



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE IBARRA

ESCUELA DE DISEÑO

INFORME FINAL DEL PROYECTO

TEMA:

“MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS
VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE”

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO Y CONTROL DE PROCESOS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

INNOVACIÓN Y SOCIEDAD

AUTOR: María Fernanda Marroquín Cadena

ASESOR: Mgs Oswaldo Portilla

IBARRA, SEPTIEMBRE – 2019

CERTIFICACIÓN DE ASESOR

Ibarra, septiembre, 2019

Mgs. Guillermo Oswaldo Portilla Villamagua

Director del proyecto

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final de investigación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes en la Escuela de Diseño, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI); en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

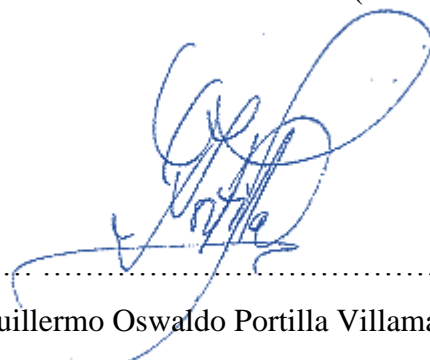
(f)


Mgs. Guillermo Oswaldo Portilla Villamagua

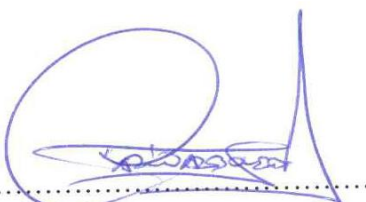
C.C.: 0401006853

PÁGINA DE APROBACIÓN

El jurado examinador, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI):

(f): 
Guillermo Oswaldo Portilla Villamagua
C.C.: 0401006853

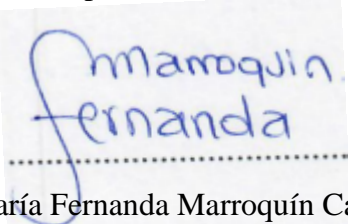
(f): 
Paola Fernanda Jaramillo Bastidas
C.C.: 1002501508

(f): 
Darío Gabriel Arboleda Jordán
C.C.: 1714907233

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Fernanda Marroquín Cadena., declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 66 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: “Forman parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero, académico o institucional de la universidad”

Ibarra, septiembre, 2019

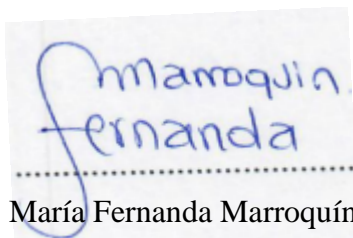
f) 
.....

María Fernanda Marroquín Cadena.

C.C.: 1003910237

AUTORÍA

Yo, María Fernanda Marroquín Cadena, portador de la cédula de ciudadanía N° 1003910237, declaro que la presente investigación es de total responsabilidad del autor, y que se ha respetado las diferentes fuentes de información realizando las citas correspondientes.



Handwritten signature in blue ink: "m. marroquin fernanda". The signature is written on a white rectangular background with a dotted line below it.

María Fernanda Marroquín Cadena

C.C.: 1003910237

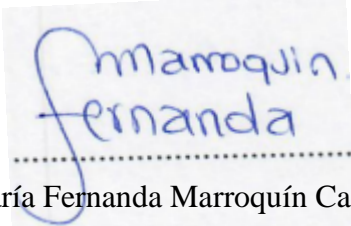
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: María Fernanda Marroquín Cadena con CC: 1003910237, autor del trabajo de grado intitulado: “MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE”, previo a la obtención del título profesional de “LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO Y CONTROL DE PROCESOS”, en la Escuela de DISEÑO.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede- Ibarra, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCESI el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ibarra, 18 de septiembre de 2018

(f.) 
.....
María Fernanda Marroquín Cadena
C.C. 1003910237

RESUMEN EJECUTIVO

La industria del diseño gráfico cada vez ha cobrado interés e importancia para las organizaciones, sobre todo para elaborar productos que permitan apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje de niños/as de educación inicial. El objetivo del proyecto se centra en el diseño de material lúdico como recursos didácticos para la educación inicial del Centro Infantil del Buen Vivir de Antonio Ante “Los Vicenticos”, la estimulación temprana de los distintos grupos etarios del centro. El proceso metodológico de la investigación se llevó a cabo mediante reuniones con la Coordinadora del Centro Infantil, Madres educadoras y a través de la observación directa donde se determinó aspectos como; materiales, tipos, rincones y demás aspectos necesarios para el desarrollo del proyecto. Como resultado se obtuvo el diseño de un conjunto de piezas gráficas para el proceso de aprendizaje inicial de los distintos grupos etarios que conforman el centro infantil.

Palabras Claves: Diseño gráfico, Material lúdico, Centro Infantil “Los Vicenticos”, Educación inicial

ABSTRACT

The graphic design industry has increasingly gained interest and importance for organizations, especially to develop products that support the learning process of early childhood education. The objective of the project is focused on the design of recreational material as didactic resources for the initial education of the Children's Center of Good Living of Antonio Ante "Los Vicenticos" for the early stimulation of the different age groups of the center. The methodological process of the research was carried out through meetings with the Coordinator of the Children's Center, Mother educators and through direct observation where aspects such as; materials, types, corners and other aspects necessary for the development of the project. As a result, the design of a set of graphic pieces was obtained for the initial learning process of the different age groups that make up the children's center.

Keywords: Graphic design, Playful material, Children's Center "Los Vicenticos", Initial education

DEDICATORIA

A Dios

Por darme la vida y ser mi fortaleza durante todo este largo camino.

A mis Padres

Por su ejemplo de perseverancia, dedicación, y sacrificio en todos estos años.

A mi esposo

Por tomarme de la mano y apoyarme a diario a conseguir mis metas y a celebrar mis logros, entregándome su amor y paciencia infinita, transmitiéndome la fuerza para no decaer.

A mis profesores

Por regalarme su tiempo enseñándome, no solo materias, si no principios de cómo ser una buena profesional, en especial a mi tutor de tesis Mgs. Oswaldo Portilla quien incansablemente estuvo apoyándome con sus conocimientos y liderazgo todo este tiempo.

Fernanda

AGRADECIMIENTO

Tengo mucho que agradecer

En primer lugar, a Dios por las oportunidades para lograr cada una de mis metas.

Así también a mis Padres por el esfuerzo en cada semestre de mi carrera

Gracias a Miguel, mi esposo que está a mi lado haciendo también suyos cada uno de mis tropiezos y aciertos ayudándome a diario a salir adelante.

Gracias a mis profesores que son la base fundamental del conocimiento que obtuve para poder generar este informe.

Gracias a todas las personas que me dieron fuerzas para poder cerrar este ciclo y abrirme nuevas puertas tanto educativas como laborales.

Fernanda

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DE ASESOR	ii
PÁGINA DE APROBACIÓN.....	iii
AUTORÍA	v
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN	vi
RESUMEN EJECUTIVO	vii
ABSTRACT	viii
DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO	x
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
ESTADO DEL ARTE	7
1.1. Revisión de la literatura.....	7
2.1. Marco legal de la educación inicial	9
2.2. Marco conceptual	14
2.2.1.La educación inicial	14
2.2.2.La psicomotricidad.....	15
2.2.3.Áreas que abarca la psicomotricidad.....	16
2.2.4.Expresión lúdica en la educación inicial	18
2.2.5.Importancia de la expresión lúdica en los niños	19
2.3. El diseño gráfico.....	20
2.3.1.Comunicación del diseño gráfico.....	22
2.3.2.Elementos del diseño gráfico	24
2.3.3.Etapas del diseño gráfico	26
Materiales y métodos.....	30
3.1. Contexto investigativo.....	30

3.1.1. Estructura organizacional.....	31
3.2. Metodología de investigación.....	31
3.2.1. Identificación de la población	32
3.2.2. Matriz diagnóstica.....	33
3.3. Análisis de la información.....	35
3.3.1. Entrevista Coordinadora del MIES	35
3.3.2. Conclusiones entrevista.....	39
3.3.3. Observación de campo	40
Resultados y discusión	43
4.1. Introducción.....	43
4.1.1. Metodología de diseño	43
4.1.2. Requerimientos de diseño	44
4.2. Propuestas de solución	45
4.2.1. Portafolio técnico del diseño.....	46
4.2.2. Presentación del prototipo o producto final	69
4.2.3. Validación propuesta.....	78
Conclusiones.....	87
Recomendaciones	88
Bibliografía.....	89
Anexos.....	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N 1: Población objeto de estudio.....	32
Tabla N 2: Variables e indicadores diagnósticos.....	33
Tabla N 3: Matriz relación diagnóstico	34
Tabla N 4: Ficha de observación	40
Tabla N 5: Metodología de diseño	43
Tabla N 6: Requerimientos de diseño.....	44
Tabla N 7: Validación manual de uso	79
Tabla N 8: Validación afiche.....	82
Tabla N 9: Validación por los niños.....	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N 1: Diseño gráfico	21
Figura N 2: Contexto del diseño gráfico	22
Figura N 3: Proceso de comunicación.....	23
Figura N 4: El mensaje gráfico.....	24
Figura N 5: Contornos básicos	25
Figura N 6: Grupo de colores	25
Figura N 7: Fase analítica/estratégica.....	27
Figura N 8: Fase creativa/ejecutiva	28
Figura N 9: Tipografía de diseño.....	46
Figura N 10: Pantones de diseño	46
Figura N 11: Estructura lineal	47
Figura N 12: Estructura volumétrica	47
Figura N 13: Configuración de la estructura	48
Figura N 14: Tapa superior.....	48
Figura N 15: Secciones.....	49
Figura N 16: Tapa superior.....	49
Figura N 17: Estructura de medidas	50
Figura N 18: Estructura terminada	50
Figura N 19: Figuras volumétricas vistas	51
Figura N 20: Estructura lineal aprender a contar.....	52
Figura N 21: Estructura volumétrica aprender a contar	52
Figura N 22: Configuración de la estructura volumétrica aprender a contar	53
Figura N 23: Secciones internas aprender a contar	54
Figura N 24: Estructura terminada “Aprender a contar “	54
Figura N 25: Vista superior “Aprendo figuras “	55
Figura N 26: Estructura lineal “Aprendo figuras “	55
Figura N 27: Estructura volumétrica “Aprendo figuras “	56
Figura N 28: Piezas internas “Aprendo figuras “	56
Figura N 29: Piezas / Números “Aprendo a contar “	57
Figura N 30: Estructura lineal “Aprendo a contar “	58
Figura N 31: Estructura volumétrica “Aprendo a contar “	58

Figura N 32: Configuración de estructura “Aprendo a contar “	58
Figura N 33: Secciones internas “Aprendo a contar “	59
Figura N 34: Estructura terminada “Aprendo a contar “	59
Figura N 35: Estructura volumétrica “Laberinto “	60
Figura N 36: Secciones internas “Laberinto “	61
Figura N 37: Figuras /piezas “Semáforo “	62
Figura N 38: Vista superior piezas “Semáforo “	62
Figura N 39: Estructura lineal, volumétrica y estructura “Semáforo “	63
Figura N 40: Estructura terminada “Semáforo “	64
Figura N 41: Estructura lineal, volumétrica “Trazos “	65
Figura N 42: Tapas superiores y secciones “Trazos “	66
Figura N 43: Proceso de construcción “Trazos “	67
Figura N 44: Estructura contenedor “Juegos lúdicos”	68
Figura N 45: Producto lúdico “Un, Dos, Tres”	69
Figura N 46: Producto lúdico “Aprender a contar”	70
Figura N 47: Producto lúdico “Aprendo figuras”	71
Figura N 48: Producto lúdico “Laberinto”	72
Figura N 49: Producto lúdico “Aprendo los números”	73
Figura N 50: Producto lúdico “Semáforo”	74
Figura N 51: Producto lúdico “Trazos”	75
Figura N 52: Producto lúdico “Contenedor juegos lúdicos”	76
Figura N 53: Producto afiche “Rincón lúdicos”	77

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Los niños de esta edad buscan explorar, experimentar, jugar y crear mediante actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los demás niños/as, la naturaleza y su cultura; además, con los padres de familia y personas quienes constituyen el entorno inmediato que les rodea, quienes son parte importante dentro del aprendizaje, protección y afecto de los niños.

El Ministerio de Educación ecuatoriano, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños menores de cinco años, atiende el aprendizaje, salud, nutrición y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia, mediante la promulgación de una educación incluyente que promueve el Plan Nacional del Buen Vivir.

La educación infantil tiene origen en el siglo XVII, cuando se separaban a los niños de los adultos, para introducirlos en la educación formal. En este contexto, se define a la educación inicial como “el marco de la atención integral, debe ser oportuna, pertinente y de calidad; encaminada a promover el desarrollo armónico e integral de las niñas y niños de 3 y 4 años, desde experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado intencionadas” (MIES, 2016, pág. 2)

La educación es uno de los pilares sobre los que se sustenta el desarrollo de toda la sociedad, por ello, el educador que no se haya cuestionado acerca de la naturaleza de la educación, adolece de conciencia en su misión y desconoce la trascendencia de esto. La educación es, simultáneamente, un proceso vital y social, porque es la influencia que logra la gradual integración del hombre, es decir, porque aspira a formar la totalidad del individuo a través de la integración y evolución de disposiciones diversas.

La educación inicial en el cantón está regida por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) que en convenio con el Municipio del cantón Antonio Ante; brindan atención a

través de los Centros Infantiles del Buen Vivir (CIBV), a veinte centros infantiles, con coberturas de entre cuarenta y sesenta niños/as, quienes son atendidos con personal profesional y personal que están dentro del proceso de profesionalización en el área de educación inicial.

Los niños que reciben la atención en los Centros Infantiles del Buen Vivir, son infantes de quintil 1 y 2, de distintos grupos étnicos, y en edades comprendidas entre 12 a 36 meses de edad, de acuerdo la norma técnica del MIES, de tal forma el aprendizaje es adquirido e incorporado de distintas formas por parte de los niños, desarrollado durante una jornada diaria de 8 horas, en la cual se realizan actividades de enseñanza aprendizaje y actividades lúdicas que permiten el desarrollo de las cuatro áreas de aprendizaje:

- Cognitivo.
- Lenguaje.
- Motricidad gruesa-fina.
- Personal-social.

Para el desarrollo de las actividades el centro infantil “Los Vicenticos”, dispone de recursos y materiales adquiridos para realizar este fin, sin embargo, el material didáctico no es suficiente para cada uno de los niños/as que asisten al centro, en este aspecto dentro de las políticas del MIES consta la corresponsabilidad de las familias para apoyar y contribuir al proceso de formación integral y al ser familias de escasos recursos estas no disponen de los medios económicos para apoyar con el material necesario.

Para el desarrollo de las actividades de las cuatro áreas los recursos didácticos no son suficientes debido al número de niños que asisten a cada centro infantil el entorno de aprendizaje no es adecuado y no cuenta con el espacio necesario por metro cuadrado que requiere cada niño (2x2m); ya que para desarrollar el área motriz gruesa, se requiere parámetros importantes que deben tener los centros infantiles, tanto en materiales adecuados para la edad como en espacio físico, los mismos que ayudaran a obtener en los niños cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio; de tal forma el niño va adquiriendo la habilidad para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, obtener

agilidad, fuerza, coordinación y velocidad en sus movimientos. Es así que todos los recursos habidos y por haber, deben estar acorde a su edad y a sus necesidades.

El escaso desarrollo motriz en los niños de 2 a 3 años de edad de los Centros Infantiles del Buen Vivir, se da por la falta de recursos didácticos adecuados para la edad, ya que las unidades de atención no son lo suficientemente equipadas con material concreto y del medio, como: rampas, barras de equilibrio, uñas, sogas, escaleras chinas, gradas móviles, colchonetas, camas elásticas, piscinas de pelotas, espacios verdes amplios, túneles, balancines, entre otros; los mismos que por el costo, la dimensión, el espacio que ocuparía en el centro infantil, es difícil adquirir.

Por lo general los Centros Infantiles del Buen Vivir, son unidades de atención que funcionan en casas comunales, casas de arriendo, casas barriales. La mayoría de CIBV, brindan servicios en casas de arriendo, siendo esta, una causa para que se vea limitado el desarrollo del área motriz gruesa, debido a que los espacios verdes son escasos y los patios son pequeños.

Las estrategias didácticas que utilizan las educadoras, están encaminadas en primer plano, como línea metodológica el juego, y en segundo plano el arte; tomando en cuenta que las estrategias que se utilizan son en base a los recursos y espacios didácticos que existe en cada unidad de atención.

Uno de los efectos que origina el escaso desarrollo motriz grueso en los niños de esta edad, es que no suelen identificarse con su propio cuerpo o esquema corporal, con los objetos y con su entorno; y el niño al no ser estimulado en los primeros años de vida, en primer plano por sus propios padres, quienes son los primeros en brindar la estimulación temprana desde la concepción hasta el nacimiento, y las pocas oportunidades de brindarles un medio adecuado; hace que su desarrollo motor, presente movimientos descoordinados, poco flexibles, falta de desplazamiento y equilibrio, no tiene la noción de tiempo y ritmo; y sobre todo no descubren sus capacidades y posibilidades corporales en su relación con los otros, con los objetos y con su entorno más inmediato, en función de su desarrollo físico, motor y afectivo.

Justificación

La atención integral en la Primera Infancia, es la clave para crear un mundo donde impere la esperanza y el cambio, en lugar de la privación y la desesperación, y para fomentar la existencia de países prósperos y libres. El psicólogo danés Erikson Erick dice “El primer año de vida es fundamental para creer o no creer en el mundo.” Los niños que se sienten queridos desarrollan una percepción positiva de la vida, confían en sí mismos y en los demás, son optimistas y les acompaña siempre la idea de que sí podrán alcanzar sus sueños. (Erikson, 2017, págs. 11-13)

La Unicef, en el 2001, asegura que los efectos que ocurren durante el período de embarazo y los primeros años de vida de un ser humano suelen ser duraderos y en algunos casos, permanentes. Durante los 3 años de vida se desarrollan muchas de las estructuras del cerebro y se establece todo un sistema de interconexiones esenciales para su correcto funcionamiento y el de todo el sistema nervioso central del niño.

Además de factores y componentes fundamentales como; la confianza, la curiosidad, la capacidad para relacionarse con los demás y la autonomía, son factores que dependen del tipo de atención y cuidado que reciben los niños por parte de los padres y de las personas encargadas de brindarles una atención inicial.

Lo que niños y niñas aprenden durante los primeros años va a determinar en gran medida tanto el desempeño en la escuela primaria como los logros intelectuales, sociales y laborales a lo largo de su vida. Es así que, los niños que no reciben estimulación temprana durante este período, no van a poder desarrollar todo su potencial.

Por ello, la ventana de oportunidades para invertir en el desarrollo de la primera infancia se limita a este corto período de la vida, decisivo para obtener importantes retornos sociales y económicos que se traducen en desarrollo humano y social. Las inversiones que promueven el desarrollo integral en la primera infancia se justifican, en primer lugar, desde la óptica de los derechos de los niños, considerado en su artículo 40, de la Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2018).

En este contexto el proyecto está enfocado al diseño y desarrollo de material didáctico lúdico para los niños/as de los ciclos tres y cuatro, del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” de Antonio Ante, como estrategia que les permita el desarrollo integral de los cuatros áreas y nociones necesaria para el aprendizaje efectivo e integral de los niños.

La sociedad en general debe de conocer que el desarrollo infantil temprano, es la vía más poderosa que tiene una sociedad para sentar bases de equidad; ya que favorece el inicio parejo de la vida como un deber del Estado y de la sociedad en su conjunto, con lo cual se garantiza a todos los niños y niñas sin excepción el mejor comienzo para sus vidas, ya que la infancia no tiene segunda oportunidad.

Las expectativas que genera el proyecto son social y personal, puesto que aportará en el desarrollo de la motricidad gruesa mediante material didáctico que abarca el progresivo control del cuerpo y de los movimientos coordinados, lateralidad, tiempo y espacio; mismos que son fundamentales para el desarrollo y que las educadoras de los Centros Infantiles del Buen Vivir; realizan los esfuerzos con los recursos y medios disponibles para la adecuada estimulación en los niños/as.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar material didáctico lúdico como estrategia de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de educación inicial de los niños/as del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” del cantón Antonio Ante.

Objetivos específicos

- Analizar las bases conceptuales, teóricas y científicas relacionadas con el desarrollo integral de los niños/as de educación inicial, diseño de material lúdico, y demás aspectos necesarios para el sustento del marco teórico del proyecto.

- Analizar el tipo de recursos lúdicos que disponen y requieren las educadoras del centro infantil para el desarrollo del aprendizaje y desarrollo integral de los niños/as de educación inicial.
- Diseñar el material didáctico lúdico necesario para la estimulación del aprendizaje motriz de los niños/as del Centro Infantiles del Buen Vivir “Los Vicenticos” de la ciudad de Atuntaqui.

ESTADO DEL ARTE

1.1. Revisión de la literatura

Para contextualizar la inserción del diseño gráfico al ámbito de la educación inicial, así como de la investigación, resulta necesario poner en claro cómo la actividad proyectual del diseño, como actividad profesional, se conceptualiza hoy en día y por tanto aclarar cómo el oficio de diseñar se establece en una actividad que requiere de trabajo intelectual y práctico, por tanto se descubre un diseñador gráfico como profesional de la práctica del diseño, pero también de la práctica de la investigación consciente como actividad inherente.

Actualmente existen diversas investigaciones en torno a la conceptualización y enseñanza del diseño gráfico, así como algunas relacionadas con la interacción que tiene con otros fenómenos sociales y culturales.

Margolin (2015) afirma que; “existe una creciente corriente de alternativas relacionadas con las investigaciones sobre diseño” (p.45). Respecto a la investigación en la enseñanza del diseño gráfico.

Tiburcio (2016) afirma que; “...el diseño gráfico debería dejar de concentrar su quehacer en la reproducción (tecnológica) del medio, y concentrarse más en el mundo de las ideas, de los conceptos, de los códigos culturales visuales con los que de alguna manera siempre trabajó, pero que no necesariamente explotó a fondo” (97).

En una misma idea, Rivera (2016) afirma que;

“Las instituciones universitarias deben evitar convertirse en simples formadoras de maquiladores profesionales y, por el contrario, garantizar la formación de analistas simbólicos. Para tal labor, deben “orientar la formación profesional hacia un perfil centrado en la investigación (desarrollo de habilidades), la creatividad (desarrollo de aptitudes) y la capacidad de emprender (desarrollo de intereses)” (p.18).

Desde el enfoque de la investigación, se puede definir al diseño como Cerro & Bervian, (2017) “una actividad encaminada a la solución de problemas. Su objetivo consiste en hallar respuesta a preguntas mediante el empleo de procesos científicos” (p. 41).

Moreno, F. (2017), la investigación realizada sobre la

La utilización de los materiales lúdicos como estrategia de aprendizaje sensorial infantil sostiene que;

“Durante toda la etapa de la educación infantil, se implementa numerosas aplicaciones metodológicas donde los materiales lúdicos toman un papel relevante en el aprendizaje de los niños, a modo de ejemplo, podemos observar como en el primer ciclo los alumnos aprenden a través de la cesta de los tesoros, el juego heurístico, mientras en el segundo ciclo, se encontró con actividades lúdicas como el protagonista de la semana, talleres, rincones de juego y de trabajo (p.8).

Concluye el autor que es en la escuela infantil donde se debe fomentar el progreso y desarrollo sectorial y las estrategias lúdicas son los métodos de conocimiento que fomentan el aprendizaje ya que, a través de la realidad, la manipulación y la observación los niños aprenden.

En la investigación de la primera infancia y la educación inicial con la lúdica Soler, (2017) concluye que;

“Los materiales a nivel manipulativo ejercen una importante influencia en el proceso de enseñanza/aprendizaje, por la cantidad de procesos cognitivos que el juego y la lúdica estimula, el aprendizaje a través del tacto es primordial durante la etapa de educación infantil y a través de los sentidos los niños van construyendo sus propias ideas en relación al mundo que les rodea y en el cual se desarrollan” (p.14).

En el mismo ámbito Paredes (2017), sostiene que;

“Mediante la experimentación táctil los niños/as van explorando su entorno, conociendo el mundo que los rodea, todo circula mediante un mecanismo de ver los objetos, manipularlos y explorarlos, sobre todo a través del gusto, el tacto y la manipulación de los objetos con los que se encuentra, con el fin de explorarlo y conocerlo. El conocimiento de la realidad comienza a partir de los sentidos tales como, la boca, manos que están en alerta ante cualquier sensación que produce aprendizaje”.

Los autores Arnaiz, & Basterrechea & Salvador (2016), en la investigación de la lúdica como metodología educativa infantil manifiestan que;

“La educación infantil, el juego es la metodología a partir del cual el niño aprenderá e interiorizará los aprendizajes, y los juguetes son un recurso que maximiza todos sus sentidos. El juego para los niños es una experiencia vital que les posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros sin dejar de ser ellos mismo, pensar como los otros, y sobretodo, descubrir que hay otras maneras de pensar y sentir” (p.21).

Los autores sostienen que mediante el juego y los juguetes los niños irán construyendo su propio aprendizaje, haciendo suyo los conocimientos que el maestro les brinda, e ir creciendo a través de lo que se denomina enseñanza activa, donde el niño va cogiendo libremente los materiales que más le interesa, manoseando todo lo que está a su alrededor, como si fuera manipulando los procesos cognitivos según el grado de afinidad con sus intereses y nivel de comprensión

2.1. Marco legal de la educación inicial

La educación en el Ecuador ha pasado por grandes procesos de transformación, esto ha permitido generar leyes políticas y reglamentos que han beneficiado a la mayoría de la población que se vio relegada por muchos años, declarándola como un bien público.

Es así que, según la Constitución del Ecuador (LOEI, 2018), en el artículo 28 manifiesta que: “la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (p.38).

En la literatura se puede encontrar distintos proyectos, investigaciones y propuestas respecto al diseño de material lúdico para niños de educación inicial.

Un proceso intencional que exige la presencia de una finalidad. Es también una operación de optimización que dota al individuo de autonomía y libertad, ya que proporciona los instrumentos necesarios para que sea capaz de proyectar su conducta antes de realizarlo y controlar y prevenir las consecuencias que se deriven. (Martí, Diccionario Enciclopédico de Educación, 2017).

Para alcanzar los objetivos propuestos en la ley, se ha considerado a la educación como un proceso en el cual intervienen la unidad educativa, autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia que conforman el ciclo de aprendizaje en el que desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo.

La educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños de esta edad buscan explorar, experimentar, jugar y crear actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, la naturaleza y su cultura; además, con los padres de familia y personas quienes constituyen el entorno inmediato que les rodea, quienes son parte importante dentro del aprendizaje, protección y afecto de los niños.

El Ministerio de Educación ecuatoriano, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños menores de cinco años, atiende el aprendizaje, salud, nutrición y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y

cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia, mediante la promulgación de una educación incluyente que promueve el Plan Toda una Vida.

La educación infantil tiene origen en el siglo XVII, cuando se separaban a los niños de los adultos, para introducirlos en la educación formal. En este contexto, se define a la educación inicial como “el marco de la atención integral, debe ser oportuna, pertinente y de calidad; encaminada a promover el desarrollo armónico e integral de las niñas y niños de 3 y 4 años, desde experiencias pedagógicas y prácticas de cuidado intencionadas” (MIES, 2016, pág. 2)

Se trata de un proceso gradual e integral que considera al individuo como unidad. La educación es uno de los pilares sobre los que se sustenta el desarrollo de toda la sociedad. Por ello, el educador que no se haya cuestionado acerca de la naturaleza de la educación, adolece de conciencia en su misión y desconoce la trascendencia de esto.

La educación es, simultáneamente, un proceso vital y social. Vital, porque es la influencia que logra la gradual integración del hombre, es decir, porque aspira a formar la totalidad del individuo a través de la integración y evolución de disposiciones diversas.

La Constitución de la República del Ecuador (LOEI, 2018), en su artículo 26 estipula que “la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado. En el artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional”. (Constitución del Ecuador , 2008)

Políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública;

[...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona (Plan Nacional Toda una Vida Ecuador , 2017).

La estrategia nacional intersectorial de la primera infancia considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad.

Para el cumplimiento de lo propuesto, se plantean varios ejes, calidad de servicios que aporta al cumplimiento del objetivo de la estrategia nacional intersectorial, con la formulación del currículo nacional de educación inicial que busca lograr una educación de calidad.

El Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Inicial, en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2018).

El Código de la Niñez y Adolescencia (2018) establece que:

Art.- 37, numeral 4, que: “el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Los mecanismos institucionales y marco normativo que determina la intervención escolar. Todos ellos serán elementos claves para concretar la intervención educativa en este periodo de la vida”.

De esta manera, el niño actúa, experimenta, se relaciona e interactúa en un entorno organizado con una intencionalidad educativa que aspira a su desarrollo integral.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018) se establece que;

“Determina que la Educación Inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia” (LOEI, art. 40).

La construcción de un ambiente educativo para el desarrollo inicial de los niños/as viene a ser la imagen de las interacciones educativas que plantea el Estado ecuatoriano, mediante la participación de los centros educativos que tienen la posibilidad para llevar a cabo un proceso de aprendizaje significativo, establecer las relaciones con los compañeros, realizar actividades individuales y alcanzar mayores posibilidades de autonomía.

En el mismo artículo se establece que la Educación Inicial es un proceso de acompañamiento al desarrollo integral” del niño que respeta su ritmo propio de crecimiento. Y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. Dicha declaratoria define las características de un proceso de Educación Inicial adecuado, cuyo objetivo es el desarrollo integral del niño a través del juego.

En Art. 39 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural se identifican dos subniveles de la Educación Inicial: el subnivel 1 destinado a niños y niñas hasta los tres años, y el subnivel 2 destinado a niños y niñas de tres y cuatro años (p.134).

En este sentido, el marco legal vigente conduce a que la sociedad conciba la Educación Inicial como una prioridad e interprete su “obligatoriedad”, no como la responsabilidad del Estado de proveer este servicio a las familias que lo soliciten que es la perspectiva del Estado, sino como la obligación del estudiante de haber cursado Educación Inicial para ingresar al primero de Básica.

Es ahí donde se presenta confusión, pues no existe restricción para que un estudiante pueda ingresar al sistema educativo, público o privado, aun cuando no haya pasado por un Centro de Educación Inicial.

2.2. Marco conceptual

En el siguiente apartado se hace un análisis de la literatura, conceptos y demás elementos que constituyen el marco teórico, con el fin de que se tenga los suficientes elementos bibliográficos respecto a; la educación inicial, la lúdica, el desarrollo del aprendizaje, la psicomotricidad y demás conceptos necesarios que sustentan el desarrollo del proyecto propuesto.

2.2.1. La educación inicial

En la última década, la educación inicial ha dado un giro en el Ecuador, la política educativa ha dejado atrás posiciones que, por un lado, concebían los centros de Educación Inicial (guarderías) como espacios seguros, acogedores en el mejor de los casos, donde los niños podían recibir alimentación y cuidado, y en donde las madres podían dejar a sus hijas e hijos mientras se desempeñaban en funciones laborales para aportar a la economía familiar.

La situación actual de la Educación Inicial en el Ecuador es producto de una serie de decisiones de política pública y de cambio en el imaginario colectivo respecto a la crianza de los hijos en la primera infancia es así que en la Constitución de 2008 se reconoce a los niños y niñas menores de seis años como un grupo de atención prioritaria, y a la Educación Inicial como el primer nivel del proceso educativo (Brown, 2017).

La educación infantil es importante, puesto que en los primeros años de vida se logra estimular el desarrollo físico y psicológico para la formación de las facultades intelectuales y el desarrollo de la personalidad de los niños. En este contexto, los educadores y especialistas en educación de la infancia coinciden en que el enriquecimiento que supone para el niño asistir a un centro educativo y encontrar a niños de su edad en la guía de profesionales que trabajen dentro de un proyecto definido (Martí, Diccionario Enciclopédico de Educación, 2017)

Este proceso orienta la formación integral de los estudiantes, auxiliándose de los materiales curriculares, elaborados para el efecto. El diagrama ilustra dicho proceso. Al respecto de la

importancia de la educación, toma como base cuatro pilares fundamentales para el proceso afectivo y significativo en la educación, como se describe en la siguiente figura.

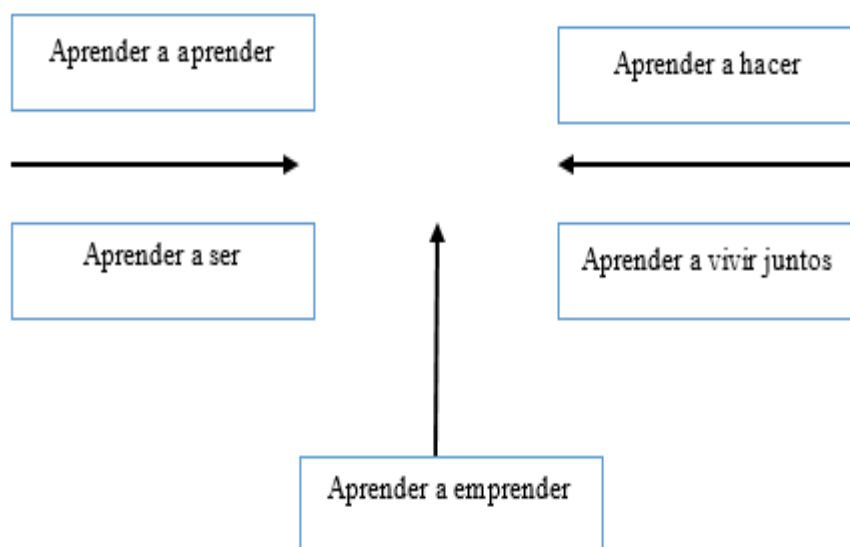


Figura 1. Procesos fundamentales de la educación
Fuente: (Benitez, 2017).

Es por ello que, el estado ecuatoriano ahonda esfuerzos, políticas y reglamentos que promueven el acceso a la educación inicial de los niños y niñas con el fin de que puedan empezar a estimular y desarrollar las capacidades cognitivas y de formación integral a tempranas edades.

2.2.2. La psicomotricidad

Se define como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad (Psique soma), pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de las posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en el que se desenvuelve.

“La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Se desarrollan, además, partiendo de esta concepción, diferentes formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación (cualquiera que sea la edad del individuo), en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Dichas

prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, titulación y perfeccionamiento profesional, constituyendo cada vez más el objeto de investigaciones científicas De esta forma (Pérez, 2015, pág. 2)

Las aportaciones del psicoanálisis y la pedagogía ayudaron a completar las bases de la terapia psicomotriz. Al principio, la psicomotricidad como disciplina se limitaba al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero, actualmente, se considera una metodología multidisciplinar, cuya finalidad fundamental es el desarrollo armónico del niño.

El desarrollar de forma temprana la psicomotricidad es importante, porque está centrada en las necesidades del niño (soma y psiquis) y educa el movimiento, al mismo tiempo que pone en juego las funciones de la inteligencia, ya que el desarrollo mental normal no son más que manifestaciones motrices.

“La importancia de la motricidad en la emergencia de la consciencia, subrayando la reciprocidad constante de los aspectos cinéticos y tónicos de la motricidad, así como las interacciones entre las actitudes, los movimientos, la sensibilidad y la acomodación perceptiva y mental en el transcurso del desarrollo del niño” (Fonseca, 2016, pág. 35) ,

La psicomotricidad parte de que las bases esenciales del aprendizaje están en movimiento coordinado e intencional, individual o social donde el movimiento es semejante a un proceso de representación.

2.2.3. Áreas que abarca la psicomotricidad

Al empezar a trabajar la psicomotricidad se debe tener en cuenta que esta abarca diferentes áreas que responden a aquellos aspectos que se buscan desarrollar en los niños. Se describen a continuación.

Esquema corporal. El esquema corporal es una forma de expresar que el cuerpo está en el mundo; el cuerpo no existe aquí, existe cara a las tareas. Es una definición dinámica que lleva implícita la acción.”. (Arbones, 2015, pág. 3)

Es el proceso es un elemento básico indispensable para la construcción de la personalidad, rasgos y características propias de cada niño; es la representación global y diferenciada que él tiene de su propio cuerpo. También es considerada como la imagen interna del propio cuerpo; está edificada sobre impresiones táctiles, propioceptivas y visuales.

- De la percepción: déficit de la estructuración espacio-temporal.
- De la motricidad: torpeza, incoordinación, malas actitudes.
- De la relación con el otro: inseguridad de las relaciones con los demás.

Por el contrario, una buena integración y utilización del esquema corporal, que implica:

- La percepción y el control del propio cuerpo.
- Un equilibrio postural económico.
- Una lateralización bien definida.
- La independencia de los segmentos en relación al tronco y unos en relación con los otros.
- El control y el equilibrio de las pulsaciones o inhibiciones estrechamente asociadas al esquema corporal y al control de la respiración (Muñoz, 2017, págs. 213-215)

La actividad tónica: Estudia las actividades motrices y posturales, fijando la actitud, preparando el movimiento, sosteniendo el gesto y manteniendo el equilibrio; su utilización y control se nos aprecia como un resultado de un aprendizaje que pone en juego las funciones cerebrales y neurovegetativas del sujeto (Muñoz, 2017).

La actividad tónica proporciona sensaciones que inciden fundamentalmente en la construcción del esquema corporal, la conciencia del cuerpo y el control depende de un correcto funcionamiento y dominio de la tonicidad. Esta actividad está estrechamente unida a los procesos de atención, de tal manera que existe una estrecha interrelación entre la actividad

tónica muscular y la actividad tónica cerebral. Por tanto, al intervenir sobre el control de la tonicidad se interviene también sobre los procesos de atención que son imprescindibles para cualquier aprendizaje.

2.2.4. Expresión lúdica en la educación inicial

La lúdica proviene del latín ludo que se traduce en juego, generalmente la lúdica está asociada con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría, pero que en el ámbito de educación inicial se asocia a la educación a través del juego en toda su dimensión.

La música por la naturaleza misma, es una forma de expresión lúdica del sujeto, y no todos los efectos emocionales generan alegría; existen melodías estimulantes de la tristeza, y, por el contrario, es este estado de ánimo justamente lo expresado a través de la música (Díaz, 2018, pág. 24)

Si el concepto se define en función del placer y la alegría, tendríamos que negar, entonces, el carácter lúdico a este tipo de expresiones musicales. Igualmente, si existen momentos y situaciones considerados lúdicos por unos y no lo son para otros, entonces, lo lúdico es un hecho de “absoluta” relatividad subjetiva y estaríamos limitados para referirnos a la condición lúdica universal en el ser humano.

Para iniciar el recorrido de este sendero hacia la interpretación teórica de la esencialidad del fenómeno lúdico, comencemos afirmando que el juego no es lúdico porque sea juego, sino porque él sujeto se expresa emocionalmente y simbólicamente (Díaz, 2018, pág. 14)

La lúdica como cualquier otro fenómeno sociocultural, es conveniente tener en cuenta los fundamentos para construir conocimiento desde la epistemología y la lógica de la investigación, con el propósito de seguir procedimientos metodológicos válidos y superar las visiones empíricas de la experiencia cotidiana.

El fenómeno lúdico es parte de los fenómenos sociales y humanos y su conocimiento se debe guiar por los procedimientos establecidos en las comunidades académicas.

2.2.5. Importancia de la expresión lúdica en los niños

Al reconocer la importancia de la lúdica para el aprendizaje y desarrollo infantil, se hace ineludible considerar que para garantizar el derecho a una educación de calidad es necesario simultáneamente garantizar el derecho a la libertad de expresión, el juego y la recreación. La calidad de la educación en la primera infancia se garantiza en la medida que el niño sea libre, feliz y satisfaga sus necesidades e intereses durante el proceso de aprendizaje y desarrollo.

Se reconoce que la lúdica es de vital importancia; es por ello que,

“La Convención mundial sobre los derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, plantea el juego como derecho fundamental y necesidad básica de la infancia” ().

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes (...), representarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento (Escalante, 2016, pág. 14)

De lo contrario, la educación se convierte en un acto depositario, vacío y carente de sentido. Por lo tanto, lo lúdico y la educación se convierten en correquisitos para garantizar la calidad de la experiencia educativa en los primeros años de vida.

Así se entiende que:

“El desarrollo infantil [está] estrechamente relacionado con los entornos de socialización de las niñas y los niños y las interacciones cotidianas [son] reconocidas por su potencial educativo” (Restrepo, 2018). La educación inicial tiene como fundamento metodológico de enseñanza aprendizaje a través el juego como medio por el cual el niño aprende a desarrollar los siguientes aspectos.

2.3. El diseño gráfico

Con el devenir de los tiempos y el acceso a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, ha hecho posible la reestructuración de la comunicación visual de los medios y de la industria gráfica, esto ha dado lugar a un cambio fundamental en la forma como la sociedad recibe información gráfica. Es cierto que el diseño tiene presencia desde hace muchos años y aun así se sigue teniendo ambigüedades a la hora de dar una definición.

El origen del diseño gráfico está ligado a la aparición de la era industrial y de la necesidad que esta tenía para resolver problemas de comunicación, sobre la oferta de determinados productos y servicios tales como:

- Difusión: propagandística, publicitaria...
- Funcionales: señalética.
- Culturales: libros, revistas, textos entre otros.

Para, ciertos teóricos, se habla de diseño siempre y cuando exista una determinada aplicación de modelo industrial, por tanto, estaría ubicada con la revolución industrial, finales del siglo XIX y alcanzando un boom en el siglo XXI.

“Ahora bien, quien sentó las bases normativas y patrones del diseño industrial y gráfico fue la Bauhaus, la primera escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura. Gracias a ella, se consolidaron las profesiones de diseño industrial y gráfico, que anteriormente se podría decir que existían”.

(León, 2016) Define al diseño gráfico como:

“Es el proceso por el cual se encuentra soluciones a los problemas que plantea la comunicación mediante los medios gráficos, proyectando, coordinando, seleccionando, organizando una serie de elementos para producir objetos visuales

destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados, con objetivos definidos” (p. 6).

El diseño gráfico se puede afirmar que es igual a la comunicación que involucra un mecanismo para procesar y comunicar información de forma organizada legible y visible que regula ciertos comportamientos humanos en función de las necesidades.

Es decir, necesidad de orientarse, vender, comprar, distinguir, aprender e informarse mediante objetos visuales que comunican un determinado producto o servicio para que sea entendido asimilado por los clientes.



Figura N 1: Diseño gráfico
Fuente: (Biedermann, 2017)

El diseño se basa en:



Fuente: (Biedermann, 2017, pág. 8)

La comunicación visual está vinculada al contexto económico y social, por lo tanto, la comunicación mediante el diseño gráfico.

- La propuesta gráfica nunca es realmente definitiva.
- Las empresas cambian porque el mercado, la sociedad cambia.

- Hay que adecuar el comunicado y su forma a la realidad.



Figura N 2: Contexto del diseño gráfico
Fuente: (Biedermann, 2017, pág. 11)

El diseño, también se conoce como Diseño de Comunicación Visual, en la que abarca no sólo los medios impresos, sino también cualquier otro medio de comunicación como la televisión o la radio.

Gracias a la era digital en que los ordenadores se han convertido en una herramienta que ha facilitado la aplicación de las diferentes técnicas del diseño e internet como fuente de inspiración y comunicación enriquecedora.

2.3.1. Comunicación del diseño gráfico

El llevar a cabo un proyecto de diseño gráfico es un proceso complejo de carácter comunicativo donde existe un emisor que es quien tiene un problema de comunicación de

información al exterior, también existe un medio o canal que es el diseño y finalmente el receptor del mensaje a comunicarse.

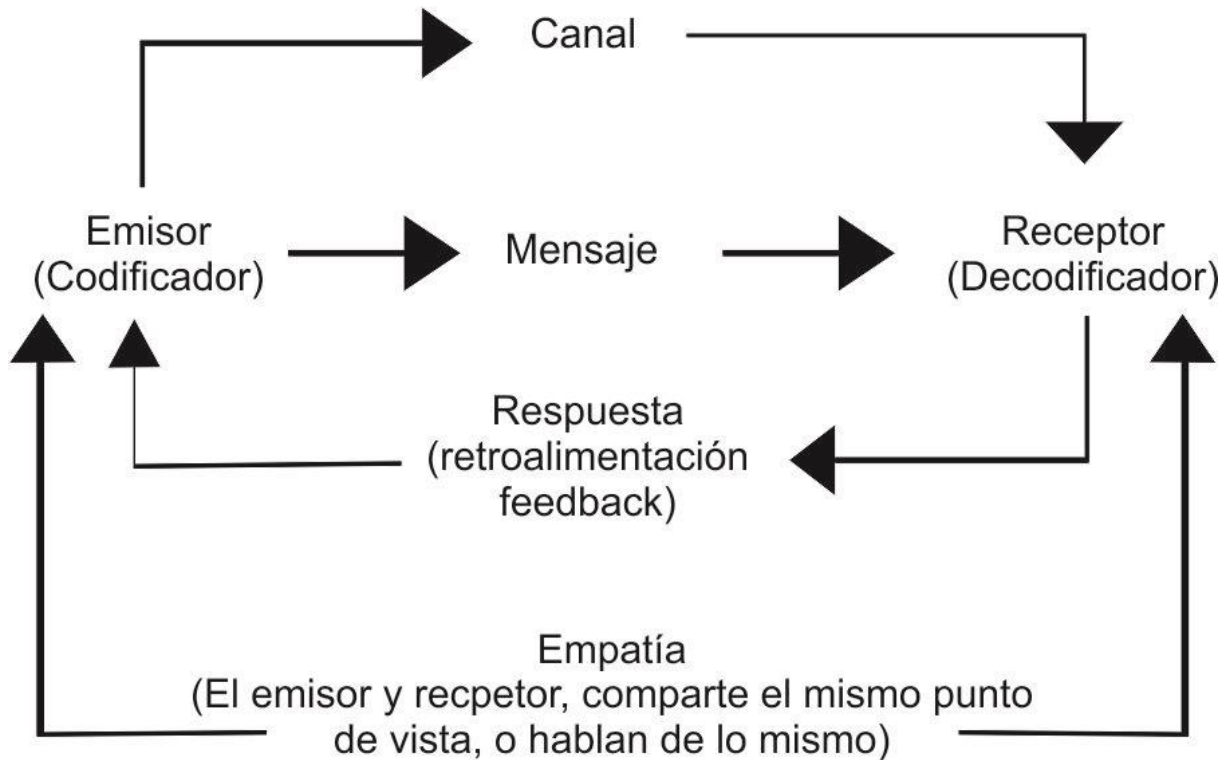


Figura N 3: Proceso de comunicación
Fuente: (Biedermann, 2017, pág. 11)

En el proceso de comunicación mediante diseño gráfico se debe tomar en cuenta otros factores que están inmersos en el procedimiento y forma por el cual se desea transmitir el mensaje, estos son el ruido, el código y sobre todo el canal con el cual se llega con el diseño gráfico a los clientes o potenciales usuarios.

En el proceso de construcción del mensaje gráfico, lo más importante es el contenido debido a que, el receptor busca información que le sea útil en el mensaje. Por lo tanto, el diseño debe facilitar el proceso de dicha búsqueda. La rapidez con que esta información sea identificada por el receptor es uno de los factores críticos del diseño gráfico.



Figura N 4: El mensaje gráfico
Fuente: (Biedermann, 2017, pág. 11)

Dentro de la comunicación por medio de diseño gráfico es importante el mensaje que se desea transmitir a los receptores por lo tanto es el factor importante que determinara el éxito o fracaso del proceso de comunicación.

2.3.2. Elementos del diseño gráfico

Los elementos básicos del diseño gráfico constituyen la esencia de todo lo que se visualiza (ve el cliente), letras, símbolos, números entre otros aspectos que dan forma y sentido a un diseño, a través de distintas combinaciones, que tienen la capacidad de expresar y narrar mensajes entendibles para el receptor

- Punto: Es la unidad mínima de comunicación visual.
- Línea: Es el resultado de una sucesión continua de puntos.
- Plano: Se define como la línea en movimiento a partir de contornos básicos (cuadrado, triangulo y circulo), aplicadas a medida de la imaginación del diseñador.
- Volumen: Plano en movimiento.
- Forma: Son todos los elementos que se pueden identificar (Conejo, 2017).

Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas.

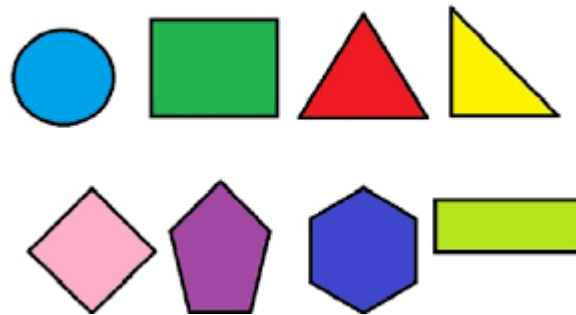


Figura N 5: Contornos básicos
Fuente: (Aguilar, 2017)

- El cuadrado. La horizontal y la vertical
- El triángulo la diagonal
- El círculo la curva.

Otro aspecto importante en el diseño gráfico es el tamaño de los objetos que es relativo cuando se realizan comparaciones entre objetos y este tiene una medida exacta.

Además, esta como factor importante dentro de los elementos del diseño el color que constituye una fuente de comunicación ya que a través de este se distingue formas, entornos del diseño.



Figura N 6: Grupo de colores
Fuente: (Albeautypink, 2016)

Los colores que se utilizan en el diseño gráfico obedecen a una correcta combinación que se determina con base a: Acromáticos, cromáticos, monocromáticos, complementarios, complementarios cercanos, dobles complementarios, triadas complementarias y gamas múltiples, en este caso se utiliza los colores primarios que son los elementos básicos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de educación inicial.

2.3.3. Etapas del diseño gráfico

El proceso de diseño gráfico se define según el profesional del diseño quienes a menudo generan sus propios procesos de diseño, si bien el diseñador puede desarrollar las fases necesarias estas deben contemplar las características generales que definen a un proceso de diseño gráfico.

“Desde que se concibe hasta que se pone ante el consumidor, todo objeto de diseño gráfico atraviesa por un proceso creativo que comprende cinco etapas: <Idea>, <bocetaje>, <integración y pruebas >, <publicación>, <consolidación>” (Durán, 2016).

- Idea: Surge una idea factible y para desarrollarla es necesario hacerse varias preguntas acerca del qué, cómo, por qué, para quién, dónde y cuándo del proyecto creativo.
- Después de establecer los conceptos y los porqués de un diseño sigue un proceso de abstracción en el que se bosquejan y desarrollan las formas y los elementos que conforman a la pieza creativa.
- Integración y pruebas. Apariencia y funcionalidad se integran para darle una forma justificable al diseño. En esta etapa también se realizan las pruebas pertinentes de uso y de imagen para saber si ha quedado bien el producto que se desarrolló.
- Publicación: En esta etapa el objeto de diseño se pone al alcance del consumidor y se prueban sus alcances, sus niveles de venta y el esperado éxito que pudiera alcanzar.

- Consolidación: Si el producto adquiere la cualidad de integrarse a la vida del consumidor, el éxito está consumado. A partir de este momento el producto puede llegar a modificar hábitos o influenciar conductas. Pero no hay que perder de vista el producto, no te olvides que la competencia siempre va a innovar y los productos se pueden renovar siempre. (Durán, 2016).

Es importante tomar en cuenta en el proceso de diseño el mensaje como el punto crítico de que permitirá desarrollar y producir un nuevo objeto gráfico de cubicación y deberá articular <Problema->proceso-> conocimiento científico>, que darán como resultado un diseño gráfico con base a un proceso de planificación y desarrollo.

Autores como; (Zarcero, 2017), definen el proceso de diseño gráfico en fases y en las cuales consolidan una serie de procedimientos que se deben cumplir y que se detallan a continuación.

Fase analítica/estratégica: En esta fase se lleva a cabo la reunión de planificación con el cliente (briefing), es el documento o la sesión informativa que proporciona información a la agencia de publicidad para que genere un anuncio o campaña publicitaria en la cual se define el problema o necesidad que se ha de cubrir:

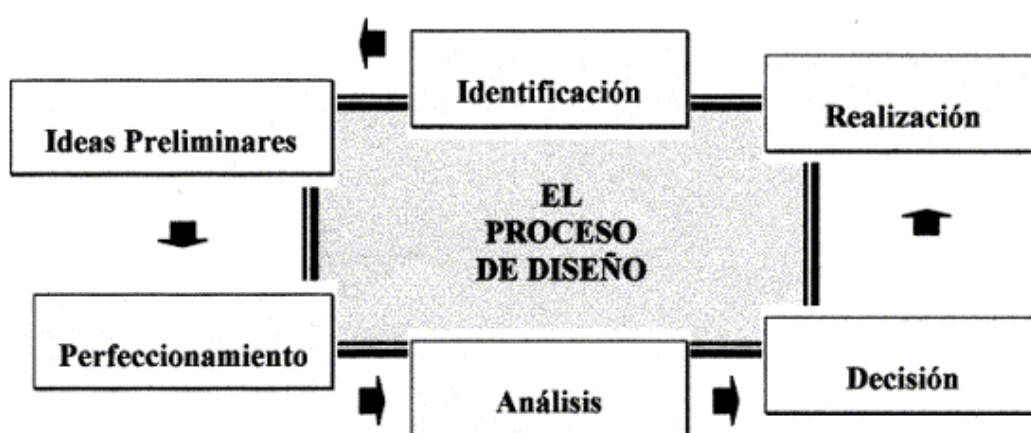


Figura N 7: Fase analítica/estratégica
Fuente: (Zarcero, 2017)

1. Realización del briefing en la cita con el cliente, reuniendo todas sus especificaciones.
2. Se realiza el análisis del estado actual del diseño, es decir, si no existe y hay que crearlo o si existe y debe ser rediseñado. Después habría que marcar objetivos y realizar un programa detallado de actividades y en este añadir a las personas encargadas de ejecutarlas, así como los tiempos estimados para ello.
3. Por último, se ha de hacer un listado de requerimientos específicos, limitaciones y anotaciones especiales.

Fase creativa y ejecutiva. En esta fase corresponde la creación de la idea, con diferentes bocetos y tomar una decisión para el diseño final



Figura N 8: Fase creativa/ejecutiva
Fuente: (Zarcelo, 2017)

1. Análisis y síntesis: De los datos recopilados anteriormente para preparar una serie de propuestas de diseño.
2. Se realiza el bocetaje preliminar. En esta fase se buscan todas las posibilidades de diseño de la creatividad. Fase en la cual se puede realizar por los métodos tradicionales, es decir, a través del dibujo con lápiz, pinceles, entre otros. O bien utilizando los medios digitales.
3. Preselección de ideas. Una vez explorados todos los caminos posibles, se evalúan las propuestas iniciales y se jerarquizan. Así se produce una evolución de los bocetos;

para minimizar o maximizar el diseño mediante la combinación de las ideas. Las alternativas se “pulen” en base a los criterios definidos en un principio.

4. Evaluación alternativa: Las alternativas depuradas se escogen y se presenta al cliente.
5. Selección de alternativas. El cliente, después de estudiar detenidamente las propuestas, elige una de las alternativas.
6. Ajuste del cliente: Una vez que ha sido escogida la alternativa de diseño, pasa por cambios pequeños para mayor satisfacción con el cliente.
7. Presentación: Se explican de forma clara los conceptos relevantes de cada alternativa, se suele utilizar junto con los diseños otro documento, que justifica las ideas presentadas en base a la información facilitada por el cliente en las fases primarias del proyecto.
8. Aprobación: Del diseño final por el cliente.
9. Preparar diseños: Documentos necesarios para la producción.

Si bien el proceso de diseño gráfico puede cambiar y variar según sean los autores es importante tener en cuenta que dependiendo del tipo de proyecto y problema que se desea comunicar en un diseño intervienen un sin número de factores, tanto culturales, técnicos, económicos, constructivos, por lo tanto no solo se debe centrar en las fases como tal sino en el articular el proceso de diseño como tal con el equipo multidisciplinar que englobe a personal técnico y especialista de distintas áreas de la organización.

Materiales y métodos

3.1. Contexto investigativo

Los Centros Infantiles del Buen Vivir (CIBV) son entidades administradas por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), en convenio con el Gobierno Descentralizado del cantón Antonio Ante, y brindan atención alrededor de veinte centros infantiles con coberturas de cincuenta a treinta niños en cada centro.

El Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”, está ubicado en el cantón urbano de Atuntaqui tiene una cobertura de treinta y seis (36) niños/as, está atendido por cuatro educadoras y personal de Coordinación y de alimentación quienes llevan a cabo el proceso de educación inicial.

El grupo de niños/as está conformado por distintas edades (Grupo etario), que pertenecen al quintil 1 y 2, de distintos grupos étnicos, y en edades comprendidas entre doce a treinta y seis meses de edad, de acuerdo con las normas técnicas del MIES.

El proceso de aprendizaje es adquirido e incorporado de distintas formas por parte de los niños, desarrollado durante la jornada diaria de 8 horas, en la cual se realizan actividades lúdicas para desarrollar las cuatro áreas de aprendizaje:

- Cognitiva,
- Lenguaje,
- Motricidad
- Gruesa-fina
- Personal-social; (MIES, 2019)

Las estrategias pedagógicas que rigen la estimulación temprana son la lúdica, el arte de enseñar mediante el juego que es la forma por la cual los niños aprenden jugando, los recursos y materiales lúdicos son los elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje que están articulados a los rincones de aprendizaje dentro y fuera de las unidades de atención.

Es así que todos los recursos lúdicos habidos y por haber, deben estar acordes a la edad y a necesidades formativas para que los niños desarrollen las habilidades motrices razón por la cual el centro debe estar equipado con ranflas, barras de equilibrio, ulas, sogas, escaleras; y demás elementos necesarios para la educación de los infantes del centro.

El Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”, es una unidad de atención que funciona en la casa comunal, brindando, siendo esta, una causa para que se vea limitado el desarrollo del área motriz gruesa, debido a que los espacios verdes son escasos y los patios son pequeños (MIES, 2019).

Las estrategias didácticas lúdicas que utilizan las educadoras para desarrollar la motricidad gruesa están encaminadas en primer plano, como línea metodológica el juego, y en segundo plano, el arte; tomando en cuenta que las estrategias que las educadoras utilizan son la base en los recursos y espacios didácticos que existe en el centro.

3.1.1. Estructura organizacional

El centro está administrado por una estructura jerárquica donde cada una de las trabajadoras cumple una serie de funciones específicas que se detallan a continuación.

- Coordinadora. Responsable de dar seguimiento a las educadoras y ejecutar procesos educativos.
- Educadoras. Quienes llevan a cabo el proceso de estimulación temprana en los distintos niños/as del centro.
- Responsable de alimentación. Quien lleva a cabo actividades de alimentación de los niños/as y de las educadoras del centro.

3.2. Metodología de investigación

La metodología de investigación que se aplicará en el desarrollo de la investigación está centrada al diseño de material lúdico como estrategia para el desarrollo integral de los

niños/as de educación inicial del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” de la ciudad de Atuntaqui.

Para llevar a cabo el proceso investigativo se analizará los recursos lúdicos necesarios para el aprendizaje de cada grupo de niños, así como de las características que deben cumplir los materiales didácticos a desarrollar.

Los métodos de recopilación de datos e información que se aplicaran en la investigación se han determinado con base al proceso investigativo que se detallan a continuación.

- a) Método inductivo: Este método permitirá analizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as a través de los materiales, permitiendo fundamentar la propuesta sobre la base de aspectos lúdicos necesarios para el desarrollo integral de los niños/as del centro infantil.
- b) Método deductivo Este método nos ayudará a partir de modelos, teorías y hechos generales para llegar a particularizarlos o especificarlos en los aspectos, propuestas, estrategias y elementos particulares constitutivos de esta investigación.

3.2.1. Identificación de la población

La investigación se realizará en el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” del cantón Antonio Ante.

Tabla N 1: Población objeto de estudio

Población	Número
Madres educadoras	7
Coordinadora centro	1
Responsable de alimentación	1
Total	9

Fuente: La Autora

3.2.2. Matriz diagnóstica

Con la finalidad de tener un análisis diagnóstico se define el objeto investigativo que se articula al proceso de investigación con base a la especificación de los siguientes objetivos que se detallan a continuación

Objetivo general

Identificar los recursos lúdicos que utilizan las madres educadoras para el proceso educativo de los niños del centro infantil del buen vivir de Antonio Ante “los Vicenticos”

- Determinar las actividades lúdicas por grupo etario necesarias para el desarrollo del proceso de formación de los niño/as del Centro Infantil “Vicenticos”
- Identificar los recursos lúdicos que utilizan las educadoras en el desarrollo de la motricidad de los niños/as del Centro Infantil “Vicenticos”.
- Determinar el tipo y las características del material lúdico necesario para el diseño y desarrollo del material lúdico para los niños/as del Centro Infantil “Vicenticos”.

A continuación, se definen las variables que serán analizadas mediante la aplicación de la técnica de la entrevista y encuestas las cuales permitirán recopilar datos e información necesarios para llevar a cabo el diagnóstico.

Tabla N 2: Variables e indicadores diagnósticos

VARIABLES	INDICADORES
Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none">• Tipos• Frecuencia• Espacio
Recursos lúdicos	<ul style="list-style-type: none">• Textos• Juguetes
Características de material	<ul style="list-style-type: none">• Dimensión• Forma• Tamaño• Grupo etario

Fuente: La Autora

Tabla N 3: Matriz relación diagnóstico

Objetivos	Variables	Indicadores	Técnica	Fuente
Determinar las actividades lúdicas por grupo etario necesarias para el desarrollo del proceso de formación de los niño/as del Centro Infantil “Vicenticos”	Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos • Frecuencia • Espacio 	Entrevista Encuesta Observación	Coordinadora centro Madres educadoras
Identificar los recursos lúdicos que utilizan las educadoras en el desarrollo de la motricidad de los niños/as del Centro Infantil “Vicenticos”.	Recursos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> • Material informativo • Material ilustrativo • Material permanente 	Entrevista Encuesta Observación	Coordinadora INFA Madres educadoras
Determinar el tipo y las características del material lúdico necesario para el diseño y desarrollo del material lúdico para los niños/as del Centro Infantil “Vicenticos”.	Tipo material	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensión • Forma • Tamaño • Grupo etario 	Entrevista Encuesta Observación	Coordinadora INFA Madres educadoras

Fuente: La Autora

3.3. Análisis de la información

3.3.1. Entrevista Coordinadora del MIES

Entrevista a la Lcda. Yolanda Yaselga Coordinadora del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” de la ciudad de Atuntaqui.

¿Cuál es la estructura funcional del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” que se ha definido para brindar atención inicial a los niños/as que asistente?

Respuesta: La estructura organizacional está conformada por la coordinadora del Centro Infantil quien es la responsable de la organización, logística, capacitación y funcionamiento del centro, además es quien lleva a cabo los procesos de educación inicial a los niños/as que acuden a este centro.

Esta la responsable de la alimentación quien es la encargada de preparar los alimentos de los niños, desayuno, refrigerio y almuerzo según el grupo etario y la porción adecuada para cada día, atendiendo a un menú que es enviado por la nutricionista del INFA.

Finalmente están las madres educadoras quienes son las responsables del cuidado, estimulación y educación inicial de los niño/as que acuden al centro, que esta distribuidas con base a un grupo etario. Es necesario mencionar que también está la Coordinadora Técnica del MIES quien es la responsable del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”, regularmente realiza un seguimiento a las actividades planificadas una a dos veces por semana y permanece en el centro por un periodo de tiempo de tres horas.

¿Cuáles son los grupos etarios que el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” atiende?

Respuesta. En el Centro Infantil del Buen Vivir se atiende a 36 niños/as los cuales están en divididos según la edad

- Grupo etario de 12 a 18 meses. Ciclo 1
- Grupo etario de 19 a 24 meses Ciclo 2:
- Grupo etario de 25 a 30 meses Ciclo 3
- Grupo etario de 31 en adelante. Ciclo 4

Cada grupo etario está atendido por una madre educadora quien es la responsable de cuidado y velar por el proceso de estimulación temprana a los niños/as a su cargo.

- Ciclo 1. Fernanda Imbaquingo
- Ciclo 2: Katya Salgado
- Ciclo 3: Katty Albán
- Ciclo 4: Mónica Calderón

¿Qué procesos de estimulación temprana se llevan a cabo según los grupos etarios del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”?

Respuesta. El proceso de estimulación temprana se divide en cuatro rincones de aprendizaje que la responsable educadora debe estimular a los niños/as a su cargo

- Rincón de arte de música.
- Rincón lúdico.
- Rincón de construcción.
- Rincón de lectura.

El principio base que rige cada uno de los rincones es el juego donde las madres educadoras llevan a cabo las distintas actividades según el rincón y se apoyan en distintos recursos y materiales didácticos que permiten el desarrollo y la estimulación de los niños/as.

Los rincones de aprendizaje son rincones que están ideados en espacios delimitados y que están dotados con los materiales que corresponden a cada are, juguetes, cuentos, pintura, bloques de construcción.

El juego como estrategia pedagógica asociada a los grupos etarios permite llevar acabo diferentes actividades en forma simultánea en cada rincón que son ejecutadas de forma espontánea y netamente mediante la lúdica.

Los rincones juegan un papel importante en la educación inicial ya que es específicamente a través del juego que los niños aprenden y desarrollan las distintas habilidades motrices, relaciones sociales, la lectura, el razonamiento, el posicionamiento temporoespacial entra otras destrezas a temprana edad.

¿Qué actividades realizan las madres educadoras para la estimulación a través de los rincones de aprendizaje?

Respuesta. Las actividades obedecen primero a una planificación diaria que está acorde al tiempo y a cada rincón de aprendizaje y se sigue una secuencia lógica que está compuesta por los momentos.

- Actividades iniciales.
 - Motivación
 - Selección
- Actividades de ejecución.
- Actividades de evaluación.
- Actividades de orden.

¿Qué actividades lúdicas ejecutan las madres educadoras para la estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

Respuesta. Las actividades lúdicas que se utilizan son el juego en sus distintas variaciones y posibilidades principalmente son juegos físicos, creatividad e imaginación, estimulación de la curiosidad y el entorno, fomento el desarrollo individual y en grupo.

¿Cuáles son los materiales lúdicos que son utilizados para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

Respuesta. Los materiales lúdicos que se utilizan son elementos relacionados con el desarrollo de la motricidad y constan básicamente de.

- Mono Test.
- Domino,
- Puzles grandes medianos y pequeños.
- Cubos para armar
- Legos.
- Pintura, plastilina cuerda
- Maracas, guitarras, pitos, cuantos, tambores maracas

Los materiales lúdicos, se relación a un rincón de aprendizaje y permiten a través del juego aprender y estimular los sentidos de los niños/as.

¿Los materiales lúdicos son suficientes para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

Respuesta. El material no es suficiente debido a que hay cuatro ciclos que hacen uso de los distintos materiales, sin embargo, con la ayuda y gestión de los padres se va implementado de apoco material lúdico suficiente para la estimulación. Otro aspecto es que las medres por iniciativa y capacitación elaboran recursos lúdicos con materiales reciclados tales como sonajas de botellas, pitos, panderetas entre otros.

¿Cuáles son las características de los materiales lúdicos para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

Respuesta. Los materiales lúdicos deben responder a una serie de características respecto a un conjunto de atributos debido a que van a ser manipulados por niños/as pequeños por lo tanto deben tener las siguientes consideraciones:

- Las dimensiones.
- Materiales de que están elaborados
- Formas básicas
- Adaptables
- Interoperables
- Independientes
- Reutilizables

Son los aspectos importantes que se deben considerar respecto a las características que deben cumplir los materiales lúdicos.

3.3.2. Conclusiones entrevista


De la entrevista a la coordinadora del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” se concluye que:

- El aspecto fundamental que deben cumplir los recursos lúdicos son los colores asociados a las formas de las piezas que conforman rompecabezas, cubos cuadrados, triángulos, círculos entre otras.
- Los materiales lúdicos son elementos fundamentales a la hora de llevar a cabo el proceso de estimulación inicial en los niños/as del Centro, ya que por medio de la pedagogía del juego es como se desarrollan las distintas actividades de estimulación por parte de las educadoras.
- Los materiales lúdicos son parte de todos los rincones de aprendizaje, motivo por el cual disponer del número suficiente de materiales es fundamental para el centro y sobre todo para el desarrollo de las distintas actividades de aprendizaje que son ejecutadas por las educadoras según el grupo etario y momento de aprendizaje.

3.3.3. Observación de campo

La observación de campo se realizó en el Centro Infantil del buen Vivir “Los Vicenticos”, del cantón Antonio Ante, y tuvo como finalidad conocer las funciones, actividades y procesos que llevan a cabo las educadoras, observar los materiales lúdicos, las características y sobre todo conocer el proceso de estimulación inicial a través del juego.

Tabla N 4: Ficha de observación

Proyecto:	MATERIAL LÚDICO COMO RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN INICIAL	Observadora:	Fenarda Marroquín
Lugar:	Atuntaqui	Centro	Centro infantil “Los Vicenticos”
Objetivo	Determinar los materiales lúdicos que utilizan las educadoras del Centro infantil “Los Vicenticos” para el proceso de estimulación inicial en los 36 niños que asisten al centro.		
Criterios de observación		Resultado	
Rincones de aprendizaje		<p>El centro cuenta con rincones de aprendizaje con materiales lúdicos que permiten la estimulación de los niños/as según el grupo etario al que pertenecen.</p>  <p>La distribución de los rincones de aprendizaje está acorde a dimensiones desde los más pequeños hasta la edad máxima de los grupos etarios</p>	



El centro infantil tiene una estructura física funcional separada entre grupo etario, sin embargo hay áreas comunes como el comedor, el patio de juegos.



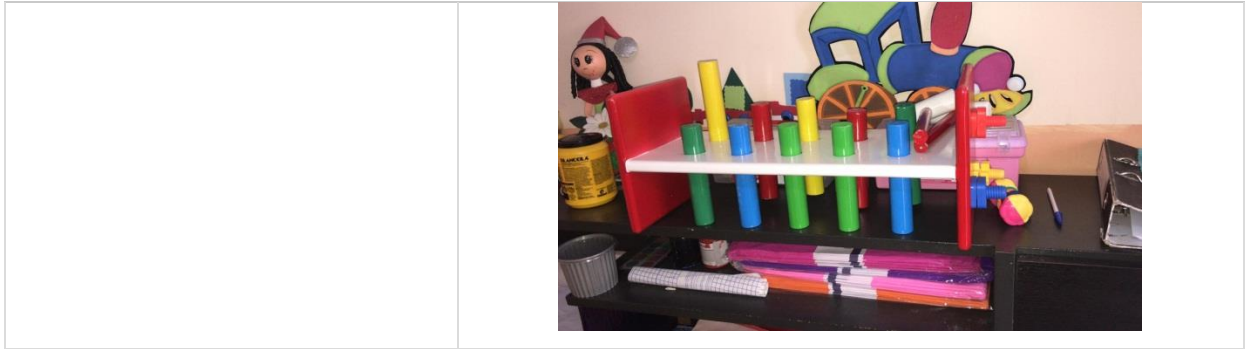
Materiales lúdicos

Formas geométricas con colores básicos

Formas líneas- cuadro

Fuentes Texto





Fuente: La Autora

Resultados y discusión

4.1. Introducción

La educación inicial es el proceso base donde los niños no solo se centran en la enseñanza-aprendizaje en áreas o disciplinas determinadas, sino que constituye la puesta en práctica de los aprendizajes motrices, las nociones espaciales; que abarca la coordinación motora en todo ámbito en el que se desarrolla el ser humano, sea en la escuela, familia, sociedad, por lo que el propósito de toda institución educativa es entregar a la sociedad personas formadas integralmente en una sana convivencia y desarrollo en la sociedad.

4.1.1. Metodología de diseño

La metodología de diseño que se utiliza es de Bruno Munari, que establece un conjunto de siete fases que permiten el desarrollo de productos gráficos con un alto grado de calidad, de acuerdo a los atributos y especificaciones del público objetivo para el cual está dirigida la propuesta.

Bruno Munari, propone el arte como un oficio debido a que considera al profesional diseñador un proyectista que tiene la capacidad de explotar el sentido estético que los desarrolla en los diferentes sectores: diseño visual, diseño industrial, diseño gráfico e investigación.

Tabla N 5: Metodología de diseño

Fase	Proceso
Planteamiento del problema	Aborda al problema desde la concepción del cliente, así como desde el diseño
Elementos del problema	Se determina los elementos que conforman el problema, para definir el tipo de solución
Datos del problema	Se recopila la información necesaria de los elementos del problema

Análisis de datos	Se analizan los datos para determinar los atributos que debe tener la solución
Proceso de creatividad	Se desarrolla el proceso de diseño con base a los datos del problema, las necesidades del cliente y el proceso creativo de diseño
Materiales	Se determina el tipo de materiales a utilizar, así como las tecnologías de diseño necesarias para el desarrollo del proyecto.
Modelos	Se desarrolla un modelo de propuesta que se ajuste a los requerimientos del cliente, así como los atributos de diseño.
Evaluación	Se evalúa el modelo inicial para de esta forma tener una aprobación del cliente
Bocetos	Se establece el proceso de dibujo para el desarrollo del diseño del proyecto.

Fuente: La Autora

La metodología definida por Munari, es adecuada en proyectos de diseño gráfico por qué parte de una problemática y que mediante una serie de procesos permite alcanzar el desarrollo del diseño centrado en el modelo del negocio del cliente.

4.1.2. Requerimientos de diseño

Al tratarse de un proyecto centrado en el diseño gráfico aplicado a la educación lúdica de niños/as los requerimientos se detallan a continuación

Tabla N 6: Requerimientos de diseño

Materiales	Especificaciones
Datos	<ul style="list-style-type: none"> • Especificaciones de los usuarios • Requisitos de los usuarios • Aplicación de colores • Ilustración amigable

	<ul style="list-style-type: none"> • Formas requeridas, figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo • Consideración de materiales de fabricación: madera, plástico, melamínico y tela, en caso de impresión: papel canson en diferentes gramajes, papel couche en diferentes gramajes
Elementos de diseño	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe Ilustrador • Adobe InDesign

Fuente: La Autora

4.2. Propuestas de solución

El origen de mi propuesta parte en una investigación previa, indagando sobre todos los requerimientos que exige el tipo de mercado a quien va dirigido el producto, para empezar a diseñar tuve un acercamiento a todo los márgenes como por ejemplo los colores y las figuras que emplean en esa edad, para continuar realice varios bocetos basándome en los conocimientos sobre la motricidad, siguiendo un proceso de creación que consiste en: boceto, digitalización, validación del diseño y finalmente la creación del producto final.

La propuesta tiene como objeto el diseño de material lúdico como recursos didácticos para la educación inicial del Centro Infantil del Buen Vivir de Antonio Ante “Los Vicenticos”, y comprende las siguientes piezas graficas que se detallan a continuación.

- Afiche del Centro Infantil del Buen Vivir de Antonio Ante “Los Vicenticos”.
- Manual de uso de los recursos lúdicos.
- Piezas gráficas y estructurales lúdicas.

Tipografía. La tipografía se ha elegido pensando en los pequeños usuarios de los juguetes didácticos, compuestas por formas simples y geométricas para su fácil percepción y legibilidad.

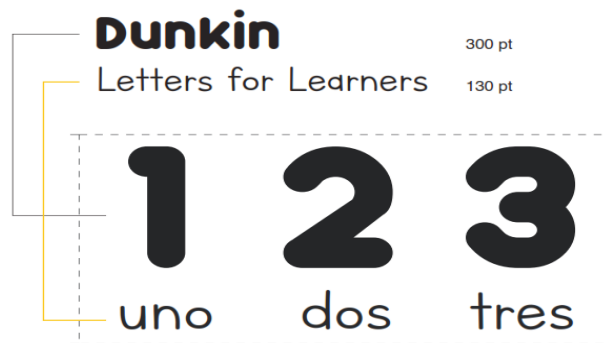


Figura N 9: Tipografía de diseño
Fuente: La Autora

Pantone. Como paleta de color se han elegido colores primarios de manera que la asociación entre cantidad y número sea más fácil de asimilar por los más pequeños.

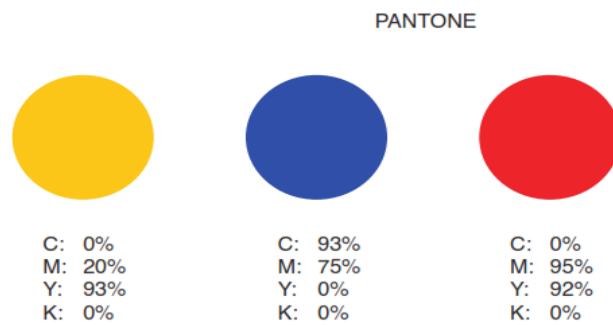


Figura N 10: Pantones de diseño
Fuente: La Autora

4.2.1. Portafolio técnico del diseño

El diseño que se propone es un prototipo el cual puede ser elaborado en cualquier tipo de material, considerando los aspectos de educación inicial en cuanto a tipo composiciones, elementos que lo conforman, planos, medidas, colores, tipografía para la configuración de las estructuras que se vayan a aplicar el diseño

Diseño pieza grafica Un, Dos, Tres

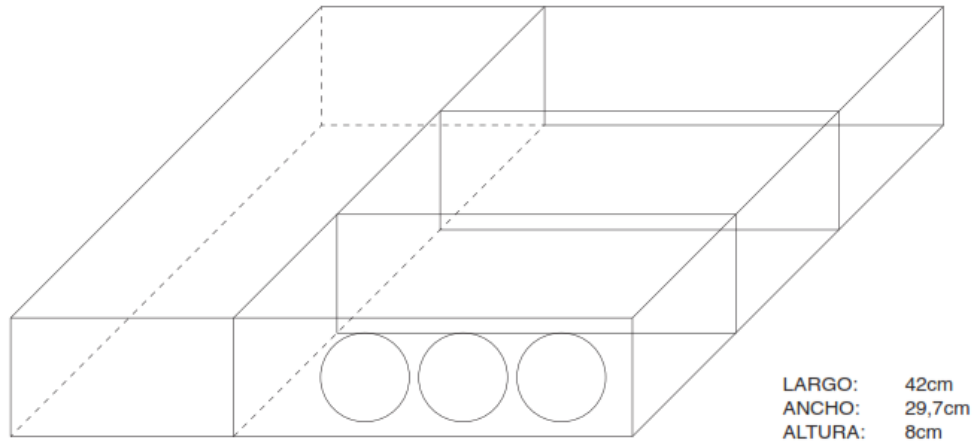


Figura N 11: Estructura lineal
Fuente: La Autora

Los cilindros se deben utilizar como parte de la propuesta tienen un radio de 3cm aproximadamente de manera que no presenten un riesgo para la salud física de los niños/as del centro, en este caso se descartó la opción del uso de esferas porque al momento de efectuarse en el prototipo no tiene una estabilidad por lo que se llega a la conclusión del uso de cilindros para este material.

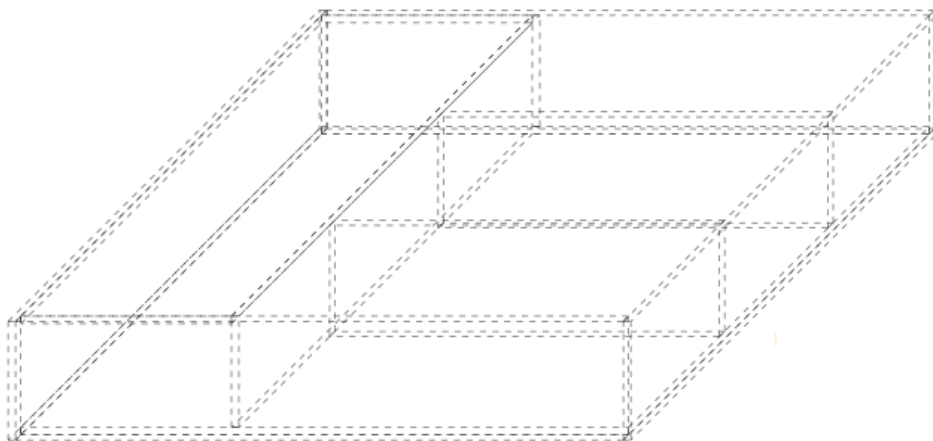


Figura N 12: Estructura volumétrica

Fuente: La Autora

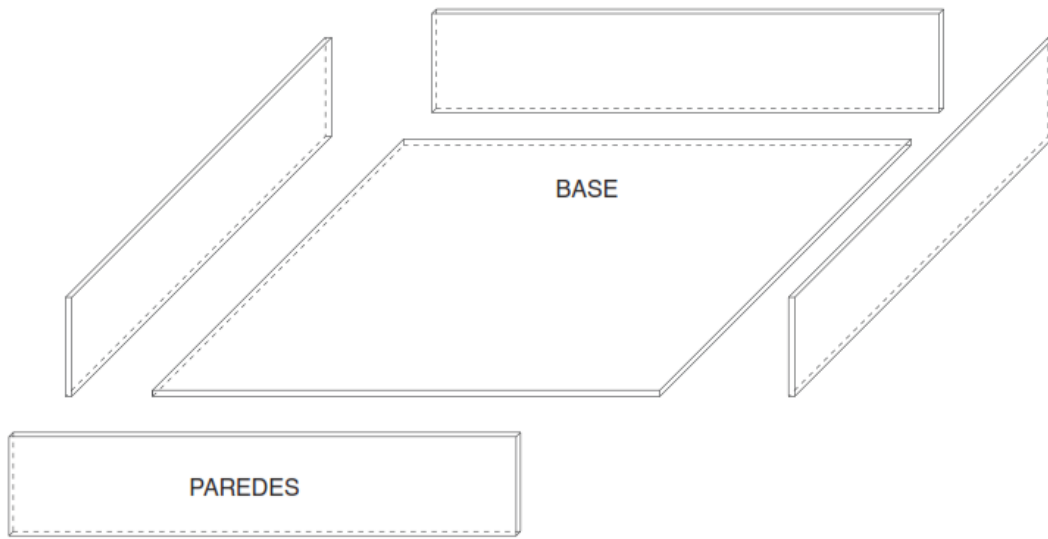


Figura N 13: Configuración de la estructura
Fuente: La Autora

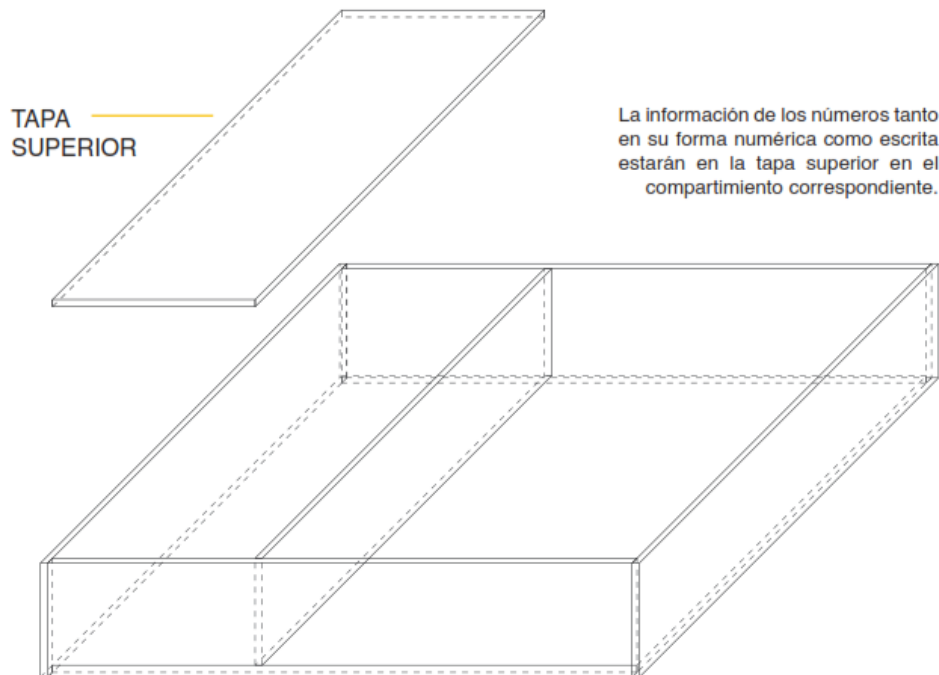


Figura N 14: Tapa superior
Fuente: La Autora

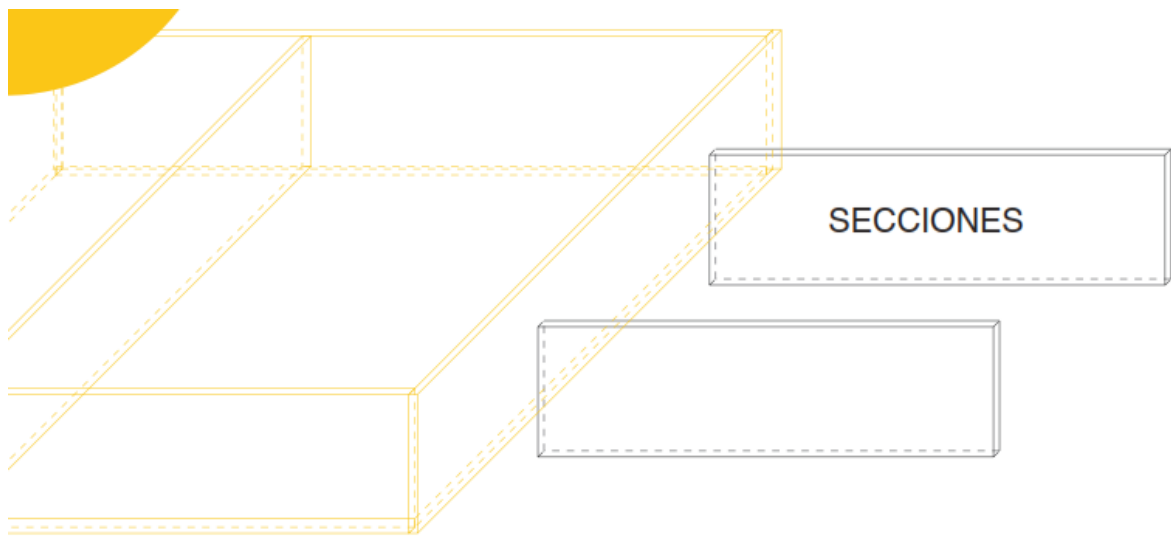


Figura N 15: Secciones
Fuente: La Autora

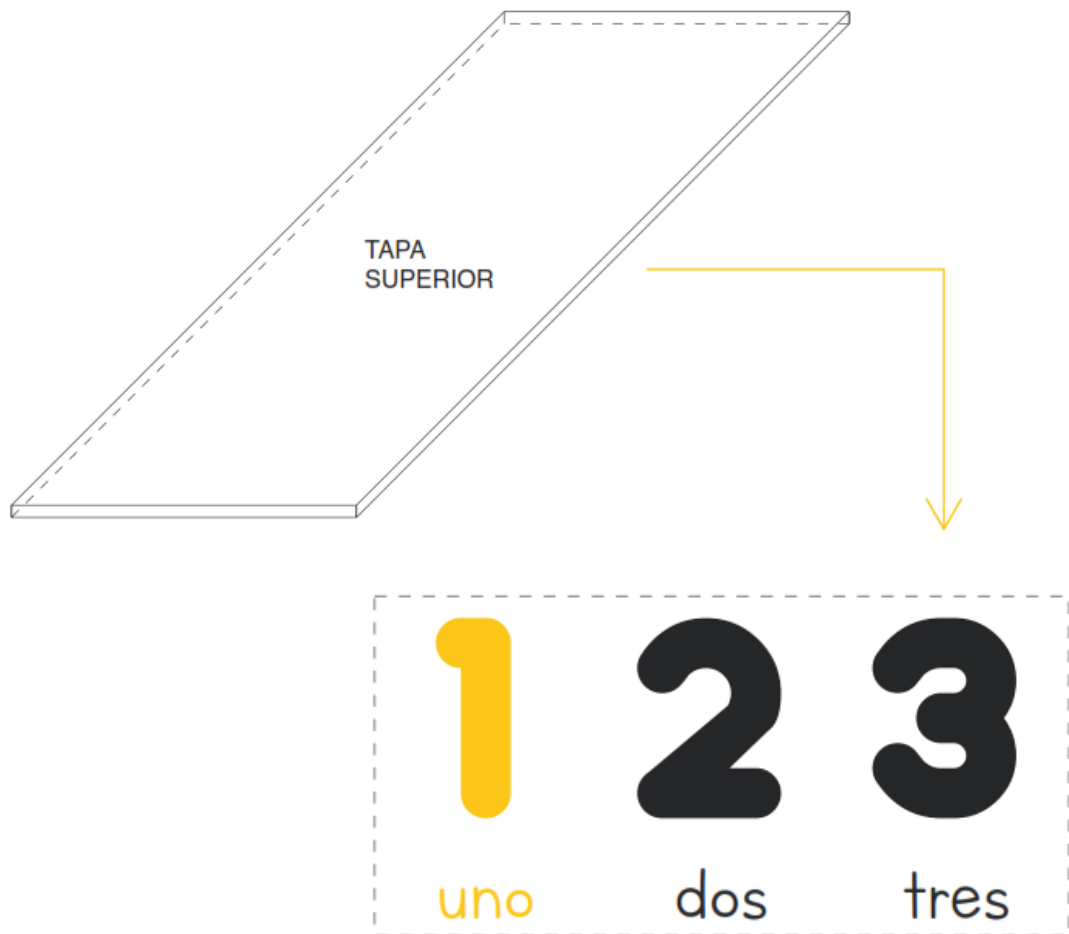


Figura N 16: Tapa superior
Fuente: La Autora



ESTRUCTURA - MEDIDAS

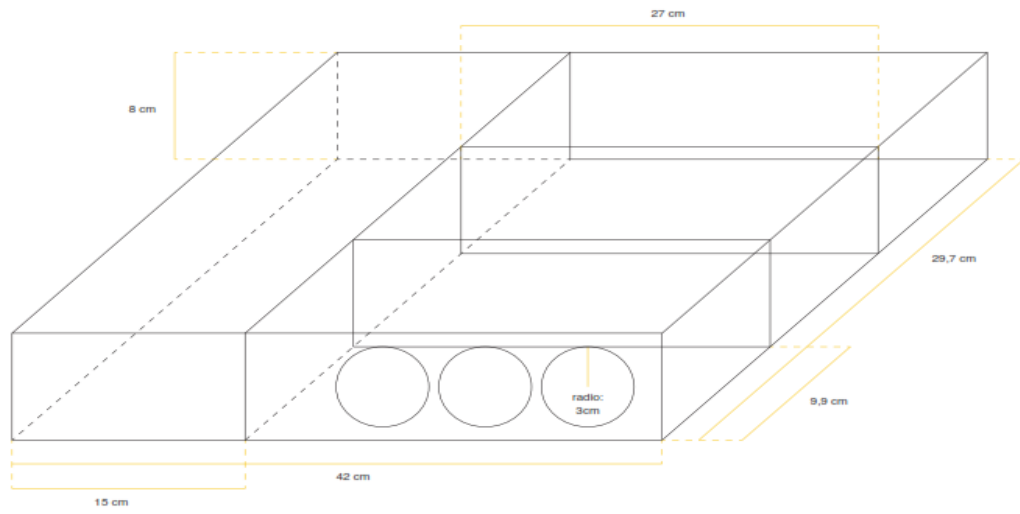


Figura N 17: Estructura de medidas
Fuente: La Autora



ESTRUCTURA TERMINADA

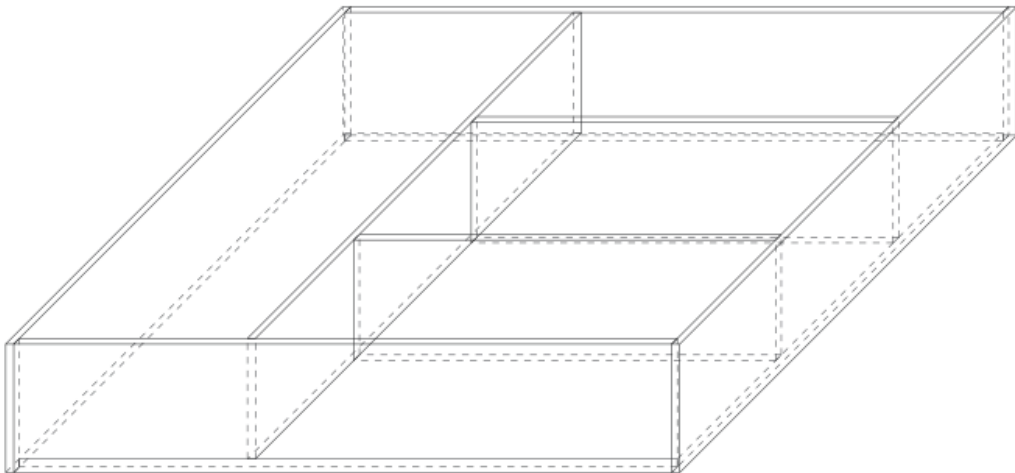


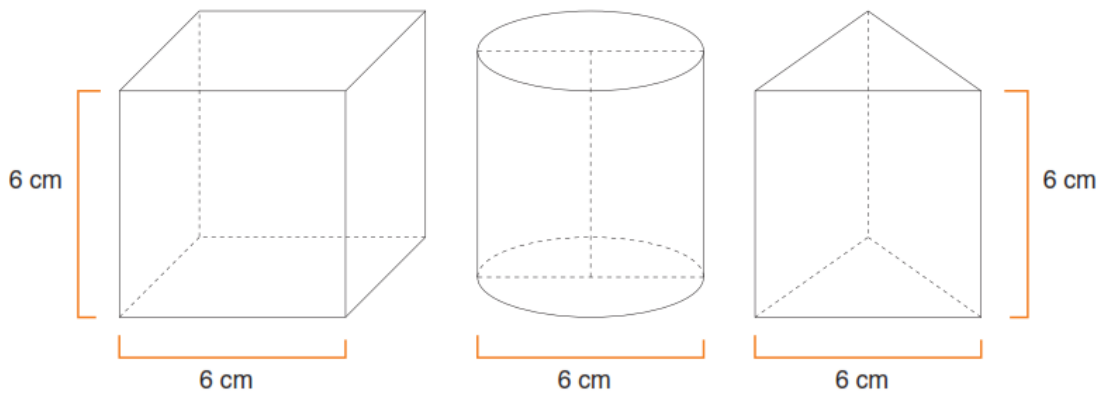
Figura N 18: Estructura terminada
Fuente: La Autora

Diseño pieza grafica aprendo a contar

Las figuras geométricas que se deben utilizar como parte de la propuesta serán: cuadrado, círculo y triángulo en sus formas tridimensionales, todos con una altura de 6cm.



FIGURAS VOLUMÉTRICAS



Ocuparán la primera fila del tablero.



Ocuparán la segunda fila del tablero.



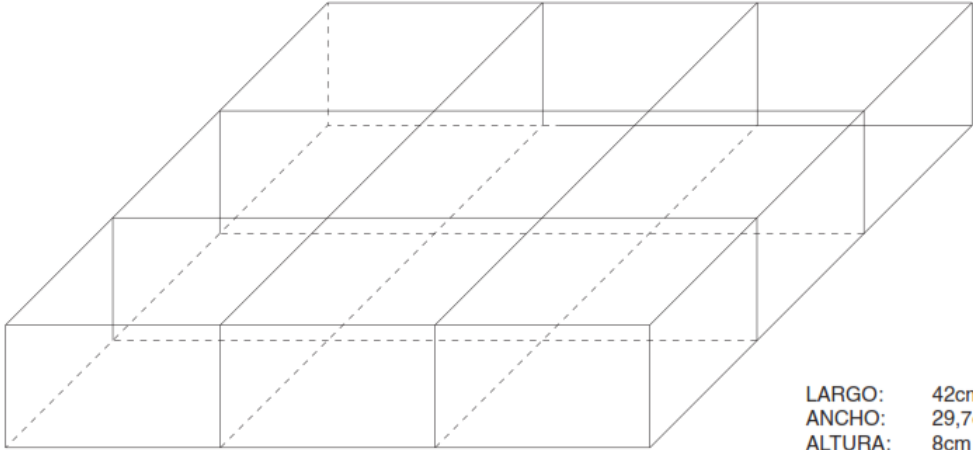
Ocuparán la tercera fila del tablero.



Figura N 19: Figuras volumétricas vistas
Fuente: La Autora

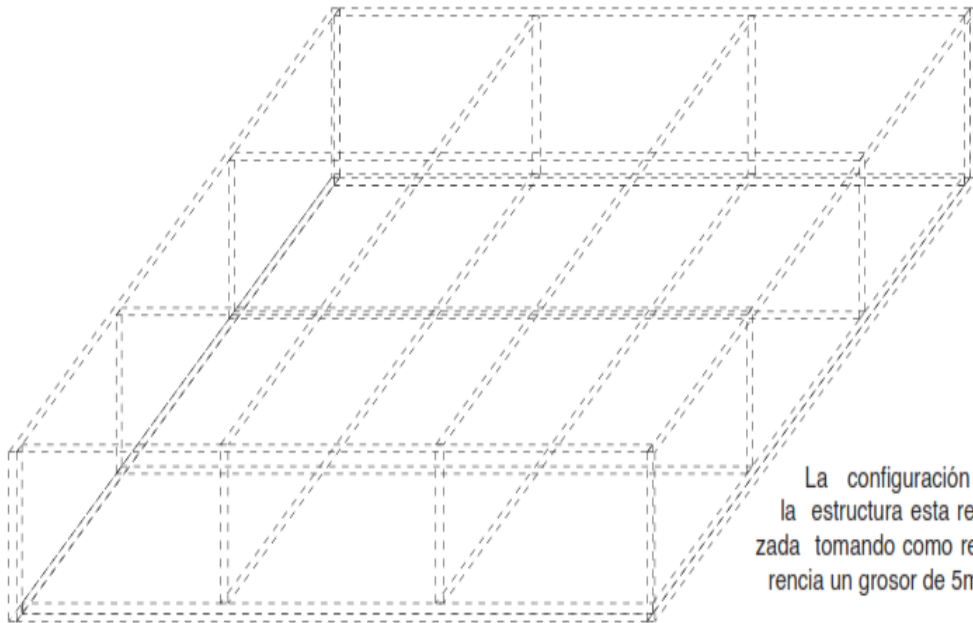


ESTRUCTURA LINEAL



LARGO: 42cm
ANCHO: 29,7cm
ALTURA: 8cm

Figura N 20: Estructura lineal aprender a contar
Fuente: La Autora



La configuración de la estructura esta realizada tomando como referencia un grosor de 5mm.

Figura N 21: Estructura volumétrica aprender a contar
Fuente: La Autora

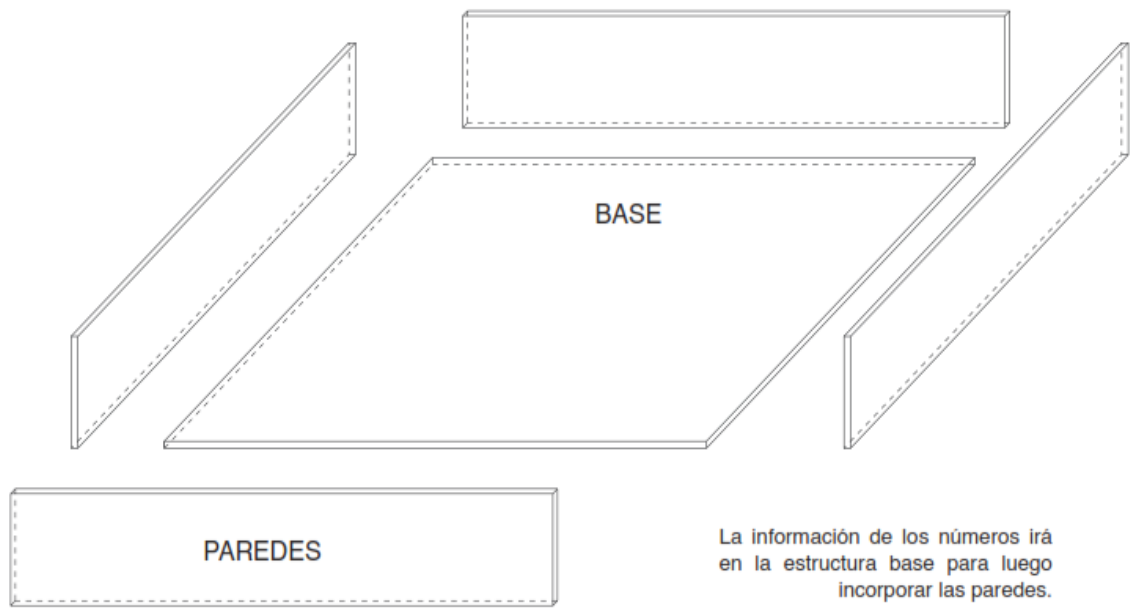
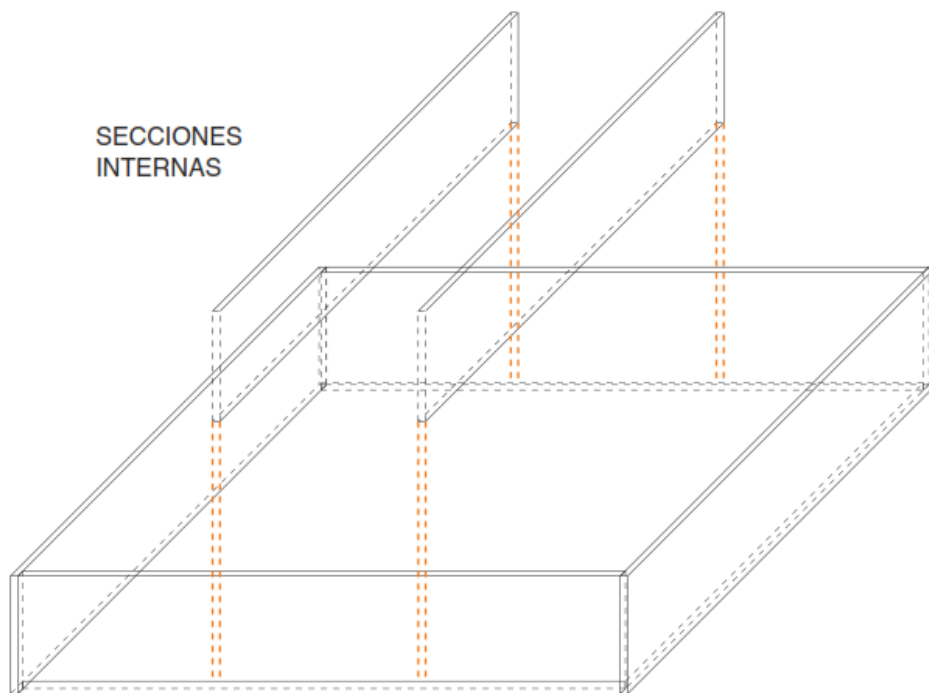


Figura N 22: Configuración de la estructura volumétrica aprender a contar
 Fuente: La Autora



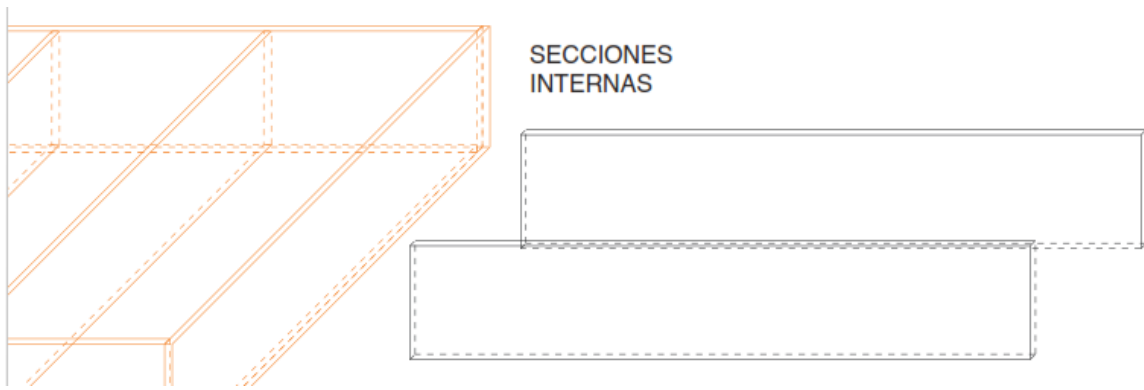


Figura N 23: Secciones internas aprender a contar
Fuente: La Autora

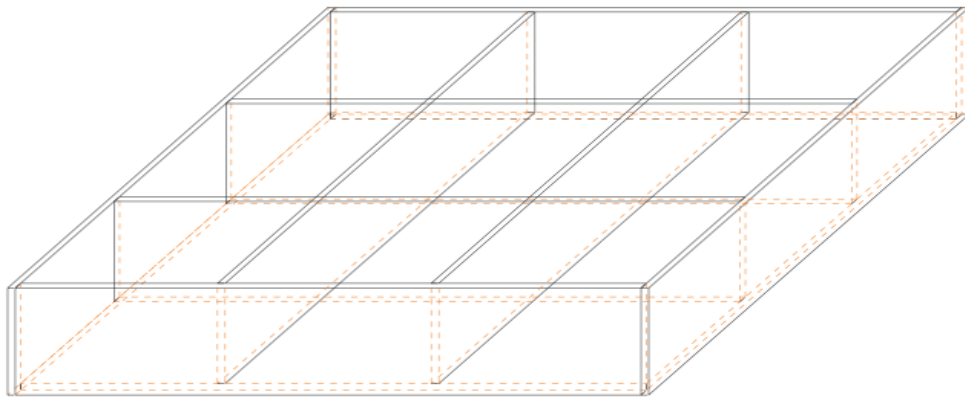


Figura N 24: Estructura terminada "Aprender a contar"
Fuente: La Autora

Aprendo figuras

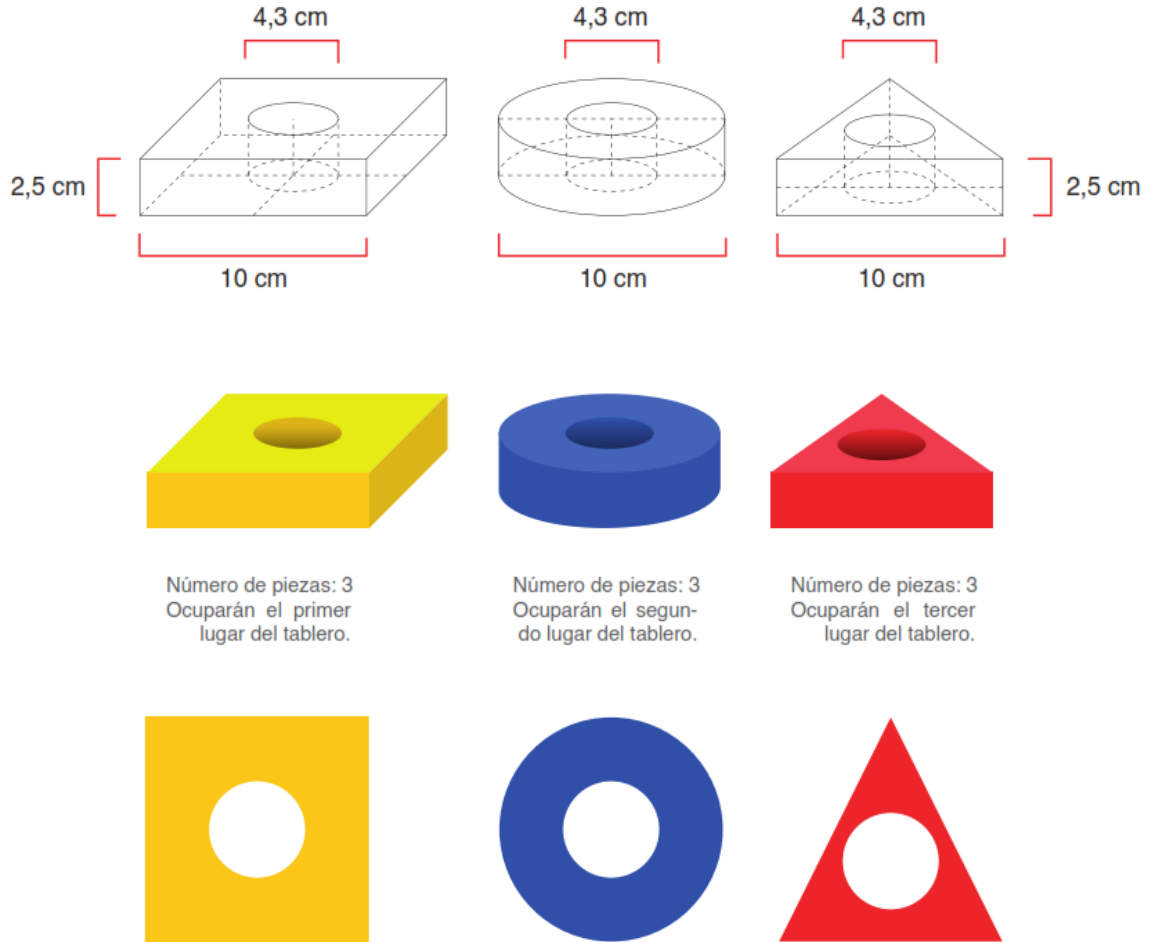


Figura N 25: Vista superior “Aprendo figuras “
Fuente: La Autora

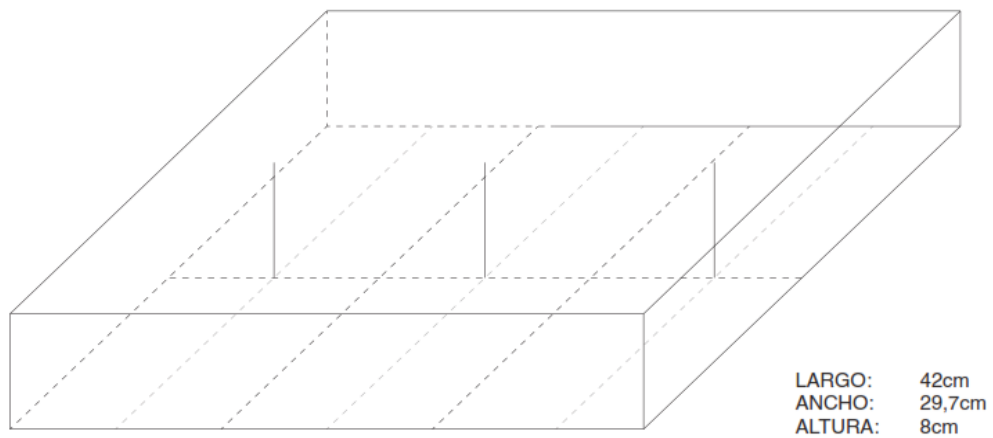


Figura N 26: Estructura lineal “Aprendo figuras “
Fuente: La Autora

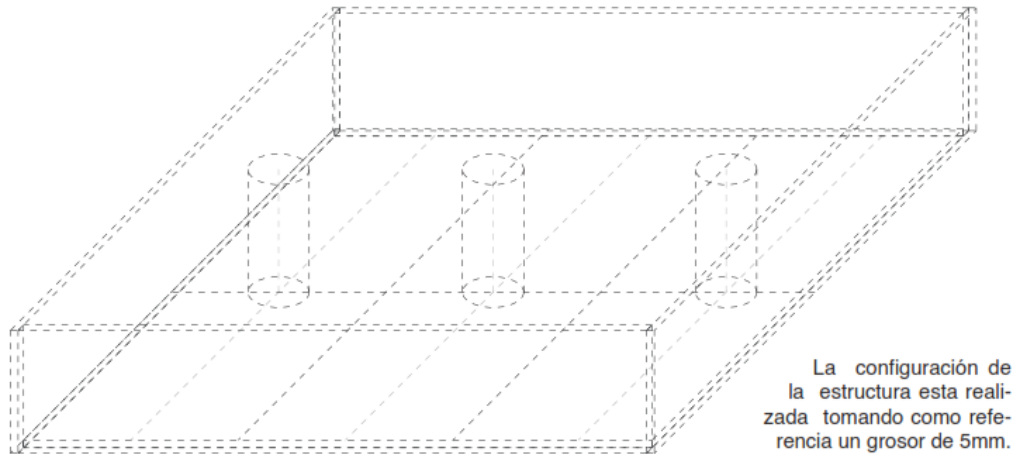


Figura N 27: Estructura volumétrica “Aprendo figuras “
Fuente: La Autora

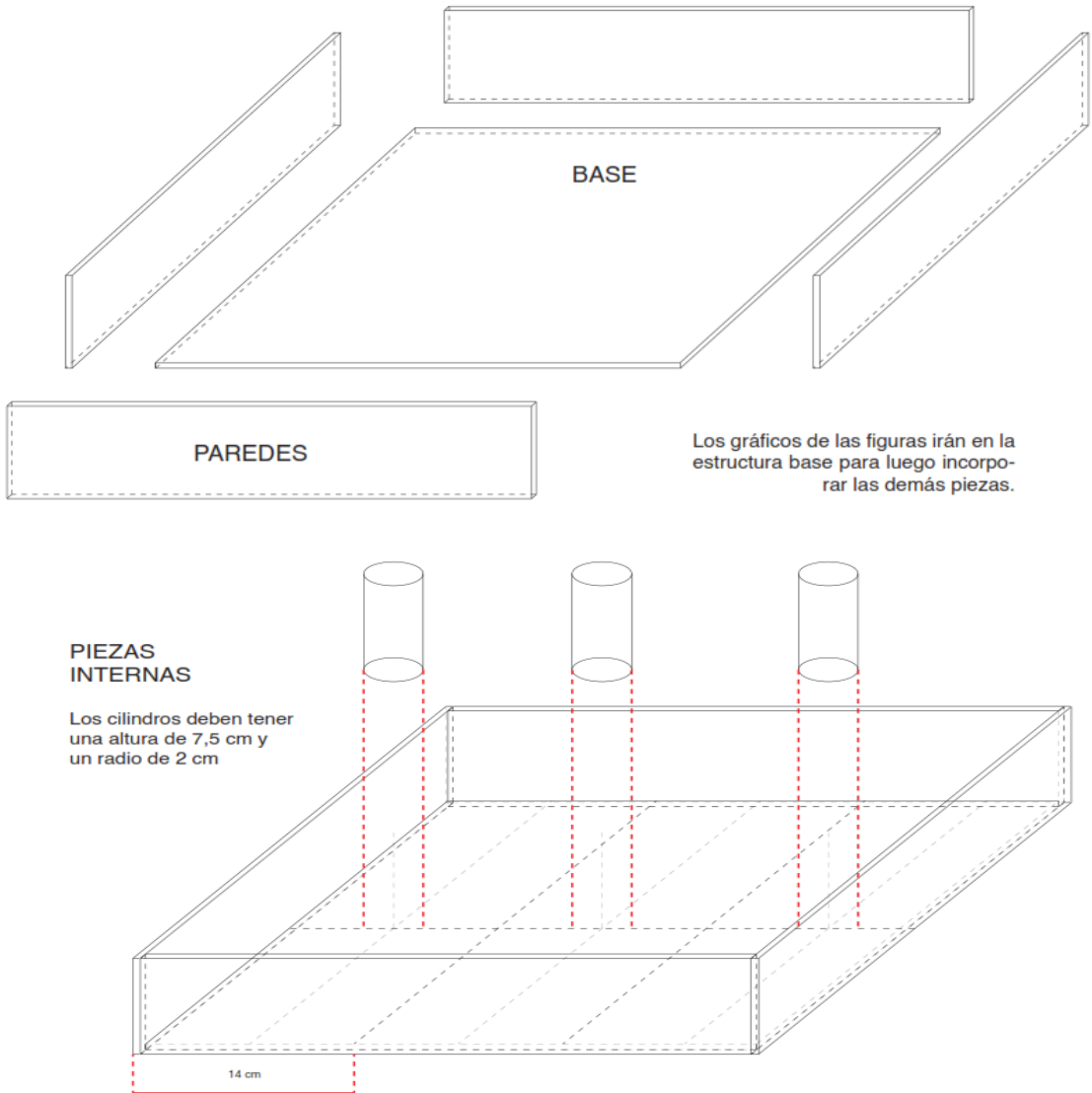
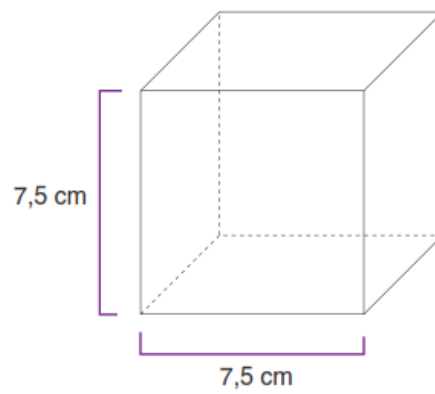


Figura N 28: Piezas internas “Aprendo figuras “
Fuente: La Autora

APRENDO NÚMEROS



Los números deben estar en todos los lados del cubo.



Figura N 29: Piezas / Números "Aprendo a contar"
Fuente: La Autora

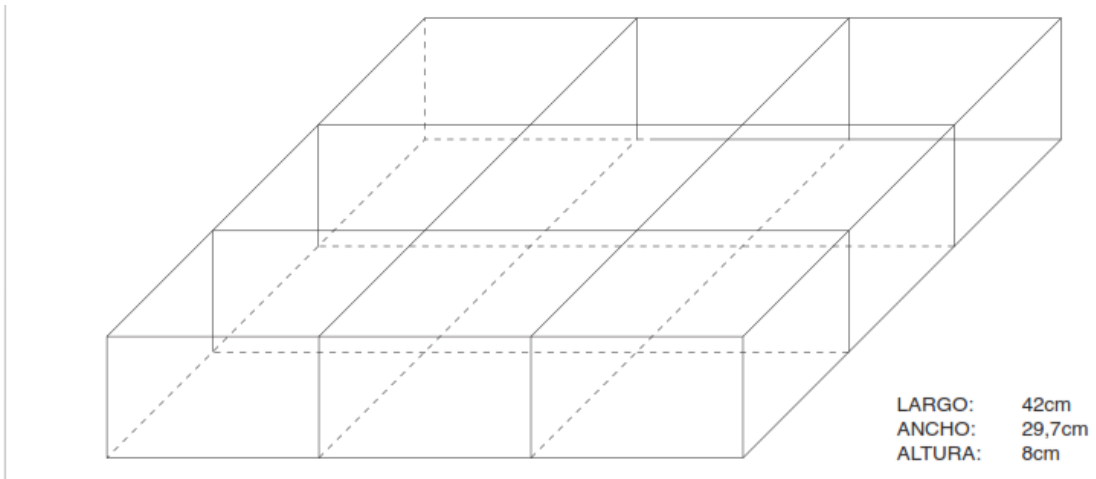


Figura N 30: Estructura lineal “Aprendo a contar “
 Fuente: La Autora

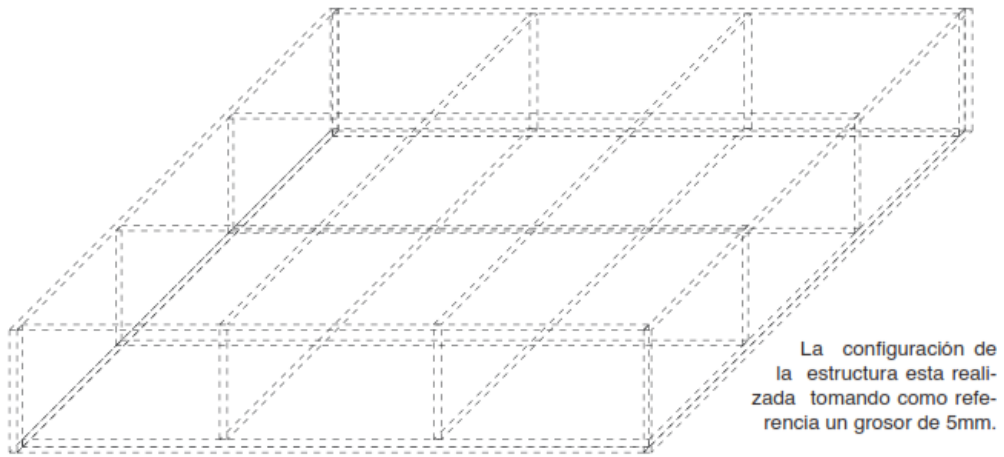


Figura N 31: Estructura volumétrica “Aprendo a contar “
 Fuente: La Autora

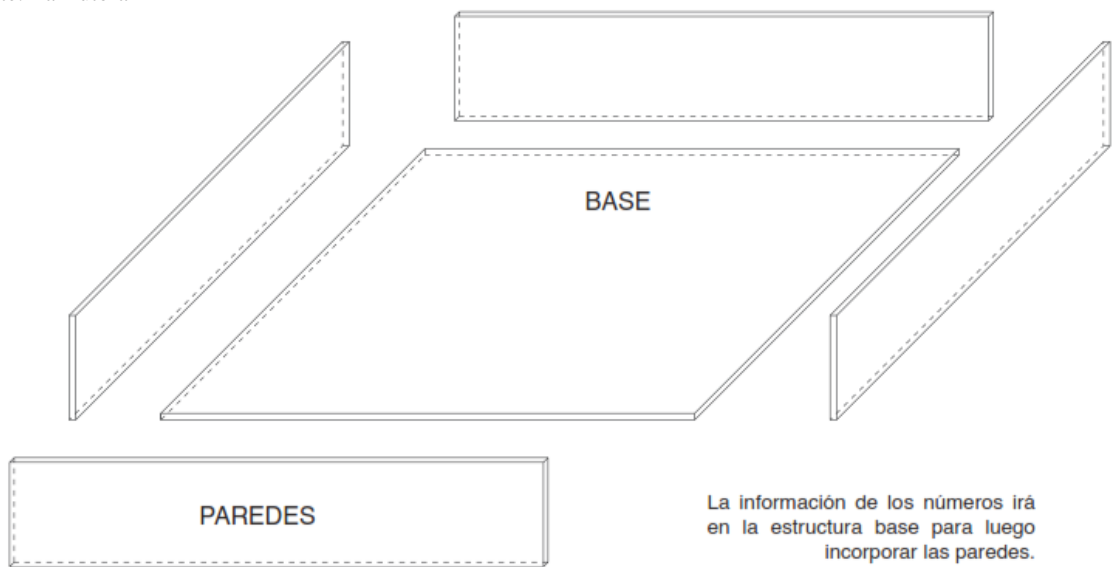


Figura N 32: Configuración de estructura “Aprendo a contar “
 Fuente: La Autora

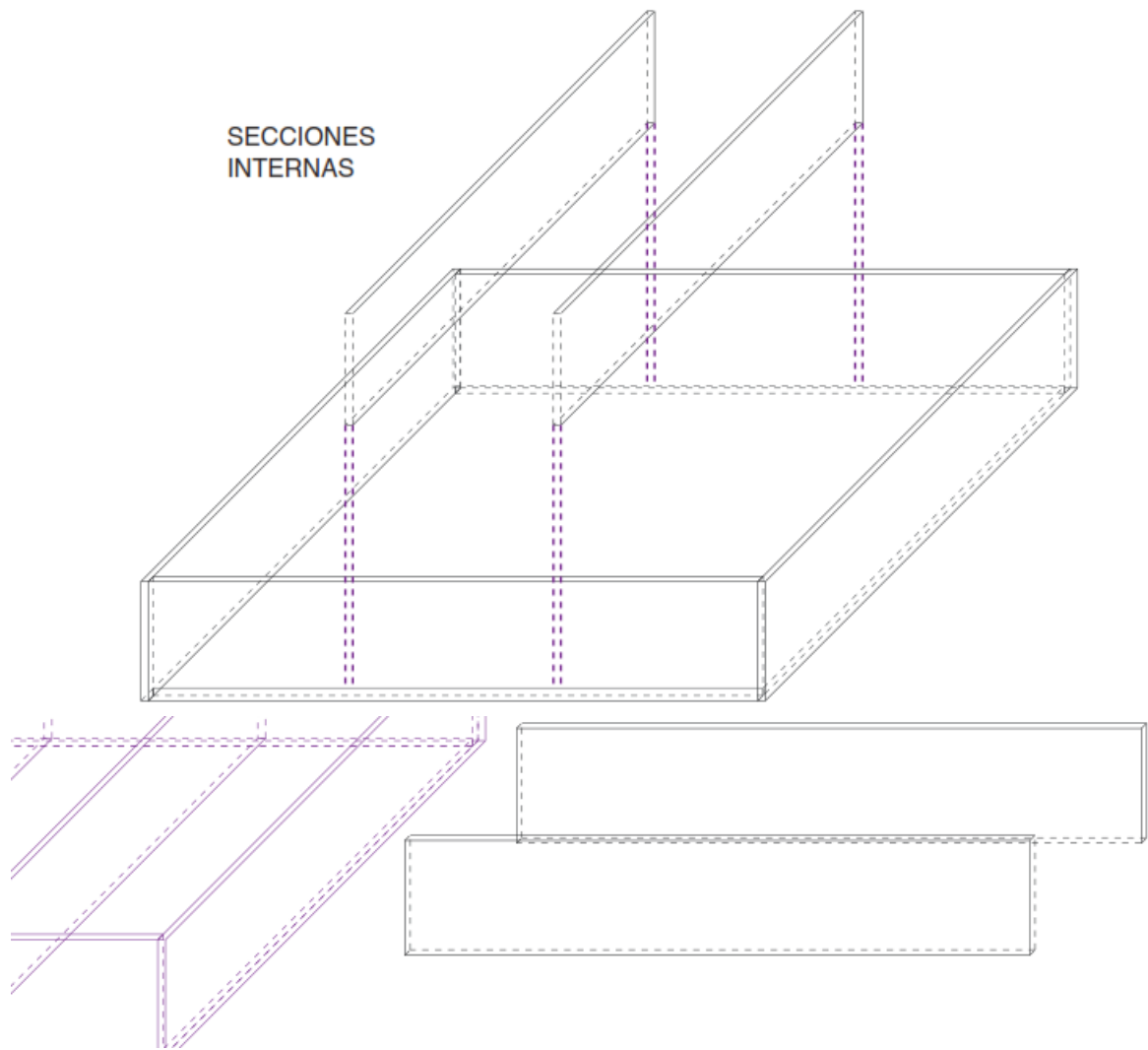


Figura N 33: Secciones internas “Aprendo a contar “
Fuente: La Autora

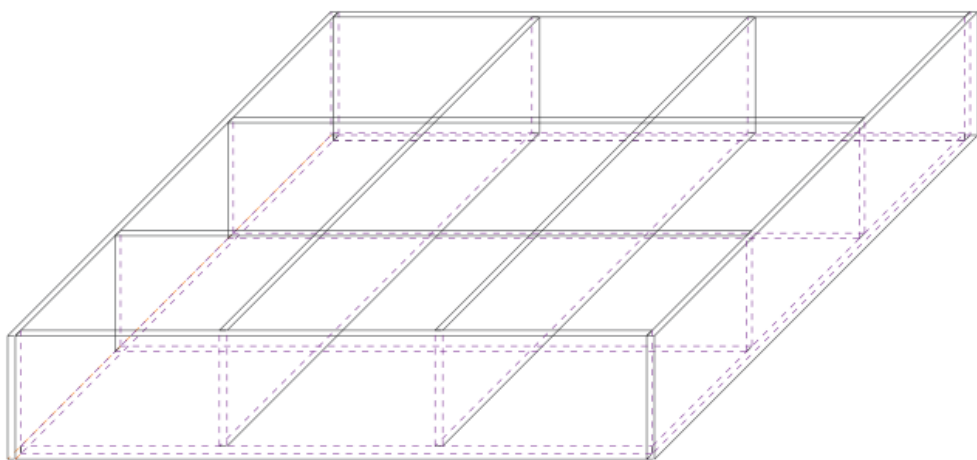


Figura N 34: Estructura terminada “Aprendo a contar “
Fuente: La Autora

LABERINTO

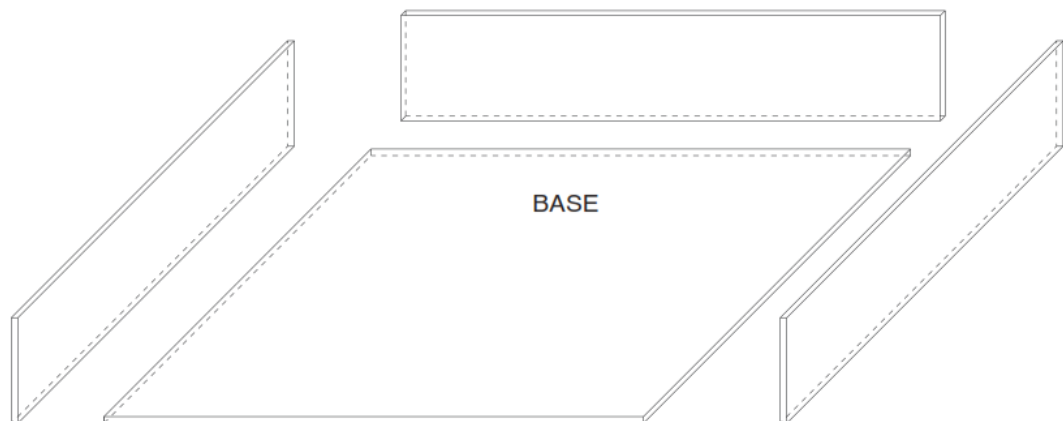
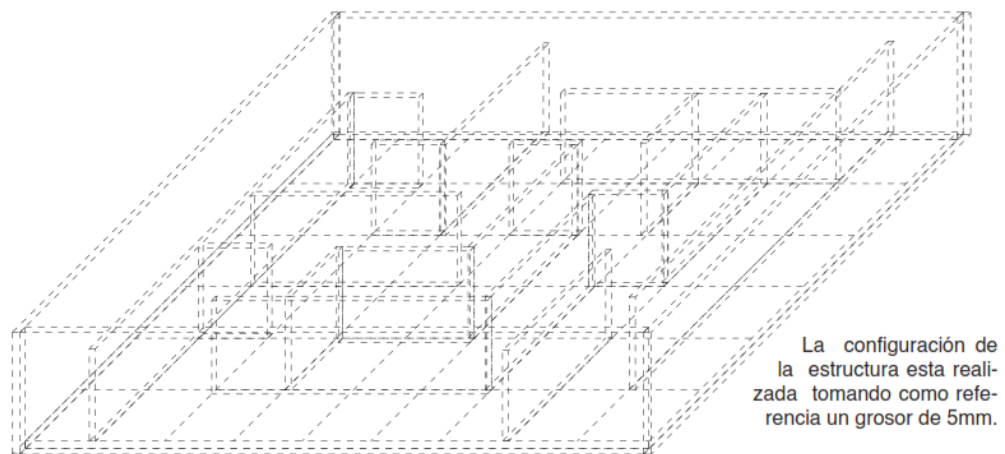
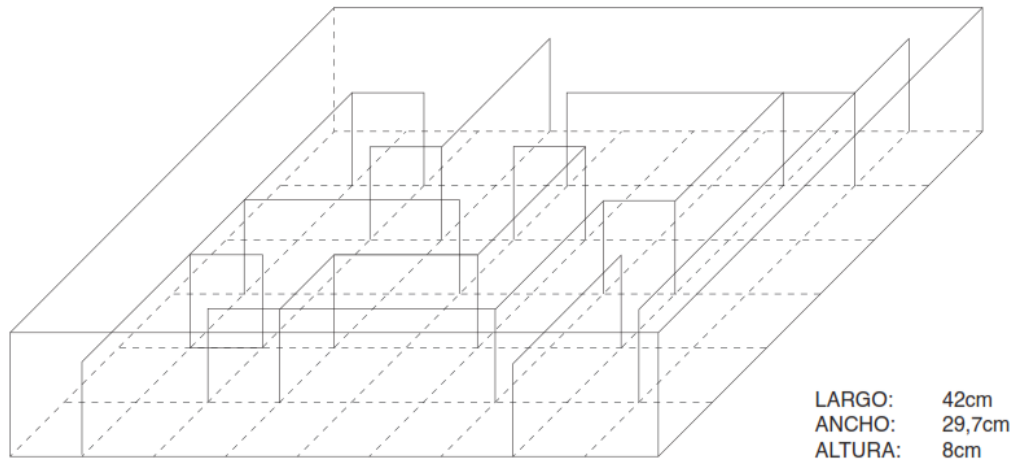


Figura N 35: Estructura volumétrica "Laberinto"
Fuente: La Autora

SECCIONES INTERNAS

La configuración de la estructura de las secciones internas está realizada tomando como referencia un grosor de 3mm.

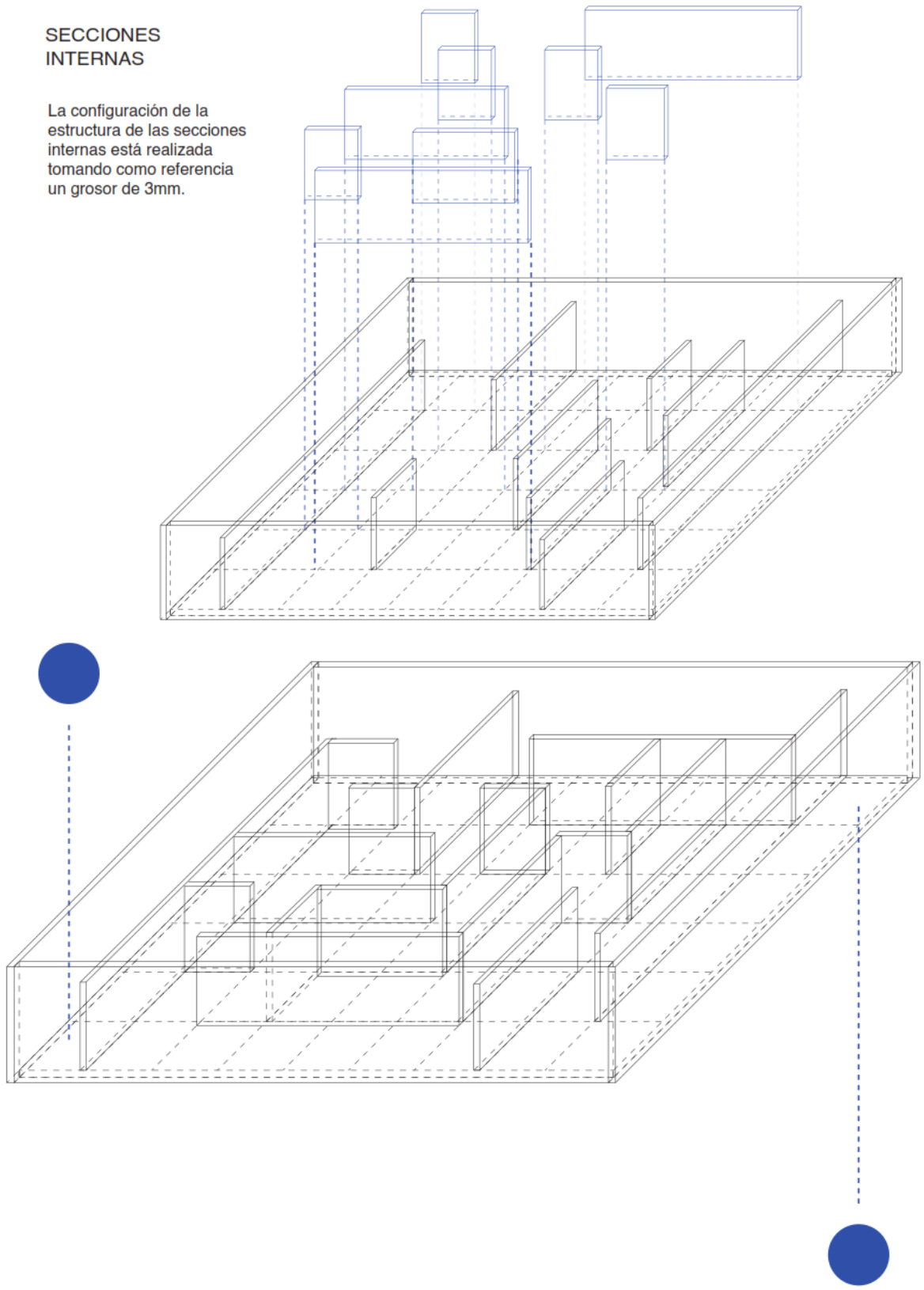
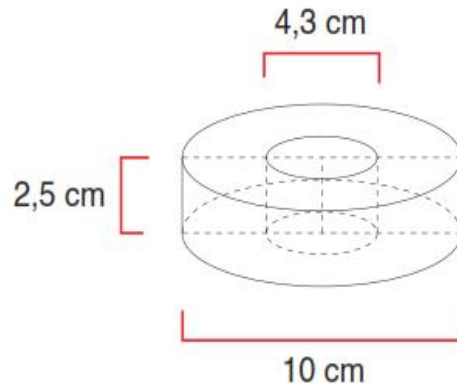


Figura N 36: Secciones internas "Laberinto"
Fuente: La Autora

SEMÁFORO



Número de piezas: 3
Ocuparán el primer
lugar del tablero.



Número de piezas: 3
Ocuparán el segun-
do lugar del tablero.

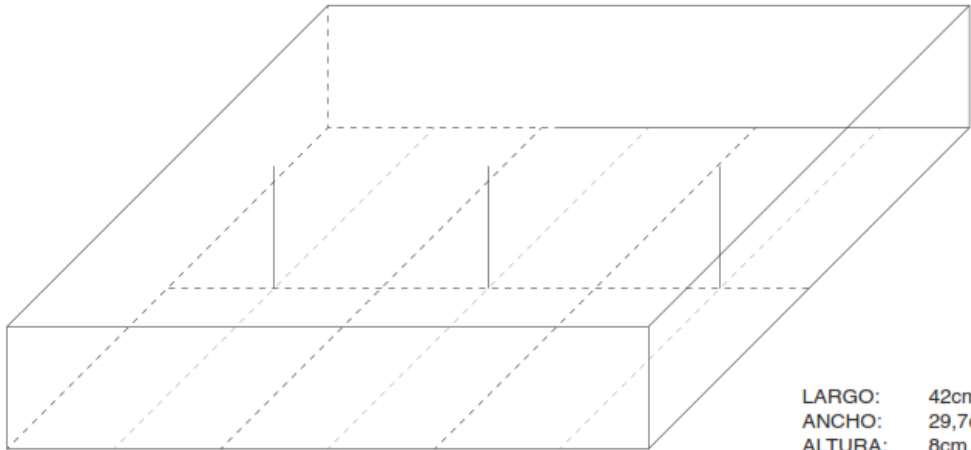


Número de piezas: 3
Ocuparán el tercer
lugar del tablero.

Figura N 37: Figuras /piezas "Semáforo"
Fuente: La Autora

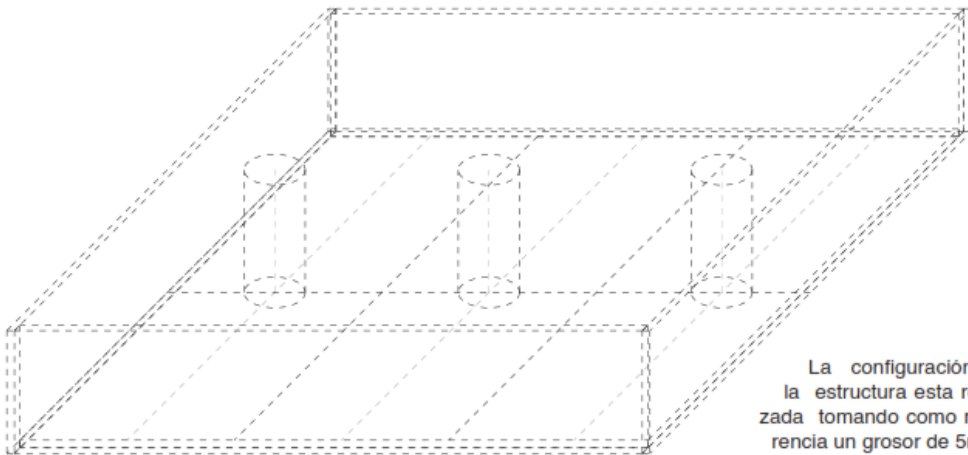


Figura N 38: Vista superior piezas "Semáforo"
Fuente: La Autora

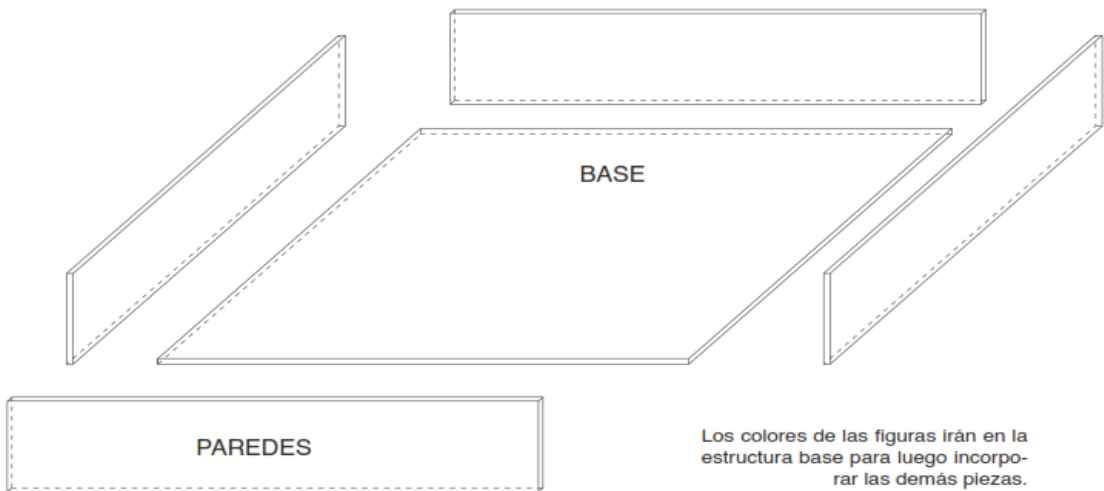


LARGO: 42cm
 ANCHO: 29,7cm
 ALTURA: 8cm

La estructura del juego consta de 3 cilindros donde se incrustarán las piezas respectivas según los colores correspondientes.



La configuración de la estructura esta realizada tomando como referencia un grosor de 5mm.



Los colores de las figuras irán en la estructura base para luego incorporar las demás piezas.

Figura N 39: Estructura lineal, volumétrica y estructura “Semáforo “
 Fuente: La Autora

PIEZAS INTERNAS

Los cilindros deben tener una altura de 7,5 cm y un radio de 2 cm

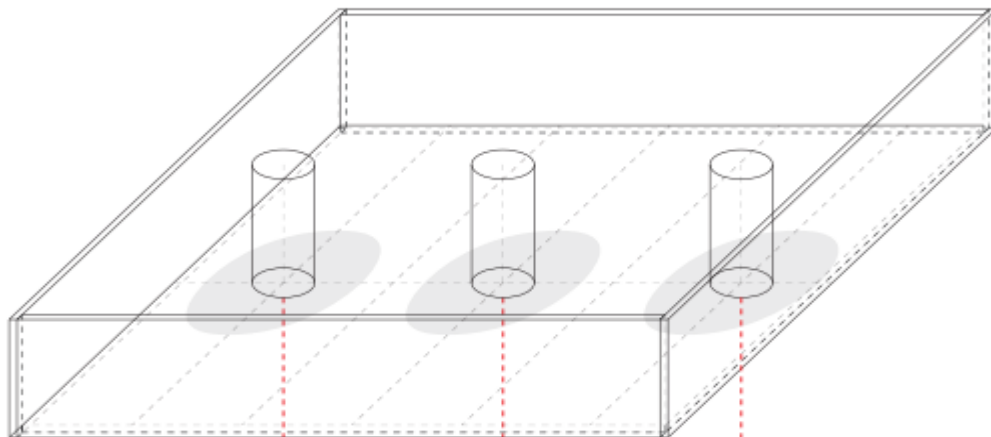
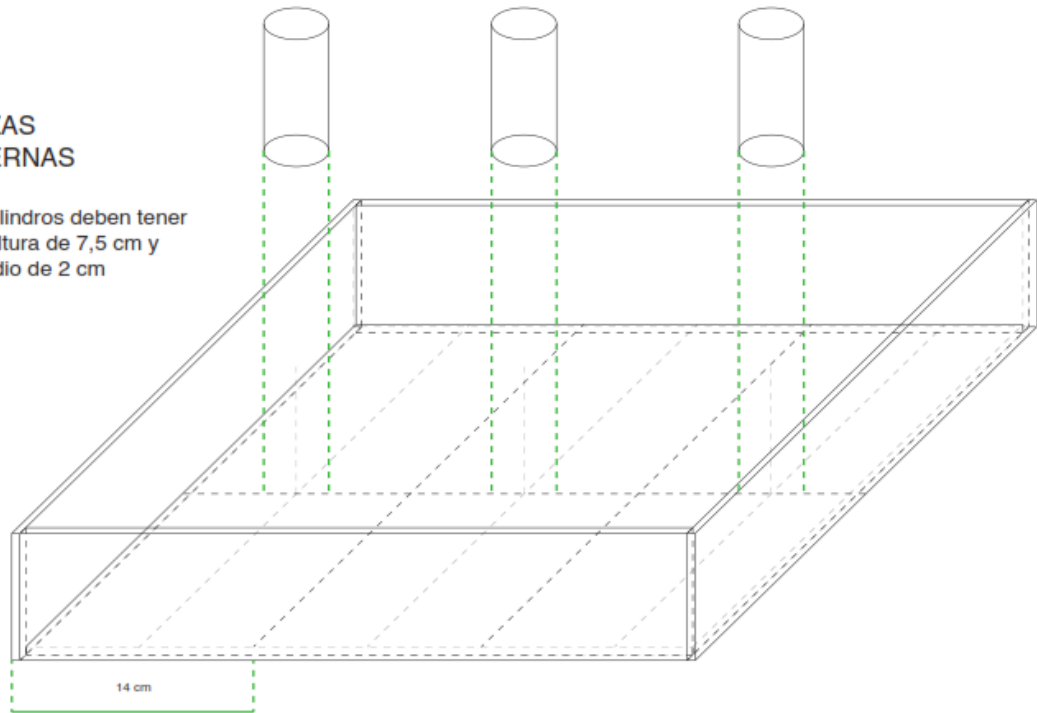
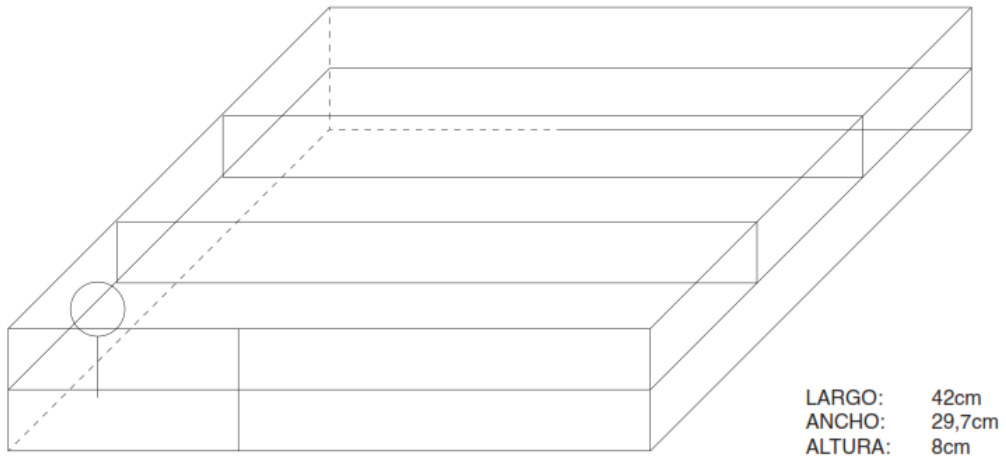


Figura N 40: Estructura terminada "Semáforo"
Fuente: La Autora

TRAZOS



Las esferas que se deben utilizar como parte de la propuesta deberán tener un radio de 1,5 cm aproximadamente de manera que no sobrepasen la altura total de la estructura.

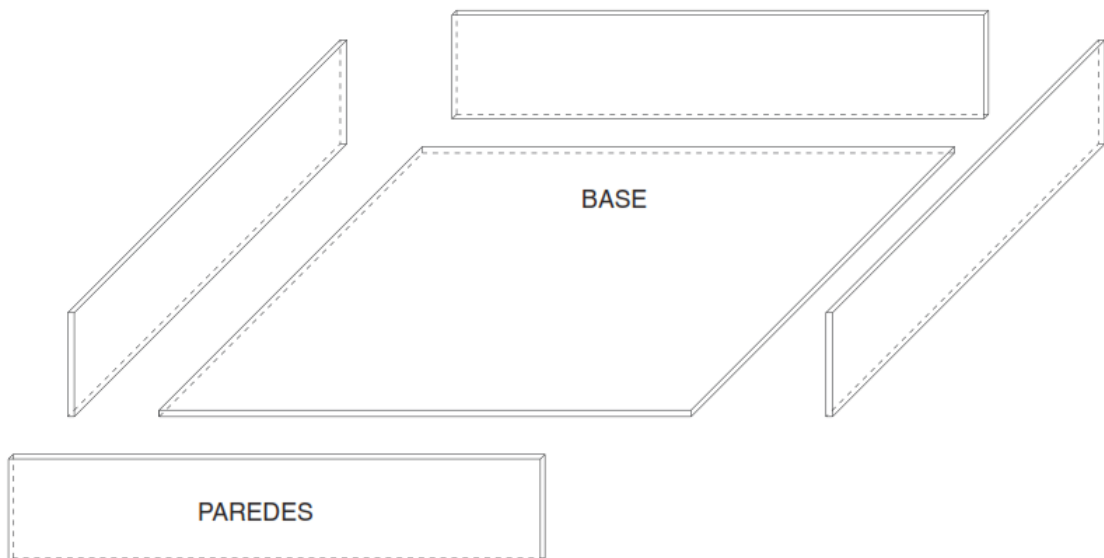
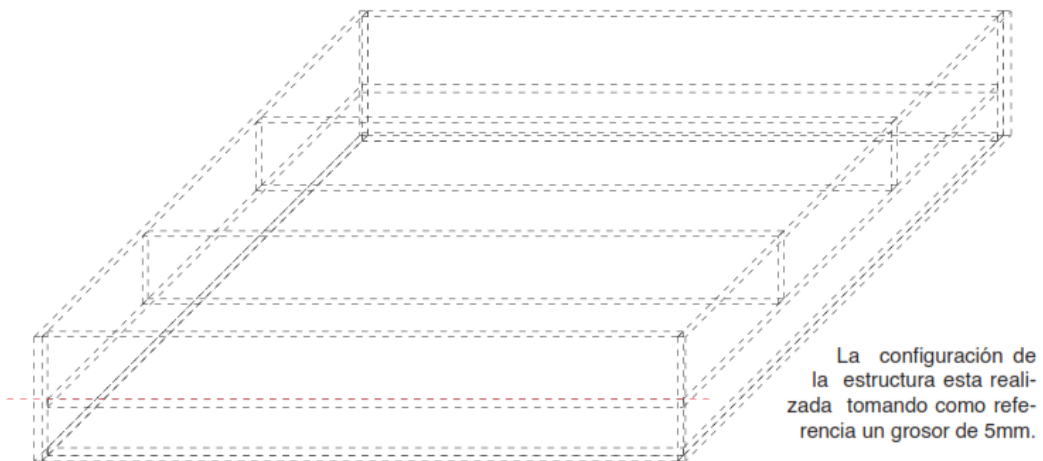


Figura N 41: Estructura lineal, volumétrica "Trazos"
Fuente: La Autora

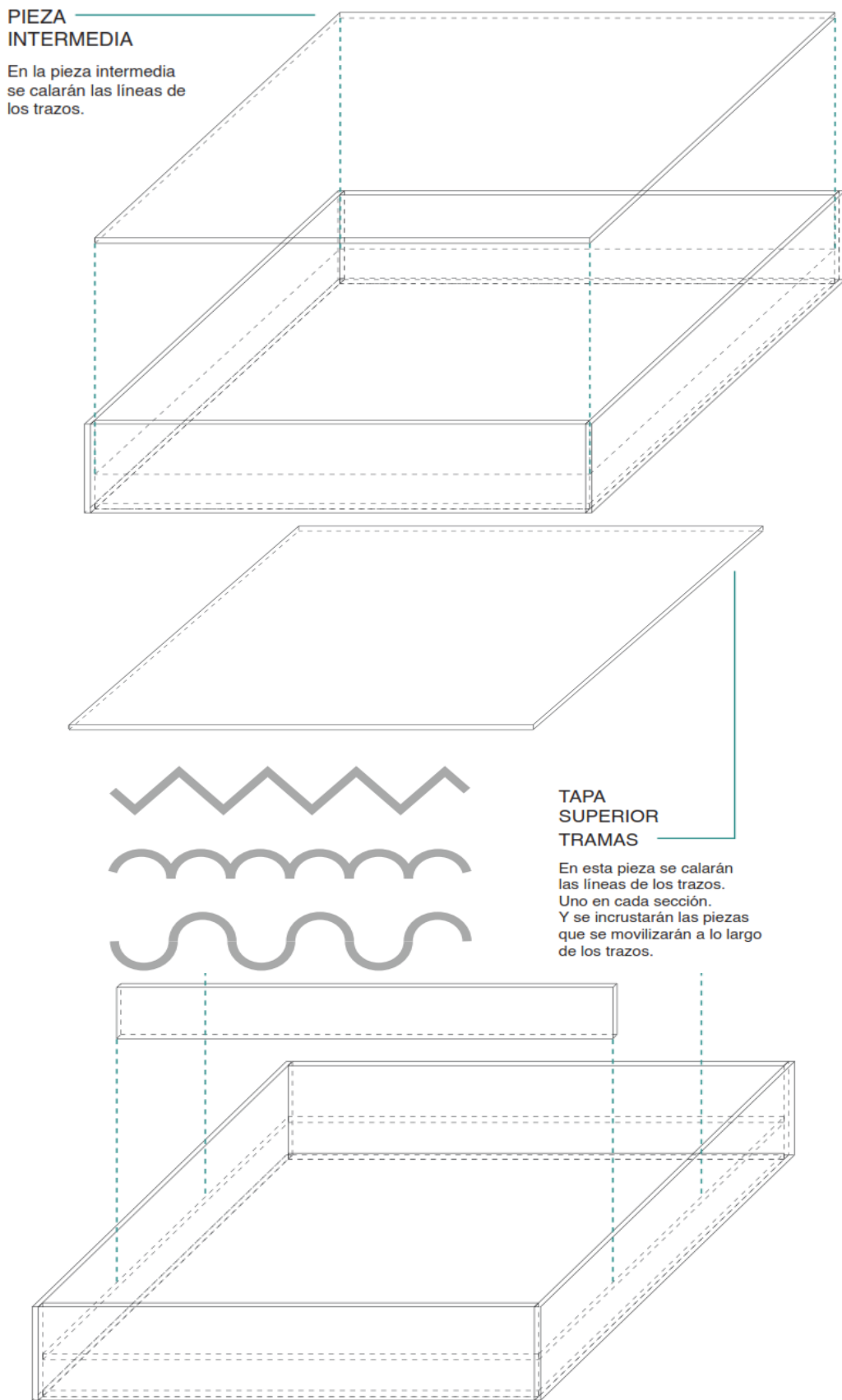
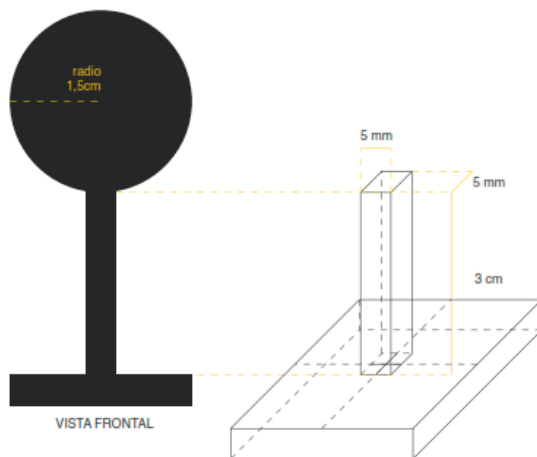
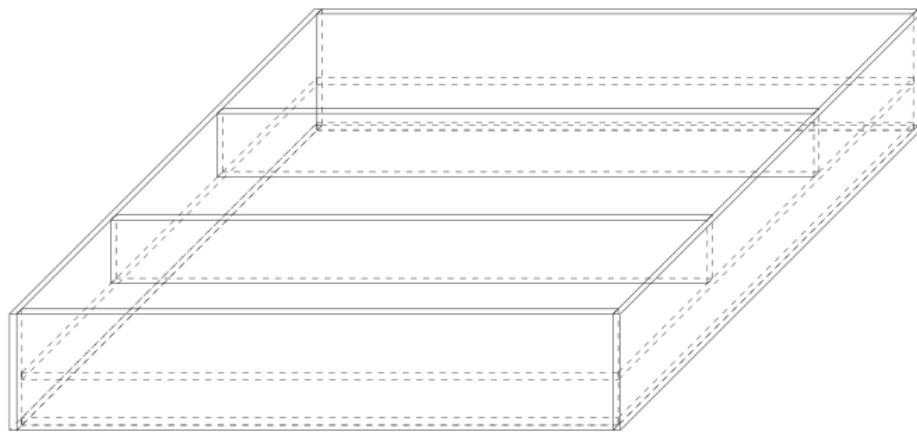
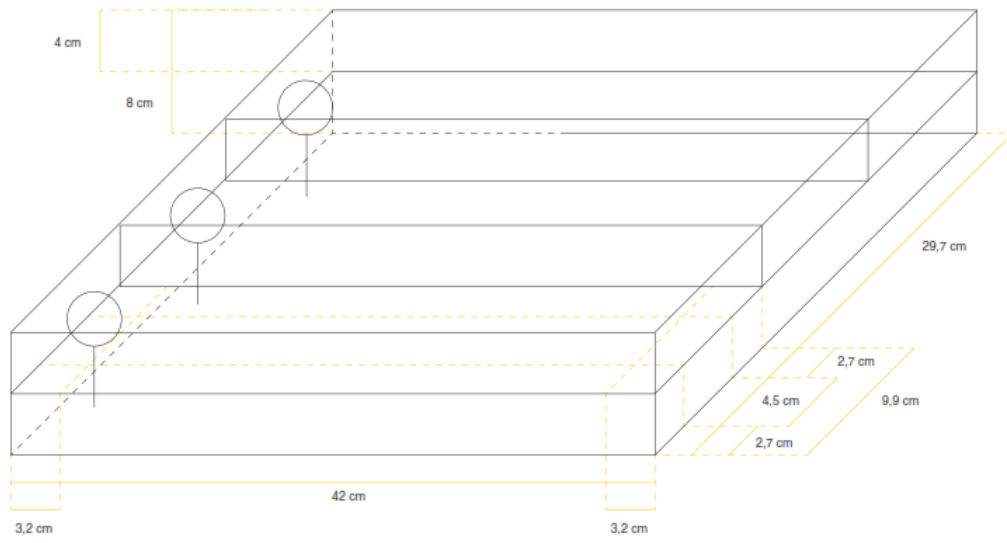


Figura N 42: Tapas superiores y secciones “Trazos”
Fuente: La Autora



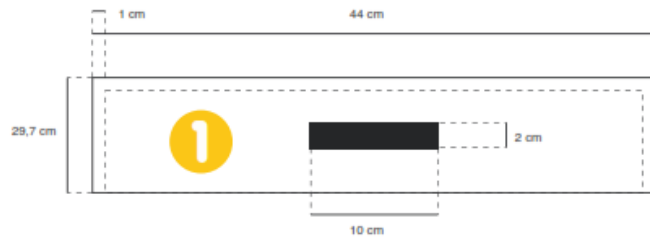
TRAZOS Y PIEZAS

A continuación se detallan las dimensiones de los trazos y su configuración.

Las piezas que se incrustarán para movilizarse a lo largo de los trazos deberán ser armados antes de fijar la tapa superior a la estructura general.

Figura N 43: Proceso de construcción “Trazos “
Fuente: La Autora

CONTENEDOR DE JUEGOS LÚDICOS



PIEZA SOBREPUESTA

Esta pieza se incorporará a los frentes de cada juego de manera que al incorporarse a la estructura contenedora sea una sola unidad cajonera.

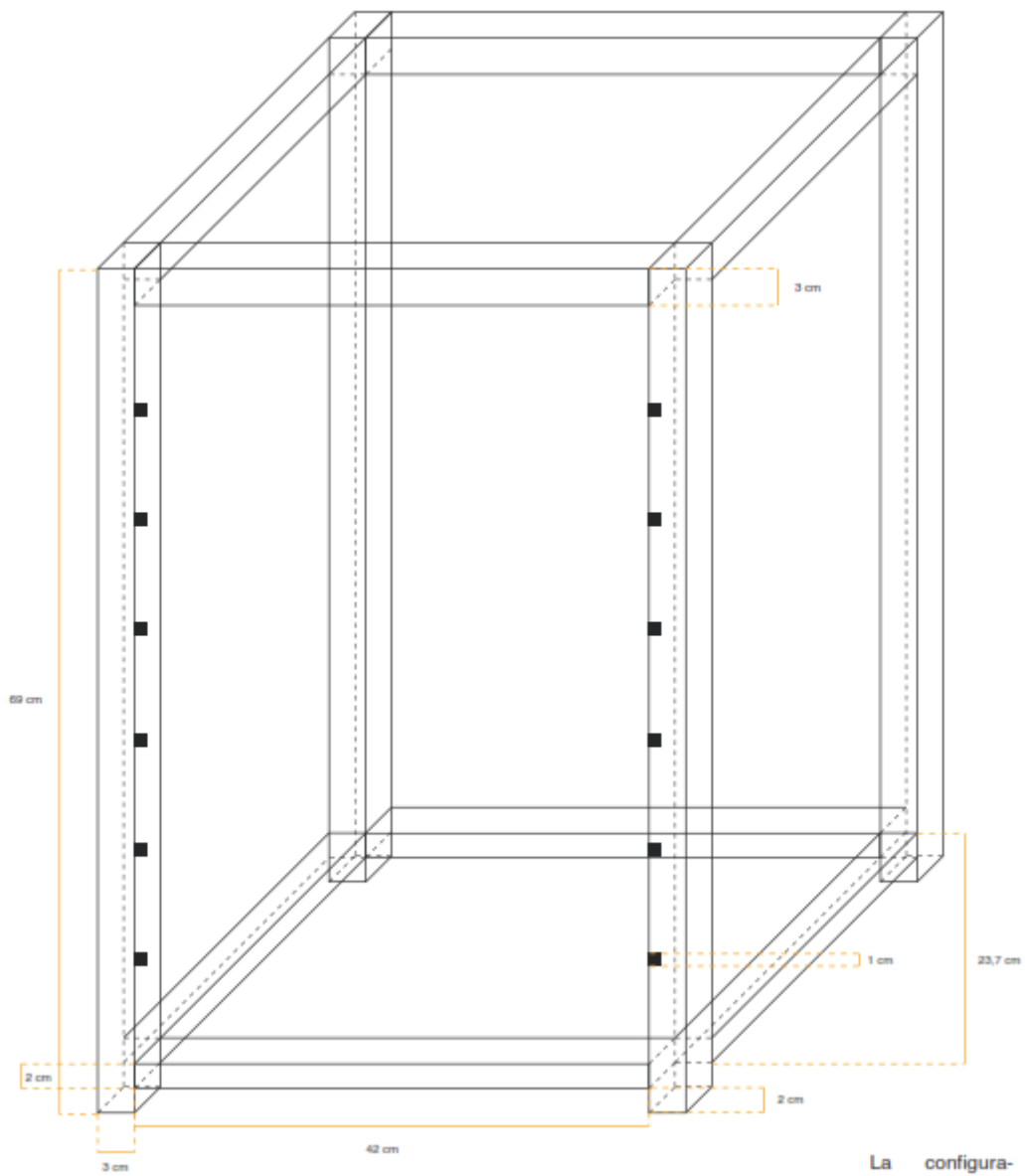


Figura N 44: Estructura contenedor "Juegos lúdicos"
Fuente: La Autora

4.2.2. Presentación del prototipo o producto final



Figura N 45: Producto lúdico “Un, Dos, Tres”
Fuente: La Autora

APRENDER A CONTAR

En este juego se ubican las distintas figuras geométricas según el color de cada sección a la vez que se refuerza el aprendizaje de los números con la cantidad de figuras.

VISTA SUPERIOR

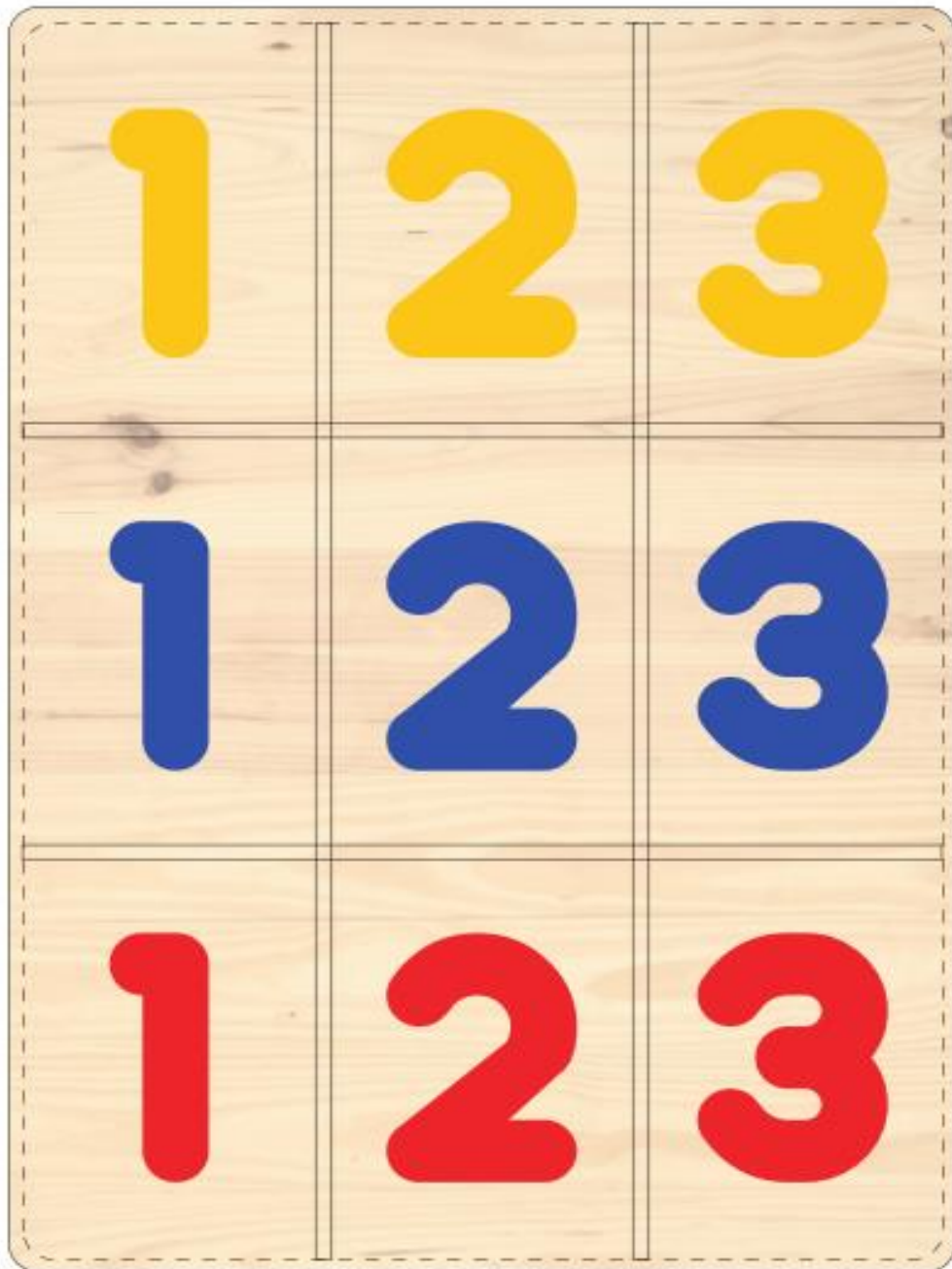


Figura N 46: Producto lúdico “Aprender a contar”
Fuente: La Autora

APRENDO FIGURAS

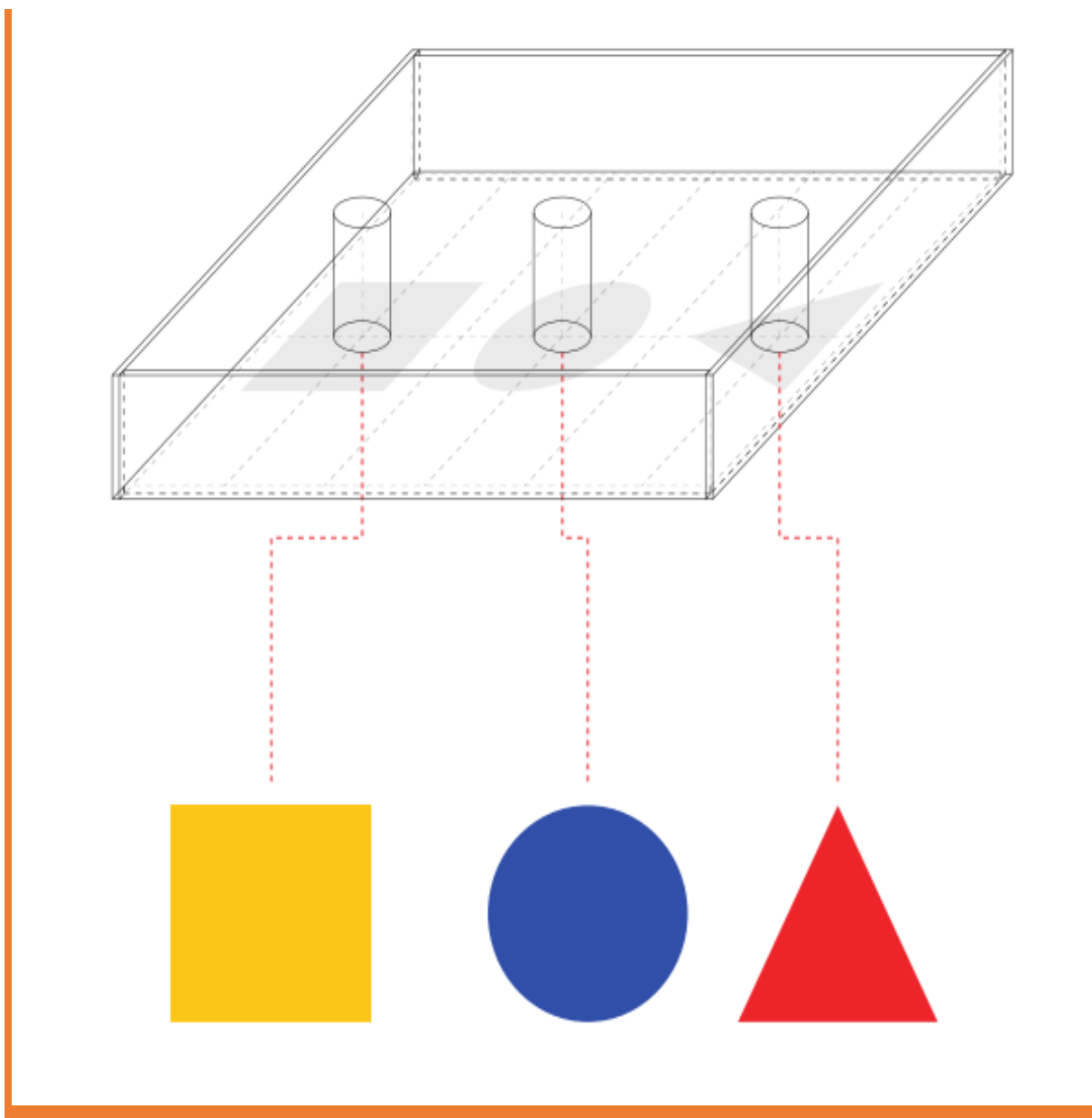


Figura N 47: Producto lúdico "Aprendo figuras"
Fuente: La Autora

APRENDO LOS NÚMEROS

En este juego se ubican las piezas en orden numérico del 1 al 9, estimulando el aprendizaje de los números a la vez que se refuerza el aprendizaje de los colores.



Figura N 49: Producto lúdico “Aprendo los números”
Fuente: La Autora

SEMÁFORO

En este juego se ubican las distintas figuras según el color correcto en la base, reforzando el aprendizaje de los colores, así como su significado de precaución en la vida cotidiana.

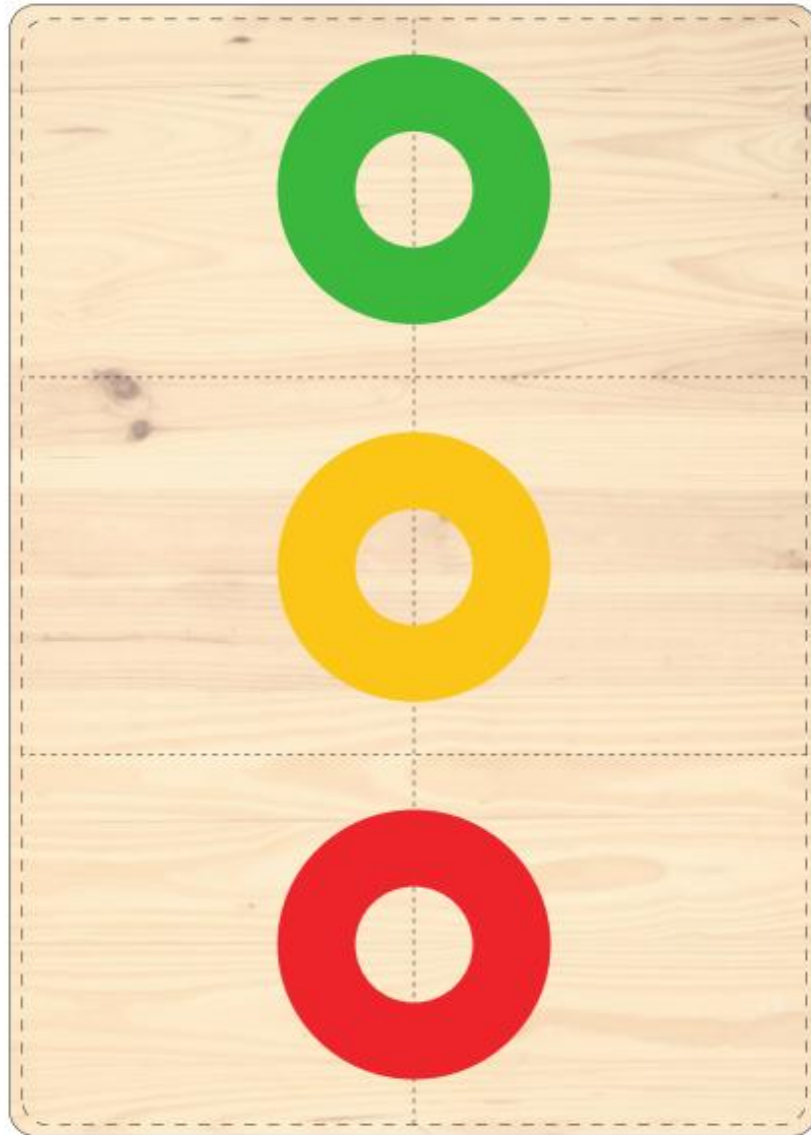


Figura N 50: Producto lúdico “Semáforo”
Fuente: La Autora

TRAZOS

Las líneas de los trazos estarán caladas en la pieza de madera. El objetivo es conducir el cilindro a través de los trazos desde un extremo al otro.

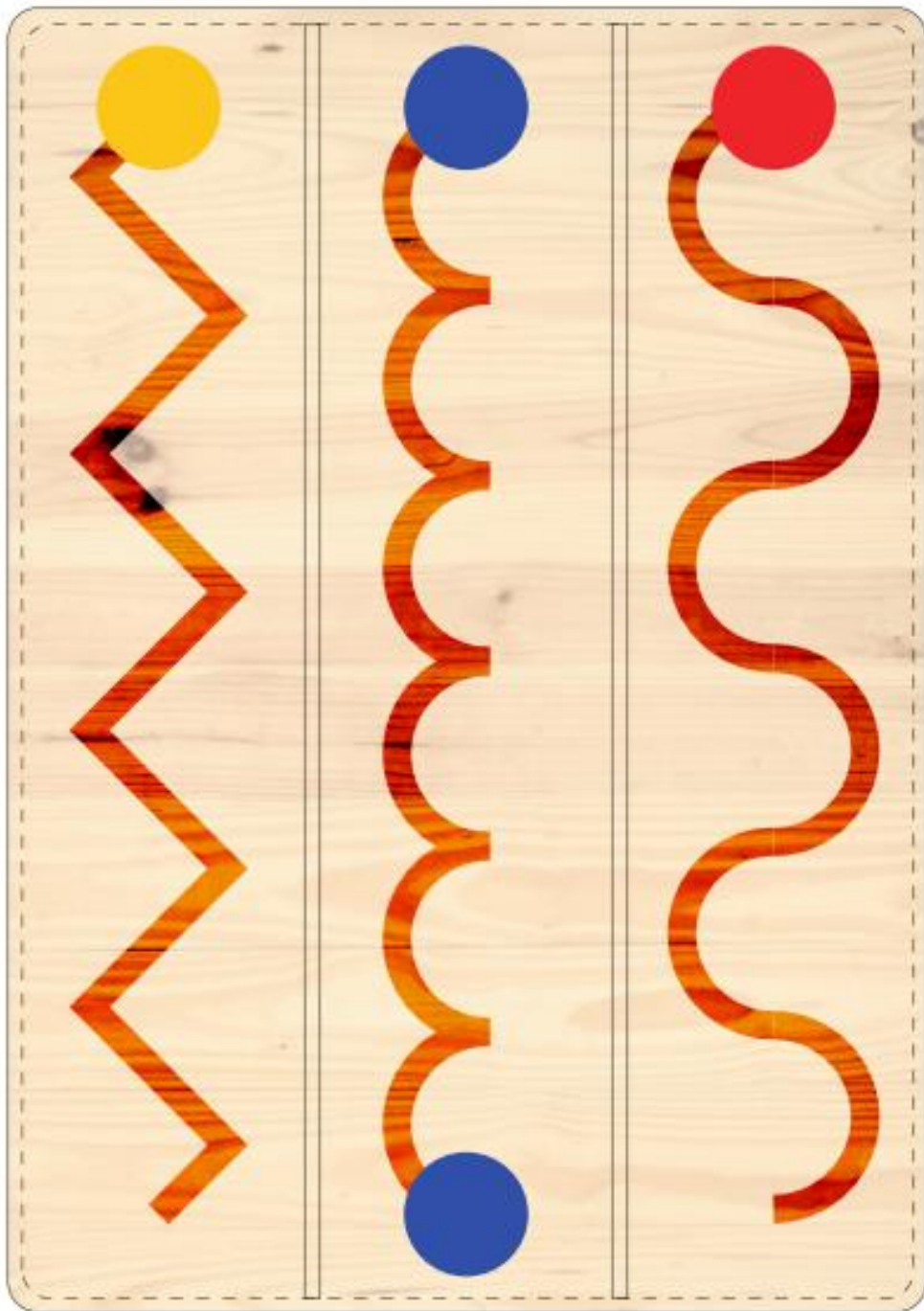


Figura N 51: Producto lúdico "Trazos"
Fuente: La Autora

CONTENEDOR DE JUEGOS LÚDICOS

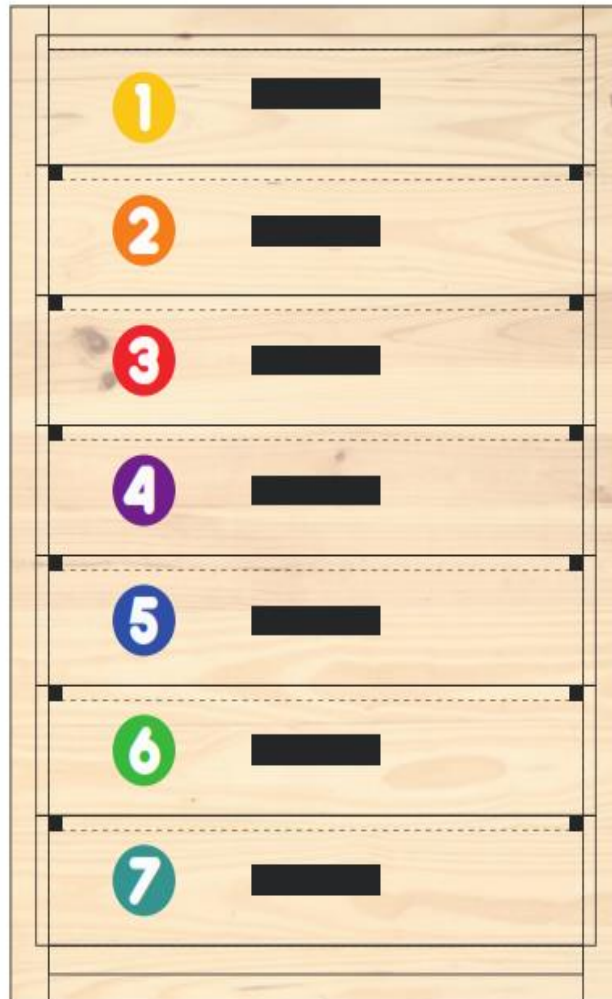


Figura N 52: Producto lúdico “Contenedor juegos lúdicos”
Fuente: La Autora

AFICHE RINCÓN LÚDICO

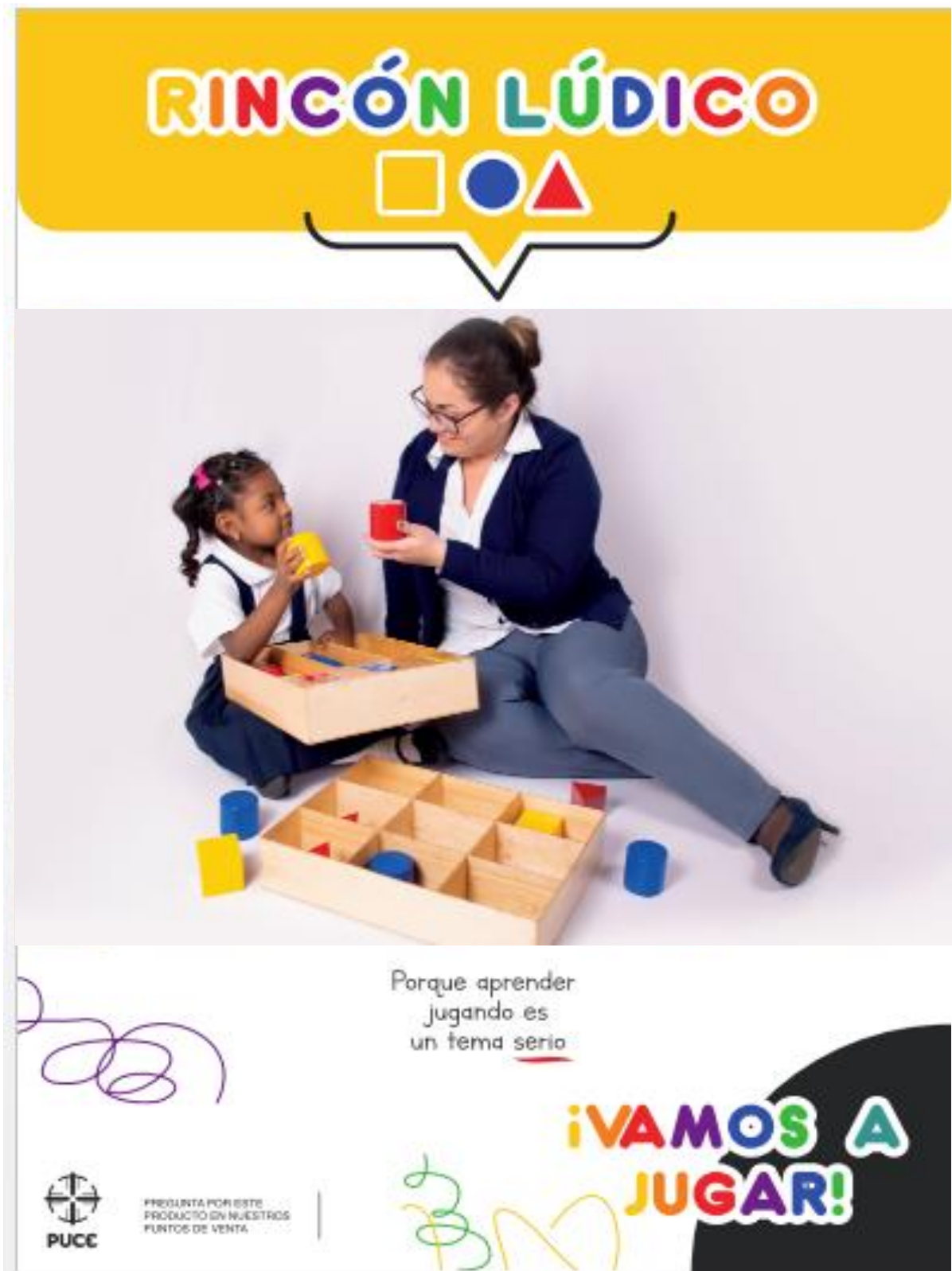


Figura N 53: Producto afiche “Rincón lúdicos”
Fuente: La Autora

4.2.3. Validación propuesta

La validación del proceso de diseño se realizó mediante una ficha técnica en la que se evalúa los siguientes criterios de diseño:

- La imagen.
- Tipografía y fuentes.
- Diagramación.
- Colores.
- Soporte.
- Mensaje (Anexo N 4)

El proceso de validación de los juegos se ejecutó con los tres grupos etarios que corresponden a los ciclos 3 y ciclo 4, que son niños que están en edades de 2 a 3 años de edad.

El proceso de llevo a cabo mediante una clase donde la maestra encargada junto a la asistente, respectivamente en cada grupo, procedieron llenar la ficha con el criterio personal de cada docente, en el cuadro evaluación se obtuvo resultados positivos respecto al material lúdico diseñado para cada uno de los criterios de evaluación.

El indicador más marcado fue satisfactorio con observaciones en las cuales se resalta que se debería contar con el material didáctico completo tanto de los juegos como del packaging que sirve como archivador.

En otro caso se recomienda que se pueda efectuar la producción de más material para poder lograr que cada niño tenga un material personal para el desarrollo del proceso de educación inicial, aportando con eso de forma más interactivas con los niños, con el fin de captar atención en todos los niños, en el caso del manual fue muy bien acogido por todas las docentes ya que cuentan con una guía de uso de cada uno de los juegos, así se pueden basar para crear un cronograma de aprendizaje.

En el caso de los niños se pudo evidenciar que el tamaño de las piezas se ajusta perfecto para practicar la motricidad fina y gruesa, los colores se adaptan bien ya que a esa edad están usando los colores primarios, las figuras geométricas y los números, el tamaño de los números es adecuado ya que les facilita visualizarlos, los niños tienen mejor atención al tener un producto novedoso con el que jugando pueden aprender mejor los conocimientos básicos.

Reuniones con el responsable de asesoramiento del proyecto Mgs. Oswaldo Portilla, quien apporto con apreciaciones de orden técnico respecto a la propuesta de cada una de las piezas gráficas que conforman el proyecto de “Diseño de material lúdico como recursos didácticos para la educación inicial del Centro Infantil del Buen Vivir de Antonio ante “Los Vicenticos”.

Tabla N 7: Validación manual de uso

Por medio de una tabla de evaluación a cinco docentes se comprende que en el caso del Manual de uso 2/5 no tienen ninguna sugerencia de fondo y en las restantes se acota que el soporte puede mejorar y se debe aumentar el tamaño de la tipografía.

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La diagramación estructurada es correcta?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Ninguna
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
		Ing. Pablo García

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
-----------------	------------------	------------------------------

mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Mgs. Darío Arboleda
----------	---	----------------------------

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
	Modificar	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	La tipografía debería ser más grande para mejorar la lectura. Podría mejorar el tipo de papel de manera que resista la manipulación.
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input type="checkbox"/> Parcialmente <input checked="" type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input type="checkbox"/> Parcialmente <input checked="" type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
		Lic. Grisel Yépez

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
	Modificar	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Se debe incluir una con la explicación sobre el juego, a quien va dirigido, etc.
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el		
		Mgs. Alexandra Morales

mensaje?	Cumple <input type="checkbox"/> Parcialmente <input checked="" type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
----------	---	--

Fuente: La Autora

Tabla N 8: Validación afiche

Con la ayuda de docentes profesionales del área de diseño gráfico se pudo ejecutar una tabla de validación en la que los criterios se marcan con una fleca en las opciones: cumple, parcialmente y no cumple, con preguntas como: diagramación, tipografía, mensaje y soporte.

Cinco profesionales calificaron con criterios muy formados en el área de diseño, obteniendo como resultado de un 3/5 de no tener ninguna observación o sugerencia de cambios, al contrario, en los 2 casos restantes ya que en uno se determina que se necesita usar un tamaño de letra más adecuado en este caso más grande, finalmente en la última se percibe que como sugerencia se podría usar un papel con mejor gramaje para mejorar la presentación

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Ninguna
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Ing. Pablo García

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Ninguna
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Ninguna
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	

--	--	--

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Se puede buscar un soporte diferente que tenga más gramaje.
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es adecuado?	Cumple <input type="checkbox"/> Parcialmente <input checked="" type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
		Lic. Grisel Yépez

Fuente: La Autora

Criterio	Indicador	Observación Adicional
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	Modificar Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Revisar correcta ubicación del logo institucional.
¿La tipografía usada es acertada?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿La diagramación estructurada es correcta?	Cumple <input type="checkbox"/> Parcialmente <input checked="" type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿Los colores usados son acertados?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	
¿El soporte es		


adecuado? ¿Se cumple con el mensaje?	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	Mgs. Alexandra Morales
	Cumple <input checked="" type="checkbox"/> Parcialmente <input type="checkbox"/> No Cumple <input type="checkbox"/>	


Fuente: La Autora

Tabla N 9: Validación por los niños

Se evidencia que el color primario usado se adapta perfectamente con las exigencias de los niños/as, los números usados son los que en esta etapa están aprendiendo, finalmente las figuras usadas nos ayudan para poder practicar la motricidad tanto fina como gruesa.

Indicador	Validación	Observación
Selección por Color	Aprobar Si <input checked="" type="checkbox"/> No	

<p>Selección Numérica</p>	<p>Aprobar</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>No</p>	
---------------------------	--	--

<p>Motricidad</p>	<p>Aprobar</p> <p>Si <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>No</p>	 <p>Niños ciclo 3 y 4</p>
-------------------	--	--

Fuente: La Autora

Conclusiones

- El diseño de material lúdico aplicado al proceso de estimulación temprana de los niños/as educación inicial del Centro “Los Vicenticos”, constituye un beneficio debido a que permite fomentar el desarrollo motriz integral de los infantes.
- El diseño de materiales lúdicos aplicados a procesos de enseñanza aprendizaje de educación inicial es fundamental en la estimulación ya que a edades tempranas es donde los niños/as desarrollan las habilidades motrices apoyadas con recursos educativos lúdicas.
- La propuesta se enfoca en el desarrollo de material didáctico educativo con base a requerimientos según los grupos etarios que se atienden en el centro infantil, se consideraron aspectos de diseño, lúdica, formas, materiales a las necesidades de estimulación que las educadoras requieren para las actividades de estimulación.
- La propuesta del diseño de material lúdico a la construcción del proceso de estimulación temprana ya que se benefician los niños quienes disponen de juegos lúdicos que fomentan el desarrollo social, por lo tanto, con el proyecto se contribuye al desarrollo de los niños/as que acuden al centro infantil.
- La propuesta tiene un enfoque orientado al desarrollo de materiales y estrategias de actividades lúdicas, misma que tiene un rol determinante para el desarrollo de habilidades motoras, como: equilibrio, coordinación, nociones y autonomía en los niños/as del centro, por lo tanto, la propuesta de las piezas graficas mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje diferentes grupos etarios.

Recomendaciones

- Se recomienda fomentar el desarrollo de proyectos gráficos aplicados a nuevas tendencias que estén orientados a la elaboración de estrategias digitales ya que es la tendencia actual del diseño, proyectos centrados en problemas, requerimientos y necesidades sociales entre otras áreas.
- Se recomienda que la Coordinadora del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”, capacite a las educadoras sobre el manejo y uso del material lúdico propuesto, resaltando la importancia del juego en el desarrollo de las actividades de aprendizaje de los niños/as que asisten al centro.
- Se recomienda que los proyectos de diseño aplicados a entidades públicas o privadas sean validados por los docentes de la Escuela de Diseño, con el fin de que las piezas gráficas cumplan con aspectos de calidad, ergonomía y funcionalidad ya que las piezas lúdicas son elementos que se utilizan para procesos de estimulación temprana en niños de 0 a 5 años de edad.

Bibliografía

- Aguilar, A. (2017). Proyecto Formas Geométricas. México. Ed. N° 4 Alfa & Omega
- Albeautypink, A. (2016). Proceso de diseño mediante la rueda cromática. México.
- Arbones, B. (2015). Detección, prevención y tratamiento de dificultades de aprendizaje. Madrid España: Idesa propias.
- Benítez, G. M. (2017). Interacción y Aprendizaje en la Universidad. Recuperado el 15 de Julio de 2015, de <http://cnbguatemala.org/index.php?title=Proceso Ense%C3%B1anza-Aprendizaje y Evaluaci%C3%B3n -EAE>
- Biedermann, A. M. (2017). Introducción al Diseño Gráfico y Comunicación. Obtenido de <http://webdiis.unizar.es/asignaturas/IPO pdf>
- Brown, M. (2017). Educación inicial ni guardería ni escuela Last Child. Burcelas : Algonquin ChapelHil.
- Conejo, M. (22 de marzo de 2017). Grafico/Principios_y_Elementos_de_Disenio.pdf.
- Constitución del Ecuador. (2008). Marco legal de la Educación inicial. Quito – Ecuador. Senplades.
- Díaz, H. (2018). Hermeneutica de la lúdica y la pedagogía de la modificabilidad simbólica. Pio Fernando Gaona: Bogotá Colombia.
- Durán, A. R. (2 de diciembre de 2016). Etapas de todo proceso de diseño. Obtenido de <https://www.paredro.com/5-etapas-de-todo-proceso-de-diseno/>
- Escalante, L. (2016). Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia. Barranquilla Colombia: Universidad del Norte.

Fonseca, V. d. (2016). Estudio y génesis de Psicomotricidad. Barcelona España: INDE Publicaciones.

León, R. (2016). ¿Qué es diseño gráfico? Obtenido de <https://www.mimoilus.com/disenografico/#ind-01>

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2018). Ley Organiza de Educación Inicial LOEI. Quito - Ecuador: Senplades.

Lucas, F. M. (2017). Use of Materials as a Strategy of Sensory Learning in Children. Opción, Año 31, No. Especial 2 (2017): 772 - 789, 19.

Martí, I. (2017). Diccionario Enciclopédico de Educación. Barcelona España: Ediciones Ceac.
MIES. (2016). Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. quito.

MIES. (2019). Clasificación de las estrategias lúdicas. Recuperado el octubre de 2015, de http://concurso.cnice.mec.es/cnice2005/93_iniciacion_interactiva_materia/curso/materiales/index.htm

Muñoz, A. (2017). Educación Psicomotriz. Colombia: Kinesis.

Paredes, H. (2017). La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Electronic Journal of Research in Educational Psychology. Vol. 14. N° 6(1): 185-200., 23.

Pérez, R. (2015). Psicomotricidad, Teoría y Praxis del desarrollo psicomotor en la infancia. España: Gesbiblo S.L.

Plan Nacional Toda una Vida Ecuador. (2017). El Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021. Quito: Senplades.

Restrepo, A. B. (2018). Sentido de la educación inicial. Bogotá Colombia: Panamericana Formas e Impresiones S.A. ISBN 9789586916257.

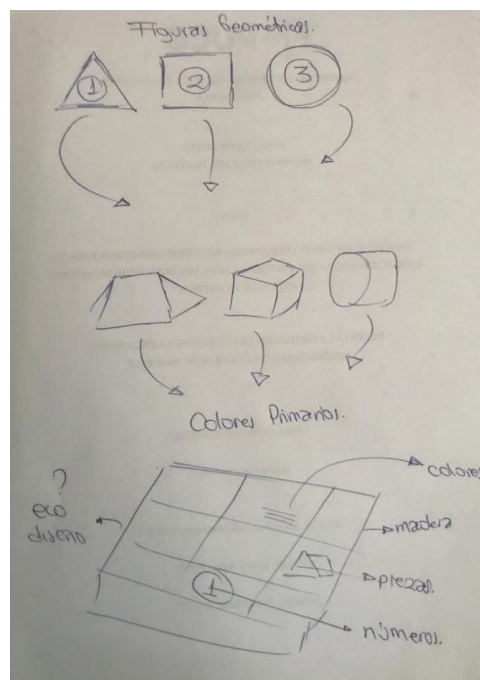
Zarcero, A. (26 de octubre de 2017). El Diseño Gráfico y sus fases. Obtenido de <https://alejandrozarcero.wordpress.com/2013/11/02/el-diseno-grafico-y-sus-fases/>

Anexos

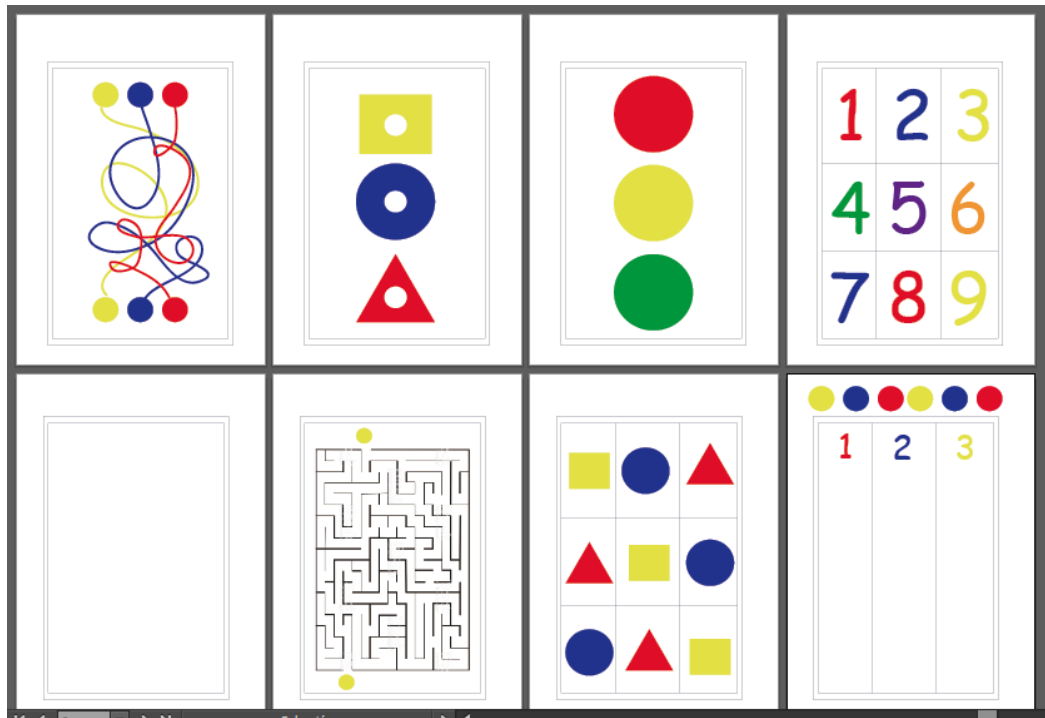
Anexo N| 1: Certificado de Aceptación del proyecto



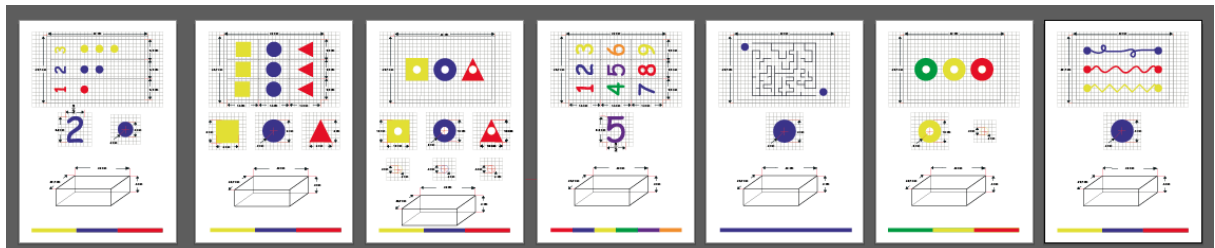
Anexo N| 2: Primeros pasos para la creación del proyecto



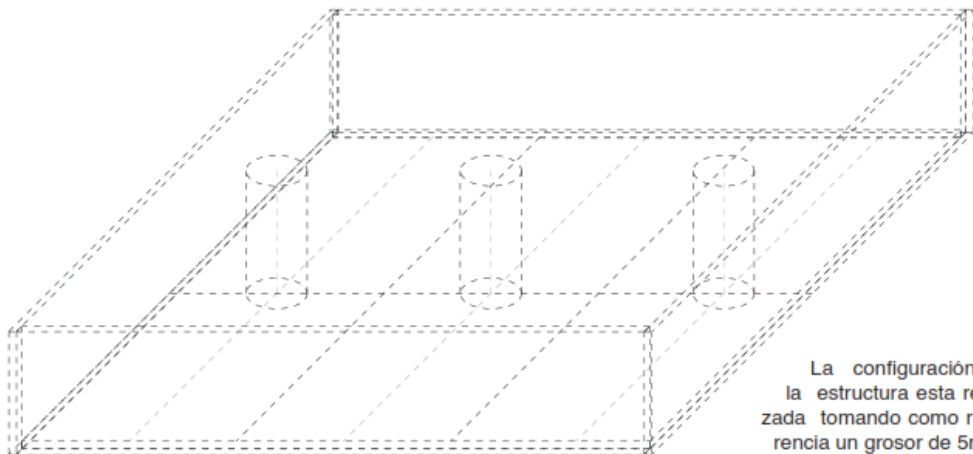
BOCETOS



PRIMERA DIGITALIZACIÓN



SEGUNDO MEJORAMIENTO EN COTAS



La configuración de la estructura esta realizada tomando como referencia un grosor de 5mm.

CREACIÓN DE PLANOS



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

Anexo N° 3: Manual de usuario Rincón Lúdico



Anexo N| 4: Entrevista Coordinadora Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”

¿Cuál es la estructura funcional del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” que se ha definido para brindar atención inicial a los niños/as que asistente?

¿Cuáles son los grupos etarios que el Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos” atiende?

¿Qué procesos de estimulación temprana se llevan a cabo según los grupos etarios del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Vicenticos”?

¿Qué actividades realizan las madres educadoras para la estimulación a través de los rincones de aprendizaje?

¿Qué actividades lúdicas ejecutan las madres educadoras para la estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

¿Cuáles son los materiales lúdicos que son utilizados para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

¿Los materiales lúdicos son suficientes para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

¿Cuáles son las características de los materiales lúdicos para el proceso de estimulación de los diferentes grupos etarios del centro?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N° 5: Ficha de observación de campo

Proyecto:	MATERIAL LÚDICO COMO RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA EDUCACIÓN INICIAL	Observadora:	Fenarda Marroquín
Lugar:	Atuntaqui	Centro	Centro infantil "Los Vicenticos"
Objetivo			
Criterios de observación		Resultado	
Rincones de aprendizaje			
Materiales lúdicos			

Anexo N° 6: Madres educadoras del Centro Infantil del Bien Vivir “Los Vicenticos”



Pie de Foto: Coordinadora del Centro, Madres Educadoras e Investigadora

Anexo N° 7: Materiales del Rincón Lúdicos



Materiales lúdicos

Anexo N| 8: Validación de profesionales sobre el material gráfico



Nombre del Revisor: Pablo García
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR
 LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL MANUAL DE USO POR PROFESIONALES DE
 DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?	✓		

Observaciones adicionales: _____

Pablo García
 Firma Diseñador



Nombre del Revisor: Doris Anayara Toral
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR
 LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL AFICHE POR PROFESIONALES DE DISEÑO
 GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?	✓		

Observaciones adicionales: _____

Doris Anayara Toral
 Firma Diseñador



Nombre del Revisor: Pablo García
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR
 LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL AFICHE POR PROFESIONALES DE DISEÑO
 GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?	✓		

Observaciones adicionales: _____

Pablo García
 Firma Diseñador



Nombre del Revisor: Doris Anayara Toral
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR
 LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"



Nombre del Revisor: Geisel Yépez
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL MANUAL DE USO POR PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La diagramación estructurada es correcta?	X		
¿Los colores usados son acertados?	X		
¿El soporte es adecuado?		X	
¿La tipografía usada es acertada?		X	
¿Se cumple con el mensaje?	X		

Observaciones adicionales: La tipografía debería ser más grande para mayor lectura.
Podría mejorar el tipo de papel de manera que resista la manipulación.

Firma Diseñador



Nombre del Revisor: Geisel Yépez
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL AFICHE POR PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	X		
¿La tipografía usada es acertada?	X		
¿La diagramación estructurada es correcta?	X		
¿Los colores usados son acertados?	X		
¿El soporte es adecuado?		X	
¿Se cumple con el mensaje?	X		

Observaciones adicionales: Se puede buscar un soporte diferente que tenga más gramaje.

Firma Diseñador



Nombre del Revisor: Alexandra Morales - Docente Diseño
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL MANUAL DE USO POR PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?		✓	

N:
Te
L:

Observaciones adicionales: Se debe incluir una hoja con la explicación sobre el juego, o quién va dirigido, etc.

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?	✓		

Observaciones adicionales: _____



Nombre del Revisor: Alexandra Morales - Docente Diseño
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL AFICHE POR PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La imagen cumple con el requerimiento de diseño?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿La diagramación		✓	




Nombre del Revisor: Hernán Palacios
 Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL MANUAL DE USO POR PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

CRITERIO	CUMPLE	PARCIALMENTE	NO CUMPLE
¿La diagramación estructurada es correcta?	✓		
¿Los colores usados son acertados?	✓		
¿El soporte es adecuado?	✓		
¿La tipografía usada es acertada?	✓		
¿Se cumple con el mensaje?	✓		

Observaciones adicionales: _____

Anexo N° 9: Validación de las educadoras y los niños del ciclo 3 y 4




Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN EDUCADORAS DE CENTRO LOS VICENTICOS

Indicador	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Deficiente
Tipos de piezas	✓		
Materiales de piezas	✓		
Dimensiones	✓		
Formas	✓		
Colores	✓		
Pintura	✓		
Diseños	✓		

Observaciones adicionales: *Recomiendo que se debería completar todo el material didáctico incluyendo el archivador, esta manera se tendría más orden y control de los.*
 Att: Katty Alban Profesora 4to Ciclo

[Firma]
 Firma Coordinadora del Centro




Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN EDUCADORAS DE CENTRO LOS VICENTICOS

Indicador	Satisfactorio
Tipos de piezas	✓
Materiales de piezas	✓
Dimensiones	✓
Formas	✓
Colores	✓
Pintura	✓
Diseños	✓

Observaciones adicionales: *Me recomiendo se debería multiplicar cada todos los niños cuenten con clase interactiva.*
 Att: Jéssica Profesora

[Firma]
 Firma Coordinadora



Tema: "MATERIAL DIDÁCTICO PARA ALUMNOS DEL CENTRO DEL BUEN VIVIR LOS VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN EDUCADORAS DE CENTRO LOS VICENTICOS

Indicador	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Deficiente
Tipos de piezas	✓		
Materiales de piezas	✓		
Dimensiones	✓		
Formas	✓		
Colores	✓		
Pintura	✓		
Diseños	✓		

Observaciones adicionales: *No tengo ninguna recomendación, todos los niños estuvieron con la atención requerida y pude dictar una pequeña clase sin mayor problema.*
 Att: Hánica Calderón Profesora 4to Ciclo

[Firma]
 Firma Coordinadora del Centro

Tabla de evaluación



y validación

Primer grupo etario



Segundo grupo etario



Tercer grupo etario



Cuarto grupo etario

Anexo N| 10: Certificado de Validación

 **CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR
MIES "LOS VICENTICOS"**

SRA. MARÍA FERNANDA MARROQUIN CADENA
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDE IBARRA DE LA CARRERA DISEÑO GRÁFICO Y
CONTROL DE PROCESOS.
PRESENTE.

El proyecto "MATERIAL DIDÁCTICO PARÁ ALUMNOS DEL CENTRO INFANTIL DEL BUEN VIVIR LOS
VICENTICOS EN EL CANTÓN ANTONIO ANTE"

El material cumple con los requerimientos en el Área Pedagógica y a la vez en el Área de Diseño
aportando en la enseñanza y aprendizaje, estimulando la motricidad de los niños en los diferentes
grupos etarios que constan en nuestro centro infantil, convirtiéndose en un gran aporte para la
Institución.

Con sentimientos de consideración y estima a la estudiante.

Atentamente.


Lic. Yolanda Yaseiga

