



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE PERSONAJES ARMABLES SOBRE LAS RONDAS INFANTILES POPULARES DEL SECTOR SIERRA, AÑADIENDO UN CANCIONERO POP UP ILUSTRADO COMPLEMENTANDO CON MATERIAL P.O.P DIRIGIDO A NIÑOS MAYORES DE 7 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO.

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Tecnólogo en
Diseño Gráfico.**

TIPO DE PROYECTO: I+D+I

AUTOR: SANDY PAMELA SANDOVALÍN PÁEZ

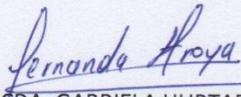
DIRECTOR: Ing. Lizeth Guerrero Msc.

Quito, 2018

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 8 de mayo del 2018

El equipo asesor del Trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) **SANDOVALÍN PÁEZ SANDY PAMELA** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: **DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE PERSONAJES ARMABLES SOBRE LAS RONDAS INFANTILES POPULARES DEL SECTOR SIERRA, AÑADIENDO UN CANCIONERO POP UP ILUSTRADO COMPLEMENTANDO CON MATERIAL P.O.P. DIRIGIDO A NIÑOS MAYORES DE 7 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO.**, una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



L.CDA. GABRIELA HURTADO

TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



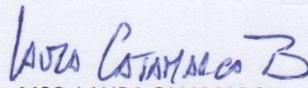
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

"CORDILLERA"

DIRECCIÓN DE CARRERA

ING. LIZETH GUERRERO MSC.

DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



MSC. LAURA CAJAMARCA

LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



ING. GALO CISNEROS MBA.

COORDINADOR DE UNIDAD DE TITULACIÓN

CAMPUS 1 - MATRIZ

Av. de la Prensa N45-268 y Logroño
Teléfono: 2255460 / 2269900
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec
Quito - Ecuador

CAMPUS 2 - LOGROÑO

Calle Logroño Oe 2-84 y
Av. de la Prensa (esq.)
Edif. Cordillera
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649

CAMPUS 3 - BRACAMOROS

Bracamoros N15 - 163
y Yacuambí (esq.)
Telf.: 2262041

CAMPUS 4 - BRASIL

Av. Brasil N46-45 y
Zamora
Telf.: 2246036

CAMPUS 5 - YACUAMBÍ

Yacuambí
Oe2-36 y
Bracamoros.
Telf: 2249994

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Sandy Pamela Sandovalín Páez, recalco que la investigación es absolutamente original, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Sandy Pamela Sandovalín Páez

C.I. 1724382633

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Sandy Pamela Sandovalín Páez portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 172438263-3 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación.

El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado diseño y elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material p.o.p dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Sandy Pamela Sandovalín Páez

C.C: 172438263-3

Quito, 30/05/2018

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecer a mis padres y familia por la confianza depositada y el apoyo durante la culminación del semestre, siguiendo con mis compañeros más cercanos de clase, ya que gracias al apoyo mutuo logramos cumplir nuestra meta, y por último a mí por el esfuerzo, amor y la dedicación entregado para llegar a ser profesional.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mis padres y hermanos, porque son las personas que hacen que mi fuerza y voluntad sea cada día más fuerte, gracias a que en ellos encuentro mi inspiración a seguir. Dedico también a mis amigos más cercanos, quiénes han sido un soporte más para anhelar ser profesional y crecer como persona.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	I
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	II
AGRADECIMIENTO	IV
DEDICATORIA.....	V
ÍNDICE DE CONTENIDO	VI
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
RESUMEN EJECUTIVO.....	XVI
ABSTRACT	XVII
CAPÍTULO I.....	19
1. Antecedentes.....	19
1.01. Contexto.....	19
1.02. Justificación.....	19
1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)	21
CAPÍTULO II.....	22
2. Análisis de Involucrados	22
2.01. Mapeo de los Involucrados.....	22
2.02. Matriz de Análisis de Involucración.....	23
CAPÍTULO III	25
3. Problemas y Objetivos.....	25

3.01. Árbol de Problemas	25
3.02. Árbol de Objetivos.....	26
CAPÍTULO IV	27
4. Análisis de Alternativas.....	27
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.....	27
4.01.01. Tamaño del Proyecto	28
4.01.02. Localización del Proyecto	28
4.01.03. Análisis Ambiental	29
4.01.03.01. Impacto Positivo.	29
4.01.03.02. Impacto Negativo.	29
4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.....	29
4.03. Diagrama de Estrategias	31
4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	32
4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores	32
4.04.02. Selección de Indicadores	36
4.04.03. Medios de Verificación	41
4.04.04 Supuestos	47
4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML).....	52
CAPÍTULO V.....	56
5. Propuesta	56
5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta.....	56

5.01.01. Marco Teórico	58
5.01.01.01. Rondas Infantiles	58
5.01.01.02. Personajes armables.....	61
5.01.01.03. Cancionero.....	63
5.01.01.04. Tipografías.....	63
5.01.01.05. Ilustraciones.....	65
5.01.01.06. Libros POP UP	68
5.01.01.07. Color (Teoría del color, psicología del color).	71
5.01.01.08. Composición.....	73
5.01.01.09. Estilos	75
5.01.01.10. Software a utilizar.....	75
5.02. Descripción de la Herramienta	76
5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)	76
5.02.02. Resultados.....	77
5.02.02.01. Encuesta.....	77
5.02.02.01.01. Modelo de encuesta	78
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas	80
5.02.02.02. Grupo Focal	85
5.03. Formulación del Proceso de Aplicación	86
5.03.01.01.01. Análisis de la imagen corporativa	87
5.03.01.01.02. Análisis de la identidad corporativa	88

5.03.01.01.03. Análisis de la comunicación corporativa.....	88
5.03.02 Desarrollo	88
5.03.02.01. Análisis de Logotipo.....	88
5.03.02.01.01. Full Color.....	88
5.03.02.01.02. Composición de color.....	89
5.03.02.01.03. Escala de grises.....	89
5.03.02.01.04. Positivo y Negativo	89
5.03.02.01.05. Modo de Color.....	90
5.03.03. Aplicación de Logotipo	90
5.03.03.01. Historia	90
5.03.03.02. Misión.....	90
5.03.03.03. Visión.....	90
5.03.03.04. Colores.....	91
5.03.03.05. Piezas Gráficas	91
5.03.04. Área Editorial	98
5.03.04.01. Plan de Medios, Pautajes Y Flow Chart.....	108
CAPÍTULO VI.....	111
Aspectos Administrativos.....	111
6.01. Recursos.....	111
6.01.01. Técnicos – Tecnológicos	111
6.01.02. Humano	112

6.01.03. Económico.....	112
6.02. Presupuesto.....	112
6.02.01. Gastos Operativos.....	112
6.02.02 Aplicación del Proyecto.....	113
6.02.02.01. Desglose de valores de Diseñador.....	114
6.03. Cronograma.....	115
CAPÍTULO VII.....	116
Conclusiones y Recomendaciones.....	116
7.01. Conclusiones.....	116
7.02. Recomendaciones.....	117
ANEXOS.....	118
Composición de color.....	118
Escala de grises.....	119
Positivo y Negativo.....	119
Modo de Color.....	119
Manual Corporativo Wawa.....	120
Bibliografía.....	127

ÍNDICE DE TABLAS

T1. Fuerzas T	21
T2. Análisis de Involucrados	23
T3. Impacto de Objetivos	30
T4. Revisión de Criterios de Indicadores	32
T5. Selección de Indicadores.....	36
T6. Medios de Verificación	41
T7. Supuestos.....	47
T8. Matriz de Marco Lógico.....	52
T9. Psicología del Color	72
T10. Grupo Focal.....	76
T11. Población.....	76
T12. Análisis Estadístico	77
T13. Pregunta 1.....	80
T14. Pregunta 2.....	80
T15. Pregunta 3.....	81
T16. Pregunta 4.....	81
T17. Pregunta 5.....	82
T18. Pregunta 6.....	82
T19. Pregunta 7.....	83
T20. Pregunta 8.....	84

T21. Pregunta 9.....	85
T22. Matriz de Porter.....	106
T23. Segmento de Mercado.....	106
T24. Social Media.....	107
T25. Presupuesto de Producción	108
T26. Pautaje Facebook.	108
T26. Pautaje Instagram.....	108
T26. Pautaje Revista.....	109
T26. Pautaje Material P.O.P.	109
T26. Flow Chart.....	110
T26. Gastos Operativos.	112
T26. Gastos de Elaboración de Proyecto.....	113
T26. Gastos de Aplicación de Proyecto.....	113
T26. Valores de Diseñador	114
T26. Cronograma.....	115

ÍNDICE DE FIGURAS

F1. Mapa de Involucrados	22
F2. Árbol de Problemas	25
F3. Matriz de Objetivos	26
F4. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	27
F5. Localización de Proyecto	28
F6. Diagrama de Estrategias	31
F7. Pregunta 1 (Conoce niños con edades mayores o iguales a 7 años).....	80
F8. Pregunta 2 (Cuano tiempo de lectura dedica al día).....	80
F9. Pregunta 3 (Cuanto tiempo de juego y recreación dedica al día).....	81
F10. Pregunta 4 (Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce).....	81
F11. Pregunta 5 (Ha practicado alguna actividad de armado con papel)	82
F12. Pregunta 6 (Cuáles actividades tradicionales ha practicado)	83
F13. Pregunta 7 (Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia).....	83
F14. Pregunta 8 (A través de cuales medios conoce las rondas infantiles).....	84
F15. Pregunta 9 (En que medios le gustaría que sea transmitida la información acerca de las rondas infantiles).....	85
F16. Logotipo	88
F17. Composición de Color.....	89
F18. Escala de Grises.....	89
F19. Positivo y Negativo	89

F20. Modo de Color.....	90
F21. Publicación Facebook.....	91
F22. Portada Facebook.....	91
F23. Publicación Afiches.....	92
F24. Arte de Revista.....	92
F25. P.O.P. Mochila.....	93
F26. P.O.P. Pelota.....	93
F27. P.O.P. Plato.....	93
F28. Armable Gato.....	94
F29. Armable Ratón.....	94
F30. Armable Lobo.....	95
F31. Armable Cerdito.....	95
F32. Armable Pollito.....	96
F33. Armable Lechuza.....	96
F34. Armable Cucaracha.....	97
F35. Armable Sapo.....	97
F36. Tipografía Rondas.....	99
F37. Páginas master.....	99
F38. Retícula 1.....	100
F39. Retícula 2.....	100
F40. Retícula 3.....	100

F41. Diagramación Portada y Contraportada.	101
F42. Tarjetas de presentación.	101
F43. Hoja Membretada.	102
F44. Carpeta.....	102
F45. Sobre A4.....	103
F46. Logo Wawa.	118
F47. Composición de color.....	118
F48. Escalas de Grises.	119
F49. Positivo y Negativo.	119
F50. Modo de Color.....	119
F51. Tipografía Wawa.....	120
F52. Páginas principales.	120
F53. Contenido y Misión.	121
F54. Visión y Valores.....	121
F55. Valores e Introducción.	121
F56. Construcción de Marca.....	122
F57. Isotipo y Escala de grises	122
F58. Positivo y negativo y Proporciones	122
F59. Área de reserva y Proporciones.....	123

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto basado en la investigación acerca del rescate de la cultura y tradición en el Ecuador, tomando como punto importante las rondas infantiles y como referencia a la ciudad de Quito.

Debido a la información recopilada cabe recalcar que en la mayoría de hogares ya sean estos urbanos o rurales, nos muestra que la innovación sobre materiales editoriales para niños puede contener material tradicional, llamando así la atención de padres e hijos haciendo que el conocimiento sobre el tema que ha ido pasando de generación en generación continúe de una manera cada vez más diferente.

La iniciativa toma como punto de partida el rescate cultural, las debilidades del tema al momento de ser publicitadas y recordadas.

ABSTRACT

This project is based on the research on the rescue of culture and tradition in Ecuador, taking as an important point the children's rounds and as a reference to the city of Quito.

Due to the information collected it should be emphasized that in most households whether these are urban or rural, it shows that the innovation of editorial materials for children can contain traditional material, thus calling the attention of parents and children doing That the knowledge about the present project based on the research on the rescue of the culture and tradition in Ecuador, taking as important point the infantile rounds and as reference to the city of Quito.

The initiative takes as a starting point the cultural rescue, the weaknesses of the subject at the time of being advertised and remembered.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

Una colección de personajes armables que actúa de tal forma en la que se puede obtener la atención del niño/a para generar interés acerca del mismo, manipularlo al realizar sus actividades de recreación dentro de su hogar o en cualquier espacio de juego, a través esto se quiere dar a conocer acerca de las tradiciones, a pesar de que en el mercado exista una extensa variedad de juguetes para niños/as que sirven para entretener, y pasar un buen momento entre amigos, éstos no contienen mensajes acerca del tema en cuestión que se desea difundir.

Tomando en cuenta esto el presente proyecto se ejecutará en la ciudad de Quito que de acuerdo al último censo realizado el 2010, muestra como resultado que existen 236.893 niños entre 0 a 4 años, que en la actualidad ya tendrían entre 7 a 11 años de edad, grupo de personas apto para adquirir el conocimiento de la lectura y escritura, la cual será un punto clave al implementar el producto. Dentro del rango de edad que se investiga, cabe recalcar que no todos reciben información acerca de rondas tradicionales en las escuelas u hogares, en librerías cercanas a ellos no existen representaciones visuales acerca de las rondas infantiles populares del Ecuador. Para dicho público objetivo se busca compartir el conocimiento con un material lúdico que busque el mantenimiento de la información en la mente de los niños/as de la localidad escogida.

1.02. Justificación

En la ciudad de Quito, capital del Ecuador, existe material de lectura acerca de las tradiciones, la mayoría de ellos contienen historias o material únicamente educativo, manejan colores, formas y elementos que son fáciles de comprender y recordar por los niños.

No existen materiales que complementen el conocimiento acerca de las tradiciones, que permitan que los niños los cataloguen como atractivo, y que sus padres lo encuentren como un producto apto para ellos. El producto desea recalcar las rondas infantiles populares, que con el pasar del tiempo se ha ido perdiendo dentro del grupo de niños de la actualidad, ya que manejan más aplicaciones móviles, miran más programas o películas en televisión, y se ha ido perdiendo poco a poco la cualidad de la lectura de un libro físico.

La creación del proyecto propone un rescate cultural, para mantener el paso entre de generaciones de las rondas infantiles, tiene como objetivo rescatar las tradiciones Ecuatorianas, que fomentaron en los niños desde anteriores fechas, el aprender a jugar y entonar rimas o canciones al mismo tiempo, haciendo que con el pasar del tiempo se convierta en una parte importante de la infancia de muchas personas que hoy en día anhelan volver a experimentar la jovialidad de sus días de escolares.

El producto se puede manipular de varias maneras, es un libro específicamente visual, contendrá pestañas que se jalen, imágenes emergentes; es decir, imágenes que son tridimensionales, lo cual llamará la atención del niño o niña. El impacto a corto plazo se verá plasmado en los niños al momento de escucharlos cantar y aprender acerca de las rondas infantiles, así también a mediano plazo se podrá constatar de que los hogares conozcan más sobre la tradición plasmada en el material pasándolo a sus hijos y resto de descendientes, a largo plazo se elaborarán juegos y actividades relacionadas al tema del material expuesto en la actualidad.

“Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas”
(SEMPLADES, 2017 – 2021, pág. 51)

Según el Objetivo 2 del Plan Nacional para el Buen Vivir se alinea con transmitir la idea de respeto hacia la forma de pensar y actuar de cada persona, fomentar y mantener una tradición sin perder su esencia, dar un mensaje de tolerancia hacia otras culturas, para esto se busca incorporar a todos a conocer más sobre la tradición Ecuatoriana, haciendo que sea mucho más interesante y dinámico con las personas que adquieran el producto.

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

En el desarrollo de todo proyecto existe la intervención de fuerzas como se muestra en *tabla 1*, estas influyen de una manera considerable en la problemática a resolver.

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T, Quito, Ecuador, 2017-2018

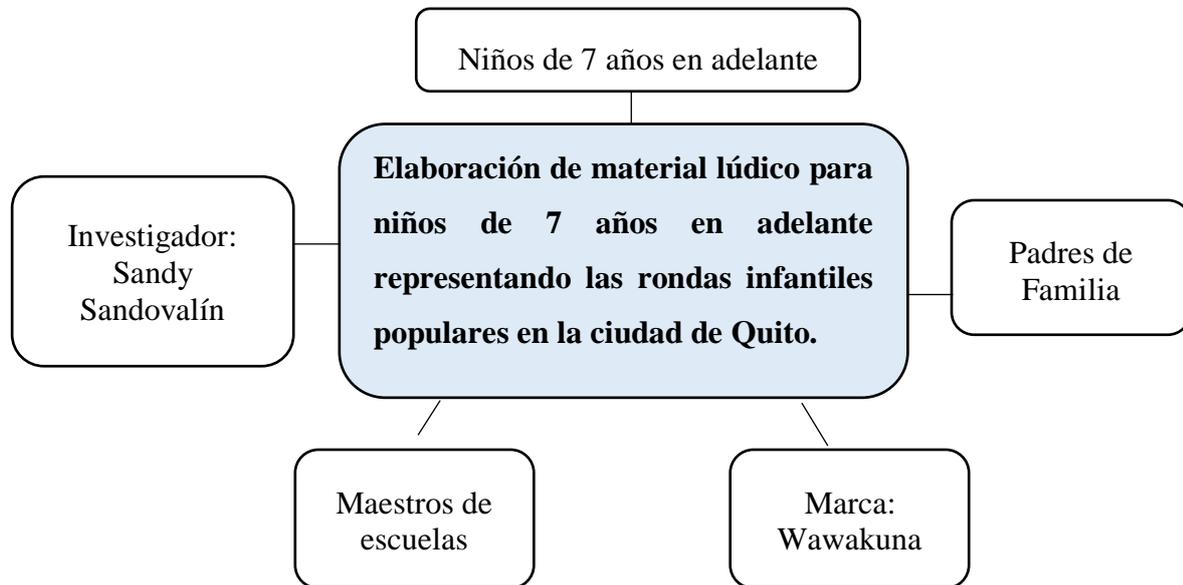
Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	Situación actual				Situación mejorada
Perdida del conocimiento tradicional acerca de las rondas infantiles populares	No existe material lúdico que difunda la información necesaria sobre las rondas infantiles populares				Conocimiento permanente de las rondas infantiles populares.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Elaborar personajes armables para los niños	5	4	3	5	No existe colección de personajes representativos de ninguna ronda
Difundir la información acerca de las tradiciones	5	5	4	3	Falta de motivación hacia las tradiciones
Crear un cancionero tridimensional acerca de las rondas infantiles populares	5	4	5	5	No existen libros tridimensionales o llamativos.
Entregar los productos de una manera más accesible para los consumidores	5	5	5	5	Lugares lejanos para la compra de libros
Utilización de material de calidad para el producto	5	4	4	4	Libros y materiales de baja calidad
Ofrecer material práctico tanto para niños como para sus padres.	5	5	4	4	Los padres de familia no encuentran consiguen pasar la información de manera dinámica.

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados



Elaborado por: Sandy Sandovalín

Figura 1: Mapa de involucrados de la ciudad de Quito

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de involucrados de Quito, 2017

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Niños de 7 años en adelante	Personas que van a manipular el material creado	Niños que no tienen el hábito de lectura. No tienen la información acerca de las tradiciones. No muestran interés por la tradición. No centran toda la atención debida a los libros.	Recursos Humanos Capacidad Intelectual	Manipular el material creado.	Conflicto al armar los personajes
Padres de Familia	Personas que elegirán el producto	Falta de interés por lo tradicional. No encuentran material apto para los niños. No tienen los recursos económicos suficientes. No encuentran atractivo el producto	Recursos Humanos, Recursos Financieros.	Buscan que el material sea apropiado para los niños	Desinterés sobre el tema
Investigador	Persona que Diseñara y elaborará el producto	Tiempo limitado y recursos financieros escasos. Limitadas formas de plasmar la tradición en material lúdico. No disponer de todo el material de elaboración.	Recursos Humanos, Financieros, Técnicos, Capacidad Intelectual.	Promover la preservación de las tradiciones	Daños en materiales que intervengan en el desarrollo del proyecto

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Marca	Quién venderá el producto	Falta de productos novedosos relacionados. Falta de promoción de la marca. Adquisición limitado de materiales para elaboración. Recursos financieros limitados.	Recursos humanos, Financieros, Técnicos, Capacidad Intelectual	Promocionar el producto	Recursos financieros limitados para su elaboración
Profesores	Lo recomendarán a padres de familia	Falta de material llamativo dirigido a niños. Falta de interés por parte de los alumnos. Falta de interés por los padres de familia. Falta de apoyo por las autoridades para integrar materiales en el pensum de estudios. Falta de interés de las autoridades acerca del tema	Recursos Humanos, Capacidad Intelectual	Motivar a los niños a conocer sobre las tradiciones	Ninguna muestra de interés de los padres por adquirir el material.

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

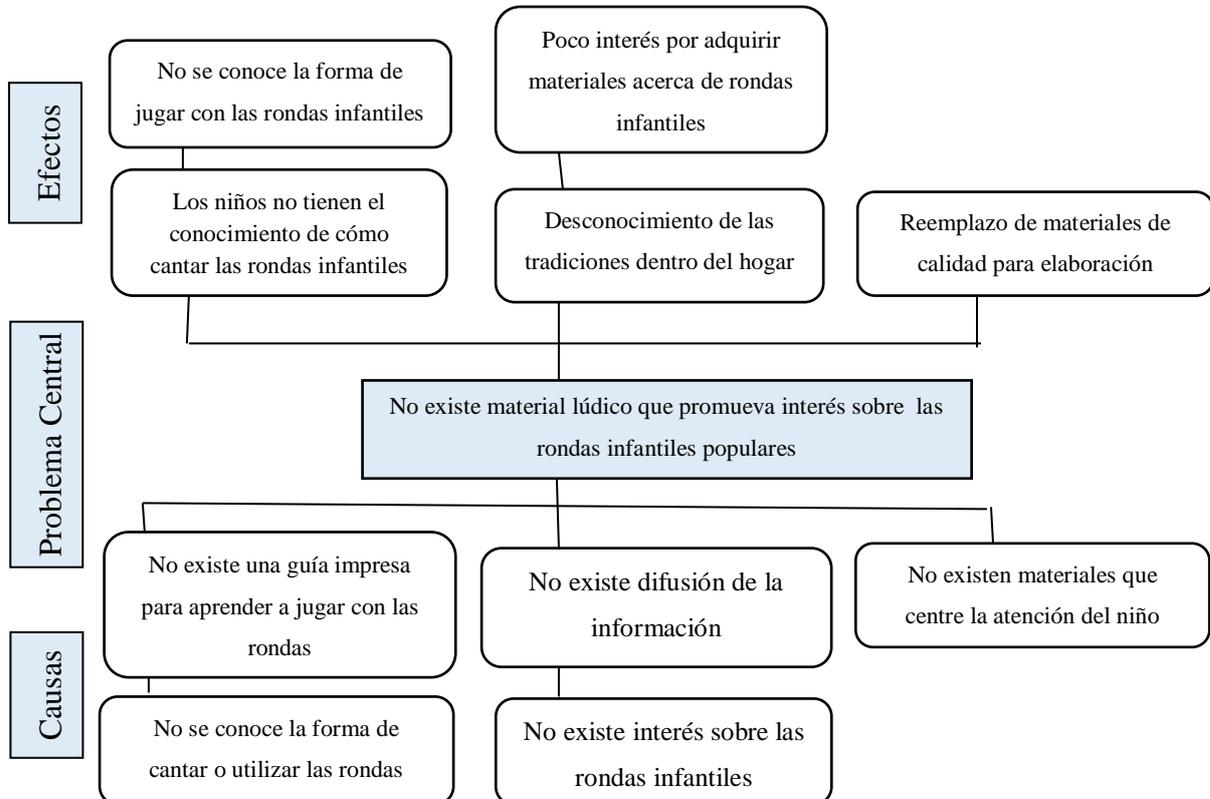


Figura 2: Árbol de Problemas de la ciudad de Quito, 2016

3.02. Árbol de Objetivos

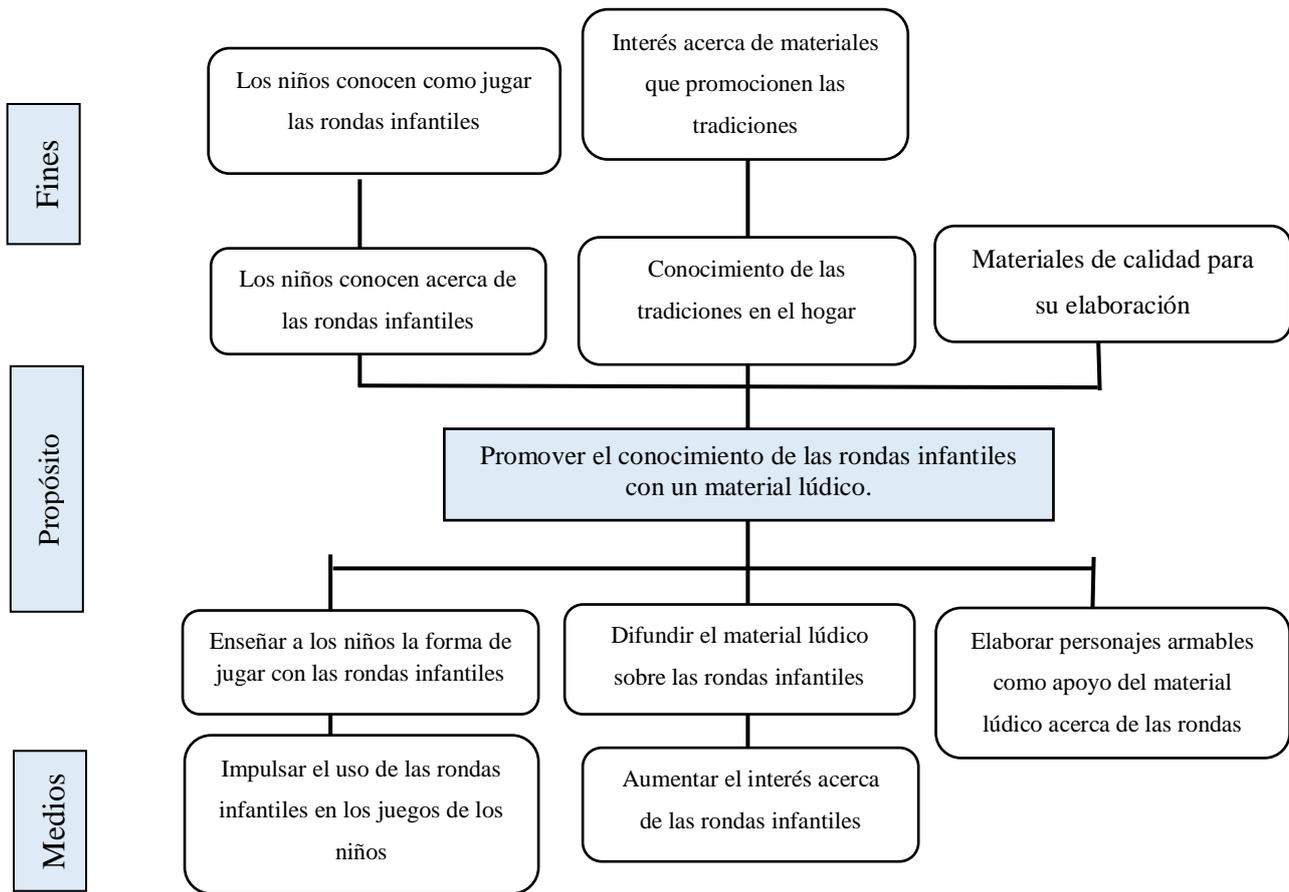


Figura 3: Matriz de objetivos, Quito 2017

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

Colocamos los 6 elementos de la parte inferior del “Árbol de Objetivos”, e incorporamos las acciones (todas las actividades a realizar para cumplir con los objetivos) en el último recuadro.

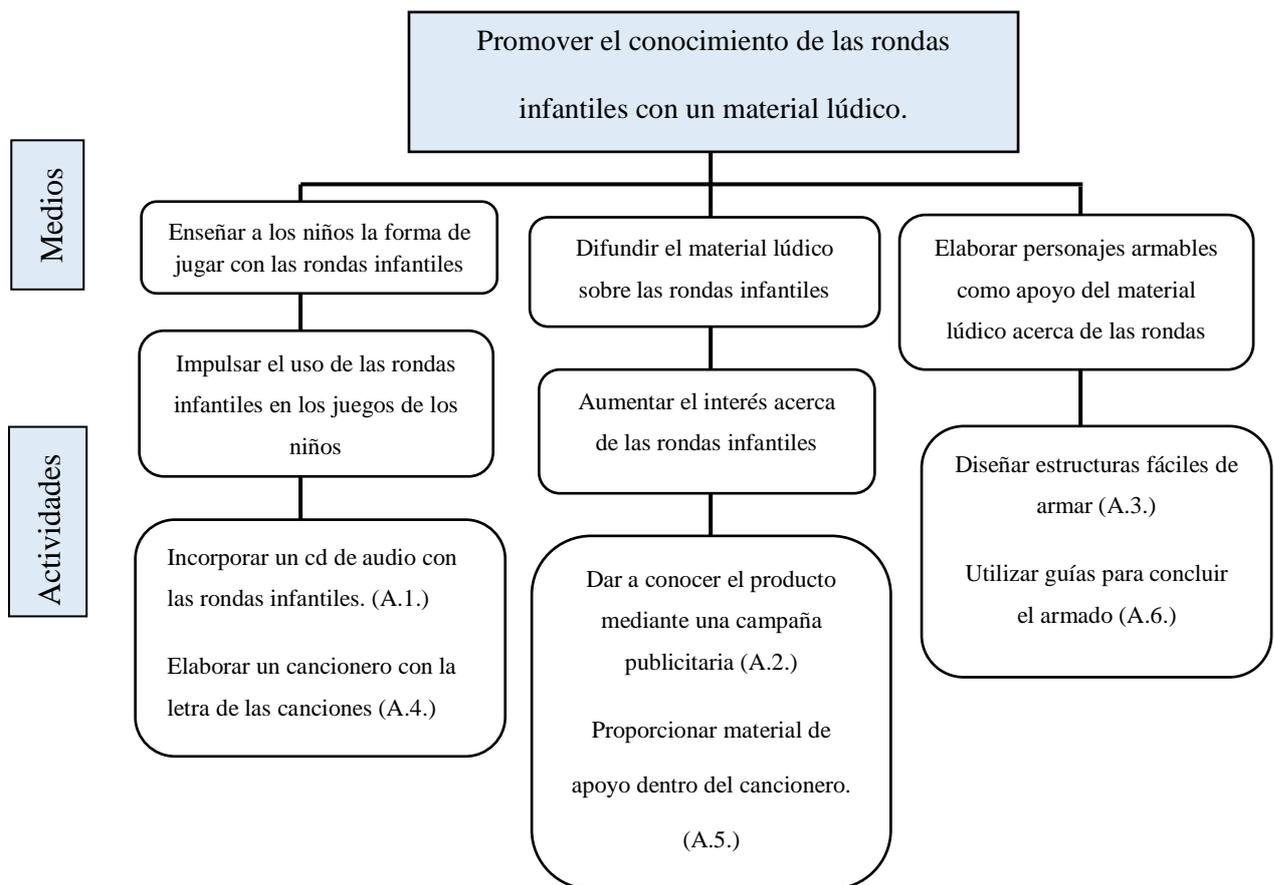


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

4.01.01. Tamaño del Proyecto

Quito la capital del Ecuador, consta con una población total de 1.619 millones de personas de acuerdo con el último censo realizado en 2010, del número obtenido se hace una segmentación de los niños de 7 años dentro del área, la misma que nos da el resultado de 236.893 niños. Se obtiene una muestra aplicando la fórmula para saber el número de personas de las que se va a realizar la recolección de información, la misma que nos da como resultado 385 personas.

4.01.02. Localización del Proyecto

Ecuador, ciudad de Quito como su capital, se encuentra ubicada sobre la hoya de Guayllabamba, en las laderas occidentales del estratovolcán activo Pichincha, en la parte oriental de los Andes. (Distrito Metropolitano Quito, s.f.)

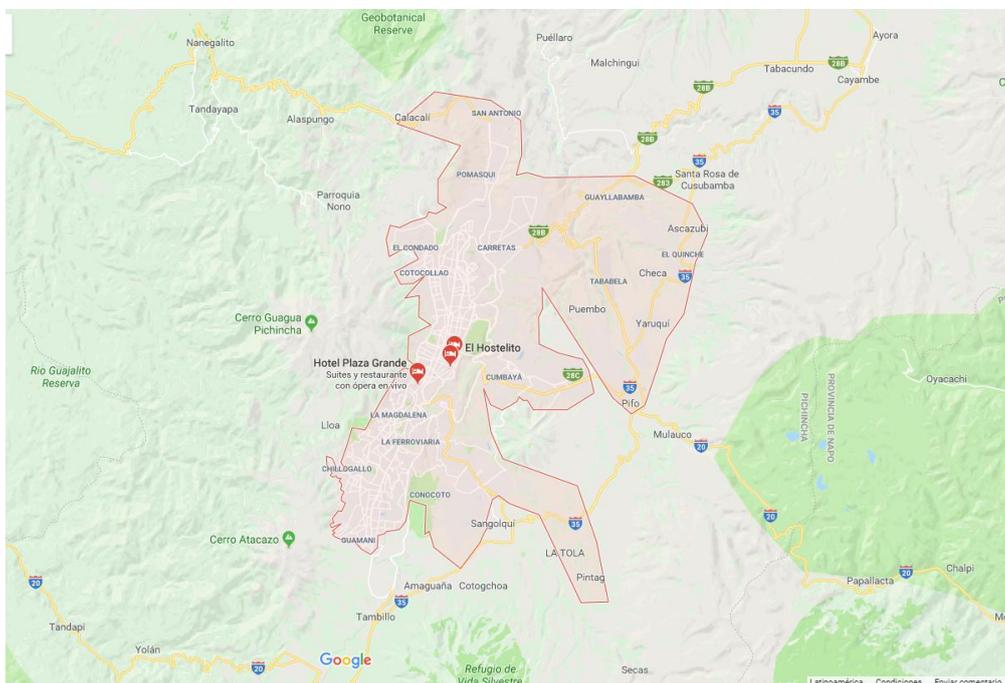


Figura 5: Localización del Proyecto

Fuente: Google Maps

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental menciona las distintas situaciones que se deben tomar en cuenta para exponer el producto dentro de ellas, o en las que se va a intervenir de manera positiva o negativa en relación con el medio ambiente.

Para lo cual se realiza un proceso de investigación acerca de cada uno de los materiales implementados para la elaboración del producto.

El cartón y papel ecológico tiene como objetivo ser de ayuda para la creación de productos que cuiden y estén a favor del medio ambiente. Para esto se ha elegido contar con este material libre de daños al contacto humano para que se pueda manipular por niños y adultos.

4.01.03.01. Impacto Positivo.

El producto contiene materiales que pueden ser reciclados, como lo es el cartón y papel ecológico que no contiene efectos contaminantes, proviene de plantaciones programadas, es decir, que son plantadas para utilizarlas para medios de elaboración de materiales de industria gráfica, lo cual permite que el medio ambiente no obtenga un cambio negativo.

Al degradarse no proyecta daños químicos o físicos hacia el ser humano o el ambiente donde habita.

4.01.03.02. Impacto Negativo.

La fase de destinado del papel viejo contiene materiales tóxicos para obtener el resultado, lo cual es dañino para el medio ambiente, puede existir materiales que no se haya derivado de maderas blandas, y las reemplazan por el nombre de papel ecológico causando daños al utilizar en materiales para libros, cuaderno y demás.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Colocamos los 6 objetivos de la parte inferior del “Árbol de Objetivos”, y analizamos en la matriz con un visto si afecta. En caso de no afectar dejamos en blanco.

Tabla 3: Impacto de los objetivos de la ciudad de Quito, 2017

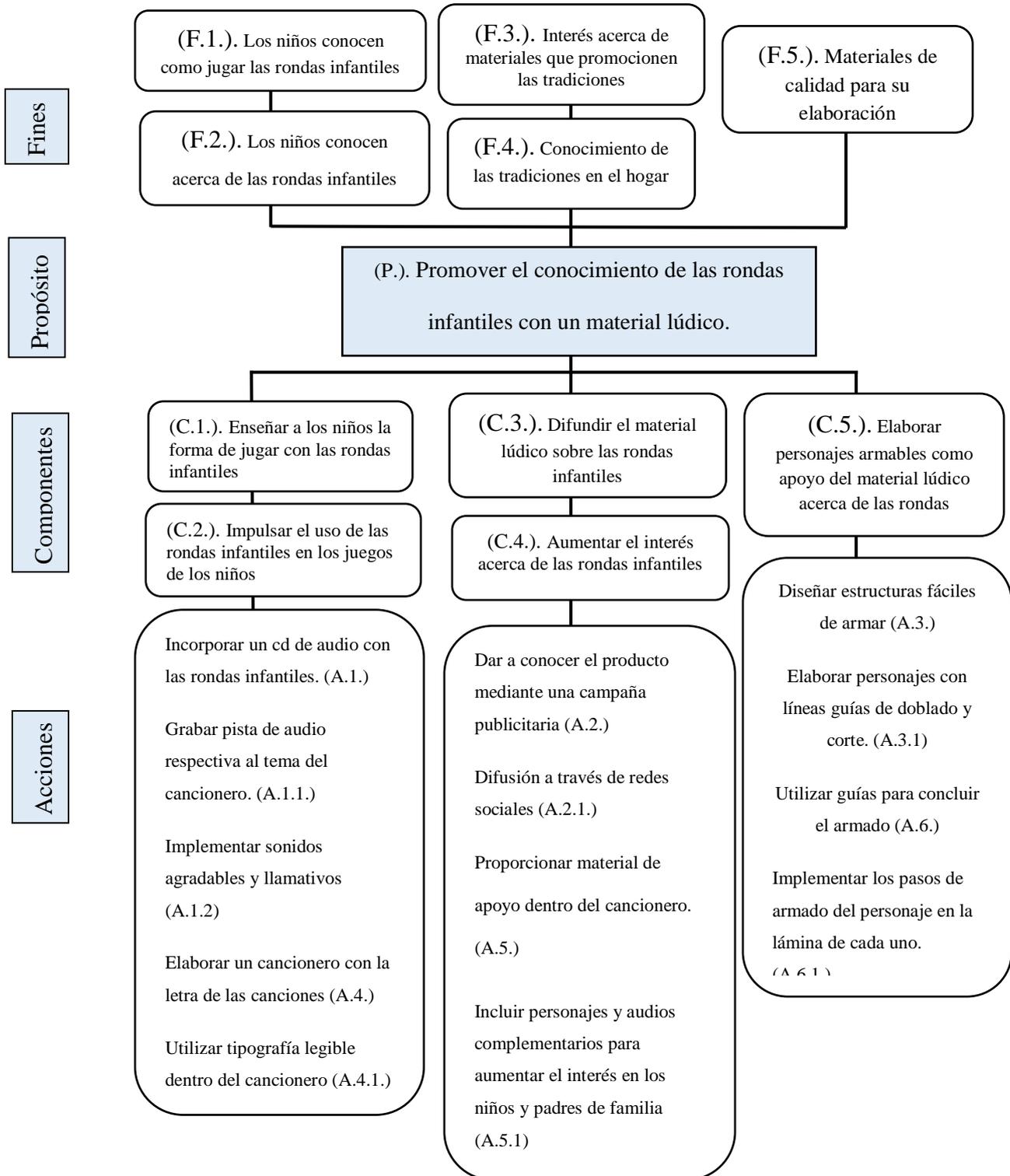
Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Enseñar a los niños la forma de jugar con las rondas infantiles	5	5	5	5	3	23	Alta
Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños	5	5	4	5	3	22	Alta
Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles	5	5	4	5	3	22	Alta
Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles	5	5	3	5	3	21	Alta
Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico acerca de las rondas	5	5	5	5	3	23	Alta

Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

4.03. Diagrama de Estrategias

Figura N°6: Diagrama de Estrategias



Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

El resumen narrativo es cada uno de los elementos del diagrama de estrategias. Y los indicadores son las características del resumen narrativo que luego se convertirán en preguntas ya sea de encuestas, entrevistas, guía de observación o documentación. Por lo tanto deben ser claros, específicos y medibles.

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2016

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	Los niños conocen como jugar las rondas infantiles (F.1.).	En un lapso de 2 años, el mensaje llegará al grupo objetivo en un 90%	384	Alta	2 años	Quito	Medio y Bajo
	Los niños conocen acerca de las rondas infantiles (F.2.).	En 2 años los niños hablan acerca de las rondas en un 70%	384	Alta	2 años	Quito	Medio y Bajo
	Interés acerca de materiales que promocionen las tradiciones (F.3.).	En 8 meses, los padres de familia buscan materiales de temas tradicionales en un 90%	384	Alta	8 meses	Quito	Medio y Bajo
	Conocimiento de las tradiciones en el hogar (F4.).	En un lapso de 2 años, existirá conocimiento acerca de las rondas en un 70%	384	Alta	2 años	Quito	Medio y Bajo
	Materiales de calidad para su elaboración (F5.).	Dentro de 6 meses, se utilizarán materiales adecuados para la creación del material en un 90%	384	Alta	6 meses	Quito	Medio y Bajo

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Propósito	Promover el conocimiento de las rondas infantiles con un material lúdico. (P.1.).	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas como información lúdica en un 70%	384	Alta	1 año	Quito	Medio y Bajo
Componentes	Enseñar a los niños la forma de jugar con las rondas infantiles (C.1.)	En 8 meses, los niños manejarán la información un 80%	384	Alta	8 meses	Quito	Medio y Bajo
	Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños (C.2.)	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas dentro de los hogares en un 75%	384	Alta	1 año	Quito	Medio y Bajo
	Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles (C.3.)	En 2 años, habrá conocimiento acerca de las rondas en los sectores un 90%	384	Alta	2 años	Quito	Medio y Bajo
	Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles (C4.).	En un lapso de 2 años, el interés en saber acerca de las rondas tiene un 70%	384	Alta	2 años	Quito	Medio y Bajo
	Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico acerca de las rondas (C5.).	En 3 meses, un material diferente será manejado por niños en un 70%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
	Actividades	Incorporar un cd de audio con las rondas infantiles. (A.1.)	En 3 meses, un material de apoyo será manejado por niños en un 90%	384	Alta	3 meses	Quito

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Resumen Narrativo	Indicador	META				
		Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Grabar pista de audio respectiva al tema del cancionero. (A.1.1.)	En 3 meses, se obtendrán sonidos relacionados al tema de la ronda en un 95%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Implementar sonidos agradables y llamativos (A.1.2)	En 3 meses, crear pistas de audio con efectos para llamar la atención en un 95%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Dar a conocer el producto mediante una campaña publicitaria (A.2.)	En 1 año, se promocionará el producto en un 90%	384	Alta	1 año	Quito	Medio y Bajo
Difusión a través de redes sociales (A.2.1.)	En 1 año, se dará a conocer el producto mediante Facebook y afiches en un 80%	384	Alta	1 año	Quito	Medio y Bajo
Elaborar personajes representativos de las rondas infantiles del cancionero. (A.3.)	En 6 meses, se elaborarán personajes de papel armables para incentivar el conocimiento en un 95%	384	Alta	6 meses	Quito	Medio y Bajo
Elaborar personajes con líneas guías de doblado y corte. (A.3.1)	En 3 meses, se diseñarán guías o ejemplos de cómo armar el personaje en un 100%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Elaborar un cancionero con la letra de las canciones (A.4.)	En 3 meses, se elaborará un material que contenga las letras de las canciones para facilitar el conocimiento en un 90%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Cantidad	Calidad	META				
		Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Utilizar tipografía legible dentro del cancionero (A.4.1.)	En 3 meses, introducir fuente fácil de entender en un 100%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Elaborar y diseñar un material lúdico atractivo (A.5.)	En 3 meses, implementar material lúdico que llame la atención de los niños y padres de familia en un 85%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Incluir personajes y audios complementarios para aumentar el interés en los niños y padres de familia (A.5.1)	En 3 meses, diseñar los materiales de apoyo en un 100%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Utilizar guías para concluir el armado (A.6.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo
Implementar los pasos de armado del personaje en la lámina de cada uno. (A.6.1.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	384	Alta	3 meses	Quito	Medio y Bajo

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	Los niños conocen como jugar las rondas infantiles (F.1.).	En un lapso de 2 años, el mensaje llegará al grupo objetivo en un 90%	x	x	x	x	x	4	Alto
	Los niños conocen acerca de las rondas infantiles (F.2.).	En 2 años los niños hablan acerca de las rondas en un 70%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Interés acerca de materiales que promocionen las tradiciones (F.3.).	En 8 meses, los padres de familia buscan materiales de temas tradicionales en un 90%	x	x	x	-	x	4	Alto
	Conocimiento de las tradiciones en el hogar (F4.).	En un lapso de 2 años, existirá conocimiento acerca de las rondas en un 70%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Materiales de calidad para su elaboración (F5.).	Dentro de 6 meses, se utilizarán materiales adecuados para la creación del material en un 90%	x	x	x	-	x	4	Alto

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Propósito	Promover el conocimiento de las rondas infantiles con un material lúdico. (P.1).	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas como información lúdica en un 70%	x	x	x	x	x	5	Alto
Componentes	Enseñar a los niños la forma de jugar con las rondas infantiles (C1)	En 8 meses, los niños manejarán la información un 80%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños (C2)	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas dentro de los hogares en un 75%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles (C3)	En 2 años, habrá conocimiento acerca de las rondas en los sectores un 90%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles (C4.).	En un lapso de 2 años, el interés en saber acerca de las rondas tiene un 70%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico acerca de las rondas (C5.).	En 3 meses, un material diferente será manejado por niños en un 70%	x	x	x	-	x	4	Alto

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	Incorporar un cd de audio con las rondas infantiles. (A.1.)	En 3 meses, un material de apoyo será manejado por niños en un 90%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Grabar pista de audio respectiva al tema del cancionero. (A.1.1.)	En 3 meses, se obtendrán sonidos relacionados al tema de la ronda en un 95%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Implementar sonidos agradables y llamativos (A.1.2)	En 3 meses, crear pistas de audio con efectos para llamar la atención en un 95%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Dar a conocer el producto mediante una campaña publicitaria (A.2.)	En 1 año, se promocionará el producto en un 90%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Difusión a través de redes sociales (A.2.1.)	En 1 año, se dará a conocer el producto mediante Facebook y afiches en un 80%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Elaborar personajes representativos de las rondas infantiles del cancionero. (A.3.)	En 6 meses, se elaborarán personajes de papel armables para incentivar el conocimiento en un 95%	x	x	x	x	-	4	Alto

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
	Elaborar personajes con líneas guías de doblado y corte. (A.3.1)	En 3 meses, se diseñarán guías o ejemplos de cómo armar el personaje en un 100%	x	x	x	-	x	4	Alto
	Elaborar un cancionero con la letra de las canciones (A.4.)	En 3 meses, se elaborará un material que contenga letras de canciones y facilitar el conocimiento un 90%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Utilizar tipografía legible dentro del cancionero (A.4.1.)	En 3 meses, introducir fuente legible en un 100%	x	x	x	x	-	4	Alto
	Elaborar y diseñar un material lúdico atractivo (A.5.)	En 3 meses, implementar material lúdico que llame la atención de los niños y padres de familia en un 85%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Incluir personajes y audios complementarios para aumentar el interés en los niños y padres de familia (A.5.1)	En 3 meses, diseñar los materiales de apoyo en un 100%	x	x	x	x	x	5	Alto
	Utilizar guías para concluir el armado (A.6.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	x	x	x	x	x	5	Alto

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
	Implementar los pasos de armado del personaje en la lámina de cada uno. (A.6.1.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	x	x	x	x	x	5	Alto

En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: A = Es clara, 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 y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

4.04.03. Medios de Verificación

En los medios de verificación debemos determinar lo siguiente:

Fuente de información: Puede ser primaria cuando la información es propia y recurrimos a quien ha realizado la investigación o secundaria cuando otros hablan de esa investigación.

Método de recolección: significa donde sacamos la información ya sea, de una encuesta, entrevista, guía de observación, psicometría o documentación.

Método de análisis: puede ser cualitativa cuando los resultados son descriptivos, y cuantitativa cuando los resultados son numérico.

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	Los niños conocen como jugar las rondas infantiles (F.1.).	En un lapso de 2 años, el mensaje llegará al grupo objetivo en un 90%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	2 años	Investigador
	Los niños saben de las rondas infantiles (F.2.).	En 2 años los niños hablan acerca de las rondas en un 70%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	2 años	Investigador
	Interés acerca de materiales sobre tradiciones (F.3.).	En 8 meses, los padres buscan materiales de temas tradicionales un 90%	Secundaria	Encuesta	Cualitativo	8 meses	Investigador

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
	Conocimiento de las tradiciones en el hogar (F4.).	En un lapso de 2 años, existirá conocimiento acerca de las rondas en un 70%	Secundaria	Entrevista	Cualitativo	2 años	Investigador
	Materiales de calidad para su elaboración (F5.).	Dentro de 6 meses, se utilizarán materiales adecuados para la creación del material en un 90%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
Propósito	Promover el conocimiento de las rondas infantiles con un material lúdico. (P.1.).	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas como información lúdica en un 70%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	1 año	Padres de familia dentro del hogar, maestros
Componentes	Enseñar a los niños la forma de jugar utilizando las rondas infantiles (C1)	En 8 meses, los niños manejarán la información un 80%	Secundaria	Documentos	Cualitativo	8 meses	Padres de familia dentro del hogar, maestros

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				Responsable
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	
	Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños (C2)	En un lapso de 1 año, existirá conocimiento acerca de las rondas dentro de los hogares en un 75%	Secundaria	Documentos	Cualitativo	1 año	Padres de familia dentro del hogar, maestros
	Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles (C3)	En 2 años, habrá conocimiento acerca de las rondas en los sectores un 90%	Secundaria	Documentos	Cualitativo	2 años	Investigador
	Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles (C4.).	En un lapso de 2 años, el interés en saber acerca de las rondas tiene un 70%	Secundaria	Documentos	Cualitativo	2 meses	Padres de familia dentro del hogar, maestros
	Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico. (C5.).	En 3 meses, un material diferente será manejado por niños en un 70%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Actividades	Incorporar un cd de audio con las rondas infantiles. (A.1.)	En 3 meses, un material de apoyo será manejado por niños en un 90%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
		Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Grabar pista de audio respectiva al tema del cancionero. (A.1.1.)	En 3 meses, se obtendrán sonidos relacionados al tema de la ronda en un 95%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Implementar sonidos agradables y llamativos (A.1.2)	En 3 meses, crear pistas de audio con efectos para llamar la atención en un 95%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Dar a conocer el producto mediante una campaña publicitaria (A.2.)	En 1 año, se promocionará el producto en un 90%	Primaria	Psicometría	Cualitativo	1 año	Investigador
Difusión a través de redes sociales (A.2.1.)	En 1 año, se dará a conocer el producto mediante Facebook y afiches en un 80%	Primaria	Psicometría	Cualitativo	1 año	Investigador

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
		Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Elaborar personajes representativos de las rondas infantiles del cancionero. (A.3.)	En 6 meses, se elaborarán personajes de papel armables para incentivar el conocimiento en un 95%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Investigador
Elaborar personajes con líneas guías de doblado y corte. (A.3.1)	En 3 meses, se diseñarán guías o ejemplos de cómo armar el personaje en un 100%	Primaria	Psicometría	Cualitativo	3 meses	Investigador
Elaborar un cancionero con la letra de las canciones (A.4.)	En 3 meses, se elaborará un material que contenga las letras de las canciones para facilitar el conocimiento en un 90%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Utilizar tipografía legible dentro del cancionero (A.4.1.)	En 3 meses, introducir fuente fácil de entender en un 100%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
		Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Elaborar y diseñar un material lúdico atractivo (A.5.)	En 3 meses, implementar material lúdico que llame la atención de los niños y padres de familia en un 85%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Incluir personajes y audios complementarios para aumentar el interés en los niños y padres de familia (A.5.1)	En 3 meses, diseñar los materiales de apoyo en un 100%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Utilizar guías para concluir el armado (A.6.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador
Implementar los pasos de armado del personaje en la lámina de cada uno. (A.6.1.)	En 3 meses, diseñar los personajes de forma fácil de comprender en un 100%	Primaria	Entrevista	Cualitativo	3 meses	Investigador

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	Los niños conocen como jugar las rondas infantiles (F.1.).	Los niños ponen atención a juguetes no nativos.			X		
	Los niños conocen acerca de las rondas infantiles (F.2.).	Los niños califican como poco interesante a las rondas infantiles.			X		
	Interés acerca de materiales que promocionen las tradiciones (F.3.).	Los padres de familia eligen materiales de juego al azar.	X		X		
	Conocimiento de las tradiciones en el hogar (F4.).	Los hogares enfocan tiempo y dinero en materiales variables para jugar.			X		
	Materiales de calidad para su elaboración (F5.).	Existen materiales de varias calidades y texturas para utilizarlas en la elaboración de varios materiales de lectura.	X		X	X	

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Propósito	Promover el conocimiento de las rondas infantiles con un material lúdico. (P.1.).	Los niños utilizan materiales elegidos por sus padres o representantes.			X		
Componentes	Enseñar a los niños la forma de jugar con las rondas infantiles (C1)	Los niños captan actividades de recreación de diferentes maneras.			X		
	Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños (C2)	Existen varios materiales tanto de lectura como audiovisuales que promuevan ciertas rondas para niños.	X		X		
	Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles (C3)	Variedad de materiales de lectura que difunden las rondas infantiles de varias maneras.	X		X	X	
	Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles (C4.).	Existen varias maneras de promocionar y generar interés en los niños.	X		X		
	Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico acerca de las rondas (C5.).	Los niños utilizan artículos que mantienen la información de temas de recreación en sus mentes.	X		X	X	

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Actividades	Incorporar un cd de audio con las rondas infantiles. (A.1.)	Los niños no manejan de manera eficaz materiales de audio sin supervisión.	X		X		X
	Grabar pista de audio respectiva al tema del cancionero. (A.1.1.)	Los niños no utilizan audios para un juego o material Didáctico.			X		
	Implementar sonidos agradables y llamativos (A.1.2)	Los niños acostumbran escuchar audios con contenidos actuales.			X		
	Dar a conocer el producto mediante una campaña publicitaria (A.2.)	Existen diferentes formas de promocionar productos			X		
	Difusión a través de redes sociales (A.2.1.)	Las redes Sociales Permiten la promoción de productos y servicios.			X		
	Elaborar personajes representativos de las rondas infantiles del cancionero. (A.3.)	Los niños no tienen material representativo acerca de las rondas infantiles.			X		

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Elaborar personajes con líneas guías de doblado y corte. (A.3.1)	Los niños se guían a través de figuras o imágenes que sirvan de Apoyo para su proceso.	X		X		
	Elaborar un cancionero con la letra de las canciones. (A.4.)	Los niños acostumbran a leer cuentos infantiles tradicionales.			X		
	Utilizar tipografía legible dentro del cancionero (A.4.1.)	A la edad de 7 años los niños leen libros de tipografía Simple y formas que sean Fáciles de comprender.	X		X		
	Elaborar y diseñar un material Lúdico atractivo (A.5.)	La atención de los niños se centra en los colores y formas de los materiales de juego y Aprendizaje.	X		X	X	
	Incluir personajes y audios complementarios para aumentar el interés en los niños y padres de familia (A.5.1)	Los niños no tienen muchos materiales de apoyo complementarios.	X		X		

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Utilizar guías para concluir el armado (A.6.)	Guías necesarias existentes sobre personajes de acción que actualmente existen en el mundo del cine.	X		X		
	Implementar los pasos de armado del personaje en la lámina de cada uno. (A.6.1.)	No existe la suficiente ayuda para armados de papel o cartón para niños.	X		X		

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	Los niños conocen como jugar las rondas infantiles (F.1.).	Incrementar el conocimiento del mensaje en un 90%	Primaria Observación Simple Verificación	Escaso interés acerca de las rondas
	Los niños conocen acerca de las rondas infantiles (F.2.).	Incrementar el conocimiento de las rondas en un 70%	Primaria Observación Simple Verificación	Escasa acogida de las rondas
	Interés acerca de materiales que promuevan las tradiciones (F.3.).	Incrementar el interés de conocer sobre las tradiciones en un 90%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Recursos económicos reducidos.
	Conocimiento de las tradiciones en el hogar (F4.).	Incrementar el conocimiento de las rondas dentro del hogar en un 90%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Poco interés acerca de las tradiciones.
	Materiales de calidad para su elaboración (F5.).	Incrementar la calidad del material lúdico a ser utilizado por los niños en un 90%	Primaria Observación Simple Verificación	Limitados recursos financieros para adquirir materiales.
Propósito	Promover el conocimiento de las rondas infantiles con un material lúdico dirigido a los niños del hogar. (P.1.).	Promover el conocimiento de las rondas en un 95%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Limitados recursos económicos para adquirir los materiales necesarios.
Componentes	Enseñar a los niños la forma de jugar con las rondas infantiles. (C.1.)	Incrementar el conocimiento de cómo jugar con las rondas en un 80%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Disponen información errónea del tema.

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
	Impulsar el uso de las rondas infantiles en los juegos de los niños (C2)	Incrementar el uso de las rondas infantiles entre los niños en un 85%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Escasa información de relevancia.
	Difundir el material lúdico sobre las rondas infantiles (C3)	Incrementar el conocimiento del mensaje en un 90%	Primaria Observación Simple verificación	Insuficiente material de elaboración del producto.
	Aumentar el interés acerca de las rondas infantiles (C4.).	Incrementar el interés en un 90%	Primaria Encuesta Cuantitativo	Formas limitadas para difundir la información.
	Elaborar personajes armables como apoyo del material lúdico acerca de las rondas (C5.).	Incrementar el conocimiento del mensaje mediante materiales de apoyo en un 70%	Primaria Observación Simple Verificación	Poco interés en actividades manuales.
Actividades	Incorporar un cd de audio con las rondas infantiles. (A.1.)	Incorporar un cd que llame la atención de los niños de forma auditiva en un 90%	Primaria Observación Simple Verificación	Limitados recursos económicos para adquirir el producto.
	Grabar pista de audio respectiva al tema del cancionero. (A.1.1.)	Incrementar el interés del mensaje en un 95%	Primaria Observación Simple Verificación	Producir un material auditivamente correcto.
	Implementar sonidos Agradables y llamativos (A.1.2)	Incrementar el interés en escuchar las rondas en un 90%	Primaria Observación Simple verificación	No contar con los recursos necesarios.
	Dar a conocer el producto mediante una campaña publicitaria (A.2.)	Incrementar el interés del producto en un 90%	Primaria Observación Simple verificación	Limitados recursos financieros para concluir la campaña completa.

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Indicador	Medios de verificación	Supuestos	Resumen Narrativo
Difusión a través de redes sociales (A.2.1.)	Incrementar el conocimiento mediante las redes sociales en un 90%	Primaria Observación Simple verificación	No identificar bien el mensaje.
Elaborar personajes representativos de las rondas infantiles del cancionero. (A.3.)	Impulsar el uso de las rondas infantiles en un 90%	Primaria Observación Simple Verificación	Contar con información reducida.
Elaborar personajes con líneas guías de doblado y corte. (A.3.1)	Guiar a los niños en el armado de los personajes en un 60%	Primaria Observación Simple verificación	Servicio de impresión con fallas.
Elaborar un cancionero con la letra de las canciones (A.4.)	Utilizar el cancionero en un 90%, a diferencia que en la actualidad que tiene un 40%	Primaria Observación Simple verificación	Dificultad para comprender los mensajes del material.
Utilizar tipografía legible dentro del cancionero (A.4.1.)	Manejar tipografía fácil de leer para los niños en un 100%	Primaria Observación Simple verificación	Tipografía desconocida o poco llamativa.
Elaborar y diseñar un material lúdico atractivo (A.5.)	Llamar la atención de los niños hacia el producto de juego y lectura en un 85%	Primaria Observación Simple Verificación	Materiales de menor calidad.
Incluir personajes y audios complementarios para aumentar el interés en los niños y padres de familia (A.5.1)	Utilizar los materiales de apoyo que contiene el producto un 100%	Primaria Observación Simple Verificación	Poco interés de los padres de familia.
Utilizar guías para concluir el armado (A.6.)	Guiar de manera fácil a los niños en un 100%	Primaria Observación Simple Verificación	Guías difíciles de comprender.

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

	Indicador	Medios de verificación	Supuestos	Resumen Narrativo
	Implementar los pasos de armado del personaje en la lámina de cada uno. (A.6.1.)	Incluir los pasos de armado dentro de las láminas de personajes de una manera legible y fácil de comprender a 100%	Primaria Observación Simple Verificación	Materiales que no aporten los dobleces del papel.

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

De acuerdo al estudio realizado por diferentes investigadores, al momento de elegir un proyecto de innovación, se toma como referencia tres temas relacionados con el que se está tratando en el documento, de los que se realizará una breve síntesis acerca de la relación existente con el tema propuesto para elaborar el proyecto.

Como primera pauta seleccionada para identificar los puntos importantes del trabajo de investigación presentado anteriormente, tiene como tema: “Elaboración y diseño de material didáctico para fomentar el aprendizaje en niños de educación inicial de 3 a 5 años que comprende colores, números, partes del cuerpo y animales; en el colegio réplica Montufar ciudad bicentenario”. El mismo que trata acerca de incentivar en la educación de infantes, ayudar en el proceso de aprendizaje y las diferentes maneras de adquirir ciertas pautas de educación inicial que serán un aporte muy importante en el desarrollo de su vida escolar. (Proaño, 2016)

Una técnica que se utilizó fue la de la encuesta, la misma que nos proyecta resultados acerca de la forma en que los diferentes materiales didácticos ya existentes atraen la atención en los niños, y en qué porcentaje impactan su contenido e imagen físicamente.

El tema del proyecto se centra aún más en la parte didáctica de los niños, es decir, que tiene una función específica dentro de una institución educativa, la misma que contará con los permisos necesarios para implementarlo.

Con respecto al tema propuesto, se hace un breve análisis en el que se concluye que pudo complementarse el material en la enseñanza de los niños de tal modo que no sea un distractor para ellos al momento de utilizarlo, es decir, que se pueden implementar

materiales como cd interactivos para llamar la atención y trabajar directamente con los sentidos del oído y la vista a la vez.

Como segundo ejemplo tenemos un material que corresponde a un área editorial, la misma que se relaciona con la elección de la categoría del producto, esto quiere decir que el material se llevará a cabo mediante una técnica de lectura comprensiva que ayudará a los niños a aprender a leer. El tema que se presentó para ello es el de: “Elaboración y diseño de libros aplicando la técnica pop up dirigido a niños y niñas de 3 a 5 años sobre cuentos infantiles y su aplicación en el jardín "señores diez" en el cantón Rumiñahui parroquia de la merced con el fin de incentivar a la lectura”. (Fuentes, 2016)

Para complementar el tema de enseñanza con un toque aún más dinámico, se ha implementado materiales didácticos, es decir que al momento en el que un niño manipule el material, llame su atención, que no solo sea una materia, sino que también lograr que los materiales que se van a implementar contribuyan en el crecimiento de los niños.

Una opinión acerca del tema seleccionado es la de tomar en cuenta la edad del niño en la que se va a manipular el producto, ya que los niños de 3 a 5 años, tienden a necesitar la ayuda de un adulto para obtener un cuidado más favorable hacia el producto disponible.

El tercer proyecto tiene el tema de: “Diseño editorial para educación inicial creación de una guía de enseñanza y material didáctico infantil para el jardín la casita de Guápulo ubicada en Guápulo”, hace referencia a una participación en la que se expone una guía de enseñanza inicial en las que van a aprovecharse las cualidades y capacidades de los niños, dentro de los puntos a tomar en cuenta en el proceso de investigación está el de crear un ambiente amigable con los ellos, haciendo que su atención se centre con un porcentaje mayor al que en la actualidad ya existe, y a la vez que sea de calidad. (Landazuri, 2013)

5.01.01. Marco Teórico

5.01.01.01. Rondas Infantiles

Historia

No existe un origen exacto que afirme que nacieron al mismo tiempo que las tradiciones y cultura de cada pueblo en donde se haya practicado o siga vigente su utilización, estos se iban comunicando de padres a hijos y de esta manera continuaban pasando la información de esta manera, y de esta forma es como ahora conocemos las rondas infantiles. (Bueltran, 2010)

Según acota el Dr. Juan Martínez Borrero Catedrático de la Universidad de Cuenca en su Obra “La Cultura Popular en el Ecuador, 2016 - 2017” con respecto a los juegos populares nos brinda una opinión: “Estos juegos pudieron haber sido creados en los propios lugares de origen o bien pudieron haber llegado de otros lugares y adaptados a las condiciones naturales y físicas de los lugares en donde se las practiquen”. Con esto se pretende demostrar que los juegos o actividades lúdicas aparecieron con el ser humano, están presentes en todo sitio o lugar, así han perdurado y han sido objeto de grandes cambios a lo largo de la historia para poder ajustarse a las realidades de las épocas en las que se practican.

Concepto

Se definen rondas a una canción en la que intervienen movimientos y actividades que mantengan la mente de los niños despierta y entretenida. Al realizar la actividad el grupo de niños realiza un círculo, tomándose de las manos girando en una sola dirección, entonando una canción o melodía.

Se lo considera como un elemento de expresión ritmo-plástica, permitiendo la participación total de los niños que van a estar realizando la actividad recreativa dentro de una institución o ya sea dentro del hogar.

Las rondas infantiles permiten a los niños participar de manera que se ejercite su motricidad y creatividad, haciendo así que mientras existe diversión también se genera en

la mente el recuerdo y el conocimiento de movimientos y canciones fáciles de aprender entre niños de 7 años considerada la edad ideal para empezar a incorporarse en grupos de personas interactuando entre ellos.

Se trata de un juego de niños que consiste en armar un círculo y girar mientras se entonan canciones o se recitan rimas.

Como primer paso, por lo tanto, los niños deben armar una ronda. Para esto se toman de las manos y se forman en círculo. Luego comienzan a moverse en conjunto de manera tal que el círculo “gire”. Esto requiere que todos los integrantes de la ronda se desplacen en la misma dirección y con una cierta coordinación, para evitar que la ronda se desarme.

Características

Letras de canciones sencillas y con rima

Van acompañadas de movimientos o gestos de motricidad

Son fáciles de comprender y memorizar

Estimula el desarrollo social

Las habilidades que se pueden encontrar al aplicar y jugar con las rondas, mejora varios puntos en el desarrollo de los niños, como pueden ser:

Desarrollo Corporal: La necesidad de contacto físico se aprovechará de una forma en la que se genere interés por los juegos y la actividad entre grupos de personas.

Desarrollo Motor: Se aprovecha la forma en la que los niños adaptan la manera de realizar movimientos o destrezas, las cuales se van aprendiendo en el crecimiento hasta los siete años de edad, las mismas que vamos a aprovechar para que los juegos y los movimientos que se van a utilizar les permita fortalecer su rapidez y motricidad.

Desarrollo de habla: Los niños generan interés por los sonidos y tonos agradables, las que se va a desarrollar en la reproducción de las rondas entre el grupo de niños que van a interpretar el juego.

Clases de Rondas

Rondas con personaje central

Rondas con gestos y acciones

Rondas con persecuciones

Las rondas infantiles provienen de varias formas de eludir la tensión y la rutina dentro de áreas en las que estén grupos de personas, o niños, la mayoría de veces se tiene una mayor acogida entre menores ya que se requiere de movimientos y juegos mientras se entonan las rondas. Entre las más populares y que más se conocen en la región sierra son:

El gato y el ratón

La ronda elegida para representar tiene la cualidad de ser la más común entre los juegos de los niños, en las que se puede intervenir padres e hijos para enseñarles la manera en las que en años anteriores se escuchaban y actuaban dentro de escuelas y grupos de juegos.

La forma en la que actúa dentro del ámbito social en los niños es la de adaptarse a grupos de 3 o más personas, para compartir, jugar, divertirse y sociabilizar.

Los tres cerditos

La ronda que se tomó para uso y conocimiento de los niños, permite la interacción entre ellos, realizar gestos y bailes mientras están cantándola. La que es bastante útil para explicar a los niños el valor de la obediencia hacia los padres, por la letra que esa contiene.

El lobo

Al igual que el gato y el ratón, es una de las rondas más conocidas, ya que permite mejorar la agilidad física, porque es una ronda de persecución, en la que intervienen varios niños y también pueden ser adultos. Ésta ronda permite que al igual que las anteriores exista sociabilización, y la integración a grupos de 3 o más personas.

El florón

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

La ronda elegida es conveniente, ya que permite que los niños mantengan activa la atención entre las manos de sus compañeros, por la temática del juego, esto permite que cada niño sea más atento y no se distraiga fácilmente.

5.01.01.02. Personajes armables

Historia

Esta manualidad se hizo popular después de la Primera Guerra Mundial, en el año de 1980 el modelismo de papel incorporó la creación de personajes de series japonesas, los cuales fueron atractivos y muy bien aceptados en su etapa de vida.

La forma en que se difunden es mediante archivos de imagen, incluyendo instrucciones que permiten la forma de imprimirlos, cortarlos, pegarlos y armarlos. El internet ha sido una forma más sencilla y popular de distribuir los patrones de construcción de papel.

Su creación se da a través de programas de diseño o dibujo, que permiten crear plantillas facilitando la creación de modelos de papel. Las estructuras y diferentes exposiciones del papel se pueden definir como “hacer magia con él” y del cual se debe basar en cuidadosos pasos geométricos y cálculos que nos ayuda a generar libros tridimensionales.

La ingeniería de papel trata de la forma en la que varias personas con el pasar del tiempo, han logrado generar diferentes figuras al unir, doblar o cortar papel, y unirlos para que den la noción de profundidad y movimiento.

Actualmente los pop-ups se fabricaban en muy pocas empresas especializadas. Cada libro después de ser impreso y troquelado, se realiza el pegado y empastado manualmente. La experiencia de las personas que ayudan a que el proceso de creación del troquel y cortes sea de calidad.

Concepto

El papercraft, se lo conoce como una construcción de figuras en forma tridimensional creadas con papel, muy similar al origami o kirigami. El kirigami trata nada del corte del

papel de maneras muy ingeniosas, o para conformar productos de imágenes tridimensionales ya mencionados.

Es una representación tridimensional acerca de un tema o personaje que tenga relación con lo que se está hablando, para lograr mantener un mensaje en la mente de la persona que tiene el elemento en su disposición.

El motivo por el cual se busca un personaje para los niños, es para mantener el mensaje del producto, o el tema de la canción, o serie favorita. Para esto se va a aprovechar una serie de cualidades que yacen dentro de las manos que van a manipular el elemento, las mismas que ayudarán a construir cada personaje sin mayores dificultades.

La creatividad nos ayudará a que los niños vayan creando una supuesta imagen del cuerpo entero, la imaginación y curiosidad nos ayudará a colocar las diferentes piezas, probando una a una hasta llegar a concluir con el armado completo. Los personajes se encuentran en láminas en las cuales contiene una guía de en cuales líneas se debe cortar, y cuales se debe doblar, de tal forma que permite que los niños puedan lograr el objetivo.

Tipos de armables

Cubos: Consiste en unión de cubos simples para formar un solo cuerpo.

Prismas: Unión de varios cuerpos pegados en diferentes caras de cada figura.

Cilindros: Son figuras que complementan a otros cuerpos para concluir con un personaje elegido.

Conos: Utilizados como bases, o puntas de figuras.

Son láminas con objetos y piezas que van a construir cada uno de los personajes principales de las rondas escogidas para la lectura del niño. Cada una de las hojas disponibles va a contener una serie de pasos para concluir el armado del elemento. Los niños podrán guiarse de líneas que señalan un corte, dobles, o pegar ciertas áreas una contra otra.

El proceso de armado debe ser guiado por una persona mayor, para evitar daños o atragantamiento con piezas que son pequeñas, este tipo de materiales despiertan la creatividad y la imaginación de los niños, al obligarse a construir una estructura compuesta por piezas separadas, las mismas que serán coloridas y llamativas, siguiendo la imagen que se va a manejar dentro del cancionero y así no confundir al niño al momento de reconocer el personaje del libro y el personaje físico en su mano.

5.01.01.03. Cancionero

Es un libro que contiene un grupo de letras de canciones o poesías, pueden ser recitadas o cantadas por una o varias personas, pueden ser de grupo específico de ritmo o autor pertenecientes. En los mercados existe una serie de libros de formatos variables y en diferentes categorías. Se denomina forma musical a la manera de componer una pieza musical, ya sea esta grande o pequeña. (Rivadeneira, 2015)

Tipos de cancioneros

Cancionero popular: Son aquellas que se basan o crean letras de historias, leyendas o sucesos de un lugar, pueblo.

Cancionero moderno: Grupos de letras que son conocidos, con autores que se pueden encontrar fácilmente.

Estilo y métrica del Cancionero

En general, el estilo y las formas métricas utilizadas por los poetas de los Cancioneros fue el octosílabo para los poemas de arte menor, y el dodecasílabo para los de arte mayor.

5.01.01.04. Tipografías

Cuando se desea realizar un arte o una composición de cualquier tipo, es necesario saber los tipos de fuentes y ciertas reglas que permiten una buena combinación de ellas.

Clasificación general de las tipografías

Serif: La tipografía serif nació, siendo tallada en rocas, dando un toque de inestabilidad en sus esquinas por lo cual se utilizaron remates en los extremos llamados serifas. Se utiliza comúnmente en textos largos o se las conoce también como tradicionales, serias, institucionales o corporativas.

Dentro de esta clasificación existió una variedad, tales como; romanas antiguas, romanas modernas, romanas egipcias.

Como ejemplos tenemos: Book antigua, Courier, Garamound, Times New Roman y Platino.

Sans serif: Conocidas como palo seco, sin el uso de serifas, tiene vértices rectos.

Perfectas para textos cortos en carteles, o titulares. Son legibles en tamaños pequeños y limpias en tamaños grandes.

Dentro de esta clasificación existen: Arial, Bauhaus, Tahoma, Verdana o Helvética.

Script o Manuscritas: Son fuentes que se escribe como caligrafía, se utiliza para firmas o títulos, con la composición de sus trazos puede perder la legibilidad al utilizarla de una manera incorrecta, transmiten elegancia, afecto y creatividad.

Dentro de esta clasificación existen: Gótica, Brush, Vivaldi y Edwardian Script.

Decorativas: Son tipografías que no tienen relación alguna con las clasificaciones anteriores y tienen un fin específico, en donde no tiene mucha importancia la legibilidad, aporta personalidad.

Dentro de esta familia tipográfica tienen a Esténcil, Art Nouveau, Pop Art o Grune.

5.01.01.05. Ilustraciones

Tiene como significado, al arte de dibujar o adornar, lleva este nombre por el movimiento filosófico a lo largo del siglo XVIII, en los que varios representantes como Montesquieu, Rousseau, Voltaire se convirtieron en grandes figuras del arte y la modernización cultural.

La ideología de la ilustración es la naturaleza expresada a través de la razón, de denomina también ilustración a un dibujo o una imagen que adorna o documenta el texto de un libro. La ilustración es una forma de plasmar un hecho, una historia, un mensaje para hacerlo llegar al mundo de una manera significativa, es decir que el grupo objetivo encuentre el mensaje claro dentro de estas imágenes.

Existen formas de representación mediante ilustraciones; tal como una ilustración científica en la que las imágenes o ilustraciones realizan demostraciones gráficas acerca del tema que se necesita una explicación, o una comprobación de un suceso. Existe también la ilustración publicitaria que ha resultado un punto importante, porque de esto se permitió la creación de carteles, envases y productos como un proceso de bocetos, y aprobación de diseños. Dentro de la ilustración entra también el tema de storyboard que se utiliza en el mundo de la publicidad, que permitieron realizar un proceso exitoso de una campaña. La ilustración editorial también tiene un papel dentro del tema de la publicidad, dentro de revistas, periódicos y páginas web.

Después de la ilustración vino a ser un complemento la imprenta, la misma que dio muerte a los manuscritos. La Ilustración del siglo XIX, en Francia, la prensa ilustrada cobró vida mediante cuadros y artes que fueron interviniendo dentro de la historia de España, en donde existían publicaciones estableciendo importantes talleres de grabación.

Géneros de la Ilustración

Conceptual: No se aferra a seguir datos proporcionados por un texto, un libro o folleto, más bien desarrolla una idea acerca de lo que el ilustrador quiere denotar.

Representa ideas generales, no hechos particulares dejando un amplio campo de creatividad y con un estilo personal.

Narrativa: Muestra sucesos o secuencias guiándose de un escrito literario, se ajusta a los contenidos y detalles del texto ilustrado manteniendo el equilibrio entre la interpretación del ilustrador y su creatividad.

Decorativa: Decoración que acompaña un texto para adornarlo y embellecerlo, suelen ser ilustraciones que enriquecen el diseño que se va a utilizar las manchas, formas, detalles, etc.

Comic: Es la ilustración que interpreta o representa un guión y permite plasmarlo de la misma manera que en una película de cine caracterizado por el autor.

Humor gráfico: Tiene el objetivo de transmitir ingenio y humor a través de una visión personal, por lo general mediante caricaturas.

Infantil: Interviene en la investigación la edad de las personas a las que se va a dirigir el producto, en donde se contarán historias, con tipografía legible, clara.

Portadas: Se relacionan con textos y revistas, información relevante acerca de un tema que se va a dar a conocer, entendido en toda la cubierta. La ilustración está comprendida en toda la portada entera.

Publicitaria: Da forma a una publicidad, marca o producto que se va a hacer conocer mediante una ilustración eficaz visualmente.

De moda: Son ilustraciones dedicadas para proyectar un estilo característico de la moda, revistas y publicidad en general.

Medios de Ilustración

Pluma y tinta: Es un medio tradicional de lustración que no va a pasar de moda, ya que la calidad el dibujo es deleitable y necesita de muchísima dedicación por parte del ilustrador.

Lápiz y carboncillo: Técnicas procedentes de escuelas de arte, es decir que cuentan de una preparación y formación de dibujo al natural, con tonos clásicos y demostrados en distintos temas.

Lápices de colores: El color permite muchas tonalidades, conservando un sentido del dibujo o la imagen que se va a interpretar.

Pasteles: Ilustraciones suaves e irreales, puede usarse de diferentes formas, sus colores limpios y puros no son usados para detalles pequeños.

Goauche: Acuarela opaca, es distinto de la pintura transparente sobre los papeles brillantes, se utiliza para dar pinceladas más precisas con flujo espontáneo.

Acrílico y Óleo: Es de fácil secado, parecido a la acuarela y al óleo.

Collage: Los recortes permiten que existan mejores resultados gráficos, siendo a la vez flexibles en cuanto a escala manteniendo los detalles.

Digital: Ilustraciones que se realizan mediante programas que son manejados mediante un computador, utilizando técnicas más sofisticadas y precisas, realizando un trabajo aún más interesante.

Porqué son tan importantes las ilustraciones para los niños

Una ilustración, es la forma más breve y sencilla de clarificar un tema para un niño, es de gran ayuda para su comprensión y enseñanza, tanto que en su mente se grabarán colores y formas, las mismas que le proporcionarán la manera de reconocerlas después de un tiempo. Las imágenes utilizadas para llamar la atención de los niños vienen a ser sugerentes, los niños captan la información a través de ellas, la forma más acertada de hacer que los niños centren su atención en un libro o cuento, es la de implementar ilustraciones que estén relacionadas con el tema, tanto el texto como la imagen tienen que tener una relación muy cerrada entre ellas para lograr su objetivo. La combinación de los diferentes colores en las ilustraciones de los cuentos infantiles: las formas, el tamaño, el cómo estén realizadas, ya sea con pinturas, rotuladores, collages, acuarelas o digitalizadas, serán fundamentales para atrapar la atención de los más pequeños y harán que queden encantados y con ganas de leer futuras historias. (Marísa, 2009)

5.01.01.06. Libros POP UP

Los libros que contienen éstas transformaciones se han utilizado hace bastante tiempo, y en diferentes áreas se han usado desde la anatomía, con imágenes que sobresalen para explicar las partes del cuerpo humano, hasta para el diseño de exteriores, el arte, y mucho más. La audiencia de los primeros libros móviles fueron los adultos no los niños.

Son materiales de lectura en 3D, llamados así por tener elementos que pueden salir de la página y hacer que la atención del lector sea al 100%, puede contener varios temas, como animales, cuentos, edificaciones, y hasta películas o series que sean de grado del lector.

Esta rama de la ingeniería del papel cuenta con apoyo sobre el origami, ya que se necesitan dobleces y técnicas para lograr el efecto tridimensional al que se desea llegar.

Este material funciona con la manipulación de una persona para poder reproducir el mensaje, dependiendo del tipo de pop up elegido, contiene varios elementos que pueden desprenderse, para jugar o para complementar algún elemento incluido en el libro.

La característica principal de estos libros es la de dar un efecto diferente en su estructura, generando movimientos y efectos de profundidad en las imágenes. Estas pueden ocupar una página entera, o solamente secciones elegidas por el creador del material.

El término pop-up se utiliza para denominar a un material tridimensional o móvil, que contienen transformaciones, libros con efecto de túnel, solapas que se levantan, pestañas que se jalan, imágenes emergentes, mecanismos de tiras que se jalan y una variedad más, cada uno funciona de una manera única.

90°: Imágenes que funcionan con el pliegue de dos páginas para que el elemento 3D se eleve.

180°: Al abrir dos páginas en sentido horizontal, se completa una figura que sobresale del libro.

360°: Se realizan varios pliegues en las que al unir un extremo a otro, se genere una figura tridimensional completa.

Diorama: Se incorporan varios elementos planos, para ir construyendo una estructura en forma de acordeón, para al abrirla, se complete.

Los dioramas, son escenarios en los que tanto personajes como elementos del escenario son tridimensionales, haciendo así que estos generen mayor atención acerca del tema que se está mostrando al lector.

Existen algunos ejemplos de dioramas entre las cuales se pueden elegir:

Dioramas por diversión: Las que al implementar un tema ya sea de un videojuego, una serie animada o caricatura, este sea animado y llamativo, de colores planos, ilustrados y de varios tamaños.

Dioramas educativos: Aquellos que se utilizan para demostrar hechos históricos o científicos. Se utilizan en exhibiciones de alta importancia, la mayoría de ellas son fotografías o elementos de ellas para mostrar un mensaje más formal.

Los libros pop-up contienen varios elementos que se puede encontrar dependiendo del tema y del autor. Tales como: pestañas, solapas de movimiento, elementos independientes, pegatinas, cintas, materiales complementarios.

Varias formas de realizar los elementos que generen profundidad o movimiento

Dobleces

Dobleces paralelos: En las que dentro de esta categoría existen formación de cubos, cilindros, pirámides, etc.

Dobleces con ángulos: Donde se puede encontrar semicírculos, elementos cruzados dentro de cilindros, etc.

Ruedas: Son solapas que se mueven, o permiten que se genere un efecto de movimiento dentro de un espacio perforado, y dentro funciona un elemento de color diferente.

Dentro de las varias maneras de realizar un libro que genere la interacción entre el lector y los elementos del libro, dependerá del creador generar creatividad para hacer que sea un material exitoso en el mercado.

Cancionero POP-UP

Se realiza la unión de varias técnicas aprendidas y utilizadas para utilizar la parte lingüística y la parte gráfica para que la unión de ambas sean de gran ayuda al momento de crear un material atractivo para niños y adultos, sea una opción más al momento de situarse en el mercado.

El material de lectura va a constar de una variedad de implementos que aseguren la interacción del niño con el producto, es decir que depende de su manipulación para poder observar un movimiento o efecto que cause impresión y curiosidad en él.

Contiene pestañas e imágenes tridimensionales que permitirán al niño a inmiscuirse en el tema del que se va a tratar en el libro, así como también contara con guías que le ayudarán a saber cómo tiene que utilizar cada una de estas. El objetivo principal de un cancionero pop-up, será el de aprovechar la participación de los niños al momento de cantar e interesarse en las letras de las canciones existentes dentro de él. Tanto las cualidades desarrolladas dentro del hogar como son la curiosidad e imaginación, y las que se aprende dentro de una institución de educación como la lectura y comprensión, serán aprovechadas para darle una función al material en mención.

El libro necesita de la actividad del lector para que su mensaje llegue de manera directa, es decir que sin la ayuda de sus movimientos, no se podrá llegar a tener el mensaje entero que el creador quiere publicar.

Los elementos que va a contener el material son: personajes y escenarios que serán ligados con movimientos que permitan adentrarse en el tema que se va a tratar.

5.01.01.07. Color (Teoría del color, psicología del color).

Teoría del Color

Reglas básicas necesarias para conseguir una mezcla apta para utilizarla sobre cualquier tipo de composición o arte. El **Color** es una sensación producida por la luz en la materia que después es transmitida por el ojo humano hacia el cerebro.

Mezcla de color: Los colores que absorben la luz de los colores aditivos primarios se los conoce como colores sustractivos primarios. Para entender esto se puede manejar el círculo cromático de tal manera que se comprobará la posición de los colores en él, y se entenderá la forma de absorción o sustracción entre ellos. Si se llegan a mezclar pigmentos, se convierte en una mezcla sustractiva porque con cada pigmento añadido se absorbe más partes del espectro; es decir, más colores primarios, y como resultado de esto se obtendrá una ausencia de luz.

Pigmentos: "Una sustancia de color que es insoluble en el medio donde es esparcida. Un pigmento se distingue de una tinta o una tintura porque estos últimos son solubles en los medios o vehículos con los cuales son mezclados. Son usualmente clasificados o categorizados de acuerdo a su origen, ya sea orgánico (animal, vegetal u orgánico sintético) o inorgánico (mineral o inorgánico sintético)" (ecured, 2012)

Propiedades del color

Matiz: Atributo que diferencia el color, es el estado puro del color. Es el atributo de color que permite distinguir el rojo del azul, y hace referencia al recorrido que hace un tono hacia el otro del círculo cromático.

Dos colores son complementarios cuando están uno frente a otro.

Saturación: Se la conoce como la intensidad cromática o la pureza de un color, se determina por la cantidad de luz que un color tiene.

Brillo: Cantidad emitida por una fuente o reflejada por una superficie, es un término para definir que tan claro u oscuro parece un color. A medida que a un color cualquiera se le

agrega más negro, su oscuridad se intensifica obteniendo un valor más bajo, y de la misma manera con agregar más blanco en su composición, incrementará la claridad del mismo.

Luminosidad: Cantidad de luz reflejada por una superficie en comparación con una reflejada por una superficie blanca en iguales condiciones de luminosidad.

Psicología del color

Se estudia los comportamientos al percibir diferentes tipos y clases de color, la sensación y la forma de interpretación en ciertas culturas.

Tabla 9: Psicología del Color

COLOR	SIGNIFICADO
	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad.
Red	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad.
Orange	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo.
Yellow	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación.
Green	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos.
Blue	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad.
Purple	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico.
Pink	Dulzura, delicadeza, exquisitez, sentimientos de gratitud, amistad.
Grey	Paz, tenacidad.
Black	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio.

Colores fríos y calientes

Los colores pueden parecer fríos o calientes según la proporción de otros que lleve en su mezcla y también según los que tenga a su alrededor. Los colores cálidos producen un efecto de expansión.

5.01.01.08. Composición

Ilustraciones aptas para niños de 7 años

La tarea del creador de las ilustraciones tiene la responsabilidad de dar sentido a la lectura de los niños, se realizan trazos hechos a mano o en computador. Un boceto o dibujo es la base de cualquier ilustración que formarán los elementos que se van a mostrar en el material didáctico.

Se detallan las técnicas y diferentes materiales que se utilizan actualmente para generar mayor impacto ante la atención de los niños y sus padres. Para esto se va a mostrar una lista de implementos entre las que se pueden elegir para hacer uso de ellas al momento de crear cualquier libro.

Técnicas de ilustración

Tinta: Se pueden realizar trabajo con plumilla o tinta, los trazos no se pueden rectificar, ya que la tinta no es borrable. Para ello existen diferentes instrumentos para generar trazos de diferente grosor y tipo de línea.

Rotuladores: Se realizan coloraciones de diferentes caras de cada elemento, pueden ser tonos limpios, degradados, claros u oscuros, como el color es indeleble y transparente, los ilustradores aprovechan esta cualidad para superponer tonos sin que se mezclen, se suele trabajar con gamas muy extensas de colores.

Carboncillo: Se utilizan para temas de imágenes clásicas, o dibujos como bocetos, retratos, y dibujos que se realizan en tiempos mínimos.

Gouache: Produce un efecto de pinceladas con un flujo espontáneo, es una acuarela opaca, muy distinta a la pintura transparente.

Lápices de colores: Es una técnica fácil e inmediata de representar una imagen, con acabado graso, satinado y suave. Se maneja de una manera muy similar a un lápiz, generando un alto grado de detalle.

Pasteles: No permiten matizar con mucha precisión, se mezclan con varios elementos más que podrían darle mayor calidad, como lo son la acuarela, guache, acrílicos y rotuladores. Los pasteles tienen colores más cercanos a los puros, lo que nos permite obtener imágenes saturadas con calidad aterciopelada.

Acuarela: Procedimientos más utilizados de la ilustración, por ser el más funcional y sencillo. No requiere de varios utensilios y permite realizar más detalles en su composición. Permite tener colores suaves hasta llegar a colores sólidos u opacos, son solubles al agua y su intensidad depende de cuánto se disuelva en el agua.

Usos de la Ilustración

Editorial: Se utilizan comúnmente en revistas, periódicos o libros.

Informativo: Se plasman en mapas, diagramas, historia, libros arquitectónicos.

Publicidad y gráfica: Centran sus artes en superficies como publicidad, empaques, moda, folletos, afiches, etc.

TV y cine: Se crean personajes, ilustraciones animadas y de colores planos, 3d y hasta en blanco y negro.

Infantil y juvenil: Obras de creación que acompañan a textos en cuentos, libros impresos o digitales. Abarcando un campo entre las edades de niños y jóvenes, siendo clara y legible teniendo unión con el tema o argumento de la obra.

Estilos de representación

Existen diversos estilos de ilustración como los estilos artísticos. Como son: Primitivo, Griego, Renacimiento, Modernismo, Fauvismo, Impresionismo, Expresionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Minimalismo, etc.

En la actualidad se han realizado combinaciones entre ellos, los mismos que aparecen con el nombre de: Humorismo, fantasía, ficción, manga, etc. Dependiendo del estilo del ilustrador.

5.01.01.09. Estilos

Existen varios estilos para realizar artes que sea aptas para niños, tomando en cuenta la forma de aprendizaje.

El método de realizar e implementar las técnicas es al observar la forma en que los niños miran, escuchan o sienten el entorno o algún tema del que se esté tratando.

Visual

Auditivo

Kinestésico o cinestésico

De acuerdo a los resultados obtenidos gracias a varios procesos de investigación nos presenta datos de un 65% visual, 35% auditivo y 5% kinestésico. (Saltos, 2016)

Las personas visuales asimilan la información de manera eficaz, por ejemplo: pintores, arquitectos, ingenieros suelen tener un tipo de aprendizaje visual.

Mientras que las personas auditivas tienden a asimilar mejor la información que pueden oír o escuchar, como son: los locutores de radio, cantantes, músicos, políticos, oradores.

Por otro lado las personas kinestésicas asimilan la información que tocan, prueban o manipulan, es decir, que utilizan los sentidos para aprender de ellos, como pueden ser: artesanos, deportistas, masajistas, perfumistas, enólogos, fisioterapeutas.

5.01.01.10. Software a utilizar

Licencia de Adobe

Adobe Ilustrador

Adobe Photoshop

Adobe Indesign

5.02. Descripción de la Herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

Diseño: Se diseña un método de recolección de información aleatoria que se va a aplicar a un grupo focal 1 de niños de 6 a 7 años de edad, y un grupo focal 2 que se tratará de los padres de familia del mismo, aquellos que van a realizar una serie de preguntas sencillas para acaparar resultados que permitan obtener el porcentaje de atención en cada una de las preguntas.

Tabla 10: Grupo focal

GRUPO FOCAL		
Variable	Valor	Resultado
Cuantitativa	Edad1	6 a 7 años
Cuantitativa	Edad2	18 años a más
Cualitativa	Conocimiento	Lectura y escritura

Análisis tabla: Se enfoca la manera en que vamos a realizar la segmentación de un grupo específico para que las encuestas sean respondidas con información verídica, tomando en cuenta que son niños de 7 años como un máximo que nos aportará la información necesaria para saber el enfoque de cada una de las preguntas. Los niños estarán con sus padres para que ellos nos respondan ciertas preguntas que tienen relación de padres e hijos.

Población: Ciudad de Quito, en la que existen grupos de niños de 7 años que tienen el conocimiento de la lectura. El grupo focal elegido fue de acuerdo a los conocimientos adquiridos en la escuela y el hogar acerca del tema.

Entorno: Parques de la ciudad de Quito, Centro, Sur y Norte.

Tabla 11: Población

POBLACIÓN			
Ciudad	Sector	Grupo Focal	Entorno
Quito	Centro, Sur y Norte	Niños de 6 a 7 años	Parques y plazas

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Análisis tabla: Los valores más importantes del entorno en el que el grupo focal se encuentra, van a ser:

Intervenciones: Se realizan pruebas piloto acerca de los temas de las rondas infantiles entre grupos de niños que cursan el 2do grado de escuela.

Análisis estadístico: De acuerdo a la obtención de información se puede decir que existen variables cuantitativas que nos ayuda a obtener valores numéricos, las mismas que nos permiten medir o saber porcentajes de acuerdo al contenido.

Tabla 12: Análisis Estadístico

Análisis Estadístico			
Variable	Escala de medición	Etiqueta	Valor muestral
Cuantitativa	Discreta	Edad	193
Cualitativa	Ordinales	Lectura	193
Cualitativa	Ordinales	Escritura	193

Análisis tabla:

De acuerdo a las variables cuantitativas discretas, nos dan como resultado valores enteros que se pueden medir, o realizar un porcentaje comparado con otros valores de su misma categorización. Por lo tanto con las variables cualitativas ordinales obtenemos un nivel de satisfacción el cual podemos calificar con valores tales como: bueno, muy bueno, etc.

El valor de la muestra contiene el número de padres y niños que llenarán la encuesta.

5.02.02. Resultados

5.02.02.01. Encuesta

La información adquirida por diferentes herramientas de recolección nos dirige a utilizar una encuesta en la que se recopilarán estadísticas para dar mayor valor a ciertos temas relacionados a las rondas infantiles.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta

DISEÑO GRÁFICO

La presente encuesta tiene como objetivo obtener información acerca del conocimiento de las rondas infantiles en los niños, dentro de hogares y escuelas, de tal manera que nos aportará datos positivos hacia el proyecto de rescate cultural en la Ciudad de Quito.

1. ¿Conoce niños con edades menores o iguales a 7 años?
 - a) Si
 - b) No
2. ¿Cuánto tiempo de lectura dedica al día?
 - a) 15 minutos
 - b) 30 minutos
 - c) 1 hora
3. ¿Cuánto tiempo de juego y recreación dedica al día?
 - d) 15 minutos
 - e) 30 minutos
 - f) 1 hora
4. ¿Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce?
 - a) De mesa
 - b) Muñecos de acción
 - c) Otros
5. ¿Ha practicado alguna actividad de armado con papel?
 - a) Si
 - b) No
6. ¿Cuáles actividades tradicionales ha practicado?
 - a) Baile
 - b) Juegos
 - c) Literatura
7. ¿Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia?
 - a) El gato y el ratón
 - b) El lobo

- c) Los tres cerditos
 - d) El florón
 - e) Las calaveras
 - f) Las vocales
8. ¿A través de cuales medios conoce las rondas infantiles?
- a) Libros
 - b) Audios
 - c) Comunicación padre e hijo
9. ¿En qué medios le gustaría que sean transmitida información acerca de las rondas infantiles?
- a) Redes Sociales
 - b) Libros infantiles
 - c) Cd de audio

5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas

1. ¿Conoce niños con edades mayores o iguales a 7 años?

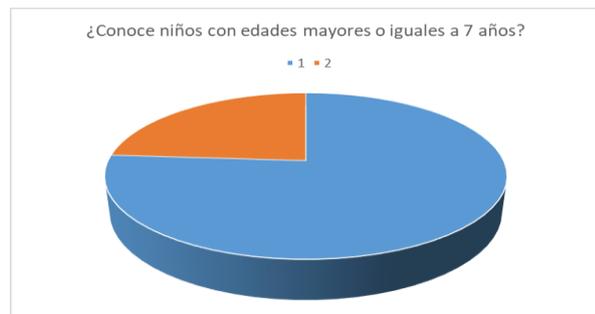
Tabla 13: Pregunta uno

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	293	76,10%
No	92	23,90%
Total	385	100%

Figura 7: Pregunta uno

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:



De acuerdo al análisis obtenido, una mayoría de la población elegida ha escogido la respuesta si, ya que conocen niños de 7 años en adelante lo cual es de gran ayuda para obtener la información que se necesita.

2. ¿Cuánto tiempo de lectura dedica al día?

Tabla 14: Pregunta dos

Variable	Respuesta	Porcentaje%
15 minutos	122	31,7%
30 minutos	162	42,07%
1 hora	101	26,23%
Total	385	100%

Figura 8: Pregunta dos

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:



De acuerdo a los resultados obtenidos, hay una mayoría de niños que ocupan más de 25 minutos de lectura al día, información que será indispensable para las estadísticas.

3. ¿Cuánto tiempo de juego y recreación dedica al día?

Tabla 15: Pregunta tres

Variable	Respuesta	Porcentaje%
15 minutos	0	0%
30 minutos	151	39,22%
1 hora	234	60,78%
Total	385	100%

Figura 9: Pregunta tres

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:

Los porcentajes obtenidos nos dan como resultado que los niños ocupan mucho más tiempo para recrearse o divertirse.

4. ¿Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce?

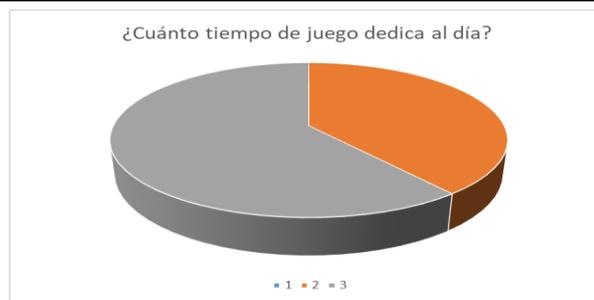
Tabla 16: Pregunta cuatro

Variable	Respuesta	Porcentaje%
De mesa	64	16,62%
Muñecos de acción	209	54,28%
Otros	112	29,1%
Total	385	100%

Figura 10: Pregunta cuatro

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:



Las opciones elegidas por las personas encuestadas nos indican que los niños utilizan diferentes elementos para sus momentos de juego, el mismo que nos ayuda a analizar y generar estrategias para la creación de productos atractivos para ellos.

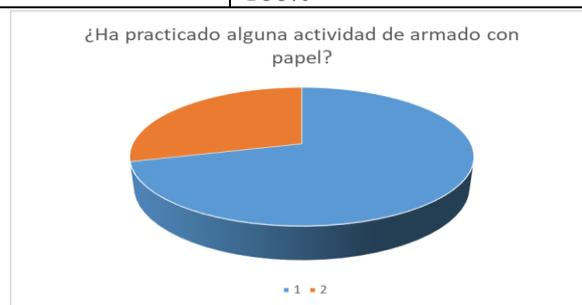
5. ¿Ha practicado alguna actividad de armado con papel?

Tabla 17: Pregunta cinco

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	273	70.90%
No	112	29.1%
Total	385	100%

Figura 11: Pregunta cinco

Elaborado por: Sandy Sandovalín



Análisis:

Los números nos indican que una gran mayoría de niños aceptan utilizar manualidades, como armar elementos con papel, esto nos ayuda a implementar nuestro producto con mayor aceptación.

6. ¿Cuáles actividades tradicionales ha practicado?

Tabla 18: Pregunta seis

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Baile	119	30.91%
Juegos	198	51.42%
Literatura	68	17.7%
Total	385	100%

Figura 12: Pregunta seis

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:

De acuerdo a los resultados

obtenidos, se puede apreciar que todos los niños y padres de familia han participado de actividades tradicionales.

7. ¿Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia?

Tabla 19: Pregunta siete

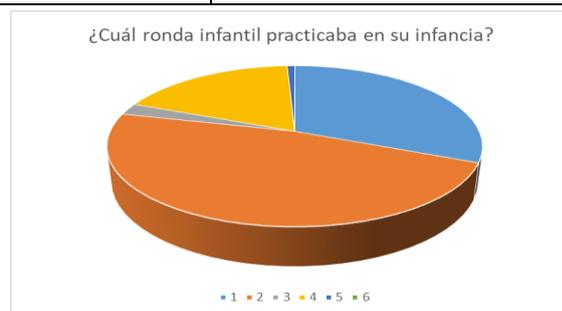
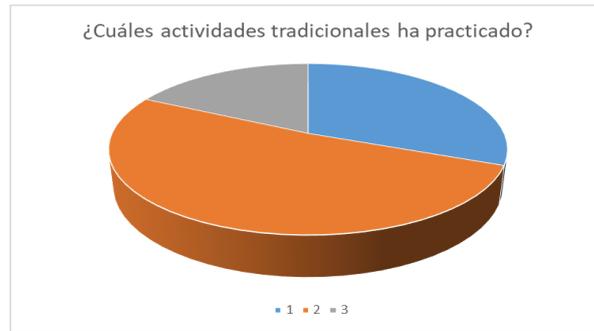
Variable	Respuesta	Porcentaje%
El gato y el ratón	120	31,17%
El lobo	183	47,53%
Los tres cerditos	9	2,34%
El florón	70	18,18%
Las calaveras	3	0,78%
Las vocales	0	0%
Total	385	100%

Figura 13: Pregunta siete

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:

De acuerdo con las estadísticas obtenidas después de realizar la encuesta, tanto padres de familia como niños conocen las rondas infantiles populares, lo cual es muy conveniente para aplicar nuestros productos tradicionales.



8. ¿A través de cuales medios conoce las rondas infantiles?

Tabla 20: Pregunta ocho

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Libros	181	47,01%
Audios	62	16,10%
Comunicación padre a hijo	142	36,9%
Total	385	100%

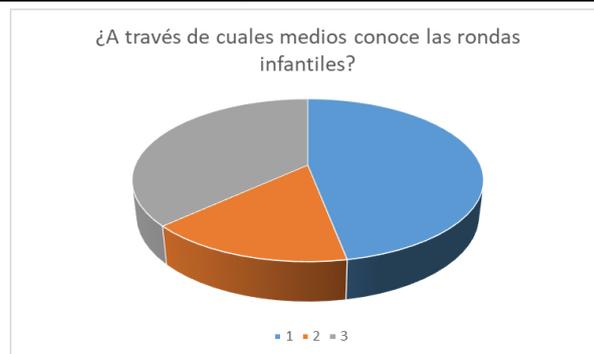


Figura 14: Pregunta ocho

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:

De acuerdo al análisis de los resultados obtenidos, podemos recalcar que muchas de las personas han escuchado por medio de cd de música, leído a través de libros didácticos y con la comunicación de padre a hijos, lo cual es muy conveniente para la aplicación del proyecto.

9. ¿En qué medios le gustaría que sean transmitida información acerca de las rondas infantiles?

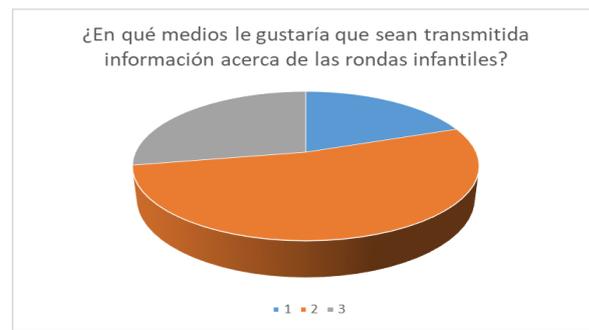
Tabla 21: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Redes Sociales	75	19,48%
Libros infantiles	203	54,28%
Cd de audio	107	27,79%
Total	385	100%

Figura 15: Pregunta ocho

Elaborado por: Sandy Sandovalín

Análisis:



Los encuestados han respondido por mayoría que es más conveniente transmitir la información mediante libros, lo cual es conveniente para la aplicación del proyecto.

5.02.02.02. Grupo Focal

Objetivo: La creación y elección del grupo focal 1 es para obtener el porcentaje de enfoque, y la información que poseen los niños, y de esta manera adquirir resultados a partir de las diferentes estadísticas obtenidas.

Metodología: El método de recolección de forma aleatoria, trata de obtener un grupo de personas en sitios que se encuentren cercanos a ellos, de esta manera se va a llegar a ellos en un ambiente en el que se encuentren relajados y confiados para brindar información.

Desarrollo: En parques y plazas de la Ciudad de Quito, en los diferentes sectores tales como el Sur, Centro y Norte, haciendo que existan niños con sus padres cerca, permitiendo que la encuesta se lleve a cabo, ya que contiene preguntas que necesita la presencia de ambos.

Las encuestas deberán obtener la información acerca de si los niños van a captar el objetivo del proyecto de una buena manera.

Se realiza también pruebas acerca del tiempo y la manera en que arman los personajes que el producto presentará, se analizará la actitud, la paciencia y la eficacia al cumplir

Resultado: De acuerdo a las encuestas y las diferentes pruebas de armado de los personajes, se ha tomado como resultado que en los personajes más pequeños muestran dificultad y emplean más tiempo que el resto de elementos.

Conclusiones: Gracias a las diferentes formas de recolección de información, tanto de la parte de la lectura y manipulación del producto, como el armado de personajes que complementan dicho producto se concluye que:

Las figuras armables deben tener el menor número de partes, para que los niños no lo encuentren aburrido o tedioso.

El material de lectura debe ser llamativo y legible, obtener menos líneas de texto, ya que son dirigidos a niños que empiezan su proceso de aprendizaje.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

La empresa Wawa se encuentre interesada en implementar y elaborar una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito, poniendo como puntos importantes la formulación de dicho proyecto mediante un proceso para su correcta aplicación.

Por dicha idea, se ha creado una marca como proyecto anterior al actualmente propuesto, el mismo que es de gran importancia para adquirir permisos de producción, diseño y demás planificaciones que se requieren para concluir con cualquier proyecto futuro.

1. Concepción de la idea

Se plantea una idea, que trata de rescatar en los niños las tradiciones del Ecuador, mediante libros pop up, y manualidades de papel complementando la información que se quiere entregar.

2. Diseño

Se realiza una breve descripción de los elementos que contiene el material lúdico para que los niños lo manipulen sin problemas ni interrupciones.

Historia: Basándose en las rondas infantiles ya existentes, no se realizan cambios ni actualizaciones de aquello, ya que el objetivo es mantener vivas

las tradiciones que con el pasar de los años han ido perdiendo importancia. Se mantienen los nombres de los diferentes personajes y temas de las rondas para fomentar a los padres de familia el uso de la información dentro y fuera del hogar.

Artes: Se realiza la parte gráfica de: los personajes, guías de armado, escenarios, portadas, etc. Generando propuestas digitales e impresas para realizar pruebas y también para obtener pruebas de color de los mismos.

Mecánica: Se explica la forma en la que funciona los elementos de armado en papel, con guías y líneas que indicarán que se debe hacer.

3. Pruebas

Se realiza una serie de pruebas, tanto de color, como al momento de armar los elementos adicionales del producto en mención, realizar las impresiones y demás implementos de ser necesario. Se realizan más de 4 pruebas para comprobar que el material sea de agrado, y también que cumpla la función a la que se le especificó. Más que nada es muy importante que los niños sepan manipularlo fácilmente.

4. Funcionalidad

Es un punto al que se quiere llegar, permitiendo que los niños manejen el material de forma que no tengan dificultad, gracias a las mejoras y actualizaciones realizadas antes de.

5.03.01.01.01. Análisis de la imagen corporativa

Como un paso importante que se realizó antes de implementar el proyecto, se ha creado una marca global y una línea de productos llamada Rondas, la cual se justificará como una identidad corporativa para así dar a conocer a los creadores del producto que se va a presentar.

5.03.01.01.02. Análisis de la identidad corporativa

Se implementan elementos que serán muy importantes al momento de identificar el producto creado, los mismos que estarán presentes en artes, y demás representaciones tanto impresas como digitales.

5.03.01.01.03. Análisis de la comunicación corporativa

Se va a transmitir los beneficios y servicios a través de redes sociales, medios impresos y también mediante la conversación de la gente, la participación en ferias de libros y demás actividades que apoyen a la cultura y tradición.

5.03.02 Desarrollo

5.03.02.01. Análisis de Logotipo

Se crea un imagotipo que contiene colores seleccionados de la gama del color azul, que contiene un ícono y texto juntos.

El isotipo consta de un niño que se arma a manera de piezas de un tangram, denotando una de las actividades que los niños experimentan para impulsar su creatividad y atención.

El logotipo consta de una tipografía palo seco, que le da personalidad y diversión a toda la marca.

5.03.02.01.01. Full Color



Figura N°16: Logotipo Rondas

5.03.02.01.02. Composición de color

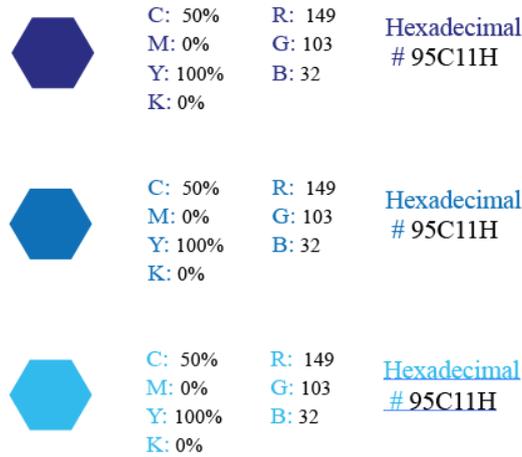


Figura N°17: Composición de Color

5.03.02.01.03. Escala de grises

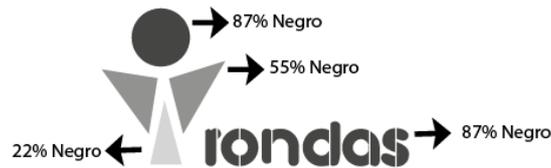


Figura N°18: Escala de Grises

5.03.02.01.04. Positivo y Negativo

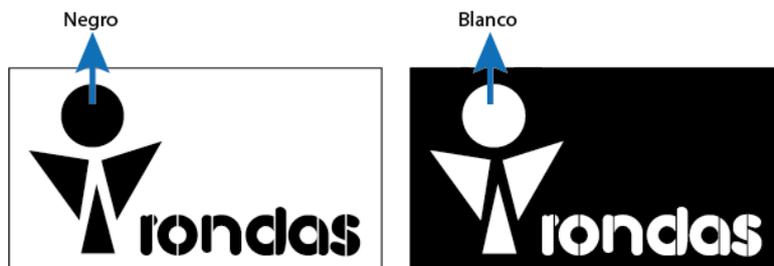


Figura N°19: Logotipo positivo y negativo

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

5.03.02.01.05. Modo de Color

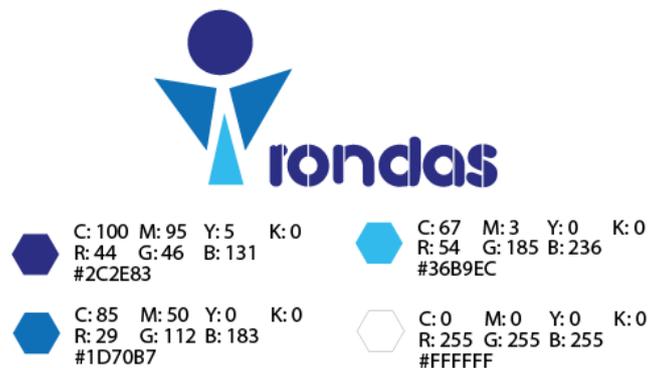


Figura N20: Modo de color Logotipo Rondas

5.03.03. Aplicación de Logotipo

5.03.03.01. Historia

“Rondas” nace partiendo de la idea de crear estrategias de recuperar las diferentes tradiciones Ecuatorianas, tomando en cuenta a los más pequeños y así mantener la información de una manera divertida, es decir, que se pondrá enfoque hacia los futuros emprendedores, estudiantes, padres, etc. Para que la información pase de generación en generación.

5.03.03.02. Misión

Mini empresa que se dedica a elaborar cuentos y demás elementos de interés para los más pequeños de la casa, con mucho esfuerzo y cariño al trabajo, pasmados en cada uno de los artes que se encontraran en los puntos de venta.

5.03.03.03. Visión

Modelo de trabajo y emprendimiento gracias al esfuerzo de cada uno de los elementos humanos, técnicos y tecnológicos que permitirán el crecimiento como empresa y persona dentro y fuera de la institución.

5.03.03.04. Colores

Se eligen colores frescos y que expresen la curiosidad y juventud de la marca, que sea llamativa para los padres de familia y los niños que utilizarán nuestros productos.

5.03.03.05. Piezas Gráficas

Facebook



Figura N°21: Arte de publicación en facebook

Portada de Facebook



Figura N°22: Arte de portada en facebook

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Afiches



Figura N°23: Arte

Revista



Figura N°24: Arte en Revista

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Material P.O.P



Figura N°25: Material P.O.P. mochilas de tela



Figura N°26: Material P.O.P. pelotas de goma



Figuras N°27: Material P.O.P. plato sublimado

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Personajes Armables

El Gato y el ratón

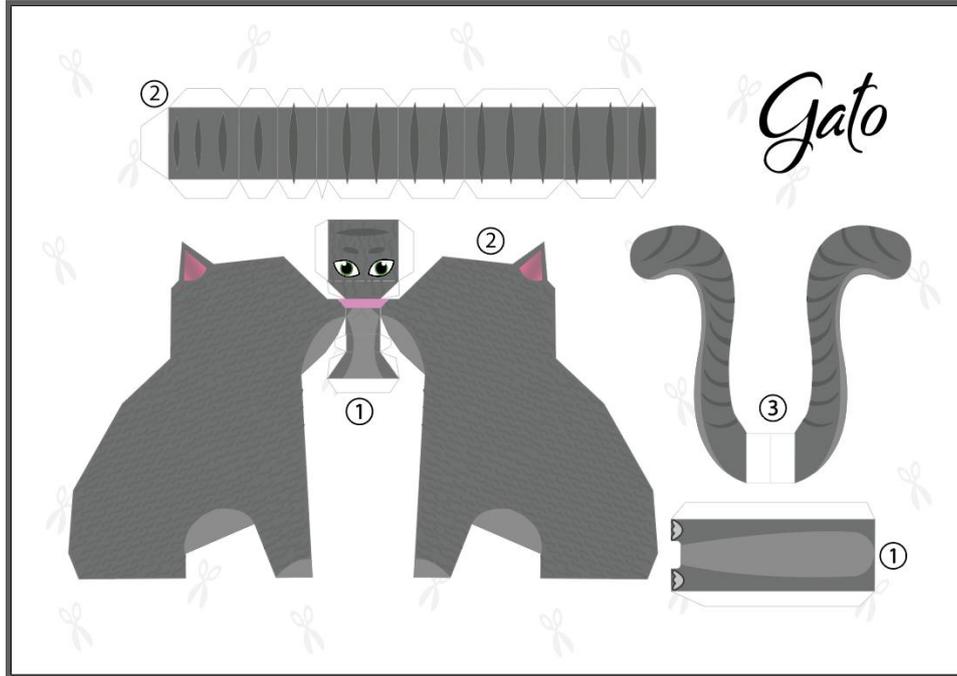


Figura N°28: Personaje armable gato

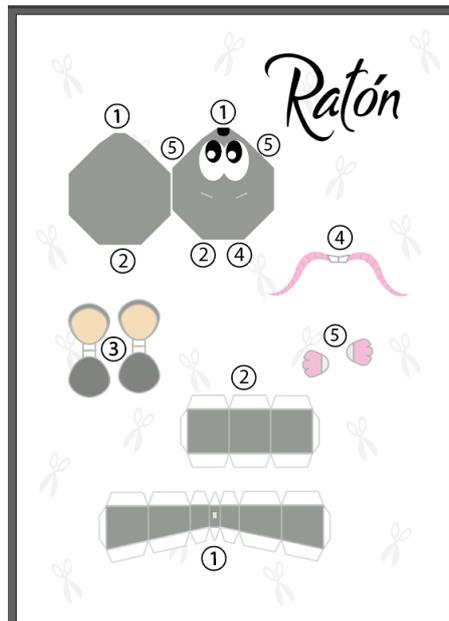


Figura N°29: Personaje armable ratón

El lobo

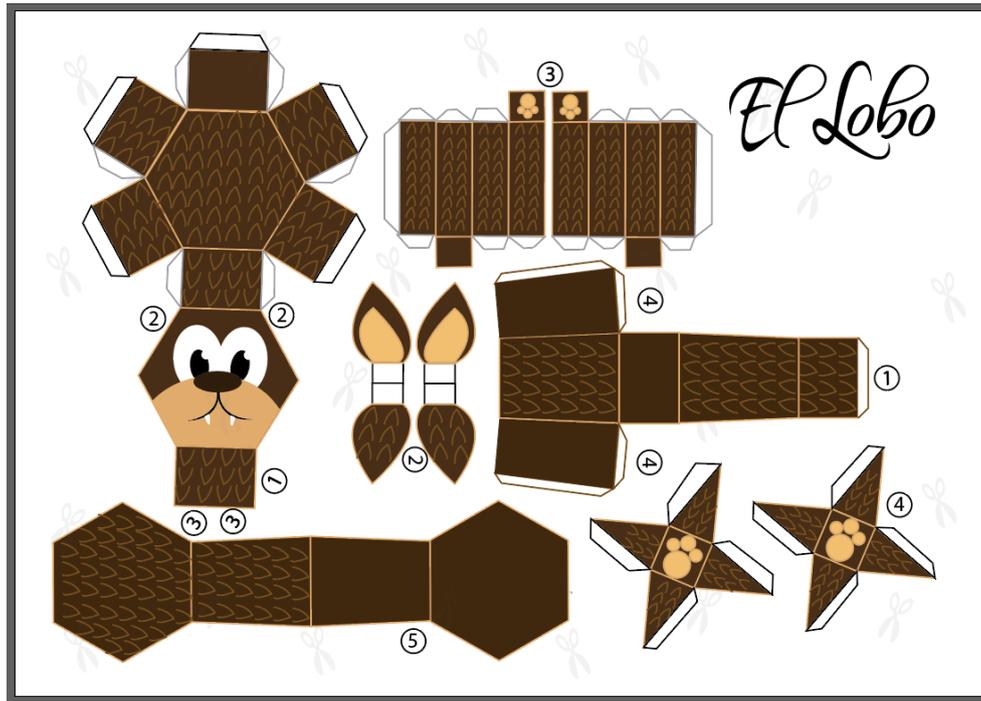


Figura N°30: Personaje armable lobo

Los 3 cerditos

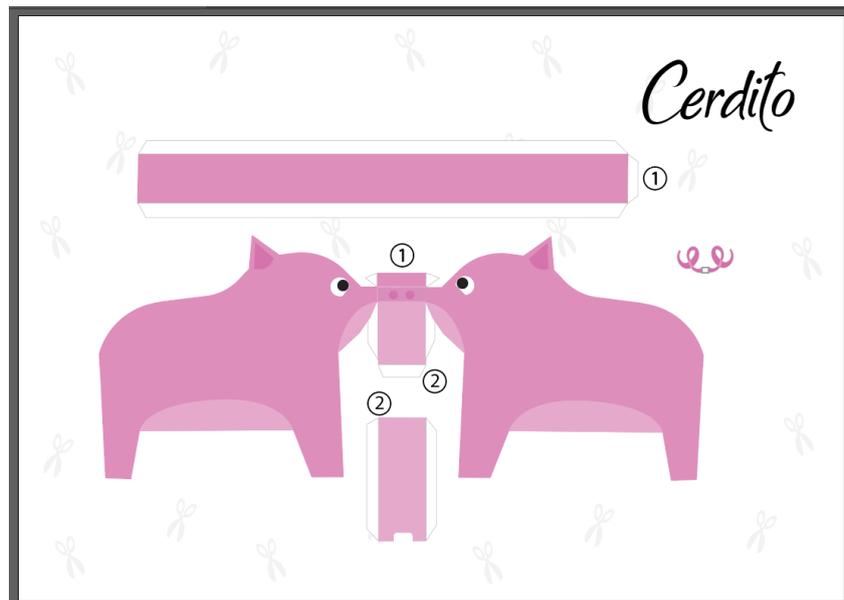


Figura N°31: Personaje armable cerdito

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Personajes adicionales

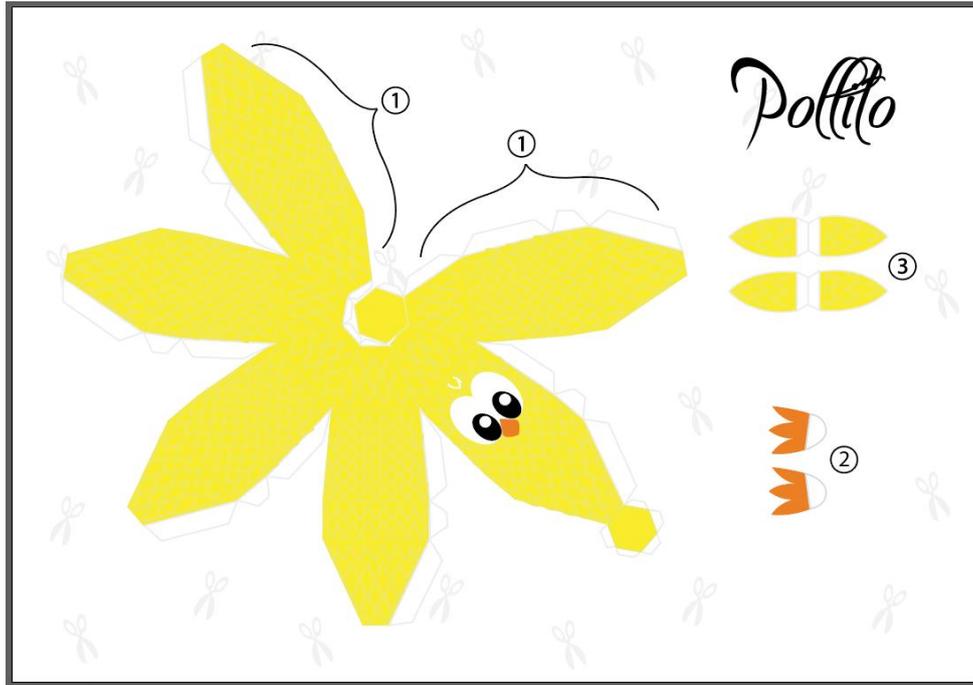


Figura N°32: Personaje armable pollito



Figura N°33: Personaje armable lechuza

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

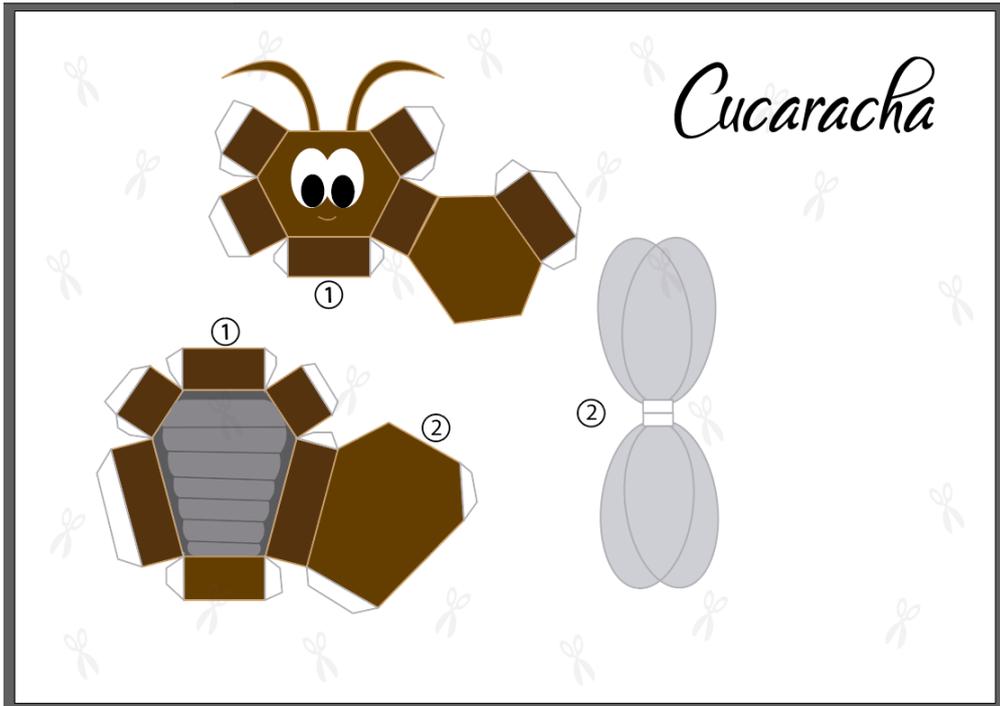


Figura N°34: Personaje armable cucaracha

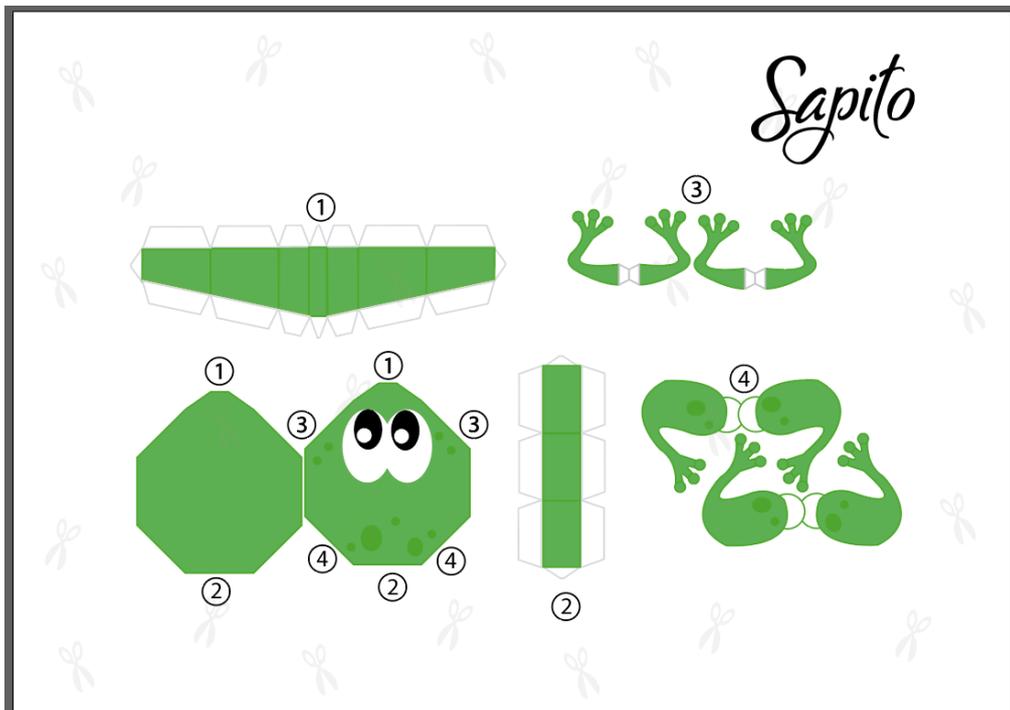


Figura N°35: Personaje armable sapo

5.03.04. Área Editorial

5.03.06.01. Planificación

Se especificará los pasos o las acciones necesarias para que el proyecto, cada uno de ellos tiene mucha importancia para la conclusión del mismo. Por ello es necesario citar cada punto a continuación para tener claro nuestro objetivo.

5.03.06.01.01. Propósito del proyecto

El proyecto que se llevará a cabo, tendrá como objetivo principal el rescate hacia las tradiciones del Ecuador, es decir; que se implementarán productos y líneas de productos que sean de mayor acogida para niños y niñas de edades a partir de 7 años, edad en la cual los implicados ya sostienen la cualidad de la lectura y escritura.

Temática: Infantil y Juvenil.

Formato: Se elaborará 4 libros de tamaño 21cm x 21 cm (A5).

Número de páginas: Cada tomo contendrá un mínimo de 4 páginas y un máximo de 6.

Desarrollo: Para la creación de cada uno, se tomó en cuenta una tipografía legible llamada “tutano” con numeración de 16 y texto de 2 a 3 líneas máximo en cada carilla. Con respecto al modo de color elegido, se utilizarán colores planos, con bordes para resaltar las ilustraciones que se van a mostrar en cada libro.

Mapa de Contenidos: Se enlistará cada una de las partes de tal manera que mostrará sus partes o contenido:

1. Portada
2. Índice
3. Tema
4. Dedicatoria
5. Cuerpo del libro
6. Contraportada

Estilos:

Uso de Color - Colores Planos

La aplicación de colores planos conlleva a no utilizar degradación, se utilizan colores del círculo cromático, de tal forma que se aplicarán colores análogos, complementarios, también tendrá importancia los fondos y las superficies que se va a utilizar.

Uso de Tipografía de Línea de producto – Rondas

tutano
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t
u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
/ * + - = ! : ; " # \$ % &

Figura N°36: Tipografía Rondas

Tipografía simple, que para el manejo de la imagen se ha seleccionado por ser la que llevará en su cuerpo, el producto mencionado en puntos anteriores.

5.03.06.01.04. Páginas master o retículas

Página master portada y contraportada

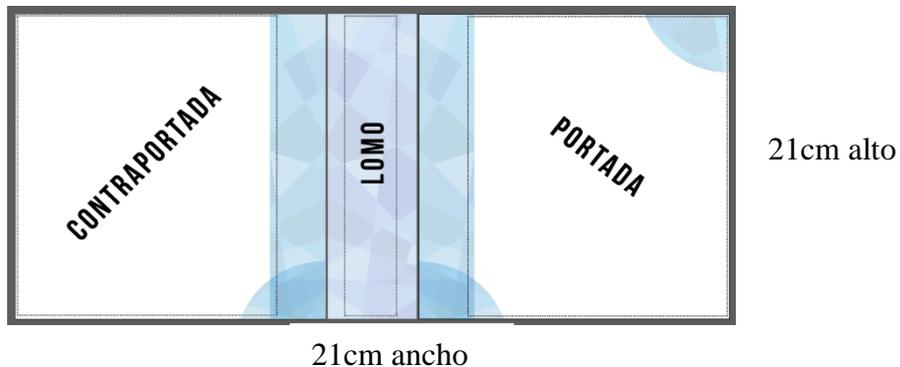


Figura N°37: página master portada

Retículas

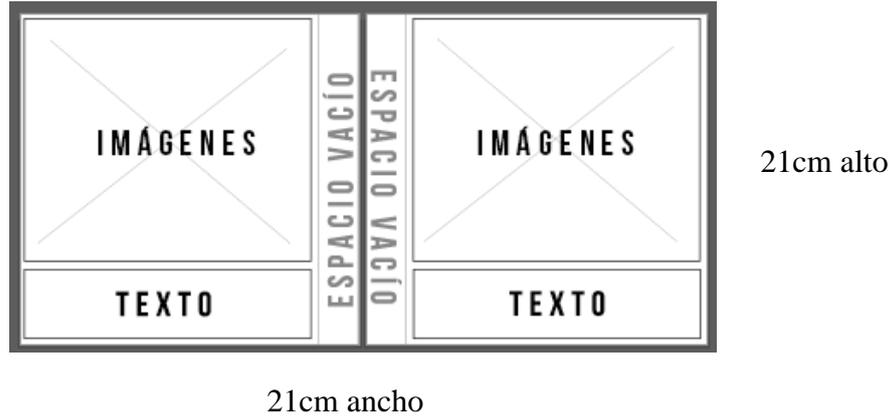


Figura N°38: Retícula 1

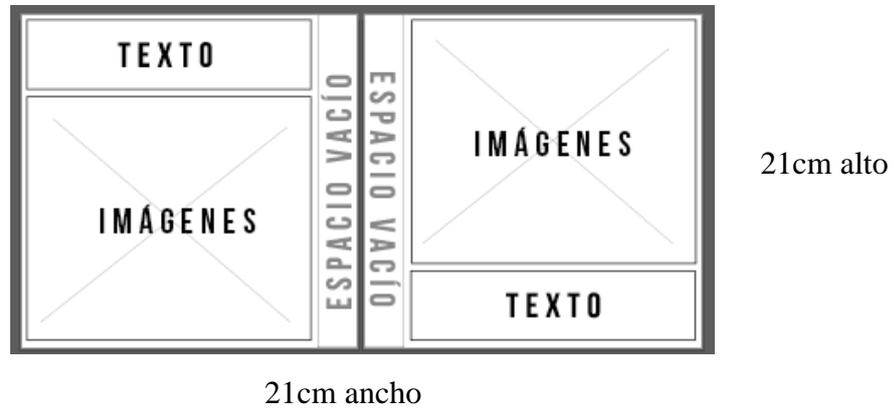


Figura N°39: Retícula 2

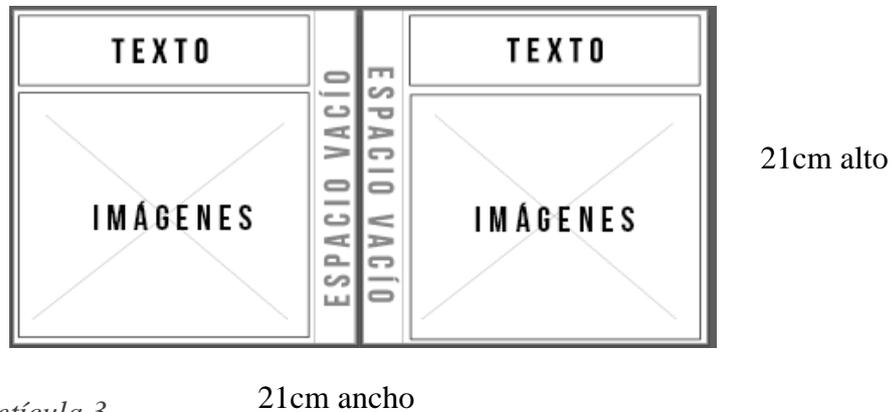


Figura N°40: Retícula 3

5.03.06.01.05. Diagramación

Diagramación de portada y contraportada

21cm alto



21cm ancho

Figura N°41: Diagramación portada y contraportada

5.03.06.01.06. Imagen Corporativa

Se diseña y crea tarjetas de presentación para dar a conocer las diferentes ofertas y servicios que puede ofrecer nuestra línea de productos.

Así como también la papelería corporativa que va a utilizarse dentro y fuera del negocio.

Tarjeta de presentación

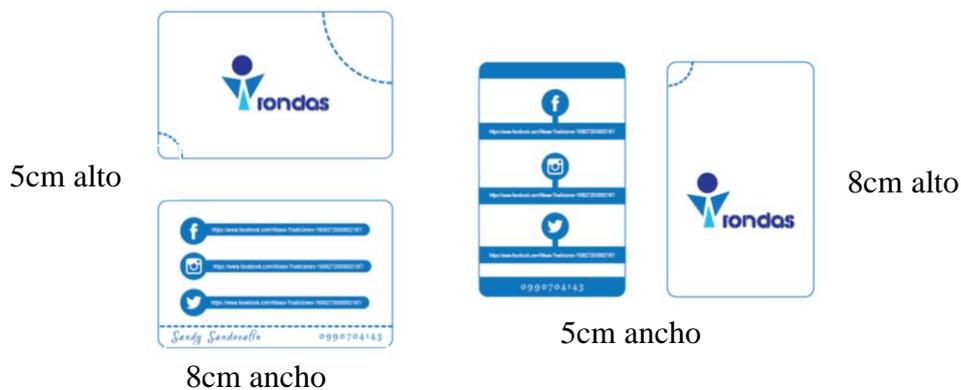


Figura N°42: Tarjetas de presentación

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Así como también la papelería corporativa que va a utilizarse dentro y fuera del negocio.

Hoja membretada

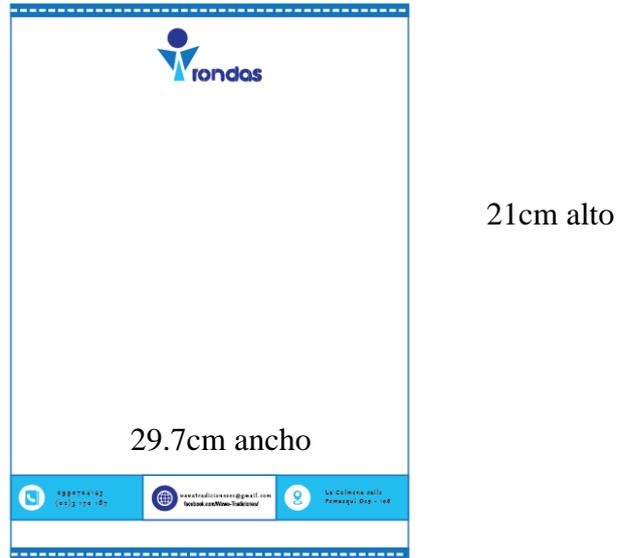


Figura N°43: Hoja membretada

Carpeta

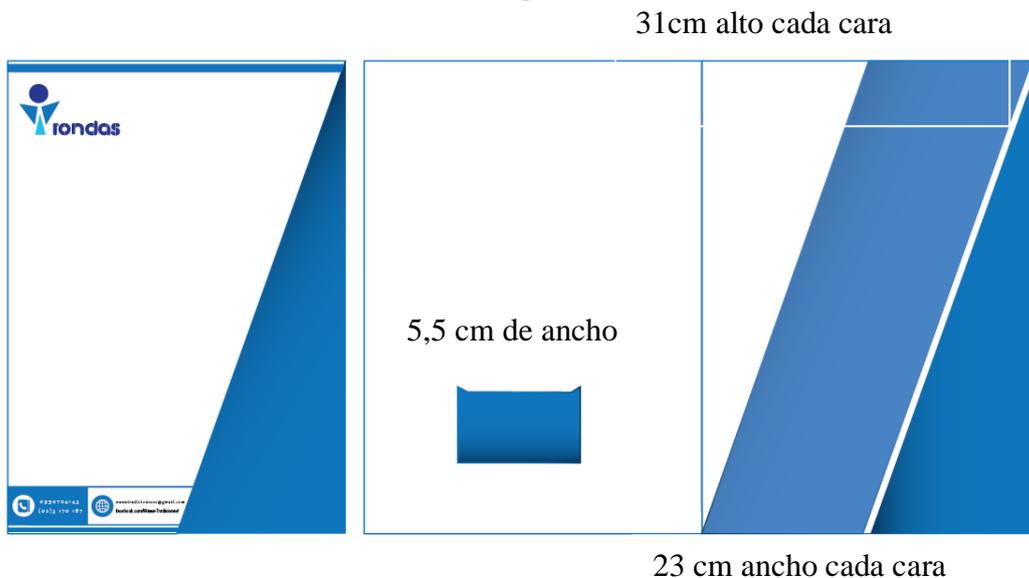


Figura N°44: Carpeta

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Sobre A4

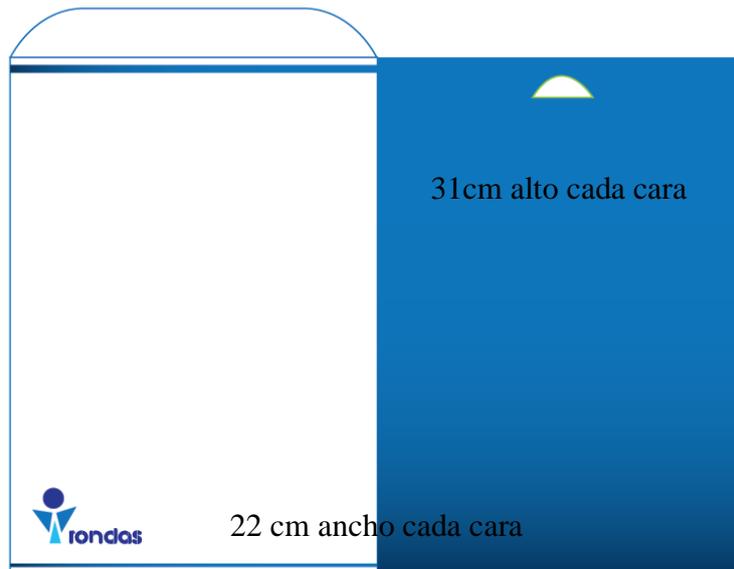


Figura N°45: Sobre A4

5.03.06.01.07. Portada

La portada va a llevar una tipografía llamativa y simple de leer, así como también colores que llamen la atención de los consumidores sin saturarlo con sus elementos.

5.03.06.01.08. Maquetación

Los diseños que se requieren imprimir, van a tener las marcas de corte, dobléz y demás guías para mantener un trabajo impecable.

5.03.06.01.09. Pre prensa

Se toma en cuenta los diferentes formatos que van a utilizarse de acuerdo a cada elemento creado.

Libros Pop up de tamaño 21cm x 21 cm

Láminas de personajes armables de tamaño 21cm x 21cm

Anuncio de revista de media página de tamaño 21cm x 14,8 cm

Tarjetas de presentación de tamaño 5cm x 8 cm

Hoja membretada de tamaño a4 21cm x 29,7 cm

Carpeta de tamaño 23cm x 32 cm

Sobre inen tamaño 22cm x 31 cm

5.03.06.01.10. Prensa

En la reproducción del producto se va a contar con la impresión de cada uno por medio de impresoras láser, que brindarán un acabado claro y colorido al momento de visualizarlo.

5.03.06.01.11. Post prensa

Los materiales una vez impresos, prosigue el armado de los efectos pop up de cada uno de los libros que se está dispuesto entregar como producto final. Se utilizará materiales como pega blanca, que permitirá la creación de pegado en las etiquetas y diferentes solapas del armado pop up.

La portada y contraportada contendrá un cartón de maqueta, que será forrado con los artes adhesivos para recubrir de color, dando así el resultado esperado.

Las páginas de cada libro serán en cartulina plegable que nos va a ayudar a doblar y pegar sobre ella las diferentes artes diseñadas con anterioridad.

5.03.06.01.12. Marketing y Distribución

5.03.06.01.12.01. Análisis FODA

Fortalezas

Elementos complementarios como los personajes armables.

Una marca nueva enfocada a la tradición Ecuatoriana.

Mezcla de variedades para niños acerca de elementos propios del país.

Oportunidades

Innovar productos o implementar algo adicional para darle otro valor.

Emprender un nuevo negocio acerca de temas nuevos para niños.

Crear y diseñar diferentes temas que se manejaba de diferentes maneras utilizando la ayuda de herramientas de la actualidad.

Debilidades

Posicionamiento nulo en el mercado y la mente del consumidor por ser una marca nueva.

Apoyo mínimo sobre normas y leyes de distribución y elaboración del producto.

Escaso presupuesto inicial de la empresa.

Amenazas

Competencia actual con saturación de productos dirigido a niños.

Permisos y leyes nuevas que son restricciones en ciertos puntos del posicionamiento de la nueva marca.

Difusión de sus productos y servicios a través de medios demasiado costosos.

5.03.06.01.12.02. Análisis de la competencia

Matriz de Porter

Tabla N°22: Matriz de Porter

Objetivos Futuros	Estrategia Actual	Supuestos	Capacidades
Ofertas atractivas	Precios cómodos ante productos específicos	Desvalorización del producto por parte del consumidor	Elementos complementarios del producto
Producción de calidad	Utilización de materiales conocidos por el consumidor	Cuidados desfavorables por parte de los distribuidores	Utilización de materiales conocidos por el consumidor
Promociones	Paquetes que contienen varios elementos por el precio de uno	Desvalorización del producto por parte del consumidor	Mezcla de varios elementos para dar otro sentido al producto
Publicidad leal y verídica	Reglas claras acerca de la ley de Comunicación	Denuncias por malentendidos o quebrantamiento de leyes	Capacitación sobre leyes de comunicación

5.03.06.01.12.03. Segmentación de Mercado

Tabla N°23: Segmentación de mercado

SEGMENTACIÓN DE MERCADO	
Ubicación	Ecuador, Sierra, Quito
Rango Edad	Niños 7 años a más
Género	Hombres y mujeres
N. Económico	Nivel B
N. Ingresos	Medio bajo
Instrucción	Primaria, Secundaria, Superior
Estrato Social	Medio
Estilo de Vida	Trabajadores, estudiantes, padres

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

5.03.06.01.12.04. Canales de Marketing

Social Media Marketing

Tabla N°24: Social Media Marketing

SOCIAL MEDIA MARKETING
Objetivos
Incrementar cantidad de seguidores
Ventas a través de redes sociales
Generar potenciales compradores
Conocimiento del producto a través de publicaciones
Conversaciones y debates sobre atención al cliente
Tácticas de Marketing
Publicaciones por semana
Email marketing
Publicidad CPM

Publicaciones y mantenimiento de redes sociales

Responsable: Sandy Sandovalín

Medios Impresos: Revista La Familia

Publicaciones y Diseños

Responsable: Sandy Sandovalín

5.03.04.01. Plan de Medios, Pautajes Y Flow Chart

Tabla N°25: Presupuesto de producción

Medios Principales	
Fan page	\$60
Afiches	\$60
Medios Secundarios	
Revista	\$30
Medio Auxiliar	
P.O.P	\$30
TOTAL	\$180

Tabla N°26: Pautaje Facebook

FACEBOOK				
Inversión Inicial	Publicaciones	Tiempo	Alcance	Valor
\$30	Diario	1 mes	15000 - 94000	350.00

Tabla N°27: Pautaje Afiches

AFICHES					
Inversión Inicial	Cantidad	Color	Tamaño	Iva 12%	Valor Total
\$20	3	Color	A3 (29,7 x 42 cm)	6,43	66,43

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Tabla N°28: Pautaje Revista

Formato	Valor Individual	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Total Avisos	Inversión Total
1/2 página	1400			X		1	1400.00

Tabla N°29: Pautaje Material P.O.P.

MATERIAL P.O.P.			
Ítem	Cantidad	V. Unitario	V. Total
Mochila	5	10	50
Pelota	5	5	25
Plato	5	8	40
TOTAL			115.00

Tabla N30°: Flow Chart

Flow Chart		
Medios Principales		
Medio	Formato	
Facebook	Fanpage	\$ 350,00
Afiches	A3	\$ 66,43
Total medio		\$ 416,43
Medios Secundarios		
Medio	Formato	
Revista	Anuncio	\$ 1.400,00
Total medio		\$ 1.400,00
Medio Auxiliar		
Medio	Formato	
Material P.O.P.	unidades	\$ 115,00
Total medio		\$ 115,00
TOTAL INVERSIÓN		\$ 1.931,43
Presupuesto de producción		\$ 180,00
TOTAL MEDIOS / PRODUCCIÓN		\$ 2.111,43
10% Imprevistos		\$ 211,14
TOTAL CAMPAÑA		\$ 2.322,57

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

Materiales y herramientas necesarias para la conclusión del proyecto, que se detallarán a continuación.

6.01.01. Técnicos – Tecnológicos

Software:

Microsoft Word

Microsoft Excel

Adobe Ilustrador CC 2018

Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Indesign CC 2018

Hardware:

Equipo HP Envy

Sistema Operativo Windows 10 Pro

Procesador Inter(R) Core (TM) i7

Memoria RAM: 12,0 GB

Tableta WACOM

6.01.02. Humano

En la realización del proyecto de creación de personajes armables y libros pop up se contó con la participación e introducción de habilidades por parte de:

Sandy Sandovalín – Autor del proyecto

Lcda. Gabriela Fernanda Hurtado Troya – Tutor de Tesis

Msc. Laura Cajamarca – Lector de Tesis

6.01.03. Económico

El financiamiento del presente proyecto es propio del investigador ya que no cuenta con ningún acuerdo con ninguna institución, siendo una Marca nueva.

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla N°31: Gastos Operativos

DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	FINANCIAMIENTO
Impresiones adelantos	0,10 c/hoja	10.50	Propio
Impresiones pruebas personajes	0,30 c/hoja	10.80	Propio
Transporte	1,00	100.00	Propio
Imprevistos	1,00	60.00	Propio
Suministros oficina	3,50	7.00	Propio
Internet	26,16	209.28	Propio
TOTAL		397,58	Propio

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

Tabla N°32: Gastos de Elaboración del Proyecto

PRESUPUESTO DE PROYECTO				
Cantidad	Detalle	V. Unitario	V. Total	Financiamiento
4	Cancioneros	8,00	32,00	Propio
4	Láminas personajes	1,50	6,00	Propio
3	Afiches	1,50	4,50	Propio
iva 12%			4,56	
TOTAL			47,06	Propio

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla N°33: Gastos de Aplicación del Proyecto

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Textos.	0	3 libros	X			0
b) Fotocopias.	5,00	8 veces			Propio	40,00
c) Internet.	26,16	8 meses de uso			Propio	209,28
2. Experimentación						
a) Pruebas de color y forma	0.30	7 impresiones			Propio	2,10
b) Pruebas de armado de personajes	0.30	12 impresiones			Propio	3,60
Materiales: papel, tinta, tijeras, goma	18,20	1 de cada uno			Propio	18,20
3. Viajes y viáticos						
a) Pasajes.	1,00	35,00			Propio	35,00
4. Análisis y manejo de información						
a) Computador.	25	1 HP ENVY			Propio	25
c) Software especializado.	50	1 S.O.			Propio	50

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

5. Documento final	Valor		Financiamiento			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
a) Digitación.	0	Propio			Propio	0
b) Software especializado.	0	Propio			Propio	0
c) Impresión.	5,25	2			Propio	10,50
d) Empastes.	12,00	2			Propio	24,00
Otros... (Planos, Fotografías...).	12,00	4			Propio	48,00
6. Costos personal						
a) Diseñador	690	Trabajo propio			Propio	690

6.02.02.01. Desglose de valores de Diseñador

Tabla N°34: Valores de diseñador

TRABAJO DISEÑADOR		Valor
Facebook	Artes publicidad	30,00
	Redes Sociales	30,00
Afiches	Artes publicidad	60,00
Revista	Arte publicidad	30,00
Material P.O.P.	Mochilas	10,00
	Pelotas	10,00
	Platos	10,00
Logotipos	Wawa	60,00
	Rondas	60,00
Armables	8 Personajes	160,00
Libros	4 libros	200,00
Empaque	Caja	30,00
TOTAL		690,00

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

6.03. Cronograma

Tabla N° 35: Cronograma de actividades

N°	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			MES	Semana				
1	Tema	Autor	Noviembre		X		Revisión y aprobación de tema.	
2	Capítulo I	Autor	Noviembre			X	Elección de las fuerzas de la matriz T y revisión de capítulo I.	
3	Capítulo II y III	Autor	Diciembre	X	X		Revisión y elección de involucrados, revisión y aprobación de capítulo II y III.	
4	Capítulo III Y IV	Autor	Diciembre			X	X	Análisis, explicación y aprobación del contenido de capítulo III y IV.
5	Capítulo IV y Diseños	Autor	Enero	X	X			Presentación de capítulo IV y primeros diseños, artes y armados.
6	Capítulo V y Diseños.	Autor	Febrero			X	X	Explicación y revisión de capítulo y diseños de producto.
7	Capítulo V y Diseños	Autor	Marzo	X	X			Análisis de contenido, revisión, cambios y pruebas de diseños.
8	Capítulo V, VI, VII	Autor	Marzo			X		Revisión y Aprobación de puntos dentro de los capítulos, revisión de diseños.
9	Capítulo VI, VII	Autor	Marzo				X	Aprobación final de primer borrador de Tesis.

Diseño y Elaboración de una colección de personajes armables sobre las rondas infantiles populares del sector sierra, añadiendo un cancionero pop up ilustrado complementando con material P.O.P dirigido a niños mayores de 7 años en la ciudad de Quito.

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

- Gracias al estudio de investigación realizado en niños de edades a partir de 7 años se puede concluir que existen diferentes tipos de aprendizaje a través de un material lúdico.
- Por otro lado se concluye también que es muy aconsejable mezclar información importante con modos de recreación para niños, ya que permiten que la información se mantenga un mayor tiempo en su mente.
- Los temas importantes para personas mayores de edad pueden ser de agrado para los niños solamente si se implementa más color y creatividad.
- Las encuestas aplicadas nos ayudaron a concluir que los niños buscan más juegos que tengan movimiento, persecución o la integración de más personas.
- Las manualidades de papel son atractivas para los niños, ya que mostraron interés por armar un personaje con el que puedan volver a utilizarlo más tarde.
- Los libros pop up generan mayor interacción con los niños, gracias a ello el enfoque de su atención fue mayor con la implementación de elementos armables.
- Los niños manejaron todos los elementos que contenía la propuesta de proyecto sin ningún problema.

7.02. Recomendaciones

- Se recomienda que los materiales dispuestos sean vigilados bajo la supervisión de un adulto, para alargar su tiempo de vida.
- Los personajes armables contienen piezas individuales que pueden ser ingeridas por los niños, se solicita la supervisión de un adulto al momento de armarlos.
- Las rondas dentro del libro, deben ser escuchadas mediante un cd implementado para que sea de ayuda al momento de jugar.
- Mantener los objetos en lugar seco, ya que en su elaboración intervinieron materiales delicados al contacto con el agua.
- Los niños podrían no conocer del todo los temas de los cancioneros puestos a disposición, se recomienda cuidar del cd de audio, para usarlo como guía para jugarlo correctamente.

ANEXOS

La Creación de marca Wawakuna, que nos permitirá obtener la línea de productos que se está presentando como proyecto. “Rondas” elabora e innova libros y personajes acerca de las tradiciones ecuatorianas.

Se hace una justificación acerca de la marca creada anteriormente.

Logotipo Wawakuna



Figura N°46: Logotipo wawa

Composición de color



Figura N°47: Composición de color

Escala de grises

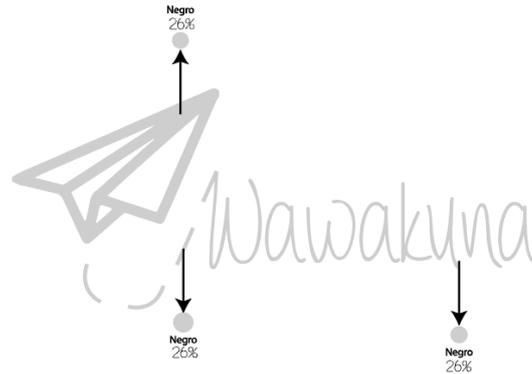


Figura N°48: Escala de grises

Positivo y Negativo



Figura N°49: Positivo y negativo

Modo de Color

Se utiliza una tipografía con serifas, que genera una sensación de personalidad al momento de manejarla dentro de un elemento representativo, tal como WAWA, llamado así por hacer alusión a los niños, en el idioma natal de la ciudad de Quito.



Figura N°50: Modo de color

Marca Wawa

Amazing Day Everyday
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
/ * - + # \$ % & () : ; . . .

Figura N°51: Tipografía wawa

Se utiliza una tipografía con serifas, que genera una sensación de personalidad al momento de manejarla dentro de un elemento representativo, tal como WAWA, llamado así por hacer alusión a los niños, en el idioma natal de la ciudad de Quito.

Manual Corporativo Wawa

Páginas principales



Figura N°52: Páginas principales

Contenido con numeración, misión de la empresa

FiguraN°53: Contenido y misión



Visión de la empresa, y los valores institucionales

FiguraN°54: Visión y valores



Valores institucionales e Introducción del manual corporativo

FiguraN°55: Valores e Introducción



Inicio de la construcción de la marca

FiguraN°56: Construcción de marca



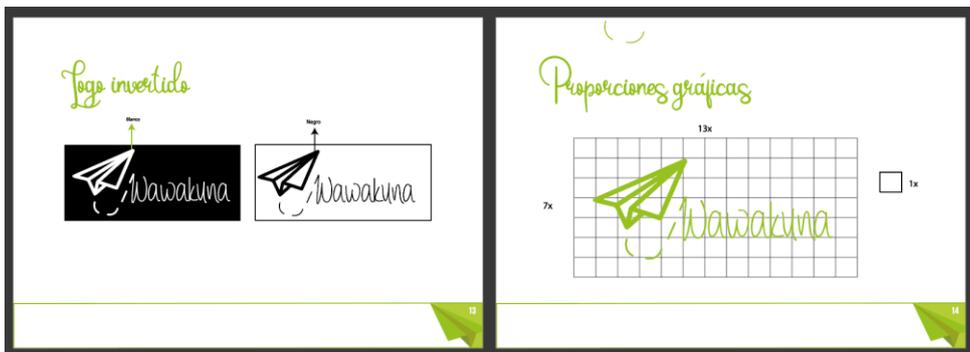
Construcción de isotipo y aplicación de grises

FiguraN°57: Isotipo y Grises



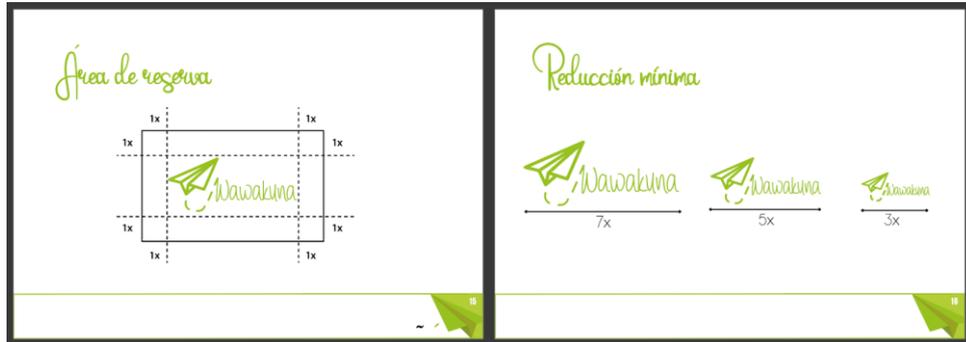
Logotipo en positivo y negativo, y también las proporciones y medidas

FiguraN°58: Color invertido y proporciones



Reducciones y restricciones establecidas

Figura N°59: Área de reserva y reducciones



DISEÑO GRÁFICO

La presente encuesta tiene como objetivo obtener información acerca del conocimiento de las rondas infantiles en los niños, dentro de hogares y escuelas, de tal manera que nos aportará datos positivos hacia el proyecto de rescate cultural en la Ciudad de Quito.

1. ¿Conoce niños con edades menores o iguales a 7 años?
 - c) Si
 - d) No
2. ¿Cuánto tiempo de lectura dedica al día?
 - g) 15 minutos
 - h) 30 minutos
 - i) 1 hora
3. ¿Cuánto tiempo de juego y recreación dedica al día?
 - j) 15 minutos
 - k) 30 minutos
 - l) 1 hora
4. ¿Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce?
 - d) De mesa
 - e) Muñecos de acción
 - f) Otros
5. ¿Ha practicado alguna actividad de armado con papel?
 - c) Si
 - d) No
6. ¿Cuáles actividades tradicionales ha practicado?
 - d) Baile
 - e) Juegos
 - f) Literatura
7. ¿Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia?
 - g) El gato y el ratón
 - h) El lobo
 - i) Los tres cerditos
 - j) El florón
 - k) Las calaveras
 - l) Las vocales
8. ¿A través de cuales medios conoce las rondas infantiles?
 - d) Libros
 - e) Audios
 - f) Comunicación padre e hijo
9. ¿En qué medios le gustaría que sean transmitida información acerca de las rondas infantiles?
 - d) Redes Sociales
 - e) Libros infantiles
 - f) Cd de audio

DISEÑO GRÁFICO

La presente encuesta tiene como objetivo obtener información acerca del conocimiento de las rondas infantiles en los niños, dentro de hogares y escuelas, de tal manera que nos aportará datos positivos hacia el proyecto de rescate cultural en la Ciudad de Quito.

10. ¿Conoce niños con edades menores o iguales a 7 años?
 - e) Si
 - f) No
11. ¿Cuánto tiempo de lectura dedica al día?
 - m) 15 minutos
 - n) 30 minutos
 - o) 1 hora
12. ¿Cuánto tiempo de juego y recreación dedica al día?
 - p) 15 minutos
 - q) 30 minutos
 - r) 1 hora
13. ¿Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce?
 - g) De mesa
 - h) Muñecos de acción
 - i) Otros
14. ¿Ha practicado alguna actividad de armado con papel?
 - e) Si
 - f) No
15. ¿Cuáles actividades tradicionales ha practicado?
 - g) Baile
 - h) Juegos
 - i) Literatura
16. ¿Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia?
 - m) El gato y el ratón
 - n) El lobo
 - o) Los tres cerditos
 - p) El florón
 - q) Las calaveras
 - r) Las vocales
17. ¿A través de cuales medios conoce las rondas infantiles?
 - g) Libros
 - h) Audios
 - i) Comunicación padre e hijo
18. ¿En qué medios le gustaría que sean transmitida información acerca de las rondas infantiles?
 - g) Redes Sociales
 - h) Libros infantiles
 - i) Cd de audio

DISEÑO GRÁFICO

La presente encuesta tiene como objetivo obtener información acerca del conocimiento de las rondas infantiles en los niños, dentro de hogares y escuelas, de tal manera que nos aportará datos positivos hacia el proyecto de rescate cultural en la Ciudad de Quito.

19. ¿Conoce niños con edades menores o iguales a 7 años?
 - g) Si
 - h) No
20. ¿Cuánto tiempo de lectura dedica al día?
 - s) 15 minutos
 - t) 30 minutos
 - u) 1 hora
21. ¿Cuánto tiempo de juego y recreación dedica al día?
 - v) 15 minutos
 - w) 30 minutos
 - x) 1 hora
22. ¿Qué clase de juegos prefieren los niños que usted conoce?
 - j) De mesa
 - k) Muñecos de acción
 - l) Otros
23. ¿Ha practicado alguna actividad de armado con papel?
 - g) Si
 - h) No
24. ¿Cuáles actividades tradicionales ha practicado?
 - j) Baile
 - k) Juegos
 - l) Literatura
25. ¿Cuál ronda infantil practicaba más en su infancia?
 - s) El gato y el ratón
 - t) El lobo
 - u) Los tres cerditos
 - v) El florón
 - w) Las calaveras
 - x) Las vocales
26. ¿A través de cuales medios conoce las rondas infantiles?
 - j) Libros
 - k) Audios
 - l) Comunicación padre e hijo
27. ¿En qué medios le gustaría que sean transmitida información acerca de las rondas infantiles?
 - j) Redes Sociales
 - k) Libros infantiles
 - l) Cd de audio

7.04 Bibliografía

Bibliografía

Senplades. (2017 - 2021). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Obtenido de https://observatorioplanificacion.cepal.org/sites/default/files/plan/files/Ecuador%20Plan%20Nacional%20para%20el%20Buen%20Vivir%202017-2021_0.pdf

Distrito Metropolitano Quito. (s.f.). Obtenido de <http://www.pichincha.gob.ec/pichincha/cantones/item/23-distrito-metropolitano-de-quito.html>

Definición. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.de/ilustracion/>

cultura educa. (s.f.). Obtenido de <http://www.cultureduca.com/blog/los-cancioneros/>

Gilardoni, C. (s.f.). *Ingeniería de papel*. Obtenido de <http://arteyciencia.leamosmas.com/2016/02/22/la-ingenieria-del-papel/>

DISSENY. (s.f.). *Escuela de arte de Diseño*. Obtenido de <http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>

Bueltran, J. P. (p.14 de 2010). Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>

María, M. A. (s.f.). *Guía infantil*. Obtenido de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/lectura/por-que-son-tan-importantes-las-ilustraciones-en-los-cuentos-infantiles/>

ecured. (2012). *Teoría del color*. Obtenido de

https://www.ecured.cu/Teor%C3%ADa_del_color

Española, R. A. (2016). *Definiciones*. Obtenido de <https://definicion.de/ronda-infantil/>

Salto, D. C. (2016). *Tipos de aprendizaje*. Obtenido de

https://issuu.com/dianacarolinacastillosaltos/docs/tipos_de_aprendizaje.docx

Proaño, S. M. (2016). *ELABORACIÓN Y DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 3 A 5 AÑOS QUE COMPRENDE COLORES, NÚMEROS, PARTES DEL CUERPO Y ANIMALES; EN EL COLEGIO RÉPLICA MONTUFAR CIUDAD BICENTENARIO*.

Quito: Proyecto Investigación Desarrollo e Innovación.

Fuentes, J. C. (2016). *ELABORACIÓN Y DISEÑO DE LIBROS APLICANDO LA TÉCNICA POP UP DIRIGIDO A NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS SOBRE CUENTOS INFANTILES Y SU APLICACIÓN EN EL JARDÍN "SEÑORES DIEZ" EN EL CANTÓN RUMIÑAHUI PARROQUIA DE LA MERCED CON EL FIN DE INCENTIVAR A LA LECTURA*. Quito.

Landazuri, E. C. (2013). *DISEÑO EDITORIAL PARA EDUCACIÓN INICIAL CREACIÓN DE UNA GUÍA DE ENSEÑANZA Y MATERIAL DIDÁCTICO INFANTIL*

PARA EL JARDÍN LA CASITA DE GUAPULO UBICADA EN GUAPULO. Quito:

Proyecto Investigación Desarrollo e Innovación.

SEMPLADES. (2017 - 2021). *Plan Nacional del Buen Vivir*. pag. 51.

(s.f.). Obtenido de <https://definicion.de/ilustracion/>



Quito, 06 de Marzo de 2018

Señores
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
Presente

De mi consideración

Me permito emitir el siguiente escrito correspondiente a la **ENTREGA E IMPLEMENTACIÓN** del Material Editorial Lúdico Desarrollado por la srta. **SANDY PAMELA SANDOVALÍN PÁEZ con C.I. 1724382633** para la difusión del mismo dentro de Wawakuna, emprendimiento dedicado al rescate cultural para niñas y niños.

Como punto final se confirma que el proyecto elaborado se ha entregado de manera satisfactoria dentro de la institución.

Srta. Sandy Sandovalín
Gerente General



0990704143
(02)3 170 167



wawatradicionesec@gmail.com
facebook.com/Wawa-Tradiciones/



La Colmena calle
Pomasqui Oe9 - 106

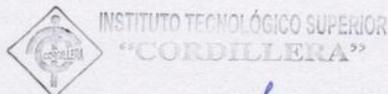
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DISEÑO GRÁFICO

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **SANDOVALIN PÁEZ SANDY PAMELA**, portador de la cédula de identidad N° 172438263-3, previa validación por parte de los departamentos facultados.

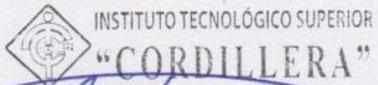
Quito, Mayo 2018



Sra. Mariela Balseca

CAJA

VISTO FINANCIERO



CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade

DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra

BIBLIOTECA



03 MAY 2018

8,43
COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba

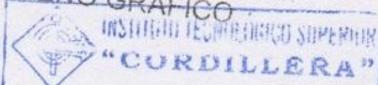
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



DIRECCIÓN DE CARRERA
Ing. Lizeth Guerrero

DIRECTOR DE CARRERA

DISEÑO GRÁFICO



02 MAY 2018

Tgla. Magüi Ordoñez

SECRETARIA ACADÉMICA

Urkund Analysis Result

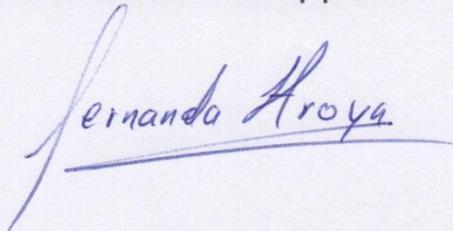
Analysed Document: SandySandovalín.pdf (D37153243)
Submitted: 4/2/2018 10:10:00 PM
Submitted By: sandysandovalin2504@gmail.com
Significance: 2 %

Sources included in the report:

ANDRANGO_JOSE.pdf (D37082472)
http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/5598/3/Importancia_Rondas_Infantiles%20_Garces_2017.pdf
<http://dspace.ucundinamarca.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/261/La%20Traduccion%20Creativa%20al%20Ingles%20de%20Tres%20Rondas%20Infantiles%20Tradicionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Instances where selected sources appear:

4



Fernanda Aroya