

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TEMA:

Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La Gallina de Oro " para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018.

AUTOR:

Karen Justine, Rivera Moreno

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADA EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTOR:

Lcdo. Roger Iván, Ronquillo Panchana. Ms.

Guayaquil, Ecuador

12 de Marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Karen Justine, Rivera Moreno**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**

TUTOR (A)

f. _____
Lcdo. Roger Iván, Ronquillo Panchana. Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Soto Chávez, Billy Gustavo, Ms.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Karen Justine, Rivera Moreno

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La Gallina de Oro "** para favorecer el desarrollo de **destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018** previo a la obtención del Título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2019

f. _____
Karen Justine, Rivera Moreno



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Karen Justine, Rivera Moreno**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La Gallina de Oro"** para **favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2019

f. _____
Karen Justine, Rivera Moreno

AGRADECIMIENTO

Al finalizar este trabajo primero agradecerle a Dios por ser mi guía y fortaleza en este proyecto, gracias a mi mayor orgullo que son mis padres quienes se han esforzado por brindarme una buena educación, principios y valores, también a mi abuelita, mi hermana por ser incondicionales acompañándome en el trascurso de este proceso para obtener mi título profesional.

Agradecer a mis amigos y en especial a Edwin por su apoyo permanente quienes hicieron factibles concretar y materializar el presente trabajo de titulación, también quiero agradecer a una persona especial por siempre darme las palabras de motivación necesarias para no desistir en este proceso.

A mis profesores de la UCSG por la enseñanza impartida en sus aulas que han contribuido a mi formación profesional, a las docentes del Centro Integral por apoyarme con sus conocimientos y experiencias transmitidas.

A mi tutor el Lcdo. Roger Ronquillo por su guía y recomendaciones en la elaboración de este proyecto de tesis.

DEDICATORIA

A mis padres Janett Moreno y Jorge Rivera por su cariño, amor y perseverancia en mi formación, a mi gemela Nicole con afecto filial, mi abuelita Nelly, mi tía Soraya y a toda mi familia por ser mi pilar fundamental en este arduo camino, gracias por su apoyo, consejos, para alcanzar esta importante meta en mi vida.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN
NOMBRES Y APELLIDOS)**

f. _____

(Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.)

Delegado 1

f. _____

(Lcda. Fernanda Anaís Sánchez Mosquera, Ms)

Delegado 2

f. _____

(Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs)

Opositor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

Lcdo. Roger Iván, Ronquillo Panchana. Ms

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción	
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Objetivos del proyecto	4
1.2.1 Objetivo General	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
2. Metodología de Investigación	5
2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación	5
2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.	7
2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.....	9
2.2 Análisis de proyectos similares	12
2.2.1 Proyecto 1.....	12
2.2.2 Proyecto 2.....	13
2.2.3 Proyecto 3.....	14
3. Proyecto	15
3.1 Criterios de Diseño	16
3.1.1 Estilo de ilustración	16
3.1.2 Color	18
3.1.3 Tipografía.....	19
3.1.4 Diagramación.....	21
3.1.5 Medidas y soporte	22
3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales	23
3.3 Evaluación de Artes iniciales	26
3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva	29
3.5 Implementación y verificación de los juegos didácticos	43
4. Conclusiones y recomendaciones	50
4.1 Conclusiones	50
4.2 Recomendaciones	50
5. Bibliografía	51

INDICE DE IMÁGENES

Figura1. Libro Veinte Leyendas ecuatorianas y un fantasma.....	14
Figura2. Portada del cuento.....	23
<i>Figura3.</i> Material didáctico – Módulo Tarjetero.....	24
Figura4. Prototipo final.....	25
Figura5. Ilustraciones del libro.....	26
Figura6.(Fondo y stroke cuadrado) Becky Cameron.....	28
Figura7.(Fondo acuarelable y personaje con stroke) Becky Cameron.....	28
Figura8.(Colores conforman la composición sin stroke) Becky Cameron.....	29
Figura9. Colores primarios y secundarios.....	30
Figura10. Tipografía para títulos.....	30
Figura11.Título adaptado al estilo doodles.....	31
Figura12. Tipografía del cuento y la guía de los juegos didácticos.....	31
Figura13. Diagramación del cuento.....	32
Figura14. Diagramación del cuento.....	32
<i>Figura15.</i> Boceto inicial gallina.....	33
Figura16. Boceto inicial moradores.....	33
Figura17. Primera propuesta arte inicial.....	35
Figura18. Segunda propuesta.....	36
Figura19. Tercera propuesta.....	36
Figura20. Pregunta 1 evaluación inicial.....	37
Figura21. Pregunta 4 evaluación inicial.....	38
Figura22. Conclusión evaluación Inicial.....	39
Figura23. Personaje definidos.....	40
Figura24. Storyboard de las escenas.....	41
Figura25. Storyboard del cuento.....	41
Figura26. StoryBoard de las escenas del cuento.....	42
Figura27. Escena 2 a lápiz.....	42
Figura28. Escena 2 a lápiz acuarelable con contorno.....	43

Figura29. Proceso de digitalización del cuento.....	43
Figura30. Portada interior del cuento.....	44
Figura31. Cuento escena 1.....	44
Figura32. Cuento escena 2.....	45
Figura33. Cuento escena 3.....	45
Figura34. Cuento escena 4.....	45
Figura35. Cuento escena 5.....	46
Figura36. Cuento escena 6.....	46
Figura37. Cuento escena 7.....	46
Figura38. Cuento escena 8.....	47
Figura39. Cuento escena 9.....	48
Figura40. Cuento escena 10.....	48
Figura41. Cuento contraportada.....	48
Figura42. Boceto juego de rompecabezas.....	49
Figura43. Boceto juego de seriación.....	49
Figura44. Boceto juego de memoria.....	50
Figura45. Juego de rompecabezas.....	50
Figura46. Juego de seriación.....	51
Figura47. Juego de memoria o asociación.....	52
Figura48. Narración del cuento.....	54
Figura49. Implementación Juego de memoria o asociación.....	54
Figura50. Implementación Juego de Rompecabeza.....	55
Figura51. Implementación juego de seriación.....	55
Figura52. Arte final rompecabezas.....	56
Figura53. Arte final Seriación.....	57
Figura54. Arte final tarjetas de memoria.....	57
Figura55. Arte final cuento.....	58

RESUMEN

El proyecto sobre Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La gallina de Oro " para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, surge debido a la falta de material lúdico que mantiene e centro actualmente en su lugar de trabajo sobre leyendas ecuatorianas para niños infantiles. Se procede a crear las ilustraciones mediante el estilo doodle, basados en el cuento y se adapta el diseño de las escenas a los juegos didácticos. En conclusión todo este proceso estimula la parte cognitiva y motricidad fina creando un ambiente divertido e innovador para el aprendizaje de los niños.

Palabras claves: Material didáctico / lúdico / aprendizaje / lápices acuarelables / leyendas ecuatorianas / Diseño Gráfico

ABSTRACT

The Project about design of Didactic material from the legend "La Gallina de Oro" to promote the development of skills and learning in kids from 4 to 6 years old, from Integral Center Club of Fun and Learning of the city of Guayaquil, arises due to the lack of ludic material that they keep currently on their workplace about ecuadorian legends to kids. It proceed to create the illustrations through the doodle style based on the story and it adapts the design of the scenes to the Didactic games. In conclusión all this process stimulate the cognitive part and fine motor skills creating a funny and innovator environment to the kids' learning.

Keywords: Didactic material / play / learning / watercolor pencils/ Ecuadorian legends / Graphic Design.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación expone cómo el diseño gráfico puede contribuir en la enseñanza y aprendizaje en niños de 4 a 6 años, a través de la leyenda ecuatoriana "La Gallina de Oro" aplicado en juegos didácticos para el Centro Integral Club de la Diversión y El Aprendizaje.

Según educarchile (2018) El material didáctico enriquece el ambiente educativo pues posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas para los niños, estimulando la interacción, permitiendo que ellos resuelvan problemas, se planteen interrogantes, se anticipen a situaciones y efectúen nuevas exploraciones.

Los niños empiezan a desarrollar su manera de pensar, razonar y resolver problemas, según (ayudaenaccion.org, 2017) el juego es de gran importancia para el aprendizaje del niño, pues ayuda a desarrollar la imaginación y su capacidad cognitiva creando representaciones de cosas que en su memoria no están presentes solo las imaginan.

Los materiales didácticos según la revista ciencia de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), dice que la palabra material tiene que ver con lo físico y didáctica está relacionada con la enseñanza y el aprendizaje, se refiere al proceso de utilizar los elementos físicos de manera creativa ayudando a la formación integral de los niños y niñas. (2013, p3)

Es necesario el uso de material didáctico en el proceso del aprendizaje para que los niños empiecen a desarrollar la observación y la memoria de una manera lúdica, que permita un trabajo interactivo y flexible para el menor.

1.1 Planteamiento del Problema

Dentro de la estrategia de implementación de materiales didácticos según es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos, porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Es por eso que surge la necesidad de incluir leyendas ecuatorianas dirigidas a niños y niñas de 4 a 6 años de carácter educativo, entretenido y práctico. (Educaweb, 2006)

La mayor parte de las investigaciones sobre leyendas ecuatorianas se encuentran escasas ya que se ha perdido una gran parte de la cultura propia de la región o del país que relatan los ancestros, según Barriga, (2016) Considera que en este último tiempo ha habido un auge de los temas relacionados con la interculturalidad, por la falta de conciencia histórica en nuestro país, especialmente en la juventud es allí que debe intensificarse este tipo de estudios ya que como es conocido, los pueblos que desconocen su historia están condenados a repetirla. Actualmente en librerías de Guayaquil y grupos editoriales se dedican a representar leyendas ecuatorianas a través de ilustraciones, donde se puede observar libros con este tipo de contenido que no está construido específicamente a un público infantil así como se puede ver en la siguiente figura 1.



La gallina de oro

En recintos de la Costa ecuatoriana, especialmente en los asentados cerca de ríos o esteros, aparece al amanecer una gallina de oro. Quienes la han visto hablan de ella con temor y respeto, pues dicen que surge de pronto a las orillas del río, dorada y resplandeciente como una luna llena, seguida de una docena de pollitos que brillan entre las primeras luces del día.

En cierta ocasión, un grupo de moradores de un pueblito se reunió para tra-

Figura1. Libro Veinte Leyendas ecuatorianas y un fantasma
Fuente: Mario Conde, (2012)

El material didáctico físico para los niños es un recurso que facilita su aprendizaje este debe ser entretenido y educativo. Según José, M, es de gran importancia en el desarrollo de los niños de temprana edad, ellos se encuentran en una etapa en la que su mejor forma de aprender es mediante el juego y la diversión, estos deben favorecer el desarrollo físico, intelectual, la imaginación, creatividad, expresión, la actividad lúdica y las relaciones sociales (2015). Por consiguiente, ayudará al niño o niña a involucrarse más en las actividades dentro del aula del clase, también en casa los padres pueden reforzar lo aprendido con el juego didáctico así los infantes se divierten aprendiendo.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo General

Diseñar material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana "La gallina de Oro" para el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar los tipos de materiales lúdicos y la metodología de aprendizaje a través de juegos didácticos adecuados para niños de 4 a 6 años.
- Definir las técnicas de ilustración para el desarrollo de personajes basado en la leyenda "La Gallina de Oro".
- Diseñar juegos didácticos a partir de la leyenda.

2. Metodología de Investigación

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación

La metodología de la investigación ha aportado al campo de la educación, técnicas y procedimientos que permiten validar los métodos necesarios para la obtención de nuevos conocimientos (Gómez, 2012). De una manera ordenada, organizada su objetivo es facilitar el proceso de investigación.

La investigación descriptiva según Arias, es la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. (2012, p.24)

La investigación tiene un enfoque cualitativo según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) es la recolección y análisis de datos para las preguntas de investigación en el proceso de interpretación (2014, p.7). Es por eso que se opta por implementar el método documental, entrevistas y observación no participante:

Documental

La investigación documental según Arias, (2006) es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis e interpretación de datos secundarios, obtenidos por otros investigadores en fuentes documentales, impresas, audiovisuales o electrónicas, referente a los fundamentos de enseñanza más adecuados para el público infantil.

El propósito de esta investigación es el aporte de nuevos conocimientos sobre la metodología y el objetivo del juego en el aprendizaje del infante, establecido en el Currículo de Educación Inicial 2014 y 2018 del Ministerio de educación, con la finalidad de conocer más sobre la destreza que un niño puede tener a la edad de 4 a 6 años para el desarrollo del material lúdico del Centro Integral Club de la Diversión y del Aprendizaje.

La entrevista

Esta técnica es el diálogo entablado entre dos o más personas a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el tema propuesto. "La entrevista toma la forma de relato de un suceso, narrado por la misma persona que lo ha experimentado desde su punto de vista". (López, Sandoval, 2016 p.20)

Las profesionales entrevistadas son expertas en el área de pedagogía, y terapia del lenguaje. En la recolección de información del proyecto se realiza la entrevista a la Directora del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje; Ab. Rosaelena Ferrín Castro, para conocer sobre la metodología de enseñanza a partir de un cuento y el interés de los niños de preescolar con el material lúdico.

Las diferentes profesionales en el área de pedagogía Lcda. Yorly Posligua González, Pedagoga Terapeuta y Lcda. Madeline Defaz Medina, Terapeuta del lenguaje, a través de ellas se obtiene información sobre el aprendizaje, destrezas, habilidades requeridas en cuanto al material didáctico y sus características en forma, tamaño, color, el material adecuado para los niños de 4 a 6 años del Centro.

Para finalizar se entrevista a un profesional del diseño gráfico el Lcdo. Héctor Barreto y al Lcdo. Francisco Pincay, ilustrador para evaluar el diseño referente al cuento.

Observación No Participante

Díaz Sanjuán (2011, p.8) sugiere que la observación no participante recoge información desde afuera sin intervenir en el grupo social, hecho o fenómeno investigado.

En la segunda etapa del proyecto de acuerdo a esta información se evalúa la implementación y manipulación de las piezas de los materiales didácticos para estimular de manera terapéutica y lúdica a los niños en su aprendizaje.

2.1.1 Recolección de Información sobre el cliente, producto, competencia, público.

2.1.1.1 Cliente: Centro Integral Club de la Diversión y del Aprendizaje ubicado en la Urbanización Metrópolis 2.

Misión: Somos un centro de ayuda terapéutica integral, creada con el fin de brindar apoyo terapéutico educativo a niños y niñas con o sin necesidades educativas especiales. Fortaleciendo sus habilidades y destrezas para mejorar su calidad de vida. (Club de la Diversión y del Aprendizaje, 2017)

Visión: En el año 2020 "Club de la Diversión y el Aprendizaje" será un centro de ayuda integral inclusiva que reciba apoyo a nivel nacional e internacional, por la calidad humana y profesional brindada a los niños, contribuyendo al desarrollo socio afectivo y cognitivo, usando métodos terapéuticos y educativos innovadores. (Club de la Diversión y del Aprendizaje, 2017)

Objetivo General: Desarrollar habilidades y destrezas que ayuden a fortalecer cada una de sus áreas cognoscitivas de una manera lúdica terapéutica y educativa estimulando todos los procesos de aprendizaje. (Club de la Diversión y del Aprendizaje, 2017)

2.1.1.2 Producto: Cuento ilustrado sobre la leyenda "La gallina de oro" aplicando elementos del diseño gráfico como: diagramación, retícula, tipografía para el aprendizaje y diseño del material didáctico que fortalezca las habilidades en los niños de una manera lúdica y fácil.

Ilustración: Al momento de incluir ilustraciones dentro de un cuento para niños según Salisbury, (2005) "Las ilustraciones desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura". Estas ilustraciones desarrollan la creatividad del niño por los colores vivos, alegres, eso les llama más la atención y les ayuda a asociarlas o crear nuevas historias esto depende mucho de su imaginación.

Retícula: Según Guerrero, (2016, p.34) la jerarquía se adapta en función de las necesidades que pueden presentar los elementos en la diagramación de tal manera que el lector no tenga ningún esfuerzo para comprender, ya sea por su proporción, forma e irregularidades que pueden presentarse en el diseño. Los niños a la edad de 4 a 6 años no les llama la atención observar muchas palabras a la hora de la lectura, ellos más se priorizan en los dibujos y colores.

2.1.1.3 Público: Niños y niñas de 4 a 6 años de edad.

El material didáctico según la Guía de educación inicial (2014) les da la posibilidad de explorar con colores, formas y tamaños de las piezas, deben ser grades o medianos para el infante. El material recomendado es de madera color natural o balsa, para fortalecer la capacidad de observación y análisis de los niños. (p.42)

El rincón del pensamiento según Calvillo, (2013 p.18) dice que el juego está presente en cada fase del desarrollo del ser humano, el material lúdico que se implementará en este proyecto son:

- Rompecabezas: según la Revista (Estimulación Temprana y Desarrollo del Niño) ayuda a mejorar su capacidad de concentración y atención, trabajando la motricidad fina a través de la manipulación entre 6 a 10 piezas incrementando la cantidad y dificultad para el niño (2018)
- Seriación: es una operación lógica para Gómez y Coronel (2011), dicen que permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y ordenarlos según sus diferencias o formas.
- Cuento ilustrado: en la edad infantil tienen cuentos favoritos que son leídos de forma continua según Marciel, (2015) en la repetición se consigue estimular la memoria del niño, añadiendo detalles que no aparecen y preguntarles que va a ocurrir en el transcurso de la lectura.
- Juego de memoria: ayuda a estimular la concentración de los niños eliminando distractores para coincidir con la pieza. Según Tarrés, (2014) es un juego para favorecer los procesos cognitivos como lo es la percepción, atención y la memoria.

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Entrevista a la Ab. Rosaelena Ferrín Castro

Directora del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje

De acuerdo a la información obtenida en la entrevista con la directora del Centro Integral (ver anexo1), menciona que aprender a leer a temprana edad es de gran importancia para desarrollar la imaginación. Los niños de 4 a 6 años desarrollan destrezas que se miden en los diferentes tipos de inteligencia que existe en el proceso de aprendizaje, a esa edad ya identifican muchas cosas como las letras, números y colores.

El método de enseñanza que ellos utilizan va más enfocado con lo terapéutico, para que los niños trabajen de manera educativa y no repetitiva en la lectura que es la base del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje, también es fundamental que los niños a temprana edad conozcan a través de un cuento con imágenes, colores vivos y letras muy grandes, un poco de las historias o leyendas que han sucedido en nuestro país.

2.1.2.2 Entrevista a la Lcda. Madeline Defaz

Terapeuta del lenguaje del CDA

La Lcda. Madeline Defaz aclara en su entrevista (Ver Anexo 2), que para los niños a temprana edad es importante la lectoescritura para el desarrollo del vocabulario e imaginación. Los niños a la edad de 4 y 6 años ya tienen un lenguaje más amplio, cuentan anécdotas cortas que les ha sucedido durante el día.

El método de enseñanza se basa en el área terapéutica educativa siempre tiene que ser didáctico mediante el juego, ya sea en el área motriz o de lenguaje, se implementa un tipo de lectura global más imaginativa y simbólica para el desarrollo del aprendizaje en el niño.

Se menciona también las características principales de un cuento infantil, donde el niño lo primero que va a observar es la imagen, los colores más

llamativos y las letras deben ser de gran tamaño para que el menor pueda identificarlas, no puede pasar de 5 líneas el párrafo. Según la terapeuta de lenguaje dice que se eligió la leyenda de la gallina de oro, por los personajes más llamativos y para trabajar con la imitación de la onomatopeya para estimular el lenguaje e introducir variedad de juegos con números, colores mediante la creatividad del niño.

2.1.2.3 Entrevista a la Lcda. Yorly Posligua

Pedagoga Terapeuta del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje

En la entrevista con la Pedagoga Terapeuta (Ver Anexo 3), se obtiene información sobre la importancia del material didáctico y características que debe tener un cuento dirigido a niños de 4 y 6 años lo que más les llama la atención, es aquello que puedan explorar, asociar o jugar con todo lo que vean en su entorno.

Para el desarrollo de los materiales didácticos es recomendable utilizar madera como soporte principal por su resistencia, también menciona la variedad de material lúdico que se puede implementar como es el rompecabezas, el juego de asociación o de memoria, en forma de cartillas forradas con plástico para su durabilidad, se recomienda un máximo de 16 tarjetas por lo que son niños que empiezan a trabajar retentiva, por lo tanto es esencial un complemento de todo para trabajar textura, color, forma, cantidades o separar algo determinado, así crearle experiencias en las diferentes áreas del aprendizaje.

Los juegos en la edad infantil se implementan con un objetivo específico, para estimular de forma correcta su imaginación, lenguaje y resolución de problemas en la actividad que están realizando.

Según la pedagoga lo principal en la edad infantil es mandarle diferentes estímulos al niño, para que el aprenda en un cuento a desarrollar su imaginación, memoria, lenguaje y su percepción de la realidad. Es importante trabajar de manera lúdica, variable creando un personaje llamativo, agradable utilizando variedad de colores, para que el niño se sienta cómodo y atento con la lectura.

2.1.2.4 Entrevista al Lcdo. Héctor Barreto

Diseñador Gráfico (Ver Anexo 4)

El Lcdo. Héctor Barreto (ver anexo4), menciona en su entrevista que el requisito fundamental en una ilustración infantil es el mensaje que se le va a transmitir al niño, es importante que la imagen sea influyente de una manera simbólica para que el niño la entienda.

También detalla los tipos de colores que se deben usar para un cuento infantil, como los primarios y una mezcla con los secundarios ya que estas pueden transmitir emociones directas. Entre los criterios de estilos de ilustración está la simplicidad en imágenes, por lo que el niño en la edad infantil identifica reconoce y disfruta mejor la imagen, también hace énfasis en darle las mismas características del estilo doodle a la portada del cuento.

2.1.2.5 Entrevista al Lcdo. Francisco Pincay

Ilustrador

En la entrevista que se realizó al Lcdo. Francisco Pincay (ver anexo 5), dice que para una ilustración infantil hay que tener en claro la diferencia entre un dibujo y una ilustración; menciona que la ilustración se define por el contenido comunicacional que pueden llegar a tener estos a través de la gráfica.

Francisco Pincay hace alusión a que las palabras para los niños suelen ser ruido y que las imágenes son los elementos con los que ellos se expresan o se identifican al momento de la lectura, por eso al momento de implementar la diagramación se tiene que tener presente la ubicación de cada elemento marcando el ritmo en el que se mueve tanto el texto como la imagen sin olvidar la importancia de lo mencionado que es comunicar, manteniendo la jerarquía de la composición dando énfasis a la imagen.

Menciona que las ilustraciones doodle es una tendencia que se está implementando actualmente y se lo reconoce por el estilo de línea que se puede utilizar, depende de lo que se quiere comunicar se puede adaptar y modificar con diferentes elementos de ilustración lápices, acuarelas, colores, etc.

2.2 Análisis de proyectos similares.

2.2.1 Proyecto 1

Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la “Unidad Educativa Fiscomisional María Reina” de la ciudad de Guayaquil.

Este proyecto realizado por Merino, (2017) de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, se desarrolló una línea didáctica conformada por un cuento ilustrado con juegos didácticos.

Entre los puntos más destacados del proyecto para el desarrollo del cuento infantil se encuentra su Tipografía.

Las tipografías redondas son más amigables sus líneas curvadas y de grosor son para captar la atención de los niños, se utiliza los textos grandes, legibles para una buena composición (ver figura2). (Merino, 2017)

Texto



Figura2. Portada del cuento
Fuente: Merino, S. (2017)

Del trabajo de titulación de Merino se toma como referencia el uso y la implementación de la tipografía Sans Serif, mencionando características importantes como el tamaño de la letra y la composición del cuerpo de texto.

2.2.2 Proyecto 2

Diseño de material didáctico para ayudar en el proceso de aprendizaje de fonemas en niños/as de 4 a 5 años que presentan trastornos en la articulación del habla (dislalias), de la Fundación Educativa Alfaguara de la ciudad de Quito.

Proyecto realizado por Morales, (2018) de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, se centra en el material didáctico que sirve como un método de refuerzo de enseñanza para la correcta pronunciación de los fonemas en las terapias brindadas por los terapeutas, además permite en el niño estimular el desarrollo de capacidades, habilidades y actitudes durante el proceso de aprendizaje, mediante la entrega de información, la ejercitación y la manipulación.

De este proyecto se obtuvo información sobre el material didáctico que debe cumplir ciertas características como es el fácil entendimiento y el uso del juego, para implementarlo como ejercitación de sentidos, ergonomía física y cognitiva, que se encuentran aplicados en la textura e interacción de los juegos lúdicos. Se considera los materiales utilizados para el diseño de los juegos didácticos como es el Mdf, madera de pino, palos redondos de madera, estos materiales son estables al cambio de temperatura, tal como se puede observar en la figura 3 y 4. (Morales, 2018)

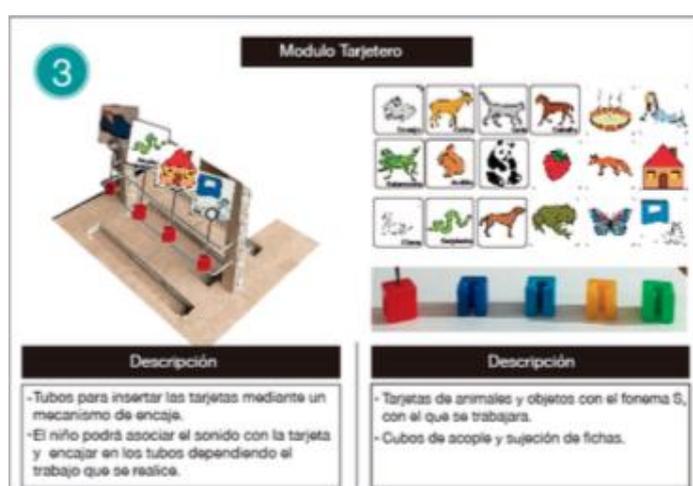


Figura3. Material didáctico – Modulo Tarjetero
Fuente: Morales, (2018)



Figura4. Prototipo final

Fuente: Morales, (2018)

2.2.3 Proyecto 3

Diseño de libro de trabajo para el club de lectura de las escuelas de la fundación Educa Ecuador.

El presente proyecto realizado por los alumnos Domínguez E, Rivadeneira M, Ruales C, Torres A, Vega A. (Octubre 2018) de la Universidad Casa Grande, consiste en el desarrollo de un libro de trabajo para fomentar la lectura en los niños de las escuelas de Enseña Ecuador y su entorno familiar. Además, el libro contiene actividades lúdicas que sumergen a los alumnos en los contenidos literarios y crea una comprensión de las historias.

El resultado del libro busca cambiar la idea de que los niños se aburren leyendo (Domínguez, Rivadeneira, etal, 2018), para eso se ayudaron en el desarrollo de ilustraciones partiendo de la técnica doodle, tal como se puede observar en la (figura 5), enfatizando que la educación actual pide jugar, compartir e interactuar.

Del proyecto mencionado, se tomará como referencia el estilo gráfico que implementaron, basados en figuras sencillas y lineales se logra obtener trazos minimalistas que ayudan a resaltar los personajes de la lectura.



Figura5. Ilustraciones del libro Aprende y juega con animales

Fuente: Exposición de Redis – MACC,(Octubre 2018)

3. Proyecto

De acuerdo a la información obtenida por la psicopedagoga del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje en la edad infantil los juegos desarrollan y estimulan el área cognitiva del niño, se implementará el "Rincón del pensamiento" para el desarrollo de destrezas lógico matemático de manera lúdica.

Según Hernández y Pérez, (2014) señala que el desarrollo del pensamiento lógico – matemático se construye cuando el niño, relaciona sus experiencias en base a los objetos que manipula, estos van desde lo más simple a lo más complejo. (p.24)

El rincón del pensamiento ofrece al niño el desarrollo de habilidades y destrezas que construya conocimientos a partir del juego, según (Calvillo, 2013) explica que su finalidad es crear un ambiente de actividades variadas con materiales lúdicos para facilitar el aprendizaje infantil.

Entre los juegos didácticos que formarán el rincón del pensamiento son:

- Rompecabezas
- Seriación

- Cuento ilustrado
- Juego de memoria o asociación

El propósito de diseñar estos juegos didácticos es para fortalecer el desarrollo de la atención y las habilidades motrices partiendo de los personajes del cuento.

3.1 Criterios de Diseño

3.1.1 Estilo de ilustración

En cuanto a la entrevista realizada al ilustrador Francisco Pincay y el análisis de proyectos similares de las alumnas de la Universidad Casa Grande, se recomienda utilizar el tipo de ilustración doodle, este se basa en el estilo de línea que se quiere utilizar a su vez, se toma como referencia a la Diseñadora e Ilustradora británica Becky Cameron, quien es conocida por su seudónimo Doodleyboo, utiliza el estilo doodles en sus dibujos y libros infantiles con trazos simples a base de acuarelas, tintas y bolígrafos para darle un acabado libre con texturas que expresan ternura al público infantil. Becky Cameron, (2018), del estilo de ella se puede rescatar diferentes tipos de composiciones al momento de implementar la ilustración tales como:

- Se encierra con una figura geométrica el background con los diferentes elementos que conforman el dibujo y conservando un stroke tanto en el personaje como en el fondo, como se puede ver en la figura 6.
- El fondo conserva colores acuarelables, manteniendo el stroke solo en personaje principal de la ilustración, así como se ve en la figura 7.
- Toda la composición está construido a partir de acuarela omitiendo el stroke como se puede ver en la figura8.

El estilo doodles se traduce al español en garabatos, es una tendencia actualmente para crear ilustraciones divertidas, sencillas y originales.

Según Arteneo, (2016) dice que los doodles comienza con una lluvia de ideas de temas, estilos y recursos de comunicación visual, por otra parte a los artistas que les gusta crear deben ser auténticos y creativos.

Becky Cameron aplica las siguientes características en sus ilustraciones de estilo doodles:

- Trazos libres
- Los ojos son puntos negros
- El relleno de personaje y figuras de fondo son a base de elementos acuarelables



Figura6. (Fondo y stroke cuadrado) Becky Cameron

Fuente: Instagram



Figura7. (Fondo acuarelable y personaje con stroke) Becky Cameron

Fuente: Instagram



Figura8. (Colores conforman la composición sin stroke) Becky Cameron

Fuente: Instagram

Se selecciona este estilo gráfico, para las ilustraciones del cuento ya que van acorde con las características de trazos sueltos, creando una composición en sus ilustraciones.

Los doodles transmiten delicadeza e inocencia por su forma y tamaño para el desarrollo de la imaginación del público infantil.

3.1.2 Color

Los colores van de acuerdo a la edad infantil y la estética que se le quiere dar, según González, (2015, p.30), en este caso los niños se inclinan más por los colores llamativos y vivos que llamen más la atención.

De acuerdo a las entrevistas realizadas al diseñador e ilustrador, los niños a la edad de 4 y 6 años, reconocen los colores primarios y secundarios, por lo tanto se implementará los colores mencionados así como se muestra en la figura 9.

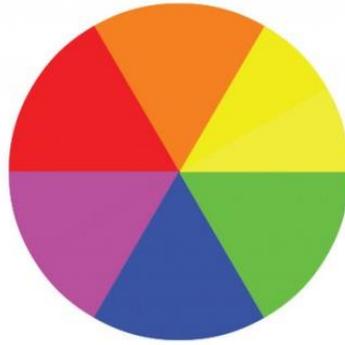


Figura9. Colores primarios y secundarios

Fuente: Poissy design, 2018

3.1.3 Tipografía

Según el proyecto de diseño gráfico de cuentos ilustrados para la recreación y motivación de niños y niñas enfermos de cáncer cita a (Ruder, González) que la tipografía siempre varía de acuerdo al público que va dirigido el cuento, se debe tener en consideración que sea legible y no grotesca. (2015, p. 30)

Además del proyecto de Merino, (2017) que implementó para los niños, se toma en cuenta la tipografía Sans Serif ya que es apta para el público infantil por sus líneas curvadas y de grosor captando la atención del niño.

La tipografía que se utilizará en el cuento ilustrado será de la familia Sans Serif llamada Robaga Rounded, es una tipografía redonda, legible y dinámica debido a sus formas suaves, crea un ambiente amigable con los niños.

La fuente seleccionada para los títulos es Robaga Rounded:



Figura10. Tipografía para títulos

Fuente: dafont.com

Para recalcar en la portada del cuento se adaptó la tipografía elegida al estilo de ilustración implementada, dibujando la letra con las mismas características de doodles, como lo menciona el diseñador Lcdo. Héctor Barreto en la entrevista realizada ver en la figura 11.



Figura11. Título adaptado al estilo doodles

Fuente: Elaboración propia

Se elige esta fuente por su estructura simple, Sans Serif facilita la legibilidad de la lectura así como también refleja limpieza Vásquez, (2017, p.73) tiene bordes redondos, es ideal para trabajar con el público infantil creando seguridad, el tamaño será de 14 puntos para los textos que contiene el cuento.

Se elige la tipografía Myriad es una fuente más legible y clara del estilo Sans Serif.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊÏ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
tuvwxyzàå&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Figura12. Tipografía del cuento y la guía de los juegos didácticos

Fuente: Identifont.com

3.1.4 Diagramación

La diagramación del cuento ilustrado contiene 23 páginas; el diseño de cada página son las diferentes situaciones que se dan en la leyenda. Por otra parte en la entrevista realizada al Lcdo. Francisco Pincay menciona que la jerarquía de la composición es darle énfasis a la imagen.

El tipo de retícula que se utilizará será jerárquica ya que los elementos que componen la doble página pueden ubicarse de manera diferente, sin perder el diseño para el target que va dirigido (González, 2015), las medidas del cuento serán de un formato A4 horizontal 297x210mm.

Las ilustraciones ocupan un mayor espacio en el cuento, para llamar más la atención del público infantil y el texto es breve por cada página, como lo menciona la Lcda. Madeline Defaz, terapeuta de lenguaje; Por lo consiguiente los párrafos irán escritos de 4 a 5 líneas debido a la continuidad de la leyenda y las ilustraciones con el texto se irán alternando en cada página para que la lectura sea más dinámica.

Para el cuento ilustrado la diagramación se divide en dos partes de la hoja dándole continuidad a la ilustración, se puede observar en la figura 13 y 14.

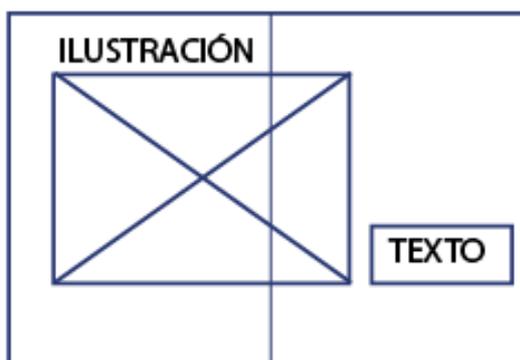


Figura13. Diagramación del cuento

Fuente: Elaboración propia



Figura14. Diagramación del cuento

Fuente: Artofthepicturebook.com

3.1.5 Medidas y soporte

Cuento:

El contenido interior del cuento será impreso en papel couché de 150 gramos, la portada y la contraportada se imprimen en pasta dura para mayor durabilidad. Según dice Benavides, (2013) la encuadernación tipo hot melt con costura al hilo es ideal y resistente para un libro infantil de uso frecuente, es ideal utilizar papel couché de brillo opaco, es más resistente y permite una lectura sin el reflejo de la luz.

Material didáctico:

De acuerdo a la información obtenida en las entrevistas con las docentes del Club de la Diversión y el Aprendizaje, los juegos didácticos deben ser de gran tamaño para facilitar la manipulación y estimular las destrezas de los niños.

Los soportes para la aplicación de los juegos didácticos serán de madera Mdf de 10 mm de grosor, lacas de agua no tóxicas ya que son materiales resistentes y adecuados con la finalidad de que el niño pueda manipular de una manera funcional y lúdica en su aprendizaje.

3.2 Desarrollo de bocetos o artes iniciales

Se desarrollan los bocetos iniciales de acuerdo a las entrevistas realizadas, se considera el estilo doodle y los criterios de diseño dirigido a un público infantil.

De acuerdo a la propuesta del proyecto los juegos didácticos están basados en los personajes de la leyenda " La Gallina de Oro", cuya autoría es de Mario Conde.

Se realizan tres bocetos iniciales para el personaje de los moradores partiendo de las características de los doodle, como se menciona en los criterios de diseño, también se propone 3 propuestas gráficas con diferentes características en cuanto la textura y el trazo. Una vez realizado los bocetos se comienza el proceso de postproducción digital para la corrección de luz y colores.

En la elaboración del boceto inicial se consideró algunas características para el personaje principal de la gallina, se eliminaron elementos que llegan a repetirse a un máximo de 3 veces para que sea más fácil de identificar al personaje como se ve en la imagen:

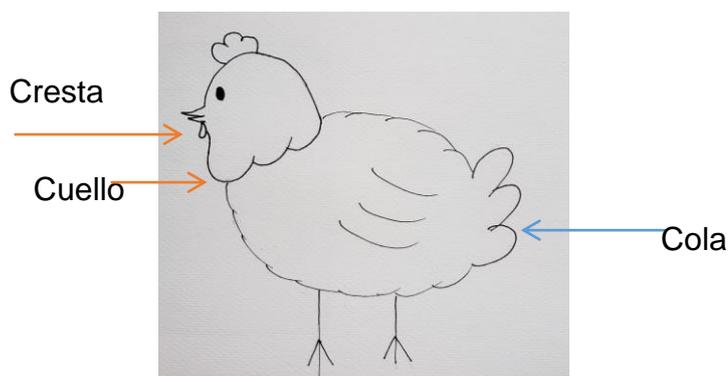


Figura15. Boceto inicial gallina

Fuente: Elaboración propia

En el segundo personaje, se desarrolló el boceto con estas características para darle más facilidad de repetir el personaje, ya que en la leyenda son 7

hombres que hacen la misma acción, no se les muestra el rostro y su vestimenta es a rayas con pantalón negro.



Figura 16. Boceto inicial moradores

Fuente: Elaboración propia

Para realizar las 3 propuestas iniciales se empieza simplificando elementos que generan stroke en el dibujo, basándose en las diferentes características que implementa la ilustradora Becky Camerón al momento de crear los doodles, véase en la página 30 del documento.

En la primera arte inicial se maneja el stroke tanto en el background, así como también en el personaje principal y en la textura que la acompaña a la ilustración como se puede observar en la siguiente imagen:

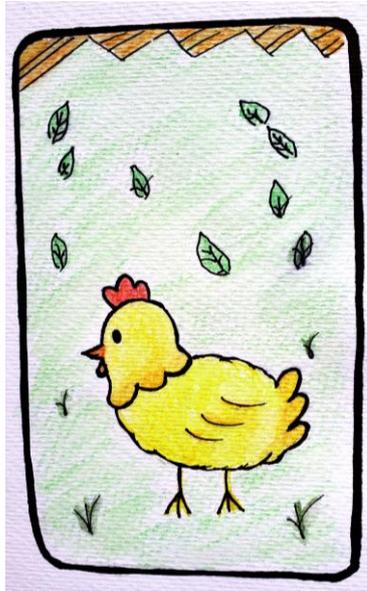


Figura17. Primera propuesta arte inicial

Fuente: Elaboración Propia

La segunda propuesta se establece una diferencia del fondo es libre y la gallina mantiene un contorno simple, tal como se ve en la figura18.



Figura18. Segunda propuesta

Fuente: Elaboración propia

En la tercera propuesta el fondo sigue estando libre adaptándose a los colores que resaltan el contorno de la gallina, eliminando el stroke, tal como se observa en la figura 19.



Figura19. Tercera propuesta

Fuente: Elaboración propia

3.3 Evaluación de Artes iniciales.

Para la evaluación de artes iniciales se considera el criterio mediante un Focus Group integrado por la Lcda. Yorly Posligua, Pedagoga Terapeuta y varias docentes del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje, para determinar cuáles de las 3 propuestas son aptas para el aprendizaje del público infantil, así como también una entrevista al Diseñador Lcdo. Héctor Barreto para la estilización de los personajes.

- 1. ¿Cuál de las 3 propuestas de estilos en el fondo y la gallina considera usted más atractiva para obtener la atención de los niños a la hora de diagramar el cuento?**

Opción #1 ____ Opción #2 ____ Opción #3 ____



Figura20. Pregunta 1 evaluación inicial

Fuente: Elaboración propia

2. ¿Cuál de las 3 propuestas según las variaciones realizadas en el personaje es la más adecuada para representar a los hombres involucrados en la captura de la gallina?

Opción #1 ____ Opción #2 ____ Opción #3 ____



Figura21. Pregunta 4 evaluación inicial

Fuente: Elaboración propia

Conclusión de la evaluación inicial

De acuerdo a los resultados del grupo focal se llegó a la conclusión, con la psicopedagoga y las docentes del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje, en la pregunta 1 se escoge la opción 2, por el fondo libre difuminado con un stroke fino en los elementos de primer plano principal, ya que esto facilita a que el niño indentifique más rápido al personaje y ayude a captar más la atención del público infantil a la hora de la lectura.

En la pregunta 2 se escoge la opción 3, debido a su estructura anatómica, según el criterio de las docentes este personaje refleja fortaleza e intimidación por su forma robusta, cualidades que caracteriza a un antagonista.



Figura22. Conclusión evaluación Inicial

Fuente: Elaboración propia

Finalmente se realizó una entrevista al Diseñador Héctor Barreto, para evaluar las artes aprobadas por las diferentes docentes del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje, con el fin de sacar criterios que ayuden a mejorar la estética y el significado de cada personaje.

En la entrevista Héctor Barreto hace una acotación para diferenciar al jefe de los personajes que capturan la gallina, utilizar en la camiseta el color naranja con blanco, también se toma en cuenta características del diseño de su pasamontaña dándole, más énfasis en la expresión de la mirada, realzando rasgos intimidantes del personaje.



Figura23. Personaje definido

Fuente: Elaboración propia

3.4 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

Una vez definidos los personajes de la leyenda, se procede a realizar los escenarios del cuento con el estilo de ilustración doodles, implementando los colores primarios y secundarios para resaltar con lápiz acuarelables las diferentes escenas de la historia.

Storyboard de las escenas del cuento:

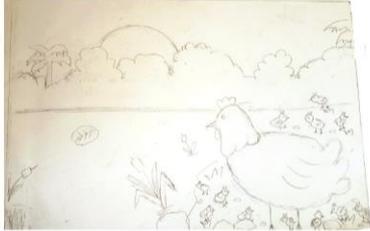
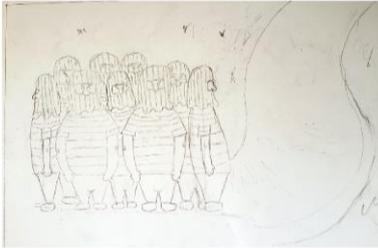
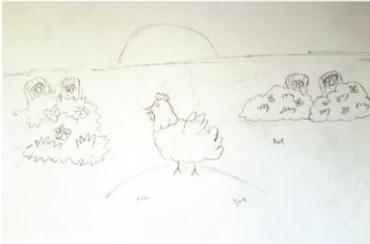
<p>Escena 1</p> 	<p>En recintos de la Costa Ecuatoriana, especialmente en los asentados cerca del río aparece al amanecer una gallina de oro. Quienes la han visto hablan de ella con temor y respeto, pues dicen que surge de pronto a las orillas del río, dorada y resplandeciente como una luna llena, seguida de una docena de pollitos que brillan entre las primeras luces del día.</p>
<p>Escena 2</p> 	<p>En cierta ocasión, un grupo de moradores de un pueblito se reunió para tratar de atrapar a la fabulosa ave. ¡El que menos se imaginaba que con la fortuna se compraba una finca para salir de pobre!.</p>
<p>Escena 3</p> 	<p>El plan era sencillo, dos hombres se escondieron a un lado del río, cinco se apostaron en línea recta en un camino que iba del río a una choza abandonada de caña guadúa, la que serviría de corral. Dos se ubicaron al interior de la choza para cerrar la trampa sobre las ansiadas presas.</p>
<p>Escena 4</p> 	<p>A eso de las cinco de la mañana, cada quien aguardaba en su puesto acalabrado por la expectativa y la falta de movimiento. Entonces se escuchó el cacareo de la gallina y el piar de sus crías. Los hombres escondidos veían un brillo dorado que se destacaba entre la oscura orilla del río. Allí, a pocos pasos la fortuna tenía forma de alas, picos y patas de oro.</p>

Figura24. Storyboard de las escenas

Fuente: Elaboración propia

Escena 5



Alguien dio la señal y empezó la cacería. Las acciones se desarrollaron según lo planeado. Espantadas, las fabulosas aves se echaron a correr por el camino, tratando de desviarse hacia la maleza, pero siempre aparecía alguien que los obligaba a avanzar a la choza abandonada.

Escena 6



Allí entraron a toda velocidad, seguidas por siete hombres mientras los del interior cerraron la trampa. Sin embargo los pollitos se escabulleron por las rendijas de las viejas guadúas, no así la gallina que al verse acorralada comenzó a cacarear de forma escandalosa.

Escena 7



Entre el ruido y la confusión dorada, no faltó algún precavido que había traído una sábana vieja, la arrojó como si fuera una red y la gallina de oro quedó atrapada. En los rostros de los hombres brilló la fortuna.
¡Sus días de pobre habían terminado!
¡Tendrían plata hasta para reírse!.

Escena 8



–Yo levanto la sábana y ustedes la toman por las patas –dijo el dueño de la sábana. Pero nadie se movió cuando se levantó la prenda, lo que aprovechó el ave para escapar por entre las piernas de sus captores. Otra vez los hombres no creyeron lo que vieron, la fortuna acababa de escaparseles de las manos igual que el agua del río.

Figura 25. Storyboard del cuento

Fuente: Elaboración propia

Escena 9



–¡ Cómo se te ocurre levantar la sábana! –protestó enojado el jefe del grupo y al instante se percató de algo extraño. Las palabras salían de su boca, pero nadie podía oírlas. Los demás lo veían haciendo gestos y mover los labios con desesperación, pero no escuchaban palabra alguna en sus oídos seguían resonando los bulliciosos cacareos, que no cesaron después de una semana.

Escena 10



¡Quién quiera fortun, que se aventure una madrugada a capturar a la gallina de oro! Eso sí, que se prepare a pasar unos días con los oídos llenos de cacareos.

Figura26. Storyboard de las escenas del cuento

Fuente: Elaboración propia

El proceso de las escenas inicia utilizando lápiz para los dibujos, seguido por colorear con lápices acuarelables, luego se usa un contorno en los personajes principales, para después, ser editada las escenas digitalmente en Adobe Photoshop.



Figura27. Escena 2 a lápiz

Fuente: Elaboración propia



Figura28. Escena 2 a lápiz acuarelable con contorno

Fuente: Elaboración propia



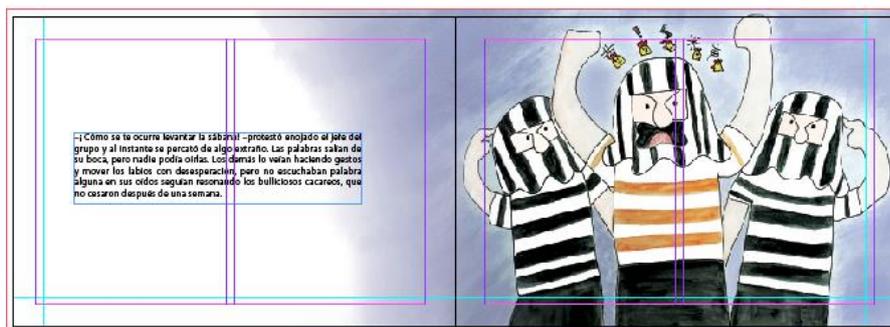


Figura29. Proceso de digitalización del cuento

Fuente: Elaboración propia

Cuento "La Gallina de Oro" diagramado:



Figura30. Portada del cuento

Fuente: Elaboración propia

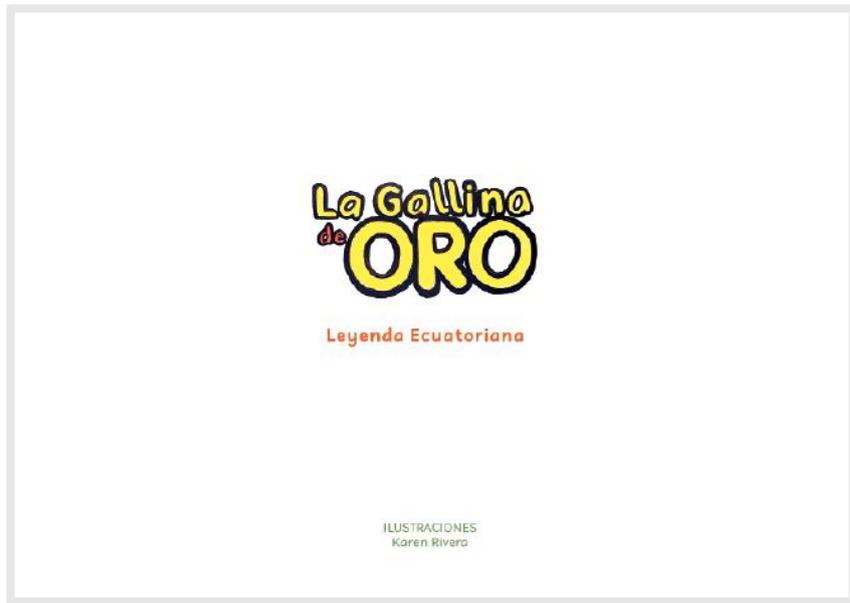


Figura31. Portada interior del cuento

Fuente: Elaboración propia

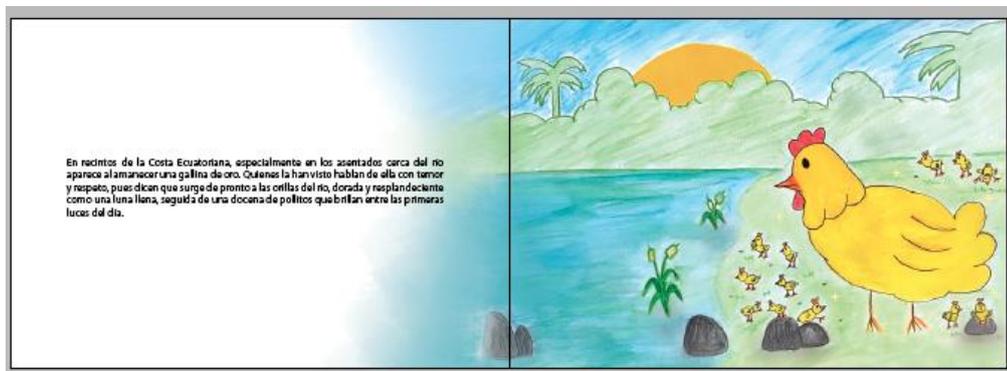


Figura32. Cuento escena 1

Fuente: Elaboración propia



Figura33. Cuento escena 2

Fuente: Elaboración propia

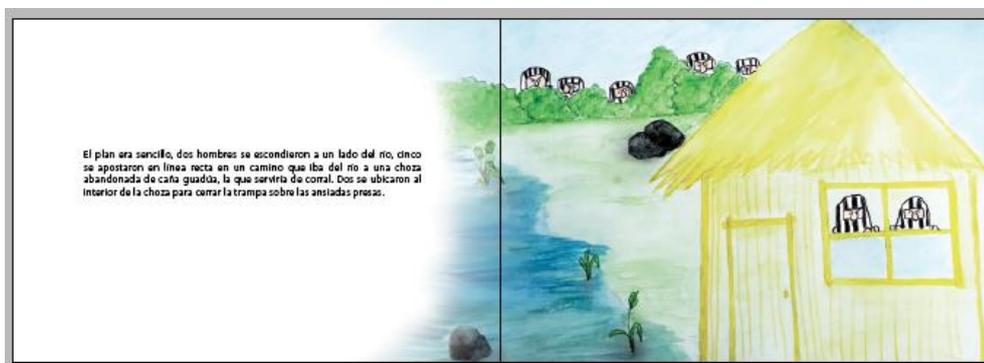


Figura34. Cuento escena 3

Fuente: Elaboración propia



Figura35. Cuento escena 5

Fuente: Elaboración propia



Figura36. Cuento escena 6

Fuente: Elaboración propia



Figura37. Cuento escena 7

Fuente: Elaboración propia

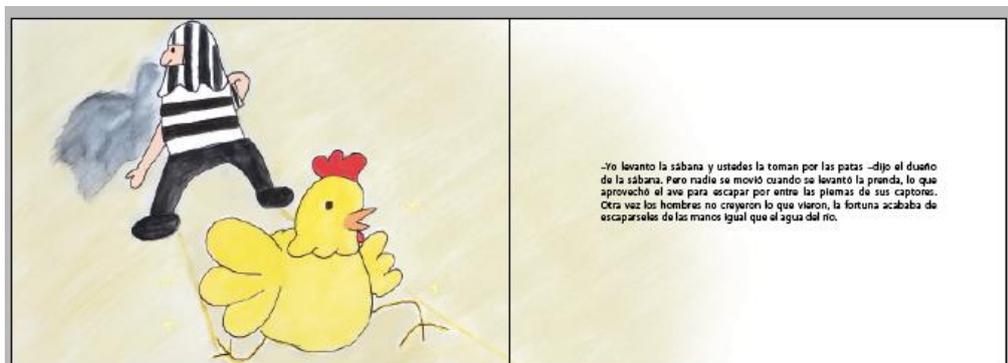


Figura38. Cuento escena 8

Fuente: Elaboración propia



Figura39. Cuento escena 9

Fuente: Elaboración propia

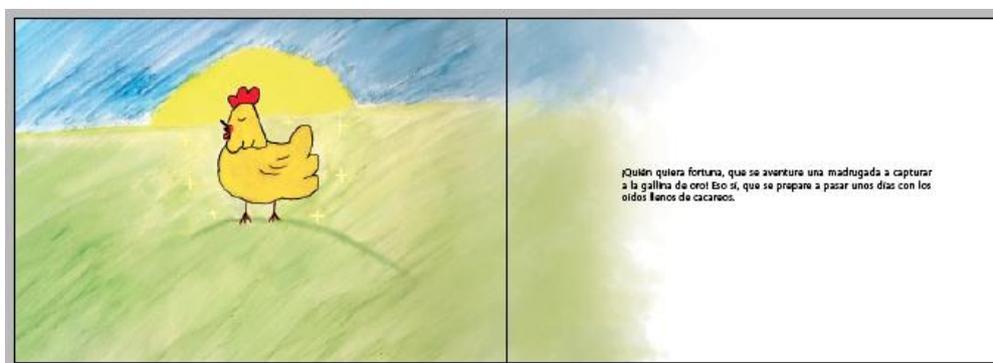


Figura40. Cuento escena 10

Fuente: Elaboración propia

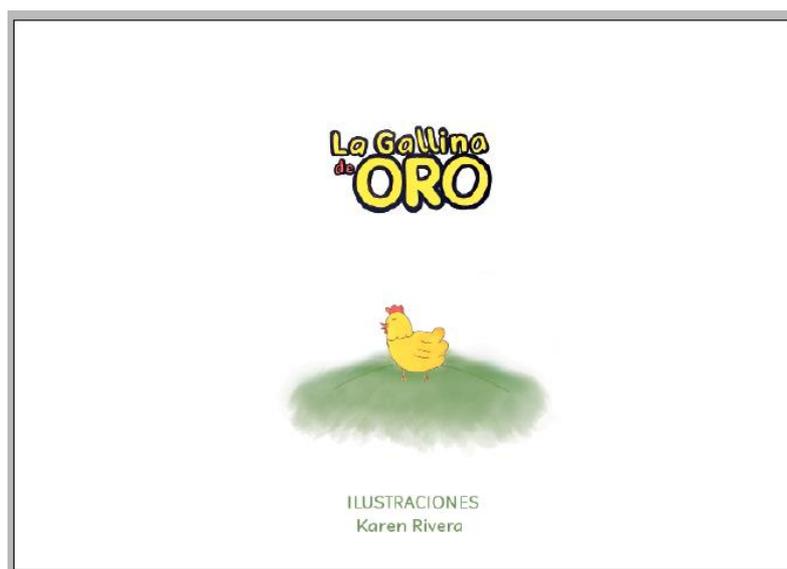


Figura41. Cuento contraportada

Fuente: Elaboración propia

Juegos Didácticos

Para la elaboración de los materiales didácticos se busca estimular el área cognitiva por medio del juego en los niños, mejorando la atención, concentración y motricidad fina. Se debe considerar el material que sea resistente, llamativo tanto por su color, forma, cantidades, creando un ambiente lúdico, innovador, fortaleciendo las áreas del aprendizaje.

El rincón del pensamiento se conforma por cuatro juegos didácticos, incluido el cuento, desarrollando habilidades y destrezas en el aprendizaje de los niños.

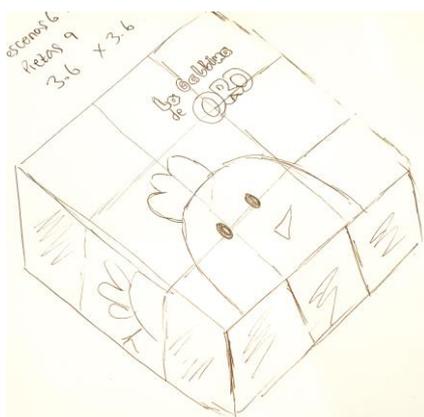


Figura42. Boceto juego de rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

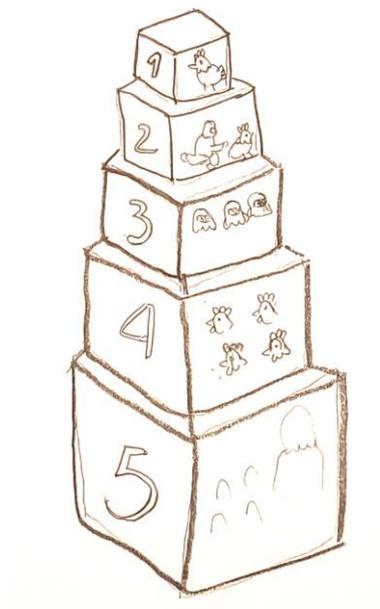


Figura43. Boceto juego de seriación

Fuente: Elaboración propia

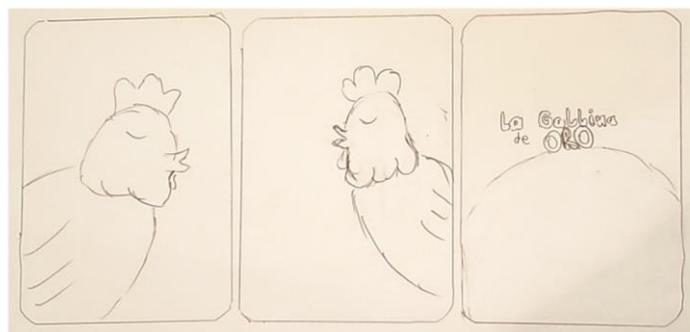


Figura44. Boceto juego de memoria

Fuente: Elaboración propia

Rompecabezas

Según Tapia, (2013) el rompecabezas es un juego para resolver un problema permitiendo manipular las piezas, este ayuda a desarrollar la concentración y la motricidad fina.

Este rompecabezas las piezas son de madera para mayor durabilidad y las ilustraciones son en papel adhesivo, creando un diseño específico con varias escenas del cuento en cada una de las caras del juego. De esta manera, los niños tienen una diferente dinámica lúdica, combinando colores y texturas para estimular sus habilidades en el aprendizaje.



Figura45. Juego de rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

Seriación

Según Lasada, (2017) este tipo de juego tiene un enorme valor pedagógico que trabaja la motricidad fina, la coordinación manual, el equilibrio, ordenar por tamaño y color; también ejercitan la imaginación y la creatividad al ser fácil de manipularlos.

Este tipo de juego tiene varias funciones como encajar, apilar, ordenar de mayor a menor o viceversa, se mantiene los colores primarios y cada cubo de madera con su respectivo número incluyendo los personajes principales de la leyenda "La Gallina de Oro "

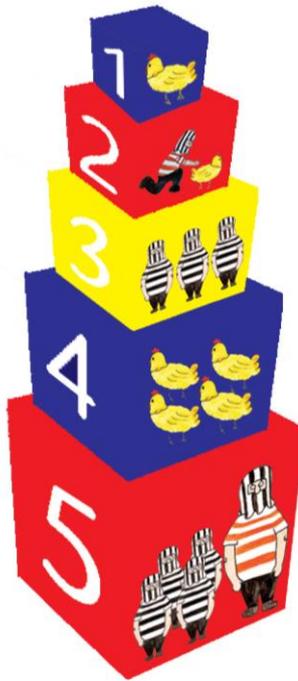


Figura46. Juego de seriación

Fuente: Elaboración propia

Juego de memoria o asociación

Es un juego con colores atractivos y diversas figuras a través de un sistema repetitivo, según Juegos infantiles de el bosque de las fantasías, (2016) el papel que ejerce esta dinámica ayuda al desarrollo de la memoria y la atención de los niños.

Son cartillas impresas emplastificadas con puntas curvas para mayor resistencia en manipular las tarjetas. Los niños desarrollan su memoria visual y estimulan su concentración de una manera lúdica para su aprendizaje.



Figura47. Juego de memoria o asociación

Fuente: Elaboración propia

3.5 Implementación y verificación de los juegos didácticos

Finalizado el proceso de la creación del cuento y los respectivos juegos didácticos, se procede con su implementación en el Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje.

Las pruebas se realizan en las instalaciones del Centro Integral con un total de 6 niños, para evaluar de una forma no participante la funcionalidad del material didáctico. Se inicia por hacer un medio círculo entre las Terapistas de Lenguaje y los estudiantes para proceder a narrar el cuento de la leyenda " La Gallina de Oro ", se observa a los niños con mucho entusiasmo e interés en lo que pase con la gallina de oro, también les llama mucho la atención los colores, la textura que se puede observar en cada escena del cuento igual que las ilustraciones.

En el cuento se trabajó mucho con los sonidos onomatopéyicos de la gallina y de los moradores que estaban en la choza abandonada del cuento.

Los juegos didácticos que más les llamo la atención a los niños, es el juego de asociación de cartas y el juego de rompecabezas ya que para este tipo de juegos se trabaja mucho la concentración, memoria visual y motricidad fina, mostrando un gran interés por la variedad de colores establecidos según los criterios de diseño entre ambos juegos.

Por otro lado el juego de seriación se trabajó con los colores primarios y tamaños para ordenar de acuerdo a los números y los personajes de la leyenda. Las docentes y la Directora del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje les pareció llamativas las ilustraciones sin perder el estilo para quienes van dirigido al target infantil.

En conclusión el material lúdico presentado cumple con el obojetivo en cuanto a estimular la parte cognitiva de los niños, desarrollando destrezas en la motricidad fina y coordinación viso manual, para una mejor concentración a la hora de la narración del cuento.



Figura48. Narración del cuento

Fuente: Elaboración propia



Figura49. Implementación Juego de memoria o asociación

Fuente: Elaboración propia



Figura50. Implementación Juego de Rompecabeza

Fuente: Elaboración propia



Figura51. Implementación juego de seriación

Fuente: Elaboración propia

Producto final

Juego de Rompecabezas

Material: madera

Medidas: 10 x 10 cm

Piezas: 9

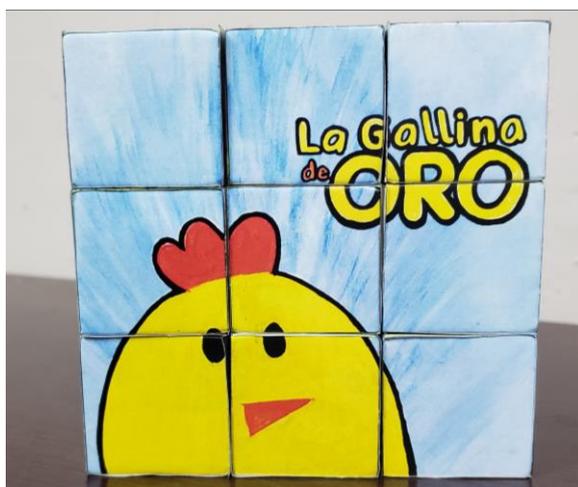


Figura52. Arte final rompecabezas

Fuente: Elaboración propia

Juego de Seriación

Material: Madera

Medidas: 4x 4 hasta 12x12 cm

Bloques: 5



Figura53. Arte final Seriación

Fuente: Elaboración propia

Juego de Memoria

Material: papel y forradas con polipropileno

Medidas: 5 x 8 cm

Tarjetas: 16



Arte

Figura54.
final
tarjetas de

memoria

Fuente: Elaboración propia



Figura55. Arte final cuento

Fuente: Elaboración propia

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El desarrollo de este proyecto, permitió comprender las necesidades de los niños de 4 a 6 años, ellos se encuentran en una etapa inicial donde desarrollan sus habilidades, destrezas de motricidad fina o gruesa, áreas cognitivas para tener un mayor aprendizaje y a través de la ilustración se puede adaptar diferentes relatos dirigidos a un público específico, aplicándolo al ámbito educativo. Se llegó a la conclusión con los diferentes especialistas del centro Integral y el diseñador e ilustrador implementar un estilo que llame la atención del infante, ya sea por su forma, colores, tamaño y expresiones.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda a los Centros Integrales o diferentes establecimientos educativos darle un mayor realce a las leyendas ecuatorianas por medio de cuentos o el uso de materiales lúdico para estimular el área cognitiva, afectiva y sensoriales de los niños.

Es importante que un Terapeuta, Psicopedagoga, Docentes, padres de familia fomenten una lectura divertida para los niños de temprana edad, acompañando esa narración con un material lúdico con variedad de colores, personajes y utilizando la onomatopeya para llamar más la atención del infante.

5. Bibliografía

- Arteneo, (2016). *Doodles, las ilustraciones con más visibilidad*. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/doodles-las-ilustraciones-con-mas-visibilidad/>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=y_743ktfK2sC&oi=fnd&pg=PA11&dq=investigación+documental+y+descriptiva&ots=sFqqKyV2Pi&sig=VOIy0NB5u764tHNrSLv9h7jg2X8#v=onepage&q=investigación%20documental%20y%20descriptiva&f=false
- Batista, P., Fernández, C. (2014). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Black, S., Guerrón, L. (2014). *Caracterización del Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en los niños y niñas de 4-5 años de edad, de la escuela particular mixta "China Popular" ubicada al norte de Quito en el año 2013-2014. Propuesta Alternativa. (Tesis de pregrado, Sangolquí, Ecuador)*. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/8959/1/T-ESPE-048187.pdf>

Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la Creatividad del niño. (Tesis de pregrado, Quetzaltenango, Guatemala)*. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>

Cameron, B. (2018). *Becky Cameron*. Recuperado de <https://www.beckycameron.co.uk>

Díaz, L. (2011). *La observación*. Recuperado de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

El Señor Globo (s.f.). *Juegos de memoria para niños*. Recuperado de <https://www.elsenorglobo.com/juegos-memoria-asociacion.html>

Estimulación temprana para padres. (2017). Importancia de los encajes y rompecabezas. Recuperado de <http://www.estimulaciontempranaparapadres.com/articulos-recomendados/importancia-los-encajes-rompecabezas/>

Franco, (2013). *Materiales Didácticos innovadores. Revista Ciencia (10), 25-34*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210301.pdf>

Fidias, A. (2006). *El proyecto de Investigación: introducción a la metodología científica*. Recuperado de <https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACIÓN-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>

- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de diseño editorial: entre corondeles y tipos*. *Actas de Diseño*, 8 (4), 190-197. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=5985&id_libro=147
- Guerrero, L. (2016). *El diseño editorial: Guía para la realización de libros y revistas*. (Tesis de maestría, Madrid, España). Recuperado de <https://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Gómez, M., Coronel, K. (2011). *Elaboración de material didáctico en el área de matemáticas dirigido a niños y niñas de 2 a 4 años de la Fundación Salesiana paces ubicado en el sector feria libre "El arenal"*. (Tesis de pregrado, Cuenca, Ecuador). Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1392/12/UPS-CT002038.pdf>
- Gómez, S. (2012). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Grajales, T. (2000). *Tipos de Investigación*. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- José, M. (2015). *Cómo funcionan los materiales didácticos para preescolar*. Recuperado de <https://maternidadfacil.com/materiales-didacticos-para-preescolar/>

Merino, M., Campo, S (2018). *Guía de apoyo para el material didáctico*. Recuperado de

http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Gu%C3%ADaUsoMaterial_Didactico.pdf

Ministerio de Educación Nacional, (2014). *El juego en la Educación Inicial*.

Recuperado de

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Morales, O. (s.f.). *Fundamento de la Investigación documental y la monografía*. Recuperado de

<http://www.webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>

López, N., Sandoval, I. (2005). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. Recuperado de

http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/20050101/1103/1/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa

Marciel, M. (2015). *Ejercicios para estimular la memoria de los niños*.

Recuperado de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/ejercicios-para-estimular-la-memoria-de-los-ninos/>

Mundo primaria. (s.f.) *Juegos de encontrar las diferencias online para niños de infantil y primaria*. Recuperado de

<https://www.mundoprimary.com/juegos-educativos/juegos-de-atencion-infantil/juegos-de-encontrar-las-diferencias>

Losada, T. (2017). *Creatividad y color con los cubos arco iris apilables de la pedagogía Waldorf*. Recuperado de <https://www.unamamanovata.com/2017/09/21/cubos-arcoiris-waldorf/>

Merino, S. (2017). *Implementación de juegos didácticos que favorezcan el desarrollo de destrezas de aprendizaje y estimulen la atención y concentración, en niños del subnivel inicial II (4 años) de la "Unidad Educativa Fiscomisional María Reina"*. (Tesis de pregrado, Guayaquil, Ecuador) Universidad Católica de Santiago de Guayaquil recuperado de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/7957>

Salisbury, M. (2005). *Cuentos imaginados: el arte de la ilustración infantil*. Recuperado de <http://catalogo.artium.org/book/export/html/4289#sthash.u3CDNp3c.dpuf>

Tituaña, D. (2018). *Diseño de material didáctico para ayudar en el proceso de aprendizaje de fonemas en niños/as de 4 a 5 años que presentan trastornos en la articulación del habla (dislalias), de la fundación educativa alfaguara de la ciudad de Quito*. (Tesis de pregrado, Quito, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/15015>

Somov, A. (s.f.). *Graphic design: what are the primary, secondary and tertiary colors*. Recuperado de <http://www.poissydesign.com/graphic-design-and-the-use-of-colors/>

Tarrés, S. (2014). *Jugar al memory aumenta la atención y la memoria de los niños*. Recuperado de <https://www.mamapsicologainfantil.com/jugar-al-memory-aumenta-la-atencion-y/>

(s.f.). *Utilizar los lápices acuarelables*. Recuperado de <https://www.lateliercanson.es/utilizar-los-lapices-acuarelables>

Tapia, M. (2013). *Manual de técnicas de armado de rompecabezas y su importancia en el desarrollo psicocognitivo en el aula taller de la carrera de educación parvularia de la universidad técnica de Cotopaxi en el sector Eloy Alfaro del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi durante el periodo 2011 - 2012*. (Tesis de pregrado, Latacunga, Ecuador) Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1494/1/T-UTC-1366.pdf>

Vásquez, C. (2017). *Material Didáctico para el reforzamiento en el aspecto de lector - escritura de los niños con síndrome de Down de 11 a 14 años de edad en el Instituto Neurológico de Guatemala*. (Tesis de pregrado, Guatemala). Recuperado de <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2017/51853.pdf>

ANEXOS

Anexo 1.

Ficha técnica de entrevistas

Entrevistada: Ab. Rosaelena Ferrín Castro

Cargo: Directora del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje

Fecha: 28 de Noviembre del 2018

1. ¿Cuál es la importancia de la lectura a temprana edad?

Bueno la importancia de la lectura es en todo, porque la lectura te va a decir que tipo de ser humano vas a ser, al aprender a leer desde niño te da la oportunidad de tener mas imaginación, te da la oportunidad de querer conocer más porque al momento de que ya sabes leer quieres ver más, más libros y al mismo tiempo tu imaginación y tu ser te va a pedir tanta información porque al leer aprendes tanto, entonces para mi la información no tiene valores es lo mejor que un padre puede hacer con un hijo enseñarle desde chiquito a que aprenda a leer para que descubra todo lo que no solamente la imaginación le va a dar, si no también los libros le van a dar.

2. ¿Qué destrezas debe desarrollar un niño a la edad de 4 a 6 años?

Bueno yo no soy profesional en el área, pero las destrezas de un niño se mide en los diferentes tipos de inteligencia que existe o proceso de aprendizaje porque todos los niños son inteligentes pero cada uno tiene diferente forma de inteligencia.

A la edad de 4 , 5 y 6 años ya han identificado muchas cosas, ya se manejan en diferentes situaciones, ya conocen las letras, los números, los colores y formas, pero la idea es que realicen preguntas en temas determinados a su interés, es decir no solamente que sean mecánicos porque conocen los

colores, sino que también puedan desenvolver una conversación en la edad de 4 años y a la edad de 6 años que un niño ya pueda tener una cierta autonomía, independencia también desde los 5 años, pero esto se maneja a través de un proceso que a veces nosotros los padres no lo hacemos, porque no compartimos con nuestros hijos o porque como son nuestros hijos son los únicos o son nuestros les permitimos muchas cosas y cuando ya van a la escuela, se dan cuenta que la vida no es así como nuestros padres nos han enseñado. Los niños se frustran y no saben manejar esa frustración, es normal que se frustren pero si nosotros desde niño les hubiésemos enseñado a como manejarse, no solo ha aprender los colores sino como manejarse en su entorno, el aprendizaje fuera diferente y los golpes que van a recibir en la vida a través del aprendizaje fuera menos doloroso.

3. ¿Cuál es el método de enseñanza que ustedes utilizan a partir de un cuento?

Nuestros métodos son varios lo más importante en nuestras técnicas, es que nosotros nos manejamos desde el enfoque terapéutico para que los niños tengan un aprendizaje un poco más abierto no solo en la parte educativa que es repetitiva, hoy en día hay otros métodos pero el enfoque terapéutico te ayuda a que un grupo multidisciplinario trabaje con los niños, por lo tanto la lectura ayuda a la imaginación a que los niños puedan ver diferentes escenas no solamente la que un cuento tiene, sino que a través de su imaginación puedan ver las diferentes situaciones que se pueden presentar y que puedan aprender a través de un cuento las oportunidades que tenemos al compartir, al dar y aprender muchas situaciones que desde niño les puede ir pasando, entonces nosotros manejamos desde el enfoque terapéutico como te digo a que los cuentos sean la mejor herramienta para los niños a través de la imaginación.

4. ¿Qué tipo de lectura implementan ustedes como Centro Integral a los niños?

Bueno la idea de la lectura primero que es la base de nuestro centro con el enfoque terapéutico, pero también la idea cuando yo voy a una librería y busco libros, no solamente que tengan una carátula bonita, que me convenzan o que haya algo lindo, si no que el libro te deje algo bueno una enseñanza, que el cuento te deje algo que puedan los niños aprender como el respeto, la tolerancia, la paciencia, son cosas que nos cuestan y ya lo aprendemos cuando ya somos adultos, pero que debemos de aprender desde chiquitos es un poco complicado, entonces a través de los cuentos podemos ir enseñándole a los niños como debemos comportarnos eh.. sin necesidad de poner reglas sino que lo vean como algo que es normal, entonces mas o menos de eso se trata el cuento o las historias de los cuentos.

5. ¿Qué tan pertinente es implementar en la enseñanza de los niños leyendas ecuatorianas?

Es muy importante porque todos debemos saber de donde venimos y si un niño no conoce su historia, no conoce sus leyendas, no sabe nada si un ser humano no sabe de donde viene no es nadie, entonces como se aprende esto a través de la materia de historia en todos los países existe y lo mismo son las leyendas, también lo mismo son los cuentos porque son historias que pasaron y que no quieren que se repitan entonces la importancia de que los niños conozcan sobre las leyendas o de la historia es fundamental para la vida de quien va a ser ese niño o esa persona a futuro.

6. ¿Qué características debe tener un cuento para un niño infantil?

Imágenes, colores vivos, letras muy grandes.

7. ¿Cuál es el tipo de diagramación y tipografía en un cuento para un niño de 4 a 6 años?

Que no sea cursiva, debe ser grande mientras más grande la letra es mejor.

8. ¿De las 3 opciones que se propuso de cuentos por que cree usted que la gallina de oro es el más indicado?

Bueno la idea de la gallina de oro, es de que no solo sea el final de la leyenda sino que los niños puedan utilizar ese cuento, esa historia o leyenda para poder sacar diferentes escenas de aprendizaje o no necesariamente deba tener el mismo final, porque el final de la leyenda no es muy alegre que digamos o no es la típica y todos fueron felices para siempre, no la idea es que los niños sepan que así no es la vida, no todos somos felices para siempre, no siempre se gana en la vida también se pierde, pero en la vida uno tiene que aprender a ganar perdiendo, entonces la idea es utilizar esta leyenda para sacar muchas cosas, muchas historias, y fue la que más le gusto, nos gusto al centro cuando nos la presentaron.

Anexo 2.

Ficha técnica de entrevistas

Entrevistada: Lcda. Madeline Defaz Medina

Cargo: Terapeuta del lenguaje del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje

Fecha: 28 de Noviembre del 2018

1. ¿Cuál es la importancia de la lectura a temprana edad?

Bueno desarrollan un vocabulario súper mas amplio, ya que con las palabras e imaginación ellos desarrollan su lenguaje, entonces aprenden nuevos vocabularios y desarrollan su imaginación.

2. ¿Qué destrezas debe desarrollar un niño a la edad de 4 a 6 años?

Las destrezas que desarrollan a esa edad, ellos ya tiene que tener un lenguaje con frases súper mas largas como párrafos, narraciones, decir

anécdotas que ha pasado durante el día, ya lo que es la lectoescritura y tener un iniciativa de aquello.

3. ¿Cuál es el método de enseñanza que ustedes utilizan a partir de un cuento?

El método de enseñanza puede ser a través de títeres para poder desarrollar la imaginación, el lenguaje, nuevo vocabularios, colores, de cantidades dependiendo del cuento que se le vaya a narrar. El método de enseñanza es didáctico, siempre tiene que ser didáctico a través de juegos, a través de palabras de juegos ya sea motrices, lenguaje, ejercicios, ósea todo tiene que ser de manera didáctica y mediante el juego.

4. Que tipo de lectura implementan ustedes como Centro Integral a los niños?

Tipo de lectura global está podría no ser tanto específica, como enseñarle por ejemplo la m con la a y luego la m con la a mamá, si no que más imaginativa, ilustre, simbólica, por ejemplo que vean la palabra papá siempre que la vean la repiten papá, papá, entonces cuando ellos van a un lugar y ven escrita la palabra papá no es que lo van a saber que esa es la p y esa es la a, sino por que ya la han visto anteriormente que en esa palabra es papá no porque realmente sepan fonemas, si no porque imaginariamente, simbólicamente, ya la han visto dentro de clases, por eso se le llama global.

5. ¿Qué tan pertinente es implementar en la enseñanza de los niños leyendas ecuatorianas?

Todas las leyendas, cuentos o narraciones, son importantes en los niños desde que están en construcción hasta la edad de 4, 5 años que ya su cerebro está desarrollado en su totalidad, entonces a lo que tu te diriges a un niño a contarle un cuento estás creando en el su imaginación. Ahora si tu me hablas de una leyenda ecuatoriana, todas las leyendas tienen un mensaje ya sea este en cualquier ámbito, entonces todo lleva un aprendizaje para el niño, me parece muy importante , tanto las leyendas ecuatorianas como cualquier otra leyenda que tu le quieras contar al niño mas aun si es en el lugar en el cual el se desarrolla, para que tenga conocimientos de todas aquellas áreas en el

cual pueda pasar diferentes situaciones, entonces toda leyenda es importante a esa edad que tu me menciona.

6. ¿Qué características debe tener un cuento para un niño infantil?

Imágenes, muchas imágenes, muchos colores, letras súper grandes a pesar de que ellos no lo vayan a leer exactamente, pero ya van reconociendo, a la edad de 5 años ya reconocen y ya leen ciertas palabras, entonces para que sea llamativo tiene que tener muchos colores, muchas ilustraciones, imágenes grandes.

La tipografía cual seria ideal para el niño en esa edad..

Ósea grande claro y manuscrita, lo más importante tiene que ser grande, que pueda identificarla bien.

7. ¿Cuál es el tipo de diagramación y tipografía en un cuento para un niño de 4 a 6 años?

Unida la imagen siempre.. tiene que asociarse lo que va diciendo con una imagen, para que pueda ser mas entendible y mas llamativa para el niño, ósea como te dije anteriormente siempre tiene que ir asociada lo que vas a decir, si estás hablando de una gallina con unos huevos, entonces tiene que ir acorde lo que vas escribiendo con la imagen que le vas presentando al niño , para que sea mas entendible.

Para mi experiencia que yo he tenido con los niños, ellos lo primero que observan es la imagen, entonces puede ser la imagen y la letra mas grande como te decía anteriormente, grande en la parte inferior, pero siempre primero la ilustración de la imagen porque ellos es lo que mas se van a percatar, en la imagen y en los colores, las letras no pueden pasar de 3 a 5 líneas, porque son niños pequeños, entonces tiene que ser súper corto.

8. ¿De las 3 opciones que se propuso de cuentos por que cree usted que la gallina de oro es el más indicado?

Es una leyenda más no es un cuento, esa es la diferencia el cuento si tiene una moraleja en si, las leyendas son algo que ya esta establecido.

Por los personajes muy imaginativos, por las escenas que tienen porque tu puedes trabajar con el niño la onomatopeya, como hace el cacaraqueo la gallina, cuántos pollitos había porque aquí no te habla de cantidad, te habla de muchos pollitos que puedes hacer mucho o poco, introducir los números porque aquí te habla de los pollitos, puedes poner hasta los pollitos de colores, porque aquí puedes decir de que color eran los pollitos, dicen que eran muy brillantes pero no te hablan de que color son y tu puedes sacar un juego de varios colores así trabajas los colores, quién es la mamá gallina, existía un gallo, cuántos hombres habían son preguntas imaginativas.. es cuestión de creatividad e imaginación de crearle un final a la leyenda, por ese motivo se eligió esta leyenda.

Anexo 3.

Ficha técnica de entrevistas

Entrevistada: Lcda. Yorly Posligua González

Cargo: Pedagoga Terapeuta del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje

Fecha: 28 de Noviembre del 2018

1. ¿Cuál es la importancia del Material Didáctico en el proceso educativo?

La importancia que tiene el material didáctico es mucha, porque en esta etapa el niño lo principal es jugar, desenvolverse, desarrollar, explorar, buscar diferenciar texturas, objetos y es una forma más fácil si lo hacemos con un material didáctico y mucho más si es concreto, grande que el lo pueda manipular y pueda tener como un resultado del juego que está realizando.

2. ¿Qué tipo de juegos implementan y como funcionan en los niños?

Siempre se trata de implementar juegos que tengan un objetivo específico por ejemplo se trata de hacer juegos para poder desarrollar o estimular de forma correcta lo que es su imaginación, su lenguaje, su intelecto y resolución

de problemas, ósea que en si el material didáctico es el que ellos están manipulando les de un aprendizaje hacia ellos, por ejemplo ya sea de textura, colores o de diferentes formas, es simplemente poder diferenciar el nombre de la actividad que están realizando.

3. ¿Qué destrezas debe desarrollar un niño a la edad de 4 a 6 años?

Lo primordial es desarrollar las destrezas de un niño de 4 a 6 años, es un proceso a la lectoescritura, su proceso a razonamiento lógico, lógico numérico y su parte social, muy aparte de su independencia y de su autonomía.

En la parte de lenguaje, tanto verbal como escrito el niño, ya tiene que repetir o memorizar ciertos, párrafos, cuentos e historias, que se han realizado y escribir, empezar lo que es trazos de su nombre, lo que es dibujar, como te puedo explicar por ejemplo del cuento relatado de la lectura, ellos puedan tener de una manera gráfica, empezando hacer trazos, a fortalecer su imaginación, en lo que es cambiarle el final a la historia, poder contarle esas historias a sus padres, a sus hermanos, guiados obviamente por los dibujos.

En lo que es la parte social interactuar con sus compañeros, que el pueda relatar esa historia con sus compañeros, que sepa el nombre de los personajes del cuento, que pueda diferenciar sus nombres e incluso se puede hacerle ciertas actividades, como que de cada niño interprete un personaje, que se aprendan un personaje de la historia que ellos estan viendo, poder diferenciar cuantos personajes habían, muchos pocos, de que sexo eran.. o que tipo de sonidos podían realizar del cuento que estan realizando... mas o menos asi.

Ahora el cuento no tiene la gallina genero masculino o femenino.. ni nombre entonces seria recomendable ponerle a la gallina o al menos a los 2 personajes.. de las personas que la atrapan.

Se podría puede ser opcional.. como puede ser la gallina josefina o en este caso ya seria tanto la imaginación del niño en el momento que se le relate la historia decir.. que nombre tu le podrías poner a la gallina... o en el cuento en que parte del cuento hubiera pasado si hubiera una mujer escondida observando la escena que pasaba puede ser asi, por que el niño ya se

identifica con el personaje, porque habrá niños que quieran decir.. yo soy la gallina, otros dirán yo soy el pollito, otros dirán yo soy el señor que atrapo la gallina, mas o menos asi ellos se van identificando con los personajes, muy aparte de que aprendan a diferenciar masculino y femenino, aprendan a diferenciar los personajes del cuento.

Ósea no le pongo un nombre los dejo asi igual.. En tal caso en el cuento no, podrías en lo que es las actividades en si del cuento, tu podrías ponerle como se llamaba la gallina o escriba o describe que nombre le pondrías tu a la gallina, entonces el niño podrá trabajar, algunos niños la podrán asociar con la canción de la gallina pintadita u otros le pondrán poner la gallina clock y eso depende ya de la creatividad del niño y quien lo este redactando sobre todo.

4. ¿Qué tipo de material didáctico es esencial para promover el desarrollo y el aprendizaje del niño?

Lo principal seria un material didáctico de textura que ellos aprendan a diferenciar la textura, colores, no hay un material esencial, tiene que ser un complemento de todo. Un material que puedas trabajar textura pero al mismo tiempo puedes trabajar colores, cantidades, que se yo, porque estás trabajando colores pero las fichas vienen de diferentes colores, habrán pollitos rojos, pollitos amarillos, azules y tu lo vas ha asociar con el cuento, porque una parte del cuento no te dice el color, pero te dicen que son brillantes, entonces habrán pollitos brillantes otros no tan brillantes, otros serán pollitos rugosos y ellos tendrán que aprender a diferenciar y a separar a que grupo pertenecen.. entonces no te podría decir que hay un tipo de MD especifico ya depende de la adaptación que se le de.. cualquier material que brinde un aporte hacia el aprendizaje del niño es esencial.

5. ¿Cuáles son las imágenes o formas que le llaman más la atención al niño a la hora de jugar?

Le llaman la atención todo aquello que puedan explorar y asociar con lo que ven en su entorno, ya unos se dirigen más a lo que son frutas, vegetales y otros se van mas hacia lo que son los animales y otros a los personajes, pero en si todo lo que ellos le causa alguna sensación de agrado es favorable, te pongo de ejemplo cuando vez la escena de la caperucita y el lobo, hay

niños que aman el lobo quieren ser el lobo, pero otros no, otros quieren ser la caperucita porque es la principal del cuento.. ahí viene la diferencia de cada niño y el tipo de inteligencia de cada niño con cual se asocia.. por eso te digo todo lo que le cause una experiencia agradable al niño le llama la atención a el.

Si te digo que solo le llama la atención las figuras geométricas llega un momento q eso lo aburre o otra vez animales.. pero si tu le das gran variedad al niño..

El niño puede construir una historia a partir de.. tu le das una figura geométrica, un animal, le das un color y el a partir de ese mismo cuento... o de esa misma lectura puede generar otro.. tu le creas la experiencia.. porque si le damos material el mismo material lo hacemos de manera mecánica al niño ósea no. Es que a mi me enseñaron esto. Esto.. me enseñaron que no existe pollitos azules y en algun momento vieron en una feria un pollito azul y fue lo peor que pudieron ver... porque nunca le enseñaron pero si tu le enseñas al niño a ser variante entre las diferentes actividades que el hace.. va a ser mucho mas perceptivo a aprender, siempre va a saber que va a ver algo nuevo en lo que pueda aprender.

Entonces al momento que yo creo la ilustración entre los pollitos.. ósea yo ilustro los pollitos de diferente colores para que el niño sepa q existen.

Por ejemplo tu te puedes, ósea si lo haces a la leyenda que ya esta establecida creo que dice solo pollitos brillantes, ósea puedes utilizar un color, pero también me dices que a partir de esa leyenda vas a crear un material didáctico, como parte del material pueden venir los pollitos de diferente colores más no en el cuento.. porque en el cuento, en la leyenda ya está algo establecido tu eso no lo vas a crear nada.. tu vas a crear el material didáctico y eso si puede ser muy variado porque ahí incluso tu puedes asociar ¿Cuál era la gallina real del cuento, la blanca o la de colores? o de que color eran los pollitos que estaban en el cuento.

Pero tu con ese mismo material puedes trabajar lo que es el conteo de números, el conteo de colores, entonces ya seria en referencia a tu leyenda

pero el material didáctico, entonces en la leyenda en el cuento establecido si tiene que ser algo específico, pero su material didáctico o su derivación si puede a ver gran variedad de lo mismo..

Entonces en el material didáctico si puedo variar los colores mas no en el cuento.

Claro porque en el cuento ya esta algo establecido, porque incluso como yo te dije el cuento puedes hacerlo para que el niño asocie la palabra con la imagen entonces ya tenemos establecido la palabra GALLINA.. puedes incluso trabajar con los demás colores, formas y todo se va a basar en base a tu leyenda.

6. ¿Qué tipo de material de soporte es adecuado para el desarrollo de los juegos didácticos?

Creo yo que tienes una gran variedad haciéndolo, en madera, 1 por su resistencia y 2 por la variedad que puedes hacer... porque puedes hacer un rompecabezas de madera pero también puedes hacer un juego de asociación o de memoria con el juego de madera, creo que seria el mas recomendado para poder trabajar por su durabilidad, su forma de limpieza.

En cambio el plástico si el niño lo mordió ya perdió su forma o perdió su eficacia.. entonces en la madera incluso la textura, tu la puedes trabajar madera y en esa madera.. puede a ver lo que es la mezcla con tela, dependiendo de la actividad o del material que vayas a elaborar.

Ese tipo cartón por que hay unos materiales o yo eh visto los libros esos que parecen de pasta dura.

Este el cartón prensado creo.. o playbond madera ... claro pero hay un tipo de madera resistente pero liviana que se pega el niño y no le va a causar daño al niño pero es parecido al que tu me dices.. pero no recuerdo el nombre.. pero si hablamos de madera .. se te hace chichón...

Hay puedes hacer combinación, madera, plástico, telas, el niño le gusta variedad... al niño le encanta coger una fruta la pone en un plato todo por la textura diferente..

7. ¿Cuáles serían las características que debe tener un personaje de cuento dirigido a la edad infantil?

Un personaje que sea llamativo, que sea agradable y que puede ser... que el niño lo pueda asociar entre la realidad y su imaginación entonces lo que este ahí va a saber que es una persona, lo puede asociar con sus alrededores.. mas o menos así, no te puedo dar una característica específica que debe tener los personajes, pero siempre que sean agradables al niño, pero la idea es crearle un ambiente donde ellos se sientan cómodos, por ejemplo si es un personaje de terror, el niño lo puede asociar con algún sonido, o con estar solo entonces en vez de ayudarle el niño está con ese miedo un tipo de cosas así.. es lo único que te puedo decir.

Ósea entonces a la edad de 4 y 6 años no hay un personaje que le llame la atención

No no tienen un personaje esencial porque recuerda que en esta etapa del niño de 0 a 6 años es toda su estimulación, su desarrollo cognitivo, donde lo principal ahí es mandarle diferentes estímulos al niño para que él aprenda a diferenciar, por ejemplo al leerle los cuentos que trabaja en el niño, su imaginación, su memoria, lenguaje, comunicación, su percepción hacia la realidad y que bueno el niño pueda asociar esto pasa en un cuento pero esto también puede pasar en la vida real, o esto no puede pasar en la vida real, entonces el niño va creando conciencia tanto de lo bueno, lo malo, lo feo, va aprendiendo lo que es agradable y desagradable para él, como te dije al niño le encanta ser el lobo en la caperucita roja, pero a otros no porque lo ven como el malo, el villano porque se quiso comer a la caperucita roja, entonces a esta edad ellos todavía no tienen, este va hacer mi favorito, si tienen cuentos favoritos, si se refleja les encantan, tal vez por el sonido, porque una de las cosas importantes al momento de contar el cuento al niño es como lo cuentan.

Por ejemplo había una vez un oso que vivía en el bosque.. pero entonces al momento de contarte el cuento implemento un títere o no necesito tener un títere tengo las cartillas de los personajes del cuento, entonces había una vez un graaaaaan oso, niños saben como hace un oso.. (sonido) entonces tu le vas

creando el personaje al niño, depende mucho de la persona quien le este leyendo el cuento. Porque si tu le cuentas un cuento lineal al niño se te aburrirá, se te paro en ese instante mucho mas si esta en un salón de clase, el niño aprovecho le hinco con el lápiz al compañerito y todo en cambio porque se trata de tener esos altos y bajos en el cuento, tu mantienes atento al niño no sabes en que momento va a pasar algo, por más que el cuento lo haya escuchado millón de veces.. ahí se va fortaleciendo, concentrado, pendiente de lo que tu estas haciendo, por eso es muy importante cuando trabajas en edades temprana hacerlo de manera lúdica y variable, porque si nosotros creamos una rutina de todos los días hacemos lo mismo, al momento que tu le cambias no saben que hacer, se desesperan, se alteran, pelearon, pero si tu haces todos los días algo variable, ya por mas que tu tengas un horario de clases, haces algo variable el niño va a estar atento a lo que tu quieras aunque sea el mismo contenido pero tu se lo das de una manera diferente.

Por ejemplo, trabajastes el color amarillo, lo trabajastes con un cuento y del cuento relacionaste separaste cuales eran los personajes de color amarillo, al siguiente día vas a trabajar amarillo mismo, pero ya lo vas a ser en una ronda separando pelotas, al siguiente día vas a trabajar color amarillo pero ya lo haces haciendo un rompecabezas de color amarillo, entonces es el mismo contenido, el mismo objetivo, pero lo haces de diferente forma entonces el niño no se te va a aburrir, pero si tu le haces todos los días al niño color amarillo y lo hiciste todo los días el niño se te aburrirá no te hizo ni lo uno ni lo otro y le preguntas a los 3 días y que fue lo que te hizo y no va a saber.

Entonces es como tu manejas la situación con los altos y bajos .. y aprendas a conocer a tus chicos, porque tal vez eso me funciona con los chicos mas grandes,, que ya estan atentos, pero con los mas chiquitos tengo que contárselo de una manera sutil.. porque ellos se pueden asustar o pueden llorar al momento de contar porque pudo ser muy agresivo en la forma que lo hicistes, entonces ya depende de la persona que esta al frente de la clase.

8. ¿ Qué colores son los más indicados para implementar en un cuento infantil?

Los colores si es para implementar en un cuento es la variedad de colores, pero si es para trabajar en algo en específico lo primero que el niño debe diferenciar son los 4 colores, primero los primarios amarillo, azul y rojo ahí vas aumentando que el verde, naranja el café. Primero son los colores primarios si el niño no los aprende se le va a hacer mucho más difícil los secundarios, 4 a 6 años si ya han sido estimulados ya conocen colores.

Un niño de 3 años ya te diferencia mínimo 3 colores, amarillo, azul y rojo, entonces a llegar 4 a 6 años solamente es asociar, el niño aunque no los pueda decir él ya tiene grabado en su consciente que hay variedad de colores, y que no es el mismo el color verde, que el color café, incluso ellos van asociando de que color es un árbol.. no te podrán decir verde y café, pero te señalan .. de este y este.. entonces ahí ya sería la gran variedad de colores, porque incluso tu cuento habla de un río, una choza, habla de los pollitos, sabana blanca, persona que quisieron capturar, ahí están ya toda tu gama de colores, porque están en un bosque entonces que va a ver, árboles.. en los árboles puede a ver frutos, en la choza, hay ventanas, puertas, la choza es de una textura diferente, al de una casa, está el río y q puede a ver ahí peces.. ahí tu vas a implementar los colores, formas y texturas que hay en un cuento.

Anexo 4.

Ficha técnica de entrevistas

Entrevistada: Lcdo. Héctor Barreto

Cargo: Diseñador Gráfico

Fecha: 28 de Noviembre del 2018

1. ¿Cuáles son los requisitos que usted considera necesario para una ilustración infantil?

Creo que el requisito principal o fundamental de una ilustración infantil debería ser tener claro cual es el objetivo o cual es el tema que quiero plantear en la mente del niño, que mensaje le quiero llevar, debo tenerlo clarísimo , para poderlo transmitir, como complemento en esta parte que sería la parte

inicial , seria el hecho de que debemos tener claro también, cual es la visión del niño con el aspecto de ese tema, es decir si yo le quiero inculcar valores, le quiero inculcar algo lógico o simplemente quiero, que se divierta debo tener claro cual es mi objetivo principal primario de acuerdo a eso ya tengo la base que ilustración, técnica voy a usar etc.

2. ¿Cuál es la importancia de una imagen en un cuento infantil?

En un cuento infantil la imagen es sumamente poderosa, influyente, primero que nada si es un niño entre 4, 5 a 6 años , es un niño que todavía no tendrá una capacidad de lectura igual al de un adolescente, o la de un adulto , entonces primero por complejidad de palabras, segundo por que hay muchos elementos metafóricos de la narrativa que podrán resultar difíciles de entender para un niño, conceptos que son mas abstractos para ellos, y que hay q volverlos simples.. como el amor, los sueños, simplificarlos hacia haya.. como hacia la esperanza, hacia la bondad, compañerismo, conceptos abstractos que se los debe manejar de una manera simbólica dentro de un dibujo, no podriamos hablar del concepto compañerismo y explicarlo de una manera como se lo explicaría en un diccionario porque tal vez, no lo va a captar , no lo va a entender, no lo va a asimilar, con la suficiente claridad. Por eso la imagen se vuelve realmente una forma de transmitir , una forma de fijar en la mente del niño el mensaje.

Partamos que desde niño nos enseñan a codificar los elementos cotidianos por ejemplo puede ser erado o no, depende del criterio de cada persona, cuando a un niño le decimos vemos un perro y ahí esta el guau guau, usamos la onomatopeya de su ladrido para llamarlo no le decimos ahí esta el perro, o no decimos ahí esta el rottweiler ahí esta el pitbull el schnnauzer NO decimos ahí esta el guau guau, o ahí esta el pio pio, tratamos de simplificarle a los niños, codificar de alguna manera los elementos que lo rodean para que vaya asimilándolo lo vaya entendiendo, asi mismo ocurre con los cuentos infantiles el poder de la imagen es el hecho que hace que el niño pueda entender de manera clarísima de manera muy vivida el mensaje que se le quiere transmitir, lo que no sucedería si en lugar de un dibujo le pusiéramos todo el texto explicativo de lo que significa bondad por ejemplo del diccionario de la

real academia española que viene siendo lo mismo en términos de significado pero para el niño es mucho mas fácil por eso el poder de la imagen es de transmitir.

3. ¿Qué tipo de colores se puede utilizar en el cuento?

En cuanto los tipos de colores que se debe usar para el cuento infantil, yo me inclino siempre por el tema de los colores primarios, colores vivos, de hecho el amarillo, azul, rojo, negro, blanco y los colores de la mezcla de estos primarios que también son el naranja, verde, morado, esos colores yo creo que son básicos y que deben predominar dentro de la gama, la paleta que se use al momento de la ilustración para un cuento, por que son colores que transmiten según la psicología del color, transmiten emociones, sentimientos directos no pueden fijarse como tales. por ejemplo el blanco nadie dudaría que transmite inocencia, paz, pureza. El rojo el tema de la fuerza, acción, peligro todo eso se puede transmitir muy fácilmente y dado que los niños son muy minimalistas, muy simplistas ellos disfrutan de las cosas sencillas, las cosas muy complicadas, sofisticadas no les atrae . entiendo que las ilustraciones tipo TIM BURTON no le atrae a un niño pequeño, le atrae a un joven a un adolescente. Sabemos que TIM Burton en su paleta de colores, son colores ocre, negro, oscuros, trama de grises y no mete colores vivos dentro de su paleta... ese tipo de dibujos de cuentos son para personas mayores, porque a un niño no le llama la atención por ejemplo en la película coco los colores son muy vivos y eso hace que la película sea muy llamativa, para niños, jóvenes y adultos para todos.. en todo caso ahí podemos tener en cuenta cuales son mis sugerencias para los colores..

Los colores vivos sin duda para un niño son mas llamativos que los colores pasteles , y que la gama de grises.. o blanco y negro siempre serán menos atractivos para un niño sobre todo.

4. ¿Qué tipos de estilos gráficos son recomendables para un cuento infantil?

Yo creo que los niños son mas dados a las imágenes sencillas, imágenes simples , se puede ver por ejemplo en el tema de las caricaturas como peppa pig son imágenes muy sencillas, ni siquiera son imágenes tridimensionales ,

son imágenes bidimensionales que solo apelan al color y a la animación en el caso del que hablo.. yo pienso que los niños son muy dado a este tipo de imágenes mas que.. imagínate donde utilizáramos imágenes renacentista donde veríamos mucho realismo pero no se si al niño realmente le llame la atención un cuento con imágenes asi tan sofisticadas para su entendimiento... recordemos que a los niños lo que mas les gusta a ellos es utilizar su propia imaginación .. ellos quieren ver como una imagen y ellos en la imaginación hacen realmente lo complejo no.

Es como al niño que le das un cartón y ese cartón el niño lo convierte en una nave espacial no necesitas darle una nave espacial para que la convierta en cartón es al revés. Entonces yo pienso que la simplicidad es un criterio la simplicidad esta el éxito de transmitir el mensaje mas allá que la persona utilice cualquier tipo de herramienta para lo q es pintar d si mismo que puede ser acuarela, crayones, lápiz d color, acrílico lo que sea que vaya a usar, debería hacerlo lo mas simple, lo mas sencillo, lo menos complejo posible porque el niño le gusta, le llama mucho las cosas simples sin muchas complejidad, sin mucha profundidad de campo es lo que a funcionado siempre, ahora cada ilustrador tiene su técnica y en eso ya no se puede discutir al menos que el ilustrador tenga una orden directa del editorial que le diga mira quiero que uses tal técnica, quiero que uses el cubismo, el expresionismo, surrealismo.

Ya dependerá también de el.. pero realmente cuando son creatividad del ilustrador el le pone su técnica su marca, su estilo, su sello. Hoy en día tenemos mucha que antes no teníamos tanto que era el manga, el anime que son de otras culturas que occidente no se veía tanto y ahora con la globalización hemos sido expuestos a muchos conceptos diferentes nuevos en graficas en todo caso la recomendación seria usar lo mas simple, sencillo, bueno yo creo que como decía antes en la sencillez radica el hecho de que el niño imagine el resto, el ambiente como en el ejemplo que le ponía del cartón que se convierte en una nave espacial.

Usted que me podría decir sobre el estilo doodle o que estilo me recomendaría para utilizar en el cuento ilustrado?

Yo creo que el estilo doodle es muy bonito me gustan los patrones que se generan son chéveres, llamativos, atractivos, creo que a un niño también le pueden gustar ... yo creo que lo más importante más haya del estilo o tanto como el estilo, es el tema de capturar la emoción o la acción de la imagen, te pongo un ejemplo se puede dibujar un sol saliendo y un árbol a lado de una casa que es el dibujo más simple que usan los niños por ejemplo pero si yo te dibujo hacemos que el sol esta saliendo y que está como escondido atrás de la montaña mirando hacia el árbol y sonriendo y mientras el árbol lo ve y extiende sus brazos para abrazarlo entonces ahí generas una historia dentro de la historia no solamente la salida del sol si no que la alegría del árbol por la salida del sol.. es por ponerte un ejemplo.. es contar de una forma vivida la escena darle historia.. y por otro lado si quieres tener un criterio clarísimo de lo que le puede gustar al niño realiza 2 o 3 técnicas ..bocetos de dibujo y pregúntale en una encuesta de la edad que quieres lanzar el cuento y vas a tener claro cual de las 3 le puede gustar.. tu le preguntas si tuvieras que leer un cuento .. con cual de estos 3 dibujos te gustaría verlo y ahí te va a decir cual es el primero que le llame la atención con esa prueba vas a tener una idea muy muy clara de cual es el camino a seguir, para los títulos es mejor darle las mismas características del estilo doodle para que se vea más agradable y no se note una gran diferencia a los colores sólidos primarios o secundarios.

5. ¿Qué tipo de soporte es importante utilizar para la estructura de un cuento infantil?

En cuanto al soporte para la estructura yo creo que hoy en día las estructuras narrativas son muy variadas, muy impredecibles. En la narrativa simple es el inicio, el desarrollo y el final. Hoy en día hemos visto cuento que empieza por el final y empiezan a narrar el desarrollo que ocurrió y prácticamente terminan en el inicio. este y tal vez eso sea bueno que no sea mas de lo mismo, también tiene que ver con el desarrollo creativo y de la imaginación. Tanto de la persona que escribe el cuento, que realiza el cuento, que lo dibuja , que lo narra, y para el niño también. Dentro de lo que es el desarrollo esta el nudo pueden a ver varios picos en la trama, por poner un ejemplo en el caso de la caperucita roja hay varios nudos, que cuando la niña

se encuentra con el lobo hay un momento de tensión, la niña es desviada de su camino ahí se genera otra narrativa porque se va por otro camino, xq se da la vuelta hasta que llega y se encuentra con el lobo y previamente la abuelita también tuvo un encuentro con el lobo, entonces todas esos puntos, esos picos altos de la trama donde uno no sabe que va a pasar son importante es muy tedioso un cuento donde tal vez solo tiene un pico un punto de quiebre donde no siempre tiene que ser negativo puede ser positivo pero siempre debe tener un punto de quiebre.

Los puntos de quiebres son los que se llaman la parte creativa del cuento del niño que esta volando en el espacio y que de pronto todo era un sueño, entonces le quebramos toda la estructura y le dimos un quiebre, entonces el quiebre es lo que hace que se vuelva interesante, el punto de tensión también como se desenvuelve el personaje del cuento en cada uno de estos puntos de tensión que fin logra, que objetivo logra, son muy importante al momento de la narrativa creo que la estructura si bien la estructura básica es del inicio, del argumento y desenlace, puede tener varios picos mantener la tensión.. mantener la tensión y... resolver, después sigue la narrativa otra vez se crea la tensión mantiene la tensión y resuelve, eso lo vuelve mas interesante, generar esos picos darle ritmo a la estructura narrativa sino es una línea recta que de pronto puede ser bueno para un cuento para dormir, pero no para un cuento donde el niño queremos llamar su atención y despertar su imaginación y en cuanto al tema del orden también como te explicaba a veces hay cuentos que se empieza por el final donde ocurrió algo, y después te empieza a explicar porque ocurrió eso, esto es empezar ya por la conclusión en todo caso, incluso en los cuentos actuales se puede dar el hecho de darle la vuelta. Por ejemplo la cigarra y la hormiga empezamos porque encontramos a una cigarra este a un lado del camino prácticamente a punto de desaparecer de morir y alguien le pregunta porque esta así y le empieza a contar la historia de la cigarra y la hormiga, darle otro comienzo eso es lo que me parece a mí darle otro valor, diferente forma, darle mas creatividad, al niño le gusta mucho la creatividad, el niño es muy imaginativo, al niño le cuentas una historia y enseguida se engancha cuando tiene estas cosas esos quiebres creativos.

Anexo 5.

Ficha técnica de entrevistas

Entrevistada: Lcdo. Francisco Pincay

Cargo: Ilustrador

Fecha: 28 de Noviembre del 2018

1. ¿Cuáles son los requisitos que usted considera necesario para una ilustración infantil?

Primero que nada no contrates un dibujante, contrata un ilustrador que tenga como tal criterio de diseño, conocimientos de artes plásticas, conocimiento de comunicación, publicidad, medios, al menos haya leído una sola vez un libro de sociología infantil, por lo menos haya leído el principito. No se trata de habilidad a la hora de graficar, se trata de talento a la hora de comunicar, está persona debe entender de que se trata conversar con un niño, no contarle la historia a un niño sino de que se trata como es... sino cree en lo que está dibujando, en lo que está leyendo no lo va a ser creíble.

Un ilustrador es como un director de cine, está trabajando con un niño si...

2. ¿Cuál es la importancia de una imagen en un cuento infantil?

El poder de una imagen, véamolo de está forma donde eres un niño las palabras son ruido todo lo que tiene son imágenes, cuando empiezas a describir antes de tratar de escribir todo para ti son imágenes.

Imágenes tan poderosas que es lo primero que vas a recordar antes de una palabra, una letra, recuerdas sonidos, imágenes y asocias las imágenes con ese sonido o viceversa. Una imagen equivocada no solamente puede dar una idea equivocada de un mensajes, sino que se hace tan permanente que es imposible que aunque la quieras arreglar con una mejor, lo cambies.

Una imagen no solo es importante tiene la responsabilidad de llevar el espíritu del alma del mensaje, escogerla bien no solo se trata de buen gusto, no solo es buen criterio de llevar una buena intención.

Referente a la diagramación como usted me aconsejaría como debería poner ósea entre el texto aquí y la imagen acá o puede ser combinado...

La diagramación es como cuando escoges la música para bailar vas a determinar el ritmo en el que se mueve tanto el texto como la imagen, como se van a complementar o como se van a separar dependerá del tipo de música que coloques, repito me refiero a la música como la diagramación.

La distribución en la composición tiene que ver con el ritmo de lectura, tu marcaras el ritmo de lectura dependiendo el interlineado, el espaciado entre palabras del espacio entre letras, el tamaño de la letra, a cuales de ella le voy a dar BOLT, cual será ITALICA para cambiar el flujo verdad..... El problema de la mayoría de gente que diagrama es que solo se preocupa porque aquí se ve bonito, ahí no esta muy grande el texto ponlo mas chiquito, se ve más chévere si pones el gráfico acá y se olvidan de que hay algo que se llama lectura, el flujo de lectura, el ritmo de lectura, la marca del diagramador, el diseñador en ese momento, sino tiene la idea clara a que velocidad quiere que lean, solamente va a poner un montón de cosas en un lugar para que se vea bonito estéticamente hablando y se va a olvidar que la importancia de una imagen o de un texto es comunicar.

3. ¿Qué tipo de colores se puede utilizar en el cuento?

No hay ningún color que no puedas utilizar en el cuento.

Ósea cual es el color que le llamaría mas la atención a la edad de 4 y 6 años. Pero que quiero comunicar, si yo quiero contar un cuento de terror no voy a utilizar color rosado o tal vez si, vamos por parte ósea no hay una paleta que te diga, hay esta paleta es para cuentos de niños y hay historias para niños de terror no existe y no se limita con los colores. No es lo mismo que me digas esto es para publicidad, que te diga esto es para algo que tiene que ver con comunicación abrazado al arte de la escritura, al arte grafica , no la publicidad y esto no son la misma cosa. En la publicidad tu dices estos son los colores comestibles y ahí se quedo son los colores comestibles, pero acá me dice vamos hacer un libro para niños ah ok un libro para niños que edad 4 a 6 años ok, de que vamos hablar de fantasía , no vamos hablar de ciencia ficción, no vamos hablar de suspenso, ah ok vamos hablar de algo muy tierno ok ahí escogemos la paleta no solo se trata del target a quien voy dirigido,

sino que quiero decir, como lo voy a decir, y ahí sí a quien se lo voy a decir, para logra decirle que.

Y si la leyenda es sobre la gallina de oro... si la gente no conoce a la gallina de oro... el punto es que estás hablando de una historia que nadie conoce , tienes la libertad de hacer lo que quieras, no es lo mismo que me digas que vamos hacer una historia sobre el TINTIN ahí muchas maneras de contar el tintín , no vamos hacer una historia sobre chuki todo el mundo sabe los colores que maneja chuki.

Esta historia no la conoce mucha gente o quizás nadie, entonces tengo la apertura para hacer lo que quiera con la paleta de colores.

Pero no hay un color , ósea los colores vivos, cálidos a eso ósea que le llame la atención mas a los niños

Mira vamos por parte la historia no creo que sea totalmente lineal, supongo que la historia tiene picos, debe tener un nudo, en ese momento cambian los colores, esto es una película hacer un COMICS, UN STORY BORD , HACER UN CUENTO, ILUSTRAR UNA GRAFICA PARA UNA REVISTA, eres un director de arte en ese momento, eres director de fotografía , director de arte, iluminación, make up, vestuario todo en ese momento eres el responsable de la imagen de toda la esencia tendrás que crear una paleta diferente para cada página.

4. ¿Qué tipos de estilos gráficos son recomendables para un cuento infantil?

No hay limites, no existe eso, y algún estilo gráfico que usted me podría recomendar para crear el cuento.

Mira no se si te has fijado mientras más feos son los dibujos, más le llegan a los niños, últimamente hacen cualquier adefesio y dicen dibujo para niños y en realidad lo que pasa es que el tipo es un vago que no sabe dibujar bien no puede dibujar bien y hacer cualquier mamotreto y dice hay el libro es para niños pero y hay libros para niños que son completamente llenos de preciosismo, cuando vuelvo y repito.... cuando ese libro es muy primitivo pero honestamente parece hecho por un niño tiene esa inocencia y no es lo que

quería transmitir simple en ese momento y no quiere decir que esa sea la línea para niños.

Cuando vez a pepa pigg y dices que asco que es esto parece hecho con mala intención pero los niños dicen me gustan porque yo dibujo así.. entonces tienes que preocuparte volverte a preguntar lo mismo que te dije hace un rato en las 4 preguntas de hace un momento que hace, para quien es?? No Todo te tiene que decir que línea vas a usar, ni siquiera conocemos la historia de la gallina esta que me estas hablando como para decirte mi chica yo creo que podemos irnos por este lado Yo te diría sabes que utiliza la línea de DORE PERFECTO.. la línea de dore es lo más maravilloso, no sabes que utilicemos MIUSHON y yo te diré que droga son esas.. el punto es no es el estilo gráfico lo que va a marcar la pauta, no.. es la intención de comunicar las cosas, la intención que tengas te dirá este es el estilo gráfico que debo usar... entonces dependiendo esa temperatura sabrás escoger como sonara que color tendrá tu voz como se lo digas como si fueses un cantante, es lo mismo que para contar un cuento.

5. ¿Qué tipo de soporte es importante utilizar para la estructura de un cuento infantil?

4 y 6 años que crees que hará un niño con un papel de couche lo hace pedazos, necesitas un material grueso un material firme.

Como cual sería .. necesitas un material que no sea absorbente porque 4 y 6 años derraman comida, necesitas algo que tu puedas limpiar hay demasiados papeles.. si quieres te puedo poner en contacto con la persona que se encarga de imprenta abajo y te va a decir estos papeles tenemos no tengo problema.

Veras el punto de recomendar un papel es muy fácil tienes que pensar en que los niños son de 4 a 6 años ok! Cuanta plata tengo .. porque entonces te sabré decir tal papel puedes comprar. Puchica me sale carísimo, entonces primero es cuanto plata tengo y hablamos de papel.

Sobre el estilo doodle que me podría decir de eso solo es una tendencia no es un estilo, pasara de moda en cualquier momento, es como dibujar con emojis en cualquier momento los emojis cambiaran hacerse mas nutridos o mas enriquecidos yo no creo que sea una limitación es una tendencia mas puedes usar doodle o como puedes no usarlos ósea el tema ahí no es si lo uso o no sino como los usos vuelvo y te repito en el camino uno va mejorando el sabor de las cosas tienes que tener claro que quieres decir, como lo quieres decir, a quien se lo vas a decir para que produzca que efecto... sin apartarte de la idea original.

Vas hacer un libro para niños de 4 a 6 años no terminas haciendo una revista playboy terminas haciendo una revista para niños de 4 a 6 años, pero lo vas mejorando en el camino debes tener claro que tengo, que necesito para lograr este objetivo y que mas podría ponerle en el camino que no dañe el discurso... doodle es solo una tendencia de repente en el camino dices yo creo que podría mejorar estos doodle podría enriquecerlos un poquito más.. quizás ahí no son suficiente... es una intención en el camino va a tener que mejorar.. pero una cosa que nunca hace un ilustrador es ir con un solo lápiz, un ilustrador va con un lápiz, un marcador, un pincel, una caja de acuarelas, con una caja de lápices de colores, uno nunca sabe que vas a terminar haciendo, que tienes la intención pero no sabes si realmente se va a quedar con esa primera intención y en este caso quedarte con los doodle puede ser buena idea como puede ser no suficiente.. en el camino vas a decir mmm yo creo que necesitaba mejorarlos ahora creo que ya no van hacer tan planos voy hacerlos mas tridimensionales, ah mejor creo que no los hare digital sino los hare a mano... creo que los hare con lápiz de color, ósea no te apartas de la idea original me hago entender.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Karen Justine, Rivera Moreno** con C.C: # **0920678687** autor/a del trabajo de titulación: **Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana "La Gallina de Oro" para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018** previo a la obtención del título de **Licenciada en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 12 de Marzo del 2019

f. _____

Nombre: **Karen Justine, Rivera Moreno**

C.C: **0920678687**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La Gallina de Oro " para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, 2018.		
AUTOR(ES)	Karen Justine Rivera Moreno		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Roger Iván Ronquillo Panchana. Ms.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Gestión Gráfica Publicitaria		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	12 de Marzo de 2019	No. DE PÁGINAS:	92
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño Gráfico – Diseño Editorial		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Material didácticos / Juegos / lúdico / aprendizaje / lápices acuarelables / leyendas ecuatorianas / Diseño Gráfico		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El proyecto sobre Diseño de material didáctico a partir de la Leyenda ecuatoriana " La gallina de Oro " para favorecer el desarrollo de destrezas y aprendizajes en niños de 4 a 6 años, del Centro Integral Club de la Diversión y el Aprendizaje de la ciudad de Guayaquil, surge debido a la falta de material lúdico que mantiene e centro actualmente en su lugar de trabajo sobre leyendas ecuatorianas para niños infantiles. Se procede a crear las ilustraciones mediante el estilo doodle basados al cuento y se adapta el diseño de las escenas a los juegos didácticos. En conclusión todo este proceso estimula la parte cognitiva y motricidad fina creando un ambiente divertido e innovador para el aprendizaje de los niños.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-(985888131)	E-mail: karenjrm_15_92@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcdo. Quintana Morales, Washington David, Mgs.		
	Teléfono: +593-994665153		
	E-mail: washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			