



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones
cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Diseño
Gráfico**

Autor:

Silva Flores Alexis Jepseny

Tutor:

MgSc. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

Riobamba, Ecuador. 2023

DERECHOS DE AUTORÍA

Yo, Alexis Jepseny Silva Flores, con cédula de ciudadanía 0604236687, autor del trabajo de investigación titulado: Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2, 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 autor de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, viernes 28 de abril de 2023.



Alexis Jepseny Silva Flores

C.I: 0604236687



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-02.19
VERSIÓN 02: 06-09-2021

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

En la Ciudad de Riobamba, a los 02 días del mes de AGOSTO de 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **ALEXIS JEPSENY SILVA FLORES** con CC: **0604236687**, 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 **"DISEÑO DE UNA GUÍA ILUSTRADA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN ACCIONES COTIDIANAS EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Firmado electrónicamente por:
MARCELA ELIZABETH
CADENA FIGUEROA

Mgs. Marcela Cadena
TUTORA

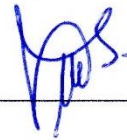
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2, presentado por Alexis Jepseny Silva Flores, con cédula de identidad número 0604236687, bajo la tutoría de Mg. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba viernes 28 de abril de 2023.

Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. Rafael José Salguero Rosero



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Patricia Alejandra Ávalos Espinoza



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. Jorge Enrique Ibarra Loza



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 Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2, presentado por Alexis Jepseny Silva Flores, con cédula de identidad número 0604236687, 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 viernes 28 de abril de 2023.

Rafael Salguero, Mgs.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Patricia Ávalos, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Jorge Ibarra, Mgs.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Marcela Cadena, Mgs.
TUTOR



CERTIFICACIÓN

Que, **SILVA FLORES ALEXIS JEPSENY** con CC: **0604236687**, 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 "**DISEÑO DE UNA GUÍA ILUSTRADA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN ACCIONES COTIDIANAS EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2**", cumple con el 5%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **ORIGINAL**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 02 de agosto de 2022



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

Mgs. Marcela Cadena
TUTORA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Silvana por ser ese ser ejemplar, que fortalece cada día mi desarrollo personal y humano, espero con mucho entusiasmo que este proyecto y su resultado permita facilitar sus clases y que sea de mucho agrado y beneficio para sus estudiantes. Finalmente dedico este trabajo a mi tutora la Lic. Marcela Cadena Ms.C. por ser mi guía y apoyo durante el desarrollo de este tan ansiado trabajo.

Alexis Jepseny Silva Flores.

AGRADECIMIENTO

Un ciclo se ha cerrado y con ello una meta se ha cumplido, sueños y anhelos se ven realizados todos ellos conseguido con el apoyo, los consejos y la constancia de una mujer maravillosa, mi madre, a quien agradezco por ser ese pilar en el cual he apoyado mi cabeza para alcanzar este tan ansiado logro, agradezco de igual manera a la institución a la que pertenezco y a la cual me debo para honrarla como un buen profesional salido de sus aulas, a todos y cada uno de los docentes de la carrera de Diseño Gráfico quienes con gran conocimiento me ayudaron a desarrollar y concluir con este proyecto.

Alexis Jepseny Silva Flores

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
DERECHOS DE AUTORÍA	2
ACTA FAVORABLE	3
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	4
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DE TRIBUNAL	5
CERTIFICACIÓN DE ANTI-PLAGIO	6
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	8
RESUMEN	18
ABSTRACT	19
CAPÍTULO I	20
Introducción	20
Antecedentes	21
Planteamiento del problema	21
Justificación	22
Formulación del problema.....	23
Objetivos	23
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos	23
CAPÍTULO II	24
MARCO TEÓRICO	24
Referencias	24
Educación Inicial.....	24
Recursos Didácticos	26
Ilustración	29
Guía Ilustrada.....	38
Variables.....	44
Variable dependiente	44
Variable independiente	44
Operacionalización de variables	44
CAPÍTULO III	46
METODOLOGÍA	46
Tipo de investigación	46

Diseño de la investigación	46
Investigación descriptiva.....	46
Investigación bibliográfica	46
Investigación proyectual.....	46
Investigación cuasi-experimental	47
Investigación de campo	47
Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
Métodos.....	47
Técnicas.....	48
Instrumentos.....	48
Población y muestra de estudio	48
CAPÍTULO IV.....	50
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
Procesos de investigación de campo	50
Observación directa.....	50
Observación de las clases impartidas por el docente.....	51
Observaciones.....	53
Conclusiones preliminares	53
Observación técnica y cultural de los estudiantes	54
Entrevista a docente	54
Conclusiones de la entrevista	54
Recomendaciones por parte del entrevistado	55
Entrevista a expertos	55
Recomendaciones por parte del entrevistado	55
Análisis técnico del material didáctico existente	56
Estado actual del Material Didáctico existente.	56
Recomendaciones generales para el desarrollo de la guía ilustrada.	57
Proceso de diseño.....	57
Finalidad (Por qué y para quién es el diseño).....	57
Forma preliminar	57
Materiales	58
Técnicas y herramientas	58
Identificación de la necesidad de diseño.....	58
Público objetivo	58
Segmentación de mercado	59
Tamaño de la muestra	59
Perfil demográfico.....	59
Ubicación geográfica.....	59
Perfil psicográfico y cultural.....	59
Aspecto de interés	60
Justificación de la propuesta.....	60
Proceso creativo.....	60
Desarrollo de la propuesta.....	73

CAPÍTULO V.	97
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	97
BIBLIOGRAFÍA	99
ANEXOS	101
ANEXO 1: Entrevista a la docente	101
ANEXO 2: Entrevista a expertos.....	104

ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1: Ejemplo de Actividades por edades para niños y niñas	26
Tabla 2: Ventajas y desventajas del uso de la ilustración	38
Tabla 3: Elementos del diseño.....	40
Tabla 4: Taxonomía de aprendizajes.....	42
Tabla 5: Operacionalización de Variables.....	45
Tabla 6: Tabla para definir el nombre del personaje.....	67
Tabla 7: Creación de personajes secundarios	67
Tabla 8: Tabla de características formales de la guía ilustrada	73
Tabla 9: Tabla de características formales del Manual de Marca	92
Tabla 10: Tabla de características formales del Cuento de Nandito, siempre limpiecito ..	96

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Material Didáctico para motricidad fina.....	28
Figura 2: Material didáctico para motricidad fina y asociación.....	29
Figura 3: Ilustración de venta por comercio electrónico.....	30
Figura 4: Arte conceptual de los personajes de las mascotas lindas	31
Figura 5: Ilustración de atuendos de moda.....	31
Figura 6: Ilustración técnica del núcleo de la Tierra.....	32
Figura 7: Infografía de Covid-19.	33
Figura 8: Diseño de empaquetado de jugos frutales	33
Figura 9: Portada de la Revista The New Yorker, 2020	34
Figura 10: Ilustración infantil.....	35
Figura 11: Estilos de ilustración.....	36
Figura 12: Profesional de la Ilustración en el trabajo.....	39
Figura 13: El proceso creativo	43
Figura 14: Aula del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras	51
Figura 15: Reunión vía Zoom con la directora del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras	51
Figura 16: Entrevista a docente Aime Altamirano.....	54
Figura 17: Entrevista a diseñador e ilustrador Lic. Diego García Mgtr.	55
Figura 18: Material didáctico utilizado en el aula de clase	56
Figura 19: Estudiantes del paralelo “A”.....	58
Figura 20: Estudiantes del paralelo “B”	59
Figura 21: Tabla para definir el nombre de la Guía Ilustrada	63
Figura 22: Boceto del logotipo.....	64
Figura 23: Formalización del logotipo	64

Figura 24: Zona de protección del logotipo creado.....	64
Figura 25: Aplicación en escala de grises	65
Figura 26: Aplicación sobre fondos de colores planos	65
Figura 27: Dibujos tipo cartoons – como fuente de inspiración	66
Figura 28: Creación de personaje principal - Nandito	68
Figura 29: Creación de personaje secundarios sin proporción.....	68
Figura 30: Proceso de bocetaje.....	69
Figura 31: Proceso de delineado 1	69
Figura 32: Proceso de delineado 2	69
Figura 33: Proceso de delineado 3	70
Figura 34: Proceso de bocetaje de personaje principal para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”	70
Figura 35: Proceso de delineado de personaje principal para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”	70
Figura 36: Proceso de colorización digital para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”	70
Figura 37: Proceso de bocetaje y delineado - Tema “Me lavo mis manitos”	71
Figura 38: Proceso de pintura - Tema “Me lavo mis manitos”	71
Figura 39: Proceso de bocetaje de personaje principal – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”	71
Figura 40: Proceso de delineado de personaje principal – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”	71
Figura 41: Proceso de colorización digital – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”	71
Figura 42: Fotomontaje de cómo se vería la propuesta impresa	72
Figura 43: Presentación de una página terminada.....	73
Figura 44: Presentación de elementos compositivos de la página	74

Figura 45: Presentación de la retícula de composición	74
Figura 46: Bocetos de las escenas 1 a 7	75
Figura 47: Bocetos de las escenas 8 a 14	75
Figura 48: Escena diversión y aseo de manos y cara	76
Figura 49: Escena comida saludable e higiene bucal.....	76
Figura 50: Escena amigos en la escuela y regreso a casa.....	77
Figura 51: Escena soy un artista y descanso feliz	77
Figura 52: Escena tomo una ducha y me divierto siendo limpio	77
Figura 53: Escena mis amigos de aseo y soy un niño limpio.....	78
Figura 54: Diseño de la portada de la guía ilustrada	79
Figura 55: Retícula de la portada	79
Figura 56: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 2 y Pág. 3	80
Figura 57: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 4 y Pág. 5	80
Figura 58: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 6 y Pág. 7	80
Figura 59: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 8 y Pág. 9	80
Figura 60: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 10 y Pág. 11	81
Figura 61: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 12 y Pág. 13	81
Figura 62: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 14 y Pág. 15	81
Figura 63: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 16 y Pág. 17	81
Figura 64: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 18 y Pág. 19	82
Figura 65: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 20 y Pág. 21	82
Figura 66: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 22 y Pág. 23	82
Figura 67: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 24 y Pág. 25	82
Figura 68: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 26 y Pág. 27	83
Figura 69: Contraportada de la guía ilustrada – Pág. 28	83

Figura 70: Proceso de bocetaje para la creación del isologo.....	83
Figura 71: Ideas para la creación de la marca y sus elementos de diseño.....	84
Figura 72: Partes que conforman el ISOLOGO	84
Figura 73: Montaje para identificar al manual de marca	85
Figura 74: Portada del Manual de Marca GUILUS	85
Figura 75: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 2 y Pág. 3	86
Figura 76: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 4 y Pág. 5	86
Figura 77: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 6 y Pág. 7	86
Figura 78: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 8 y Pág. 9	86
Figura 79: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 10 y Pág. 11	87
Figura 80: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 12 y Pág. 13	87
Figura 81: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 14 y Pág. 15	87
Figura 82: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 16 y Pág. 17	87
Figura 83: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 18 y Pág. 19	88
Figura 84: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 20 y Pág. 21	88
Figura 85: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 22 y Pág. 23	88
Figura 86: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 24 y Pág. 25	88
Figura 87: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 26 y Pág. 27	89
Figura 88: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 28 y Pág. 29	89
Figura 89: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 30 y Pág. 31	89
Figura 90: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 32 y Pág. 33	89
Figura 91: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 34 y Pág. 35	90
Figura 92: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 36 y Pág. 37	90
Figura 93: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 38 y Pág. 39	90
Figura 94: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 40	90

Figura 95: Tipografías utilizadas en la Marca GUILUS	91
Figura 96: Fotomontaje de la presentación impresa del Cuento de Nandito	93
Figura 97: Portada del cuento “Nandito, siempre limpiecito”	93
Figura 98: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 2 y Pág 3 ..	93
Figura 99: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 4 y Pág 5 ..	93
Figura 100: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 6 y Pág 7	94
Figura 101: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 8 y Pág 9	94
Figura 102: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 10 y Pág 11	94
Figura 103: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 12 y Pág 13	94
Figura 104: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 14 y Pág 15	95
Figura 105: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 16 y Pág 17	95
Figura 106: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 18 y Pág 19	95
Figura 107: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 20	96

RESUMEN

Este proyecto permite diseñar una guía ilustrada para la enseñanza de niños y niñas de Inicial 2; en aspectos que fortalecen el desarrollo de su autonomía.

El capítulo I, contiene la problemática, establece una justificación para la investigación y describe el objetivo general de estudio y los objetivos específicos que permiten concluir con los resultados de la investigación.

El capítulo II, analiza los contenidos teóricos que sostienen el proyecto de investigación enfocándose principalmente en el tema del diseño de material lúdico asociado a la didáctica, y el diseño gráfico como generador de herramientas que permitan satisfacer diversas necesidades en el área de la educación.

El capítulo III, enlista el proceso metodológico y procedimental empleado en la investigación y los recursos que permitieron recopilar la información en la población motivo de análisis.

El capítulo IV, define los resultados obtenidos de la investigación, analiza la idoneidad de la propuesta gráfica y los elementos de formalización de la misma, finalmente;

El capítulo V, concluye la investigación y recomienda su aplicación en el entorno de aprendizaje de los centros de educación inicial abarcando temas similares o algunas temáticas que requieran de una guía en donde se da relevancia a la ilustración.

Palabras claves: DISEÑO GRÁFICO, APRENDIZAJE, PEDAGOGÍA, MATERIAL DIDÁCTICO.

ABSTRACT

This project allows to design an illustrated guide for the teaching of boys and girls of Initial 2; in aspects that strengthen the development of their autonomy.

Chapter I contains the problem, establishes a justification for the investigation and describes the general objective of the study and the specific objectives that allow us to conclude with the results of the investigation.

Chapter II analyzes the theoretical contents that support the research project, focusing mainly on the theme of the design of playful material associated with didactics, and graphic design as a generator of tools that allow satisfying various needs in the area of education.

Chapter III lists the methodological and procedural process used in the research and the resources that allowed the information to be collected in the population that was the subject of analysis.

Chapter IV, defines the results obtained from the investigation, analyzes the suitability of the graphic proposal and the elements of its formalization, finally;

Chapter V concludes the research and recommends its application in the learning environment of initial education centers, covering similar topics or some topics that require a guide where illustration is relevant.

Keywords: GRAPHIC DESIGN, LEARNING, PEDAGOGY, DIDACTIC MATERIAL.



Reviewed by:

Lcda. Diana Chávez

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 065003795-5

CAPÍTULO I.

Introducción

Motivar a los niños y niñas a una temprana edad para que ellos sean más autónomos en actividades cotidianas aparentemente se ha convertido en una tarea relativamente sencilla y asociada a la labor de los padres en cada uno de los hogares, para ello se podrían apoyar en material didáctico que se lo encuentra en tiendas o supermercados, este material en muchos de los casos no suplen las necesidades cognoscitivas de los niños en la etapa inicial de aprendizaje; otra cosa que no se toma en cuenta o que tal vez muchas personas desconocen es que este es un tema de estudio dentro de la formación escolar. El presente tema de estudio busca lograr alcanzar la autonomía en los niños de 3 y 4 y la toma de decisiones en sus respectivas responsabilidades a través de actividades lúdicas y dinámicas que a futuro permitirán al individuo un mayor desenvolvimiento dentro de su entorno.

Es por ello, que la presente investigación toma este tema como motivo de análisis y busca proponer una alternativa de solución, tomando como referencia que en la actualidad existe una carencia de materiales didácticos de carácter idóneo para tratar el tema de la autonomía en acciones cotidianas que realizan los niños.

Es importante resaltar que las actividades cotidianas realizadas por este grupo de estudio no tienen que ser perfectamente ejecutadas, sino más bien, lo que interesa es alcanzar la noción de dichas habilidades y perfeccionarlas con la práctica, estas actividades se pueden resumir en: ordenar la habitación, recoger diferentes objetos en la casa o escuela, horarios para alimentarse, preparar la mochila, aseo personal, ducharse, ir al baño, lavarse los dientes, aseo de manos, entre otras. Estas nociones se convierten en experiencias básicas necesarias de identificar en todos los seres humanos en su autodescubrimiento como seres autónomos e independientes, cabe mencionar que dentro de la formación escolar, en el Currículo de Educación Inicial propuesto por el Ministerio de Educación que está vigente desde el año 2014, se enmarca a este contenido como una de las prioridades dentro de la formación de los niños del Sub Nivel Inicial 2, en donde se detalla de forma textual el contenido mínimo a alcanzar, dando principal relevancia a que los niños y niñas logren su independencia y autonomía.

La dificultad radica en los procesos de enseñanza, ya sea por falta de metodologías o por la carencia de recursos y materiales didácticos con características apropiadas que permitan conseguir los objetivos deseados y que a la vez se fortalezcan de la curiosidad innata de los niños en un ambiente que permita satisfacer su interés por conseguir su autonomía.

Es por ello que se busca brindar un aporte gráfico de carácter didáctico al crear una guía ilustrada que permita tanto a docentes, padres de familia y niños, revisar estas acciones y ponerlas en práctica de forma amigable y sencilla.

Para fortalecer la investigación se recopiló información proveniente de docentes del área, conjuntamente con profesionales del área de diseño gráfico y la ilustración para lograr una mayor efectividad en la propuesta y sobre todo que cumpla con los objetivos propuestos.

Antecedentes

El proceso de aprendizaje dentro de un entorno educativo como lo es la guardería, la escuela, el colegio, la universidad, etc. contribuye en cada una de sus etapas aportando conocimiento significativo para el desarrollo del individuo, es por ello que la presente investigación se enfoca en analizar el Nivel Inicial dentro de la escolarización de los niños y específicamente el tema del apoyo en la enseñanza de la autonomía en actividades cotidianas que deberían realizar los niños de 3 a 4 años, sin embargo resulta necesario mencionar que para lograr estos objetivos dentro del área escolar se requiere de recursos y elementos de carácter gráfico y didáctico para lograr el aprendizaje. Se sugiere al diseño gráfico y a los elementos que este incorpora dentro de su trabajo como un agente generador de ideas para una solución ante la carencia de material didáctico para desarrollar estas destrezas dentro del entorno educativo.

Planteamiento del problema

La investigación busca combinar los conocimientos adquiridos en la formación como estudiante de diseño gráfico y aportar con un recurso que permita mejorar las actividades en la educación y formación de niños y niñas de diferentes edades en varias áreas de aprendizaje, cabe recalcar que la preparación como diseñador gráfico permite poseer los conocimientos necesarios para identificar problemáticas y proponer alternativas de solución. Es por ello que la investigación pretende recoger la información necesaria para conocer cuáles son las acciones cotidianas de los niños de 3 a 4 años y proponer un recurso didáctico que permita desarrollar su autonomía de manera amigable, incitándoles a través de la exploración, la experimentación y el juego a llegar al desarrollo de las actividades más cotidianas en beneficio de su autonomía.

El presente trabajo desarrolla una guía ilustrada, la misma que a través del recurso gráfico de la ilustración, permita a los niños y niñas del Sub-Nivel 2 del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras” identificar de forma creativa cuáles son las acciones cotidianas que permiten desarrollar su autonomía en su crecimiento personal.

La frase “Una imagen vale más que mil palabras” es la premisa perfecta para apoyar esta investigación en la que el valor de la imagen y la tendencia en el uso de la ilustración se fundamentan como un recurso indispensable para conseguir el aprendizaje, tomando en consideración que los niños de 3 a 4 años todavía no han desarrollado la habilidad de reconocer el lenguaje escrito, lo que prioriza que todo su conocimiento se fundamente en la lectura de pictogramas o imágenes.

Por otro lado, el personal docente de diferentes escuelas, especialmente públicas buscan conseguir los objetivos de aprendizaje y las destrezas enmarcadas en el Currículo de Educación Inicial, apoyándose únicamente de su creatividad e ingenio al no contar con los recursos necesarios y los materiales didácticos que permitan desarrollar de mejor manera su trabajo, ya sea por falta de recursos económicos o deficientes materiales asignados a las instituciones educativas o tal vez porque adquirir un material de este tipo resulta ser demasiado costoso. Es ahí donde entra el accionar del profesional de diseño gráfico y su aporte para la solución de este tipo de problemáticas creando una guía ilustrada que permita conseguir los objetivos de autonomía en los niños y niñas de nuestro entorno escolar.

Adicional a ello todo el proyecto se complementa con la creación de una marca paraguas denominada “GUILUS”, la Guía Ilustrada que lleva el nombre de “Paso a pasito” con su respectivo slogan “crecemos rapidito” y un Cuento Infantil que aborda la temática de la higiene personal, este lleva el Título de “Nandito, siempre limpiecito”, todo el trabajo busca proyectarse a futuro como una idea de negocio en el área editorial.

Justificación

La investigación como base se fundamenta en tres ejes fundamentales: el aprendizaje escolar, el desarrollo de la autonomía en los niños y los materiales y procesos gráficos utilizados para lograr el objetivo de aprendizaje; Es por ello que el proyecto se justifica al analizar el aprendizaje como primer agente que genera conocimiento en los seres humanos y que permite la socialización y correcta convivencia en un entorno de carácter social, como segundo factor, es el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas desde su primera etapa de vida, es ahí donde el docente brinda su conocimiento para desarrollar la identidad y autonomía en sus estudiantes, proponiendo actividades acorde a la edad de los niños, elaborando su propio material para enseñar y surge la pregunta **¿Cómo lograr este objetivo con un grupo de trabajo que requiere de materiales y herramientas acordes a su edad y a su capacidad de aprendizaje?**, la respuesta está en el tercer elemento de análisis siendo este el diseño gráfico y su capacidad para proponer y crear un recurso didáctico acorde las necesidades planteadas.

La cercanía con el trabajo que desempeña una profesional en el área de Educación Inicial me ha permitido identificar que, el tema del desarrollo de la autonomía en los niños se trabaja de forma lúdica empleando únicamente recursos tradicionales, es por ello que, se considera que el uso de una guía ilustrada, aportará de forma significativa con cada una de las acciones que se deben realizar en esta área de aprendizaje, basándonos en que los niños de inicial 2 aprenden mediante la observación de gráficos y la interacción con actividades divertidas para su entorno, elementos que justifican la elaboración de una guía ilustrada.

Para concluir, el propósito fundamental del desarrollo de la guía ilustrada es aportar con un

recurso para la educación, el mismo que facilite el trabajo del docente, que motive al estudiante a desarrollar sus capacidades de autonomía y a la vez que le genere un mayor interés en los procesos de aprendizaje para el desarrollo personal.

Formulación del problema

¿Cómo la implementación de una guía ilustrada influye en el proceso de enseñanza aprendizaje para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en los niños del Sub-Nivel 2?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía ilustrada para el desarrollo de la autonomía en acciones cotidianas de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y destrezas del Currículo de Educación Inicial, en los niños del Sub-Nivel Inicial 2.

Objetivos específicos

- Identificar cuáles son los recursos que actualmente se utilizan para desarrollar esta actividad dentro del proceso de enseñanza de la autonomía en los niños.
- Determinar los componentes que debe reunir la guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en el área de diseño y que estén relacionados con la elaboración de la guía ilustrada.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO.

Referencias

Durante el proceso investigativo se han tomado como referencia las siguientes investigaciones que tienen un factor común en el ámbito de esta investigación:

Parra (2015) en su tesis titulada “*LAS ACTIVIDADES CURRICULARES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL VERGEL*” hace referencia al análisis de las actividades curriculares y cómo estas influyen en el desarrollo de la autonomía de los niños de inicial 2. Además, dice la autora que, para el desarrollo de la autonomía en los niños, se deben plantear actividades curriculares que no sólo respondan a un esquema estándar de educación, sino que a la vez cumplan con un objetivo prioritario en la educación de un niño.

Padilla (2019) en su investigación titulada “*DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO BIDIMENSIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE PRINCIPIOS MUSICALES A NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN*” la misma que, busca brindar recursos didácticos a los docentes de educación musical, planteando de esta manera dos juegos didácticos musicales denominados: DO-DO el dominante juego musical y el Bingo musical. Estos juegos están elaborados con base en el contenido del currículo nacional de ECA, concerniente al área de música. Además, con base en principios y elementos del diseño gráfico, que son indispensables para el desarrollo y sustento de una propuesta de juegos didácticos.

Por último se tomó como referencia la tesis de Chiliquinga (2020) titulada “*LOS PICTOGRAMAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 – 4 AÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL” EN EL AÑO LECTIVO 2019 - 2020*” la misma que pretende ser una guía para mejorar el trabajo docente, para lo cual la autora diseño una guía didáctica dirigida a las docentes, donde se plantean actividades que facilitarán el uso y dominio de los pictogramas para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas. La guía didáctica sobre el uso de los pictogramas para el desarrollo del lenguaje oral consta de 15 actividades, que ayudarán a las docentes en su labor profesional. Estado del arte

Educación Inicial

La Educación inicial.

Según el Ministerio de Educación de Colombia (2009) “la educación para la primera infancia es concebida como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus

capacidades y desarrollar competencias para la vida” (p. 1). Lo que induce a decir que tanto las experiencias a nivel familiar, como a nivel social y educativo, forman en la primera infancia las habilidades cognitivas y sociales.

Enseñanza y aprendizaje.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, se transmiten conocimientos ya sean generales o específicos sobre un tema; por un lado en el proceso de enseñanza por lo general es un docente quien imparte los conocimientos el mismo que, mediante estrategias didácticas forma al estudiante y éste interactúa de forma dinámica para mejorar aspectos cognitivos y sociales; por otro lado el aprendizaje incide en la teoría de Piaget (1969) en donde manifiesta que el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje. De esta manera se puede decir que el aprendizaje es un fenómeno que se crea y se vive desde dentro, mediante procesos específicos en los cuales se utiliza diferentes recursos.

La educación inicial según Piaget.

La teoría de Piaget analiza las etapas del desarrollo cognitivo y las clasifica en 4:

- **Sensorio-motora:** desde el nacimiento hasta los 2 años.
- **Pre-operacional:** desde los 2 años hasta los 7 años aproximadamente.
- **Operaciones concretas:** de 7 a 11 años aproximadamente.
- **Operaciones formales:** desde la adolescencia hasta la edad adulta.

Esta teoría se basa principalmente en el aprendizaje por descubrimiento, dado que los niños son exploradores y su aprendizaje es activo, tiene mayor peso la práctica que la teoría.

Didáctica en la educación infantil.

La pedagogía, así como la didáctica son importantes, ya que permiten manejar con claridad la tarea del docente frente a los niños y niñas; la didáctica permite seleccionar y manipular diversos materiales que facilitan la conclusión de las competencias e indicadores de logro. Se ha convertido en una herramienta práctica, la utilización de juegos didácticos ya que con esto se evita la rutina y se incide de mejor manera en la reflexión de los niños y niñas. Como dicen los autores Castro, Hernández, & Galbarro, (2016) “la didáctica juega un papel fundamental en la práctica docente porque permite aplicar diversas estrategias para organizar de manera adecuada y coherente el trabajo con los niños” (p. 51)

La Autonomía en los Niños.

La autonomía desde tempranas edades es importante, ya que significará que los niños dejen de depender al 100% de un adulto para ejecutar acciones cotidianas tanto en la institución educativa, como en el hogar. Así también, se puede decir que, al lograr autonomía en los infantes, ellos tendrán la capacidad de realizar por sí solos tareas como higiene personal, alimentación por sí solos, descanso y otros aspectos que ayudan e incrementan su

crecimiento personal, ya que se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje. (Borja, 2017); reconocer este tipo de aspectos, hacen que los niños se sientan más seguros y lo demuestren en su entorno.

Tabla 1: Ejemplo de Actividades por edades para niños y niñas

2 a 3 años	4 a 5 años	6 a 7 años	8 a 9 años	10 a 11 años	12 años y más
Guardar los juguetes en la caja	Alimentar a las mascotas.	Recoger la basura.	Cargar el lavavajillas.	Limpiar los baños.	Fregar el suelo.
Poner los libros en su sitio	Limpiar los derrames.	Doblar Toallas.	Cambiar bombillas.	Aspirar las alfombras.	Cambiar bombillas del techo.
Poner la ropa sucia para lavar	Recoger los juguetes.	Limpiar el suelo con el trapeador.	Poner ropa en la lavadora.	Limpiar la encimera.	Aspirar y lavar el coche.
Tirar las cosas a la basura	Hacer la cama.	Vaciar el Lavavajillas.	Doblar / colgar ropa limpia.	Limpiar la cocina a fondo.	Podar los setos.
Llevar la leña	Recoger la habitación.	Juntar los calcetines limpios.	Limpiar el polvo de los muebles.	Preparar una comida simple.	Pintar paredes.
Doblar los trapos	Regar las plantas.	Quitar las malas hierbas.	Echar espray en el patio.	Cortar el césped.	Ir a comprar comida en una lista.
Poner la mesa	Limpiar y ordenar los cubiertos.	Recoger hojas secas.	Guardar la compra.	Recoger el correo.	Cocinar una comida completa.
Ir a buscar los pañales y toallitas	Preparar aperitivos sencillos.	Pelar papas y zanahorias.	Hacer huevos revueltos.	Hacer costuras fáciles (dobladillos, botones).	Hornear un pastel o bizcocho.
Limpiar el polvo de los zócalos	Usar la aspiradora de mano.	Hacer una ensalada.	Hornear galletas.	Barrer el garaje.	Hacer reparaciones simples de la casa.
	Recoger la mesa de la cocina.	Cambiar el rollo de papel del WC.	Sacar al perro.		Limpiar cristales.

Recursos Didácticos

Definición de recursos didácticos

Al hablar de recursos didácticos, Morales (2012) es claro en mencionar que “son un conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (p. 10) a lo cual se puede acotar que los materiales pueden ser físicos o virtuales, los mismos que tienen el rol de despertar el interés en los niños y niñas que van aprendiendo a diario. Para que el material didáctico sea óptimo, y se refleje en un buen aprendizaje se debe tomar en consideración las siguientes características:

- El material didáctico debe estar diseñado de tal forma que ayude a cumplir los

objetivos que se busca lograr en la clase.

- Los contenidos deben estar sincronizados con los temas de la asignatura.
- Tomar en cuenta al público al que va dirigido con la finalidad que sea de utilidad.
- Facilitar la comunicación entre el docente y los estudiantes.
- Debe estar creado a tal grado que cualquier persona pueda entenderlo.

Recursos didácticos: Cuáles son, funciones y tipos de recursos

Existen funciones específicas para los recursos didácticos para conseguir:

- Brindar Orientación.
- Simular eventos o situaciones.
- Evaluar el desempeño del estudiante.

Tipos de recursos didácticos

Material permanente de trabajo. - Es aquel que se utiliza a diario como parte de la enseñanza. Sea este para ilustrar la clase o llevar un registro de la misma.

Material informativo. - Es un material utilizado como fuente de saber, en este se hallan conceptos básicos, o información requerida para dar a conocer varios temas de forma general.

Material ilustrativo. - Es un material que se utiliza para ejemplificar en primera instancia el contenido que se va a impartir en la clase. El contenido puede ser visual, audiovisual o interactivo.

Material experimental. - Permitirá al estudiante comprobar mediante la práctica todo lo impartido en la clase por parte del profesor.

Material tecnológico. - Son los recursos electrónicos que se utilizan al momento de impartir la guía para el aprendizaje. Son todos los materiales que se suben a las redes TICS y a su vez se pueden almacenar para que otras personas los puedan utilizar.

Recursos educativos didácticos

Tomando como referencia al autor Vargas (2017) en donde dice que "... los recursos didácticos deben tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad." (prr. 3). Clasifica de igual forma a los recursos de la siguiente manera:

Textos impresos

- Manual o libro de estudio.
- Libros de consulta y/o lectura.
- Biblioteca de aula y/o departamento.
- Cuaderno de ejercicios.
- Impresos varios.
- Material específico: prensa, revistas, anuarios.

Importancia del uso de material didáctico

El MinEduc (2014) manifiesta la importancia de que se utilice en el proceso de enseñanza-aprendizaje una correcta guía o material didáctico ya que esto ayudará a lograr buenos niveles cognoscitivos en niveles de educación superior. Así también dice:

Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentra al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales. (Prr. 8)

Estos materiales concretos, como lo menciona el MinEduc (2014) deben tener funcionalidad, deben ser visualmente atractivos, que no tengan dificultad de uso y que principalmente sean acorde a las edades de los estudiantes.

Materiales, texturas y características de un material didáctico

Para la enseñanza – aprendizaje, el docente ejerce el papel de facilitador en los diversos roles que el estudiante va a realizar; para lo cual los recursos didácticos juegan un papel importante y fundamental; Cabe destacar que los estudiantes en etapas iniciales obtienen mayores logros, cuando se sienten motivados a través de diversos materiales didácticos o manualidades que permitan que los niños y niñas alcancen un mayor grado de aceptación.

Figura 1: Material Didáctico para motricidad fina



Material Didáctico para motricidad fina

Nota: *Habilidades y Destrezas*. México. 2021.

<https://www.habilidadesydestrezas.com/producto/contornos-y-enlaces-magicos-paquete-1>

Figura 2: Material didáctico para motricidad fina y asociación.



Nota: Adaptado de *Habilidades y Destrezas*. México. 2021

<https://www.habilidadesydestrezas.com/producto/set-de-encajes-planos-magneticos/>

Ilustración

En su sentido más amplio tiene la connotación de adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo a la vista o explicar de mejor manera su contenido.

(Rodríguez Aramayo, 2013)

Por otro lado, la ilustración es una publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos a parte del texto que suele contener. La ilustración en el mundo del arte es la “estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”

Tipos de ilustraciones

Existen muchos tipos de ilustraciones, entre ellas tenemos:

Ilustraciones conceptuales

Son representaciones metafóricas (no realistas) de escenas, objetos, ideas o teorías. Las imágenes pueden contener elementos de la realidad, pero en su conjunto tienen una forma o significado diferente. Ejemplos: historietas, gráficos, dibujos abstractos. (Arteneo.com, 2015)

Ilustraciones literales

Estas ilustraciones tienden a representar verdades pictóricas. Aquí hay generalmente una descripción exacta de la realidad, e incluso si la imagen representa la ficción narrativa de carácter fantástico o dramática, se hace hincapié en la creación de una escena que sea creíble. Ejemplos: foto realismo, hiperrealismo.

Ilustración tradicional

Es el tipo “clásico” de ilustración, en el que se dibuja y pinta a mano.

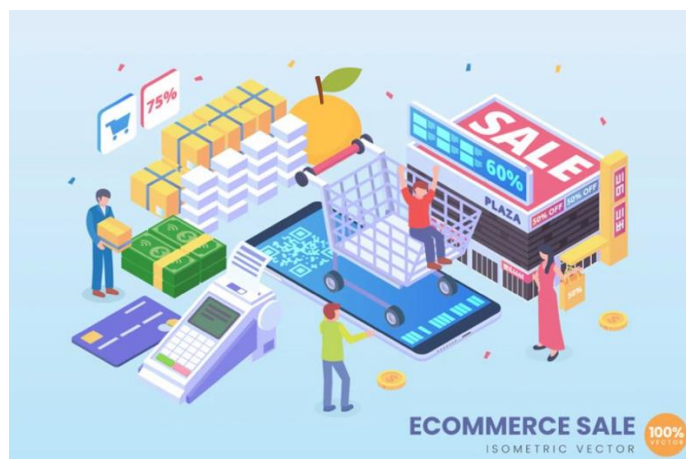
Ilustración digital

La ilustración digital, en cambio, usa las nuevas tecnologías (a través de diferentes tipos de software) para la producción de imágenes.

Ilustración publicitaria

Es una ilustración que se utiliza en material promocional, y su principal objetivo es captar la atención del espectador. Se puede utilizar solo el logotipo de la empresa y expresa una idea fuerte para que sea fácil de recordar.

Figura 3: Ilustración de venta por comercio electrónico



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Ilustración conceptual

El arte conceptual se utiliza en películas, juegos y otras industrias, como material de trabajo para encontrar la mejor imagen de la atmósfera de la obra. Lo más importante no es crear una imagen perfectamente hermosa, sino elegir la imagen apropiada. El arte conceptual se hace generalmente para ambientes, personajes, trajes y objetos.

Figura 4: Arte conceptual de los personajes de las mascotas lindas



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Ilustración de moda

La ilustración de moda puede ser usada para visualizar una pieza de ropa antes de que sea producida. Los diseñadores de moda mantienen el lema de que la prenda debe ser dibujada antes de ser cosida. Además, las casas de moda utilizan el trabajo de los ilustradores de moda para promocionar su producto y mostrarlo con un estilo especial.

Figura 5: Ilustración de atuendos de moda



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Ilustración técnica

El propósito de una ilustración técnica (científica) es describir con precisión un objeto para simplificar su comprensión. En la ilustración técnica, lo importante no es la imagen y la belleza, sino la claridad de la imagen y la ausencia de confusión.

Figura 6: Ilustración técnica del núcleo de la Tierra.



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Cabe reconocer que los campos en los que se emplea la ilustración son muchos y muy variados. Por ejemplo:

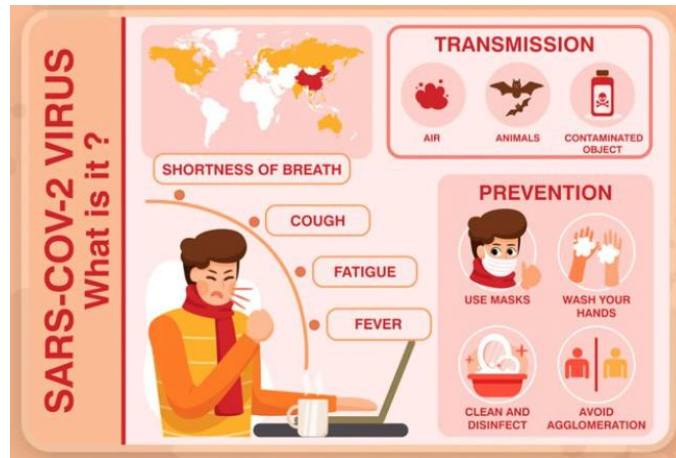
- Ilustración infantil
- Ilustración editorial
- Ilustración fantástica
- Ilustración para Videojuegos
- Comic
- Humor gráfico
- Ilustración de portada

Infografías

Según Akimova, 2020:

“La infografía es una selección de imágenes y diagramas con un mínimo de texto, que permite comprender rápidamente la esencia del tema. La infografía está relacionada con la comunicación y el diseño gráfico, pero también puede atribuirse a la ilustración. Una buena infografía facilita la comprensión de la información y de una gran cantidad de datos” (párr.8)

Figura 7: Infografía de Covid-19.



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Ilustración en empaques

Esta es la ilustración que ayuda a que la imagen que va fuera del producto capte la atención del público objetivo, además, la ilustración de empaquetado ayuda a definir la marca, añadiendo un toque personalizado y una sensación de personalización. (Akimova, 2020)

Figura 8: Diseño de empaquetado de jugos frutales



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Ilustración editorial

Es una ilustración creada para expresar mejor una idea a partir del texto, normalmente utilizada en un libro, revista, periódico o recursos web. Estas ilustraciones siempre acompañan al texto, el objetivo principal es expresar mejor la idea del párrafo descrito.

Tipos de ilustraciones editoriales

- Recursos web (como blogs, revistas web o portales de noticias). Las ilustraciones para las publicaciones de Instagram también serían editoriales
- Libros para adultos: libros de ficción y no ficción
- Libros para niños: enciclopedias, atlas, Wimmelbuch (libro con muchas ilustraciones detalladas que se utiliza como juego para niños), libros interactivos para tabletas
- Periódicos y revistas impresas (Akimova, 2020, párr. 10)

Orígenes de la ilustración editorial

Los orígenes de la ilustración editorial se remontan a antes de la aparición de la imprenta y ya entonces se utilizaban para hacer crítica a lo que ocurría en la sociedad.

Con la aparición de la fotografía, la popularidad de la ilustración editorial fue disminuyendo, pese a esto tanto las fotografías, como las ilustraciones tenían conexión entre ellas. En la actualidad tanto las revistas, como los periódicos siguen utilizando las ilustraciones para acompañar la información y atraer la atención del lector

Figura 9: Portada de la Revista The New Yorker, 2020



Nota: Adaptado de: *Cmyk Escuela de Ilustración digital*. 2021
<https://www.escuelacmyk.com/que-es-la-ilustracion-editorial/>

Ilustración infantil y sus características

Esta ilustración se ha consolidado de tal forma que actualmente es imprescindible utilizarla para el aprendizaje de los más pequeños, estas ilustraciones hacen parte de libros, historietas, cuentos y demás. El objetivo principal de este tipo de ilustración es lograr la atención de los niños y niñas, ya sea por los colores los personajes o la historia en sí. Es por esto, que la

ilustración y la narración deben tener un contenido apropiado y adaptado a la comprensión de los niños.

Figura 10: Ilustración infantil



Nota: Adaptado de: *Cmyk Escuela de Ilustración Digital*. 2021
<https://www.escuelacmyk.com/que-es-la-ilustracion-editorial/>

Pasos para ilustrar

Estos son los pasos a seguir para ilustrar según la *Cmyk Escuela de Ilustración Digital*, 2021:

1. Documentación y personajes: el primer paso es conocer y entender la historia a ilustrar. Una vez comprendido qué se quiere transmitir, elegimos nuestra paleta de color y diseñamos a los personajes hasta conseguir el boceto final.
2. Storyboard: decidimos qué texto llevará la historia y lo dividimos por páginas. A continuación, dibujamos un boceto con una escena por cada una de ellas.
3. Ilustración por escenas: por último, elaboramos más a detalle los bocetos del storyboard con la paleta cromática creada anteriormente hasta conseguir nuestra historia ilustrada. (párr. 5)

Ilustración para libros infantiles

Estas ilustraciones se caracterizan por su colorido, sus personajes graciosos y salidos de un sueño. Los dibujos por lo general tratan de imitar los dibujos de los niños, público al cual van dirigidos con el fin de que exista mayor conexión psicológica con los pequeños usando, asimismo, colores llamativos y con mucho contraste.

En la ilustración infantil la técnica de proporción del cuerpo humano las reglas del color y muchas otras cosas del dibujo académico se pasan por alto para dar mayor importancia a la expresividad del dibujo y su mayor grado de comunicación del mensaje. (Siamgodh, 2021)

Estilos de ilustración Infantil:

El estilo depende de cada ilustrador, por lo general se encuentran los siguientes:

- **Desenfadado.** Las líneas son sueltas libres y no siempre completas, los trazos ágiles y el color funciona como un apoyo para completar la forma es un estilo gráfico derivado de la publicidad.

- **Clásico.** Recuerda a los dibujos de las ilustraciones europeas, usan líneas limpias bien colocadas y simples. Colores suaves y apastelados.
- **Cartoon.** Muchos ilustradores infantiles usan el estilo de los comics para ilustrar libros infantiles los colores tienden a trabajarse planos tanto en sombras como en luces.
- **Oriental.** Deriva del estilo de los trazos de pintura japonesa y china técnicas como el sumí e o el nihonga, adaptado al tema de la ilustración infantil.
- **Creativo.** Este tipo de ilustración para cuentos infantiles usa imágenes o fotografías de objetos para completar una imagen o materiales como la madera para recrear los personajes entre real e irreal, desatando mecanismos de relación entre objeto forma, color significado y signifiante. (Siamgodh, 2021, párr. 10)

Figura 11: Estilos de ilustración



Nota: Adaptado de: Siamgodh, 2021

<https://www.siamgodh.com/tips/tipos-de-ilustraciones/>

Estilo cartoon

El Cartoon en un estilo de dibujo animado, es una categoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones. Esta técnica está basada en la distorsión de la apariencia física de seres vivos (o inanimados), y suele asociarse con el estilo de la caricatura.

Características del dibujo cartoon

1. Rasgos exagerados: Este estilo suele exagerar o minimizar rasgos del elemento a dibujar. El tamaño de los ojos, la forma de la nariz o algún rasgo característico como un lunar, cualquier elemento es representado de forma particular por esta técnica.

2. Usado en ilustraciones o novelas gráficas: Sabemos que el cartoon es muy popular en la TV, gracias a los dibujos animados. Sin embargo, este estilo también coincide a la perfección con el formato inanimado. (Crehana, 2021)

Ilustraciones como estrategias didácticas

De acuerdo con Cuadrado, Díaz y Martín (1999), las ilustraciones pueden ser definidas como estrategias que contribuyen de manera positiva y efectiva para la representación del mundo real a los estudiantes. De esta forma, impactan positivamente los procesos de aprendizaje, dándoles un carácter más significativo y contextualizado.

Para el desarrollo de las destrezas de expresión oral o escrita, las imágenes aportan un gran abanico de posibilidades con las que estimular la imaginación y creatividad de los alumnos.

Ampliación espacial

Se observa la imagen, imaginando lo que hay alrededor de ella, a la vez que se formulan distintas preguntas para activar conocimientos previos:

- ¿dónde se encuentran?,
- ¿estás solo o hay más integrantes?, etc.

Ampliación temporal

Se hipotetiza sobre lo ocurrido antes del momento en que se capturó la imagen o qué pasará después. Pueden formularse preguntas como:

- ¿por qué hace esa actividad?,
- ¿por qué está sin ropa?,
- ¿qué le ha pasado?,
- ¿qué van a hacer?,

Ampliación social

Se deducen aspectos sociales de la imagen, tales como: clase social, relaciones personales, ambiente en el que viven, etc. Ejemplos de preguntas para la ampliación de la imagen en este sentido sería:

- ¿quién es él?,

Ampliación comunicativa

Se formulan hipótesis sobre lo que están hablando las personas que aparecen en la imagen, cómo se sienten, qué intentan expresar mediante su mirada, postura, gestos, etc. Para ello, se pueden formular las siguientes interrogantes:

- ¿qué está haciendo?,
- ¿está feliz o triste?,
- ¿está tranquilo o preocupado?

En lo que respecta a la manipulación de la imagen es posible mencionar que, como indican Pinilla y Gómez (2004), de la misma forma en que los textos son manipulados para ordenar

los párrafos, completarlos, buscar errores, etc., las imágenes también pueden ser tratadas de la misma manera.

Ventajas y desventajas de las ilustraciones como estrategias didácticas

En la siguiente tabla se sintetizan algunas ventajas y desventajas del uso de ilustraciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de acuerdo con las ideas de Alonso y Matilla (1999).

Tabla 2: Ventajas y desventajas del uso de la ilustración

Ventajas	Desventajas
En una situación de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, mostrar ilustraciones de manera moderada (intercalándolas con información escrita) promueve procesos de aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.	En una situación de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, añadir una cantidad innumerable de ilustraciones podría afectar negativamente el aprendizaje relacionado con contenidos o información escrita. Esto podría deberse a que muchas ilustraciones saturarían los esquemas mentales de los estudiantes, llamando su atención de manera temporal y motivándolo por un corto período de tiempo.
Fomentan y refuerzan procesos de memorización y de comprensión de lectura.	Si las ilustraciones presentan mucha información por escrito, probablemente, no ayudarían a promover ni la memorización ni la comprensión lectora.
El uso de imágenes ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades visuales, las que potencian su pensamiento crítico. A su vez, contribuyen a mantener la atención y motivación, dándole un carácter didáctico a la clase.	En el contexto de una sociedad inserta en un mundo tecnológico, existe la posibilidad de que los estudiantes estén acostumbrados a buscar información visual en la web, lo que podría afectar su atención y motivación en clases.

Nota: Adaptado de: Tumaestros, 2021

<https://tumaestros.co/las-ilustraciones-como-estrategias-didacticas/>

Guía Ilustrada

Se conocen como documentos pedagógicos aquellos que orientan y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante técnicas, programas y procedimientos; estos pueden ser textos, prototipos didácticos, manuales, entre otros.

Las guías ilustradas tienen como principal objetivo:

“...explicar gráficamente un texto que sirva como auxiliar didáctico para un tema de una asignatura determinada, en esta modalidad se describe un proceso, mientras que en el paquete didáctico solamente se genera un material de apoyo para las

asignaturas, que puede ser temático o sobre el curso en general” (Akimova, 2020, párr. 2)

Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico es todo aquello que comunica un mensaje visual. Artes gráficas (2019) en un blog dice del diseño gráfico, que es “todo aquello que permite dar a conocer y publicitar productos, servicios y marcas.” (prr. 4)

Por otro lado, Moreno (2009) le da al diseño gráfico una visión más propia ya que dice que “... es el plan destinado exclusivamente a la configuración de una obra de carácter formal, a una forma visual o audiovisual, bidimensional o tridimensional” (p. 30) a lo cual se puede decir que el diseñador gráfico entra en un proceso de elaboración de todo el material que se va a utilizar de manera comercial y profesional; su auge actual se debe a la gran expansión de todo tipo de mensajes visuales a través de los distintos dispositivos digitales y tecnológicos.

Diferencia entre el diseño gráfico y la ilustración

El profesional de diseño gráfico realiza composiciones adecuadas con objetos ya hechos, mientras que el ilustrador crea productos por sí mismo.

Figura 12: Profesional de la Ilustración en el trabajo



Nota: Adaptado de: *Design & Illustration*. (párr. 1), por Akimova E, 2020
<https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>

Diferencia entre el arte y la ilustración

Akimova, E. (2020) menciona que:

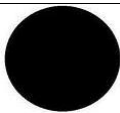



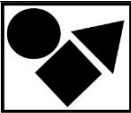



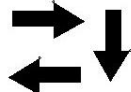
El arte se crea para expresar el mundo interior del artista, mientras que una ilustración se crea para explicar una idea. El objetivo principal de una obra de arte es la estética. El principal propósito de una ilustración es explicar. Una ilustración se crea para las necesidades de un cliente específico con objetivos específicos, y una obra de arte puede ser hecha sin ellos. (Párr. 4)

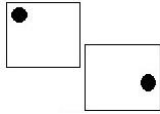


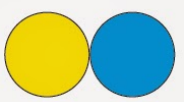
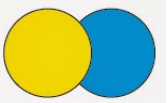
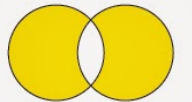



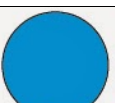

Elementos de diseño

Los elementos del diseño gráfico son esenciales para realizar una composición de forma armónica, los mismos están estrechamente relacionados con el mensaje final que se quiera

dar sobre algo específico. Un diseño eficaz depende de la combinación efectiva de los aspectos que se van a mencionar en el siguiente cuadro:

Tabla 3: Elementos del diseño

ELEMENTOS DE DISEÑO		
Elemento	Características	Gráfico
Punto	<ul style="list-style-type: none"> - Indica posición. - No tiene largo ni ancho. - Es el principio y fin de una línea. 	
Línea	<ul style="list-style-type: none"> - Es una sucesión de puntos. - Tiene largo y no tiene ancho. - Tiene posición y dirección. 	
Plano	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene largo y ancho. - Tiene posición y dirección. 	
Volumen	<ul style="list-style-type: none"> - Es el recorrido de un plano en movimiento. - Es un diseño bidimensional. 	
ELEMENTOS VISUALES		
Elemento	Características	Gráfico
Forma	<ul style="list-style-type: none"> - Todo lo visible tiene una forma. 	
Medida	<ul style="list-style-type: none"> - Todas las formas tienen un tamaño. 	
Color	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende por los del espectro solar y también los neutros, blancos, negros y grises. 	
Textura	<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona con el tipo de superficie - Puede ser apreciado con el sentido visual y del tacto. 	
ELEMENTOS DE RELACIÓN		
Elemento	Características	Gráfico
Dirección	<ul style="list-style-type: none"> - Está encaminado a darle simetría a la imagen. - Ayuda a establecer una relación entre el espectador y los elementos. 	

Posición	<ul style="list-style-type: none"> - Depende del elemento o estructura que lo contenga. - Es importante para la relación visual de los diseños. 	
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> - Todas las formas ocupan un espacio. - Este espacio puede ser visible o ilusorio. - El espacio puede estar ocupado o vacío. 	
Gravedad	<ul style="list-style-type: none"> - El efecto de gravedad no es solo visual sino psicológico. - Existen tendencias a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad. 	
INTERRELACIONES ESPACIALES		
Toque	<ul style="list-style-type: none"> - El espacio que las divide queda anulado. 	
Superposición	<ul style="list-style-type: none"> - Resulta de acercar las formas hasta que estas se crucen, de manera que parecen estar por encima. 	
Penetración	<ul style="list-style-type: none"> - Es igual a la superposición, pero ambas formas parecen transparentes, los contornos de las dos formas siguen siendo visibles por completo. 	
Unión	<ul style="list-style-type: none"> - Igual que en superposición, pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una sola mayor. 	
Sustracción	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando una forma invisible se cruza sobre una visible. 	
Intersección	<ul style="list-style-type: none"> - Igual que en penetración, pero solamente es visible por la porción en que ambas formas se cruzan entre sí como resultado de la intersección. 	
Coincidencia	<ul style="list-style-type: none"> - Si acercamos aún más ambas formas, habrán de coincidir. Ambas formas se convierten en una. 	
Distanciamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas. 	

Nota: Adaptado de: *Diseño de trajes de fantasía*. (p. 38), por Telenchana R, 2020

Diseño aplicado en el contexto editorial educativo

Moreno hace hincapié en que los materiales didácticos deben lograr significatividad en el aprendizaje de los niños, “el aprendizaje significativo construye, modifica, clasifica y coordina los esquemas estableciendo redes de significado, que enriquecen el conocimiento del mundo físico y social” por lo mismo se potencia el crecimiento personal. (2009, p. 26) Así mismo Moreno plantea la siguiente taxonomía de aprendizajes:

Tabla 4: Taxonomía de aprendizajes

Tipo de Aprendizaje	Característica
Conductual	Asociado con las emociones, conductas y normas implícitas
Social	Se interpreta con las actitudes y representaciones sociales
Verbal	Aprendizaje en forma de conceptos, cambio conceptual
Procedimental	Secuencias de acciones, estrategia para planificar y tomar decisiones y estrategias de aprendizaje

Nota: Adaptado de *El diseño gráfico en materiales didácticos*, (p. 18), por Moreno, 2009.

Características de una guía de información

La guía didáctica de información es un instrumento que utilizará el estudiante y el docente para el manejo provechoso del curso que se está dictando. Como características de la guía se pueden tener:

- Ofrece información de los contenidos que se van a desarrollar.
- Mostrar instrucciones del desarrollo de las competencias, habilidades destrezas y aptitudes del estudiante.
- Define actividades de estudio.

Procesos creativos

Es el resultado de una serie de procesos cognitivos que se relacionan por ser autoorganizados, el mismo que combina varias capacidades como la memoria, la percepción, la capacidad de asociación de ideas, el proceso de datos, las analogías y otros aspectos psicológicos como la intuición, las emociones y los sentimientos. (De Bono, 2014)

Figura 13: El proceso creativo



Nota: Adaptado de *El proceso creativo* (prr. 5), por Behance, 2021
<http://www.behance.net/gallery/El-proceso-creativo/2286508>

Fases del Proceso de diseño

Un proceso creativo siempre nace de un problema, el mismo que hace que se puedan tener posibles soluciones frente a escenarios conflictivos, entre las cuales se pueden mencionar:

Fase 1: Preparación: Aquí se identifica el problema a resolver.

Fase 2: Incubación: En esta etapa se realizan asociaciones distanciadas del problema.

Fase 3: Intuición: Es en donde se afloran las ideas, para buscar solución al problema.

Fase 4: Evaluación: Se trata de comprobar si la idea fue de utilidad o se debe tomar otro camino.

Fase 5: Elaboración: En esta fase se debe dar forma a la idea de fondo, requiere de mayor esfuerzo, puesto que se somete a verificación de forma constante.

Estas fases, que constituyen el proceso creativo no se tienen que llevar de forma lineal, sino más bien con forma de zigzag, ya que se superponen durante todo el proceso.

Bocetaje, Diagramación, Formalización y Validación

Bocetaje

Eissen & Steur (2013) indican que el bocetaje es el proceso mediante el cual se esquematiza las características principales que va a tener una idea al final. Por lo general se utiliza papeles y lápiz, sin embargo, en la actualidad se puede realizar bocetos de forma digital, ayudados por una tableta digitalizadora y un lápiz óptico. Es de suma importancia realizar un boceto, ya que se puede mostrar de forma gráfica las ideas del diseñador, así mismo, los clientes pueden comprender la idea y solicitar cambios, antes de que la idea esté concluida.

Tipos de bocetaje

Dependiendo de su complejidad, los bocetos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Burdo.** - Son los primeros trazos que el diseñador realiza, para poder definir una idea general sobre lo que se va a realizar durante todo el proceso.
- **Comprensivo.** - Es un boceto un poco más elaborado, su característica principal es otorgar información acerca de la distribución espacial de los elementos de la gráfica que componen el diseño.
- **Dummy.**- Se lo puede conocer como un boceto terminado, en este se define la colorimetría a utilizar y tipografías sugeridas.

Diagramación

Cumpa (2002) hace una relación entre el diseño y la diagramación, en donde manifiesta que “la diferencia entre el uno y el otro es el papel que cumple cada uno en la edición periódica de la publicación” (p. 12), lo que quiere decir que mientras que el diseñador establece parámetros como sangrías, colores, tamaños de textos, etc. El diagramador aplica todas estas pautas en las futuras ediciones de la revista o periódico.

Formalización y Validación de la propuesta

Eissen & Steur (2013) manifiestan que una vez que se han establecido todos los parámetros de diagramación, el proceso consecutivo es formalizar la idea, llevar a cabo algunos parámetros tanto del cliente, como del diseñador y por último validar la propuesta, de manera que esta se pueda llevar a impresión y se culmine el proceso de diseño en su totalidad.

Variables

Variable dependiente

Acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2

Variable independiente

Diseño de una guía ilustrada

Operacionalización de variables

A continuación, se describe las variables de investigación, evidenciando sus indicadores, técnicas e instrumentos que van a ser utilizados para su ejecución.

Tabla 5: Operacionalización de Variables

Tipo de variable	Variables	Definición	Indicadores	Metodología	Instrumentos
Dependiente	Acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2	Son condiciones de bienestar que implican la satisfacción oportuna de las necesidades básicas del niño, como alimentación, afecto, vestido, protección, salud, entre otras.	<ul style="list-style-type: none"> • Pedagogía en Inicial 2 • Contexto de enseñanza • Técnicas de enseñanza en niños de Inicial 2 • Desarrollo de destrezas en los niños • Nivel de interacción 	Enfoque cualitativo <ul style="list-style-type: none"> • Investigación descriptiva • Investigación Bibliográfica • Investigación de campo 	Análisis de caso <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Cuestionario de entrevista • Análisis de datos • Pizarras gráficas
Independiente	Diseño de una guía ilustrada	Una guía ilustrada tiene como objetivo explicar gráficamente un texto que sirva como auxiliar didáctico para un tema de una asignatura determinada.	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de formatos • Tipos de materiales • Tipos de texturas y tamaños • Características de materiales • Tipo de ilustración 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación Proyectual • Investigación Cuasi experimental 	Análisis de caso <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación • Cuestionario de entrevista • Análisis de datos • Pizarras gráficas

CAPÍTULO III.

METODOLOGIA.

Tipo de investigación

Considerando que la investigación se fundamenta en tres ejes fundamentales; el aprendizaje, el desarrollo de la autonomía en los niños y el diseño con su aplicación en diversos materiales utilizados para lograr el objetivo de aprendizaje, se establece un enfoque **cualitativo** ya que el producto a desarrollar está destinado a la experimentación por parte de los docentes del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras”, en donde se pondrá en práctica la guía ilustrada para comprobar si el material didáctico presenta resultados satisfactorios en los niños, este proceso de experimentación y validación permitirá obtener una idea clara del material propuesto y corregir errores; por otro lado, también se integra un enfoque cuantitativo al tener datos numéricos y estadísticos del producto puesto en práctica al medir y cuantificar los logros obtenidos, verificando de esta manera el grado de eficacia del material didáctico presentado para apoyo de la institución. De esta manera se logra fortalecer el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se obtiene evidencias de los resultados.

Diseño de la investigación

Investigación descriptiva

El estudio busca reconocer factores de interés presentes en el grupo objetivo motivo de la investigación, analizar el problema actual y finalmente identificar las variables que para el caso permitirán plantear una posible solución que permita satisfacer el proceso de enseñanza aprendizaje en la autonomía de los niños de Sub-Nivel Inicial 2.

Investigación bibliográfica

Actualmente la digitalización de datos, las bibliotecas y libros virtuales permiten acceder a la información de manera instantánea permitiendo citar fuentes de consulta que faciliten la sustentación del marco teórico analizando en primera instancia el tema particular de la educación inicial, lo que permite evidenciar de forma clara y con valor de verdad toda la teoría que respalda la investigación. En la investigación bibliográfica se incluyen documentos relacionados con el diseño gráfico, aplicación de materiales didácticos, estrategias para la educación y enseñanza en un nivel inicial, además de experiencias con otros autores que aborden este tema particular del aprendizaje en niños.

Investigación proyectual

La investigación busca realizar un análisis de la problemática para posteriormente conceptualizar la idea clave y finalizar con el diagnóstico y las posibles soluciones que

conjuguen de forma eficaz el tema de la didáctica, las nociones de autonomía en niños y principalmente le aprendizaje significativo para el grupo objetivo.

Investigación cuasi-experimental

La investigación pretende encontrar la causa-efecto de la problemática para brindar una alternativa de solución a través del diseño experimental en el cual el diseño gráfico juega un papel fundamental, el mismo que se logra con la puesta en práctica del prototipo de la guía ilustrada. Por otro lado, se busca medir la eficacia de la propuesta al contar con dos grupos de trabajo, el uno con el respectivo material didáctico y el otro con los recursos que generalmente utiliza el docente para tratar esta temática en sus clases, la experimentación busca medir la eficacia de la guía ilustrada y su validez como recurso didáctico.

Investigación de campo

En el proceso investigativo se busca involucrarse directamente con el entorno de aprendizaje e identificar la problemática asistiendo y evidenciando el trabajo en el aula por parte de los docentes y como estos desarrollan este tema en el entorno práctico, además de apreciar los actuales recursos gráficos con los que se cuenta en la institución en caso de poseerlos, a continuación los resultados obtenidos nos permitirán satisfacer la inquietudes respecto a la investigación y permitirán solventar los objetivos propuestos para desarrollo del proyecto.

Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Métodos

Empírico. – Recolectando la información en base a la observación y la experimentación, de tal manera que se obtenga los suficientes argumentos para la creación de la guía ilustrada. La información podrá ser recopilada a través de una ficha diseñada para el proyecto.

Analítico. – Este método permite analizar las partes que conforman el objeto de estudio en el que se describen tres ejes fundamentales: el aprendizaje, el desarrollo de la autonomía en los niños, recursos gráficos y materiales que son utilizados para lograr el objetivo de aprendizaje, el objetivo de este análisis permite obtener los lineamientos básicos para el desarrollo de la propuesta gráfica.

Descriptivo. – Este método recoge las características del grupo de estudio ya que se necesita conocer su actual desempeño, los materiales y recursos gráficos que se utilizan; además, como infieren dichos materiales en su aprendizaje ya sea de forma técnica o por el contenido gráfico que aporta, con ellos se busca conocer cómo estos aspectos apoyan en la formación de la autonomía en el nivel inicial 2; la evidencia y experimentación con el público objetivo

permite que se desarrolle un material gráfico en base a resultados obtenidos de la investigación.

Técnicas

Observación. Se busca a través de esta técnica evidenciar en la práctica a los sujetos involucrados en la investigación, analizar la situación, el contexto de los individuos en contacto con los objetos y los procedimientos empleados en el desarrollo del proceso de aprendizaje con respecto al tema planteado.

Entrevista. La entrevista como un método de carácter empírico, es una técnica que busca ponerse en contacto con el o los docentes que se encuentran en el lugar de los hechos para conocer su punto de vista con respecto a la problemática y cómo la investigación podría contribuir en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje que llevan en la actualidad.

Etnografía. Se busca a través de esta técnica indagar en el pensamiento de los sujetos que intervienen en la investigación, estudiantes, docentes y otros profesionales que permitan comprender de forma personal la realidad de las personas que se va a estudiar, entendiendo así a los interlocutores desde sus discursos y prácticas sin dejar a un lado el entorno sociocultural que los rodea.

Instrumentos

Ficha de observación. Permite sintetizar y contar con información de interés respecto a toda la investigación respaldada en todo lo que se ha observado en el proceso investigativo.

Cuestionario de entrevista. Permite contar con una organización clara a través de un banco de preguntas ya establecido para recopilar la información necesaria y oportuna respecto a la investigación, se busca tener como fuente confiable a los docentes de la institución, además de incluir a la persona encargada de la dirección del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras” con la finalidad de contar con experiencia evidenciables y verificables en base al trabajo realizado por los entrevistados.

Pizarras gráficas. Permite presentar de forma ordenada y secuencial la información recopilada para hacer posibles comparaciones, medir factores de interés y jerarquizar posibles soluciones ante la problemática planteada.

Población y muestra de estudio

Población

La población motivo de la investigación es de carácter finito, es decir se tiene establecida la Unidad Educativa y el número de estudiantes que actualmente cursan el Sub Nivel Inicial 2

los mismos que suman 15 estudiantes pertenecientes al paralelo A, cabe mencionar que la Unidad Educativa cuenta con un paralelo adicional denominado paralelo B con el cual se podría realizar la comparación al tratar el tema de la autonomía en los niños, es decir se pretende desarrollar el tema utilizando la guía ilustrada para el paralelo A y para el paralelo B únicamente los recursos tradicionales, con ello se pueden hacer comparaciones y medir resultados.

Para fortalecer la investigación se pretende encuestar al docente a cargo del paralelo A y B y directora del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras”, con esto se busca obtener información, experiencias y criterios profesionales respecto a la elaboración de la guía ilustrada y posteriormente contar con la respectiva validación del producto planteado.

Finalmente resulta importante tener un acercamiento con profesionales en el área de creación de material didáctico para compartir experiencias y mejorar la iniciativa con una visión de negocio a mediano y corto plazo, dichos profesionales están enmarcados dentro de la rama de la edición, diagramación e ilustración de textos a nivel local y regional.

Muestra

La muestra está definida por los 15 estudiantes que componen el paralelo A del Sub-Nivel 2 del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Procesos de investigación de campo

Este proceso permite observar el material didáctico con el que cuenta la institución para el desarrollo del tema planteado en la investigación, para lo cual se realizó una visita al Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras, específicamente al paralelo A el mismo que cuenta con 15 estudiantes, la intención de la visita busca identificar la necesidad existente y proponer una alternativa de solución en base a lo observado, como recursos se aplicaron los mecanismo de investigación que se desarrollan y describen a continuación:

Observación directa

En este proceso se coordinó una clase demostrativa vía zoom en la que el autor de la investigación formó parte como observador, previamente se anticipó a la Lic. Mg. Aimeé Altamirano Directora del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras sobre el tema que se debía tratar en la clase para observar los recursos, materiales, elementos, objetos y demás enceres que participarían en la clases demostrativa, se debe recalcar que para cumplir con los logros de aprendizaje se deberían abarcar temas como: ordenar la habitación, recoger diferentes objetos en la casa o escuela, horarios para alimentarse, preparar la mochila, aseo personal, ducharse, ir al baño, lavarse los dientes, aseo de manos, entre otras; por lo que al tratarse de varios escenarios en los que se debía participar como observador, se necesitó de 5 días distribuidos en 2 clases de 20 minutos cada una, desarrollando el trabajo de observación en un periodo de una semana en un horario establecido de 10h00 am a 10h20 am, con este mecanismo se pudo observar y recopilar información de interés para el desarrollo del trabajo de investigación en el cual se describen los siguientes resultados:

Figura 14: Aula del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras



Figura 15: Reunión vía Zoom con la directora del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras



Observación de las clases impartidas por el docente

- El docente desarrolla el tema con una breve introducción a manera de conversatorio y de forma amigable.
- El docente plantea el escenario como una actividad familiar para los niños y que la realizan de forma cotidiana en cada uno de sus hogares.
- El docente desarrolla sus instrumentos de trabajo utilizando materiales reciclados como papel, cartón o cartulina, plásticos, entre otros.
- Para desarrollar el tema del orden en la casa cuenta con varios elementos plásticos que representan objetos de usos cotidiano para el hogar (prendas de vestir, zapatos, juguetes, objetos de la cocina, etc.)
- El docente simula un espacio desordenado y otro ubicando los objetos en diferentes casilleros, hace la comparación y explica la importancia de tener orden tanto en el hogar como en la escuela.

- El docente hace énfasis sobre la importancia de tener ordenado un espacio para evitar problemas de circulación y evitar posibles accidentes.
- Para desarrollar el tema de la alimentación y los horarios para alimentarse el docente cuenta con fichas plásticas con dibujos en los que se presenta distintos períodos del día, tales como la mañana, la tarde y la noche; por otro lado, acompaña a estas imágenes con otras figuras que representan algunos tipos de alimentos como son: frutas, lácteos, cereales, verduras, etc.
- El docente propone que el estudiante relacione cuales son los alimentos que se deben ingerir en la mañana, tarde y noche.
- En el tema que está relacionado con la preparación de la mochila el docente representa un escenario en donde el niño termina de hacer las tareas y prepara todos sus elementos para que en el nuevo día de clases no le falte nada en su mochila.
- El docente utiliza elementos tangibles creados por su ingenio para representar los objetos que intervienen en el tema a desarrollar como, por ejemplo: una mochila de fomix y recortes de elementos que van dentro de la mochila.
- En el tema que está relacionado con el aseo personal en mismo que incluye ducharse, ir al baño, lavarse los dientes y aseo de manos el docente vincula el tema con la importancia de mantenerse limpio para evitar enfermedades ya que se podría poner en riesgo su salud.
- En el tema que trata de la ducha personal, el docente incluye cartillas con ilustraciones en donde se demuestra un paso a paso de cómo se realiza el proceso para ducharse, incluye consejos en el uso del agua, el tiempo mínimo, el uso del jabón y shampoo, las partes del cuerpo por donde se debe empezar el baño y como finalizar la ducha.
- El docente también utiliza recortes de imágenes de niños saludables y niños enfermos explicando la importancia de tomar un baño o de tener un correcto aseo personal.
- En el tema que trata sobre el aseo de los dientes, el docente realiza una breve introducción sobre la importancia de tener dientes sanos libres de caries haciendo notar que los dientes son como una joya precios a la que hay que cuidar y que deben durar toda la vida, es por ellos que se los debe cuidar y limpiar todos los días.
- El docente desarrolla esta actividad mostrando un cuadro de secuencias en donde se describe el correcto lavado de los dientes, los movimientos que se deben realizar, el aseo de la lengua, los elementos que se utiliza como el cepillo de dientes, la pasta dental, un vaso y una toalla limpia.
- Para esta actividad la institución cuenta con sus respectivas baterías sanitarias ajustadas a la ergonomía de los niños, es por ello que en ocasiones se realiza una práctica desarrollando esta temática.
- En el tema que trata sobre el lavado de manos, el docente realiza esta actividad invitando a los niños al lavamanos, realiza una explicación sobre la importancia del aseo de las manos y cuál es el debido proceso de lavado, para ellos se presentan una cartilla impresa con los pasos que intervienen en el lavado de manos.

- En el tema que trata sobre el ir al baño, el docente realiza una breve explicación en la que se hace notar cómo funciona el organismo humano y cómo este elimina las cosas que no necesita; además se enfatiza que este proceso es muy natural y que lo realizan todas las personas, niños y niñas, grandes y chicos.
- El docente incluye imágenes de los objetos que utilizan los niños pequeños para ir al baño, además acompaña la explicación con el correcto uso del baño y sobre todo se enfatiza en el aseo después de ir al baño.
- De manera adicional el docente incluye otros consejos como atarse los zapatos para evitar posibles accidentes al pisar los cordones.
- Finalmente, el docente incluye recomendaciones a los niños, recordado los aspectos importantes que vinculan la buena alimentación, el aseo personal, el ser ordenado y concluye recomendando los horarios en los que deben descansar los niños.
- El docente utiliza elementos tangibles creados por su ingenio para representar los objetos que intervienen en los temas que va a desarrollar.

Observaciones

- Existe una conversación amigable con los niños sobre el tema.
- Se plantean escenarios familiares para los niños.
- Se crea instrumentos de trabajo utilizando materiales reciclados.
- No posee material didáctico para el tema del orden en hogar y la escuela.
- No cuenta con un material didáctico unificado para tratar el tema de la alimentación y sus respectivos horarios.
- No cuenta con un material didáctico para tratar el tema de la preparación de la mochila.
- Existe una combinación entre fotografías, ilustraciones o gráficos que podrían confundir a los niños sobre el tema de la ducha diaria y aseo personal.
- No cuenta con un material didáctico unificado para tratar el tema del aseo de los dientes.
- Se cuenta con una cartilla de procesos sobre el lavado de manos, pero de forma general.
- No cuenta con un recurso didáctico que permita de forma amigable entender el proceso de ir al baño.
- No cuenta con un material que muestre paso a paso como atar los cordones.
- No posee un recurso que permita identificar los horarios en los que deben descansar los niños.

Conclusiones preliminares

- Para el desarrollo de los temas expuestos se utilizan materiales, elementos y objetos creados en base al ingenio y la creatividad de los docentes.

- No se cuenta con material didáctico unificado que permita desarrollar los temas bajo una misma línea gráfica.

Observación técnica y cultural de los estudiantes

- Los niños que pertenecen al grupo de estudio y que asisten al Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras pertenecen en un 100% a la etnia mestiza, pertenecen a una clase social media y habitan en la región urbana de la parroquia Santa Rosa.
- En cuanto a las normativas de la institución, por lo general se exige el uso de uniforme tanto para el diario como para los días de actividades vinculadas al deporte, es por ello que se debe tener los debidos cuidados por parte de los padres de familia para que los mismo estén debidamente limpios; por otro lado, dentro de la institución, los estudiantes cuentan con espacios para ordenar sus pertenencias tales como: lápices, libros, cuentos, cartucheras, creyones, útiles de aseo, entre otros.
- En el desarrollo de las clases muestran un especial interés por el trabajo con imágenes, los juegos, el canto; predomina el uso de rompecabezas y material didáctico con enfoque al desarrollo psicomotriz. Dentro de las prácticas grupales los niños forman equipos, son espontáneos y se divierten.

Entrevista a docente

Figura 16: Entrevista a docente Aime Altamirano



Para identificar los recursos que actualmente se utilizan en el desarrollo de la autonomía en las acciones cotidianas de los niños del Inicial 2 del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras” del Cantón Ambato provincia de Tungurahua, además de conocer las necesidades emergentes para el desarrollo de esta temática se procede a aplicar el recurso de la entrevista a la docente y directora de la institución Lic. Mg. Aimeé Altamirano. Anexo 1

Conclusiones de la entrevista

- No se cuenta con material didáctico unificado que permita desarrollar el tema de la autonomía en los niños.
- No se cuenta con un material diseñado bajo una misma línea gráfica.

- No se trabaja con un material que fortalezca y evalúe el proceso de enseñanza aprendizaje.

Recomendaciones por parte del entrevistado

- Se recomienda el diseño, formalización e implementación de una guía ilustrada para trabajar el tema de la autonomía en acciones cotidianas en los niños.
- Se recomienda el uso de un formato tipo libro.
- Se recomienda el uso de materiales resistentes como cartón grueso y plástico.
- Se recomienda el uso de actividades vinculadas con el juego.
- Se recomienda la interacción con otros elementos que estimulen los sentidos como sonidos o texturas.

Entrevista a expertos

Figura 17: Entrevista a diseñador e ilustrador Lic. Diego García Mgtr.



Resulta indispensable tener un contacto con personas que trabajan en el ámbito del diseño gráfico y editorial, también que conocen de la ilustración infantil y que sobre todo que estén vinculadas al desarrollo de material didáctico; es por ello que se mantuvo un acercamiento con el diseñador e ilustrador Lic. Diego García Mgtr. ex docente de la Universidad Técnica de Ambato y ex diseñador e ilustrador de Edipcentro y Diario Los Andes, actualmente gerente de GO Graphic Studio en la ciudad de Ambato a quién se entrevistó para conocer su criterio y experiencia respecto al tema motivo de la investigación. Anexo 2

Recomendaciones por parte del entrevistado

- Conocer la necesidad del cliente y público objetivo.
- Utilizar un estilo de ilustración con el que los niños se identifiquen.
- No conviene desarrollar un estilo de ilustración complejo.
- La imagen hablará por si sola respecto al tema tratado.
- Optar por familias tipográficas de palo seco con formas o terminaciones lo más parecidas al proceso de aprendizaje de la escritura.
- Se recomienda poco texto con una tipografía superior a los 18 puntos para lecturas cortas y superior a los 20 puntos para títulos y subtítulos.

- Se recomienda trabajar con colores primarios y sus combinaciones, dependiendo del estilo se podría jugar con colores pasteles.
- Trabajar con formatos amplios utilizando el formato clásico de un libro ya sea de forma vertical u horizontal.
- Utilizar una retícula sencilla de tipo manuscrita, es decir, una sola caja de texto.
- Trabajar con un material grueso (cartón plegable) y resistente, que posea una lámina plástica transparente de protección para todo el ejemplar, de preferencia anillado.

Análisis técnico del material didáctico existente

En este análisis se hace un resumen de la información recopilada, el mismo que parte desde la observación, las entrevistas y recomendaciones de los expertos en el área.

- El material didáctico es de carácter lúdico.
- El material didáctico existente es insuficiente para el grupo de trabajo.
- El material didáctico no cumple con una estructura formal y gráfica que permita un adecuado proceso de aprendizaje.
- El material didáctico no fortalece lo aprendido.
- El material didáctico no abarca todas las temáticas que señala el Currículo de Educación Inicial.
- El material didáctico fusiona fotografías e ilustraciones lo que podría confundir al estudiante.
- El material existente no es fácil de manipular.
- El material existente es de fácil deterioro.
- El material existente no posee un espacio específico para ser guardado o almacenado.

Estado actual del Material Didáctico existente.

Figura 18: Material didáctico utilizado en el aula de clase



Recomendaciones generales para el desarrollo de la guía ilustrada.

- El material didáctico debería ser desarrollado a través de un trabajo conjunto entre el profesional de la educación, el profesional del área de diseño y el profesional en materiales y acabados gráficos.
- El material didáctico debería ser el necesario en cantidad para los niños de la institución.
- El material didáctico debería cumplir con la misma línea gráfica tanto en forma, color y contenido ilustrado por lo menos en las temáticas que guardan relación.
- El material didáctico debería poseer actividades adicionales que fortalezcan lo aprendido.
- El material didáctico debería abarcar la mayoría de las temáticas que señala el Currículo de Educación Inicial.
- El material didáctico debería incluir un solo tipo de imágenes ya sea fotografías o ilustraciones.
- El material didáctico debería ser fácil de manipular y difícil de deteriorar.
- El material didáctico debería poseer un espacio específico para su almacenamiento.

Proceso de diseño

Como resultado de la investigación, para el proceso de diseño del producto final nos apoyaremos en la metodología de Robert Gillan Scott, este proceso metodológico se encuentra descrito en su libro Fundamentos del Diseño, en él se describen cuatro causas que se deberían considerar cuando empezamos a diseñar.

Finalidad (Por qué y para quién es el diseño)

El diseño de la guía ilustrada pretende solventar la falta de material didáctico que actualmente presenta el Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras” en el Sub-Nivel 2 para trabajar la temática que trata sobre el desarrollo de las acciones cotidianas en los niños y niñas de la institución.

Forma preliminar

La forma preliminar o causa formal hace referencia al proceso creativo a desarrollar para el desarrollo de la guía ilustrada, este proceso se fundamenta y respalda de la información que se ha recopilado a través de la investigación, la observación y las entrevistas con expertos para solventar la problemática y generar un producto que cumpla con todos los requerimientos formales y de usabilidad que requieren los docentes de la institución.

Materiales

Los materiales a usar para la formalización de la guía ilustrada se obtienen luego de conocer el criterio de expertos y sobre todo buscando solventar las necesidades de uso y durabilidad que buscan los docentes en el material que se pretende desarrollar.

Técnicas y herramientas

Finalmente, el diseño, desarrollo, formalización y ejecución de la guía ilustrada se respalda de un recurso tecnológico que permite a través del adecuado manejo de las herramientas informáticas conseguir el producto deseado, partiendo de la técnica de bocetado hasta concluir con el diseño final.

Identificación de la necesidad de diseño

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo el desarrollo y diseño de una guía ilustrada que permita desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en los niños del Sub Nivel 2 del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras, puesto que en la actualidad estas actividades se las realiza de forma tradicional utilizando recursos creados por los docentes desde su creatividad e ingenio, hasta cierto punto improvisando con materiales, formas y recursos que podrían entorpecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, se puede mencionar que en el entorno actual los recursos didácticos que se encuentran en el medio no cumplen con los requerimientos que propone el Currículo de Educación Inicial propuesto por el Ministerio de Educación, lo que hace más complejo el trabajo del docente.

Público objetivo

La guía ilustrada está dirigida a solventar las necesidades de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años del Sub Nivel Inicial 2 paralelo “A” del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras. Estos niños pertenecen a un estrato social de carácter medio con tendencia a alta.

Figura 19: Estudiantes del paralelo “A”



Segmentación de mercado

El grupo de estudio pertenece a una clase media con tendencia a alta, la institución es de carácter fisco misional y los niños que pertenecen al paralelo “A” son mestizos en su totalidad. Con esta información se podría solventar la accesibilidad del material propuesto para el grupo objetivo.

Tamaño de la muestra

Niños y niñas del Sub-Nivel 2 del Centro de Educación Inicial “Rinconcito de Ternuras” paralelo “A” siendo estos 15 estudiantes.

Perfil demográfico

- Ocupación: Estudiantes
- Nivel de educación: Sub-Nivel 2 de Educación General Básica
- Edad: 3 a 4 años
- Género: masculino y femenino
- Etnia: mestiza

Ubicación geográfica

- País: Ecuador
- Provincia: Tungurahua
- Cantón: Ambato
- Parroquia: Santa Rosa

Perfil psicográfico y cultural

Figura 20: Estudiantes del paralelo “B”



Los estudiantes de este grupo de estudio se encuentran en una edad comprendida entre 3 y 4 años, presentan un desarrollo emocional en el que destaca la alegría, el compañerismo, el trabajo en grupo, el interés explorar y aprender; por otro lado, son estudiantes inquietos que rompen fácilmente la concentración en clase.

Según este análisis podemos describir los siguientes aspectos de interés:

- Alegría
- Compañerismo – solidaridad
- Desean aprender – son participativos
- Curiosos - Inquietos

Aspecto de interés

La propuesta de introducir un material didáctico en forma de guía ilustrada despertaría el interés y la curiosidad en los niños permitiéndoles que satisfagan su deseo por aprender, además el hecho de participar e interactuar con el material didáctico podría entablar mejores lazos de compañerismo, fomentando la solidaridad y su desarrollo personal en un ambiente alegre y divertido.

Justificación de la propuesta

Los datos obtenidos en base a toda la investigación evidencian la necesidad de incluir algún tipo de material didáctico que permita desarrollar de mejor manera las actividades que se presentan en el plan de trabajo de los docentes del área inicial, es por ello que la presencia de una guía ilustrada permitirá mejorar los procesos de enseñanza al interior del aula. Se debe aclarar que el nivel de aprendizaje para este grupo objetivo requiere de recursos gráficos con los que el estudiante pueda interactuar para generar el conocimiento; Finalmente las recomendaciones de los expertos en el área sugieren que se desarrolle y presente la propuesta como un recurso necesario y de gran interés para los docentes.

Proceso creativo

La guía ilustrada pretende contener los siguientes detalles funcionales:

Material didáctico de apoyo

1. Representación paso a paso a través de viñetas ilustradas,
2. Identificación de procesos,
3. Ejercicios de enlace,
4. Ejercicios de dibujo y pintura,
5. Las temáticas que abarcan tratan sobre los siguientes temas:

Sección 1 - Hábitos de higiene

- Acciones de lavado de manos, cara, dientes
- Acudir al baño autónomamente
- Normas de aseo al ir al baño
- Importancia de tomar una ducha

Sección 2 – Elijo que ponerme

- Acciones de sacarse y ponerse prendas de vestir sencillas
- Seleccionar prendas de vestir de acuerdo con su gusto y estado climático

Sección 3 – Me alimento sanamente

- Utilización de la cuchara, tenedor y vaso
- Horarios para una adecuada alimentación
- Alimentos saludables

Sección 4 – Soy ordenado

- Ordeno mi habitación
- Preparo mi mochila antes de ir a clase

Material didáctico con juegos y actividades complementarias

La guía incluirá juegos y actividades que permitan reforzar el conocimiento tales como:

- Ordenar las secuencias
- Unir con líneas
- Identificar los elementos, etc.

Material didáctico posee la siguiente estructura formal

- Portada con el nombre de la guía ilustrada (Paso a pasito, crecemos rapidito).
- Interior dividido en 4 secciones (Cada sección contiene su tema principal y actividades secundarias).
- Textos cortos y sencillos de entender (Se incluye un texto principal como eje de actividad un texto secundario como actividad y un texto con la orden de la actividad a realizar).
- Ilustraciones con un estilo cartoon (Un personaje principal y varios secundarios por actividad).
- Ilustraciones con un mínimo de 4 viñetas y un máximo de 6 viñetas.
- Combinación de colores primarios y secundarios con sus respectivas variaciones.
- Diseño sobre una retícula manuscrita (Una sola columna).
- Tipología de carácter colorido con tendencia a la fusión de formas geométricas.
- Contraportada.

Nombre de la guía ilustrada

Para el desarrollo del nombre de la guía ilustrada se tomó como referencia algunas ideas sobre las principales características del material que se pretende diseñar, siendo estas:

- Elemento o recurso para la enseñanza
- Estimulación y desarrollo de los estudiantes
- Guía de contenidos
- Pasos a seguir para potenciar las habilidades
- Despierta el interés y la curiosidad
- La información es comprendida con facilidad

Se tomó como ideas para el nombre de la guía las siguientes:

- Estimularte
- Paso a pasito
- Crecemos
- Curiosidades
- Informart
- Ideart
- Senti2

Para definir el nombre se sometió a un proceso de votación en el que intervinieron los 15 niños del Sub-Nivel 2 del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras paralelo “A”, quienes respondieron lo siguiente:

- Paso a pasito - 9 votos
- Senti2 – 4 votos
- Crecemos – 2 votos

Con los resultados obtenidos se puede contar con el nombre para la guía ilustrada.

- Paso a pasito

Slogan: Crecemos rapidito

Figura 21: Tabla para definir el nombre de la Guía Ilustrada

IDEAS PARA EL NOMBRE DE LA GUÍA																
NOMBRE	ESTUDIANTES del Sub Nivel 2 del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras paralelo "A"															
	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.6	N.7	N.8	N.9	N.10	N.11	N.12	N.13	N.14	N.15	
Estimularte																0 VOTOS
Paso a pasito	✓		✓		✓			✓		✓	✓	✓	✓		✓	9 VOTOS
Creceemos							✓		✓							2 VOTOS
Curiosidades																0 VOTOS
Informart																0 VOTOS
Idcart																0 VOTOS
Senti2		✓		✓		✓								✓		4 VOTOS

El nombre y slogan para la guía ilustrada se justifican ya que la guía presenta una serie de pasos secuenciales en los que se describe el procedimiento que se debe seguir para realizar algunas actividades cotidianas vinculadas a la autonomía de los niños, de igual manera el slogan apoya al proceso de crecimiento de los estudiantes como individuos autónomos que realizan sus actividades de forma independiente.

Diseño de logotipo

Para el diseño de logotipo se utiliza la tipografía “Maybe Yes” tipo frase a la que se incluye la forma representativa de los pies resaltando la letra sobre la silueta, la tipografía es de fácil reconocimiento para el lector por sus formas bien definidas.

Se incluye los colores azul y rosa con una leve variación en la tonalidad para dar cavidad a la equidad de género, el color amarillo actúa de forma neutral como separador de las palabras; finalmente se suma el color verde en el slogan. Las palabras Paso a pasito hacen referencia a las secuencias y actividades que se trabajan al interior de la guía ilustrada y enfatizan el proceso en el que los niños van desarrollando el conocimiento avanzando hacia su autonomía personal.

Figura 22: Boceto del logotipo

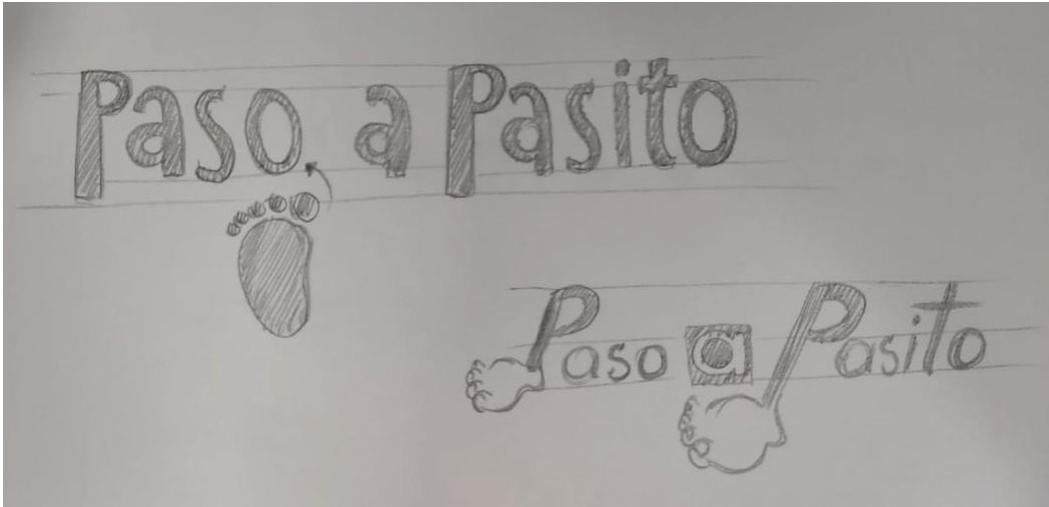


Figura 23: Formalización del logotipo



Figura 24: Zona de protección del logotipo creado



Aplicación en escala de grises, positivo y negativo

Figura 25: Aplicación en escala de grises



Uso sobre fondos de colores planos

Figura 26: Aplicación sobre fondos de colores planos



Creación de personajes

Para el desarrollo de las ilustraciones se pretende crear un personaje principal y 4 secundarios los mismos que actuarán en el desarrollo de las actividades definidas para los interiores de la guía ilustrada, estos personajes serán creados con rasgos y características infantiles tipo cartoon acorde a la proporción de los niños de 3 a 4 años en los que se destaca una proporción de 2 cabezas 1/2, la primera para definir el rostro, la segunda para definir el torso y/o piernas y la tercera para las extremidades inferiores o pies, además se incluyen rasgos distintivos de una ilustración de tipo infantil, se destacan cabezas redondas, ojos grandes, extremidades cortas, exageración de los rasgos faciales, vestimenta infantil, detalles infantiles y coloridos.

Figura 27: Dibujos tipo cartoons – como fuente de inspiración



El personaje principal posee características de tipo infantil fusionando en su vestimenta elementos que lo hacen ver que está creciendo como exageración en el tamaño de los zapatos, elementos que permiten vincular a la ilustración con el nombre “Paso a Pasito – Crecemos rapidito”. Para el personaje principal se ha pensado en varias propuestas de nombre, siendo estas:

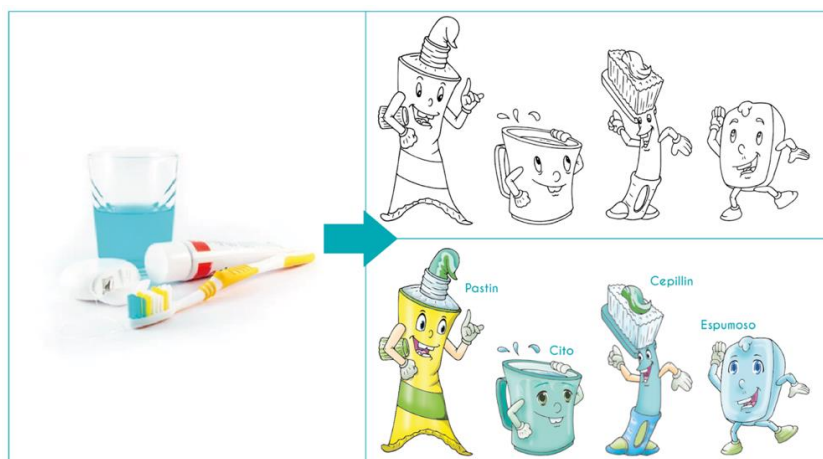
- **Nando.** - Vinculando este nombre a la terminación de la palabra caminando, que hace referencia al nombre de la guía que es Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.
- **Pasito.** - Asociando este nombre al diminutivo de paso, término que está presente en el nombre de la guía ilustrada.
- **Alex.** - Adoptando este nombre por el desarrollador del presente proyecto.
- **Lex.** – Como una contracción del nombre Alex, investigador y diseñador de la guía ilustrada.

Tabla 6: Tabla para definir el nombre del personaje

IDEAS PARA EL NOMBRE DEL PERSONAJE PRINCIPAL																
NOMBRE	ESTUDIANTES del Sub Nivel 2 del Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras paralelo "A"															
	N.1	N.2	N.3	N.4	N.5	N.6	N.7	N.8	N.9	N.10	N.11	N.12	N.13	N.14	N.15	
Nando		✓		✓		✓			✓			✓		✓	✓	7 VOTOS
Terminación de la palabra caminando, hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.																
Pasito	✓		✓		✓											3 VOTOS
Terminación de la palabra caminando, hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.																
Alex							✓	✓		✓						3 VOTOS
Terminación de la palabra caminando, hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.																
Lex											✓					1 VOTOS
Terminación de la palabra caminando, hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.																
Otto													✓			1 VOTOS
Terminación de la palabra caminando, hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.																

Para los personajes secundarios se busca ilustrar una serie de elementos inanimados vinculados al aseo personal, objetos presentes en el aula de clases, útiles escolares, a estos elementos se busca incorporarles atributos humanos.

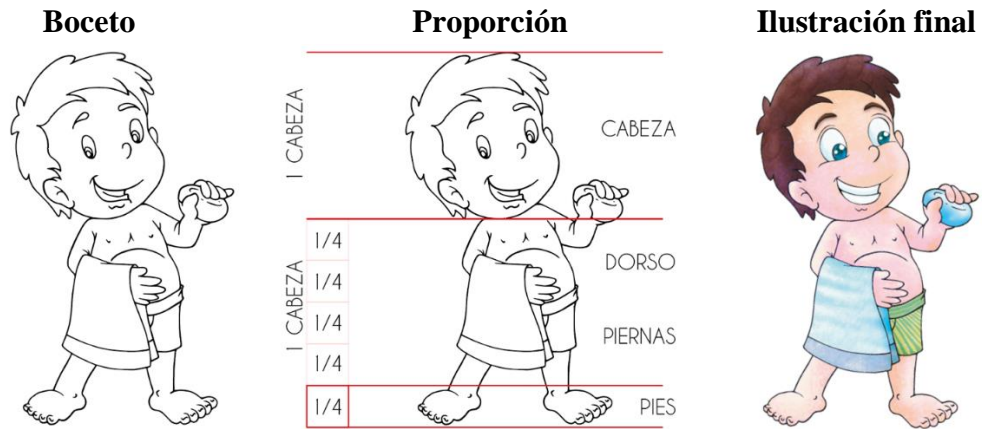
Tabla 7: Creación de personajes secundarios



Desarrollo del personaje

El personaje principal posee características de tipo infantil representando a un niño de entre 3 y 4 años, su proporción está basada en 2 cabezas ½ aproximadamente, el nombre para el personaje es Nando vinculando este nombre a la terminación de la palabra caminando, que hace referencia al nombre de la guía - Paso a pasito lo que involucra el término caminar o caminando.

Figura 28: Creación de personaje principal - Nandito



Desarrollo de personajes secundarios



Figura 29: Creación de personaje secundarios sin proporción

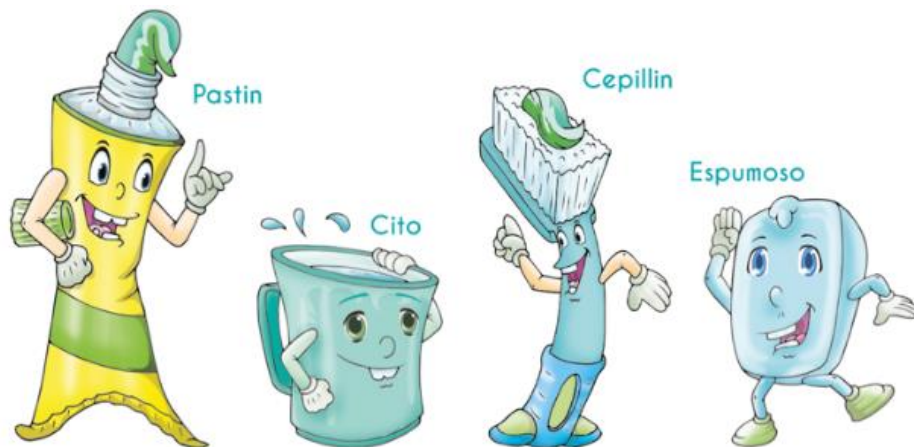


Figura 30: Proceso de bocetaje

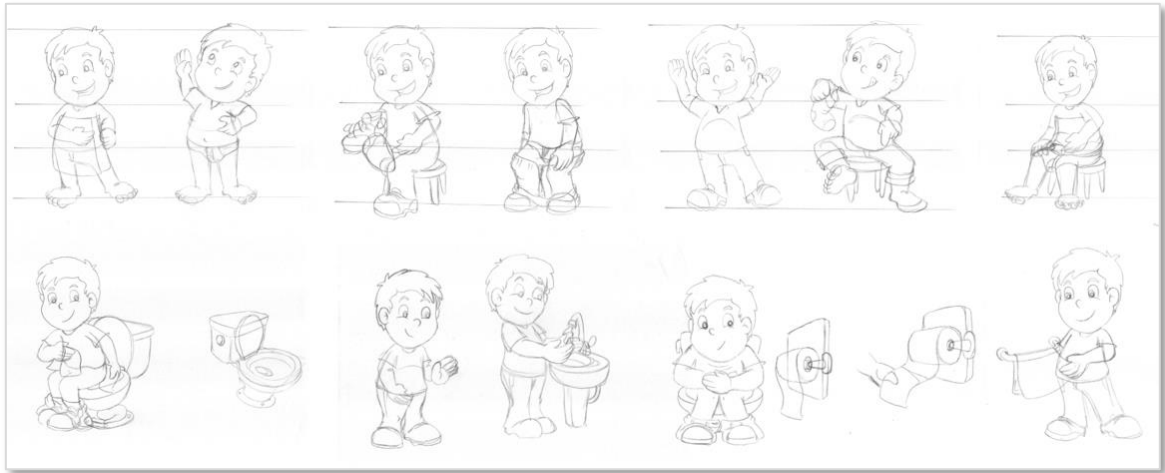


Figura 31: Proceso de delineado 1



Figura 32: Proceso de delineado 2



Figura 33: Proceso de delineado 3



Figura 34: Proceso de bocetaje de personaje principal para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”



Figura 35: Proceso de delineado de personaje principal para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”



Figura 36: Proceso de colorización digital para la Sección N.1 “Hábitos de higiene”



Figura 37: Proceso de bocetaje y delineado - Tema “Me lavo mis manitos”

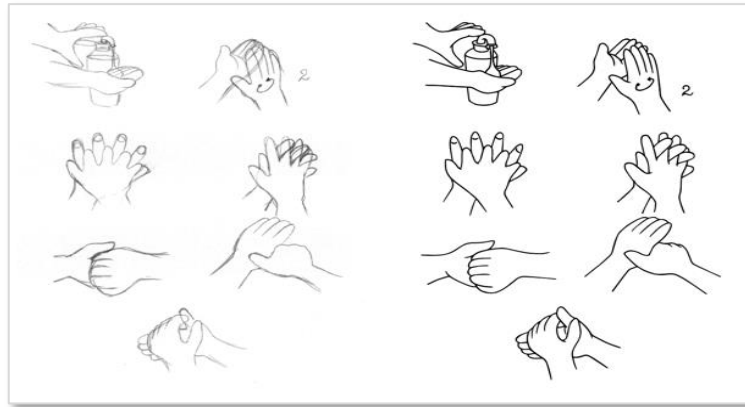


Figura 38: Proceso de pintura - Tema “Me lavo mis manitos”

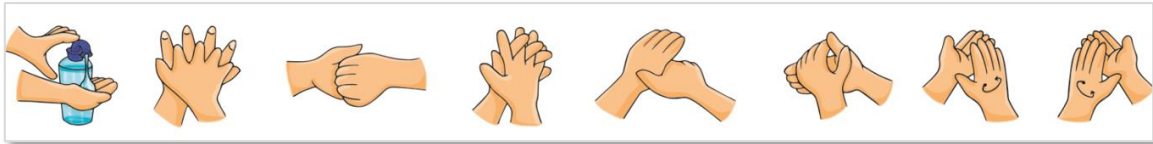


Figura 39: Proceso de bocetaje de personaje principal – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”

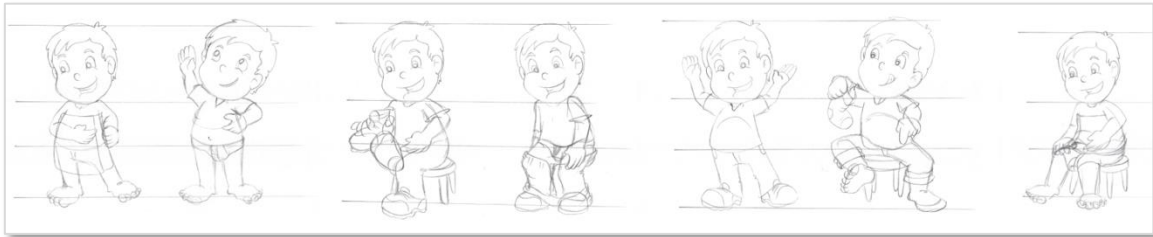


Figura 40: Proceso de delineado de personaje principal – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”

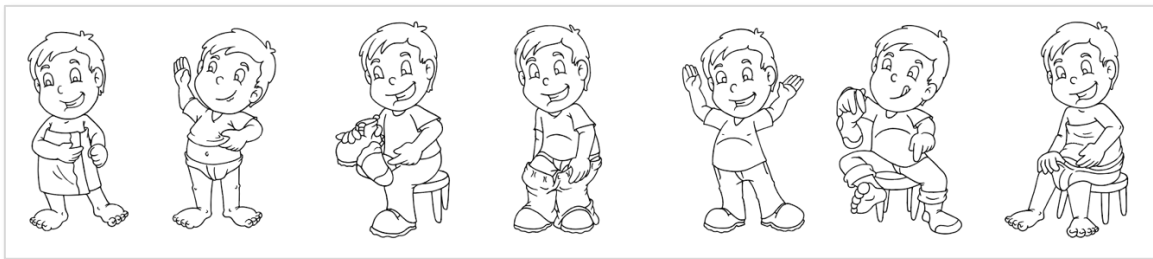


Figura 41: Proceso de colorización digital – Tema “Puedo vestirme sin ayuda”



Materiales

Los materiales a utilizar para la formalización de la guía ilustrada están compuestos por cartón o cartulina de tipo plegable con un gramaje de 0,12 a 0,22 gr. Este material estará impreso a full color a ambos lados, con una cubierta plástica para su protección con lo que se lograría que el material sea resistente ante la manipulación de los niños.

El contenido estará acompañado de un estilo novedoso y colorido, además de la presencia de ilustraciones atractivas y llamativas permitirá contar con un producto de calidad, con una buena durabilidad muy útil y atractivo para los niños que pertenecen al grupo objetivo.

Figura 42: Fotomontaje de cómo se vería la propuesta impresa



Identificación de software

El diseño y maquetación de la guía ilustrada se realizó utilizando el software de diseño Adobe Illustrator (Ai) el mismo que es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, en este tablero se pueden realizar piezas gráficas para varios soportes sean estos impresos o digitales, además la plataforma también está destinada a la creación artística de dibujo y pintura para la ilustración.

La función más popular de Illustrator es el diseño de imágenes vectoriales, es decir, de imágenes cuyo tamaño se puede ampliar o reducir sin que la calidad se vea afectada. Se eligió este programa por la familiaridad y versatilidad en el manejo del software tanto para crear la guía como para realizar el trabajo de ilustración digital.

Desarrollo de la propuesta

Características de la guía ilustrada

Tabla 8: Tabla de características formales de la guía ilustrada

CARACTERÍSTICAS FORMALES		GUÍA ILUSTRADA
FORMATO	30 x 21,5 cm	
HORIENTACIÓN	Horizontal	
IMPRESIÓN	Full Color - Tiro y retiro	
PÁGINAS	28	
PAPEL	Couche de 300 gr	
LÁMINA PROTECTORA	Laminado brillo	
ANILLADO	En borde corto - anillo amplio	
CUBIERTA EXTERNA	No posee	

Diseño Reticular

Se utiliza una retícula de tipo manuscrita, es decir que cuenta con una sola caja de texto con orientación horizontal, los bordes cuentan con un margen de 3cm a cada lado, en la parte superior se destaca la sección de la guía, el título de la sección, la orden a realizar y el logotipo de la guía ilustrada; en la parte inferior se encuentra el detalle de la actividad, el propósito de la guía y la paginación.

Predominan colores planos en un 25% y el 75% pertenece al fondo blanco para el desarrollo de las actividades.

Figura 43: Presentación de una página terminada



Figura 44: Presentación de elementos compositivos de la página

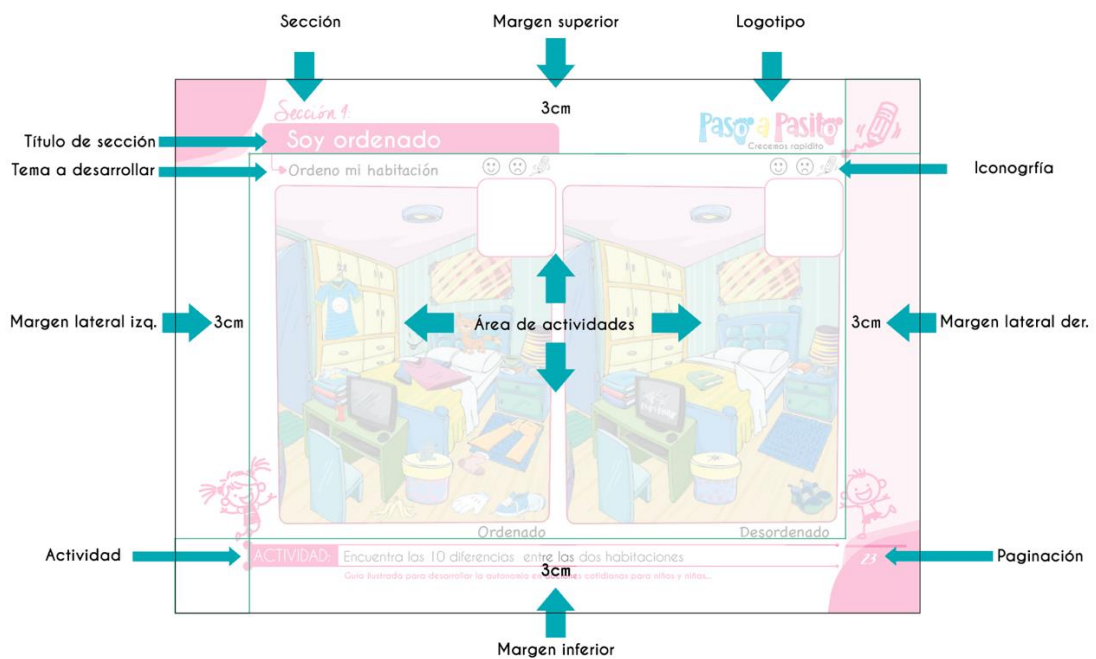
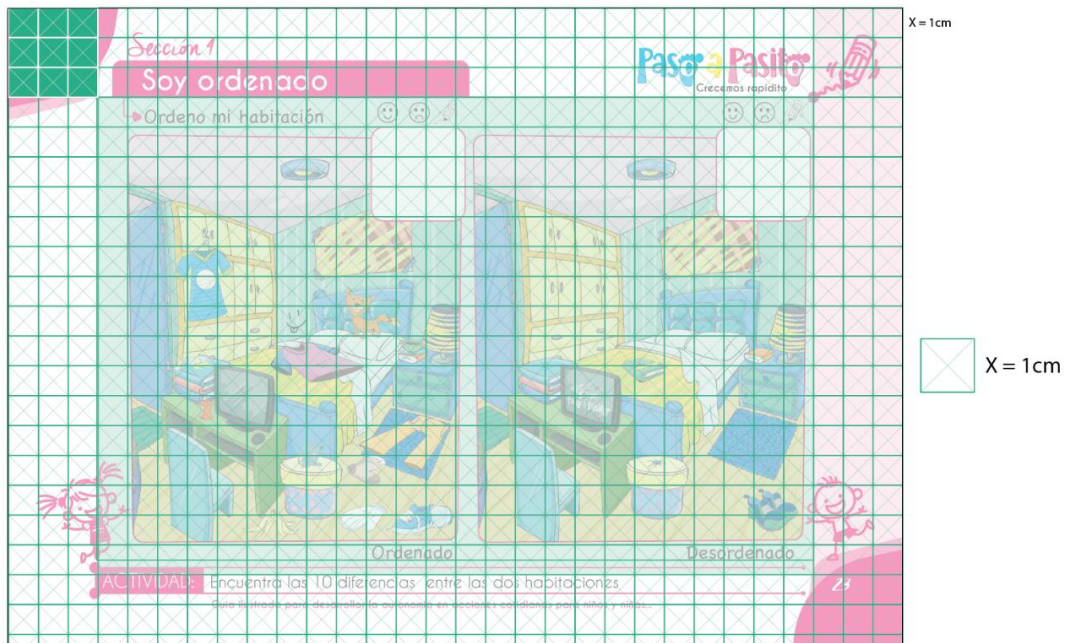


Figura 45: Presentación de la retícula de composición

- ▶ Reticula Manuscrita
- ▶ 30 módulos horizontales
- ▶ 21,5 módulos verticales
- ▶ 3 x 3 módulos a cada lado - zona de márgenes
- ▶ 24 x 16 módulos - área de trabajo



Elementos compositivos

Bocetos

Figura 46: Bocetos de las escenas 1 a 7

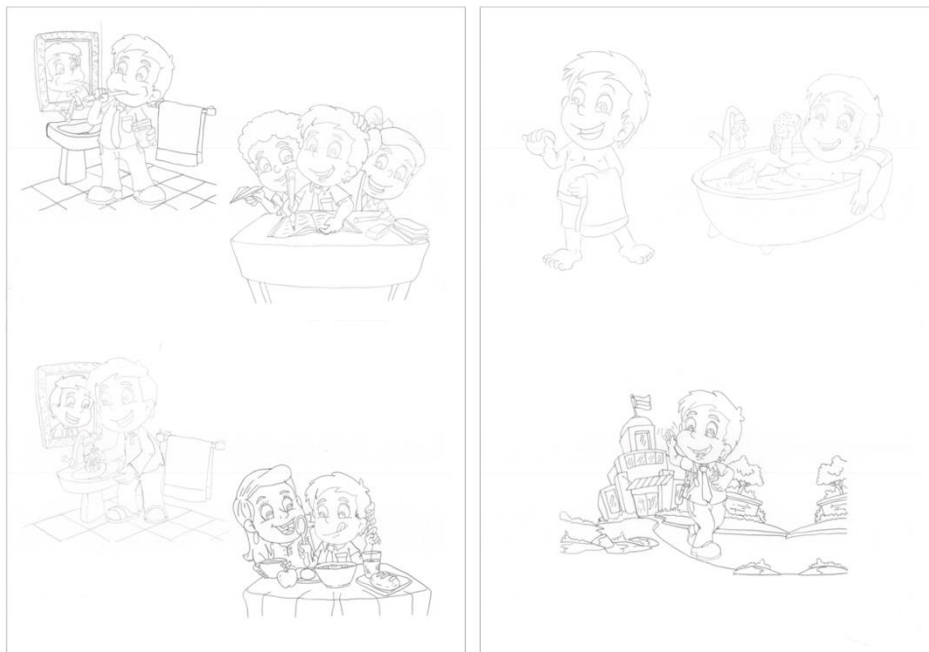
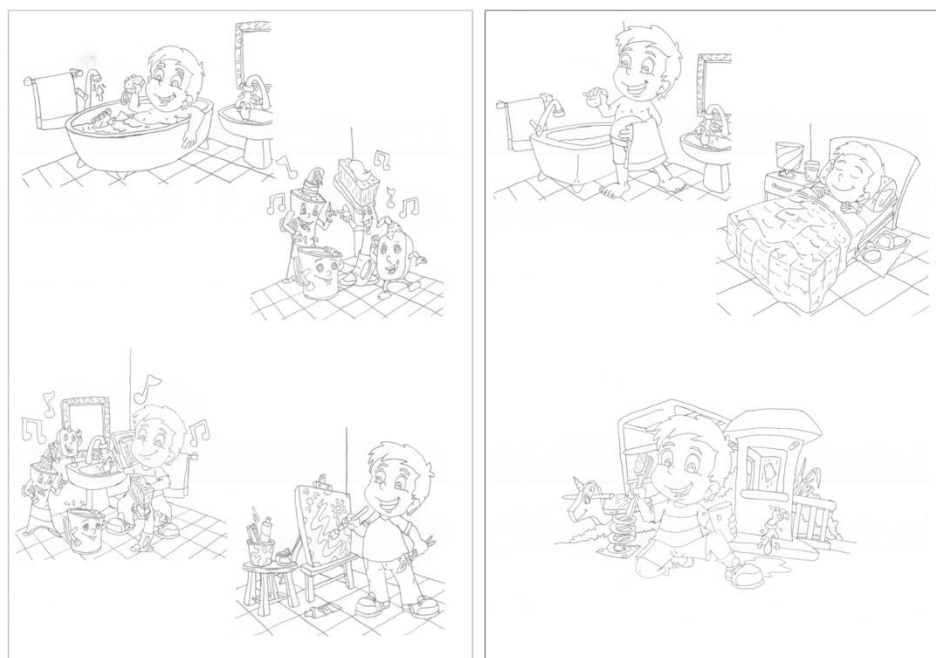


Figura 47: Bocetos de las escenas 8 a 14



Escenas ilustradas

Figura 48: Escena diversión y aseo de manos y cara



Figura 49: Escena comida saludable e higiene bucal

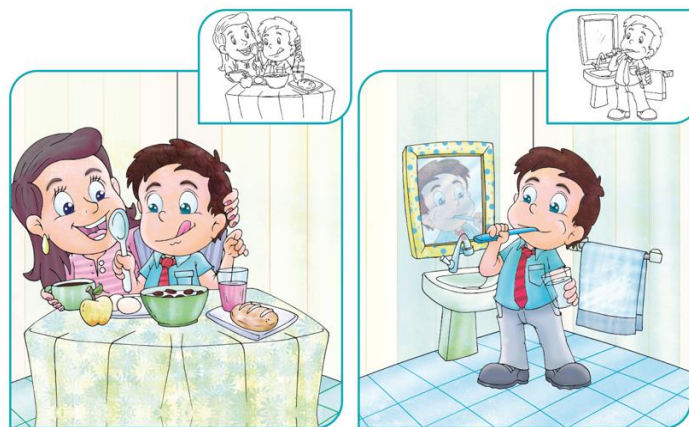


Figura 50: Escena amigos en la escuela y regreso a casa

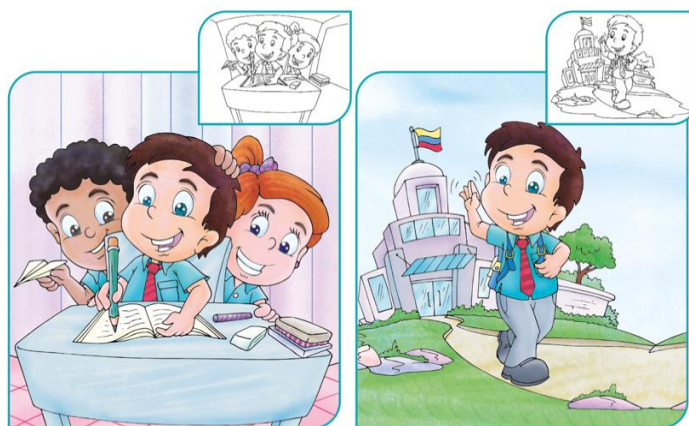


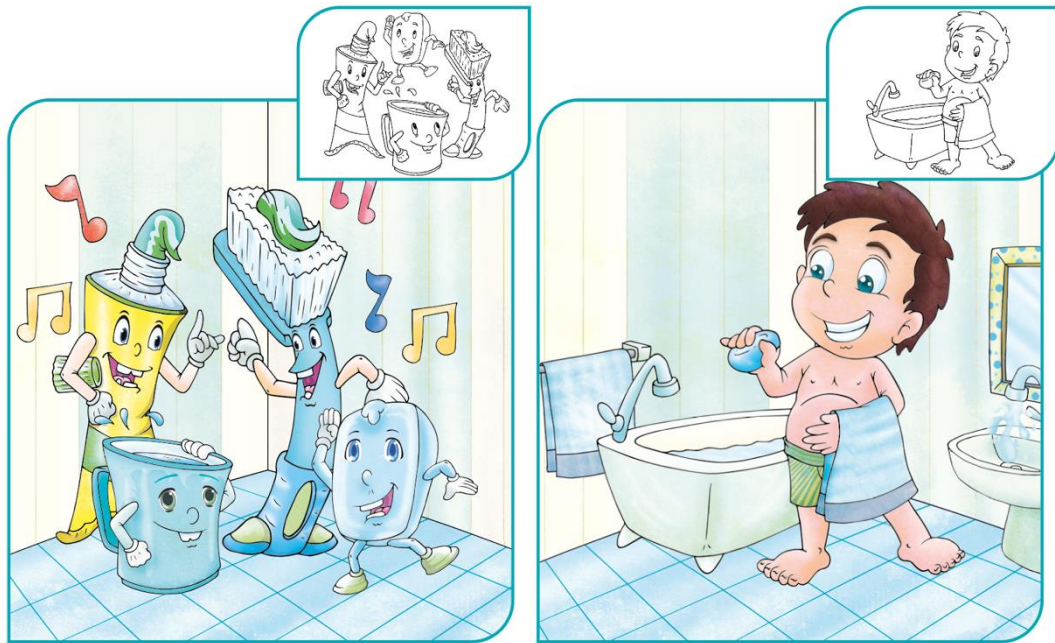
Figura 51: Escena soy un artista y descanso feliz



Figura 52: Escena tomo una ducha y me divierto siendo limpio



Figura 53: Escena mis amigos de aseo y soy un niño limpio



Diagramación de la guía ilustrada

Diseño Reticular

Se utiliza una retícula de tipo manuscrita, es decir que cuenta con una sola caja de texto con orientación horizontal, los bordes cuentan con un margen de 3cm a cada lado, en la parte superior se destaca la sección de la guía, el título de la sección, la orden a realizar y el logotipo de la guía ilustrada; en la parte inferior se encuentra el detalle de la actividad, el propósito de la guía y la paginación.

Predominan colores planos en un 25% y el 75% pertenece al fondo blanco para el desarrollo de las actividades.

Figura 54: Diseño de la portada de la guía ilustrada



Figura 55: Retícula de la portada

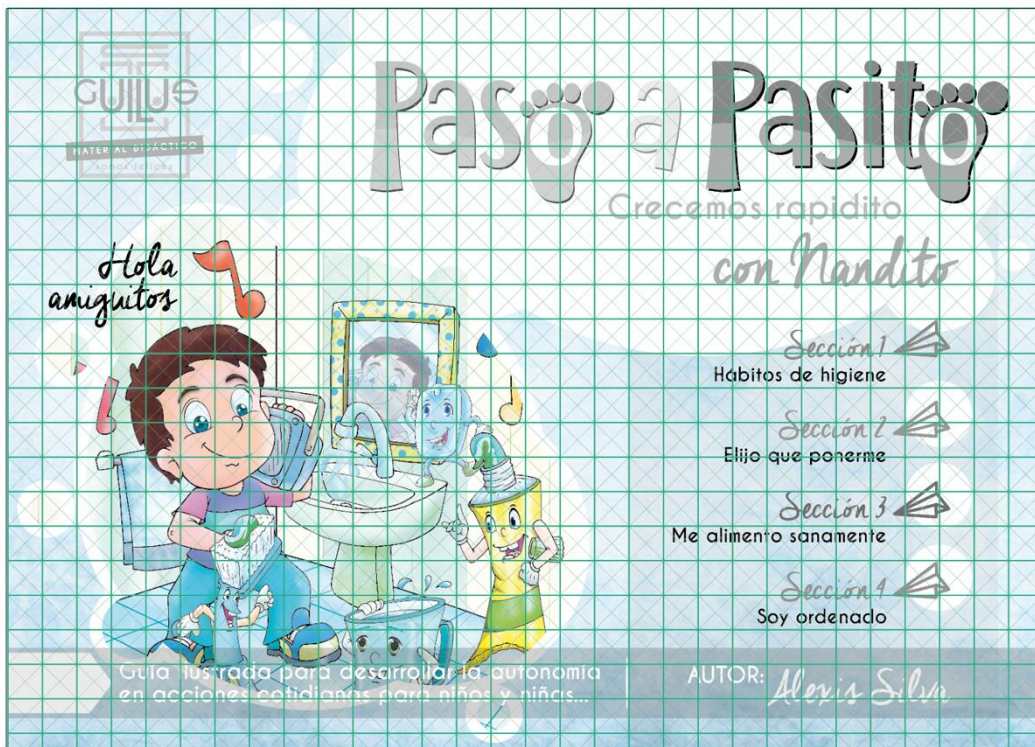


Figura 56: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 2 y Pág. 3



Figura 57: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 4 y Pág. 5



Figura 58: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 6 y Pág. 7



Figura 59: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 8 y Pág. 9



Figura 60: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 10 y Pág. 11



Figura 61: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 12 y Pág. 13



Figura 62: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 14 y Pág. 15



Figura 63: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 16 y Pág. 17



Figura 64: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 18 y Pág. 19



Figura 65: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 20 y Pág. 21



Figura 66: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 22 y Pág. 23



Figura 67: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 24 y Pág. 25



Figura 68: Páginas interiores de la guía ilustrada – Pág. 26 y Pág. 27



Figura 69: Contraportada de la guía ilustrada – Pág. 28



Marca

Para la creación de la marca se pensó en el desarrollo de una marca paraguas que contenga a la guía ilustrada, así como también a otros productos de carácter didáctico, esta marca se ha desarrollado utilizando el siguiente proceso creativo:

Lluvia de ideas

Figura 70: Proceso de bocetaje para la creación del isologo

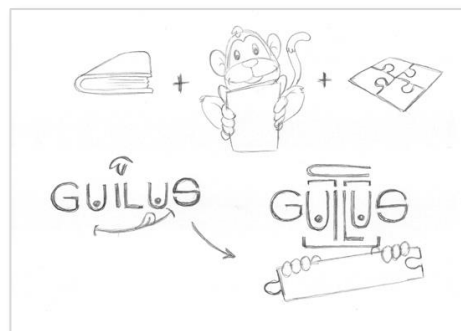
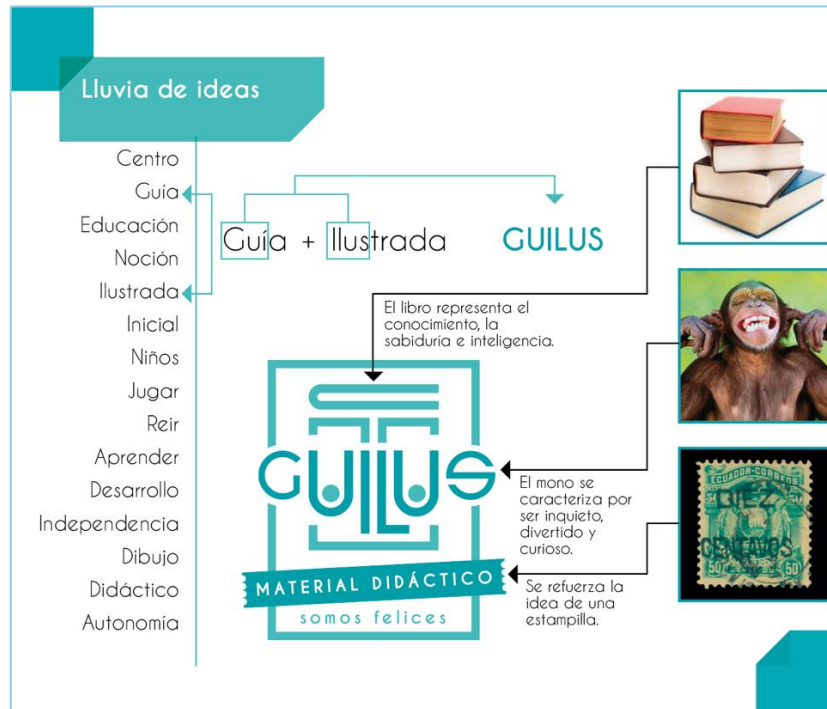


Figura 71: Ideas para la creación de la marca y sus elementos de diseño



La palabra GUILUS define el rostro de un primate en el que las letras G y S son las orejas, la letra I y L forman la nariz y las letras U definen los ojos. La cabeza está representada por un libro cerrado, además se añaden detalles complementarios como cejas pronunciadas y una gran boca con apariencia de felicidad. La estampilla frontal con las palabras “material didáctico” poseen unos leves cortes circulares a cada lado representando que el personaje está sosteniendo este elemento. Finalmente se acompaña el texto “Somos felices”.

Figura 72: Partes que conforman el ISOLOGO



Diseño del Manual de Marca

Se establece el manual de marca como un recurso imprescindible para gestionar la expresión de la marca en todas sus manifestaciones y conseguir una imagen coherente en su conjunto.

Figura 73: Montaje para identificar al manual de marca



La marca Guilus ha sido creada con la intención de brindar una variedad de productos relacionados con el área editorial enfocada en la enseñanza infantil.

Misión

Guilus - Material Didáctico se constituirá como una empresa de innovación, desarrollo y comercialización de todo tipo de material didáctico, posicionándose a nivel local y nacional como una de las mejores empresas productoras de productos de carácter educacional con énfasis en la calidad, competitividad y mejoramiento continuo.

Visión

Liderar y contribuir en el desarrollo comercial local y nacional con miras a una expansión internacional en la producción de material didáctico, mejorando la competitividad a través de la oferta, calidad y desarrollo de productos de carácter educacional asegurando la sostenibilidad y apoyo en la educación local, regional y nacional.

Figura 74: Portada del Manual de Marca GUILUS



Figura 75: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 2 y Pág. 3



Figura 76: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 4 y Pág. 5



Figura 77: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 6 y Pág. 7



Figura 78: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 8 y Pág. 9



Figura 79: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 10 y Pág. 11



Figura 80: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 12 y Pág. 13



Figura 81: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 14 y Pág. 15



Figura 82: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 16 y Pág. 17

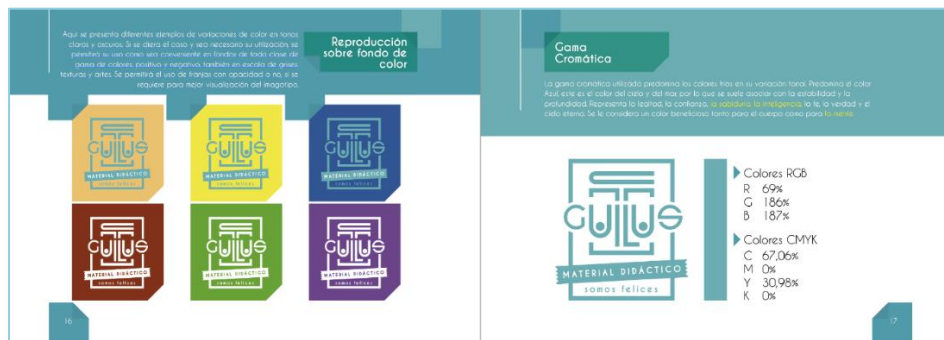


Figura 83: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 18 y Pág. 19



Figura 84: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 20 y Pág. 21



Figura 85: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 22 y Pág. 23



Figura 86: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 24 y Pág. 25

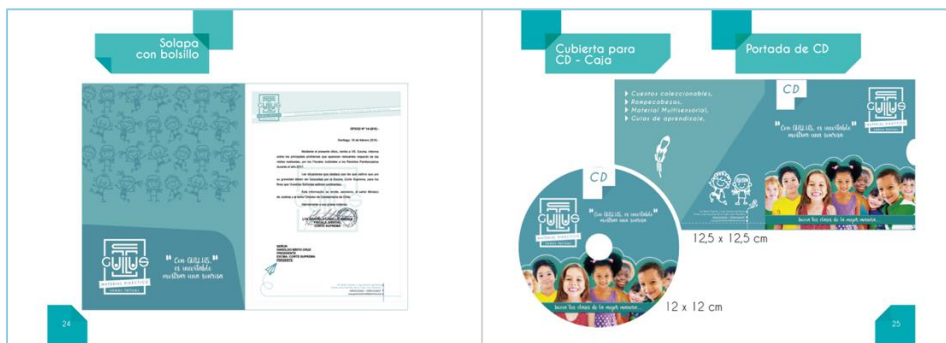


Figura 87: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 26 y Pág. 27



Figura 88: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 28 y Pág. 29



Figura 89: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 30 y Pág. 31

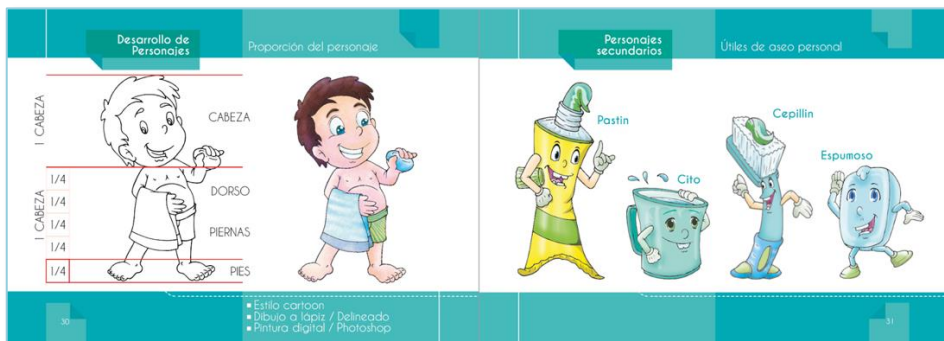


Figura 90: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 32 y Pág. 33



Figura 91: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 34 y Pág. 35



Figura 92: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 36 y Pág. 37



Figura 93: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 38 y Pág. 39



Figura 94: Páginas interiores del Manual de Marca GUILUS Pág. 40



Cromática

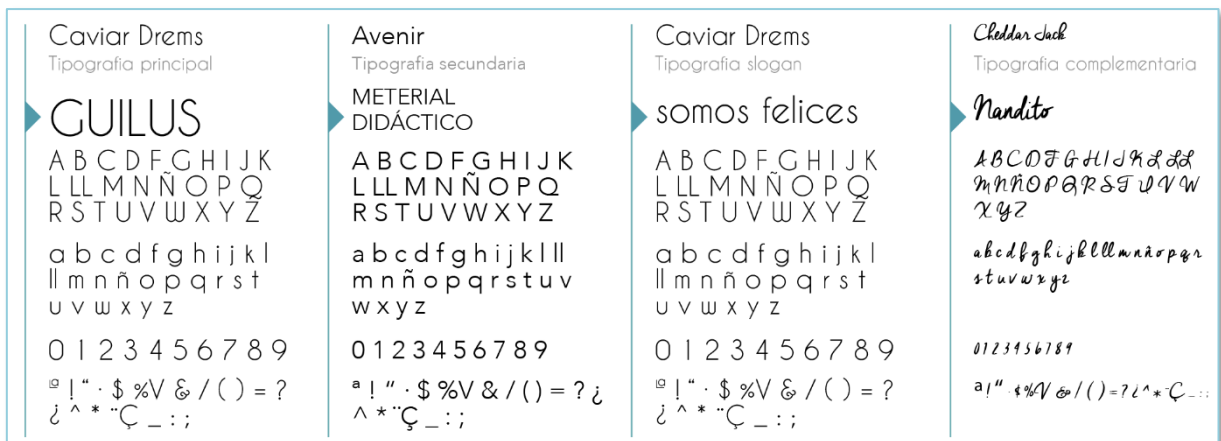
La gama cromática utilizada para el desarrollo de la guía ilustrada engloba la utilización de los colores primarios, secundarios y sus complementarios, formando bloques bien definidos entre ellos resalta la utilización de color azul, celeste, naranja, verde, rosa y amarillo. La utilización de estos colores hace referencia a su carácter llamativo para captar la atención de los niños y poder poner en práctica las actividades planteadas.

Para el desarrollo del manual de marca, en la gama cromática utilizada predominan los colores fríos en su variación tonal. Predomina el color Azul, este es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno. Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente.

Tipografía

Las tipografías utilizadas para el desarrollo de todas las piezas gráficas pertenecen a la familia de las Sans-serif, tipografías de palo seco, con sus caracteres bien definidos por su carácter de legibilidad y fácil comprensión.

Figura 95: Tipografías utilizadas en la Marca GUILUS



Principios de diseño aplicados en las propuestas gráficas

Para el diseño y aplicación de las propuestas gráficas se han aplicado los 6 principios básicos que todo diseñador conoce dentro de su formación profesional:

Balance: El balance se lo utiliza al aplicar los elementos de diseño distribuidos en la retícula base de diagramación, logrando de esta manera que exista equilibrio en los pesos visuales de cada página ya sea de forma individual o en conjunto con las páginas siguientes, los textos e imágenes poseen se distribuyen de tal forma que no saturan la composición.

La diagramación posee el atributo de trabajar a manera de espejo al reflejarse en la página aledaña consiguiendo la misma estructura tanto a la derecha como a la izquierda con la finalidad de conseguir un balance visual.

Contraste: La composición gráfica en la que intervienen formas y colores se maneja de forma contrastada logrando que se perciba claramente los elementos que componen las formas y cuál es el fondo, generalmente el color blanco predomina como fondo.

Alineación: Por motivos de diagramación los títulos, subtítulos, actividades, órdenes y textos complementarios se los maneja alineados a la derecha, las formas e ilustraciones poseen una alineación centrada a la mitad de la página de diseño, con ellos se crea un orden en la propuesta de diseño, además que se logra una adecuada legibilidad y comprensión para el desarrollo de las actividades.

Proximidad: La proximidad se maneja a través de la cromática ya que cada actividad se encuentra enmarcada dentro de un mismo grupo tonal, esto hace que se identifique claramente los componentes de una misma actividad.

Repetición: Se trabaja con elementos recurrentes dentro de la diagramación y el diseño global para mantener la uniformidad y una adecuada interpretación de las actividades planteadas.

Espacio: El trabajo que se ha realizado a nivel de diseño y diagramación busca generar un adecuado espacio entre elementos compositivos para evitar que se noten zonas con elementos acumulados y perder legibilidad.

Características del manual de Marca

Tabla 9: Tabla de características formales del Manual de Marca

CARACTERÍSTICAS FORMALES		MANUAL DE MARCA
FORMATO	21 x 15 cm	
HORIENTACIÓN	Horizontal	
IMPRESIÓN	Full Color - Tiro y retiro	
PÁGINAS	40	
PORTADA PAPEL	Couche de 300 gr	
INTERIORES PAPEL	Couche de 115 gr	
LÁMINA PROTECTORA	NO	
PASTA	Encolado con tapa dura	
CUBIERTA EXTERNA	No posee	

Diseño del Cuento “Nandito, Siempre Limpiecito” como material de apoyo

Como material de apoyo para trabajar el tema de la autonomía en los niños se ha pensado en el diseño y diagramación de un cuento infantil con el tema de la higiene personal, el mismo que servirá como material adicional en el proceso de enseñanza.

Figura 96: Fotomontaje de la presentación impresa del Cuento de Nandito



Figura 97: Portada del cuento “Nandito, siempre limpiecito”

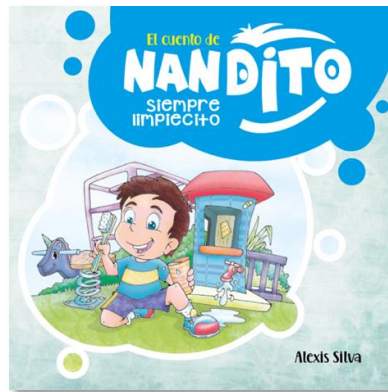


Figura 98: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 2 y Pág 3

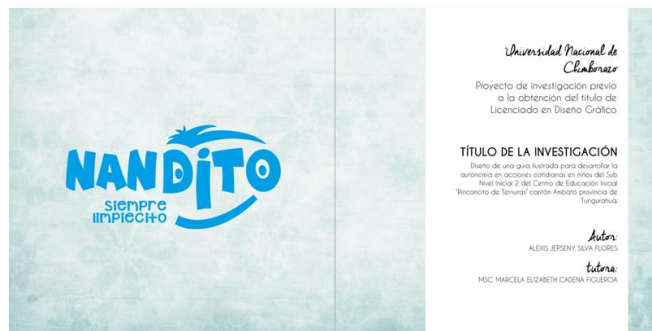


Figura 99: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 4 y Pág 5

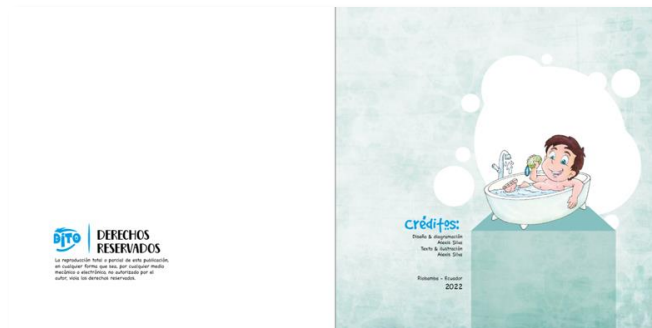


Figura 100: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 6 y Pág 7



Figura 101: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 8 y Pág 9



Figura 102: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 10 y Pág 11



Figura 103: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 12 y Pág 13



Figura 104: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 14 y Pág 15



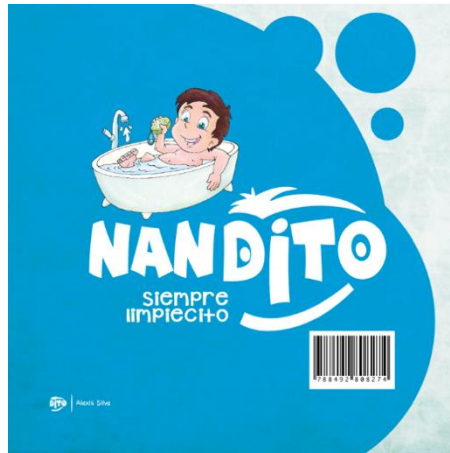
Figura 105: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 16 y Pág 17



Figura 106: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 18 y Pág 19



Figura 107: Páginas interiores del Cuento “Nandito, siempre limpiecito” Pág. 20



Características del cuento “Nandito Siempre Limpiecito”

Tabla 10: Tabla de características formales del Cuento de Nandito, siempre limpiecito

CARACTERÍSTICAS FORMALES		CUENTO
FORMATO	15 x 15 cm	
HORIENTACIÓN	Horizontal	
IMPRESIÓN	Full Color - Tiro y retiro	
PÁGINAS	20	
PORTADA PAPEL	Couche de 300 gr	
INTERIORES PAPEL	Couche de 115 gr	
LÁMINA PROTECTORA	NO	
PASTA	Encolado con tapa dura	
CUBIERTA EXTERNA	No posee	

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El diseño gráfico como un ente creador de ideas para solventar problemáticas de diferente índole, sigue expresando su importancia en el desarrollo económico y social del entorno en el que nos desenvolvemos y hace notar su valor como carrera del futuro por su presencia y correlación con varias áreas del conocimiento en la búsqueda de solventar necesidades comunicacionales de manera práctico, urgente y necesaria.

Para poder llegar al desarrollo del trabajo propuesto, se contó con la guía, participación y experticia de docentes, especialistas, ilustradores y técnicos en el área del diseño gráfico y diseño editorial, lo que ha permitido conocer desde diferentes enfoques como solucionar la problemática encontrada en el Centro de Educación Inicial Rinconcito de Ternuras, es por ello que la creación de la Guía Ilustrada suma a su contenido un material adicional siendo este un cuento infantil, este fue creado utilizando los mismos recursos de diseño planteados para el desarrollo y la construcción de la guía ilustrada, con ello podemos evidenciar que los recursos gráficos de un proyecto pueden enriquecer la investigación y proponer nuevos soportes que permitan lograr un acercamiento con los niños y lograr los objetivos planteados.

Los autores investigados permitieron conocer las características que se maneja dentro del desarrollo del material didáctico, la pedagogía y la educación inicial, enfocándonos en la experiencia y conocimiento que estos poseen referente al tema tratado; resulta importante manifestar que la labor del docente y el trabajo que desarrolla día a día dentro de su profesión permite conocer de manera directa las necesidades urgentes para el proceso de enseñanza a nivel local, esto hace que la propuesta realizada tenga un valor adicional al contar con el apoyo directo de una docente que en base a su experiencia ha permitido conocer las falencias del material didáctico con el que se trabaja y como se podría solucionar esta necesidad a través del diseño gráfico.

Los diferentes instrumentos utilizados para el desarrollo de la investigación han permitido tener un acercamiento directo con los personajes activos del proceso de enseñanza, logrando tener un resultado satisfactorio al medir la aplicación y evaluación de la guía ilustrada junto con todos los involucrados, presentando los avances y aceptación desde la creación del nombre, slogan, personajes y demás elementos que actualmente forman parte de la propuesta gráfica.

Los procesos de enseñanza que actualmente se utilizan en algunos centros de educación inicial en la mayoría de los casos son de carácter lúdico, sin restar su importancia estos han logrado su objetivo gracias a la iniciativa e ingenio de los docentes a cargo de la enseñanza, es por ello que, su valor en la práctica no se deja a un lado, lo que si se debería considerar es

cómo estos recursos lúdicos pueden ser traducidos a un lenguaje estandarizado, tecnificado e industrializado para una producción a gran escala que permita llegar a todos los rincones donde hace falta incorporar un material didáctico con las características y condiciones que permita ser utilizado en varias regiones del país, contribuyendo de esta manera en la enseñanza de los niños y niñas del nivel inicial.

Por otro lado, estamos conscientes que el material didáctico propuesto cumple con todos los requerimientos identificados en el proceso de investigación, por tal motivo se estima que la propuesta cumpla con los objetivos planteados y pueda ser acogida por alguna institución que permita replicar el proyecto y beneficiar a diferentes actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

La propuesta planteada a más de servir como un requisito para la obtención del título profesional busca a través de su funcionalidad, estética e impacto visual contemplarse como un producto de calidad que pueda ser introducido dentro del mercado actual y pueda contribuir para la enseñanza de nuestro país.

Recomendaciones

Se recomienda poner en práctica frecuentemente el material propuesto para lograr desarrollar las capacidades de autonomía en los niños y niñas de la institución educativa, logrando con ello el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Se recomienda utilizar la guía ilustrada en otros centros educativos para medir y evidenciar la efectividad del material propuesto.

Se recomienda investigar diferentes temáticas de interés en el ámbito educacional para poder generar otras propuestas que permitan crear material didáctico útil para el entorno educativo.

Para impulsar el valor académico en la formación profesional como diseñadores, se debería incluir mecanismos interinstitucionales que generen un cercamiento directo con las problemáticas de nuestro entorno para poder evidenciar las necesidades urgentes y plantear alternativas de solución en beneficio de la colectividad y del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Acrbio. (29 de 11 de 2018). *Imágenes educativas*. Obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/la-teoria-de-piaget-en-la-educacion-infantil/>
- Akimova, E. (Noviembre de 2020). *design.tutsplus.com*. Obtenido de <https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>
- Arteneo.com. (2015). Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Artes Gráficas. (19 de 06 de 2019). *Esneca Business School*. Obtenido de <https://www.esneca.com/blog/que-es-diseno-grafico/>
- Borja, Q. (2017). *guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autonomia/7-consejos-para-fomentar-la-autonomia-en-los-ninos/>
- Castro, J., Hernández, O., & Galbarro, F. (2016). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Castro, M., & Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y. *Educare*, 1-32.
- Chiliquinga Enriquez, G. (20 de 10 de 2020). *Los pictogramas en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 3 – 4 años de la Escuela Particular “Federico Froebel” en el año lectivo 2019 - 2020*. Quito.
- Crehana. (2021). Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/como-dibujar-cartoon/>
- Cumpa, G. L. (2002). *Fundamentos de Diagramación - Revistas*. Lima: Fondo Editorial.
- De Bono, E. (10 de 05 de 2014). *La nave*. Obtenido de <https://blog.agencialanave.com/el-proceso-creativo-segun-edward-de-bono-como-potenciarlo-y-cuales-son-sus-fases/>
- Ecuador, M. d. (2014). *Curriculo de Educación Inicial 2014*. Quito.
- Eissen, K., & Steur, R. (2013). *Bocetaje: Las bases*. Laurence King Publishing.
- Ministerio de Educación de Colombia. (2009). *La educación en la primera infancia*.
- Ministerio de Educación de Ecuador (MinEduc). (2014). *Curriculo de Educación Inicial*.
- Morales, P. (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Tlalnepantla. México : Red Tercer Milenio.
- Moreno, C. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Belgica: Cesal.
- Padilla Saez, H. D. (2019). *DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO BIDIMENSIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE PRINCIPIOS MUSICALES A NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMAN*. Riobamba.
- Padrón, C. (2009). *Desarrollo de materiales didácticos desde una perspectiva basada en modelo*. . Universidad Carlos III de Madrid Escuela Politécnica Superior .
- Parra Agreda, A. (2015). *LAS ACTIVIDADES CURRICULARES EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL EL VERGEL*. Ambato.
- Piaget, J. (1969). *Introducción a la Psicología*. Buenos Aires: Proteo.

Rodríguez Aramayo, R. (2013). *¿Qué es la Ilustración?: y otros escritos de ética, política y filosofía de la historia*. Grupo Anaya Comercial,.

Siamgodh. (2021). Obtenido de <https://www.siamgodh.com/tips/tipos-de-ilustraciones/>

Telenchana, R. (2020). *Elementos del Diseño*. Ambato.

Ulloa Alvear, S. (2014). *Didáctica en la Educación Inicial*. Dreams Magnet, LLC.

ANEXOS

ANEXO 1: Entrevista a la docente

1. ¿Para la enseñanza del tema de la autonomía en las acciones cotidianas de los niños del Sub-Nivel Inicial 2, cuáles son los recursos didácticos que emplea?

Los recursos de forma general son varios, como se puede notar nosotros utilizamos carteles, fotografías, recortes de revistas, incluso dibujos realizados por los padres de familia quienes quieren ayudar o colaboran con las diferentes actividades que se desarrollan en la institución. Específicamente si hablamos de material didáctico apropiado para el desarrollo de este tema no se lo puede encontrar con facilidad en nuestro medio, en la práctica y la búsqueda de nuevos materiales podría decir que existen editoriales extranjeras que producen estos libros o juguetes con un enfoque didáctico pero que en nuestro medio no se ajusta a lo que figura en el Currículo de Educación Inicial que es el ente rector para la enseñanza de este tema.

En la práctica se hace de todo, se simula diferentes escenarios, se inventa juegos, buscamos canciones, realizamos prácticas en el aula y se motiva a los padres de familia que profundicen sobre el tema en cada uno de sus hogares, ya que el objetivo principal es que los niños consigan su autonomía.

2. ¿En el desarrollo de sus clases, cuál es el recurso didáctico que usted considera le ha dado mejores resultados para conseguir el objetivo de aprendizaje?

El recurso que mejores resultados siempre ha dado en el trabajo de aula es el dibujo y la pintura a nivel general, a los niños les gusta explorar con formas y colores, el uso de plastilina les permite jugar con la imaginación, los cuentos estimulan la imaginación, las canciones permiten mejorar la memoria, en fin, existen muchos métodos y herramientas que se pueden fusionar para trabajar un tema.

En cuanto al desarrollo de las acciones cotidianas, considero que representar un escenario donde se muestre de forma clara los beneficios de ser ordenado o de lavarse las manos o los dientes o ducharse, es ahí donde los niños entienden su importancia al mismo tiempo que desarrollan el proceso de aprendizaje, mostrarles los objetos que intervienen en el proceso y cómo usarlos adecuadamente también ayuda al aprendizaje.

3. ¿En el desarrollo de sus clases, utiliza imágenes o recursos de carácter gráfico?

Para la edad que tiene los niños es necesario y fundamental trabajar con imágenes, como ellos todavía no desarrollan el lenguaje escrito, todo su conocimiento se resume en la interpretación de pictogramas o dibujos como bien se los conoce, en las clases se utiliza láminas, recortes de revistas, periódicos, muñecos de trapo, títeres; todo sirve cuando no se tiene un recurso adecuado como el que se propone.

4. ¿Qué tipo de imágenes son las que le han dado un mejor resultado para conseguir los objetivos de aprendizaje?

Las imágenes con las que mejor se trabaja son las que tienen un parecido a los dibujos animados, estas despiertan un especial interés en los niños por sus formas y colores.

Las fotografías también ayudan, pero resulta un poco incómodo mostrar a los niños imágenes relacionadas al tema del aseo o el proceso de ir al baño, aquí nos ayudamos de mejor manera

de los dibujos o laminas que presentan ciertas secuencias del proceso que deben cumplir los niños.

5. ¿Cómo identifica que los niños han comprendido el tema que se ha trabajado?

La mejor manera para verificar si el tema ha sido entendido es la conversación con los niños pidiéndoles que intervengan levantando la mano para mencionar cuáles son los beneficios del tema que haya trabajado, por otra lado también se pregunta a los niños si recuerdan cuáles son los elementos que se utilizan en el proceso de lavarse las manos por ejemplo, o en el proceso de tomar una ducha o cuáles son los alimentos saludables y en que horarios debemos ingerirlos; se realizan una serie de preguntas de ese tipo para conocer si los niños recuerdan el tema trabajado.

6. ¿Incorpora usted otras actividades complementarias para reforzar el proceso de aprendizaje con respecto a cada tema tratado?

Lo que se podría incorporar como actividad adicional es reforzar el tema en casa cuando se conversa con los padres para que motiven a sus niños a que realicen sus actividades con total independencia puesto que ya se les motivó en el aula para que las realicen de forma autónoma, es decir, que los padres de familia apoyen el aprendizaje permitiéndoles que realicen las cosas por su cuenta.

7. ¿En cuanto a los materiales de los elementos que utiliza como recurso didáctico, cuál es el que mejor durabilidad ha presentado?

Los materiales que se utiliza en el aula son varios y lógicamente tienen un tiempo de vida útil por la misma manipulación de los niños, cada cierto tiempo tenemos que renovar algunos elementos que utilizamos en el aula, es por eso que se les pide a los padres de familia diferentes materiales con los que se pueda nuevamente crear los recursos con los que trabajamos, las revistas, periódicos, cartones, latas vacías, formatos de fomix nos permiten crear constantemente material para trabajar.

8. ¿Considera usted que el material que se propone como resultado de la investigación se incorpore como un recurso necesario de incluir en la lista de útiles de los niños con los que desarrolla sus clases?

Resulta un poco delicado pedir a los padres de familia que adquieran elementos adicionales a los que se requiere como elementos básicos en la lista de útiles ya que la misma economía actual no permite que se incluyan valores adicionales a los que ya están acostumbrados a pagar, lo que si se podría es consultar y mostrar el material que proponen destacando sus cualidades positivas en el desarrollo del aprendizaje en los niños y que sean ellos quienes tomen la decisión de adquirir o no el producto.

En cuanto al desarrollo en el aula obviamente todo recurso didáctico es bien recibido dentro de nuestro trabajo como docentes de esta área.

9. ¿Cómo profesional en el área, cuál sería su recomendación para futuros proyectos de carácter didáctico no solo en el área motivo de este estudio sino de forma general?

De forma general un buen material didáctico debe ayudar a mejorar la calidad de enseñanza, debe ser fácil de manipular además que debe durar a la manipulación constante de los niños y sobre todo debe ser accesible para quienes nos encontramos desarrollando esta linda labor de la educación

10. ¿Para concluir, considera usted que incorporar una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en las acciones cotidianas de los niños ayudaría a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en sus clases?

Como le mencione anteriormente, todo lo que sume y contribuya en la educación de los niños es de mucha ayuda para nosotros los docentes de esta área.

ANEXO 2: Entrevista a expertos

1. ¿En base a su experiencia cuáles son las consideraciones que se debe tener en cuenta para desarrollar un material didáctico o guía ilustrada?

Principalmente lo que se debe conocer es el cliente debido a varios factores, puede darse el caso que únicamente se pretenda realizar un material que sirva de apoyo para tratar sobre un tema específico, que podría ser “un material que ayude a los niños a conocer sobre su cuerpo y sus partes íntimas”, este se convertiría en un material complementario a lo que se conoce de forma general tanto por conocimiento desde el hogar como lo que desarrollan los docentes en las aulas; por otro lado si se pretende desarrollar un material que sea utilizado como un medio propio de enseñanza, ahí estaría enmarcada la guía ilustrada ya que está dirigida al proceso de enseñanza de un tema específico y que por otro lado facilita la comunicación entre el docente y el alumno sobre todo cuando se trata de temas que contienen un cierto nivel de complejidad para desarrollar, como es el caso de ir al baño por ejemplo.

De igual manera se debe conocer el público objetivo para quién estas diseñando la tu trabajo, no es lo mismo un niño 3 o 4 años, existen semejanzas en su nivel de conocimiento pero cada edad encierra un cierto nivel de interpretación, además que el entorno actual conlleva a que se analice a la imagen desde otro punto de vista, entenderás que hace algunos años atrás el cuco en su forma de imagen generaba miedo hacia los niños con la frase “el cuco te va a llevar”, ahora el cuco ya no infunde miedo y más bien se ha convertido en un amiguito que puede interactuar en el aprendizaje de los niños. Hay que conocer la necesidad y para quien va dirigido el producto.

2. ¿Al ser una guía ilustrada que tipo de imágenes debe utilizarse?

Mi recomendación puntual sería la utilización de algún estilo de ilustración que hayas desarrollado o que estés en proceso de construcción, si el material que se propone desarrollar está dirigido a niños de 3 a 4 años lo mejor sería utilizar personajes que se identifique con sus gustos y su entorno, no es lo mismo un material para un niño de la costa como para otro de la sierra o de la amazonia, si bien se debe tener una inclusión social general cada región tiene sus características propias, lo que sí se puede decir es que la imagen es un lenguaje universal y los niños de estas edades aprenden con imágenes.

Algo importante de destacar en el uso de la ilustración es que a esta edad no conviene desarrollar un estilo de ilustración bastante complejo ya que podría interferir en los objetivos de aprendizaje, lo recomendable sería desarrollar un estilo de ilustración que no esté muy alejado de la realidad de los niños para quienes se desarrollará el trabajo.

3. ¿Cuál es la proporción que deberían tener el o los personajes de la guía ilustrada?

Como te mencione anteriormente, lo recomendable es crear un tipo de personajes que mantengan similitudes en cuanto a los rasgos, formas, vestimenta y proporciones que permitan a los niños de la institución para la que vas a desarrollar el trabajo se identifiquen con el material, en resumen, que los niños se vean reflejados en las imágenes ilustradas, por eso es importante conocer sus gustos y prácticas comunes dentro y fuera de la institución,

no es lo mismo diseñar e ilustrar algo para niños que tienen acceso a la tecnología como para un grupo de niños que están más relacionados con el campo.

4. ¿Existe alguna relación entre el uso del texto y las imágenes?

En el diseño todo se complementa, texto, forma, imágenes, materiales, estilos, colores y texturas; todo cumple un papel importante a la hora de comunicar, lo que si se debe contemplar es que para esta edad no cumple un rol predominante el uso de mucho texto ya que la imagen hablará por si sola respecto al tema tratado.

Mientras más avanza la edad en los niños, jóvenes y adultos los porcentajes entre texto e imagen van a cambiar, a menor edad mayor cantidad de dibujos, a mayor edad mayor cantidad de texto, esto se debe a que a mayor edad los niños cuentan con mayores bases para entender el lenguaje escrito a diferencia de los más pequeños.

5. ¿Cuál es la familia tipográfica que se recomienda utilizar para este tipo de trabajo?

Generalmente si los niños están empezando a manejar cierto nivel de lectura o lectoescritura lo recomendable es optar por familias tipográficas de palo seco con las formas o terminaciones los más parecidas al proceso de aprendizaje de la escritura, esto se lo hace para no causar confusiones entre lo que están aprendiendo en cuanto a la escritura y lo que ven en diferentes materiales de carácter didáctico.

6. ¿En qué tamaños se debería utilizar la fuente tipográfica seleccionada para este tipo de trabajo?

Se recomienda poco texto con una tipografía superior a los 18 puntos para lecturas cortas y superior a los 20 puntos para títulos y subtítulos, se recomienda mantener colores oscuros para mayor legibilidad y buenos contrastes para entender la lectura en caso de existir.

7. ¿Cuál sería su recomendación en cuanto al uso del color?

El color también comunica, para este tipo de trabajo la recomendación es trabajar con los colores primarios y sus combinaciones para los secundarios, dependiendo del estilo de diseño se podría jugar con el valor de tinte en los colores haciéndoles tomar tonalidades pasteles para motivar el aprendizaje, los tonos pasteles generan un sentido de calma y tranquilidad lo que favorece al proceso de comprensión en diversas actividades.

8. ¿En cuando a la forma y medidas de la guía ilustrada cuál sería su recomendación?

Para esta edad es importante trabajar con formatos amplios, esto beneficia a que los niños aprecien detalles en las imágenes y puedan aprovechar el espacio en caso de desarrollar de actividades dentro del material propuesto, se debe notar que los niños de esta edad todavía no dominan a la perfección el uso del espacio.

En cuanto a la forma se podría trabajar con el formato clásico de un libro ya sea de forma vertical u horizontal tomando en cuanto el área de trabajo, el grapado o anillado en caso de existir actividades complementarias, esto se lo hace para la comodidad de los niños en el desarrollo de las actividades.

Se podría jugar con la imaginación para desarrollar formas y troqueles para la guía ilustrada, pero esto incrementaría los costos de producción, además, entiendo que la guía tiene como objetivo ser un recurso de apoyo para el trabajo en clase por lo que se dejaría a un lado generar formas extrañas en su presentación.

9. ¿En qué materiales se debería trabajar para desarrollar una guía ilustrada?

Como entiendo que se pretende desarrollar un material de carácter impreso, se debería trabajar con un material grueso (cartón plegable) y resistente, que posea una lámina plástica transparente de protección tanto para la cubierta de la guía como para los interiores con un mínimo de 16 páginas y un máximo de 20 páginas aunque trataría de reducir los temas de autonomía que se proponen, para trabajar con un máximo de 16 páginas; podría sugerir la utilización de por cuestión de impresión, usabilidad, durabilidad, ahorro en tiempo y de dinero priorizar en la parte gráfica con una buena propuesta de diseño y de ilustración y mantener una forma rectangular con orientación horizontal de preferencia anillado.

10. ¿Cuál sería su recomendación final respecto al tema?

Te recomiendo desarrollar este tema con paciencia, que este proyecto sea el primero de varios, después de esto busques otras temáticas y las desarrolles, hagas prototipos y toque puertas mostrando tu trabajo, alguien va a apreciar lo que haces y te pedirá que realices algo similar, pero con su necesidad, no hay que darse por vencido en este medio tan competitivo, siempre hay que estar innovando y pensar si se podría mejorar lo que actualmente existe en el mercado.

Para este trabajo, no te inventes al agua tibia tienes claro lo que quieres hacer solo hazlo bien y soluciona esa necesidad que tienen los docentes en esa área y mucha suerte.

Riobamba, 25 de enero de 2021

Lic. Mg. Aimeé Altamirano Paredes
Directora del Centro de Educación Inicial
"RINCONCITO DE TERNURAS"

Presente.-

Reciba un cordial saludo y el más sincero deseo de éxitos en las funciones que actualmente desempeña en el Centro de Educación Inicial "Rinconcito de Ternuras", el motivo de la presente tiene como objeto presentarme como estudiante de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, a la vez que solicito de la manera más comedida se me permita tomar como referente a su prestigiosa institución para desarrollar el proyecto de tesis, el mismo que titula "Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub Nivel Inicial 2 del Centro de Educación Inicial "Rinconcito de Ternuras" cantón Ambato provincia de Tungurahua". Para lo cual anticipo mis agradecimientos y el compromiso de no afectar en el desarrollo de sus actividades curriculares, por otro lado debo aclarar que la presente investigación no requiere de ningún aporte económico ya que todos los gastos de investigación, experimentación y producción del material serán asumidos por parte del investigador.

Por la favorable atención que se sirva dar a la presente y seguro de contar con su apoyo, anticipo mi agradecimiento no sin antes expresar la consideración y estima hacia su persona.

Atentamente:



Alexis Jepseny Silva Flores
Estudiante UNACH

Recibido
26-01-2021


Ambato, 29 de enero de 2021

Señor Estudiante
Alexis Jepseny Silva Flores
Presente.-

De mis consideraciones:

Yo, Lic. Mg. Néldida Aimeé Altamirano Paredes Directora del Centro de Educación "RINCONCITO DE TERNURAS", ubicado en la Parroquia Santa Rosa, de la ciudad de Ambato, me dirijo a usted con el objetivo de felicitarle por el desarrollo académico al cual apunta como profesional del diseño, a la vez agradecerle por tener la iniciativa de contribuir con una necesidad imperiosa dentro de la educación a nivel nacional.

Es grato para nuestra institución brindarle la apertura y la colaboración necesaria para el desarrollo de su proyecto de tesis.

Sin otro particular expreso mi sincero deseo de éxitos en el presente y en su futuro como profesional.

Atentamente:



Lic. Mg. Néldida Aimeé Altamirano Paredes
DIRECTORA
"RINCONCITO DE TERNURAS"



Correo institucional: cei.rinconcitudeternuras@gmail.com
CÓDIGO: AMIE 18H00910