



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

**Material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas, de estudiantes de inicial 2, de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”.**

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

**Autor:**

**Mecias Mayalica Shirley Tatiana**

**Tutor:**

**Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa**

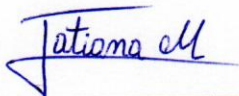
**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Shirley Tatiana Mecias Mayalica, con cédula de ciudadanía 2200125918, autor del trabajo de investigación titulado: **Material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, de estudiantes de inicial 2, de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”**, 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 (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 25 de noviembre de 2025.



---

Shirley Tatiana Mecias Mayalica

C.I: 2200125918

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, Shirley Tatiana Mecias Mayalica catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: Material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, de estudiantes de inicial 2, de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”, bajo la autoría Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 25 días del mes de noviembre de 2025.



Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa

C.I: 0602891582

## **CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL**

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación titulado: **Material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, de estudiantes de inicial 2, de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”**, presentado por Shirley Tatiana Mecias Mayalica, con cédula de identidad número 2200125918, bajo la tutoría de Mgs. 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 25 de noviembre de 2025.

MGS. QUEVEDO TUMAILLI  
WILLIAM JAVIER  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL  
DE GRADO**



MGS. LUIS MIGUEL VIÑAN  
CARRASCO  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE  
GRADO**



MGS. GABRIELA MARIBEL  
PUENTES OROZCO  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE  
GRADO**







# CERTIFICACIÓN

Que, **MECIAS MAYALICA SHIRLEY TATIANA** con CC: **2200125918**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**MATERIAL DIDÁCTICO CON ESTILO KAWAII PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS, DE ESTUDIANTES DE INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VÍCTOR SERGIO RON VEGA"**", cumple con el 6%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de octubre de 2025



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

Validar únicamente con Firma2C

Mgs. Marcela Cadena Figueroa  
**TUTOR(A)**

## **DEDICATORIA**

En primer lugar, dedico este trabajo a Dios, quien ha sido mi guía y mi fortaleza en cada etapa de este camino académico. En los momentos de incertidumbre, cansancio y dificultad, su presencia me dio la paz y la perseverancia necesaria para seguir adelante. Me ha brindado sabiduría para aprender y fuerzas para culminar este proyecto. Sin su ayuda este logro no habría sido posible, y por ello, le dedico con humildad y gratitud el fruto de mi esfuerzo.

Agradezco a mis padres, Iván Mecias y Narcisa Mayalica, por su apoyo incondicional, su paciencia infinita y cada uno de los sacrificios que hicieron por mí, enseñándome que el amor y la familia son los pilares fundamentales para alcanzar el éxito. Este logro también les pertenece, con todo mi amor y gratitud a mis hermanas Josselyn, Jessica, y a mi querida Adamaris, gracias por su constante apoyo, ánimo y confianza, que me dieron la fuerza para seguir adelante en cada paso de este camino.

A mis segundos padres, mi querida mami Mercedes y mi papito José, que a pesar de que no esté con nosotros le dedico este trabajo a la memoria de él, quien me dio la fortaleza y el apoyo en los momentos más cruciales de mi vida. Su legado de amor, fuerza y sabiduría siempre vivirá en mi corazón, guiando cada uno de mis logros.

A mis queridos amigos Luis Ramírez y Gabriela Bayas, gracias por acompañarme siempre, por ofrecerme su apoyo constante y su compañía en cada desafío, valoro de manera profunda cada momento en que estuvieron a mi lado y me motivaron a continuar. Su presencia hizo posible la culminación de este trabajo de investigación.

Estoy muy agradecida por tenerlos en mi vida y dedico este logro a ustedes.

***Shirley Tatiana Mecias Mayalica***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a todos mis profesores de la carrera, quienes, a lo largo de mi formación universitaria, me han impartido conocimientos y sabiduría, siendo un pilar fundamental en mi desarrollo profesional. Al concluir esta etapa académica, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme la oportunidad de formarme como profesional y proporcionarme las herramientas necesarias para alcanzar mis metas. Su aporte ha sido invaluable en mi crecimiento tanto académico como personal.

Mi más sincero agradecimiento a mi tutora, Mgs. Marcela Elizabeth Cadena Figueroa, quien ha sido un pilar fundamental en la realización de este trabajo. Aprecio profundamente su amabilidad, paciencia y orientación durante todo el proceso de investigación. Su apoyo constante y su sabiduría han sido esenciales para el desarrollo de este proyecto, y sin su valiosa guía, no habría sido posible alcanzar este resultado.

***Shirley Tatiana Mecias Mayalica***

## ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL .....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO .....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO .....	
ÍNDICE GENERAL;.....	
RESUMEN .....	
ABSTRACT .....	
CAPÍTULO I. INTRODUCCION.....	24
1.1 Planteamiento del Problema .....	25
1.2 Justificación.....	26
1.3 Formulación del problema.....	27
1.4 Objetivos.....	27
1.4.1 General.....	27
1.4.2 Específicos.....	27
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	29
2.1. Antecedentes.....	29
2.2. Fundamentos del estilo Kawaii .....	30
2.2.1. Origen del estilo Kawaii .....	30



2.2.2.	Características del estilo Kawaii.....	30
2.2.3.	Impacto del estilo kawaii en el aprendizaje infantil .....	35
2.3.	Desarrollo de habilidades en relaciones lógico-matemáticas en educación inicial .	36
2.3.1.	Temáticas del área lógico-matemáticas de inicial 2 .....	36
2.4.	Fundamentos del Pensamiento Lógico-Matemático en la Educación Infantil .....	37
2.5.	Estrategias de enseñanza .....	38
2.5.1.	Estrategias metodológicas didácticas .....	38
2.6.	Material Didáctico en Educación Inicial .....	39
2.6.1.	Material Didáctico .....	39
2.6.2.	Características del material didáctico .....	40
2.6.3.	Tipos de material didáctico.....	40
2.6.4.	Material didactico empleado por docentes .....	42
2.7.	Ilustración .....	42
2.7.1.	Tipos de ilustración .....	43
2.7.2.	Estilos de ilustración.....	44
CAPÍTULO III. ....		50
3.	METODOLOGIA.....	50
3.1.	Enfoque de investigación.....	50
3.2.	Tipo de investigación .....	50
3.3.	Diseño de investigación.....	50
3.4.	Metodología proyectual de Robert Scott .....	51

3.5.	Población y muestra .....	51
3.6.	Instrumentos de investigación .....	51
3.6.1.	Entrevistas .....	51
3.6.2.	Cuestionario de preguntas .....	51
3.6.3.	Etnografía .....	52
3.6.4.	Pizarras graficas.....	52
3.6.5.	Observación.....	52
3.6.6.	Fichas de observación.....	52
CAPÍTULO IV .....		53
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	53
4.1.	Resultados.....	53
4.1.1.	Proceso de investigación .....	53
4.1.2.	Observación directa .....	53
4.1.3.	Observación de las clases impartidas por el docente. (Anexo I) .....	53
4.1.4.	Observación técnica, perfil psicográfico y cultural estudiantes de niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Victor Sergio Ron Vega” (Anexo 2). .....	58
4.1.5.	Entrevista a docentes (Anexo 3) .....	62
4.1.6.	Entrevista a expertos en comunicación visual (Anexo 4).....	65
4.1.7.	Análisis técnico del material didáctico .....	68
4.1.8.	Proceso de diseño .....	73
4.1.9.	Causa Primera: Identificación de la necesidad de diseño.....	74
4.1.10.	Causa Formal.....	80

4.1.11. Causa Material: .....	151
4.1.12. Causa Técnica: Identificación del software.....	153
CAPÍTULO V .....	154
5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES .....	154
5.1. Conclusiones.....	154
5.2. Recomendaciones .....	155
BIBLIOGRAFÍA.....	156
ANEXOS.....	162

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ámbito de relaciones lógico-matemáticas.....	48
Tabla 2. Segmentación del público objetivo .....	77
Tabla 3. Actividades propuestas .....	79
Tabla 4. Características del estilo kawaii .....	81
Tabla 5. Características impresión de la tabla del primer juego.....	151
Tabla 6. Características impresión de la tabla del segundo juego .....	151
Tabla 7. Características impresión de las tarjetas kawaii del tercer juego .....	151
Tabla 8. Características impresión de los personajes kawaii.....	152
Tabla 9. Características impresión cartilla de instrucciones.....	152
Tabla 10. Características del packaging .....	152



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Hello Kitty.....	31
Figura 2.	Formas básicas.....	31
Figura 3.	Paleta Kawaii.....	31
Figura 4.	Ojos Kawaii.....	32
Figura 5.	Criaturas adorables.....	32
Figura 6.	Elementos decorativos.....	33
Figura 7.	Objetos inanimados.....	33
Figura 8.	Personajes de anime y manga.....	33
Figura 9.	Moda Kawaii.....	34
Figura 10.	Comida Kawaii.....	34
Figura 11.	Objetos Kawaii.....	34
Figura 12.	Resultados de una metodología didáctica.....	39
Figura 13.	Características del material didáctico.....	40
Figura 14.	Animation Moana.....	44
Figura 15.	Personaje Pato Donald.....	45
Figura 16.	3D cartoon.....	45
Figura 17.	Anime Hatsune Miku.....	46
Figura 18.	Ilustración infantil.....	47
Figura 19.	Estructura de una figura kawaii.....	47
Figura 20.	Material Educativo Empleado por la maestra.....	54

Figura 21.	Docente da Instrucciones de la Actividad Planificada .....	54
Figura 22.	Estudiantes Interactuando con el Material Didáctico .....	55
Figura 23.	Material diseñado .....	55
Figura 24.	Figuras impresas en papel .....	56
Figura 25.	Docente Entregando la Actividad a Realizar.....	56
Figura 26.	Estudiante realizando la actividad .....	57
Figura 27.	Estudiantes Formados.....	58
Figura 28.	Estudiantes en el aula de clases .....	59
Figura 29.	Estudiantes usando el material geométrico .....	60
Figura 30.	Estudiantes interactuando con el material didáctico.....	60
Figura 31.	Los alimentos que consume el estudiante .....	61
Figura 32.	Niños jugando en el patio de recreo .....	61
Figura 33.	Entrevista al docente de inicial 2.....	64
Figura 34.	Entrevista al ilustrador Sebastián Haro - Artlequin.....	67
Figura 35.	Entrevista al ilustrador Luigi Pozo – Ianman_91 .....	67
Figura 36.	Estante de almacenamiento y mesas de los estudiantes .....	68
Figura 37.	Aula de clases .....	69
Figura 38.	Carteles ilustrativos .....	70
Figura 39.	Materiales didácticos de enseñanza.....	70
Figura 40.	Estudiante enseñando material didáctico.....	71
Figura 41.	Método de diseño Scott .....	73

Figura 42.	Moodboard de Conductas .....	74
Figura 43.	Coolboard .....	75
Figura 44.	Brandboard .....	75
Figura 45.	Retícula utilizada para personajes .....	82
Figura 46.	Cuerpo y ojos del personaje gato.....	83
Figura 47.	Nariz, boca y forma del personaje gato .....	83
Figura 48.	Orejas, bigotes y cola del personaje gato .....	83
Figura 49.	Cuerpo y ojos del personaje Pingüino .....	84
Figura 50.	Boca y detalles del personaje pingüino .....	84
Figura 51.	Copete y aletas.....	84
Figura 52.	Patas y forma del personaje pingüino.....	85
Figura 53.	Forma del cuerpo y cabeza del personaje oveja .....	85
Figura 54.	Ojos, nariz y boca del personaje oveja.....	85
Figura 55.	Lana, orejas y patas del personaje oveja.....	86
Figura 56.	Cuerpo y ojos del personaje pájaro.....	86
Figura 57.	Nariz, boca y detalles del personaje pájaro .....	86
Figura 58.	Patas y penacho del personaje pájaro .....	87
Figura 59.	Cuerpo y ojos del personaje perro .....	87
Figura 60.	Nariz, boca y patas del personaje perro .....	88
Figura 61.	Orejas y pestañas del personaje perro.....	88
Figura 62.	Manchas y lengua del personaje perro .....	88

Figura 63.	Cuerpo y ojos del personaje pollito .....	89
Figura 64.	Boca y alas del personaje pollito .....	89
Figura 65.	Patas y copete del personaje pollito.....	89
Figura 66.	Cuerpo y ojos del personaje pulpo .....	90
Figura 67.	Boca, manchas y forma del personaje pulpo .....	90
Figura 68.	Agua de mar y tentáculos del personaje pulpo .....	90
Figura 69.	Cuerpo y ojos del personaje búho .....	91
Figura 70.	Boca, plumas y alas del personaje búho .....	91
Figura 71.	Penacho y patas del personaje búho .....	91
Figura 72.	Ceja expresiva, borde ocular y corazón del personaje búho .....	92
Figura 73.	Forma del cuerpo y cabeza del personaje mariquita.....	92
Figura 74.	Ojos y boca del personaje mariquita .....	93
Figura 75.	Patas y antenas del personaje mariquita .....	93
Figura 76.	Caparazón, alas y máculas del personaje mariquita .....	93
Figura 77.	Forma del cuerpo y cabeza del personaje pez .....	94
Figura 78.	Ojos y boca del personaje pez .....	94
Figura 79.	Aletas del personaje pez .....	94
Figura 80.	Escamas del personaje pez .....	95
Figura 81.	Cuerpo y cabeza del personaje tortuga .....	95
Figura 82.	Boca y caparazón del personaje tortuga .....	95
Figura 83.	Patas y formas geométricas del personaje tortuga.....	96



Figura 84.	Cuerpo y ojos del personaje sapo .....	96
Figura 85.	Boca, nariz y cabeza del personaje sapo.....	96
Figura 86.	Patas y machas del personaje sapo .....	97
Figura 87.	Personaje kawaii gato .....	98
Figura 88.	Personaje kawaii pingüino.....	98
Figura 89.	Personaje kawaii oveja .....	98
Figura 90.	Personaje kawaii pájaro .....	99
Figura 91.	Personaje kawaii perro.....	99
Figura 92.	Personaje kawaii pájaro .....	99
Figura 93.	Personaje kawaii pulpo .....	100
Figura 94.	Personaje kawaii búho .....	100
Figura 95.	Personaje kawaii mariquita.....	100
Figura 96.	Personaje kawaii pez .....	101
Figura 97.	Personaje kawaii tortuga.....	101
Figura 98.	Personaje kawaii sapo.....	101
Figura 99.	Personaje gato.....	102
Figura 100.	Personaje pingüino .....	102
Figura 101.	Personaje oveja .....	103
Figura 102.	Personaje pájaro.....	103
Figura 103.	Personaje perro .....	104
Figura 104.	Personaje pollito .....	104

Figura 105.	Personaje pulpo .....	105
Figura 106.	Personaje búho.....	105
Figura 107.	Personaje mariquita .....	106
Figura 108.	Personaje pez .....	106
Figura 109.	Personaje tortuga .....	107
Figura 110.	Personaje sapo .....	107
Figura 111.	Cromática aplicada en los personajes .....	108
Figura 112.	Medidas de la tabla .....	109
Figura 113.	Colocación de tamaño, color y forma.....	110
Figura 114.	Incorporación de figuras kawaii, detalles y tipografía .....	111
Figura 115.	Cromática del escenario y escenario vectorizado del bosque mágico.....	112
Figura 116.	Proceso final de la tabla del juego “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”	113
Figura 117.	Tabla del primer juego “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”.	114
Figura 118.	Tipografía de la tabla del primer juego .....	115
Figura 119.	Retícula y medidas de la tabla .....	116
Figura 120.	Siluetas de los personajes con sus huellas .....	117
Figura 121.	Medida de los cuadros .....	118
Figura 122.	Colocación de la tipografía.....	119
Figura 123.	Proceso final de la tabla del juego “Pasitos de Animalitos” .....	120
Figura 124.	Tabla del segundo juego “Pasitos de Animalitos”.....	121
Figura 125.	Tipografía de la tabla del segundo juego.....	122

Figura 126.	Retícula y medidas de las tarjetas.....	123
Figura 127.	Mesas de trabajo .....	124
Figura 128.	Colocación de color – marcos con terminaciones redondas.....	124
Figura 129.	Siluetas de los personajes .....	125
Figura 130.	Colocación de color - siluetas.....	125
Figura 131.	Tarjeta azul .....	126
Figura 132.	Tarjeta amarilla.....	126
Figura 133.	Tarjeta roja.....	127
Figura 134.	Tarjeta verde .....	127
Figura 135.	Tarjeta naranja .....	128
Figura 136.	Tipografía del título .....	128
Figura 137.	Retícula de las tarjetas del juego “El Desfile de los Animalitos” .....	129
Figura 138.	Tarjeta kawaii del personaje gato – frente.....	129
Figura 139.	Tarjeta kawaii del personaje pingüino – frente .....	130
Figura 140.	Tarjeta kawaii del personaje oveja – frente .....	130
Figura 141.	Tarjeta kawaii de los personajes azules – posterior.....	131
Figura 142.	Tarjeta kawaii del personaje pájaro – frente.....	131
Figura 143.	Tarjeta kawaii del personaje perro – frente .....	132
Figura 144.	Tarjeta kawaii del personaje pollito – frente .....	132
Figura 145.	Tarjeta kawaii de los personajes amarillos – posterior.....	133
Figura 146.	Tarjeta kawaii del personaje pulpo – frente .....	133

Figura 147.	Tarjeta kawaii del personaje búho – frente.....	134
Figura 148.	Tarjeta kawaii del personaje mariquita – frente .....	134
Figura 149.	Tarjeta kawaii de los personajes rojos – posterior.....	135
Figura 150.	Tarjeta kawaii del personaje pez – frente .....	135
Figura 151.	Tarjeta kawaii del personaje tortuga – frente .....	136
Figura 152.	Tarjeta kawaii del personaje sapo – frente .....	136
Figura 153.	Tarjeta kawaii de los personajes verdes – posterior .....	137
Figura 154.	Tarjeta kawaii del personaje gato – frente.....	137
Figura 155.	Tarjeta kawaii del personaje pingüino – frente .....	138
Figura 156.	Tarjeta kawaii del personaje oveja – frente .....	138
Figura 157.	Tarjeta kawaii de los personajes anaranjados – posterior.....	139
Figura 158.	Colocación de elementos ilustrativos y tipografía.....	139
Figura 159.	Tarjeta kawaii - personaje gato.....	140
Figura 160.	Tarjeta kawaii - personaje pingüino .....	140
Figura 161.	Tarjeta kawaii - personaje oveja.....	141
Figura 162.	Tarjeta kawaii - personaje pájaro.....	141
Figura 163.	Tarjeta kawaii - personaje perro .....	142
Figura 164.	Tarjeta kawaii - personaje pollito .....	142
Figura 165.	Tarjeta kawaii - personaje pulpo .....	143
Figura 166.	Tarjeta kawaii - personaje búho.....	143
Figura 167.	Tarjeta kawaii - personaje mariquita .....	144



Figura 168.	Tarjeta kawaii - personaje pez .....	144
Figura 169.	Tarjeta kawaii - personaje tortuga .....	145
Figura 170.	Tarjeta kawaii - personaje sapo .....	145
Figura 171.	Tarjeta kawaii - personaje gato.....	146
Figura 172.	Tarjeta kawaii - personaje pingüino .....	146
Figura 173.	Tarjeta kawaii - personaje oveja.....	147
Figura 174.	Tipografía de las tarjetas kawaii e instrucciones .....	148
Figura 175.	Cartilla de instrucciones – frente .....	148
Figura 176.	Tipografía de las tarjetas kawaii e instrucciones .....	149
Figura 177.	Imagotipo y cromática .....	150
Figura 178.	Tipografía para el identificador packaging.....	150

## RESUMEN

El proyecto “Material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en relaciones lógico-matemáticas en estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega” surge ante la necesidad de innovar los recursos pedagógicos en educación inicial. En el contexto ecuatoriano, la limitada oferta de materiales visuales atractivos dificulta la atención, la motivación y el desarrollo lógico en niños de 4 a 5 años.

El estudio propone diseñar un material didáctico con estilo kawaii para fortalecer el aprendizaje lógico-matemático mediante recursos lúdicos e interactivos. Se utilizó un enfoque cualitativo, descriptivo y proyectual, siguiendo la metodología de Robert Scott: identificación de la necesidad, proceso creativo, selección de materiales y producción del diseño. La población estuvo conformada por 25 niños y una docente, y se emplearon entrevistas, cuestionarios, observación y fichas gráficas para analizar preferencias visuales y dinámicas de aula.

Los resultados evidencian que los materiales tradicionales no mantienen la atención infantil. El nuevo diseño, basado en colores vibrantes, formas suaves y personajes tiernos, favorece la motivación y la comprensión. Se desarrollaron tres juegos didácticos que estimulan el conteo, la clasificación y la relación número-cantidad. El estilo kawaii potencia la conexión emocional y el aprendizaje significativo, convirtiéndose en una herramienta innovadora para la educación inicial.

**Palabras clave:** Material didáctico; Diseño gráfico; Educación infantil; Aprendizaje activo; Motivación del alumno; Creatividad; Matemáticas elementales.

## ABSTRACT

The project “Kawaii-Style Teaching Material for Logical-Mathematical Learning in Initial 2 Students at Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega” addresses the need for innovative resources in early childhood education in Ecuador, where engaging visual materials are scarce, making it difficult to motivate and develop logical thinking among children aged 4 to 5. The study uses a qualitative, descriptive, and projective approach, applying Robert Scott’s method: need identification, creative process, material selection, and design production. The sample included 25 children and one teacher. Data collection involved interviews, questionnaires, direct observation, and graphic recording sheets to assess visual preferences and classroom dynamics. The findings reveal that traditional materials fail to maintain children’s attention. The new design—featuring vibrant colors, soft shapes, and endearing characters—not only enhances motivation and comprehension but also supports student engagement, sustained focus, and improved logical-mathematical skills. Teachers gain an accessible way to promote active learning through three educational games that encourage counting, classification, and understanding of the number-quantity relationship. The kawaii style strengthens emotional connection and meaningful learning, underscoring its value as an innovative resource for early childhood education.

**Keywords:** Teaching materials; Graphic design; Early childhood education; Active learning; Student motivation; Creativity; Elementary mathematics.



**Reviewed by:**

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

**ENGLISH PROFESSOR**

C.C. 0606012607

## **CAPÍTULO I. INTRODUCCION.**

El diseño del material didáctico es una herramienta poderosa que puede mejorar significativamente el perfeccionamiento de las actitudes relacionadas con el conocimiento y la calidad de la educación. Su uso adecuado permite a los docentes crear experiencias de aprendizaje más efectivas, motivadoras y personalizadas para sus estudiantes. Por ello el presente proyecto tiene como fin presentar una propuesta material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, de estudiantes de inicial.

Uno de los problemas que se enfrenta en la educación actual es por la falta de material didáctico creativo, la investigación de Ningsih (2024) destaca que los materiales didácticos existentes tienen deficiencias, como la falta de detalle y complejidad, que dificultan el proceso de aprendizaje. Esta falta de materiales didácticos creativos afecta negativamente a las habilidades de los estudiantes para resolver problemas y pensar creativamente en los cursos sobre medios de aprendizaje manipulable y lúdico.

La importancia que tiene las matemáticas dentro de la formación del pensamiento lógico es el conocimiento que se debe promover desde las edades tempranas, los niños de 4 a 5 años de educación inicial 2 presentan dificultades para poner atención en las horas de clase de manera particular en el área de matemáticas por la cual la docente necesita utilizar un material didáctico eficiente que le ayude a llamar la atención de los niños y que pueda desarrollar su clase de una manera práctica.

Para este fin se ha desarrolla un proyecto con enfoque metodológico de tipo cualitativo para obtener una comprensión integral de los efectos del material de diseño mediante entrevistas, cuestionario de preguntas, etnografía, pizarras gráficas, observación y fichas de observación.

El presente estudio se realiza para poder generar nuevas propuestas de material didáctico a utilizar en el área de matemáticas mediante el uso de este estilo que es kawaii; es una palabra japonesa que significa "suave" y "lindo", se refiere a ilustraciones de personajes que evocan ternura y simpatía, como las cabezas grandes, cuerpos gorditos, ojos redondos, etc., haciéndola más amigable y tiernos que desde el punto de vista del investigador son una buena opción para llamar la atención de los niños 4 a 5 años.

La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega” de la ciudad del Coca - Orellana con los estudiantes de inicial 2. Esta investigación se dará como resultado un material didáctico con estilo Kawaii, enfocado para niños de inicial 2, soporte para el docente para la enseñanza lógica matemáticas.

El objetivo central de este estudio partió por identificar el estado actual del nivel de aprendizaje de los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega con respecto a las relaciones lógico matemáticas, para luego establecer aspectos se deben considerar en el diseño de material didáctico y finalmente, diseñar un material didáctico con como recurso para mejorar el aprendizaje del ámbito lógico matemático

### **1.1 Planteamiento del Problema**

El ámbito de relaciones lógico matemáticas de los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega” necesita de un correcto material didáctico que ayude a fortalecer el aprendizaje en dicha área. Se observó que los docentes encargados del área cuentan con material improvisado, creados por ellos mismos mediante sus propios recursos estos materiales son carente de diseño y estética y su presentación no es lo suficientemente atractivo y motivador para la atención de los niños ya que tienen una gran capacidad de imaginación y fantasía.

Según Supe Chango (2023), el planteamiento de la definición de material didáctico concluye que no existe un término preciso acerca de los medios didácticos, así que el autor nos explica que los materiales didácticos son cualquier tipo de elementos o recursos que tengan contenido educativo con la finalidad de promover un desarrollo óptimo de las actividades formativas de los niños (p.27).

Surge la siguiente incógnita ¿Cómo mejorar el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas de los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “¿Víctor Sergio Ron Vega”, tomando en cuenta las potencialidades del estilo Kawaii para las ilustraciones?

El proyecto de investigación pretende incentivar el aprendizaje de los estudiantes de inicial 2, aplicando material didáctico con estilo kawaii que pueda contribuir a mejorar el aprendizaje de las relaciones lógico matemáticas en los niños. El estilo kawaii, que se caracteriza por sus personajes tiernos y adorables, pueden atraer la atención de los estudiantes y motivarlos a participar en las actividades de aprendizaje.

La investigación resulta fundamental, debido a que contribuirá al fortalecimiento del área de Lógico-Matemáticas en la Unidad Educativa mediante la incorporación de material adecuado para su uso en el aula. Este recurso permitirá una enseñanza más dinámica y atractiva para el estudiantado, al mismo tiempo que facilitará el proceso educativo al servir como una herramienta de apoyo para el docente.

## **1.2 Justificación**

La implementación de esta investigación se propone como una respuesta pedagógica a la necesidad de enriquecer el aprendizaje en el ámbito de Relaciones Lógico-Matemáticas en los niños de inicial 2, mediante el diseño y uso de material didáctico con estilo *kawaii*. Se busca crear recursos que no solo transmitan contenidos, sino que conecten emocionalmente con los estudiantes, generando un ambiente de aprendizaje afectivo, lúdico y visualmente estimulante.

Esta investigación nace de la preocupación por la limitada oferta de materiales didácticos creativos en el contexto de educación inicial. Como señala Ningsih (2024), muchos recursos existentes no logran captar el interés de los niños ni desarrollan en profundidad sus capacidades cognitivas. Frente a esta realidad, se vuelve urgente repensar los medios de enseñanza, integrando enfoques que motiven a los estudiantes desde su mundo emocional y visual, donde lo tierno, lo colorido y lo lúdico características propias del estilo *kawaii* puedan transformarse en aliados del aprendizaje significativo.

Este trabajo ofrecerá un valioso aporte al campo educativo al presentar una propuesta didáctica basada en el estilo *kawaii*, caracterizado por su estética amigable y emocionalmente conectiva. El material desarrollado no solo responderá a objetivos pedagógicos concretos del ámbito lógico-matemático, sino que también contribuirá a generar entornos de aprendizaje más motivadores y afectivos. Asimismo, se busca proporcionar a los docentes herramientas innovadoras que faciliten su labor educativa y fortalezcan las prácticas de enseñanza en el nivel inicial.

El principal problema que se pretende solucionar es la limitada disponibilidad de materiales didácticos innovadores que respondan de manera integral a las necesidades de aprendizaje de los niños. Esta situación impacta negativamente en su motivación, curiosidad y desarrollo del pensamiento lógico. La falta de propuestas creativas, es una dificultad al acceso a experiencias educativas significativas, especialmente en actividades que requieren

manipulación, exploración y juego. Esta carencia refleja una necesidad urgente de diseñar recursos didácticos que integren el componente estético con el desarrollo cognitivo infantil.

Los principales beneficiarios de esta investigación serán los niños de educación inicial, quienes tendrán acceso a materiales más atractivos, funcionales y adaptados a sus procesos de aprendizaje. Estos recursos les permitirán desarrollar habilidades lógico-matemáticas de forma lúdica, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. De manera indirecta, también se beneficiarán los docentes, al contar con nuevas estrategias para mediar el conocimiento, y las familias, al observar un mayor entusiasmo y progreso en los aprendizajes de sus hijos. Así, esta propuesta busca fortalecer la comunidad educativa en su conjunto, promoviendo una enseñanza más creativa, inclusiva y significativa.

Esta investigación constituye una respuesta necesaria y pertinente frente a la falta de recursos didácticos creativos en la educación inicial. Al integrar el estilo *kawaii* en materiales educativos, se busca no solo potenciar el aprendizaje lógico-matemático, sino también generar experiencias significativas, motivadoras y emocionalmente conectivas para los niños. Esta propuesta promueve una enseñanza más cercana, sensible y adaptada a las necesidades reales del aula infantil.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Cómo mejorar el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas de los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”, tomando en cuenta las potencialidades del estilo Kawaii para las ilustraciones?

### **1.4 Objetivos**

#### **1.4.1 General**

Diseñar material didáctico con estilo *kawaii* para fortalecer el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas, de estudiantes de inicial 2, de la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”.

#### **1.4.2 Específicos**

- Identificar el estado actual de los materiales didácticos implementados en el aula y su función en el aprendizaje de los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega con respecto al ámbito de relaciones lógico matemáticas.

- Establecer que aspectos se deben considerar en el diseño de material didáctico con estilo kawaii para mejorar el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas.
- Diseñar material didáctico con estilo kawaii como recurso para mejorar el aprendizaje del ámbito de relaciones lógico matemáticas.



## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.**

### **2.1. Antecedentes**

Con el objetivo de sustentar el marco teórico del presente trabajo de titulación, se detallan los antecedentes que se exponen a continuación.

De acuerdo con Araujo Panchi (2021), en su trabajo de titulación denominado “La realidad aumentada como estrategia, para la enseñanza del idioma inglés en educación básica, en el cantón Latacunga.”, describe el estilo KAWAII como una técnica visual de origen japonés que enfatiza la ternura, la simplicidad en la ilustración, tonos pastel y tipografías redondeadas, haciéndolo atractivo y adecuado para el contenido infantil, este recurso educativo es utilizado para la enseñanza de números, miembros de la familia y nombres de frutas, lo que facilitó un aprendizaje entretenido y visualmente agradable para el público infantil.

Por su parte Quezada Loaiza (2021) en su trabajo de titulación “Elaboración de contenido interactivo e inclusivo enfocado en el desarrollo de la coordinación viso motriz en niños de 3 a 6 años beneficiarios de la fundación CREAM”, se utilizó el estilo Kawai para la creación de contenido interactivo e inclusivo, debido a su característica visual simple, colores brillantes y personajes amigables, lo cual permitió que el contenido sea atractivo y accesible para los niños, especialmente aquellos con necesidades educativas especiales (NEE). Los juegos diseñados incluían "Arma el rompecabezas," "Une la fruta con su sombra," y "Aprende los números uniendo puntos.", estos juegos integraban figuras y elementos visuales de fácil identificación, con características de Kawaii, como trazos suaves y colores vivos que resultaban agradables para los pequeños y les ayudan a concentrarse en las tareas de coordinación.

Por último, conforme a lo expuesto por Victoria-Uribe & García-Albarrán (2022) el estilo Kawaii genera una atracción instintiva en las personas al evocar sentimientos de ternura, protección y diversión, esto se relaciona con el aprendizaje, ya que la estética Kawaii puede captar la atención de los usuarios y provocar un enfoque más cuidadoso en ciertas tareas.

Con la información recopilada de anteriores estudios mencionados, queda demostrado que los niños al estar expuestos a imágenes estilo Kawaii, aumenta el foco de

atención y promueve un comportamiento minucioso de las actividades, lo cual genera un beneficio para tareas que requieren de mayor concentración como las matemáticas.

## **2.2.Fundamentos del estilo Kawaii**

### **2.2.1. Origen del estilo Kawaii**

La forma primitiva del término kawaii, kawayushi, apareció por primera vez en los diccionarios de la era Taishō entre 1912 y 1926, el cual se mantuvo en uso hasta la década de 1950, cuando comenzó a utilizarse de forma abreviada kawayui, estas frases se usaban originalmente para describir cosas que evocaban empatía o compasión haciendo que la gente sintiera pena por ser simpática, pequeña, tímida, triste o débil. El término kawaii sustituye gradualmente a kawayui alrededor del año 1970, utilizándolo en la actualidad sobre todo para describir algo encantador, adorable, pequeño y tierno (Thams, 2022).

El estilo kawaii se originó en la literatura de la corte japonesa del siglo X, y evolucionó significativamente en la década de 1970 con la escritura japonesa estilizada, que provocó una adopción cultural generalizada y su integración en diversos aspectos de la vida cotidiana y el diseño japoneses (Pruša, 2022).

En este sentido, comprender el origen histórico y la evolución del estilo *kawaii* permite valorar su riqueza cultural y su capacidad para conectar con las emociones humanas. En el nivel Inicial 2, este estilo se convierte en una herramienta poderosa: su ternura, colorido y simplicidad visual despiertan empatía, fomentan la curiosidad y transforman el aprendizaje lógico-matemático en una experiencia afectiva, visualmente estimulante y culturalmente significativa para los más pequeños.

### **2.2.2. Características del estilo Kawaii**

Ternura, inocencia, fragilidad y un rasgo que evoca empatía o afecto son las principales características del estilo kawaii, originado a partir de una sensación de adorabilidad, ha llegado a simbolizar sentimientos de dulzura, pureza y diminutividad; inicialmente vinculado a la compasión y la modestia, evolucionó posteriormente hasta convertirse en una técnica cultural de reducción del estrés que permitía expresar con belleza emociones suaves y no amenazantes (Nannini, 2021).

**Figura 1.** Hello Kitty.



**Fuente:** BBC News Mundo, 2020.

- Formas simples y redondeadas: Las líneas rectas se evitan en favor de formas curvas y orgánicas.

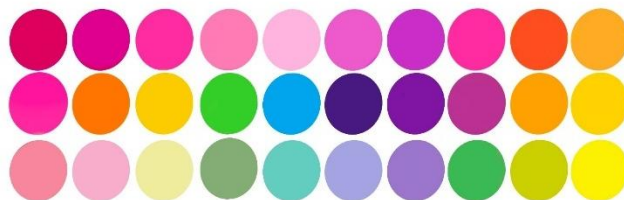
**Figura 2.** Formas básicas



Fuente: Tutoriales en comunidad tips para dibujos Kawaii (<https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/7469>)

- Colores vibrantes y brillantes: Se utilizan paletas de colores pastel, pero también colores más intensos y llamativos.

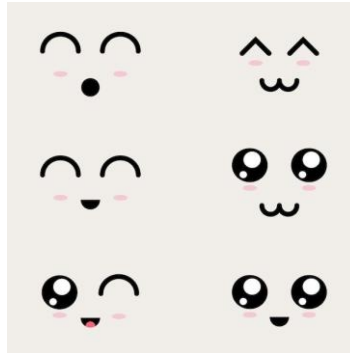
**Figura 3.** Paleta Kawaii



Fuente: Sitio de fuentes de paleta de colores Etsy  
([https://www.etsy.com/es/market/paleta\\_de\\_colores\\_kawaii](https://www.etsy.com/es/market/paleta_de_colores_kawaii))

- Ojos grandes y expresivos: Son uno de los elementos más característicos del estilo Kawaii. Suelen ser redondos, brillantes y con largas pestañas.

**Figura 4.** Ojos Kawaii



Fuente: Pinterest (<https://es.pinterest.com/pin/85498092921678621/>)

- Personajes infantiles: Los personajes Kawaii suelen ser criaturas adorables, como animales, bebés o personajes de dibujos animados.

**Figura 5.** Criaturas adorables



Fuente: Sitio web Dreams Time

(<https://es.dreamstime.com/ilustraci%C3%B3n-kawaii-con-personajes-estilizados-bonitos-y-art%C3%ADculos-de-postre-en-una-composici%C3%B3n-alegre-estilo-plano-presenta-image387580190>)

- Elementos decorativos: Se utilizan muchos elementos decorativos, como corazones, estrellas, flores y animales pequeños.

**Figura 6.** Elementos decorativos



Fuente: sitio web Shutterstock ([https://www.shutterstock.com/es/image-vector/set-collection-cute-kawaii-style-labels-281089595?dd\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.shutterstock.com/es/image-vector/set-collection-cute-kawaii-style-labels-281089595?dd_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F))

- Humanización de objetos: Es común ver objetos inanimados con caras y expresiones humanas.

**Figura 7.** Objetos inanimados



Fuente: sitio web Freepik ([https://www.freepik.es/vector-premium/coleccion-objetos-kawaii-dibujada-mano\\_4098545.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/coleccion-objetos-kawaii-dibujada-mano_4098545.htm))

Ejemplos del estilo Kawaii:

- Personajes de anime y manga: Hello Kitty, Pikachu, Totoro, etc.

**Figura 8.** Personajes de anime y manga



Fuente: sitio web Lafrikileria ([https://lafrikileria.com/blog/cultura-kawaii/?srsltid=AfmBOorAEhrFnauJGxiBfme\\_4M5lCXg2qv8Vtc6uZ58YXlSu6I-sUifm](https://lafrikileria.com/blog/cultura-kawaii/?srsltid=AfmBOorAEhrFnauJGxiBfme_4M5lCXg2qv8Vtc6uZ58YXlSu6I-sUifm))

- Moda Kawaii: Lolita, Decora, Fairy Kei, etc.

**Figura 9.** Moda Kawaii



Fuente: sitio web Pinterest  
(<https://es.pinterest.com/pin/1126674031792519419/>)

- Comida Kawaii: Bento boxes, pasteles decorados, etc.

**Figura 10.** Comida Kawaii



Fuente: sitio web Istockphoto  
(<https://www.istockphoto.com/es/vector/imagen-de-icone-de-comida-kawaii-gm641675548-116225061>)

- Objetos Kawaii: Papelería, peluches, llaveros, etc.

**Figura 11.** Objetos Kawaii



Fuente: sitio web Threads  
([https://www.threads.com/@abecollections\\_py/post/DFA59azRWk4/media](https://www.threads.com/@abecollections_py/post/DFA59azRWk4/media))

En definitiva, incorporar el estilo *kawaii* en la enseñanza de relaciones lógico-matemáticas en Inicial 2 favorece un entorno educativo más afectivo, visual y estimulante para los niños. Este enfoque transforma lo abstracto en experiencias visuales significativas, permitiendo que conceptos como clasificación, seriación o reconocimiento de patrones se integren con facilidad a través de personajes adorables, colores llamativos y formas amigables.

### **2.2.3. Impacto del estilo kawaii en el aprendizaje infantil**

De acuerdo con el autor Romero (2017), el potencial del estilo *kawaii* para despertar sentimientos de ternura e intimidad que promuevan un vínculo emocional con el material educativo es la base de su influencia visual y emocional en el aprendizaje de los niños, la estética *kawaii* se ha desarrollado como un fenómeno cultural en Japón, proporcionando una opción más expresiva y flexible en un entorno social marcado por rigurosas convenciones y formalidades. Cuando se utiliza en entornos educativos, este diseño ayuda a los niños a sentirse menos estresados al fomentar un entorno visualmente atractivo y seguro que puede mejorar su atención y preparación para el aprendizaje, la introducción de personajes o representaciones visuales que evocan calidez y simpatía crea un buen entorno emocional que ayuda a los alumnos a ver el contenido instructivo como algo accesible e interesante. El estilo *kawaii* atrae el interés de los niños y los anima a aprender de forma divertida y memorable, lo que fomenta el sentido de comunidad y puede ayudarles tanto a la comprensión como a la retención de información a una edad temprana.

Por lo tanto, el estilo *kawaii* influye en el aprendizaje infantil al incorporar significados sociales y emocionales mediante la interacción. Este enfoque contribuye a la construcción de la comprensión del afecto, el género y las relaciones interpersonales, ya que los niños lo utilizan como medio para expresar empatía y establecer vínculos con sus compañeros y docentes en contextos preescolares.

Desde esta perspectiva, el estilo *kawaii* no solo funciona como un recurso visual atractivo, sino que también se constituye como una herramienta emocional y social en el ámbito educativo. Su capacidad para integrar valores como la empatía, el afecto y el sentido de pertenencia permite que los niños desarrollen vínculos significativos con sus pares y educadores, enriqueciendo así su proceso de aprendizaje desde una dimensión integral. En

consecuencia, el uso del estilo *kawaii* en la educación inicial no solo potencia la comprensión cognitiva, sino también la formación emocional y relacional de los infantes.

### **2.3. Desarrollo de habilidades en relaciones lógico-matemáticas en educación inicial**

La introducción de conceptos lógico-matemáticos desde una edad temprana en la educación infantil mejora significativamente el desarrollo cognitivo y escolar de los niños, que es un aspecto importante de su desarrollo integral. Sin embargo, hay una serie de obstáculos importantes que deben superarse, entre ellos figuran la superación de las barreras de acceso a recursos educativos y las estrategias pedagógicas para adaptarlos a las distintas necesidades y preferencias de aprendizaje de los alumnos (Paredes Moya & Agramonte Rosell, 2024).

De esta forma, el desarrollo de destrezas en las relaciones lógico-matemáticas en la educación infantil se facilita mediante el uso de medios didácticos educativos, que potencian experiencias de aprendizaje significativas. Los niños empiezan a comprender conceptos matemáticos a través de actividades cotidianas, reconociendo patrones y realizando cuentas. Para los preescolares (0-3 años), la introducción de los números y sus relaciones es crucial, mientras que los niños de 3-6 años desarrollan aún más estos conceptos (Hakim & Yanuarsari, 2017).

En definitiva, el aprendizaje de las relaciones lógico-matemáticas desde la primera infancia representa una oportunidad clave para potenciar el pensamiento estructurado y la resolución de problemas en los niños. Superar las barreras pedagógicas y de acceso a materiales implica diseñar experiencias educativas atractivas, sensibles a la diversidad infantil. En este sentido, adoptar enfoques lúdicos, como el estilo *kawaii*, permite conectar con el mundo emocional y visual de los niños, haciendo del aprendizaje una vivencia significativa, afectiva y profundamente motivadora.

#### **2.3.1. Temáticas del área lógico-matemáticas de inicial 2**

Según Barberán Mendoza & Alcívar Castro (2022), las nociones de objeto y de orden son esenciales en el aprendizaje infantil, ya que permiten a los niños reconocer características, similitudes y diferencias entre objetos. Comprender estas nociones fortalece el desarrollo cognitivo y favorece la adquisición de conceptos matemáticos básicos. Para ello, es fundamental aplicar métodos activos que brinden a los estudiantes experiencias



variadas, significativas y que promuevan una participación directa en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, las nociones de orden se construye especificando un conjunto o grupo de cada objeto que lo compone o definiendo sus características generales, entre las diferentes nociones de orden se pueden describir la clasificación, seriación, correspondencia, patrones y número.

De esta forma se comprende que el desarrollo de los procesos cognitivos con los que el niño explora y comprende su entorno actúa sobre él para potenciar los diferentes aspectos del pensamiento. Este ámbito debe permitir que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas y en la búsqueda permanente de nuevos aprendizajes (*CURRICULO DE EDUCACION INICIAL*, 2014, p.32).

## **2.4. Fundamentos del Pensamiento Lógico-Matemático en la Educación Infantil**

De acuerdo con Tenorio Primo (2022) el pensamiento lógico – matemático se desarrolló por medio de:

- a) La serialización que es el proceso que realiza el niño de ordenar objetos según un orden o secuencia previamente establecido, esto ayuda a comprender la disposición de elementos cualitativamente idénticos, pero numéricamente diferentes que influye en la estructura de los números; es decir, es lo mismo que distinguirlos por tamaño (distinto tamaño) o color (diferente tono).
- b) La correspondencia es la capacidad de relacionar los elementos de un conjunto con los de otro de manera adecuada, lo que permite al niño comprender la igualdad entre cantidades. Al establecer estas asociaciones uno a uno, el alumno reconoce que cada número representa una cantidad específica, sentando las bases para la construcción de conceptos como la equivalencia, la clase y el número.
- c) Los patrones, donde se interpretan como un conjunto de elementos organizados según reglas que pueden repetirse y presentarse periódicamente, que consiste en disponer varios elementos que se repiten de forma lógica, esta secuencia puede incluir colores, formas, imágenes, números e incluso gestos y sonidos.

- d) El pensamiento prenumérico intuitivo, el cual se desarrolla por medio de sus experiencias de vida, diversas actividades y su propia expresión a través de un lenguaje rico y creativo, desarrolla conceptos lógicos subyacentes al concepto de número. Los conjuntos ayudan a los niños de esta edad a reconocer claramente la cantidad de cifras.

## **2.5. Estrategias de enseñanza**

### **2.5.1. Estrategias metodológicas didácticas**

Para Loor Alcívar & Alarcón Barcia (2021), las estrategias metodológicas creativas consisten en un conjunto de técnicas de vanguardia utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten a los alumnos crecer en su capacidad de trabajar de forma independiente, desarrollar sus habilidades y utilizar su creatividad para lograr un aprendizaje, mismas que sirven de enlace entre los estilos de aprendizaje y los contenidos.

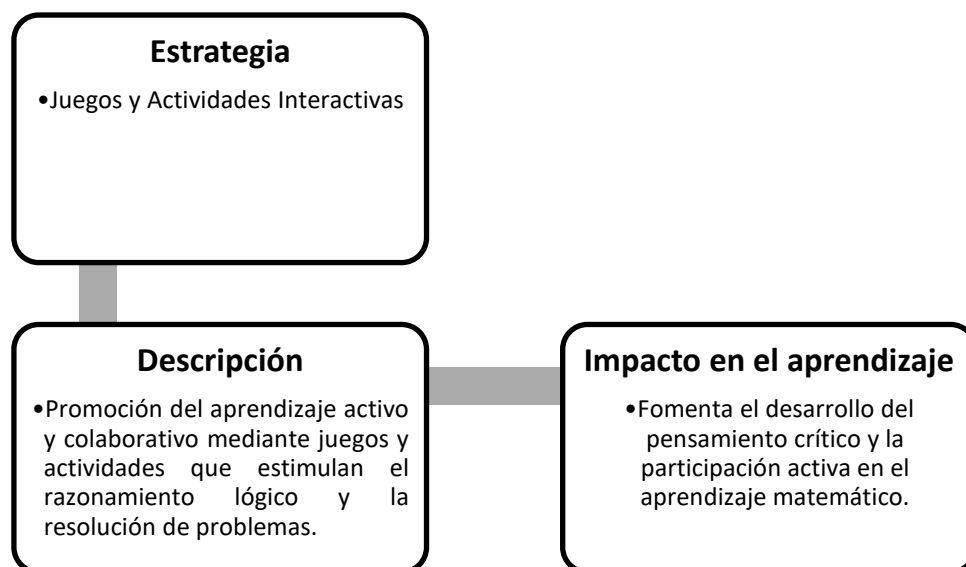
Arellano Vera (2019) afirmó que la aplicación de estrategias metodológicas con un enfoque integral ayuda a los estudiantes a desarrollar y adaptarse a los nuevos paradigmas creados por la sociedad, los avances científicos y tecnológicos, y la sociedad a través del aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas y las habilidades de resolución de problemas, creando un ambiente de aprendizaje favorable que permite a los estudiantes comprender y entender el significado de los contenidos.

Por su parte Ordoñez Chacha (2022) sugiere que la aplicación de juegos y ejercicios interactivos fomenta el aprendizaje activo y en grupo, al tiempo que favorece el crecimiento de las habilidades de resolución de problemas y pensamiento lógico. La conexión de las ideas abstractas con las experiencias tangibles de los niños también puede lograrse mediante técnicas como el modelado matemático, que incorpora escenarios del mundo real a la educación matemática.

En base a los argumentos sobre la incorporación de estrategias metodológicas innovadoras, lúdicas y adaptadas al estilo *kawaii* en el nivel Inicial 2 no solo despierta la curiosidad natural de los niños, sino que también fortalece su capacidad para resolver problemas y pensar de forma lógica desde una perspectiva emocionalmente conectada. A través del juego, la colaboración y escenarios visualmente atractivos, se crea un ambiente de

aprendizaje cálido, en el que las matemáticas dejan de ser abstractas para convertirse en una experiencia cercana, comprensible y divertida.

**Figura 12.** Resultados de una metodología didáctica.



**Fuente:** Escribano-Muñoz et al., 2024.

## **2.6. Material Didáctico en Educación Inicial**

### **2.6.1. Material Didáctico**

Como señala Palacios Chávez & Bravo Barrezueta (2022), los materiales didácticos también conocidos como auxiliares didácticos o ayudas a la enseñanza, son difíciles de definir porque son un concepto polisémico, es decir, que tienen múltiples significados, pero pueden ser cualquier tipo de dispositivo creado con el objetivo de apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte Quinga Nacimba et al. (2022), identifica que los maestros de educación infantil prefieren usar cantos, rondas, pictogramas, títeres y letras texturizadas como materiales didácticos, todos los cuales son recomendados por especialistas para apoyar eficazmente el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 5 años.

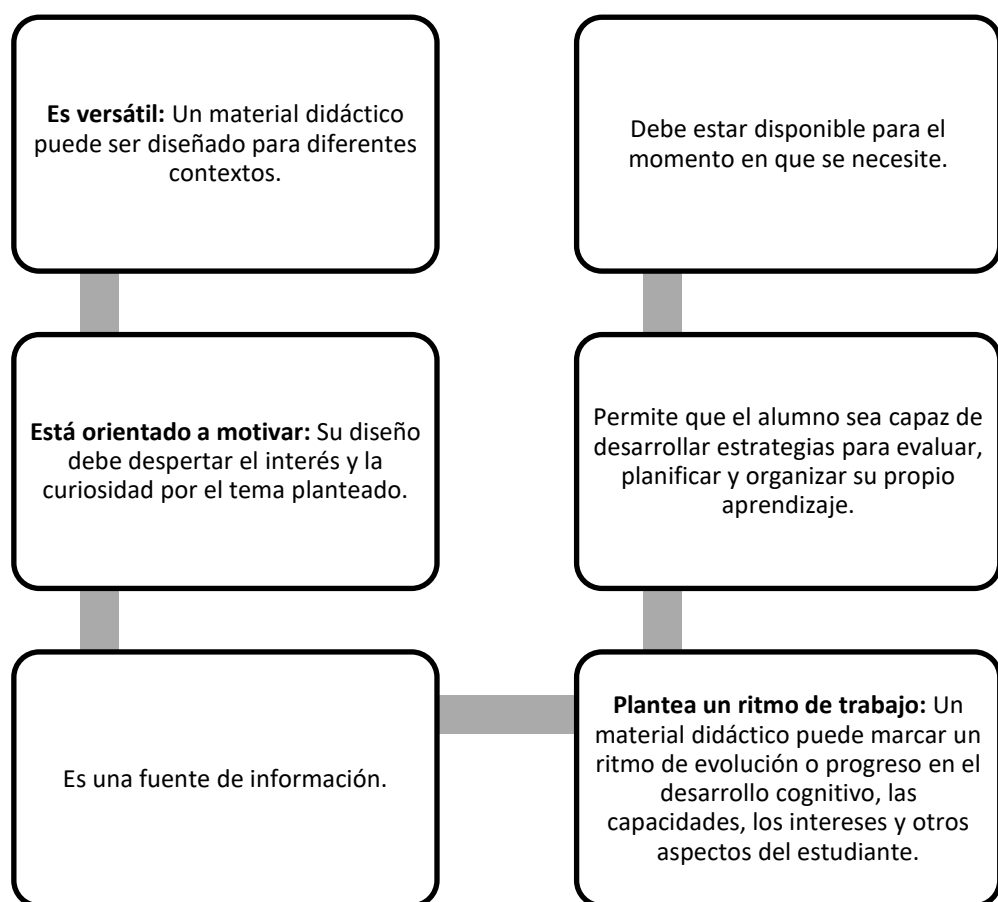
Los materiales didácticos de la educación de la primera infancia, en particular los producidos en un plan de estudios orientado al juego, mejoran la comprensión de los conceptos de la primera infancia, fomentan la cooperación y permiten el aprendizaje experimental mediante prueba y error, lo que en última instancia mejora las competencias

docentes y la participación en el proceso de aprendizaje (The K Association of Education Research & Park, 2022).

### 2.6.2. Características del material didáctico

Los materiales didácticos educativos se caracterizan por contener conocimientos (hechos, conceptos, principios, procedimientos), habilidades, actitudes y valores. Sirven como herramientas para que los maestros planifiquen y evalúen el aprendizaje, lo que facilita procesos efectivos de enseñanza y aprendizaje en el aula (Manurung et al., 2023).

**Figura 13.**Características del material didáctico.



**Fuente:** Lidefer, 2019.

### 2.6.3. Tipos de material didáctico

El material didáctico para educación inicial debe ser atractivo, interactivo y adecuado para el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y socioemocionales (OpenAI, 2025).

## Material Visual y Gráfico

- Láminas ilustrativas y carteles
- Flashcards con imágenes y palabras
- Libros ilustrados y cuentos infantiles
- Tableros de fieltro con figuras

## Material Manipulativo y Sensorial

- Bloques de construcción (madera, plástico, foam)
- Rompecabezas y encajes
- Material Montessori (barras numéricas, cilindros, cajas de colores)
- Plastilina, arena mágica y masas moldeables
- Texturas variadas (fieltro, esponjas, papel lija)

## Juegos y Recursos Lúdicos

- Marionetas y títeres
- Juegos de roles (cocinitas, médicos, tiendas)
- Instrumentos musicales simples (panderetas, xilófonos, maracas)
- Dados y ruletas con actividades

## Material Tecnológico e Interactivo

- Aplicaciones y juegos educativos en tablets
- Pizarras digitales interactivas
- Videos y audios didácticos
- Robots educativos simples

## Material de Escritura y Expresión Plástica

- Pinturas, crayones y marcadores gruesos
- Papel de colores y cartulina
- Tijeras de punta redonda
- Pegamento y stickers

## Material para Desarrollo Motor

- Pelotas y aros
- Cuerdas para saltar
- Caminos sensoriales
- Colchonetas y túneles

#### **2.6.4. Material didáctico empleado por docentes**

Conforme al estudio realizado por (Quinga Nacimba et al., 2022b), los pictogramas figuran entre las herramientas pedagógicas más utilizadas por los profesores de educación infantil para fomentar la diferenciación visual, este tipo de ayuda visual facilita a los niños la comprensión de ideas fundamentales al permitirles relacionar directamente las palabras con las imágenes. Casas, animales, árboles y otros objetos, formas y situaciones comunes pueden reconocerse con el uso de pictogramas a través de imágenes vívidas y tangibles. Es aconsejable utilizar los pictogramas junto con otras ayudas visuales que apoyen y refuercen la enseñanza de las palabras y las letras, como las etiquetas y las fichas.

Por otro lado, los materiales didácticos son herramientas esenciales que ayudan a los profesores a facilitar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Influyen significativamente en los logros de los alumnos a la hora de alcanzar los objetivos de aprendizaje. En Inicial 2, el uso de recursos con estilo *kawaii* motiva a los niños y fortalece el desarrollo de las relaciones lógico-matemáticas a través de experiencias lúdicas y significativas (Panjaitan et al., 2022).

En este sentido, la integración de pictogramas y materiales didácticos con estilo *kawaii* permite crear un ambiente visualmente estimulante y afectivamente acogedor para los niños de Inicial 2. Estas herramientas no solo apoyan el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, sino que también conectan con la forma en que los niños comprenden el mundo: a través de imágenes claras, colores suaves y personajes amables. Así, el aprendizaje se transforma en una experiencia divertida, accesible y significativa que respeta el ritmo y la sensibilidad infantil.

#### **2.7. Ilustración**

La ilustración, aunque tiene al dibujo como base estructural, se distingue por su finalidad comunicativa dentro de contextos visuales, en muchos casos de carácter comercial. Si bien emplea técnicas propias de las artes tradicionales, posee parámetros específicos que la diferencian del arte en sentido estricto. En el ámbito educativo, las ilustraciones desempeñan un papel fundamental, ya que favorecen la comprensión lectora, estimulan la imaginación y fortalecen el compromiso emocional. Al representar de forma visual personajes y escenarios, articulan el contenido textual con el desarrollo cognitivo, facilitando

la retención de información y promoviendo el pensamiento crítico en los lectores jóvenes (Costin, 2024).

La ilustración como medio de comunicación adquiere relevancia en la segunda mitad del siglo XIX. Durante este periodo, los carteles ilustrados se consolidaron como herramientas clave para el crecimiento de los negocios y la ampliación de su audiencia. En consecuencia, la labor de los ilustradores alcanzó gran prestigio, siendo reconocidos a nivel internacional por su papel como creadores visuales fundamentales en el ámbito publicitario y cultural (Menza Vados et al., 2016, p.268).

### **2.7.1. Tipos de ilustración**

#### **Ilustración informativa**

La ilustración de información se basa principalmente en imágenes, tipografía y símbolos y tiene la capacidad de utilizar imágenes para organizar la información (Jarrín Pérez, 2022).

#### **Ilustración editorial**

Según Selby (2023) dice que, la ilustración editorial está enfocada en la creación de imágenes que apoyan el texto y transmiten ideas en medios digitales e impresos. Estas ilustraciones están estrechamente vinculadas a la información presentada, lo que enfatiza la importancia de un proceso de uso adecuado para comunicar de manera efectiva el mensaje deseado.

#### **Ilustración de libros**

Cubre una amplia gama, desde libros cortados y doblados hasta libros informativos y educativos, incluidas novelas y libros ilustrados. Los libros infantiles suelen estar escritos e ilustrados por la misma persona. Ésta es un área en la que los editores pueden dar a los ilustradores más libertad para experimentar (Jarrín Pérez, 2022).

#### **Ilustración infantil**

Para Öden (2020), las ilustraciones infantiles son elementos decorativos con figuras familiares, como animales y juguetes, diseñados para mejorar la creatividad y el compromiso. Apoyan el desarrollo cognitivo y emocional, haciendo que los espacios sean

visualmente atractivos y memorables, al tiempo que promueven la interacción y el juego imaginativo en los entornos infantiles.

Una historia visual dirigida a niños de Inicial 2 debe mantener una conexión fluida entre palabras e imágenes, permitiendo que el relato sea comprensible, entretenido y educativo a la vez. La coherencia entre los personajes y las ilustraciones, especialmente cuando se presentan con estilo kawaii, capta la atención infantil y fortalece la comprensión de secuencias lógicas y relaciones espaciales. Este tipo de material no solo estimula el pensamiento lógico-matemático, sino que también promueve el gusto por la lectura desde edades tempranas.

### 2.7.2. Estilos de ilustración

#### Estilo cartoon

Para (Carrasco, 2024) el estilo cartoon se puede diferenciar entre estilizado, clásico y realista.

- **Estilizado:** Es una interpretación simplificada de la realidad que busca resaltar su belleza, poniendo especial atención en las formas y los colores para construir una visión idealizada del entorno.

**Figura 14.**Animation Moana



Fuente: sitio web Animun 3D (<https://www.animun3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/>)

- **Clásico:** Es un estilo que busca representar la realidad de manera exagerada y humorística.



**Figura 15.** Personaje Pato Donald



Fuente: sitio web Animum 3D (<https://www.animum3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/>)

- **Realista:** Destaca por una expresividad más evidente y líneas de acción que son visualmente impactantes y creativas.

**Figura 16.** 3D cartoon



Fuente: sitio web Animum 3D (<https://www.animum3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/>)

#### Estilo chibi

En el manga y el anime, el estilo chibi se caracteriza por una relación cabeza-cuerpo de 2,5 y rasgos exagerados, mejora la expresión emocional y el atractivo. Puede representar personajes con humor y, al mismo tiempo, enfatizar los rasgos de los personajes serios, haciéndolos más identificables y atractivos en el manga y el anime (Aulia, 2024).

**Figura 17.** Anime Hatsune Miku



Fuente: sitio web Aminoapps

([https://aminoapps.com/c/animekawaii0f387/page/item/que-es-un-chibi/42gY\\_LbPIvI1RGxqk3oZZB2r14MdjPka6w](https://aminoapps.com/c/animekawaii0f387/page/item/que-es-un-chibi/42gY_LbPIvI1RGxqk3oZZB2r14MdjPka6w))

#### Estilo infantil

Las ilustraciones infantiles dan vida a los libros para niños y realzan su atractivo visual mediante la maquetación y el diseño, es fundamental para la educación infantil porque permite incorporar componentes pedagógicos y psicológicos que favorecen la comprensión.

Existen diversos puntos de vista sobre su definición:

- El arte lo considera como un medio de expresión de emociones que ayuda a interpretar palabras e historias.
- Desde el punto de vista del diseño, se considera una herramienta de comunicación que expresa la intención del autor.

Cada ilustración ha cambiado con el tiempo y capta la singularidad del artista, los estilos anatómicamente precisos han dado paso a diseños más sencillos y atractivos; a medida que avanzan los planteamientos educativos y la investigación psicológica, siguen surgiendo nuevas tendencias en la ilustración y el diseño infantiles, que abren nuevas vías creativas (Pacheco Vintimilla, 2015).

**Figura 18.** Ilustración infantil



**Fuente:** Pacheco Vintimilla, 2015.

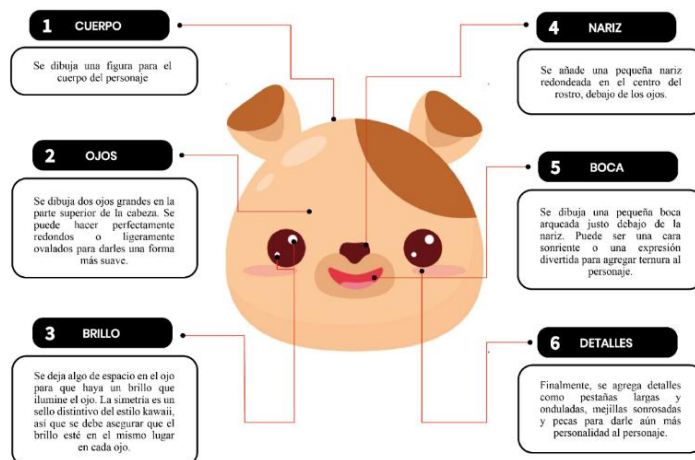
### Estilo Kawaii

Las ilustraciones kawaii evocan sentimientos de cariño y atención, muchas empresas privadas han invertido en la creación de productos adorables basados en las cualidades estéticas de lo kawaii/lindo, como rasgos infantiles, colores brillantes y texturas suaves (Lieber-Milo & Nittono, 2019) .

### Cómo crear el rostro de un personaje kawaii

Crea tu propio personaje simpático eligiendo elementos fáciles de dibujar, como setas, nubes y estrellas pequeñas. Elija un color suave que dé una sensación de simpatía y dulzura redondeando el final. Después de haber elegido y tomar el cuerpo del personaje, debes dibujar el rostro más dulce y delicada de la historia y seguir pasos simples:

**Figura 19.** Estructura de una figura kawaii



**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 1.** Ámbito de relaciones lógico-matemáticas

<b>Ámbito Relaciones lógico-matemáticas</b>		
Objetivo del subnivel: potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.		
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<b>Destrezas de 3 a 4 años</b>	<b>Destrezas de 4 a 5 años</b>
<b>Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.</b>	Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta tres eventos, en actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.	Ordenar en secuencias lógica sucesos de hasta cinco eventos en representaciones gráficas de sus actividades de la rutina diaria y en escenas de cuentos.
	Identificar características del día y la noche.	Identificar características de mañana, tarde y noche.
	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes y ahora.	Identificar las nociones de tiempo en acciones que suceden antes, ahora y después.
<b>Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.</b>	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales de: arriba/ abajo, al lado, dentro/fuera, cerca/lejos.	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo y diferentes puntos de referencia según las nociones espaciales de: entre, adelante/ atrás, junto a, cerca/ lejos.
<b>Identificar las nociones básicas de medida en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos</b>	Identificar en los objetos las nociones de medida: alto/ bajo, pesado/ liviano.	Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.
<b>Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.</b>	Identificar objetos de formas similares en el entorno.	Asociar las formas de los objetos del entorno con figuras geométricas bidimensionales.
	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.	Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.
	Reconocer los colores primarios, el blanco y el negro en objetos e imágenes del entorno.	Experimentar la mezcla de dos colores primarios para formar colores secundarios.
		Reconocer los colores secundarios en objetos e imágenes del entorno.
<b>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la</b>	Contar oralmente del 1 al 10 con secuencia numérico, en la mayoría de las veces	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.
		Establecer la relación de correspondencia entre los

<b>solución de problemas sencillos.</b>		elementos de colecciones de objetos.
	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 5.	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.
		Comprender la relación del numeral (representación simbólica del número) con la cantidad hasta el 5.
	Clasificar objetos con un atributo (tamaño, color o forma).	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).
	Diferenciar entre colecciones de más y menos objetos.	Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos
		Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.
	Reconocer y comparar objetos de acuerdo con su tamaño (grande/ pequeño)	Comparar y ordenar secuencialmente un conjunto pequeño de objetos de acuerdo con su tamaño.
	Imitar patrones simples con elementos de su entorno.	Continuar y reproducir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

**Fuente:** *CURRICULO DE EDUCACION INICIAL*, 2014, p.36.

## **CAPÍTULO III.**

### **3. METODOLOGIA.**

#### **3.1. Enfoque de investigación**

Esta investigación presente se tendrá un enfoque cualitativo para obtener una comprensión integral de los efectos del material didáctico con estilo kawaii en el aprendizaje de relaciones lógico-matemáticas, capturando las técnicas de recolección de datos y etnográficos para las percepciones y experiencias de los estudiantes en el contexto específico de la Unidad Educativa "Víctor Sergio Ron Vega".

#### **3.2. Tipo de investigación**

La investigación será descriptiva ya que permitirá el análisis de la población estudiantil (estudiantes de inicial 2, la descripción del material didáctico que actualmente la docente utiliza en el aula de clases, más la propuesta del material didáctico digital que se pretende a realizar para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas).

#### **3.3. Diseño de investigación**

El diseño de investigación descriptivo adoptado para este estudio se caracteriza por ser una investigación centrada en el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de material didáctico con estilo kawaii para mejorar el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas.

Respecto a esto, Padilla Saez (2019) considera que en la investigación se aplicará un tipo de investigación descriptiva, la cual ayudará al reconocimiento de factores que intervienen en la muestra que está determinada para la investigación, donde se desarrollará una solución al problema que está planteado, ya que a través de este tipo de investigación permitirá la recolección de datos, análisis de problemas, identificación de variables que en este caso servirá para dar una solución al problema y lograr que el producto generado tenga como fin ayudar a la enseñanza - aprendizaje de la educación musical. (p. 31)

### **3.4. Metodología proyectual de Robert Scott**

La metodología que se utilizará en el trabajo de investigación es de Robert Scott, por medio de sus 4 causas, que pretende la creación de material didáctico con estilo kawaii para fortalecer los valores de los niños.

- Causa Primera: se levanta la información del proyecto de investigación.
- Causa Formal: contempla el proceso creativo donde se realiza ilustraciones con estilo kawaii para ayudar a los niños de 3 a 4 años a desarrollar sus habilidades matemáticas y lógicas.
- Causa Material: Los materiales están determinados por las características que desea brindar un material interactivo que llame la curiosidad y despierte la imaginación de los estudiantes de educación inicial 2.
- Causa Técnica: La técnica que se utiliza para plasmar la idea es un software de diseño gráfico que facilitara la creación del producto final.

### **3.5. Población y muestra**

El tipo de muestreo que se empleara es no probabilístico al tener en cuenta la accesibilidad y disponibilidad de nuestra población en este los 25 niños de inicial 2 de la Unidad Educativa "Víctor Sergio Ron Vega", más la docente del aula, ya que ellos serán participes en la aplicación de instrumentos.

### **3.6. Instrumentos de investigación**

Para la recopilación de datos se concibe aplicar los siguientes instrumentos:

#### **3.6.1. Entrevistas**

La herramienta de recopilación de datos es una buena manera de obtener información cualitativa y precisa sobre los métodos de aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas para los estudiantes (4-5 años) de inicial 2 y realizaremos entrevistas con los docentes del centro educativo y obtendremos información directamente de la población.

#### **3.6.2. Cuestionario de preguntas**

Se redactará, organizará y secuenciará un conjunto de preguntas según el plan, para ser aplicadas a la docente del aula en relación con el material didáctico empleado en sus clases. Además, se incluirán observaciones y preguntas específicas dirigidas a los

ilustradores, con el fin de evaluar el grado de satisfacción respecto al nuevo material didáctico con estilo Kawaii.

### **3.6.3. Etnografía**

Se utilizará la observación etnográfica que muestren cómo los niños de 4 a 5 años crecen y se desarrollan dentro de su ambiente de clase, por medio del uso de pizarras gráficas con referencias visuales indicando que el uso del material didáctico que puede ser una forma efectiva de motivar a los estudiantes de inicial II. Además, los colores, formas y detalles atractivos del diseño, todo esto nos ayudará para el desarrollo de nuestro material didáctico de estilo kawaii.

### **3.6.4. Pizarras graficas**

Para el levantamiento visual de información (moodboard de conductas, coolboard y brandboard estilo de vida y marcas que consumen el público objetivo.

### **3.6.5. Observación**

Se observó las clases impartidas por el docente y el aula con el fin de realizar el análisis técnico visual para la creación del material didáctico.

### **3.6.6. Fichas de observación**

Se elaborará una matriz que incluirá diferentes ítems, respuestas y observaciones relacionadas con las clases y el aula, con el objetivo de analizar las actividades del docente.



## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados

##### 4.1.1. Proceso de investigación

Dentro de la investigación se tiene como objetivo observar y analizar el estado actual del nivel de aprendizaje de los estudiantes y material didáctico empleado por la docente de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega de la ciudad de Orellana, e identificar la necesidad existente para poder crear el material didáctico con estilo kawaii con respecto al ámbito de relaciones lógico matemáticas, se aplicaron una serie de instrumentos investigativos y detallados en los Anexos I, II, III, IV, V del presente documento. Los resultados obtenidos son los siguientes:

##### 4.1.2. Observación directa

Para el proceso de observación directa, la autora del presente proyecto asistió a la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega” en Orellana a observar la clase dictada por la docente, por lo que fue necesario asistir en 4 ocasiones y notar sobre el tipo de material educativo/didáctico empleado por la docente y el aprendizaje que obtienen los estudiantes del nivel 2, esta observación tuvo la finalidad de levantar información relevante para el desarrollo del trabajo de investigación obteniendo los siguientes resultados:

##### 4.1.3. Observación de las clases impartidas por el docente. (Anexo I)

- a. **El docente maneja regularmente en clases varios materiales adicionales a los regulares o institucionales durante el proceso educativo.**

**Observaciones:** La docente maneja regularmente varios materiales empleados para que el niño realice diferentes actividades como carteles, palos de helado, rompecabezas, recortes de imágenes y materiales elaborados por la docente.

**Figura 20.**Material Educativo Empleado por la maestra



**Fuente:** Elaboración propia

- b. La mayoría de estudiantes regularmente muestra un mediano interés en el material didáctico aplicado.**

**Observaciones:** Los materiales didácticos son predecibles y poco sorprendidos.

- c. ¿La mayoría de estudiantes regularmente no se confunde con el uso de los materiales educativos?**

**Observaciones:** La mayoría de los estudiantes no se confunden, los materiales son sencillos y no tienen complejidad en manejarlos, porque la docente al momento de entregar el material da instrucciones y explica como tienen que trabajar para que sea más comprensivo la actividad y el niño entienda detalladamente que debe hacer.

**Figura 21.**Docente da Instrucciones de la Actividad Planificada



**Fuente:** Elaboración propia

- d. **¿Cuándo el docente emplea material educativo, la mayoría de estudiantes completan satisfactoriamente actividades planteadas en clase con el apoyo de dicho material?**

**Observaciones:** Los niños realizan sus actividades con el apoyo del material que se le ha designado o entregado por la docente.

**Figura 22.**Estudiantes Interactuando con el Material Didáctico

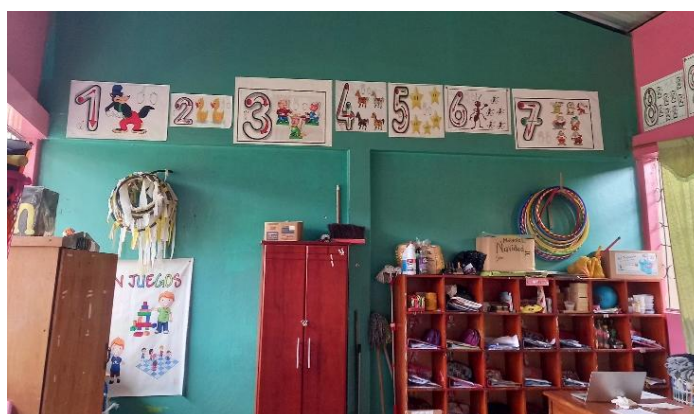


**Fuente:** Elaboración propia

- e. **El material educativo, en su mayoría no está diseñado para que el estudiante interactúe con el mismo.**

**Observaciones:** El material educativo que se encuentra dentro del aula son diseñados como los carteles, pictogramas, siluetas de números, animales etc, así mismo la mayoría del material utilizado por la docente son figuras impresas en papel.

**Figura 23.**Material diseñado



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 24.** Figuras impresas en papel



**Fuente:** Elaboración propia

**f. ¿LOS RECURSOS POSEEN IMÁGENES?**

**Observaciones:** Si, los recursos empleados poseen ilustraciones en su mayoría.

**f1. Las imágenes empleadas en los materiales educativos generalmente, poseen una alta representatividad.**

**Observaciones:** Las imágenes empleadas suelen tener ilustraciones con una facilidad de comprensión.

**Figura 25.** Docente Entregando la Actividad a Realizar



**Fuente:** Elaboración propia



**f2. Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño adecuado para su correcta visualización.**

**Observaciones:** Las imágenes empleadas en los materiales y recursos adicionales por lo general si tienen un tamaño grande para que el niño visualice y pueda colorear.

**Figura 26.** Estudiante realizando la actividad



**Fuente:** Elaboración propia

**g. ¿LOS RECURSOS POSEEN TEXTO?**

**Observaciones:** Si, los recursos empleados poseen tipografía en su mayoría.

**g1. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen una tipografía que facilita su correcta comprensión.**

**Observaciones:** Los textos en su mayoría son en palo seco e imprenta y no cursiva porque recién están conociendo letras ya que son niños de 4 años.

**g2. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño adecuado para su correcta visualización.**

**Observaciones:** Los textos son en mayúsculas, con un tamaño desde 18 pt.

**Conclusiones preliminares:**

La guía de observación revela que la docente Karito Guaman Avalos emplea diversos materiales educativos en el área de Lógico Matemático para niños de Inicial II. Si bien utiliza varios recursos adicionales como institucionales, el interés de los estudiantes en los

materiales didácticos es predominantemente alto. A pesar de ello, la mayoría de los alumnos no se confunden con el uso de los materiales y completan las actividades exitosamente, lo que indica que los recursos son efectivos y la docente brinda un buen apoyo. En cuanto al diseño, destaca que la mayoría de los materiales están orientados a la interacción del estudiante, aunque algunos podrían mejorarse en este aspecto. La calidad de las imágenes es alta, con representatividad y tamaño adecuados, al igual que la tipografía y tamaño del texto, lo cual facilita la comprensión y lectura.

#### **4.1.4. Observación técnica, perfil psicográfico y cultural estudiantes de niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Victor Sergio Ron Vega” (Anexo 2).**

##### **Aspectos Generales**

##### **a) ¿Qué tipo de ropa usan?**

Diariamente utilizan el uniforme escolar; zapatos de cuero negro (horario), zapatos de lona blanco (ropa deportiva) y mandiles para no mancharse la ropa.

**Figura 27.** Estudiantes Formados



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 28.** Estudiantes en el aula de clases



**Fuente:** Elaboración propia

**b) Los útiles escolares utilizados por los niños son:**

Utilizan cartulina, papel crepe, cartulinas, fomix, papelotes, goma, plastilina, sorbete, crayones, lápices de colores.

**c) ¿A qué etnia pertenece?**

Hay 25 niños en total (22 mestizos y 3 indígenas)

**Comportamiento en Clases**

**d) ¿Qué les atrae más en clases?**

Los datos recolectados y observados durante las clases incluyen el uso de rompecabezas, reglas, figuras geométricas y cuentos. Se evidencia que los niños muestran un mayor interés por los rompecabezas que presentan características visuales diferenciadas, así como por las figuras geométricas con colores vibrantes. Estos materiales captan la atención del estudiantado y contribuyen a facilitar tanto la comprensión de los contenidos como la comunicación en el aula.

**Figura 29.**Estudiantes usando el material geométrico



**Fuente:** Elaboración propia

**e) ¿Qué material didáctico atrae más al estudiante?**

Por medio de la docente y los resultados observados indican que los estudiantes interactúan con fómix de piezas, esponjas y rodillo para que pinten, conjunto de cantidades, papelote, temperas e imágenes y pictogramas para la lectura (imagen – significado).

**Figura 30.**Estudiantes interactuando con el material didáctico



**Fuente:** Elaboración propia



## Comportamiento en el Recreo

### f) ¿Qué tipo de alimento consumen?

Los padres de familia preparan su lonch a los niños que es comida casera / rápida, con fleis, leche chocolatada, yogurt, papitas, dulces, pan, gelatina y frutas.

**Figura 31.** Los alimentos que consume el estudiante



**Fuente:** Elaboración propia

### g) ¿Qué juegan y como lo hacen?

Durante el recreo, los niños juegan a columpiarse, correr y perseguirse unos a otros, organizándose en grupos de forma natural. Estas dinámicas muestran lo valioso que es el recreo para ellos, pues en ese tiempo pueden desarrollar y manifestar libremente su imaginación, creatividad y habilidades.

**Figura 32.** Niños jugando en el patio de recreo



**Fuente:** Elaboración propia

### **Conclusión Preliminares:**

La guía de observación refleja un entorno de aprendizaje dinámico y diverso, donde los niños prefieren materiales sensoriales e interactivos como plastilina, rompecabezas y figuras geométricas. Su aprendizaje se basa en la exploración y el juego, favoreciendo el desarrollo cognitivo y motriz. Su entorno es culturalmente diverso, con una mayoría mestiza y una minoría indígena, y su alimentación combina comida casera con productos procesados, resaltando la necesidad de promover hábitos saludables.

#### **4.1.5. Entrevista a docentes (Anexo 3)**

##### **4.1.5.1. Entrevista al docente de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega**

**Nombre:** Karito Guaman Avalos

**Objetivo:** Obtener información acerca del uso de material didáctico usado para la enseñanza – aprendizaje adentro del aula de clases.

#### **1. ¿Para el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas qué material didáctico utiliza?**

- Material del medio (piedras, palos, hojas) se busca objetos de afuera
- Juegos de formas y colores
- Átomos didácticos
- Conjuntos y números
- Cantidades (legos, bloques)
- Rosetas didácticas

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

No tiene texto porque el gobierno no les ha dado, pero seguían por fichas que el gobierno les da e implementan más material para reforzar la enseñanza.

#### **3. Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como educador en el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas.**

##### **Planeación:**

- Identificar el objetivo del aprendizaje, como trabajar el conteo, la clasificación, o las nociones espaciales.
- Seleccionar materiales y recursos adecuados a la edad y el tema.

**Exploración inicial:**

- Introducir el tema de manera lúdica, por ejemplo, con una historia, una pregunta motivadora o una situación concreta.
- Permitir que los niños observen y manipulen los materiales para generar interés y curiosidad.

**Desarrollo de la actividad:**

Presentar un reto o actividad estructurada.

- Clasificar objetos según color, forma o tamaño.
- Contar elementos y asociarlos con un número.
- Seguir o completar patrones.

**Reflexión y retroalimentación:**

- Invitar a los niños a compartir sus descubrimientos y explicar cómo resolvieron la actividad.
- Dar retroalimentación positiva para reforzar el aprendizaje y aclarar dudas.

**Ampliación y práctica:**

- Proponer actividades adicionales para aplicar lo aprendido en nuevos contextos, como juegos de mesa o desafíos con otros materiales.
- Este procedimiento combina exploración, manipulación y reflexión, lo que permite que los niños aprendan de manera activa y significativa.

**4. Del material didáctico aplicado para el proceso de aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas ¿Cuáles considera usted que son sus principales ventajas y desventajas?**

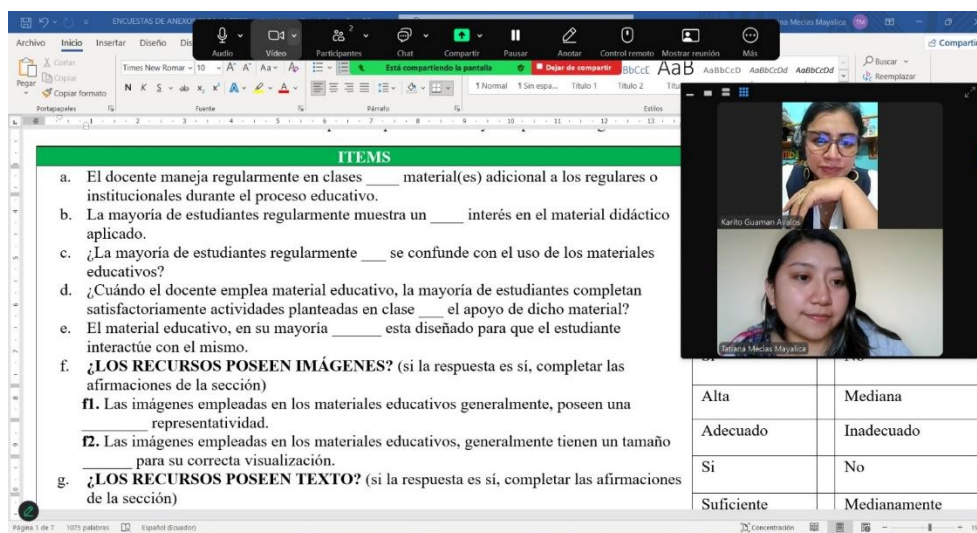
**Ventajas**

- Ayuda y facilita la enseñanza para los niños ya que promueve el aprendizaje tangible con elementos manipulables como bloques, formas, fichas o rompecabezas.
- Promueve la exploración y el hallazgo que motiva al niño a observar, contrastar, categorizar y solucionar problemas de manera autónoma, potenciando así su razonamiento lógico.
- Motiva y estimula el interés de los recursos vibrantes, interactivos y cautivadores que atraen la atención de los niños y les hacen disfrutar del proceso de aprendizaje.
- Capacidad de adaptación que es posible adaptarlos a diversos grados de dificultad para satisfacer las necesidades personales de cada niño.

## Desventajas

- Los niños que son inquietos pueden dañar el material didáctico.
- Si no se equilibra con actividades sin material, los niños pueden depender de los objetos para entender conceptos en lugar de desarrollar un pensamiento abstracto.
- No cuenta con material didácticos para enseñar en un proyector.

**Figura 33.**Entrevista al docente de inicial 2



**Fuente:** Elaboración propia

## Conclusiones Preliminares:

La entrevista revela que la docente Karito Guaman Avalos utiliza una variedad de materiales didácticos para enseñar relaciones lógico-matemático a niños de inicial 2. Además de materiales del medio, como piedras y hojas, átomos didácticos, cantidades (legos, bloques) y rosetas didácticas, pero los que más utiliza la docente y los niños son los juegos de formas, colores, conjuntos y números que podría ayudar para la creación de un nuevo material didáctico que sería una pizarra didáctica interactiva como si fuera un rompecabezas para la estimulación motivadora del niño. La docente complementa sus clases con recursos digitales de la página: Recursos.educación.gob.ec específicamente las nuevas fichas de experiencias de aprendizaje por actividades, materiales y procedimientos que guían la clase. Su procedimiento pedagógico incluye planificación, exploración inicial, desarrollo de la actividad, reflexión y retroalimentación, y ampliación y práctica, lo que permite a los niños aprender de manera activa y significativa a través de la manipulación y la reflexión. La docente considera que el material didáctico ofrece numerosas ventajas para el aprendizaje

de los niños, pero también es importante tomar precauciones para evitar posibles desventajas. Destaca que este tipo de material fomenta la exploración, el razonamiento lógico y la autonomía de los niños, además de motivar e estimular su interés gracias a su naturaleza interactiva y atractiva. La docente también menciona la capacidad de adaptación de los materiales a diferentes niveles de dificultad. Sin embargo, reconoce que algunos niños pueden dañar el material y que existe el riesgo de que los niños se vuelvan dependientes de los objetos para entender conceptos. Además, señala la falta de material didáctico para enseñar en un proyector como una limitación.

#### **4.1.6. Entrevista a expertos en comunicación visual (Anexo 4)**

Para garantizar la efectividad y funcionalidad del material didáctico con estilo Kawaii, es necesario conocer el criterio de expertos en el área de diseño gráfico, para la cual se desarrolló una guía de entrevista que corresponde el anexo V del trabajo de investigación. Los expertos entrevistados son 3 ilustradores quienes contribuyeron con sus conocimientos y experiencia. A continuación, se describe los resultados:

##### **Componente Iconográfico**

#### **1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse en el material didáctico?**

Los tres expertos coinciden en la respuesta: b. Ilustración

#### **2. ¿Cuál es la proporción ideal entre el texto y la imagen?**

Existen opiniones divididas de los 3 expertos, el primero considera que la proporción ideal es 85% ilustración y 15% texto, el segundo explico que se necesita más imágenes que texto así que es pertinente la proporción de 75% ilustración y 25% texto, el tercero considera que para un material didáctico lo recomendable es utilizar y explotar la imagen en este caso la proporción ideal daría 80% ilustración y 20% texto.

##### **Componente Tipográfico**

#### **3. ¿Qué tamaños de fuente serían ideales para el cuerpo de texto, títulos y subtítulos?**

- Títulos: 30 - 40 pt
- Subtítulos: 20 - 25 - 28 pt
- Cuerpo de texto: 16 - 18 - 20 pt

#### **4. ¿Según su criterio que familias tipográficas deberían emplearse?**

Los expertos recomiendan que la tipografía debería ser sans serif, redondeada, legible y bien dibujadas para títulos y el cuerpo de texto, aunque otra recomendación dada por un ilustrador fue en elegir fuentes que transmitan ternura, calidez y accesibilidad, la tipografía debería ser redondeada serif no con puntas ni líneas delgadas.

#### **5. ¿Qué variantes (tono, comprensión, inclinación) tipográficas se podría utilizar?**

Para el cuerpo de texto, una tipografía regular, y para los títulos tipografía con peso visual como las bold. También un experto menciona un tono amigable con fuentes redondeadas, un espacio adecuado, y una inclinación suave puede ser cursiva o solo cuando sea necesario para resaltar

#### **Componente Cromático**

#### **6. ¿Qué colores serían recomendados para el diseño de material didáctico con estilo kawaii?**

Los ilustradores consideran una gama básica, colores primarios y colores que deberían ser pasteles y suaves como rosa, azul, lila, verde menta y amarillo son los más adecuados para un material didáctico kawaii, Combinarlos de manera armoniosa para crear un diseño amigable y cálido para el espectador en este caso como es para niños debe transmitir armonía y suavidad y debe ser atractivo.

#### **7. ¿Qué colores son recomendados para el texto?**

Los ilustradores entrevistados consideran que los colores recomendados para el texto en un diseño kawaii son los tonos oscuros y suaves como gris oscuro, marrón, azul oscuro y morados o rosas más suaves.

#### **Observación – Recomendación**

Para la elaboración del prototipo es:

- Adaptar el diseño que estoy haciendo con el estilo kawaii
- Que el texto sea más ilustrativo
- Bastante explicativo
- Soltar la idea
- Manejar de manera visual el dibujo
- Objetos animados que sean claros y fáciles de distinguir

- Material resistente – durable
- Empastado – Costo de impresión
- Pasta blanda (Impresión)

*Gracias por su espíritu colaborativo*

**Figura 34.**Entrevista al ilustrador Sebastián Haro - Artlequin



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 35.**Entrevista al ilustrador Luigi Pozo – Ianman\_91



**Fuente:** Elaboración propia



#### 4.1.7. Análisis técnico del material didáctico

En siguiente análisis se presentará las características técnicas del material didáctico utilizado por el docente, siendo esta la forma de enseñanza-aprendizaje.

##### 4.1.7.1. Observación al aula de clases – análisis técnico visual del material didáctico (Anexo 5)

###### Componente Aula (Generalidades)

- a) El material didáctico empleado en el aula de clases es de tipo de ambos lúdico personal y no lúdico compartido.
- b) El espacio de trabajo de cada estudiante es adecuado.
- c) En el aula de clases existe un espacio inadecuado para almacenar el material didáctico.
- d) En el espacio de trabajo el estudiante posee a la mano las herramientas necesarias para realizar actividades de clase.
- e) Que encontramos en el espacio de trabajo del estudiante.

**Observación:** En el aula observada, se emplea un material lúdico que sugiere un enfoque para la enseñanza. Los estudiantes disponen de un espacio de trabajo personal adecuado, pero no tienen acceso a un espacio designado para guardar los materiales didácticos, lo cual no les favorece la organización y el orden. Además, cuentan con las herramientas necesarias para realizar las actividades de clase, lo que facilita su autonomía y participación. La presencia de muebles en el espacio de trabajo indica que los estudiantes pueden realizar sus actividades sin ninguna dificultad.

**Figura 36.** Estante de almacenamiento y mesas de los estudiantes



**Fuente:** Elaboración propia



### Componente Aula (Ambiente de aprendizaje)

- a. El aula de clases tiene una fuente de luz de ambos
- b. Los colores empleados en las paredes son de colores fríos

**Observación:** En el aula observada, se aprovecha tanto la luz natural como la artificial, creando un ambiente iluminado y confortable para los estudiantes. Los colores fríos predominantes en las paredes, como el verde, sugieren un espacio que busca fomentar la calma y la concentración, elementos importantes para el aprendizaje.

**Figura 37.**Aula de clases



**Fuente:** Elaboración propia

### Componente Aula (Iconográfico)

- a. Niveles de imágenes empleado  
**Respuestas:** Si tiene exceso de imágenes en el aula
- b. Proporción entre imagen y texto  
**Respuestas:** Lectura y cuentos en pictogramas (imágenes)
- c. Tamaño de texto (títulos y cuerpo de texto)  
**Respuestas:** Tamaño grande

**Figura 38.**Carteles ilustrativos



**Fuente:** Elaboración propia

### **Estado Actual del Material Didáctico**

Rompecabezas, carteles, pictogramas, imágenes, fichas

**Figura 39.** Materiales didácticos de enseñanza



**Fuente:** Elaboración propia

### **Componente Material Didáctico (Tipográfico)**

- a. Tamaño de texto (títulos y cuerpo de texto).

**Respuestas:** Grandes la letra para que puedan observar con una mejor visibilidad, el texto que sea imprenta y no cursiva (recién están conociendo letras porque son niños de 4 años).

- b. Familia tipográfica

**Respuestas:** Sin Serif, Palo Seco

### **Componente Material Didáctico (Cromático)**

- a. Colores empleados

**Respuestas:** Primarias, Secundarias

**Observación:** En el material didáctico se utilizan principalmente colores primarios y secundarios, lo que sugiere un enfoque en la claridad y simplicidad visual, ideal para niños pequeños que están desarrollando su percepción cromática. La combinación de estos colores puede generar armonías agradables a la vista de los estudiantes.

### **Componente Material Didáctico (Iconográfico)**

- a. Niveles de imágenes empleados

**Respuestas:** Ilustración

- b. Proporción entre texto e imagen.

**Respuestas:** 60% Imagen y 40% Texto

- c. Tamaño de fuente (títulos y cuerpo de texto).

**Respuestas:** Grandes y claros para que el niño pueda visualizar bien

**Figura 40.** Estudiante enseñando material didáctico



**Fuente:** Elaboración propia

### **Observaciones del Componente Aula y Material Didáctico sobre el tamaño de texto y familia tipográfica:**

En el aula se observa carteles, números, vocales en los rincones y el tamaño de texto son medianos ya que tiene que ser grandes, tanto en títulos como en el cuerpo del texto, lo que facilita la lectura y accesibilidad para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con dificultades visuales. Y en el material didáctico se observa el tamaño de texto y la fuente,

tanto en títulos como en el cuerpo del texto tienen que ser grandes y claros, lo que facilitaría la lectura y comprensión para los niños, especialmente aquellos en etapas iniciales de aprendizaje. La tipografía tiene que ser imprenta y no cursiva, podría favorecer el reconocimiento de las letras ya que los niños de 4 años están en proceso de familiarización con las formas de las letras. En cuanto a la familia tipográfica, la docente eligió principalmente fuentes egipcias, para que sea fáciles de leer y que se alinea con las necesidades de los estudiantes de esta edad.

#### **Observaciones del Componente Aula y Material Didáctico sobre la proporción entre texto e imagen:**

En el aula se observa la proporción entre imagen y texto en los carteles colocados en las paredes y se utilizan lecturas y cuentos en pictogramas (imágenes), lo que sugiere un enfoque en la comprensión a través de elementos visuales. Y en el material didáctico, la proporción entre texto e imagen es de 60% imagen y 40% texto, lo que indica que el diseño del material no es favorable y que puede ser mejorado ya que se requiere una mejor proporción que sería un 80% imagen y 20% texto para que pueda priorizar el aprendizaje a través de elementos visuales.

#### **Observaciones del Componente Aula y Material Didáctico sobre los niveles de imágenes empleados:**

En el aula se observa que los carteles elaborados por la docente tienen un nivel de imágenes empleados pero sacados de internet, pero el diseño de las ilustraciones podría mejorarse y generar un ambiente visualmente estimulante para el apoyo de aprendizaje en los estudiantes y en las tareas. Y en el material didáctico la docente utiliza principalmente ilustraciones sacados de internet como recurso visual, pero de igual manera ayuda a estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes.

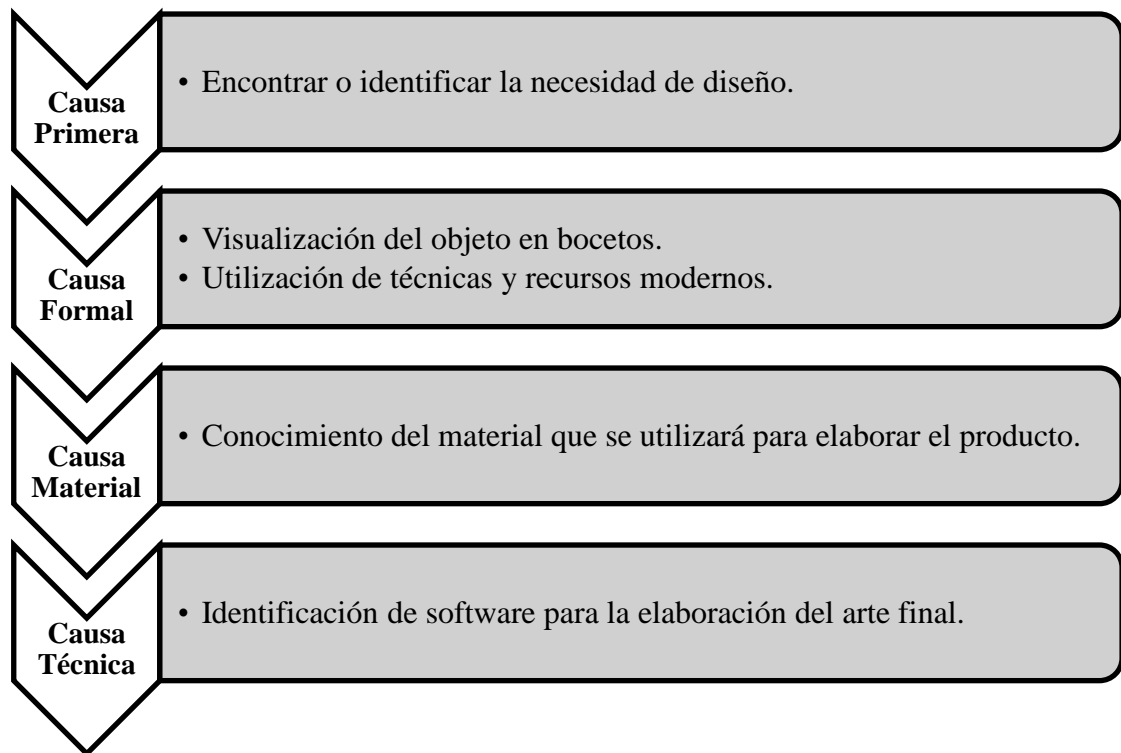
#### **Observación General:**

Tras la aplicación de los instrumentos, se llegó a las siguientes conclusiones: es necesario crear un material didáctico atractivo e interactivo, dado que está dirigido a niños de educación inicial, específicamente del subnivel 2. Con base en el marco teórico, se ha decidido que los materiales didácticos serán de tipo mixto, combinando elementos manipulables y sensoriales, además de incluir juegos y recursos lúdicos que favorecen el aprendizaje.

#### 4.1.8. Proceso de diseño

Para desarrollar un diseño, es importante seguir una metodología, por lo que según Scott (2002), este método se define como una respuesta al problema gráfico, que se muestra a continuación.

**Figura 41.** Método de diseño Scott



**Fuente:** Scott, 2002.

La metodología empleada en este proyecto de investigación se fundamenta en las 4 fases señaladas en la tabla previa. La causa primera facilita la identificación de la necesidad existente, el motivo, el por qué y para qué diseñamos, lo que nos permite determinar el propósito de la creación de las piezas gráficas.

La causa formal es la que permite formar el diseño mediante un proceso creativo fundamentado en la imaginación, para luego materializarlo mediante bocetos en los que se visualizarán las ideas que responderán a la necesidad de diseño.

La causa material determina los materiales que se emplearán en la creación del arte final, en relación con el tamaño y tipo de soporte.

La causa técnica es la responsable de utilizar los medios tecnológicos tal como son: maquinarias, softwares, etc. En este lugar, los bocetos de la causa formal se convierten en un diseño digitalizado.

Esta metodología es la que cumple con los requerimientos para crear el material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas.

#### 4.1.9. Causa Primera: Identificación de la necesidad de diseño

Para la realización del presente trabajo de investigación se plantea el diseño de material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas, considerando que no existe material proporcionado por el gobierno para la enseñanza aprendizaje de dicha educación.

##### 4.1.9.1. Levantamiento de información etnográfica

**Figura 42.** Moodboard de Conductas



**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 43.Coolboard**



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 44.Brandboard**



**Fuente:** Elaboración propia

## **Conclusión general**

En base a toda la información presente en las pizarras graficas se define que los estudiantes prefieren estar cómodos y presentables para un inicio diario de clases, los niños tienen conductas sociables, alegres, inquietos, distraídos y algunos son tímidos, y que durante su tiempo de clases ellos juegan con figuras geométricas, con fichas, rompecabezas o con muñecos, pero que al poco tiempo se aburren y solo tienen a conversar entre ellos. Por otro lado, los estudiantes tienen a consumir marcas como Markison, Totto, Marvel, Disney, entre otros, algunas de estas marcas poseen una necesidad de enriquecimiento y significativo, y otras no, ya que estas marcas no son precisamente los más apropiados para su aprendizaje, teniendo en cuenta que los padres deben comprar estos productos debido a su accesibilidad, pero sin tener en cuenta las necesidades educativas de los niños. Por tal motivo es necesario crear un material didáctico con estilo kawaii que integre ilustraciones interactivas y claras que les permita asociar el contenido educativo con la gráfica.

Los colores, las ilustraciones, el texto y la forma deben ser idóneos para su aprendizaje y comprensión.

### **4.1.9.2. Público Objetivo**

El material didáctico con estilo kawaii va dirigido a niños de 4 a 5 años de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega. El público objetivo al pertenecer a una Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega corresponde a una clase social media. Por lo tanto, este sirve de referencia al momento de diseñar la propuesta ya que se pretende que todos los niños tengan acceso a este material.

### **4.1.9.3. Segmentación de mercado**

**Clase social:** Media

**Educación pública:** Financiada por el estado

En la segmentación de mercado, se pretende llegar a la muestra seleccionada en el proceso de investigación, es decir en el segundo nivel de educación de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega, al establecer que es un producto de material didáctico con estilo kawaii, el cual será considerado accesible para todo el segmento de mercado.



#### 4.1.9.4. Muestra intencional estratificada

La muestra pertenece a la Unidad Educativa Victor Sergio Ron Vega correspondiente al año lectivo 2024 – 2025 de inicial 2.

#### 4.1.9.5. Muestra no estratificada

La muestra integra a los niños de inicial 2, dando como resultado un total de 25 estudiantes.

**Tabla 2.** Segmentación del público objetivo

<b>Perfil demográfico:</b>	
<b>Ocupación</b>	Estudiantes
<b>Grado o nivel educativo</b>	Inicial 2
<b>Edad</b>	4 a 5 años
<b>Género</b>	Masculino y Femenino
<b>Etnia</b>	Mestizo e Indígena
<b>Ubicación Geográfica</b>	
<b>País</b>	Ecuador
<b>Provincia</b>	Orellana
<b>Cantón</b>	Francisco de Orellana
<b>Parroquia</b>	Puerto Francisco de Orellana
<b>Perfil pictográfico y cultural</b>	
<b>Clase social</b>	Media
<b>Identificación etnia</b>	Mestiza e Indígena
<b>Personalidad:</b> Los estudiantes de 4 a 5 años son dinámicos y participativos en las clases, a menudo presentan tendencia a distraerse, pues esto sucede porque los niños están todos los días con los mismos temas de aprendizaje, por lo tanto, el docente no es tomado en cuenta por algunos estudiantes lo cual se pierde la atención de la clase. Durante su receso, son muy tranquilos, todos disfrutan de su comida sin problemas, al momento de interactuar entre ellos tienen su propia forma de comunicación y de jugar tienen la libertad, hasta que llega el momento de irse donde sus padres o la persona encargada lleva al estudiante a casa.	

**Comportamiento:**

Son curiosos, por nuevos objetos.  
Son intrépidos cuando están en clases.  
Buscan formas de comunicación.  
Tienen interés por lo llamativo.

**Fuente:** Elaboración propia

**Justificación:**

En base a los datos obtenidos se puede reflejar la necesidad que existe para desarrollar material didáctico con estilo kawaii para la enseñanza - aprendizaje de los niños en cuanto al tema del ámbito de relaciones lógico matemáticas se refiere. Al realizar el proceso de creación se debe tomar en cuenta que dicho material debe contener características interactivas que vayan acorde a las cualidades que requieren los estudiantes.

De acuerdo a la ficha de guía de observación, la docente refleja que utiliza las nuevas fichas de experiencias de aprendizaje del Ministerio de Educación (2024) <https://recursos.educacion.gob.ec/red/nuevas-fichas-de-experiencias-de-aprendizaje-2024/>, pero no muestra un interés por los educandos dentro del aula para el aprendizaje.

El proceso de enseñanza está basado en las nuevas fichas y en consultas en internet sobre el tema a tratarse, material didáctico y concreto que el docente elabora, sin embargo, también existen inconvenientes en realizar el material, ya que de acuerdo a la entrevista la docente explicó que hay falta de material didáctico creativo, manipulable y recursos económicos tanto por los padres de familia, para adquirir el material en el interaprendizaje.

Los estudiantes requieren material didáctico con estilo kawaii, en donde puedan interactuar libremente y evidenciar lo ámbito matemático, de forma que sea fácil su comprensión e interpretación, donde se evidencia un aprendizaje significativo dentro del aula tanto para el docente como para los estudiantes.

**Conclusiones:**

En la justificación del proyecto de investigación se plantea que la propuesta debe ser física, ya que se propone la creación de material didáctico con estilo kawaii enfocado en lo ámbito matemático, el cual se plantea por las características y el contexto que se va a desarrollar.

De acuerdo con los instrumentos aplicados en la Unidad Educativa hacia la docente se propone la creación de material didáctico con estilo kawaii en un soporte físico, que sea sencillo de usar y que además tenga la durabilidad requerida para su uso en una futura generación de estudiantes. Este material debe tener características propias donde se satisfagan las necesidades detectadas en el estudio.

En el desarrollo de la propuesta del material didáctico con estilo kawaii, se aplicarán los contenidos propios del currículo de educación inicial del Ministerio de Educación (2024) en los cuales se motivará para que los estudiantes tengan un desarrollo de actividades que fortalecerán el aprendizaje dentro del aula de clase. Por lo tanto, el material didáctico constará de una tipografía palo seco, colores primarios y secundarios, también ilustraciones de formas geométricas con un diseño simple y atractivo, pueden servir como herramientas visuales para representar conceptos abstractos de una manera más accesible y amigable, tomando de los resultados de los instrumentos aplicados.

**4.1.9.6. Propuesta de Actividades del ámbito lógico – matemáticas**

**Tabla 3.** Actividades propuestas

<b>Ámbito Relaciones lógico-matemáticas</b>		
Objetivo del subnivel: potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.		
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<b>Destrezas de 4 a 5 años</b>	<b>Actividades propuestas</b>
<b>Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.</b>	Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.	Se implementará un juego de tarjetas en el que cada niño deberá identificar y contabilizar la cantidad de personajes representados en cada una, con cantidades comprendidas entre 1 al 15.
	Comprender la relación de número-cantidad hasta el 10.	Se utilizará un tablero en el cual cada niño deberá colocar en el diagrama escalonado la cantidad de personajes (animalitos) que

		corresponda a cada número del 1 al 10.
	Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).	Se empleará un tablero en donde los niños deberán clasificar y ubicar las figuras geométricas (triángulo, cuadrado y círculo) considerando simultáneamente dos atributos: tamaño (grande y pequeño) y color (verde, azul, rojo y amarillo).

**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.1.10. Causa Formal**

Durante el proceso de diseño y desarrollo del material didáctico con estilo kawaii para los niños de educación inicial de 4 a 5 años de edad, las ilustraciones siguen una línea gráfica que se ajusta al público objetivo con el que se trabajó en el proyecto de investigación y también complementa de forma apropiada la enseñanza y aprendizaje en el ámbito de relaciones lógico matemáticas.

En el proceso de diseño de la propuesta de material didáctico se consideraron modelos de soporte, seleccionados en función de las actividades que se desarrollarán en el aula, los cuales favorecen de manera eficaz el proceso de aprendizaje.

En el desarrollo de la propuesta, los bocetos de los juegos didácticos y piezas de los personajes se crearon mediante los resultados de las pizarras gráficas e instrumentos aplicados. Por lo tanto, para realizar dicho proceso es necesario considerar la tipología a usarse en cuanto a su forma, esto se ha especificado en la presente investigación, añadiendo el criterio del experto en comunicación visual, reforzando la diagramación y la maquetación del material.

La retícula que se utilizará para el desarrollo de la propuesta es a partir de la utilización de una retícula básica, la cual permite la correcta distribución de los elementos gráficos además de la ubicación del texto, permitiendo una adecuada armonía visual en cada uno de los elementos y en general de la composición de la propuesta.

Se establece la creación de los juegos didácticos y piezas geométricas representados por 9 animales diferentes que toman el rol tierno e interactivo para el aprendizaje en lo ámbito matemático, lo que puede mejorar su motivación y participación.

Soportes elegidos:

- Juego didáctico “El Desfile de los Animalitos” en un formato de (210mm \* 150mm).
- Juego didáctico “Pasitos de Animalitos” en un formato de (450mm \* 500mm).
- Juego didáctico “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos” en un formato de (330mm \* 250mm).

#### 4.1.10.1. Estilo

Para determinar el estilo de la propuesta del material didáctico es necesario considerar al público objetivo, por lo tanto, se considera que el estilo kawaii es apropiado, ya que al ser niños los juegos matemáticos deben ser interactivos, divertidos y llamativos, sin dejar de lado el contenido de valor que deben tener para sean aprendidos de mejor forma.

El estilo kawaii se caracteriza por utilizar formas redondeadas, paletas de colores vibrantes junto con tonos pasteles para crear una paleta alegre, dando así a los personajes con expresiones tiernas y divertidas, en donde resultan entretenidos y cautivadores, a diferencia de la utilización de imágenes reales.

**Tabla 4.** Características del estilo kawaii

<b>Estilo kawaii</b>	
<b>Formas simples y redondeadas</b>	Se evita la utilización de líneas rectas, priorizando el empleo de formas, curvas y orgánicas.
<b>Colores vibrantes y brillantes</b>	Se emplean paletas de colores en tonalidades pastel, complementadas con gamas más intensas y llamativas.
<b>Ojos grandes y expresivos</b>	Constituyen uno de los elementos más representativos del estilo kawaii caracterizándose por su forma redondeada, su brillo distintivo y la presencia de largas pestañas.

<b>Personajes infantiles</b>	Los personajes del estilo kawaii se distinguen por su apariencia tierna y adorable, generalmente representada a través de animales, bebés o figuras inspiradas en dibujos animados.
<b>Elementos decorativos</b>	Se incorporan diversos elementos decorativos entre los que destacan corazones, estrellas, flores y pequeños animales.
<b>Humanización de objetos</b>	Es frecuente la representación de objetos inanimados dotados de rostros y expresiones humanas.

**Fuente:** Elaboración propia

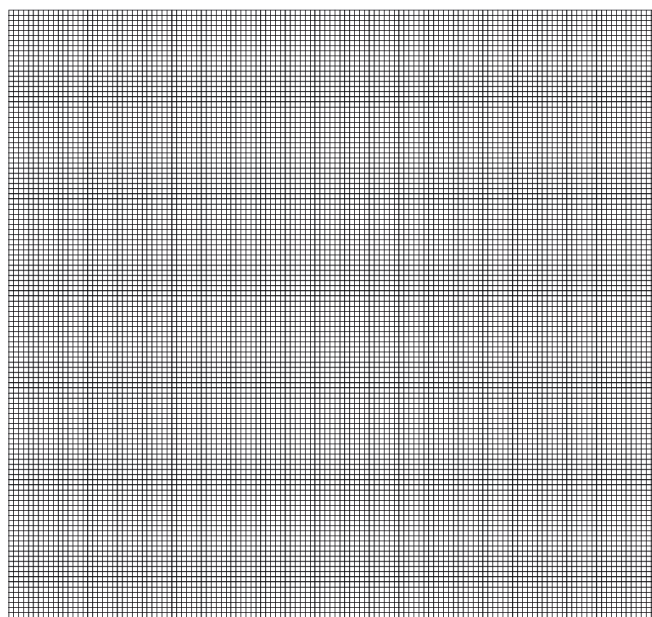
#### **4.1.10.2. Creación de personajes con estilo kawaii**

Los personajes que se crearan para el material didáctico del ámbito de relaciones lógico - matemáticas están trabajados en una retícula básica teniendo en cuenta las características del estilo kawaii, para la creación de objetos se utiliza una sola cabeza especialmente por la utilización de figuras geométricas básicas como el triángulo, el cuadro y el círculo.

#### **Bocetos**

Se genera subdivisiones para garantizar la simetría de los personajes

**Figura 45.** Retícula utilizada para personajes

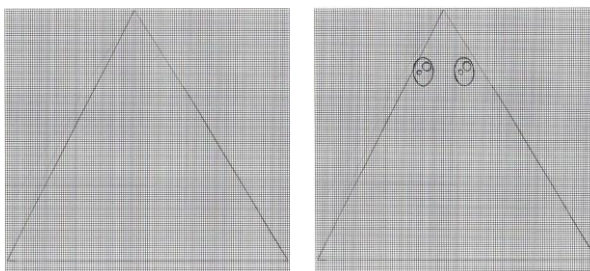


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Triangulo – Gato”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

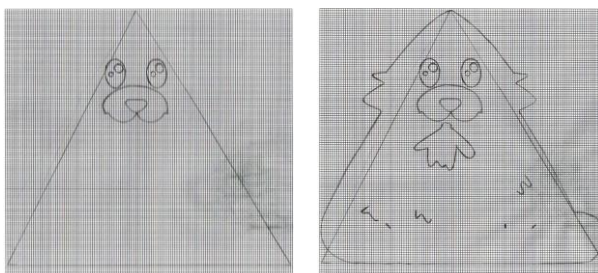
**Figura 46.**Cuerpo y ojos del personaje gato



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña nariz en el centro del rostro, debajo de los ojos y una pequeña boca arqueada justo debajo de la nariz y se agrega detalles como su pelaje y su forma.

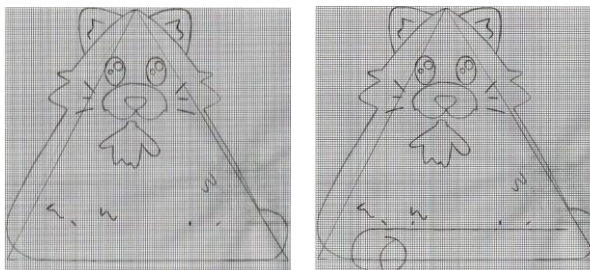
**Figura 47.**Nariz, boca y forma del personaje gato



**Fuente:** Elaboración propia

Se añaden los últimos detalles, como sus orejas y bigotes y cola para darle aún más personalidad al personaje, definiendo así la forma final del diseño.

**Figura 48.**Orejas, bigotes y cola del personaje gato

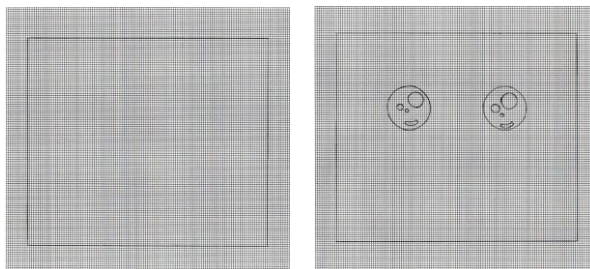


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Cuadrado – Pingüino”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

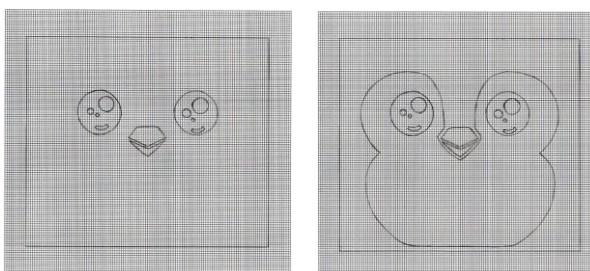
**Figura 49.** Cuerpo y ojos del personaje Pingüino



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña punta de pico y se agrega detalles como su plumaje ventral o barriga blanca propia de los pingüinos.

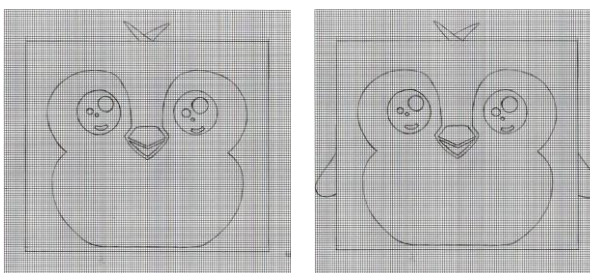
**Figura 50.** Boca y detalles del personaje pingüino



**Fuente:** Elaboración propia

Se añaden los últimos detalles, como el copete ubicado en la cabeza, las aletas.

**Figura 51.** Copete y aletas

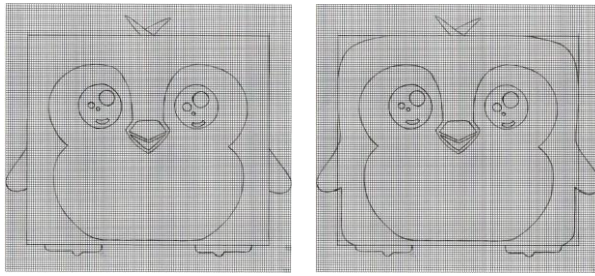


**Fuente:** Elaboración propia



Y las extremidades, definiendo así la forma final del personaje en diseño.

**Figura 52.**Patas y forma del personaje pingüino

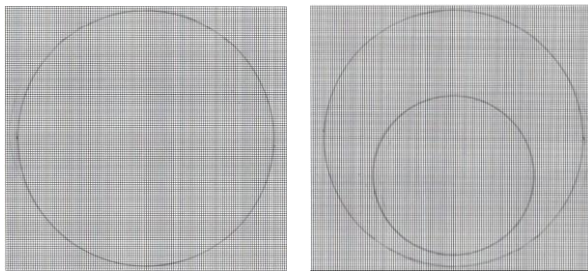


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Círculo –Oveja”.

Se dibuja una figura para el cuerpo y el segundo para la cabeza del personaje.

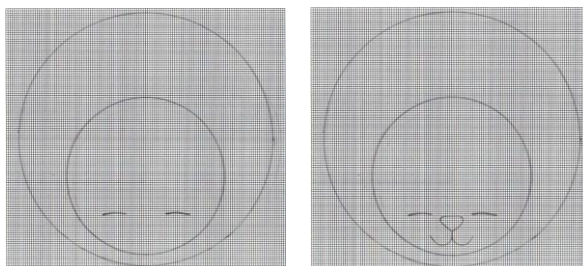
**Figura 53.**Forma del cuerpo y cabeza del personaje oveja



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja dos ojos cerrados en forma de línea (ojos de sonrisa) en la parte inferior de la cabeza, también añadimos una pequeña nariz y una boca arqueada justo debajo de ella.

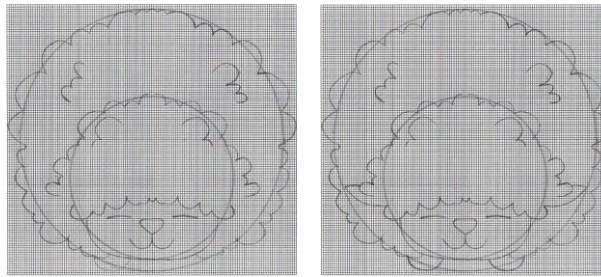
**Figura 54.**Ojos, nariz y boca del personaje oveja



**Fuente:** Elaboración propia

Finalmente, se agrega detalles como la forma de su lana, sus orejas y sus patas para darle más personalidad y ternura al personaje.

**Figura 55.**Lana, orejas y patas del personaje oveja

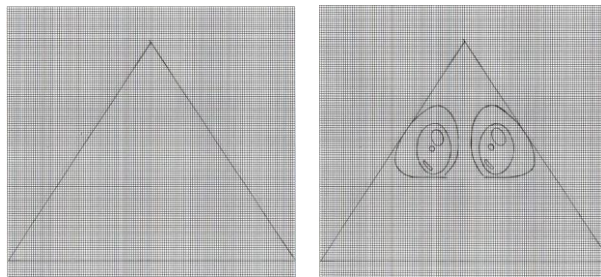


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Triángulo – Pájaro”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

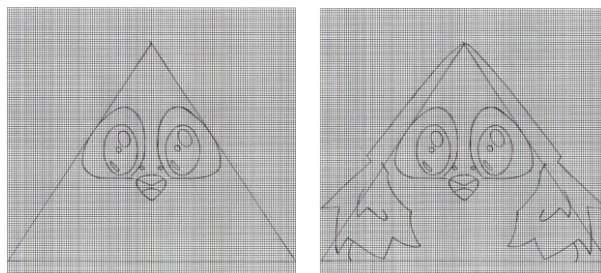
**Figura 56.**Cuerpo y ojos del personaje pájaro



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña nariz en el centro del rostro y una pequeña boca puntiaguda justo debajo de la nariz puede ser una cara sonriente, se añade detalles como la forma de su cuerpo y sus alas.

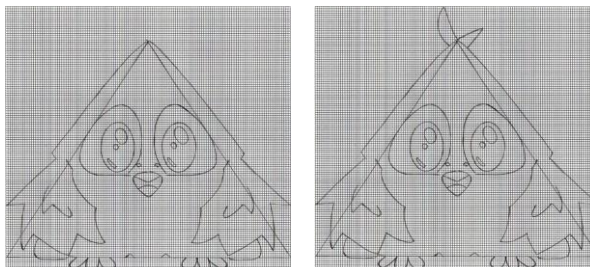
**Figura 57.** Nariz, boca y detalles del personaje pájaro



**Fuente:** Elaboración propia

Se añaden los últimos detalles, como patas y penacho que tiene en la punta de su cabeza para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 58.** Patas y penacho del personaje pájaro

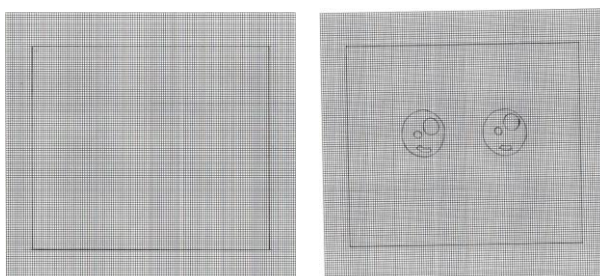


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Cuadrado – Perro”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

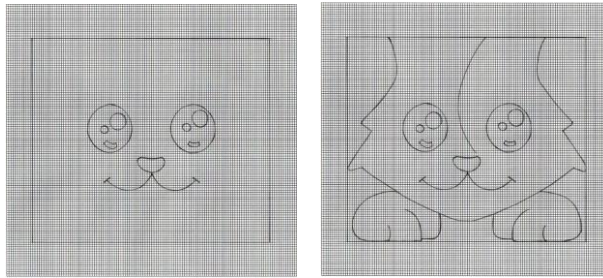
**Figura 59.**Cuerpo y ojos del personaje perro



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña nariz en el centro del rostro, debajo de los ojos y una pequeña boca arqueada justo debajo de la nariz, puede ser una cara sonriente y también se añade detalles como la forma de su pelaje y sus patas.

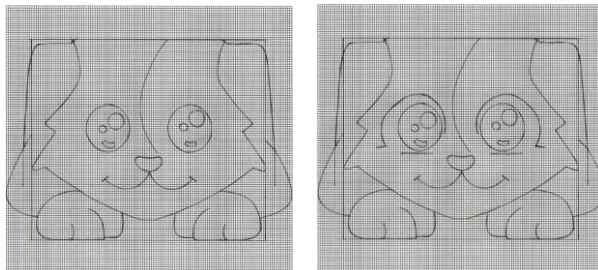
**Figura 60.**Nariz, boca y patas del personaje perro



**Fuente:** Elaboración propia

Se añaden los últimos detalles, como sus orejas, pestañas largas.

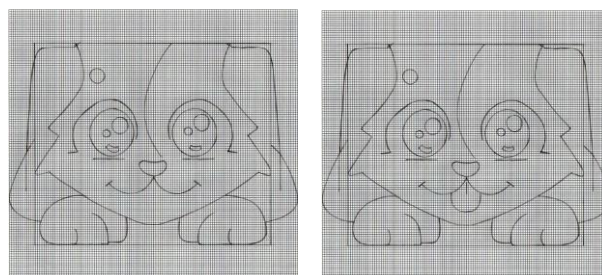
**Figura 61.**Orejas y pestañas del personaje perro



**Fuente:** Elaboración propia

Manchas y lengua para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 62.**Manchas y lengua del personaje perro



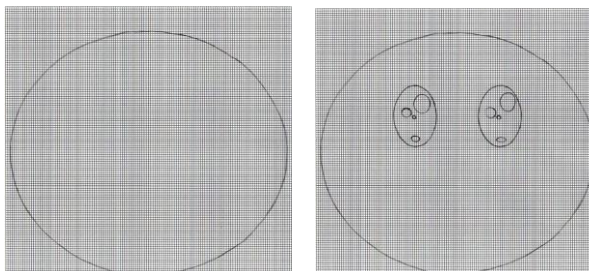
**Fuente:** Elaboración propia



Personaje basado en la figura geométrica “Círculo – Pollito”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

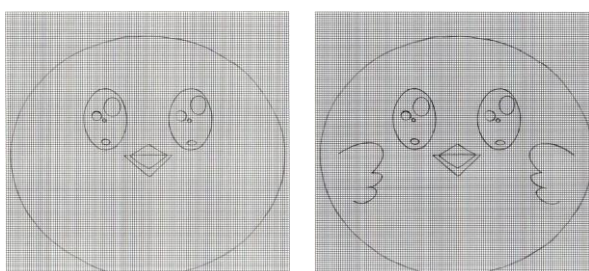
**Figura 63.**Cuerpo y ojos del personaje pollito



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña boca puntiaguda, puede ser una cara sonriente para agregar ternura al personaje y también se añade detalles como sus alas.

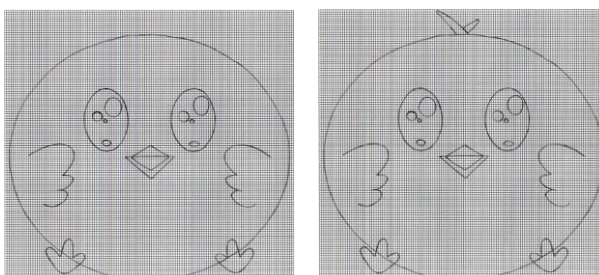
**Figura 64.**Boca y alas del personaje pollito



**Fuente:** Elaboración propia

Se agrega los últimos detalles, como sus patas y el copete que tiene en su cabeza para darle un toque de ternura y personalidad.

**Figura 65.**Patas y copete del personaje pollito

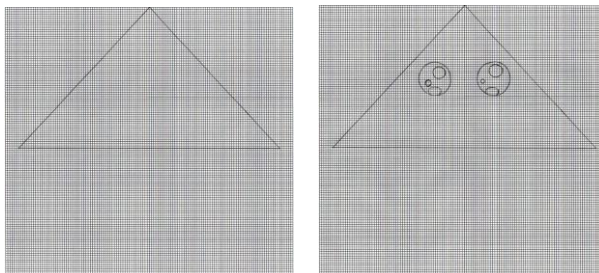


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Triángulo – Pulpo”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

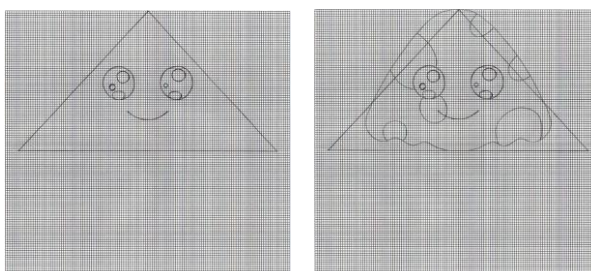
**Figura 66.**Cuerpo y ojos del personaje pulpo



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña boca arqueada, puede ser una cara sonriente y se agrega detalles como sus manchas y la forma del cuerpo del pulpo.

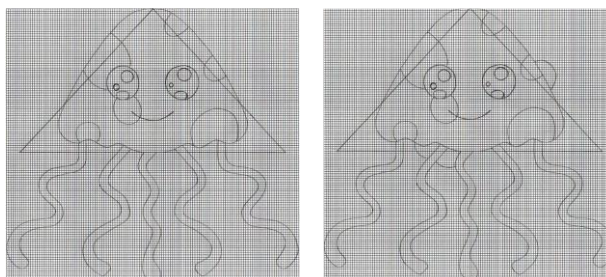
**Figura 67.**Boca, manchas y forma del personaje pulpo



**Fuente:** Elaboración propia

Se añaden los últimos detalles, como sus tentáculos que son sus brazos y el agua del mar para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 68.**Agua de mar y tentáculos del personaje pulpo

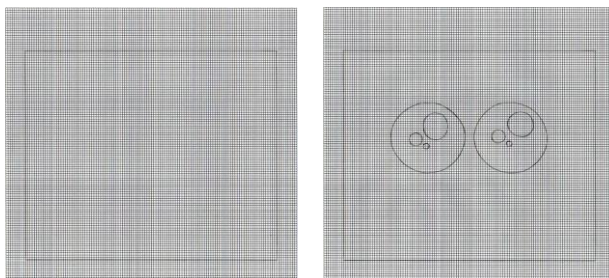


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Cuadrado – Búho”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

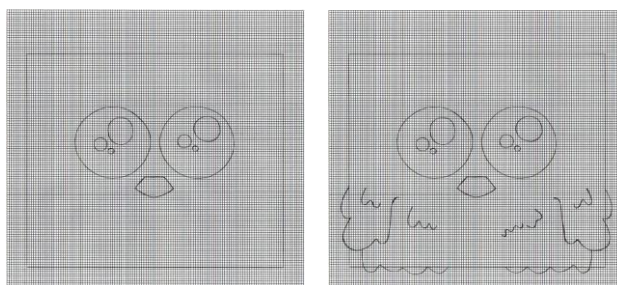
**Figura 69.**Cuerpo y ojos del personaje búho



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña boca puntiaguda y se agrega detalles como sus plumas y alas.

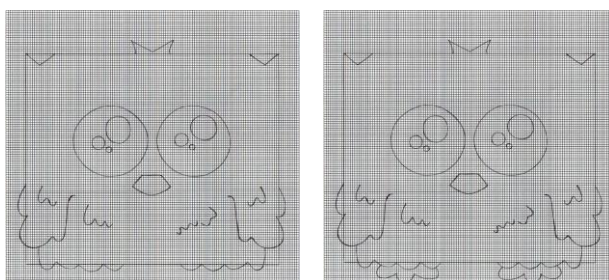
**Figura 70.**Boca, plumas y alas del personaje búho



**Fuente:** Elaboración propia

Se añade un penacho cefálico ubicado en la cabeza y sus patas.

**Figura 71.**Penacho y patas del personaje búho

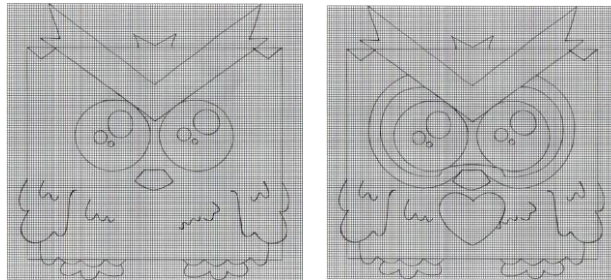


**Fuente:** Elaboración propia



Para finalizar se agrega los últimos detalles como su ceja expresiva en forma de V invertida para transmitir emociones como enojo o intensidad, el borde ocular que rodea los ojos y una manchita en forma de corazón que es un detalle decorativo para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 72.**Ceja expresiva, borde ocular y corazón del personaje búho

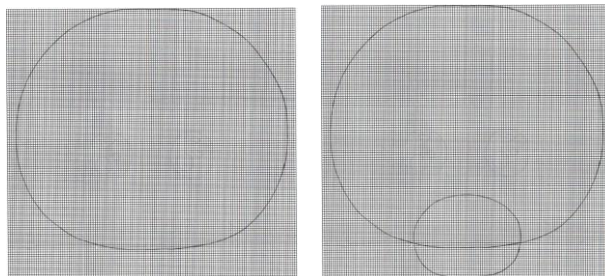


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Círculo – Mariquita”.

Se dibuja una figura para el cuerpo y el segundo para la cabeza del personaje.

**Figura 73.**Forma del cuerpo y cabeza del personaje mariquita

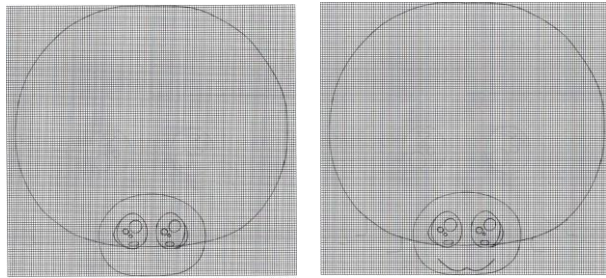


**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo y se añade una pequeña boca arqueada, puede ser una cara sonriente.



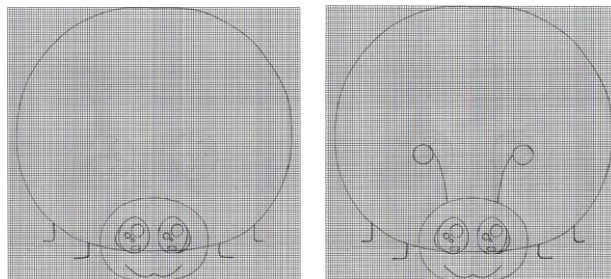
**Figura 74.**Ojos y boca del personaje mariquita



**Fuente:** Elaboración propia

Se agrega los últimos detalles, como sus patas, antenas

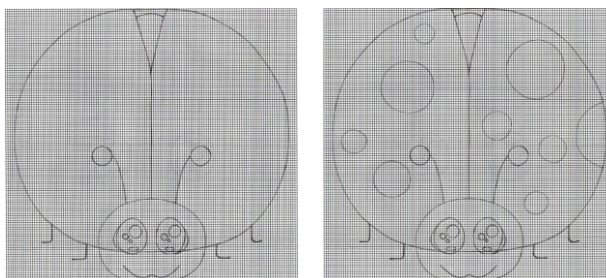
**Figura 75.**Patas y antenas del personaje mariquita



**Fuente:** Elaboración propia

El caparazón que son los élitros y que protegen las alas verdaderas y las máculas que son las manchas para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 76.**Caparazón, alas y máculas del personaje mariquita

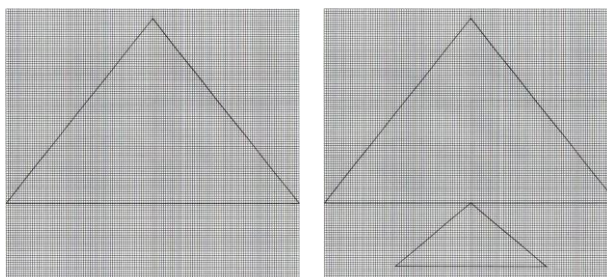


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Triángulo – Pez”.

Se dibuja una figura para el cuerpo y el segundo para la cabeza del personaje.

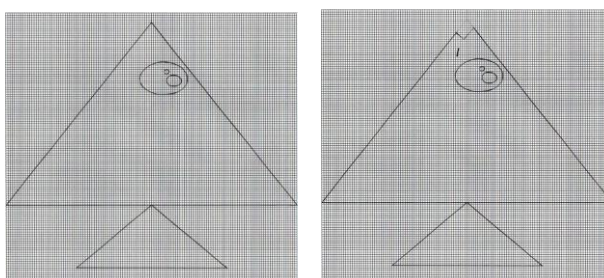
**Figura 77.** Forma del cuerpo y cabeza del personaje pez



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo y se añade una pequeña boca.

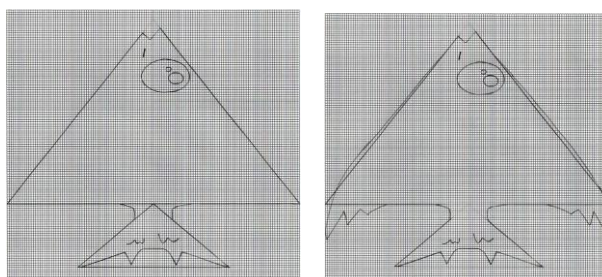
**Figura 78.** Ojos y boca del personaje pez



**Fuente:** Elaboración propia

Se agrega los últimos detalles, como su aleta caudal (la cola) pectoral (a los lados del cuerpo, cerca de la cabeza)

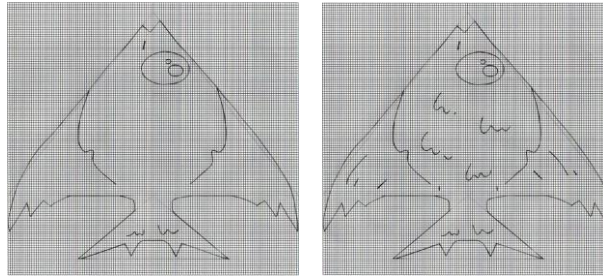
**Figura 79.** Aletas del personaje pez



**Fuente:** Elaboración propia

Y escamas para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 80.**Escamas del personaje pez

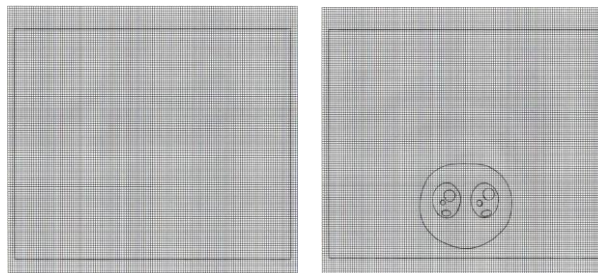


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Cuadrado – Tortuga”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y otra figura para la cabeza, se añade dos ojos grandes en la parte superior de la cabeza y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo

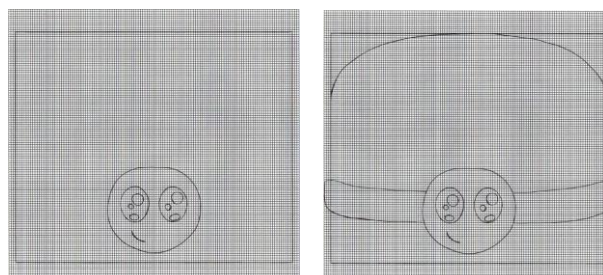
**Figura 81.**Cuerpo y cabeza del personaje tortuga



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña boca arqueada, puede ser una cara sonriente y se añade un caparazón.

**Figura 82.** Boca y caparazón del personaje tortuga

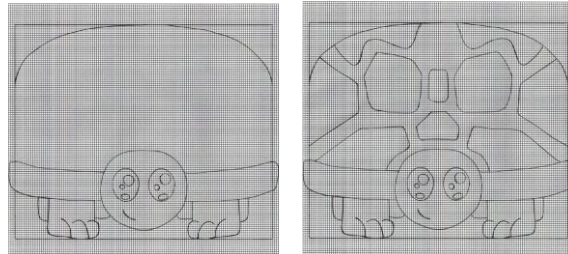


**Fuente:** Elaboración propia



Se agrega los últimos detalles, como sus patas y el caparazón que tiene formas geométricas que son hexágonos, rodeados de pentágonos y otras formas irregulares en el borde.

**Figura 83.**Patas y formas geométricas del personaje tortuga

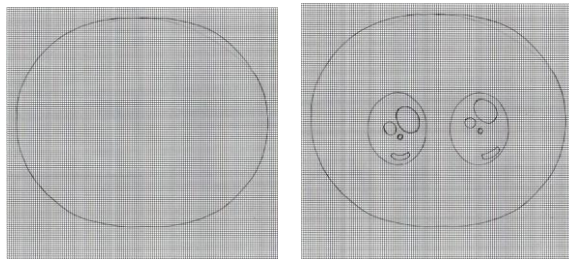


**Fuente:** Elaboración propia

Personaje basado en la figura geométrica “Círculo – Sapo”.

Se dibuja una figura para el cuerpo del personaje y dos ojos grandes en la parte central del cuerpo y se deja algo de espacio para que haya un brillo que ilumine el ojo.

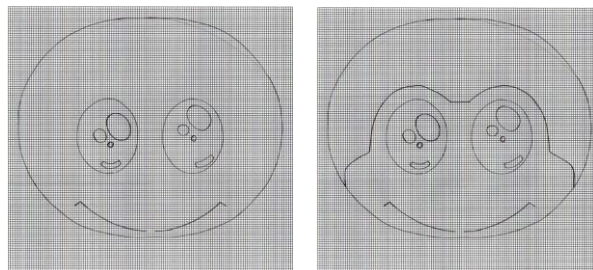
**Figura 84.**Cuerpo y ojos del personaje sapo



**Fuente:** Elaboración propia

Se dibuja una pequeña boca arqueada justo debajo de la nariz, puede ser una cara sonriente y agregamos la forma de la cabeza del sapo.

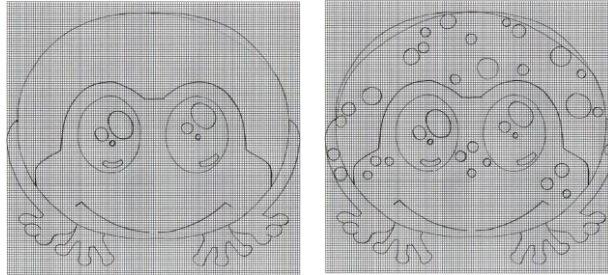
**Figura 85.**Boca, nariz y cabeza del personaje sapo



**Fuente:** Elaboración propia

Se añade los últimos detalles, como sus patas delanteras y traseras, manchas o pecas para darle aún más personalidad al personaje.

**Figura 86.** Patas y machas del personaje sapo



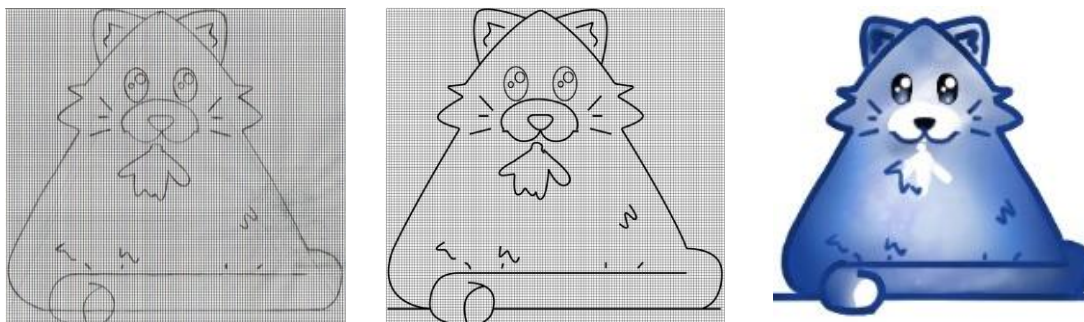
**Fuente:** Elaboración propia

Un aspecto fundamental en la creación de los personajes fue la formación de sus rostros los mismos que buscan transmitir ternura y simplicidad mediante formas suaves y expresiones delicadas. Ojos grandes y brillantes, acompañados de una nariz pequeña y una boca discreta, refuerzan la simpatía, mientras que detalles como el brillo ocular o el rubor en las mejillas aportan personalidad y cercanía.

#### 4.1.10.3. Digitalización de los personajes

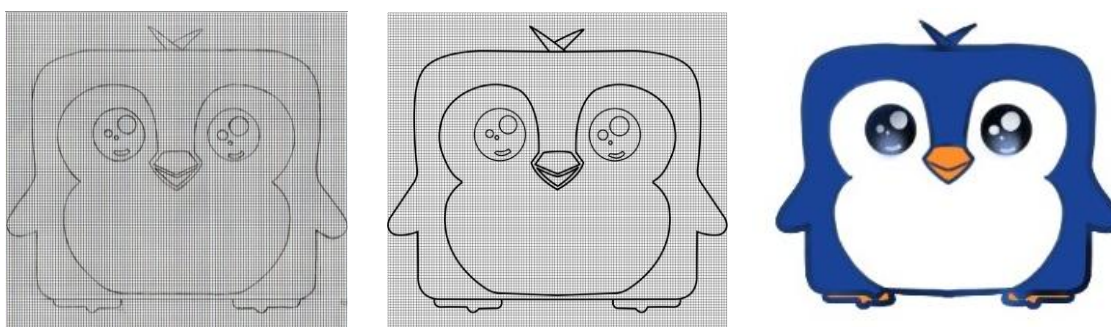
Ilustraciones de personajes kawaii

**Figura 87.** Personaje kawaii gato



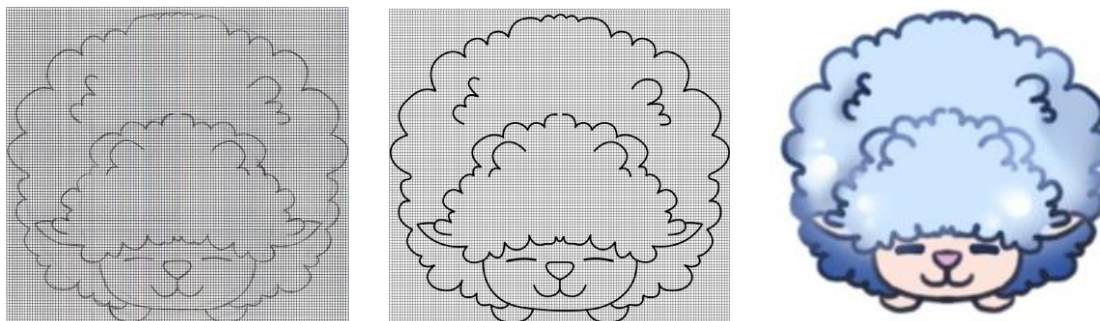
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 88.** Personaje kawaii pingüino



**Fuente:** Elaboración propia

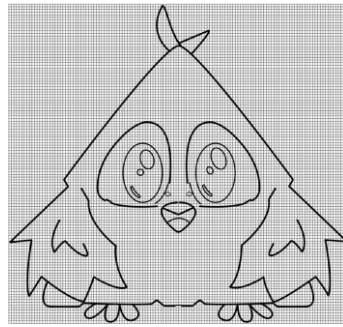
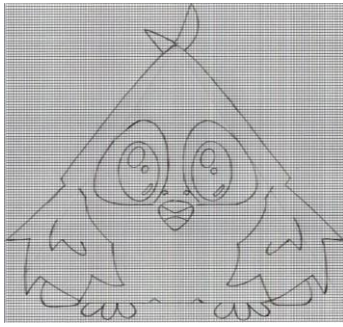
**Figura 89.** Personaje kawaii oveja



**Fuente:** Elaboración propia

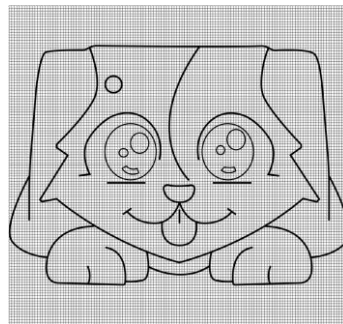
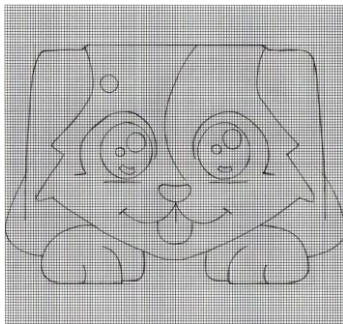


**Figura 90.** Personaje kawaii pájaro



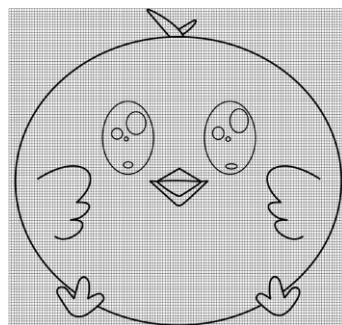
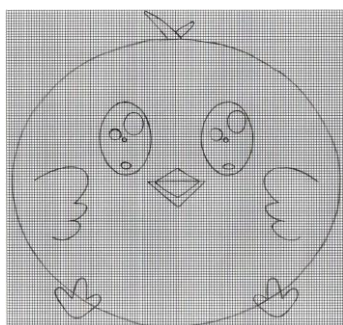
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 91.** Personaje kawaii perro



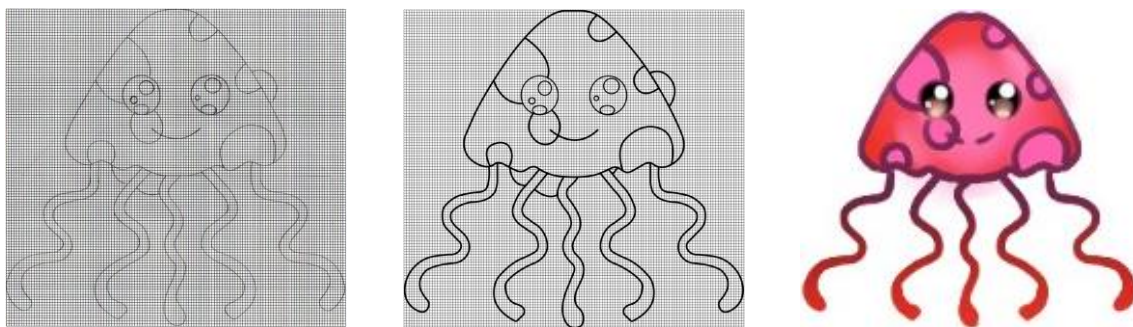
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 92.** Personaje kawaii pájaro



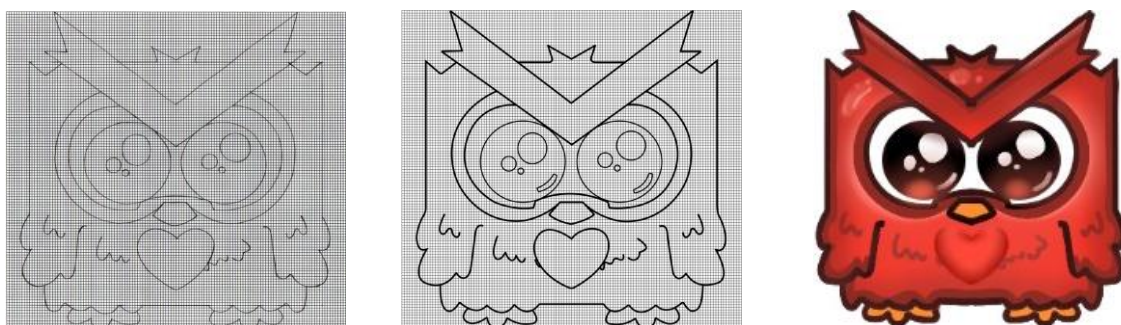
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 93.** Personaje kawaii pulpo



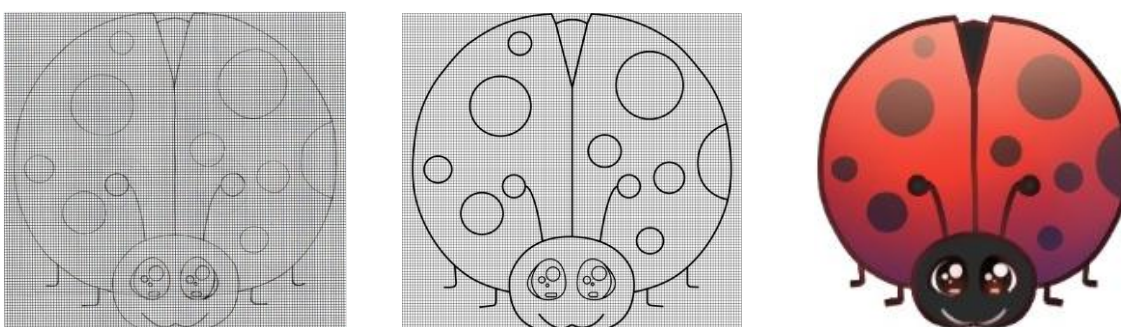
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 94.** Personaje kawaii búho



**Fuente:** Elaboración propia

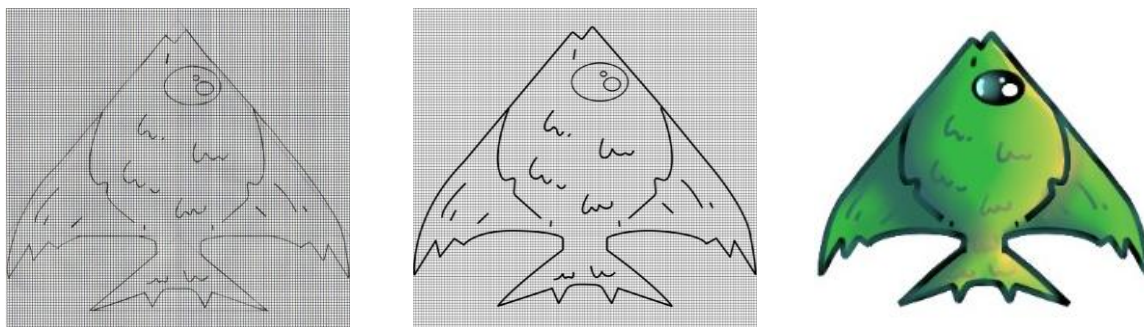
**Figura 95.** Personaje kawaii mariquita



**Fuente:** Elaboración propia

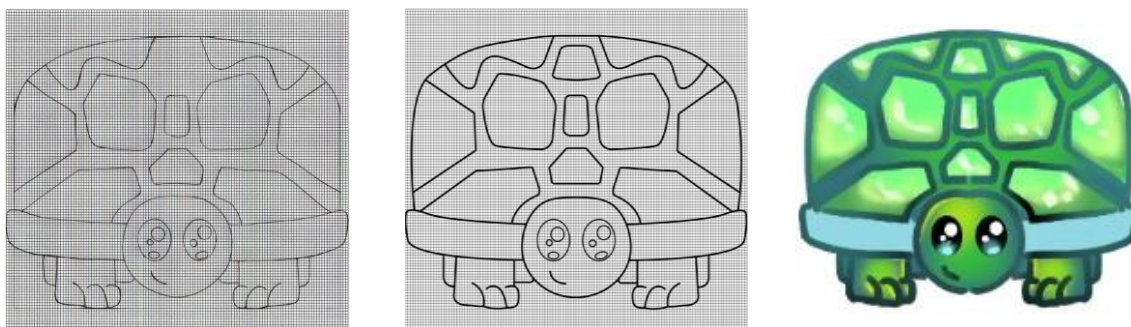


**Figura 96.** Personaje kawaii pez



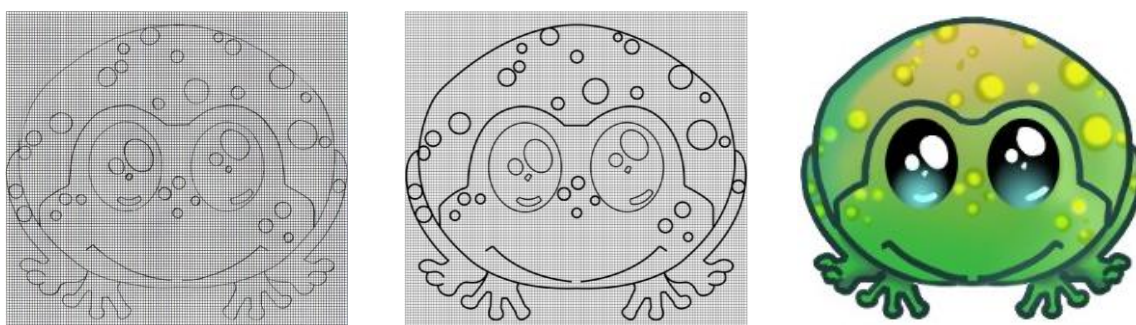
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 97.** Personaje kawaii tortuga



**Fuente:** Elaboración propia

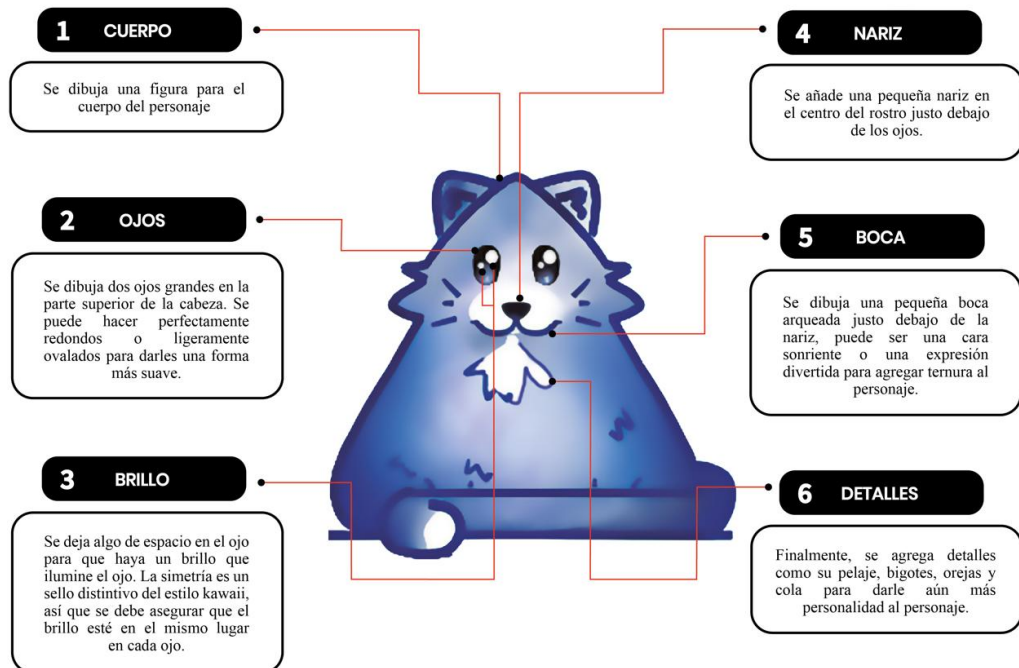
**Figura 98.** Personaje kawaii sapo



**Fuente:** Elaboración propia

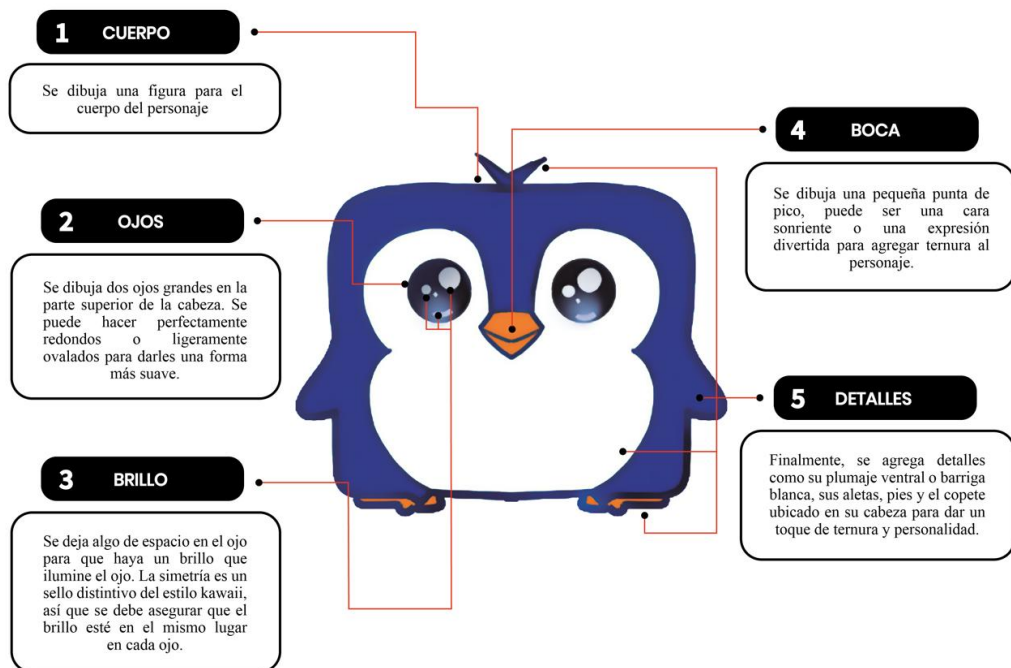
#### 4.1.10.4. Personajes finalizados

Figura 99. Personaje gato



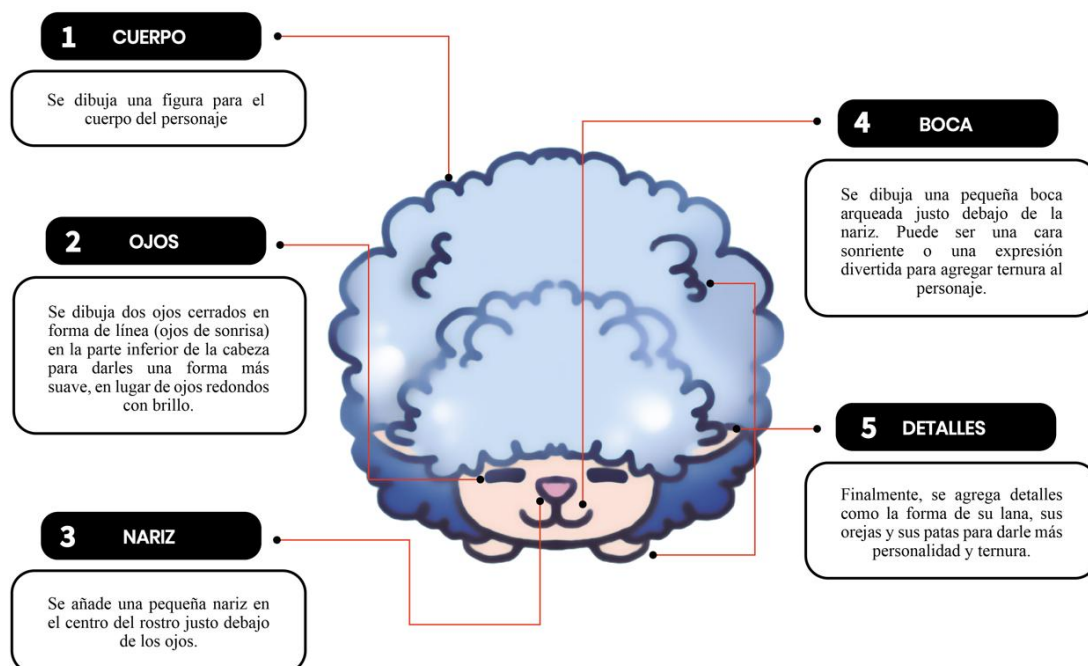
Fuente: Elaboración propia

Figura 100. Personaje pingüino



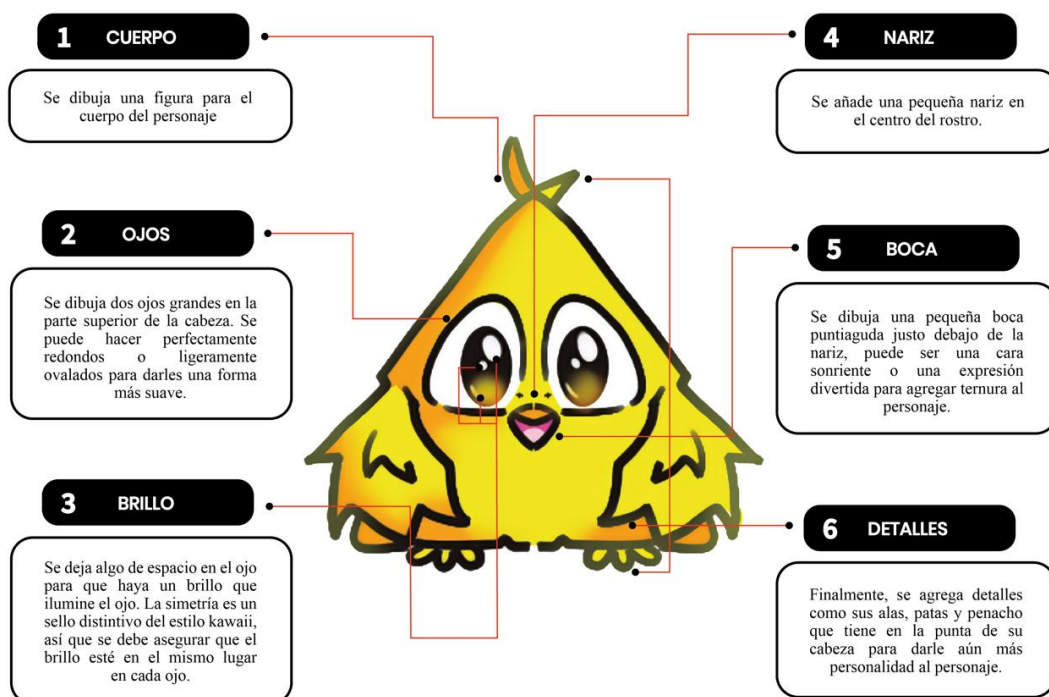
Fuente: Elaboración propia

**Figura 101.** Personaje oveja



**Fuente:** Elaboración propia

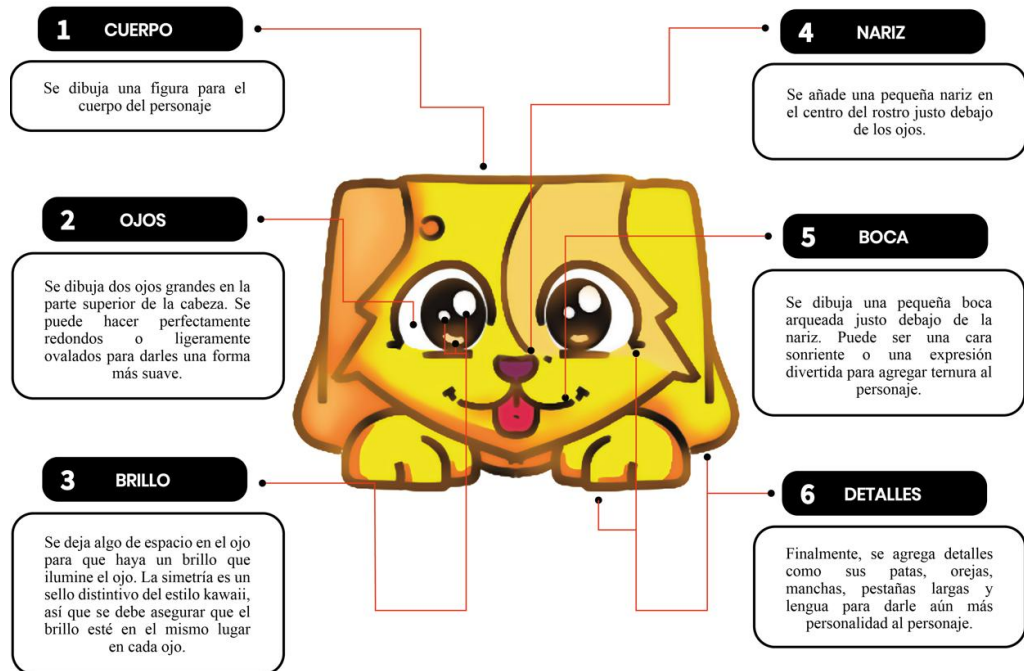
**Figura 102.** Personaje pájaro



**Fuente:** Elaboración propia

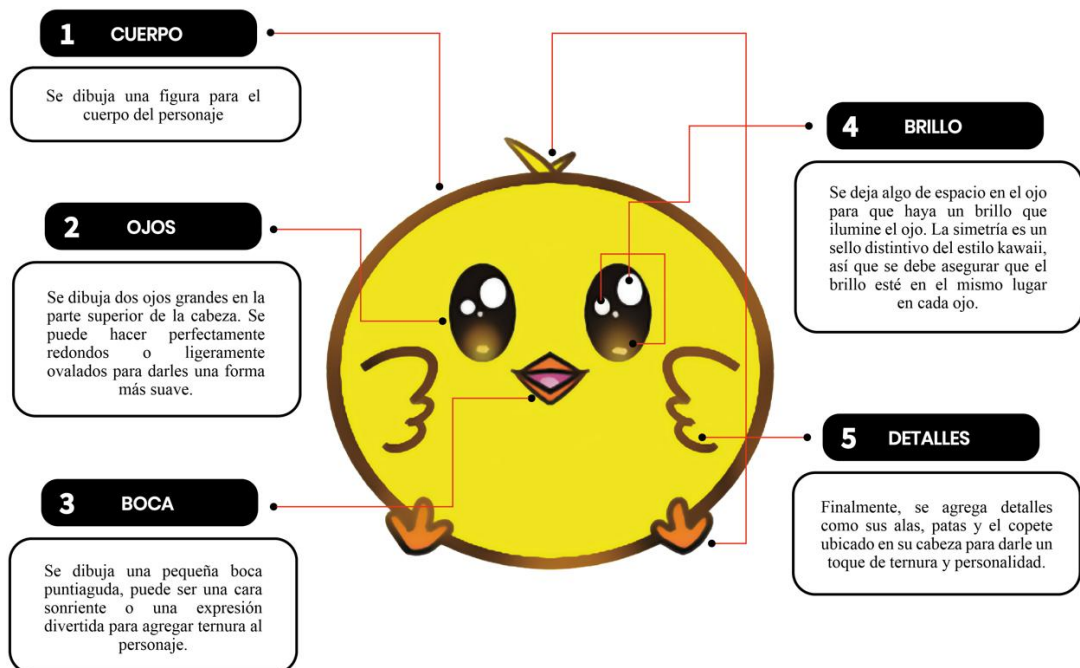


**Figura 103.** Personaje perro



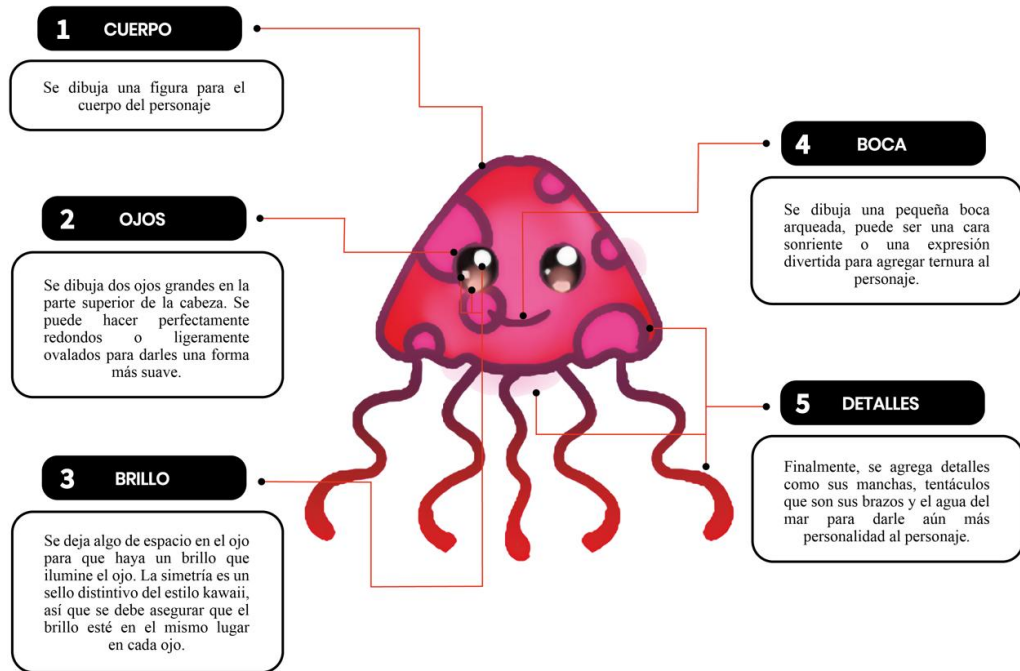
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 104.** Personaje pollito



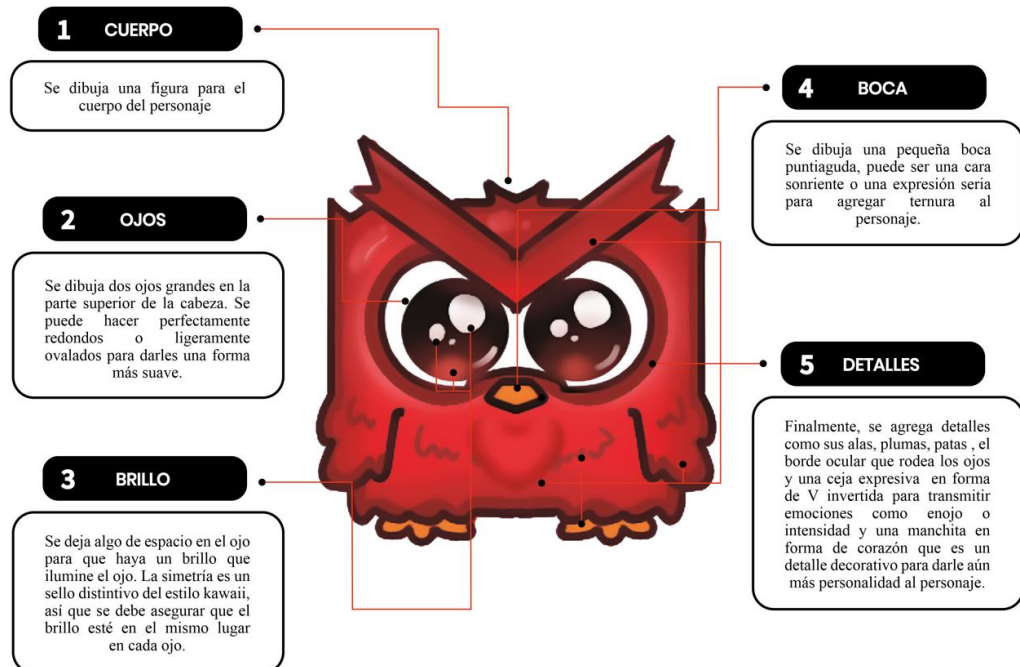
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 105.** Personaje pulpo



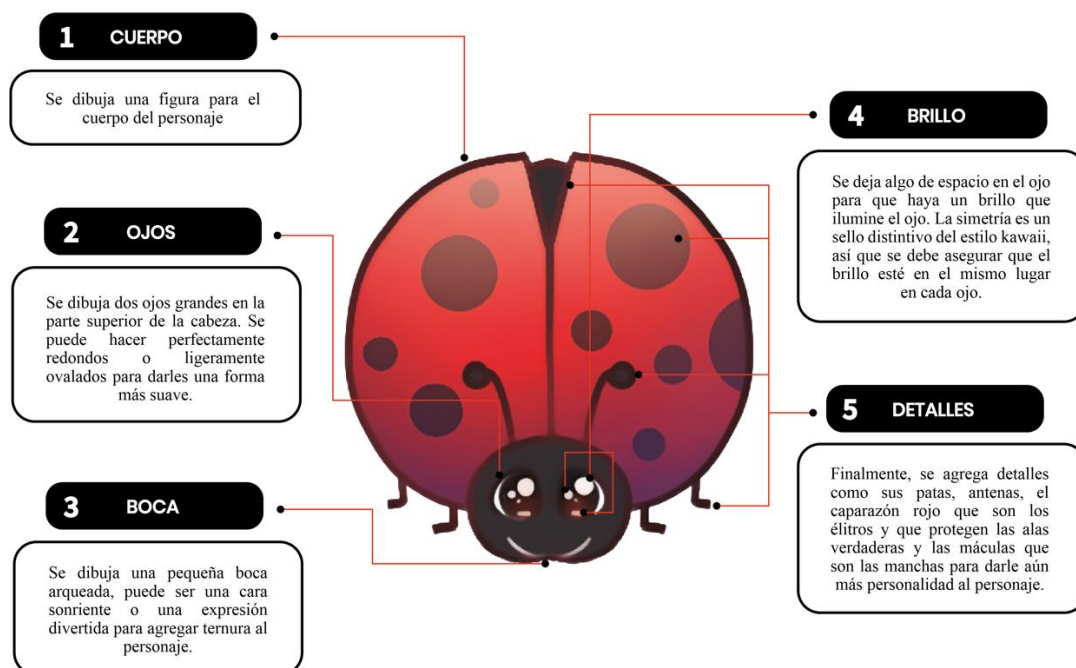
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 106.** Personaje búho



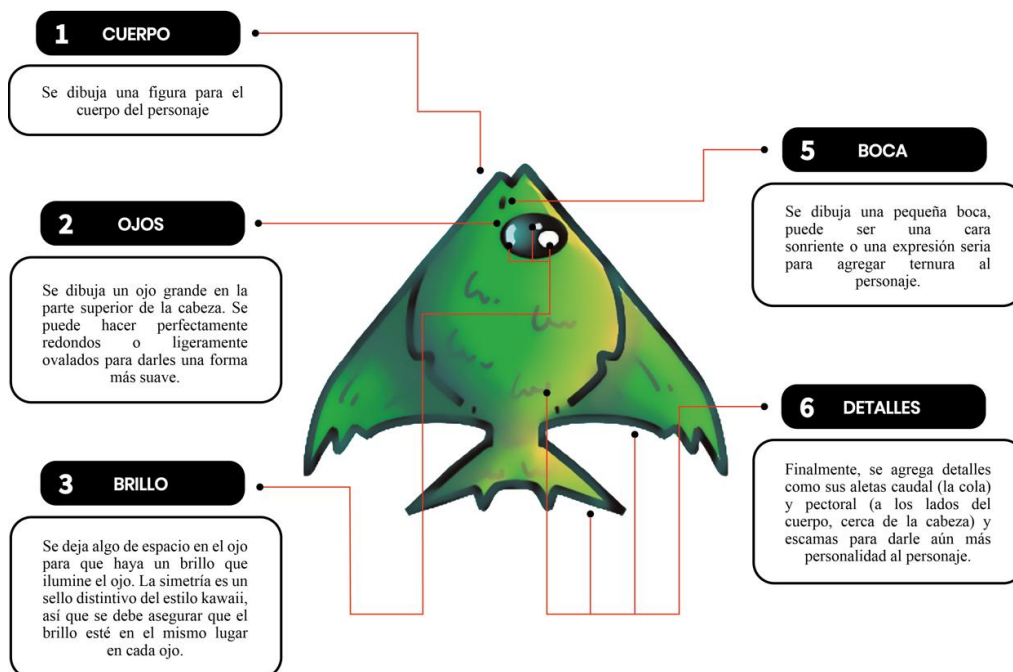
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 107.** Personaje mariquita



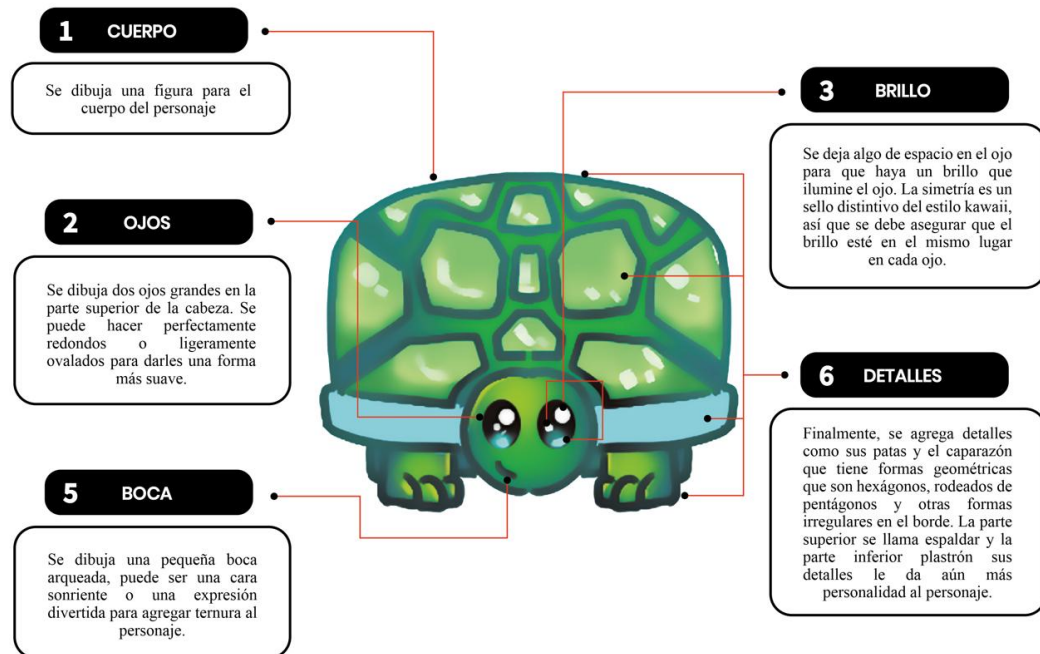
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 108.** Personaje pez



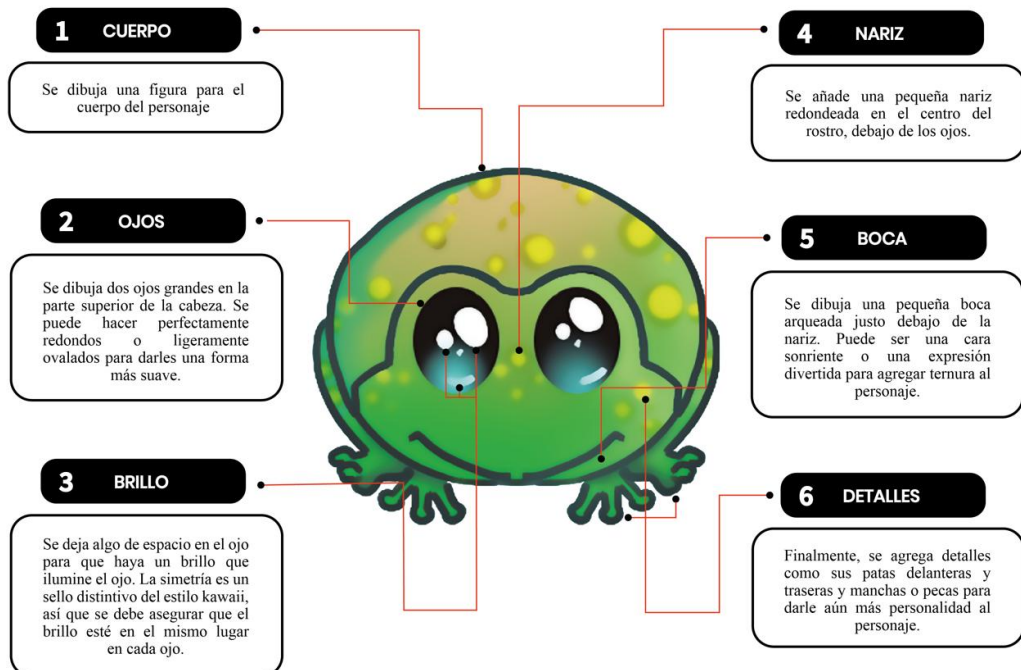
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 109.** Personaje tortuga



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 110.** Personaje sapo

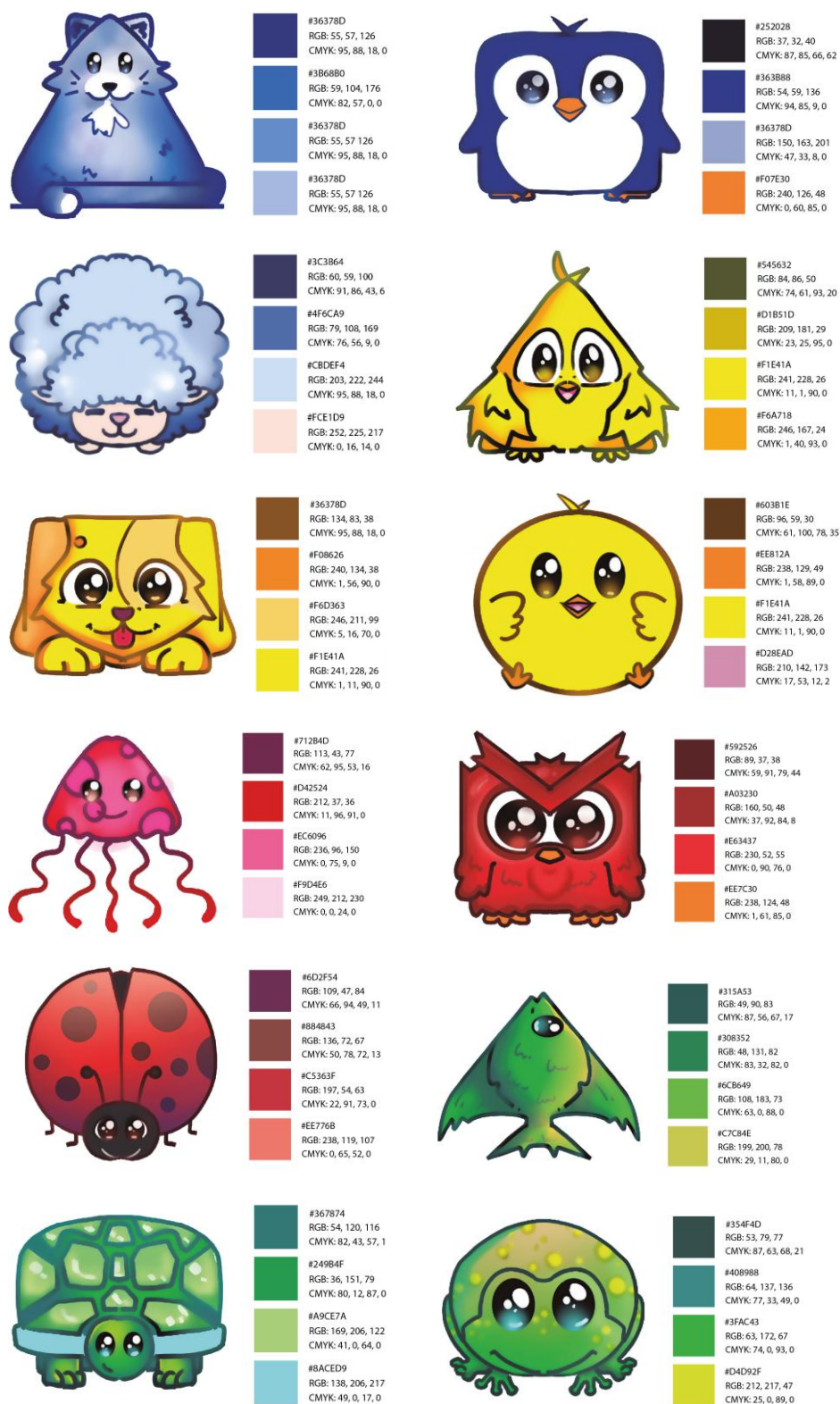


**Fuente:** Elaboración propia



#### 4.1.10.5. Cromática aplicada en personajes

Figura 111. Cromática aplicada en los personajes

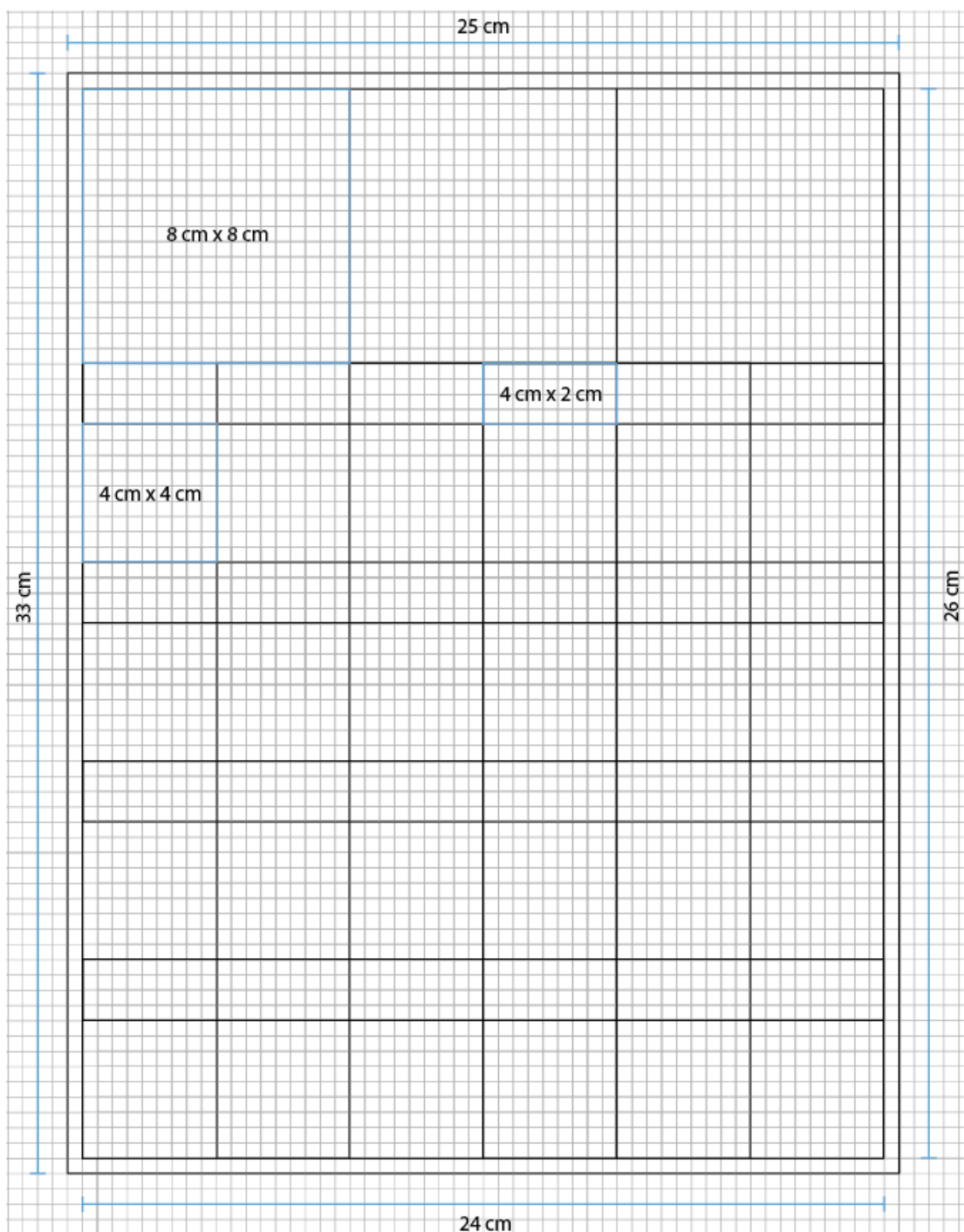


Fuente: Elaboración propia



#### 4.1.10.6. Diseño del primer juego “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”

**Figura 112.** Medidas de la tabla

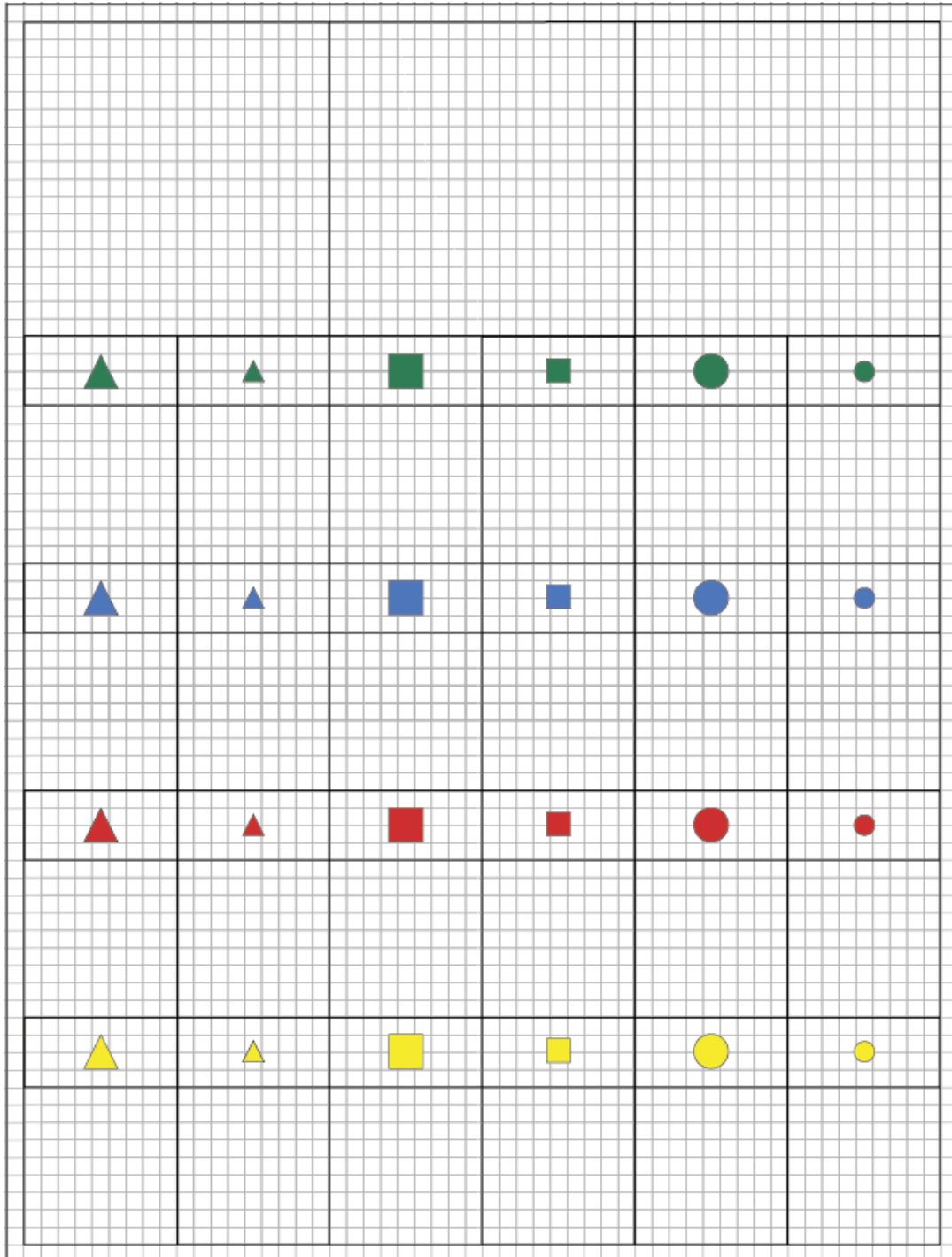


**Fuente:** Elaboración propia

- La medida de la tabla es de 25 cm de ancho y 33 cm de alto
- El borde de la tabla de juego tiene una medida de 24 cm de ancho y 26 cm de alto.
- Los cuadrados superiores tienen una medida 8 cm de ancho y 8 cm de alto.

- Los rectángulos tienen una medida de 4 cm de ancho y 2 cm de alto.
- Los cuadrados pequeños tienen una medida de 4 cm de ancho y 4 cm de alto.

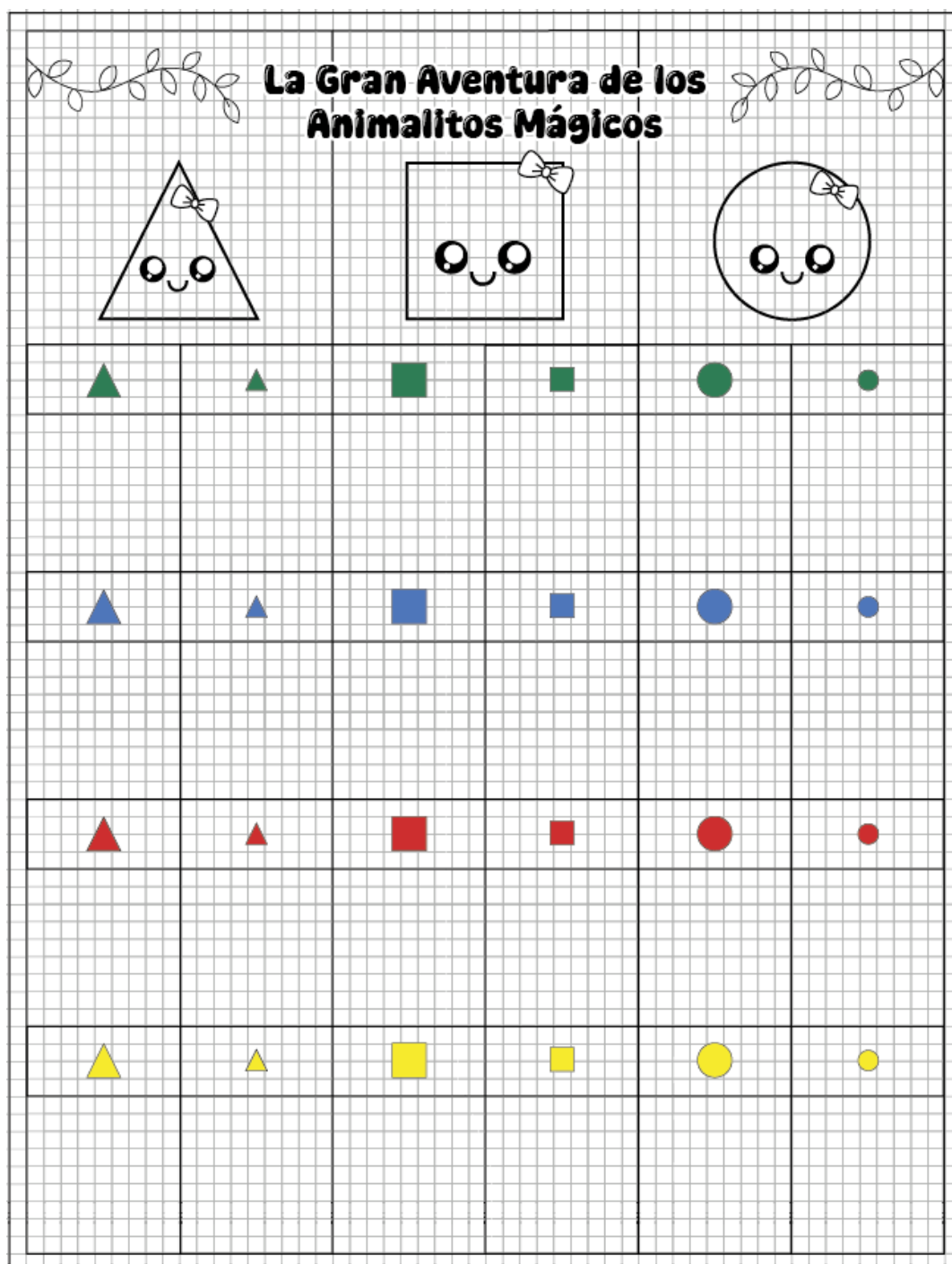
**Figura 113.** Colocación de tamaño, color y forma



**Fuente:** Elaboración propia

Se coloca las figuras de acuerdo su tamaño, color y forma

**Figura 114.** Incorporación de figuras kawaii, detalles y tipografía



**Fuente:** Elaboración propia

Se incorporaron las figuras geométricas triángulo, cuadrado y círculo con estilo kawaii, con el propósito de identificar la relación entre cada figura y el personaje o animal correspondiente en los cuadros.

Asimismo, se añadieron detalles decorativos, como elementos flores, y se incluyó el nombre del juego, diseñado con la tipografía Super Adorable.

### Cromática del escenario

**Figura 115.** Cromática del escenario y escenario vectorizado del bosque mágico

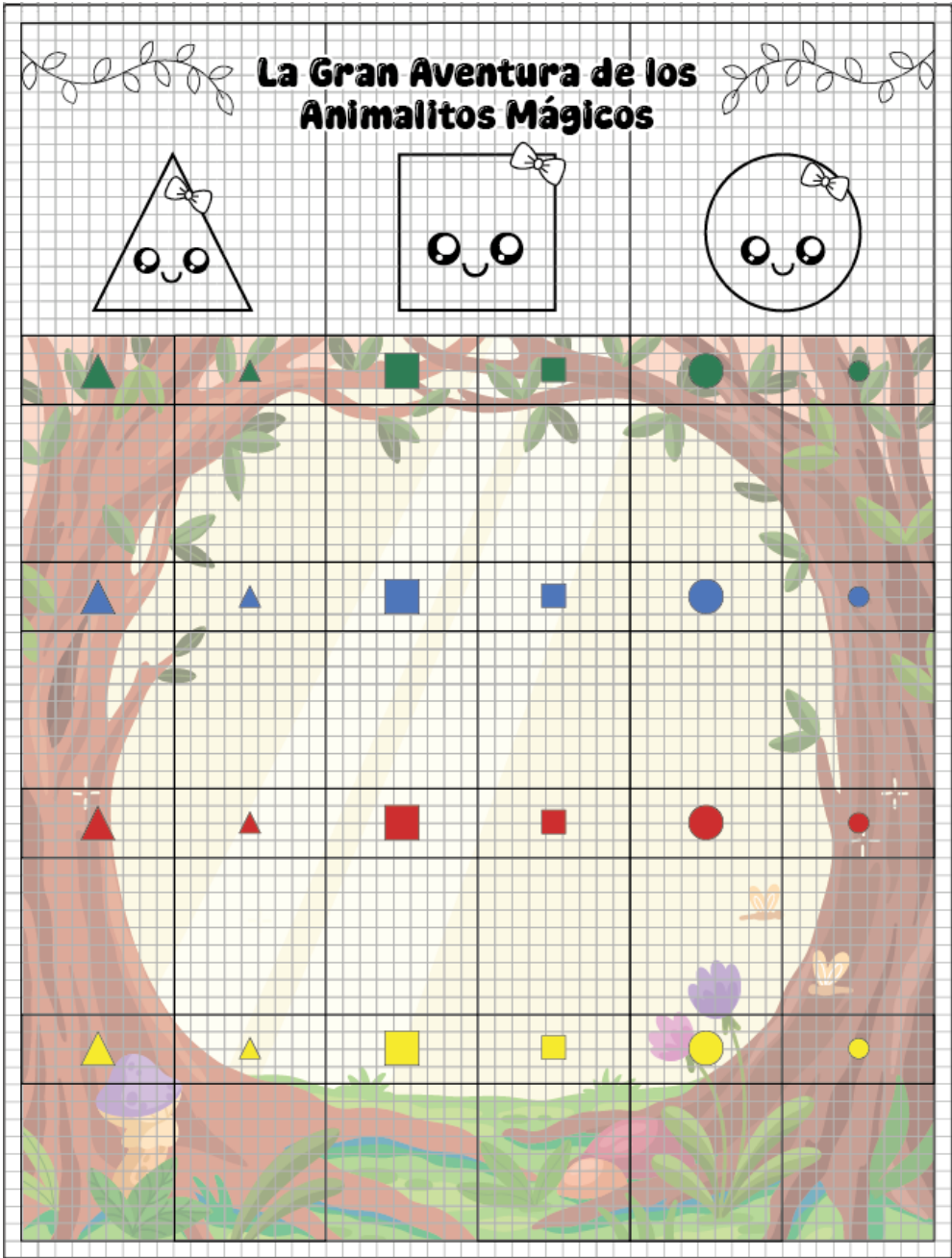


**Fuente:** Elaboración propia

La cromática del escenario se inspira en los colores propios de la naturaleza, donde predominan los tonos verdes y marrones que evocan armonía y tranquilidad. Los acentos en colores vivos, como violetas, rosados y amarillos, aportan dinamismo y estimulan la

imaginación. Esta combinación genera un ambiente mágico y acogedor que favorece la interacción lúdica y la motivación infantil.

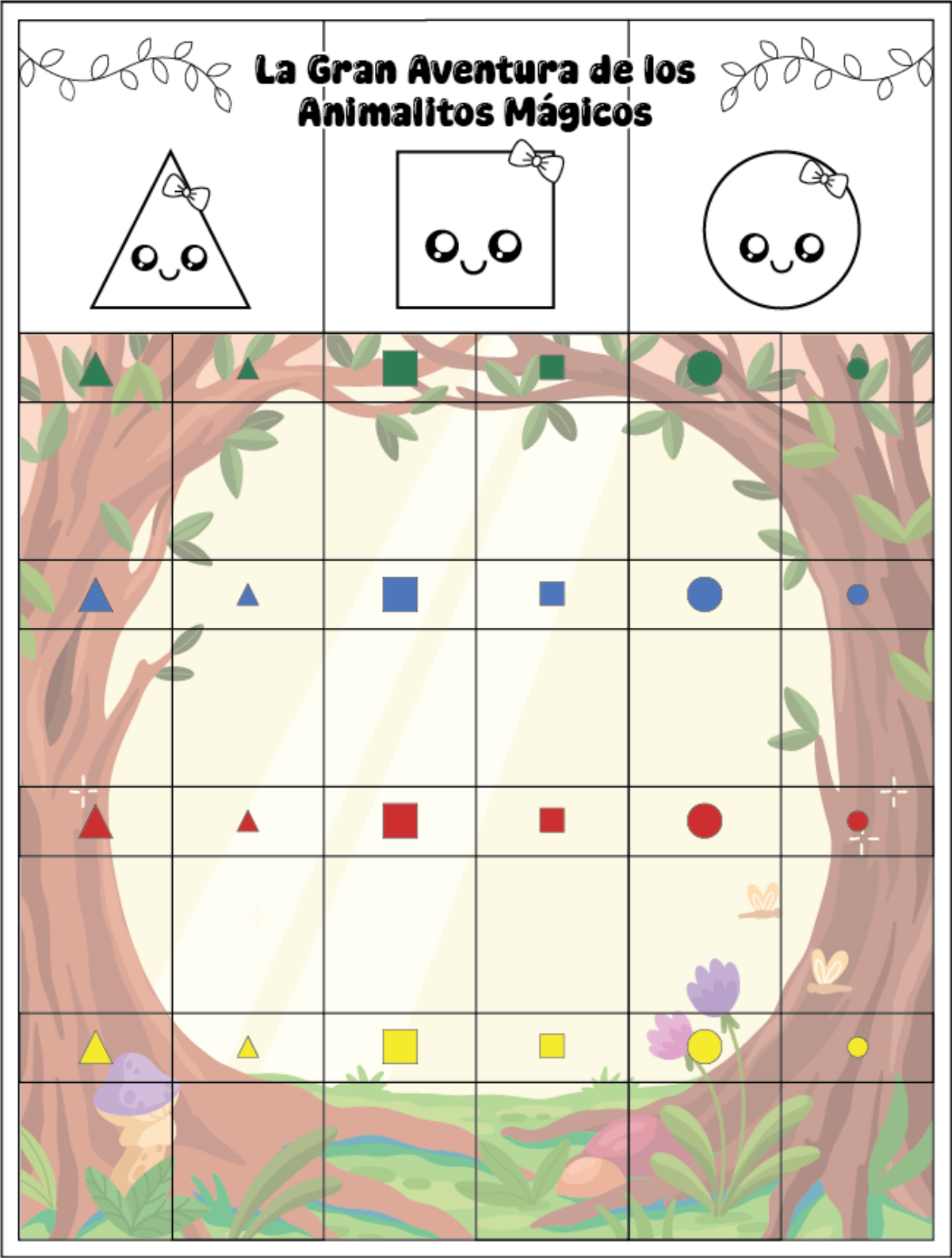
**Figura 116.** Proceso final de la tabla del juego “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”



**Fuente:** Elaboración propia

Finalmente, se incorpora el escenario ilustrado del bosque mágico, al cual se le aplico una opacidad del 54%; estimula la imaginación y promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje.

**Figura 117.** Tabla del primer juego “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”



**Fuente:** Elaboración propia

#### 4.1.10.7. Cromática

La paleta cromática del material se fundamenta en la utilización de colores cálidos (rojo y amarillo) en contraste con tonos fríos (azul y verde), lo que permite alcanzar un equilibrio visual atractivo y dinámico. Asimismo, se recurrió al uso de analogías cromáticas en distintas gamas, con el propósito de favorecer la armonía general de la composición y resaltar los elementos principales del diseño.

Este contraste tonal no solo facilita la identificación de formas y colores, sino que también estimula la atención y la concentración en los niños de 4 a 5 años. El fondo se elaboró con tonalidades suaves y naturales, evitando la saturación visual y generando un descanso perceptivo que contribuye a centrar la atención en los elementos de aprendizaje, manteniendo a la vez el atractivo propio del estilo kawaii.

#### 4.1.10.8. Tipografía

Para el diseño del título “*La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos*” se empleó la tipografía **Super Adorable**, caracterizada por su morfología redondeada, terminaciones suaves y estilo lúdico. Estas cualidades aportan cercanía y simpatía, además de generar un impacto visual atractivo y adecuado para captar el interés de los niños.

**Figura 118.** Tipografía de la tabla del primer juego

### **Super Adorable**

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P**

**Q R S T U V W X Y Z**

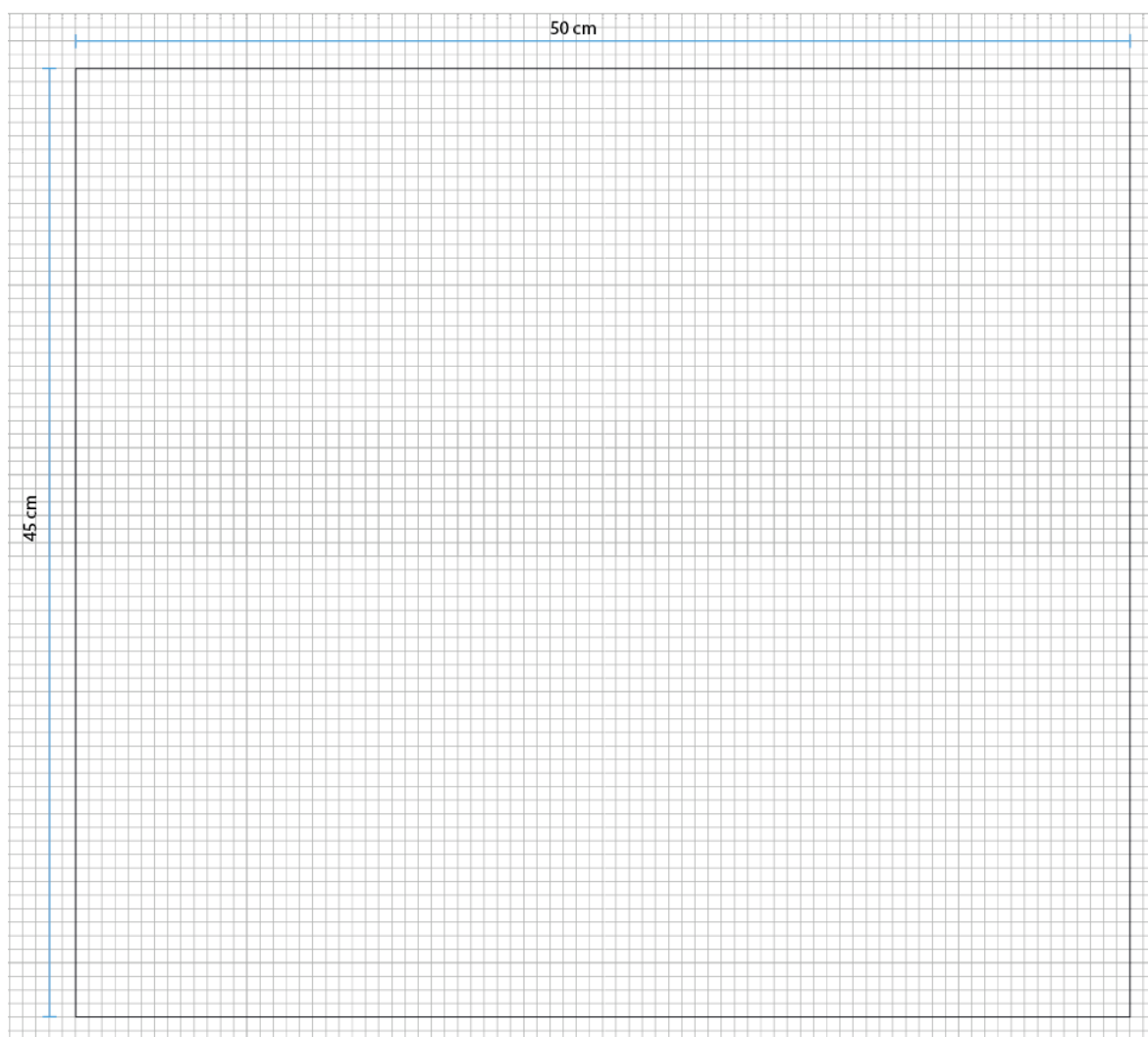
**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p**

**q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

#### 4.1.10.9. Diseño del segundo juego “Pasitos de Animalitos”

**Figura 119.** Retícula y medidas de la tabla

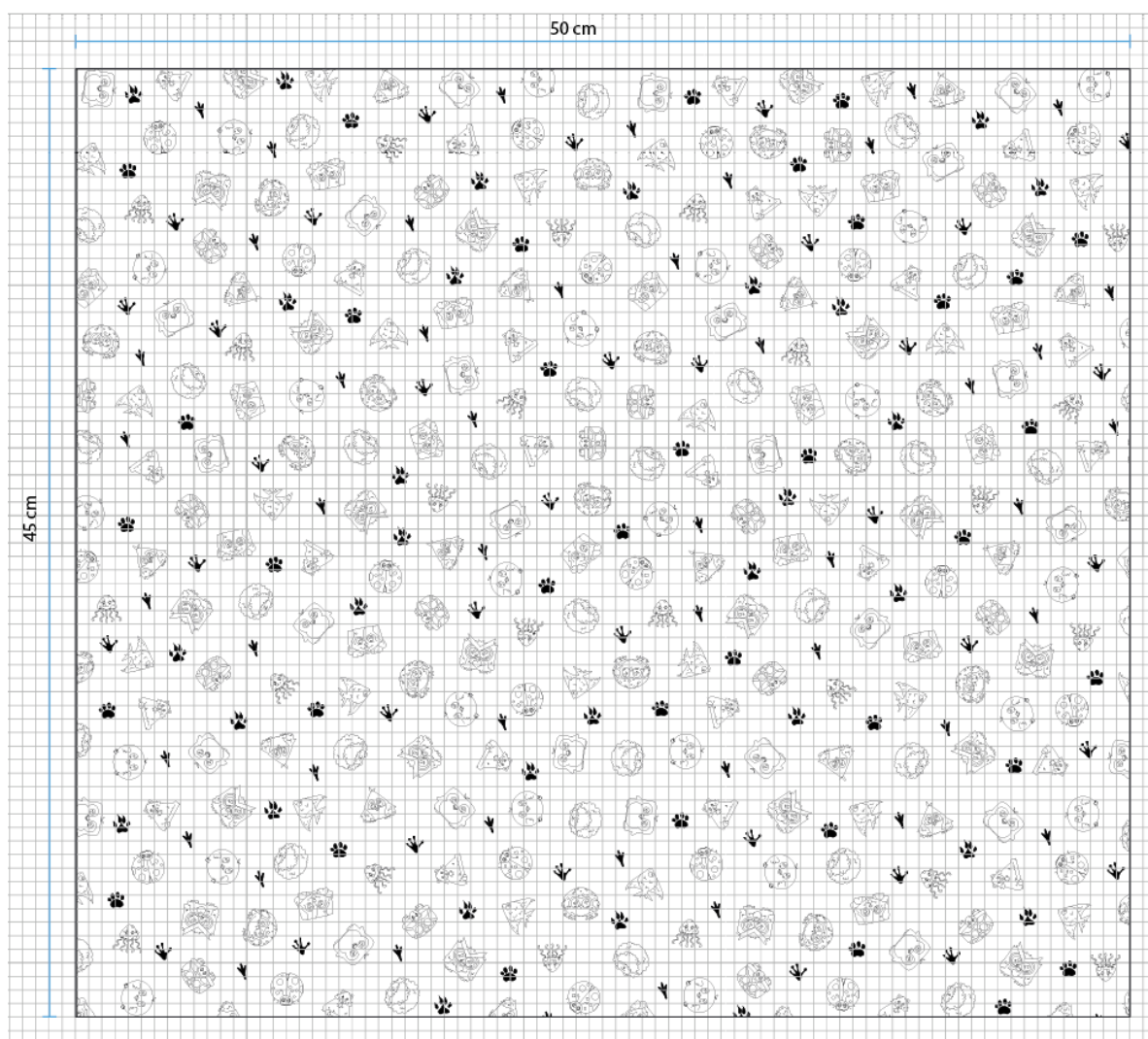


**Fuente:** Elaboración propia

La tabla tiene unas dimensiones de 50 cm de ancho por 45 cm de alto.



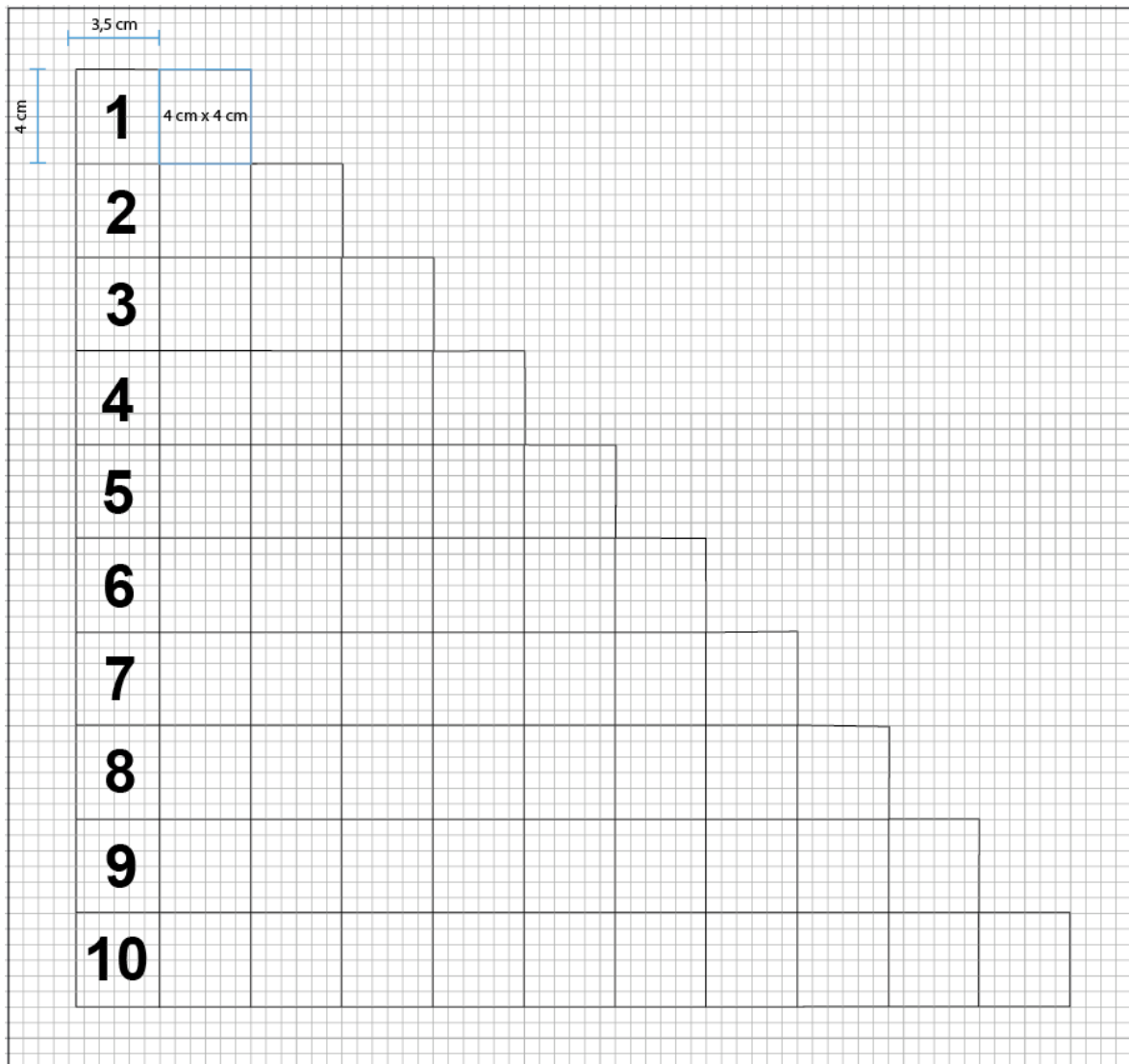
**Figura 120.** Siluetas de los personajes con sus huellas



**Fuente:** Elaboración propia

En una superficie se distribuyen siluetas de los personajes junto con sus huellas, en correspondencia con la temática y denominación del juego.

**Figura 121.** Medida de los cuadros



**Fuente:** Elaboración propia

Los niños deberán ubicar los personajes según el número que corresponda en cada fila. Los cuadros tienen dimensiones de 4 cm de ancho y 4 cm de alto, mientras que la sección destinada a los numerales mide 3,5 cm de ancho y 4 cm de alto. Para la numeración se empleó la tipografía Arial Bold.

**Figura 122.** Colocación de la tipografía



**Fuente:** Elaboración propia

La tipografía que se ocupó para el título del juego se llama Super Adorable.

**Figura 123.** Proceso final de la tabla del juego “Pasitos de Animalitos”



**Fuente:** Elaboración propia

Se observa el proceso final de como se visualizaria la tabla del juego.

**Figura 124.** Tabla del segundo juego “Pasitos de Animalitos”



**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.1.10.10. Cromática**

La cromática de “Pasitos de Animalitos” utiliza colores basados en las paletas de los personajes kawaii, lo que le da un aspecto más infantil y atractivo. Los tonos suaves y llamativos mantienen una estética lúdica, mientras que el fondo blanco ayuda a que los números y casillas se identifiquen con facilidad. Esta combinación favorece la atención y motivación de los niños sin perder el estilo kawaii del material.

#### 4.1.10.11. Tipografía

El título “Pasitos de Animalitos” fue diseñado con la tipografía Super Adorable, de estilo redondeado y lúdico, que transmite cercanía y simpatía, generando un impacto visual positivo que capta el interés infantil y refuerza la naturaleza recreativa del recurso.

Para los numerales de la escalera se seleccionó la tipografía Arial Bold, seleccionada por su legibilidad y sencillez, lo que facilita la asociación de las cantidades con los pasos de los animalitos.

Figura 125. Tipografía de la tabla del segundo juego

### **Super Adorable**

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P  
Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p  
q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

### **Arial Bold**

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P  
Q R S T U V W X Y Z**

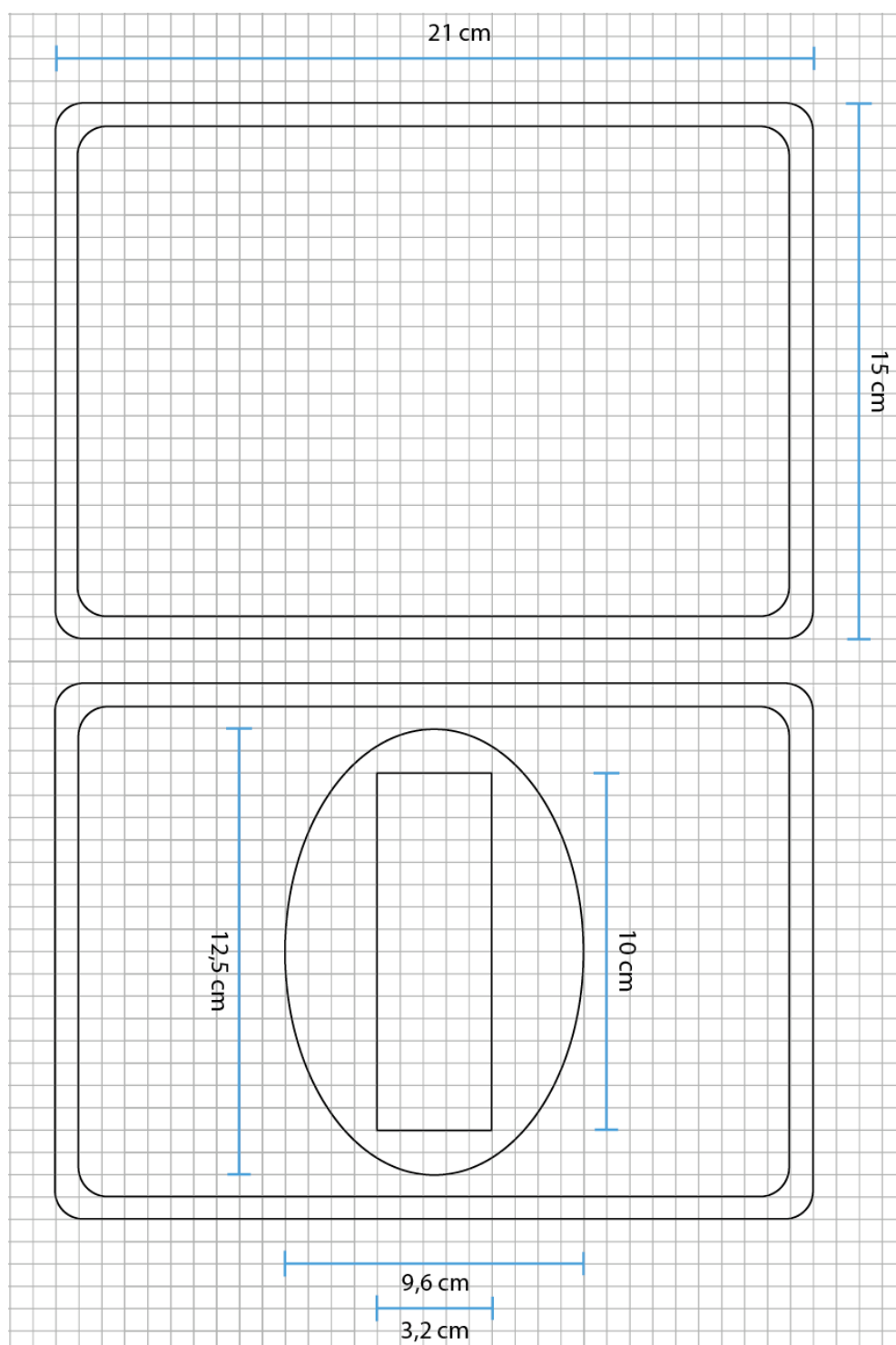
**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t  
u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Fuente: Elaboración propia

#### 4.1.10.12. Diseño del tercer juego “El Desfile de los Animalitos”

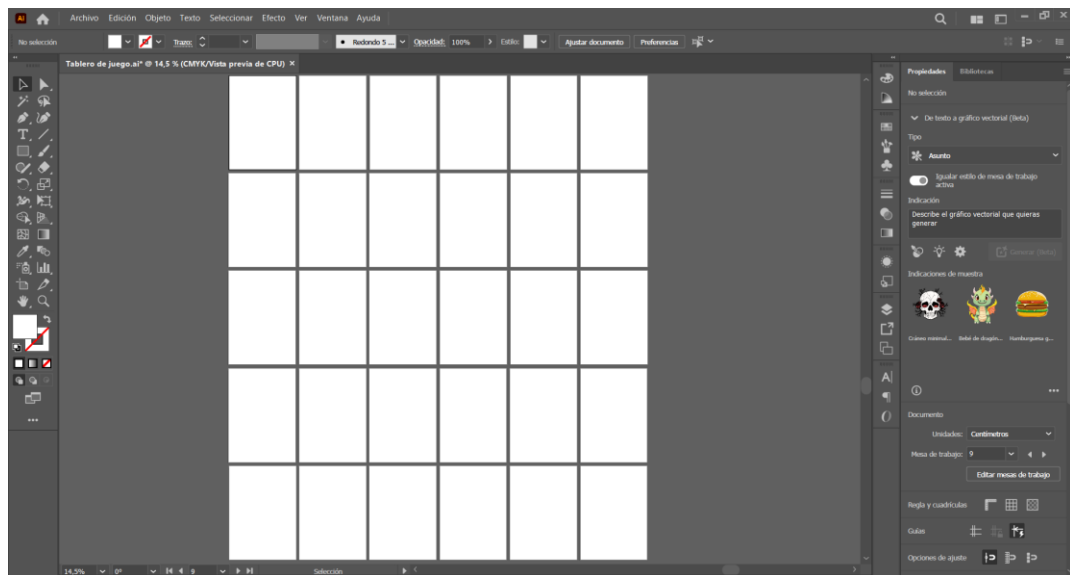
**Figura 126.** Retícula y medidas de las tarjetas



**Fuente:** Elaboración propia



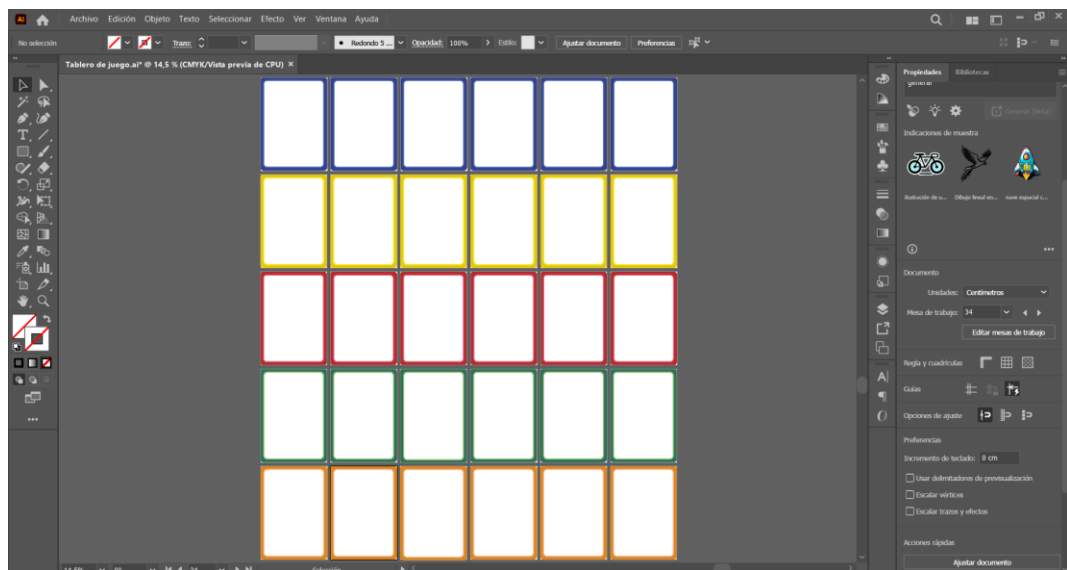
**Figura 127.** Mesas de trabajo



**Fuente:** Elaboración propia

Para el desarrollo del juego se elaborarán 15 tarjetas. Considerando que se dispone de 30 mesas de trabajo, las tarjetas restantes se emplearán como parte posterior. Cada tarjeta tendrá una dimensión de 15 cm de ancho por 21 cm de alto.

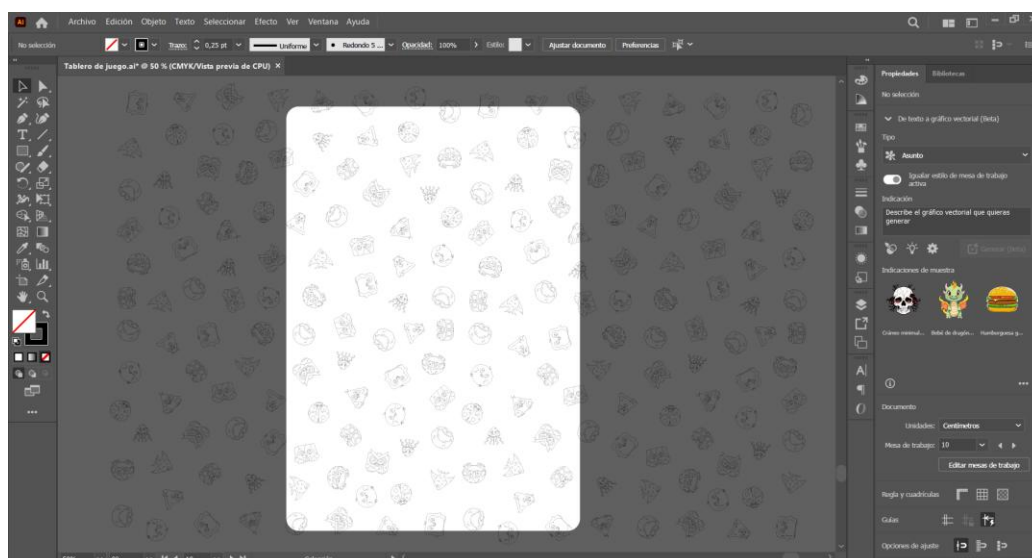
**Figura 128.** Colocación de color – marcos con terminaciones redondas



**Fuente:** Elaboración propia

Colocamos color a los marcos de acuerdo a los tonos de los personajes

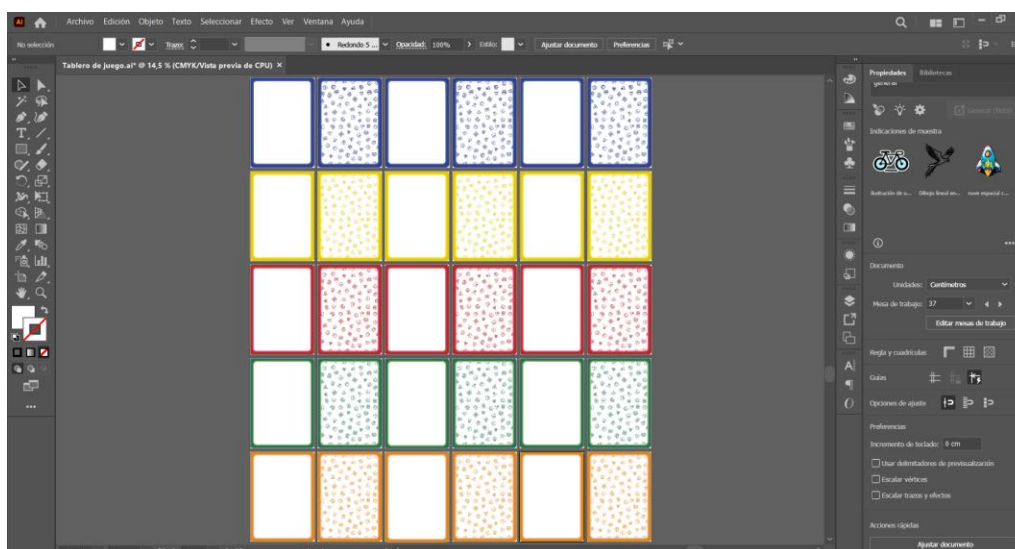
**Figura 129.** Siluetas de los personajes



**Fuente:** Elaboración propia

Se incorporaron las siluetas de los personajes dentro de la base blanca y, posteriormente, se aplicó una máscara de recorte para conformar el diseño del reverso de la tarjeta.

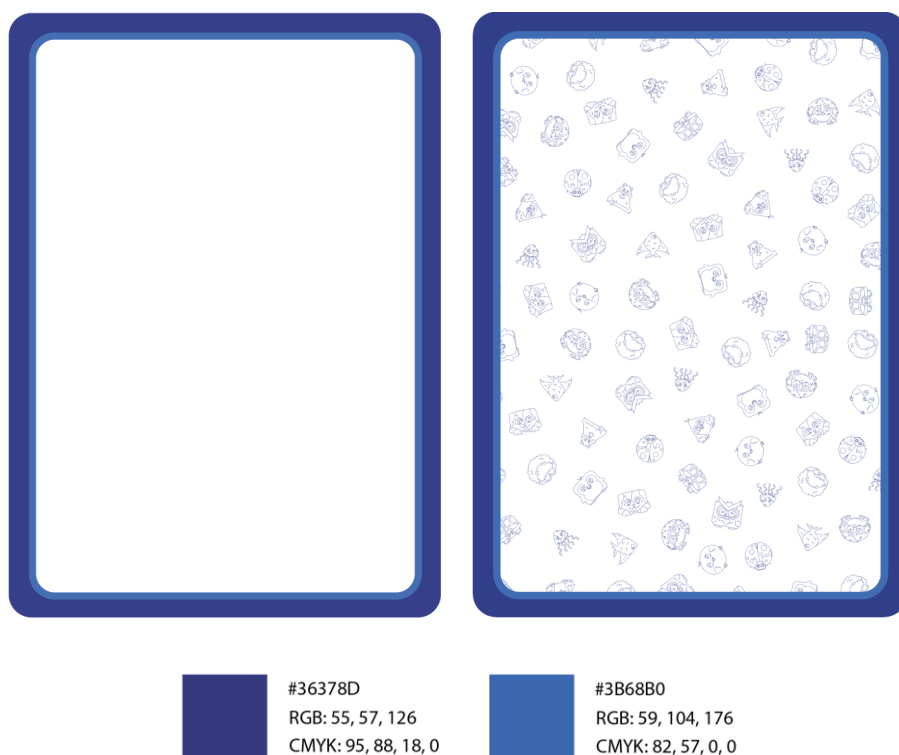
**Figura 130.** Colocación de color - siluetas



**Fuente:** Elaboración propia

Agregamos la base de las siluetas en el reverso de las tarjetas utilizando el mismo color correspondiente a cada fila.

**Figura 131.** Tarjeta azul



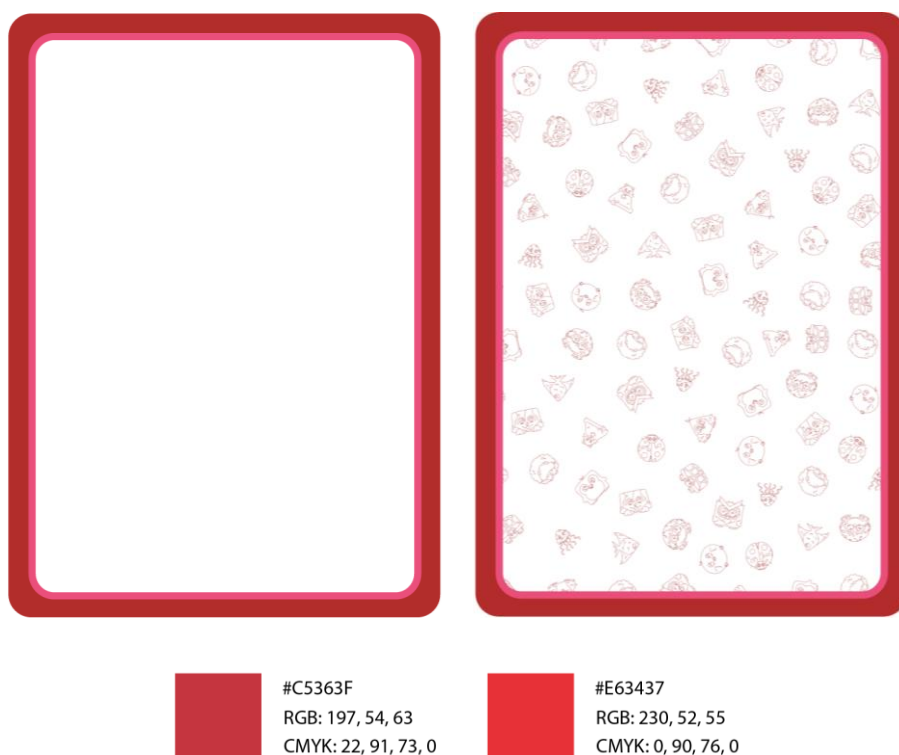
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 132.** Tarjeta amarilla



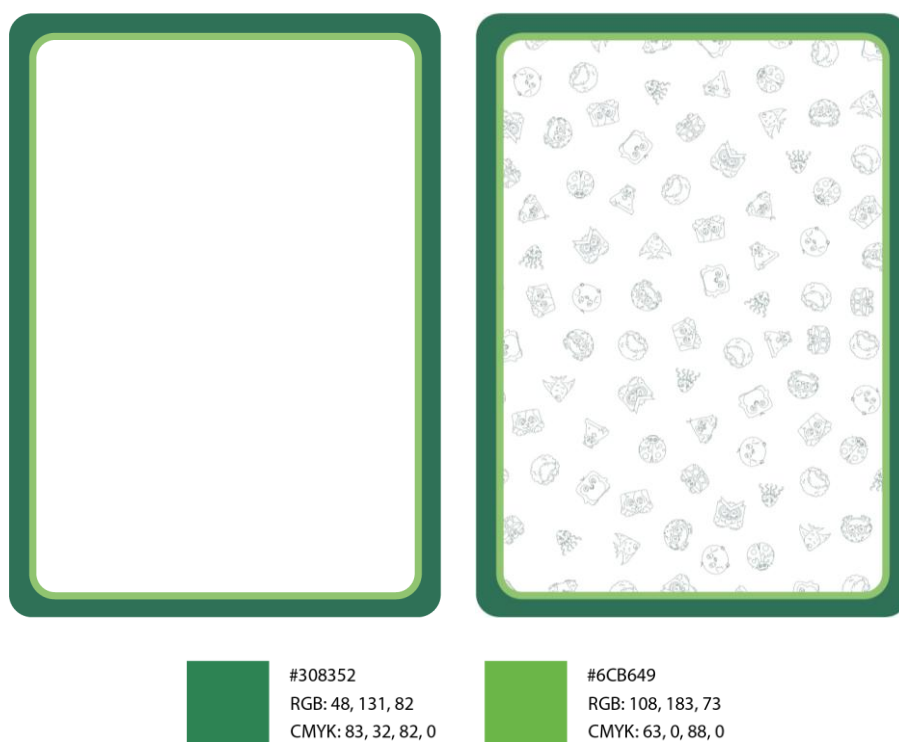
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 133.** Tarjeta roja



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 134.** Tarjeta verde



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 135.** Tarjeta naranja



**Fuente:** Elaboración propia

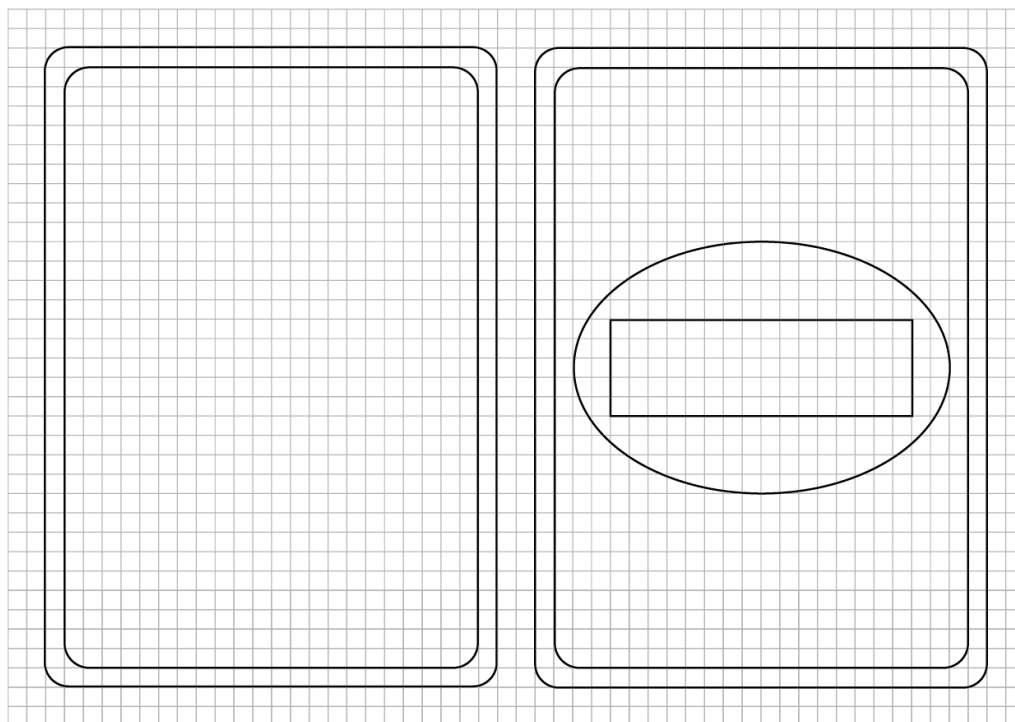
**Figura 136.** Tipografía del título



**Fuente:** Elaboración propia

Se empleó la tipografía Super Adorable para el título del juego, complementada con una paleta cromática basada en los colores de los personajes. Asimismo, se incorporó un óvalo blanco como elemento de contraste, con el fin de resaltar el título, diseñado en una tipografía infantil que transmite alegría y ternura favoreciendo así la atención y el interés de los niños.

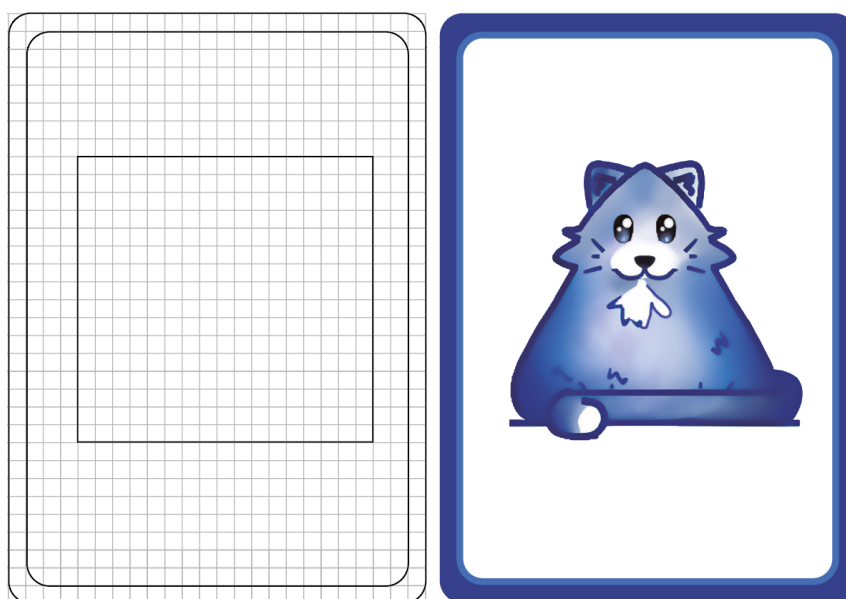
**Figura 137.** Retícula de las tarjetas del juego “El Desfile de los Animalitos”



**Fuente:** Elaboración propia

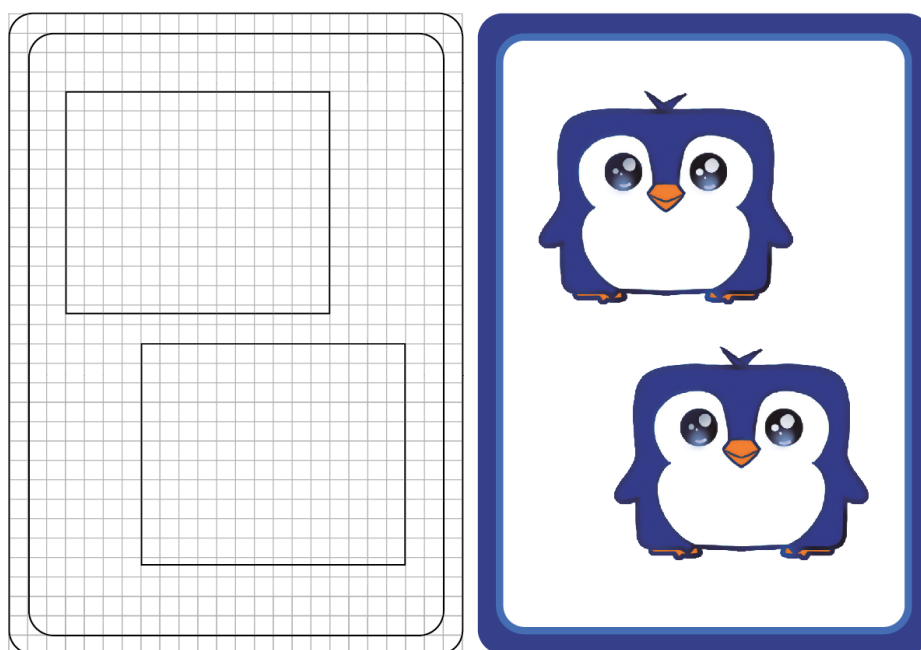
#### 4.1.10.13. Retícula y diseño de las tarjetas kawaii

**Figura 138.** Tarjeta kawaii del personaje gato – frente



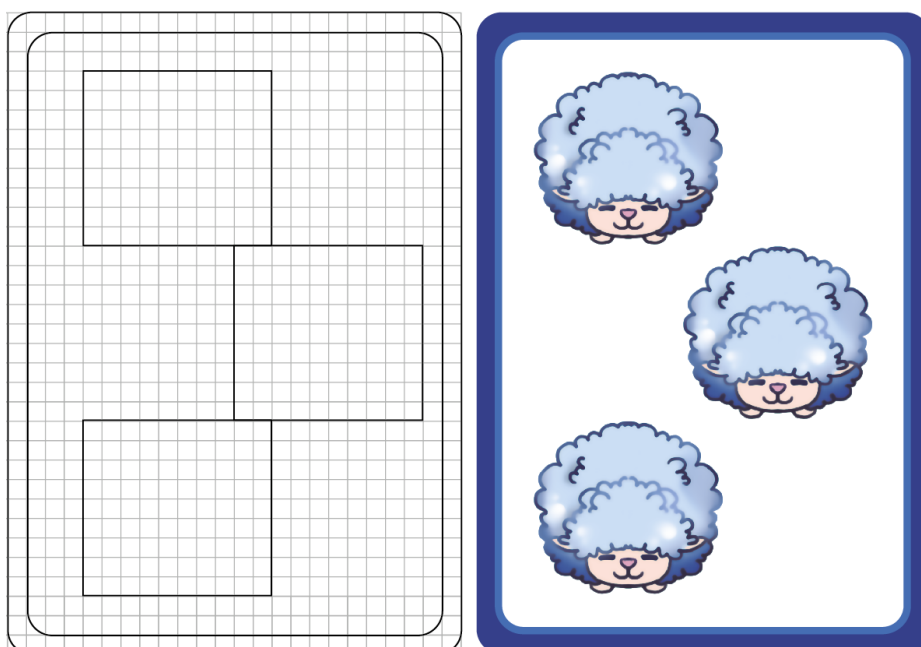
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 139.** Tarjeta kawaii del personaje pingüino – frente



**Fuente:** Elaboración propia

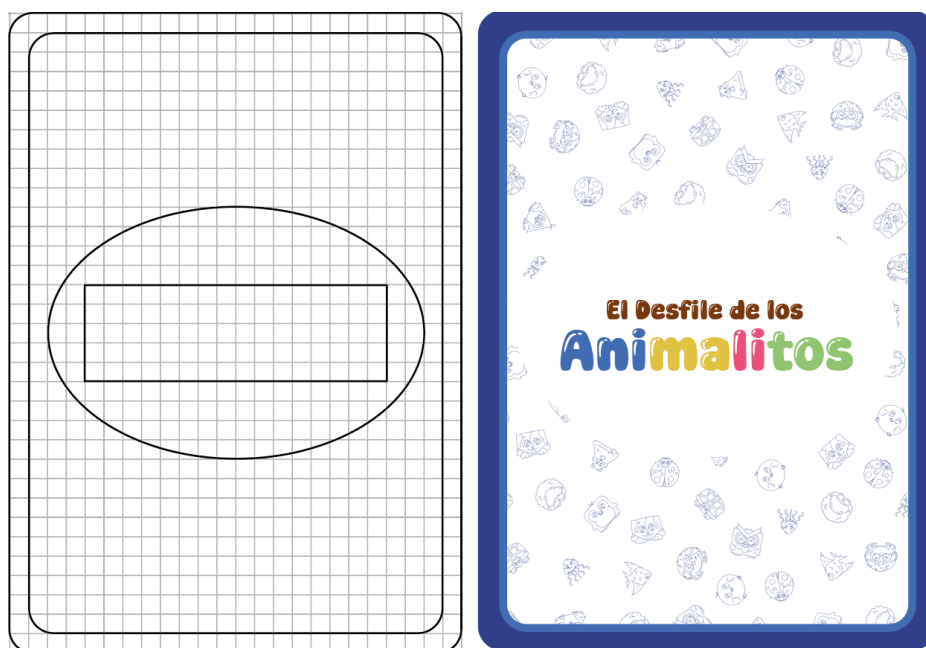
**Figura 140.** Tarjeta kawaii del personaje oveja – frente



**Fuente:** Elaboración propia

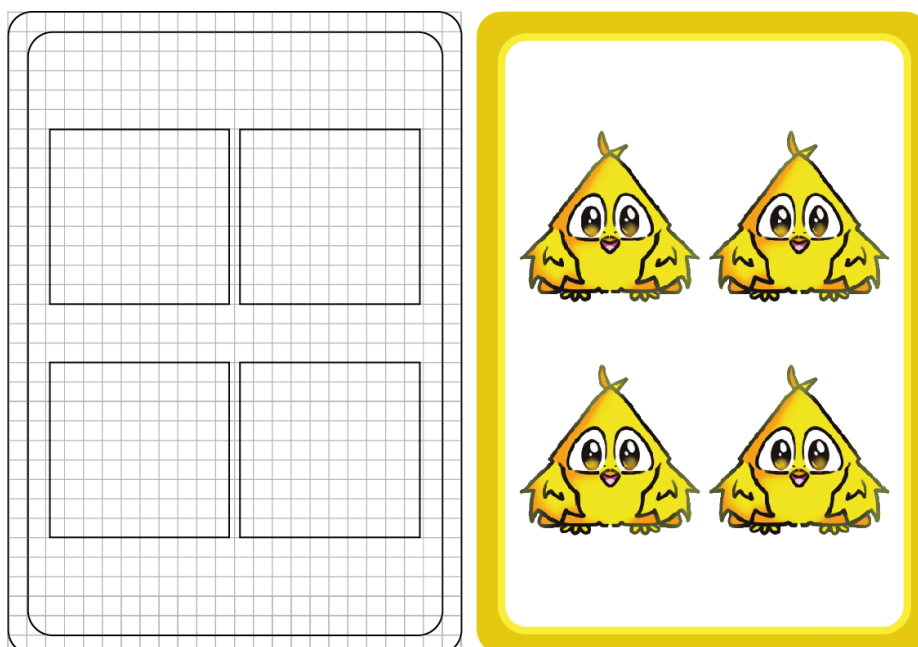


**Figura 141.** Tarjeta kawaii de los personajes azules – posterior



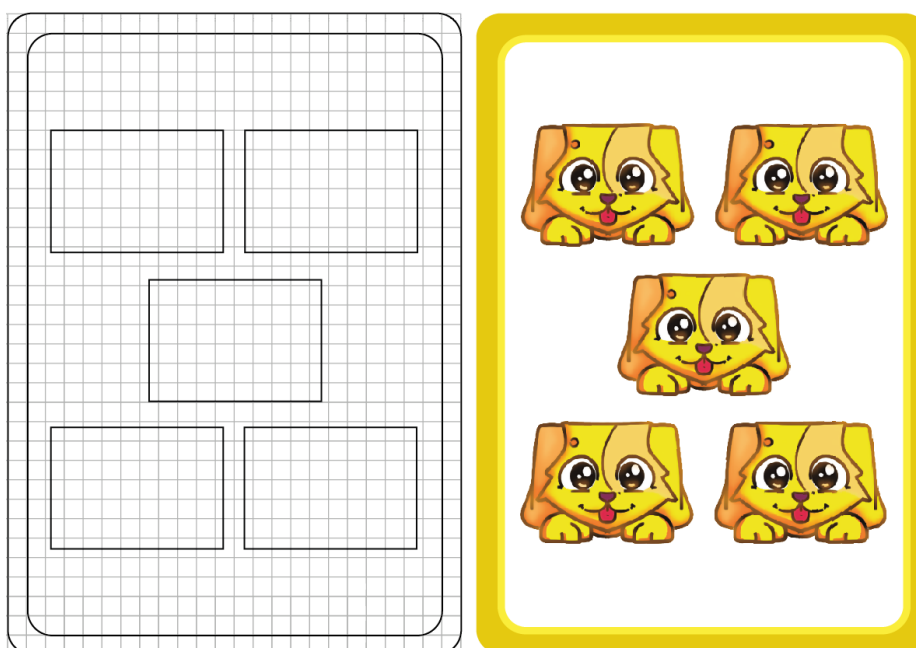
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 142.** Tarjeta kawaii del personaje pájaro – frente



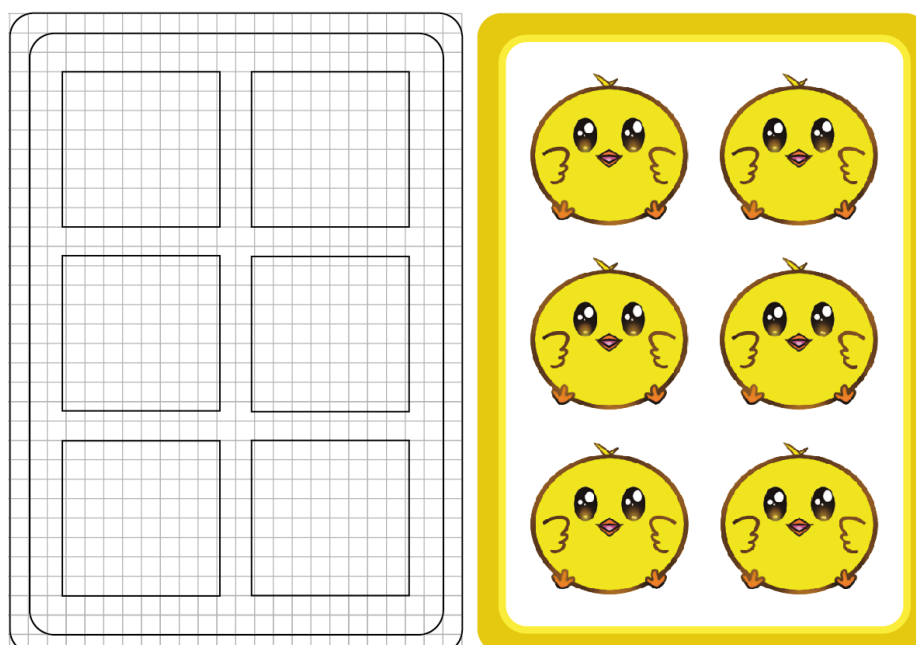
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 143.** Tarjeta kawaii del personaje perro – frente



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 144.** Tarjeta kawaii del personaje pollito – frente



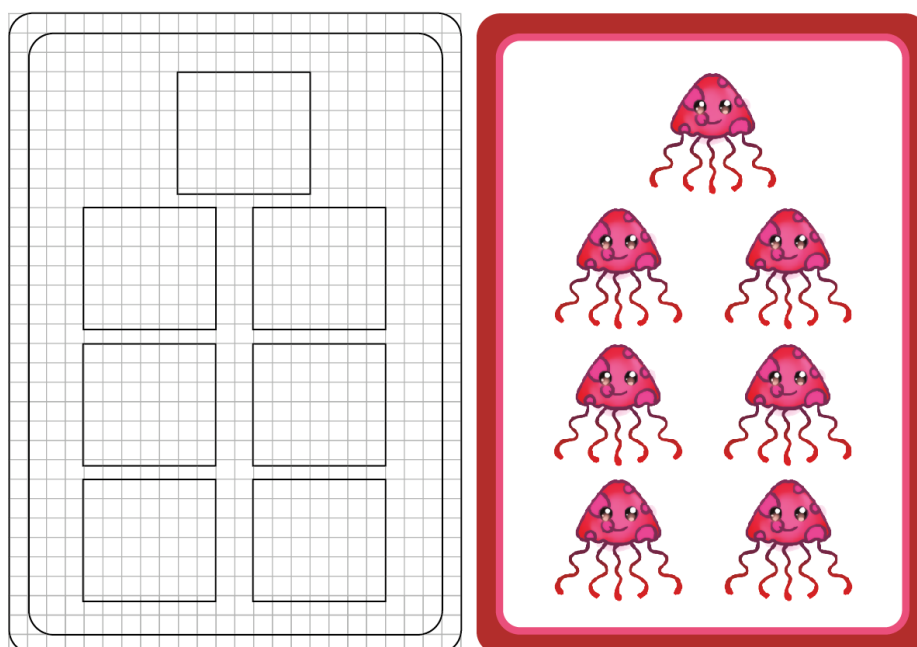
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 145.** Tarjeta kawaii de los personajes amarillos – posterior



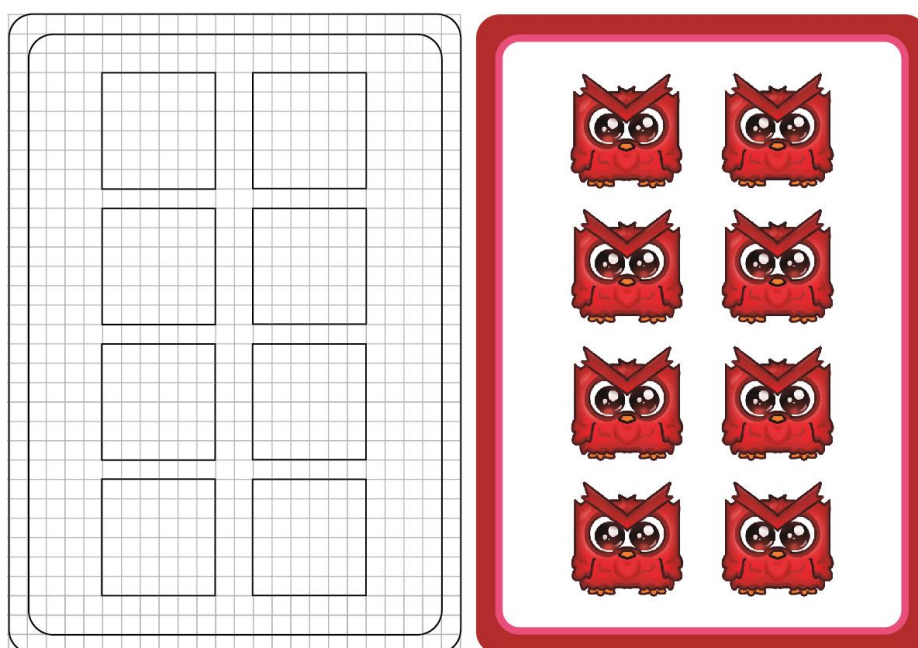
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 146.** Tarjeta kawaii del personaje pulpo – frente



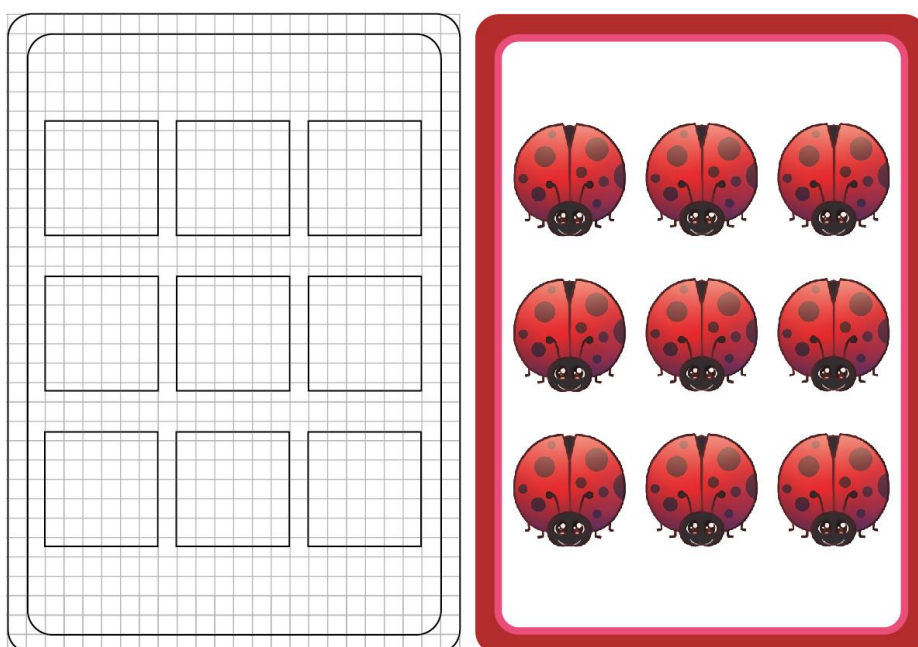
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 147.** Tarjeta kawaii del personaje búho – frente



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 148.** Tarjeta kawaii del personaje mariquita – frente



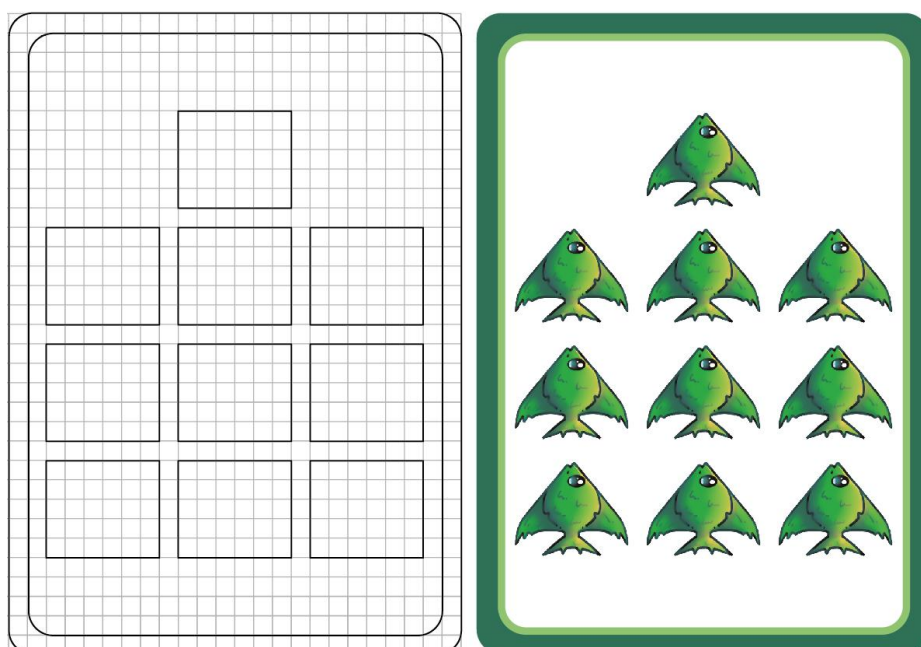
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 149.** Tarjeta kawaii de los personajes rojos – posterior



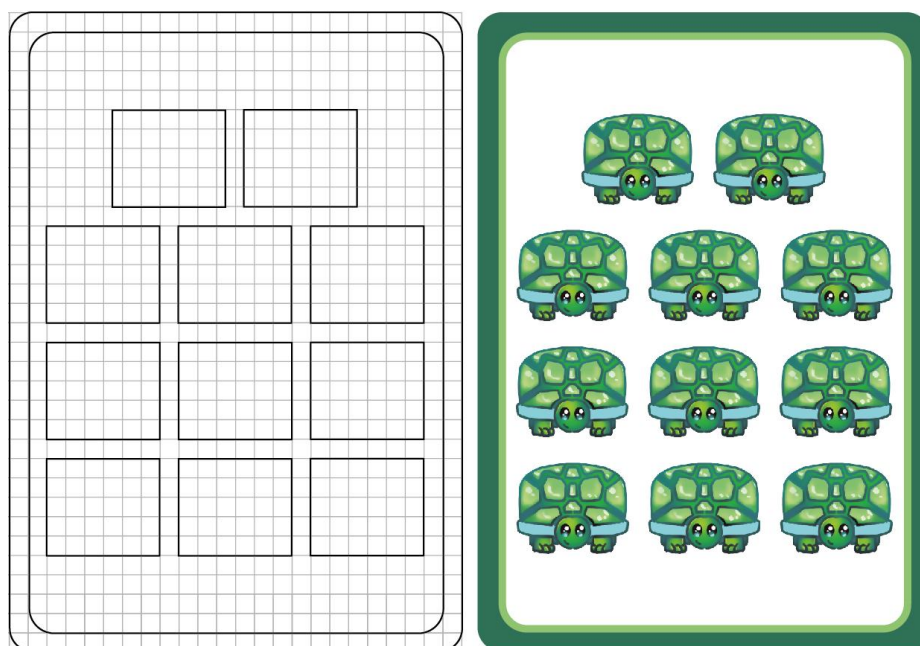
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 150.** Tarjeta kawaii del personaje pez – frente



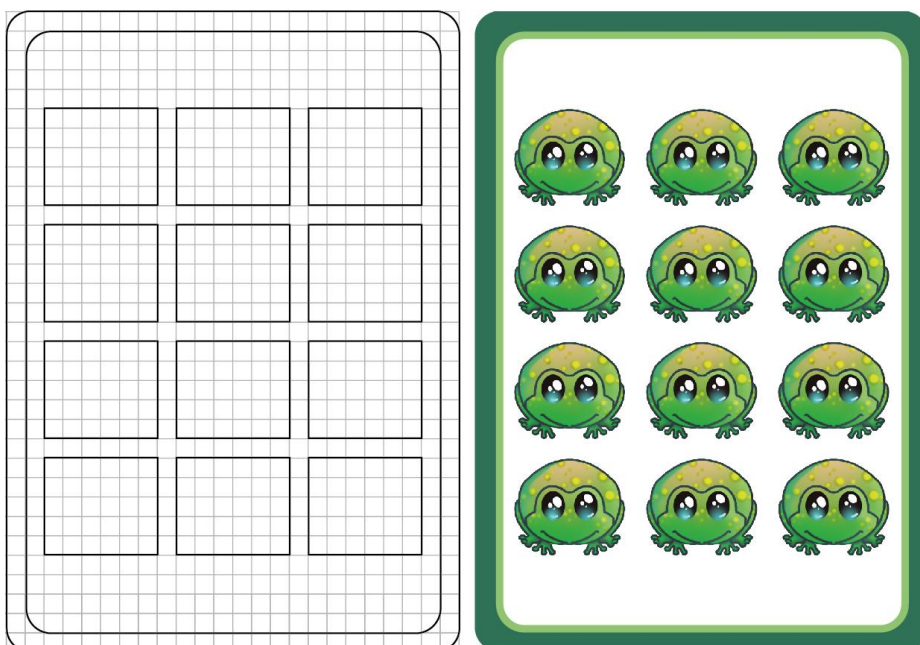
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 151.** Tarjeta kawaii del personaje tortuga – frente



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 152.** Tarjeta kawaii del personaje sapo – frente



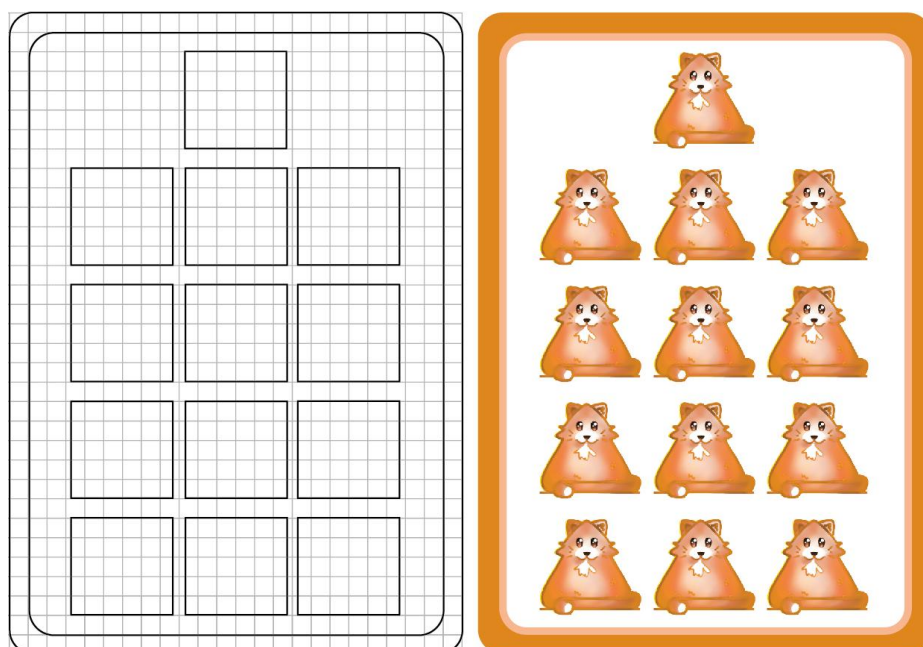
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 153.** Tarjeta kawaii de los personajes verdes – posterior



**Fuente:** Elaboración propia

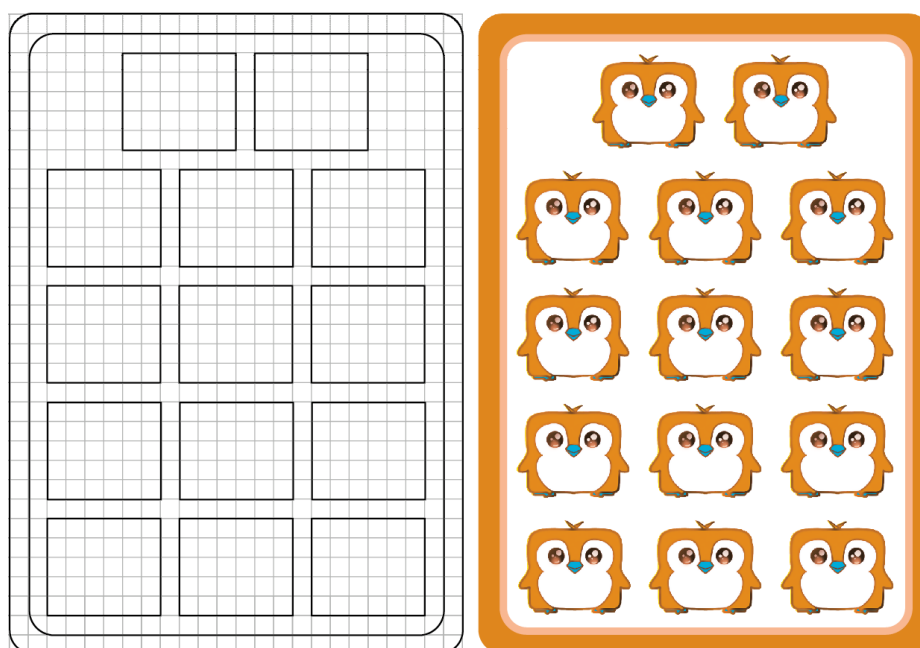
**Figura 154.** Tarjeta kawaii del personaje gato – frente



**Fuente:** Elaboración propia

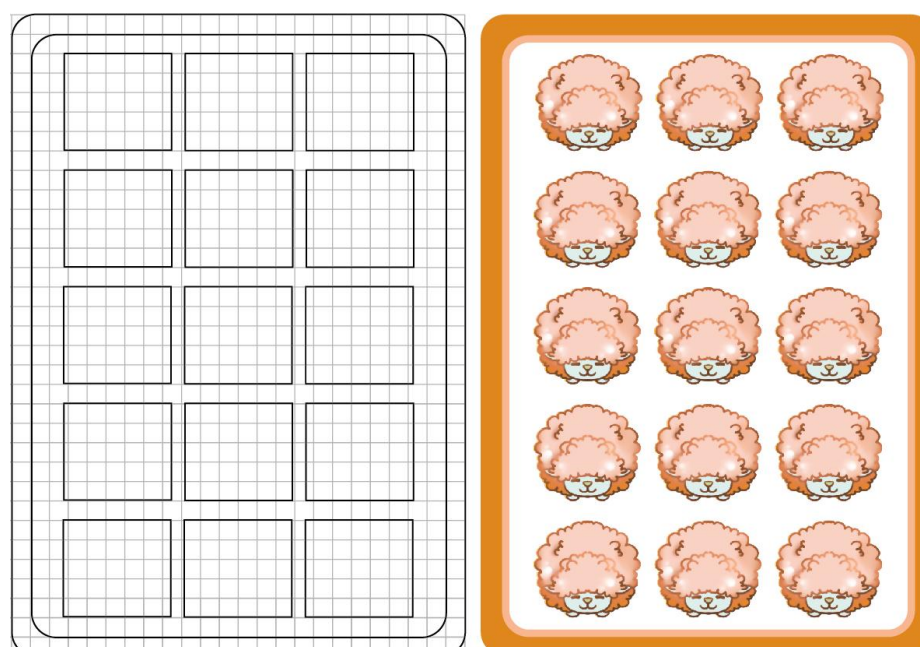


**Figura 155.** Tarjeta kawaii del personaje pingüino – frente



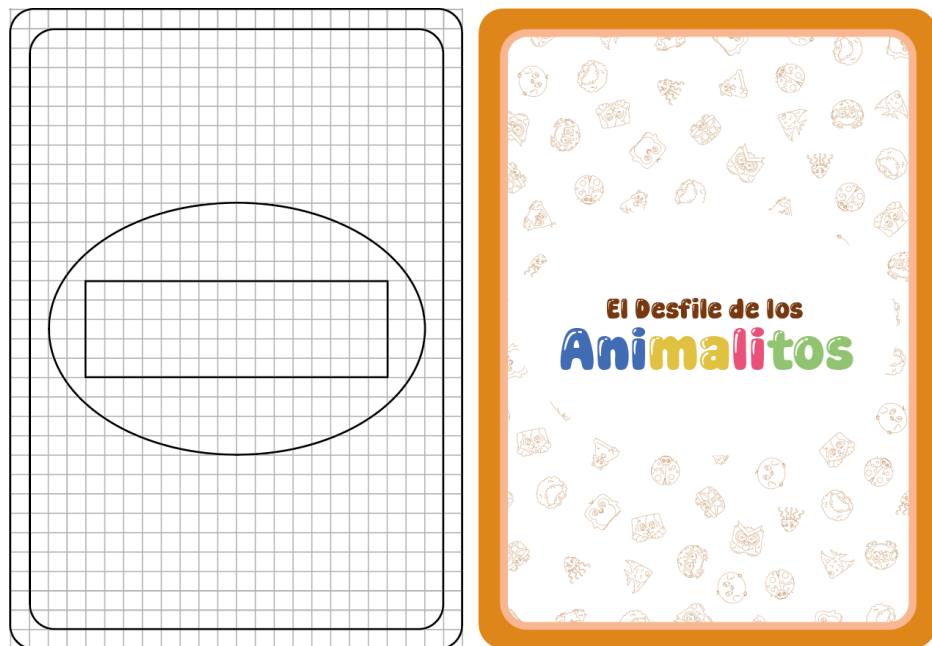
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 156.** Tarjeta kawaii del personaje oveja – frente



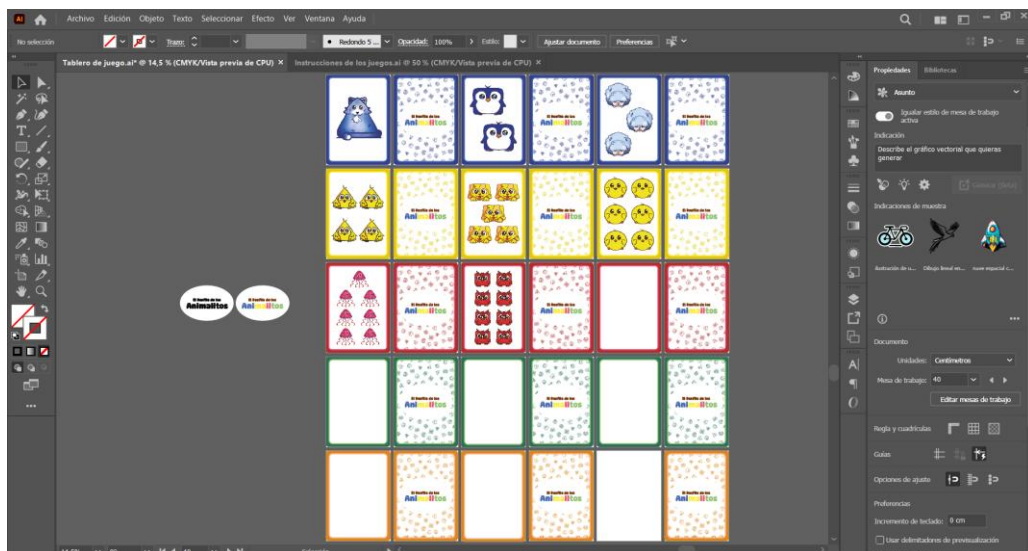
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 157.** Tarjeta kawaii de los personajes anaranjados – posterior



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 158.** Colocación de elementos ilustrativos y tipografía



**Fuente:** Elaboración propia

En el reverso de cada tarjeta se ubica el título del juego, mientras que en el anverso se representan los personajes según la cantidad establecida.

**Figura 159.** Tarjeta kawaii - personaje gato



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 160.** Tarjeta kawaii - personaje pingüino



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 161.** Tarjeta kawaii - personaje oveja



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 162.** Tarjeta kawaii - personaje pájaro



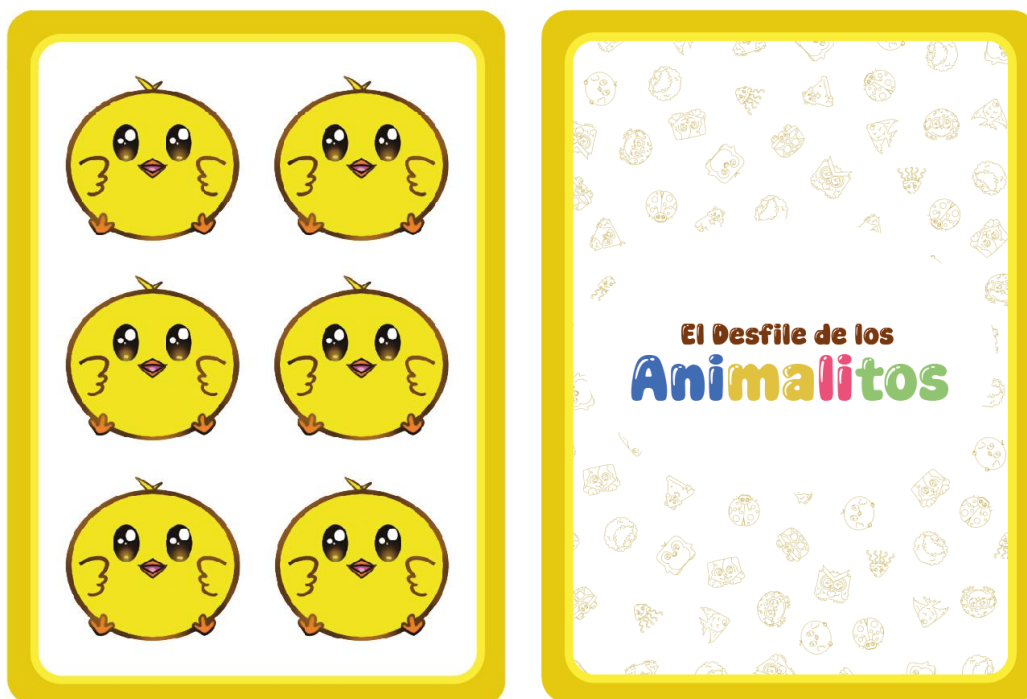
**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 163.** Tarjeta kawaii - personaje perro



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 164.** Tarjeta kawaii - personaje pollito



**Fuente:** Elaboración propia



**Figura 165.** Tarjeta kawaii - personaje pulpo



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 166.** Tarjeta kawaii - personaje búho



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 167.** Tarjeta kawaii - personaje mariquita



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 168.** Tarjeta kawaii - personaje pez



**Fuente** Elaboración propia



**Figura 169.** Tarjeta kawaii - personaje tortuga



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 170.** Tarjeta kawaii - personaje sapo



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 171.** Tarjeta kawaii - personaje gato



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 172.** Tarjeta kawaii - personaje pingüino



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 173.** Tarjeta kawaii - personaje oveja



**Fuente:** Elaboración propia

#### **4.1.10.14. Cromática**

La propuesta cromática del material se fundamenta en la utilización de colores cálidos, tonalidades pasteles y contrastes suaves, característicos del estilo kawaii, los cuales resultan atractivos y pertinentes para el público infantil. Esta selección busca transmitir en los niños sensaciones de ternura, tranquilidad y alegría, al tiempo que favorece su concentración durante las actividades lúdicas.

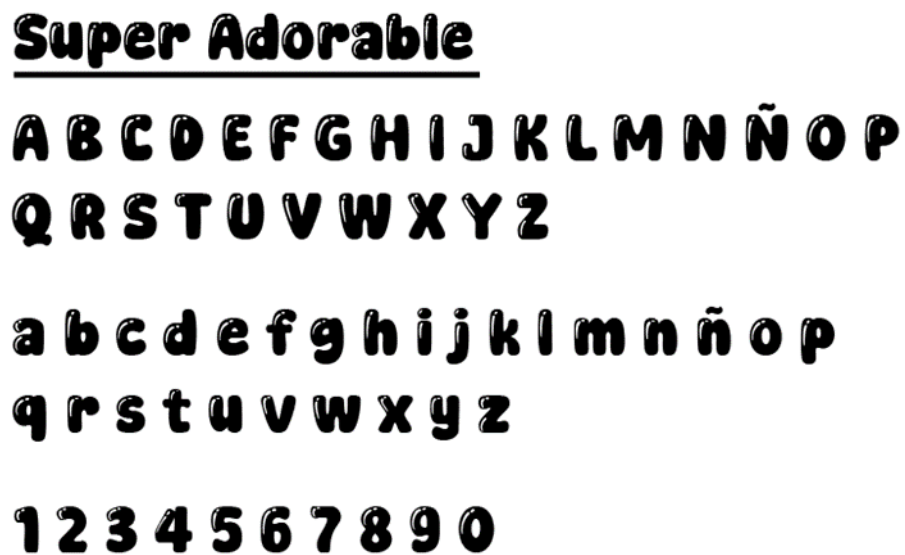
De manera específica, los marcos con terminaciones redondas de las tarjetas incorporan colores vibrantes como azul, amarillo, rojo, verde y naranja, con el propósito de diferenciar cada grupo de animalitos y facilitar el proceso de discriminación visual. En contraste, los fondos presentan tonalidades más suaves y pasteles, lo que proporciona un descanso visual y permite resaltar las ilustraciones principales.

#### **4.1.10.15. Tipografía**

Se emplea la tipografía Super Adorable en los títulos de las tarjetas por su estilo redondeado y lúdico, acorde con la estética *kawaii*. Su diseño transmite ternura, facilita la

identificación visual y mantiene una adecuada legibilidad en títulos breves, motivando a los niños de 4 a 5 años.

**Figura 174.** Tipografía de las tarjetas kawaii e instrucciones



## Cartilla de instrucciones

**Figura 175.** Cartilla de instrucciones – frente



**Fuente:** Elaboración propia

#### 4.1.10.16. Tipografía

En la cartilla de instrucciones se empleó la tipografía Century Gothic para el cuerpo del texto, debido a que asegura una adecuada claridad y legibilidad en los párrafos extensos.

**Figura 176.** Tipografía de las tarjetas kawaii e instrucciones

Century Gothic

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P  
Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p  
q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**Fuente:** Elaboración propia

#### **Identificador para el packaging**

El identificador empleado para el packaging del juego “Aprendiendo y Jugando con Animalitos”, se construye sobre un área modular de 41cm \* 7cm, cuyas proporciones integran de manera equilibrada imágenes y texto, creados para la propuesta del proyecto de investigación. El objetivo de este identificador es conformar un imago tipo sencillo, atractivo y equilibrado. Para reforzar su carácter lúdico y captar la atención de los niños, se sustituyeron las letras “A” de “Aprendizaje” y “A” de “Jugando”, la “O” de “Con” y la “M” de “Animalitos” por ilustraciones de los personajes kawaii, sin alterar el sentido del mensaje original.

**Figura 177.** Imagotipo y cromática



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 178.** Tipografía para el identificador packaging

## **Super Adorable**

**A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P  
Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n ñ o p  
q r s t u v w x y z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

**Fuente:** Elaboración propia

#### 4.1.11. Causa Material

Los materiales seleccionados para la elaboración del material didáctico se determinaron en función de la propuesta planteada, la cual contempla tres productos didácticos finales y los personajes (animalitos) que requieren un soporte resistente, duradero y visualmente atractivo.

Para la implementación de la propuesta se han seleccionado materiales como cintra, vinil adhesivo y cartón de impresión, entre otros. Esta elección garantiza un producto de alta calidad, resistente al uso durante el juego y, al mismo tiempo, atractivo, llamativo e interactivo para los niños.

**Tabla 5.** Características impresión de la tabla del primer juego

Tipo de papel	Vinil Adhesivo blanco brillante.
Cartón de soporte	Cartón prensado.
Calidad de impresión	2.800 dpi
Acabados	Laminado vinil adhesivo transparente.

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 6.** Características impresión de la tabla del segundo juego

Tipo de papel	Vinil Adhesivo blanco brillante.
Cartón de soporte	Cartulina plegable
Calidad de impresión	2.800 dpi, tinta galaxi dx5.
Acabados	Laminado vinil adhesivo transparente.

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 7.** Características impresión de las tarjetas kawaii del tercer juego

Tipo de papel	Couche de 300 gr.
Impresión	Láser, tinta ecológica
Tipo de impresión	Tiro y retiro
Acabados	Laminado transparente brillante

**Fuente:** Elaboración propia



**Tabla 8.** Características impresión de los personajes kawaii

Tipo de material	Acrílico de 3mm.
Tamaño de papel	Corte láser.
Acabados	Laminado

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 9.** Características impresión cartilla de instrucciones

Tipo de papel	Papel perlado
Tamaño de papel	A4
Impresión	Láser, tinta ecológica
Tipo de impresión	Tiro

**Fuente:** Elaboración propia

**Tabla 10.** Características del packaging

Tipo de papel	Vinil adhesivo blanco brillante
Cartón de soporte	Cartón cartulina
Tipo de corte	Corte láser

**Fuente:** Elaboración propia

El formato de diseño y la diversidad de materiales empleados se fundamentan en juegos de referencia utilizados como base para su desarrollo, priorizando cualidades ecológicas y ergonómicas. En cuanto a los acabados, se evidencia que las láminas protegen y realzan la calidad de impresión, además de garantizar la resistencia durante el tiempo de uso previsto. El packaging de los juegos “Aprendiendo y Jugando con Animalitos” presenta una forma singular que responde a los principios fundamentales del empaque: conservar, proteger y transportar el producto. De este modo se evidencia que la selección de materiales resulta coherente con las características del producto elaborado.

#### **4.1.12. Causa Técnica: Identificación del software**

##### **4.1.12.1. Software**

En el desarrollo de la ilustración, se utilizó un software de digitalización de vectores Adobe Illustrator en la versión CS6, es importante destacar que se eligió este software por sus propiedades en comparación con otras herramientas. Por ende, esta herramienta elegida demuestra recursos adaptables para el diseño de creación, diagramación y maquetación del material didáctico en forma vectorial aplicando color y armonía kawaii.

Illustrator ofrece la posibilidad de dibujar de forma vectorial y trazo libre utilizando la pluma, pinceles, lápiz y los distintos tipos de trazos disponibles, esto facilitó la creación de composiciones de forma orgánica, pero manteniendo siempre la retícula preestablecida, siendo un software que permite personalizar las ilustraciones según el concepto creativo de la propuesta.

##### **4.1.12.2. Hardware**

**Celular:** Samsung A31, para referencias visuales de fichas de observación, entrevistas y encuestas.

**Computadora:** Dell Laptop Model 15, para maquetación y elaboración de ilustraciones de los juegos didácticos.

**Escáner:** Epson L3250, escaneo de bocetos para la digitalización.

**Cortador Láser:** Para realizar los cortes de los personajes kawaii de una manera precisa.

**Plotter formi pro:** Realiza corte electrónico que, conectada a un ordenador, toma un diseño digital y lo reproduce cortando el material seleccionado con una cuchilla de alta precisión.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Se evidenció que los materiales didácticos implementados en el aula presentan características tradicionales, cumpliendo solo de manera parcial con la motivación y comprensión de los estudiantes de Inicial 2 en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas. Esto evidencia la necesidad de recursos más atractivos, interactivos y visuales, que fomenten la atención, el interés y la participación activa de los niños durante las actividades educativas. La incorporación de materiales innovadores puede mejorar significativamente el aprendizaje y facilitar la adquisición de conceptos matemáticos básicos de manera lúdica y significativa.

Al establecer los aspectos necesarios para el diseño de material didáctico con estilo kawaii, se concluye que este estilo rescata la ternura, simplicidad y atractivo visual mediante formas redondeadas, colores vibrantes y personajes expresivos. Según Robert Scott, la creación de este material debe contemplar la causa primera, reconociendo la necesidad del diseño para mejorar la motivación y el aprendizaje, así como aspectos formales como la elaboración de bocetos, la planificación de técnicas y recursos modernos, la selección de insumos de calidad para la producción impresa y el uso de software especializado, como Illustrator o AI. De esta manera, se logra un diseño integral y coherente que asegura la funcionalidad, el atractivo visual y la pertinencia pedagógica de los personajes y elementos que componen los juegos.

El diseño de los tres juegos permitió integrar de manera progresiva y secuenciada las destrezas lógico-matemáticas en los niños, desarrollando la clasificación de objetos por atributos, la comprensión de la relación número-cantidad y el conteo secuencial del 1 al 15, considerando dimensiones adecuadas, tipografía acorde al estilo kawaii y temáticas motivadoras. El primer juego, “La Gran Aventura de los Animalitos Mágicos”, desarrolla la clasificación por tamaño, color y forma mediante fichas y una tabla de fácil manipulación. El segundo juego, “Pasitos de Animalitos”, promueve la relación número-cantidad hasta 10 mediante siluetas, huellas y un diagrama de escalones. El tercer juego, “El Desfile de los Animalitos”, fortalece el conteo oral y la secuencia numérica del 1 al 15 con tarjetas de colores, fomentando la coordinación grupal, la memoria y la atención. La implementación de estos juegos, con personajes kawaii y recursos visuales adecuados, incrementará la

motivación, participación y aprendizaje significativo de los niños, generando experiencias educativas lúdicas, efectivas y adaptadas a sus necesidades cognitivas y afectivas.

## **5.2. Recomendaciones**

Incorporar materiales didácticos innovadores y visualmente atractivos en el aula, con características interactivas y lúdicas, tiene como objetivo estimular la atención, motivación y participación de los estudiantes de Inicial 2, facilitando la comprensión significativa de los conceptos del ámbito de relaciones lógico-matemáticas. Además, estos recursos pueden adaptarse a otras asignaturas y niveles educativos, desde subinicial hasta educación básica, ampliando su aplicabilidad pedagógica.

Al diseñar material didáctico con estilo kawaii, es necesario considerar todos los elementos del diseño integral propuestos por Robert Scott, tales como la planificación formal mediante bocetos y técnicas modernas, la selección de materiales de calidad para la producción impresa y el uso de software especializado. De esta manera, se garantiza que los personajes y recursos visuales sean funcionales, atractivos y pedagógicamente pertinentes para los niños.

La implementación de los tres juegos diseñados como estrategia pedagógica permanente debe realizarse de manera progresiva y adaptada a la edad de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de habilidades lógico-matemáticas, coordinación grupal, memoria y atención. Asimismo, estas actividades fomentan el aprendizaje significativo a través de experiencias lúdicas y motivadoras, con la posibilidad de que, en el futuro, los juegos sean mejorados y adaptados para otros rangos de edad, incrementando su alcance y efectividad pedagógica.

Estas sugerencias permitirán que la implementación sistemática y sostenida de los materiales didácticos con estilo kawaii, así como de los juegos diseñados, consolide el aprendizaje significativo en el ámbito de las relaciones lógico-matemáticas, fortaleciendo la motivación, la atención y la participación de los estudiantes de Inicial 2. Asimismo, aseguran la adaptabilidad de estos recursos a otros niveles educativos, favoreciendo un impacto pedagógico duradero en la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”.

## BIBLIOGRAFÍA

- Araujo Panchi, K. G. (2021). *La realidad aumentada como estrategia, para la enseñanza del idioma inglés en educación básica, en el cantón Latacunga* [UNIVERSIDAD INDOAMERICA]. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/3666>
- Arellano Vera, T. M. (2019). *Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de ciencias naturales*. (Universidad de Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación).  
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/17a867b5-59ee-412e-aa39-08a541997bda>
- Aulia, G. F. (2024). Mastering the Art of Chibi: A Comprehensive Review of “Beginner’s Guide to Drawing Manga Chibi Girls”. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(2), 215–218.  
<https://doi.org/10.70078/kolektif.v1i2.39>
- Barberán Mendoza, M. L., & Alcívar Castro, E. J. (2022). The understanding of mathematical notions for the cognitive development of students. *International journal of health sciences*, 657–665. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS5.8695>
- BBC News Mundo. (2020, junio 13). *Cómo surgió Hello Kitty, la famosa caricatura de la compañía Sanrio cuyo fundador se jubila a los 92 años*.  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-53003587>
- Carrasco, E. (2024, marzo 17). ¿Qué debemos saber sobre el estilo cartoon? [Blog educativo y promocional]. *Animum3d.com*. <https://www.animum3d.com/blog/que-debemos-saber-sobre-el-estilo-cartoon/>

- Costin, S. E. (2024). The Importance of Illustrations in the Reception of Literary Works in Primary Education. Examples from Contemporary Children's Literature. *Journal of Humanistic and Social Studies*, 15(2), 121–128.  
<https://doi.org/10.56177/jhss.2.15.2024.art.9>
- CURRICULO DE EDUCACION INICIAL*. (2014). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Escribano-Muñoz, C., Gil-Fernández, R., & Calderón-Garrido, D. (2024). Confluencias entre pensamiento crítico y redes sociales en el ámbito educativo. Mapeo de experiencias y detección de desafíos a través de una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 35(2), 363–379. <https://doi.org/10.5209/rced.85615>
- Hakim, L. L., & Yanuarsari, R. (2017). *Use of Educative Teaching Aids in Improving Logical-Mathematical Intelligence for Early Childhood*. 1(1)(6), 32–37.
- Jarrín Pérez, K. J. (2022). *Diseño de material didáctico para reforzar el aprendizaje en la Escuela Centro Escolar Ecuador en el área de prematemática para niños en la etapa preescolar avanzado* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO].  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9275?mode=full>
- Lidefer. (2019, diciembre 23). *Material didáctico: Características, funciones, tipos, importancia*. <https://www.lifeder.com/material-didactico/>
- Lieber-Milo, S., & Nittono, H. (2019). *From a Word to a Commercial Power: A Brief Introduction to the Kawaii Aesthetic in Contemporary Japan*. Israeli Association for Japanese Studies. <https://doi.org/10.18910/73599>

- Loor Alcívar, K. K., & Alarcón Barcia, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los estilos de aprendizaje. *2021-12-31*, 48, 1–14.
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L., Sánchez Rodríguez, W. H., Universidad Militar Nueva Granada, Universidad Militar Nueva Granada, & Universidad Militar Nueva Granada. (2016). La ilustración: Dilucidación y proceso creativo. *kepes*, 13(13), 265–296. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12>
- Nannini, V. (2021). Japopsampler: Influencias de la cultura pop japonesa en los consumos de moda argentina. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 147. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi147.5476>
- Ningsih, W. (2024). NEED ANALYSIS OF CASE-BASED (CREATIVE, ACTIVE, SYSTEMATIC, EFFECTIVE) TEACHING MATERIALS TO IMPROVE STUDENTS' PROBLEM SOLVING AND CREATIVE THINKING ABILITY. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.24114/jpp.v12i3.65444>
- Öden, H. Y. (2020). *The Use of Illustration Art in Children Oriented Indoor and Furniture Designs: Application Examples and Techniques*. 2(2). <file:///D:/descargas/the-use-of-illustration-art-in-children-oriented-indoor-and-3kyx2fa3ce.pdf>
- Ordoñez Chacha, X. A. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*. 050–2020, 50.



- Pacheco Vintimilla, J. S. (2015). *Ilustración infantil en Cuenca*. 86.
- Padilla Saez, H. D. (2019). *DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO BIDIMENSIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE PRINCIPIOS MUSICALES A NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MARÍA ROMÁN* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5787?mode=full>
- Palacios Chávez, J. G., & Bravo Barrezueta, S. L. (2022). *Materiales didácticos para la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de cuarto de educación básica de la unidad educativa libertad 2021*. 7(5), 40–52. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i5.3943>
- Panjaitan, K., Ansari, K., & Lubis, M. (2022). Development of Teaching Materials for Fable Texts Assisted by Animated Films for Class VII Students of SMP Swasta Katolik Assisi Medan T.P 2021/2022. *Proceedings of the 7th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership, AISTEEL 2022, 20 September 2022, Medan, North Sumatera Province, Indonesia*. Proceedings of the 7th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership, AISTEEL 2022, 20 September 2022, Medan, North Sumatera Province, Indonesia, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2022.2324620>
- Paredes Moya, J. B., & Agramonte Rosell, R. D. L. C. (2024). Desafíos en la Enseñanza de las Relaciones Lógico-Matemáticas por parte de los Docentes en Educación Inicial: Análisis y Soluciones. *Revista Social Fronteriza*, 4(4), e44359. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(4\)359](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(4)359)
- Pruša, I. (2022). Kawaii: Fenomén roztomilosti v japonské kultuře a společnosti. *Kulturní studia*, 2022(2), 27–47. <https://doi.org/10.7160/KS.2022.190202>

- Quezada Loaiza, A. J. (2021). *Elaboración de contenido interactivo e inclusivo enfocado en el desarrollo de la coordinación visomotriz en niños de 3 a 6 años beneficiarios de la fundación CREAMAR*. 118.
- Quinga Nacimba, Y. C., Maurera Caballero, S. Y., & Guijarro Vincas, J. S. (2022a). ¿Qué tipo de material didáctico es empleado para el desarrollo del lenguaje en Educación Inicial? *Revista Cognosis*, 7(1), 55–68. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.4529>
- Quinga Nacimba, Y. C., Maurera Caballero, S. Y., & Guijarro Vincas, J. S. (2022b). ¿Qué tipo de material didáctico es empleado para el desarrollo del lenguaje en Educación Inicial? *Revista Cognosis*, 7(1), 55–68. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.4529>
- Romero, J. (2017). *El auge de la estética Kawaii: Origen y consecuencias*. 13–24.
- Scott, R. (2002). *FUNDAMENTOS DEL DISEÑO*. Víctor Leru.  
[https://avcad.azc.uam.mx/pluginfile.php/150472/mod\\_resource/content/0/Scott%20C%20Robert%20-Fundamentos%20del%20diseno.by.Sololibrosenpdf.com.pdf](https://avcad.azc.uam.mx/pluginfile.php/150472/mod_resource/content/0/Scott%20C%20Robert%20-Fundamentos%20del%20diseno.by.Sololibrosenpdf.com.pdf)
- Selby, A. (2023). *Editorial Illustration: Context, Content And Creation* (1a ed.). Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781350096899>
- Supe Chango, K. S. (2023). “*Material Didáctico visual para el desarrollo de las capacidades cognitivas en niños con Síndrome de Down, en la parroquia Picaihua*” [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5be72cf1-751a-4841-87ee-f8fc7551e6a6/content>

- Tenorio Primo, A. (2022). EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO-MATEMÁTICO A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA PSICOMOTRIZ EN EL AULA DE 5 AÑOS. *Alzira*, 117.
- Thams, L. D. O. (2022). Análisis de la representación de trastornos psicológicos en la cultura popular japonesa. *Inter Asia Papers*, n°79, 43.
- The K Association of Education Research, & Park, B. (2022). Exploring the Experiences of Preservice Early Childhood Teachers in the Play-oriented Teaching Materials Production Class. *The K Association of Education Research*, 7(3), 87–106.  
<https://doi.org/10.48033/jss.7.3.5>
- Victoria-Uribe, R., & García-Albarrán, M. A. (2022). Kawaii! La ternura como herramienta para el diseño emocional y sustentable. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 17(31), 77. <https://doi.org/10.36677/legado.v17i31.14888>

ANEXOS

Anexo I: Guía de observación de las clases impartidas por el docente

Docente: Karito Guaman Avalos

Curso: Inicial II

Objetivo: Caracterizar los materiales educativos empleados en la enseñanza del Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticos, en los niños de inicial II en la U.E. Victor Sergio Ron Vega.

Instrucciones: Observar las clases impartidas por el docente y completar los siguientes ítems.

ITEMS	RESPUESTAS			OBSERVACIÓN
	Varios	Un solo	Ninguno	
a. El docente maneja regularmente en clases ____ material(es) adicional a los regulares o institucionales durante el proceso educativo.		Un solo	Ninguno	
b. La mayoría de estudiantes regularmente muestra un ____ interés en el material didáctico aplicado.	Alto	Mediano		
c. ¿La mayoría de estudiantes regularmente ____ se confunde con el uso de los materiales educativos?	Si	No		
d. ¿Cuándo el docente emplea material educativo, la mayoría de estudiantes completan satisfactoriamente actividades planteadas en clase ____ el apoyo de dicho material?	Con	Sin		
e. El material educativo, en su mayoría ____ está diseñado para que el estudiante interactúe con el mismo.	Si	No		
f. ¿LOS RECURSOS POSEEN IMÁGENES? (si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)				
f1. Las imágenes empleadas en los materiales educativos generalmente, poseen una ____ representatividad.	Alta	Mediana		
f2. Las imágenes empleadas en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño ____ para su correcta visualización.	Adecuado	Inadecuado		
g. ¿LOS RECURSOS POSEEN TEXTO? (si la respuesta es sí, completar las afirmaciones de la sección)				
g1. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente, tienen una tipografía que ____ su correcta comprensión.	Facilita	Dificulta		
g2. Los textos empleados en los materiales educativos, generalmente tienen un tamaño ____ para su correcta visualización.	Adecuado	Inadecuado		

**Anexo II: Guía de observación técnica, perfil psicográfico y cultural estudiantes de niños de nivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Victor Sergio Ron Vega”**

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

**Guía de observación técnica – perfil psicográfico y cultural estudiantes de inicial II**

Aspectos Generales	
<b>¿Qué tipo de ropa usan?</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>
<b>Los útiles escolares utilizados por los niños son:</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>
<b>¿A qué etnia pertenece?</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>
Comportamiento en Clases	
<b>¿Qué les atrae más en clases?</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>
<b>¿Qué material didáctico atrae más al estudiante?</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>
Comportamiento en el Recreo	
<b>¿Qué tipo de alimento consumen?</b>	<div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; height: 15px; margin-bottom: 2px;"></div>

### **Anexo III: Guía estructurada de entrevista – docente**

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

**Entrevista al docente de inicial 2 de la Unidad Educativa Víctor Sergio Ron Vega**

**Nombre del docente:** .....

- a) ¿Para el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas qué material didáctico utiliza?**

---

---

---

---

---

---

- b) ¿Emplea usted material adicional al texto básico que usted utiliza para impartir sus clases?**

---

---

---

---

---

---

- c) Describa brevemente el procedimiento que ha utilizado en su ejercicio como educador en el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas.**

---

---

---

---

---

---

- d) Del material didáctico aplicado para el proceso de aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas ¿Cuáles considera usted que son sus principales ventajas y desventajas?**

---

---

---

---

---

---

## **Anexo IV: Guía estructurada de entrevistas – expertos en comunicación visual**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **Entrevista a expertos en comunicación visual**

**Docente:** .....

El objetivo de la presente entrevista es “Conocer su criterio, como experto en el área de diseño gráfico/editorial, respecto a la elaboración de material didáctico para el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas, de estudiantes de inicial 2”. En base a la información brindada, se desarrollará una propuesta de diseño de material didáctico con estilo kawaii para la Unidad Educativa “Víctor Sergio Ron Vega”.

#### **Componente Iconográfico**

**1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse en el material didáctico?**

- a. Fotografía
- b. Ilustración
- c. Abstracción

**2. ¿Cuál es la proporción ideal entre el texto y la imagen?**

.....  
.....  
.....  
.....

#### **Componente Tipográfico**

**3. ¿Qué tamaños de fuente serían ideales para el cuerpo de texto, títulos y subtítulos?**

- Títulos .....
- Subtítulos .....
- Cuerpo de texto .....



4. ¿Según su criterio que familias tipográficas deberían emplearse?

.....

.....

.....

.....

5. ¿Qué variantes (tono, comprensión, inclinación) tipográficas se podría utilizar?

.....

.....

.....

.....

#### Componente Cromático

6. ¿Qué colores serían recomendados para el diseño de material didáctico con estilo kawaii?

.....

.....

.....

.....

7. ¿Qué colores son recomendados para el texto?

.....

.....

.....

.....

#### Observación – Recomendación

.....

.....

.....

.....

*Gracias por su espíritu colaborativo*

## Anexo V: Guía de observación al aula de clases – análisis técnico visual del material Didáctico

### Guía de observación al aula de clases – análisis técnico visual del material didáctico

#### Guía de observación técnica

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

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

COMPONENTE	GENERALIDADES	RESPUESTAS			
		Lúdico Personal	No lúdico Compartido	Ambos	
Aula	a. El material didáctico empleado en el aula de clases es de tipo _____.				
	b. El espacio de trabajo de cada estudiante es _____.	Adecuado	Inadecuado		
	c. En el aula de clases existe un espacio _____ para almacenar el material didáctico.	Adecuado	Inadecuado		
	d. En el espacio de trabajo el estudiante posee a la mano las herramientas necesarias para realizar actividades de clase.	Si	No		
	e. Que encontramos en el espacio de trabajo del estudiante.	Muebles	Material didáctico		

COMPONENTE	GENERALIDADES	RESPUESTAS			
		Natural	Artificial	Ambos	
Aula	a. ¿El aula de clases tiene una fuente de luz?				
	b. ¿Los colores empleados en las paredes son de colores cálidos o fríos?	Fríos	Cálidos		

COMPONENTE	GENERALIDADES	RESPUESTAS			
Aula	a. Niveles de imágenes empleado				
	b. Proporción entre imagen y texto				
	c. Tamaño de texto (títulos y cuerpo de texto)				

COMPONENTE	TIPOGRÁFICO	RESPUESTAS					
Material Didáctico	a. Tamaño de texto (títulos y cuerpo de texto).	R:					
	b. Familia tipográfica		Romanos		Egipcias		Sin Serif
			Palo Seco.		Serif		Decorativa

COMPONENTE	CROMÁTICO	RESPUESTAS					
Material Didáctico	a. Colores empleados		Primarias		Secundarias		Terciarias
			Gamas		Armonías		Contrastes

COMPONENTE	ICONOGRÁFICO	RESPUESTAS			
Material Didáctico	a. Niveles de imágenes empleados		Fotografía Real		Ilustración
			Abstracción		Fotografía e ilustración
	b. Proporción entre texto e imagen.				
	c. Tamaño de fuente (títulos y cuerpo de texto).				

Fco. de Orellana, 25 de septiembre de 2024

Magister

Ana Nelly López

**RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VICTOR SERGIO RON VEGA**

Presente.-

De mi consideración:

Yo, MECIAS MAYALICA SHIRLEY TATIANA, con cédula de ciudadanía N° 2200125918, estudiante de diseño gráfico en la Universidad UNACH de la ciudad de Riobamba, tengo a bien dirigirme a usted para solicitar de la manera más comedida me autorice ingresar a la institución que está a su cargo la Unidad Educativa "Victor Sergio Ron Vega" al área de educación inicial II, debido a que me encuentro realizando la tesis para poderme incorporar y necesito realizar un análisis de necesidad sobre el material didáctico con estilo kawaii para el aprendizaje en el Ámbito de Relaciones Lógico Matemáticas, para los estudiantes de 4 años de edad.

Cabe recalcar que su autorización me sería de gran ayuda ya que podría completar mi tesis con satisfacción.

Esperando tener una respuesta favorable a mi pedido desde ya reitero mi agradecimiento de consideración y estima.

Atentamente;

*Tatiana Mecias*

Shirley Mecias

**ESTUDIANTE DISEÑO GRAFICO-UNACH**

