



CAPÍTULO I

Antecedentes

1.1 Contexto.

Pucheritos Estimulación Temprana es una empresa creada en la ciudad de Quito en el año 2001, su propietaria Yanela Ordoñez, Psicóloga Clínica es la fundadora del Centro Infantil cuyos servicios parten desde la Estimulación temprana, psicología para niños, Psicomotricidad, juegos, etc. La empresa está ubicada en el sector del condado en la Ciudad de Quito.

Pucheritos Estimulación Temprana ha fomentado la creatividad y confianza en niños de 0-5 años por más de 4 años. Nuestras actividades adecuadas a las edades ayudan a desarrollar las destrezas sociales, físicas y cognitivas de los niños mientras juegan. Nuestros programas son además reconocidos por su enfoque único en la participación de los padres lo que refuerza la participación y la comprensión del desarrollo de cada niño.

Pucheritos brinda servicios de Estimulación Temprana actualmente posee una sola sucursal del centro infantil en el cual diariamente utilizan material didáctico, lúdico, para el aprendizaje de los niños, utilizan para motivarlos estimulación visual, memoria matemática, ejercicios de motricidad fina y motricidad gruesa, motivación de sentidos, gimnacio, rampas, etc. Todas las actividades requieren diferentes tipos de materiales, los niños desarrollan paulatinamente según su edad y también según el tiempo que asista a sus clases de estimulación, dentro de sus conocimientos está el de mejorar su memoria

para lo cual se trabaja mucho con sonidos, tacto y hasta olores, siempre es necesario el acompañar a su aprendizaje material didáctico, actualmente se utiliza mucho material importado, costoso que

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.



difícilmente podrían adquirirlo los padres, sin embargo el mercado ofrece múltiples marcas de juguetes didácticos y de motivación temprana. Pucheritos tiene como objetivo principal el apoyar a los bebés para su desarrollo cognitivo y social para esto utiliza muchas herramientas para motivar a los bebés para su temprano conocimiento, sus instalaciones están cien por ciento diseñadas para la participación de bebés y también de sus padres, el ambiente es totalmente purificado, el piso posee colchonetas esterilizadas permanentemente para evitar contagio de algún virus o bacteria, sus maestras son calificadas y especializadas tanto en educación inicial como en psicología infantil, posee redes sociales y página web que permanentemente brinda información actualizada de las diferentes actividades que realiza el centro, esa es básicamente su situación actual.

El currículo de clases ha sido desarrollado por nuestro equipo de directores en colaboración con expertos internacionales en desarrollo infantil, para asegurarse de que nuestro programa suministre el mejor apoyo y enriquecimiento temprano para la educación de los niños y sus padres.

Poseen un medio ambiente en donde los niños poseen libertad para moverse, jugar y explorar en un modo seguro. Nuestro equipo fue diseñado por Daniel José Peralvo, un reconocido diseñador internacional de recreación, que creó cada estructura teniendo en cuenta la necesidad de los niños. Nuestro ambiente de recreación ha sido diseñado para suministrar los estándares de alta calidad que esperan los padres para sus niños.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

1.2 JUSTIFICACIÓN.

Educación de los niños, en este caso en particular el enfoque es el desarrollo mental e intelectual de los recién nacidos considerando que son ellos el futuro de la Patria, nuestro proyecto en particular investigará el desarrollo mental cognitivo de los niños creando así una propuesta lúdica para su desarrollo emocional, social y cognitivo. La creación de varios personajes es el trabajo que realizaremos implementando nuestros conocimientos como diseñador gráfico en el cual aplicaremos conocimientos de identidad e imagen corporativa, diseño de empaques, ilustración digital, investigación científica, etc.

Además es importante considerar que el proyecto de investigación se alinea a la matriz productiva en el punto en el que se aplique el proyecto generará fuentes de empleo, desarrollo intelectual en niños y en la estampación en textiles ya que la sublimación es la técnica que se aplicará para la impresión, esto conlleva a una interesante propuesta empresarial para los ecuatorianos.

El poder aplicar los conocimientos en diseño gráfico para el desarrollo intelectual de bebés nos brinda la satisfacción de colaborar en el área de educación inicial un área muy delicada y de máximo interés para el país, por lo mencionado anteriormente. “El Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 prioriza el desarrollo infantil integral. El objetivo es atender al 100% de niñas y niños menores de 5 años, en condiciones de extrema pobreza y al 65% de la población total de menores de 5 años.” Asimismo, el Estado en un trabajo intersectorial está ejecutando un proceso de formación para certificar al personal que atiende a los niños menores de 5 años en servicios de desarrollo infantil y de Educación Inicial, con el objetivo de brindarles un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.



Se requiere de una investigación exhaustiva para generar propuestas gráficas que atraigan la atención de los niños y sobre todo cumplan el objetivo de enseñar a los pequeños a involucrarse con el medio que les rodea. La ciudad de Quito posee varios centros de Estimulación Temprana hemos buscado un centro infantil con varios años de experiencia que nos pueda proporcionar la investigación que debemos realizar y que tenga el cuerpo docente más calificado, de esta manera nuestra investigación se tornará más precisa y didáctica.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

1.3 Definición del Problema Central (Matriz T).

Diagrama de Fuerzas T					
<u>Situación Empeorada</u>	<u>SITUACION ACTUAL</u>				<u>Situación mejorada</u>
Desinterés de los padres de familia por material didáctico para sus niños menores de 2 años	No existe material didáctico sublimado que posea personajes atractivos creados a partir de la Ilustración digital.				Interés de los padres de familia por adquirir material didáctico atractivo y original para sus bebés.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Estrategia creativa de difusión para dar a conocer nuevos personajes creativos para Estimulación Temprana.	3	4	4	5	Poco interés de parte de los padres de familia por el material didáctico que poseen sus hijos.
Capacitaciones de ilustración digital gratuitas por parte del gobierno.	5	5	4	5	Poca destreza artística por parte de los diseñadores gráficos.
Interés de Centros de Estimulación Temprana por adquirir material didáctico para implementar en su Centro.	5	3	4	4	Escasa motivación para mejorar el material didáctico que poseen los centros.
Centros Infantiles interesados en adquirir nuevas propuestas de material didáctico original.	5	4	4	5	Falta de creatividad por parte de los diseñadores gráficos.
Interés en las personas en adquirir este tipo de Material Didáctico.	5	3	4	5	Desconocimiento sobre este tipo de material didáctico.

*Tabla# 1
Análisis de Fuerzas T
Elaborado por: Francisco Zuña*

CAPÍTULO II Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de Involucrados.



*Gráfico # 1
Mapa de involucrados
Elaborado por: Francisco Zuña*

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados.

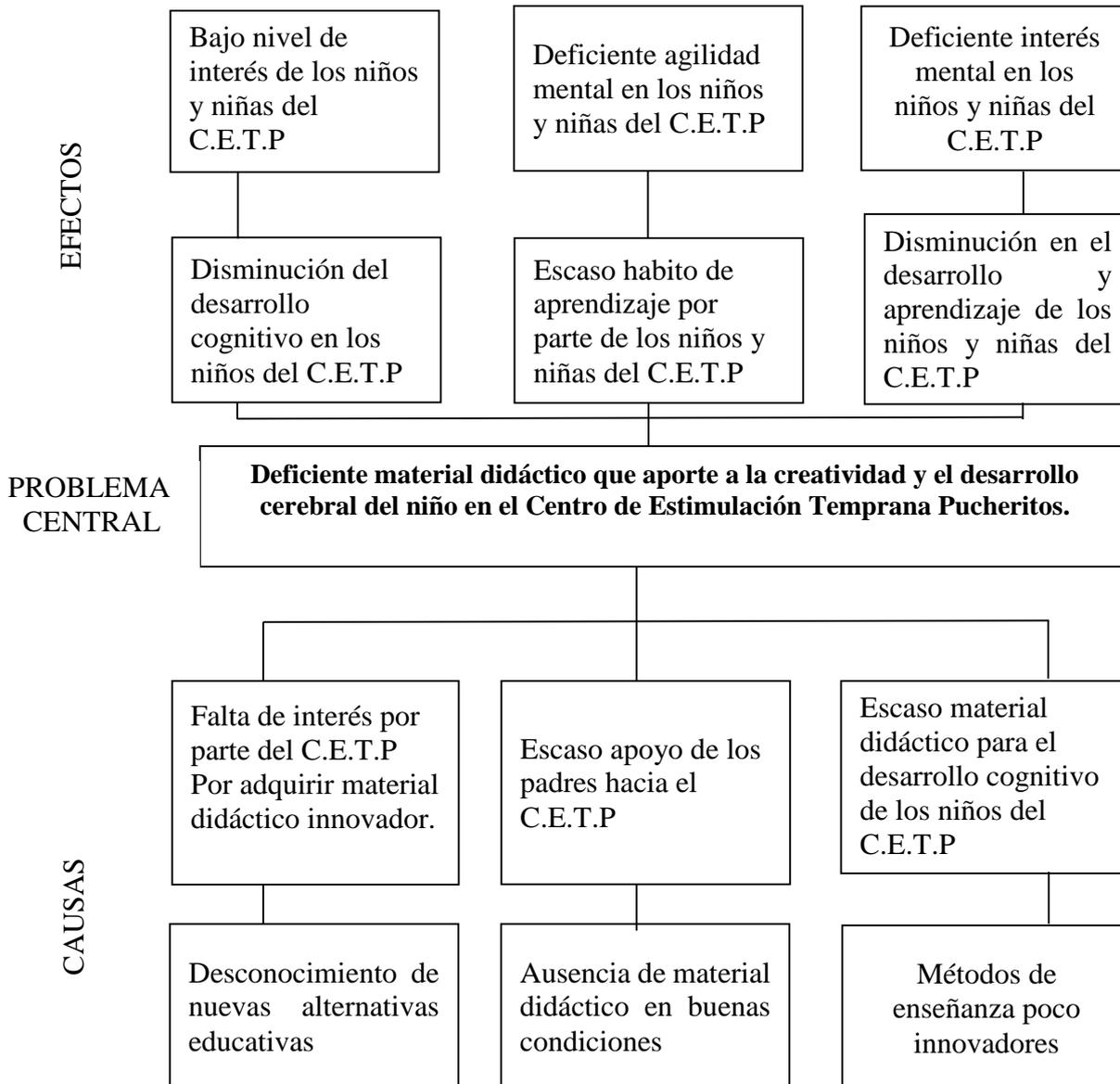
Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Ministerio de educación	Adquirir nuevas alternativas para la estimulación temprana	Poca apoyo de las entidades gubernamentales	Art-2 política pública del desarrollo infantil	Insertar de forma gratuita Material didáctico a los centros infantiles	los procesos de ilustración son demorados
Padres de Familia	Conocer el producto con el que sus hijos están educándose	Material caduco En los centros de desarrollo infantil	Art- 13 del desarrollo infantil integral	Adquirir los personajes de acuerdo a la necesidad de sus ambientes	Escasos lugares que ofrezcan este tipo de material didáctico
Profesores de educación Inicial	Conocer las nuevas alternativas implementadas	Instituciones con material obsoleto para el desarrollo infantil.	Art-13 del desarrollo Infantil integral	Obtener los instrumentos que estén acuerdo a su necesidad.	Material no creativos de precio elevado
Investigador	Introducir a la educación inicial el diseño productos basados en la ilustración digital en combinación de la sublimación.	Problemas financieros para poder sustentar el proyecto	Creación intelectual se encuentre protegida por el Derecho de Autor	Generar demanda de los personajes didácticos.	Falta de apoyo por parte de los canales de distribución
Diseñadores gráficos	Difundir nuevas formas e instrumentos de educación	Desinterés por parte de los diseñadores gráficos en la parte ilustrativa para la elaboración	Art. 101 de la citada se define así la piratería	Impulsar el desarrollo de estos personajes para usarlos como soporte de educación	Falta de apoyo para poder implementar el material didáctico

*Tabla 2
Análisis de involucrados
Elaborado por: Francisco Zuña*

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

CAPÍTULO III Problemas y Objetivos

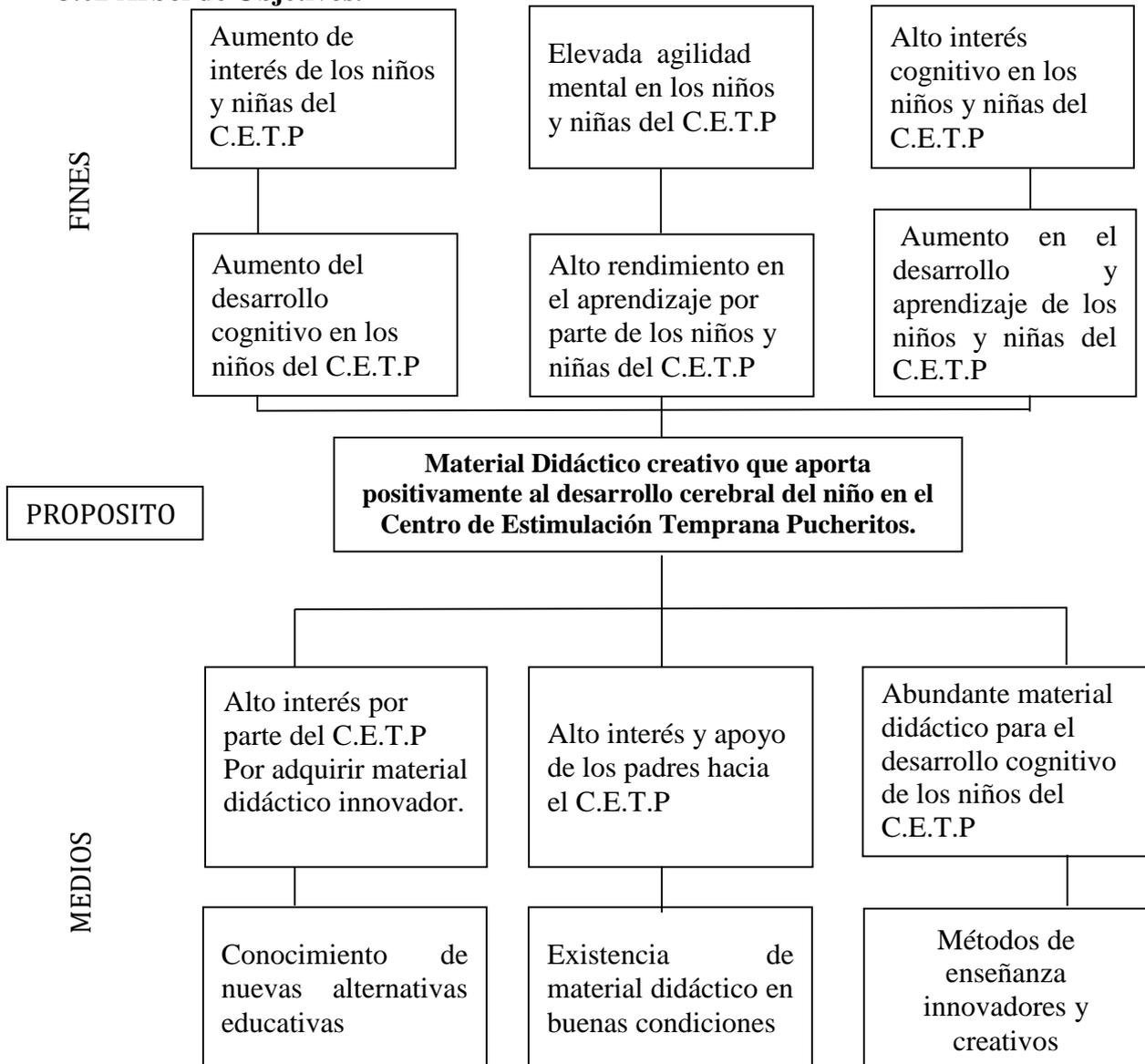
3.01 Árbol de Problemas.



Gráfico# 2
Árbol de problemas
Elaborado por: Francisco Zuña

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

3.02 Árbol de Objetivos.

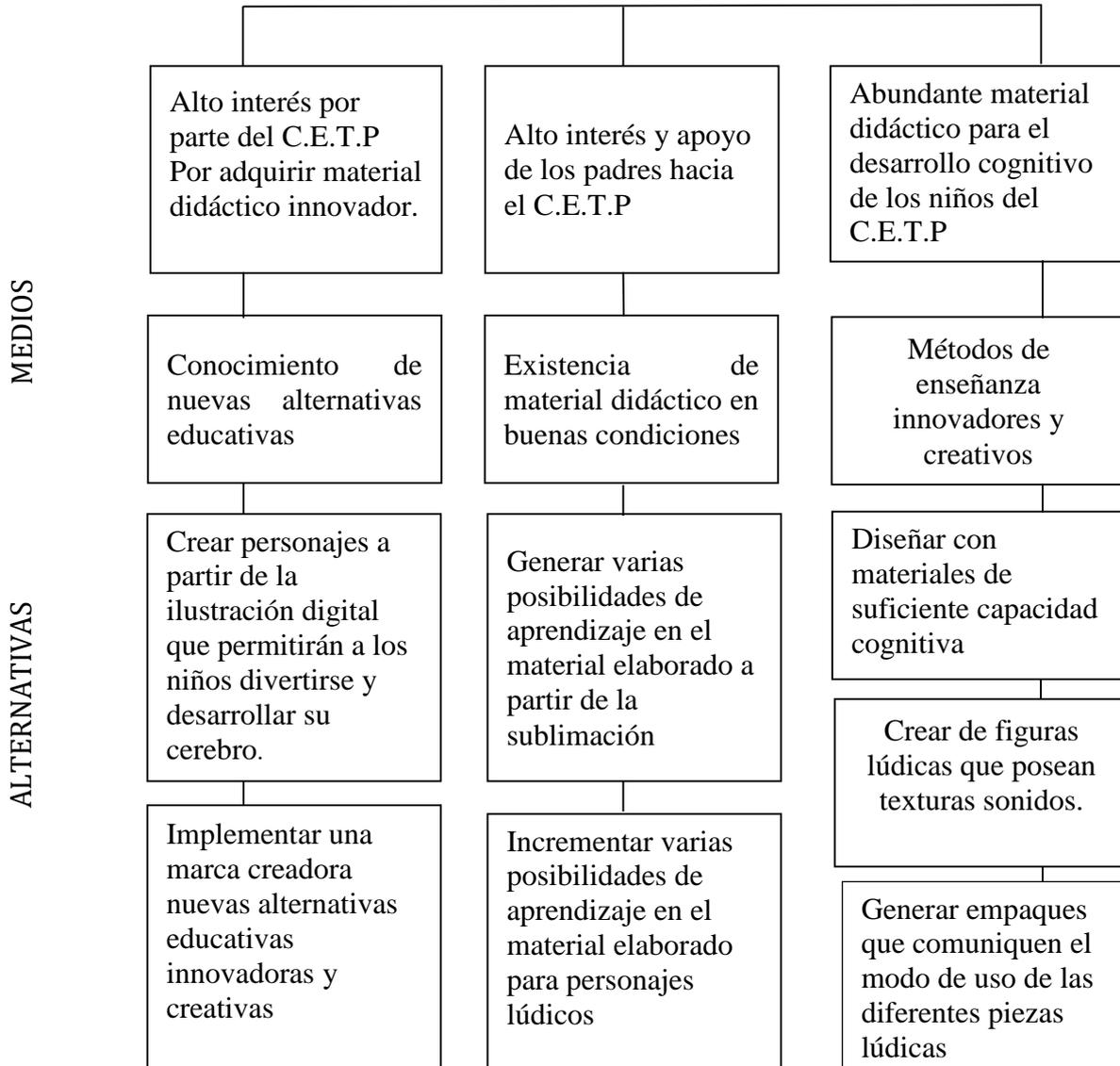


Gráfico# 3
Árbol de Objetivos
Elaborado por: Francisco Zuña

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

CAPÍTULO IV Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e identificación de Acciones



*Gráfico#4
Acciones*

Elaborado por: Francisco Zuña

4.01.01 Tamaño del Proyecto.

El Centro de Estimulación Temprana Pucheritos ubicado en la parroquia Cotocollao

Será el grupo priorizado que nos ayudara en la investigación de este proyecto

Motivo por el cual los niños que asisten en el centro de estimulación temprana será el grupo de beneficiarios y los miembros que conforman dicho centro.

4.01.02 Localización del Proyecto.

El Centro de Estimulación Temprana "Pucheritos" se encuentra ubicado en:

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Cotocollao

- Dirección: Av. Mariscal Sucre, N75 136 Ed. Aramis, Local 7

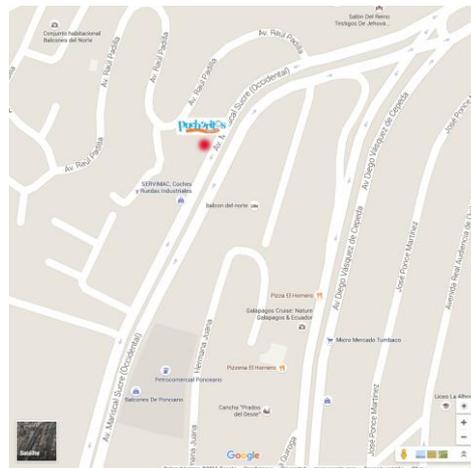


Gráfico # 5

Mapa de localización

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.



4.01.03 Análisis Ambiental.

Impacto Positivo

Dentro de los procesos de impresión la sublimación es la técnica de impresión que tiene bajo impacto ambiental ya que se la realiza con tintas líquidas y se utilizan muy pocos químicos en su composición.

Impacto Negativo

La sublimación únicamente se la puede realizar en poliéster y este material requiere miles de años para descomponerse por su alto contenido de químicos, plástico y petróleo, motivo por el cual aporta un negativo impacto ambiental.

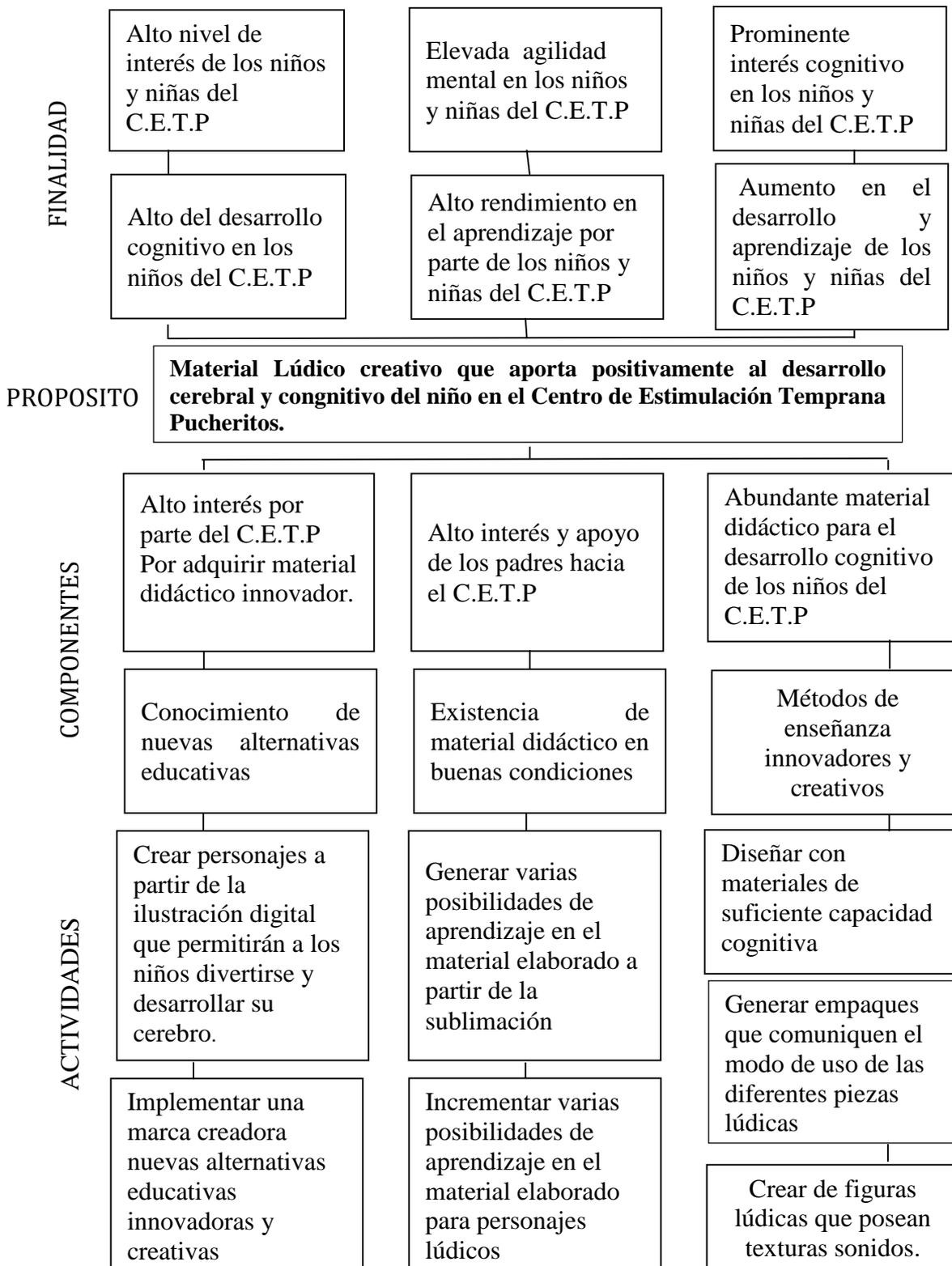
4.02 Matriz de análisis de Impacto de los objetivos.

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador.	5	5	4	4	3	21	ALTA
Conocimiento de nuevas alternativas educativas	5	3	3	4	3	18	ALTA
Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	5	5	5	5	4	24	ALTA
Métodos de enseñanza innovadores y creativos	5	4	4	4	4	21	ALTA
Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños del C.E.T.P	5	4	4	4	4	21	ALTA
Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	5	4	4	5	4	22	ALTA
Existencia de material didáctico en buenas condiciones	5	5	4	4	4	22	ALTA

Tabla 3
Matriz de análisis de impacto
Elaborado por: Francisco Zuña

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

4.03 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

4.04 Construcción de la Matriz del Marco Lógico

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Objetivo
Fines	F1. Alto desarrollo cognitivo en los niños del C.E.T.P	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 60 %	35 niños y niñas	Alto	3 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	F2. Alto rendimiento en el aprendizaje por parte de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo	41 niños y niñas	Alto	3 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	F3. Aumento en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo.	41 niños y niñas	Alto	3 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	F4. Alto nivel de interés de los niños y niñas del C.E.T.P	Desarrollo de la marca creadora de material didáctico innovador	1	Alto	3 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	F5. Elevada agilidad mental en los niños y niñas del C.E.T.P	El 65% de los niños y niñas del C.E.T.P	41 niños y niñas	Alto	3 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	F6. Alto interés cognitivo en los niños y niñas del C.E.T.P	Fomentar el uso de material didáctico en un 90%.	41	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	P1. Material Lúdico creativo que aporta positivamente al desarrollo cerebral y cognitivo del niño en el Centro de Estimulación Temprana Pucheritos.	El grupo objetivo en un 100% establece que el material debe tener funcionalidad lúdica	50	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
Propósito	C1. Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador	En la entrevista realizada se determinó la Aceptación de los materiales que se implementan	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	C2. Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	En la encuesta realizada un 80 % está de acuerdo con que debemos difundir actividades de estimulación temprana	252	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	C3. Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños del C.E.T.P	Un 80% de los centros de Estimulación dice que es primordial la calidad del material para estimulación.	252	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Complemento	C4. Conocimiento de nuevas alternativas educativas	Realización del material que contenga las piezas sublimadas	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	C5. Existencia de material didáctico en buenas condiciones	En la entrevista realizada se determinó que Aceptación de los materiales que se implementan	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	C6. Métodos de enseñanza innovadores y creativos	Correcta maquetación de la marca de elaboración de material didáctico	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A1. Crear personajes a partir de la ilustración digital que permitirán a los niños divertirse y desarrollar su cerebro.	Crear productos didácticos como métodos de enseñanza lúdica	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A2. Generar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado a partir de la sublimación	Diseñar productos de gran impacto visual en los niños y niñas del C.E.T.P	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A3. Diseñar con materiales de suficiente capacidad cognitiva	Implementar en un 100% la técnica de sublimación en la	315	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

		elaboración de personajes					
	A4. Implementar una marca creadora nuevas alternativas educativas innovadoras y creativas	Implementación de personajes atractivos para los niños del C.E.T.P	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A5. Incrementar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado para personajes lúdicos	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 80% en los niños mediante el material didáctico	252	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A6. Crear de figuras lúdicas que posean texturas sonidos.	Incrementar la exploración del material en los niños mediante sonidos y texturas	1	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad
	A7. Generar empaques que comuniquen el modo de uso de las diferentes piezas lúdicas	Uso de empaques como estrategia comunicacional en un 30%	63	Alto	6 meses	C.E.T.P	Niños y niñas menores de 2 años de edad

*Tabla #4
Revisión de los Criterios para Indicadores
Elaborado por: Francisco Zuña*

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

4.04.02 Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificador de Indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	F1. Alto desarrollo cognitivo en los niños del C.E.T.P	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 60 %	X	X		X	X	4	Alto
	F2. Alto rendimiento en el aprendizaje por parte de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo	X	X		X	X	4	Alto
	F3. Aumento en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo.	X	X		X	X	4	Alto
	F4. Alto nivel de interés de los niños y niñas del C.E.T.P	Desarrollo de la marca creadora de material didáctico innovador	X	X		X	X	4	Alto
	F5. Elevada agilidad mental en los niños y niñas del C.E.T.P	El 65% de los niños y niñas del C.E.T.P	X	X		X	X	4	Alto
	F6. Alto interés cognitivo en los niños y	Fomentar el uso de material didáctico en un 90%.	X	X		X	X	4	Alto

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	niñas del C.E.T.P								
Propósito	P1. Material Lúdico creativo que aporta positivamente al desarrollo cerebral y cognitivo del niño en el Centro de Estimulación Temprana Pucheritos.	El grupo objetivo en un 100% establece que el material debe tener funcionalidad lúdica	X	X		X	X	4	Alto
Componentes	C1. Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador	En la entrevista realizada se determinó la Aceptación de los materiales que se implementan	X	X		X	X	4	Alto
	C2. Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	En la encuesta realizada un 80 % está de acuerdo con que debemos difundir actividades de estimulación temprana	X	X		X	X	4	Alto
	C3. Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños del C.E.T.P	Un 80% de los centros de Estimulación dice que es primordial la calidad del material para estimulación.	X	X		X	X	4	Alto
	C4. Conocimiento de nuevas	Realización del material que contenga las	X	X		X	X	4	Alto

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	alternativas educativas	piezas sublimadas							
	C5. Existencia de material didáctico en buenas condiciones	En la entrevista realizada se determinó que Aceptación de los materiales que se implementan	X	X		X	X	4	Alto
	C6. Métodos de enseñanza innovadores y creativos	Correcta maquetación de la marca de elaboración de material didáctico	X	X		X	X	4	Alto
Actividades	A1. Crear personajes a partir de la ilustración digital que permitirán a los niños divertirse y desarrollar su cerebro.	Crear productos didácticos como métodos de enseñanza lúdica	X	X	X	X	X	5	Alto
	A2. Generar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado a partir de la sublimación	Diseñar productos de gran impacto visual en los niños y niñas del C.E.T.P	X	X		X	X	4	Alto
	A3. Diseñar con materiales de suficiente capacidad cognitiva	Implementar en un 100% la técnica de sublimación en la elaboración de personajes	X	X		X	X	4	Alto
	A4. Implementar una marca creadora nuevas alternativas	Implementación de personajes atractivos para los niños del C.E.T.P	X	X		X	X	4	Alto

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	educativas innovadoras y creativas								
	A5. Incrementar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado para personajes lúdicos	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 80% en los niños mediante el material didáctico	X	X		X	X	4	Alto
	A6. Crear de figuras lúdicas que posean texturas sonidos.	Incrementar la exploración del material en los niños mediante sonidos y texturas	X	X		X	X	4	Alto
	A7. Generar empaques que comuniquen el modo de uso de las diferentes piezas lúdicas	Uso de empaques como estrategia comunicacional en un 30%	X	X		X	X	4	Alto

*Tabla #5
Selección de Indicadores
Elaborado por: Francisco Zuña*

A: Es claro B: existe información disponible C: Es tangible y se puede observar

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

4.04.03 Medios de Verificación

N	Resumen Narrativo	Indicador	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuente de Inf.	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
Fines	F1. Alto desarrollo cognitivo en los niños del C.E.T.P	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 60 %	Primario	Entrevista	Simple verificación	6 meses	Investigador
	F2. Alto rendimiento en el aprendizaje por parte de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	F3. Aumento en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 65 % del conocimiento al grupo objetivo.	Primario	Entrevista	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	F4. Alto nivel de interés de los niños y niñas del C.E.T.P	Desarrollo de la marca creadora de material didáctico innovador	Primario		Cuantitativo		Investigador
	F5. Elevada agilidad mental en los	El 65% de los niños y niñas del C.E.T.P	Primario				

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	niños y niñas del C.E.T.P						
	F6. Alto interés cognitivo en los niños y niñas del C.E.T.P	Fomentar el uso de material didáctico en un 90%.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .
propósito	P1. Material Lúdico creativo que aporta positivamente al desarrollo cerebral y cognitivo del niño en el Centro de Estimulación Temprana Pucheritos.	El grupo objetivo en un 100% establece que el material debe tener funcionalidad lúdica	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .
Componentes	C1. Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador	En la entrevista realizada se determinó la Aceptación de los materiales que se implementan	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	C2. Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	En la encuesta realizada un 80 % está de acuerdo con que debemos difundir actividades de estimulación temprana	Secundario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	C3. Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de	Un 80% de los centros de Estimulación dice que es primordial la calidad del	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	los niños del C.E.T.P	material para estimulación.					
	C4. Conocimiento de nuevas alternativas educativas	Realización del material que contenga las piezas sublimadas	Secundario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	C5. Existencia de material didáctico en buenas condiciones	En la entrevista realizada se determinó que Aceptación de los materiales que se implementan	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	C6. Métodos de enseñanza innovadores y creativos	Correcta maquetación de la marca de elaboración de material didáctico	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
Acciones	A1. Crear personajes a partir de la ilustración digital que permitirán a los niños divertirse y desarrollar su cerebro.	Crear productos didácticos como métodos de enseñanza lúdica	Primario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	A2. Generar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado a	Diseñar productos de gran impacto visual en los niños y niñas del C.E.T.P	Secundario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	partir de la sublimación						
	A3. Diseñar con materiales de suficiente capacidad cognitiva	Implementar en un 100% la técnica de sublimación en la elaboración de personajes	Primario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador.
	A4. Implementar una marca creadora nuevas alternativas educativas innovadoras y creativas	Implementación de personajes atractivos para los niños del C.E.T.P	Primario.	Observación	Cualitativa	6 meses	Investigador.
	A5. Incrementar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado para personajes lúdicos	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 80% en los niños mediante el material didáctico	Secundario.	Observación	Cualitativa	6 meses	. Investigador
	A6. Crear de figuras lúdicas que posean texturas sonidos.	Incrementar la exploración del material en los niños mediante sonidos y texturas	Primario.	Observación	Cualitativa	6 meses	Investigador

*Tabla # 6
Medios de Verificación
Elaborado por Francisco Zuña*

4.04.04 Supuestos

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	FACTORES DE RIESGO				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	F1. Alto desarrollo cognitivo en los niños del C.E.T.P	Niños del C.E.T.P con bajo desarrollo cognitivo	X		X	X	
	F2. Alto rendimiento en el aprendizaje por parte de los niños y niñas del C.E.T.P	Niños con rendimiento nulo en el aprendizaje creativo	X		X	X	
	F3. Aumento en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del C.E.T.P	Niños y niñas del C.E.T.P con decadente aprendizaje	X		X	X	
	F4. Alto nivel de interés de los niños y niñas del C.E.T.P	Niños y niñas del C.E.T.P desinteresados Por el producto	X		X	X	
	F5. Elevada agilidad mental en los niños y niñas del C.E.T.P	Agilidad mental decadente de los niños y niñas del C.E.T.P	X		X	X	
	F6. Alto interés cognitivo en los niños y niñas del C.E.T.P	Desinterés por parte del niño hacia el material didáctico	X		X	X	

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

<p>Propósito</p>	<p>P1. Material Lúdico creativo que aporta positivamente al desarrollo cerebral y cognitivo del niño en el Centro de Estimulación Temprana Pucheritos.</p>	<p>Material de Escaso aporte al desarrollo de los niños.</p>	<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	
<p>Componentes</p>	<p>C1. Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador</p>	<p>Desinterés de las autoridades del C.E.T.P</p>	<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	
	<p>C2. Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P</p>	<p>Desinterés de los padres del C.E.T.P.</p>	<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	
	<p>C3. Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños del C.E.T.P</p>	<p>Carente material didáctico en el desarrollo de los niños</p>	<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	
	<p>C4. Conocimiento de nuevas alternativas educativas</p>	<p>Tendencias y alternativas educativas desconocidas</p>	<p>X</p>		<p>X</p>	<p>X</p>	

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	C5.Existencia de material didáctico en buenas condiciones	Material didáctico sin atractivo en su estructura	X		X	X	
	C6. Métodos de enseñanza innovadores y creativos	Poca funcionalidad en el material.	X		X	X	
Acciones	A1. Crear personajes a partir de la ilustración digital que permitirán a los niños divertirse y desarrollar su cerebro.	Personajes de escaso impacto visual para los niños	X		X	X	X
	A2. Generar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado a partir de la sublimación	Recursos gráficos confusos.	X		X		
	A3. Diseñar con materiales de suficiente capacidad cognitiva	Material sin garantías para el uso del niño	X		X	X	
	A4. Implementar una marca creadora nuevas alternativas	Nula funcionalidad de la marca	X		X	X	X

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

	educativas innovadoras y creativas						
	A5. Incrementar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado para personajes lúdicos	Materiales con escaso enfoque al grupo objetivo.	X		X	X	
	A6. Crear figuras lúdicas que posean texturas sonidos.	Materiales con escaso enfoque al grupo objetivo.	X		X		

*Tabla # 7
Supuestos
Elaborado por Francisco Zuña*

4.04.05 Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicador	MEDIOS DE VERIFICACIÓN					
		Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable	Supuestos
F1. Alto desarrollo cognitivo en los niños del C.E.T.P	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 80 %	Primario	Entrevista	Simple verificación	6 meses	Investigador	Niños del C.E.T.P con bajo desarrollo cognitivo
F2. Alto rendimiento en el aprendizaje por parte de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 90 % del conocimiento al grupo objetivo	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Niños con rendimiento nulo en el aprendizaje creativo
F3. Aumento en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del C.E.T.P	Subir 90 % del conocimiento al grupo objetivo.	Primario	Entrevista	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Niños y niñas del C.E.T.P con decadente aprendizaje
F4. Alto nivel de interés de	Desarrollo de la marca creadora de material	Primario	entrevista	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Niños y niñas del C.E.T.P

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

los niños y niñas del C.E.T.P	didáctico innovador						desinteresos Por el producto
F5. Elevada agilidad mental en los niños y niñas del C.E.T.P	El 90% de los niños y niñas del C.E.T.P	Primario					Agilidad mental decadente de los niños y niñas del C.E.T.P
F6. Alto interés cognitivo en los niños y niñas del C.E.T.P	Fomentar el uso de material didáctico en un 90%.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Desinterés por parte del niño hacia el material didáctico
P1. Material Lúdico creativo que aporta positivamente al desarrollo cerebral y cognitivo del niño en el Centro de Estimulación Temprana Pucheritos	El grupo objetivo en un 100% establece que el material debe tener funcionalidad lúdica	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Material de Escaso aporte al desarrollo de los niños.
C1. Alto interés por parte del C.E.T.P Por adquirir material didáctico innovador	En la entrevista realizada se determinó la Aceptación de los materiales que se implementan	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Desinterés de las autoridades del C.E.T.P

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

C2. Alto interés y apoyo de los padres hacia el C.E.T.P	En la encuesta realizada un 80 % está de acuerdo con que debemos difundir actividades de estimulación temprana	Secundario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .	Desinterés de los padres del C.E.T.P.
C3. Abundante material didáctico para el desarrollo cognitivo de los niños del C.E.T.P	Un 80% de los centros de Estimulación dice que es primordial la calidad del material para estimulación.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .	Carente material didáctico en el desarrollo de los niños
C4. Conocimiento de nuevas alternativas educativas	Realización del material que contenga las piezas sublimadas	Secundario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .	Tendencias y alternativas educativas desconocidas
C5. Existencia de material didáctico en buenas	En la entrevista realizada se determinó que Aceptación	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador .	Material didáctico sin atractivo en su estructura

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

condiciones	de los materiales que se implementan						
C6. Métodos de enseñanza innovadores y creativos	Correcta maquetación de la marca de elaboración de material didáctico	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Poca funcionalidad en el material.
A1. Crear personajes a partir de la ilustración digital que permitirán a los niños divertirse y desarrollar su cerebro.	Crear productos didácticos como métodos de enseñanza lúdica	Primario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Personajes de escaso impacto visual para los niños
A2. Generar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado a partir de la sublimación	Diseñar productos de gran impacto visual en los niños y niñas del C.E.T.P	Secundario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Recursos gráficos confusos.
A3. Diseñar con materiales de suficiente capacidad cognitiva	Implementar en un 100% la técnica de sublimación en la elaboración de personajes	Primario.	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador	Material sin garantías para el uso del niño

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

A4. Implementar una marca creadora nuevas alternativas educativas innovadoras y creativas	Implementación de personajes atractivos para los niños del C.E.T.P	Primario.	Observación	Cualitativa	6 meses	Investigador.	Nula funcionalidad de la marca
A5. Incrementar varias posibilidades de aprendizaje en el material elaborado para personajes lúdicos	Incrementar los conocimientos cognitivos en un 80% en los niños mediante el material didáctico	Secundario.	Observación	Cualitativa	6 meses	Investigador.	Materiales con escaso enfoque al grupo objetivo.
A6. Crear de figuras lúdicas que posean texturas sonidos.	Incrementar la exploración del material en los niños mediante sonidos y texturas	Primario.	Observación	Cualitativa	6 meses	Investigador.	Materiales con escaso enfoque al grupo objetivo.

Tabla # 8
Supuestos
Elaborado por Francisco Zuña

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

CAPÍTULO V

La Propuesta

5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta (Editorial).

La gran necesidad de ayudar con el niño durante su primera etapa de crecimiento nos ha obligado a involucrar más profundamente al Diseño Gráfico como una principal herramienta en la elaboración de materiales que aporten creativamente al desarrollo del cerebro en los niños.

La elaboración de personajes aplicando técnicas de ilustración digital así como también una técnica de impresión como la sublimación se ha determinado por la calidad de producto que se debe presentar para que llame la atención del niño y sea de fácil comprensión para que lo puedan utilizar varias veces y puedan aprender según el objetivo del mismo que en el mayor de los casos es conocer las texturas tanto visuales como táctiles, las formas básicas y los animales más representativos.

La ilustración digital es un instrumento del diseñador gráfico que permite explotar las herramientas de diferentes software y realizar creaciones propias, originales y sobre todo únicas que conjuntamente con una tableta digital nos permite "digitalizar" nuestros dibujos previo a un boceto elaborado a mano, conjuntamente con la técnica de impresión

"sublimación" que logra la impresión en textil, las hemos fusionado considerándolas como la mejor alternativa para la realización de este material lúdico y didáctico.

5.02 Descripción de la herramienta.

Los personajes se elaborarán en poliéster impresos en sublimación full color a los cuales se les añade una textura visual aplicando figuras geométricas y colores primarios y secundarios, y textura táctil con papel celofán, felpas y tela texturizada, previamente los personajes son dibujados en una tabla "Wacom" y digitalizados en Adobe Illustrator, los animales que se han ilustrados para personajes lúdicos son: Cerdo, vaca, pollito, conejo, loro, perro, sapo, foca y murciélago.

5.03 Encuesta.

Para la elaboración del presente proyecto se tomó en cuenta la recolección de datos de una encuesta proporcionada a nuestro público objetivo.

Determinando lo siguiente:

1.- ¿En un material didáctico tiene mayor aceptación con ilustraciones creativas y coloridas?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
a. Siempre	42	70%	70%
b. A veces	10	17%	17%
c. Nunca	8	13 %	13 %
TOTAL	64	100 %	100 %

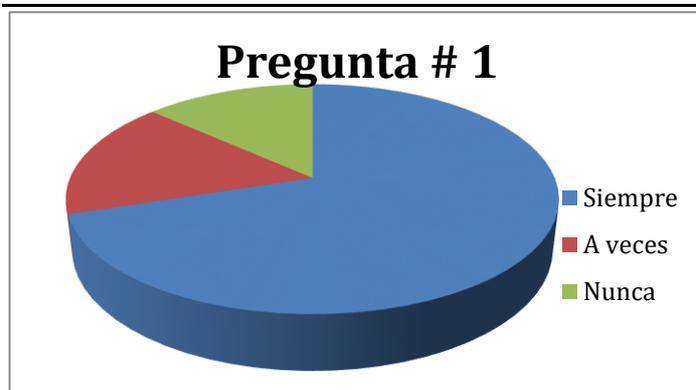


Tabla # 9: Pregunta 1

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

En las personas encuestadas afirmaron un 70 % que siempre tiene que ser un material claro en imágenes, para resultados favorables para comprensión de temas, con un 20 % de personas

afirmaron a veces y un 5 % que nunca.

2.- ¿Considera que la Estimulación Temprana es importante en un niño?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
a. Siempre	48	75%	75%
b. A veces	13	20%	20%
c. Nunca	3	5%	5%
TOTAL	64	100 %	100 %

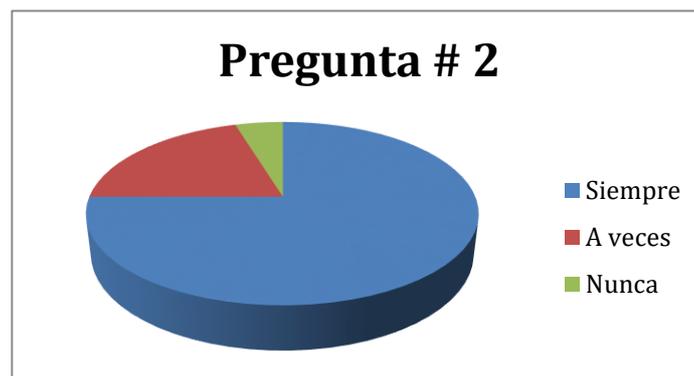


Tabla # 10: Pregunta 2

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

Entre las personas que obtuvimos información la mayor parte que es un 75 % consideran importante estimular en etapa inicial a su niño, en un 20 % afirmaron que no creen que sea fundamental y un mínimo que nos da un 5 % desconoce lo que es la estimulación temprana.

3.- ¿Qué material didáctico utiliza para estimular a su hijo?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
Libros	10	16%	16%
Juguetes	43	67%	67%
Mapas	7	11%	11%
Laminas	3	5 %	5 %
Videos	1	1%	1%
TOTAL	64	100%	100%

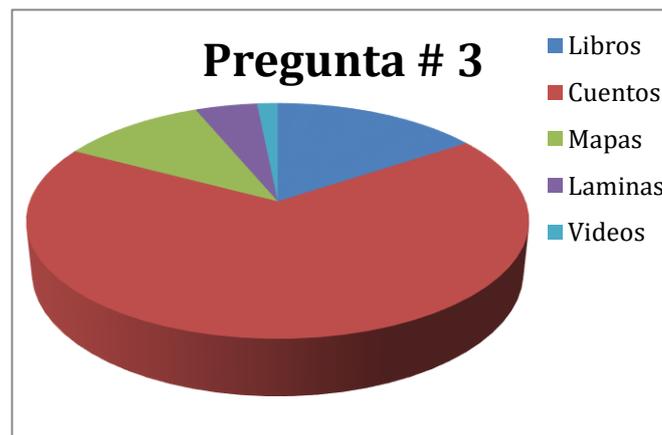


Tabla # 11: Pregunta 3

Elaborada por: Francisco Zuñá Contreras

Análisis

En un 67 % de la información recolectada en los encuestados, obtenemos un mayor interés en cuentos seguido por un 17 % en libros, con un 11 % en mapas, un 5 % en láminas y un valor mínimo en videos del 1 %.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza material didáctico?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
a. Siempre	20	31%	31%
b. A veces	35	55%	55%
c. Nunca	9	14%	14%
TOTAL	64	100 %	100 %

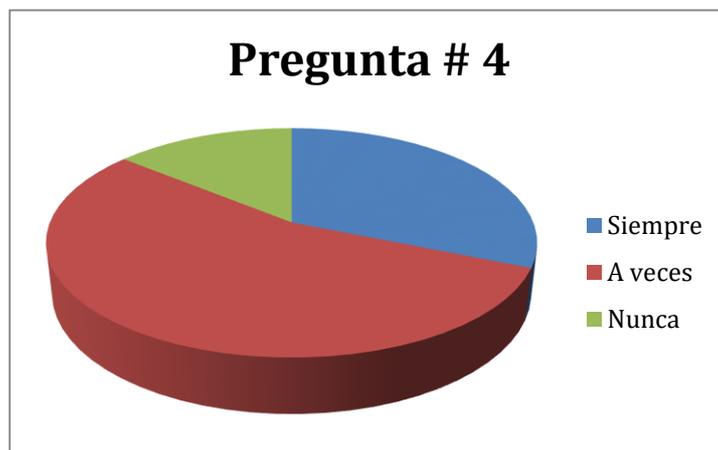


Tabla # 12: Pregunta 4

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

Un 55 % afirma tener actividad en ciertas ocasiones con material, en un 31 % mantienen actividades con materiales y en un 14 % nunca han realizado actividades con el material didáctico.

5.- ¿usted cree que el uso del material didáctico ayuda a la mejor comprensión y nivel académico de los niños?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
Si	62	97%	97%
No	2	3%	3%
TOTAL	64	100 %	100 %

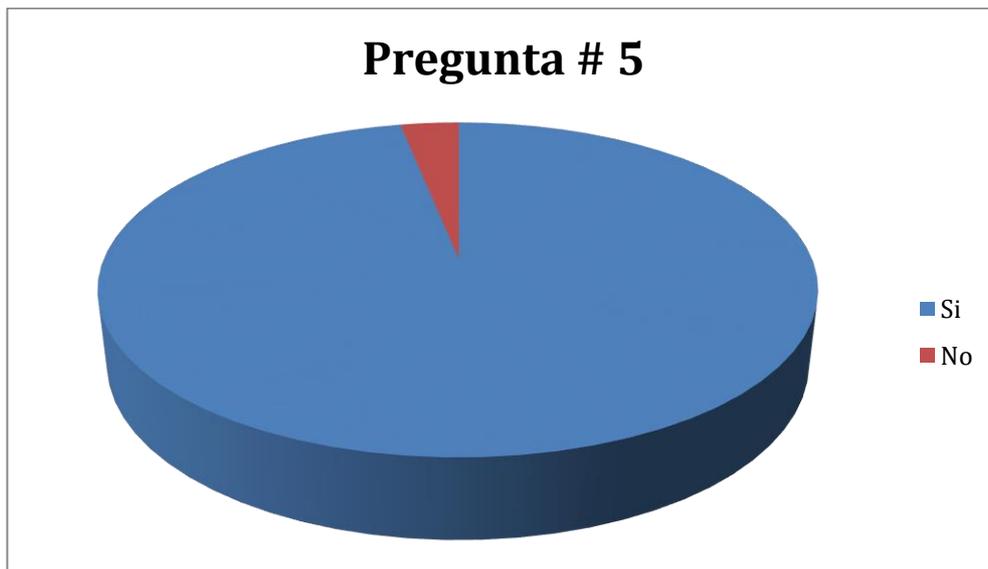


Tabla # 13: Pregunta 5

Elaborada por: Francisco Zuñia Contreras

Análisis

Una enseñanza es un 97 % favorable con uso de material teniendo como mínimo porcentaje del 3 % que afirma lo contrario.

6.- ¿Existen cambios positivos con el uso de materiales didácticos en el Centro Infantil?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
Si	58	92%	92%
No	5	8%	8%
TOTAL	64	100 %	100 %

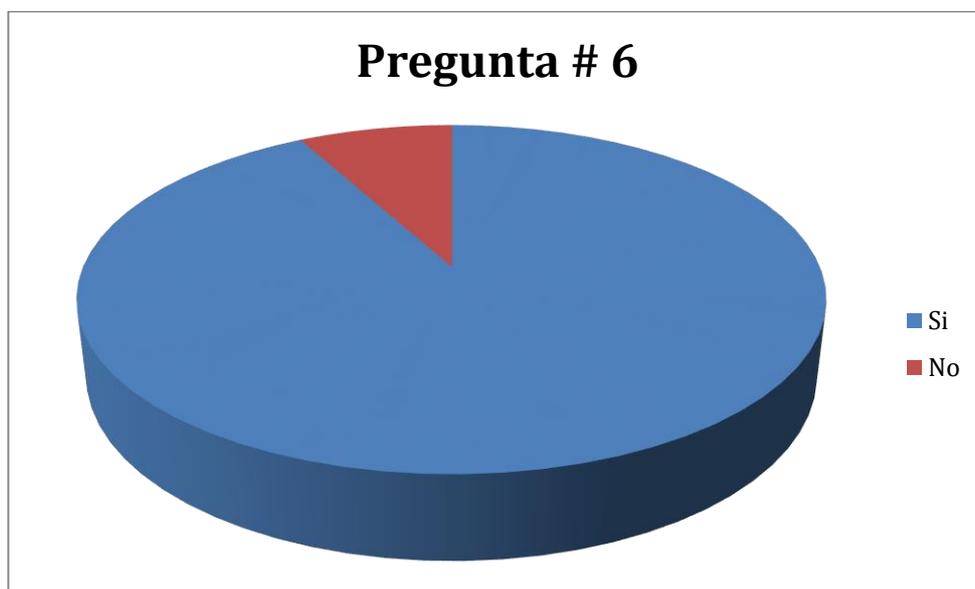


Tabla # 14: Pregunta 6

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

Un 97 % de las personas nos afirmaron cambio en el aula donde reciben clase que a cambiado totalmente, relacionando que lo negativo no sobrepasa del 8 %.

7.- Cree usted que los dibujos influyen en captar la atención del niño?

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
Si	51	97%	97%
No	13	3%	3%
TOTAL	64	100 %	100 %

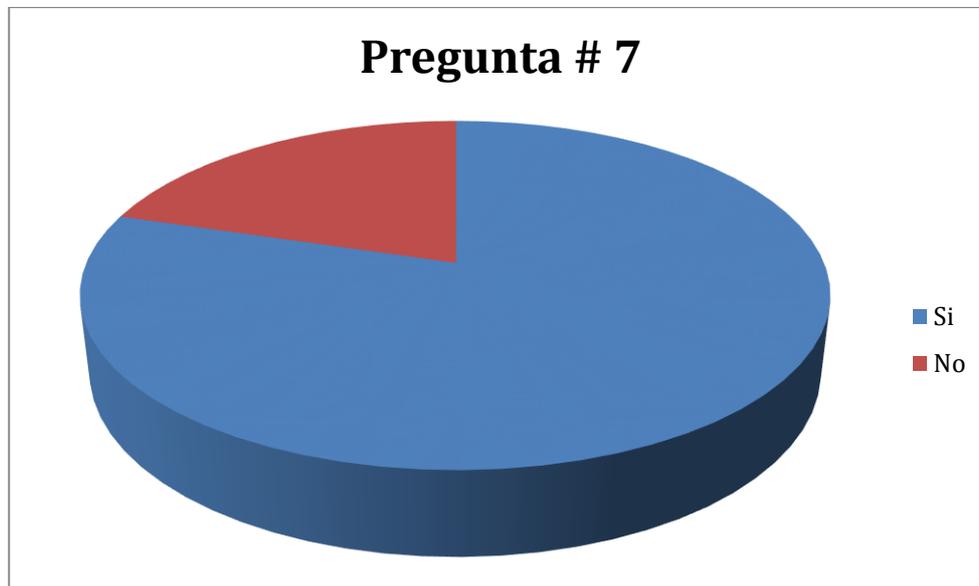


Tabla # 15: Pregunta 7

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

De las personas encuestadas el 80% considera fundamental el captar la atención a través de dibujos para los niños 20 % de personas que desconocen su funcionalidad.

8.- Cree usted que los padres consideran importante adquirir un material didáctico y lúdico para sus hijos.

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
Si	56	87%	87%
No	8	13%	13%
TOTAL	64	100 %	100 %

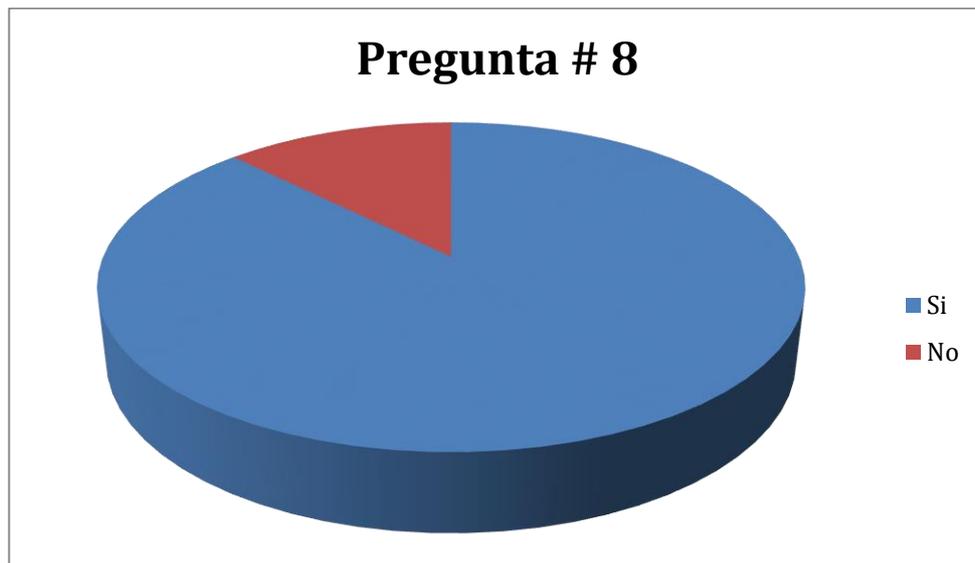


Tabla # 16: Pregunta 8

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

Se afirma un 87 % de posibilidad en los padres de familia en la adquisición de material didáctico y lúdico para sus hijos, un 13 % que no se les será factible tener un material de dicha característica.

9. Considera usted que el material didáctico explica, motiva y refuerza el aprendizaje en los niños

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
a. Siempre	60	94%	94%
b. A veces	3	5%	5%
c. Nunca	1	1%	1%
TOTAL	64	100 %	100 %

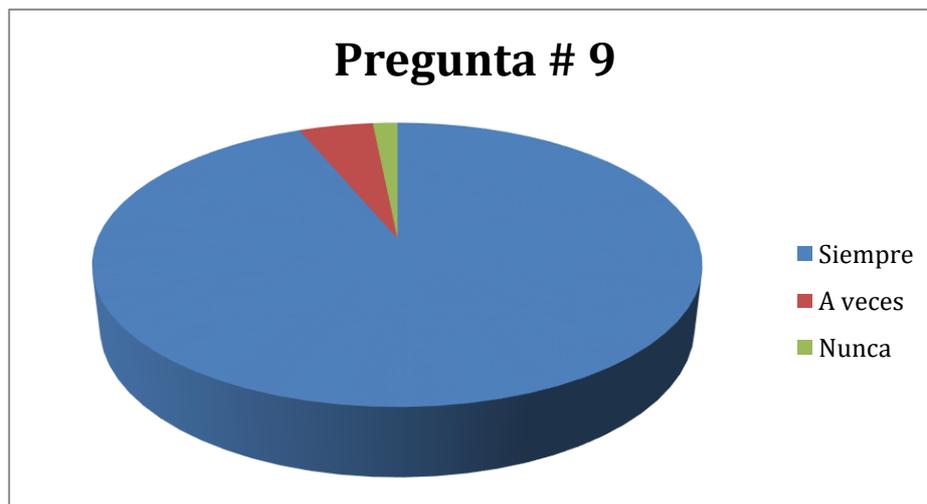


Tabla # 17: Pregunta 9

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

Análisis

En la información de la encuesta obtenida con un 94 % se nota la diferencia en los niños la aceptación del material, nos encontramos con un 5 % de que el material no influye en las enseñanzas y aprendizajes en los menores y con el 1 % de que nunca reforzara un material así en los menores.

10. Si el material didáctico interactúa con los niños, se motivará la actividad con formas, colores y texturas.

CONCEPTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE	PORCENTAJE TOTAL
a. Siempre	62	97%	97%
b. A veces	2	3%	3%
c. Nunca	0	0%	0%
TOTAL	64	100 %	100 %

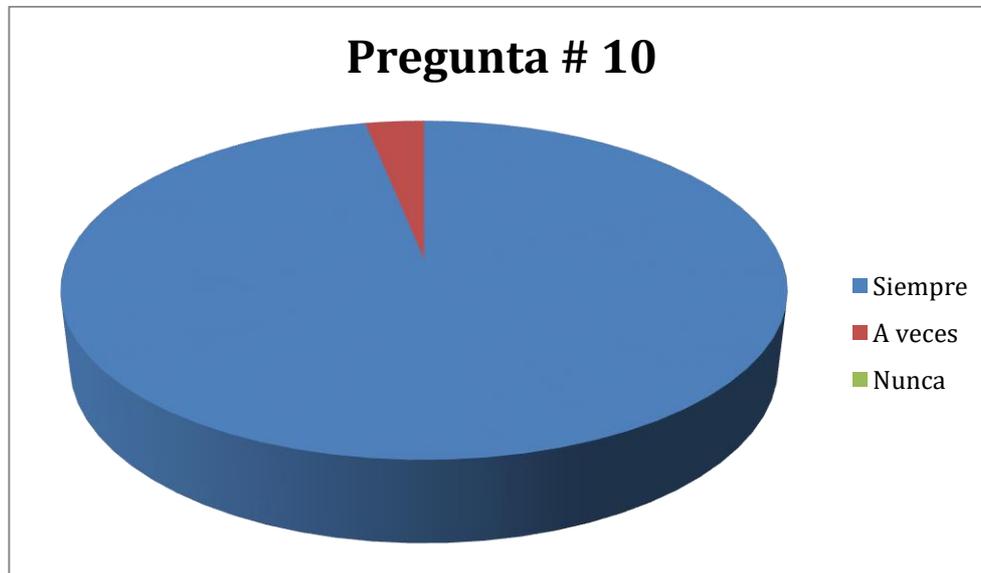


Tabla # 18: Pregunta 10

Elaborada por: Francisco Zuña Contreras

5.02.01 Análisis de la imagen corporativa (Logotipo)

Se realizó también una marca cuyo logotipo esta compuesto por un isotipo y cuyo nombre es "The Firts Toys" que en español significa "Mi primer juguete" hemos considerado usar el nombre de los productos en inglés ya que una marca de juguete en cualquier momento debe explotar una nueva posibilidad de aprendizaje por ese motivo la curiosidad del niño lo obligará a aprender esta frase en otro idioma y a la vez con la ayuda de sus padres logrará entender que posee una traducción a su idioma natal, con ello lograremos mucha curiosidad adicional en el niño.

5.02.02 Adobe Illustrator CS6.

Este programa nos ayudará a editar imágenes vectoriales, donde se podrá manipular los gráficos a nuestro gusto, también nos permite guardar imágenes de menor peso, dando un mejor desenvolvimiento en la mesa de trabajo, lo cual permitirá el desenvolvimiento del proyecto generando nuevas propuestas de diseño.

5.02.03 Adobe Photoshop CS6.

Se usará el programa Photoshop ya que este nos permite editar las fotografías, por medio de este programa se puede realizar foto montajes, efectos, retoques y muchas opciones más, que nos proporciona este programa.

5.02.04 Impresiones Full Color Digital.

Se usará la impresión full color digital ya que esta nos brinda una buena calidad en imágenes y texto, gracias a esta técnica de impresión lograremos imprimir el empaque y etiquetas de los productos ya que se puede realizar impresiones en bajos tirajes.

5.02.05 Tabla de Dibujo Wacom

Esta tabla es una impresionante herramienta para el ilustrador digital ya que en un espacio nos dá la posibilidad de utilizarlo como una hoja de papel que va a estar conectado al computador y a un software de diseño en este caso el Adobe Illustrator, que gracias a un “esfero plástico” el dibujo automáticamente se digitaliza logrando optimizar el tiempo y mejora al cien por ciento la calidad de nuestra ilustración.

5.02.06 Técnica de impresión “Sublimación”

La sublimación es una técnica que permite realizar un estampado sin el grabado de matrices como lo hace la serigrafía y que sin embargo logra definir detalles muy finos y colores brillante, es de un costo medio y de fácil manipulación una vez impreso el diseño, la tela en la que se van a imprimir los personajes es el poliéster que es el material más amigable para la sublimación ya que permite preservar los colores más brillantes y llamativos.

5.03 Formulación del proceso de aplicación.

El proceso parte de una investigación y de la determinación de un problema, una vez que se llegó a definir estas situaciones, se procedió a realizar bocetos de animales que fuesen de ayuda para el aprendizaje de los niños determinando que los animales, las formas, los colores y las texturas son las primeras cosas que deben aprender los niños en su etapa inicial, a partir de esta resolución se realizaron bocetos con lápiz y papel que posteriormente se digitalizó en una tabla gráfica Wacom, una vez logradas las ilustraciones se procedió a determinar las texturas que se van a imprimir con cada personajes, se adaptó las ilustraciones en figuras geométricas y se determinó cual sería en empaque más funcional y atractivo para los personajes, los personajes se los imprimió en sublimación y se procedió a confeccionarlos, utilizando una máquina de coser overlock.

5.04 Planificación.

Para la planificación se han considerado varios aspectos que son muy necesarios en el desarrollo de una implementación y realización de material didáctico, cuyos puntos son los siguientes:

5.04.01 Propósito del Proyecto.

El proyecto tiene como propósito crear mayor involucramiento tanto de los padres de familia como de los maestros en el desarrollo de la Estimulación temprana y reconocimiento de

formas y colores, otro propósito es general un material funcional que sea un aporte positivo a la comunidad en relación al conocimiento que se posee como diseñador gráfico.

5.04.03 Temática.

Las temáticas implementadas en este proyecto son el reconocimiento de formas básicas, colores primarios y secundarios, animales domésticos y de granja así como también texturas táctiles y visuales para niños de 0 a 2 años de edad que asisten a clases de Estimulación Temprana en el Centro Infantil Pucheritos.

5.04.04 Tamaños.

Para la realización de los tamaños se ha tomado en cuenta la dimensión y medida que tienen la mayoría de personajes, por lo tanto se ha determinado realizarlos de 20 cm de alto el ancho será proporcional dependiendo las características de cada animalito y aproximadamente 10 cm. de profundidad,

5.05 Diseño Editorial

A pesar de no ser una publicación hay varios aspectos que acotar en relación al empaque que se diseñó y se la va a imprimir.

5.05.06 Imagen Corporativa

Logotipo



Justificación

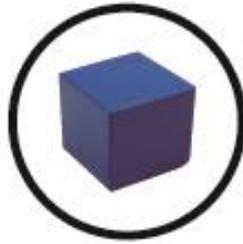
El logotipo posee una estructura predominantemente cuadrada cuya forma se ha determinado usarla gracias a un estudio que se realizó en relación a las formas que más rápido captan los niños y resultó que el cuadrado y el círculo son las de más fácil reconocimiento, finalmente escogimos usar un cuadrado en forma tridimensional brindando una visión con volumen que es divertida y diferente, cuya alternativa no nos brindaría el círculo.

DESARROLLO DE IDENTIDAD



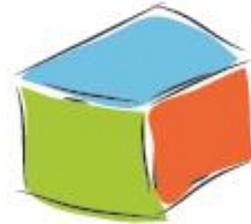
Niños
trazos rellenos
de un dibujo de niño

+



Producto tangible
Forma representante
del diseño 3D

=



Producto tangible

Tipografía: Love Monster

Mayus

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Minus

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Numeros

1234567890

Signos

!"#\$%&'()*=?

Logótipo



Isotipo



Cromática



C 58,29 M 1,06 Y 1.1 K 0



C 39 M 0 Y 100 K 0



C 0 M 0 Y 0 K 80



C 0 M 73,5 Y 94.48 K 0

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Isotipo version 1



Isotipo version 1 positivo



Isotipo version 2



Isotipo version 1 negativo



Isotipo version escalas de grises



Logótipo
full color

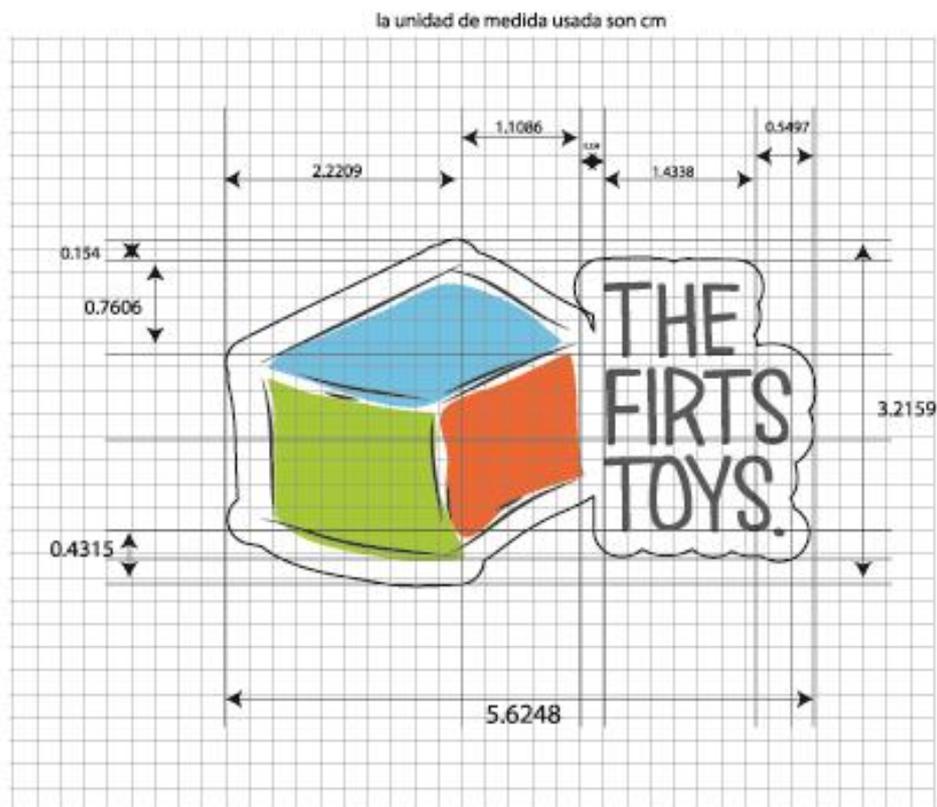


CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

restricciones



Retícula de la marca



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

5.05.07 Estructura de los personajes, cromática y texturas

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N°1 (CASTOR)

Ilustración



construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual

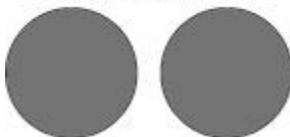


Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal

trasera



Base

Extras

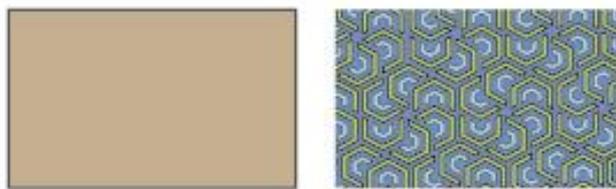


Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 2 (CONEJO)



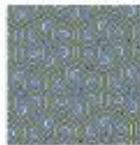
construcción gráfica



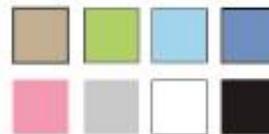
Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal



trasera



superior n° 1



inferior n° 2

Base

Extras

Pieza 3

Pieza 4



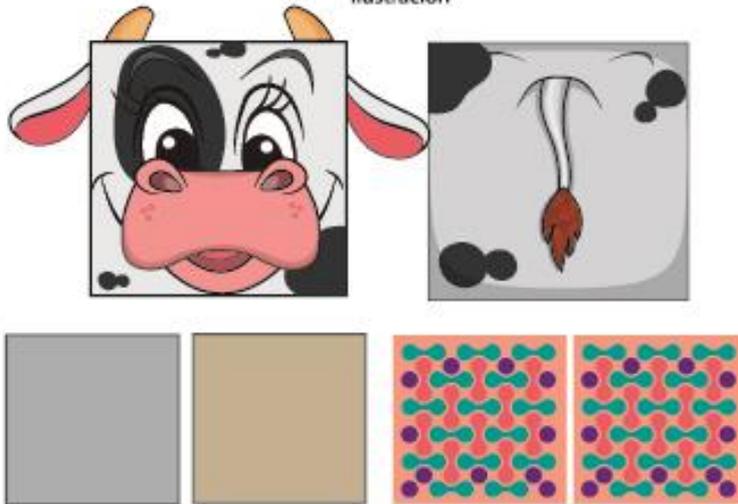
Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N# 3 (VACA)

Ilustración



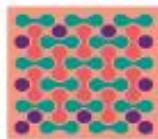
construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal

trasera



Pieza 1

lateral inferior n# 1

Pieza 2

lateral inferior n# 2



Pieza 3

lateral superior n# 1

Pieza 4

lateral superior n# 2



Extras

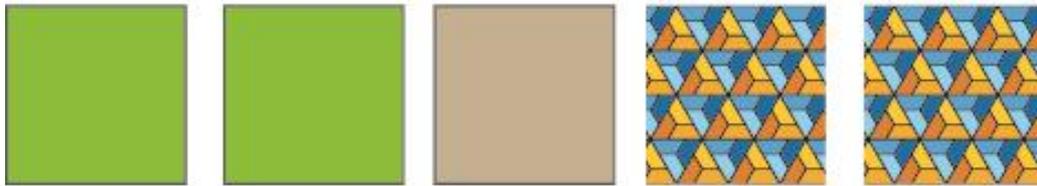
Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 4 (PAJARO)

Ilustración



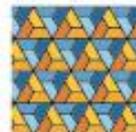
construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal



trasera



lateral inferior n° 1



lateral superior n° 1



lateral inferior n° 2



lateral superior n° 2



Extras



Base

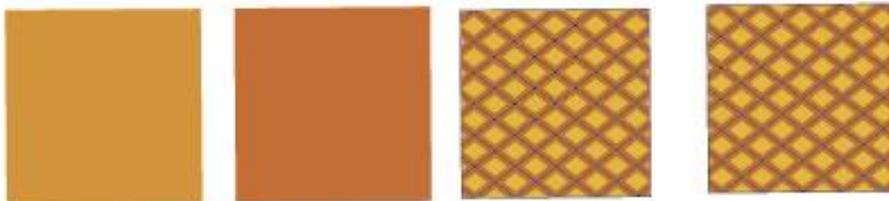
Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N# 5 (GATO)

Ilustración



construcción gráfica



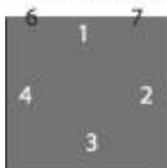
Forma básica

Motivo visual

Textura visual

Cromática.

construcción de armado



Frontal



trasera



lateral inferior n# 1



lateral inferior n# 2



lateral superior n# 1



lateral superior n# 2



Extras



Base

Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 6 (SAPO)

Ilustración



construcción gráfica



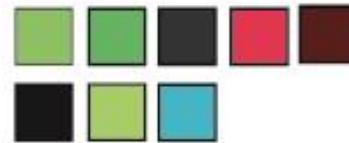
Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

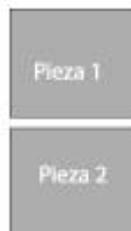
construcción de armado



Frontal



trasera



lateral inferior n° 1



lateral inferior n° 2
Base



lateral superior n° 1



lateral superior n° 2

Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 7 (PERRO)

Ilustración



construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal



trasera



Pieza 4

lateral n° 1

lateral n° 2



Base



Extras

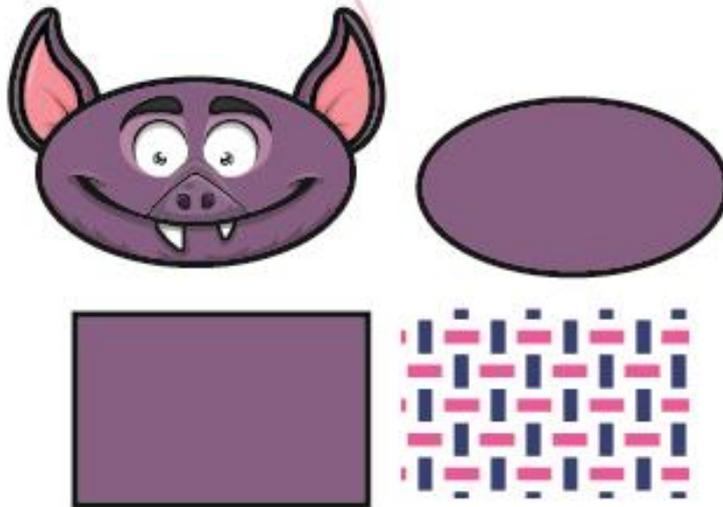
Etiqueta



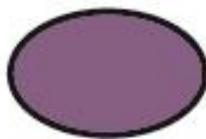
CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 8 (MURCIELAGO)

Ilustración



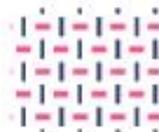
construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual



Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal



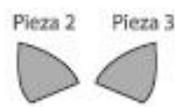
trasera



Pieza 1 superior n° 1



Pieza 3
Pieza 5 Base



Pieza 2
Pieza 3 Extras

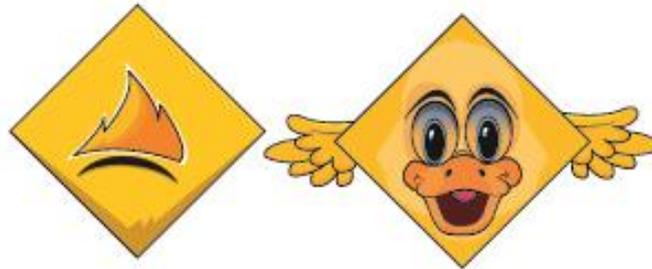
Etiqueta



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 1 (PATO)

Ilustración



construcción gráfica



Forma básica



Motivo visual

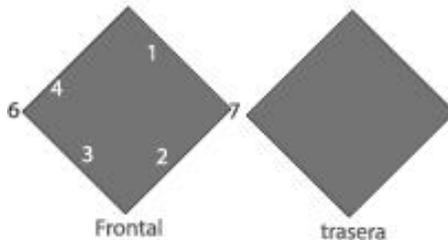


Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal

trasera



Etiqueta



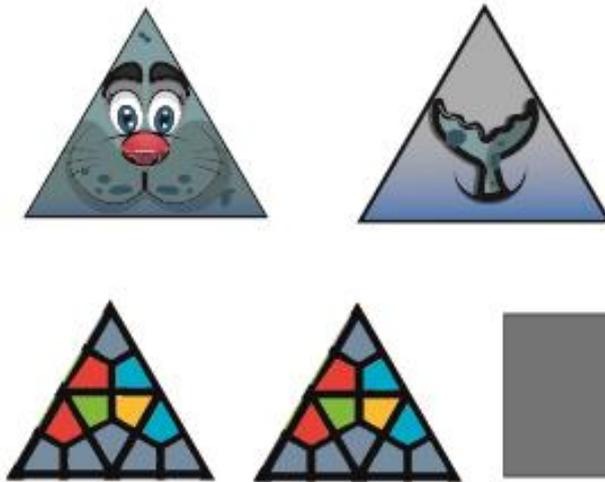
Extras



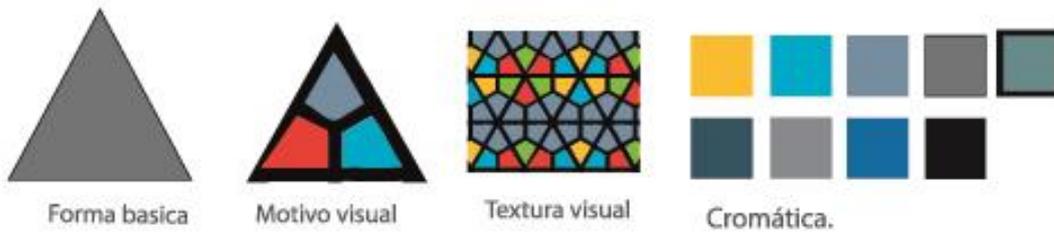
CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° 10 (FOCA)

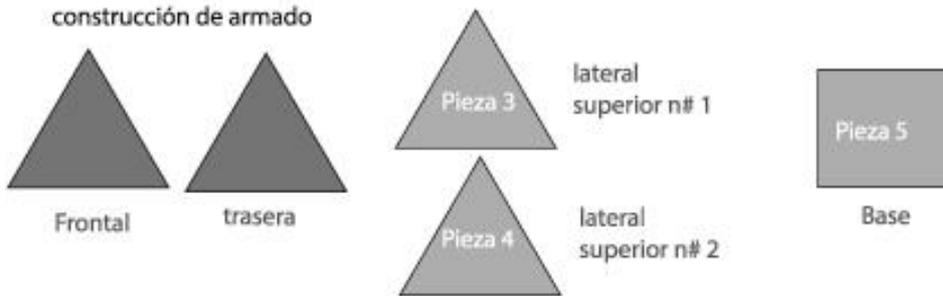
Ilustración



construcción gráfica



construcción de armado



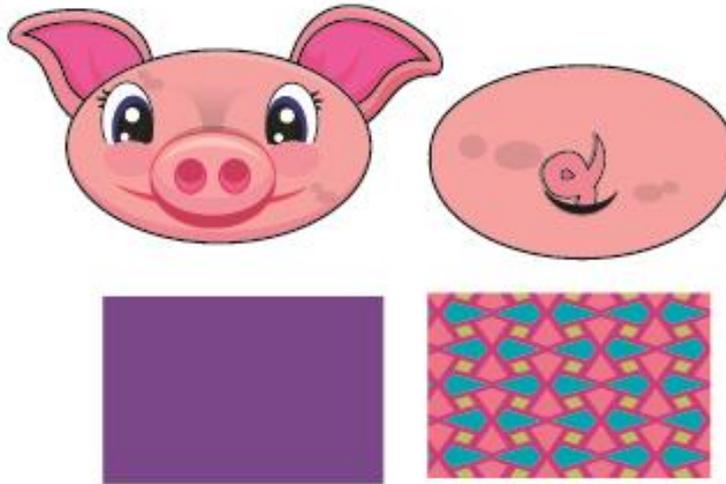
Etiqueta



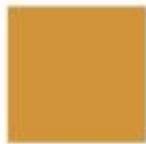
CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

DESARROLLO Y CREACIÓN DE PERSONAJE N° II (CERDO)

Ilustración



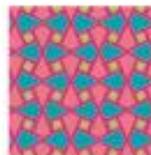
construcción gráfica



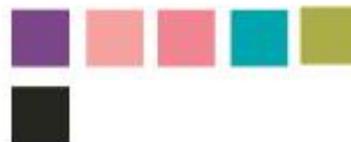
Forma básica



Motivo visual

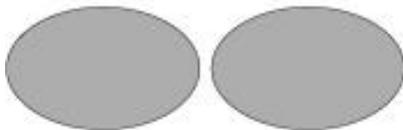


Textura visual



Cromática.

construcción de armado



Frontal

trasera



Pieza 1

inferior n° 1
Base



Pieza 2

superior n° 2

Etiqueta



Pieza 3

Pieza 4

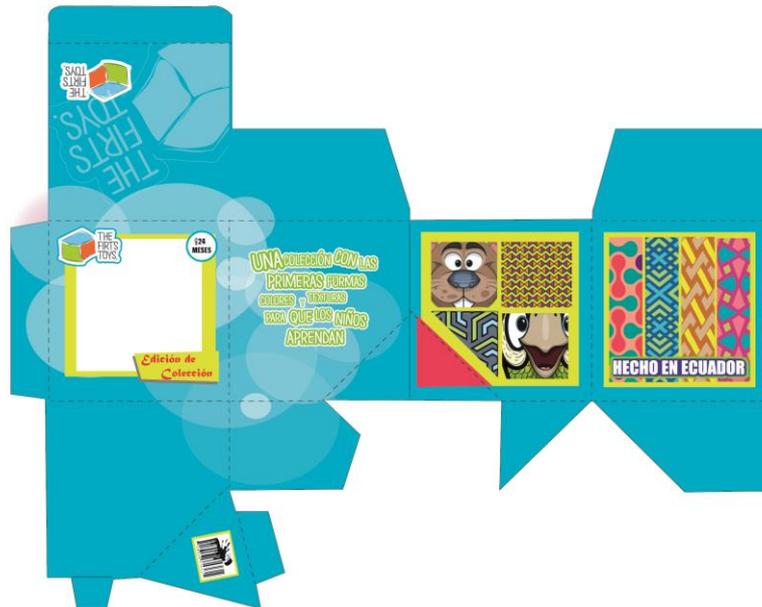
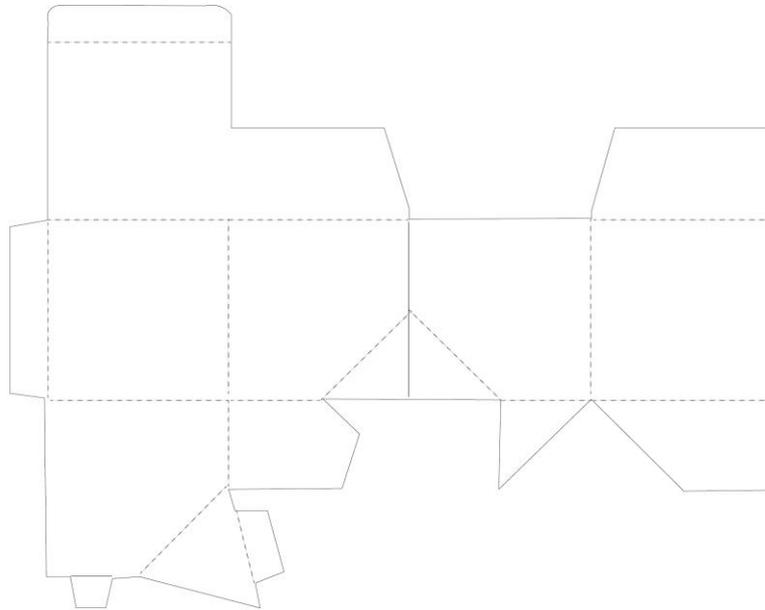
Extras



5.05.08 Pre – Prensa

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Empaque



CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Los diseños serán realizados en Adobe Illustrator CS6, en modo de color CMYK, estas características se utilizaron tanto para la elaboración de los personajes digitales como para el diseño del empaque y del troquel.

Tipo de Papel

El tipo de papel utilizado es couche mate de 300 gramos, ya que es un papel flexible y no se rompe fácil mente, esto se utilizará en el diseño de empaque para los personajes.

Prensa

Para la impresión del empaque se utilizará la impresión digital, y para realizar el troque se requiere una estructura cuyo troquel como objeto se lo realizará en una máquina Heidelberg.

La impresión de las ilustraciones de personajes se realizará en impresión sublimación en una plancha Milta 230.

Post- Prensa

El proceso de post- prensa se aplicará un barniz uv, con troquel que contendrá líneas de grafado y perforado, en papel couché de 300 gr.

El proceso de finalizado para los personajes se cumplirá con la confección de la tela poliéster impresa, en una máquina de coser Overlook.

Para la realización de los diseños de ilustraciones de personajes didácticos se usaran varios software los cuales son:

Adobe InDesign CS6, se lo usara para la maquetación, numeración y organización de las páginas, fotografías, texto, portada, contra portada.

Adobe Photoshop CS6, nos sirve para la realizar recortes de fotografías y también retoques que sean necesarios, utilizando las herramientas del programa.

Adobe Illustrator CS6, nos permite realizar la diagramación del Catálogo Publicitario, en partes vectoriales.

5.05.12 Prensa

Para la realización de este proyecto se utilizó una computadora MacBook Pro cargada con los programas respectivos, papel bond para las primeras correcciones, anillado, etc.

CAPÍTULO VI

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Aspectos Administrativos

6.01 Recursos.

6.1.1 Humano.

El recurso humano a utilizarse es la persona encargada de realizar el proyecto en beneficio del Centro Infantil Pucheritos, el tutor de tesis y maestras del Centro Infantil.

Director del Proyecto: Abraham Francisco Zuña Contreras

6.1.2 Recursos Materiales.

Para la realización del proyecto utilizaremos los siguientes recursos:

- Computadora - Maquinaria para Sublimar
- Programas Photoshop, Illustrator - Cámara fotográfica
- Tabla Gráfica Wacom
- Foto Copias
- Papel Bond
- Impresiones
- Internet

6.1.3 Recursos Económicos.

Son todos los recursos económicos usados aportes de capital, inversión, etc., para poder llevar a cabo dicho proyecto.

6.02 Presupuesto.

DETALLE		VALOR
Elaboración del Proyecto.		250
Gastos de servicios Básicos.		30
Equipos de Computación.		30
Impresiones.		80
Fotografías.		100
Gastos Varios.		60
TOTAL		500

Tabla: 10
Elaborado por: Francisco Zuña

6.03 Cronograma.

Tabla N° 11

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

TIEMPO ACTIVIDADES	ENERO				FEBREO				MARZO				ABRIL			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
-APROBACIÓN DEL PLAN	■															
-REVISIÓN DE LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA		■	■													
-ELABORACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS				■												
-VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS					■											
-PRUEBA PILOTO						■	■									
-CONFIABILIDAD								■								
-APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS									■							
-TABULACIÓN DE RESULTADOS										■	■					
-PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS												■	■			
-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES														■		
-ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA																■
-ELABORACIÓN DEL INFORME																■

CAPÍTULO VII

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones.

-Podemos concluir que el proyecto es una interesante alternativa para mejorar o por lo menos ayudar el proceso de desarrollo de los niños de 0 a 2 años ya que por ser de tipo ilustrativo siempre será muy atractivas sus formas y generarán mucha curiosidad en los niños.

-El material didáctico expuesto tendrá un impacto positivo sobre el grupo objetivo el mismo que brindara varias ventajas al momento de aprender.

-Los Centros de Estimulación Temprana permanentemente requieren de material lúdico y educativo que refuerce los juegos y las dinámicas por lo tanto siempre se requiere de este tipo de materiales actualizados y mejorados.

-Podemos concluir que el material brindara un aprendizaje complementario para el aprendizaje lúdico de los niños

-Los padres de familia se podrán involucrar muy fácilmente al proceso de estimulación con este tipo de material y de cierta manera podría convertirse en un material fácil de comercializarlo.



-
- El material presentado para los niños genera varias posibilidades de aprendizaje cognitivo .
 - Los niños requieren de material alternativo que refuerce su aprendizaje el material que se ha realizado en este proyecto reforzará sus primeros conocimientos como las formas, los colores, las texturas y los animales.
 - Los personajes presentados brindan al niño entretenimiento y el desarrollo de sus primeras Habilidades

7.02 Recomendaciones.

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.

- Se recomienda que exista más difusión de lo que es la Estimulación Temprana ya que aún hay padres de familia que desconocen del tema y no aplican en sus hijos.

- Recomendamos también que el Centro Infantil actualice su material cada año logrando así mejor calidad en el aprendizaje de los niños.

-La adquisición de este material por medio del gobierno será muy recomendable considerando también los costos que tiene la técnica de sublimación ya que maneja costos bajos y en producción en volumen bajaría el costo, muy adecuado para un proyecto de gobierno.

7.03 Bibliografía

Jianping He, 2013 *El Gran Libro del Diseñador Gráfico*. Berlín

Editorial LEXUS.

Wilson Harvey/Loewy, Miembro del Loewy Group. 2010. *1000 Diseños con tipografías*.

Barcelona España. Editorial Gustavo Gili.

David Bann, 2011. *Actualidad en la producción de Artes Gráficas*. Barcelona España. Editorial

BLUME.

MB, 2015, *Libritos para aprender, Mis primeras palabras, Mis primeras formas, Mis primeros colores, Mis primeros números*. Madrid, España. Editorial LIBSA.

Marina Ruiz Fernandez, 2013, *Descubre los animales de la Granja*, Madrid-España,

Editorial LIBSA.

Philip Kotler, 1999, *El Marketing según Kotler, Como crear, ganar y dominar los mercados*,

Nueva York, Editorial SAICF.

Ana Isabel Jiménez Zarco y Inma Rodríguez Ardua, 2014, *Comunicación e Imagen*

7.04 Net grafía

Corporativa, Barcelona-España, Editorial UOC.

<https://www.behance.net/danielcarrillo>

<https://www.behance.net/Laynnes>

karlozaguirr3.wix.com/carlosaguirre

Azcapotzalco, Mexico

www.flickr.com/photos/guacala-colectivovisual/



<https://www.artstation.com/artist/michelverdu>

<http://petitetangerine.deviantart.com/>

<http://www.felixlaflamme.com/portfolio/>

<https://www.behance.net/GustavoCastellanos>

https://www.behance.net/M_Bencomo

“.http://www.andes.info.ec/es/sociedad/plan-nacional-buen-vivir-2013-2017-prioriza-desarrollo-menores-5-anos.html”

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO TRAVÉS DE PERSONAJES LÚDICOS PARA INFLUIR EN LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA APLICANDO TÉCNICAS DE SUBLIMACIÓN E ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LOS NIÑOS DE 0 A 2 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL PUCHERITOS UBICADO EN EL NORTE DE QUITO.