



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
ESCUELA DE HÁBITAT INFRAESTRUCTURA Y CREATIVIDAD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR/TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA ESTUDIANTES DEL 4TO DE BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA “LA VICTORIA” PARA LA ENSEÑANZA DE LOS
SITIOS HISTÓRICOS DE LA CIUDAD DE IBARRA”.**

NICOLE MIKAELA BARAHONA ANDRADE

TUTOR: DAVID ANDRÉZ CAZCO MALDONADO

IBARRA – ECUADOR

JULIO 2026

Ibarra, 6 de julio de 2026

CERTIFICACIÓN TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Integración Curricular titulado: Diseño de material didáctico para estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” para la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra, presentado por la estudiante Nicole Mikaela Barahona Andrde, con cédula de ciudadanía N° 2300008378, para obtener el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Certifico que el trabajo cumple con todos los parámetros establecidos, mediante el cual el estudiante demuestra el desarrollo de competencias en el campo de conocimiento de su profesión con un nivel de argumentación coherente, para ser sometido a la evaluación por parte de los lectores.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de originalidad de TURNITIN.

Tesis Nicole Barahona			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
2%	2%	2%	1%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE



Validar únicamente en FirmaSC.
Firmado electrónicamente por:
DAVID ANDRÉS CAZCO MALDONADO

(f):

Mtr. David Andrés Cazco Maldonado

TUTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

C.C.: 1002421368

El tribunal examinador, aprueba el presente trabajo en nombre de la Pontificia
Universidad Católica del Ecuador Ibarra:



(f):

Mtr. David Andrés Cazco Maldonado

C.C.: 1002421368

Alexandra Firmado digitalmente
por Alexandra Morales
(f): **Morales** Fecha: 2026.07.24
11:06:58 -05'00'

Dra. Alexandra Morales

C.C.: 1003132220

Verónica Firmado
digitalmente por
Verónica Chávez
(f): **Chávez** Fecha: 2026.07.27
09:18:06 -05'00'

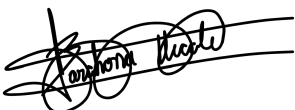
Mtr. Verónica Maribel Chávez Fuentes

C.C.: 1003683222

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, *Nicole Mikaela Barahona Andrade*, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 165 del Código Orgánico de Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, que manifiesta textualmente: “Se reconoce facultad de los autores y demás titulares de derechos de disponer de sus derechos o autorizar las utilidades de sus obras o prestaciones a título gratuito y oneroso, según las condiciones que determinen. Esta facultad podrá ejercerse mediante licencias libres, abiertas y otros modelos alternativos de licenciamiento o la renuncia”.

Ibarra, 26 de junio del 2026

(f):  _____

Nicole Mikaela Barahona Andrade

C.C.:2300008378

AUTORIA

Yo, *Nicole Mikaela Barahona Andrade*, portadora de la cedula de ciudadanía N° 2300008378, declaro que el presente trabajo de investigación es de total responsabilidad de la autora, y eximo expresamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra de posibles reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nicole Mikaela Barahona Andrade', is written over two horizontal lines.

(f):.....

Nicole Mikaela Barahona Andrade

C.C.: 2300008378

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Primero que nada, quiero dedicar este trabajo a mis padres, quienes me apoyaron y sacrificaron para que yo pudiera llegar hasta aquí. Gracias por inspirarme a no rendirme fácilmente. Sin tu apoyo incondicional, jamás habría logrado terminar esta etapa universitaria.

A mis abuelitos, gracias por brindarme confianza y sus palabras de aliento fueron fundamentales para que hoy pueda alcanzar este sueño.

Quiero dedicarle también este logro a mi perrijo , Pooky , por haber estado a mi lado en mi primer año universitario, por ser mi gran apoyo emocional y por haber aguantado conmigo mis primeros fuertes desveladas en las que pensé en rendirme y que no lo lograría. Gracias por levantarme, por luchar junto a mí, por tu gran compañía incondicional.

Finalmente, dedico esta tesis a mis personas cercanas. Gracias por ser parte de este proceso, por ayudarme en lo que podían y por inspirarme a salir adelante.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contents

1. CAPITULO I	18
1.1. INTRODUCCIÓN	18
1.2. PROBLEMA	19
1.3. JUSTIFICACIÓN	20
1.4. OBJETIVOS	21
1.4.1. <i>Objetivo General</i>	21
1.4.2. <i>Objetivos Específicos.</i>	21
2. CAPITULO II	22
2.1. ESTADO DEL ARTE.....	22
2.1.1. <i>Didáctica, Metodología e Identidad Histórica</i>	22
2.1.2. <i>Diseño Gráfico Aplicado a la Educación y Proyectos de Materiales Didácticos</i>	24
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	26
2.2.1. <i>Fundamentos de la Educación y el Desarrollo Infantil en el 4to año de Básica</i>	27
2.2.1.1. El proceso de Desarrollo y Aprendizaje en Niños.	27
2.2.1.2. Psicomotricidad y Educación.	27
2.2.1.3. Psicopedagogía en el aprendizaje.....	28
2.2.2. <i>Patrimonio Cultural y Memoria Histórica</i>	28
2.2.2.1. Patrimonio Histórico y Cultural.....	29
2.2.2.2. Historia y Relevancia de los Sitios Históricos de la Ciudad de Ibarra.....	29
2.2.2.3. Importancia de la Enseñanza de la Historia Local en la Educación General Básica.....	30
2.2.2.4. Aportes Teóricos sobre Enseñanza de la Historia y Uso de Materiales Didácticos.....	30
2.2.3. <i>El Diseño Gráfico como Herramienta de Mediación Didáctica</i>	31
2.2.3.1. Comunicación Visual Efectiva para Facilitar Procesos de Enseñanza y Aprendizaje.....	31
2.2.4. <i>Pedagogía del Color y su Impacto Psicológico y Funcional</i>	32

2.2.5.	<i>Diseño y Desarrollo de Material Didáctico</i>	33
2.2.5.1.	Definición y Funciones del Material Didáctico	33
2.2.5.2.	Clasificación de Materiales Educativos	34
2.2.5.2.1	Materiales Manipulativos	35
2.2.5.2.2	Materiales Visuales e Ilustrados	35
2.2.5.2.3	Materiales Multimedia y Digitales	36
2.3.	REFERENTES DE DISEÑO	37
2.3.1.	<i>Referentes de Benchmarking</i>	37
2.3.2.	<i>Moodboard</i>	48
3.	CAPÍTULO III	49
3.1.	MATERIALES Y MÉTODOS	49
3.2.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.3.	TIPOS DE INVESTIGACIÓN	49
3.4.	TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	51
3.5.	INSTRUMENTOS	51
3.6.	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO DE DATOS	54
3.6.1.	<i>Encuesta Realizada a Estudiantes</i>	54
3.7.	RESULTADOS DE LA ENCUESTA	61
3.8.	ANÁLISIS DE ENTREVISTA	62
4.	CAPÍTULO IV	82
4.1.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	82
4.2.	PROPUESTA	85
4.3.	METODOLOGÍA DE DISEÑO	86
4.3.1.	<i>Análisis del Contexto</i>	87
4.3.2.	<i>Definición de los Requisitos</i>	88
4.3.3.	<i>Diseño</i>	89

4.3.3.1.	Propuesta 1: Ruta Histórica.....	91
4.3.3.2.	Propuesta 2: Exploradores de la Historia.....	93
4.3.3.3.	Propuesta 3: Ruleta Histórica.	94
4.3.3.4.	Selección de Propuestas.	95
4.3.3.5.	Producción.	96
4.3.3.5.1	Levantamiento y depuración de contenido	96
4.3.3.5.2	Desarrollo de personaje.	101
4.3.3.5.3	Fotografía.	103
4.3.3.5.4	Diagramación o maquetación de contenido.	112
4.3.3.5.5	Instructivo.	113
4.3.3.5.6	Tarjetas.	114
4.3.3.5.7	Infografía.	116
4.3.3.5.8	Pasaporte.	118
4.3.3.5.9	Mapa Guía.	124
4.3.3.5.10	Packaging.	128
4.3.3.5.11	Ruleta	130
4.3.3.5.12	Presentación del Kit.	131
4.3.3.6.	Marca	139
4.3.3.6.1	Presentación de marca.	141
4.3.3.6.2	¿Quiénes Somos?.	141
4.3.3.6.3	Misión.	142
4.3.3.6.4	Visión.	142
4.3.3.6.5	ADN de Marca.....	142
4.3.3.6.6	Público Objetivo.	143
4.3.3.7.	Estrategias de comunicación.	149
4.3.3.7.1	Introducción.....	149
4.3.3.7.2	Diagnóstico del Problema Comunicacional.....	150
4.3.3.7.3	Objetivos Comunicacionales.....	150
4.3.3.8.	Costos.	151

4.3.4. Evaluación.....	152
4.3.4.1. Fichas de valoración.....	153
5. CAPITULO V	157
5.1. CONCLUSIONES	157
5.2. RECOMENDACIONES	158
5.3. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	159
5.4. ANEXOS.....	166

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	50
Tabla 2	52
Tabla 3	62
Tabla 4	65
Tabla 5	69
Tabla 6	73
Tabla 7	74
Tabla 8	75
Tabla 9	76
Tabla 10	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	37
Figura 2	38
Figura 3	39
Figura 4	40
Figura 5	41
Figura 6	42
Figura 7	43
Figura 8	44
Figura 9	45
Figura 10	46
Figura 11	47
Figura 12	48
Figura 13	54
Figura 14	55
Figura 15	56
Figura 16	57
Figura 17	58
Figura 18	59
Figura 19	60
Figura 20	61
Figura 21	87
Figura 22	90
Figura 23	91
Figura 24	92
Figura 25	93

Figura 26	94
Figura 27	95
Figura 28	102
Figura 29	103
Figura 30	104
Figura 31	105
Figura 32	106
Figura 33	107
Figura 34	108
Figura 35	109
Figura 36	110
Figura 37	111
Figura 38	112
Figura 39	113
Figura 40	115
Figura 41	115
Figura 42	115
Figura 43	116
Figura 44	117
Figura 45	118
Figura 46	120
Figura 47	121
Figura 48	122
Figura 49	123
Figura 50	124
Figura 51	125
Figura 52	126

Figura 53	126
Figura 54	127
Figura 55	127
Figura 56	128
Figura 57	129
Figura 58	130
Figura 59	131
Figura 60	132
Figura 61	133
Figura 62	134
Figura 63	136
Figura 64	137
Figura 65	138
Figura 66	139
Figura 67	140
Figura 68	141
Figura 69	143
Figura 70	144
Figura 71	145
Figura 72	146
Figura 73	147
Figura 74	148
Figura 75	149
Figura 76	150
Figura 77	151
Figura 78	151
Figura 79	153

RESUMEN

Palabras clave: Diseño Gráfico, material didáctico, sitios históricos, enseñanza de la historia, identidad cultural, educación patrimonial,

La investigación aborda la falta de materiales didácticos visuales para la enseñanza de los sitios históricos de Ibarra en estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”, lo que limita su aprendizaje y conexión con el patrimonio local. El objetivo general es fortalecer dicha enseñanza a través de la intervención del diseño gráfico. Mediante un enfoque cualitativo ya que recopila características e intereses de los estudiantes y su entorno. El estudio de caso, tiene un diseño descriptivo que identificó el escaso interés de los estudiantes hacia esta disciplina sumado a la carencia de recursos contextualizados. Como respuesta, se desarrolló una propuesta de material didáctico aplicando la metodología del diseño Centrado en el Usuario, integrando fotografías, color y formatos manipulativos. La validación con expertos y usuarios confirman su pertinencia. Concluyendo así que el diseño gráfico puede contribuir a la transmisión del patrimonio cultural, promoviendo la identidad, el sentido de pertenencia y el aprendizaje significativo en la educación básica.

ABSTRACT

Keywords: Graphic Design, teaching materials, historical sites, history teaching, cultural identity, heritage education

This research addresses the lack of visual educational materials for teaching fourth-grade students at the "La Victoria" Catholic Educational Unit about the historical sites of Ibarra—a gap that limits their learning and connection to local heritage. The general objective is to enhance this instruction through a graphic design intervention. The study employs a qualitative approach, gathering information on the students' characteristics, interests, and environment. Using a descriptive case study design, the research identified the students' lack of interest in the subject, compounded by a scarcity of context-specific resources. In response, a proposal for educational material was developed using a User-Centered Design methodology, incorporating photography, color, and tactile formats. Validation by experts and users confirmed the proposal's relevance. The study concludes that graphic design can contribute to the transmission of cultural heritage, fostering identity, a sense of belonging, and meaningful learning in basic education.

1. CAPITULO I

1.1. Introducción

El sector educativo actual plantea desafíos que requieren soluciones innovadoras para garantizar un aprendizaje significativo y pertinente para las nuevas generaciones, En el ámbito de las ciencias sociales, estos desafíos se vuelven complejos, ya que la enseñanza del patrimonio y la historia enfrentan una percepción de ser materia memorísticas y desconectadas de la realidad cotidiana de los estudiantes.

En este contexto, la presente investigación se estructura en cinco capítulos que permiten comprender el proceso desarrollado. En el Capítulo I se expone el planteamiento del problema, donde se describe la realidad del estudio, se formula el problema de investigación, los objetivos y la justificación que fundamentan la pertenencia del proyecto. El capítulo II presenta la fundamentación teórica, integrada por los principales referentes conceptuales como: El diseño gráfico como mediador en la educación, los materiales didácticos implementados para la enseñanza, y las características cognitivas de los estudiantes, además del análisis del estado del arte que sirvió como base para la construcción de la propuesta.

El desarrollo de la propuesta de diseño, donde se desarrolla bajo la metodología Diseño centrado en el usuario, la conceptualización gráfica, el proceso de diseño y el prototipado del kit didáctico, así como su evaluación y validación, evidenciando su pertenencia como recurso educativo para fortalecer la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra.

En este sentido el diseño gráfico actúa como mediador entre los contenidos históricos y el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al transformar la información en recursos visuales, didácticos e interactivos que facilitan la comprensión de los estudiantes de primaria.

1.2. Problema

A nivel mundial el interés por los sitios históricos y el conocimiento de estos lugares han disminuido. Tal como lo exponen Prieto y Piñon (2021), las nuevas generaciones desconocen la importancia dentro de la formación cultural y social, percibiéndola como aburrida e innecesaria. Así mismo, señalan que muchos estudiantes perciben a las materias relacionadas con la Historia y el patrimonio, como materias de memorización y tareas repetitivas. Por otro lado, Sahin y Ak (2023) evidencia las dificultades de los docentes para abordar contenidos sobre el entorno histórico local debido a su currículo extenso, la falta de tiempo, el escaso interés de los estudiantes y la falta de materiales didácticos adecuados.

En Ecuador, la enseñanza de los lugares históricos es limitada, generando una desconexión de las nuevas generaciones y su entorno. Según Molina (2017) los estudiantes aprenden la independencia del país, llegando a desconocer como se desarrolló esto en su ciudad. Así mismo, Chicaiza (2025) expone que la falta de los recursos educativos debilita la identidad cultural y el sentido de pertenencia. Además, la carencia de los materiales didácticos que abordan la historia de los lugares patrimoniales impide la capacidad de los niños para identificar, valorar y conectar con su patrimonio histórico.

En este mismo contexto, estudios como el de Acurio evidencian como la enseñanza de los sitios históricos carecen de recursos didácticos, que faciliten la comprensión e interés de los estudiantes. De acuerdo con Acurio (2023), la aplicación de la enseñanza sigue siendo limitada, porque se prioriza a lo teórico, sobre lo visual, ocasionando un limitado análisis e interpretación crítica de los sitios históricos. Por otro lado, los recursos gráficos solo suelen utilizarse con fines decorativos. Todo esto provoca que los estudiantes no comprendan sobre los sitios históricos de

su ciudad, ni que se identifiquen con su patrimonio cultural, afectando a su sentido de pertenencia y valoración de estos sitios históricos.

La unidad Educativa Católica “La Victoria” no es ajena a esta realidad, la coordinadora académica Guissela Guerrero señala que desde Segundo (2do EGB) a Cuarto (4to EGB) reciben una introducción hacia la historia de su ciudad, y en muchos casos se aborda dentro de la materia de Estudios Sociales, la cual tiene pocas horas para su desarrollo. Así mismo, se indicó que no disponen de material didáctico para la enseñanza de los sitios históricos de forma clara y dinámica.

1.3. Justificación

Dentro del contexto de la Unidad Educativa “La Victoria”, la falta de los materiales didácticos visuales que representan a los sitios históricos de Ibarra no solo limita su aprendizaje, también reduce la oportunidad de conexión cultural. Así como lo señalan Chiriboga, Espinoza y Costales (2021), el Diseño Gráfico en recursos didácticos que están enfocados en costumbres y tradiciones locales contribuye en la identidad y pertenencia de los estudiantes, por su conexión entre el aprendizaje y los elementos simbólicos.

La presente investigación busca aprovechar el potencial comunicativo y educativo del diseño, para enseñar los sitios históricos del cantón Ibarra, de forma clara y dinámica, mientras transforma los contenidos históricos en experiencias visuales comprensibles para los niños. Así el Diseño Gráfico puede fomentar la identidad cultural desde una edad temprana mientras fortalece la enseñanza de estos sitios históricos. De esta manera, se pone en evidencia la importancia de integrar el diseño, la educación y la memoria colectiva de este cantón.

En este sentido, este proyecto busca potenciar el material didáctico destinado a la enseñanza de Ciencias Sociales mediante la incorporación de recursos de diseño gráfico que promuevan el reconocimiento y la valoración del entorno histórico local. De esta manera, se pretende generar conciencia cultural y patrimonial, fomentando el vínculo emocional.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Fortalecer la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra en los estudiantes de 4to de básica de la Unidad Educativa Católica La Victoria, mediante la intervención del diseño gráfico en la creación de material didáctico

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Recopilar estudios, investigaciones y fundamentos teóricos relacionados con la enseñanza de los sitios históricos y el uso del diseño gráfico en la producción de materiales didácticos.
- Identificar las necesidades de diseño de materiales didácticos a partir del análisis de las características cognitivas de los estudiantes de 4to de básica en relación con la enseñanza Visual de la historia.
- Desarrollar recursos gráficos educativos que apoyen la enseñanza y comprensión de los sitios históricos a niños de 4to de básica.
- Socializar la propuesta con usuarios y expertos en educación y diseño, mediante la presentación del material desarrollado, con el propósito de analizar su aporte en el aprendizaje y en el fortalecimiento del interés de los estudiantes hacia los sitios históricos.

2. CAPITULO II

2.1. Estado del Arte

El presente estado del arte tiene como propósito analizar y sistematizar los principales aportes que están relacionados con la enseñanza en la historia, la educación patrimonial y el diseño de materiales didácticos dirigidos a la educación básica. A través de una revisión de investigaciones desarrolladas en contextos nacionales e internacionales que examina la evolución de modelos tradicionales que solo se centran en la transmisión de contenidos, hacia propuestas que priorizan el desarrollo del pensamiento histórico, destacando su potencial para favorecer aprendizajes significativos y la vinculación entre el alumno y su entorno histórico local.

2.1.1. *Didáctica, Metodología e Identidad Histórica*

Para la enseñanza de la historia se necesita un enfoque pedagógico que articule la didáctica histórica, el pensamiento crítico y la construcción de identidad. Desde la perspectiva de la didáctica, la historia se configura como un espacio de convergencia entre metodologías, análisis crítico y formación ciudadana con la intención de establecer vínculos entre alumnos y su entorno social.

En esta línea uno de los antecedentes metodológicos relevantes es la propuesta de Enríquez (2003), quien desarrolla la metodología de la recuperación de la historia local como estrategia para integrar los saberes comunitarios en el currículo escolar. Indica que el estudio de la vida cotidiana permite comprender estilos de vida creencias y valores de las personas. Estructurando su propuesta en base a tres instancias como la investigativa, curricular y didáctica, este enfoque fundamenta el uso de la historia local como recurso pedagógico para el fortalecimiento del arraigo y la pertenencia.

Desde una perspectiva patrimonial, López, Cáceres, Etxeberria y Merillas (2014), introducen a la educación patrimonial como una disciplina que está orientada a articular los procesos de enseñanza y aprendizaje entre la sociedad, patrimonio, y instituciones culturales. A pesar de que los programas institucionales españoles promueven la divulgación y valoración del patrimonio, aún existe la ausencia de enfoque sociocríticos e identitarios. Esto resulta relevante para el diseño de materiales didácticos que estén orientados al fortalecimiento de la identidad local ya que evidencia la necesidad de la integración del patrimonio en la construcción ciudadana.

Ya en el contexto Latinoamericano, Freire, Ocampo, Romero, Alvarado y Ruiz (2020), profundizan en alternativas metodológicas que estén centradas en el desarrollo de las capacidades Hermenéuticas, investigativas y críticas mediante metodologías que interactúen como lo es el aprendizaje basado en problemas, la simulación, el estudio de caso y la investigación formativa. Destacando el valor que tiene la historia en la parte formativa para la defensa de las identidades nacionales. Estos aportes refuerzan la importancia que tiene la iconografía, sus materiales y documentales, dentro de los materiales didácticos orientados al análisis histórico y la de la relación entre causa y efecto.

En ese mismo año el estudio sobre el uso de imágenes en los textos escolares españoles (2020) evidencio que los recursos continúan con un rol ilustrativo predominante dentro de la enseñanza de la interpretación de las Ciencias Sociales. A pesar potencial en la potenciación histórica, observación rigurosa y lectura crítica, las imágenes solo suelen ser acompañamientos para los textos. Por lo que los autores advierten que esto restringe el uso de las imágenes como fuentes documentales, obstaculizando el desarrollo del pensamiento crítico, aspecto relevante para el diseño de materiales didácticos dirigidos a estudiantes de educación básica.

En cambio, según López-García (2023), plantea qué la educación histórica del siglo XXI debe superar la enseñanza tradicional ya que estos están centrados en la transmisión de contenidos y avanzar hacia el desarrollo del pensamiento. Destaca que la historia cumple un papel esencial en la comprensión del presente, por lo que es necesario que el aula sea un espacio de análisis de evidencias, interpretación y construcción de explicaciones fundamentadas. Desde esta perspectiva, en la enseñanza deben estar conceptos como relevancia histórica, cambio y continuidad, que promueve la capacidad de los estudiantes para cuestionar y reconocer la interpretación del pasado. Este enfoque resulta pertinente para el diseño de materiales didácticos sobre los sitios históricos por su énfasis en la contextualización temporal.

En sintonía con estas críticas a la enseñanza tradicional, López, Fernández et al. (2023), evidencian que la memorización de textos sigue limitando el desarrollo de competencias críticas en los alumnos. Frente a esto proponen metodologías activas que promuevan la reflexión, interpretación, especialmente en contextos marcados por la desinformación. Destacan el valor del aprendizaje basado en el pensamiento crítico histórico como estrategia que fortalece al rol activo de los estudiantes mejorando el rendimiento académico y consolidando una enseñanza de la historia conectada con la realidad social contemporánea.

2.1.2. Diseño Gráfico Aplicado a la Educación y Proyectos de Materiales Didácticos

El diseño aplicado a la educación y a la difusión del patrimonio cultural se configura como un campo interdisciplinario que incluye a la comunicación visual, pedagogía y memoria colectiva. En el ámbito de la educación básica su aporte facilitaría a la relación entre el estudiante y su entorno histórico. A través de la revisión cronológica de investigaciones y proyectos desarrollados en contextos turísticos y educativos permite comprender su evolución y fundamentación del diseño de material sobre los sitios históricos de Ibarra.

El antecedente más temprano corresponde al proyecto de Yáñez (2017), quien profundizó en el potencial del diseño gráfico como herramienta pedagógica para la representación de la identidad visual y su interacción en entornos educativos. A partir de una experiencia con estudiantes en formación docente, el estudio demostró que el diseño pasó de ser solo lo estético para ser un recurso que ayuda a la autorrepresentación y la comunicación visual significativa.

En 2019, Hernández y Bazurto consolidaron el enfoque del diseño gráfico aplicado a la educación patrimonial mediante el diseño de un juego de mesa dirigido a niños de 8 a 11 años, orientado al reconocimiento del patrimonio cultural de Manabí. La validación del material evidenció altos niveles de funcionalidad y destacó la pertinencia del uso de cromática infantil, ilustración y elementos manipulativos para favorecer aprendizajes significativos, características acordes con el público objetivo del presente proyecto.

En 2020, Valenzuela desarrolló una guía educativa para estudiantes de cuarto grado en Perú, demostrando que el diseño gráfico puede operar como herramienta de transformación social y fortalecimiento de la identidad cultural. A su vez García (2020), diseñó un portafolio didáctico para la educación inicial en Portoviejo, siendo aportes sobre ilustración vectorial, cromática y material manipulativo que son relevante para el diseño de recursos patrimoniales desde una perspectiva visual y sensorial.

Para el 2022, Coloma, Jaramillo y Michay establecieron principios del diseño gráfico dentro de la educación, haciendo énfasis en la claridad informativa, la psicología del color, la pedagogía tipográfica y la estructuración visual de contenidos. En este mismo año Carrión, Sotomayor y Medel (2022), exploraron la gamificación como estrategia didáctica en Ciencias Sociales, demostrando su potencial para promover el aprendizaje activo y la motivación.

Finalmente, las investigaciones más recientes, publicadas en 2024, refuerzan el papel del diseño gráfico en la educación patrimonial desde perspectivas museísticas y escolares. Huerta (2024) analizó el diseño gráfico en museos de Valencia y demostró su capacidad para estimular la creatividad y potenciar el aprendizaje informal, enfatizando el valor de elementos como cartelera, señalética y dispositivos gráficos para guiar la observación y el pensamiento creativo. Este enfoque resulta pertinente para el diseño de materiales que busquen educar visualmente al alumnado sobre los sitios históricos de Ibarra. En Ecuador, Irua (2024) desarrolló material didáctico ilustrado para la enseñanza de personajes ilustres de Pichincha a niños de 7 a 8 años, destacando la importancia de incorporar ilustración digital, soportes manipulativos e investigación iconográfica rigurosa para garantizar representaciones históricas precisas y a la vez que sean atractivas. Finalmente, el proyecto de Cruz (2024) reafirmó que la eficacia de los materiales manipulativos como lo son los cubos o rompecabezas que tienen la intención de difusión del patrimonio cultural local, proponiendo diseños que integran funciones estéticas, simbólicas y prácticas para favorecer la interacción activa del estudiante.

2.2. Fundamentación Teórica

En el presente marco teórico se sustentará conceptualmente la investigación, analizando los fundamentos del desarrollo infantil, la educación patrimonial y la enseñanza de la historia local, así como el rol del diseño gráfico y del material didáctico que serían mediadores del proceso de enseñanza y aprendizaje. Partiendo de aportes teóricos y normativos relevantes, cual permitirá tener una base que justifique la importancia de diseñar recursos educativos contextualizados que fortalezcan el aprendizaje de forma significativa y la identidad cultural en los estudiantes de Educación General Básica.

2.2.1. Fundamentos de la Educación y el Desarrollo Infantil en el 4to año de Básica

La Educación Básica en el sistema educativo se estructura con el fin de que los estudiantes adquieran un conjunto de capacidades y responsabilidades cimentadas en tres valores fundamentales: la justicia, la innovación y la solidaridad (García, J. 2021). Estos valores no solo orientan el desarrollo académico, sino también fortalecen la formación de los estudiantes.

2.2.1.1. El proceso de Desarrollo y Aprendizaje en Niños.

A este proceso se lo define como a un conjunto de cualidades pero que están mutuamente relacionadas entre el desarrollo y el aprendizaje por lo que permiten el crecimiento intelectual del niño. Según Pastor et al. (2010), este desarrollo posee características como su secuencialidad, ya que sus habilidades se dominan en un orden preestablecido y jerárquico, por lo que implica que sus capacidades iniciales sirven de cimiento para la adquisición de conductas más complejas. Este proceso es dinámico, ya que se mantiene en constante movimiento y evolución a lo largo de la vida.

2.2.1.2. Psicomotricidad y Educación.

Según la investigación de Muniaín (1997) El desarrollo de los niños no se puede desligar de la psicomotricidad, ya que utiliza la actividad corporal y el movimiento como mediadores para el estímulo intelectual. La psicomotricidad se divide en la motricidad gruesa, que es la acción de los músculos largos para el equilibrio y coordinación, la motricidad fina, que es la que implica a los movimientos específicos y coordinados y por último el esquema corporal, que es como la representación mental del propio cuerpo en relación con los objetos y el espacio. Estos aspectos son necesarios para la construcción de la personalidad y el desarrollo afectivo y cognitivo, permitiendo que los niños se relacionen con su entorno.

2.2.1.3. Psicopedagogía en el aprendizaje

Este aporta elementos fundamentales para comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que estudia la relación entre el desarrollo cognitivo del estudiante, sus necesidades formativas y las estrategias más adecuadas para fortalecer la adquisición de conocimientos. En este sentido los materiales didácticos se convierten en mediadores pedagógicos que facilitan la interacción entre docente y estudiante, estimulando la curiosidad, promoviendo la participación activa y permitiendo construir aprendizajes más significativos.

Según De Moura et al. (2019), el diseño de materiales educativos debe considerar los intereses, la edad y las características del grupo destinatario, de modo que el recurso no solo informe, sino que también motive y fortalezca la comprensión de los contenidos. A demás del uso de recursos visuales, interactivos y contextualizados favorece la atención y la apropiación del conocimiento, especialmente en edades escolares donde el aprendizaje se potencia mediante la observación, la manipulación y el juego. En consecuencia, para la presente investigación la incorporación de fundamentos psicopedagógicos permite justificar que el material didáctico propuesto no debe ser únicamente decorativo sino una herramienta con intencionalidad educativa.

2.2.2. Patrimonio Cultural y Memoria Histórica

El patrimonio representa un caudal de recursos heredados del pasado que sirven como seña de identidad, la importancia de estos bienes depende del vínculo que tengan con la memoria histórica, la cual permite que los habitantes reinterpreten los hechos comunitarios y a la vez fortalecer su sentido de pertenencia. Pero según Hernández y Bazurto (2019), actualmente existe el riesgo de pérdida de identidad debido al desconocimiento de las nuevas generaciones.

2.2.2.1. Patrimonio Histórico y Cultural

Constituye el conjunto de bienes materiales e inmateriales que la sociedad puede heredar de generaciones pasadas que se conserva en el presente y se transmiten al futuro, estas pueden representar valores, creencias, conocimientos y formas de vida. La UNESCO (2014) indica que el patrimonio cultural no solo cumple una función simbólica, sino que actúa como un recurso educativo fundamental para el fortalecimiento de la memoria histórica y la construcción de ciudadanía. En este sentido, los lugares históricos se convierten en espacios de aprendizaje vivo, donde los estudiantes pueden comprender los procesos sociales, políticos y culturales que han dado forma a su entorno.

2.2.2.2. Historia y Relevancia de los Sitios Históricos de la Ciudad de Ibarra

La ciudad de Ibarra, capital de la provincia de Imbabura, posee un importante patrimonio histórico que está vinculado a acontecimientos relevantes de la historia nacional, como el terremoto de 1868 y la posterior reconstrucción urbana. Este proceso histórico otorgo a la ciudad el apelativo de “Ciudad Blanca”, por su arquitectura republicana y su trazado urbano ordenado. Entre los principales sitios históricos se destacan el Centro Histórico de Ibarra, la Catedral, el Obelisco, la Plaza Pedro Moncayo y el Museo de la Ciudad, espacios que reflejan el desarrollo social, religioso y político de la localidad (GAD Municipal de Ibarra, 2019). Estos lugares tienen un alto valor educativo porque permite abordar contenidos históricos de forma más cercana. De acuerdo con Prats (2011), el estudio de la historia local facilita la comprensión de procesos históricos complejos, al partir de realidades próximas y significativas. Asimismo, los sitios históricos cumplen una función social al convertirse en espacios de encuentro comunitario y transmisión de la memoria colectiva, fortaleciendo la identidad cultural y el sentido de pertenencia en la población infantil.

2.2.2.3. Importancia de la Enseñanza de la Historia Local en la Educación General Básica

La enseñanza de la historia local en la Educación General Básica en el caso de los estudiantes de 4.º de básica, cuyo desarrollo cognitivo se encuentra en la etapa de las operaciones concretas, según Piaget (1972), el aprendizaje se ve favorecido cuando los contenidos se presentan de manera visual, concreta y contextualizada. En este nivel educativo, los estudiantes aprenden mejor cuando pueden relacionar la información con su entorno inmediato y experiencias cotidianas.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2016) establece en el currículo nacional la importancia de fortalecer la identidad cultural y el conocimiento del entorno local desde los primeros años de escolaridad. En este marco según la investigación de Prieto y Piñon (2021), la historia local se convierte en una herramienta pedagógica clave para fomentar valores como el respeto, la responsabilidad social y el sentido de pertenencia. Pero diversos estudios evidencian que la enseñanza de la historia se centra en contenidos memorísticos y descontextualizados, limitando el interés y comprensión. Resaltando así la importancia de enseñara a las nuevas generaciones sobre los sitios patrimoniales que les rodean para que puedan generar ese sentido de pertenencia hacia su entorno.

2.2.2.4. Aportes Teóricos sobre Enseñanza de la Historia y Uso de Materiales Didácticos

Diversos autores coinciden en que el uso de materiales didácticos adecuados ayuda a mejorar significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de estudios sociales. Díaz Barriga y Hernández (2010) destacan que los recursos didácticos deben responder a las características cognitivas de los estudiantes y al contexto sociocultural en el que se

desarrolla el aprendizaje. Asimismo, Area (2004) sostiene que los materiales educativos no solo transmiten información, sino que estructuran la forma en que el estudiante construye el conocimiento. Por lo que se resalta el hecho de que los materiales didácticos son indispensables en el proceso de enseñanza y aprendizaje por su fortalecimiento desde la motivación y la participación activa de los estudiantes.

En el ámbito de la educación patrimonial en el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación promueve el uso de materiales contextualizados como estrategia para fortalecer la identidad cultural y mejorar la calidad educativa (Ministerio de Educación, 2016). Estos aportes teóricos sustentan la pertinencia del diseño de material didáctico como herramienta pedagógica para la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra.

2.2.3. El Diseño Gráfico como Herramienta de Mediación Didáctica

El diseño gráfico cumple un rol fundamental como mediador que facilita la comunicación entre los contenidos educativos y los procesos de aprendizaje de los estudiantes. A través del uso intencional de los elementos visuales como la tipografía, ilustración, composición y color, que permite organizar, captar la atención y favorecer la comprensión de los contenidos. Dentro del contexto educativo el diseño gráfico se convierte en una herramienta que apoya al aprendizaje significativos.

2.2.3.1. Comunicación Visual Efectiva para Facilitar Procesos de Enseñanza y Aprendizaje

La UNESCO reconoce que los materiales educativos de calidad deben estar diseñados para atender la diversidad de los aprendices, promover la equidad y garantizar que los recursos didácticos soporten prácticas pedagógicas efectivas. Esto exige integrar estrategias de diseño

visual que orienten la atención, organicen la información y fomenten la interacción significativa con el contenido.

En el ámbito educativo básico, este enfoque se traduce en la planificación de materiales que consideren criterios de legibilidad, iconografía pertinente, jerarquías visuales claras y un uso cuidadoso del color para comunicar relaciones, categorizar datos y destacar elementos esenciales sin distraer del objetivo didáctico. La alfabetización visual se convierte así en un componente clave para que los estudiantes puedan interpretar, analizar y aplicar información a partir de estímulos gráficos, lo que evidencia la importancia del diseño gráfico como mediador entre los contenidos curriculares y los procesos cognitivos de los estudiantes.

2.2.4. Pedagogía del Color y su Impacto Psicológico y Funcional.

La psicología del color se define como el estudio de cómo los distintos colores pueden influir en las emociones, la atención y los procesos cognitivos de los individuos. En el diseño de materiales educativos, el color no es un recurso meramente estético, sino una herramienta estratégica que modula la percepción dirige la atención y puede facilitar la codificación y recuperación de información. La evidencia empírica indica que el uso adecuado del color en materiales visuales puede reducir la carga cognitiva, realzar la claridad de la información y mejorar la memorización de los contenidos, al establecer señales visuales que guían al estudiante hacia los elementos más relevantes del mensaje (Pressbooks: Color Theory – Graphic Design for Course Creators). Esto permite que los estudiantes procesen la información de manera mas eficiente, mantengan la atención durante el proceso de aprendizaje, establezcan asociaciones visuales significativas y que favorezcan la comprensión y retención de los contenidos, contribuyendo al desarrollo de un aprendizaje mas significativo.

Desde una perspectiva funcional, los colores cálidos (como rojo o amarillo) tienden a estimular la atención y la energía, mientras que los colores fríos (como el azul o el verde) se asocian con estados de calma y concentración, lo que puede favorecer entornos de aprendizaje que requieran reflexión y atención prolongada. La elección cromática, en consecuencia, no es arbitraria, sino que debe responder a los objetivos pedagógicos específicos del material y al tipo de actividad cognitiva que se desea favorecer en los estudiantes (Observatorio de Tecnología Educativa, Utilización del color con fines didácticos). El efecto del color sobre el estado emocional es igualmente relevante: colores brillantes y con alta saturación pueden incrementar la motivación y el interés, mientras que tonos más suaves y equilibrados contribuyen a reducir la ansiedad y crear un clima emocional propicio para el aprendizaje. Por lo que se debe tener en cuenta su objetivo.

2.2.5. Diseño y Desarrollo de Material Didáctico

El diseño y desarrollo de material didáctico permite mediar entre los contenidos curriculares y el aprendizaje del estudiante. A través de la planificación pedagógica y la aplicación de criterios de diseño, los materiales didácticos facilitan la comprensión, motivación y participación del alumnado. En este sentido, el material didáctico se concibe como un recurso estratégico que contribuye al aprendizaje significativos y al fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación.

2.2.5.1. Definición y Funciones del Material Didáctico.

Desde una perspectiva pedagógica y técnica, el material didáctico se concibe como el conjunto de recursos diseñados intencionalmente para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje para facilitar la comprensión de los contenidos curriculares. En este sentido, el diseño orientado a la educación reconoce al material didáctico como un mediador fundamental

entre el estudiante, el conocimiento y el contexto educativo, integrando aspectos pedagógicos, comunicacionales y visuales que favorecen el aprendizaje significativo (Coloma, M. et al, 2022).

El material didáctico permite dinamizar la transmisión del conocimiento, favoreciendo la exploración, observación, análisis y reflexión por parte del estudiante. Al actuar como un mediador pedagógico, promueve la motivación, fortalece los procesos cognitivos y estimula la participación del alumno dentro del entorno educativo (Coloma, M. et al, 2022). Por ello, el diseño de materiales didácticos debe priorizar la claridad comunicativa, la sencillez visual y en especial la capacidad de generar interés para que este mediador tenga una mayor factibilidad.

2.2.5.2. Clasificación de Materiales Educativos.

La clasificación de los materiales educativos ha evolucionado conforme a las transformaciones pedagógicas y tecnológicas del sistema educativo. Desde enfoques iniciales más rígidos, se ha transitado hacia concepciones flexibles que reconocen la diversidad de recursos y su adaptación a distintos contextos de aprendizaje. Según García, J (2021) los materiales educativos pueden clasificarse atendiendo a su forma de uso, nivel de interacción y soporte, diferenciándose entre materiales manipulativos, visuales e ilustrados, y materiales digitales.

En este proceso de evolución, el diseño gráfico adquiere un papel relevante, ya que permite estructurar la información de manera visualmente coherente y pedagógicamente funcional. El enfoque contemporáneo del diseño educativo reconoce que la forma, el color, la tipografía y la composición influyen directamente en la comprensión y apropiación del contenido por parte del estudiante, (Coloma, M. et al, 2022). En relación con el proyecto los materiales manipulativos representan una alternativa pertinente para fortalecer la enseñanza de lo sitios

históricos de la ciudad de Ibarra, ya que permite que los estudiantes interactúen con los recursos y participen activamente en el proceso de aprendizaje.

2.2.5.2.1 Materiales Manipulativos.

Los materiales manipulativos son aquellos que permiten la interacción directa del estudiante con objetos físicos o representaciones tridimensionales, favoreciendo el aprendizaje a través de la experiencia concreta. Este tipo de materiales resulta especialmente pertinente en las etapas iniciales de la educación, ya que contribuye al desarrollo de la psicomotricidad, la coordinación y la comprensión espacial (Hernández, H. Bazurto, K. 2019).

El uso de maquetas, modelos y piezas didácticas facilita la representación de elementos del entorno real, permitiendo que el niño explore, manipule y construya significados a partir de la acción. Desde el enfoque del diseño orientado a la educación, se recomienda el empleo de materiales seguros, ergonómicos y sostenibles, como madera MDF o fibras naturales, que incentiven la experimentación directa y refuercen el aprendizaje significativo (Coloma, M. et al, 2022). La incorporación de materiales físicos influye mucho en el fortalecimiento de pertenencia que les incita a la exploración, la asociación de la información, de esta manera permite que el proyecto no solo se limite a transmitir información al estudiante, sino que le permita reconocer y relacionar a los sitios históricos de su entorno.

2.2.5.2.2 Materiales Visuales e Ilustrados.

Los materiales visuales e ilustrados constituyen un recurso pedagógico de alto impacto comunicativo, ya que permiten transmitir información de forma clara, atractiva y accesible para el público infantil. La ilustración educativa cumple la función de complementar el texto escrito,

facilitando la comprensión de contenidos históricos y culturales mediante el uso de imágenes, personajes y escenarios adaptados al contexto del estudiante (Irua, C., 2024).

El diseño de este tipo de materiales debe considerar elementos básicos del lenguaje visual, como la línea, la forma, el color y la composición, los cuales orientan la lectura visual y favorecen la interpretación del mensaje. Asimismo, la correcta selección tipográfica y cromática contribuye a mejorar la legibilidad, captar la atención del estudiante y reforzar la retención del conocimiento, aspectos fundamentales para el aprendizaje en edades escolares (Coloma, M. et al, 2022). En el desarrollo del presente proyecto, los materiales visuales e ilustrados constituyen un componente fundamental puesto que permiten presentar información histórica de manera atractiva y comprensible para los estudiantes de cuarto años de básica.

2.2.5.2.3 Materiales Multimedia y Digitales.

En el contexto educativo contemporáneo, los materiales multimedia y digitales se han consolidado como recursos complementarios que fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos materiales integran texto, imagen, sonido y animación, ofreciendo experiencias interactivas que responden a las nuevas formas de aprendizaje de las generaciones actuales (Irua, C., 2024).

De acuerdo con Coloma, M, et al (2022), el uso de plataformas digitales y recursos interactivos permite diversificar las estrategias didácticas, fomentar el aprendizaje autónomo y facilitar el acceso a contenidos educativos de manera flexible. En este sentido, la incorporación de libros digitales, videos animados y recursos interactivos contribuye a dinamizar el aula y a fortalecer el aprendizaje activo, especialmente en la enseñanza de contenidos patrimoniales y culturales. En el contexto del proyecto si se utilizan materiales digitales y físicos, permitirían ofrecer una experiencia más dinámica en la que los recursos digitales complementan las

actividades manipulativas y visuales, permitiendo que sea una herramienta cercana en formas actuales de aprendizaje.

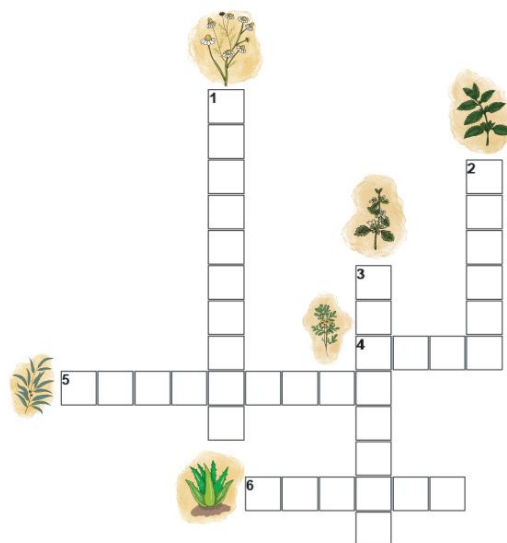
2.3. Referentes de Diseño

En el presente apartado se analizan diversos referentes relacionados con el diseño de material didáctico orientado a la enseñanza de contenidos históricos en estudiantes de educación básica.

2.3.1. Referentes de Benchmarking

Figura 1

Cartilla educativa del patrimonio cultural



29

Nota. Cartilla desarrollada por el Ministerio de Educación del Ecuador. Tomado de Patrimonio cultural inmaterial (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025).

El primer proyecto está dirigido hacia los estudiantes de educación básica en Cuenca, en donde presenta información sobre el patrimonio cultural y sitios históricos del su entorno local, utiliza

textos breves, ilustraciones educativas claras, una buena organización visual ordenada y actividades para reforzar el contenido, pero da poca contextualización.

Figura 2

Proyecto de Beneath Our Feet



Nota. El proyecto de Beneath Our Feet es una iniciativa patrimonial colectiva desarrollada con escuelas, que involucro a docentes y estudiantes en la investigación de historias locales relacionadas con la vida industrial y cultural. Tomado de Historic England (2024).

El proyecto de Beneath Our Feet, es un proyecto patrimonial colectivo con escuelas, en la que involucro a docentes y estudiantes de múltiples escuelas para investigar historias locales relacionadas con la vida industrial y cultural. En este proyecto los estudiantes trabajaron con artistas para poder crear los recursos visuales, entre artes y narrativas que explicaban la herencia laboral y social de sus comunidades.

Figura 3

Proyecto didáctico de enseñanza de la historia local en Aranda de Duero



Nota. Propuesta didáctica centrada en el conocimiento de los monumentos y del patrimonio local. Tomado de Universidad de Valladolid (2026).

En el caso del proyecto de enseñanza de la historia local en Aranda de Duero, es un proyecto didáctico que se centra en conocer los monumentos y patrimonio locales, donde realizan actividades lúdicas y salidas fuera del aula, con el propósito de que conozcan los monumentos representativos, como la Iglesia de Santa María la Real, las bodegas subterráneas entre otras, mediante actividades de aula como las artísticas y manuales donde modelaban con plastilina o arcilla elementos arquitectónicos y en las salidas fuera del aula podían observar formas, colores y materiales, mientras experimentaban y producían conocimientos sobre estos elementos patrimoniales mientras escuchaban relatos sobre el lugar.

Figura 4

Infografía educativa interactiva



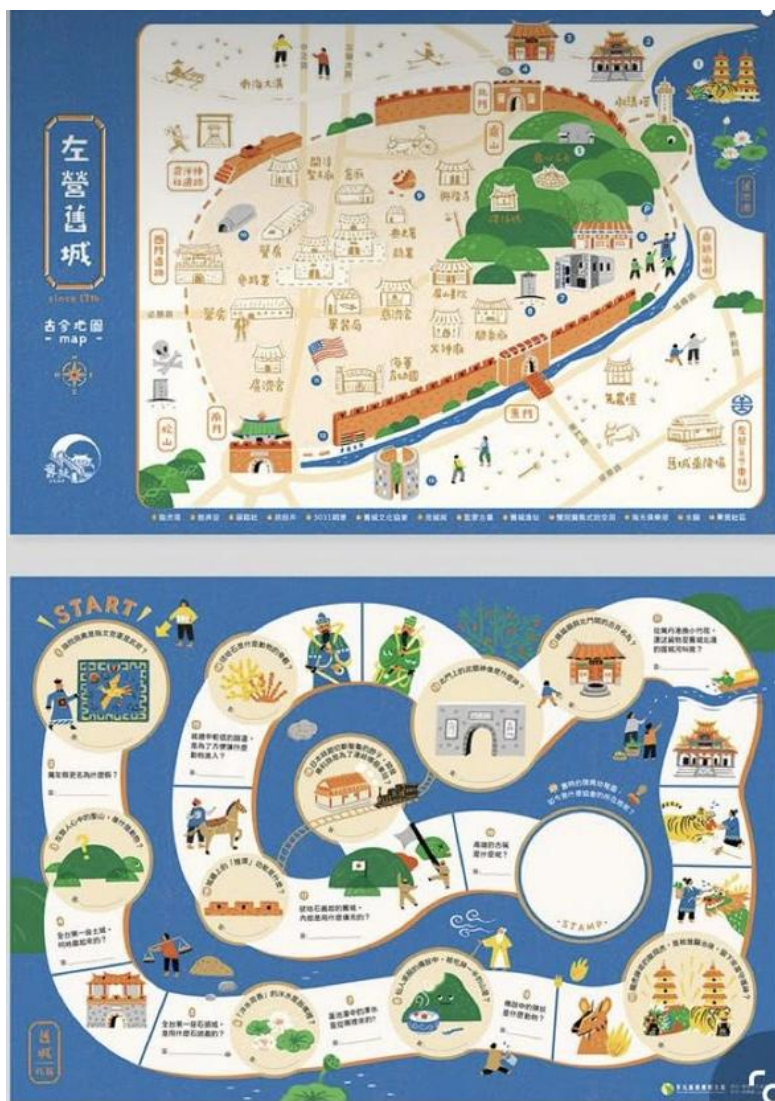
Nota. Proyecto que presenta una visualización interactiva de distintos sitios patrimoniales reconocidos por la UNESCO. Tomado de World Heritage Interactive Map (Bellmore, s.f), disponible en <https://prezi.com/p/dxwlsaqiwr5d/world-heritage-interactive-map/?webgl=0>

Este proyecto permite explorar sitios patrimoniales reconocidos por la UNESCO a través de una estructura que integra mapas, imágenes y textos cortos que muestran información relevante sobre el valor cultural y patrimonial. Este material facilita a que el aprendizaje sea más visual.

2.3.2. Referencias Inspiracionales

Figura 5

Mapa de recorrido



Nota. Ilustración de ruta de sitios. Tomado de pinterest

<https://www.pinterest.com/pin/930134129309661937/>

Tipo de ilustración infantil con recorrido visual en manera de juego con diversos sitios y lugares representativos con una paleta de colores contrastantes y armoniosos.

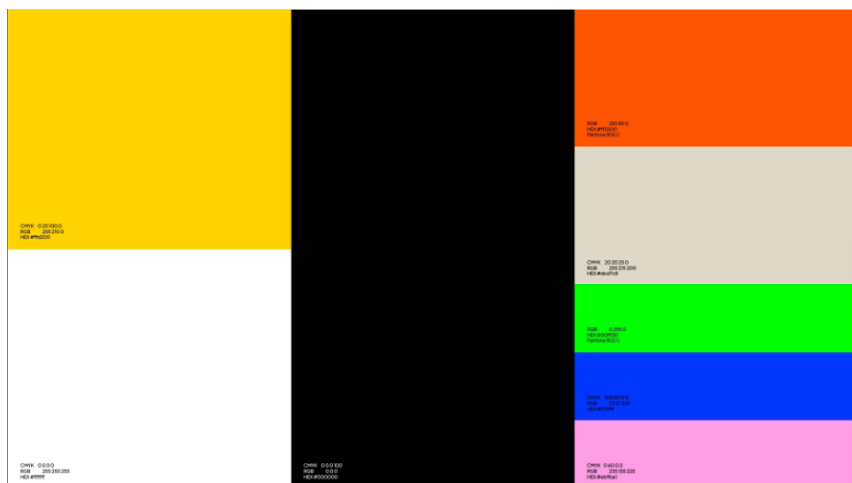
Figura 6

Contenido de revista de videojuegos



Nota. Estilo de diagramación de contenido. Tomado del perfil de Behance de Rogger Ochoa Cerrón. Disponible en https://www.behance.net/gallery/187039377/Revista-de-videojuegos?tracking_source=search_projects|cuentos+edificios+diagramacion+&l=14

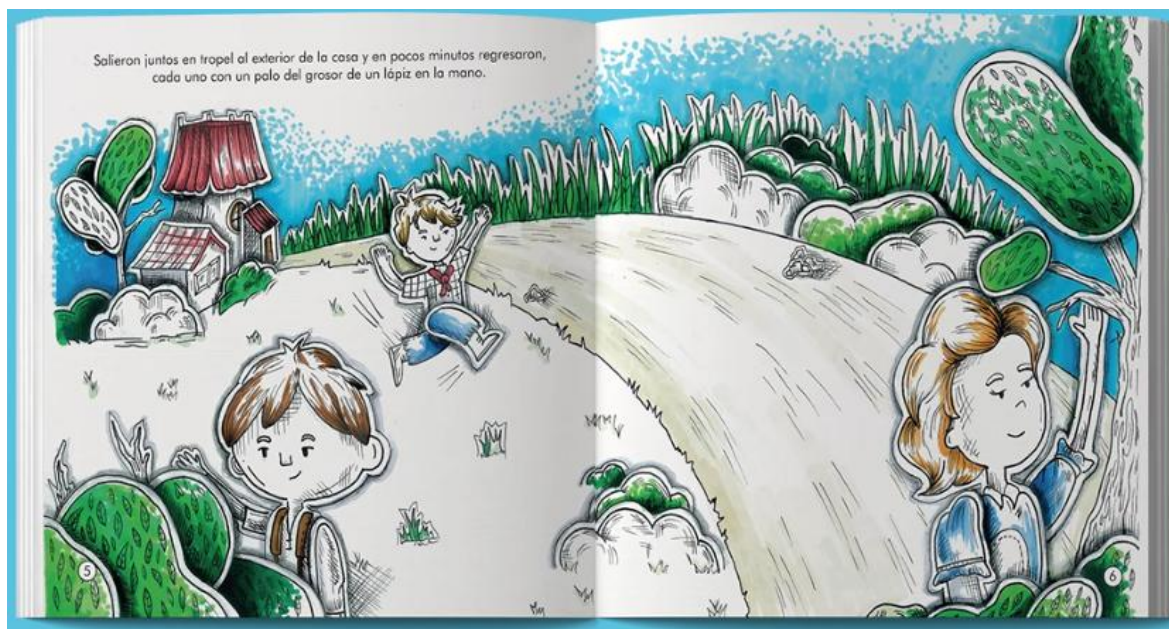
Esta es una diagramación que muestra distintas imágenes y contenidos que refuerzan el tema, pero como característica principal tiene a la imagen central que es personaje principal del que se desarrolla la historia del videojuego.

Figura 7*Paleta de colores de Cuentos Feroces*

Nota. Estilo de paleta de color para público infantil. Tomado de Behance del Estudio Convoi.

Disponible en https://www.behance.net/gallery/227606043/Cuentos-Feroces-Rebranding?tracking_source=search_projects|cuentos+edificios+diagramacion+&l=2

Este es un rebranding de Cuentos Feroces que es un cuento para niños y familias, donde tiene una fuerte paleta de color con colores vivos y muy contrastantes y a la la vez una tipografía san serif legible.

Figura 8*Cuento infantil ilustrado Hermanos*

Nota. Estilo de ilustración para público infantil. Tomado de Behance de la artista Daniela Peña.

https://www.behance.net/gallery/206386139/Cuento-infantil-ilustrado-Hermanos?tracking_source=search_projects|cuentos&l=7

Estilo de ilustración es una ilustración 2d que tiene sombreados y líneas que realizan un efecto visual de realce, este estilo de ilustración no necesita de la utilización de muchos colores para captar la atención de los niños.

Figura 10

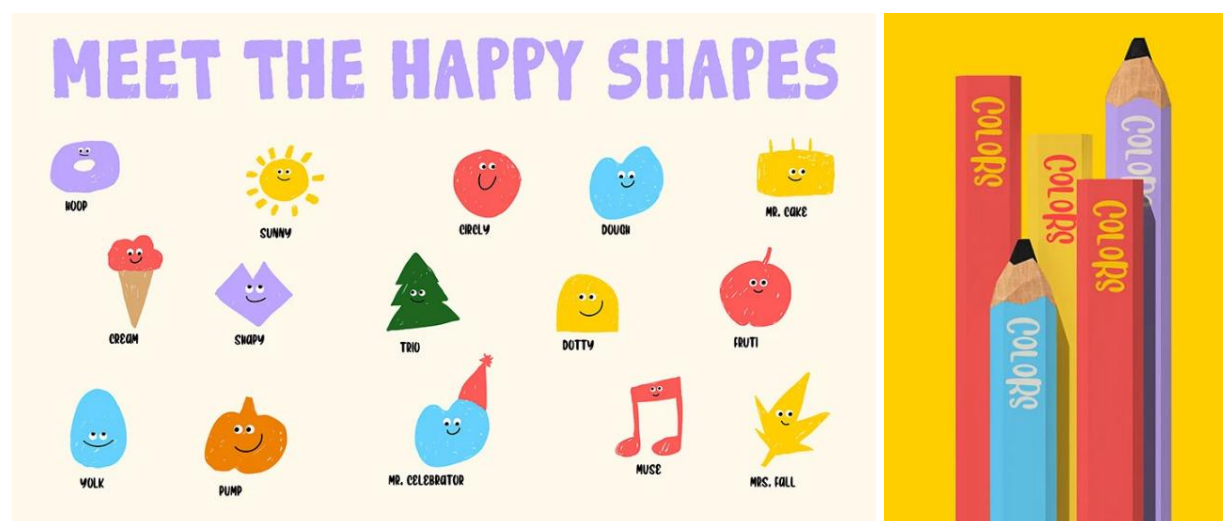
Ilustración sobre fotografías reales



Nota. Ilustración de vida cotidiana sobre fotografía real. Tomado de Instagram de la artista Pheeb, disponible en

https://www.instagram.com/p/DHBVZCnixH4/?img_index=1&epik=dj0yJnU9bEpWZDFWU2oxME5xbTFXZE9fM1gyYXVmUkdRTEU2b0wmcD0wJm49S1Ric0QxbTFRdzhwa1h6UG9uakZhdyZ0PUFBQUFBR21zNI84

Este estilo de ilustración trata de ilustrar consiste en modificar o complementar una fotografía real, mediante elementos gráficos. Este recurso visual no solo capta la atención del espectador, si no también permite que a través de la personalización de las imágenes se transmitan ideas, emociones o narrativas de manera creativa y expresiva.

Figura 11*Identidad visual infantil*

Nota. Diseño de material didáctico para el aprendizaje. Tomado de Behance

<https://www.behance.net/gallery/243916441/COLORS-Brand-Identity-Visual-Design>

Este proyecto desarrolla un material didáctico ilustrado para la enseñanza del abecedario para niños, donde utilizan colores brillantes y tipografías amigables para generar un ambiente atractivo para los niños, esta paleta de colores vibrantes transmite sensaciones de seguridad, alegría y creatividad.

2.3.2. Moodboard

Figura 12

Referentes



ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz



Nota. Referentes con respecto a diseño. Tomados de pinterest

Aquí tenemos tendencias en colores, tipo de ilustración plana con poco texto, y tipografía amigable considerando al público que está dirigido. También tenemos un tipo de ilustración que combina a la fotografía como objeto principal.

3. Capítulo III

3.1. Materiales y Métodos

En el presente capítulo se empleó métodos y materiales con la finalidad de analizar las características cognitivas de los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”, lo que permitió identificar las necesidades para el diseño de material didáctico. Por ello, se utilizaron instrumentos como la revisión documental, que permite analizar los recursos empleados actualmente como la encuesta dirigida a estudiantes, con el fin de conocer sus intereses, niveles de comprensión y preferencias visuales, por otro lado, la entrevista aplicada a docentes y expertos, para profundizar en las características cognitivas de los estudiantes y en los criterios pedagógicos y gráficos necesarios. La aplicación de estas técnicas permite obtener una visión integral que relaciona las características cognitivas de los estudiantes con la enseñanza visual de la historia.

3.2. Enfoque de la investigación

Esta investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca recopilar y analizar la información basada en las características del entorno, así como las preferencias de los estudiantes de cuarto de básica. A la vez permite comprender de manera integral su contexto, intereses y formas de aprendizaje, con el propósito de generar aportes pertinentes para el diseño de materiales didácticos adecuados.

3.3. Tipos de Investigación

En el presente estudio de desarrollo una investigación descriptiva, ya que su propósito fue relatar la realidad de la enseñanza de la historia en relación con los sitios históricos de Ibarra. Se busco describir como se impartía esta asignatura en el aula, identificando los temas vinculados al

patrimonio local que los docentes abordan y las principales dificultades que enfrentan en la enseñanza. De este modo, el estudio permitió obtener un panorama de la realidad educativa en torno a los sitios históricos de Ibarra.

La población, se encuentra detallada en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de estudio

Grupo de estudio	Descripción	Propósito
Estudiantes	22 niños de 8 a 10 años matriculados en el año lectivo 2025-2026 de cuarto de básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria”	Identificar intereses, niveles de comprensión y preferencias visuales en relación con la enseñanza de los sitios históricos
Docente	Lic. Eliana Quilumbango encargada de la asignatura de estudios sociales	Comprender las dinámicas del aula, metodologías empleadas y necesidades pedagógicas
Experto en patrimonio	La srta. Anabella que trabajo en el municipio, tiene conocimientos sobre el patrimonio de la ciudad de Ibarra	Aporta información relevante sobre los contenidos históricos más adecuados para la enseñanza

Profesional en Diseño Gráfico	La Lic. Monserrath	Brinda criterios
	Espinoza, con conocimientos	técnicos, visuales y
	en diseño grafico	funcionales para el desarrollo
		de materiales educativos

3.4. Técnica de Recolección de Datos

Las técnicas utilizadas en la presente investigación son la encuesta, la entrevista y la observación. La encuesta dirigida a los estudiantes fue aplicada de manera presencial dentro de la institución, durante horas de clase, mediante material impreso.

Por otro lado, las entrevistas se llevaron a cabo de forma presencial mediante un formato semiestructurado. La entrevista al docente de Estudios Sociales Eliana Quilumbango se realizó dentro de la institución Educativa. Así mismo, se entrevistó a una profesional en el área de patrimonios culturales que ejerce en el municipio que tiene conocimientos sobre los sitios históricos y a la Lic. Monserrath Espinoza Diseñadora Gráfica.

3.5. Instrumentos

Se empleo por un lado encuestas estructuradas aplicadas a los estudiantes de cuarto de básica, las cuales estuvieron compuestas por preguntas cerradas con opciones de respuestas múltiple, permitiendo seleccionar una o varias alternativas de acuerdo con cada pregunta. Con la finalidad de garantizar una mayor comprensión se utilizaron imágenes en opciones de respuestas. Por otro lado, se aplicaron entrevistas estructuradas con preguntas abiertas dirigidas a docente y expertos, las cuales brindaron a los entrevistados la posibilidad de expandir sus respuestas y

profundizar en sus percepciones y experiencias generando información de mayor riqueza. Para revisar la información más detallada, ver anexos A, B,C.

Los instrumentos fueron validados por un experto en Diseño gráfico

Para determinar las necesidades de diseño de materiales didácticos a partir del análisis de las características cognitivas de los estudiantes, es necesario establecer una matriz que contengan variables e indicadores de los cuales se derivaran las preguntas para la aplicación de los diferentes instrumentos

Tabla 2

Matriz de operacionalización

Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento -Población
Características cognitivas de los estudiantes	compresión	Nivel de entendimiento de los contenidos históricos	Encuesta a los niños de cuarto de básica
	Estilo de aprendizaje	Preferencia por recursos visuales, auditivos o prácticos	Encuesta a los niños de cuarto de básica
	Atención	Grado de concentración durante las actividades	Observación hacia los niños de cuarto de básica

Diseño de material didáctico	Elementos visuales	Uso de imágenes, ilustraciones y colores	Entrevista a Diseñador gráfico y revisión documental, docente de cuarto de básica
	Organización de la información	Claridad y estructura de los contenidos	Entrevista y revisión documental, a docente de Estudios Sociales
	Pertinencia pedagógica	Adecuación del material al nivel educativo	Entrevista a docente de Estudios Sociales
Entorno Educativo	Contexto institucional	Disponibilidad de recursos didácticos	Entrevista a Docente de Estudios Sociales y observación a materiales académicos
Interés y aprendizaje del estudiante	Motivación	Interés por aprender sobre los sitios históricos	Encuesta a niños de cuarto de básica
Conocimiento y selección de sitios históricos	Relevancia educativa	Identificación de sitios históricos adecuados para la enseñanza	Entrevista a experto en patrimonio cultural
	Pertenencia para el nivel educativo	Adecuación de los sitios históricos al	Entrevista a experto en patrimonio cultural

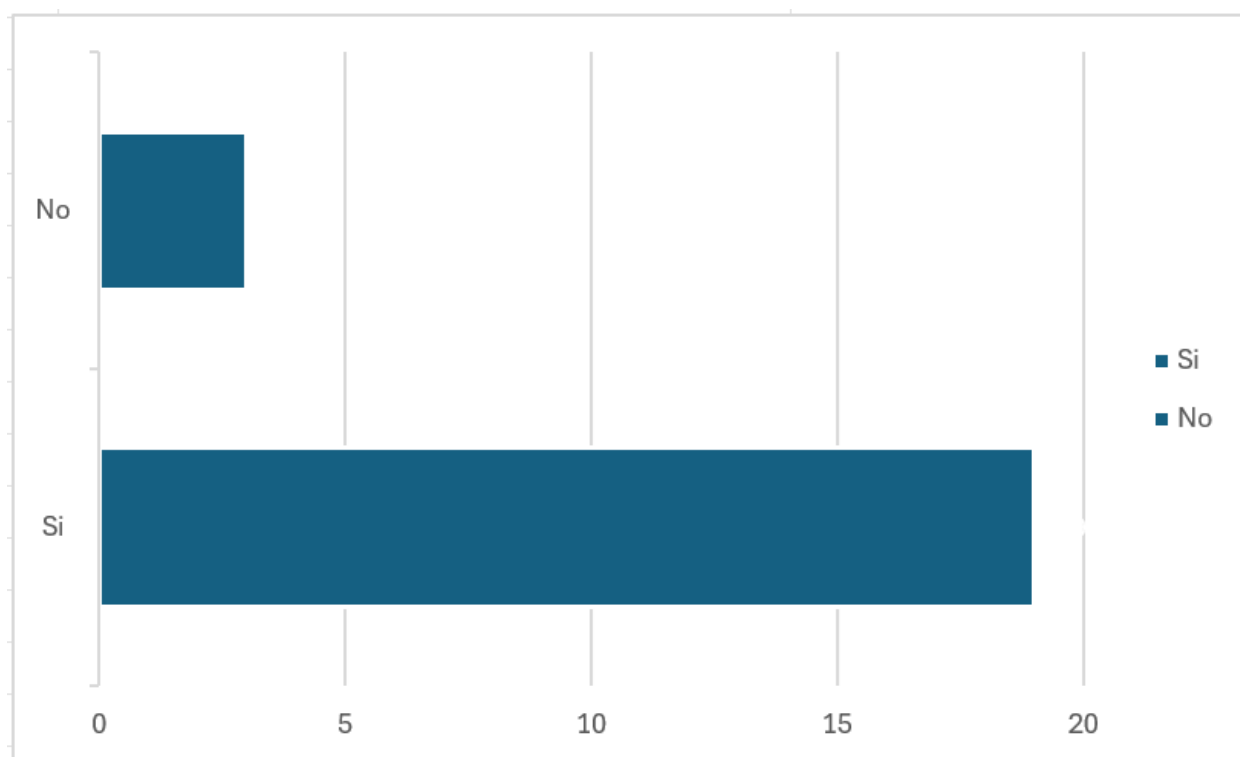
nivel de cuarto de
básica

3.6. Técnicas de Procesamiento de Datos

3.6.1. Encuesta Realizada a Estudiantes

Figura 13

¿Has escuchado sobre los sitios históricos de la ciudad de Ibarra?

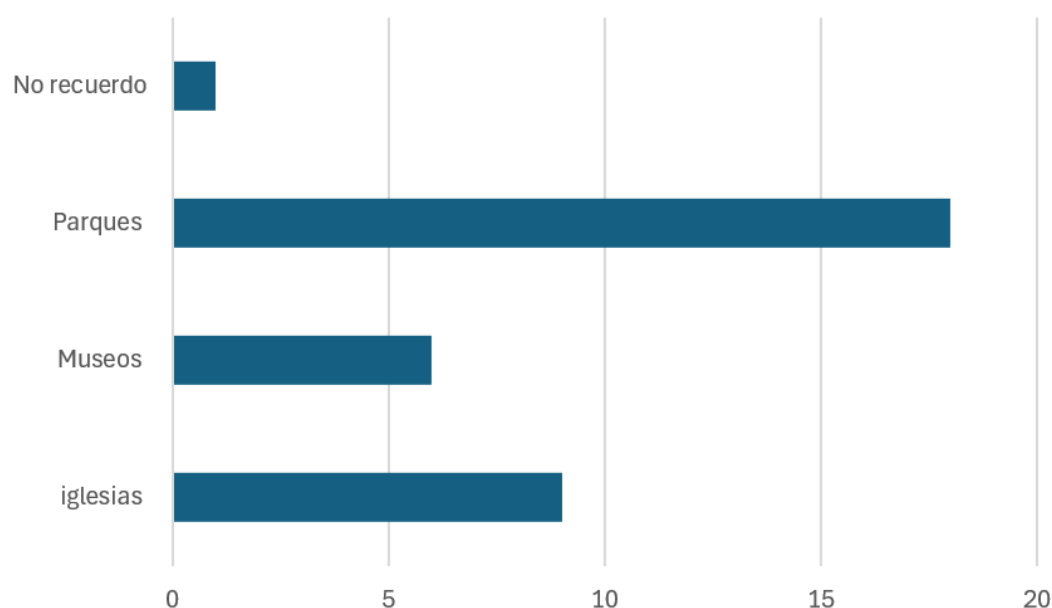


Existe un porcentaje alto de estudiantes que conocen sobre los sitios históricos de Ibarra de manera general, este hallazgo enfatiza que no parten de cero, sin embargo, su conocimiento carece de estructura conceptual. La ausencia de una comprensión más profunda sugiere que la

enseñanza de la historia local debe fortalecer el reconocimiento detallado del entorno y su historia.

Figura 14

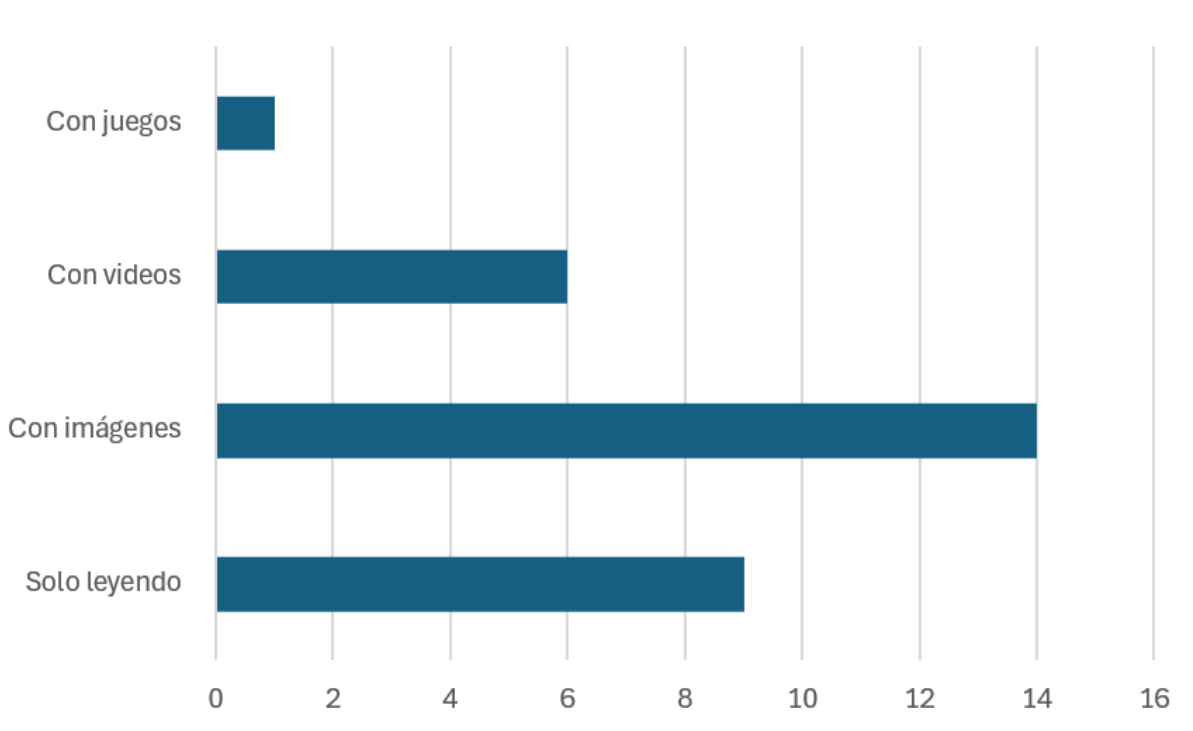
Si conoces algún sitio histórico de Ibarra, ¿cuál conoces?



Los estudiantes asociaron el concepto de (sitio histórico) casi exclusivamente con edificaciones de uso cotidiano y alta visibilidad (parques, iglesias, calles del centro). Esta tendencia revela que la noción de patrimonio se construye desde la experiencia espacial inmediata, no desde un criterio histórico. Por lo tanto, el conocimiento limitado a lo visible no es una deficiencia cognitiva, sino una manifestación esperable de su nivel de desarrollo. El desafío pedagógico consiste en ampliar esa mirada hacia lo no visible (el relato histórico) manteniendo el anclaje en lo concreto.

Figura 15

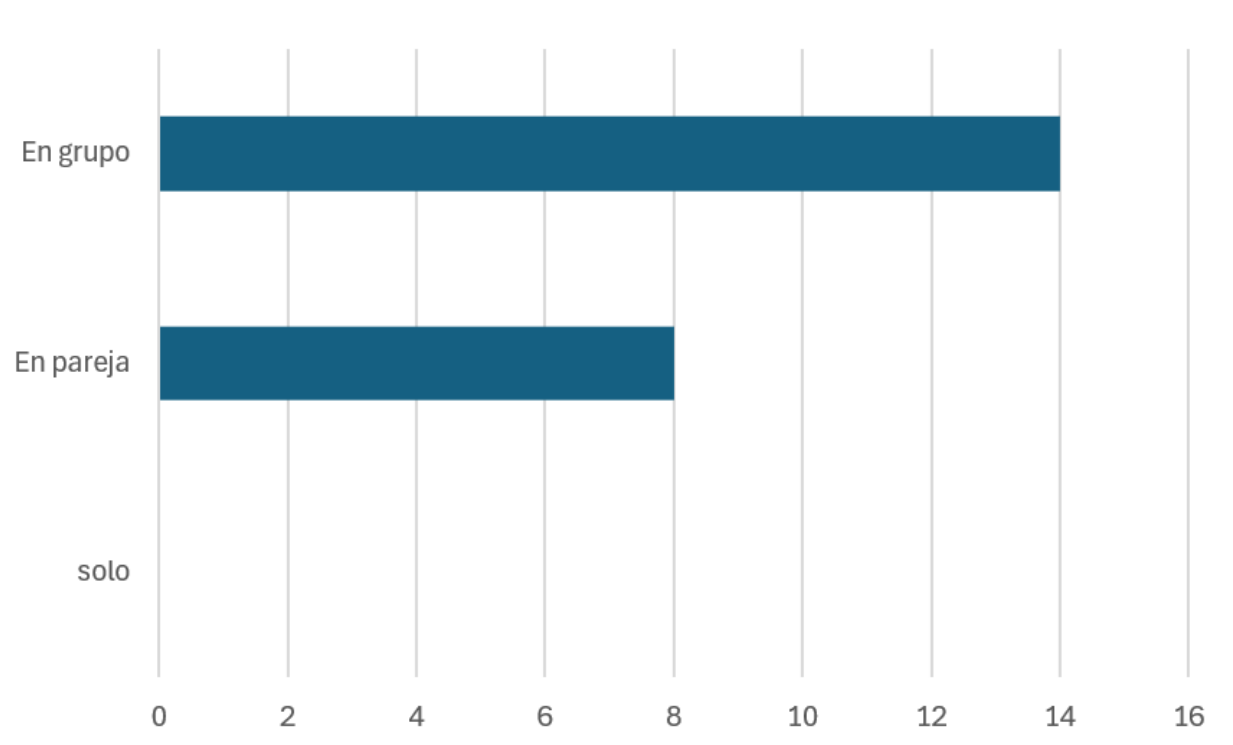
¿Cómo te enseñan sobre historia en clases?



La forma de enseñar historia sigue siendo muy tradicional; la mayoría de los estudiantes reporto que la enseñanza de la historia se basa en la lectura de textos y observación de imágenes estáticas, sin actividades que demanden participación activa. La pasividad cognitiva generada por la simple lectura y memorización es una de las causas que provoca el bajo interés por la materia. Además, el formato de espectador no activa los mecanismos de atención sostenida ni de elaboración personal del conocimiento, lo que deriva en aprendizajes frágiles y de corto plazo.

Figura 16

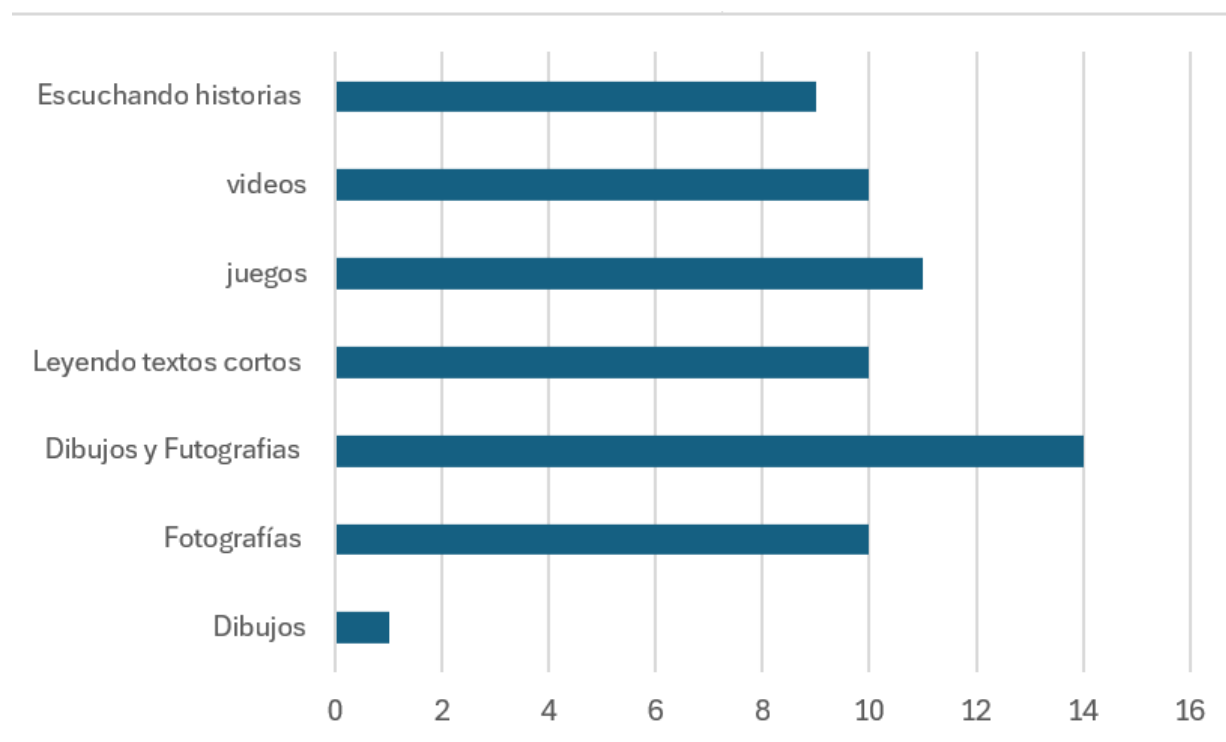
¿Cómo te gusta trabajar en clase?



Los estudiantes de esta edad no solo desean trabajar en grupo, sino que su desarrollo cognitivo se beneficia de la cooperación, el dialogo y la confrontación de puntos de vista. Por lo tanto, cualquier material didáctico que se diseñe debe favorecer dinámicas colaborativas, ya sea mediante actividades de discusión grupal o juegos cooperativos.

Figura 17

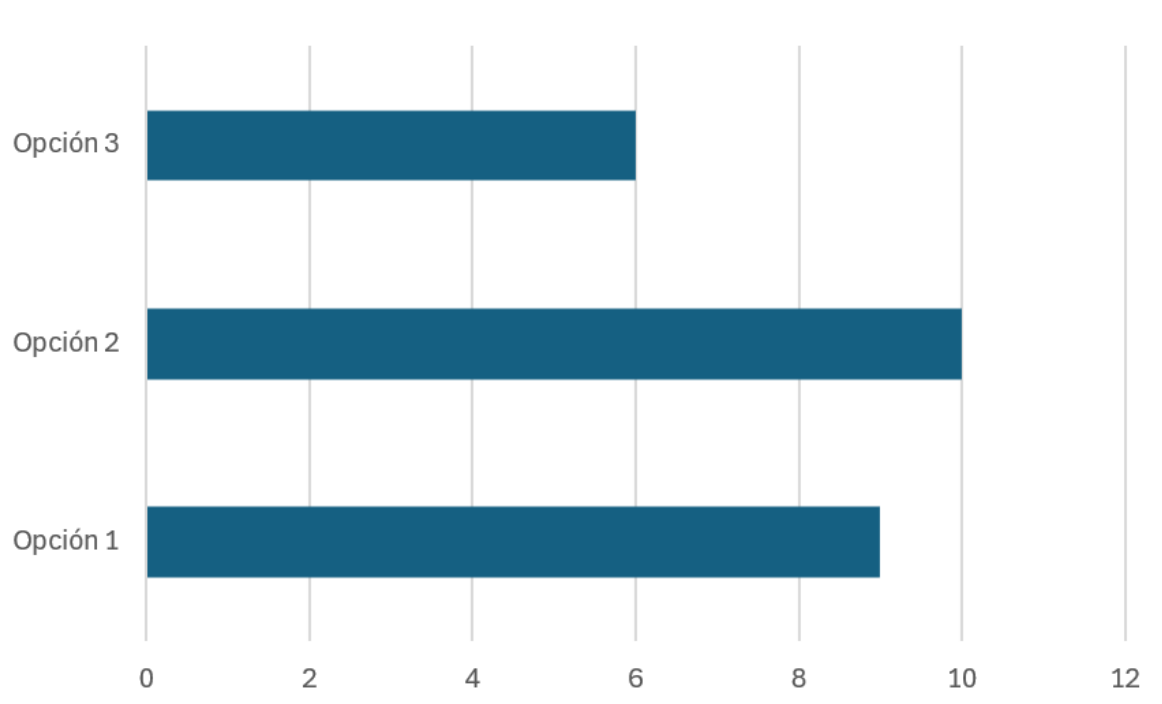
¿Cómo te gustaría aprender cosas nuevas? (puedes marcar varias opciones)



Los estudiantes eligieron una combinación de formatos, lo que evidencia un estilo de aprendizaje multimodal. La historia por su naturaleza narrativa y temporal se beneficia particularmente de la integración de imagen y elementos lúdicos. Un material que se limite a un solo formato evitaría atender la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. La necesidad de variedad visual y auditiva no es un capricho sino una condición para el aprendizaje significativo de este grupo objetivo.

Figura 18

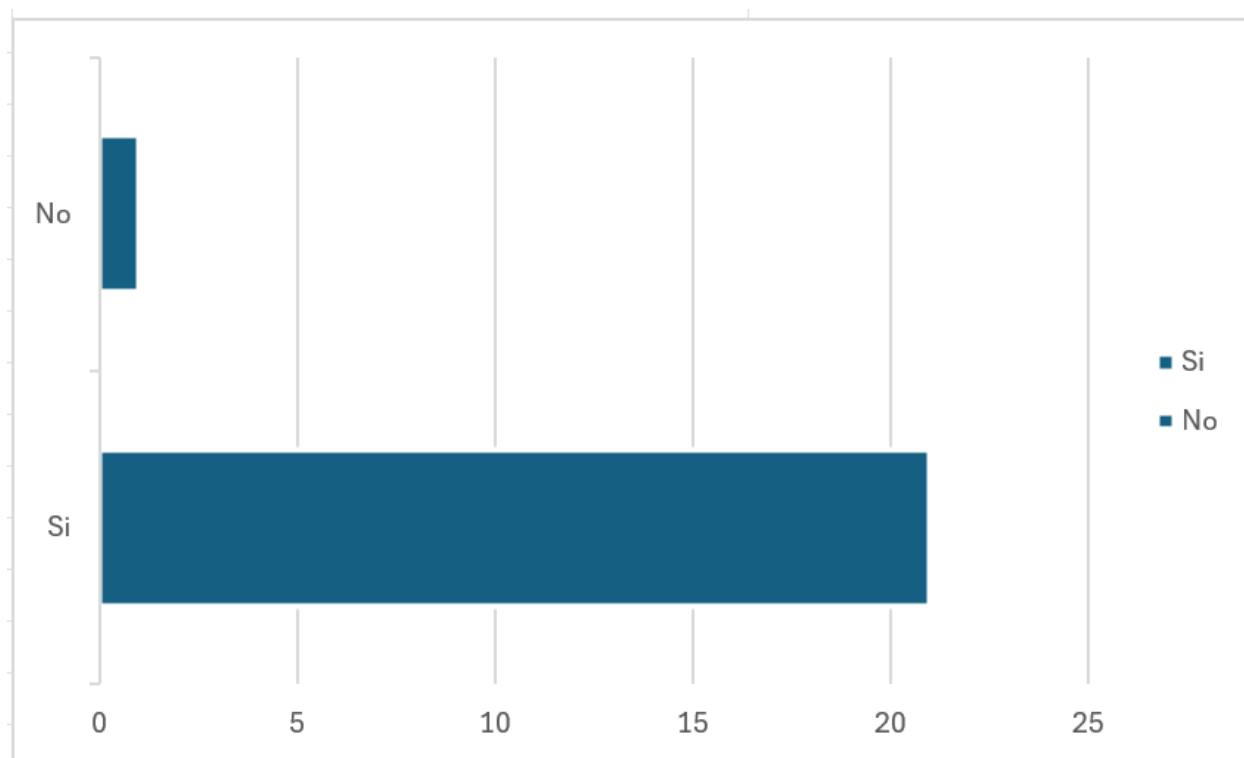
¿Qué tipo de dibujos te gustan más?



La preferencia por ilustraciones con efecto tridimensional o de relieve, sobre dibujos animados o planos, revelan la búsqueda de representaciones más fieles a la realidad. Para la enseñanza de los sitios históricos, esto implica que las ilustraciones conserven una precisión arquitectónica realista y detallada; puesto que el realismo visual facilita la identificación, la conexión emocional con el lugar y la retención de sus características. Un estilo demasiado infantilizado sería percibido como poco serio y desconectado de la realidad.

Figura 19

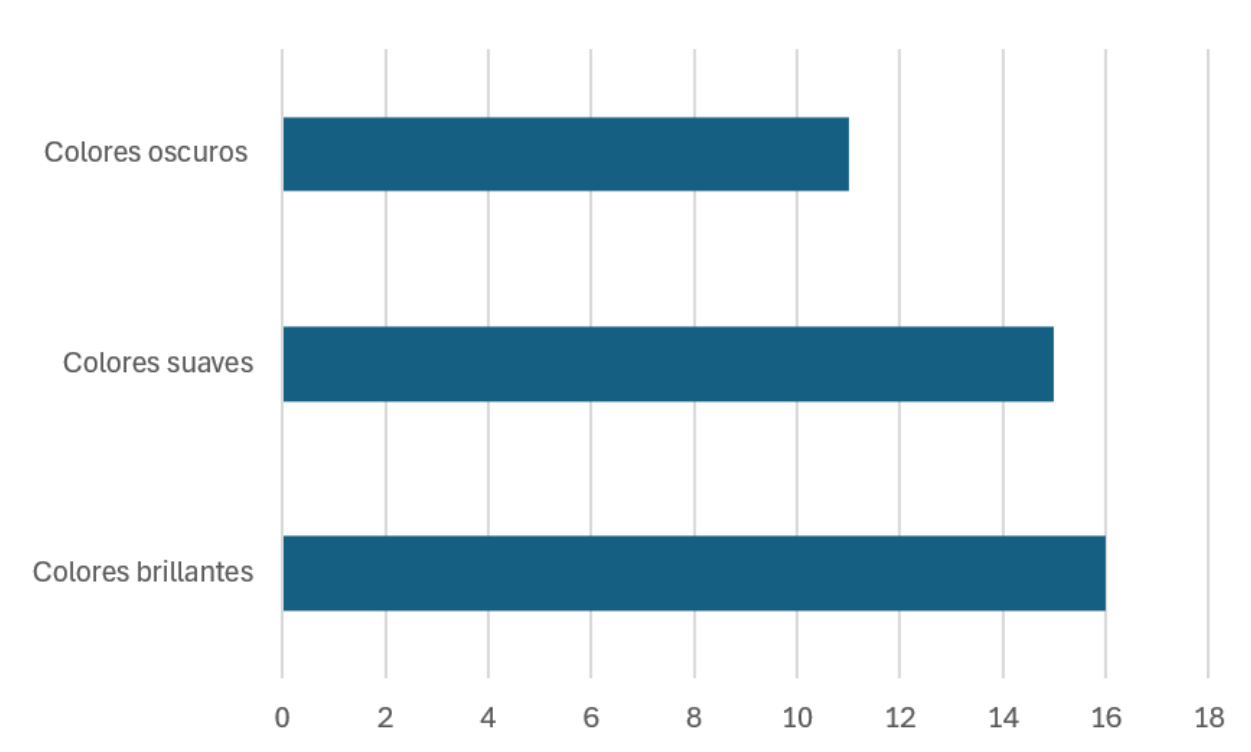
¿Te gustaría que los lugares históricos tengan personajes que te cuenten la historia?



El 95% de aceptación del uso de personajes que cuenten historias, confirma que la narrativa es un recurso didáctico poderoso para la enseñanza de la historia. Las preferencias de los estudiantes se inclinan por historias contadas, no datos presentados, la incorporación de personajes permite la identificación emocional y la creación de un hilo conductor que facilita la comprensión de la historia y la empatía con el pasado.

Figura 20

¿Qué colores te llaman más la atención? (Puedes marcar varios)



Los colores cálidos y de alta saturación fueron los mas preferidos. Sin embargo, es preciso equilibrar la atracción con la funcionalidad, el exceso de colores saturados puede producir fatiga visual. Por lo que se recomienda el uso de paletas complementarias, utilizando los colores cálidos para elementos clave y tonos más neutros para fondos y áreas de descanso visual.

3.7. Resultados de la Encuesta

En conjunto, la encuesta revelo que los estudiantes de cuarto de básica se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo que demanda materiales didácticos con las siguientes características: variedad multimodal, interactividad y trabajo colaborativo, uso de narrativas con personajes y diseño cromático en contrastante. La enseñanza tradicional basada en lectura pasiva

y memorización resulta incompatible con estas necesidades, lo que explica el bajo interés y la comprensión superficial de la historia local actualmente percibida por los estudiantes.

3.8. Análisis de Entrevista

Tabla 3

Entrevista a experta Anabella sobre los sitios históricos de la ciudad de Ibarra

Pregunta	Respuesta clave	Ideas clave	Interpretación
Experiencia profesional y conocimiento patrimonial	Cuenta con más de 20 años de experiencia en patrimonio cultural. Ha trabajado en el Ministerio de Cultura, Ministerio Coordinador de Patrimonio, proyectos de investigación y Municipio de Ibarra. Ha tenido acceso a declaratorias de bienes patrimoniales y gestión del centro histórico.	Trayectoria amplia y diversa en niveles institucionales	Su amplia trayectoria respalda la validez de la información, aportando una visión integral del patrimonio desde diferentes niveles institucionales. Esta perspectiva permite seleccionar contenidos que también respondan a los criterios de patrimonios vigentes. La experiencia de la experta en patrimonios y gestión del centro

			histórico segura que los sitios propuestos cuentan con un reconocimiento formal, lo que otorga rigor académico al proyecto.
Sitios históricos más representativos de la ciudad de Ibarra e importancia para la identidad cultural local	El centro histórico de Ibarra es considerado uno de los más importantes del país por su calidad arquitectónica. Ibarra no tiene un número exacto de patrimonios, pero los sitios mas destacados son los que están incluidos en la ruta del centro histórico y es mas factible por su cercanía entre los lugares, pero actualmente se pueden agregar otros	Alto valor cultural, el centro histórico como principal sector de difusión	La recomendación de centrarse en la ruta del centro histórico por su cercanía entre los sitios permite diseñar experiencias de aprendizaje que integran la exploración directa del entorno (visitas de campo) sin las barreras logísticas que supondrían lugares dispersos. La experta también señala que, si bien existen iniciativas de educación patrimonial (rutas

	patrimonios como el		guiadas), estas son
	tren que está activo		escasamente conocidas
	recientemente		por la población joven
			evidenciando una
			brecha entre la oferta
			cultural y la escuela.
Características del patrimonio	Cada patrimonio tiene una historia detrás, estas historias nos permiten conocer y conectar con el pasado y la trayectoria de nuestro entorno. Estos patrimonios incluyen bienes muebles e inmuebles	El patrimonio es físico, cultural y simbólico	La afirmación de que cada patrimonio tiene una historia detrás, valida el enfoque narrativo. El patrimonio no solo es un objeto o edificación, sino un portador de relatos que conectan el presente con el pasado. La inclusión de bienes muebles e inmuebles amplía los contenidos.

La entrevista a la arquitecta Anabella evidencia que Ibarra posee un alto valor en patrimonio cultural, en la que se destaca la importancia del centro histórico como uno de como sector relevante para su enseñanza. Aunque existen iniciativas de educación patrimonial, estas

presentan limitaciones como el escaso conocimiento de las actividades como las rutas guiadas por parte de la población joven y la ausencia de materiales didácticos formales. Lo que presenta una oportunidad para el desarrollo de proyectos educativos.

Tabla 4

Análisis de entrevista a Docente de Estudios Sociales

Categorías	Respuesta clave	Ideas clave	Interpretación
La importancia de que los niños conozcan sobre los sitios históricos de Ibarra	Se considera importante que lo conozcan porque es parte de su entorno y parte de la historia a la que pertenecen, por lo que se tienen que identificar	Identidad y pertenencia	Aunque se reconozca su importancia y arraigo, se sigue topando muy poco de este tema priorizando la historia general
Abordamiento de los contenidos de historia local en clase y estrategias	Se apoya a través de videos educativos y de materiales como el proyector, internet y computadora, también se optaron por las salidas de observación una vez por trimestre por lo general con los niños pequeños por la apertura	Uso de recursos digitales, salidas de observación y consulta en casa	La docente trabaja con los recursos que tiene a su alcance, pero para el desarrollo del aprendizaje depende de agentes exteriores como lo es las consultas en casa y los premisos para las salidas de observación que, aunque hay la disposición

de la dirección y
coordinación académica,
también se apoyan a
través de consulta en
casa previa a la clase

de las autoridades, las
salidas de campo no solo
están centradas hacia esta
materia y el conocimiento
histórico, sino que es
genérico.

**Insuficiencia de los
materiales de clase**

Los estudiantes no
tienen libros de texto,
solo se guían por las
diapositivas que
presentan en clase y
material que suben en la
plataforma estudiantil, es
un reto la enseñanza de
esta materia por el hecho
de que es muy teórica y
un poco más compleja su
enseñanza ya que
mayoritariamente se
utilizan texto que los
estudiantes tienen que
leer y memorizar

Falta de libros
de texto,
dificultad de la
propia materia

Aunque la docente quiere
realizar algo más
dinámico, termina
cayendo casi a lo de
siempre que es la lectura
y memorización

Material y características relevante para la enseñanza y aprendizaje	Como material podrían ser piezas claves como fichas, carteles o infografías o también ya tienen acceso a la tecnología podrían ser presentaciones. Por otro lado, las características estarían orientadas a lo que les llame la atención, algo que les llama la atención es la sopa de letras o talleres que permitan también ver que ellos retuvieron la información	Materiales sugeridos, características motivadoras	Tiene algo muy en claro y es que las actividades que más captan el interés es cuando algo es visual o divertido como la sopa de letras que los ayuda a pensar y recordar mientras buscan, pero este material no es suficiente para aprender historia, aquí se demuestra que se necesita más tiempo y más recursos para pasar de lo bonito a lo profundo
---	---	---	---

Implementación de actividades para el abordamiento de temas nuevos	Realizan trabajos en grupo en la que analizan o reflexionan cierto tema y se les anticipa el tema para que los estudiantes den su punto de vista y si les da tiempo también organizan pequeñas obras de teatro	Trabajo en grupo, anticipación del tema	En este caso primero ayuda a los estudiantes a familiarizarse con el tema que va a venir a continuación y los anima a participar para que no solo sean personas que absorben la información, pero recalca mucho que es una materia muy amplia, pero de poca importancia y se le otorga poco tiempo
---	--	---	--

Por medio de esta entrevista se nota la contradicción entre la valoración de la historia local para la construcción de pertenencia e identidad, y el poco material con su escasa priorización curricular que prioriza la historia general dentro de la materia y se reconoce que persiste las practicas tradicionales de lectura y memorización a pesar de que si tiene esfuerzos por incorporar actividades visuales o lúdicas. Así, el aprendizaje histórico queda atrapado entre la intencionalidad y una rutina escolar que, por la falta de tiempo, materiales, termina privilegiando lo superficial sobre la comprensión profunda del entorno.

Tabla 5

Análisis de entrevista a Diseñadora Gráfica

Categorías	Respuesta clave	Ideas clave	Interpretación
Experiencia profesional y conocimiento patrimonial	Diseñadora gráfica enfocada a la ilustración infantil editorial, antropóloga y docente tanto de la Universidad Técnica como de una institución educativa	Trayectoria multidisciplinaria	La profesional los perfiles claves como el diseño gráfico y la docencia, lo que permite abordar el material educativo desde lo estético y pedagógico.
Manejo de recursos gráficos	Debes tener un atractivo estratégico, lo puedes implementar a través de ilustraciones o imágenes pero procura a que se parezcan a la realidad, especialmente si se enseña lugares de Ibarra, porque así los	Atractivo, legibilidad y adaptación al usuario	Se prioriza que sea un material visualmente atractivo, pero sin que distorsione la realidad, en especial cuando se trata de espacios patrimoniales. Y que se tiene que tomar muy en cuenta hacia que publico esta

niños podrán
reconocerlos y
conectar mejor, en el
caso de los colores que
sean llamativos y
contrastantes , en la
tipografía procura que
sea una letra super
clara , la composición
que vayas a utilizar
también influye
mucho, dentro de esto
todo de acuerdo con el
público objetivo y de
acuerdo a sus gustos

**Recursos gráficos
para
implementación de
propuesta**

Tiene que ser un
material interactivo
pero que garantiza el
conocimiento y la
interactividad para que
no se quede en un
objeto estático. Fuera
bueno un material que

dirigido este ,
tomando en cuenta su
gustos o
características

También se advierte
que el material no
debe ser pasivo.
Frente a la dispersión
tecnológica actual, el
recurso debe competir
en atracción, pero
también en

refuerce su curiosidad
ya que los niños en la
actualidad están muy
dispersos por el uso de
la tecnología y
también hay muchos
niños que son
quinestésicos que se
les facilita aprender a
través del movimiento
por lo que sería más
fácil el aprendizaje si
este material les
permite levantarse,
buscar, interactuar o
tomar decisiones

profundidad. Hay que
tomar en cuenta el
estilo de aprendizaje
kinestésico, que
necesita del
movimiento para
aprender. Por lo que
se propone que el
material debe invitar
a la acción física y de
toma de decisiones, lo
que convierte al
aprendizaje en una
experiencia activa

Manejo de recursos	Ya en cuarto de básica	En este caso se toma
gráficos para	se maneja mucho la	en cuenta la
representar los	realidad y se podría	capacidad cognitiva
sitios histórico	implementar que la	de los estudiantes ya
	narrativa sea ficción,	que a esa edad ya
	pero manteniendo los	distinguen entre la
	lugares tal cual son ya	realidad y la
	que los niños a esa	imaginación,
	edad están en una	rechazando lo
	etapa en la que ya no	infantilizado.
	quieren ser tratados	
	como bebés	

Esta entrevista revela que para crear materiales educativos sobre los sitios históricos hacia este grupo de estudiante se debe tomar en cuenta la fidelidad visual , que en este sería la representación de los lugares tal cual son, la interactividad que les permita a los niños buscar y tomar decisiones lo que permite captar la atención de niños dispersos y favoreciendo a los kinestésicos, pero lo mas importante es tomar en cuenta que esto este dirigido hacia su edad evitando lo infantilizado, lo que permitirá un diseño estratégico que combine la realidad patrimonial, el estímulo y la participación del niño.

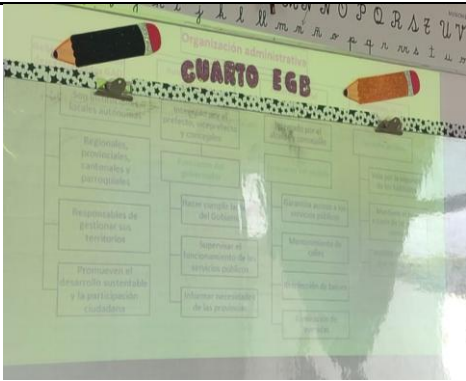
En conclusión, la entrevista con la Docente de Estudios Sociales revela una contradicción entre la valoración de la historia local y su escasa priorización dentro del currículo escolar. Por otra parte, la Diseñadora Gráfica aporta una solución centrada en la creación de materiales

educativos que combinen la interactividad para ayudar a captar la atención de los niños, y la fidelidad visual de los lugares patrimoniales. Finalmente, la entrevista a la arquitecta complementa la propuesta al sugerir que el material tome como referencia los sitios históricos de la ruta del centro histórico, seleccionados por su cercanía entre ellos y accesibilidad para la comunicación educativa

Fichas de observación de materiales de la institución para la enseñanza

Tabla 6

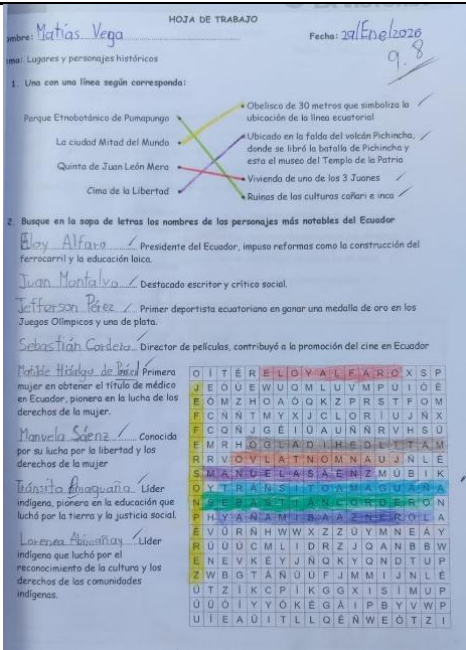
Ficha de observación Presentación Digital

Variable	Material	Conclusión
Entorno estudiantil		La diapositiva presenta ventajas como la accesibilidad y facilidad de elaboración, además de promover la interacción con los estudiantes mediante preguntas. Sin embargo, su efectividad se ve limitada por problemas técnicos relacionados con la ubicación del proyector, lo que afecta a la legibilidad del contenido y su visualización correcta, especialmente cuando no se utilizan colores oscuros o de alto contraste. Por lo tanto, aunque el material es útil, se necesita optimizar las

condiciones de proyección y el diseño visual para garantizar una experiencia de aprendizaje equitativa y efectiva.

Tabla 7

Ficha de observación de material impreso

Variable	Material	Conclusión
Entorno estudiantil		El uso de hojas de trabajo con actividades como principal la sopa de letras le permite al docente evaluar el conocimiento y la retención de la información después de introducir el nuevo tema. Si bien este tipo de material permite realizar una evaluación rápida y sencilla, pero en el caso de la actividad mayormente se centra en el reconocimiento visual, mas no de la comprensión ni reflexión de los conceptos aprendidos. Aunque el material impreso es accesible y fácil de implementar en el entorno estudiantil, fuera bueno que también sea

acompañado de otro tipo de material
impreso con actividades con
profundidad cognitiva como por
ejemplo preguntas abiertas o ejercicios
de relación, etc.

Tabla 8

Ficha de observación de video educativo

Variable	Material	Conclusión
Entorno estudiantil		Con respecto al uso de videos educativos, se indicó que este material audiovisual proviene de internet, esta combina imágenes, texto y una voz narrativa explicativa. Aunque también presenta la dificultad de la visualización, por lo que más allá del formato digital, el factor determinante sigue siendo la calidad de la presentación visual y el entorno físico de la proyección.

De acuerdo con los materiales educativos utilizados en clase revela que tiene limitaciones que afectan su efectividad como lo es su baja visibilidad por las deficiencias en las condiciones

de proyección como la ubicación y la iluminación, en el caso del diseño visual afecta por la falta de contraste y colores inadecuados lo que provoca una desigualdad en la experiencia de aprendizaje en especial a los alumnos ubicados en la parte posterior del aula o con dificultades visuales. Por otro lado, la hoja de trabajo presenta una baja profundidad cognitiva lo que evita una reflexión. En conjunto estos resultados indican que los recursos actuales son útiles en términos de accesibilidad y facilidad de implementación, pero resultan insuficientes para garantizar un aprendizaje equitativo. Por lo tanto, se requiere complementar con algún material impreso con tareas mas reflexivas

Una vez aplicado todo el estudio se determinó todos los resultados que se derivan en requerimientos de diseño

Tabla 9

Interpretación de datos de diagnósticos

Variable	Resultado	Requerimiento
Características cognitivas de los estudiantes	Los estudiantes de cuarto de básica poseen un conocimiento general pero desestructurado de los sitios históricos, no parten de cero, pero su comprensión es superficial. Asocian el patrimonio solo a edificaciones visibles y de uso cotidiano construyendo la noción desde	Actividades de diferentes formatos como ilustraciones, fotografías, juegos, que integren una interacción grupal

la experiencia espacial inmediata. Además, manifiestan un estilo de aprendizaje multimodal que requieren de distintos formatos para captar su atención como fotografías, ilustraciones. E inclinación a el trabajo en grupo.

Diseño de material didáctico

Se necesita que sea visualmente atractivo, pero sin distorsionar la realidad, especialmente al representar espacios patrimoniales. Los niños de 8 a 10 años rechazan lo infantilizado y exigen tipografías claras, colores complementarios y elementos visuales interactivos que permitan el desarrollo de criterio y toma de decisiones autónomas.

Aplicar tipografías sans serif, paleta de colores cálidos para elementos claves, y fondos neutros para evitar la fatiga visual, Debe incluir fotografías que demuestren la fidelidad a lo realista acompañado de ilustraciones que lo complementen.

Entorno Educativo

La observación de materiales y la entrevista a la docente Eliana Quilumbango revelan una limitada disponibilidad de recursos didácticos formales para la enseñanza de la historia local. Los estudiantes no cuentan con libros de texto: las presentaciones digitales y los videos educativos sacados de internet, presentan problemas de visualización debido a la mala ubicación del proyector, falta de contraste y luz ambiental, lo que perjudica especialmente a los alumnos ubicados en la parte posteriores del aula o con dificultades visuales. Las hojas de trabajo se limitan a actividades de bajo nivel cognitivo. La docente señala que pese a su interés por hacer clases más dinámicas, la

Crear un material gráfico impreso, con actividades de profundidad cognitiva como: preguntas abiertas o en la que los estudiantes puedan indagar la historia detrás de los sitios históricos

	escasez de materiales la obliga a recurrir a estrategias tradicionales.	
Interés y aprendizaje del estudiante	La encuesta y la entrevista a la docente de Estudios Sociales evidencian un bajo interés hacia la asignatura de historia local, percibida por lo estudiantes como teórica, poco atractiva y compleja, por lo que esta metodología genera pasividad cognitiva, no activa la atención sostenida ni la elaboración personal del conocimiento, derivado en aprendizajes frágiles y de corto plazo. No obstante, los estudiantes manifestaron una fuerte preferencia por el trabajo grupal y por formatos lúdicos visuales. La docente confirma que las actividades visuales o divertidas captan el interés,	Retos cortos, que entreguen recompensas visuales como puntos o fichas

pero son insuficientes para una comprensión profunda. Existe una contradicción ya que se valora la historia local para la construcción de identidad, pero el currículo prioriza la historia general y asigna poco tiempo, privilegiando lo superficial.

Conocimiento y selección de sitios históricos

La entrevista a la arquitecta Anabella experta en patrimonio cultural, indica que Ibarra posee un alto valor patrimonial, destacándose el centro histórico como uno de los más importantes del país por su calidad arquitectónica. Los sitios más representativos son los incluidos en la ruta histórica, factibles por su cercanía física y accesibilidad. Actualmente se pueden agregar otros patrimonios como la estación de tren, recientemente

Seleccionar sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra, priorizando a aquellos que faciliten su comprensión e identificación, Incluir tanto bienes muebles como inmuebles en la narrativa para ampliar la noción de patrimonio, hacia su historia y no solo hacia su ubicación y arquitectura.

activada. La experta señala que, aunque existen iniciativas de educación patrimonial (rutas guiadas), estas son escasamente conocidas por la población joven y hay ausencia de materiales didácticos formales que vinculen el patrimonio con el ámbito escolar. El patrimonio integra bienes muebles e inmuebles, con historias con historias que conectan con el pasado ofreciendo un amplio valor educativo.

4. CAPITULO IV

4.1. Resultados y Discusión

La fundamentación teórica expuesta en el Capítulo II, contrastada con los resultados del diagnóstico, evidencia una correspondencia con lo planteado por Piaget, quien sostiene que los niños en la etapa de operaciones concretas construyen su conocimiento a partir de experiencias directas y observables. En este sentido, los estudiantes de cuarto de básica no parten de un desconocimiento total sobre los sitios históricos, sino que poseen nociones generales construidas desde su experiencia cotidiana; sin embargo, estas se presentan de forma desestructurada y superficial. Esta situación también se alinea con Hernández y Bazurto (2019), quienes señalan que las nuevas generaciones tienden a reducir el patrimonio a elementos visibles, limitando su comprensión integral como parte de la memoria histórica.

Asimismo, la preferencia de los estudiantes por el aprendizaje multimodal y el trabajo grupal se corresponde con lo planteado por Pastor et al. (2010), quienes destacan la integración social como un factor determinante en el desarrollo del aprendizaje. Esta coincidencia refuerza la necesidad de diseñar estrategias didácticas colaborativas y dinámicas que permitan la construcción activa del conocimiento, en concordancia con los principios del aprendizaje significativo.

En cuanto a los requerimientos de diseño, los resultados evidencian la necesidad de materiales visualmente atractivos, pero fieles a la realidad, especialmente en la representación de espacios patrimoniales. Este hallazgo se alinea con el principio de representación concreta de Piaget, así como con los aportes de Coloma et al. (2022) y la UNESCO (2014), quienes sostienen que el diseño gráfico debe actuar como mediador didáctico, garantizando claridad, legibilidad y

pertinencia visual. Sin embargo, la observación de los materiales actuales utilizados dentro de la Unidad Educativa, están caracterizados por baja legibilidad, escaso contraste y nula interactividad evidencia una contradicción con estos postulados, lo que explica su limitada efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, las condiciones del aula y la limitada disponibilidad de recursos didácticos formales, identificadas a través de la observación y la entrevista a la docente, confirman lo planteado por el Ministerio de Educación (2016) respecto a la necesidad de incorporar materiales contextualizados en el proceso educativo. No obstante, la dependencia de recursos digitales con problemas de visualización, debido a factores como la iluminación y la ubicación del proyector, se contrapone a lo señalado por Pastor et al. (2010) sobre la influencia del entorno en el aprendizaje, así como a los principios de accesibilidad propuestos por la UNESCO (2014), evidenciando una brecha entre la teoría y la práctica educativa.

En relación con la motivación hacia la asignatura, los resultados evidencian un bajo interés por la historia local, percibida como teórica y poco dinámica, lo cual coincide con lo señalado por Prieto y Piñón (2021), quienes afirman que la enseñanza tradicional de la historia limita la comprensión y el interés del estudiante. Esta situación contradice los planteamientos de Díaz Barriga y Hernández (2010), quienes proponen estrategias que promuevan la participación activa y el desarrollo de procesos cognitivos complejos. No obstante, la preferencia de los estudiantes por actividades lúdicas, visuales y colaborativas refuerza la pertinencia de incorporar recursos didácticos innovadores que transformen esta percepción y favorezcan un aprendizaje más significativo.

Finalmente, los aportes recabados de la entrevista a la, experta en patrimonio cultural, coinciden con lo establecido por el GAD Municipal de Ibarra (2019) y la UNESCO (2014), al

reconocer el alto valor patrimonial del centro histórico de la ciudad. La selección de sitios accesibles y cercanos responde a lo planteado por Prats (2011), quien destaca la importancia de partir del entorno inmediato para facilitar la comprensión histórica. Sin embargo, la escasa difusión de iniciativas patrimoniales y la ausencia de materiales didácticos formales confirman lo expuesto por Hernández y Bazurto (2019) sobre la desconexión entre el patrimonio y las nuevas generaciones, lo que justifica la necesidad de diseñar recursos educativos que fortalezcan la memoria histórica y el sentido de pertenencia.

En base a todo lo mencionado se detalla en la siguiente tabla de requerimientos de diseño

Tabla 10

Requerimientos de diseño

Variables	Requerimientos
Características cognitivas de los estudiantes	Actividades multimodales que integren una interacción grupal.
Diseño de material didáctico	Crear un material gráfico impreso, aplicar tipografías sans serif, paleta de colores cálidos para elementos claves, y fondos neutros para evitar la fatiga visual y garantizar que las ilustraciones tengan fidelidad a lo realista.

Entorno Educativo	Estrategias dinámicas sin dependencia tecnológica, que garantice visibilidad equitativa
Interés y aprendizaje del estudiante	Retos cortos, preguntas de causan efecto, que entreguen recompensas visuales (puntos)
Conocimiento y selección de sitios históricos	Seleccionar sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra, priorizando a aquellos que faciliten su comprensión e identificación, Incluir tanto bienes muebles como inmuebles en la narrativa para ampliar la noción de patrimonio más allá de lo visible

4.2. Propuesta

A través de los requerimientos se define recursos para dos momentos claves en el aula: inicial, para este momento se propone la utilización de un material digital de fácil acceso, el cual podrá ser compartido a través de la plataforma estudiantil. Este recurso permitirá que los estudiantes tengan un acercamiento anticipado al tema, favoreciendo la familiarización con los contenidos y despertando el interés por el aprendizaje.

Para el momento del desarrollo de la clase, se plantea el uso de materiales didácticos impresos e interactivos, diseñados en formato de juegos grupales. Estos recursos tienen como finalidad reforzar y verificar la retención de la información adquirida, promoviendo la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo.

La propuesta integra elementos lúdicos y visuales acordes a las preferencias y características de los estudiantes, buscando generar una experiencia educativa más dinámica, creativa y participativa. De esta manera, se pretende fortalecer el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural local mediante estrategias de diseño gráfico aplicadas a la educación.

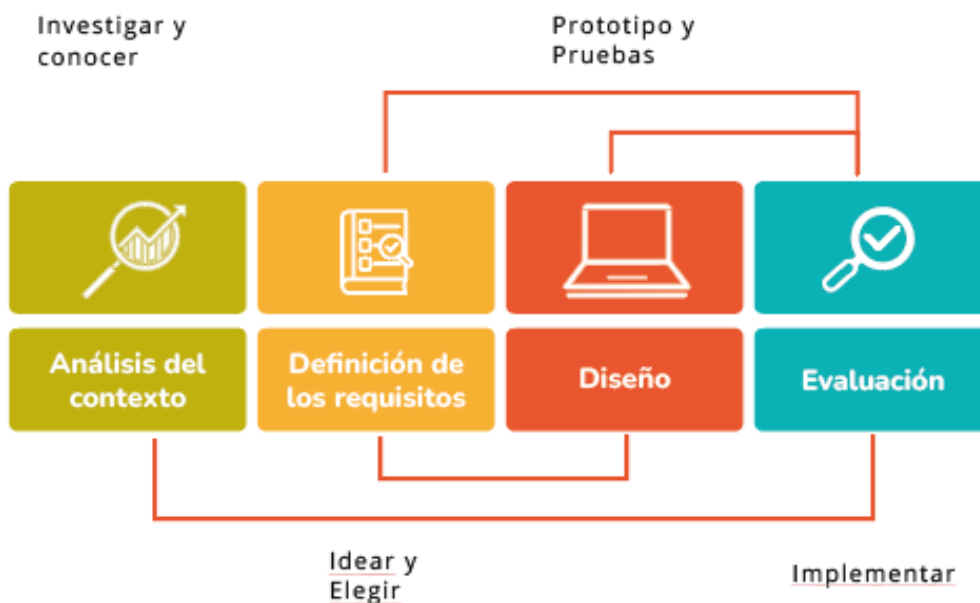
4.3. Metodología de Diseño

La propuesta se aborda desde la metodología de “Diseño Centrado en el Usuario” (DCU), creada por Donald Norman en 1980. la aplicación del DCU en esta tesis garantiza que el proceso de diseño se base en evidencias obtenidas mediante investigación y evaluación, tal como lo indica Leandro Luján (2026). Esto significa que las decisiones gráficas, tipográficas, cromáticas y estructurales no fueron arbitrarias, sino que surgen del análisis del contexto de uso, de las necesidades específicas de los estudiantes y de pruebas de usabilidad sistemáticas. De esta manera, el producto final se fundamenta en datos reales y no en suposiciones del diseño.

Pasos de la Metodología del diseño centrada en el Usuario

Figura 21

Pasos de la metodología del diseño centrado en el usuario



Según Leandro Luján (2026), la metodología DCU tiene el objetivo de hacer que los sistemas interactivos sean más utilizables y útiles, centrándose en las necesidades, características y limitaciones de los usuarios, y aplicando métodos ergonómicos y de usabilidad a lo largo de todo el proceso de diseño

Con el contenido que antecede a continuación, se aplica cada una de las etapas dentro del proyecto

4.3.1. Análisis del Contexto

Los estudiantes de cuarto del básica de la Unidad Educativa Católica “La Victoria” constituyen los usuarios del material didáctico enfocado en la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra. Para ello se desarrolló una investigación que permitió identificar la problemática principal la cual radica en la ausencia de materiales didácticos educativos que

despierten el interés de los niños entre 8 a 10 años. Se realizó una observación directa en el aula durante la clase de Estudios Sociales, donde se evidenció que la metodología empleada por la docente se basa principalmente en la lectura y retención memorística de la información, evaluada mediante preguntas de refuerzo.

Así mismo se analizó el nivel de atención de los estudiantes, identificando dificultades en la concentración sostenida debido al uso de materiales no interactivos. De igual manera por medio de la docente se dio a conocer que dentro de las actividades que realiza la más llamativa para los estudiantes es la sopa de letras.

4.3.2. Definición de los Requisitos

Se establecieron tanto requisitos funcionales como no funcionales. En cuanto a los requisitos funcionales, se determinó que el material debe integrar contenidos del centro histórico de Ibarra que incorporen personajes narrativos con características de los estudiantes de la unidad educativa católica la victoria como vestimenta, colores de la vestimenta, y etnia mestiza, que sean guías que faciliten la comprensión de los hechos históricos, a través del juego promover el trabajo colaborativo entre estudiantes a través de actividades grupales que incentiven la toma de decisiones y participación activa

Respecto a los requisitos no funcionales, se estableció el uso de fotografías, tipografías claras y legibles acordes a la edad, así como una paleta de colores cálidos y contrastantes que faciliten la jerarquización de la información. Además, se definió que el material debe ser en formato físico para la interacción de los estudiantes, incorporando preguntas de reflexión y relación con el entorno. Finalmente se consideró que el tiempo de interacción con el material no debe superar los 30 minutos, en concordancia con la duración de la clase.

4.3.3. *Diseño*

En este apartado se generó una lluvia de ideas, en primera instancia se realizó un descarte bajo los criterios de funcionalidad, tiempo de implementación, viabilidad de producción, pertenencia pedagógica y nivel de interacción grupal. Posteriormente se analizó en función de su aporte de aprendizaje significativo, su capacidad de generar interés en los estudiantes y su adaptabilidad en el contexto educativo. Por consecuencia se realizó un proceso de selección en el que se priorizó a las alternativas que cumplieran de mejor manera con los objetivos del proyecto. Como resultado, las ideas seleccionadas fueron reorganizadas en tres propuestas estructuradas en formas de Kits. Dos kits para aula y uno para salida de campo que integran las estepas de introducción del tema y un juego interactivo que permite verificar si la información fue retenida.

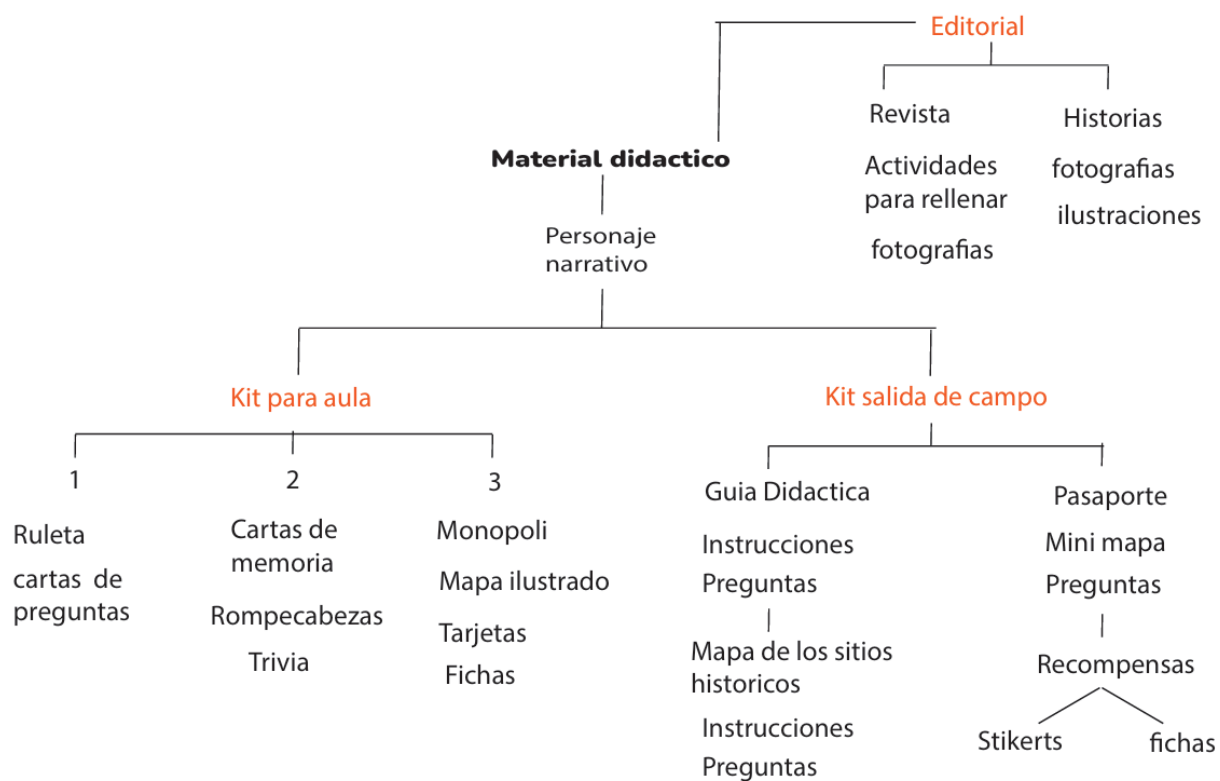
Figura 22*Lluvia de Ideas*

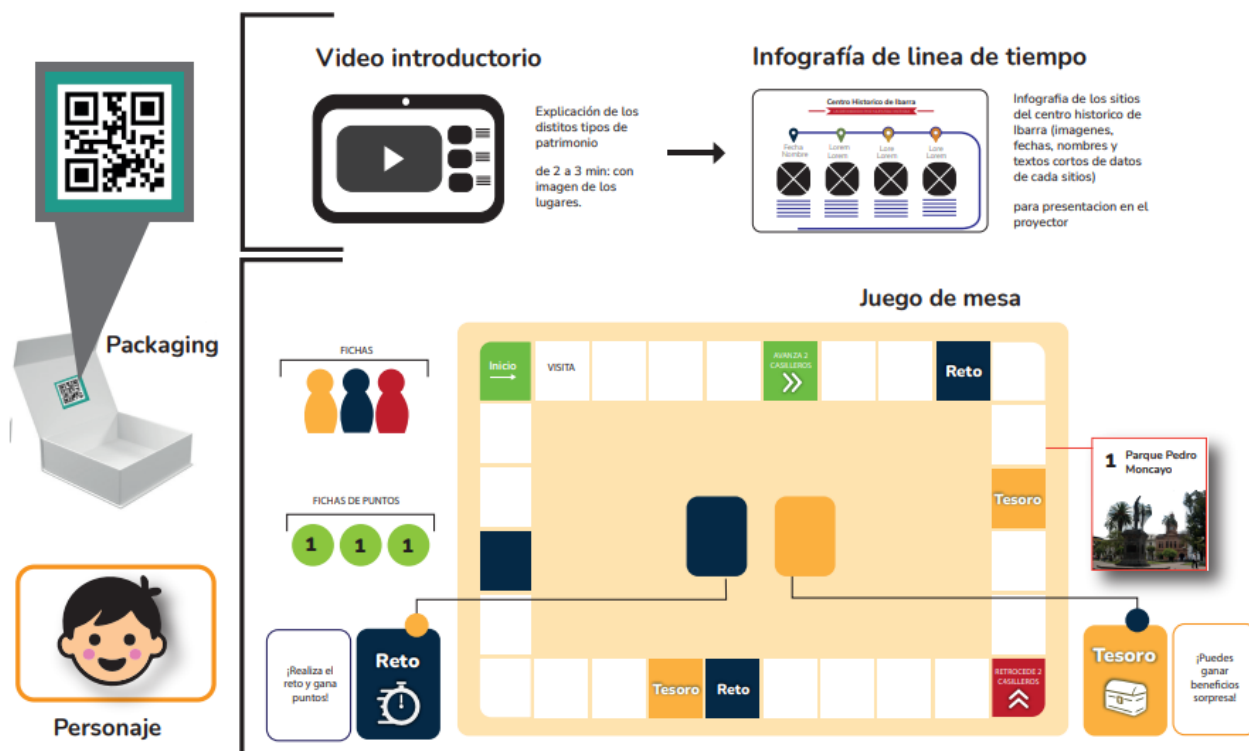
Figura 23

Moodboard



4.3.3.1. Propuesta 1: Ruta Histórica.

Son varios recursos lúdicos que tienen como el objetivo mejorar el material de enseñanza existente de Estudios Sociales y enriquecer la experiencia de aprendizaje mediante un enfoque multisensorial. Este kit ayuda a los estudiantes a participar y aprender de manera distinta, con materiales más adecuados para su comprensión y activación dinámica, alejándose de las estrategias tradicionales pasivas.

Figura 24*Kit 1*

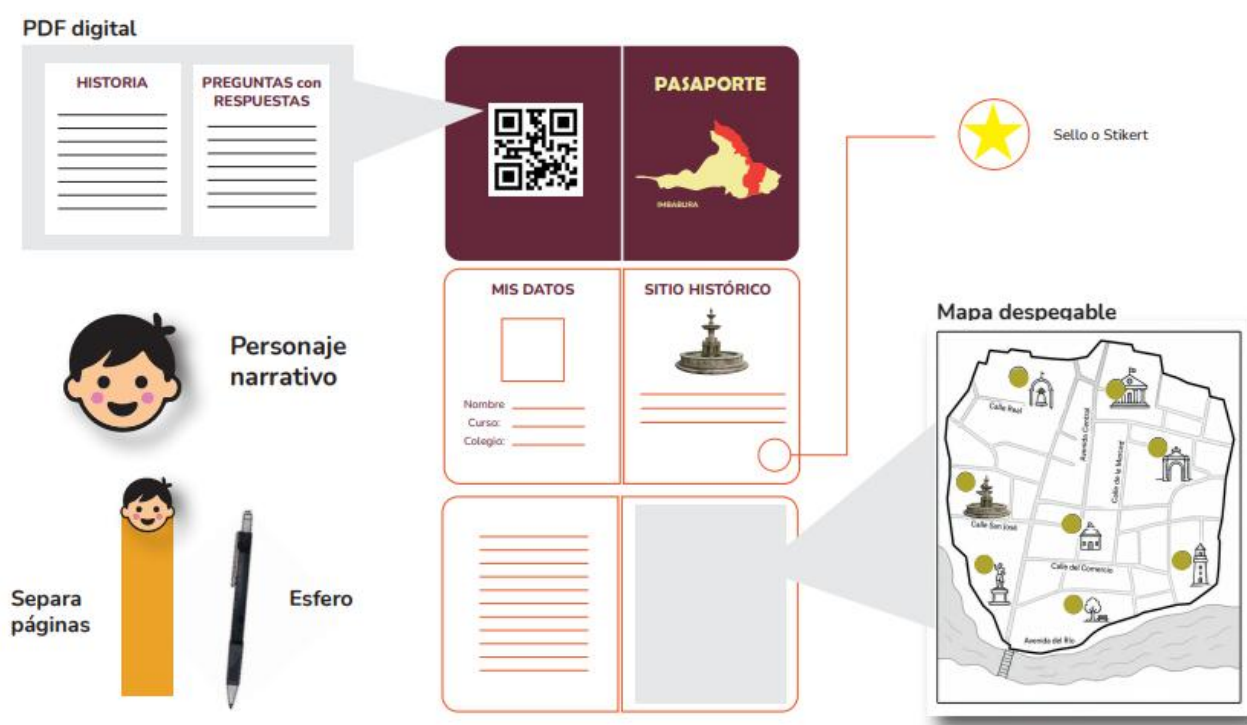
El kit contiene lo siguiente: Packaging que contiene un código QR que contendrá la guía didáctica del juego, el video introductorio de los sitios históricos y la infografía de línea de tiempos de los sitios históricos de forma digital. De manera física contendrá el juego de mesa con tablero de recorrido del centro histórico y tarjetas con actividades y preguntas, junto con fichas, dados y un personaje ilustrado que sirve de guía en el juego.

4.3.3.2. Propuesta 2: Exploradores de la Historia.

Material didáctico diseñado para la implementación y guía en la salida de campo en la que los estudiantes salen a explorar los sitios históricos de Ibarra, con el objetivo de transformar las visitas a los sitios históricos de Ibarra, en una experiencia Vivencia y Lúdica, para fortalecer la retención de la información mediante aprendizaje kinestésico.

Figura 25

Kitt 2



Este kit contiene un pasaporte con un apartado para colocar sus datos, y en las siguientes páginas estarías los sitios históricos de la ruta histórica y con datos de cada lugar en la última hoja estaría implementado un mapa despegable de la ruta histórica con el recorrido, en la parte posterior del pasaporte se encuentra un código QR donde contiene un documento descargable con las historias cortas de cada uno de los lugares a visitar, a la vez que después de cada historia

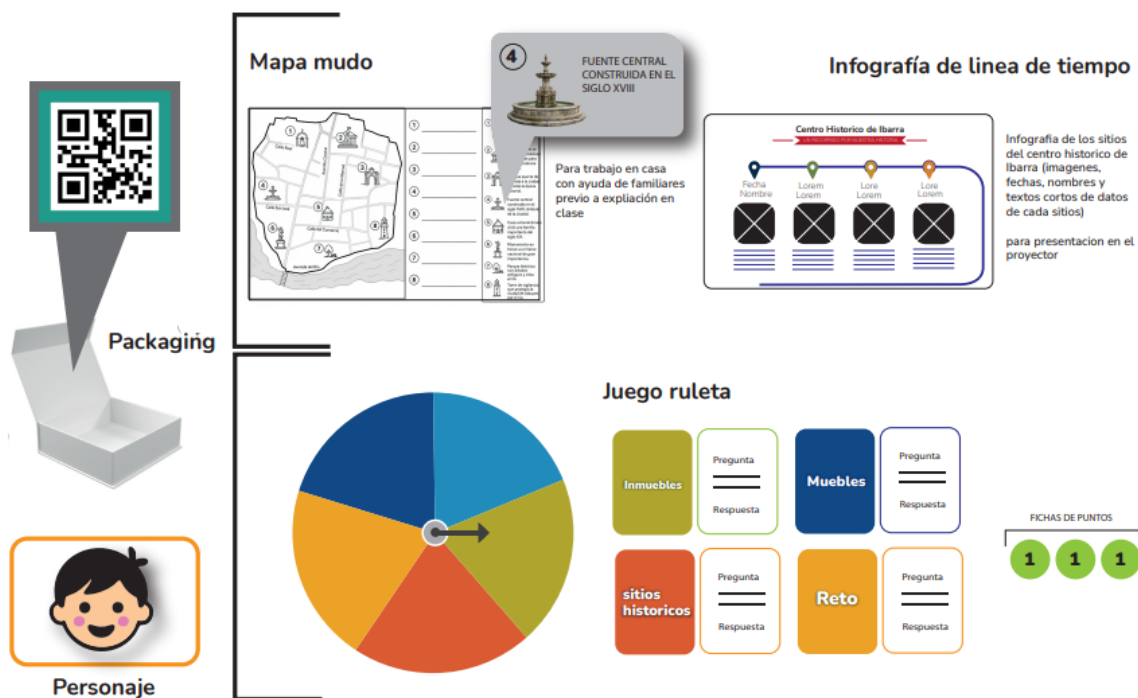
tiene preguntas para realizar con respecto al tema, quien responda las preguntas de forma correcta se le otorgara un incentivo visual, parte del kit son un separa páginas y un esfero, todo este recorrido es guiado por un personaje.

4.3.3.3. Propuesta 3: Ruleta Histórica.

Propuesta lúdica que ayuda a introducir los sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra a los niños de cuarto de básica. Este kit se compone de elementos que ayudan al aprendizaje en las distintas etapas, aprendizaje autónomo y aprendizaje en el aula, con el objetivo de introducir los principales sitios históricos del centro histórico de Ibarra, mediante una metodología activa que incluye gamificación a través del juego y participación activa.

Figura 26

Kit 3



Este kit contiene un packaging con un QR en la tapa donde se encuentran tres recursos digitales primero la guía didáctica del juego, un mapa mudo que es una actividad descargable para completar los espacios en blanco a través de pistas, y una infografía de línea de tiempo de los sitios históricos. Los materiales impresos son una ruleta con distintas secciones divididas por colores cada color representa un tema o actividad de acuerdo con la tarjeta que representa y como incentivo si aciertan en la pregunta o actividad obtendrán una ficha.

4.3.3.4. Selección de Propuestas.

Se procedió a evaluar los prototipos de materiales didácticos (kit 1, kit2 , kit 3) con el fin de determinar los más viables para la implementación en la asignatura de Estudios Sociales. Para ello se realizó un acercamiento inicial a la institución educativa, en el cual se presentó cada kit a la Docente de la asignatura mediante una exposición. Como instrumento de valoración, se empleó fichas de selección que evaluaba cada kit con base a cuatro criterios: factibilidad, contenido, claridad e interactividad. Cada criterio con una escala del 1 (puntaje más bajo) al 5 (puntaje más alto).(ver anexo pág. 156, 167)

Figura 27

Parametro de evaluación

Parámetros	Kit 1	Kit 2	Kit 3
Factibilidad	10	14	15
Contenido	13	15	14
Claridad	15	15	13
Interactividad	14	15	15
Total	52	59	57

De acuerdo con la evaluación emitida por la docente, los materiales más pertinentes para su implementación en el aula fueron el Kit 2 y el Kit 3. El kit 1 fue descartado debido a

que su dinámica de juego resultaba considerablemente más extensa, lo que demandaría más tiempo de aplicación superior al disponible en clase, el cual es de 40 min por sesión.

También se contó con la participación de Ruth Rosero, Diseñadora/Diseñadora, Curricular y Docente escolar, y Verónica Chávez Diseñadora y Responsable de Innovación Educativa a quienes de igual manera favorecieron al kit 3 y kit 2 . En conclusión, se optó por la unificación del kit 2 que incluye el juego de la ruleta y el kit 3 que contiene al pasaporte que ayuda como material de acompañamiento.

4.3.3.5. Producción.

En esta se comprende el desarrollo de todos los componentes gráficos, editoriales e interactivos que conforman el kit didáctico. Este proceso se inicio con el levantamiento y la organización del contenido histórico, seguido por la creación de los recursos visuales, la producción fotográfica, la diagramación y el diseño de cada uno de los materiales que integran al kit.

4.3.3.5.1 Levantamiento y depuración de contenido

Recopilación, selección y organización de la información histórica de los sitios de recorrido del centro histórico de Ibarra, esta información fue recolectada mediante la revisión de fuentes bibliográficas y archivos digitales, para la estructuración, de la infografía, las tarjetas del juego, el mapa mudo y el pasaporte.

Sitio Histórico	Datos generales
La Catedral	1606-1868

	Es el templo más importante de la ciudad. Fue construida con la ayuda de toda la comunidad Ibarreña Hace muchos años, cuando la ciudad de Ibarra volvió a levantarse después de un gran terremoto, las personas trabajaron unidas para construir una hermosa catedral. Sus campanas sonaban fuerte para avisar celebraciones y reuniones importantes. Los niños de aquella época decían que, cuando el sol iluminaba las torres, parecían gigantes cuidando la ciudad.
Teatro Gran Colombia	1901 Es uno de los teatros más antiguos del País y escenario de eventos culturales. Su nombre recuerda la unión de países llamada Gran Colombia. El Teatro Gran Colombia nació para llenar a Ibarra de música, arte y alegría. En sus escenarios se presentaban cantantes, actores y bailarines que hacían soñar a las familias. Muchos niños imaginaban que detrás del telón vivían personajes mágicos esperando salir a actuar.
Basílica La Merced	1700 aproximadamente Es un lugar de oración muy querido por los ibarreños. En su interior se venera a la Virgen de La Merced. La Basílica La Merced es uno de los templos más queridos de la ciudad. Cuenta la historia que muchas personas llegaban allí para agradecer y pedir protección. Sus enormes puertas y vitrales de

colores hacían que los niños sintieran que entraban a un castillo lleno de luz.

Centro Cultural El 1907

Cuartel

Antes fue un cuartel militar y hoy es un espacio para el arte y la cultura, aquí se realizan exposiciones y talleres culturales. Hace mucho tiempo, este lugar fue un cuartel donde trabajaban soldados que cuidaban la ciudad. Con el paso de los años, el edificio se transformó en un centro cultural lleno de arte, historia y exposiciones. Ahora es un lugar donde las familias aprenden y descubren historias antiguas de Ibarra.

El Torreón

1800 APROX

Es el parque principal de Ibarra y lleva el nombre del héroe Pedro Moncayo. En el centro del parque hay un monumento dedicado a Pedro Moncayo. El Torreón es una construcción antigua que destaca por su forma diferente y su aspecto parecido al de una torre de vigilancia. Muchas personas lo reconocen como uno de los rincones históricos más llamativos de Ibarra.

Dato curioso: Desde hace años, el Torreón es considerado uno de los sitios más fotografiados del centro histórico.

Casa de la Ibarreñidad	1908 Es una de las iglesias más antiguas de Ibarra, formó parte del antiguo convento de los Agustinos. La Casa de la Ibarreñidad conserva fotografías, objetos y recuerdos que muestran cómo vivían antes las familias ibarreñas. Es un lugar para aprender sobre las costumbres y tradiciones de la ciudad. Dato curioso: Allí pueden encontrarse objetos antiguos que usaban los habitantes de Ibarra hace muchísimos años.
Iglesia San Agustín	Siglo XVII Conserva fotografías, objetos y documentos históricos de Ibarra. Aquí aprendemos sobre las raíces e identidad ibarreña. A sentir orgullo por nuestra historia y costumbres. La Iglesia San Agustín guarda parte de la historia antigua de Ibarra y es reconocida por su tranquilidad y belleza. Sus paredes han acompañado bautizos, matrimonios y celebraciones durante muchos años. Dato curioso: Algunas personas creen que esta iglesia tiene uno de los ambientes más silenciosos y tranquilos del centro histórico
Parque Pedro Moncayo	1893 aproximadamente Es el parque principal de Ibarra y lleva el nombre del héroe Pedro Moncayo. En el centro del parque hay un monumento dedicado a Pedro Moncayo. A cuidar los espacios públicos y

naturales. Este parque es uno de los lugares más conocidos de la ciudad y ha sido punto de encuentro durante generaciones. Allí las personas descansan, conversan y disfrutan de eventos culturales.

Dato curioso: En el centro del parque existe una pileta muy famosa que muchas personas usan como referencia para encontrarse.

Centro Cultural Ibarra	Restauración 2006 Promueve actividades de música, arte, teatro y talleres, niños y jóvenes participan en actividades culturales. Que la cultura ayuda a desarrollar creatividad y convivencia. El Centro Cultural Ibarra es un espacio dedicado al arte y la creatividad. Allí se realizan talleres, exposiciones y actividades para niños y adultos. Dato curioso: En este lugar suelen presentarse exposiciones de pintura, fotografía y danza abiertas para toda la comunidad.
Esquina del Coco	Siglo xx aproximadamente Es famosa por sus helados de paila y dulces tradicionales, es un lugar muy visitado por turistas y familias. Que la gastronomía también es patrimonio cultural. La Esquina del Coco es un lugar tradicional muy conocido por los habitantes de Ibarra. Durante años fue un punto de reunión donde las personas conversaban y

compartían historias de la ciudad.

Dato curioso: Su nombre curioso hace que muchos visitantes pregunten por qué se llama así, convirtiéndolo en un sitio muy recordado.

Obelisco

1936 aproximadamente

Fue construido para recordar el terremoto de 1868 y la reconstrucción de Ibarra. Representa la fuerza y unión de los ibarreños. Que la historia nos enseña a ser fuertes y valorar nuestra ciudad. El Obelisco es uno de los monumentos más representativos de Ibarra y recuerda momentos importantes de la historia de la ciudad. Su forma alta y elegante hace que destaque entre los edificios cercanos.

Dato curioso: Muchas personas usan el Obelisco como punto de encuentro porque es fácil verlo desde distintos lugares.

4.3.3.5.2 Desarrollo de personaje.

Personaje que acompaña el recorrido educativo del kit, para fortalecer la identidad visual y generar mayor cercanía con el público infantil. Se basó en características como la vestimenta para reforzar el concepto de exploración y descubrimiento. Se incorporó un chaleco con bolsillos, ropa cómoda y botas para representar a un personaje preparado para recorrer distintos espacios y conocer nuevos lugares. Con respecto a la línea gráfica

se utilizaron características seleccionadas en las encuestas con los estudiantes, junto con formas simples, líneas suaves y rasgos faciales amigables, acompañado de varias expresiones que permiten transmitir emociones durante la interacción con el material didáctico.

Figura 28

Boceto de personaje

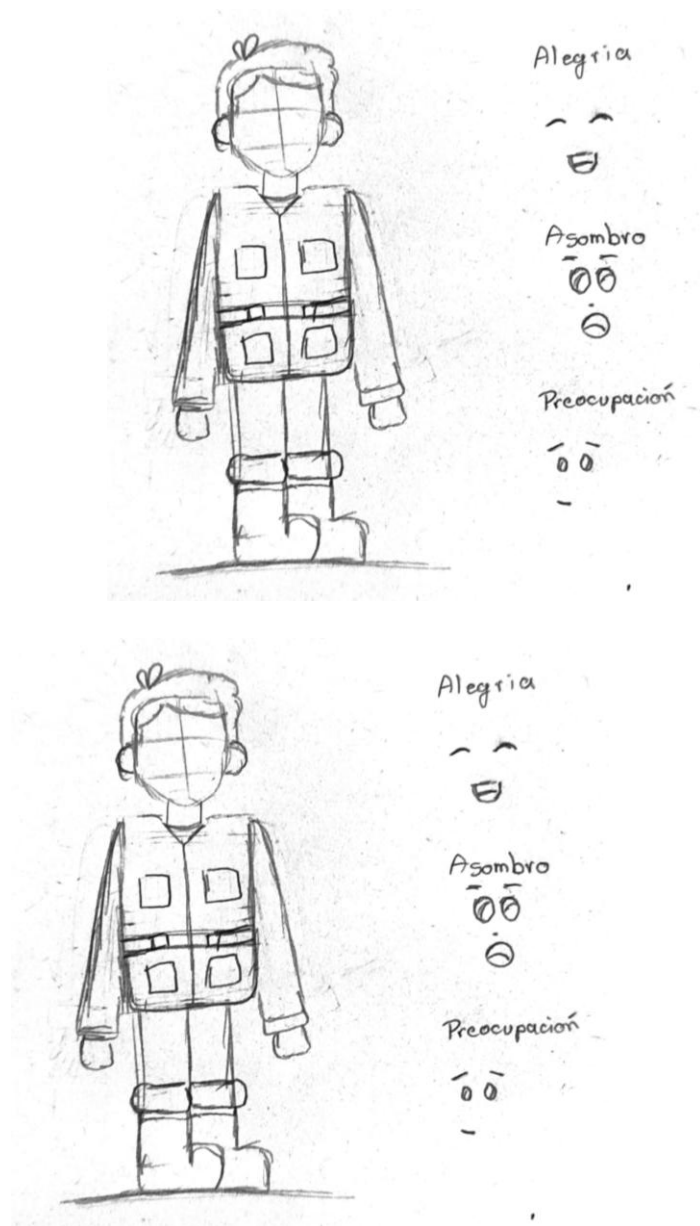


Figura 29*Ilustración de Personaje Vectorial*

4.3.3.5.3 Fotografía.

El estilo fotográfico utilizado en el proyecto tiene un enfoque documental y educativo, priorizando imágenes claras y luminosas para el público infantil, que resaltan los elementos arquitectónicos y patrimoniales más representativos de cada sitio histórico. Las fotografías fueron adaptadas a diferentes formatos según las necesidades de cada pieza gráfica, permitiendo su correcta aplicación en la infografía, tarjetas y pasaporte.

Figura 30

Iglesia de la Catedral



Figura 31

Centro Cultural de Ibarra



Figura 32

El Torreon



Figura 33

Teatro Gran Colombia

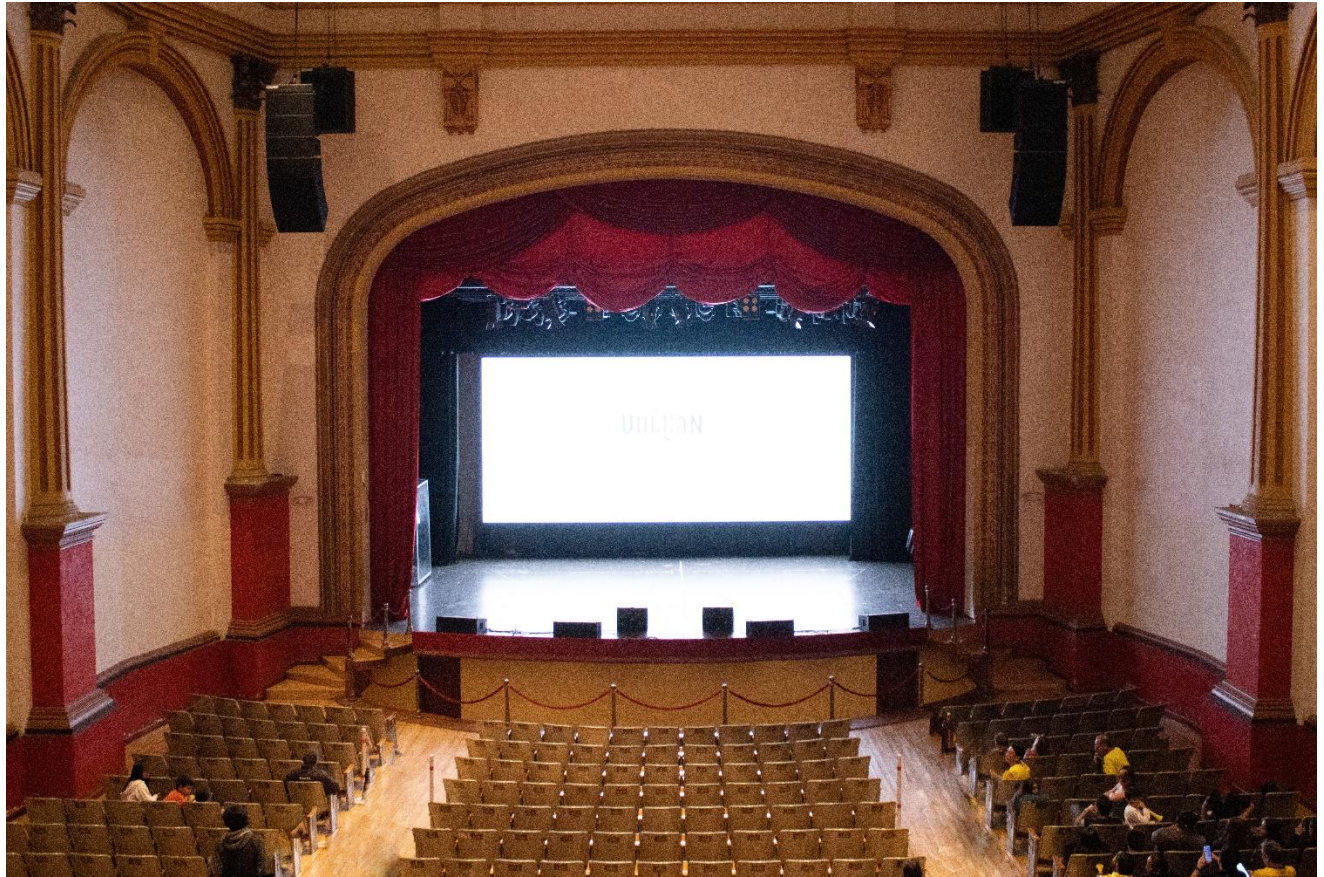


Figura 34

Obelisco de Ibarra



Figura 35

El Cuartel



Figura 36

Iglesia la Merced



Figura 37

Casa de la Ibarreñidad



Figura 38

Iglesia San Agustín



4.3.3.5.4 Diagramación o maquetación de contenido.

La diagramación de los materiales se desarrolló considerando principios de jerarquía visual, legibilidad, organización de información y experiencia de usuario infantil, todo el material desarrollado sigue una línea grafica con colores contrastantes, la tipografía principal para titulaciones se seleccionó Berlin Sans FB Demi Bold y como tipográfica secundaria para sub temas y textos Nunito ya que es una tipografía san serif con bordes redondeados que es amigable y con fácil legibilidad para los niños

4.3.3.5.5 Instructivo.

El tríptico del Kit didáctico fue diseñado utilizando una diagramación en cuatro cuerpos que organiza la información de manera secuencial y fácil de comprender. La composición visual se estructura mediante bloques de contenido, encabezados numerados, e ilustración que guían al usuario durante la implementación del kit. Se empleó una jerarquía visual clara, apoyada en la paleta de colores del kit para que siga una misma línea gráfica, con espacios de respiro visual, favoreciendo así una lectura intuitiva.

Figura 39

Diagramación del instructivo





4.3.3.5.6 Tarjetas.

Las tarjetas fueron diseñadas con una estructura visual clara que integra imágenes, pistas, preguntas y elementos gráficos

En su tiro tiene una ilustración haciendo referente a la actividad que indican las cartas, se tienen cuatro categorías todas sacadas de la enseñanza previa del mapa mudo y la infografía, la primera categoría es de preguntas, la segunda categoría es de adivinanzas, la tercera categoría es de retos y la última categoría es de identificar el sitio histórico a través de las imágenes que se muestran

La diagramación de las tarjetas está establecida por un alto de 1,9 y un ancho de 1,5 como espaciado para la ubicación del texto alineado hacia la izquierda

Figura 40*Diagramación de tarjetas de preguntas*

 Preguntas	¿Cuál es una de las Iglesias mas antiguas de Ibarra? La Iglesia San Agustín	¿Qué aprendemos de los sitios históricos? Historia, cultura y tradiciones	¿Cuál es el parque principal del centro histórico? Parque Pedro Moncayo	¿ En qué lugar aprendemos sobre nuestras raíces? En la Casa de la Ibarra
--	---	---	---	--

Figura 41*Diagramación de tarjetas de adivinanzas*

 Adivinanzas	Fui parte de la antigua Quinta La Victoria El Torreón	Tengo la estatua de García Moreno La esquina del Coco	Soy el parque principal del centro histórico Parque Pedro Moncayo	Antes tuve función militar y ahora cultural Centro Cultural El Cuartel
---	---	---	---	--

Figura 42*Diagramación de tarjetas de retos*

 Retos	Dibuja el obelisco en 20 segundos	Forma una iglesia con tu cuerpo	Actúa como guía turístico	Describe un sitio histórico usando solo 3 palabras
--	--	--	----------------------------------	---

Figura 43

Diagramación de tarjetas de reconocimiento de los sitios históricos



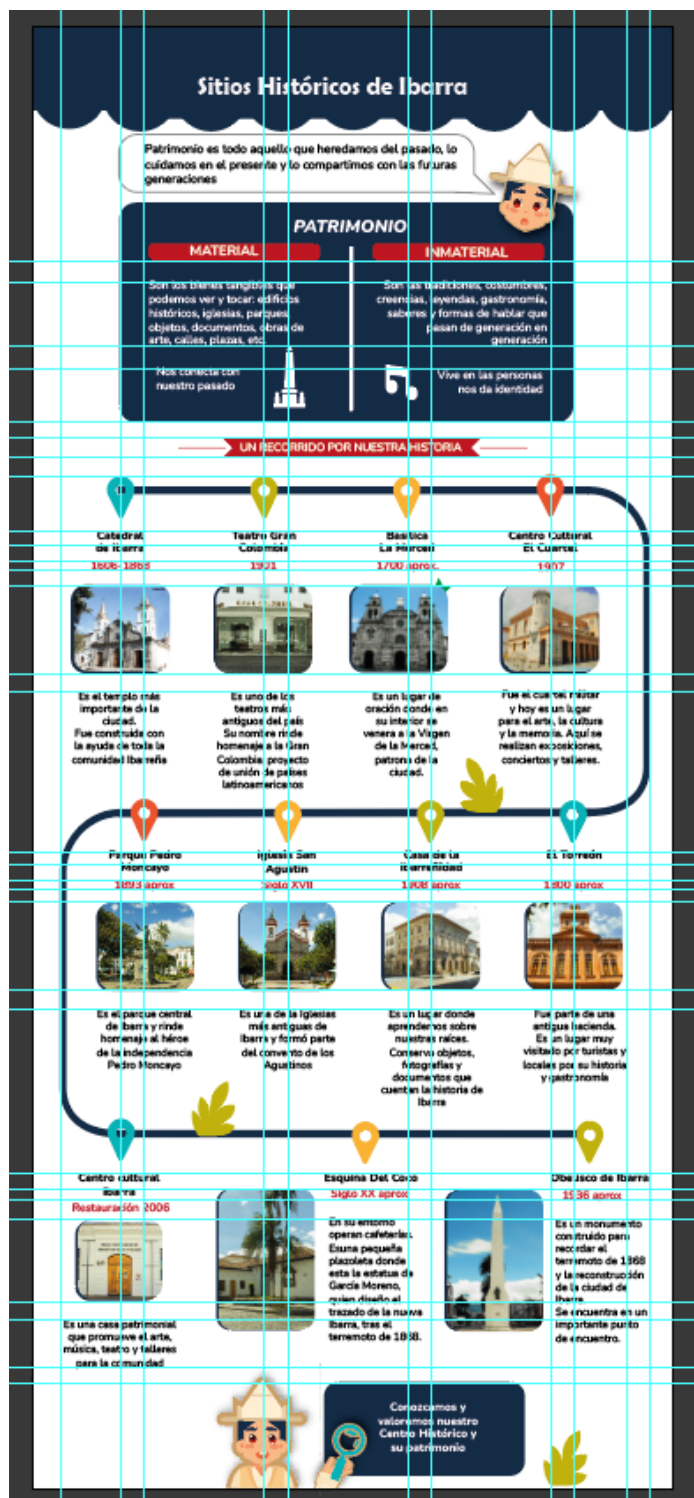
4.3.3.5.7 Infografía.

La infografía presenta una maquetación vertical y modular que organiza la información de forma clara y secuencial. La jerarquía visual se establece mediante el tamaño de los títulos, el contraste de colores entre el verde, amarillo mostaza, rojo y celeste y la ubicación estratégica de los elementos principales. El peso visual se distribuye equilibradamente entre fotografías, textos y marcadores de ubicación, generando puntos de interés que facilitan la lectura.

La línea de recorrido funciona como un eje visual conductor, guiando al usuario a través de los diferentes sitios históricos. Además, la repetición de módulos informáticos (nombre, fecha, fotografías, y descripción) aporta coherencia y ritmo visual. El uso de la paleta romántica esta ligada a la línea gráfica de todo el material del Kit.

Figura 44

Maquetación y diagramación de la infografía



4.3.3.5.8 *Pasaporte.*

Elemento interactivo que permite registrar el recorrido y aprendizaje de los estudiantes durante las actividades. Para el desarrollo del pasaporte se elaboró un machote estructural y una retícula de diagramación de una columna que permitieron distribuir los espacios de texto, fotografías, sellos y actividades.

Figura 45

Diagramación de la portada del pasaporte



Para la diagramación de la portada se desarrolló una retícula con composición centrada y simétrica, con una jerarquía visual con mayor peso en el título, ubicado en la parte superior. En segundo nivel jerárquico se encuentra la ilustración del mapa de la provincia de Imbabura, este elemento actúa como elemento identificador del contenido patrimonial y cultural del pasaporte

Para la paleta cromática utiliza un fondo oscuro rojo vino que se asocia con el pasaporte ecuatoriano contrastando cromáticamente con los elementos en tonos claros, favoreciendo a la legibilidad.

Figura 46*Diagramación de Hoja de datos de los estudiantes*

MIS DATOS

Nombre: _____

Curso: _____

Colegio: _____

Bienvenido a esta aventura

La diagramación de la página de datos tiene una maquetación centrada, diseñada para que el estudiante personalice su pasaporte antes de inicial el recorrido por los sitios históricos. La composición combina elementos informativos y decorativos manteniendo una lectura sencilla y amigable para el público infantil. La página está organizada mediante una retícula modular, donde los elementos principales se alinean sobre un eje central.

Figura 47

Diagramación de retícula del mapa



El diseño está orientado a la exploración y participación del estudiante, permitiendo identificar los sitios históricos mediante un recorrido secuencial, este recorrido está basado bajo el sistema de información geográfica, para una mayor asociación con la realidad e identificación. La jerarquía se establece a través de varios niveles de información, las fotografías numeradas de los sitios históricos constituyen los principales focos de atención, la numeración destaca en los

cuadrados amarillos por lo que facilita la identificación rápida de cada punto dentro de la ruta. También se ubicó una actividad de marcador para que los estudiantes tengan una interacción directa y promueva la interacción con el recorrido.

Figura 48

Diagramación de hoja de actividad

Qué sitio histórico te gustaría visitar ?

Ilustración de un niño con una mochila, un faro y una ruta marcada por una línea punteada.

Esta página funciona como espacio de interacción que se apoya ilustraciones para aportar cercanía y conexión con el público infantil.

Figura 49

Diagramación interna del pasaporte.



Tiene una maquetación centrada con márgenes de 1,5, los elementos como el título, fotografía, y texto presentan un estilo tipo scrapbook, llamativa para los niños, todo siguiendo la línea grafica del material manteniendo al personaje como guía en el recorrido del pasaporte donde en cajas de texto indica datos curiosos de cada sitio histórico.

4.3.3.5.9 Mapa Guía.

Herramienta interactiva de ubicación e investigación y reconocimiento de los principales sitios históricos del centro de Ibarra. Su diagramación se desarrolló en dos carrillas, utilizando ilustraciones simplificadas, señalética a través de numeración y espacios de interacción para que los estudiantes puedan identificar y completar correctamente los lugares patrimoniales.

Figura 50

Diagramación frontal del mapa guía

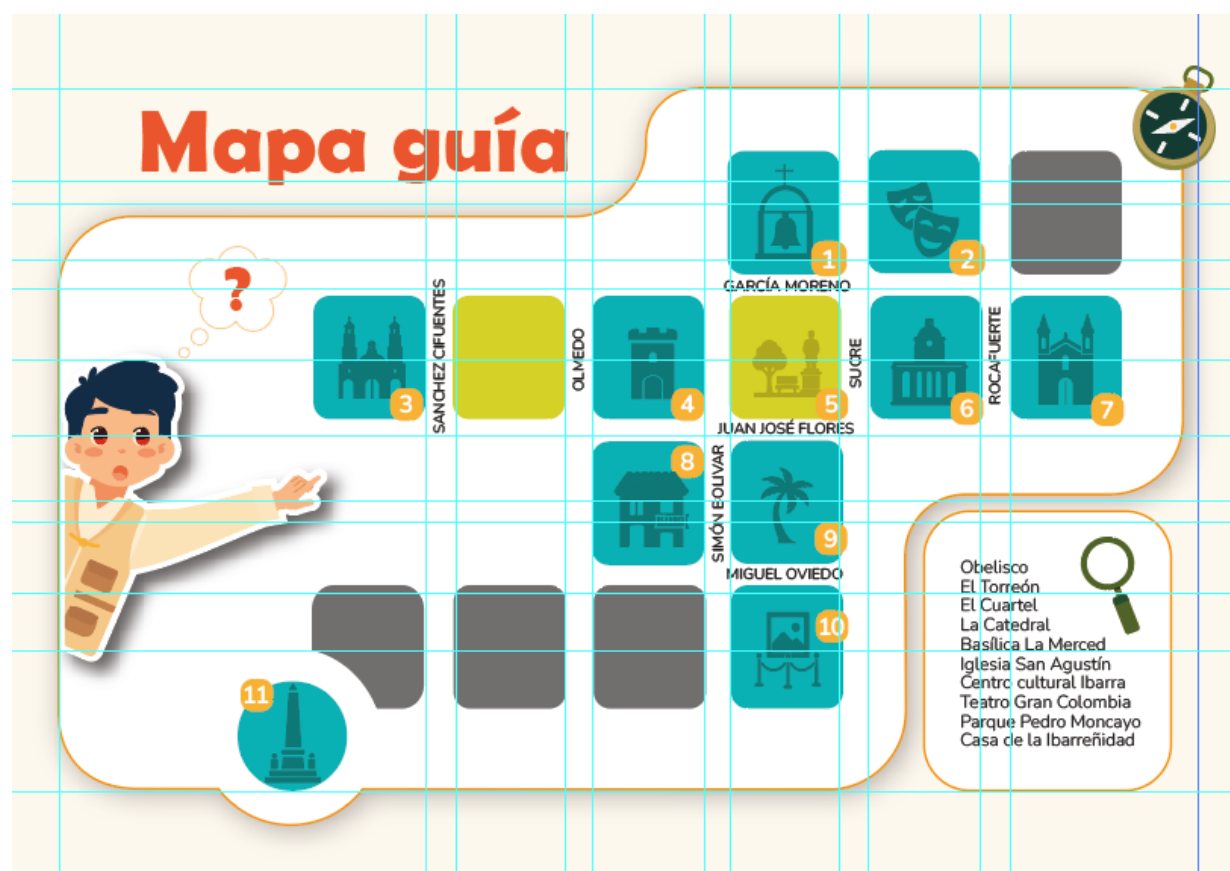


Figura 51

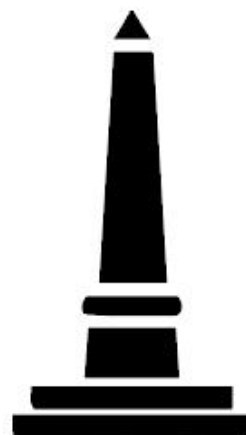
Diagramación posterior del mapa guía

Observa las pistas y descubre qué lugar histórico corresponde a cada número del mapa. Escribe el nombre correcto en las líneas.		
Pistas 1  Este sitio religioso que data del años 1606 y su fachada es blanca 2  Escenario de grandes presentaciones artísticas desde 1911 3  Basílica de estilo neogótico dedicada a la Virgen de la Merced 4  Antiguo cuartel militar que hoy es un espacio cultural 5  Parque central de la ciudad, con la estatua de Pedro Moncayo 6  Antigua torre de vigilancia de la ciudad 7  Iglesia colonial con gran con valor histórico y arquitectónico 8  Casa patrimonial que representa la cultura e identidad de Ibarreños 9  Famosa esquina tradicional 10  Espacio cultural dedicado al arte, exposiciones y eventos 11  Monumento que simboliza la reconstrucción de Ibarra		
1 La Catedral	4 El Cuartel	8 Casa de la Ibarreñidad
2 Teatro Gran Colombia	5 Parque Pedro Moncayo	9 Esquina del Coco
3 Basílica La Merced	6 El Torreón	10 Centro cultural Ibarra
	7 Iglesia San Agustín	11 Obelisco

La composición del mapa fue organizada de manera didáctica y visualmente atractiva y de igual forma está basada en el sistema de información geográfica, permitiendo que los niños relacionen fácilmente las pistas, imágenes y actividades con cada sitio histórico representado. Tiene jerarquía a través de los tamaños en los textos a su vez que se implementó iconografía asociada a cada sitio histórico para su fácil identificación.

Figura 52

Abstracción de iconografía del Obelisco

**Figura 53**

Abstracción de iconografía de la iglesia San Agustín



Figura 54*Abstracción de iconografía del Torreón***Figura 55***Abstracción de iconografía Iglesia de la Virgen de la Merced*

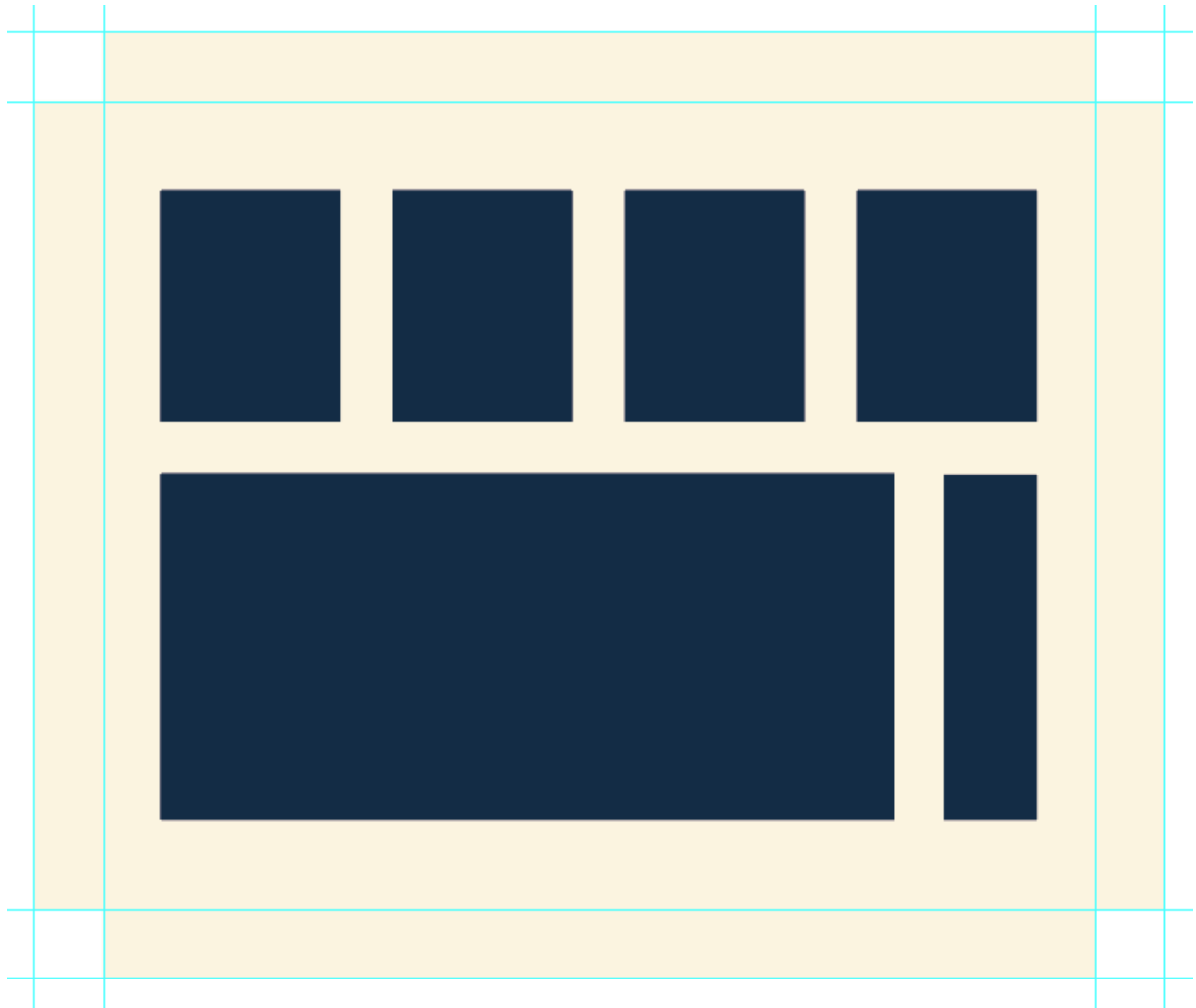
Figura 56*Abstracción de iconografía de la Catedral***4.3.3.5.10 Packaging.**

Su diseño tiene una retícula modular. La tapa central actúa como el nodo principal de atención visual, aplicando la ley de la mirada a través del personaje para dirigir al espectador hacia el nombre del Kit, mientras que la línea punteada funciona como un conector gráfico que aporta dinamismo y fluidez al diseño. Por otro lado la parte interna tiene hendiduras para la colocación de las tarjetas, las fichas y los pasaportes.

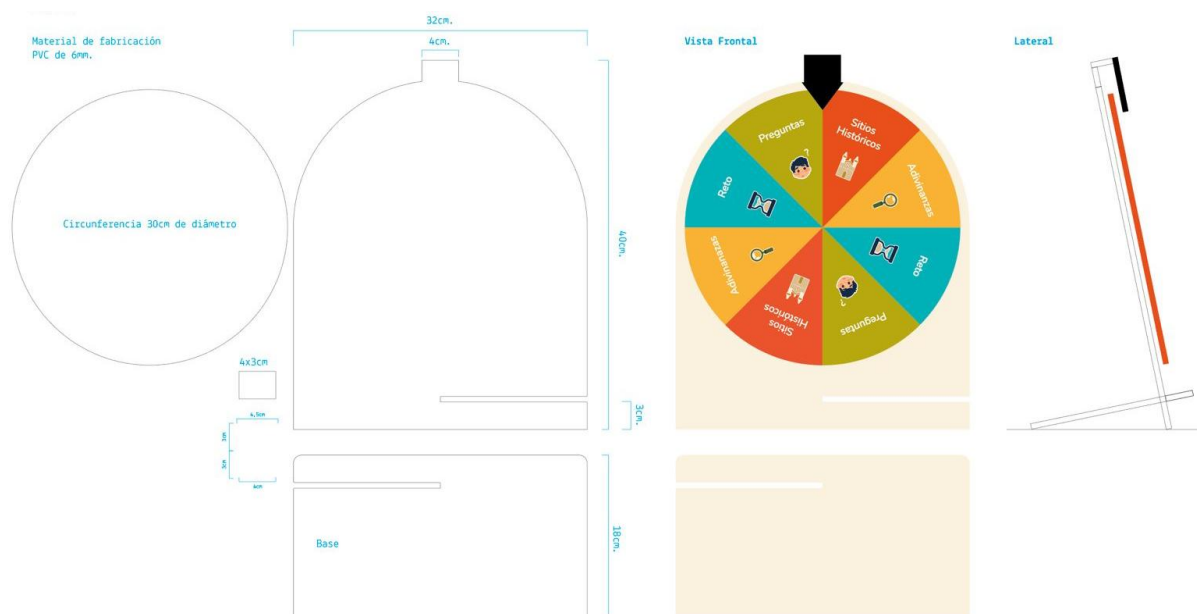
Figura 57

Cara superior del Packaging



Figura 58*Diseño interno del Packaging***4.3.3.5.11 Ruleta**

Su diseño está desarrollado en base a una estructura que se pueda desarmar y armar para su desarrollo en clase, en Sintra PVC de 6mm de grosor con un tamaño de la ruleta 30 por 30 cm, y su base de 32 por 40 cm.

Figura 59*Diseño de Ruleta***4.3.3.5.12 Presentación del Kit.**

Se presentan el kit didáctico “Guardianes del Patrimonio” a través de mockups que permiten visualizar de manera realista cada uno de sus componentes. Estas representaciones muestran la aplicación de la línea gráfica.

Figura 60

Mockup de Packaging



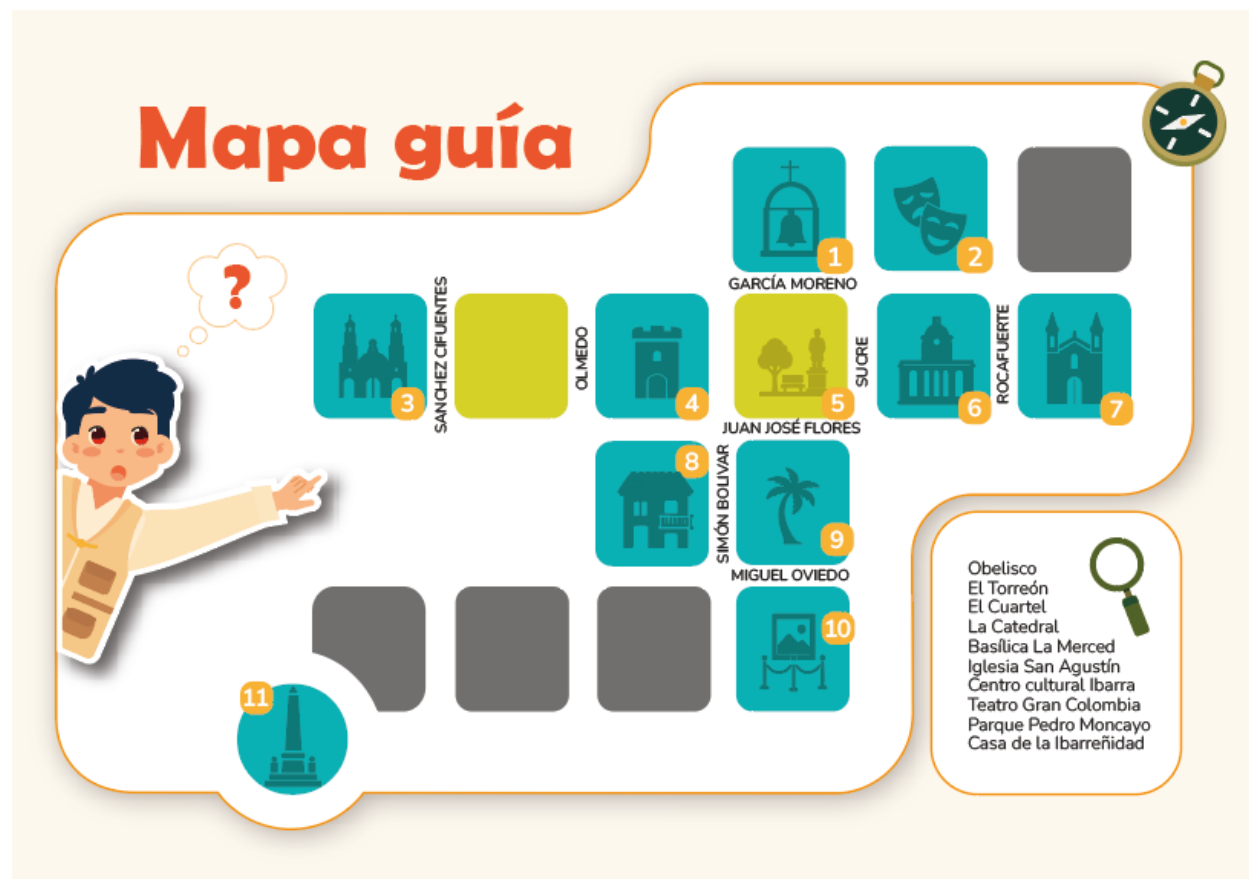
Figura 61

Mockup del instructivo del Kit



Figura 62

Mapa Guía con respuestas



■ Observa las pistas y descubre qué lugar histórico corresponde a cada número del mapa. Escribe el nombre correcto en las líneas

Pistas

- 1  Este sitio religioso que data del años 1606 y su fachada es blanca
- 2  Escenario de grandes presentaciones artísticas desde 1911
- 3  Basílica de estilo neogótico dedicada a la Virgen de la Merced

- 4  Antiguo cuartel militar que hoy es un espacio cultural
- 5  Parque central de la ciudad, con la estatua de Pedro Moncayo
- 6  Antigua torre de vigilancia de la ciudad
- 7  Iglesia colonial con gran con gran valor histórico y arquitectónico

- 8  Casa patrimonial que representa la cultura e identidad de Ibarreños
- 9  Famosa esquina tradicional
- 10  Espacio cultural dedicado al arte, exposiciones y eventos
- 11  Monumento que simboliza la reconstrucción de Ibarra

- 1 La Catedral
- 2 Teatro Gran Colombia
- 3 Basílica La Merced

- 4 El Cuartel
- 5 Parque Pedro Moncayo
- 6 El Torreón
- 7 Iglesia San Agustín

- 8 Casa de la Ibarreñidad
- 9 Esquina del Coco
- 10 Centro cultural Ibarra
- 11 Obelisco

Figura 63

Mockup de aplicación de Infografía de los sitios históricos de Ibarra

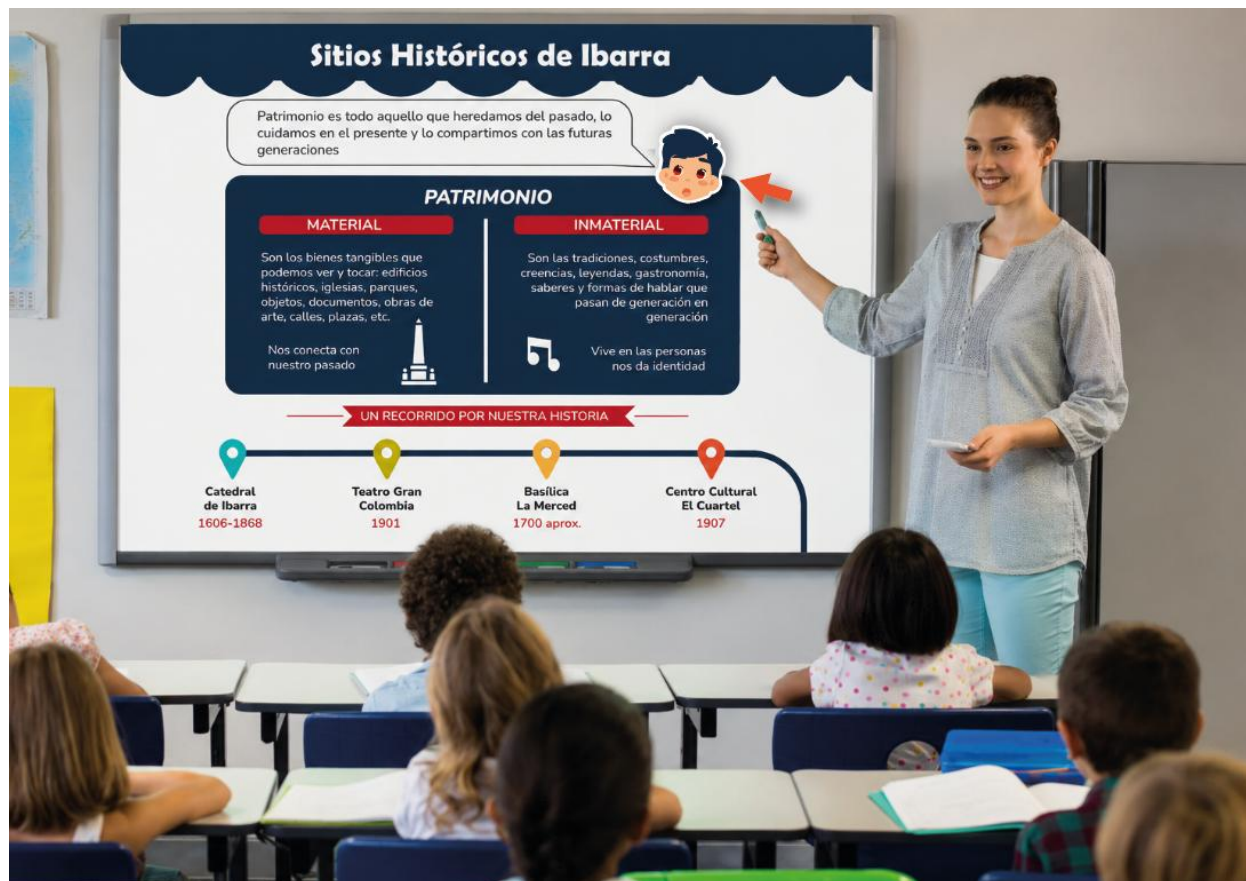


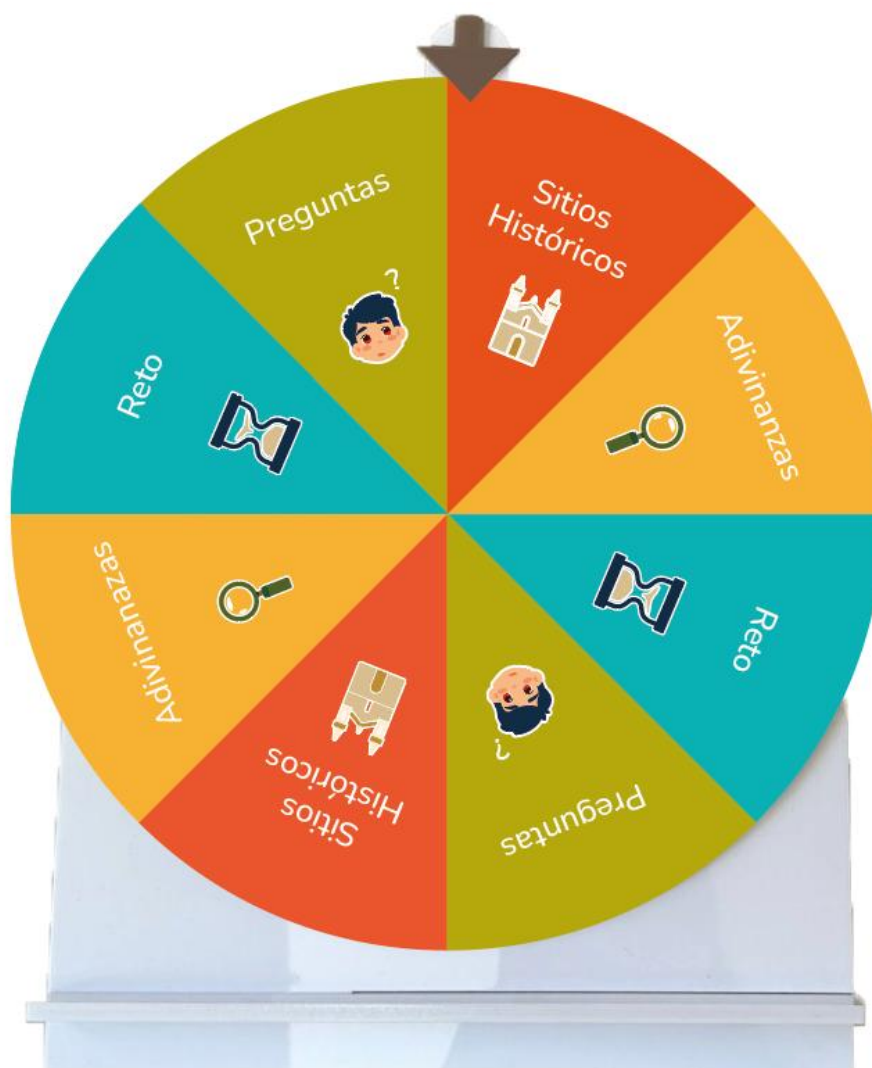
Figura 64*Mockup de Ruleta*

Figura 65

Pasaporte de los sitios históricos



Figura 66

Tarjetas del juego de guardines del patrimonio



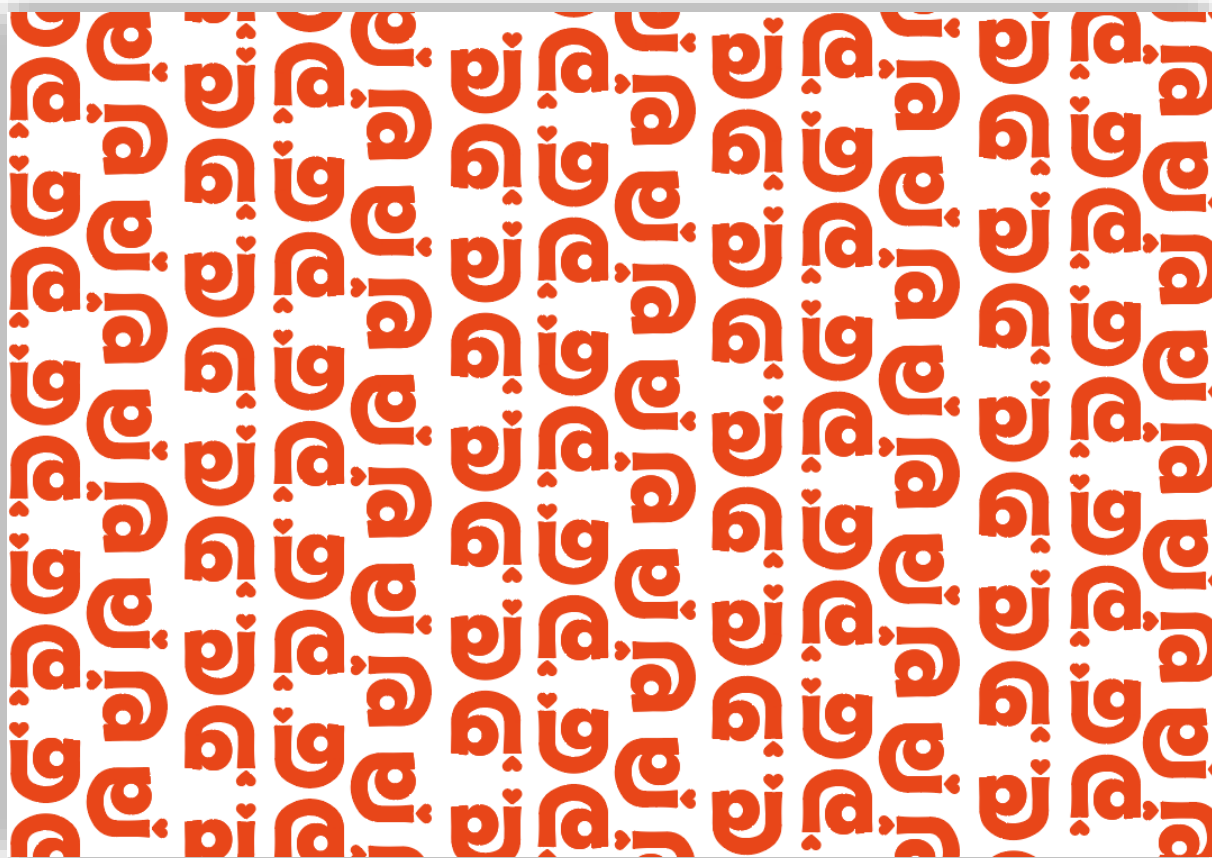
4.3.3.6. Marca

Para la comercialización y proyección del negocio se desarrolló una marca paraguas denominada “Arraigo”, la cual representa el concepto de identidad cultural, memoria histórica y conexión con las raíces patrimoniales para la estrategia de comunicación.

Figura 67

Portada de manual de Marca



Figura 68*Textura de marca Arraigo***4.3.3.6.1 Presentación de marca.**

Arraigo es una marca educativa y cultural orientada a fortalecer la conexión de los niños con el patrimonio histórico y cultural a través de experiencias lúdicas e interactivas. Mediante recursos didácticos innovadores, la marca promueve el aprendizaje significativo, la exploración y el desarrollo del sentido de pertenencia hacia la cultura local.

4.3.3.6.2 ¿Quiénes Somos?.

Arraigo es una iniciativa de diseño educativo enfocada en la enseñanza del patrimonio cultural de manera creativa de diseño educativo enfocada en la enseñanza del patrimonio cultural

de manera creativa, emocional e interactiva. Su propuesta busca que los estudiante no solo adquieran conocimientos históricos, sino que desarrollen una relación cercana con su entorno, su historia y sus raíces culturales.

4.3.3.6.3 *Misión.*

Diseñar experiencias educativas interactivas que promueven el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural en niños de educación básica, mediante herramientas lúdicas que fortalezcan la identidad, la memoria colectiva y el aprendizaje significativo.

4.3.3.6.4 *Visión.*

Consolidarse como una marca referente en diseño educativo patrimonial, desarrollando materiales innovadores que inspiren a las nuevas generaciones a conocer, presentar y valorar su patrimonio cultural.

4.3.3.6.5 *ADN de Marca.*

El ADN de la marca define la esencia de Arraigo y los principios que orientan su comunicación visual y conceptual. Con el propósito de conectar a los niños con sus raíces culturales mediante experiencias educativas interactivas que fomenten el reconocimiento, la valoración y la preservación del patrimonio cultural.

- Valores de Marca

Identidad cultural, creatividad, exploración, aprendizaje significativo y participación

- Personalidad de Marca

Arraigo se caracteriza por ser: cercana, amigable, educativa, inspiradora y dinámica.

4.3.3.6.6 *Público Objetivo.*

La estrategia comunicacional de Arraigo está dirigida a dos grupos principales:

- **Público Primario:** Estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, con edades entre los 8 a 10 años, interesados en aprender mediante actividades dinámicas, visuales y participativas.
- **Público Secundario:** Docentes e instituciones educativas que buscan recursos innovadores para la enseñanza del patrimonio cultural, la historia local y la construcción de identidad cultural dentro del aula.

Figura 69

Elementos clave del Logotipo



Figura 70*Construcción de Marca*

Figura 71*Línea cromática*

Figura 72

Paleta cromática de Arraigo

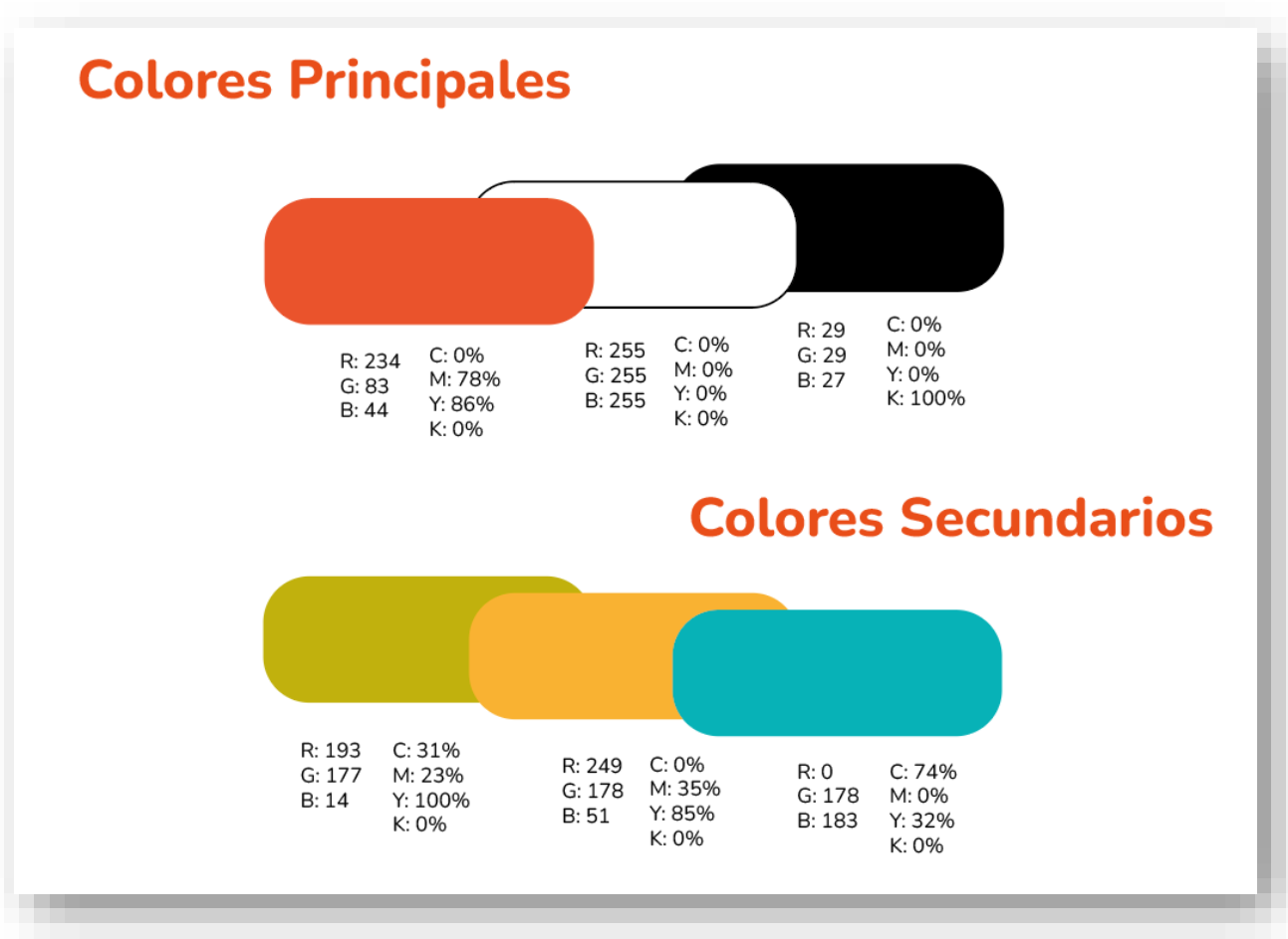


Figura 73*Tipografías de la Marca*

Tipografía Principal

Para las letras del logo parten de la tipografía Berlin Sans FB Demi Bold, con letras mayúsculas y minúsculas, las cuales se modificaron para darle movimiento y unión.

**A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N,
Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, ñ, o,
p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.**

Tipografía Secundaria

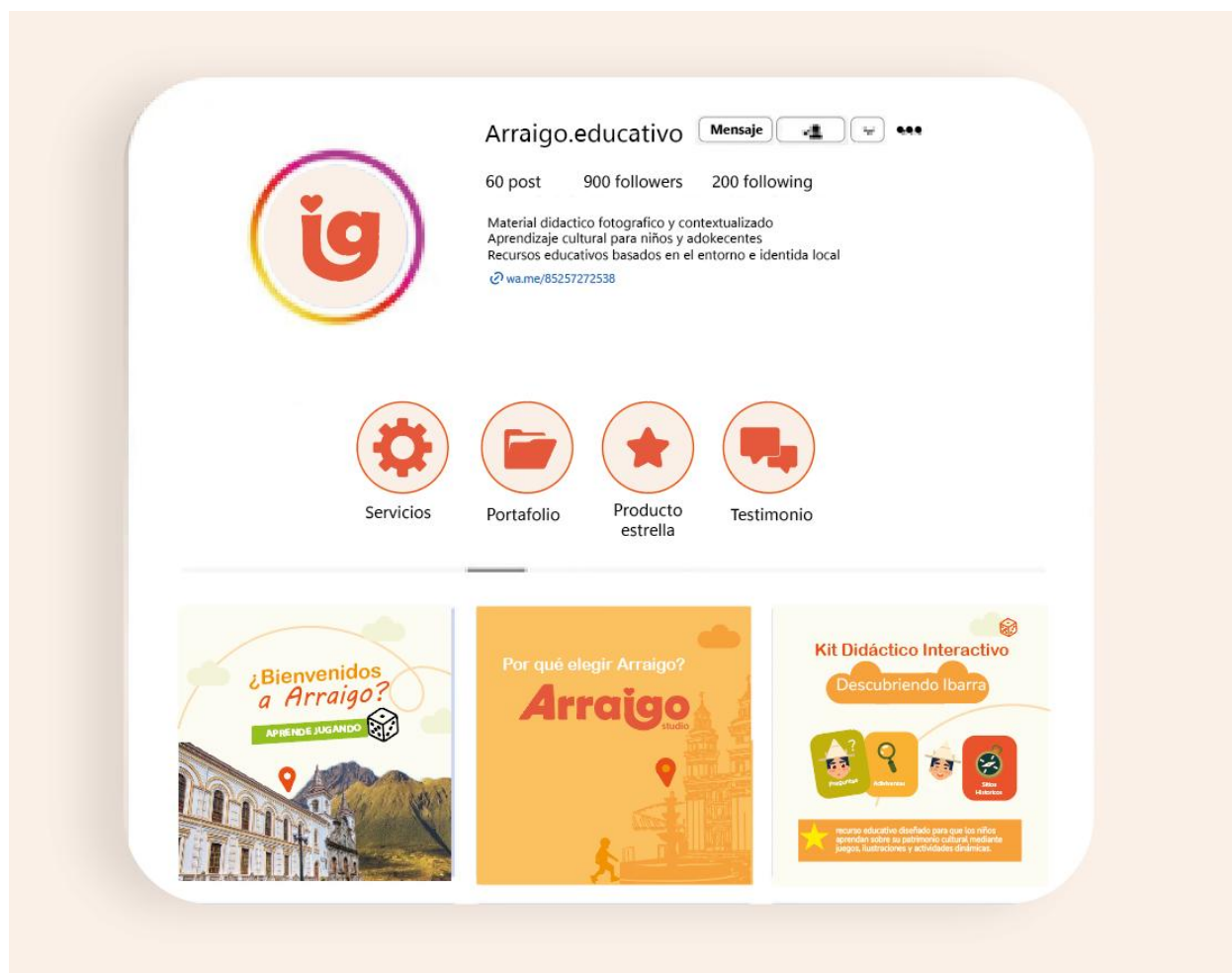
Para los cuerpos de texto se utilizó la tipografía Nunito que tiene 16 variantes que nos permite la jerarquización con Bold para titulares, y para textos un Regular.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ,
O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.
a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, ñ, o, p, q, r,
s, t, u, v, w, x, y, z.

Figura 74

Maneras Incorrectas de Uso de Marca



Figura 75*Marca implementada en IG*

4.3.3.7. Estrategias de comunicación.

4.3.3.7.1 Introducción.

En el siguiente plan de comunicación estratégica se diseña para la difusión y posicionamiento del producto didáctico, un Kit interactivo desarrollado en el marco de proyecto “Diseño de material didáctico para estudiantes del 4to de básica de la unidad Educativa Católica “La Victoria” para la enseñanza de los sitios históricos de la ciudad de Ibarra”.

4.3.3.7.2 Diagnóstico del Problema Comunicacional.

En el contexto educativo actual, la enseñanza del patrimonio cultural se enfrenta a una barrera como lo es el uso predominante de metodologías tradicionales, estáticas y poco interactivas. Esta situación desencadena los siguientes efectos directos: desinterés, baja retención y desconexión identitaria.

4.3.3.7.3 Objetivos Comunicacionales.

Diseñar un plan de comunicación estratégica para difundir el Kit didáctico de Arraigo, promoviendo el aprendizaje interactivo y la valoración del patrimonio cultural del centro histórico de Ibarra en estudiantes de cuarto de básica.

Figura 76

Conceptualización

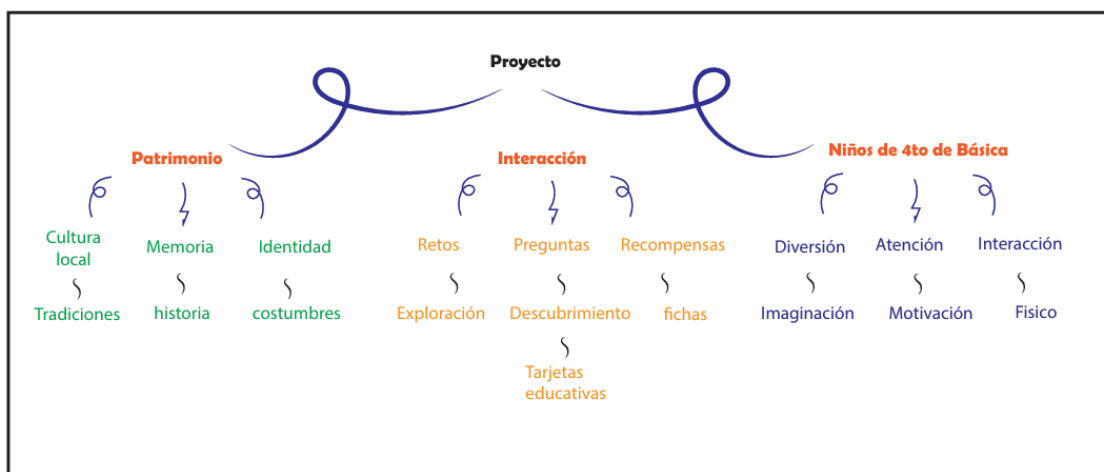
CONCEPTUALIZACIÓN VISUAL

CONCEPTO RECTOR

"CONOCER PARA SENTIR NUESTRAS RAÍCES".

PALABRAS CLAVE

Patrimonio-Identidad-Cultura-Historia-Exploración-Juego-Aprendizaje-Interacción-Arraigo-Memoria



4.3.4. Evaluación

En este apartado se realizó la socialización del Kit didáctico “Guardianes del Patrimonio” con el propósito de determinar su pertenencia, funcionalidad y efectividad en el contexto educativo. Por ello se aplicaron fichas de valoración dirigidas a una docente del área de Estudios Sociales Eliana Quilumbango y a un profesional de Diseño Gráfico, quienes analizaron aspectos relacionados con el contenido, la usabilidad, la propuesta visual y el cumplimiento de los objetivos planteados.

4.3.4.1. Fichas de valoración.

Figura 79

Valoración por parte del Diseñador Gráfico

Nombre: Mgs. Darío Arboleda Jordán

Título: Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Para la revisión de tu **kit didáctico Arraigo** por parte de un diseñador gráfico, puedes utilizar una escala de valoración del **1 al 5**, donde:

- **1 = Muy deficiente**
- **2 = Deficiente**
- **3 = Aceptable**
- **4 = Bueno**
- **5 = Excelente**

Ficha de Evaluación para Diseñador Gráfico

Criterio de evaluación	Evaluar del 1 al 5
Coherencia visual: Mantiene una línea gráfica uniforme en todas las piezas del kit.	4
Jerarquía de información: La organización de textos e imágenes facilita la comprensión del contenido.	3
Legibilidad: Las tipografías y tamaños utilizados son adecuados para niños de 8 a 10 años y docentes.	3
Uso del color: La paleta cromática favorece la lectura, el interés y la identidad del proyecto.	4
Adecuación al público objetivo: El diseño responde a las necesidades de estudiantes y docentes.	4
Funcionalidad del material: La disposición gráfica facilita la interacción y el uso del kit	3

Figura 80*Ficha de Valoración por parte de la Docente de Estudios Sociales*

Nombre: Eliana Quilumbango

Título: licenciada en Educación Básica

Para la revisión de tu **kit didáctico Arraigo** por parte de un diseñador gráfico, puedes utilizar una escala de valoración del **1 al 5**, donde:

- **1 = Muy deficiente**
- **2 = Deficiente**
- **3 = Aceptable**
- **4 = Bueno**
- **5 = Excelente**

Ficha de Evaluación para Docente de Estudios Sociales

Criterio de evaluación	Evaluar del 1 al 5
El contenido del kit es pertinente para estudiantes de Cuarto de Básica.	5
El material promueve el conocimiento del patrimonio cultural local.	5
La información presentada es clara y comprensible para los estudiantes.	5
Los elementos visuales facilitan el aprendizaje.	5
Las tarjetas complementan adecuadamente el proceso de aprendizaje.	5
El pasaporte patrimonial fortalece la motivación e interés de los estudiantes.	5
El kit favorece el aprendizaje mediante actividades lúdicas.	5
El material es fácil de implementar dentro del aula.	4

Con el propósito de validar la funcionalidad y efectividad del kit didáctico “Exploradores del Patrimonio”, se solicitó previamente la autorización a la Unidad Educativa Católica “La Victoria” para realizar un acercamiento con la docente y estudiantes para desarrollar una sección práctica dentro de la asignatura de Estudios Sociales. La institución brindó la apertura necesaria para la ejecución de la actividad durante una clase con duración de 40 minutos.

La validación inicio con la entrega del kit didáctico a la docente encargada, quien, mediante la revisión del manual de uso, identificó los pasos necesarios para la implementación de los recursos en el aula. Posteriormente, se realizó la descarga de los materiales digitales disponibles mediante el Código QR colocado en el mismo instructivo. Entre los recursos digitales se encontraban el mapa guía para los estudiantes, una versión imprimible para desarrollar como actividad en casa y un mapa guía con respuestas destinados a la verificación y apoyo de la docente.

Como primera actividad, se desarrolló una retroalimentación colectiva utilizando el mapa guía. Con el apoyo de la docente y del material con respuestas, los estudiantes participaron activamente completando la información correspondiente. Esta actividad tuvo una duración aproximada de 7 min y permitió evidenciar una adecuada comprensión de los contenidos abordados. A continuación, se presentó la infografía sobre los sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra. Durante esta fase, que tuvo una duración aproximada de entre 15 a 20 minutos, los estudiantes mostraron una participación mediante preguntas y comentarios relacionadas con los lugares presentados, demostrando interés.

Posteriormente se desarrolló la actividad lúdica principal del kit. Los estudiantes se organizaron por afinidad en cinco grupos, conformados por cuatro integrantes cada uno y un grupo integrado por cinco integrantes. La dinámica consistió en que la docente girara la ruleta y según la categoría seleccionada, se escogía una tarjeta con temas referentes con los contenidos previamente abordados. El grupo participante disponía de aproximadamente 20 segundos para responder y en el caso de acertar el grupo recibirá una ficha como puntuación. Se realizaron tres rondas de juegos con una duración de cinco minutos aproximadamente.

Durante esta actividad se observó una alta participación e interés por parte de los estudiantes. Asimismo, las respuestas emitidas evidenciaron que habían retenido gran parte de la información presentada anteriormente, demostrando la comprensión de los contenidos y una significativa interacción con los materiales didácticos.

Finalmente, se presentó el pasaporte histórico, observando la forma en la que los estudiantes interactuaban con este recurso. Se identificó que comprendían fácilmente la información contenida en el material. Además expresaron interés por visitar algunos de los sitios históricos. En general la validación permitió comprobar que los materiales que conforman al kit didáctico, resultan comprensibles, atractivos y adecuados para el nivel educativo de los estudiantes, favoreciendo su participación activa, el aprendizaje significativo y el fortalecimiento del interés por el patrimonio cultural local. (Ver anexo pág. 167,168)

5. CAPITULO V

5.1. Conclusiones

El análisis de las características cognitivas de los estudiantes de cuarto de básica de la Unidad Educativa “ La Victoria” permitió identificar que presentan una mayor afinidad por recursos visuales, actividades prácticas, dinámicas grupales y estrategias lúdicas. Asimismo, se evidencio que la enseñanza tradicional basada en la lectura y memorización limita su interés y comprensión de los contenidos relacionados con la historia local. Por medio de la investigación se determino que existe un conocimiento general sobre algunos sitios históricos de la ciudad de Ibarra, sin embargo, este conocimiento es superficial y se encuentra asociado principalmente a lugares conocidos por su uso cotidiano, como los parques. Esto evidenció la necesidad de implementar recursos educativos que faciliten una comprensión mas profunda del valor histórico de estos espacios.

A partir de los criterios obtenidos de la docente de Estudios Sociales, la experta en patrimonio cultural ya la profesional de Diseño Gráfico, se establecieron lineamientos pedagógicos y visuales que permitieron diseñar un material didáctico contextualizado, acorde a las necesidades educativas y cognitivas de los estudiantes. Como resultado se desarrollo el Kit didáctico “Guardianes del Patrimonio” compuesto por recursos físicos y digitales que integran información sobre los sitios históricos de la ruta del cetro histórico de la ciudad de Ibarra mediante estrategias visuales, participativas y lúdicas. El material fue diseñado bajo criterios de funcionalidad, accesibilidad y pertenencia educativa para estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

La validación realizada con estudiantes y docente permitió comprobar la efectividad del kit didáctico, evidenciando altos niveles de participación y comprensión de los contenidos. Las actividades desarrolladas favorecieron la interacción con los contenidos y materiales, la retención de información y el fortalecimiento del interés por conocer y valorar el patrimonio local, cumpliendo con los objetivos planteados en la investigación.

5.2. Recomendaciones

A partir del desarrollo del proyecto, se realizan las siguientes recomendaciones:

Hacia las Unidades Educativas se recomienda incorporar recursos didácticos contextualizados que les permitan abordar la enseñanza de la historia local de manera más dinámica, lo que les permitirá tener un aprendizaje significativo, mientras fortalecen la identidad cultural de los estudiantes.

Se sugiere también que futuras generaciones continúen explorando la aplicación del diseño gráfico como herramienta de mediación educativa en otras áreas del conocimiento, con el fin de desarrollar materiales innovadores que respondan a las necesidades del aprendizaje de los estudiantes.

También se recomienda actualizar y ampliar periódicamente los contenidos del Kit didáctico, incorporando nuevos sitios históricos, recursos digitales y actividades complementarias que mantengan el interés de los estudiantes y fortalezcan su experiencia de aprendizaje.

5.3. Referentes Bibliográficos

Acurio, G. (2023). *Publicación: La importancia de las artes visuales como herramienta didáctica para la enseñanza de la historia en la carrera en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales en el periodo 2023- 2023.*

<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/3c00bc82-2b2f-423d-b396-22bb7e906cfd>

Álvaro-Leopoldo, C., Yoixi, G., Calle, E., Rivera, S., Pulgarín, Y., Redrovan, C. (2025). *La Enseñanza de la Historia Local como Herramienta para Fortalecer la Identidad Cultural en Estudiantes de Educación Secundaria.*

<https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/view/577/1025>

Carrión, Elena., Sotomayor, S., Medel, I. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Edmetic*, 11(2). ISSN. 2254-0059

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/14238>

Carrión Candel, E., Sotomayor Núñez, S., & Medel Marchena, I. (2022). El uso de los Videojuegos y la Gamificación como material didáctico innovador para el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 11(2), Art. 6. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v11i2.13663>

Castillo, D., & Iturralde, J. A. (2012). *Diseño de rutas turísticas temáticas en el Centro Histórico de la ciudad de Ibarra a partir de su historia, arquitectura y tradición* [Tesis de pregrado]. Universidad Regional Autónoma de Los Andes “UNIANDES”.

Coloma, M. de los A., Labanda Jaramillo, M., & Michay, G. C. (Eds.). (2022.). *Fundamentos y técnicas pedagógicas del diseño gráfico orientado a la educación*. Editorial.

De Moura, A. A., Martins, E. D., De Moura, V. A., & Martins, A. P. (2019). *PSYCHOPEDAGOGY AND ITS FACILITATING STRATEGIES IN THE LEARNING PROCESS*. <https://www.redalyc.org/journal/6377/637766241018/html/>

Digital, R. A. (2021b, septiembre 16). Ubisoft comunicó la fecha de lanzamiento del Discovery Tour de Assassin's Creed Valhalla. www.airedesantafe.com.ar. <https://www.airedesantafe.com.ar/tecnologia/ubisoft-comunico-la-fecha-lanzamiento-del-discovery-tour-assassins-creed-valhalla-n221542>

GAD Municipal del Cantón Cuenca, Dirección General de Áreas Históricas y Patrimoniales. (2025). [EDUCANDO EN PATRIMONIOS]. <file:///C:/Users/NITRO/Downloads/Patrimonio%20Inmaterial.pdf>

Harland, Robert, G., James, B., Moira, N., Rabagliati, M. (2023). “*Utilising Graphic Heritage for Heritage Interpretation: A Case Report on Testing the Applicability of Graphic Heritage as a Development Tool for UNESCO Heritage Designations*”. Loughborough University. <https://hdl.handle.net/2134/24103470.v1>.

Hernández, A. y Ambrosio, R. (2023). *Los medios audiovisuales y la Historia Local, su inserción en el programa de Historia de Cuba en Ciencias Médicas*. [Facultad de Estomatología de la Habana. MSc. en Ciencias de la Educación]. <file:///C:/Users/PC-MASTER/Downloads/219-2414-1-PB.pdf>

Historical Association (s.f.). *Contáctenos / Sobre nosotros / Asociación histórica*. <https://www.history.org.uk/aboutus/info/1351/contact-us>

Historic England. (2024). *Beneath our feet: A community heritage project with schools*.
<https://historicengland.org.uk/advice/inclusion/audiences/case-study-beneath-our-feet/>

Holdings: *Material didáctico ilustrado sobre los personajes ilustres de la provincia de Pichincha*. :: Library Catalog.

(2024). https://rraae.cedia.edu.ec/vufind/Record/ESPOCH_128a4dcd80ad6e024b670ce0bb2a7d9e?sid=5859979

Hubspot. (2023). *Qué es el engagement, cómo se mide y ejemplos exitosos*.
<https://blog.hubspot.es/marketing/guia-engagement#que-es>

Sahin, Mert Mustafa AK (2023). *Teacher Opinions on the Problems Encountered in Teaching History Subjects in Social Studies Courses*. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3406747>

López-Chiriboga, M. A., Ávalos-Espinoza, P. A., & Solórzano-Costales, Á. X. (2021, 8 abril). *Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales*. López-Chiriboga | Polo del Conocimiento. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2578/html>

Mendoza, A. (2013). *La falta de recursos didácticos inciden en el aprendizaje de los estudiantes del cuarto año de educación básica de la escuela fiscal mixta n° 19 “Cristóbal Colon”*. <https://repositorio.ute.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ec463058-428c-485e-b2de-b3f36b9bd664/content>

Ministerio de Educación. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>

Mirtha, V. L. N. (2020). *Diseño gráfico aplicado a actividades didácticas para el reconocimiento y fortalecimiento de la diversidad cultural en un aula de 4to grado de educación primaria*. Repositorio de la Universidad San Ignacio de

Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/87ecc7a0-8d44-4975-ac8c-fc1e0fa54747>

Molina Puche, S. ., & Escribano Miralles, A. . (2017). *Perspectiva y uso de la historia y el patrimonio local en las aulas de Ecuador: un cuestionario al profesorado*. *Runae*, (2), 95–121.

Recuperado a partir de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/138>

Moreira-Alcivar, E. F. (2024). La enseñanza de la historia y la educación intercultural en Ecuador. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 248-

264. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/549>

Perspectives on History. (2023). *Seguimiento de las inscripciones en la Historia de pregrado en 2023*. <https://www.historians.org/perspectives-article/tracking-undergraduate-history-enrollments-in-2023-april-2024/#:~:text=This%20trend%20is%20occurring%20alongside,for%20which%20data%20is%20available>

Prieto, D. L., & Piñón, F. A. P. (2021). *La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar*. <https://www.redalyc.org/journal/6557/655769222006/html/>

Universidad de Valladolid. (2024). Proyecto de enseñanza de la historia local en Aranda de Duero [Trabajo de fin de grado]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/29511/TFG-G2928.pdf>

Smartmind. (2025, 10 de enero). *¿Qué es la gamificación?*.
<https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>.

Ubisoft. (s.f.). *Modo descubrimiento de Ubisoft recursos para el profesor*.
<https://www.ubisoft.com/es-es/game/assassins-creed/discovery-tour#:~:text=La%20serie%20Discovery%20Tour%20consta,c%C3%B3mo%20era%20la%20vida%20cotidiana>.

Ramli, H., Ibrahim, N., Prasetyaningrum, P. T., & Saedon, M. A. M. (2024). *Graphic design and education: A systematic review on evolution, innovations in teaching methods, and changes in design*. Journal of ICT in Education, 11(2), 42–54.
<https://doi.org/10.37134/jictie.vol11.2.4.2024>

Gallardo Fernández, I., Mariño Fernández, R., & Vega Navarro, A. (2023). *Creación de materiales didácticos digitales y uso de tecnologías en primaria: un estudio de casos*. Revista Iberoamericana de Educación. <https://doi.org/10.35362/rie8514063>

Ramli, H., Ibrahim, N., Prasetyaningrum, P. T., & Saedon, M. A. M. (2024). *Graphic design and education: A systematic review*. Journal of ICT in Education, 11(2), 42–54.
<https://doi.org/10.37134/jictie.vol11.2.4.2024>

Muniáin, J.L. (1997). Noción/Definición de Psicomotricidad. Psicomotricidad, revista de Estudios y Experiencias, 55: 53-86.

Area, M. (2004). *Los medios y las tecnologías en la educación*. Ediciones Pirámide.

<https://www.edicionespiramide.es>

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.

<https://www.paidos.com>

Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.

<https://www.mheducation.com>

Fontal, O. (2013). *La educación patrimonial: Teoría y práctica*. Trea.

<https://www.trea.es>

GAD Municipal de Ibarra. (2019). *Patrimonio cultural e histórico de Ibarra*.

<https://www.ibarra.gob.ec>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica*.

<https://educacion.gob.ec>

Molano, O. (2007). Identidad cultural: Un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7), 69–84.

<https://revistas.uexternado.edu.co>

Observatorio de Tecnología Educativa (UNED). (s. f.). *Utilización del color con fines didácticos*. <http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/utilizacion-del-color-con-fines-didacticos/>

Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía*. Ariel.

<https://www.ariel.es>

Prats, J. (2011). *Didáctica de la geografía y la historia*. Graó.

<https://www.grao.com>

Pressbooks.pub. (s. f.). *Color Theory – Graphic Design for Course Creators* (pp. sobre teoría del color). <https://pressbooks.pub/graphicdesignforcoursecreators//chapter/color-theory/>

Prieto, J., & Piñón, F. (2021). La enseñanza de la historia local y su impacto en la educación básica. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(2), 45–60.

UNESCO. (2014). *Patrimonio cultural y educación*.

<https://www.unesco.org>

5.4. Anexos

Anexo A: Guion de entrevista para la docente de la materia de Estudios Sociales.

- ¿Qué tan importante cree usted que los niños conozcan sobre los sitios históricos de la ciudad de Ibarra y por qué?
- ¿Cómo aborda usted los contenidos de historia local en clase? ¿Qué estrategias utiliza?
- ¿Considera que estos materiales son suficientes y adecuados? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de material didáctico o material gráfico cree que es más relevante ocupar con los niños para procesos de enseñanza aprendizaje?
- ¿Qué actividades generalmente emplea en clases cuando tiene que abordar temas nuevos en clases?
- ¿Qué características considera indispensables en un material para niños de 4to año?
- (Ejemplo: textos, colores, imágenes, actividades)

Anexo B: Cuestionario para estudiantes de cuarto de básica

Esta encuesta tiene como objetivo conocer las preferencias y el nivel de conocimiento de los estudiantes de cuarto de básica sobre los sitios históricos de Ibarra. La información será utilizada con fines académicos.

Marque con una “X” la opción de su elección.

1. ¿Has escuchado sobre los sitios históricos de la ciudad de Ibarra?

☐ Sí

☐ No

2. ¿Conoces algún sitio histórico de Ibarra?

☐ Sí

☐ No

3. Si tu respuesta es sí, ¿cuál conoces?

☐ Iglesias

☐ Museos

☐ Parques

☐ No recuerdo

4. ¿Cómo te enseñan sobre historia en clases?

☐ Solo leyendo

☐ Con imágenes

☐ Con videos

☐ Con juegos

5. ¿Te gustaría aprender sobre los sitios históricos de forma divertida?

☐ Sí

☐ No

6. ¿Te gusta más trabajar solo, en pareja o en grupo cuando hacen actividades en clase?

☐ Solo

☐ En pareja

☐ En grupo

7. ¿Cómo te gusta aprender cosas nuevas? (Puedes marcar varias opciones)



☐ Con dibujos



☐ Con fotografías



☐ Con dibujos y fotografías

Los pájaros

Vuelan alto en el cielo, juntos parecen una gran mancha que se mueve de un lado a otro. ¡Míralos bien!



☐ Leyendo textos cortos



☐ Con juegos



☐ Con videos



☐ Escuchando historias

8. ¿Qué tipo de dibujos te gustan más?



☐ opción 1

☐ opción 2

☐ opción 3

9. ¿Te gustaría que los lugares históricos tengan personajes que te cuenten la historia?

☐ Sí

☐ No

10. ¿Qué colores te llaman más la atención? (Puedes marcar varios)

☐



Colores brillantes como rojo, amarillo, naranja

☐



Colores suaves como celeste, rosado, verde agua

☐



Colores oscuros como azul marino, verde oscuro, morado

Anexo C: Ficha evaluada del kit 1

Ficha de Evaluación de Propuesta	
Kit 1: Legado de Ibarra	
Descripción de la propuesta: La propuesta del Legado de Ibarra es diseñada como una propuesta lúdica que ayuda a introducir los sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra a los niños de cuarto de básica. Este kit se compone de elementos que ayudan al aprendizaje en las distintas etapas, aprendizaje autónomo y aprendizaje en el aula	
Objetivo de enseñanza: Mejorar el material de enseñanza existente de Estudios Sociales y enriquecer la experiencia de aprendizaje mediante un enfoque multisensorial	
Contenido	1. Video 2. Infografía de Línea de Tiempo 3. Juego de mesa con tablero de recorrido del centro histórico y tarjetas estilo trivia 4. Guía didáctica
Imagen de la propuesta  Kit 1: Ruta Histórica Video introductorio: Explicación de los distintos tipos de patrimonio de 2 a 3 min con imagen de los lugares. Infografía de línea de tiempo: Infografía de los sitios del centro histórico de Ibarra (imágenes, fechas, nombres y textos cortos de datos de cada sitio) para presentación en el proyector. Juego de mesa: Incluye fichas de personajes, fichas de puntos, fichas de retos, fichas de tesoros y fichas de preguntas. El tablero muestra una ruta con casillas de inicio, verificación, avance, reto y tesoro. Personaje: Ilustración de un niño. Packaging: Ilustración de una caja con el logo del kit.	
Modo de Empleo	Primero se envía un video para el aprendizaje autónomo en el que el estudiante tiene que visualizar a través de la plataforma estudiantil que tiene la Institución, el video es una introducción para la materia, para la enseñanza en clase la profesora tendrá una infografía para la explicación de su clase y por ultimo tendrán un juego dinámico en la

	que los estudiantes participaran y por medio de este juego se evalúa el conocimiento que los estudiantes adquirieron ya que tienen que responder una serie de preguntas a trabes de las cartas
--	--

Anexo D: Ficha del kit 1 evaluada por Docente de Estudios Sociales

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	5
Contenido	Evalúa la pertenencia como su adaptación para los estudiantes de cuarto de básica, precisión histórica	5
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición	5
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: Eliana Quilumbango	Fecha: 12/05/2026	

Anexo E: Ficha del kit 1 evaluada por docente institucional y diseñadora gráfica

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos, tiempo y tecnologías disponibles	3
Contenido	Si el contenido como las dinámicas lúdicas son adecuadas para el grupo de estudiantes a quienes esta dirigido	4
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición, ¿Es fácil de entender?	5
Interactividad	Evalúa la interactividad ¿Ofrece una experiencia interactiva para los usuarios?	5
Observaciones:		
Nombre: Ruth Rosero Diseñadora/Diseñadora Curricular/Docente escolar		Fecha: 13-05-2026

Anexo F: Ficha del kit 1 evaluada por la diseñadora y responsable de Innovación Educativa

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos, tiempo y tecnologías disponibles	3
Contenido	Si el contenido como las dinámicas lúdicas son adecuadas para el grupo de estudiantes a quienes esta dirigido	4
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición, ¿Es fácil de entender?	5
Interactividad	Evalúa la interactividad ¿Ofrece una experiencia interactiva para los usuarios?	5
Observaciones:		
Nombre: VERÓNICA CHAVEZ Diseñadora/Responsable de Innovación Educativa		Fecha: 13-05-2026

Modo de Empleo	Este es un kit para la implementación en el recorrido de la ruta del centro histórico de Ibarra, en este kit primero tenemos el pasaporte donde los estudiantes podrán colocar su nombre a continuación tendrán cada sitio histórico que van a visitar, con una parte de la historia y un espacio para la colocación de un Stickers o cello que se ganaría al responder preguntas realizada por el docente guía
Importancia de la propuesta Este kit convierte una visita pasiva en una actividad interactiva, generando motivación y sentido de logro, a la vez que aprenden a través de las historias que fomentan su capacidad de atención	

Anexo H: Ficha del kit 2 evaluada por Docente de Estudios Sociales

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	5
Contenido	Evalúa la pertinencia como su adaptación para los estudiantes de cuarto de básica, precisión histórica	5
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición	5
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: Eliana Quilumbango		Fecha: 12/05/2026

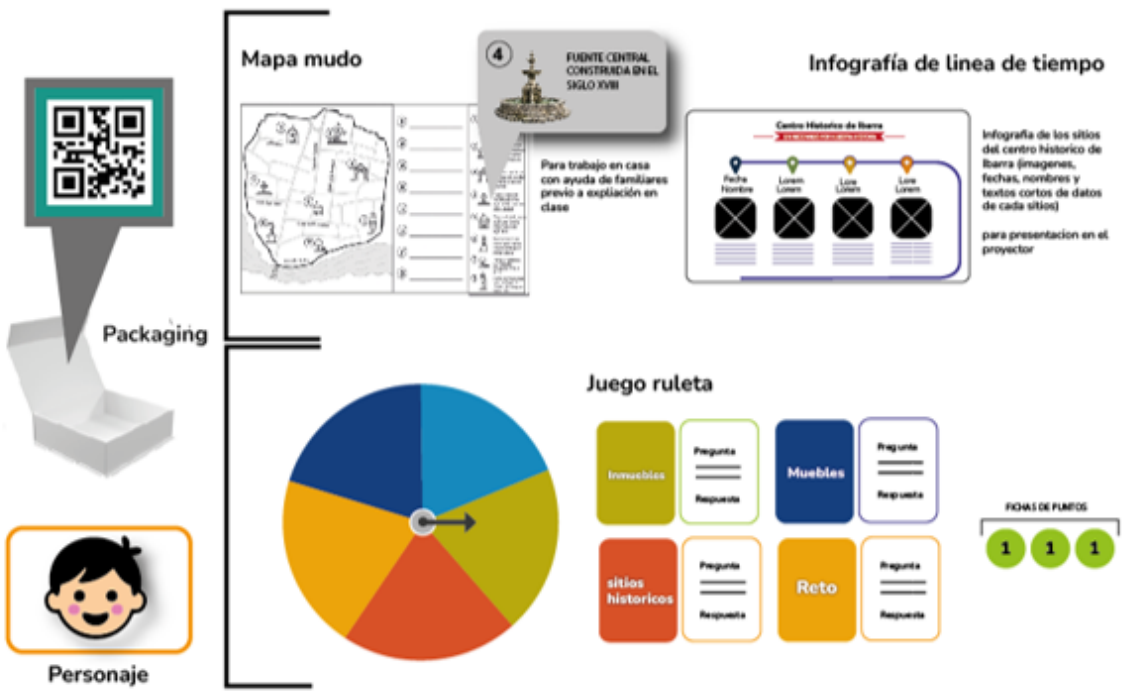
Anexo I: Ficha del kit 2 evaluada por docente institucional y diseñadora gráfica

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	5
Contenido	Evalúa la pertinencia como su adaptación para los estudiantes de cuarto de básica, precisión histórica	4
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición	3
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: Ruth Rosero Diseñadora/Diseñadora Curricular/Docente escolar		Fecha: 13-05-2026

Anexo J: Ficha del kit 2 evaluada por la diseñadora y responsable de Innovación Educativa

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	5
Contenido	Evalúa la pertinencia como su adaptación para los estudiantes de cuarto de básica, precisión histórica	5
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición	5
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: VERÓNICA CHÁVEZ Diseñadora/Responsable de Innovación Educativa		Fecha: 13-05-2026

Anexo K: Ficha evaluada del kit 3

Ficha de Evaluación de Propuesta	
Kit 3: Ruleta Histórica	
Descripción de la propuesta: La propuesta del Legado de Ibarra es diseñada como una propuesta lúdica que ayuda a introducir los sitios históricos de la ruta del centro histórico de Ibarra a los niños de cuarto de básica. Este kit se compone de elementos que ayudan al aprendizaje en las distintas etapas, aprendizaje autónomo y aprendizaje en el aula	
Objetivo de enseñanza: Introducir los principales sitios históricos del centro histórico de Ibarra, mediante una metodología activa que incluye gamificación a través del juego.	
Contenido	1. Mapa mudo 2. Infografías de línea de tiempo 3. Juego de ruleta con cartas de elección
 El diagrama ilustra el contenido del kit. En la parte superior izquierda, hay un QR code y un icono de un paquete etiquetado como 'Packaging'. Debajo del paquete, hay un icono de un niño etiquetado como 'Personaje'. En el centro, hay un 'Mapa mudo' con una leyenda que indica 'FUENTE CENTRAL CONSTRUIDA EN EL SIGLO XVIII' y una instrucción: 'Para trabajo en casa con ayuda de familiares previo a explicación en clase'. A la derecha del mapa, hay una 'Infografía de línea de tiempo' titulada 'Centro Histórico de Ibarra' que muestra una línea de tiempo con cuatro puntos marcados como 'Fecha', 'Nombre', 'Lugar' y 'Lugar'. Debajo de la infografía, hay una descripción: 'Infografía de los sitios del centro histórico de Ibarra (imágenes, fechas, nombres y textos cortos de datos de cada sitio)' y 'para presentación en el proyector'. En la parte inferior, hay un 'Juego ruleta' con una ruleta dividida en cinco secciones: 'Inmuebles', 'Muebles', 'sitios históricos', 'Reto' y una sección central. Al lado de la ruleta, hay cuatro tarjetas de juego con los títulos 'Inmuebles', 'Muebles', 'sitios históricos' y 'Reto', cada una con una 'Pregunta' y una 'Respuesta'. A la derecha de las tarjetas, hay un 'FICHAS DE PUNTOS' con tres fichas numeradas '1'.	
Modo de Empleo	Este Kit tiene el aprendizaje autónomo, en el que el docente comparte un mapa mudo digital a través del aula virtual. Cada estudiante lo imprime y lo desarrolla con ayuda de un familiar, donde investigan y escriben los nombres de los sitios históricos usando pistas. El aprendizaje en el aula lo imparte el docente con ayuda de

	una infografía de línea de tiempo y como finalización de la clase se realiza un juego de equipos, donde giran la ruleta, donde según el sitio que indique, se toma una carta que de acuerdo con el color dependerá si es reto o pregunta. Y si responden o realizan la actividad correctamente ganaran puntos.
Importancia de la propuesta Fomenta el aprendizaje integrando a la colaboración familiar, facilita su comprensión, mientras que la actividad lúdica convierte al aprendizaje de la historia en un juego emocionante donde el azar y los retos mantienen la atención de los estudiantes.	

Anexo L: Ficha del kit 3 evaluada por Docente de Estudios Sociales

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos, tiempo y tecnologías disponibles	4
Contenido	Si el contenido como las dinámicas lúdicas son adecuadas para el grupo de estudiantes a quienes esta dirigido	5
Claridad	Indica si el contenido es claro y comprensible, así como su intuición, ¿Es fácil de entender?	5
Interactividad	Evalúa la interactividad ¿Ofrece una experiencia interactiva para los usuarios?	4
Observaciones:		
Nombre: Diana Quilumbango	Fecha: 12/05/2026	

Anexo M: Ficha del kit 3 evaluada por docente institucional y diseñadora gráfica

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	5
Contenido	Evalúa la pertinencia, precisión histórica y adecuación del contenido hacia los niños de cuarto de básica	5
Claridad	Indica si el contenido es claro, comprensible, y si su uso es intuitivo.	5
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: Ruth Rosero Diseñadora/Diseñadora Curricular/Docente escolar		Fecha: 13-05-2026

Anexo N: Ficha del kit 2 evaluada por la diseñadora y responsable de Innovación

Educativa

Habilidades a desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad	Determina si la propuesta es técnicamente viable y si se puede implementar este material, con los recursos y tecnologías disponibles	4
Contenido	Evalúa la pertinencia, precisión histórica y adecuación del contenido hacia los niños de cuarto de básica	5
Claridad	Indica si el contenido es claro, comprensible, y si su uso es intuitivo.	5
Interactividad	Evalúa el grado de participación activa que genera en los estudiantes	5
Observaciones:		
Nombre: VERÓNICA CHÁVEZ Diseñadora/Responsable de Innovación Educativa		Fecha: 13-05-2026

Anexo Ñ: Presentación de parte de la docente de Estudios Sociales.



Anexo O: Socialización con estudiante de cuarto de básica.



