INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE JUGUETES DE MADERA COMO RECURSOS DIDÁCTICOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD INFANTIL EN LOS NIÑOS DE 4-6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIDA ABUNDANTE" UBICADO EN SAN LUIS DE CALDERÓN SECTOR NORTE DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.

Proyecto de Trabajo de Graduación que se presenta como requisito para optar por el Título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: **MUQUINCHE** Chushig, Freddy David

Tutor: **Ing. Iván Cruz**

QUITO, ABRIL DEL 2015

Declaración de aprobación tutor lector

AGRADECIMIENTO

Son tantas personas a las cuales debo parte de este triunfo, de lograr alcanzar mi culminación académica, la cual siempre fue mí es el anhelo.

Definitivamente, DIOS, mi Señor, mi Guía, mi Proveedor, mi Protector, sabe lo esencial que ha sido en mi posición firme de alcanzar esta meta, esta alegría, de haber culminado mi carrera, para ti sea tu Gloria.

Mi esposa y mi nueva familia que es parte de mi vida también por estar siempre a mi lado y su gran apoyo incondicional así como a mi padre y hermanos.

A mi jefa de trabajo que con su apoyo pude terminar mi carrera y siempre estar pendiente en todo.

Al Instituto Superior Cordillera a los Ingenieros y Director de Proyecto quienes han sido el pilar en los ánimos y desarrollo de esto, por ser el último escalón para poder alcanzar este MI SUEÑO, que ahora es realidad.

A todos mis amigos, a todos aquellos que han quedado en los recintos más escondidos de mi memoria. GRACIAS.

FREDDY MUQUINCHE

DEDICATORIA

El presente Proyecto está dedicado principalmente a DIOS quien es mi guía, fortaleza y me ha protegido siempre.

A mi Esposa que la AMO y su familia que también es un apoyo muy importante y juramos siempre estar juntos en todo momento con la bendición de DIOS.

A mis queridos padres por haberme educado y siempre estar presente en todo momento.

A todos mis hermanos por sus consejos y cariño que me brindan y por estar siempre a mi lado y darme las fuerzas suficientes para salir adelante y llegar a ser lo que ahora soy que DIOS les bendiga siempre.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS **PÁG.**

CARÁTULA……...I

DECLARACION DE APROBACIÓN TUTOR LECTOR….……II

AGRADECIMIENTO…….... III

DEDICATORIA……..IV

ÍNDICE GENERAL……V,VI,VII,VIII,IX

INDICE DE CUADROS……..…X

INDICE DE FIGURAS…….XI

RESUMEN EJECUTIVO……..……XII

ABSTRACT…….XIII

INTRODUCCIÓN…… XIV

CAPITULO I: Antecedentes……..1

1.01 Contexto……1

1.02 Justificación…….…..1

1.03 Definición del problema central……2

1.04 Análisis de fuerzas T…….2

CAPITULO II: Análisis de Involucrados…….....4

2.01 Mapeo de Involucrados…….6

2.02Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados……8

CAPITULO III: Problemas y Objetivos……..…….10

3.01 Árbol de Problemas……..……..10

3.02 Árbol de Objetivo……..11

CAPITULO IV: Análisis de Alternativas……..12

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones……..12

4.01.01 Tamaño del Proyecto……13

4.01.02 Localización del Proyecto…….13

4.01.03 Análisis Ambiental……13

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos……..14

4.03 Diagrama de Estrategias……16

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico……....17

4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores……17

4.04.02 Selección de Indicadores……..22

4.04.03 Medios de Verificación……27

4.04.04 Supuestos…….32

4.04.05 Matriz Marco Lógico……37

CAPITULO V: La Propuesta……..…42

5.1 Perfil de la propuesta……...42

5.02 Procedimiento y Análisis…….. 42

5.03 Descripción de la herramienta……..47

5.03.01 Adobe Ilustrador ……...…47

5.03.02 Adobe Photoshop…….…47

5.04 Formulación del proceso de aplicación…….…47

5.04.01 Adobe Illustrator…….....47

5.04.02 Adobe Photoshop……..…47

5.05 Propósito del Proyecto……..…48

5.06 Tipo de Material Didáctico……...…48

5.07 Temática…….49

5.08 Formato…….…….49

5.09 Psicología empleada en el material didáctico para niños de 4 a 6 años de edad……...50

5.10 Perfil estético del material……51

5.11 Imagen Corporativo…….…..53

5.11.01 Estructura General del Logotipo……..……...……53

5.11.02 Full color……..….53

5.11.03 Escala de grises…….54

5.11.04 Positivo y Negativo……...…54

5.11.05 Modos de Color……....55

5.11.06 Disposiciones Correctas e Incorrectas…….……55

5.11.07 Fondos Correctos e Incorrectos……...…….56

5.12 Fichas Técnicas……..……58

5.13 Marketing y Distribución……...……63

5.13.01 Marketing…….…….63

5.13.02 Distribución…….……..63

5.13.01 Diseño de Afiche…….……64

5.13.02 Diseño de Volantes…….…….65

5.13.03 Diseño de Material P.O.P……65

CAPITULO VI: Aspectos Administrativos……...……66

6.01 Recursos……..…66

6.01.02 Capital humano……...…….67

6.01.03 Recurso Materiales……...……68

6.01.04 Recurso económico…….....69

6.02 Presupuesto……70

6.03 Cronograma……...71

CAPITULO VII: Conclusiones y Recomendaciones……72

7.01 Conclusiones……..72

7.02 Recomendaciones……..73

7.03 Bibliografías…….....74

7.04 Net grafía……...74

7.05 Anexos……...…75

INDICE DE CUADROS

CONTENIDO **PÁG**

CUADRO #1

Análisis de fuerzas T ……..…….5

CUADRO #2

Matriz de Análisis con los involucrados……..……...…9

CUADRO #3

Matriz de Análisis de alternativa…….. ……..……15

CUADRO #1

Encuesta #1…….42

CUADRO #2

Encuesta #2…….42

CUADRO #3

Encuesta #3…… …...….43

CUADRO #4

Encuesta #4……43

CUADRO #5

Encuesta #5……44

CUADRO #6

Encuesta #6……44

CUADRO #7

Encuesta #7…….45

CUADRO #8

Encuesta #8…….45

CUADRO #9

Encuesta #9…….46

CUADRO #10

Encuesta #10……46

INDICE DE GRAFICOS

CONTENIDO **PÁG**

GRAFICO #1

Mapeo de involucrados ……6

GRAFICO #2

Árbol de problemas……..10

GRAFICO #3

Árbol de objetivos……11

GRAFICO #4

Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones……..12

GRAFICO #5

Diagramas de estrategias……16

INSTITUTO TECNÓLOGICO SUPERIOR

¨CORDILLERA¨

DISEÑO GRÁFICO

Autor: Muquinche Chushig Freddy David

Tutor: Iván Cruz Sarduy

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto consta de un materia de apoyo pedagógico como son los juguetes diseñados en madera que ayuda en la enseñanza a los niños de educación inicial en aprender de un modo muy interactivo con la ayuda de juguetes como material de apoyo para su mejor entendimiento con colores llamativos infantiles para llamar la atención en su participación del material didáctico , que será creado con la ayuda de Adobe Illustrador y Abobe Photoshop, para su creación y la interactividad como eje conceptual, además de las destrezas aprendidas durante la preparación en el Instituto como las diferentes técnicas de representación y color. Finalmente el resultado de este proceso son productos listos para usarse en el aula que pide requisitos mínimos para su uso, ya que el material interactivo posee diversas formas y tamaños y con su instructivo respectivo para cada uno de los juguetes.

ABSTRAC

This project consists of a teaching support material such as wood toys designed to help in teaching preschool children to learn in a very interactive way with the help of toys as support material for better understanding with colors bright children to draw attention to their share of educational materials that will be created with the help of Adobe Illustrator and Abobe Photoshop, for its creation and interactivity as conceptual axis in addition to the skills learned during preparation at the Institute as different representation techniques and color. Finally the results of this process are ready for use in the classroom asking minimum requirements for use products as interactive material has different shapes and sizes and their respective instructions for each of the toys.

.

INTRUDUCCION

Los juguetes en los niños son importante en las escuelas, sobre todo en las instituciones fiscales donde dependen del gobierno las materias de estudio que en algunos casos ya son anticuados y sobre todo en esta época donde la tecnología avanza a pasos agigantados les parece ya aburrida por el modo de enseñar de los docentes en casos exclusivos donde en los niños se les presenta dificultad en aprender lo asignado o no les pone un buen rendimiento para así sacar buenas notas y en algunos casos la pérdida del año escolar, por eso crear juguetes interactivos para fomentar la creatividad y sea de gran apoyo día a día en su establecimiento educativo y desarrollo cognitivo .

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto

El siguiente proyecto presenta la aplicación del diseño como alternativa diferente para solucionar el problema de la falta de material didáctico, con el cual se realizará con la finalidad de implementar un material didáctico adecuado para los niños; siendo esta una manera eficaz de enseñanza y aprendizaje se investigara y se realizara un Diseño de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4 a 6 años de la Unidad Educativa Vida Abundante ubicado en San Luis de Calderón sector norte del distrito metropolitano de Quito

Desde sus inicios el Centro Educativo Vida Abundante ha buscado el bienestar de la población que atiende mediante la contratación de personal capacitado, contando con una estructura adecuada, desarrollando competencias que favorezcan el desarrollo integral del niño e implementando diversas actividades que involucren a los padres de familia en el desarrollo de su hijo, para poder favorecer el desarrollo del niño, en el área de la enseñanza se pretende trabajar con los padres de familia y docentes de los niños que asisten al Centro Educativo Vida Abundante.

Valorar la importancia del juguete como recurso didáctico, que lo empleamos en el desarrollo de actividades con niños el espacio se tiene que organizar para facilitar el juego, explicando

detenidamente a los padres sobre juegos y juguetes (seguridad- edad), tener en cuenta los criterios de selección a la hora de tratar los juguetes así como las normas de seguridad, tanto familia como educadores.

1.02 Justificación

Desde los primeros momentos de nuestra vida, abrimos nuestros sentidos y recibimos gran cantidad de información, todo nuestro cuerpo se convierte en un maravilloso receptor de cualquier manifestación, una manera para que el niño participe activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad tanto a nivel nacional como local, sector norte de la ciudad de Quito, San Luis de Calderón, los niños de Educación Inicial y Básica no poseen el adecuado material didáctico para poder desarrollar sus destrezas mentales esto está provocando un decaimiento en el nivel de aprendizaje.

Con la realización de la propuesta, en esta proyecto se contribuye a facilitar al docente un compendio de información sobre las virtudes de los juguetes didácticos como herramienta para desarrollar más conocimiento en los niños de 4 a 6 años , lo que permite garantizar el buen progreso de aprendizaje, y donde se establecen el uso de estrategias puntuales que promueve el progreso cognitivo de los niños, con el apoyo del material didáctico para que sea usado por el docente que tome el interés en ampliar nociones sobre el tema y que parta de que el niño refleje su comodidad en las habilidades creativas.

"En el plan nacional del buen vivir La Constitución marcó un hito importante al considerar la educación y la formación como procesos integrales para mejorar las capacidades de la población e incrementar sus oportunidades de movilidad social. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir, la educación no es un fin en sí mismo, es un proceso continuo y de interés público que integra todos los niveles de formación"[1]

Es por ello que se considera importante la realización del presente proyecto para los docentes y padres de los niños que asisten al Centro Educativo Vida Abundante ya que con estos juguetes didácticos al niño le permitirá fomentar su creatividad, para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

Cita "objetivo 4 del plan nacional

Del buen vivir pagina 159-157

Plan Plurianual de Inversión Pública 2013 – 2017".

[1] ww.buenvivir.gob.ec/objetivo-4.-fortalecer-las-capacidades-y-potencialidades-de-la-ciudadania

1.03 Definición del problema central

1.03.01 Análisis de Fuerzas T

ANALISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	**Situación Actual**				**Situación Mejorada**
Escases de recursos didácticos Para niños de 4-6 años.	Se requiere de un Diseño de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años.				Los niños están involucrados con los materiales didácticos realizados en madera.
Fuerzas Impulsadoras	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerzas Bloqueadoras**
El Gobierno está impulsando los programas interactivos de educación, que permitan aplicar los conceptos del Plan Nacional del Buen Vivir.	4	4	3	4	Poco interés de la ciudadanía acerca de los nuevos métodos de educación.
Implementación de recurso didáctico en las escuelas.	4	5	4	5	Escaso material hecho en madera

Implementación de recursos didácticos en los hogares.	3	4	3	4	Bajos ingresos económicos familiares
Impulso de destrezas mentales en los niños.	4	5	4	5	Malos hábitos educativos.
Incorporar una enseñanza más creativa y didáctica.	4	5	4	5	Docentes ligados a una enseñanza tradicional.
Interés en los niños en su forma de aprendizaje.	4	5	4	5	Insuficiente material didáctico y dinámico en las escuelas.

Tabla 1: Análisis de Fuerzas T
Realizado por: Freddy Muquinche

CAPÍTULO II

2.03 Mapeo de Involucrados

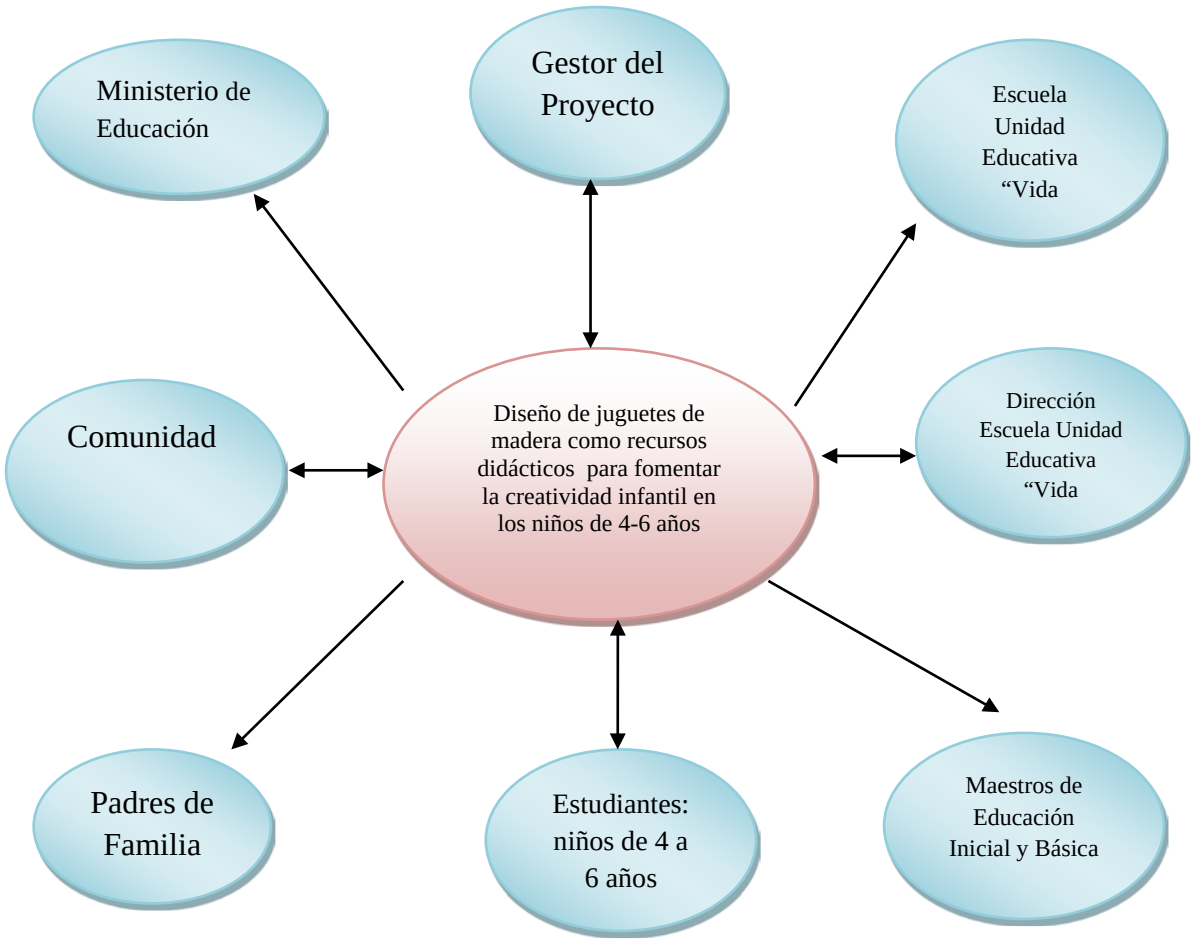


Figura1: Mapeo de Involucrados
Elaborado por: Freddy Muquinche

Diseño de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años de la Unidad Educativa "Vida Abundante" ubicado en San Luis de Calderón sector norte del Distrito Metropolitano de Quito.

2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados

Actores Involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, Mandatos y Capacidades	Intereses sobre el Proyecto	Conflictos Potenciales
Gestor del Proyecto	Diseñar juguetes de madera como recursos didácticos para la unidad educativa vida abundante	- Insuficiente recursos didácticos de madera. - Diseños inadecuados para impulsar la creatividad en los niños	- Recursos Financieros - Recursos Tecnológicos - Capacidad Intelectual - Leyes vigentes dentro del Proyecto - Información Bibliográfica - Información General	Poner en práctica la utilización adecuada de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años.	No se utilice los juguetes de madera con un fin didáctico en la unidad educativa vida abundante para fomentar la creatividad
Escuela Unidad Educativa "Vida Abundante"	Implementar una enseñanza más creativa, utilizando juguetes de madera.	Insuficiente recursos didácticos de madera.	- Información Bibliográfica - Información General	Efectuar en la enseñanza, los juguetes diseñados para impulsar la creatividad.	Falta de recursos económicos.

Dirección Escuela Unidad Educativa "Vida Abundante"	Iniciar con el uso adecuado de los recursos didácticos.	Insuficiente recursos didácticos diseñados en madera.	- Información General	Implementación de juguetes de madera como recursos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños.	Si los diseños de los juguetes son adecuados para que los niños fomenten su creatividad.
Maestros de Educación Inicial y Básica	Perfeccionar su método de enseñanza.	Escasa información	- Información General	Generar la creatividad en los niños con los juguetes diseñados.	Insatisfacción sobre los juguetes diseñados.
Estudiantes: niños de 4 a 6 años	Aprender de manera más interactiva estimulando la creatividad con los juguetes.	Clases con poca creatividad al no tener material de apoyo adecuado.	- Información General	Se utilice los juguetes dentro del ambiente educativo con el fin de impulsar la creatividad	Bajos recursos económicos.
Padres de Familia	Participación en el proceso educativo de sus hijos.	La cooperación por parte de los padres no es la más adecuada.	- Información en General	Conseguir que el niño desarrolle la creatividad y que al mismo tiempo le permita innovar su aprendizaje.	Desinterés al momento de adquirir un juguete didáctico para impulsar la creatividad.

Comunidad	Contribución el proceso educativo que implementa la unidad educativa vida abundante.	Insuficiente interés en la implementación de los juguetes para incluir a los niños de la unidad educativa vida abundante	- Información General	Uso de recursos didácticos concretos como un soporte vital para el adecuado desarrollo del proceso educativo.	Los recursos didácticos no lleguen a ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguro acorde a los intereses y edad de los niños.
Ministerio de Educación	Procurar el bienestar material de la colectividad.	No se destinan los recursos económicos necesarios para el campo educativo.	- Leyes vigentes que regulen las actividades en las unidades educativas	Ejecución de normas y leyes.	La no aprobación de normas o leyes que vayan en beneficio del sector educativo.

Tabla 2: Matriz de Análisis con los Involucrados
Elaborado por: Freddy Muquinche

CAPÍTULO III

3.01 Árbol de Problemas

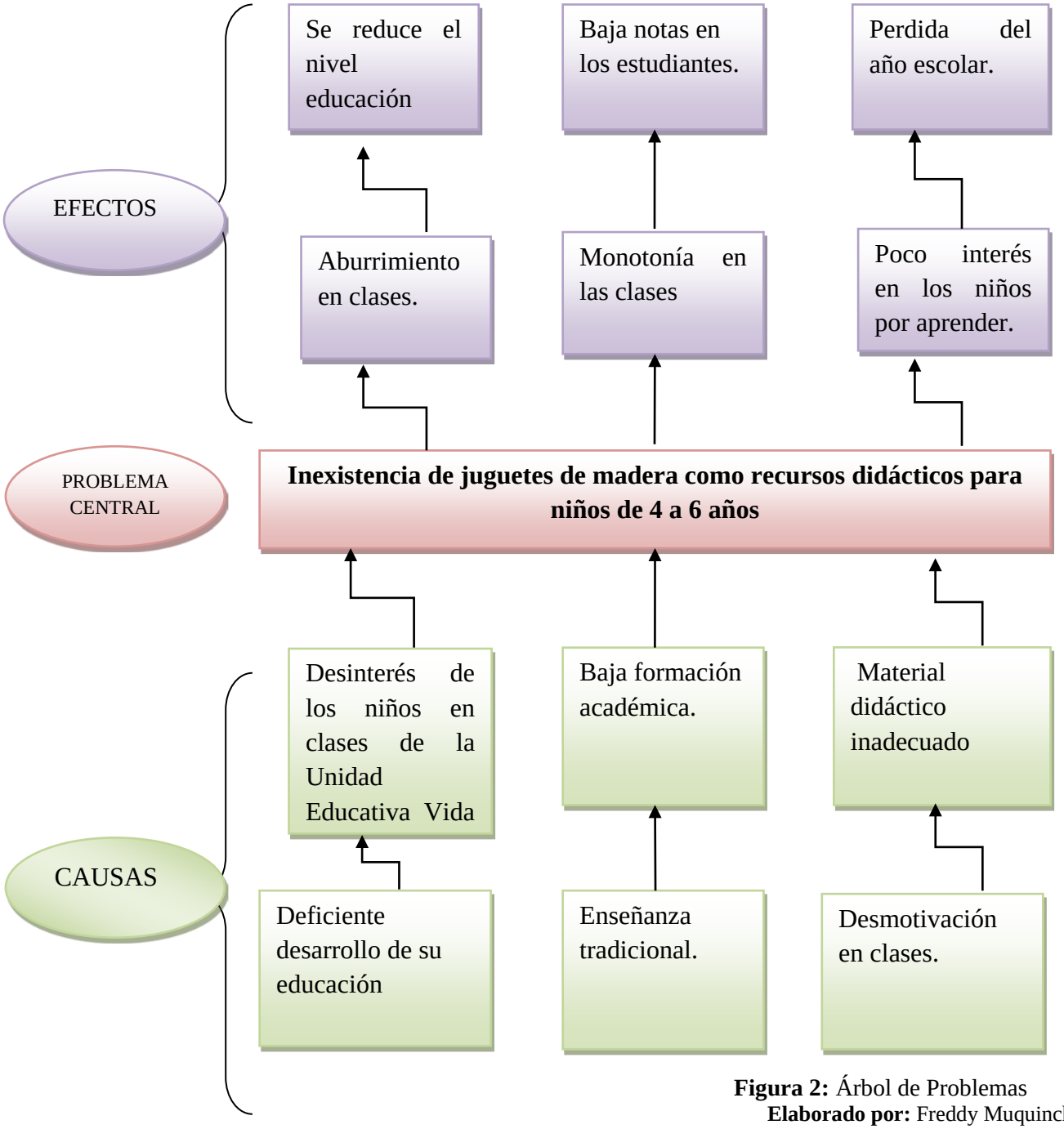


Figura 2: Árbol de Problemas
Elaborado por: Freddy Muquinche

3.02 Árbol de Objetivos

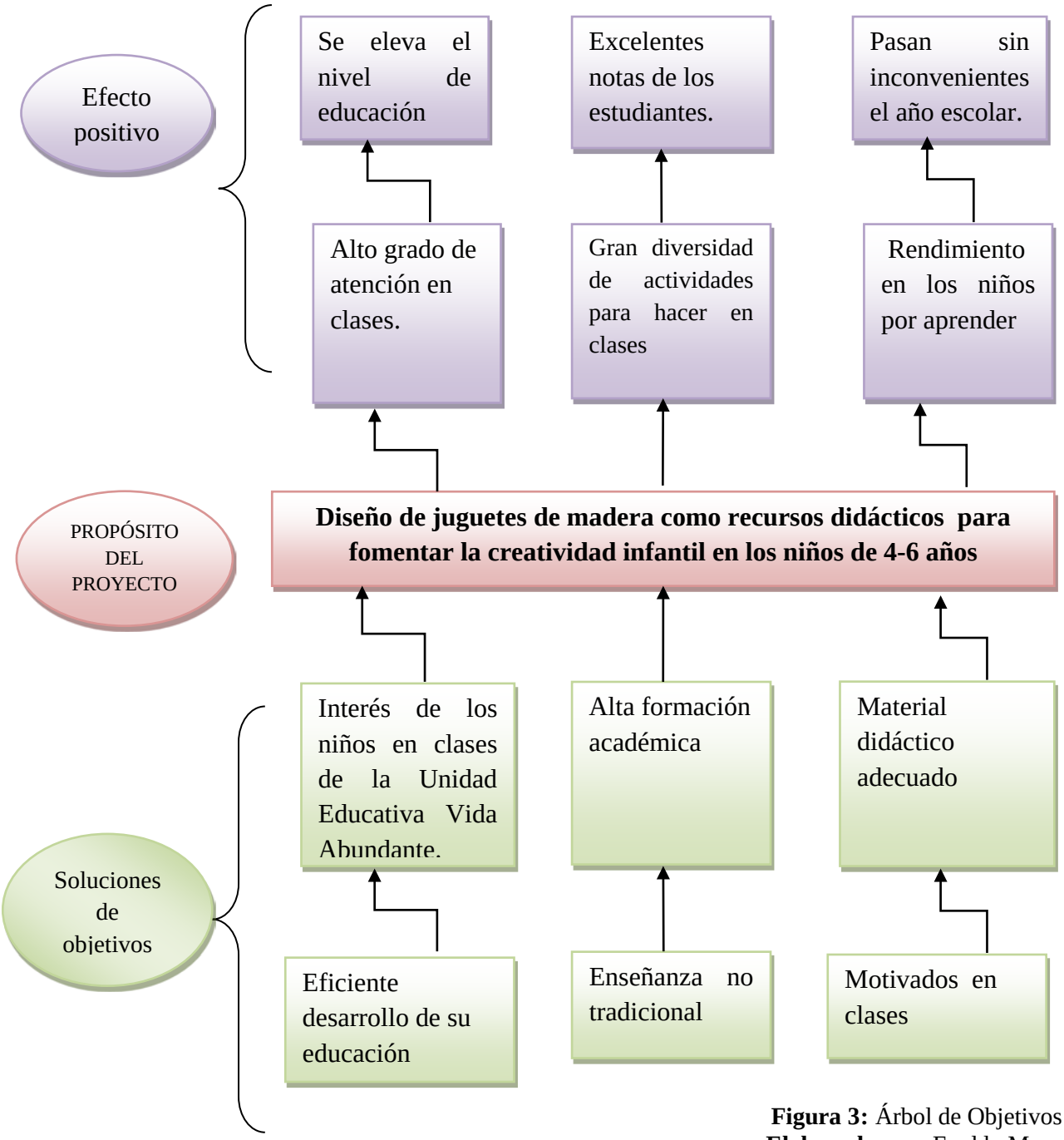


Figura 3: Árbol de Objetivos
Elaborado por: Freddy Muquinche

CAPÍTULO IV

Análisis de alternativas

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

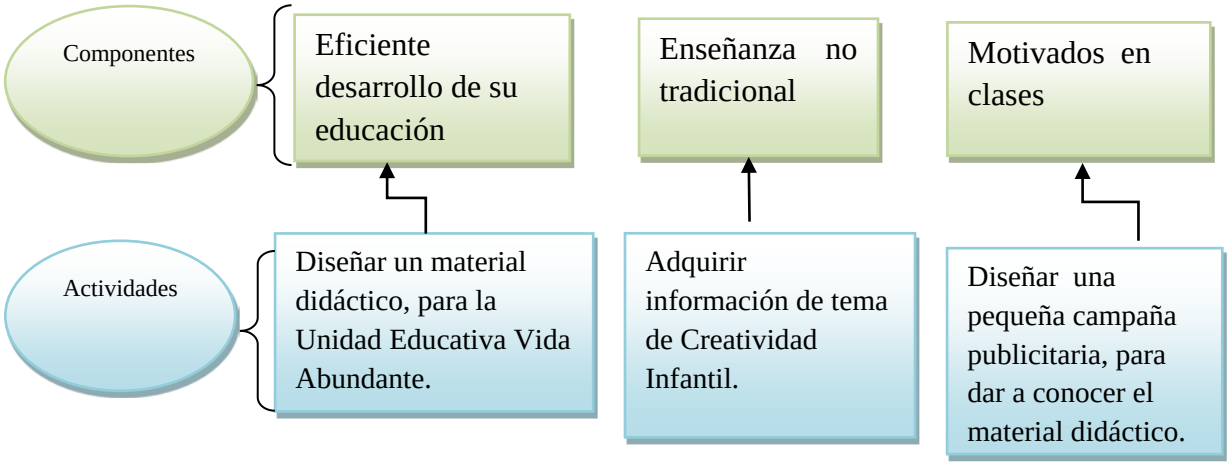


Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones
Elaborado por: Freddy Muquinche

4.01.01 Tamaño del Proyecto

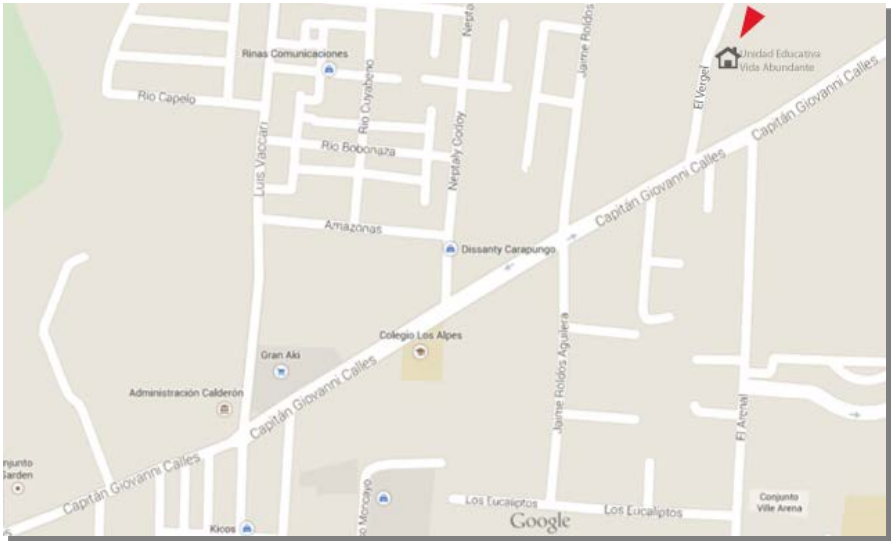
Se implementará el material didáctico diseñado en la Unidad Educativa Vida Abundante ubicado en San Luis de Calderón sector norte del Distrito Metropolitano de Quito.

HABITANTES	CRITERIO DE TABULACION	CRITERIO EXCLUSIVO	MIL
20 niños	Profesores	Padres de familia	20
	Padres de Familia (del aula)		
20 niños	TOTAL	TOTAL	20

$$n = \frac{N}{(N-1)\,E^{2+1}}$$

No aplica ya que la muestra es de 20 habitantes.

4.01.02 Localización del Proyecto



Fuente: http://maps.google.com.ec

4.01.03 Análisis Ambiental

Impacto Positivo: En el proyecto al utilizar madera reciclada, es, sobre todo, robusto y estable, es mucho más resistente y puede durar muchas generaciones, por lo general se puede decir que el material didáctico de madera no es toxico y no causa daño a la salud de su hijo. Además de ser más amigable con el medio ambiente.

Impacto Negativo: El papel que se fabrica afecta el medio ambiente y será necesario para las impresiones del proyecto y la publicidad. También se usara energía eléctrica para todo el proceso de impresión, siendo esta una energía no renovable. Las tintas de impresión también causan, un daño al medio ambiente.

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS							
OBJETIVOS	**IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO**	**FACTIBILIDAD TÉCNICA**	**FACTIBILIDAD FINANCIERA**	**FACTIBILIDAD SOCIAL**	**FACTIBILIDAD POLÍTICA**	**TOTAL**	**CATEGORÍAS**
1. Alto grado de atención en clases	5	4	3	4	3	19	ALTO
2. Gran diversidad de actividades para hacer en clases	5	4	3	5	3	20	ALTO
3. Rendimiento en los niños por aprender	5	4	3	5	3	20	ALTO
4. Se eleva el nivel de educación	5	4	4	5	4	22	ALTO
5. Excelentes notas de los estudiantes	5	4	4	4	4	21	ALTO
6. Pasan el año escolar	5	5	4	5	4	23	ALTO

7. Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	5	5	4	4	4	22	ALTO
8. Alta formación académica	5	5	4	4	4	22	ALTO
9. Material didáctico adecuado	5	5	4	4	4	22	ALTO
10. Eficiente desarrollo de su educación	5	4	4	4	4	21	ALTO
11. Enseñanza no tradicional	5	5	4	4	4	22	ALTO
12. Motivados en clases	5	5	4	4	3	21	ALTO
TOTAL	**60**	**54**	**45**	**52**	**44**	**255**	

Tabla 2: Matriz de análisis de alternativas
Elaborado por: Freddy Muquinche

4.03 Diagrama de Estrategias

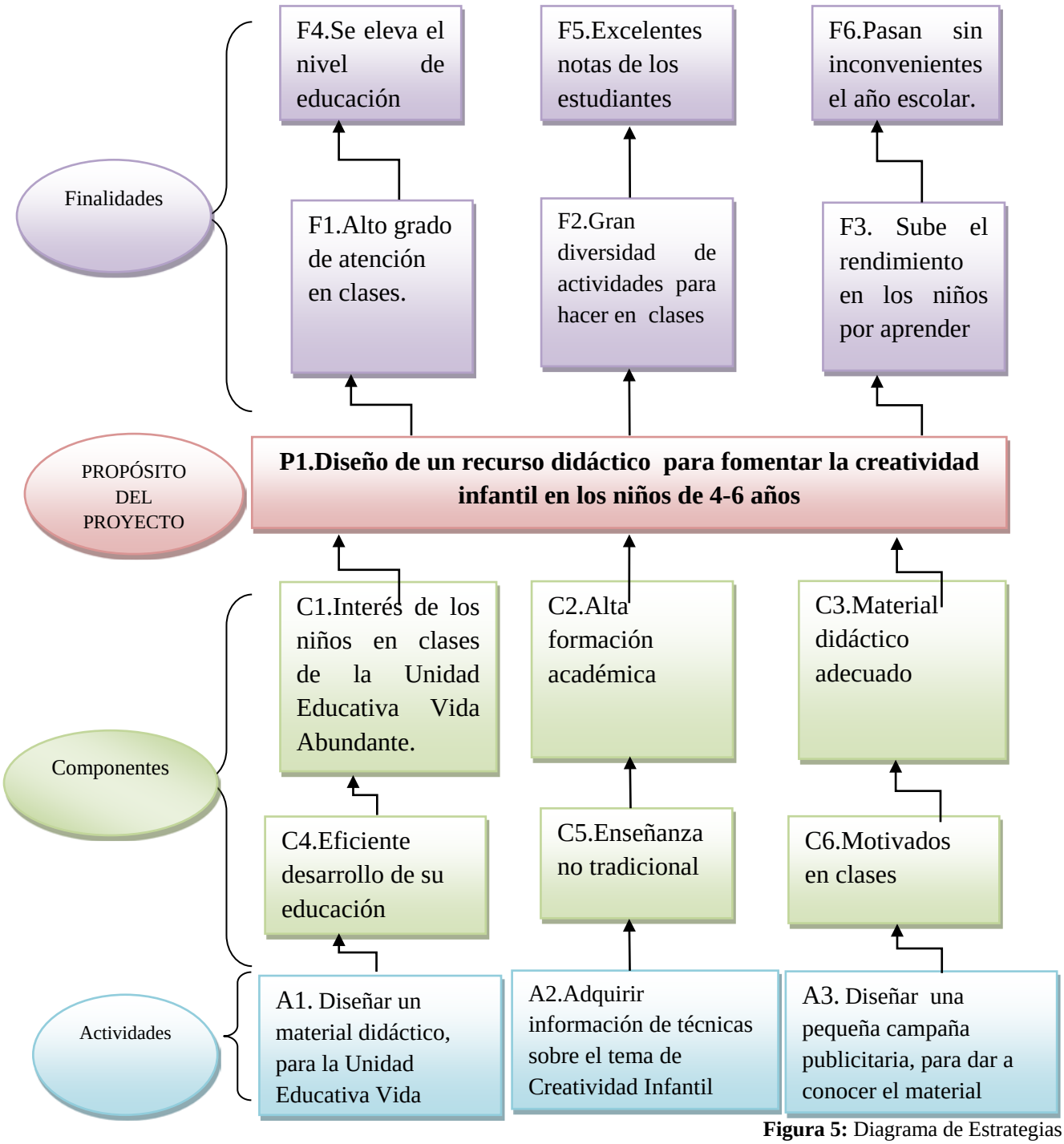


Figura 5: Diagrama de Estrategias
Elaborado por: Freddy Muquinche

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
FINALIDADES	F1.Alto grado de atención en clases.	20 niños lograron aprender más en clases.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	F2.Gran diversidad de actividades para hacer en clases.	20 niños más creativos en clases.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	F3. Sube el rendimiento en los niños por aprende	20 niños que usen material didáctico para fomentar la creatividad.	99%	Alta	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.

	F4.Se eleva el nivel de educación.	Aumenta el 99% la oferta de educación inicial para niños de 4 a 6 años.	20	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	F5.Excelentes notas de los estudiantes.	20 niños aprovechar la oportunidad que tienes de convertirte en estudiantes capacitados y con conocimientos.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	F6.Pasan sin inconvenientes el año escolar.	20 niños aprovechan el material didáctico.	99%	Alta	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
PROPÓSITO	P1.Diseño de un recurso didáctico para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años,	20 estudiantes usan el material didáctico en la Unidad Educativa Vida Abundante.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.

COMPONENTES	C1.Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Interacción entre maestro y 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	C2.Alta formación académica.	Índice de 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante que comprendieron la materia.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	C3.Material didáctico adecuado.	Recopilación de información sobre la materia de fomentar la creatividad en los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	1	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.

	C4.Eficiente desarrollo de su educación.	Para los 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	99%	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	C5.Enseñanza no tradicional.	Capacitación a los 2 profesores sobre el material didáctico.	2	Alta	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Adultos mayores de 18 años
	C6.Motivados en clases.	Participación de 22 alumnos de forma activa y dinámica; con el material didáctico.	99%	Alta	6 mese	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
ACTIVIDADES	A1 Diseñar un material didáctico, para la Unidad Educativa Vida Abundante.	Presentar a los 20 niños con sus respectivos representantes y 2 profesores.	99%	Alta	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años y representantes adultos de 18 años en adelante.

	A2 Adquirir información de técnicas sobre el tema de Creatividad Infantil.	Aplicar el 100% de los conocimientos adquiridos sobre fomentar la creatividad en los niños.	20	Alta	1 año	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años.
	A3 Diseñar una pequeña campaña publicitaria, para dar a conocer el material didáctico	Presentar el material didáctico al 100% de los interesados en aplicar el material didáctico para fomentar la creatividad en la Unidad Educativa Vida Abundante.	20	Alta	6 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de 4 a 6 años y representantes adultos de 18 años en adelante

4.04.02 Selección de Indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FINALIDADES	F1.Alto grado de atención en clases.	20 niños lograron aprender más en clases.	X	X	X	_	X	4	SI
	F2.Gran diversidad de actividades para hacer en clases.	20 niños más creativos en clases.	X	X	X	_	X	4	SI
	F3. Sube el rendimiento en los niños por aprender	20 niños que usen material didáctico para fomentar la creatividad.	X	X	X	_	X	4	SI

	F4.Se eleva el nivel de educación.	100% de la estadística de avance académico de los niños la de Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	_	_	X	3	SI
	F5.Excelentes notas de los estudiantes.	Educación interactiva en el aula de 20 niños de 4 a 6 años la de Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	X	_	X	4	SI
	F6.Pasan sin inconvenientes el año escolar.	20 niños aprovechan el material didáctico.	X	X	X	_	X	4	SI
PROPÓSITO	P1.Diseño de un recurso didáctico para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años.	20 estudiantes usan el material didáctico en la Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	X	_	X	4	SI

COMPONENTES	C1.Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Interacción entre maestro y 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	X	_	X	4	SI
	C2.Alta formación académica.	Índice de20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante que comprendieron la materia.	X	X	X	_	X	4	SI
	C3.Material didáctico adecuado.	Recopilación de información sobre la materia de fomentar la creatividad en los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante	X	X	_	_	X	3	SI

	C4.Eficiente desarrollo de su educación.	Para los 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	X	_	X	4	SI
	C5.Enseñanza no tradicional.	Capacitación a los 2 profesores sobre el material didáctico.	X	X	X	_	X	4	SI
	C6.Motivados en clases.	Participación de 22 alumnos de forma activa y dinámica; con el material didáctico.	X	X	X	_	X	4	SI
ACTIVIDADES	A1 Diseñar un material didáctico, para la Unidad Educativa Vida Abundante.	Presentar a los 20 niños con sus respectivos representantes y 2 profesores.	X	X	X	_	X	4	SI

	A2 Adquirir información de técnicas sobre el tema de Creatividad Infantil.	Aplicar el 100% de los conocimientos adquiridos sobre fomentar la creatividad en los niños.	X	X	_	_	X	3	SI
	A3 Diseñar una pequeña campaña publicitaria, para dar a conocer el material didáctico	Presentar el material didáctico al 100% de los interesados en aplicar el material didáctico para fomentar la creatividad en la Unidad Educativa Vida Abundante.	X	X	X	_	X	4	SI

A: Es claro

B: Existe información

C: Es tangible y se puede observar

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos

E: Es representativo

4.04.03 Medios de Verificación

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			FUENTES DE INFORMACIÓN	MÉTODO DE RECOLECCIÓN	MÉTODO DE ANÁLISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCIÓN	RESPONSABLE
FINALIDADES	F1.Alto grado de atención en clases.	20 niños lograron aprender más en clases.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Año	Investigador
	F2.Gran diversidad de actividades para hacer en clases.	20 niños más creativos en clases.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Mes	Investigador
	F3. Sube el rendimiento en los niños por aprender	20 niños que usen material didáctico para fomentar la creatividad.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Mes	Investigador

	F4.Se eleva el nivel de educación.	100% de la estadística de avance académico de los niños la de Unidad Educativa Vida Abundante.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada año	Investigador
	F5.Excelentes notas de los estudiantes.	Educación interactiva en el aula de 20 niños de 4 a 6 años la de Unidad Educativa Vida Abundante.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Mes	Investigador
	F6.Pasan sin inconvenientes el año escolar.	20 niños aprovechan el material didáctico.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Mes	Investigador
PROPÓSITO	P1.Diseño de un recurso didáctico para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años.	20 estudiantes usan el material didáctico en la Unidad Educativa Vida Abundante.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Mes	Investigador

COMPONENTES	C1.Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Interacción entre maestro y 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Mes	Investigador
	C2.Alta formación académica.	Índice de20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante que comprendieron la materia.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada 6 meses	Investigador
	C3.Material didáctico adecuado.	Recopilación de información sobre la materia de fomentar la creatividad en los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Año	Investigador

	C4.Eficiente desarrollo de su educación.	Para los 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Mes	Investigador
	C5.Enseñanza no tradicional.	Capacitación a los 2 profesores sobre el material didáctico.	Primario	Encuesta	Estadístico	Cada Año	Investigador
	C6.Motivados en clases.	Participación de 22 alumnos de forma activa y dinámica; con el material didáctico.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Mes	Investigador
ACTIVIDADES	A1 Diseñar un material didáctico, para la Unidad Educativa Vida Abundante.	Presentar a los 20 niños con sus respectivos representantes y 2 profesores.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada 6 Meses	Investigador

	A2 Adquirir información de técnicas sobre el tema de Creatividad Infantil.	Aplicar el 100% de los conocimientos adquiridos sobre fomentar la creatividad en los niños.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Año	Investigador
	A3 Diseñar una pequeña campaña publicitaria, para dar a conocer el material didáctico	Presentar el material didáctico al 100% de los interesados en aplicar el material didáctico para fomentar la creatividad en la Unidad Educativa Vida Abundante.	Segundario	Observación Directa	Simple Verificación	Cada Año	Investigador

4.04.04 Supuestos

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
			FINANCIERO	POLÍTICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
FINALIDADES	F1.Alto grado de atención en clases.	Mayor conocimiento académico y no tener que repetir el curso.	X	–	X	–	X
	F2.Gran diversidad de actividades para hacer en clases.	Niños alegres en las actividades que asigna cada docente.	X	–	X	–	X
	F3. Sube el rendimiento en los niños por aprender	Mejorar y potenciar la inteligencia, y la creatividad.	X	–	X	–	X

	F4.Se eleva el nivel de educación.	Conseguir que las clases no sean aburridas y sean más divertidas	X	–	X	–	X
	F5.Excelentes notas de los estudiantes.	Motiva a seguir adelante en sus estudios	X	–	X	–	X
	F6.Pasan sin inconvenientes el año escolar.	No tienen problemas del rendimiento académico los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	X	–	X	–	X

PROPÓSITO	P1.Diseño de un recurso didáctico para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años.	El recurso didáctico será de apoyo para los niños.	X	_	X	_	X
COMPONENTES	C1.Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	Su creatividad va en crecimiento en cada clase que se va dando.	X	_	X	_	X
	C2.Alta formación académica.	Los niños sin problemas en sus notas al fin del año escolar.	X	_	X	_	X
	C3.Material didáctico adecuado.	Los niños ponen más interés en aprender lo asignado por el docente.	X	_	X	_	X

	C4.Eficiente desarrollo de su educación.	El desarrollo de un modelo de educativo moderno.	X	–	X	–	X
	C5.Enseñanza no tradicional.	Tienen la virtud didáctica de presentar en forma clara lo que se pretende en cada clase.	X	–	X	–	X
	C6.Motivados en clases.	Son más productivos, acuden a clases contentos, rinden más y eso conlleva mejores resultados en notas.	X	–	X	–	X

ACTIVIDADES	A1 Diseñar un material didáctico, para la Unidad Educativa Vida Abundante.	Preparan a los niños para su rendimiento escolar	X	_	X	_	X
	A2 Adquirir información de técnicas sobre el tema de Creatividad Infantil.	Ayuda a los docentes que sus niños sean más creativos en clases.	X	_	X	_	X
	A3 Diseñar una pequeña campaña publicitaria, para dar a conocer el material didáctico	Que se presenta el problema de la imprenta con la impresora.	X	_	X	_	X

4.04.05 Matriz Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FINALIDADES			
F1.Alto grado de atención en clases.	F1.1 20 niños lograron aprender más en clases.	F1.1.1Encuesta y estadística	F1.1.1.1 Mayor conocimiento académico y no tener que repetir el curso.
F2.Gran diversidad de actividades para hacer en clases.	F2.2 20 niños más creativos en clases.	F2.2.2 Observación Directa y Simple verificación	F2.2.2.2 Niños alegres en las actividades que asigna cada docente.
F3. Sube el rendimiento en los niños por aprender	F3.3 20 niños que usen material didáctico para fomentar la creatividad.	F3.3.3 Encuesta y estadística	F3.3.3.3 Mejorar y potenciar la inteligencia, y la creatividad.
F4.Se eleva el nivel de educación.	F.4.4 100% de la estadística de avance académico de los niños la de Unidad Educativa Vida Abundante.	F4.4.4 Encuesta y estadística	F4.4.4.4 Conseguir que las clases no sean un martirio, empezar a ver las clases más divertidas y con otra mentalidad.

F5.Excelentes notas de los estudiantes.	F5.5 Educación interactiva en el aula de 20 niños de 4 a 6 años la de Unidad Educativa Vida Abundante.	F5.5.5 Observación Directa y Simple verificación	F5.5.5.5 Muestra que estás deseoso de participar y de aprender. Si no entiendes algo, no tengas miedo de preguntarle al profesor.
F6.Pasan sin inconvenientes el año escolar.	F6.6 20 niños aprovechan el material didáctico.	F6.6.6 Observación Directa y Simple verificación	F6.6.6.6 No tienen problemas del rendimiento académico de los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.
PROPÓSITO			
P1.Diseño de un recurso didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años	P1.1 20 estudiantes usan el material didáctico en la Unidad Educativa Vida Abundante.	P1.1.1 Encuesta y Estadística	P1.1.1.1 El recurso didáctico sea de apoyo para los niños con problema de ser creativos en clases.
COMPONENTES			
C1.Interés de los niños en clases de la Unidad Educativa Vida Abundante.	C1.1 Interacción entre maestro y 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	C1.1.1 Encuesta y Estadística	C1.1.1.1 Su creatividad va en crecimiento en cada clase que se va dando.

C2.Alta formación académica.	C2.2 Índice de20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante que comprendieron la materia.	C2.2.2 Encuesta y Estadística	C2.2.2.2 Los niños sin problemas en sus notas al fin del año escolar.
C3.Material didáctico adecuado.	C3.3 Recopilación de información sobre la materia de fomentar la creatividad en los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	C3.3.3 Encuesta y Estadística	C3.3.3.3 Los niños ponen más interés en aprender lo asignado por el docente.
C4.Eficiente desarrollo de su educación.	C4.4 Para los 20 niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.	C4.4.4 Encuesta y Estadística	C4.4.4.4 El desarrollo de un modelo de gestión moderno, con niños más creativos.
C5.Enseñanza no tradicional.	C5.5 Capacitación a los 2 profesores sobre el material didáctico.	C5.5.5 Encuesta y Estadística	C5.5.5.5 Tienen la virtud didáctica de presentar en forma clara lo que se pretende en cada clase.
C6.Motivados en clases.	C6.6 Participación de 22 alumnos de forma activa y dinámica; con el material didáctico.	C6.6.6 Observación Directa y Simple verificación	C6.6.6.6 Son más productivos, acuden a clases contentos, rinden más y eso conlleva mejores resultados en notas.

ACTIVIDADES			
A1 Diseñar un material didáctico, para la Unidad Educativa Vida Abundante.	A1.1 Presentar a los 20 niños con sus respectivos representantes y 2 profesores.	A1.1.1 Observación Directa y Simple verificación	A1.1.1.1 Preparan a los niños para su aprovechamiento, progreso, presente y porvenir.
A2. Adquirir información de técnicas sobre el tema de Creatividad Infantil.	A2.2 Aplicar el 100% de los conocimientos adquiridos sobre fomentar la creatividad en los niños.	A2.2.2 Observación Directa y Simple verificación	A2.2.2.2 Ayuda a los docentes que sus niños sean más creativos en clases.
A3. Diseñar una pequeña campaña publicitaria, para dar a conocer el material didáctico.	A3.3 Presentar el material didáctico para fomentar la creatividad en la Unidad Educativa Vida Abundante al 100% de los interesados.	A3.3.3Observación Directa y Simple verificación	A3.3.3.3 Los interesados establecen el material didáctico para los niños de la Unidad Educativa Vida Abundante.

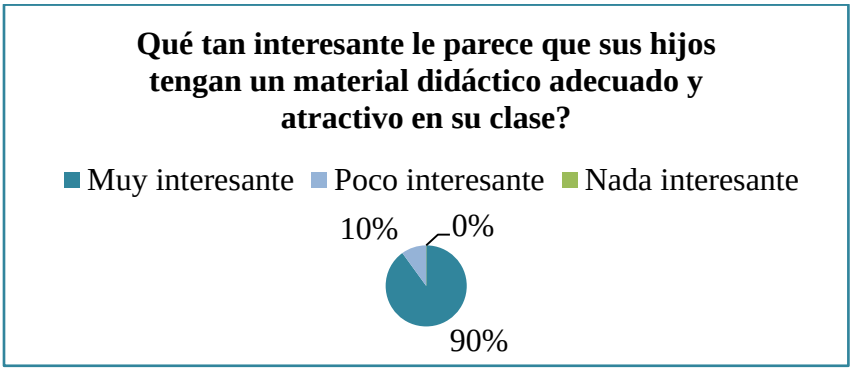
CAPITULO V

La Propuesta

5.1 Perfil de la propuesta

5.02 Procedimiento y Análisis

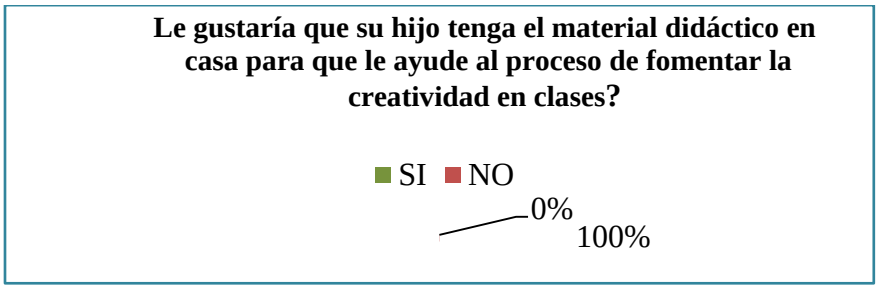
Pregunta 1



Cuadro #1
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indican que la mayoría de los padres de familia les parece interesante que sus hijos tengan un material interactivo.

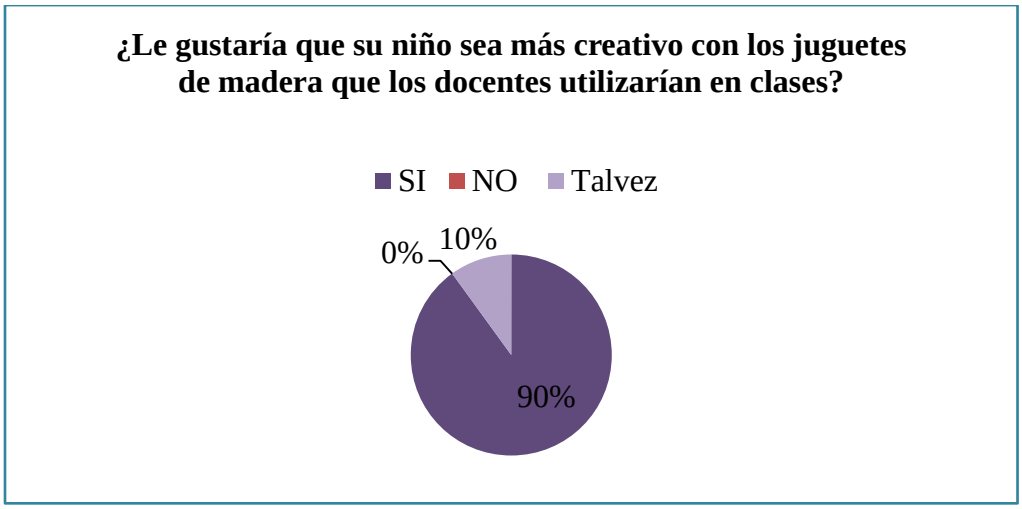
Pregunta #2



Cuadro #2
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indican que todos los padres de familia desean que sus hijos tengan en su casa el material didáctico.

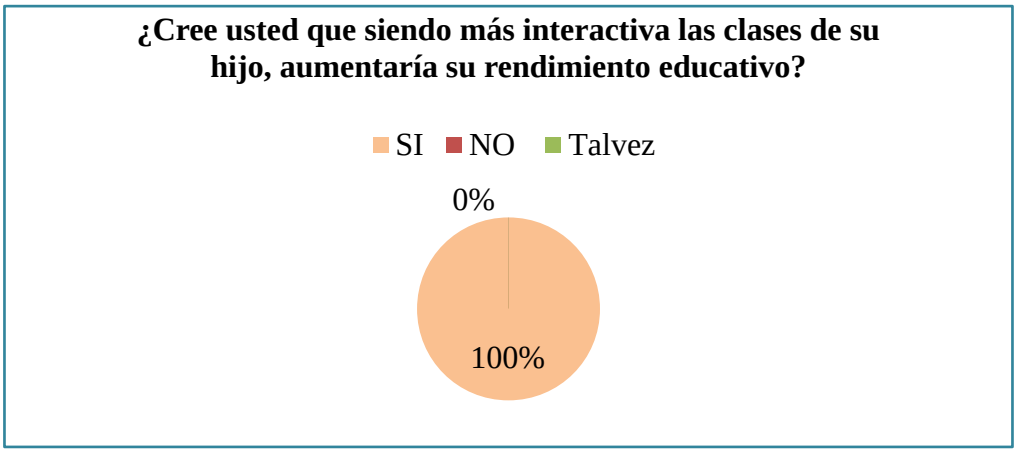
Pregunta 3



Cuadro #3
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados, indican que la mayoría de los padres de familia les parece interesante que sus hijos tengan un material interactivo.

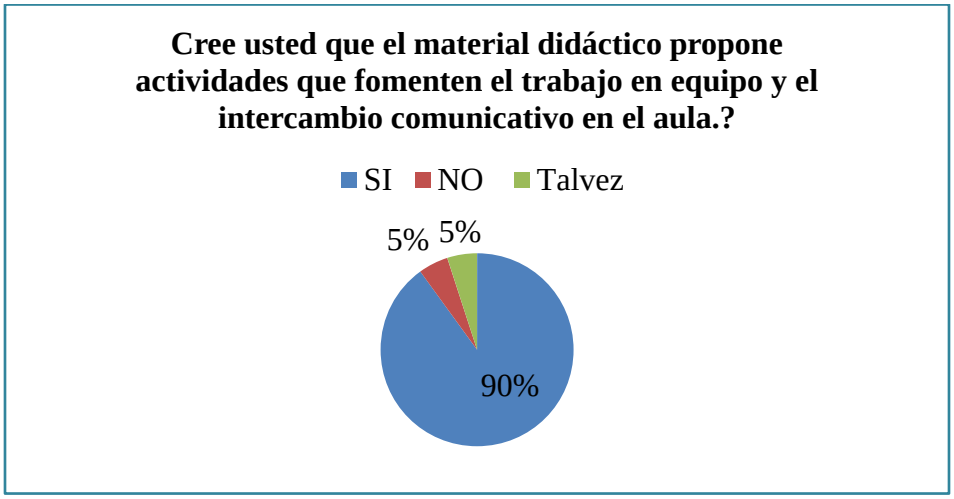
Pregunta #4



Cuadro #4
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados, todos los padres de familia desean que sus hijos tengan en su casa el material didáctico.

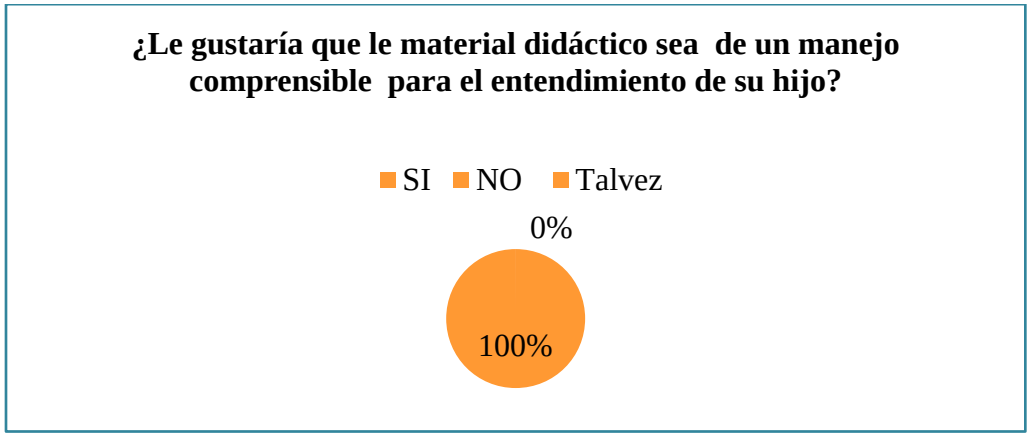
Pregunta #5



Cuadro #5
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados, indican que la mayoría de los padres de familia les parece interesante que sus hijos tengan un material interactivo.

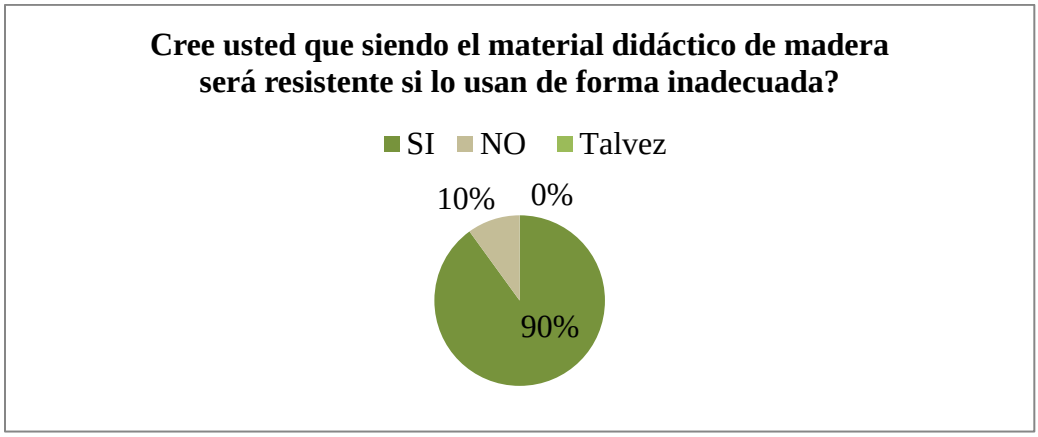
Pregunta #6



Cuadro #6
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indican que todos los padres de familia desean que sus hijos tengan en su casa el material didáctico

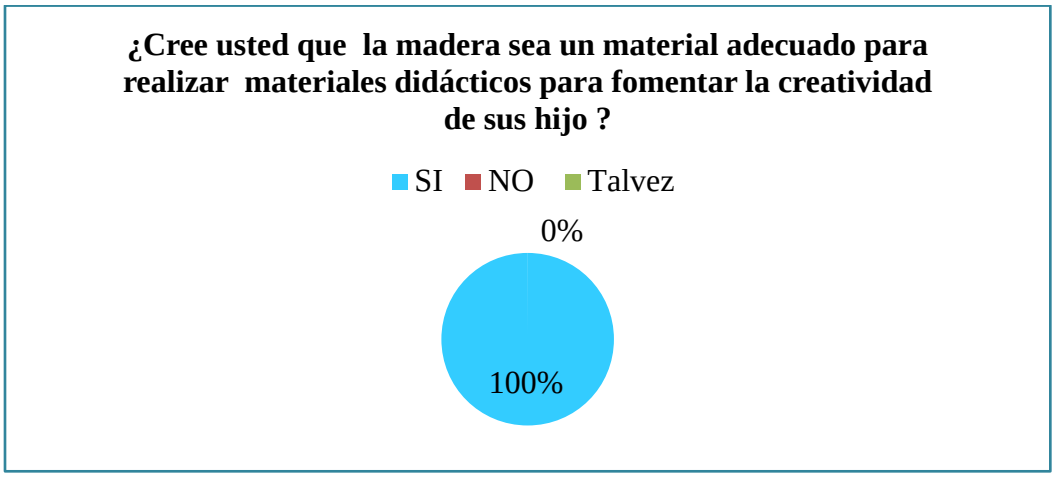
Pregunta #7



Cuadro #7
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indican que la mayoría de los padres de familia les parece interesante que sus hijos tengan un material interactivo

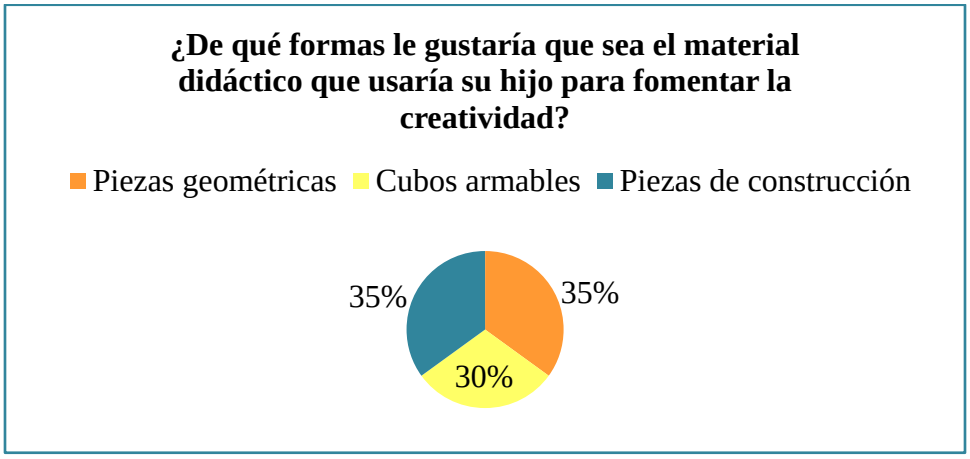
Pregunta #8



Cuadro #8
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados, indica que la todos los padres de familia desean que sus hijos tengan en su casa el material didáctico.

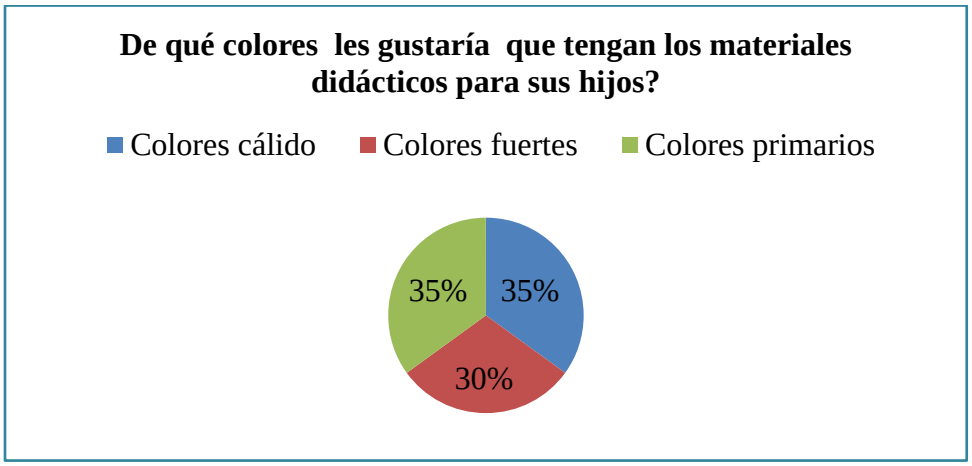
Pregunta #9



Cuadro #9
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indican que está dividido el criterio de los padres de familia les parece interesante que sus hijos tengan un material interactivo.

Pregunta #10



Cuadro #10
Realizado por: Freddy Muquinche

Análisis: Los resultados indica que está dividido el criterio de los padres de familia desean que sus hijos tengan en su casa el material didáctico.

5.03 Descripción de la herramienta

5.03.01 Adobe Ilustrador

Es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como" mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el Diseño gráfico, entre otros, Adobe Ilustrador contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en formatos de impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

5.03.02 Adobe Photoshop

Es una aplicación que funciona para la creación y edición de imágenes. Este espacio de trabajo incluye menús y una serie de herramientas y paneles para visualizar, editar y añadir elementos a las imágenes.

5.04 Formulación del proceso de aplicación

5.04.01 Adobe Illustrator.- se aplicará en el presente proyecto para construir vectores y se creara ilustraciones digitales, logos, folletos, plantillas, publicidad, maquetación, trazos más direccionados, creación de gráficos y texto nítidos para la del proyecto.

5.04.02 Adobe Photoshop.- se aplicará en el presente proyecto para realizar la modificación de imágenes de las cuales se desean hacer cambios específicos o generales del cualquier tipo de imagen, brindándonos opciones de colores, relieves, fondos entre otras propiedades que se pueden utilizar para la edición de imágenes.

5.05 Propósito del Proyecto

Diseñar juguetes de madera como recurso didáctico para incrementar el aprendizaje y la creatividad infantil con diseños adecuados y atractivos para niños de 4- 6 años de la Unidad Educativa Vida Abundante.

5.06 Tipo de Material Didáctico

Nuestro material didáctico tendrá un beneficio en el desarrollo educativo diseñados en madera con acabados y colores que detallamos a continuación en el siguiente cuadro.

	Material	Características
MATERIAL DIDACTICO	**Madera**	❖ Material noble ❖ Suavidad ❖ Agradable al tacto ❖ Duradero
	Acabados	❖ Aceite vegetales ❖ Lino (tipo de aceite vegetal) ❖ Colores en base de agua ❖ Bordes manejables
	Colores	❖ Colores llamativos ❖ Primarios ❖ Pasteles

5.07 Temática

La temática de nuestro proyecto es educativa, para utilizar en la Unidad Educativa Vida Abundante y para la adquisición de los padres de familia en un precio módico, para el desarrollo de la creatividad de sus hijos.

5.08 Formato

Los diferentes materiales didácticos tendrán formas específicas que se describirá a continuación:

Material Didáctico	Formatos
Un mundo geométrico	Tendrá una caja de 30 X 20 con 20 diferentes figura geométricas
Armablok	Tendrá una caja de 15 x 20 con 17 bloque con diferentes estilos
Cubos de imaginación	Tendrá una caja de 20 x 20 con 20 cubos cada uno con su respectivo diseño.
Construblok	Tendrá una caja de 20 x 30 con diferentes tipos de bloques y figuras geométricas
Universo geométrico	Tendrá una caja de 20 x 30 con diferentes figuras geométricas , cada una con agujeros y plantillas diseñadas

5.09 Psicología empleada en el material didáctico para niños de 4 a 6 años de edad.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del campo educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

"El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos".[2]

[2] Desarrollo infantil, diagnóstico, trastornos e intervención". Promolibro. Valencia. 2005 (págs. 233-251).

5 .10 Perfil estético del material

El material didáctico a diseñar tendrá los siguientes perfiles estéticos.

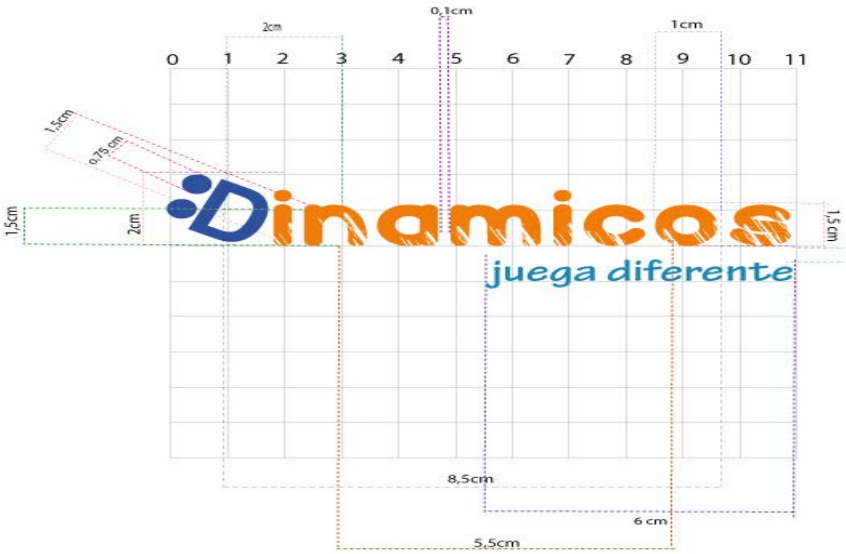
Nombre del Material Didáctico	Perfil estético
Un mundo Geométrico	Una caja llamativa con su respectivo logotipo y sus instrucciones de uso, con plantillas, diseños ya establecidos, con sus piezas de forma geométricas grandes para que no haya inconvenientes en su uso, colores llamativos.
Armabloks	Bloque de diferentes tamaños y formas de **I, T, S, J** y cuadrados, con bordes bien precisados, llevando colores llamativos en un lado y el otro lado un rompecabezas con un diseño atractivo, y en su caja su respectivo logotipo u su manual de uso.
Cubos de imaginación	Cubos bien especificados grandes para no tener inconvenientes en su manejo, que en sus 6 lados lleva un diseño que al juntar forma una imagen con su caja y tapa atractiva con su respectivo logotipo.
Construbloks	Figura geométricas y bloques para construir con formas precisas, en su empaque con instrucciones que pueden formar con su relativo logotipo.
Universo Geométrico	Tablero con diversos diseños en forma de figuras geométricas, con agujeros definidos en cada pieza grande para no tener inconveniente en su manipulación, en su caja con su respectivo instructivo de uso y su logotipo.

Los colores que llevaran los materiales didácticos para que el perfil estético del material sea adecuado y atractivo son:

Colores a utilizar	Connotación
Amarillo	Interpretar energía, dinamismo, adaptación e incluso creatividad.
Azul	Nos hace sentir relajados y tranquilo
Marrón (café)	Su color se relaciona con la madera y la tierra, de tal manera que también se caracteriza por estar vinculado con la naturaleza y la vida en el medio ambiente.
Rojo	Llama la atención y atraer a las personas y motivarlas a la acción.
Verde	Sentimiento de confort y relajación, de calma y paz interior, que nos hace sentir equilibrados interiormente.
Violeta	Está asociado con la realeza y simboliza el poder, la nobleza, el lujo y la ambición.
Naranja	Es el color de la diversión, la sociabilidad y uno de los colores de la alegría.
Celeste	Emplea para relajar y calmar las emociones e incluso como ayuda para la meditación.

5.11 Imagen Corporativo

5.11.01 Estructura General del Logotipo



5.11.02 Full color

5.11.03 Escala de grises

5.11.04 Positivo y Negativo

Positivo

Negativo

5.11.05 Modos de Color

#4E5CA6	#EF7B10	#0081AD
PANTONE 2627 C 79 % R 78 M 66% G 96 Y 0% B 166 K 0%	PANTONE 158C C 0 % R 139 M 61% G 123 Y 97% B 16 K 0%	PANTONE 633C C 100 % R 0 M 0% G 129 Y 10% B 173 K 25%

5.11.06 Disposiciones Correctas e Incorrectas

CORRECTO	INCORRECTOS
Dinamicos Dinamicos juega diferente	inamicos juega diferente

5.11.07 Fondos Correctos e incorrectos

Correctos

En todos los colores pasteles se puede aplicar

Incorrectos

En todos los colores obscuros y parecido a los del logo no se pueden aplicar

5.12 Fichas técnicas

NOMBRE: Un mundo geométrico

NIVEL DE ENSEÑANZA: Nivel inicial de niños de 4 a 6 años

CONTENIDO DEL MATERIAL:

- 10 triángulos
- 4 cuadrados
- 2 rectángulos
- 4 hexágonos
- Plantillas de apoyo (diseños) y caja de madera

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Desarrolla capacidades básicas de atención, concentración y razonamiento.
- Desarrolla capacidades de observación

MATERIAL: madera, colores de agua y de origen vegetal

DESARROLLO: Con la asistencia del docente o representante los niños en grupo de 2 armaran libremente figuras con la ayuda de plantillas ya diseñadas

NOMBRE: armablok

NIVEL DE ENSEÑANZA: Nivel inicial de niños de 4 a 6 años

CONTENIDO DEL MATERIAL:

- 40 bloque de diferentes tamaños y formas
- De T, S, J,I y 2 cuadrados
- Plantillas diseñadas de apoyo
- Caja de madera

APRENDIZAJE ESPERADO

- Identifica formas y colores en materiales y objetos.
- Expresa sus pensamientos con claridad

MATERIAL: madera , plantillas de apoyo

DESARROLLO: Con la asistencia del docente o representante los niños en grupo de 2 van llenando el cuadrado moviendo los bloques como les conviene, mientras al otro lado armaras una imagen diseñada igualmente identificando como ir armando un tipo de rompecabezas.

NOMBRE: Cubos de imaginación

NIVEL DE ENSEÑANZA: Nivel inicial de niños de 4 a 6 años

CONTENIDO DEL MATERIAL:

- 16 cubos con diferentes diseños para armar
- Plantillas de apoyo (diseñadas)

APRENDIZAJE ESPERADO

- Observar, concentrar la atención, orientarse en el espacio.
- Compartir y trabajar de manera colaborativa.
- Descomponer el todo en sus partes y volver a componer (noción de reversibilidad de análisis y síntesis).

MATERIAL: madera, papel, pegamento(cola blanca)

DESARROLLO: Con la asistencia del docente o representante los niños en grupo de 2 armaran libremente figuras con la ayuda de plantillas ya diseñadas, ir armando como un tipo de rompecabezas con movimientos libres hasta encontrar lo que el docente indique, para terminar armando el diseño.

NOMBRE: construblok

NIVEL DE ENSEÑANZA: Nivel inicial de niños de 4 a 6 años

CONTENIDO DEL MATERIAL:

- Piezas de madera de diferentes formas y tamaños
- Caja de madera
- Instructivo

APRENDIZAJE ESPERADO

- Motivan el desarrollo social y cognitivo, mientras que a la vez trabajan las destrezas.
- Desarrollas sus destrezas creativas mientras trabajan con otros niños.

MATERIAL: madera , caja de madera, piezas de diferentes colores y tamaños

DESARROLLO: Con la asistencia del docente o representante los niños en grupo de 2, con ellos los niños pueden construir torres, caminos, castillos, granjas, etc.

NOMBRE: Universo geométrico

NIVEL DE ENSEÑANZA: Nivel inicial de niños de 4 a 6 años

CONTENIDO DEL MATERIAL:

- Figuras geométricas
- Plantillas de paisaje diseñados
- Caja de madera

APRENDIZAJE ESPERADO

- Impulsan el pensamiento lógico o las relaciones que se pueden establecer
- Ayudan a identificar, completar, asociar, analizar el espacio, a situarse en el tiempo
- Fomentan el desarrollo de la atención, memoria, imaginación, pensamiento lógico, táctico.

MATERIAL: madera, piezas de diferentes colores y formas geométricas para encajar.

DESARROLLO: Con la asistencia del docente o representante los niños en grupo de 2 , por medio de la observación identifica primero las figuras y sus agujeros, luego ponemos las figuras donde correspondan en el diseño ya establecido

5.13 Marketing y Distribución

5.13.01 Marketing.- en nuestro proyecto aplicaremos el siguiente sistema de marketing para dar a conocer el producto a todos los interesados**.**

ETAPA	TIPO DE MEDIO	DIMENCION GENERAL	CANTIDAD	TIEMPO
Lanzamiento	Volantes	**20 *15**	1000	1 mes
Posicionamiento	Afiches	**29*42**	50	1 mes
Mantenimiento	Material P.O.P	**Varía según el material utilizado**	10 jarros 100 llaveros	1 mes

5.13.02 Distribución.- el lugar donde daremos a conocer el producto de nuestro proyecto será en la Unidad Educativa Vida Abundante; Para la adquisición del mismo ya sea de los padres de familia o a los interesados con los siguientes precios de venta al público

Juguete 1 Un mundo geométrico todo incluido a solo 15.00 dólares

Juguete 2 armablok todo incluido a solo 15.00 dólares

Juguete 3 Cubos de imaginación toda incluido a solo 20.00 dólares

Juguetes 4 construblok todo incluido a solo 15.00dólares

Juguetes 5 Universo geométrico todo incluido a solo 15.00 dólares

5.13.01 Diseño de Afiche

Diseño de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años de la Unidad Educativa “Vida Abundante” ubicado en San Luis de Calderón sector norte del Distrito Metropolitano de Quito.

5.13.02 Diseño de Volantes

5.13.03 Diseño de Material P.O.P

Diseño de juguetes de madera como recursos didácticos para fomentar la creatividad infantil en los niños de 4-6 años de la Unidad Educativa “Vida Abundante” ubicado en San Luis de Calderón sector norte del Distrito Metropolitano de Quito.

CAPITULO VI

Aspectos administrativos

6.01 Recursos

6.01.02 Capital humano

Diseñador (Freddy Muquinche)

Programador (Freddy Muquinche)

Digitador (Freddy Muquinche)

Investigador (Freddy Muquinche)

6.01.03 Recurso Materiales

Computadora DELL core2duo

Adobe Photoshop

Adobe illustrator

Disco Duro portátil

Tablet SANSUNG

Triplex

Tablas de pino

Cola blanca

Pinturas de origen vegetal

6.01.04 Recurso económico

Acciones	$0,00
Préstamo	$600,00
Capital Propio	$400,00
Auspicio	$ 0,00

6.02 Presupuesto

DETALLES	INGRESO	EGRESO
Aporte Personal	**$400,00**	
Préstamo Bancario	**$600,00**	
Auspicio	**$ 000,00**	
Computadora DELL core2duo		**580,00**
Adobe Photoshop		**8,00**
Adobe illustrator		**8,00**
Disco Duro portátil		**105,00**
Impresora SANSUNG		**120,00**
Triplex		**8,00**
Tablas de pino		**5,00**
Cola blanca		**6,00**
Pinturas de origen vegetal		**10,00**
Viáticos		**150,00**
TOTAL	**$1000,00**	**$1000,00**

6.03 Cronograma

No	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	TIEMPO																								Resultados esperados
			OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Aprobación del proyecto	Freddy Muquinche																									Puesta en marcha del proyecto
2	Recopilación de la información	Freddy Muquinche																									Aplicar el proyecto
3	Presentación capitulo 1y2	Freddy Muquinche																									Correcciones
4	Presentación del capítulo 3y4	Freddy Muquinche																									Correcciones
5	Revisión del proyecto mejorada	Freddy Muquinche																									Seguir con el proyecto
6	Construcción de los materiales didácticos	Freddy Muquinche																									Materiales necesarios
7	Encuesta a los interesados	Freddy Muquinche																									Materia de apoyo
8	Análisis y tabulación de resultados	Freddy Muquinche																									Material de apoyo
9	Presentación del capítulo 6 y7	Freddy Muquinche																									Correcciones
10	Elaboración de conclusiones y recomendaciones	Freddy Muquinche																									Terminación del proyecto
11	Entrega del Proyecto	Freddy Muquinche																									Revisión

CAPITULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

. El material didáctico ayuda al niño a desarrollar destrezas y a utilizar este tipo de recurso para recordar conocimientos adquiridos.

. El trabajo en grupo de 2 con el material didáctico de madera contribuirá a mejorar su rendimiento escolar mejorando la autoestima de cada niño por medio de trabajos grupales.

· El material didáctico es un instrumento que facilita el aprendizaje de los estudiantes de manera significativa.

· El material didáctico permiten el desarrollo de destrezas cognitivas.

· Docentes y Estudiantes de la ESCUELA FISCAL VIDA ABUNDANTE participan de clases interactivas mediante el uso del material didáctico.

.Niños y padres de familia contentos con los nuevos materiales didácticos.

7.02 Recomendaciones

· El material didáctico debe ser utilizado adecuadamente por los docentes y estudiantes de la ESCUELA FISCAL VIDA ABUNDANTE para su debida conservación.

. El material didáctico de madera queda como aporte institucional al Centro Educativo Vida Abundante, por lo que se recomienda que el profesor emplee los recursos didácticos para fomentar la creatividad.

.Cambiar del material didáctico de vez en cuando para que los niños no se cansen.

.Conservar en el empaque original para su conservación del mismo

.Cualquier tipo de cambio del material didáctico sea previamente reportado al diseñador.

7.03 Bibliografías

• COSTA, M. Materiales lúdicos y didácticos de Educación para la salud. En “Educación para

la salud a través del juego y el juguete”. AEFJ. Valencia. 2001

• G.A.T. Libro Blanco de la Atención Temprana. Real Patronato sobre Discapacidad. Madrid. 2000

• GARON, D. FILION, R. Y DOUCET, M. El sistema ESAR, un método de análisis psicológico

de los juguetes. AIJU. Ibi (Alicante). 1996

• MILLÁ, M.G. Y MULAS, F. Atención Temprana. Desarrollo Infantil, Diagnóstico, Trastornos

e Intervención. Promolibro. Valencia. 2005

Desarrollo infantil, diagnóstico, trastornos e intervención”. Promolibro. Valencia. 2005 (págs. 233-251).

Net grafía

http://atlante.eumed.net/elaborar-materiales-didacticos/

http://www.ehowenespanol.com/herramientas-piezas-madera-hechos_320925/

http://psicologiainfantil14.blogspot.com/2011/04/material-didactico.html

7.04 Anexos

ENCUESTA

Para saber que tan beneficiario seria implementar juguetes de madera para fomentar la creatividad en los niños de 4 a 6 años de la Educación General Básica.

1.-Que tan interesante le parece que sus hijos tengan un material didáctico adecuado y atractivo en su clase?

Muy Interesante ( ) Poco Interesante ( ) Nada Interesante ( )

2.- Le gustaría que su hijo tenga el material didáctico en casa para que le ayude al proceso de fomentar la creatividad en clases?

SI ( ) NO ( )

3.-Le gustaría que su niño sea más creativo con los juguetes de madera que los docentes utilizarían en clases?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

4.- Cree usted que siendo más interactiva las clases de su hijo, aumentaría su rendimiento educativo?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

5.- Cree usted que el material didáctico propone actividades que fomenten el trabajo en equipo y el intercambio comunicativo en el aula.?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

6.-Le gustaría que le material didáctico sea de un manejo comprensible para el entendimiento de su hijo?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

7.- Cree usted que siendo el material didáctico de madera será resistente si lo usan de forma inadecuada?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

8.- Cree usted que la madera sea un material adecuado para realizar materiales didácticos para fomentar la creatividad de sus hijos ?

SI ( ) NO ( ) Tal vez ( )

9.- De qué formas le gustaría que sea el material didáctico que usaría su hijo para fomentar la creatividad?

Piezas geométricas ( ) Cubos armables ( ) Piezas de construcción ( )

10.- De qué colores les gustaría que tengan los materiales didácticos para sus hijos?

Colores cálido ( ) Colores fuertes ( ) Colores primarios ( )