de un papel, los ojos se cansan más rápido leyendo a través de una pantalla. No sé si esto les pase a las generaciones de hoy en día que han crecido desde sus primeros pasos con la tecnología digital, por eso lo hablo desde un punto de vista muy personal por eso siempre elegiré físicamente.

5. ¿Cómo prefiere que este conformado una lectura para niños? ¿Por qué?

Había mencionado que para mí es importantes el lenguaje verbal como el lenguaje no verbal, me inclino más tratándose de un contenido enfocado en niños, por un porcentaje bastante alto o bien completo de 100% imágenes. La razón de esta inclinación es que la imagen, el lenguaje no verbal a través de la imagen puede generar una infinidad de lecturas por tanto de diálogos de reflexiones de preguntas de respuestas, de interpretaciones, que pueden enriquecer mucho la dinámica con los niños.

No estoy restando para nada la importancia del lenguaje verbal, en caso de haber una combinación de lenguaje verbal y no verbal lo más interesante me parece que es cuando existe una relación muy bien tejida entre el texto y la imagen que permitan enriquecer esta lectura y poder complementar esta lectura. Pero sí creo que en edades tempranas la imagen tal vez es lo que más llama la atención y lo que más genera interés siendo una herramienta bastante válida e interesante para fomentar la lectura desde edades tempranas.

Solo texto

Solo imágenes

Más imagen que texto

Más texto que imagen

6. ¿Conoce algún producto editorial ilustrado en donde se promueva la creatividad de los niños preescolares?

Existe un sin número de productos ilustrados enfocados en el desarrollo infantil, específicamente ahorita no podría como dar nombres pero lo primero que se me vino a la

mente por ejemplo son los libros del famoso ilustrador Erick Carl él trabajaba en la técnica del collage, llego a adquirir una fama impresionante por su acercamiento a la niñez a través de sus narraciones gráficas ilustradas con estas imágenes a collage que incluso hoy en día llegan a ser leídos por públicos de todas las edades incluso adultos, libros ilustrados que manejan tan bien el aspecto multi sensorial que tienen ya texturas, colores u otro tipo de estímulos para los niños, sé que hoy en día la ilustración en productos enfocados en la niñez está cobrando cada vez más fuerza porque se está viendo cada vez que el lenguaje gráfico justamente puede generar o enriquecer la lectura visual en los niños.

7. ¿Considera que existe alguna relación entre el texto e ilustración?

Definitivamente si, de hecho pienso que en una lectura completa la relación entre texto e imagen debe de ser tejida de una manera muy consciente y de una manera muy fina porque eso va a enriquecer el lenguaje, tal vez a un nivel superficial se piensa que la ilustración está hecha para decorar un texto o para hacer comercialmente más llamativo un producto cuando en realidad la ilustración en sí contiene un lenguaje narrativo muy potente y si está bien complementado con el texto, el potencial de la lectura crece exponencialmente, entonces si se da ciertas relaciones entre texto e imagen como por ejemplo cuando la imagen se utiliza para resaltar o para fortalecer cierto punto en un texto, por otro lado cuando la imagen se utiliza para contar en una historia algo que el texto no está contando se lo utiliza de forma complementaria y estos son solo dos ejemplos de cómo la imagen se puede utilizar consciente e intencionalmente para enriquecer y potenciar una lectura que ya viene acompañada de texto.

8. ¿Qué se debe tener en cuenta para crear un personaje?

Debemos de tomar en cuenta que la manera en que esta va a generar una relación genuina con el público es que exprese o contenga elementos innegables de nuestra humanidad, sean positivos o negativos, de alguna manera el público tiene que llegar a verse reflejado en dicho personaje, ya sea en sus mejores o peores momentos, hay que admitir que somos seres humanos y por ello hemos adquirido una amplia gama de emociones que van desde ser positivas a negativas, todos vivimos esta especie dualidad y por lo general lo que hace un personaje es resaltar cierta característica de esa gama de personalidad, por lo tanto los personajes que más conectan más con el público son aquellos que resaltan ciertos aspectos con los que el público se va a relacionar

9. ¿Cuál considera más importante: ¿La ilustración o la fotografía?

No estoy en condiciones de decir que una forma de arte es más importante que otra o más valida que otra para nada, ambas se relacionan con la lectura, con la expresión visual, ambas generan diálogo, ambas generan impresión en quien las ve, lecturas, interpretaciones, preguntas, cuestionamientos, reflexiones, cada una a través de sus propias herramientas, lo que tienen en común es que se basan en el uso de la luz pero en realidad ninguna sobre sale de la otra, cada una tiene su campo de apreciación y ambas pueden tener el mismo potencial de generación de lecturas visuales.

10. ¿Considera que es importante tener referencias gráficas de cada personaje y entorno?

Personalmente es algo que yo práctico, antes de proceder a la parte creativa como tal por lo general siempre llevo a cabo una investigación respecto que es lo que rodea la idea que voy a generar, si existe una conexión con determinada realidad, periodo histórico, entorno, se trate de algo ficticio o no ficticio. Ahora con respecto a las referencias que uno puede tener para darle un cable a tierra eso que vamos a crear, no creo que se limita únicamente referencias gráficas en el sentido de si voy a hacer una ilustración tengo que buscar referencias de

ilustración, más bien una referencia puede venir de diferentes formas de arte, elementos reales, material de periódico, revistas, puede venir de la fotografía, puede venir de una obra de teatro, del cine, de las bellas artes o incluso de vivencias personales del autor, de anécdotas que hacen que la creación de determinado personaje o entorno agarre un argumento más fuerte, eso es lo que se busca por lo general con la investigación que la creación tenga un argumento fuerte por detrás.

11. ¿Cuál considera que sea el estilo más adecuado para la ilustración infantil?

Esta pregunta me hace volver un poco a la primera, considero que no necesariamente hay un estilo que sea más apto o adecuado porque esta noción más bien nos ha llevado a infantilizar la literatura infantil por mucho tiempo y a un poco dar menos crédito a la calidad de lectura visual que pueden tener los niños, hoy en día hay estilos bastante complejos, intrincados, figurativos, incluso un poco abstracto que permiten a los niños generar conversación, diálogo, dinámicas de lectura, que hace varios años no se hubiera pensado posible, entonces esto es lo que me ha llevado a abrirme mucho con respecto a qué tipo de imagen pueden leer o no los niños, lo que puedo decir en resumen es que los niños pueden y leen, interpretan mucho más de lo que se les a dado crédito, entonces pienso que más bien es interesante exponer a la niñez a una diversidad de estilos y elementos gráficos y más bien lo que se debe enfocar es en generar destrezas de lectura visual.

12. ¿Qué técnica considera la adecuada para la ilustración de un cuento infantil?

Considero que no existen técnicas como gráficas que sean más o menos aptas para la ilustración infantil yo creo que depende más de la mediación de la lectura y de cómo se entrega a los infantes nuevas herramientas de lectura, de diálogo eso va a permitir que ellos sean capaces de entender a través de un sin número de técnicas y estilos gráficos.

13. ¿Cuál considera que sea la cromática adecuada para ilustración infantil?

No existe una cromática dedicada a la niñez, antes se pensaba que para la niñez seguro se tiene que ilustrar con colores pasteles porque son más tiernos y eso lleva un poco a la infantilización de la ilustración para niños, en realidad la cromática no es una herramienta que responde a la edad si no a la narrativa a la psicología detrás de la imagen a cuál es el no necesariamente mensaje en un sentido moralista si no literalmente el mensaje que se está transmitiendo a través de una imagen, que emociones se busca generar o retratar y la cromática va a tratar a ese contenido más no necesariamente a la edad de los lectores.

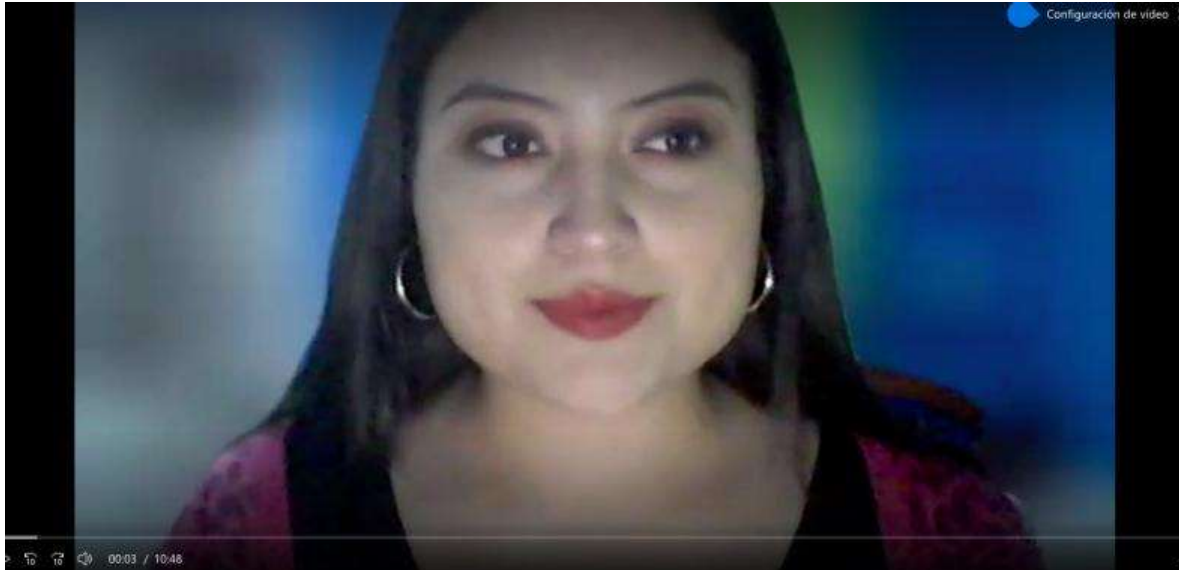
14. ¿Considera que un cuento infantil ilustrado puede desarrollar la creatividad en niños de 4 a 5 años?

Definitivamente sí, todo depende de la riqueza del lenguaje gráfico y por otro lado de la mediación de la lectura, quien está acompañando a esa lectura por parte de los niños, porque creo que ese más bien es el elemento clave para el desarrollo de la creatividad, llevar a cabo las preguntas adecuadas, enfocar la atención de los niños a ciertos detalles de una imagen que van a permitir la generación de preguntas, el interés la concentración por parte de los niños, todo eso va a depender un poco de es decir que tanto se pueda enriquecer, la lectura gráfica va a depender de quien este acompañando dicha lectura porque indudablemente los niños pueden ver por si solos el material gráfico y generar ellos su propia interpretación, su propia relación con este material, pero obviamente si queremos incrementar o crear ciertas destrezas o ayudar o dar herramientas nuevas a los niños para la lectura visual, definitivamente va a ayudar el que la persona que este acompañando la lectura sepa cómo llevarla y que preguntas realizar.

Anexo 5 Entrevista a Psicóloga

Psicóloga participante: María de los Ángeles Luna

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)



María de los Ángeles Luna

Psicóloga Clínica – Infantil

Instrumento extraído de: (Cuenca & Viviana, 2017)

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: María de los Ángeles Luna

Los niños en edad preescolar suelen ser muy preceptivos en su entorno, esto es muy importante porque a medida que ellos van jugando, explorando el medio., además el tiempo que comparten con sus padres, les ayuda a fomentar la convivencia porque ellos van construyendo su aprendizaje con el apoyo del entorno, por eso es muy importante que se fortalezcan tanto el aprendizaje como las emociones que acompañan a este proceso.

Si las emociones son positivas el niño tiende a recibir de mejor manera y con mayor agrado los nuevos conocimientos, es como hablemos de imitación más bien el niño está como que muy pendiente, muy perceptivo a todo lo que pasa entonces él pues imita el comportamiento de los demás, de esta manera es como él va aprendiendo, por eso es importante como se mencionó que se acompañe con estas emociones positivas, que sea un aprendizaje positivo en el sentido de que sea agradable para el niño, que no sea muy impositivo o generarle malestar, más bien que vaya acorde a la necesidad del niño, acompañado también con juegos, con ese tipo de actividades que el niño va a explorar en ese momento, en esa etapa en la que todo quiere saber, es curioso.

2. ¿Cómo aprende un niño de 4 a 5 años?

Bueno en esta edad primeramente considerada muy valiosa para el aprendizaje de las habilidades nuevas, de los conocimientos que puede adquirir, es importante que se comprenda que cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, cada uno va a su propio ritmo, no es bueno comparar al niño con sus compañeritos y que se sienta menos tal vez porque el uno puede hacer algo que él no puede aún y hay que entender que el en su maduración, en el desarrollo de estas habilidades no logra alcanzar ese hito importante más bien aún se está madurando por ello es bueno indicarle al infante que cada niño tiene un ritmo distinto de aprendizaje por ello también su ambiente debe de ser de apoyo que es el que necesita a esta edad, además las destrezas que acompañan al proceso de aprendizaje como es interactuar con otros niños, tener más comprensión del entorno hacen definitivamente que aumente su curiosidad y la necesidad de explorar el medio y con esa curiosidad y ese explorar nace esta nueva responsabilidad también de poder educar adecuadamente al niño en valores y comportamientos responsables porque en estas etapas como digo el niño está muy pendiente de ese aprendizaje tiende más a internalizar cuando se lo realiza de manera adecuada, entonces si el niño aprende desde temprana edad con normas y valores de convivencia

definitivamente cuando sea más grandecito y tenga aún más conciencia de la que tiene ahora podrá comportarse de una manera aceptable para poder mantener esa convivencia estable, esa convivencia armónica con los demás en cualquier entorno en que él se encuentre.

Además, la manera más viable del aprendizaje sin duda va a ser siempre alentar el desarrollo de estas habilidades, el ser supervisado, el que se le ofrece buen ambiente, un ambiente positivo, el ambiente de acompañamiento positivo, eso en la casa y escuela es importante que se sepa también que él está recibiendo ese apoyo adecuado, ese verdadero apoyo que necesita para ese desarrollo.

3. ¿Cómo se puede fortalecer la creatividad en niños de 4 a 5 años?

De plano los niños ya son muy creativos, están siempre predispuestos a aprender nuevas habilidades, nuevas formas de crear cosas y de llenar su conocimiento con esas dudas que se hacen como por ejemplo por que tiene esta forma tal cosa, el ambiente de retroalimentación positiva, con un ambiente seguro, eso es lo que de verdad permite que el niño fluya y pueda alcanzar esas nuevas habilidades que exista la nueva predisposición incluso de crear como parte de su curiosidad nata, por comprender todo lo que le rodea, el niño siempre va a estar atento y pueden incentivarlo a través de cuentos como para despertar su imaginación, para incentivarlo a dibujar, a realizar juegos de palabras, a que aprenda a crear con plastilina, arcilla, inventarse historias u otras actividades plásticas ayudaran mucho a que se fomente la libre expresión y la creatividad de los niños así como esa capacidad que debe de existir de adaptarse y desenvolverse en el entorno con flexibilidad y reflexión a este, así que busquemos siempre que ese entorno como mencionábamos anterior mente que sea un entorno positivo, sea un verdadero entorno de apoyo.

4. ¿Qué tipo de material didáctico usted recomienda utilizar para desarrollar la creatividad en niños de 4 a 5 años?

Bueno generalmente los niños necesitan materiales de fácil manipulación y que no tengan ningún riesgo por ejemplo de intoxicación como la plastilina, los colores, crayones, aunque hoy en día estos ya vienen con normas de seguridad, cuando el niño trata de crear algo se le da una idea pero al final siempre van a ser las ideas que el niño tenga, también el uso de rompecabezas, legos, que motiven al niño a llegar a un resultado final pero resaltando que el resultado final tiene que ser con un sentido, el niño debe de saber y tener una conciencia de lo que crea porque él lo ha creado, también como el sentido de las cosas para que el niño sepa que es algo que el hizo y que se dé cuenta que le costó trabajo hacerlo de esta manera llegara a tener conciencia y responsabilidad de las cosas que él va haciendo.

5. ¿Usted considera adecuado la utilización de un cuento infantil ilustrado para desarrollar la creatividad en los niños de 4 a 5 años?

Definitivamente creo que es importante resaltar las ventajas relacionadas con la ampliación de la socialización también la fluidez mental, el análisis de la historia, además las enseñanzas valiosas que puede tener al escuchar un cuento que se pueda relacionar con un comportamiento adecuado, con valores, con conceptos éticos y que los niños también identifican en las historias y aprenden de esto, superando tal vez alguna dificultad, gracias a los finales que aquí se plantean, cuando a nosotros nos contaban las fabulas que siempre traían moralejas y generalmente estas enseñanzas iban más como a orientarnos correctamente, tener un consejo para actuar en valores ayudándonos en la convivencia, nos ayudan en ese correcto comportamiento en un entorno que demanda en nosotros también en normas adecuadas para una convivencia armónica, también se puede ejercitar la memoria esa capacidad de inventar, si se le pide al infante recrear un final este lo va a lograr haciendo de esta manera que su cerebro trabaje con todos sus sentidos.

Anexo 6 Resultados de la entrevista aplicada a la docente de educación inicial



Lic. Jhannina Pazmiño

Docente de Educación Inicial



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Entrevista a Docente de Educación Inicial

Nombre: Lic. Jhannina Pazmiño Salazar

1. ¿Qué material didáctico utiliza?

Mi apoyo didáctico ante los infantes es de libros, diapositivas, videos, carteles, maquetas, títeres, cuentos, etc.

2. ¿Emplea usted material adicional al texto básico que usted utiliza para impartir sus clases?

Sí, empleo fichas de trabajo, material concreto para su manipulación.

3. ¿Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como docente de Educación Inicial?

Los niños aprenden a través de la exploración y el movimiento interactuando con la naturaleza y la manipulación de material concreto, se hacen lecturas diarias de cuentos donde el niño utiliza su imaginación.

4. ¿Cuál es su opinión respecto a la inserción de un cuento ilustrado en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de Educación Inicial?

Es muy bueno ya que el niño promueve el desarrollo intelectual y su imaginación a más de ello permite que siga el hilo conductor de la historia.

5. ¿Qué temáticas llaman más la atención de los niños de Educación Inicial?

Los cuentos de animales, figuras o la misma naturaleza.

Anexo 7 Tabla 2

Observación clase impartida docente 1

ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
a. El docente maneja regularmente en clases (materiales) adicionales durante el proceso educativo.	Si	Se observa una mayor atención a las clases por parte de los infantes.
b. La mayoría de estudiantes regularmente muestra un interés en los materiales educativos aplicados.	Si	Se ve que los infantes son más expresivos.
c. ¿La mayoría de estudiantes regularmente..... se confunde con el uso de materiales educativos?	No	Ninguna
d. ¿Cuándo el docente emplea material educativo, la mayoría de estudiantes completan satisfactoriamente sus actividades planteadas en clases.....el	Con	Ninguna

ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
apoyo de dicho material?		
<p>e. El material educativo en su mayoría...está diseñado para que el estudiante interactúe con el mismo.</p>	Si	El material de apoyo es útil para el infante.
<p>f. ¿LOS RECURSOS POSEEN IMÁGENES? (Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección) F1.- Las imágenes empleadas en los materiales educativos generalmente, poseen una.....representatividad. F2.- Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño.....para su correcta visualización.</p>	Si	Los materiales educativos poseen una representatividad además que tienen una buena visualización por su tamaño.
<p>g. ¿LOS RECURSOS POSEEN AUDIO? (Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección) G1.- El audio empleado en el material educativo es...comprensible el volumen, considerando el entorno en el que es reproducido y la eficaz comprensión de los estudiantes.</p>	Si	El audio es tolerable, entendible y eficaz para la comprensión del infante.

	ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
h.	<p>¿LOS RECURSOS POSEEN TEXTO?</p> <p>(Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)</p> <p>H1. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen una tipografía que...su correcta comprensión.</p> <p>H2. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen un tamaño para...su correcta visualización.</p>	Si	Los textos que usan si tienen una tipografía comprensible y su tamaño es adecuado para su entendimiento.
i.	<p>¿LOS RECURSOS POSEEN VIDEO O ANIMACIÓN?</p>	Si	Es un material de apoyo que el docente implementa en sus clases.

Anexo 8 Tabla 3

Observación clase impartida docente 2

	ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
a.	El docente maneja regularmente en clases..... (materiales) adicionales durante el proceso educativo.	Si	Se observa una mayor atención a las clases por parte de los infantes.
b.	La mayoría de estudiantes regularmente muestra un..... interés en los materiales educativos aplicados.	Si	Se ve que los infantes son más expresivos.
c.	¿La mayoría de estudiantes regularmente..... se confunde con el uso de materiales educativos?	No	Ninguna
d.	¿Cuándo el docente emplea	Con	Ninguna

ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
<p>material educativo, la mayoría de estudiantes completan satisfactoriamente sus actividades planteadas en clases.....el apoyo de dicho material?</p>		
<p>e. El material educativo en su mayoría.....está diseñado para que el estudiante interactúe con el mismo.</p>	Si	El material de apoyo es útil para el infante.
<p>f. ¿LOS RECURSOS POSEEN IMÁGENES? (Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)</p> <p>F1.- Las imágenes empleadas en los materiales educativos generalmente, poseen una.....representatividad.</p> <p>F2.- Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño.....para su correcta visualización.</p>	Si	Los materiales educativos poseen una representatividad además que tienen una buena visualización por su tamaño.
<p>g. ¿LOS RECURSOS POSEEN AUDIO? (Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)</p> <p>G1.- El audio empleado en el material educativo es...comprensible el volumen, considerando el entorno en el que es reproducido y la eficaz comprensión de los estudiantes.</p>	Si	El audio es tolerable, entendible y eficaz para la comprensión del infante.
<p>h. ¿LOS RECURSOS POSEEN TEXTO? (Si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)</p> <p>H1. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen una tipografía que...su correcta</p>	Si	Los textos que usan si tienen una tipografía comprensible y su tamaño es adecuado para su entendimiento.

ITEMS	RESPUESTAS	OBSERVACIONES
comprensión. H2. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen un tamaño para...su correcta visualización.		
i. ¿LOS RECURSOS POSEEN VIDEO O ANIMACIÓN?	Si	Es un material de apoyo que el docente implementa en sus clases.

Anexo 9 Tabla 4

FICHA DE OBSERVACIÓN AL AULA DE CLASES – ANÁLISIS TÉCNICO VISUAL DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Ficha de observación técnica

Objetivo: Caracterizar el problema de investigación, desde el punto técnico visual.

Instrucciones: Ingresar al aula de clases y completar las siguientes afirmaciones.

Observación al aula de clase

COMPONENTE	GENERALIDADES	RESPUESTAS			
AULA	a. El material didáctico empleado en el aula de clases es tipo:	✓	Lúdico	✓	No lúdico
	b. El espacio de trabajo de cada estudiante es:	✓	Personal	✓	Compartido
	c. En el aula de clases existe un espacio..... Para almacenar el material didáctico.	✓	Adecuado		Inadecuado
	d. En el espacio de trabajo el	✓	Si		No

estudiante tiene a la mano
 las herramientas necesarias
 para realizar las actividades
 de clase.

e. Qué encontramos en el espacio de trabajo del estudiante
 Las herramientas con las que va a trabajar

COMPONENTE	AMBIENTE DE APRENDIZAJE	RESPUESTAS			
AULA	a. El aula de clases tiene una fuente de luz:	✓	Natural	✓	Artificial
	b. Los colores empleados en las paredes son cálidos o fríos:	✓	Cálidos	✓	Fríos


COMPONENTE	TIPOGRAFÍA	RESPUESTAS			
MATERIAL DIDÁCTICO	a. Tamaño de texto (títulos y cuerpo del texto):	✓	Romanas	✓	Egipcias Serif
	b. Familia tipográfica:	✓	Palo Seco	✓	Serif Decorativas

COMPONENTE	CROMÁTICA	RESPUESTAS	
MATERIAL DIDÁCTICO	a. Colores empleados	✓ Primarios	✓ Secundarios
		✓ Terciarios	✓ Armonías
		✓ Gammas Contrastes	

COMPONENTE	ICONOGRÁFICO	RESPUESTAS	
MATERIAL	a. Niveles de imágenes empleados.	Fotografía real	
		Abstracción	✓ Ilustración

DIDÁCTICO	Fotografía e ilustración
b. Proporción entre texto e imagen	80% imagen 20% texto
c. Tamaño de fuente (Título y cuerpo de texto)	Título 20 pt. Cuerpo 15 pt.

Anexo 10 Plan Anual Instituto Inti Sisa

 INTI SISA	U.E. INTI SISA	AÑO LECTIVO 2021-2022
---	-----------------------	----------------------------------

PLAN CURRICULAR ANUAL

1.- DATOS INFORMATIVOS

Área:	Subnivel inicial 2		
Docente(s):	Lic. Jhannina Pazmiño		
Grado/curso:	Inicial 4 a 5 años	Nivel educativo:	Inicial

2.- TIEMPO

Carga horaria semanal	Nro. Semanas de trabajo	Evaluación de los aprendizajes e imprevistos	Total semanas clases	Total períodos
25	40	4	36	900

3.- OBJETIVOS DEL SUBNIVEL

Subnivel Inicial 2

- Lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le posibiliten ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.
- Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.
- Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.
- Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.
- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.
- Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.

4.-DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

Nro.	Título de la experiencia de aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño	Orientaciones metodológicas	Evaluación	Duración semanas
1	Conociendo mi jardín	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres. Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.	Las orientaciones para el desarrollo de esta experiencia están focalizadas en actividades de reconocimiento de las dependencias del jardín además de aprender normas de	Lista de cotejo: Identifica las instalaciones del CEI y practica normas de convivencia en la institución y en el hogar.	3

<p>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p>	<p>Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.</p> <p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.</p> <p>Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato comprendiendo las normas de prevención planteadas por el adulto.</p>	<p>Las orientaciones para el desarrollo de esta experiencia están focalizadas en actividades de reconocimiento de las dependencias del jardín además de aprender normas de convivencia para que sean practicadas en la escuela y en su hogar, podrán explorar su entorno y aprender a cuidar el medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras. También aprenderán a identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato comprendiendo las normas de prevención planteadas por el adulto.</p>	<p>Lista de cotejo:</p> <p>Identifica las instalaciones del CEI y practica normas de convivencia en la institución y en el hogar.</p> <p>Desarrollo su confianza y comunica datos que lo identifiquen.</p> <p>Reconoce situaciones de peligro y cuida el medio ambiente.</p> <p>Registro anecdótico.</p> <p>Ficha de observación.</p>
<p>CONVIVENCIA</p>	<p>Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto.</p>		
<p>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p>	<p>Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.</p>		

<p>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p>	<p>Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.</p> <p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de la adquisición de hábitos de higiene.</p> <p>Identificar las situaciones de peligro a las que se puede exponer en su entorno inmediato comprendiendo las normas de prevención planteadas por el adulto.</p>
<p>CONVIVENCIA</p>	<p>Reconocer y practicar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar establecidas por el adulto.</p>
<p>RELACIONES CON EL MEDIO NATURAL Y CULTURAL</p>	<p>Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como: botar la basura en su lugar, no desperdiciar el agua, entre otras.</p>

<p>Las partes de mi cuerpo quiero aprender</p>	<p>Identidad y autonomía</p>	<p>Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos.</p> <p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de adquisición de hábitos de higiene.</p> <p>Reconocer algunas características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte del proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.</p> <p>Elegir actividades vestuarias, entre otros demostrando sus gustos y preferencias.</p>	<p>En esta experiencia las actividades se caracterizan por la experimentación y el reconocimiento de las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades superiores, inferiores, corazón, pulmón, arteria. Por medio de actividades experienciales además identificarán también las partes finas de la cara, su sexo (masculino y femenino) y vestimenta.</p>	<p>Lista de cotejo: Se identifica como niño o niña según su sexo.</p> <p>Identifica y menciona sus principales rasgos físicos y de las personas de su entorno.</p> <p>Respeta y comparte con todos por igual.</p> <p>Registro anecdótico.</p> <p>Ficha de observación.</p>
	<p>Comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.</p> <p>Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.</p>		

<p>Identidad y autonomía</p>	<p>Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos.</p> <p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de adquisición de hábitos de higiene.</p> <p>Reconocer algunas características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte del proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.</p> <p>Elegir actividades vestuarias, entre otros demostrando sus gustos y preferencias.</p>
<p>Comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.</p> <p>Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.</p>

<p>Mi mundo de colores</p>	<p>RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS</p>	<p>Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.</p> <p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.</p> <p>Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</p> <p>Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.</p> <p>Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como:</p>	<p>Las orientaciones para realizar esta experiencia se hará por medio de experimentos para reconocer los colores primarios en objetos e imágenes del entorno, utilizando vegetales para obtener colorantes caseros que servirán para realizar manualidades además utilizarán papel reciclado para usar los colores de dicho papel.</p>	<p>Lista de cotejo: Reconoce los colores primarios que se encuentran en los objetos de su entorno.</p> <p>Reconoce y manifiesta sus emociones y sentimientos con mayor intensidad mediante expresiones orales y gestuales.</p> <p>Participa en rondas y juegos tradicionales.</p> <p>Identifica la noción arriba-abajo.</p> <p>Registro anecdótico.</p>
<p>RELACIONES LÓGICO-MATEMÁTICAS</p>	<p>Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.</p> <p>Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.</p>	<p>Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.</p> <p>Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.</p> <p>Realizar acciones que apoyan al cuidado del medio ambiente como:</p>		
<p>IDENTIDAD Y AUTONOMÍA</p>				
<p>CONVIVENCIA</p>				

<p>Identidad y autonomía</p>	<p>Identificar las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos.</p> <p>Realizar acciones de lavado de manos, cara, dientes con la guía del adulto, como parte del proceso de adquisición de hábitos de higiene.</p> <p>Reconocer algunas características físicas como: color de pelo, ojos, piel, tamaño, entre otros, como parte del proceso de su reconocimiento como ser único e irrepetible.</p> <p>Elegir actividades vestuarias, entre otros demostrando sus gustos y preferencias.</p>	
<p>Comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.</p> <p>Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.</p>	
<p>5.- BIBLIOGRAFIA/WEBGRAFIA (utilizar normas APA VI edición) Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito: MINEDUC. Ministerio de Educación. (2014). Guía Metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial. Quito: MINEDUC.</p>		<p>6. OBSERVACIONES Desarrollar dominio en las destrezas correspondientes a su edad. Incrementar su vocabulario con imágenes de objetos y elementos de su entorno a través de las conciencias lingüísticas. Ampliar el abanico de creatividad en los niños.</p>
<p>ELABORADO</p>	<p>REVISADO</p>	<p>APROBADO</p>
<p>DOCENTES(S): Lic. Jhannina Pazmiño</p>	<p>NOMBRE: Lic. Karina Cevallos</p>	<p>NOMBRE: Dra. Bertha Murillo</p>

Anexo 11 Observación de los estudiantes del instituto Inti Sisa y del material de apoyo en el que trabajan.



Bloque curricular 4 Vivo en comunidad

Los tres hermanos

El día está...

Nombre: _____

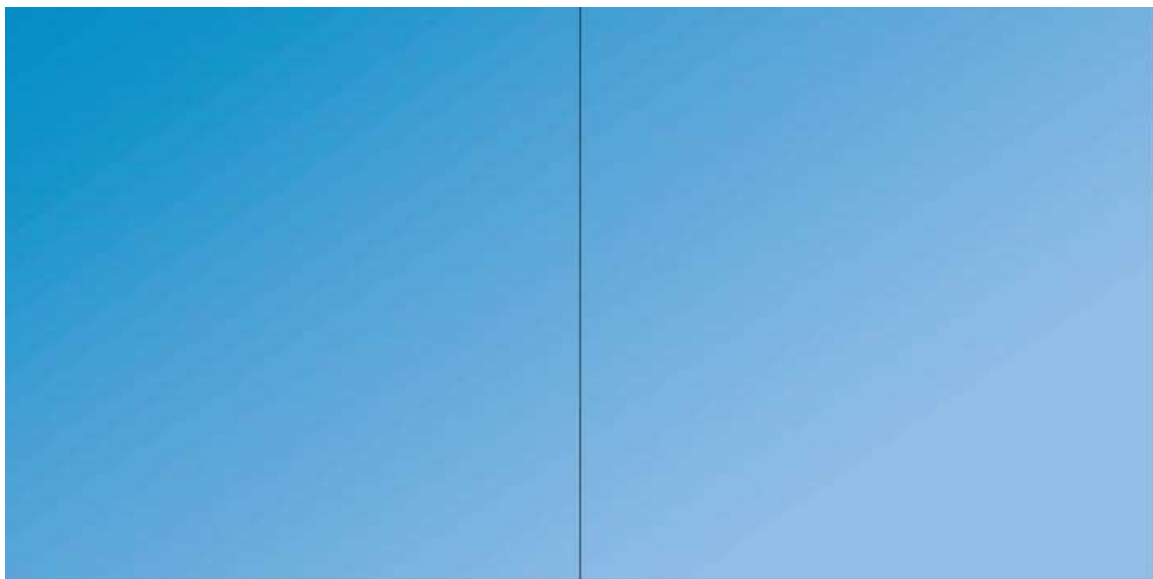
209

En Ruta del Aprendizaje inicial 1

PROLIPA
Luis H. Calderón

GUÍA PARA EL DOCENTE
PROHIBIDA SU VENTA

Anexo 12 Cuento Infantil Las Aventuras de Luna



LAS AVENTURAS DE LUNA

Una mañana de primavera, Luna se despierta muy feliz. ¡Llegó el día! Hoy Luna se va de excursión al zoológico.



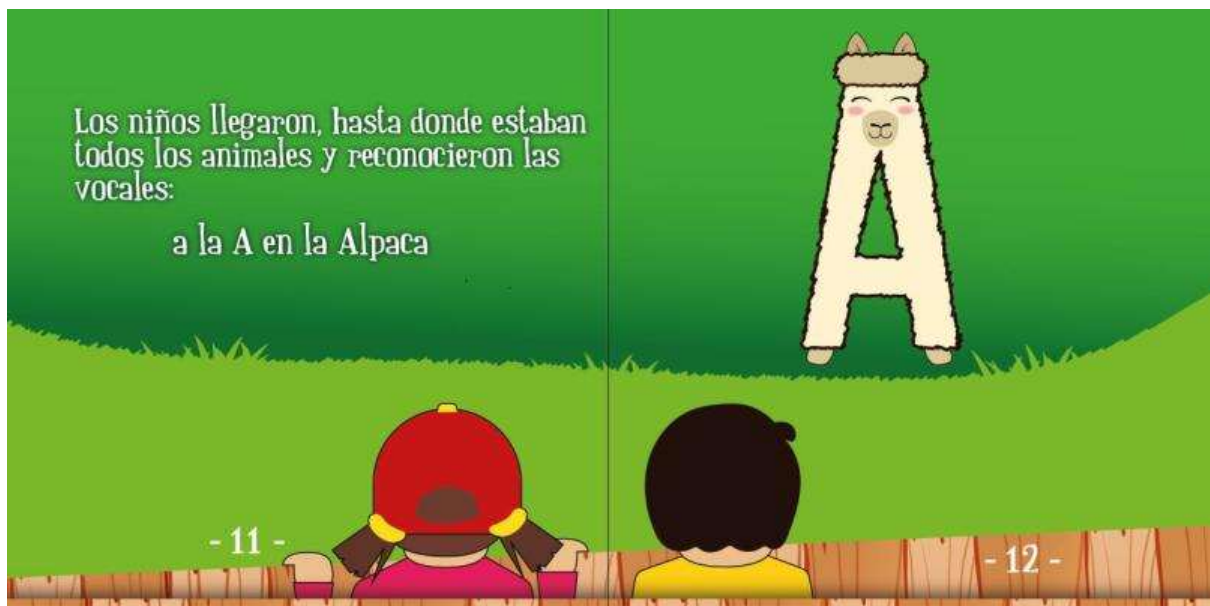
- 3 -

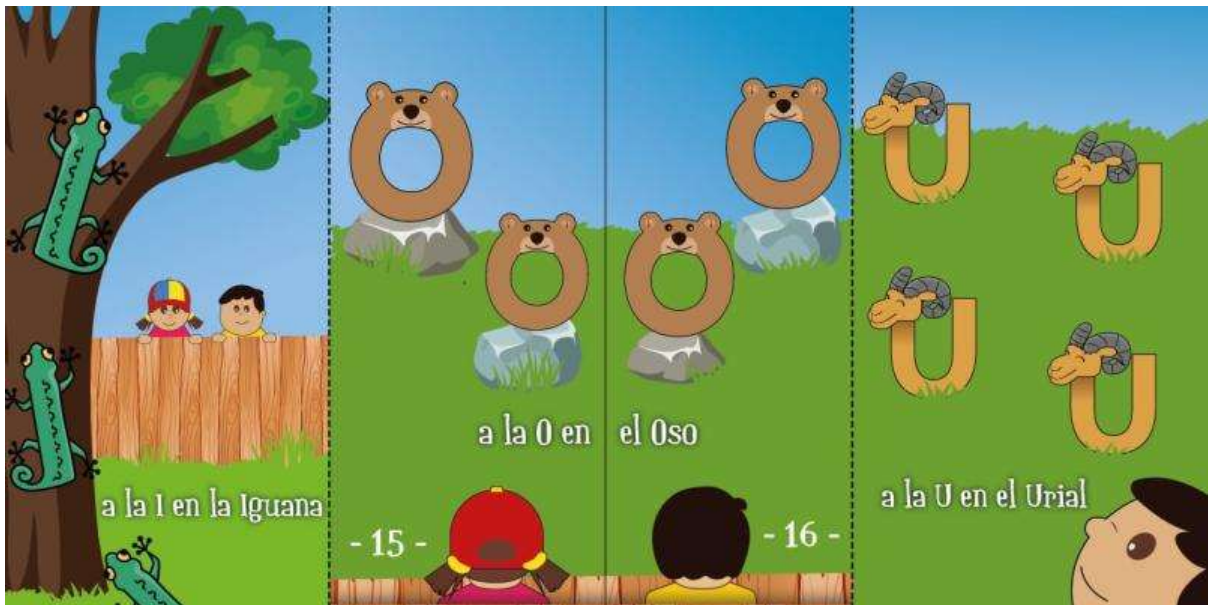
Luna se cepilla los dientes y se prepara para salir de casa.



- 4 -













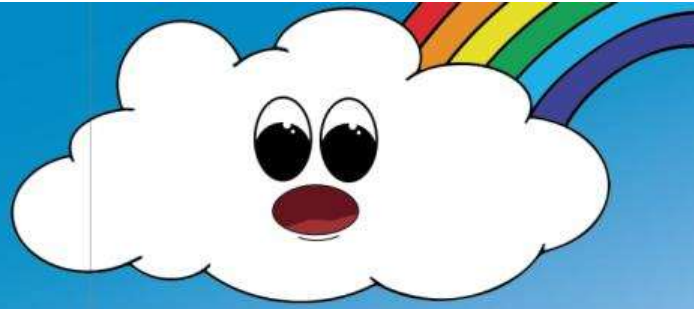
- HE PERDIDO MI CONEJO DE PELUCHE, DIJO LUNA.



- SÍ, ES MI PELUCHE, HACE UN MOMENTO PASÉ POR AHÍ.

MUCHAS GRACIAS SEÑOR ARCOIRIS.

- 25 -



- ¡HOLA! ¿PORQUÉ LLORAS?, DIJO EL ARCOIRIS.

- PUES, YO HE VISTO UN CONEJO DE PELUCHE, DONDE ESTÁN LOS ELEFANTES.

- 26 -



Luna recuperó a su conejo de peluche y regresó a casa muy feliz, por todas las aventuras que vivió este día.

- 27 -

- 28 -