



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

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

**CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico**

**“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y  
PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**

**AUTORA:**

**MARÍA ANGÉLICA GUEVARA VILLA**

**TUTORA:**

**MSC. MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA**

**RIOBAMBA – ECUADOR**

**2021**

## CERTIFICADO DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación de proyecto de investigación titulado: **“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”**. Realizado por María Angélica Guevara Villa y dirigido por: MSC. MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA. Manifiesta el cumplimiento de las observaciones cumpliendo con todos los requisitos.

El trabajo escrito fue elaborado para obtener el grado de Licenciatura en Diseño Gráfico, y ha sido aprobado por los miembros del tribunal con lo cual, El tribunal autoriza a este trabajo de tesis para su uso. Como paso final la investigación se mantendrá en la biblioteca de la Facultad De Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional De Chimborazo

Para constancia de lo expuesto firman:

Msc. William Quevedo.  
**Presidente del Tribunal**



---

Mgs. Mariela Samaniego  
**Miembro del Tribunal**



---

Mgs. Pablo Rosas  
**Miembro del Tribunal**



---

Mgs. Marcela Cadena  
**TUTOR**



---

## CERTIFICADO DE TUTORÍA

Yo, **MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA** tutor de tesis y docente de la Facultad De Ciencias de la Educación Humanas Y Tecnologías de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, **CERTIFICO** que en presente trabajo con el tema “**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**” de autoria de la señorita **Maria Angelica Guevara Villa** portadora de la C.C. **0603985110** ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación.



---

Mgs. Marcela Cadena  
**TUTOR**



## CERTIFICADO DE PORCENTAJE DE PLAGIO

# CERTIFICACIÓN

Que, **GUEVARA VILLA MARÍA ANGÉLICA** con CC: **0603985110**, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS** ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO TERRITORIAL - PRODUCTIVO Y HÁBITAT SUSTENTABLE PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA** y alineado a la línea de investigación **CULTURA VISUAL**, cumple con el 10%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

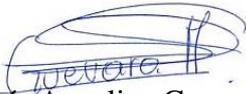
Riobamba, 25 de mayo de 2021

---

Mgs. Marcela Cadena Figueroa  
**TUTOR**

## AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, con el tema: **“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”** corresponde exclusivamente a: María Angelica Guevara Villa con C.C. 0603985110, y el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad.



María Angelica Guevara Villa

**CI:** 0603985110

**Número de teléfono:** 0969004163

**Correo electrónico:** [mguevaravilla@yahoo.com](mailto:mguevaravilla@yahoo.com)

## **AGRADECIMIENTO**

Mi profundo agradecimiento a mi tutora MSC. MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA, que ha sido un pilar fundamental para la construcción de todo este gran trabajo, además agradezco a todos mis docentes por su gran conocimiento impartido en el aula de clases.

Un agradecimiento especial al centro de Educación Inicial, “MIS PRIMEROS AMIGOS” por su aporte y por abrir sus puertas, para realizar la investigación del material didáctico pop up.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo quiero dedicar a Dios y mis familiares, que gracias a ellos soy la persona que soy.

A mi madre Ligia Villa por su apoyo, consejos, comprensión, amor y valores morales que me han servido para crecer como persona y alcanzar los objetivos propuestos.

A mis hermanos Oscar, Marcos, Bryan, Wagner y Andrés por estar siempre acompañándome en el camino como estudiante para lograr este éxito en mi vida, a mi esposo Fernando quien ha sido mi mejor amigo, compañero y profesor, motivación, inspiración para seguir cosechando lo que me proponga en la vida, a mi hijo Gabriel quien me ha dado fuerzas para seguir adelante y luchar por lo que quiero.

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
CERTIFICADO DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL .....	II
CERTIFICADO DE TUTORÍA .....	III
CERTIFICADO DE PORCENTAJE DE PLAGIO.....	IV
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
dedicatoria.....	VII
ÍNDICE GENERAL .....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS .....	XII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XIII
RESUMEN .....	XV
ABSTRACT.....	XVI
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>3</b>
1. Planteamiento del Problema. ....	3
1.1. Problema. ....	3
1.2. Justificación. ....	4
1.3. Objetivo. ....	5
1.3.1. Objetivo general.....	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>6</b>
2. Marco Teórico. ....	6
2.1. Educación Inicial. ....	6
2.1.1. Características de los niños de 3 a 4 años de edad. ....	6
2.2. Los Valores.....	8
2.2.1. Que Son Los Valores. ....	8
2.2.2. Para Que Sirven Los Valores.....	9
2.3. Tipo De Valores.....	9
2.3.1. Valores Éticos.....	9
2.3.2. Valores Morales.....	9
2.3.3. Valores Sociales.....	10

2.3.4.	Valores Religiosos.....	10
2.3.5.	Valores Humanos.....	10
2.4.	Educación de Valores en Niños.....	11
2.4.1.	Valores para educar a los niños de etapa inicial Etapa primera de la Metodología de Waldorf.....	11
2.5.	Material Didáctico: Definición.....	12
2.6.	Tipos De Material Didáctico.....	13
2.6.1.	Libros.....	13
2.6.2.	Revistas.....	14
2.6.3.	Periódicos.....	14
2.6.4.	Carteles.....	14
2.6.5.	Material Mixto.....	14
2.6.6.	Grabadora.....	14
2.7.	Diseño Gráfico.....	15
2.7.1.	Códigos Gráficos.....	15
2.7.2.	Código Icónico.....	15
2.7.3.	Código Lingüístico.....	16
2.7.4.	Códigos Iconográficos.....	16
2.8.	Ilustración.....	16
2.8.1.	Historia de la ilustración.....	16
2.9.	Tipos de Ilustración.....	17
2.10.	Técnicas de ilustración.....	18
2.11.	Uso de la Ilustración.....	19
2.12.	La Ilustración Infantil.....	20
2.13.	Software utilizado en ilustración.....	21
2.13.	Técnica de Diseño.....	21
2.13.1.	Pop Up.....	21
2.13.2.	Clasificación del pop up.....	23
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>25</b>
3.	Metodología.....	25
3.1.	Tipo y Diseño de Investigación.....	25
3.1.1.	Tipo de investigación.....	25
3.1.1.1.	Investigación Etnográfica.....	25

3.1.1.2.	Investigación explicativa. ....	25
3.1.1.3.	Investigación proyectual: Teoría de Scott.....	26
3.2.	Diseño de investigación, experimental. ....	26
3.3.	Unidad de Análisis.....	26
3.4.	Población de Estudio. ....	26
3.5.	Muestra. ....	27
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	27
3.6.1.	La encuesta. ....	27
3.6.2.	Cuestionario de preguntas.....	27
3.6.2.	Entrevista. ....	27
3.6.3.	Cuestionario de Preguntas. ....	27
3.6.4.	Observación. ....	28
3.6.5.	Fichas de observación.....	28
3.6.6.	Etnografía. ....	28
3.6.6.	Pizarra Gráfica. ....	28
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>29</b>
4.	Resultados y discusión.....	29
4.1.	Interpretación y Resultados de Instrumentos Aplicados. ....	29
4.2.	Entrevista a Docentes del centro educativo. (Anexo I) .....	29
4.3.	Ficha de Observación- Afinidad de los materiales didácticos (Anexo II).....	31
4.4.	Análisis Técnico/Visual del Material Didáctico (Anexo III).....	38
4.5.	Entrevista de Psicólogo Educativo. ....	41
4.6.	Entrevistas a los niños del centro educativo. (Anexo V).....	43
4.7.	Entrevista de expertos (Anexo VI) .....	46
4.8.	Etnografía. ....	48
4.8.1.	Pizarras Graficas.....	48
4.9.	Proceso de diseño. ....	52
4.9.1.	Causa Primera: Identificación de la necesidad de diseño. ....	52
4.9.2.	Público Objetivo. ....	52
4.10.	Causa Formal. ....	54
4.10.1.	Proceso Creativo. ....	54
4.10.2.	Estilo.....	55
4.11.	Causa Material. ....	88

4.11.1. Características de impresión.....	88
4.11.2. Causa Técnica.....	89
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>92</b>
CONCLUSIONES.....	92
RECOMENDACIONES.....	92
BIBLIOGRAFÍA .....	93
ANEXOS .....	XVII
Anexo I: Guía estructurada de entrevista – Docente.....	xvii
Anexo II: Ficha de Observación- Afinidad de los materiales didácticos (Anexo II) .....	xviii
Anexo III: Objetivo Caracterizar el problema de investigación, desde el punto de vista técnico/visual. ....	xix
Anexo IV: Guía estructurada de entrevista – psicólogo educativo .....	xx
Anexo V: Encuesta a niños, detalles de personaje principales, colores y tipografías. ....	xxi
Anexo VI: Guía estructurada de entrevista – expertos en Diseño Grafico .....	xxiii

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b>	Base para la realización de los personajes .....	43
<b>Tabla 2.</b>	Base para la utilización de colores .....	44
<b>Tabla 3.</b>	Base para el uso de Tipografía .....	45
<b>Tabla 4.</b>	Resumen criterio de expertos .....	46
<b>Tabla 5.</b>	Segmentación del público objetivo .....	53
<b>Tabla 6.</b>	Características de Ilustración. ....	55
<b>Tabla 7.</b>	Ficha de creación de Personajes El respeto. ....	56
<b>Tabla 8.</b>	Ficha de creación de personaje Saludo. ....	57
<b>Tabla 9.</b>	Ficha de Creación de personaje la Amistad. ....	58
<b>Tabla 10.</b>	Ficha de creación de personaje La responsabilidad. ....	59
<b>Tabla 11.</b>	Ficha de creación de personaje La Honestidad. ....	60
<b>Tabla 12.</b>	Costo de producción.....	90
<b>Tabla 13.</b>	Costo de diagramación e ilustración .....	90
<b>Tabla 14.</b>	Precio de venta. ....	91

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	Materiales didácticos que maneja el docente.....	31
<b>Figura 2.</b>	Fomenta los valores de una manera directa.....	32
<b>Figura 3.</b>	Valores del hogar.....	33
<b>Figura 4.</b>	Practica de valores.....	34
<b>Figura 5.</b>	Ilustraciones en textos.....	35
<b>Figura 6.</b>	Nivel de ilustración.....	36
<b>Figura 7.</b>	Convivencia en espacios abiertos.....	37
<b>Figura 8.</b>	Estudiantes con material didáctico.....	38
<b>Figura 9.</b>	Estudiantes compartiendo un día de clases.....	39
<b>Figura 10.</b>	Estudiantes con el texto de educación inicial.....	40
<b>Figura 11.</b>	Estudiantes con material didáctico de lego.....	41
<b>Figura 12.</b>	Interpretación de la muestra por el personaje favorito.....	44
<b>Figura 13.</b>	Interpretación de resultado de colores.....	45
<b>Figura 14.</b>	Opciones de tipografía.....	46
<b>Figura 15.</b>	Pizarra Gráfica: Moodboard De Discurso.....	48
<b>Figura 16.</b>	Pizarra gráfica: Coolboard.....	49
<b>Figura 17.</b>	Pizarra gráfica: Moodbord de conducta.....	50
<b>Figura 18.</b>	Pizarra Gráfica: Brandboard.....	51
<b>Figura 19.</b>	Referencias visuales superhéroes.....	66
<b>Figura 20.</b>	Representación conceptual de los personajes.....	67
<b>Figura 21.</b>	Ilustración de personajes.....	67
<b>Figura 22.</b>	Representación conceptual ilustrado del personaje.....	68
<b>Figura 23.</b>	Ilustración del personaje con vestimenta y color.....	68
<b>Figura 24.</b>	Referencia visual del escenario.....	69
<b>Figura 25.</b>	Bocetos de los escenarios.....	69
<b>Figura 26.</b>	Imagen del escenario a color que se utilizará.....	70
<b>Figura 27.</b>	Composición de fondo ilustrado representando la regla de tercios.....	70
<b>Figura 28.</b>	Maqueta básica.....	71
<b>Figura 29.</b>	Diagramación del módulo el Respeto.....	72
<b>Figura 30.</b>	Diagramación del módulo el Saludo.....	73
<b>Figura 31.</b>	Diagramación del módulo la amistad.....	74
<b>Figura 32.</b>	Diagramación del módulo la responsabilidad.....	75

<b>Figura 33.</b>	Diagramación del módulo la honestidad .....	76
<b>Figura 34.</b>	Personaje de referencia y personajes ilustrados.....	77
<b>Figura 35.</b>	Cromática del escenario.....	78
<b>Figura 36.</b>	Cromática del escenario.....	79
<b>Figura 37.</b>	Cromática del escenario.....	79
<b>Figura 38.</b>	Cromática del escenario.....	80
<b>Figura 39.</b>	Cromática del escenario.....	80
<b>Figura 40.</b>	Tipografía .....	81
<b>Figura 41.</b>	Representación del texto con sus colores trazos.....	81
<b>Figura 42.</b>	Representación del texto de cada valor a estudiar .....	82
<b>Figura 43.</b>	Cromática para diseño .....	82
<b>Figura 44.</b>	Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor el Respeto.....	83
<b>Figura 45.</b>	Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor el saludo. ....	84
<b>Figura 46.</b>	Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la amistad. ....	85
<b>Figura 47.</b>	Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la responsabilidad. ....	86
<b>Figura 48.</b>	Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la honestidad. .	87



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

“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO POP UP PARA EL APRENDIZAJE Y  
PRÁCTICA DE VALORES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”

**RESUMEN**

La presente investigación se realizó en la ciudad de Riobamba en el Centro de Educación Inicial “MIS PRIMEROS AMIGOS” a través de esta investigación se recopiló información, a base de la observación y recolección de datos por medio de la entrevista a docentes y expertos del área de diseño gráfico e ilustración, se efectuó una encuesta al público objetivo, estudiantes de educación básica del centro inicial se establece las siguientes características de estilo y su lenguaje gráfico que son la ilustración infantil y el comic, aplicando la metodología de Scott y sus causas, se levanta información, se realiza ilustraciones, se define características, se planifica y ejecuta el trabajo de fomentar los valores con material didáctico pop up que contiene escenarios propios creados por la recopilación de información en pizarras gráficas, deseando ser un material didáctico que fomente la educación de valores, a base de los superhéroes que son los personajes que más se identifican y los toman como un ejemplo a su corta edad, con lo cual concluimos esta investigación entregando un material didáctico pop up, que fomenta los valores a los niños de la Educación Inicial.

**Palabras claves:** <Educación inicial> <Material Didáctico> <pop up> <Ilustración>  
<Ilustración Infantil> <Comic> <Valores>

## **ABSTRACT**

This investigation work was carried out in Riobamba, in the “MIS PRIMEROS AMIGOS” Initial Education Center. Through this investigation, information was collected, it was based on observation and data collection through interviews with teachers and experts in the area of graphic design and illustration, a survey was carried out with the target public that was made up by the basic education students of the initial center, the following style characteristics and their graphic language that are children’s illustration and the comic are established, by applying Scott’s methodology and its causes, information is collected, illustrations are made, characteristics are defined, the work of promoting values is planned and carried out with emergent didactic material that contains its own scenarios created by the collection of information on graphic boards, it is pretended that this becomes a didactic material that promotes the education of values, based on the superheroes who are the characters that most identify and take them as an example at this young age, with which we concluded this research by delivering an emergent didactic material which promotes values to the children of Initial Education.

**Keywords:** initial education, didactic material, pop up, illustration, children’s illustration, comic, values.

Reviewed by:

Mgs. Geovanny Armas Pesántez

**ENGLISH PROFESSOR**

C.C. 0602773301

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación nace con la iniciativa de fomentar el aprendizaje y la práctica de valores en los niños de educación inicial, el dedicar tiempo a los niños en su formación es necesario, las nuevas generaciones no están bien encaminadas, se dice que los valores nacen en su hogar pero existen niños que no disponen de un hogar consolidado en donde sus padres fomenten los valores primordiales de vida, así que fomentar esta práctica en la educación inicial es necesario para su optima formación, como se lo describe en el presente trabajo, por medio de la innovación de su material de enseñanza.

El diseño de material didáctico Pop Up, consiste en la construcción de un libro, que será un punto clave de la enseñanza para captar su atención, el mismo que contiene 5 módulos que inculca el respeto, el saludo, la amistad, la responsabilidad y la honestidad, el cual nos va ayudar a conducir frente a los desafíos que nos plantea la realidad.

Para ayudar a resolver este problema, una parte importante es el desarrollo de material didáctico pop up en el que se pueda evidenciar los valores mencionados anteriormente para el aprendizaje y la práctica de los mismos.

Esta investigación está enfocada en determinar el diseño y uso del material didáctico Pop up como parte fundamental del proceso de enseñanza- aprendizaje, siendo esta una realidad en muchas instituciones escolares de nuestra ciudad, y mediante ello la de mejorar las herramientas o el material didáctico, siendo evidente la el interés en el proceso de enseñanza aprendizaje, tanto en los niños y niñas como en los docentes de las diferentes instituciones locales para inculcar valores en sus pupilos.

La metodología usada en el trabajo es de Robert Scott, aquí por medio de sus 4 causas, se pretende fortalecer los valores en los niños.

Causa Primera: se levanta la información y se planta el proyecto de diseño de material didáctico pop up enfocado para la difusión de valores.

Causa Formal: el proceso creativo donde se realiza las ilustraciones entre ellos personajes y escenarios, se utiliza ilustraciones de tipo infantil para el proceso de personajes para sus diferentes aplicaciones en los valores.

Causa Material: Los materiales están determinados por las características que desea brindar un material tridimensional que llame la curiosidad y despierte la imaginación de los estudiantes de educación inicial.

Causa Técnica: La técnica que se utiliza para plasmar la idea es un software de diseño que facilitara la diagramación y el producto final.

Para dar como resultado un material didáctico Pop Up, enfocado para niños de edad de 3 a 4 años, soporte para el docente para la difusión de valores en niños.

## CAPÍTULO I

### 1. Planteamiento del Problema.

#### 1.1. Problema.

El proyecto de investigación apunta a alentar la enseñanza de los valores que aplican el material de enseñanza emergente pop up, que es un nuevo instrumento utilizado en diferentes sectores, tales como: educativo, social, cultural o tecnológico.

Los valores son parte del ser humano desde el nacimiento y termina en su muerte, una buena manera de enseñar es establecer una capacitación deseable, que en muchos casos los niños de educación inicial hoy no tienen estos atributos, cuando estas reglas de conducta son muy importantes en la formación de los niños, cuya responsabilidad primaria tienen los padres.

Los valores como patrimonio de un niño son los que se determinan por su actuar, por su conducta, o por sus sentimientos y emociones, al conocer es necesario saber cómo se puede proporcionar una mejor enseñanza y formación desde los primeros años de educación.

La familia es uno de los pilares fundamentales para la enseñanza de valores en los niños, pero desafortunadamente, en muchos casos la ausencia de la familia es el principal motivo para no aprender valores, o simplemente no están preparados, esto provoca que los niños aprendan lo que sus padres hacen ya sea bueno o malo.

Nelson Mandela hacia referente a una frase “la Educación es el arma más poderosa que podemos usar para cambiar el mundo” esta afirmación es muy verdadera y debe aprovechar desde cortas edades, ya que facilita el desarrollo general en los niños que comprenda edades entre 3 a 4 años.

En la actualidad los niños están en contacto directo con mucha información, y los padres deben buscar aún más estrategias de enseñanza, para poder protegerlo de la información que son poco adecuadas y sepan entender de una manera crítica, conceptos como

el respeto, el saludo, la amistad, la responsabilidad y honestidad, quizá no sepa ni que significa.

Se puede realizar una mirada al pasado, el agradecimiento, el saludo, la responsabilidad, la generosidad, el compromiso, la gratitud, la honestidad, la tolerancia, la humildad son valores que están ausentes en nuestro entorno, pero no existe un pasado mejor ni un futuro peor, existe un presente y hoy en día la sociedad en la que vivimos ha ido evolucionando afectando el cultivo de valores.

Esto es un tema que alarma a nuestra sociedad, ya que al convivir con una sociedad que carece de valores, estaríamos formando un mundo caótico y sin rumbo fijo, pues al hablar de los mismos van desapareciendo a medida de los cambios que se presentan hoy en día.

Actualmente, nos enfrentamos a una sociedad que se transforma a un ritmo trepidante. La globalización, las nuevas tecnologías, la inmigración, la paz, la igualdad entre hombres y mujeres, son algunas de las realidades que vivenciamos de forma cotidiana y tangible.

## **1.2. Justificación.**

La educación fundada en valores, se considera como parte esencial dentro del proceso educativo integral, al observar al estudiante en sus clases cotidianas se evidencio que su material didáctico está enfocado para desarrollar su motricidad y despertar su ingenio, el material didáctico a utilizar posee ilustraciones bidimensionales, por lo que se recomienda el uso de material gráfico pop up para generar un mayor impacto visual y que esté orientada a un estudio claro de valores, por tal motivo el desarrollar un material didáctico pop up, que es una representación tridimensional por los mecanismos internos que posee, los mismos que permiten interactuar con el usuario en este caso los niños y un soporte para el docente que debe indicar a su estudiante de una manera clara y concisa, es en esta etapa del estudiante que le suceden cambios trascendentales en la actividad mental, así como en la estructura de su personalidad al pasar esto establecen conductas que cada persona posee, sin embargo, con el material didáctico pop up se enfoca los valores los cuales en el centro de educación inicial no es una materia o un requisito de aprendizaje.

La educación escolar, centra su interés en el fomento de los valores para un aprovechamiento racional de los recursos nacionales y de la protección del ambiente, así como para propiciar actitudes positivas y solidarias. Al ingresar a la escuela el niño amplía sus relaciones con otros niños, con el personal de la institución y de la comunidad en general, lo que le permite desarrollar su autonomía, e identidad personal, en una relación favorable con la naturaleza, a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos. Estos valores contienen implícitamente la vivencia cotidiana de otros; amor, libertad, democracia, justicia, igualdad, tolerancia, respeto, responsabilidad, participación, cooperación, etc.

La adquisición y la práctica de valores se profundiza con el conocimiento de los rasgos importantes de la organización, así como la noción de los principios que la distinguen, cuyo propósito principal se encuentra centrado prácticamente en encontrar las estrategias. Es así que el diseño de material didáctico pop up ayudará en la formación de valores de los niños del centro educativo “MIS PRIMEROS AMIGOS” de una manera amena y divertida.

### **1.3. Objetivo.**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Diseñar material didáctico pop up para el aprendizaje y práctica de valores en niños de educación inicial

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Determinar las causas del por qué los niños están perdiendo valores como el respeto, el saludo, la amistad, la responsabilidad y honestidad.
- Determinar lineamientos del público objetivo mediante la investigación etnográfica para fundamentar la propuesta.
- Sustentar el diseño del material didáctico pop up identificando sus características.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO.

Actualmente, el uso de materiales didácticos aumenta significativamente dentro y fuera de las aulas de las unidades educativas.

Esto se debe a que el uso de materiales implica que los estudiantes muestran un mayor interés y motivación en los valores de aprendizaje, que se basa esencialmente en el proceso de enseñanza de aprendizaje, un modelo exclusivo en el que se fomenta los valores.

#### 2.1. Educación Inicial.

La educación inicial corresponde al ciclo de capacitación antes de la educación primaria obligatoria y que generalmente comienza a la edad de 3 a 4 años. Muchos también llaman a la educación preescolar. (Ucha, 2015)

##### 2.1.1. Características de los niños de 3 a 4 años de edad.

En esta corta edad, las características de los niños que comprende edad de 3 a 4 años se obtienen. (Pediatrics, 2015).

##### *Característica en sus movimientos*

Brinca y se para en un pie hasta por cinco segundos

Sube y baja las gradas sin apoyo

Patea una pelota hacia adelante

Lanza la pelota por encima del hombro

Atrapa la pelota en rebote la mayoría de las veces

Se mueve hacia adelante y hacia atrás con agilidad

##### *Características en destrezas con las manos y los dedos*

Copia figuras cuadradas

Dibuja a una persona con dos a cuatro partes del cuerpo  
Usa las tijeras  
Dibuja círculos y cuadrados  
Comienza a copiar algunas letras mayúsculas  
Logros del lenguaje  
Comprende mejor el concepto de “igual” y “diferente”  
Ha dominado algunas reglas básicas de gramática  
Se expresa con oraciones de cinco a seis palabras  
Habla lo suficientemente claro para que lo entiendan extraños  
Cuenta historias  
Logros cognitivos  
Nombra correctamente algunos colores  
Comprende el concepto de contar y puede saberse algunos números  
Aborda los problemas desde un solo punto de vista  
Comienza a tener un sentido más claro del tiempo  
Sigue órdenes de tres partes  
Recuerda partes de una historia  
Comprende el concepto de igual/diferente  
Participa en juegos de fantasía

### ***Características sociales y emocionales***

Le interesan nuevas experiencias  
Coopera con otros niños  
Juega a “mamá” o “papá”  
Tiene cada vez más inventiva en juegos de fantasía  
Se viste y se desviste  
Negocia soluciones para los conflictos  
Más independiente  
Imagina que muchas imágenes no familiares pueden ser “monstruos”  
Se ve a sí mismo como una persona plena, que implica cuerpo, mente y sentimientos  
A menudo no puede distinguir entre fantasía y realidad  
Inspección de salud del desarrollo

Debido a que cada niño se desarrolla en su propia manera muy particular, es imposible predecir exactamente cuándo o cómo su niño en edad preescolar va a perfeccionar una destreza determinada. Los logros del desarrollo que se enumeran acá le darán una idea general de los cambios que puede esperar a medida que su hijo va creciendo, pero no se alarme si este desarrollo toma un rumbo ligeramente distinto. Sin embargo, alerte a su pediatra en caso de que su hijo muestre cualquiera de los siguientes signos de posible retraso en el desarrollo para su rango de edad. (Pediatrics, 2015)

No puede lanzar una pelota por encima del hombro

No puede saltar en un lugar

No puede montar un triciclo

No puede sostener un crayón entre el pulgar y los demás dedos

Tiene dificultad para dibujar garabatos

No puede apilar cuatro bloques

Todavía se aferra a sus padres o llora cada vez que lo dejan

No muestra interés en juegos interactivos

Ignora a los demás niños

No responde a las personas fuera de la familia

No participa en juegos de fantasía

Se rehúsa a vestirse, dormirse, usar el inodoro

Se pone insolente sin que pueda controlarse cuando está enojado o molesto

No puede copiar un círculo

No usa oraciones de más de tres palabras

No usa “yo” ni “tú” de forma apropiada

## **2.2. Los Valores.**

### **2.2.1. Que Son Los Valores.**

Los valores son los principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto considerado típicamente positivas o de gran importancia para un grupo social. (Morales, 2020)

Los valores motivan a las personas a actuar de una manera u otra porque son parte del sistema de creencias, determinan sus comportamientos y expresan sus intereses y sentimientos. Los valores definen los pensamientos de los individuos y la forma en que quieren vivir y compartir sus experiencias con aquellos que los rodean. (Morales, 2020).

### **2.2.2. Para Que Sirven Los Valores.**

Los valores sirven como una guía interpretativa en el mal cotidiano. Por ser una pregunta subjetiva, podemos decir principalmente que, afirmando que los valores son universales serían seriamente la menor confianza. Sin embargo, encontramos que generalmente se caracterizan también. La realidad es que los valores son históricos, es decir, su origen está relacionado con un contexto social y cultural específico que afecta directamente su concepto y la capacitación, de esta manera podemos notar que en las sociedades tienen valores diferentes en los que las formas Actuar, comportamiento, moral, cooperación, etc. (Raffino, 2020).

### **2.3. Tipo De Valores.**

Existen así valores éticos, morales, sociales, religiosos, culturales

#### **2.3.1. Valores Éticos.**

La ética es la disciplina filosófica dedicada al estudio de relaciones complejas entre lo aceptable e inaceptable, el derecho e incorrecto. Además, estudia cómo se aplican estos conceptos al comportamiento del ser humano en la sociedad. En este sentido, los valores éticos son los relacionados con el comportamiento humano "correcto" y con la toma de decisiones. Como guía para el comportamiento, nos permiten saber cuándo y cómo actuar de manera responsable ante diversas situaciones. (Uriarte, 2020).

#### **2.3.2. Valores Morales.**

Son el comportamiento que acepta una empresa en particular e incluye que son indispensables para mantener el orden social. Se capacitan socialmente a todos los ciudadanos, lo que requiere, en particular, su aceptación de manera silenciosa y práctica. En

muchos casos, la compañía tiene sanción, que los viola contra el poder judicial, el criminal, etc (Raffino, 2020).

### **2.3.3. Valores Sociales.**

Los valores sociales son los criterios que gobiernan el camino por ser, ser y actuar en un determinado grupo social.

Estos valores, a su base, se basan en valores universales que, desde el origen de la humanidad, fueron inherentes a la condición humana, ya que son: sabiduría, amabilidad, amor, pureza, paz, misericordia, belleza y armonía. Sobre la base de estos valores universales, se crean otros más específicos que dividen los valores iniciales en aspectos más concretos y, en última instancia, por el grupo social y la tradición cultural concreta del lugar (Sanchis, 2020).

### **2.3.4. Valores Religiosos.**

Son los principios éticos y todo este comportamiento que una persona adopta de acuerdo con la religión que practica.

Dichos valores generalmente se asocian con valores universales, que modelan las buenas actitudes y comportamientos de la empresa. Estos valores se establecen en textos sagrados o religiosos (Ibarra, 2020).

### **2.3.5. Valores Humanos.**

Por los valores humanos o los valores universales, se entiende un intento de construir categorías de valoración de la conducta que son comunes a todas las especies. Contemplan estas apreciaciones más comunes en todas las culturas, religiones y sociedades (Uriarte, 2020).

Es una categoría controvertida porque impone otras culturas que los valores de los Estados Unidos, no son realmente universales y no aceptan voluntariamente los valores de

otras culturas. En principio, sucede con esto como con los derechos humanos: todos los aceptamos en principio, pero no significamos lo mismo para todos (Uriarte, 2020).

## **2.4. Educación de Valores en Niños.**

Los valores no se aprenden al nacer, tampoco vienen en el código genético. Deben ser enseñados y transmitidos de generación a generación, y este trabajo generalmente cae en familias y instituciones oficiales, como la escuela. Sin embargo, los medios y los grupos sociales también intervienen, incluso si no es deliberadamente (Uriarte, 2020).

La educación de seguridad se considera un método para capacitar a una ciudadanía responsable con ellos mismos y con su entorno, lo que incluye completamente lo que su cultura es apreciada por un individuo y lo que no lo es. En general, "Educar en valores" corresponde a la conservación del entrenamiento moral o ético (Vallejo, 2015).

### **2.4.1. Valores para educar a los niños de etapa inicial Etapa primera de la Metodología de Waldorf.**

La pedagogía de Waldorf es un medio alternativo creado por la filosofía y la Letras austriacas Rudolft Steiner, este método se basa en la realización de la dinámica que fomenta el aprendizaje cooperativo e individualizado en el que los estudiantes se convierten en temas activos de su propio aprendizaje, que se compone de fases.

En su primera etapa, habla sobre el jardín de infantes, que incluye agentes de 0 a 7 años e indica que los niños aprenden mejor por la imitación inconsciente de las actividades prácticas, tiene como objetivo educar en función de la experiencia y penetrar en el niño con la sensación de que el mundo es bueno.

¿Por qué es importante el valor de la educación para nuestros hijos?

¿Cuáles son los valores fundamentales que deben aprenderse de la infancia?

Si bien sus niños en desarrollo deben incorporar normas éticas a su aprendizaje que les ayuden a cooperar y formar su personalidad.

En este sentido, la educación en los valores se convierte en un punto fundamental de su aprendizaje, contribuyendo a su socialización y los prepara para mañana. Hay muchos valores que deben insertarse en la enseñanza de los pequeños a lo largo de los años. Sin embargo, existen cinco valores inevitables necesarios para aprender de su edad de edad que explican el médico en la filosofía y letras austriacas, Rudolf Steiner (Orozco, 2018).

- El Respeto
- El Saludo
- La Amistad
- La Responsabilidad
- La Honestidad

## **2.5. Material Didáctico: Definición.**

Según algunas de las definiciones que dan autores como San Martín (1991) o Rivera (2012), que luego se citan, con materiales pedagógicos, entiendo esos recursos utilizando y/o docentes elaborados con ciertos fines educativos, como proporcionar a los estudiantes un aprendizaje más enriquecimiento y motivacional durante el desarrollo de su proceso de instrucción; o para ayudar a desarrollar el contenido. De cada unidad, alcanzando eso, los estudiantes trabajan y desarrollan un aprendizaje significativo.

Para remediar esto correctamente, es necesario hacer una nota explicativa en la que los materiales y los recursos didácticos no son los mismos a pesar de que ambas son funciones comunes, que posteriormente exponen (Lucea, J, 1996). Estas condiciones se refieren a estas condiciones como "todos los elementos de los elementos, útiles o estrategias que el maestro puede usar o usar como asistencia, suplemento o ayuda en su tarea de enseñanza" (p. 42).

Hay una variedad de definiciones de material educativo, que se ha seleccionado.

Podemos entender los materiales como los artefactos que, en algunos casos, utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otras como referentes directos

(objeto), incorporados a estrategias de enseñanza que ayudan a la reconstrucción del conocimiento al proporcionar signos parciales de conceptos curriculares.

Los materiales representan uno de los componentes fundamentales del currículo y solo tienen sentido cuando están totalmente integrados en el proyecto, tanto en el proyecto como en el interactivo y, por supuesto, en la evaluación (San Martín, A, 1991).

Tomás Eduardo (Ruiz, T. E, 2012), entiende por materiales didácticos como:

Todos esos medios o herramientas que utiliza un maestro para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Siempre teniendo en cuenta el contexto en el que funciona, el tipo de estudiantes que poseen y la institución en la que trabaja. Esto es muy importante, ya que estos factores serán aquellos que les ayudan a decidir correctamente qué tipo de herramientas pueden enviar una lección realmente significativa a sus estudiantes.

De acuerdo con las definiciones previamente expuestas, de modo que el material didáctico sea efectivo, los diferentes objetivos, contenidos y actividades de cada sujeto y la clase se acuerden, siempre se consideran, teniendo en cuenta el tipo de estudiantes directos (Martínez del Moral, 2017).

## **2.6. Tipos De Material Didáctico.**

### **2.6.1. Libros.**

El libro fue el medio de enseñanza tradicionalmente utilizado en el sistema educativo. Se considera auxiliar de la enseñanza y la publicidad del aprendizaje, su característica más significativa es que presentan un orden de aprendizaje y modelo de enseñanza. Un libro es un trabajo escrito o impreso, producido y publicado como una unidad independiente, a veces este material consiste exclusivamente del texto, y otras veces contienen una mezcla de elementos visuales y de texto. Los tipos de libros que se pueden usar pedagógicamente, son:

- Los libros de texto
- Los libros de Consulta
- Los cuadernos y fichas de trabajo

- Los libros ilustrados.

### **2.6.2. Revistas,**

Una revista es una publicación periódica que contiene una variedad de artículos sobre un tema en particular, puede ser diferentes tipos. Astronómico, ciencia, cine, deportes, historia, computadora, educativa, etc.

### **2.6.3. Periódicos.**

Una edición diaria, que consiste en un número variable de hojas impresas, en las que realiza los mensajes informáticos en todas las facetas en el nivel local, nacional e internacional u otra publicación. Información comercial, deportes, música, espectáculos, eventos, prensa, etc. Buscar información

### **2.6.4. Carteles.**

En el sistema de pósteres, los elementos fundamentales deben reflejarse, el maestro debe preparar el material de estudio en forma de dibujos simples, signos convencionales, esquemas lógicos que ayudan a conocer la realidad en el nivel de las representaciones.

### **2.6.5. Material Mixto.**

Video Documental o Película.

Dispositivo que se utiliza para captar la atención del estudiante, favorece el aprendizaje y sirve de apoyo para el profesor.

Puede utilizar en el salón de clases con una televisión y el video documental.

### **2.6.6. Grabadora.**

A diferencia del video, simplemente maneja el sonido, la música, pero ya que son recursos excelentes para respaldar el contenido del tema.

Los materiales de enseñanza son herramientas básicas que contribuyen a mejorar el aprendizaje, siempre y cuando traigan un objetivo inmerso en el tema.

Sirven como apoyo de los maestros y ayudan a registrar la atención de los estudiantes, un reflejo crítico de lo que se lee o la aplicación de aquellos que aprenden en contextos reales e importantes para la enseñanza y el aprendizaje de sujetos (Argueta, Manuel, 2009).

## **2.7. Diseño Gráfico.**

### **2.7.1. Códigos Gráficos.**

Los Códigos gráficos son sistemas de signos y de reglas que permiten formular y comprender un mensaje.

El código del gráfico se alude a un sistema de signos gráficos, es decir, objetos gráficos en lugar de otros objetos (representan otros objetos u objetos intangibles) y cuyo uso o aplicación debe ser obtenida "siendo establecida" por el consentimiento universal. Solo a través de la administración del código gráfico, el diseño arquitectónico se puede constituir en un lenguaje común, que permite la comunicación entre diversos actores. Este proceso se realiza a través de dos casos (acciones): 1 Dibujo (instancia de codificación) y 2 Interprete el diseño (ejemplo de decodificación) (Danza, 2010).

### **2.7.2. Código Icónico.**

El lenguaje emblemático se puede definir como una representación visual y discursiva que busca transmitir un mensaje a través de la imagen. Además, es una expresión limitada porque generalmente el símbolo generalmente tiene un significado único. (Gabriela, 2019).

Sin embargo, dentro del contexto virtual, el símbolo puede actuar como un signo y variar su significado. Por lo tanto, la referencia depende del conocimiento y la cultura de la persona. Debido a esto, es esencial que haya una conexión entre el emisor, el código y el receptor (Gabriela, 2019).

### **2.7.3. Código Lingüístico.**

Se define como el conjunto de unidades de un idioma en particular, por lo que la combinación de algunas reglas legibles y comprensibles para un grupo de personas puede ser para diferentes idiomas y todos los idiomas con su gobierno.

### **2.7.4. Códigos Iconográficos**

En el mensaje visual los elementos iconográficos son fundamentales. Se define como un elemento iconográfico que, a diferencia de la fotografía, se crea, se procesa, se produce, produce y desarrolla por un artista, creativo, dibujante o programador de diseñadores. El símbolo es, por lo tanto, un factor muy especial para la comunicación visual y audiovisual. (Terezani, 2015)

## **2.8. Ilustración.**

### **2.8.1. Historia de la ilustración.**

Se definirá en la ilustración como un movimiento de la renovación intelectual, cultural, ideológica y política que ocurre en el siglo XVIII de Europa, que causa una visión del mundo. En el desarrollo de libros de ilustración que ocurrieron en el siglo XV, la presentación y el texto se mostraron en la mano en un bloque de madera y, a fines de este siglo, la invención de la prensa con los tipos, además, contribuyó a esto. Para ampliar la ilustración del texto, lo llamo xilografía.

“La ilustración es la salida del hombre de la minoría de edad e incapacidad para servirse, sin ser guiados por otros, de una propiamente sino en la falta de decisión y valor, que el diseño infantil es arte “ (Kant, 2007).

En los siglos XVI y XVII, los movimientos de grabado de madera y dos materiales comenzaron a usar que eran las placas de cobre de cobre y grabado.

Luego, siga los manuscritos iluminados en la Edad Media que dio un adorno al libro ilustrado, que muchos de ellos consisten con varios diseños hermosos trabajados en horas, escrito por los monjes como ayuda para sus devociones.

En el mismo siglo, la iluminación se colocó en diferentes partes de Europa, que tenía más bienvenida fue Geoffroy Tory, quien se dedicó a trabajar con elementos de página, ilustración, texto y márgenes. Ilustrador Thomas Boltillos A finales del siglo XVIII desarrolló la técnica de grabar la madera, en lugar de su rostro, obtener resultados detallados y muy duraderos para los libros. Después aparece la cromolitografía en el año 1851 el cual Edmun Evans imprimió libros de juguete, que los realizó Kate Greenaway quien introdujo color en los libros ilustrados, porque antes se lo hacía a blanco y negro. Enseguida llega la fotografía que trajo cambios muy drásticos en las ilustraciones y un declive de ilustraciones que provoco un impacto abrumador sobre la ilustración del siglo XX.

La fotografía estaba muy influenciada por el realismo que se refleja en la iluminación, a fines del siglo XIX, se revela el interés del grabado en la madera, que parece el trabajo de Edmun Burne-Jones.

Cuando aparece la revolución industrial, fue una gran ayuda para la ilustración porque gracias a este movimiento, nuevos tintes, pigmentos y reproducción de semitonos, que se crearon para color. La ilustración de los niños se puede definir como esta rama de ilustración especializada para crear imágenes en público infantil (Ortega R. , 2018).

Uno de los principales productos en los que se utiliza esta disciplina es la ilustración de libros infantiles, y en ocasiones se denomina como la actividad específica de ilustrar libros para niños (Ortega R. , 2018).

## **2.9. Tipos de Ilustración.**

- Ilustración Artística: La Ilustración artística es el tipo de ilustración con la que todos sueñan al pensar en ser ilustradores. Exponer sus cuadros en galerías o ser reconocidos entre los más grandes artistas es el sueño de muchos (Zambrano, 2021).
- Ilustración editorial: as ilustraciones editoriales acompañan las notas periodísticas o, en el caso de las revistas, pueden ir de forma decorativa al lado de las entrevistas; aunque

pueden ocupar doble página para alguna nota especial. Los ilustradores editoriales también se encargan de los diseños de las portadas (Zambrano, 2021).

- **Ilustración para libros infantiles:** Los libros infantiles están repletos de ilustraciones, por lo que siempre habrá trabajo en esta área. Lo divertido de este tipo de ilustración es que le permite al creador explorar distintas técnicas de ilustración, dándole total libertad en sus creaciones (Zambrano, 2021).
- **Ilustración de storyboards:** Este tipo de Ilustración es muy amplia, ya que sus servicios pueden ser solicitados para anuncios televisivos, para películas, series, películas animadas y, en general, para todas las producciones audiovisuales (Zambrano, 2021).
- **Ilustración publicitaria:** Al igual que la publicidad, este tipo de ilustraciones intenta persuadir la forma de pensar del espectador. Pueden usarse para comunicar un mensaje político, comercial o hasta ideológico (Zambrano, 2021).
- **Ilustración de producto:** La ilustración de producto está en constante crecimiento, debido a la cantidad de productos nuevos que se fabrican día a día (Zambrano, 2021).
- **Ilustración humorística o caricaturas:** Como su propio nombre lo dice, este tipo de ilustración toca temas de todo tipo, pero siempre con tono humorístico y exagerado. Las ilustraciones de este tipo también son conocidas como caricaturas (Zambrano, 2021).
- **Ilustración retratista:** ¿Aún se siguen realizando ilustraciones de retrato? ¿No ha sido desplazada por la fotografía? ¡Para nada! La ilustración retratista, al igual que muchas otras, se han ido adaptando con el tiempo; y, en la actualidad también existen retratos digitales que le aportan un interés especial a este tipo de ilustración (Zambrano, 2021).

## 2.10. Técnicas de ilustración.

- **Dibujo:** Todo ilustrador necesita dominar el dibujo, ya que es la base de cualquier ilustración. Normalmente se realiza a lápiz y de forma manual, pero en la actualidad también se suele trabajar directamente con el ordenador. Cada tipo de ilustración requiere un estilo de dibujo diferente (Iturralde, 2018).
- **Técnicas de impresión:** Los procesos de grabado nacieron con la invención de la imprenta, y se han usado a lo largo de la historia por los ilustradores de libros infantiles para permitir su reproducción múltiple (Iturralde, 2018).
- **Tinta:** Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. Hoy en día el dibujo lineal no tiene la misma

popularidad de antes, pero se mantiene en los libros de ilustraciones en blanco y negro para niños más mayores (Iturralde, 2018).

- **Rotuladores:** Los ilustradores emplean los rotuladores en mayor medida que los pintores artísticos. Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios fotomecánicos (Iturralde, 2018).
- **Lápices de color:** Su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. Se utiliza para originales de pequeño formato, ya que la intensidad de su tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios (Iturralde, 2018).
- **Pastel:** Es una de las técnicas más utilizadas en conjunción con otros procedimientos (acuarela, guache, acrílicos o rotuladores). Se trata de barritas de color, que pueden ser al óleo y secos, aunque los más habituales son estos últimos, quizá porque permiten obtener mejores efectos de mezcla. Tienen una coloración mucho muy intensa, pero no permiten matizar con mucha precisión (Iturralde, 2018).
- **Acuarela:** Es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchos utensilios y permite un alto grado de detalle.
- **Pintura al óleo:** Tiene muchos elementos a favor y en contra. Su riqueza y profundidad no se puede comparar con ninguna otra técnica, pero tiene muchos inconvenientes para el ilustrador. Por eso se usa poco para ilustración de libros infantiles (Iturralde, 2018).
- **Informática:** Hoy en día, su papel en el mundo de la ilustración de libros infantiles es básico, y las obras producidas son cada vez más interesantes e innovadoras.

La industria está dominada por el Macintosh de Apple. Se necesita un escáner y una impresora de gran formato (Iturralde, 2018).

Para el trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada (Iturralde, 2018).

## 2.11. Uso de la Ilustración.

Del mismo modo que existe un lenguaje verbal (sea oral o escrito), también existe un lenguaje visual con una serie de componentes, que sometidos a ciertas normas se organizan

para lograr un significado. En el caso de la imagen, los códigos son "las líneas, los colores, los sombreados, los planos y las dimensiones que, combinados en una sintaxis particular, son capaces de transmitirnos el significado que buscamos" (Gomez, 2016).

**Ilustración científica:** Suelen ser imágenes realistas que facilitan el entendimiento de textos científicos, sea en libros de texto, en estudios, folletos explicativos, etc.

**Ilustración literaria:** Sirve para acompañar un texto literario y dar información sobre él, creando imágenes alusivas lo que se narra (Gomez, 2016).

**Ilustración publicitaria:** Se aplica a la etiqueta de los envases y al packaging de productos variados, folletos promocionales o carteles, y se usa para ofrecer una información sobre el producto a simple vista (Gomez, 2016).

**Ilustración editorial:** La que se emplea en revistas, diseño gráfico, portadas de cd's, carteles, diseño de webs (Gomez, 2016).

## **2.12. La Ilustración Infantil.**

Los orígenes del libro ilustrado son inciertos. Aunque existen fragmentos ilustrados de obras griegas y romanas, consideramos que los manuscritos medievales son el origen de este arte (Ortega R. , 2018).

Aunque Salisbury dice en su libro "Ilustración de libros infantiles" que el primer intento de libro ilustrado es "Kunst und Lehrbüchlein" (publicado en el año 1580) (Ortega R. , 2018).

En este punto, la madera se usó como medio de impresión y ilustraciones en color solo se pudo alcanzar a mano. Así que podemos imaginar el costo de ilustrar un libro completo (Ortega R. , 2018).

La aparición de la litografía en el s. XIX, permite la posibilidad de imprimir ilustraciones a color con buena calidad y como resultado, la ilustración de libros empieza a cobrar fuerza. (Ortega R. , 2018)

La época que comprende el último cuarto del s. XIX y el principio del s. XX es conocida como la época dorada de la ilustración, por estas 3 razones:

El desarrollo de nuevas tecnologías en la imprenta (Ortega R. , 2018).

Una nueva forma de ver a la infancia y cambio de actitud frente a los niños y sus capacidades intelectuales.

La aparición de grandes ilustradores como Walter Crane, Kate Greenaway y Randolph Caldecott (Ortega R. , 2018).

### **2.13. Software utilizado en ilustración.**

- **Photoshop:** Esta herramienta de trabajo es muy útil ya que se emplea para la creación, la edición y el retoque de las imágenes.

Se pueden realizar excelentes trabajos publicitarios además se puede aplicar una gran variedad de necesidades como, restaurar una fotografía para así convertirla en una composición publicitaria, así mismo cambiar el tamaño y la resolución de la imagen, etc.

El formato propio de Photoshop el PSD y PDD que guardan capas canales y guías en el modo de color de su preferencia.

- **Ilustrador:** Esta herramienta también es muy importante su extensión y trabaja sobre mesas de trabajo en que se puede crear dibujos y pinturas, además tiene una gran variedad de producción de gráficos flexibles cuya utilización es la maquetación y su creación de material gráfico ilustrativo llamados objetos y vectorizados.

### **2.13. Técnica de Diseño.**

#### **2.13.1. Pop Up.**

Los libros móviles se han creado hace mucho tiempo, que la mayoría de las personas nunca habían imaginado que ya existían, que estos libros estaban destinados a adultos y no a

los niños, el primer libro que apareció fue un manuscrito de astrología en 1306, tomando un pergamino, Formulario redondo y en movimiento. En 1560, aparecieron los primeros libros móviles.

Varios años pasaron y la medicina ha hecho útil este propósito para crear un libro de anatomía con capas y aletas, con ilustraciones, en las que mostraron el cuerpo humano, y en 1700, el enfoque de estos libros ha anulado su atención a la literatura infantil, donde Creó una idea británica de usar aletas de papel móviles para ilustrar historias infantiles.

El tema pop up se aplica generalmente a cualquier libro tridimensional o móvil, significa que abarca libros tales como: túnel, colgajas que se levantan, pestañas que dibujan imágenes emergentes y cada una de estas obras de otra manera, tarjetas de felicitación de Ekrom-Dimensional Se incluyen porque se utilizan las mismas técnicas.

Beatriz Bezares García nos dice acerca de los libros pop up “contienen páginas con figuras tridimensionales realizadas en papel, pestañas, lengüetas entre otras, es una técnica especializada en origami. Que tiene como objetivo crear un efecto o mecanismo que den una visión de movimiento y profundidad en las imágenes”

Los primeros registros realizados de libros pop up desde la edad media indican que Ramón Llull crea el primer libro *Ars Mangna* (1306), un mecanismo “volvelle”, que se trata de un disco en el que gira y revela sus imágenes o palabras con el propósito de explicar mejor su teorías filosóficas sobre la existencia de Dios, a raíz de esto, empieza una popularidad en los libros Pop Up en el campo científico en donde era un gran recurso para mostrar los movimientos de sus teorías y conocimientos (Bertarioni, 2017).

La estructura de los libros pop up llega al siglo XVIII convirtiéndose en el objeto más valioso de la época con la creación del libro “*Harlequinades*” del autor Robert Sayer donde se destacan ilustraciones e historias infantiles, con solapas móviles con contenido de cómo se debía realizar el orden de desplegar la paginas, y durante el siglo XIX la empresa POP UP crea editoriales inglesas y norteamericanas, en donde quieren innovar sus diseños.

En 1932 el término pop-up fue utilizado por la Editorial Americana “blue Ribbon” para una serie que fue elaborada por Harold Lentz, y en los años 1940 y 1950 fueron muy

pocos los libros móviles, y Julian Wehr creó unos libros con mecanismos de ficha para crear el movimiento (Ortega, 2018).

Con un alto valor creativo, los libros emergentes como material didáctico son una forma creativa o una clave para que el futuro enseñe a los más pequeños como el primer año de estudio o la primera capacitación para enseñarle el valor de los libros y los valores comprados en tu vida.

Este instrumento con más significado es siempre papel, muchas veces, el contenido también está formado por tela, celofán, caucho, cordones u otro elemento similar.

La innovación de las imágenes, algo es muy importante porque otra representación diferente debe aparecer en una ilustración oculta.

El movimiento es lo que les caracteriza a personajes, escenarios, e ilustraciones, a esto lo llamamos animación.

La tridimensionalidad brinda relieve y profundidad a la escena que se presenta.

Lo principal de un Libro POP UP es el dibujo, la pintura, el corte o troquelado.

### **2.13.2. Clasificación del pop up.**

Los libros POP UP tiene una clasificación mediante su utilización son los siguientes:

***Libros con solapas (flaps):*** La solapa es un elemento o una pieza plana con una o más ilustraciones de papel pegadas en un punto específico que al desdoble hacia arriba muestra una ilustración oculta.

***Libro túnel (tunnel books) o acordeón (peep-show):*** Es un libro compuesto por dos cubiertas de cartón en cada uno de sus extremos y al abrir el papel de interior extendiéndose en forma de acordeón, visualizándose en perspectiva todas las páginas del libro en forma tridimensional.

***Libro con lentejuelas:*** La historia es narrada y las ilustraciones correrían al tirar, lentejuelas o papel de tela

***Libro carrusel:*** Las tapas del libro seleccionado tienen que abrirse en 360° generando un aspecto de estrella, y las ilustraciones con el texto siempre van del eje que forman los cantos de libro.

***Libro tridimensional:*** Este libro es plano mientras está cerrado guardado en forma eréctil en donde por arte de magia cobra vida al abrirlo, también puede aparecer un dragón barco o algo.

***Libro ruleta:*** Está compuesto por discos giratorios que, al moverlos, una página a la siguiente.

***Libro de imagen combinada:*** Cada una de las páginas están divididas en varias secciones que al pasar de página estas se combinan las imágenes mezclando las divisiones.

***Libros escenario:*** Al pasar las páginas van formando un escenario con decoración diferente. Material Didáctico.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y Diseño de Investigación.

##### 3.1.1. Tipo de investigación.

###### 3.1.1.1. Investigación Etnográfica.

La investigación etnográfica es un método cualitativo en el que los investigadores observan y / o interactúan con los participantes, que en este caso son los niños de educación inicial para realizar un estudio de su entorno en la vida real.

La investigación etnográfica permitirá que el diseñador, se conduzca y pueda analizar los resultados del estudio en los niños de educación inicial, por lo que es esencial que tenga la habilidad y la experiencia, para asegurar que el estudio sea representativo, exacto y justo.

###### 3.1.1.2. Investigación explicativa.

EL diseño de material didáctico pop up se realiza con el fin de contribuir con el estudio del tema con el objeto de ayudar a los investigadores a estudiar el problema con mayor profundidad y entender el fenómeno de forma eficiente.

Al llevar a cabo el proceso de investigación es necesario adaptarse a los nuevos descubrimientos y nuevos conocimientos sobre el tema.

La investigación explicativa permite que el investigador se familiarice con el tema que se va a examinar y diseñe teorías que permitan probarlos.

Este método ayuda a la investigación social, para transmitir nuevos datos, sobre un punto de vista del estudio.

La investigación explicativa permite que el investigador encuentre un fenómeno que no se estudió con profundidad. Aunque no da una conclusión de dicho estudio ayuda a entender de forma eficiente el problema.

### **3.1.1.3. Investigación proyectual: Teoría de Scott.**

Para identificar la metodología para el diseño de un material didáctico Pop Up, se utilizará la metodología propuesta por Robert Scott que es: Causa Primera, Causa Formal, Causa Material y Causa Técnica

### **3.2. Diseño de investigación, experimental.**

Proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos a determinadas condiciones o estímulos (variable independiente) para observar los efectos que se producen (variable dependiente). Se diferencia de la investigación de campo por la manipulación y control de variables.

El investigador puede incluir en su estudio dos o más variables independientes. Al variar intencionalmente una de ellas, las demás también varían. Como ejemplo de este estudio de variables independientes se puede decir: Si la desmotivación es la causa de la improductividad, al motivar al individuo, lo más lógico es que haya más productividad.

### **3.3. Unidad de Análisis.**

En la presente investigación la unidad de análisis serán los estudiantes de educación inicial I, al igual que maestros, cumpliendo de esta manera con los parámetros muestrales.

### **3.4. Población de Estudio.**

La población que está determinada a ser investigada es finita, el cual consta de un universo de 30 niños de educación inicial I, comprendiendo los tres paralelos existentes en el centro de educación inicial “MIS PRIMEROS AMIGOS” de la ciudad de Riobamba ubicado en las calles Duchicela y Monterrey.

El total de población de niños tiene un rango de edad entre 3 y 4 años.

### **3.5. Muestra.**

La muestra es intencional, por lo que se trabajará con un máximo de 10 estudiantes de educación inicial I, comprendiendo así un paralelo completo del centro educativo.

### **3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.**

#### **3.6.1. La encuesta.**

Para este diseño de investigación se utilizará como recurso la encuesta hacia los niños para recopilar datos, y de esta manera determinar las necesidades de los niños en cuanto a la utilidad del material didáctico pop up, el cual será realizado por medio de un cuestionario de preguntas.

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

Se realizará un conjunto de preguntas las cuales estarán redactadas de forma coherente, organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo a la planificación, con el objetivo de que sus respuestas nos sirvan como referencia para la creación del nuevo material didáctico.

#### **3.6.2. Entrevista.**

Se realizará entrevista a los docentes de la institución para recabar información precisa, acerca de la metodología que ellos aplican a los niños de educación inicial, se realizara un cuestionario de preguntas técnicas para el docente.

#### **3.6.3. Cuestionario de Preguntas.**

Se tomará un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas a la planificación, con el fin de que sus respuestas el grado de satisfacción del nuevo material didáctico.

#### **3.6.4. Observación.**

Este proceso se aplicará a los docentes por tal razón se asistirá a clases con los alumnos, para recopilar información verídica del proceso de aprendizaje, lo cual nos facilitará la revisión de propuestas y se verificarán resultados.

#### **3.6.5. Fichas de observación.**

Se realizarán fichas de observación de todos los datos recopilados sobre el aprendizaje en los niños al igual que sus maestros, para analizar las deficiencias en la pedagogía se tomará como punto de partida y base de estudio la ficha de observación estructurada.

#### **3.6.6. Etnografía.**

Se aplicará la observación etnográfica para ver cómo se desarrollan y desenvuelven los niños de 3 a 4 años de edad en su entorno de clases, por medio de una pizarra gráfica que son referentes visuales que usan los niños indicando de esta manera con que personajes se sienten identificados, cuáles son los colores de mayor atracción, toda esta información nos servirá para el desarrollo de la creación de nuestro material gráfico pop up.

#### **3.6.6. Pizarra Gráfica.**

Es una recolección de piezas gráficas, así como fotografías e ilustraciones que servirán para un estudio y comparativa, la cual nos permitirá llegar a conclusiones propias y de esta manera nos ayudará a obtener resultados verídicos.

## CAPÍTULO IV

### **4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.**

#### **4.1. Interpretación y Resultados de Instrumentos Aplicados.**

Es importante el analizar el estado actual del material didáctico utilizado por los docentes del centro de educación inicial, “MIS PRIMEROS AMIGOS” de la ciudad de Riobamba, y sobre todo identificar los problemas actuales en su utilización, para lo cual se aplicarán instrumentos descritos en los anexos I, II, III, IV, V, y VI del presente documento.

Obteniendo los siguientes resultados.

#### **4.2. Entrevista a Docentes del centro educativo. (Anexo I)**

Con el propósito de identificar los distintos problemas de los actuales materiales educativos, así como las características requeridas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se aplicará la entrevista del anexo I a los docentes del centro de educación inicial Mis primeros Amigos.

El cual se detalla a continuación.

##### **1. ¿Qué material didáctico usted utiliza con los niños de educación inicial?**

El libro viajero, rompecabezas, números y vocales tridimensionales, así como material audiovisual para motivar y atraer la atención de los niños.

##### **2. ¿Cuál es la experiencia que usted tiene en la utilización de este material con los niños de educación inicial?**

El libro es un poco complejo para la concentración y aprendizaje del niño, la utilización de números y vocales no son suficientes ya que les provoca cansancio mental y pierden el interés rápidamente.

### **3. ¿Utiliza material didáctico extra con los niños?**

Se utilizan revistas, periódicos, plastilina y pinturas para el desarrollo de la creatividad y motricidad en los niños.

### **4. ¿Cómo considera usted que puede fortalecer la práctica de valores en los niños de educación inicial?**

Por medio de imágenes y palabras claves que representen los valores cotidianos en la vida como el respeto, el saludo, la amistad, los mismos que pueden permitir el correcto desarrollo de los niños.

### **5. ¿Utiliza usted material didáctico para el fortalecimiento de valores en niños de educación inicial?**

Mediante la utilización de imágenes improvisadas, los docentes fomentan la práctica de valores para el uso diario.

### **Conclusión preliminar**

Los docentes manejan material didáctico adicional, principalmente imágenes improvisadas para representar los valores, ya que en la institución no existe el material didáctico adecuado para la enseñanza aprendizaje de los valores en los niños.

### 4.3. Ficha de Observación- Afinidad de los materiales didácticos (Anexo II)

**Objetivo:** Diferenciar los distintos materiales educativos en la enseñanza aprendizaje, para que de esta manera podamos fomentar los valores en los niños de educación inicial del Centro “MIS PRIMEROS AMIGOS”

**Instrucciones:** Observar una clase impartida por los docentes, y complementar las siguientes afirmaciones

**1. El docente maneja regularmente en clase \_\_\_\_\_ material(es) didáctico(s), en caso de ser varios, detallar cuales son.**

Varios ( X )

Uno solo ( )

Ninguno( )

Materiales didácticos que utilizan son: rompecabezas, legos, plastilinas, juguetes

**Figura 1.** Materiales didácticos que maneja el docente.



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

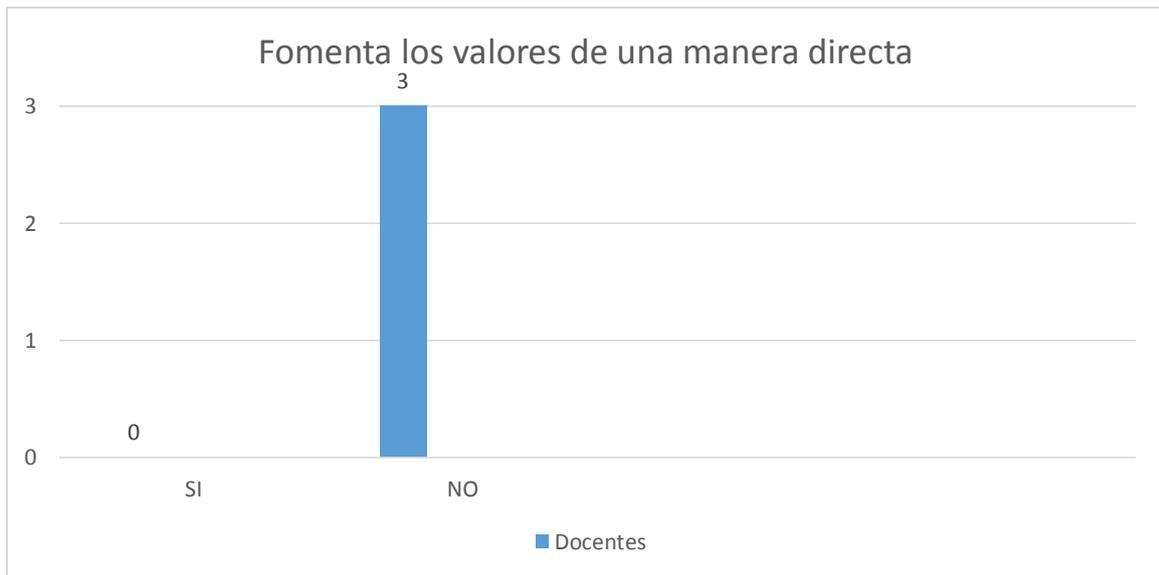
**Nota:** como resultado obtenemos que los docentes utilizan materiales didácticos adicionales, para la enseñanza de los niños entre los que más destacan son legos, rompecabezas, juguete y plastilina.

2. El material didáctico que emplea el docente como rompecabezas, legos, plastilina o juguetes NO son una manera directa de fomentar o estudiar los valores en los niños en educación inicial.

Si ( )

No( X )

**Figura 2.** Fomenta los valores de una manera directa



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** La muestra del estudio no adquiere información de valores de manera directa, ya que no cuentan con material didáctico enfocado para el aprendizaje de valores como el respeto, el saludo, la amistad, la honestidad, que son valores que practican a diario, gracias a su formación básica los pueden efectuar en un entorno con demás personas de su edad y respetando a su maestro que los dirige y fomenta su educación de una manera indirecta.

**3. La mayoría de los estudiantes regularmente SI son inculcados con valores desde su hogar, y emplean los mismos de una manera satisfactoria en su área de trabajo.**

Si (X)

No ( )

**Figura 3.** Valores del hogar



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota.** La muestra nos da como resultado que los niños conviven de una manera respetuosa tanto en su entorno, así como en el trato con sus compañeros.

**4. Cuando el docente ejecuta un trabajo, la mayoría de estudiantes cumple con su trabajo planteado CON la práctica de valores**

Con (X)

Sin ( )

**Figura 4.** Practica de valores

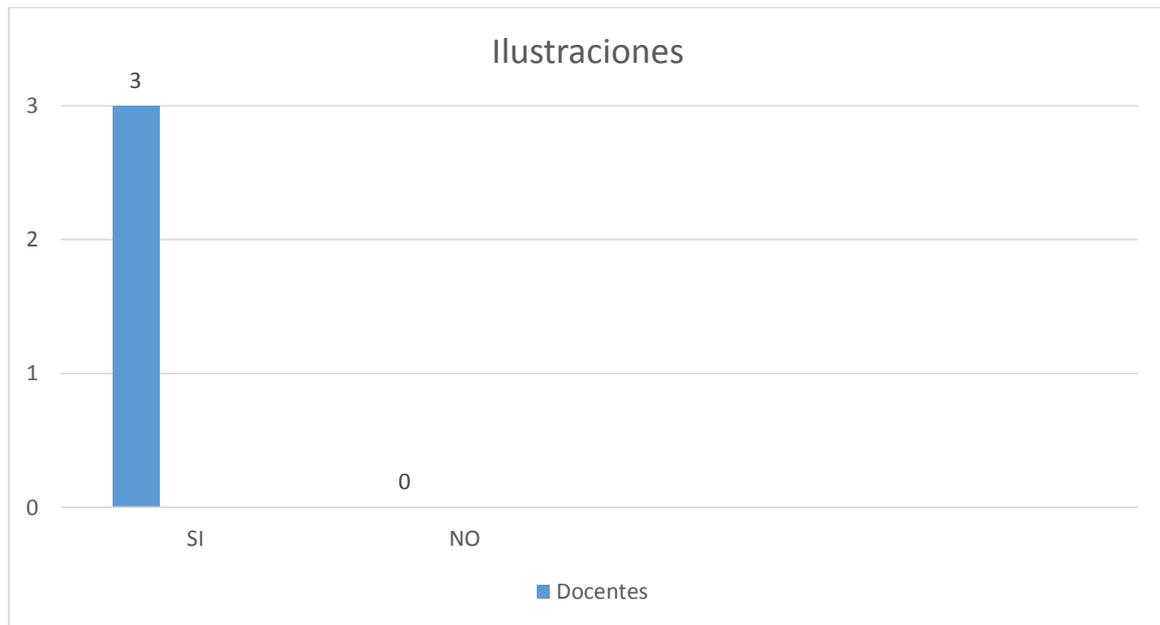


**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** El estudiante al momento de trabajar mantiene distancia y respeto entre compañeros en espacios abiertos y cerrados.

## 5. Los Recursos utilizados en clases poseen Ilustraciones SI

**Figura 5.** Ilustraciones en textos



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

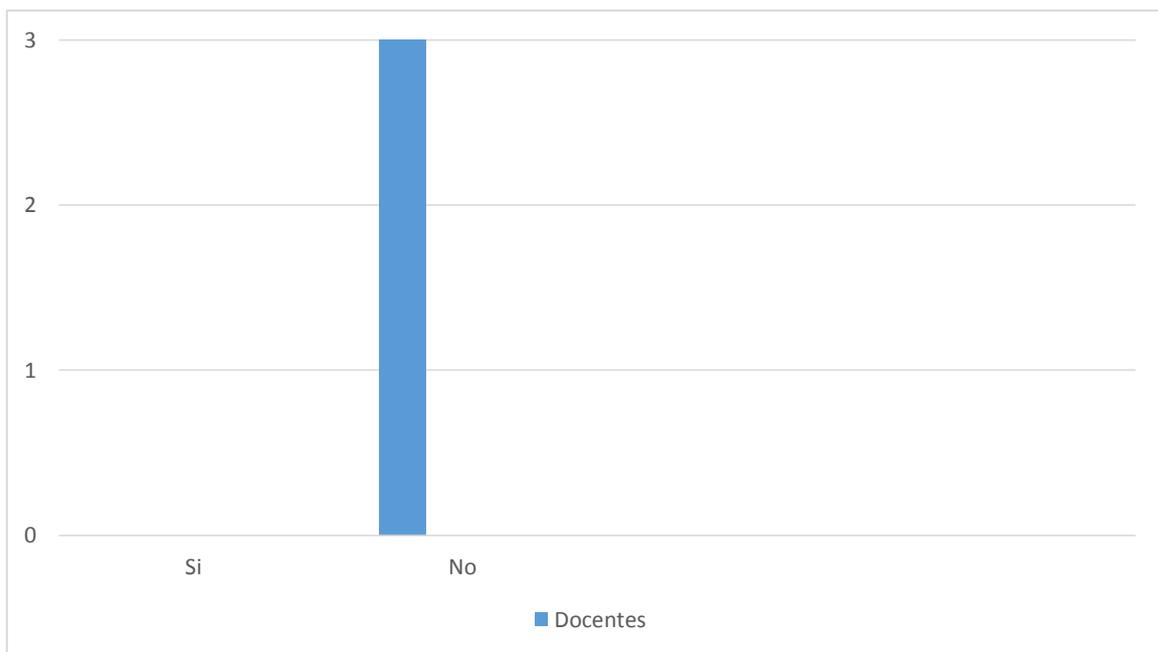
Nota: El material didáctico a utilizar posee ilustraciones bidimensionales, por lo que se recomienda el uso de material gráfico pop up para generar un mayor impacto visual.

**6. Las ilustraciones del libro de estudio contiene un enfoque que fomenten valores o hablen sobre ellos.**

Si ( )

No( )

**Figura 6.** Nivel de ilustración



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

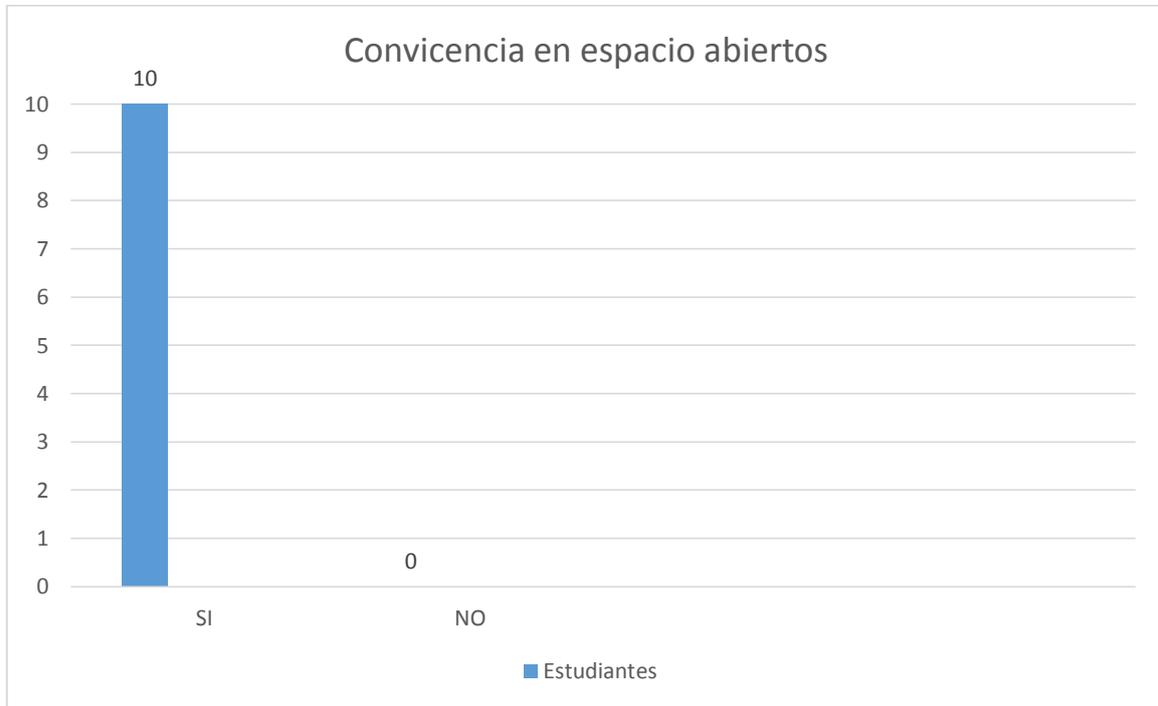
**Nota:** Como resultado a base de la observación realizada en las horas de clases tenemos que las ilustraciones empleadas en los materiales educativos, libro de los docentes no se enfocan en el estudio de valores, su perspectiva es destinado a la enseñanza de letras y números, por lo que se recomienda el uso de material didáctico pop up para la concentración y aprendizaje del estudiante.

**7. Los estudiantes SI pueden convivir en espacios abiertos en armonía con los demás.**

Si(X)

No()

**Figura 7.** Convivencia en espacios abiertos



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** Como resultado los estudiantes pueden convivir en un buen entorno de compañerismo y estudio aprendizaje.

**Conclusión Preliminar**

El material didáctico empleado está enfocado y proyectado para adquirir conocimientos generales como escribir y hablar además de que se utiliza copias, rompecabezas, muñecos y legos ilustrados. Esto hace que el niño comparta en un ambiente de armonía, respeto y manteniendo su distancia, conjuntamente los textos que utilizan los docentes en su mayoría son ilustrados y no poseen un contenido que ayude al docente a impartir clases de manera sugerente sobre el aprendizaje de valores.

#### 4.4. Análisis Técnico/Visual del Material Didáctico (Anexo III).

**Objetivo:** Caracterizar el problema de investigación desde el punto de vista técnico/visual

**Instrucciones:** ingresar al aula de clases y complementar las siguientes afirmaciones.

**Aula.**

**Generalidades**

- A. El material didáctico empleado en el aula de clase corresponde a un tipo lúdico.
- B. El espacio de trabajo es compartido.
- C. En el aula de clases existe un espacio adecuado para almacenar el material didáctico.
- D. En su espacio de trabajo, el alumno tiene todo lo necesario para realizar sus actividades
- E. En la zona de estudio el alumno encuentra, legos, rompecabezas, cuentos, juguetes.

**Figura 8.** Estudiantes con material didáctico



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## Ambiente de Aprendizaje

- F. La iluminación del aula es suficiente para que el estudiante pueda apreciar las ilustraciones de una manera correcta y pueda interpretar la información dando como resultado la práctica de valores.
- G. Los colores empleados en las paredes es el Amarillo, siendo un color cálido.

**Figura 9.** Estudiantes compartiendo un día de clases



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## Material didáctico (texto).

### Iconográfico

- H. El nivel empleado en los materiales didácticos es la ilustración.
- I. La proporción texto imagen es 70% imagen y 30% texto.
- J. Los tamaños de fuentes son más de 60pts, nula fuente inferior.

### **Tipográfico.**

K. Los tamaños de fuente (letras, vocales y números) son de gran tamaño, más de 60pts

L. Familias tipográficas sin Serif, la tipografía más afilante en sus textos y hojas de pintura es la Arial.

### **Cromático.**

M. Colores empleados son el blanco y negro motivo que ellos ocupan el libro para colorear.

**Figura 10.** Estudiantes con el texto de educación inicial



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

### **Material didáctico (adicional a los textos que entrega la institución)**

#### **Iconografía**

N. Cuentan con suficientes rompecabezas.

O. Abastecen de juguetes a todos los niños.

P. Los legos son suficiente para todos los niños.

#### **Cromático**

Q. En el material didáctico predominan los colores primarios.

**Figura 11.** Estudiantes con material didáctico de lego



**Autoría: Guevara, M. (2019)**

#### **4.5. Entrevista de Psicólogo Educativo.**

Con el motivo de recabar datos reales que nos ayuden con la solución de los problemas actuales con materiales educativos y para mejorar su proceso de aprendizaje se aplicó la entrevista del anexo IV a la psicóloga educativa Alexandra Salgado. Obteniendo los siguientes resultados.

##### **1. ¿Cómo es el proceso de aprendizaje en un niño de educación inicial I?**

Es un proceso cualitativo, orientado al desarrollo de habilidades y capacidades inmersas en el proceso de aprendizaje con la atención, concentración, percepción, memoria y lenguaje

**2. ¿Cómo aprende un niño de 3 a 4 años de edad?**

En un ambiente alfabetizador, por ejemplo, mobiliario, rotulado, jugando, realizando actividades, material didáctico, algo que no escolariza al niño

**3. ¿Qué es la práctica de valores?**

Los valores son los pilares sobre los que se cimienta la identidad humana y sirven de guía para poder convivir.

**4. ¿Cómo fortalecer la práctica de valores en niños de 3 a 4 años de edad?**

Mediante juegos interactivos, mientras juegan, investigan, aprenden, se relacionan, conocen, además la lectura diaria de cuentos, relatos, fabulas.

**5. ¿Qué tipo de material didáctico el psicólogo recomienda utilizar para el aprendizaje de valores en niños de 3 a 4 años de edad?**

Mediante, juegos, cuentos, dramatizaciones, material didáctico, libros, rompecabezas, pintura, crayones, generando modelos que deban ser imitados por los niños

**6. ¿Usted conoce que es un material didáctico pop up?**

Si son libros tridimensionales en el cual el niño puede interactuar

**7. ¿Usted cómo psicólogo recomienda el uso de material didáctico con la técnica pop up?**

Si los recomiendo, es ideal trabajar con los niños con libros que sirvan como guía, que llaman la atención que asimilen y repitan lo que ellos están viendo

#### 4.6. Entrevistas a los niños del centro educativo. (Anexo V).

**Pregunta1. ¿De los siguientes personajes escoge los 3 que más te guste?**

**Tabla 1.** Base para la realización de los personajes

Opciones	Estudiantes
<b>Superman</b>	10
<b>Batman</b>	7
<b>Ironman</b>	9
<b>Patrulla Canina</b>	1
<b>Pepa Pig</b>	1
<b>La Sirenita</b>	4
<b>Wanda vision</b>	7
<b>Miraculous</b>	3
<b>La Granja</b>	0
<b>Hulk</b>	9
<b>Ben 10</b>	2
<b>Spiderman</b>	2

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

En la tabla encontramos las opciones que eligieron los estudiantes, el número de muestra es de 10 individuos cada uno eligió 3 personajes favoritos, datos generales.

**Figura 12.** Interpretación de la muestra por el personaje favorito.



**Fuente:** Tabla 1.

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** Del total de niños encuestados el 16% prefiere a Superman, el 16% a Hulk y Ironman, el 14% a Wanda Visión el 12% a Batman, por lo cual la muestra de estudio se identifica con los súper héroes.

**Pregunta 2.** ¿Del siguiente grupo de colores escoge el que más te guste?

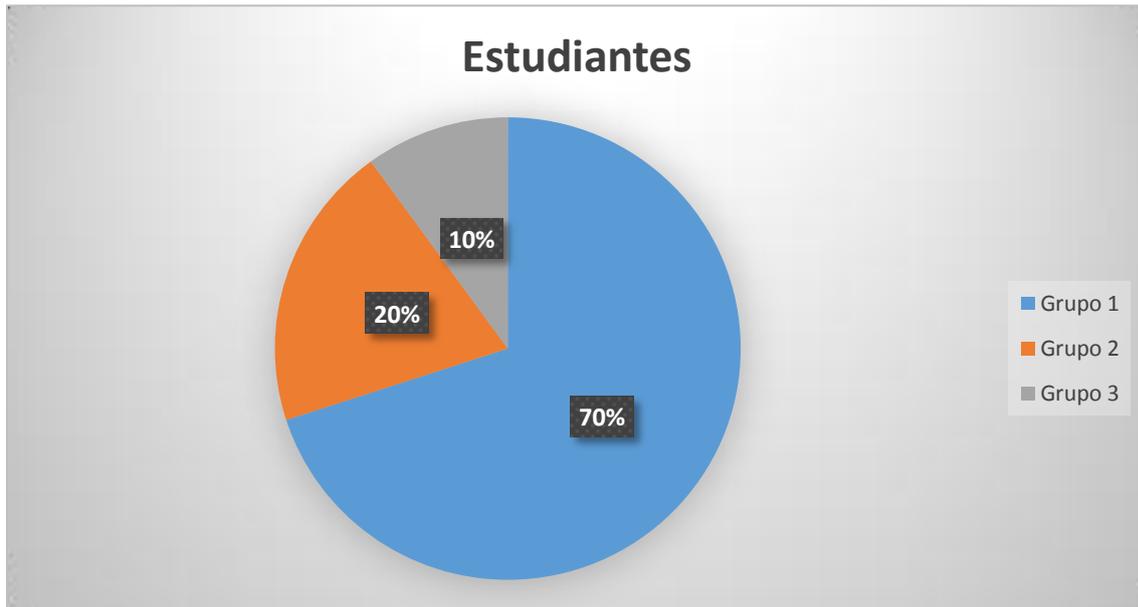
**Tabla 2.** Base para la utilización de colores

Opciones	Estudiante
Grupo 1 Primarios	7
Grupo 2 Secundarios	2
Grupo 3 Pasteles	1

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

En la tabla nos representa las opciones de la muestra para elegir los colores que les impacta a su edad.

**Figura 13.** Interpretación de resultado de colores.



**Fuente:** Tabla2.

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** Del total de los encuestados el 70% de estudiantes eligió colores primarios, el 20% colores secundarios y el 10% colores pasteles

Las muestras se inclinan por los colores primarios que son el amarillo, azul, rojo.

**Pregunta 3. ¿Selecciona el tipo de letra que te gusta más (Tipografía)?**

**Tabla 3.** Base para el uso de Tipografía

Opciones	Estudiantes
Tipografía abeatbyKai	0
Tipografía Impact	9
Tipografía Anja Eliane	1
accent Nornal	
Tipografía Comic Sans	0

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

Resultados de encuesta por tipografía a base de la muestra

**Figura 14.** Opciones de tipografía.



**Fuente:** Tabla 3

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Nota:** Del total de los encuestados el 90 % escoge la opción número 2, una tipografía sin serif con el nombre de IMPACT por su facilidad de comprensión y atención, el niño no reconoce las tipografías como tal, pero si por su forma o figura. La opción 3 tuvo un 10% de aceptación y las otras dos opciones descartadas por no ser de fácil comprensión.

#### **4.7. Entrevista de expertos (Anexo VI)**

La guía de entrevista se ubica en el anexo número VI, así como una matriz con respuestas individuales recibidas por 5 docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Unach, que colaboraron en el proceso.

**Tabla 4.** Resumen criterio de expertos

<b>PREGUNTAS/COMPONENTES</b>	<b>RESPUESTAS</b>
<b>COMPONENTE ICONOGRÁFICO</b>	
<b>Nivel de Imagen</b>	Ilustración
<b>Proporción texto-imagen</b>	70% Imagen 30% Texto

---

**COMPONENTE TIPOGRÁFICO (LINGUISTICO)**

---

**Tamaño de fuente** +20p

**Familia tipográfica** Sin Serif

**Variante Tipográfica** Recta, Normal

---

**COMPONENTE CROMÁTICO**

---

**Colores Ilustraciones** Colores primarios

**Colores Texto** Negro, o de acuerdo a su contraste

**Recomendaciones Adicionales** Considerar la Ilustración Infantil, debe ser minimalista y simétrico

---

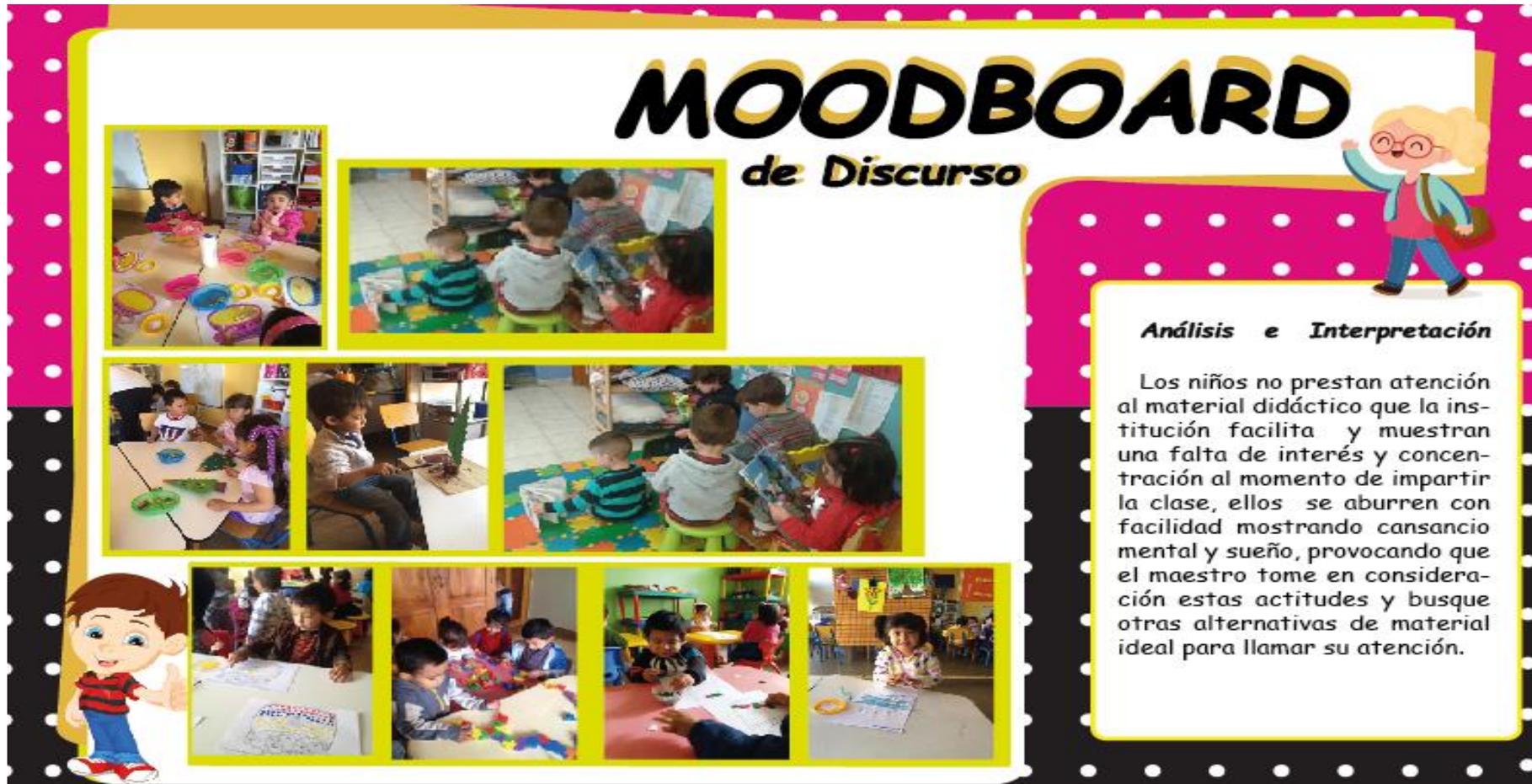
Anexo VI entrevista a expertos

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## 4.8. Etnografía.

### 4.8.1. Pizarras Graficas.

Figura 15. Pizarra Gráfica: Moodboard De Discurso



**MOODBOARD**  
*de Discurso*

**Análisis e Interpretación**

Los niños no prestan atención al material didáctico que la institución facilita y muestran una falta de interés y concentración al momento de impartir la clase, ellos se aburren con facilidad mostrando cansancio mental y sueño, provocando que el maestro tome en consideración estas actitudes y busque otras alternativas de material ideal para llamar su atención.

Autoría: Guevara, M. (2019)

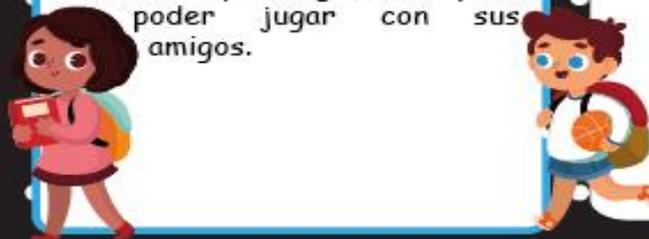
Figura 16. Pizarra gráfica: Coolboard

# COOLBOARD

**Análisis e Interpretación**

Los niños van vestidos de acuerdo a su comodidad y al gusto de los padres, como se puede observar en las imágenes, la mayoría utilizan ternos deportivos, pantalones azules, busos de color y/o calentadores, en cambio un grupo de niños y niñas prefieren lo formal ternos de gala o las niñas faldas con camisas de seda, licras, o vestidos.

Los niños prefieren estar cómodos y elegantes, para poder jugar con sus amigos.



Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 17. Pizarra gráfica: Moodbord de conducta



**Análisis e Interpretación**

Los niños muestran amistad, respeto y generosidad al momento de realizar alguna actividad en los espacios abiertos de la institución, comparten juguetes, el alimento adquirido en el bar, abrazos y risas, con respecto a los trabajos unos ayudan sus compañeros a realizar la tarea, mientras que otros solo observan pero no realizan el trabajo.

**MOODBOARD**  
de Conducta

Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 18. Pizarra Gráfica: Brandboard

**Análisis e Interpretación**

Como se ha podido observar son consumidores y fanaticos de marcas en este caso de marvel y personajes como. Batman, Superman, Spiderman, Capitan America



# BRANDBOARD

Autoría: Guevara, M. (2019)

## **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, al impartir sus horas académicas y su receso los niños comparten útiles escolares, comida o juguetes entre ellos, justo en ese momento se puede observar valores como el respeto, la generosidad y la honradez, valores que se necesita fortalecer en los niños, por tal motivo es considerado ideal un material didáctico adecuado para la enseñanza que pueda atraer tanto su atención así como su concentración, el material a utilizar debe ser claro y detallar el mensaje que se desea expresar.

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

### **4.9. Proceso de diseño.**

Para fortalecer los valores en los niños se aplica la metodología de Scott la cual comprende 4 causas:

#### **4.9.1. Causa Primera: Identificación de la necesidad de diseño.**

El presente proyecto plantea el diseño de material didáctico pop up para el aprendizaje y practica de valores en niños de educación inicial, considerando que sus materiales didácticos no cuentan con las características necesarias para la difusión de valores; se propone el uso de un material didáctico tridimensional.

#### **4.9.2. Público Objetivo.**

La propuesta ilustrada está dirigida a niños de 3 a 4 años que estudian en el centro de educación inicial “MIS PRIMEROS AMIGOS” de la ciudad de Riobamba, de cual se proyectó una muestra.

La segmentación del cliente del centro de educación inicial pertenece a una clase social media.

**Clase Social:** Media

**Particular:** Inversión propia del centro de educación inicial “MIS PRIMEROS AMIGOS”

Partiendo de la segmentación del mercado se pretende alcanzar a todos los estudiantes de Educación Inicial I, al ser un producto editorial y los padres disponen del medio económico de adquisición es accesible para el grupo.

Muestra Intencional no estratificada.

El centro de educación inicial otorgo un paralelo de niños de Educación Básica.

Total, de niños 10.

**Tabla 5.** Segmentación del público objetivo

<b>Perfil demográfico:</b>	
<b>Ocupación</b>	Estudiantes
<b>Grado o nivel educativo</b>	Inicial Básica
<b>Edad</b>	3 a 4 años
<b>Género</b>	Masculino y Femenino
<b>Etnia</b>	Mestiza
<b>Ubicación Geográfica</b>	
<b>País</b>	Ecuador
<b>Provincia</b>	Chimborazo
<b>Cantón</b>	Riobamba
<b>Parroquia</b>	Lizarzaburu
<b>Perfil pictográfico y cultural</b>	
<b>Clase social</b>	Media
<b>Identificación etnia</b>	Mestiza

**Personalidad:** Los niños de 3 a 4 años son dinámicos y activos, durante clases son muy participativos, algunos suelen tener tendencia a dormirse en clase, pues esto ocurre porque los niños están todos los días con los mismos temas de aprendizaje, en su receso son muy tranquilos todos comen su refrigerio sin problema, hasta la hora de salida donde sus padres o persona a cargo lleva al estudiante a casa.

Representación de la muestra y sus perfiles

**Autoría:** Guevara, M. (2021)

La propuesta de investigación estará creada en base a los 5 valores que el doctor en Filosofía y letras Austriaco Rudolf Steiner propone la pedagogía de Waldorf que para la formación de un niño de educación inicial debe aprender a base de la imitación y ganar experiencia con juegos educativos para el desarrollo y aprendizaje de normas éticas que les ayuden a convivir como sociedad y así formar su personalidad. Estos valores son:

- El Respeto
- El Saludo
- La Amistad
- La Responsabilidad
- La Honestidad

El material didáctico pop up, constará de una tipografía palo seco, colores primarios e ilustraciones a base de súper héroes, tomado de los resultados de los instrumentos aplicados.

El material didáctico pop up contiene 5 módulos, cada uno referente a un valor de estudio, este material es fácil de entender y utilizar, es un apoyo para el docente con el fin de abarcar un estudio más amplio y dedicado a los valores.

#### **4.10. Causa Formal.**

##### **4.10.1. Proceso Creativo.**

Como paso previo al desarrollo del material didáctico pop up para niños de educación inicial de 3 a 4 años de edad se utilizarán ilustraciones tipo infantil de personajes de superhéroes.

Los bocetos de los personajes se crean mediante los resultados de las pizarras gráficas que se enfocaron al estudio de su indumentaria, sus útiles escolares, forma de actuar más el complemento con las encuestas aplicadas a los niños, la cual arroja como resultado la tendencia de su personaje principal.

Se establece la creación 5 personajes que toman el rol de superhéroe y representan a cada valor mencionado.

#### 4.10.2. Estilo.

Para el proceso de la ilustración de la propuesta dirigida a población de 3 a 4 años se elige el estilo, la ilustración infantil que es la rama de la ilustración especializada en la creación de imágenes dirigidos a un público infantil, para el relato grafico se usa el comic con él se explica la historia por dibujos animados o cajas que contienen ilustraciones y en las que algunas o todas las balas pueden contener un texto más o menos corto, se relata la historia por medio de cuadros.

**Tabla 6.** Características de Ilustración.

<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Género</b>	Ilustración Infantil
<b>Tipo</b>	Ilustración infantil-Comic
<b>Morfología</b>	<b>Cabeza:</b> Proporcional al cuerpo <b>Rostro:</b> características físicas de los niños <b>Cuerpo:</b> más pequeño y delgado a diferencia de la cabeza.
<b>Proporción</b>	Son niños súper héroes, los mismos que están creados a partir de la proporción de dos cabezas y media. La cabeza es el elemento que sobresale a diferencia del cuerpo delgado.
<b>Figuras</b>	Formas básicas Líneas orgánicas
<b>Fondo</b>	Son bidimensionales: es decir consta de largo y ancho. Figuras planas Utilización de luces y sombras
<b>Técnica</b>	Manual (bocetos, piezas móviles) Digital: (pintura digital, Ilustrador)
<b>Referencias</b>	Fotografías de Superhéroes, Espacios abiertos de la institución
<b>Detalles</b>	Los superhéroes reflejan características como justicia, respeto además defiende las cosas correctas, como actos heroicos y promoviendo una mejor vida. Colores vivos primarios Aplicación de luces y sombras

En la presente tabla se indica cómo va ser nuestro personaje, como lo vamos a representar en la ilustración

**Autoría:** Guevara, M. (2021)

## Referencias escritas.

Para las referencias escritas se basó en la información de las pizarras gráficas y en la entrevista a los estudiantes, pues han proporcionado datos importantes para la creación de los personajes que son superhéroes.

La ficha de los personajes ha sido realizada para reunir los aspectos más importantes de los mismos.

**Tabla 7.** Ficha de creación de Personajes El respeto.

<b>Personaje 1</b>	
<b>Nombre</b>	Respeto
<b>Género</b>	Masculino
<b>Habilidad</b>	Volar Magia en sus manos
<b>Colores Favoritos</b>	Rojo
<b>Especialidad</b>	Enseñar Respeto Jugar con niños
<b>Características Físicas</b>	Rasgos Mestizo <b>Cabello color:</b> Negro <b>Ojos color:</b> negros <b>Vestimenta</b> Traje de color rojo Capa color rojo Botas especiales
<b>Características morales</b>	Respeto Amigable Sabio Honrado
<b>Referente visual</b>	Ironman 

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Tabla 8.** Ficha de creación de personaje Saludo.

<b>Personaje 2</b>	
<b>Nombre</b>	Saludo
<b>Genero</b>	Femenino
<b>Habilidad</b>	Volar
<b>Colores Favoritos</b>	Azul
<b>Especialidad</b>	Enseñar a los niños a saludar.
<b>Características Físicas</b>	Rasgos Mestizo Cabello color: Negro Ojos color: Negro Vestimenta: Traje de color azul Antifaz azul Capa color Azul Botas especiales
<b>Características morales</b>	Saludador Respetoso amigable
<b>Referente visual</b>	Superman 

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Tabla 9.** Ficha de Creación de personaje la Amistad.

<b>Personaje 3</b>	
<b>Nombre</b>	Amistad
<b>Genero</b>	Masculino
<b>Habilidad</b>	Trepar y correr
<b>Colores Favoritos</b>	Amarillo
<b>Especialidad</b>	Hacer muchos amigos Reírse Jugar mucho
<b>Características Físicas</b>	Rasgos Mestizo Ojos color: Azules Vestimenta: Traje de color Amarillo Capa color Amarillo Casco de color amarillo Botas especiales
<b>Características morales</b>	Amigable Respetuoso
<b>Referente visual</b>	Batman 

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Tabla 10.** Ficha de creación de personaje La responsabilidad.

<b>Personaje 4</b>	
<b>Nombre</b>	Responsabilidad
<b>Genero</b>	femenino
<b>Habilidad</b>	Volar
<b>Colores Favoritos</b>	Verde, (color usado por recomendación de los expertos para diferenciar a los 5 personajes)
<b>Especialidad</b>	Enseñar a los niños a realizar sus tareas.
<b>Características Físicas</b>	Rasgos Mestizo Cabello color: Café Ojos color: Negros Vestimenta: Traje de color verde Capa color verde Botas especiales Usa antifaz y un triángulo en su pecho que le da energía
<b>Características morales</b>	Responsabilidad Sabio Respetuoso
<b>Referente visual</b>	Hulk 

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Tabla 11.** Ficha de creación de personaje La Honestidad.

<b>Personaje 5</b>	
<b>Nombre</b>	Honestidad
<b>Genero</b>	Femenino
<b>Habilidad</b>	Poderes psíquicos, rapidez
<b>Colores Favoritos</b>	Morado, (color usado por recomendación de los expertos para diferenciar a los 5 personajes)
<b>Especialidad</b>	Enseñar a los niños a ser honestos
<b>Características Físicas</b>	Rasgos Mestizo Cabello color: Café Ojos color: Café Vestimenta: Traje de color morado Capa color morado Botas especiales Usa antifaz
<b>Características morales</b>	Ser honesta Honrada
<b>Referente visual</b>	Wanda Vision
	

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## **Guion Literario**

Una vez definida los rasgos principales de los personajes para la investigación se define un guion por personaje, los siguientes no contienen diálogos, se maneja un lenguaje básico para que el estudiante de inicial capte un mensaje claro.

### **Guion 1**

El personaje llamado RESPETO se encuentra en un escenario que tiene como fondo los espacios abiertos de la institución. En este escenario se resaltaré la palabra RESPETO la cual estará elaborada mediante un mecanismo de 90 grados, además un encarte donde se describe una actividad con relación al valor indicado.

**Diálogo del personaje:** Hola, amiguitos hoy aprenderemos sobre el respeto

#### **Encarte:**

**Primera carta:** Explicación: Indicar a los niños y niñas lo siguiente: “El respeto es algo muy importante para relacionarnos con los demás, pero no siempre nos respetamos unos a otros.

**Segunda carta:** Formar grupos de 3 a 4 niños: le entregamos una hoja en blanco y les preguntamos ¿Cómo les gustaría que les traten a ustedes?, realicen unos dibujos en las hojas

**Tercera carta:** ¡Dejar que reflexionen, que hablen que expliquen!

Enriquecer la dinámica, haciendo rolle playing sobre lo que es tratar con respeto y lo que no es tratar con respeto.

### **Guion 2**

El personaje llamado SALUDO interactúa en un escenario con el fondo de la escuela, este escenario contiene un volvelle rotatorio que indicara los saludos principales por medio

de ilustraciones que representen el día, la tarde y la noche. Contiene tres solapas, que en su interior se encuentran las frases representativas de los saludos principales.

### **Troquel de 90°:** Personaje y palabra SALUDO

Diálogo del personaje: Atención, atención hoy vamos a aprender a saludar, yo soy SALUDO

### **Solapas:**

**Solapa 1:** Buenos días: Fijar el volvelle en la ilustración de BUENOS DÍAS.

Es importante dar los buenos días cuando sale el sol,

Motivarlos dando el ejemplo; Impartir y repetir las palabras BUENOS DÍAS, y hacer que los niños repitan, así aprenderán y lo practicarán.

**Solapa 2:** Buenas tardes: Fijar el volvelle en la ilustración de BUENAS TARDES.

Es importante dar las buenas tardes cuando llegamos a la casa o a cualquier otro lugar.

Motivarlos dando el ejemplo; Debemos repetir las palabras BUENAS TARDES, y hacer que los niños repitan, así aprenderán y lo practicarán.

**Solapa 3:** Buenas Noches: Fijar el volvelle en la ilustración de BUENAS NOCHES.

Es importante dar las buenas noches cuando llegamos a la casa o salgamos de ella y antes de irnos a la cama o a otro lugar.

Motivarlos dando el ejemplo; Debemos repetir las palabras BUENAS NOCHES, y hacer que los niños repitan, así aprenderán y lo practicarán

### **Guion 3**

El superhéroe AMISTAD se encuentra en un escenario con el fondo representando los espacios abiertos de la institución como el patio y el área de juegos, interactúa con los cuatro superhéroes restantes simulando un partido de fútbol y demostrando la amistad en el grupo.

**Troquel de 90 grados:** Palabra AMISTAD

**Diálogo del personaje AMISTAD:** Vamos a jugar con mi pelota.

**Diálogo personaje SALUDO:** ¡Hola, Amigos! ¡Buenos Días, yo si quiero jugar!

**Diálogo personaje RESPETO:** ¡pero yo pateo primero!

**Encarte:**

**Carta 1:** Preguntar al niño ¿Qué es la amistad?

El niño debe responder: Ser amigos y no pelear con nadie.

**Carta 2:** Complementar: La amistad es uno de los valores más importantes a desarrollar en la educación de los niños. Se trata del afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece mediante las interrelaciones entre los seres humanos.

### **Guion 4**

El superhéroe RESPONSABILIDAD se encuentra en un escenario, que tiene de fondo el salón de clases de los niños, el personaje actúa como maestro para poder enseñar a los niños la responsabilidad de tener ordenados sus juguetes, útiles personales como su ropa y su tarea. En este escenario se resalta el personaje RESPONSABILIDAD acompañado de la misma palabra en un troquel de 90°.

**Diálogo de personaje:** buenos días, niños hoy vamos a aprender de la responsabilidad y su concepto, yo soy RESPONSABILIDAD y les voy a enseñar.

**Encarte:**

**Carta 1:** ilustraciones de: ropa, tareas y juguetes.

**Encarte 2.**

**Carta 1:** Dejar que los niños participen ordenando las ilustraciones.

**Carta 2:** complementar: es nuestra responsabilidad mantener ordenado nuestros juguetes y nuestra ropa para así poder tener limpio nuestro lugar de trabajo y hacer nuestra tarea.

**Cajoneras.**

**Cajonera 1:** Ropa

**Cajonera 2:** Juguetes

**Cajonera 3:** Tareas

**Guion 5**

El personaje llamado HONESTIDAD se encuentra en un escenario que tiene como fondo los espacios abiertos de la institución. En este escenario se resaltarán la palabra HONESTIDAD la cual está elaborada mediante un mecanismo de 90 grados, además un encarte donde se describe una actividad en relación con el valor indicado.

**Diálogo del personaje:** Hola, amiguitos hoy aprenderemos sobre la HONESTIDAD

**Actividad:** Vamos a sentarnos con los niños en círculo y contaremos un cuento acerca de la honestidad, al terminar se harán preguntas, y el niño que responda con la verdad ganará una estrella.

## **Encarte:**

**Carta 1:** Un emperador convocó a todos los solteros del reino pues era tiempo de buscar esposo a su hija. Todos los jóvenes asistieron, y el rey les dijo: **“Les voy a dar una semilla diferente a cada uno. Al cabo de seis meses deberán traerme en un tiesto la planta que haya crecido, y la más bella ganará la mano de mi hija y por ende, el reino.”** Entre ellos había un joven que plantó su semilla y esta nunca llegó a germinar. Mientras tanto, los demás participantes del singular torneo no paraban de hablar y mostrar las hermosas plantas y flores que iban apareciendo en sus tiestos.

**Carta 2:** Llegaron los 6 meses y todos los jóvenes comenzaron a desfilan hacia el castillo con **hermosísimas y exóticas plantas.**

Nuestro héroe estaba muy triste pues su semilla nunca llegó a dar señales de vida, por lo que ni siquiera quería presentarse en el palacio. Sin embargo, sus amigos y familiares lo animaron e insistieron tanto, que, tomando valor, **decidió culminar la competencia mostrando con sinceridad el fruto de su semilla.** Todos hablaban de sus plantas, y al ver a nuestro amigo con el tiesto vacío empezaron a burlarse.

**Carta 3:** En ese momento el alboroto fue interrumpido por la entrada del rey. Todos hicieron sus respectivas reverencias mientras el soberano se paseaba entre ellos admirando los resultados. Finalizada la inspección, se acercó a su hija y llamó, de entre todos, al joven cuyo tiesto estaba vacío. Atónitos y confundidos, todos esperaban la explicación de aquella acción, para ellos, incomprendible.

**El rey dijo entonces:** “Este es el nuevo heredero al trono que se casará con mi hija, pues a todos ustedes se les dio una semilla estéril y todos trataron de engañarme plantando otras semillas, pero este joven trajo la más hermosa de todas las plantas... la virtud de la honestidad.

**Carta 4:** Tuvo el valor de presentarse y mostrar su tiesto vacío, siendo sincero, genuino, real y valiente, cualidades que deben distinguir al esposo y futuro rey que mi hija se merece.”

**Encarte 2:** Estrellas de premiación.

Interactuar con los niños preguntándoles cosas como: **¿Ayudan a mamá en casa?, ¿levantan sus juguetes?, ¿les gusta hacer la tarea? Tratando que el niño diga la verdad y sea honesto.**

### Referencias visuales

Para las referencias visuales se tomó como punto de partida la entrevista realizada a los estudiantes en la pregunta número 1 se pidió a los niños elegir a sus personajes favoritos, además fue muy útil la información obtenida mediante las pizarras gráficas, en donde se puede observar su vestimenta, los útiles escolares, espacios internos y externos del centro educativo, entre otros. Todo esto ayudó a la creación de los personajes y escenarios del material didáctico pop up.

**Figura 19.** Referencias visuales superhéroes



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

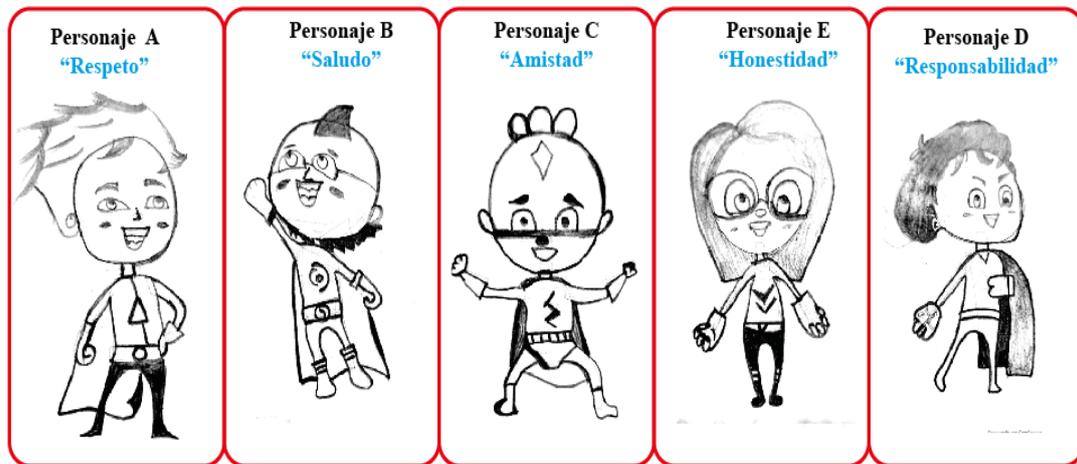
### Creación de personajes

Para crear a los 5 personaje se tomó como referencia las encuestas realizadas a los niños, en el cual se preguntó qué tipo de personajes les gusta, obteniendo como resultado a los superhéroes más conocidos por ellos que son Batman, Superman, Ironman, Hulk y Wanda.

El tipo de colores y letra que más llama su atención, son los colores primarios y como tipografía la letra IMPACT.

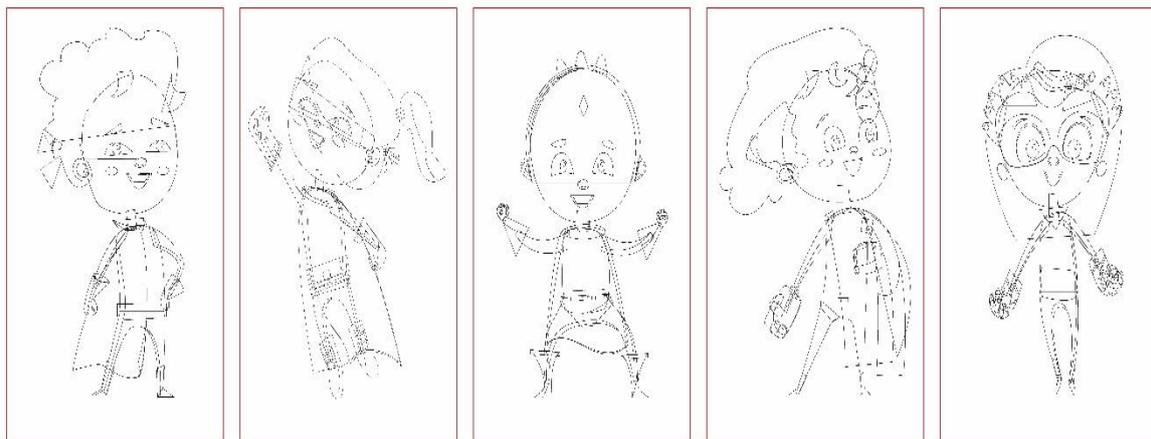
Para el proceso de la ilustración digital de la propuesta se utilizó la ilustración infantil tipo COMIC ya que este estilo llama mucho la atención a los niños de 3 a 4 años de edad.

**Figura 20.** Representación conceptual de los personajes.



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Figura 21.** Ilustración de personajes



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

Una vez establecido el estilo de los personajes, se realizó la abstracción de los superhéroes a ilustraciones infantiles.

**Figura 22.** Representación conceptual ilustrado del personaje



Autoría: Guevara, M. (2019)

Luego se define los detalles de las ilustraciones se realiza los trazos con líneas orgánicas y figuras básicas, el lineart, permite que se le pueda añadir el color a la vestimenta del personaje sin perder la forma original del cuerpo.

**Figura 23.** Ilustración del personaje con vestimenta y color.



Autoría: Guevara, M. (2019)

El proceso de ilustración partió desde cero y el programa apto para el desarrollo fue adobe ilustrador, sus rasgos característicos y enfoque, es a base del estudio realizado a los niños, tanto en fichas de observación, encuestas y pizarras gráficas.

Todo lo descrito es una idea general de lo que se va a plasmar a los niños.

### Creación de ambientes.

Para la creación de los fondos ilustrados, se toma como referencia la edad de los niños de 3 a 4 años, por tal motivo los espacios visuales son básicos y de lugares previamente conocidos en su entorno de vida, lugares que les llamaron su atención y de esta manera que con su ingenio imaginen que las situaciones de los elementos pop up suceden en su escuela.

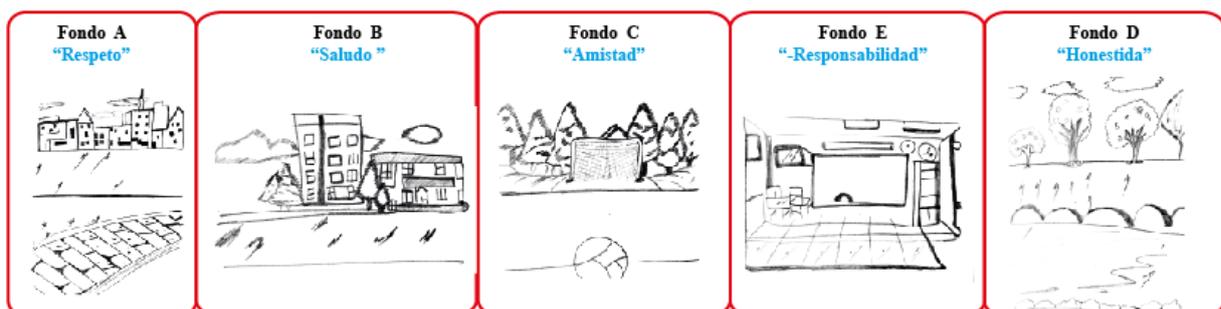
Figura 24. Referencia visual del escenario



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

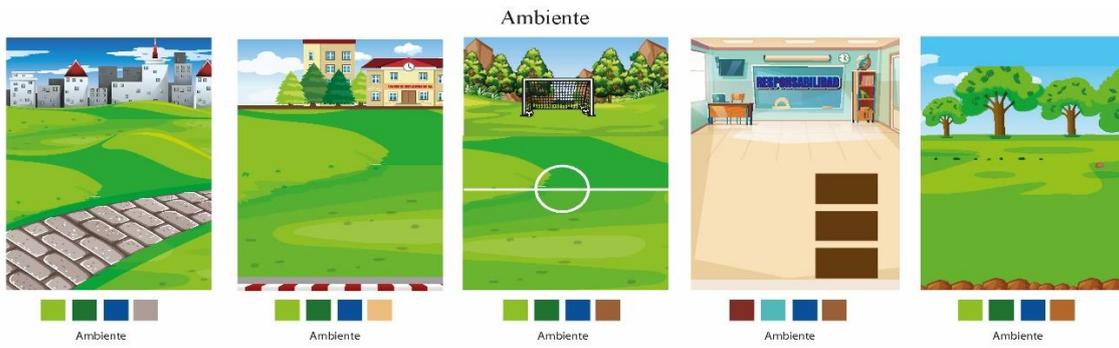
Se realizarán los bocetos de los escenarios utilizando como referencias visuales los espacios en los que los niños se desenvuelve con libertad, para realizar estos bocetos se ha utilizado lápiz y papel cartulina blanco, las ilustraciones representadas en espacios cotidianos para el estudiante espacios como la escuela, área verde, el parque cercano, escenarios donde se sienten identificados para su estudio.

**Figura 25.** Bocetos de los escenarios



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Figura 26.** Imagen del escenario a color que se utilizará.

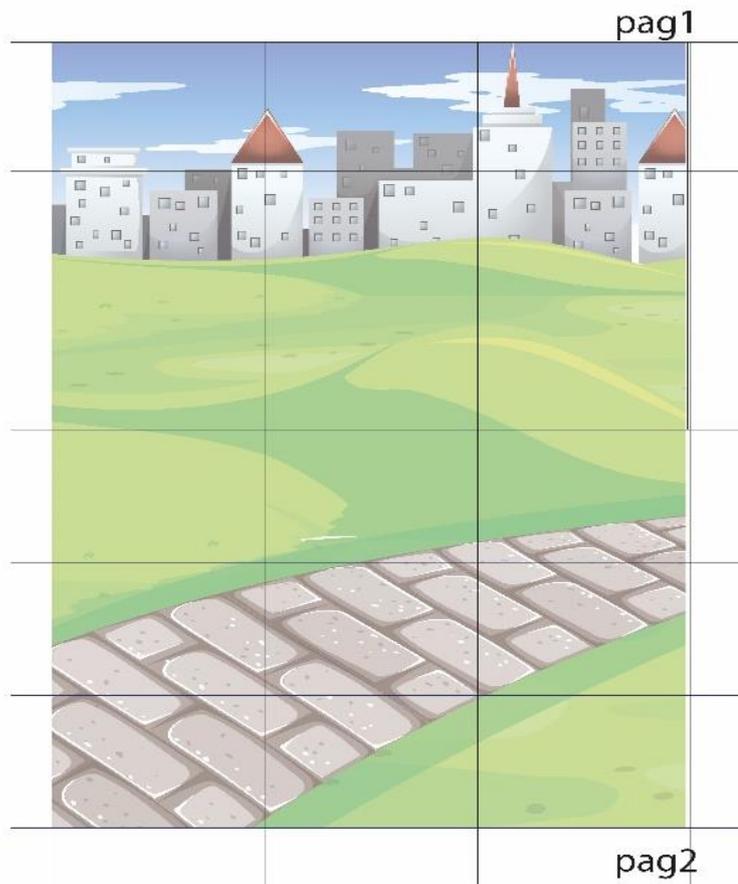


**Autoría:** Guevara, M. (2019)

### Composición de fondos

Las ilustraciones de los ambientes deben poseer una buena composición, para ello se utilizó la regla de tercios en una mesa de trabajo A3, en este proceso se añade un personaje a la escena y se ubica en un punto de interés de la cuadrícula.

**Figura 27.** Composición de fondo ilustrado representando la regla de tercios



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## Diagramación.

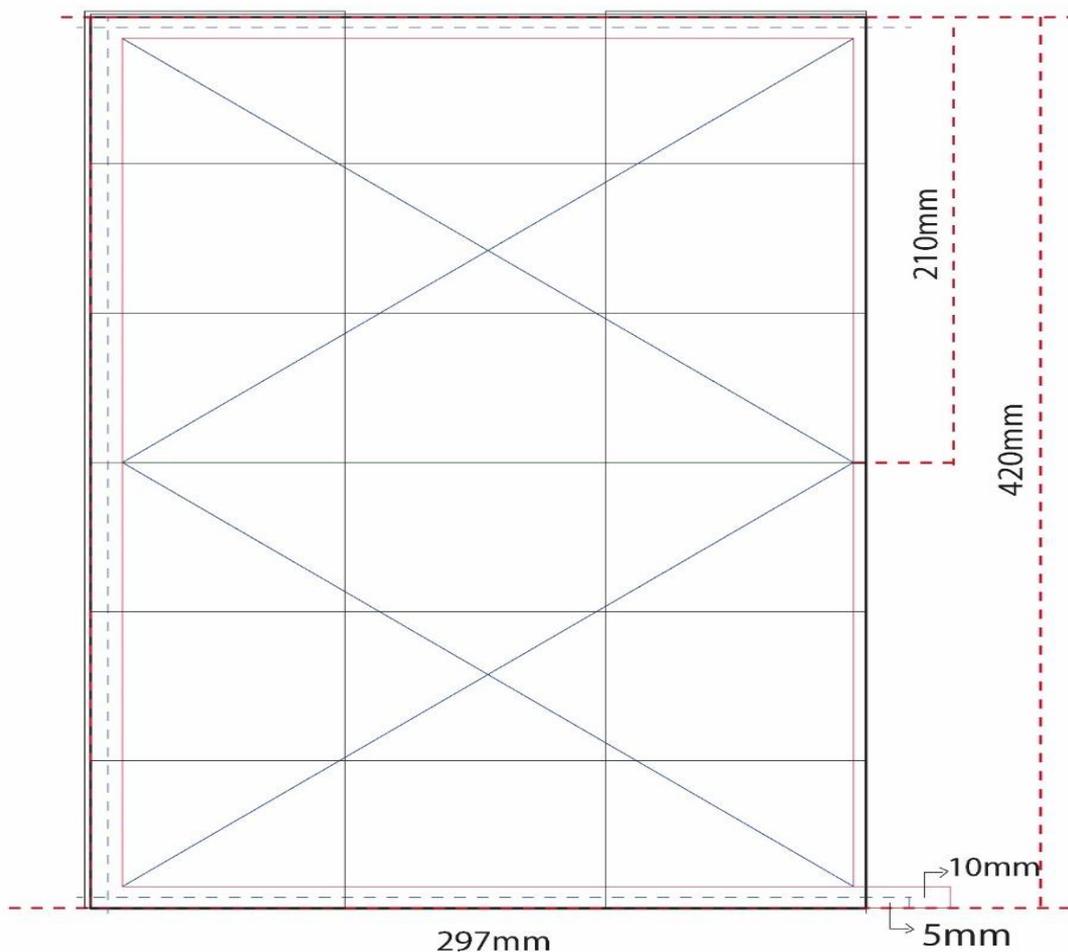
La retícula forma parte del diseño de una página y es sumamente indispensable utilizarla, en ella podemos ubicar a nuestros elementos para de una forma ordenada representarlos, en nuestro caso se elegirá un sistema de retícula de 3 cuartos donde la anchura y la altura de los márgenes no estarán establecidos bajo ninguna regla o norma de diseño.

Como base de nuestro trabajo se tomará como referencia la superficie del formato A3, lo único que debemos considerar son los límites de impresión.

El formato general del soporte A3 se divide en partes iguales dando dos proporciones A4 de mesa de trabajo.

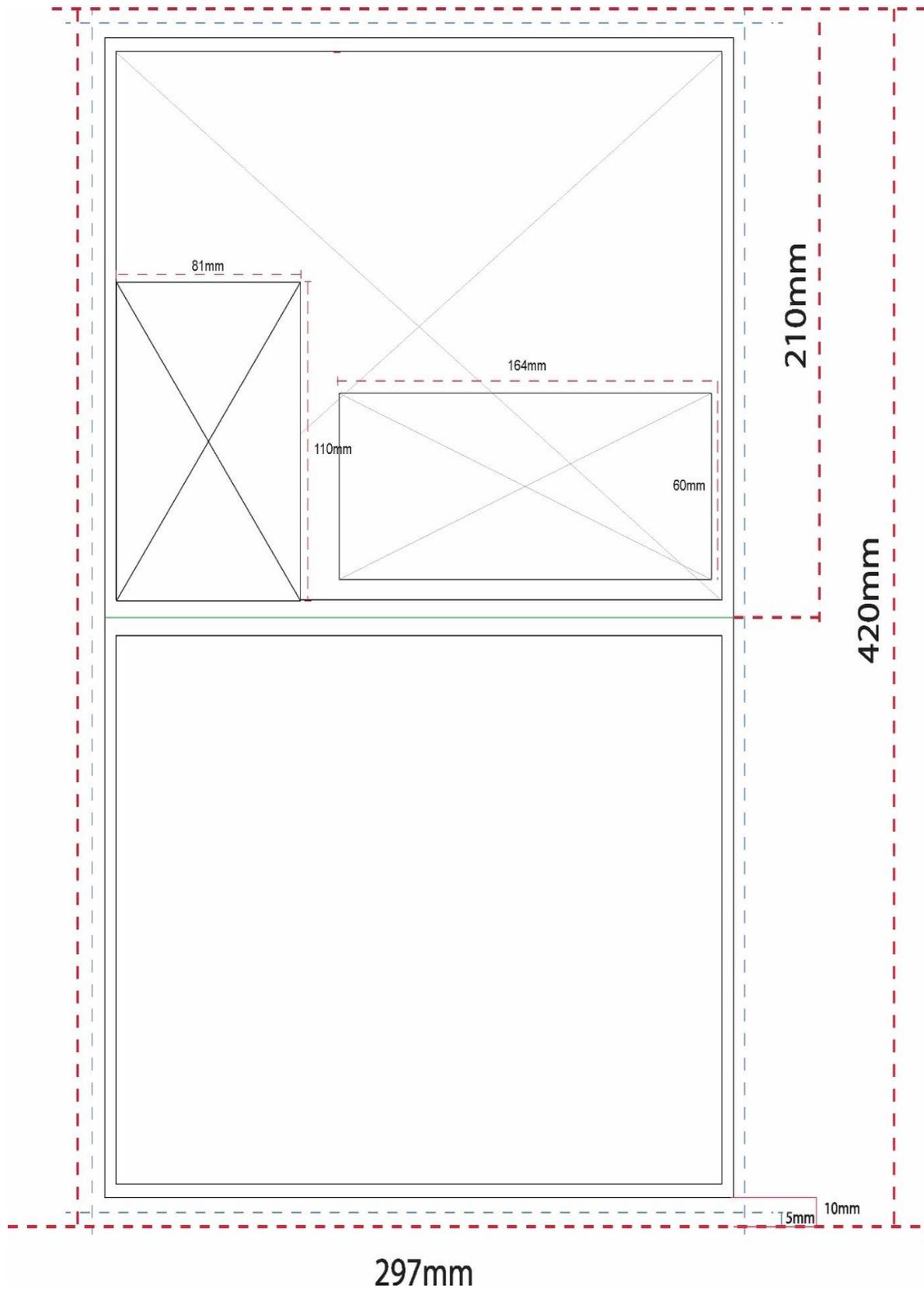
**Figura 28.** Maqueta básica

Maqueta básica, indicando la regla de tercios, y espacio disponible para el trabajo de diseño para los 5 módulos de trabajo en la creación del material didáctico pop up.



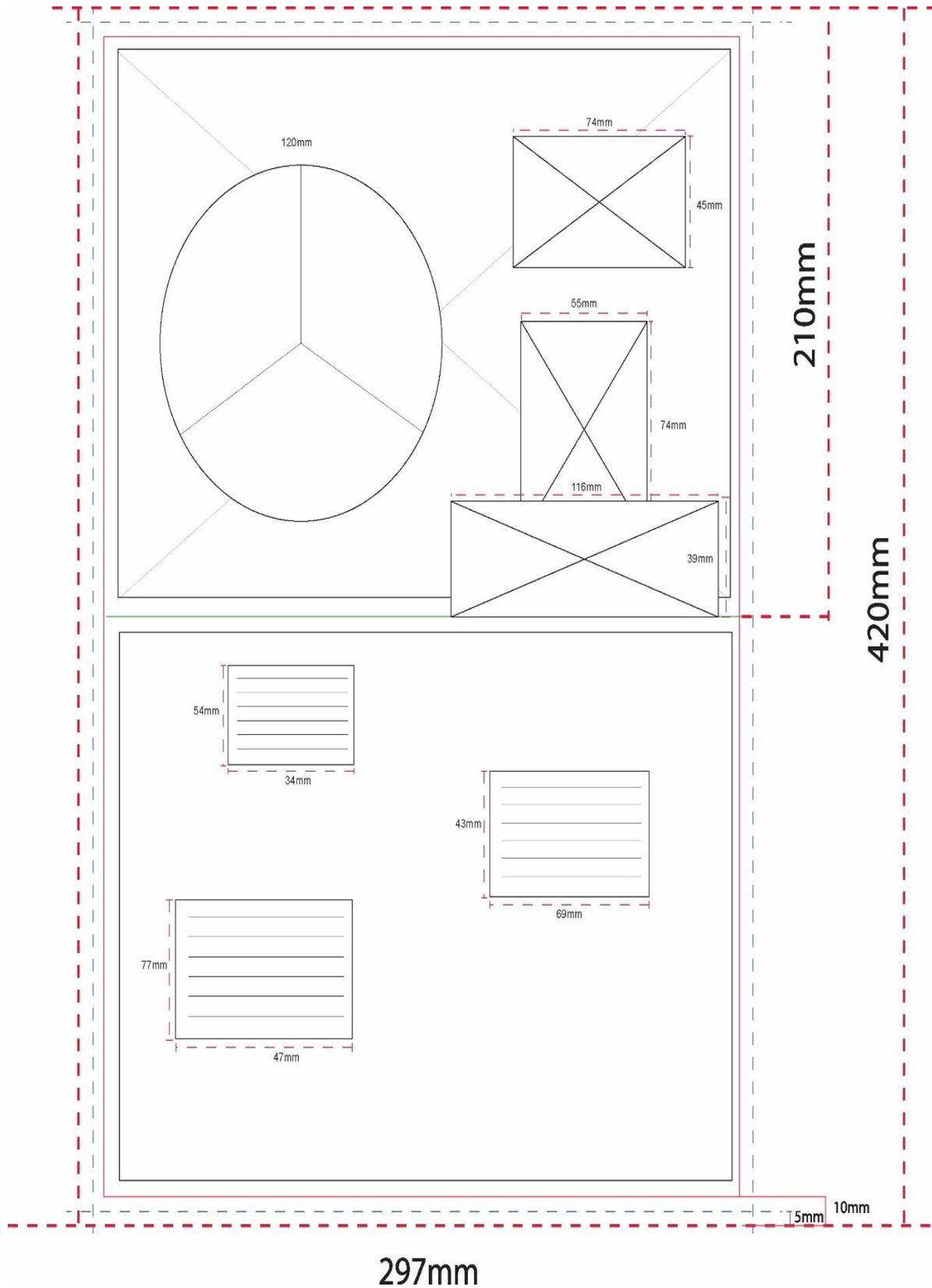
**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Figura 29.** Diagramación del módulo el Respeto



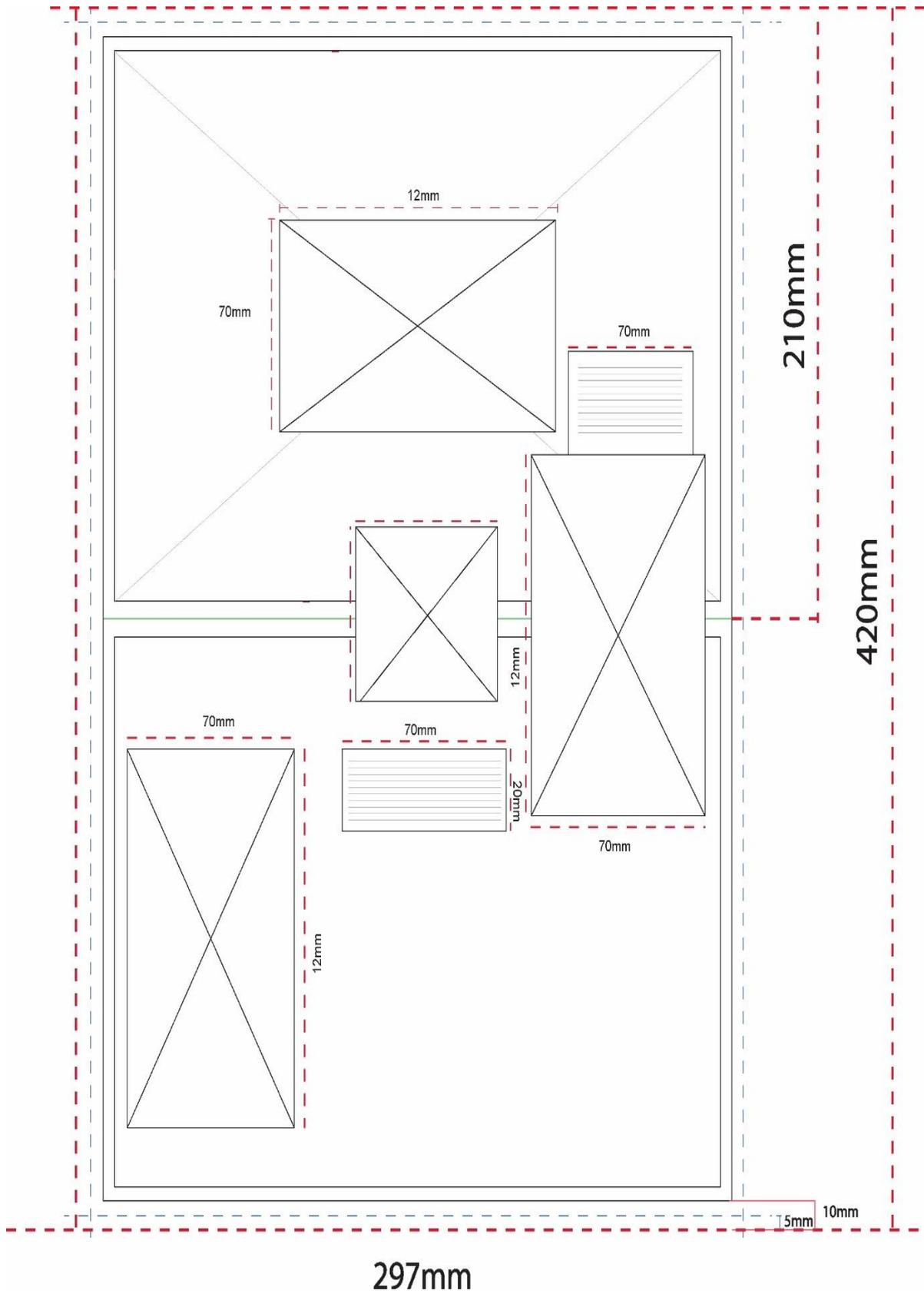
**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Figura 30.** Diagramación del módulo el Saludo



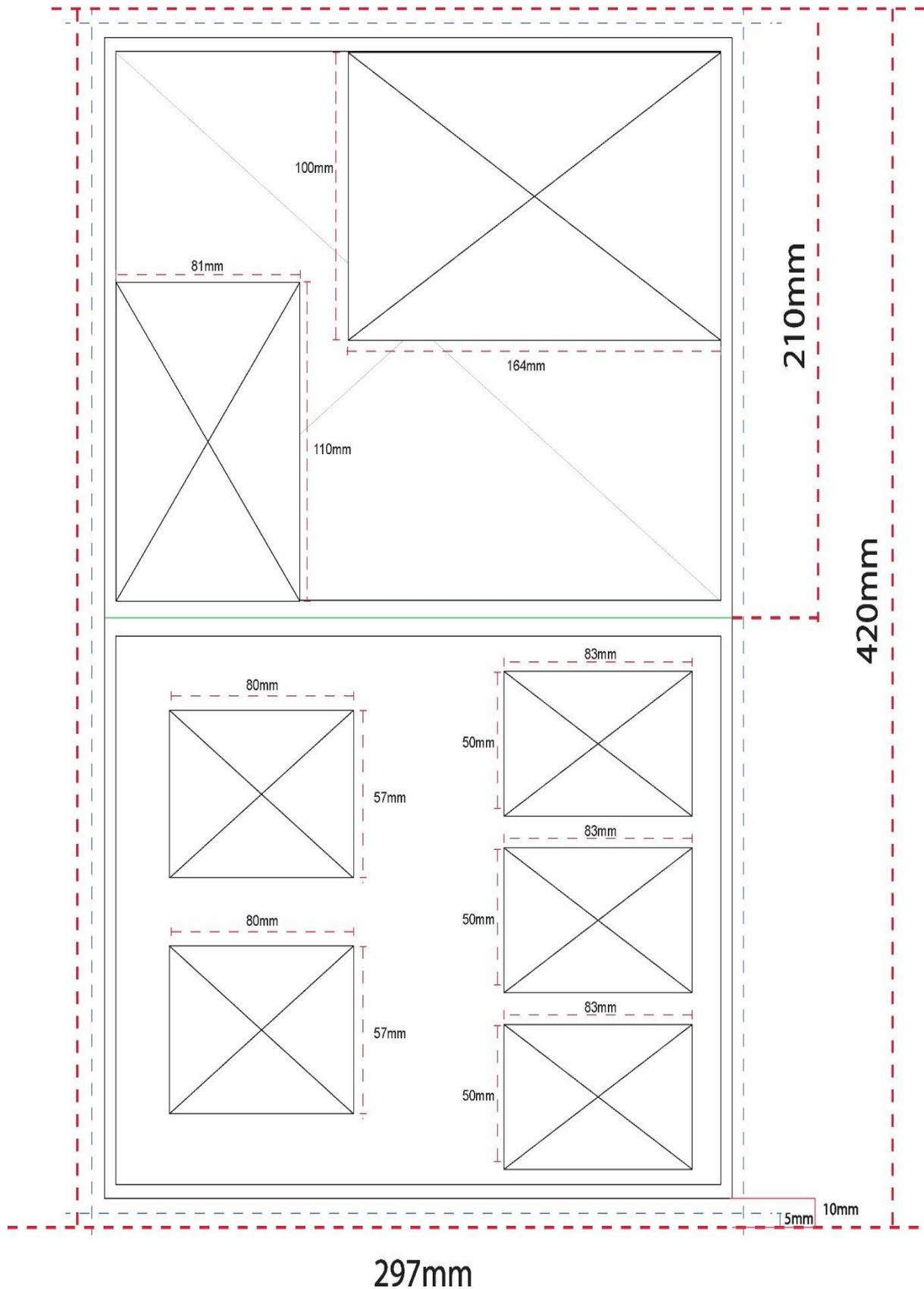
**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Figura 31.** Diagramación del módulo la amistad



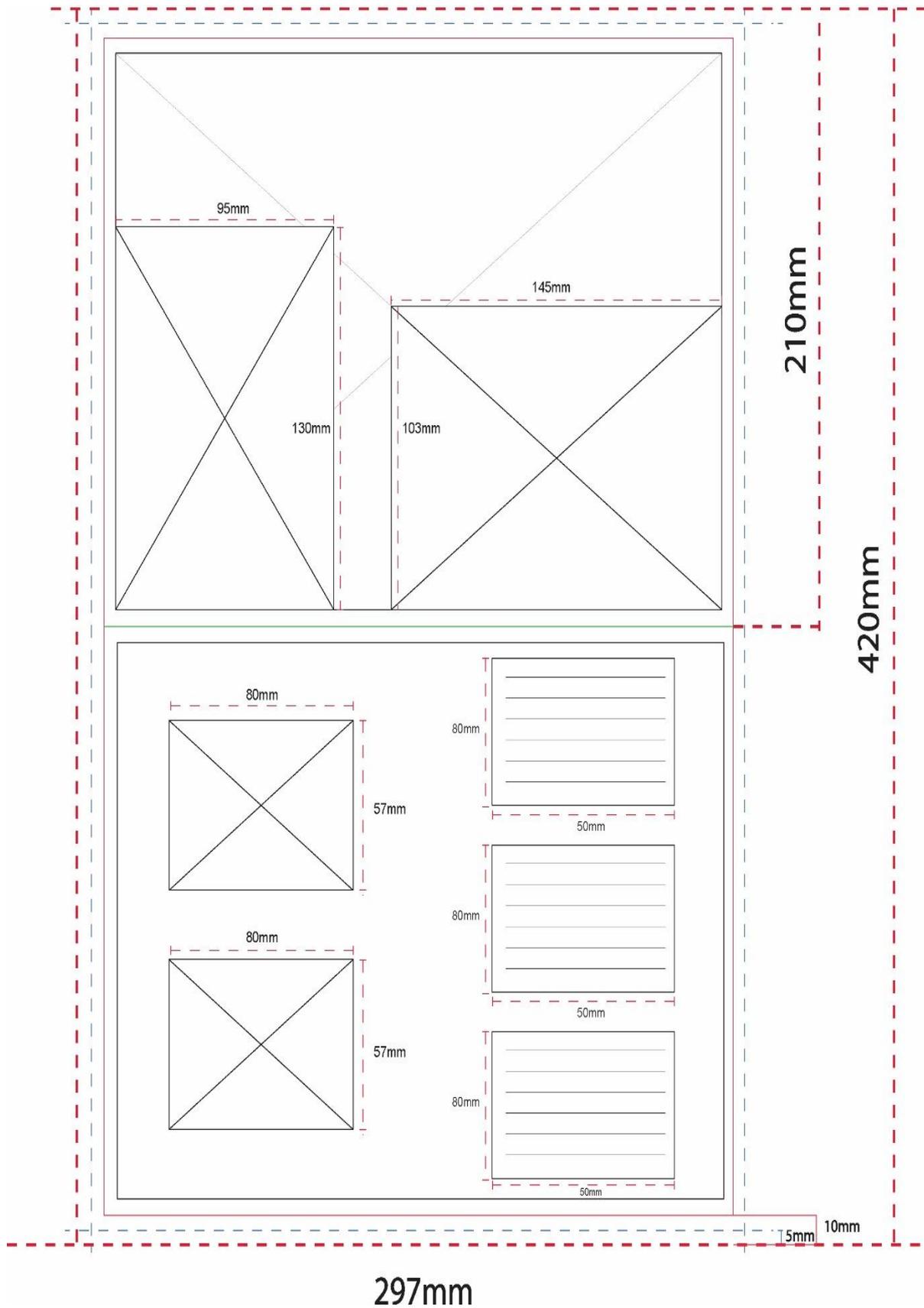
**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Figura 32.** Diagramación del módulo la responsabilidad



**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Figura 33.** Diagramación del módulo la honestidad



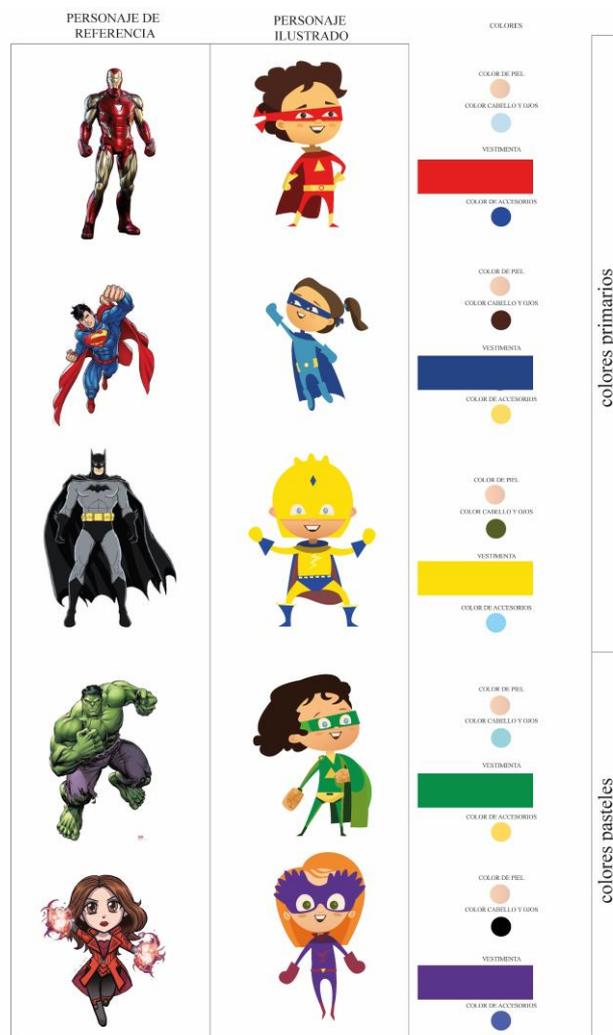
**Autoría:** Guevara, M. (2021)

## Proceso de color para las ilustraciones

### Cromática del personaje

Para elegir la cromática adecuada del personaje, se tomó como referencia la encuesta a los estudiantes y la recomendación de los expertos en las que se afirma que los colores primarios es el punto de partida para la ilustración, los colores de referencia son el amarillo azul y rojo, y por medio de las pizarras gráficas se tomó a dos colores pasteles el morado y verde para completar los 5 colores principales que se necesita para los personajes, adicional con la ficha de recolección de datos de cada personaje se toma el color de la piel y sus ojos para el proceso, los colores de la fuente se obtuvo por la sugerencia de los expertos.

**Figura 34.** Personaje de referencia y personajes ilustrados



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

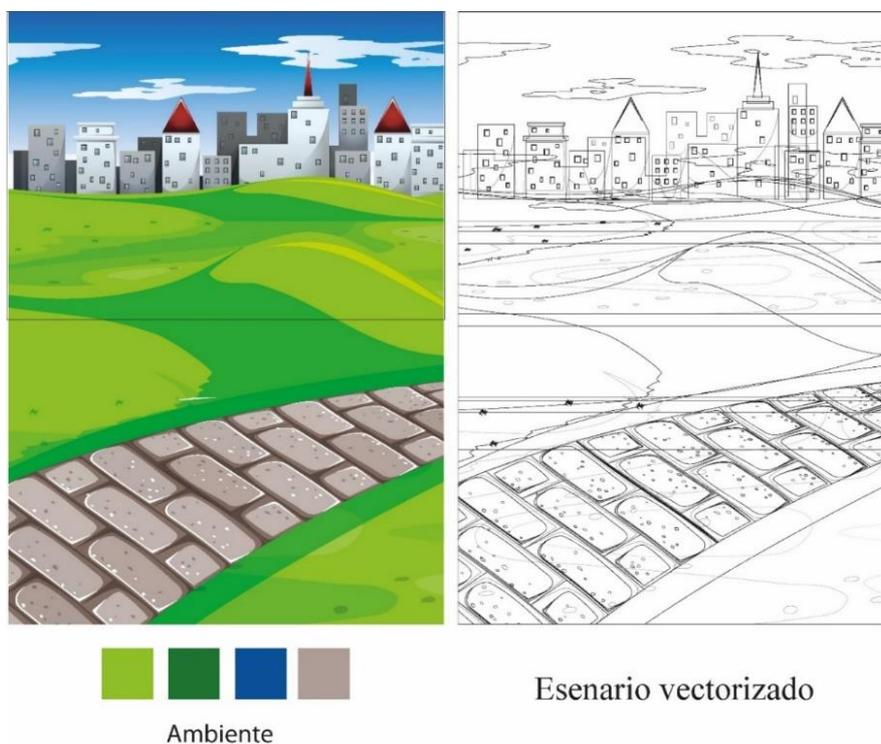
## Cromática de escenario

La cromática del escenario parte de los colores de la naturaleza, los personajes se desenvuelven en un ambiente agradable y son espacios abiertos donde predomina la naturaleza y los espacios de clases en otros, todo parte del entorno donde se desarrolla el estudiante, el aula de clases, el patio de juegos que se convierte en un entorno donde la imaginación del niño no tiene límites.

A continuación, se muestra los colores que se usó en los escenarios:

**Figura 35.** Cromática del escenario

Cromática del escenario y escenario vectorizado del módulo la Responsabilidad



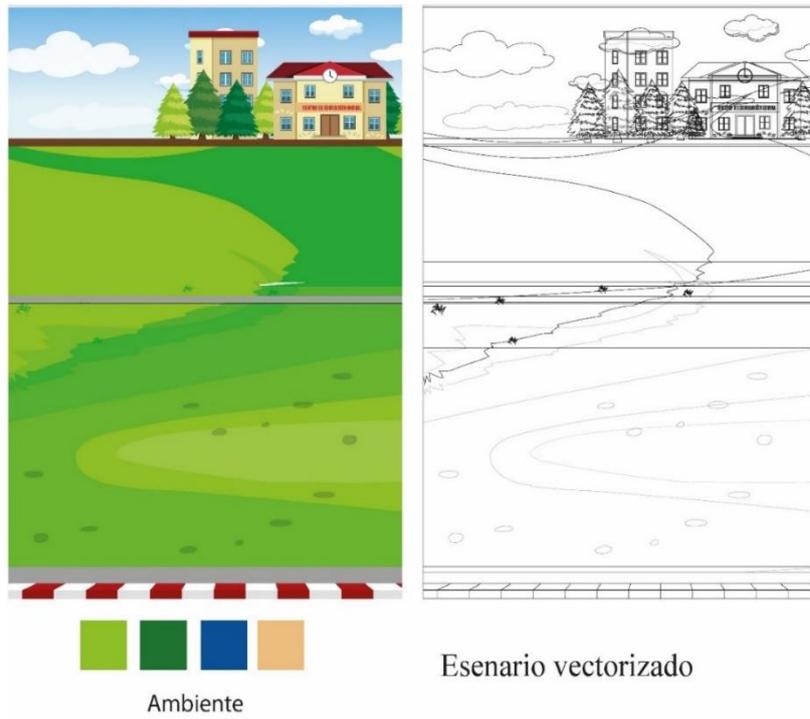
**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## Ilustraciones de escenarios pintadas de forma digital

El escenario tiene como base los colores verdes y azul para su cromática de ambiente a continuación se presenta el resto de escenarios pintados, son 5 escenarios y por su composición de diferentes figuras se incluyen colores en cada uno.

**Figura 36.** Cromática del escenario.

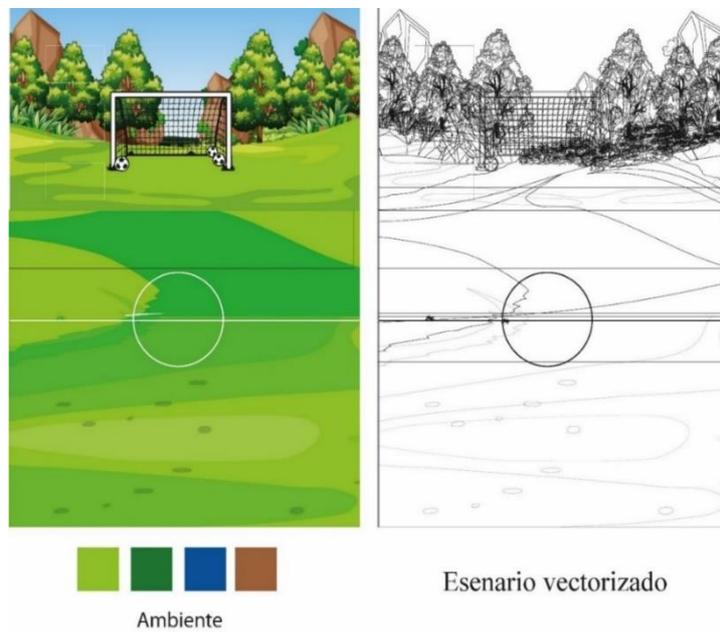
Cromática del escenario y escenario vector del módulo el Saludo



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Figura 37.** Cromática del escenario

Cromática del escenario y escenario vector del módulo la amista.



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

Todos los colores son referentes de los estudios citados anteriormente, su uso para su armonía va dependiendo de la acción y función que realice el personaje, para la aplicación de los colores se usó el programa de adobe ilustrador para facilitar el trabajo de ilustración y color.

**Figura 38.** Cromática del escenario

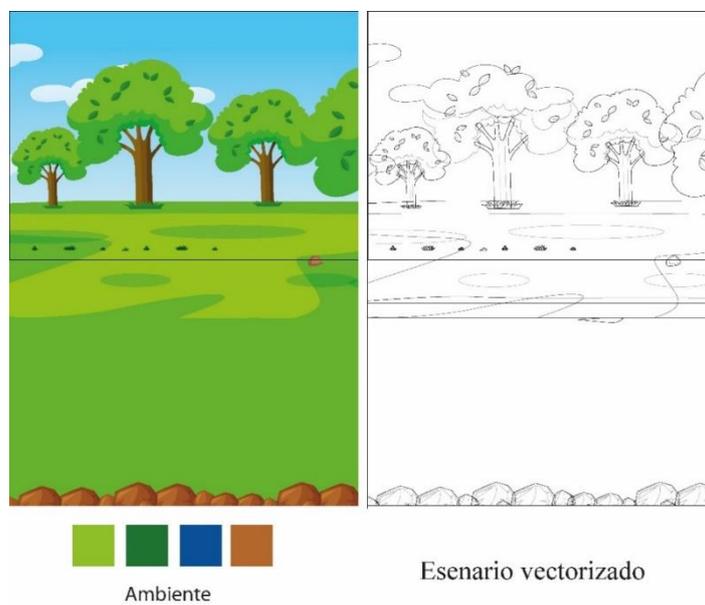
Cromática del escenario y escenario vector del módulo la Responsabilidad



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Figura 39.** Cromática del escenario

Cromática del escenario y escenario vector del módulo la Honestidad.



**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## Tipografía

Dentro del producto de la ilustración se manejó dos tipografías acordes al público objetivo.

## Textos principales

Son 5 palabras principales, representadas con la siguiente tipografía.

**Figura 40.** Tipografía

Tipografía principal a utilizar en el trabajo

**Fuente:** IMPACT

**Tamaño:** +110 pt.

**Tipo:** Sin serifa



Autoría: Guevara, M. (2019)

El texto principal no sufre deformaciones en los módulos pop up, solo se le agrega color, trazos, relleno y fondo, para que llamen la atención y cautive al público objetivo

Figura 41. Representación del texto con sus colores trazos

Tipografía	RESPETO
Trazo	RESPETO
Fondo	RESPETO
Sombra	RESPETO
Composición final	RESPETO
Color	RESPETO

Autoría: Guevara, M. (2019)

En la siguiente tabla se indicará los 5 valores que se van a utilizar en los módulos pop up, con la tipografía IMPACT, se indica su creación de forma y colores.

La siguiente tabla describe los colores de la tipografía, y colores de su composición y ya definido sus colores de sombras, fondos, trazo y color tipográfico.

**Figura 42.** Representación del texto de cada valor a estudiar

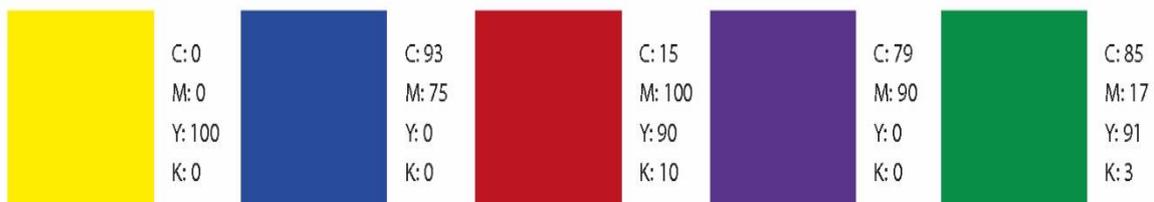
TEXTOS CON SUS COLORES					
Tipografía	<b>RESPETO</b>	<b>SALUDO</b>	<b>AMISTAD</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>HONESTIDAD</b>
Trazo	<b>RESPETO</b>	<b>SALUDO</b>	<b>AMISTAD</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>HONESTIDAD</b>
Fondo	<b>RESPETO</b>	<b>SALUDO</b>	<b>AMISTAD</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>HONESTIDAD</b>
Sombra	<b>RESPETO</b>	<b>SALUDO</b>	<b>AMISTAD</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>HONESTIDAD</b>
Composición final	<b>RESPETO</b>	<b>SALUDO</b>	<b>AMISTAD</b>	<b>RESPONSABILIDAD</b>	<b>HONESTIDAD</b>

Autoría: Guevara, M. (2019)

### Cromática

La cromática corresponde a las encuestas establecidas a los estudiantes del centro de educación inicial y más la encuentra a los expertos tenemos la siguiente gama de colores, amarillo, azul, rojo, morado y verde.

**Figura 43.** Cromática para diseño



Autoría: Guevara, M. (2019)

## Diseño de los módulos pop up

Figura 44. Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor el Respeto.



Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 45. Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor el saludo.



Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 46. Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la amistad.



Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 47. Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la responsabilidad.



Autoría: Guevara, M. (2019)

Figura 48. Diseño para impresión representada en estructura 2D del valor la honestidad.



Autoría: Guevara, M. (2019)

#### **4.11. Causa Material.**

Los materiales están determinados por las características que se desea brindar para el producto final, para lo cual se define que los pop ups, son elementos físicos tridimensionales, cada módulo dispone de un empastado para su fácil manipulación, y con sus elementos internos laminados para su durabilidad y así brinda mayor calidad.

##### **4.11.1. Características de impresión.**

###### **Pasta de cada modulo**

2 cartones gris tamaño A4

Impresión Adhesivo para recubrir el cartón

Laminado al Adhesivo

###### **Páginas internas**

Impresión en adhesivo

Tamaño del papel A3

Paginas internas recubrimiento

Tipo papel couche 200g

Tamaño del papel A3

Impresión y Troquelado

###### **Personaje y Accesorios**

Tipo de papel couche 300g

Tamaño de papel A3

Impresión y Troquelado tamaño A3

Acabado Laminado

#### **4.11.2. Causa Técnica.**

##### **Software**

Adobe Ilustrador: utilizado para el diseño de creación, diagramación y maquetación de los escenarios y personajes en forma vectorial aplicando color y armonía de los módulos pop up.

##### **Hardware**

**Cámara fotográfica**, referencias visuales del documento.

**Computador**, para realizar el proceso de sectorización de imágenes e ilustración de los personajes escenarios.

**Impresión Láser:** para la impresión de portadas y hojas interna del documento, este tipo de impresiones es idónea para la realización de tirajes corto y de mayor calidad.

**Cortador Láser:** para realizar los cotes de los personajes y troquelar el material de una manera precisa

**Costo de producción:** se realizó un costo aproximado de cada uno de los módulos y los materiales que se ocuparan para su producción de 5 ejemplares

**Tabla 12.** Costo de producción

<b>PROFORMA DE IMPRESIÓN Y ARMADO</b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>Valor unitario</b>	<b>Valor Total</b>
5	Portada pasta dura cartón gris 2mm, impresión en adhesivo laminado	15.00	75.00
5	Impresión interna en adhesivo tamaño A3 para recubrimiento.	1.00	5.00
5	Impresión en papel couche 200g, troquelado en el cortador laser	3.00	15.00
15	Impresión en papel couche tamaño mega A3 300g, troquelado para personajes y accesorios, laminado	4.00	60.00
5	Mano de obra de armado	10	50.00
		<b>Subtotal</b>	205.00
		<b>IVA 12%</b>	24.64
		<b>Total</b>	229.60

**Nota:** La proforma del presente trabajo se la realizó de una manera específica, y no varía para su ejecución, los materiales son de calidad y con garantías de impresión.

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

**Tabla 13.** Costo de diagramación e ilustración

<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>Precio unitario</b>	<b>Precio Total</b>
5	Diseño y diagramación de 5 módulos pop up.	50	250.00
<b>3 meses de trabajo 8 horas diarias Con horario de lunes a viernes 960 horas</b>	<b>Ilustraciones</b> - 5personajes principales - 5 escenarios - Accesorios de personajes	\$8xhora	3.840.00
		<b>Total</b>	4.090.00

**Autoría:** Guevara, M. (2021)

**Tabla 14.** Precio de venta.

<b>Precio de impresión</b>	229.60
<b>costo como DONACION AL CENTRO</b>	4.090.00
<b>Total</b>	4.319.60
<b>Total, dividido para 5</b>	<b>863.92</b>

**Autoría:** Guevara, M. (2019)

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES.**

- El material didáctico es funcional, relacionado al tema de investigación de rescatar los valores en los niños de educación inicial, dicho material es un complemento para el docente ya que puede interactuar con los niños y fomentar los 5 valores que son fundamentales para el desarrollo a tan corta edad.
- En la actualidad por la implementación de nuevas tecnologías, los niños han desarrollado una falta de interés hacia los valores aprendidos en casa. Y esto se refleja en sus actividades escolares diarias, por tal motivo se crea este material didáctico pop up para fomentar el estudio de 5 valores claves para su desarrollo en el diario vivir.
- Mediante la investigación etnográfica se pudo levantar información relevante del público objetivo, gusto en vestimenta, los colores favoritos forma al actuar en ambientes abierto y cerrados de la institución, además se pudo aplicar encuestas a estudiantes que dio a conocer su inclinación a personajes irreales llamados súper héroes

### **RECOMENDACIONES.**

- El material didáctico pop up es un complemento escolar para fundamentar y complementar el aprendizaje, debe ser manejado y dirigido por el docente hacia los niños del centro de educación inicial.
- Es fundamental el uso de dinámicas, junto con el material didáctico pop up, para facilitar el entendimiento y aprendizaje del estudiante.
- El Centro de Educación Infantil se le recomienda el uso del material didáctico pop up en intervalos de tiempo durante el trascurso del aprendizaje diario tomando en consideración la experiencia del docente de aplicar el material didáctico en el momento que sea oportuno por algún motivo o acción observado de sus dirigidos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ortiz , R. (2014). Las pinturas hechas con acuarelas de Agnes Cecile. Recuperado el 13 de Mayo de 2019, de <https://www.roc21.com/2014/03/07/las-pinturas-hechas-con-acuarelas-de-agnes-cecile/>
- Argueta, Manuel. (2009). Clasificación de materiales didácticos. Recuperado el 12 de Junio de 2019, de <http://elssa-infodidactica.blogspot.com/2009/10/clasificacion-de-materiales-didacticos.html>
- Bertarioni, M. Á. (2017). Libro Ilustrado en la ingeniería del papel (pop-up), con medio de representación gráfica de seis cuentos del escritor Edgar Allan Poe. Costa Rica: Universidad de Costa Rica .
- Bojthe, P. (2014). El jugueteón. El jugueteón. Blogger. Recuperado el 10 de Mayo de 2019, de <http://artepeterbojthe.blogspot.com/2014/02/el-jugueteon.html>
- Como Usar Pastel al Oleo, como pintar una flor (2015). [Película]. Recuperado el 11 de Mayo de 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=qdiNKv9j7VU>
- Danza, A. M. (2010). Código Gráfico. Montevideo: universidad de la Republica.
- Editorial. (28 de junio de 2013). Problemáticas del diseño gráfico de la Universidad de Londres. Obtenido de Publicado en Diseño y fotografía: <https://www.conocimientosweb.net/dcmt/ficha15374.html>
- Gabriela, G. (11 de 10 de 2019). Lifeder.com. Obtenido de Lenguaje icónico: definición, características, tipos, ejemplos.: <https://www.lifeder.com/lenguaje-iconico/>.
- García , Emilio & Levi, Clara. (2019). Materiales didácticos para el área de Ciencias Naturales. Recuperado el 04 de Junio de 2019, de <https://sites.google.com/site/materialdidacticoparampcl/materiales-didacticos-para-el-area-de-ciencias-naturales>

Garrido Herráez, J. (2012). Árboles - Tinta, pluma y pincel. Albacele, España. Recuperado el 19 de Mayo de 2019, de <http://artimannias.blogspot.com/2012/06/>

Ibarra, M. (03 de Abril de 2020). Valores religiosos: características, importancia y ejemplos. Obtenido de <https://www.lifeder.com/valores-religiosos/>

Ilustraciology. (16 de Octubre de 2018). ilustraciology. Obtenido de <https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/#:~:text=Ya%20hemos%20visto%20en%20otros,muchos%20tipos%20diferentes%20de%20ilustraci%C3%B3n.&text=Para%20empezar%2C%20la%20ilustraci%C3%B3n%20infantil,dirigidas%20>

JP Whitney 1, P. S. (2011). Libro emergente MEMS. Publishing Ltd Journal of Micromechanics and Microengineering , Volumen 21 , Número 11, 21.

Kant, I. (2007). que es la ilustración . Español: ALIANZA EDITORIAL .

Literatura SM. (29 de Febrero de 2016). Libros pop-up. Recuperado el 30 de Junio de 2019, de <https://es.literaturasm.com/somos-lectores/libros-pop#gref>

Lucea, J. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. Dialnet. Recuperado el 15 de Abril de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=296386>

Martinez del Moral, María. (2017). Diseño de materiales didácticos para la enseñanza del cuerpo humano en el pimer ciclo de Educación Primaria. trabajo fin de grado, Universidad de Jaén, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado el 29 de Abril de 2019, de [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/6293/1/MARTINEZ\\_DEL\\_MORAL\\_MARIA\\_TFG\\_EDUCACION\\_PRIMARIA.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/6293/1/MARTINEZ_DEL_MORAL_MARIA_TFG_EDUCACION_PRIMARIA.pdf)

MercadoLibre. (1999). Retratos, Dibujos y Caricaturas en Diferentes Técnicas. Retratos, Dibujos y Caricaturas en Diferentes Técnicas. MercadoLibre, Venezuela, Venezuela.

Recuperado el 15 de Mayo de 2019, de [https://articulo.mercadolibre.com.ve/MLV-481933713-retratos-dibujos-y-caricaturas-en-diferentes-tecnicas-\\_JM](https://articulo.mercadolibre.com.ve/MLV-481933713-retratos-dibujos-y-caricaturas-en-diferentes-tecnicas-_JM)

Miniland. (17 de Enero de 2018). minilandeducational. Obtenido de <https://spain.minilandeducational.com/family/7-valores-deben-aprender-ninos>

Molano, Adriana. (09 de Octubre de 2012). Una imagen vale más que mil caracteres y los ilustradores digitales son capaces de crear universos con sus vectores. Recuperado el 18 de Junio de 2019, de <https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html>

Morales, A. (03 de Diciembre de 2020). Significados. Obtenido de Significados.com: <https://www.significados.com/valores/>

Ortega, A. M. (26 de Abril de 2018). Los libros móviles y despleables de. Obtenido de <http://emopalencia.com/desplegables.htm>

Paredes, Y. (30 de 10 de 2017). Universidad Tecnica de Babahoyo. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/3802>

Pintado, M. (2019). Técnicas para pintar al óleo. Técnicas para pintar al óleo. Fasilicimo. Recuperado el 22 de Mayo de 2019, de [https://bricolaje.facilísimo.com/tecnicas-para-pintar-al-oleo\\_936931.html](https://bricolaje.facilísimo.com/tecnicas-para-pintar-al-oleo_936931.html)

Raffino, M. E. (08 de Junio de 2020). Obtenido de <https://concepto.de/que-es-un-valor-y-cuales-son-los-valores/>

Raffino, M. E. (8 de Junio de 2020). Concepto.de. . Obtenido de <https://concepto.de/que-es-un-valor-y-cuales-son-los-valores/#ixzz6mkFRTE7y>

Raffino, M. E. (2020 de Juliio de 24). Concepto.de. Obtenido de Concepto de impresionismo: <https://concepto.de/impresionismo/>

Ruiz, T. E. (2012). Definición de material didáctico. Recuperado el 20 de Abril de 2019, de <https://www.slideshare.net/Evilteacher34/definicin-de-material-didctico>

San Martín, A. (1991). La organización escolar. Cuadernos de Pedagogía. Recuperado el 16 de Abril de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=35254>

Sanchis, S. (10 de Agosto de 2020). Psicología-Online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/valores-sociales-que-son-tipos-ejemplos-y-lista-5145.html>

Sienra, R. (19 de Junio de 2019). My Modern Met. Obtenido de Cómo el impresionismo cambió el mundo del arte y continúa inspirándonos hasta hoy: Regina Sienra. 19 de junio de 2019

Sienra, R. (24 de Julio de 2019). mymodernmet. Obtenido de 13 Movimientos artísticos revolucionarios que definieron la historia de las artes visuales: <https://mymodernmet.com/es/movimientos-artisticos-importantes/>

Terezani, A. (13 de 10 de 2015). Ciberestética. Obtenido de <http://ciberestetica.blogspot.com/2015/11/los-codigos-iconograficos.html#:~:text=El%20c%C3%B3digo%20iconol%C3%B3gico%20puede%20verse,esquemas%20y%20modelos%20perceptuales%20aprendidos.>

Ucha, F. (Junio de 2015). Definición ABC . Obtenido de URL: <https://www.definicionabc.com/general/educacion-inicial.php>

Uriarte, J. M. (12 de Abril de 2020). Caracteristicas.co. Obtenido de <https://www.caracteristicas.co/valores/>.

## ANEXOS

### Anexo I: Guía estructurada de entrevista – Docente



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

Entrevista dirigida a los Docentes del centro de educación inicial “MIS PRIMEROS AMIGOS”  
“Esta encuesta tiene como finalidad **conocer el** grado de importancia que tiene el uso de material didáctico para la enseñanza y la práctica de valores en niños de 3 a 4 años de edad, utilizando **la técnica** de POP UP.

1. ¿Qué material didáctico usted utiliza con los niños de educación inicial?

.....  
.....

2. ¿Cuál es la experiencia que usted tiene en la utilización de este material con los niños de educación inicial?

.....  
.....

3. ¿Utiliza material didáctico extra con los niños?

.....  
.....

4. ¿Cómo considera usted que puede fortalecer la práctica de valores en los niños de educación inicial?

.....

5. ¿Utiliza usted material didáctico para el fortalecimiento de valores en niños de educación inicial?

.....

**Gracias**

**Anexo II: Ficha de Observación- Afinidad de los materiales didácticos (Anexo II)**

**Objetivo: Diferenciar los materiales educativos en la enseñanza y fomentación de valores en los niños de educación inicial del Centro “MIS PRIMEROS AMIGOS”**

**Instrucciones:** Observar una clase impartida por los docentes, y complementar las siguientes afirmaciones

**1. El docente maneja regularmente en clase \_\_\_\_\_ material(es) didáctico(s), en caso de ser varios, detallar cuales son.**

Varios ( )                      Uno solo ( )                      Ninguno( )

**2. El material didáctico que emplea el docente como rompecabezas, legos, plastilina o juguetes \_\_\_ son una manera directa de fomentar o estudiar los valores en los niños en educación inicial.)**

Si( )                                      No( )

El estudiante no muestra un interés, afirmo que no cuentan con un material didáctico exclusivo para fomentar sus valores

**3. La mayoría de los estudiantes regularmente \_\_\_ les inculcan los valores desde su hogar, y los emplean de una manera satisfactoria en su área de trabajo**

Si ( )                                      No( )

**4. Cuando el docente ejecuta un trabajo, la mayoría de estudiantes cumple con su trabajo planteado \_\_\_ la práctica de valores**

Con( )                                      Sin( )

---

**5. Los Recursos utilizados en clases poseen Ilustraciones SI**

Si ( )                                      No( )

---

**6. Las ilustraciones del libro de estudio contiene un enfoque que fomenten valores o hablen sobre ellos.**

Si ( )                                      No ( )

---

**7. Los estudiantes \_\_\_ pueden convivir en espacios abiertos.**

Si()                                      No()

---

**Anexo III: Objetivo Caracterizar el problema de investigación, desde el punto de vista técnico/visual.**

Objetivo: Caracterizar el problema de investigación, desde el punto de vista técnico/visual.  
 Instrucciones: Ingresar a la aula de clase y compeltar las siguientes afirmaciones

**AULA**

**GENERALIDADES**

- A. El material didáctico empleado en el aula de clase es de tipo  Lúdico  No Lúdico  Ambos
- B. El espacio de cada estudiante es  Personal  Compartido
- C. En el aula de clases existe un espacio\_\_\_\_\_ para almacenar el material didáctico  Adecuado  No Adecuado
- D. En el espacio de trabajo, el alumno posee a la mano las herramientas para realizar la actividades de clase  SI  NO
- E. Qué encontramos en el espacio de trabajo del alumno?

**AMBIENTE DE APRENDIZAJE**

- F. La iluminación del aula de clase es \_\_\_\_\_ para la apreciación de ilustraciones y práctica de valores la fuente de luz es \_\_\_\_\_
- G. Los colores empleados en las paredes son \_\_\_\_\_ color \_\_\_\_\_  Frios  Calidos

**ICONOGRÁFICO**

**MATERIAL DIDACTICO TEXTO**

- H. Niveles de imágenes empleados
- H. Proporción texto imagen
- J. Tamaño de fuente

**TIPOGRÁFICO**

- K. Tamaño de Fuente  Serifa  Sin serifa
- L. Familia tipográfica

**CROMÁTICO**

- M. Colores empleados  Primarios  Secundarios
- Terceareo  Contraste

**ICONOGRÁFICO**

**MATERIAL DIDACTICO**

- N. Rompecabezas  Suficiente  Insuficiente
- O. Juguetes  Suficiente  Insuficiente
- P. Legos  Suficiente  Insuficiente

**CROMÁTICO**

- Q. Colores empleados  Primarios  Secundarios
- Terceareo  Contraste

Anexo IV: Guía estructurada de entrevista – psicólogo educativo



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

**ENTREVISTA A PSICOLOGO EDUCATIVO**

1. ¿Cómo es el proceso de aprendizaje en un niño de educación inicial I?

.....  
.....

2. ¿Cómo aprende un niño de 3 a 4 años de edad?

.....  
.....

3. ¿Qué es la práctica de valores?

.....  
.....

4. ¿Cómo fortalecer la práctica de valores en niños de 3 a 4 años de edad?

.....  
.....

5. ¿Qué tipo de materia didáctica el psicólogo recomienda utilizar para el aprendizaje de valores en niños de 3 a 4 años de edad?

.....  
.....

6. ¿Usted conoce que es una materia didáctica **pop up**?

.....  
.....

7. ¿Usted cómo psicólogo recomienda el uso de material didáctico con la técnica **pop up**?

.....  
.....

Anexo V: Encuesta a niños, detalles de personaje principales, colores y tipografías.

**Encuesta a niños del centro de educacion inicial "MIS PRIMEROS AMIGOS"**

**Pregunta 1**

Selecciona cual de los siguientes personajes son los que mas te gustan

Superman



Batman



Ironman



Patrulla canina



Pepa Pig



La sirenita



Fozen



Miraculous



La Granja



Hulk



Ben 10



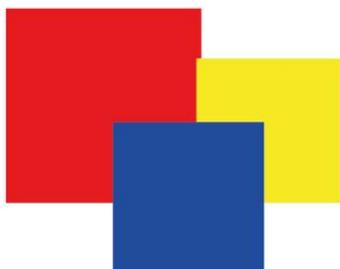
Spiderman



## Encuesta a niños del centro de educación inicial "MIS PRIMEROS AMIGOS"

### Pregunta 2

De los siguiente grupo de colores cual TE GUSTA MAS!



COLORES  
PRIMARIOS



COLORES  
SECUNDARIOS



COLORES  
PASTEL

### Pregunta 3

Selecciona cual te gusta mas. (Tipografía y nombre del Libro)

abeatbyKai

Opción 1

Impact

Opción 2

Anja Eliane  
accent Normal

Opción 3

Comic Sans MS

Opción 4

## Anexo VI: Guía estructurada de entrevista – expertos en Diseño Grafico



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

El objetivo de la presente entrevista es “conocer su criterio como experto en el área de diseño gráfico, respecto a la elaboración de material didáctico para la enseñanza de valores a niños de educación inicial utilizando la técnica del **POP UP**.”

**Docente:** \_\_\_\_\_

#### COMPONENTE ICONOGRÁFICO

1. ¿Qué nivel de imagen debería emplearse en un niño de 3 a 4 años (fotografía o ilustración)?

.....

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

.....

#### COMPONENTE TIPOGRÁFICO

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

.....

4. ¿Qué familias tipográficas debería emplearse?

.....

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

.....

#### COMPONENTE CROMÁTICO

6. ¿Qué colores son recomendados para las ilustraciones?

.....

7. ¿Cuáles colores son recomendados para texto?

.....

**Alguna observación o recomendación**

.....

**Gracias por su colaboración**