

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Modalidad: Proyecto Integrador

Trabajo de Titulación, Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciada en Diseño Gráfico, otorgado por la Universidad Técnica de Ambato.

Autora: Estefanía Alexandra, Ulloa Calvache

Tutora: Mg. Carolina Elizabeth Maldonado Chérrez

Ambato - Ecuador

Enero, 2026

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación sobre el tema:

“Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato” de la alumna Estefanía Alexandra Ulloa Calvache, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Trabajo de Titulación bajo la Modalidad Proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento para la Titulación de Grado en la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Diciembre 2025



.....

Mg. Carolina Elizabeth Maldonado Chérrez

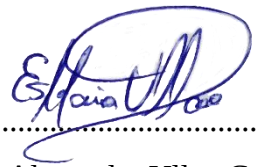
C.C.: 1804278883

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Estefanía Alexandra Ulloa Calvache con cédula de ciudadanía No 1850023266, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de titulación, modalidad Proyecto Integrador bajo el tema: **"Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"**, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a de este trabajo de Titulación

Ambato, Diciembre 2025



.....

Estefanía Alexandra Ulloa Calvache

C.C.: 1850023266

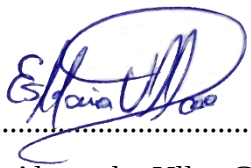
AUTOR(A)

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Estefanía Alexandra Ulloa Calvache con C.C.: 1850023266 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"MATERIAL DIDÁCTICO EDUCATIVO PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA EMPRESA TOMATIS DE LA CIUDAD DE AMBATO"**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Trabajo de Titulación a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a.

Ambato, Diciembre 2025



.....

Estefanía Alexandra Ulloa Calvache

C.C.: 1850023266

AUTOR/A

TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado del Trabajo de Titulación, Modalidad Proyecto Integrador sobre el **TEMA "MATERIAL DIDÁCTICO EDUCATIVO PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA EMPRESA TOMATIS DE LA CIUDAD DE AMBATO"** de Estefanía Alexandra Ulloa Calvache, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento para la Titulación de Grado para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato, una vez revisado y calificado

Ambato, Diciembre 2025

Para constancia firman:

_____

Título. Nombres y Apellidos
PRESIDENTE
C.C.:

_____ _____

Título. Nombres Apellidos
MIEMBRO TRIBUNAL DE GRADO
C.C.:

Título. Nombres Apellidos
MIEMBRO TRIBUNAL DE GRADO
C.C.:

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios, quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para llegar a este momento de mi vida. A mis angelitos, que a pesar de que ya no están junto a mí, siempre me han cuidado.

- Estefanía Ulloa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, Javier Ulloa y Gladys Calvache por haber sido mi pilar fundamental y por siempre alentarme a seguir adelante a pesar de las dificultades.

A mi hermano, Lenin Ulloa, por ser mi apoyo constante y por ser mi cómplice en todas mis locuras.

A mi amor, José Vargas, por siempre alentarme para no rendirme y por ser mi polo a tierra en todo momento.

A Evelyn Vargas, directora de la empresa Tomatis sede Ambato, por apoyarme incondicionalmente durante la elaboración de mi proyecto.

A mi tutora, Mg. Carolina Maldonado, por haberme impulsado constantemente, gracias por haber sido más que una docente en mi recorrido universitario.

A mis gatitos, Panquesito y Morita por haber sido mi compañía sincera durante mis noches más exhaustas.

- Estefanía Ulloa

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR iii

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iv

DERECHOS DE AUTOR..... v

TRIBUNAL DE GRADO vi

DEDICATORIA vii

AGRADECIMIENTO..... viii

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES 2

1.1. Tema 2

1.2. Planteamiento del problema 2

1.2.1. Contextualización..... 2

1.2.2. Árbol de problemas 5

1.2.3. Enunciado del problema..... 6

1.3. Justificación del proyecto 6

1.4. Objetivos..... 7

1.4.1. Objetivo general 7

1.4.2. Objetivos específicos 7

1.5. Línea de investigación..... 7

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL..... 8

2.1. Antecedentes de la investigación..... 8

2.2. Categorías fundamentales..... 15

2.3. Redes conceptuales..... 16

2.4. Marco conceptual 18

2.4.1. Diseño gráfico 18

2.4.2. Diseño editorial 25

2.4.3. Material editorial didáctico 30

2.4.4. Comunicación 31

2.4.5. Lenguaje oral 34
2.4.6. Estimulación del lenguaje 36
2.5. Marco legal 39
CAPÍTULO 3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO 43
3.1. Análisis externo 43
3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico) 43
3.1.2. Análisis FODA 46
CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO 49
4.1. Método 49
4.2. Enfoque del proyecto 49
4.3. Modalidad 49
4.4. Nivel de investigación 50
4.5. Síntesis del diseño metodológico 50
4.6. Operacionalización de variables 51
4.7. Diseño de investigación 53
4.7.1. Población y muestra 53
4.8. Técnicas de estudio 54
4.9. Modelo de instrumentos 57
4.9.1. Modelo de las entrevistas 57
4.9.2. Modelo de ficha de observaciones 60
4.10. Análisis y discusión de resultados 62
4.10.1. Entrevistas a profesionales en Diseño gráfico 62
4.10.2. Entrevistas a profesionales parvularios 69
4.10.3. Entrevistas a profesionales psicopedagogas 73
4.10.4. Análisis ficha de observaciones 79
Análisis estructural 81
4.10.5. Matriz de triangulación 84

CAPÍTULO 5. PROPUESTA 97
5.1. Metodología proyectual 97
5.2. Aplicación metodológica de la propuesta 98
5.3. Descripción de la propuesta 100
5.4. Perfil del cliente, estilo y tono 101
5.4.1. Perfil del cliente 101
5.4.2. Estilo 102
5.4.3. Tono 102
5.5. Desarrollo de la propuesta 102
5.5.1. Identidad visual 102
5.5.2. Tipografía 103
5.5.3. Cromática 103
5.5.4. Formato 104
5.5.5. Retícula 105
5.5.6. Composición 106
5.5.7. Construcción del prototipo 107
5.5.8. Materiales e insumos 111
5.5.9. Presupuesto 112
5.6. Evaluación 113
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 115
6.1. Conclusiones 115
6.2. Recomendaciones 115
BIBLIOGRAFÍA 117
ANEXOS 122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro resumen análisis FODA 47
Tabla 2 Matriz síntesis diseño metodológico 50
Tabla 3 Variable independiente: Material editorial didáctico 51
Tabla 4 Variable dependiente: Estimulación del lenguaje 52
Tabla 5 Segmentación de mercado potencial 53
Tabla 6 Profesionales especialistas para entrevistar 54
Tabla 7 Descripción ficha de observaciones 55
Tabla 8 Descripción para el análisis estructural 56
Tabla 9 Análisis entrevista a diseñadores gráficos 62
Tabla 10 Análisis entrevista a parvularios 69
Tabla 11 Análisis entrevista a psicopedagogas 73
Tabla 12 Análisis ficha de observaciones 79
Tabla 13 Ficha de análisis estructural 81
Tabla 14 Variable dependiente: Material editorial didáctico 84
Tabla 15 Variable dependiente: Estimulación del lenguaje 91
Tabla 16 Materiales e insumos 111
Tabla 17 Presupuestos de materiales 112
Tabla 18 Presupuesto de la etapa de diseño 112
Tabla 19 Presupuesto total 113

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas 5
Gráfico 2 Categorías fundamentales 15
Gráfico 3 Red conceptual variable independiente 16
Gráfico 4 Red conceptual variable dependiente 17
Gráfico 5 Línea 18
Gráfico 6 Punto 19
Gráfico 7 Plano 19
Gráfico 8 Volumen 19
Gráfico 9 Forma 20
Gráfico 10 Tipografía 21
Gráfico 11 Psicología del color 21
Gráfico 12 Packaging 24
Gráfico 13 Formato 27
Gráfico 14 Tipos de soportes 29
Gráfico 15 Pop up 31
Gráfico 16 Fáses del Design Thinking 98
Gráfico 17 Lluvia de ideas 99
Gráfico 18 Perfil del cliente 101
Gráfico 19 Identidad gráfica 102
Gráfico 20 Variantes identidad gráfica 103
Gráfico 21 Tipografía identidad gráfica 103
Gráfico 22 Cromática identidad gráfica 104
Gráfico 23 Manual de marca 104
Gráfico 24 Formato 105
Gráfico 25 Retículas 105
Gráfico 26 Planillo 106
Gráfico 27 Manual de estilos 107
Gráfico 28 Bocetos elementos gráficos 107
Gráfico 29 Digitalización animales 108
Gráfico 30 Digitalización hogar 108
Gráfico 31 Digitalización medios de transporte 109
Gráfico 32 Prototipo tomos 109

Gráfico 33 Prototipo páginas enfrentadas 110
Gráfico 34 Ficha técnica 110
Gráfico 35 Prototipo Packaging 111

RESUMEN EJECUTIVO

El proyecto aborda la necesidad de material editorial como apoyo didáctico para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años de la empresa Tomatis, sede Ambato. Los objetivos se centraron en investigar la estimulación del lenguaje con entrevistas a expertos, establecer principios de diseño editorial mediante el análisis de distintos recursos y proponer material que integre elementos visuales y táctiles.

El enfoque es cualitativo a través de investigaciones bibliográficas y de campo, la propuesta se apoyó en el Design Thinking, para desarrollar la colección "Pequeños exploradores", compuesta por tres tomos relacionados con el entorno de los niños. Se consideraron aspectos importantes de las entrevistas, fichas de observación y de análisis, es así que la evaluación arrojó resultados favorables. Se recomienda ampliar la colección con nuevas temáticas y generar material complementario, tomando en cuenta que las psicopedagogas deben guiar las actividades para resguardar la integridad de los niños.

PALABRAS CLAVES: Diseño editorial, material editorial didáctico, estimulación del lenguaje, multisensorial.

ABSTRACT

This project addresses the need for editorial material as didactic support for language stimulation in 3 to 4-year-old children at the Tomatis company, Ambato branch. Objectives focused on researching language stimulation through expert interviews, establishing editorial design principles by analyzing existing resources, and proposing material integrating visual and tactile elements.

The approach is qualitative, utilizing bibliographic and field research. The proposal was based on Design Thinking to develop the “Pequeños Exploradores” collection, comprising three volumes related to children's immediate environment. Important aspects from interviews, observation sheets, and analysis were considered, leading to favorable evaluation results. Recommendations include expanding the collection with new themes and generating complementary material, emphasizing that psychopedagogues must guide activities to safeguard children's integrity.

KEYWORDS: Editorial design, educational publishing material, language stimulation, multisensory.

INTRODUCCIÓN

La estimulación del lenguaje en la primera infancia constituye un pilar fundamental para el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños, es por aquello que el uso de material editorial con enfoque didáctico es crucial para sentar las bases de futuras habilidades comunicativas y de aprendizaje.

Capítulo I: Antecedentes, presenta el tema del proyecto, el planteamiento del problema y su contextualización macro, meso y micro, al igual que el enunciado del problema junto a la justificación del proyecto, además se da a conocer el propósito del proyecto mediante el objetivo general y los objetivos específicos.

Capítulo II: Marco referencial, se analizan los antecedentes relacionados con la investigación, se organiza las categorías fundamentales y las redes conceptuales para dar paso al marco conceptual respecto a cada variable, además se plantea el marco legal.

Capítulo III: Investigación de mercado, se realiza el análisis político, económico, social y tecnológico (PEST), al igual que se consideró las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA).

Capítulo IV: Diseño metodológico, se da a conocer la metodología de la investigación, las técnicas de recolección de información como entrevistas, fichas de observación y de análisis para posteriormente interpretar los resultados.

Capítulo V: Propuesta, se presenta la metodología proyectual, la descripción de la propuesta, el perfil del cliente, el desarrollo de la propuesta y la evaluación.

Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos planteados en el capítulo I

CAPÍTULO 1. ANTECEDENTES

1.1. Tema

Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

Macro

El Banco Interamericano de Desarrollo (2020), da a conocer sobre varias de las estrategias utilizadas para la distribución de recursos educativos impresos destinados a las zonas más vulnerables de 127 países de América Latina y el Caribe durante el confinamiento del COVID-19. Algunas de las consideraciones que permitieron apoyar la continuidad educativa a los estudiantes con mayores carencias en varias zonas de los países, es la repartición de textos gratuitos, guías pedagógicas, kits de aprendizaje impresos, materiales educativos y recursos didácticos impresos, tanto para nivel inicial, como para los primeros grados de las escuelas, al igual que, se consideró el entregar recursos editoriales para facilitar el aprendizaje autónomo.

Adicionalmente, se ha logrado evidenciar por varios años la carencia de la estimulación del lenguaje, puesto que se perdió gran parte de los avances logrados en el ámbito educativo como consecuencia del COVID-19, ya que muchos centros de apoyo e instituciones tuvieron que cerrar por la emergencia sanitaria y a pesar de que ya se han reabierto, miles de niños perdieron años de aprendizaje (UNICEF, 2022).

De igual manera, se debe tomar en cuenta que existen factores externos que dificultan que el niño se desenvuelva de la mejor manera, lo que puede provocar un retraso en el desarrollo infantil, por aquello se debe tomar en cuenta que es en los primeros 3 años de vida en donde las conexiones neuronales se desarrollan a cada segundo formando más del 80% del cerebro humano (UNICEF, 2023).

Meso

Dentro del contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura es el encargado de orientar los procesos de aprendizaje y de garantizar que la educación llegue a todos los lugares del país, tanto a centros educativos, hogares y comunidades. Por aquello existe el Currículo Nacional centrado en la atención y la educación de la

primera infancia, el mismo que, sugiere el uso de material gráfico, cuentos, revistas y materiales impresos para fomentar el desarrollo sensoperceptivo en los primeros años de vida a través de experiencias emocionales, lo que permitirá que se enriquezca el vocabulario de los niños para que puedan expresar sus pensamientos, deseos y emociones (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2025).

A pesar de la existencia del currículo que busca el desarrollo en la primera infancia mediante una serie de normativas, se sigue evidenciando la carencia de vocabulario que impide que el niño comprenda aspectos básicos en actividades escolares y del hogar. Para poder desarrollar las necesidades requeridas para el mejoramiento del lenguaje se pueden basar en libros ilustrados y cuentos, aunque igual es importante que exista una colaboración continua entre la escuela y las familias para que el niño se pueda desenvolver de manera óptima (Vélez & Meza, 2025).

De igual manera, se evidencia la desigualdad en el acceso a la educación inicial puesto que la falta de inversión pública ha influido directamente en la ausencia de centros educativos con instalaciones adecuadas, centros de juego y material educativo, aunque otro factor que repercute de manera negativa es la carencia de profesionales capacitados, al igual que la falta de conciencia sobre los beneficios de la educación temprana, puesto que se está dejando de lado el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño (Zambrano, 2024).

Micro

En la ciudad de Ambato se busca apoyar de manera gratuita a los niños y a los de familia que trabajan en la red de plazas y mercados, por ello se han creado Centros de Desarrollo Infantil en varios lugares de la ciudad, aquí los niños reciben atención pedagógica, lúdica, terapia de lenguaje, alimentación, material educativo y sobre todo el cuidado en un espacio seguro con profesionales especializados en la educación, en psicología y en trabajo social (Comunica, 2024).

Dentro del material infantil existe una gran diversidad de productos, cada uno con enfoques diferentes, ya sea libros pop-up, libros para colorear, cuentos ilustrados o tarjetas de juegos, sin embargo, la mayoría se centra directamente en actividades de una sola categoría. Es por aquello que, Evelyn Vargas, directora de la sede Ambato de la empresa Tomatis explica que, uno de los inconvenientes principales es la carencia del material con las actividades específicas que ellos requieren dentro de la empresa

para las sesiones personalizadas que tienen con los niños, tomando en cuenta que deben ser lúdico, multisensorial, reutilizable y portátil.

Por aquello, las psicopedagogas se ven limitadas a trabajar netamente con los productos que la empresa les proporciona o con recursos que ellas mismas han recopilado en el transcurso de los años. Es así como la carencia del material repercute en la falta de continuidad en las sesiones, puesto que las psicopedagogas no poseen los conocimientos técnicos, pero tratan de buscar actividades que cumplan con la enseñanza de los aprendizajes requeridos, por lo que terminan desaprovechando el tiempo y perdiendo la efectividad de la sesión.

En la efectividad de las actividades también influye la ausencia de personal encargado de la adquisición y distribución del material, puesto que, como no poseen recursos reutilizables, son las psicopedagogas las encargadas de rediseñar el material que necesiten para las sesiones guiadas. De igual manera, las psicopedagogas evidencian que existe una limitada estimulación multisensorial, ya que las actividades que actualmente realizan son impresiones de internet, por lo que carecen de la estimulación que los niños requieren durante los 3 a 4 años.

1.2.2. Árbol de problemas

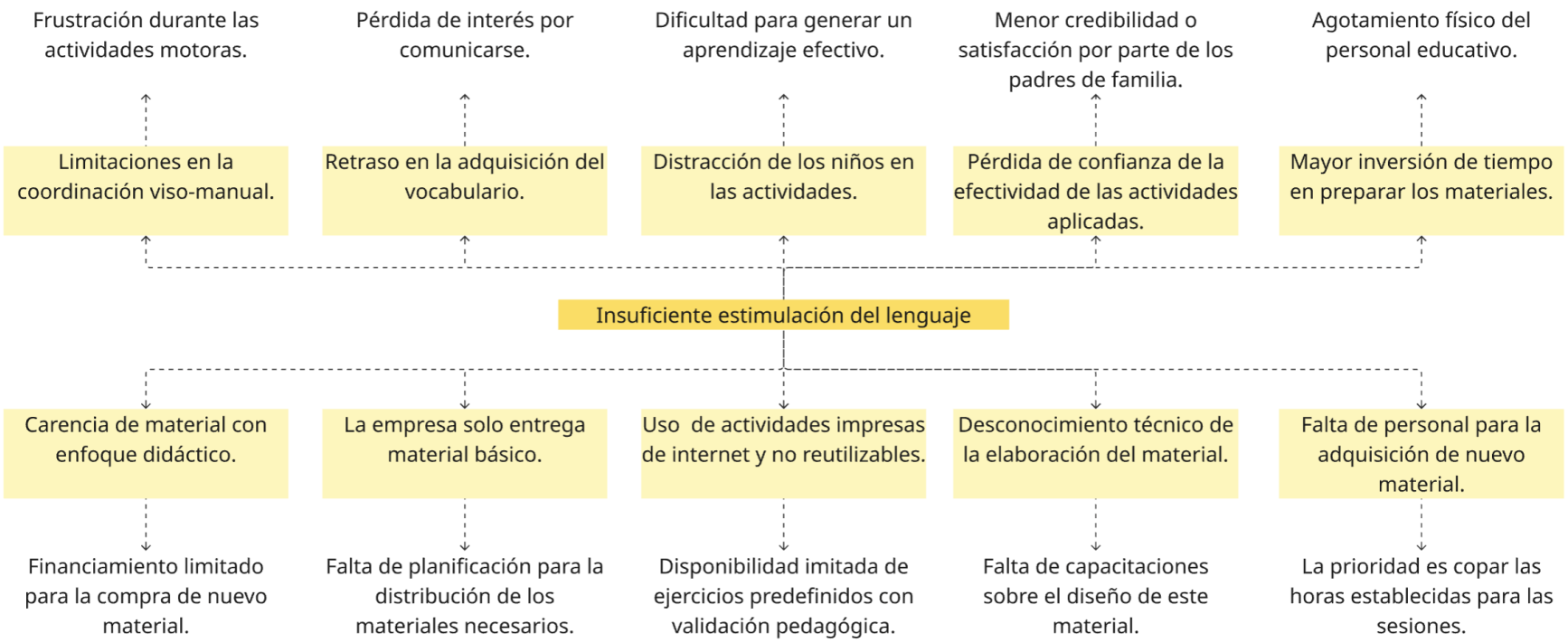


Gráfico 1 Árbol de problemas

1.2.3. Enunciado del problema

Uno de los inconvenientes en la educación de los niños es la falta de estimulación del lenguaje, esto surge como consecuencia de distintas limitaciones dentro del entorno educativo.

Las causas se relacionan principalmente con la falta del material necesario que contenga las actividades que la empresa requiere y sobre todo que posean un enfoque didáctico puesto que los materiales actuales son hojas impresas improvisadas, esto debido a que tienen desconocimiento técnico por a la carencia de tiempo para recibir capacitaciones destinadas a la elaboración del material o incluso a la falta del personal que se encargue de su adquisición y distribución. De igual manera, otra de las causas se relaciona con que la empresa solo les proporciona material básico, ya sea cartulinas, hojas de papel bond, foamix, marcadores y colores.

Como resultado, se genera un impacto negativo tanto en el proceso de aprendizaje de los niños, como en el desempeño del personal educativo. Es así que, las psicopedagogas indican que esto se refleja en las limitaciones de la coordinación viso-manual, en el retraso de los niños para adquirir nuevo vocabulario, al igual que en la distracción, desinterés y dificultad para generar un aprendizaje efectivo. Mientras que parte en el ámbito laboral de las psicopedagogas, se evidencia la desconfianza de los padres de familia por las actividades utilizadas, lo que también conlleva a que se incrementen gastos, esfuerzo y tiempo en la preparación de actividades.

¿El diseño editorial puede aportar visualmente a la elaboración de material destinado a la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años?

1.3. Justificación del proyecto

La presente investigación busca aportar a la educación de los niños desde una corta edad, específicamente de 3 a 4 años, mediante la creación de material editorial como apoyo didáctico que enriquezca los conocimientos y estimule el aprendizaje de los niños, tomando como base los principios del diseño gráfico y de diseño editorial. Es así que pretende facilitar y agilizar el trabajo de las psicopedagogas, puesto que actualmente son quienes carecen de los recursos con las actividades y los materiales necesario para las actividades.

Debido a que en los primeros años de vida es más factible estimular las habilidades lingüísticas mediante experiencias sensoriales, se busca diseñar el material que fortalezca estas capacidades, ya que las psicopedagogas necesitan aumentar el interés en el aprendizaje y mantener la concentración en las actividades. Esto no solo mejorará el desempeño comunicativo de los niños, sino que también permite prevenir dificultades en su desarrollo cognitivo y emocional.

La importancia del material editorial como apoyo didáctico recae en convertir las situaciones de su entorno cotidiano en experiencias positivas que ayuden a estimular el lenguaje de forma lúdica y estructurada. Además, se busca poner en práctica el uso de elementos que les permita generar nuevo vocabulario, mejorar la intención comunicativa, el lenguaje expresivo y el lenguaje comprensivo por medio de la orientación de las profesionales. De igual manera, el uso de estos materiales representa una alternativa frente a la exposición de pantallas en niños de 3 a 4 años, por lo que es necesario implementar recursos físicos que promueva la interactividad, la educación y que evite los estímulos excesivos.

1.4. Objetivos.

1.4.1. Objetivo general

Diseñar material editorial como apoyo didáctico para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años, en colaboración con la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato.

1.4.2. Objetivos específicos

-Investigar sobre la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años a partir de entrevistas a expertos, con la finalidad de tener una base de información que fundamente el desarrollo del proyecto.

-Establecer los principios de diseño editorial por medio del análisis de distintos recursos existentes que permitan considerar las características estructurales que influyan la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años.

-Proponer material editorial como apoyo didáctico, integrando elementos visuales y táctiles que fomenten el desarrollo sensorial y lingüístico en niños de 3 a 4 años.

1.5. Línea de investigación

Diseño, materiales, producción, identidad, sostenibilidad y tecnologías aplicadas.

CAPÍTULO 2. MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación

La educación es un factor indispensable para tomar en cuenta desde cortas edades, es por aquello que se busca brindar apoyo por medio de material editorial a niños de 3 a 4 años. Para demostrar la viabilidad del proyecto, se recopiló información relevante de varios temas de tesis elaboradas previamente. A continuación, se presentan los referentes de la variable independiente, material editorial didáctico.

Montoya (2025) en el proyecto denominado *"Diseño Editorial sobre las Historias y Expresiones Culturales de la Diablada Píllareña"* explica que el objetivo principal es compilar las historias y las expresiones culturales que tienen dentro del cantón, para que de esta manera se persevere los conocimientos y tradiciones de la Diablada Pillareña. Para poder cumplir con estos objetivos, primero definió los elementos gráficos y editoriales, como la tipografía con serifas, que brinde elegancia y legibilidad; de igual manera se utilizó una paleta de colores en donde predomina el rojo, el blanco y el negro, sin embargo, la cromática secundaria consta del verde y amarillo; de igual manera busca que los estilos visuales que represente la historia y la cultura. Una de las recomendaciones es el uso de una retícula jerárquica y modular, puesto que permite una presentación clara para mantener el interés del lector

Dentro del material editorial denominado *"Diseño de material editorial como herramienta de apoyo para la inclusión y autonomía de personas con discapacidad intelectual en la Fundación San José de Huambaló"* diseñado por Naranjo (2025) se muestra la colección "Pasito a pasito", en donde se impulsa la educación vial desde la diversidad cognitiva que existe en los seres humanos. Dentro de la colección se encuentran dos instructivos con las señaléticas principales, tanto para los representantes, como para los educadores; estas actividades buscan que la información no se difunda por medio de libros genéricos, sino más bien que se transmitan experiencias tangibles, creativas e innovadoras, por aquello, algunos de los recursos gráficos utilizados son las figuras básicas, los colores primarios, tipografías legibles y material duradero que no se dañe con la manipulación

Gómez (2024) dentro de su investigación denominada *"Análisis del material editorial para niños con discapacidad auditiva como apoyo al aprendizaje en la Unidad Educativa Especializada Dr. Camilo Gallegos D."* analiza que las hojas impresas brindadas por el ministerio de educación interfieren en la concentración y la iniciativa por realizar actividades, puesto que sus elementos gráficos no son interesantes. Por lo tanto, para el desarrollo de la propuesta, se tomó en cuenta que las imágenes, gráficos e ilustraciones contengan colores vibrantes, al igual que mantener el diseño de las páginas con tamaños adecuados dentro de una retícula modular, al igual que con tipografías claras, con la finalidad de fomentar el aprendizaje y la inclusión de niños con discapacidades auditivas. Algunas de las recomendaciones se enfocan en la distribución de los títulos junto con las respectivas imágenes para que los niños se puedan guiar de manera visual, de igual manera se indica que se deberían utilizar colores primarios, puesto que se muestra desinterés frente a los colores terciarios.

Zambrano (2025) dentro del tema *"Material editorial sobre las prácticas ancestrales de bordados y pinturas, para difundir las destrezas artísticas – patrimoniales, de la comunidad Salasaka"* explica que el libro es un puente que conecta el pasado, presente y futuro, debido a que conserva los testimonios vivos que resaltan el valor de las técnicas ancestrales, es así que, el legado cultural merece ser conocida, preservada y apreciada. Dentro del proceso de la elaboración del producto, utilizó un imagotipo con elementos representativos de la cultura del lugar, de igual manera utilizó tipografías versátiles que permiten cubrir las diferentes necesidades con precisión y elegancia, por otra parte, la paleta de colores busca transmitir la esencia cultural y artística de la comunidad. El valor agregado radica en el empaque del libro con una estética natural y sostenible, de igual manera, incluye stickers, tarjetas informativas y separadores personalizados. La autora recomienda crear una base de datos accesible para poder actualizar periódicamente el material editorial con nuevas historias, diseños y vivencias para mantener el registro cultural.

Solis (2024) en el proyecto *"Diseño de material editorial para la divulgación de los atractivos naturales turísticos que brinda la ciudad de Baños de Agua Santa"* se da a conocer que dentro del área turística natural del cantón se busca brindar información mediante folletos o mapas, sin embargo, la oferta actual no responde a

esas necesidades. Es por aquello que se busca realizar un diseño atractivo con herramientas prácticas mediante una guía turística, post de redes sociales, mapa turístico y afiches, sin embargo, también recomienda implementar estrategias de distribución mediante rede sociales para alcanzar a un público más amplio y para poder seguir actualizando la información de nuevos atractivos turísticos.

En la tesis elaborada por Galora (2025) realiza una investigación basada en el *"Análisis del material didáctico para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad intelectual"* en donde se indica que el material didáctico diseñado de manera personalizada y ajustada a las capacidades puede contribuir al desarrollo de las habilidades de los estudiantes con necesidades educativas especiales. Dentro de los materiales utilizados están los libros, cartulinas de colores, stickers, fichas, rompecabezas, de igual manera, algunas de las recomendaciones que dan, es el uso de tipografía legible, ilustraciones sencillas y elementos interactivos como dibujos de figuras simples o de elementos del entorno cotidiano.

Dentro de la investigación *"Material didáctico para la dispraxia motora en niños de 3 a 5 años con trastorno de espectro autista"* realizada por Ortega y García (2020) se explica que el material actual no cumple con las necesidades que los niños con TEA requieren, por ello, para la elaboración del diseño se han realizado moodboards, identidad gráfica, bocetos y prototipos, tomando como base los sólidos truncados para conservar una buena organización espacial. Se da a conocer que existen una serie de percances para la creación de los materiales, por ejemplo, cada uno de los niños con TEA es distinto a otro a pesar de que posean el mismo síndrome, de igual manera, las terapias y los productos que se encuentran en el mercado son demasiado costosos y limitados al momento de desarrollar el área motriz de los niños.

Dentro del análisis realizado por Pachacama (2022) en el proyecto *"Material didáctico y su incidencia en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de Preparatoria, Quito 2022"*, la autora explica los materiales didácticos deben contener imágenes grandes para una fácil visualización, de igual manera se pueden utilizar pictogramas, formas orgánicas, variedad de colores y de materiales que contengan texturas. Algunos de los colores aplicados son los primarios y secundarios, al igual que las figuras a utilizar fueron la esfera, el cubo, el cilindro, de igual manera

explica que se pueden utilizar materiales no estructurados como revistas, hojas, reglas o pinceles.

Paredes (2024) dentro de su trabajo *"Material didáctico digital basado en el texto de inglés para el proceso de enseñanza en los niños de educación inicial en la UECDHS"*, anuncia que el idioma inglés presenta dificultades para su aprendizaje por lo que la propuesta se basó en la creación de una aplicación beta que lleve los contenidos educativos curriculares de la Unidad Educativa Charles Darwin High School. Una de las estrategias principales para este proyecto fue la creación de personajes ilustrados, los mismos que son parte de la identidad gráfica, de igual manera utilizaron paleta de colores y tipografías acorde a los requerimientos de los niños.

Por otra parte, la variable dependiente denominada estimulación del lenguaje, juega un papel importante ya que apoya a los niños que perciben dificultades al momento de empezar a pronunciar sus primeras palabras.

Pérez (2023) en su trabajo *"La estimulación auditiva y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes del Subnivel de Preparatoria de la Unidad Educativa "Madre Gertrudis" del cantón Cevallos"*, indica que la estimulación auditiva contribuye en mejoramiento del lenguaje oral, por aquello, realizó actividades del libro de Juegos Auditivos de Pilar Montoro, para entender el nivel de estimulación auditiva de cada niño, mientras que para evaluar el nivel de lenguaje oral lo realizó mediante la prueba de Navarro Plon-R, en donde se evalúa la fonología, morfología, sintaxis y uso del lenguaje de cada estudiante. Dentro del material realizado por la autora se muestran estrategias de estimulación auditiva con música y juegos para que el niño se sienta libre de expresarse y para mejorar el lenguaje oral, la comunicación y la escucha activa.

Parra (2021) explica que en el proyecto *"Estimulación de lenguaje comprensivo a través de técnicas lúdicas en niños preescolares (3 a 5 años)"*, realizó la recolección de la información mediante la prueba de Denver II, en donde identificó el estado del desarrollo cognitivo, social y motor de los niños. De igual manera, realizó una investigación sobre el área de Broca, Brodmann y Wernicke puesto que, estas son regiones del cerebro que afecta a la articulación del habla, a la comprensión de oraciones y la comprensión auditiva. Por otra parte, la importancia de este cuaderno didáctico trasciende a la pandemia COVID-19, puesto que debido al confinamiento se incrementó la estimulación virtual, por lo que, esto causó dificultades a la hora de

conciliar el sueño en los niños, ya que en edades tempranas no deberían utilizar dispositivos tecnológicos.

Freire (2023) presenta el trabajo denominado *"La estimulación multisensorial en el desarrollo del lenguaje verbal de los niños de educación inicial"*, en donde indica la importancia de la estimulación multisensorial en los infantes, tomando en cuenta que esta debe ser trabajada mutuamente con la didáctica. Dentro del primer objetivo, recolectó información sobre el desarrollo del lenguaje, en donde se dio a conocer que los primeros de 6 años del infante son los más importantes, puesto que aquí se forman los aprendizajes y se desarrollan las capacidades básicas del niño. De igual manera, se identificaron algunas actividades de estimulación multisensorial que aportan al lenguaje, por ejemplo, palpar diferentes elementos comunes como harina, plastilina, granos secos, cartón, lija, entre otros, esto con la finalidad de conocer texturas rugosas, lisas, duras, ásperas, brillantes y suaves. Por otra parte, también se debe estimular el olfato a los niños por medio de olores atractivos, como del limón, del café, de las flores, frutas o verduras.

Chalan (2024) expresa en su investigación *"Estimulación Temprana y Desarrollo del Lenguaje en Niños de Nivel Inicial de la Escuela de Educación General Básica "Teniente Hugo Ortiz" periodo 2023-2024"* que algunas de las actividades efectivas dentro del entorno educativo y para el hogar son los juegos sonoros, la lectura de cuentos, con técnicas articulatorias y actividades de imitación. Por otra parte, da a conocer que algunos de los factores que influyen en el desarrollo del lenguaje son de tipo biológicos, culturales, socioeconómicos, al igual que, factores genéticos o de comportamiento. Las recomendaciones que propone la autora es que los docentes deben estar en capacitaciones continuas para poseer conocimientos actualizados en la estimulación temprana y para poder transmitir las instrucciones necesarias a los padres de familia.

La investigación denominada *"Estrategias de estimulación visual para el desarrollo del lenguaje en niños de primer grado, escuela de EGB Dr. Reinaldos Espinosa Aguilar 2023-2024"*, realizada por Acaro (2024), determina la importancia de la estimulación visual, puesto que esta permite la coordinación ojo-mano, una mejor percepción de las profundidades, al igual que la capacidad de enfoque. Algunas de las maneras de estimular la visión del niño son mediante imágenes detalladas, colores

vibrantes y actividades de asociación visual. De igual manera, existe la estimulación visual mediante el movimiento y la luz, en donde interviene la iluminación del sol, el reflejo del agua, objetos fluorescentes, fotografías o superficies con gran cantidad de color. La autora recomienda que se deben brindar talleres prácticos y capacitaciones en donde se muestren las diversas estrategias de estimulación visual, puesto que esto permitiría mejorar la práctica educativa.

Jácome y Laica (2023) dentro del tema *"La estimulación del lenguaje oral en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de 2 a 3 años"*, explican que el lenguaje es muy importante para que los niños puedan expresarse y para que desarrollen una buena comunicación con quienes lo rodean, puesto que empiezan a tener la necesidad de hablar, expresar sus emociones y pensamientos. Los autores indican que se debe cuidar el entorno en el que el niño se desarrolla, puesto que el niño es capaz de comprender lo que sucede a su alrededor y son esos gestos los que busca imitar para extender su lenguaje verbal y no verbal. Por otra parte, se debe tomar en cuenta que el proceso de adquisición del lenguaje implica el sistema pragmático, fonológico, semántico y gramatical.

Yánez (2022) en su trabajo denominado *"Estimulación del Lenguaje Oral y su Incidencia en el Aprendizaje de la Lectoescritura de los Niños y Niñas de Primer Año De Educación General Básica"*, indica que el aprendizaje de la lectoescritura es muy importante puesto que dentro de su investigación se ha dado a notar la dificultad de identificar fonemas y grafemas, ya que las actividades que ofrecen las docentes no están acorde a las necesidades de los estudiantes, por aquello, dentro de la guía didáctica que ofrece la autora se encuentran distintos ejercicios de articulaciones bucales, de discriminación auditiva y visual, de comunicación oral y de conciencia lingüística. Debido a esto, nos recomienda que se deben romper esquemas tradicionales que se basan solo en la teoría pero que dejan de lado la experimentación de distintas actividades que son beneficiosas para habla y en la escritura de los niños.

Jácome (2025) en el proyecto *"Los cuentos pop up en la estimulación visual en niños de 3 a 4 años"*, se señala que tras el uso de actividades pop up ha existido una gran mejora de la capacidad para mantener la atención y que los niños tienen mucha más atracción por el detalle visual, al igual que producen coordinación ojo-mano, Pero para que esto haya sucedido de esa manera, hay que tomar en cuenta que es

fundamental la literatura infantil, puesto que esta tiene el objetivo de divertir, instruir, fomentar valores, promover el crecimiento de la creatividad, la fantasía, la curiosidad, la concentración e imaginación, al igual que el racionamiento crítico. De igual manera, se recomienda que al niño se le permita manipular el cuento puesto que esto refuerza la experiencia táctil y visual, al igual que se le puede incluir actividades como dibujar y pintar para potenciar la estimulación multisensorial.

Jaramillo (2022) durante la redacción del tema *"Los títeres para estimular el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años de edad, de la escuela de Educación General Básica Dr. Javier Valdivieso del cantón Espíndola parroquia El Ingenio, periodo 2021-2022"*, se muestra que se utilizó el test de Foster en donde se evalúa el vocabulario básico y la dificultad de comprensión, por aquello se debe conocer que para que exista una estimulación del lenguaje efectiva se debe hablar de manera natral, sin sobreproteger ni rechazar las opiniones de los niños, al igual que se debe realizar una ejercitación bucofacial, de respiración, el lenguaje imitativo y la repetición de fonemas. Estas actividades se pueden trabajar mediante los juegos de las onomatopeyas, de praxis, de soplo, al igual que de canciones o títeres. Por otra parte, nos da a conocer que el uso de títeres permitió un gran avance en el vocabulario de los estudiantes puesto que consta de estrategias innovadoras que pueden apoyar las actividades académicas.

Moreno (2025) desarrolló el tema *"Praxias bucofonatorias en el desarrollo del lenguaje articulatorio en niños de 2 a 3 años"*, en donde se utilizó el test de Zimmerman o también llamado Escala de Lenguaje, en donde se busca conocer la comprensión auditiva y la habilidad verbal, tras esta evaluación se logró conocer que la praxis bucofonatoria aporta significativamente en la producción clara y comprensible del habla, teniendo en cuenta que también se pueden estimular por medio de canciones o juegos que involucren movimientos de la lengua, labios o paladar, por otra parte, también se pueden realizar actividades de respiración, de soplo y de praxias linguales. De igual manera, se debe tomar en cuenta que a los niños se les debe hablar despacio, con buena articulación de las palabras, respetando los turnos, de igual manera se pueden realizar praxias bucofonatorias frente al espejo para que el niño observe y pueda imitar las acciones que se realizan.

2.2. Categorías fundamentales



Gráfico 2 Categorías fundamentales

Fuente: Ulloa (2025)

2.3. Redes conceptuales

Variable independiente

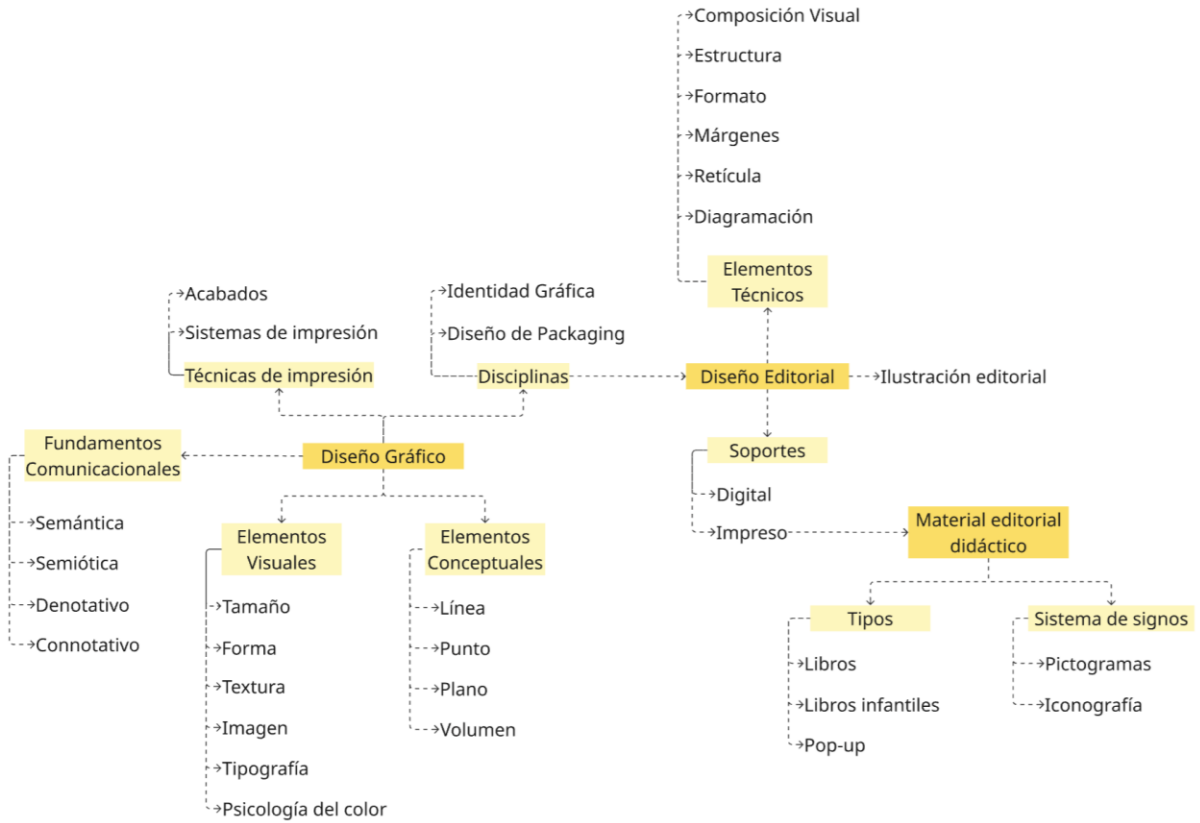


Gráfico 3 Red conceptual variable independiente

Fuente: Ulloa (2025)

Variable dependiente

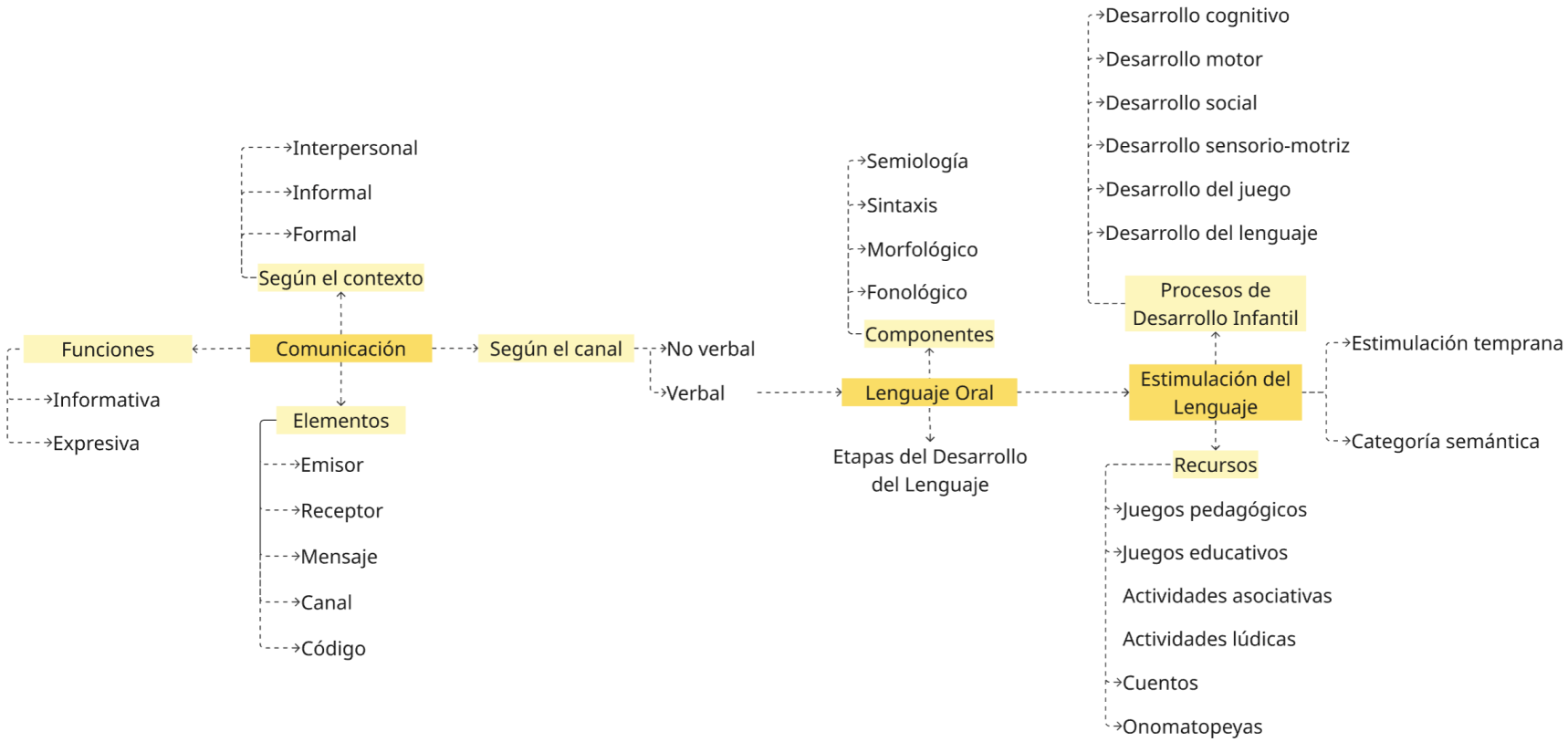


Gráfico 4 Red conceptual variable dependiente

Fuente: Ulloa (2025)

2.4. Marco conceptual

Variable Independiente

2.4.1. Diseño gráfico

Iñigo y Makhlouf (2014) nos dan a conocer que para ellos "El diseño gráfico nos rodea a través de la comunicación, la decoración o la identificación. Lo encontramos por todas partes: en calles, en señales de tránsito, en publicidad, revistas, libros, periódicos, paquetes de alimentos, logotipos e Internet, entre otros" (pág. 10).

El diseño no es solo un adorno, es una expresión visual y funcional que debe tener un propósito, cubrir las exigencias prácticas, brindar un mensaje y responder a las necesidades del consumidor, a diferencia de la pintura y de la escultura, en donde se toman las visiones personales y los sueños del artista (Wong, 2014).

Es así que, Bertín (2011) nos indica que "A diferencia del arte, en el diseño rige algo muy importante, el saber que debemos comunicar una idea especifica, una idea clara, la cual debe ser bien recibida por el público al que nos dirigimos" (pág. 4).

2.4.1.1. Elementos conceptuales

Línea

Villafaña Gómez (2017) explica que la línea "Es la trayectoria que recorre el punto transformándose en línea, y es el contorno o límite de un plano; tiene posición y dirección" (pág. 38).

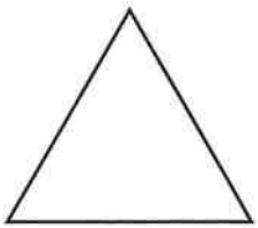


Gráfico 5 Línea

Fuente: Villafaña Gómez (2017, pág. 38)

Punto

Filippis (2007) denomina al punto como "la unidad mínima de comunicación visual, la única forma gráfica irreductible en sí misma. Cuando es utilizado

individualmente, el punto posee gran poder de atracción sobre el ojo, lo mismo que cuando es combinado con alguna otra forma gráfica" (pág. 158).

Por otra parte, Cole Phillips y Lupton (2018) explican que "Un punto marca una posición en el espacio. En términos puramente geométricos, un punto es un par de coordenadas x e y. No posee masa" (pág. 34).

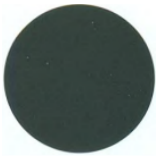


Gráfico 6 Punto

Fuente: Cole Phillips y Lupton (2018, pág. 34)

Plano

Wong (2014) señala que "El recorrido de una línea en movimiento (…) se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen (pág. 44).

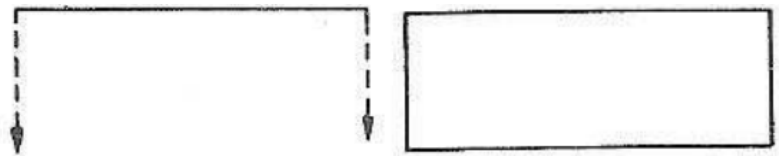


Gráfico 7 Plano

Fuente: Wong (2014, pág. 44)

Volumen

Villafaña Gómez (2017) da a conocer que el volumen "Está limitado por planos que, al interrelacionarse, definen sus límites en diferentes posiciones y direcciones; por ejemplo, en la figura bidimensional la perspectiva es ilusoria, no así el espacio" (pág. 38).

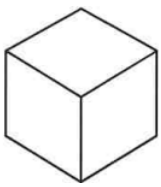


Gráfico 8 Volumen

Fuente: Villafaña Gómez (2017, pág. 38)

2.4.1.2. Elementos visuales

Tamaño

García et al. (2014) recomienda que para los libros de arte "El tamaño y proporciones de las reproducciones deben ser lo suficientemente grandes como para poder apreciar los detalles. En consecuencia, los libros de este tipo suelen presentar dimensiones considerables" (pág. 18).

Forma

Wong (2014) define que la forma es "Todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción" (pág. 45).



Gráfico 9 Forma

Fuente: Wong (2014, pág. 45)

Textura

Depende de la percepción del contraste entre la luz y la sombra, dando la sensación de ser suave, áspera, duras, blandas, tersas o rugosas. Existen texturas visuales que son netamente bidimensionales, esta textura solo puede ser vista, mientras que la textura táctil se puede sentir mediante el tacto puesto que da la sensación de rugosidad al tocar una superficie (Gómez, 2017).

Imagen

Caldwell y Zappaterra (2014) definen a la imagen como "componente visual más importante de una página (…). Tanto si es el texto el que acompaña a la imagen como en si es la imagen la que ilustra el texto, lo fundamental es crear un diálogo interesante entre ambos" (pág. 121).

Tipografía

Bertín (2011) indica que "Una familia tipográfica es un grupo de signos escritúrales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios" (pág. 7).



Gráfico 10 Tipografía

Fuente: Bertín (2011 pág. 7)

Frascara (2012) enuncia que "La tipografía tiene también la función de atraer, adornar o comunicar. La comunicación tipográfica puede ser lingüística, en la presentación de palabras y frases, y no-lingüística, mediante el estilo, el tamaño, el tono y la diagramación" (pág. 107).

Psicología del color

Adams y Lee Stone (2018) explica que "Quienes practican la psicología del color, que está relacionada con la cromoterapia, observan que numerosos efectos fisiológicos comunes acompañan a las respuestas psicológicas a determinados colores." (pág. 50).

Es así como el color amarillo llega a representar la luz, la energía, la felicidad y se lo relaciona con el sol, el verano, la primavera y el otoño. Por otra parte, el color rojo puede reflejar peligro, amor, pasión, fuego y sangre, sin embargo, dependiendo del contexto en el que se encuentre también significa agresividad, provocación, exclusividad y elegancia. El color azul es considerado un color frio asociado al aire, al agua, al cielo y al espacio, este color se considera relajante, tranquilizante y permite la meditación (Villafaña Gómez, 2017).



Gráfico 11 Psicología del color

Fuente: Villafaña Gómez (2017)

2.4.1.3. Fundamentos comunicacionales

Semántica

El autor indica que la semántica busca descomponer el significado lingüístico, al igual que los parámetros que determinan la estructura de las palabras, frases u oraciones, es por aquello que no influye la interpretación no lingüística o contextual (Espinal et al., 2014).

Semiótica

Salkeld (2016) engloba a la semiótica como "una colección de signos que hay que leer. Del mismo modo que leemos las palabras escritas sobre una página (…), también "leemos" los signos presentes en el mundo que nos rodea: imágenes, rostros, cuerpos, ropas, música, incluso olores" (pág. 46).

Denotativo

El autor determina que el nivel denotativo engloba la definición exacta de lo que se observa, es decir, la identificación de los elementos que componen una imagen, el lector no debe realizar ninguna interpretación puesto que se presentan las cosas de manera literal (Bergondo, 2014).

Connotativo

Bergondo (2014) da a conocer que el nivel connotativo "es donde reside la interpretación personal del mensaje de la imagen, que depende de muchas circunstancias (…) influyen además de las intenciones de quien confeccionó la imagen, nuestros conocimientos culturales, experiencias vitales y capacidad para asociar ideas" (pág. 91-92).

2.4.1.4. Técnicas de impresión

Sistemas de impresión

Iñigo y Makhlouf (2014) se refieren a que:

La impresión es el proceso por el cual se reproducen textos e imágenes en una imprenta, suele hacerse de manera industrial y en grandes cantidades, sobre todo para la producción de libros, revistas y otros materiales editoriales. Algunos de los sistemas de impresión son:

- Offset: trabaja con planchas de metal, es el método más utilizado para realizar libros, revistas, periódicos puesto que permite imprimir muchas copias.

-Serigrafía: usa una malla estirada en un marco por donde pasa la tinta para imprimir una gran cantidad de materiales.

-Flexografía: utiliza una plancha que puede trabajar con diferentes tintas, es muy común en la impresión de plásticos, etiquetas adhesivas y empaques de alimentos.

- Impresión digital: se imprime directamente desde la computadora al papel mediante sistemas de inyección de tinta o láser, no necesita planchas metálicas por lo que es práctico para pocas impresiones.

Acabados

Millán Jiménez (2013, pág. 111-118) da a conocer sobre que los acabados son el toque final que hacen que el trabajo quede como el cliente desea verlo, a continuación, se presentan algunos tipos de acabados:

-El corte: es el proceso por el cual se recorta el soporte, con la finalidad de que este quede a la medida que se necesite para el trabajo que se esté realizando.

-Doblado: proceso por el cual se ejerce una ligera presión sobre el soporte, que hace que este pueda recuperar parte de su forma inicial tras dicho proceso.

-Plegado: proceso por el cual se ejerce una considerable presión sobre el soporte con el fin de modificar su forma, que no recupera tras el proceso, a diferencia del doblado.

-El hendido: proceso por el cual se marca una huella en el soporte con el fin de facilitar poder doblarlo o con objeto de evitar el rasgado, la rotura o la deformación del soporte (papel, casi siempre) durante el posterior proceso de plegado, que suele ser precedido por dicho hendido.

-El perforado: el proceso del perforado es aquel por el cual se realizan perforaciones en el soporte.

-El plastificado: el proceso de plastificado consiste en recubrir, con el fin de protegerlo, el soporte, normalmente de papel, con la medida del mismo.

-El laminado: para el laminado, se debe verter sobre el soporte una fina lámina del material plástico empleado para dicho plastificado, en estado sólido, que en la correspondiente laminadora se unen con el añadido de la cola

-Stamping: consiste en ejercer presión y aplicar calor sobre un soporte, aplicando un tipo de material que queda estampado a modo de película con aspecto metalizado. Este acabado es mucho más vistoso de cara al público.

-El troquelado: el troquelado es el acabado que reemplaza a otros acabados que no pueden llevar a cabo de manera adecuada tareas de hendido o de perforado de soportes con forma irregular. El troquelado El troquelado es el acabado que reemplaza a otros acabados que no pueden llevar a cabo de manera adecuada tareas de hendido o de perforado de soportes con forma irregular.

2.4.1.5. Disciplinas

Diseño de packaging

Bertín (2011) afirma que, el packaging es una variante del diseño gráfico en donde se busca crear envases perdurables, reutilizables y con un diseño atractivo que permita brindar un valor añadido al producto final. El principal objetivo del packaging es la protección al momento de transportarse en grandes cantidades, de igual manera, se busca que, mediante el marketing, las marcas atraigan a los clientes potenciales, de igual manera, es importante que contenga la información sobre la seguridad y el manejo del packaging.



Gráfico 12 Packaging

Fuente: (Bertín, 2011)

Identidad visual

Bertín (2011) señala a la identidad visual como "Marca, logotipo de la compañía y otros elementos distintivos como puede ser el color corporativo, el estilo gráfico utilizado por la empresa, etc." (pág. 4).

Caldwell & Zappaterra (2014) permiten conocer que "Los elementos de diseño gráfico de una marca (los logotipos, las paletas de colores, la tipografía, la fotografía y la ilustración) (…) constituye la identidad visual que representa a una marca concreta" (pág. 42).

2.4.2. Diseño editorial

Iñigo y Makhlouf (2014) aluden que el diseño editorial "consiste en la formación o diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones como: folletos, revistas, gacetas, periódicos o libros" (pág.11).

Mientras que, Bertín (2011) menciona que por medio del diseño editorial "Nos orientamos principalmente a la creación de diarios, revistas, libros. Aquel tipo de pieza grafica que requiera de varias páginas. Se manejarán grandes volúmenes de texto combinado con imágenes. Cantidad de columnas, tamaño del texto, separación de palabras" (pág. 12).

"El diseño editorial es considerarlo una forma de periodismo visual, pues es este rasgo el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos. Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar" (Caldwell y Zappaterra, 2014, pág. 48).

2.4.2.1. Elementos técnicos

Composición visual

Filippis (2007) denomina a la composición visual como el proceso más importante en la resolución de problemas visuales, puesto que, aquí se evidencia el proceso creativo destinado a expresar emociones. Es por aquello que, no existen reglas absolutas, sino más bien, se busca dar un significado a la disposición de las partes al determinarlas de cierta manera para que tengan una organización.

Estructura

García et al. (2014) da a conocer algunos de los apartados que permiten armar la estructura de los libros:

- Anteportada: se encuentra antes de la portada, normalmente solo se escribe el título del libro.
- Lomo: es en donde se suele imprimir el nombre del autor y el título de la obra, es la parte contraria del corte de las hojas.
- Contraportada: se encuentra en el reverso de la portadilla, puede aparecer el nombre de la colección o la serie a la que pertenece el libro, en algunos casos puede estar en blanco.
- Cuerpo: es el contenido principal del libro, suele organizarse en capítulos, secciones y por lo general el último capítulo es la conclusión del texto.
- Cubiertas: es la parte exterior que protege el libro, en la portada exterior suele colocarse el título del libro, nombre del autor y nombre de la editorial.
- Solapa: es una extensión de la cubierta, se dobla hacia adentro y suele incluirse la biografía del autor, su fotografía e información adicional.
- Guardas: son hojas de papel que unen el interior del libro, cumplen una función estética y ayudan a proteger las páginas interiores.
- Página legal: se encuentra en el reverso de la portada, aquí se registran los datos legales como el derecho de autor, número y año de la edición, al igual que el año en el que se reservaron los derechos.

Formato

En 1922 el ingeniero Dr. Walter Porstmann creó la norma DIN 476 en donde se menciona el formato y las dimensiones estándar del papel, sin embargo, tomando de base esta información, se crearon las normas ISO 216, las mismas que han sido adoptadas por la mayoría de los países (Iñigo y Makhlouf, 2014). A continuación, se presentan los parámetros establecidos según el formato:

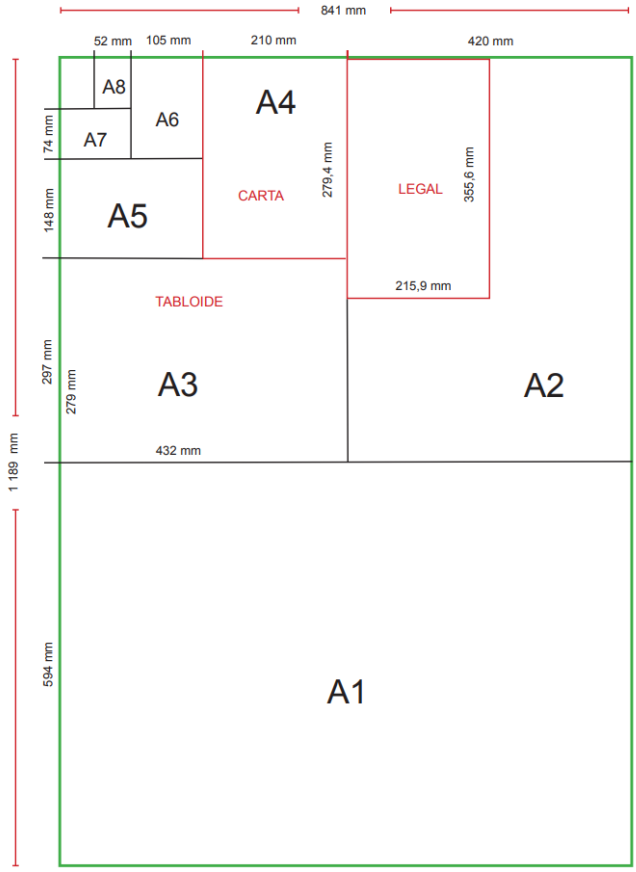


Gráfico 13 Formato

Fuente: Iñigo y Makhlouf (2014, pág. 38)

Los formatos de papel más conocidos son el formato A4 puesto que es el tamaño de papel más común en el día a día, mientras que el formato A3 permite diseñar carteles, pósteres e incluso usarlo como apoyo visual en presentaciones. Por otra parte, el formato A5 permite crear trípticos, catálogos, folletos, agendas, cuadernos y tarjetas de felicitaciones Adobe (s.f.).

Márgenes

Samara (2002) denomina a los márgenes como “espacios negativos entre el borde del formato y el contenido, que rodean y definen la zona "viva" en la que pueden disponerse la tipografía y las imágenes. (…) pueden servir como espacio de descanso para el ojo” (pág. 24).

Castro Tirado (2002) menciona que el margen es un “espacio reservado en el borde de una página, en el que no se incorporan contenidos y, por lo tanto, queda en blanco (…) establecidos en relación a cuestiones estéticas y, sobre todo, prácticas, como la necesidad de introducir más elementos” (pág. 42-43).

Retícula

García et al. (2014) manifiesta que el termino retícula es:

> Conjunto de líneas y guías que se trazan sobre el espacio de un proyecto gráfico para poder organizar y unificar el espacio a nivel compositivo. Sobre esta se asientan todos los elementos que componen la producción gráfica: títulos, subtítulos, texto, imágenes, etc, una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico, funciona como una guía en los elementos de la maquetación, con la finalidad de conseguir, un orden y estética (pág. 32).

Al realizar un proyecto gráfico, la retícula cumple con una gran importancia puesto que permite estructurar los elementos que se vayan a utilizar

Diagramación

Iñigo y Makhlouf (2014) indican que "Maquetación, diagramación o compaginación de diferentes elementos, son términos diferentes que se utilizan para hacer referencia a la forma de ocupar el espacio de una página" (pág. 43).

2.4.2.2. Ilustración editorial

La ilustración editorial es un ámbito fundamental dentro de un periódico o de una revista, puesto que, a diferencia de la fotografía que muestra imágenes reales, a la ilustración se la puede aplicar para mostrar un punto de vista personal o una idea (Zeegen, 2013)

Parramón Paidoribo (2013) nos da a conocer sobre la ilustración infantil:

> La ilustración infantil abarca un inmenso campo (…) estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc). Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres, ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores. (…) También deben ser atractivas para los adultos, quienes leen estos libros y son, en realidad, quienes los compran.

2.4.2.3. Soportes

Digital

Cole Phillips y Lupton (2018) refieren a que en la actualidad "El fácil acceso a herramientas de software, el almacenamiento en la nube, la ubicuidad de redes wifi y la potencia de los ordenadores portátiles permiten a los diseñadores y usuarios crear y controlar procesos de trabajo complejos desde cualquier parte" (pág. 10).

Jaramillo (2006) menciona que "La tecnología digital ha propiciado la aparición de nuevos medios, nuevas formas de comunicación, nuevos contenidos y nuevas alternativas para la presentación del mensaje" (pág. 7)

Impreso

Iñigo y Makhlouf (2014) explican que tomando en cuenta el tipo de trabajo a realizar, se debe determinar el soporte que se va a utilizar. En el papel se debe considerar el color, la textura, el grano, el brillo, la opacidad, la densidad y el gramaje, puesto que dependiendo de esas características puede estar enfocado en papelería corporativa, folletos, libros, catálogos, cubiertas, folders, displays, etc.

Algunos de los papeles para impresión más utilizados son cartulinas couche, cartulinas sulfatadas, papel bond, texturado, gofrado, autoadhesivos, cartón, vinil, papel fotográfico y lonas. Sin embargo, algunos de los papeles ecológicos que también se pueden utilizar son: papel reciclado, papel fabricado con celulosa libre de cloro o con celulosa de fibras de algodón o de bagazo de caña.



Gráfico 14 Tipos de soportes

Fuente: (Iñigo y Makhlouf, 2014)

2.4.3. Material editorial didáctico

Giordanino (2010) enuncia que el ciclo que atraviesa el material editorial consta de "La creación, producción, publicación, uso y difusión. En este ciclo participan diferentes actores: en su creación los autores, en su producción los editores, en la difusión los libreros y distribuidores, en su difusión y conservación los bibliotecarios" (pág. 55).

Enriquez et al. (2024) define al material didáctico como el "Vinculo de recursos y equipos diseñados para apoyar y optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos incluyen textos, recursos visuales, objetos manipulativos y tecnologías educativas, los cuales están diseñados para garantizar una mejor comprensión de contenidos" (pág. 28).

Palacios (2007) enuncia que el material didáctico "se emplean en el proceso de enseñanza, bien sea a modo de apoyo o como soporte básico del mismo. Entre estos se encuentran los libros de texto o de lectura, los diccionarios, los pósters, dibujos, tarjetas" (pág. 243).

2.4.3.1. Sistema de signos

Pictogramas

Filippis (2007) da a entender que son "Símbolos diseñados para la información. Claros, fáciles de entender y de alta potencia visual. Icono que representa algo. Tipo de escritura por medio de signos gráficos que representan objetos" (pág. 138).

Ícono

Los íconos representan visualmente el significado implícito de un objeto, concepto o acción que cualquier persona puede reconocer (Castro Tirado, 2002).

2.4.3.2. Tipos

Libros

Iñigo & Makhlouf (2014) define al termino libro como "una obra impresa, manuscrita o pintada en una serie de hojas de papel, pergamino, u otro material, unidas, por un lado, es decir, encuadernadas y protegidas con cubiertas o forros" (pág. 26).

Libros infantiles

García et al. (2014) resalta que en los libros infantiles "la ilustración predomina, y el texto es trabajado como un material visual cuyos bloques se unen con las ilustraciones sobre la superficie de la página. Se utilizan cuerpos grandes y fuentes de buena legibilidad" (pág. 19).

Pop-up

Carvalho (2024) indica que "Se caracterizan por su ingenioso diseño que incorpora elementos móviles, solapas y desplegables para crear efectos sorprendentes en las páginas. No es solo aplicado a libros infantiles, (…) también a tarjetas de felicitación, invitaciones o elementos de promoción y merchandising" (pág. 3).

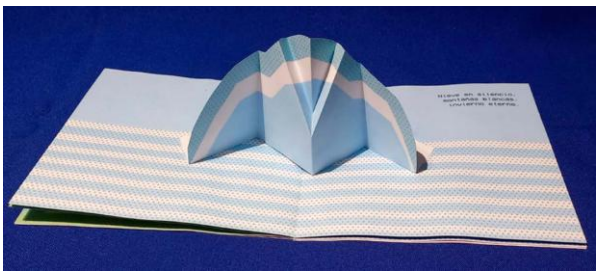


Gráfico 15 Pop up

Fuente: Carvalho (2024, pág. 3)

2.4.4. Comunicación

Zayas (2012) explica que "La comunicación es interactuar, es un dar y recibir mensajes incluyendo todos los signos, símbolos, claves, significados, datos, información, vivencias, experiencias y estados emocionales" (pág. 9).

Sin embargo, para Ledesma & López (2011) la comunicación se podía entender cómo "un extenso campo interdisciplinario (en el que se cruzaban disciplinas tales como la antropología, la telefonía, la neurofisiología y la electrónica) que tenía como objetivo estudiar los comportamientos comunes en toda transmisión de información, sea celular, mecánica o humana" (págs. 12-13).

Mientras que para Gavidia (2015), "Es en el acto comunicativo donde se da el intercambio de mensajes entre los seres vivientes. Una persona comunica a otra sus sentimientos, sus experiencias, sus ideas, etc." (pág. 21).

2.4.4.1. Elementos

Emisor

Bergondo (2014) describe al emisor como "el que se comunica produciendo un mensaje. También se emplea para designar, en el ámbito de la técnica, los equipos de elaboración y transmisión de los mensajes" (pág. 20).

Martín López (2015) enuncia que "El emisor o codificador debe transmitir un mensaje al receptor o decodificador por medio de un canal. Para que el acto comunicativo sea eficaz, ambos deben conocer un mismo código" (pág. 13).

Receptor

Zayas (2012) indica que "Se refiere a la recepción del mensaje por el (destinatario) receptor, ya sea la persona o el grupo al que el mensaje iba destinado. Es necesario que el receptor funcione bien para que el mensaje no se pierda" (pág. 21).

Mensaje

Gavidia (2015) indica que "Es la información expresada en unidades organizadas de un código; es el con- tenido de la comunicación (ideas, sentimientos o conceptos sobre una determinada realidad)" (pág. 20).

Canal

García (2007) enuncia que dentro del canal existen "Muchas de las limitaciones que experimenta la comunicación eficaz dependen de no conocer suficientemente la naturaleza de los medios que se utilizan o no haber utilizado el soporte y el canal más adecuados" (pág. 72).

Sin embargo, Filippis (2007) explica que "El canal es el medio. / Conducto físico por el que circula el mensaje" (pág. 31).

Código

Palacios (2007) lo define como "cualquier sistema de signos junto con sus reglas de uso que permita enviar y recibir mensajes" (pág. 66).

Al igual que, García (2007) explica que el código "hace inteligible el mensaje y mantiene en la misma onda a los actores de la comunicación, determinan la existencia de frecuentes inadecuaciones y malentendidos" (pág. 72).

2.4.4.2. Funciones

Informativa

Breton (2014) enuncia que "Su objetivo es describir de la forma más objetiva posible un hecho, un acontecimiento, una opinión de la que se ha sido testigo. (…) supone que otro testigo, observador de la misma escena, diría lo mismo" (pág. 148).

Expresiva

Gavidia (2015) explica que "Esta función se identifica con el hablante, pues él es quien manifiesta su estado de ánimo a través del lenguaje; expresa valoraciones subjetivas y emocionales" (pág. 49).

Se da a conocer que la función expresiva "Permite expresar lo que se siente y lo que se ve de forma singular. Se sustenta en técnicas de narración y en determinado número de figuras para dar acceso a la realidad expresada, como por ejemplo la metáfora" (Breton, 2014, pág. 147).

2.4.4.3. Según el contexto

Formal

Zayas (2012) indica que "Los canales de comunicación formales transmiten mensajes para las actividades de los puestos de trabajo y siguen la estructura de autoridad dentro de las organizaciones. Mediante la comunicación se transmiten: objetivos, responsabilidades, delega autoridad, retroalimentaciones" (pág. 81).

Informal

Zayas (2012) define a la comunicación informal como "es la que se establece entre los miembros de una organización por relaciones afectivas, identidad, simpatía que se produce entre ellos, independientemente del cargo o la posición que ocupen, facilita la colaboración y el intercambio de experiencias y conocimientos" (pág. 84).

Interpersonal

Zayas (2012) argumenta que la comunicación interpersonal "es la interacción que tiene lugar en forma directa entre dos o más personas físicamente próximas y en la que pueden utilizarse los cinco sentidos con retroalimentación inmediata" (pág. 32).

2.4.4.4. Según el canal

No verbal

Zayas (2012) expresa que, "Utiliza diferentes sistemas no verbales de signos en calidad de agregados o complementos. Se realiza mediante formas expresivas diferentes de la palabra hablada. Se le llama lenguaje "mudo", "o del cuerpo" o "sin palabras"" (pág. 29).

Verbal

Andreu Barrachina (2018) denomina a la comunicación verbal como "el intercambio de información a través de todos los elementos lingüísticos de la estructura del mensaje y que se pueden delimitar con las diferentes ramas de la lingüística teórica: fonética, fonología, morfología, sintaxis, léxico, semántica, pragmática" (pág. 18).

2.4.5. Lenguaje oral

Monfort & Sánchez (2016) mencionan que el lenguaje oral "es una función y una destreza que se aprende naturalmente, por una serie de intercambios con el entorno social, sin que en dicho entorno exista un programa conscientemente premeditado para su enseñanza sistemática" (pág. 17).

Martín López (2015) da a conocer que "el desarrollo de esta habilidad o su ontogénesis en el individuo se hace efectiva a través de la interacción social, la evolución nerviosa cerebral, la progresiva coordinación de los órganos bucofonatorios, factores culturales, afectivos, emocionales" (pág. 21).

Y Andreu Barrachina (2018) explica que "está concebido para la comunicación directa entre diferentes interlocutores que comparten un tiempo, un espacio y un tópico o tema del interés de todos y sobre el que quieren compartir información" (pág. 16).

2.4.5.1. Componentes

Fonológico

Andreu Barrachina (2018) indica que "fonética es la rama de la lingüística que incluye el estudio de todo lo que concierne a los sonidos, y la fonología se dedica al estudio y análisis de los fonemas, el conjunto de fonemas distintivos de una lengua" (pág. 21).

Morfológico

Gavidia (2015) dice que “estudia la forma interna de las palabras y la función que cumplen éstas como categorías gramaticales. Estas son elementos modificables; dicho de otra manera, son capaces de variar su propia forma y contenido según el entorno sintagmático” (págs. 122).

Sintaxis

Gutiérrez (2016) expone que “El párrafo se conforma por medio de varias oraciones que se relacionan entre sí para transmitir las ideas, sin embargo, la claridad de este depende de la redacción correcta en primer lugar de las oraciones simples y en segundo, de las oraciones compuestas” (pág. 36).

Semiología

Padilla López (2016) explica que la semiología es la ciencia que se encarga de estudiar los sistemas de signos, es decir la lengua, el código, las señales de tránsito y símbolos. Suele dividirse en la sintaxis, semántica y pragmática:

- Sintaxis: se ocupa de cómo se relacionan los signos entre sí y de cómo se combinan unos con otros, se relaciona con la coherencia y el cumplimiento de las reglas del lenguaje.

- Semántica: se centra en la relación entre el signo y aquello a lo que el signo se refiere, lo importante dentro de la semántica es el significado de los signos.

enuncia varios aspectos de la semiología, es así que:

- Pragmática: Analiza la relación entre el signo y la persona que lo usa, suele ocuparse del origen, los usos y los efectos de los signos, es decir se orientan a expresar algo relevante en un contexto.

2.4.5.2. Etapas del desarrollo del lenguaje

Taintor (2025) explica que las etapas del desarrollo del lenguaje se dividen en:

-La etapa prelingüística que abarca desde el nacimiento, cuando el niño balbucea y emite sonidos hasta los 11 meses, indica que incluso el llanto se podría considerar como una de las primeras intenciones comunicativas.

-La etapa holofrástica interviene desde los 12 a los 18 meses, es aquí en donde el niño comienza a aprender una sola unidad de expresión, es decir, una sola palabra, por lo general suele ser “leche, papá o mamá”.

-La etapa de combinación de palabras empieza de los 18 a los 20 meses en donde el niño adquiere más vocabulario, esto debido a que busca añadir sustantivo o verbos, dando como resultado la conjugación de “mamá comer” o “gato malo”.

-La etapa del lenguaje en expansión consiste desde antes de los 3 años, es en donde expanden aún más su vocabulario puesto que busca juntar más palabras, sin embargo, la mayoría de las veces se encuentran en un orden incorrecto, por ejemplo, “juguete me caer”.

2.4.6. Estimulación del lenguaje

Padilla López (2016) lo define como “activación de los órganos de los sentidos o del tejido nervioso por cualquier forma de energía física, mecánica, química, acústica, fótica o eléctrica” (pág. 56).

Consuera Anaya (2010) indica que “es el agente, condición o energía capaz de provocar una respuesta en un organismo determinado. (…) los estímulos están unidos al proceso de aprendizaje, ya que a través de ellos se desencadenan conductas específicas” (pág. 117).

2.4.6.1. *Procesos de desarrollo infantil*

Desarrollo del lenguaje

Consuera Anaya (2010) explica que “en esta etapa los niños se interesan por todo lo que les rodea, y preguntan sobre todas las cosas, en parte porque quieren saber, y en parte porque cuando preguntan “¿por qué?”, logran iniciar y mantener una conversación” (pág. 213).

Desarrollo del juego

Ander-Egg (2014) indica que “Algunos psiquiatras y psicólogos utilizan el juego como terapias para comunicarse con los niños y facilita la comprensión y resolución de conflictos, y como forma de canalizar tensiones y abordar problemas de aprendizaje” (pág. 81).

Desarrollo sensorio – motriz

Ander-Egg (2014) analiza que es en esta etapa en la que "el niño tiene inteligencia práctica, pero no tiene pensamiento ni lenguaje. Este período se caracteriza por las reacciones circulares primarias en las que (…) trata de reproducir un resultado obtenido al azar. (…) se caracteriza por la aparición del lenguaje" (pág. 77).

Desarrollo social

Consuera Anaya (2010) describe al desarrollo social como una "Teoría derivada de la psicología comportamental que sostiene que los niños, en particular, aprenden los comportamientos sociales observando e imitando modelos (usualmente sus padres)" (pág. 367).

Desarrollo motor

Carbó et al. (2012) afirma que "En el aspecto motor debemos observar conductas clave, es decir que se deben manifestar para que continúe la evolución de manera adecuada. De las más importantes son: el control cefálico, la sedestación y la marcha" (pág. 33).

Desarrollo cognitivo

Consuera Anaya (2010) describe al desarrollo cognitivo como "la habilidad de prestar atención a un estímulo o de organizar información sensorial, afectan el modo en que una persona incorporará el comportamiento observado. (…) es el elemento más importante para aprender el idioma y el lenguaje" (pág. 367).

2.4.6.2. Estimulación temprana

Carbó et al. (2012) indica que la estimulación temprana es el "conjunto de intervenciones dirigidas a la población infantil de 0 a 6 años, a la familia y al entorno, que tienen por objetivo dar respuesta lo más pronto posible a las necesidades transitorias o permanentes que presentan los niños" (pág. 12).

2.4.6.3. Categoría semántica

Brendas S. Gillon (2017) determina que "Si tomamos la palabra semántica en su sentido exotérico, o no técnico, entonces, una categoría semántica es cualquier categoría basada en el significado. En este sentido, cualquier sustantivo o sintagma nominal puede determinar una categoría semántica" (pág. 14).

2.4.6.4. Recursos

Juegos pedagógicos

Ander-Egg (2014) expresa que "Son aquellos juegos que, además de su función recreativa, contribuyen a desarrollar y a potenciar las distintas capacidades a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral, según la modalidad de intervención docente" (pág. 148).

Juegos educativos

Andreu Barrachina (2018) da a conocer que "es una actividad que tiene un gran potencial formativo para los niños de educación infantil, ya que mediante el juego el niño explora su contexto, aprende a coordinar su cuerpo y a utilizar diferentes estrategias para lograr un objetivo" (pág. 67).

Actividades asociativas

Palacios (2007) enuncia que estas actividades "se obtiene al establecer algún tipo de conexión entre dos o más elementos o unidades. Así, por ejemplo, la imagen de un perro se suele asociar con la de un gato ya que se trata de dos animales domésticos muy comunes." (pág. 44).

Actividades lúdicas

Palacios (2007) indica que se refiere a "Ejercicio o actividad que busca la práctica lingüística a través del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos (...) hasta crucigramas, puzzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografías, etc." (pág. 27).

Cuentos

Los cuentos no solo son ejercicios de entretenimiento, más bien, son recursos pedagógicos para el desarrollo del ser humano con la intencionalidad de difundir valores e incrementar la imaginación. Cuando el niño centra la atención en el relato, aprende con mayor rapidez, su cerebro trabaja con más certeza, estimula la memoria y el deseo de expresarse (Hermosa Mantilla, 2023, pág. 7).

Onomatopeyas

Baena Paz y Montero Olivares (2017) lo definen como "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. Guau-guau

para definir al perro, pio-pio a un pollito. O bien para sonidos: Zas, boom, crash. Zoom, cuás, ouch, gulp, crack" (pág. 49).

2.5. Marco legal

El presente proyecto está fundamentado por medio de la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y del Código de la Niñez y Adolescencia, Ley de propiedad intelectual, a partir de las leyes enfocadas tanto en fortalecer la educación de los niños, como en el desarrollo creativo.

En la Asamblea Nacional (2008, pág. 16-23) dentro de la Constitución de la República del Ecuador en el capítulo segundo, Derechos del buen vivir, en la sección cuarta de Cultura y ciencia, y en la sección quinta de Educación, se destaca:

> Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.
>
> Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.
>
> Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la

construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive

Además, en el capítulo tercero, Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria, en la sección quita, denominada Niños, niñas y adolescentes se establece:

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos

> culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

En el Ecuador la normativa que permite regular los derechos de la educación es la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Esta ley promueve una visión intercultural y plurinacional de acuerdo con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país (Asamblea Nacional, 2011).

Dentro del capítulo segundo, de las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación, se determina:

> Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento plen.o, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley (pág. 15).

En el capítulo quinto, de la estructura del sistema nacional de educación se indica:

> Art. 42.- Nivel de educación general básica. - La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística (pág. 39).

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003), es la normativa encargada de proteger, promover y garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes en el país. El capítulo tercero, Derechos relacionados con el desarrollo, se evidencia:

> Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:
>
> 4. Garantice que los niños, niñas y adolescente cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados

> y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco a años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (pág. 4).

En el capítulo quinto, Derechos de participación, se señala:

> Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades (pág. 6).

La Ley de Propiedad Intelectual (2006) protege las creaciones originales, por aquello, esta ley defiende los derechos de autor. En el capítulo primero, Derecho de autor, sección segunda, Objeto del derecho de autor, se evidencia:

> Art. 8.- La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad. Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:
>
> a) Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma (pág. 5).
>
> Art. 10.- El derecho de autor protege también la forma de expresión mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras (pág. 6).

CAPÍTULO 3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico)

A continuación, se describe el análisis político, económico, social y tecnológico que permitirá conocer de manera detallada la situación actual de estos parámetros.

3.1.1.1. Político

En el contexto político del país, la Constitución de la República del Ecuador da a conocer que los niños gozan del derecho a la educación de manera universal, laica y gratuita, sin ser discriminados por su idioma o por el contexto cultural, con el fin de garantizar su desarrollo integral, mientras que, el entorno familiar, escolar, social y comunitario tienen la responsabilidad de contribuir en el proceso educativo. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

Para hacer cumplimiento de este derecho, el Ministerio de Economía y Finanzas (2024) informa que existen recursos destinados a la educación y a la salud, teniendo como objetivo la disminución de los niveles de la desnutrición crónica y de enfermedades en niñas y niños menores a 5 años, al igual que promover la reinserción escolar. Existen programas en donde los distintos ministerios del país buscan fortalecer factores externos que influyen en la educación de los niños, es por aquello que se distribuyen alimentos en las instituciones y se crean campañas de salud para garantizar las necesidades de los niños.

Debido a esto, se conoce que las estrategias implementadas por parte del estado han permitido generar condiciones favorables para la educación de los niños, sin embargo, muchos de los materiales que se distribuyen a nivel nacional se emplean de manera general y no son suficientes para cubrir las necesidades relacionadas con la estimulación del lenguaje. Por aquello, se vuelve fundamental la creación de material editorial que contribuyan a este objetivo, incluso desde el ámbito privado, aportando de esta manera al trabajo realizado en el sistema público.

3.1.1.2. Económico

El Instituto Nacional de Estadística y Censos (2024) dentro de la serie 2007-2023, dispuso a la ciudadanía la información sobre los resultados de las Cuentas Satélite de Educación, en donde se evidencia que en el sector público destinó 588 millones de

dólares para la educación en la primera infancia de 559.505 niños que asisten a instituciones educativas públicas.

Mientras que, el Consejo de Participación Ciudadana y Control Social (2024), comunica que, tras haber realizado la rendición de cuentas al Ministerio de Educación, se han encontrado distintos ejes estratégicos en los que se han enfocado, es así que dentro del eje de fortalecimiento institucional, en el apartado de equipamiento y mobiliario, se da a conocer que se ha suministrado material editorial a las instituciones educativas a nivel nacional, en donde se ha invertido aproximadamente 5.155.838,82 millones de dólares en mobiliario básico en 180 instituciones educativas a nivel nacional, con la finalidad de crear entornos más cómodos, funcionales, que favorezcan la concentración y que generen un ambiente óptimo para la interacción entre los docentes y los estudiantes.

Así pues, la inversión económica en equipamientos y mobiliario ha contribuido a mejorar los entornos educativos, generando de esta manera entornos adecuados para la educación. Sin embargo, aunque estos recursos económicos favorecen a la adquisición de nuevos materiales, no siempre responden a las necesidades reales, ni garantiza que la estimulación sea la adecuada, ya que gran parte de los materiales carecen de un enfoque especializado. Es por esta situación que la creación de material editorial representa una oportunidad para fortalecer los procesos educativos en la primera infancia.

3.1.1.3. Social

El Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) describe que la interculturalidad es una herramienta transformadora que exige cambios en la sociedad, por aquello, en el ámbito educativo, se modificó el diseño curricular para integrar las necesidades de los estudiantes con diversidad cultural y lingüístico, sin embargo, no en todas las instituciones abarcan estas temáticas. Debido a esto, buscan fortalecer la interculturalidad para que las personas, colectivos, comunidades, pueblos y nacionalidades disfruten de los bienes y servicios culturales.

De igual manera, dentro del Análisis de la situación de niños, niñas y adolescentes del Ecuador, realizado por la UNICEF (2023), se da a conocer por medio de las nueve secciones los derechos, vulneraciones, brechas y afectaciones que se produjeron como consecuencia de la pandemia de COVID-19. Dentro de este análisis, se da a notar que

una de las afectaciones que marcaron la desigualdad de las personas fue el cierre de los servicios que permitían el desarrollo de la primera infancia de manera efectiva. Esto sucedió debido a la obstaculización del acceso a las oportunidades laborales, lo que daba como consecuencia el incremento de la pobreza en los grupos vulnerables.

Por lo tanto, la aplicación desigual de los recursos evidencia una brecha marcada entre las zonas urbanas y rurales, esta desigualdad social afecta a los procesos de estimulación de lenguaje, ya que los niños de comunidades rurales suelen tener acceso limitado a materiales educativos. Ante esta realidad, surgen centros especializados como Tomatis, que buscan solventar dichas necesidades, sin embargo, la cobertura sigue siendo reducida puesto que existen factores económicos o geográficos que interfieren.

3.1.1.4. Tecnológico

Debido a la pandemia del COVID-19, se evidenció la importancia de la innovación educativa para garantizar la continuidad en la educación de los niños, es por aquello que una de las estrategias del Ministerio de Educación (2021) es la Alfabetización Digital, en donde se busca otorgar conocimientos y habilidades para la resolución de problemas a través de herramientas digitales, ya que de esta manera se podrá garantizar el desarrollo integral de los estudiantes.

Para que esta estrategia funcione, se buscó diseñar programas de socialización, sensibilización y capacitación al personal educativo, estudiantes, directivos y docentes, al igual que, implementar herramientas que permitan transversalizar la educación en el Currículo Nacional. De igual manera se crearon estrategias para el aprendizaje de los derechos y deberes digitales, por último, se generaron procesos de prevención de riesgos por el uso inadecuado de la tecnología.

De la misma manera, el Ministerio de Educación (2025), indica que a pesar de que en el 2020 el 70,7% de la población nacional accedió a internet desde cualquier dispositivo, se siguen creando campañas que permitan la capacitación de la tecnología en las instituciones educativas. Es por aquello que han buscado la manera de mejorar la calidad educativa a través de la tecno-pedagogía, por ende, se ha incrementado las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en más instituciones educativas para que los estudiantes puedan adquirir autonomía en el proceso de aprendizaje.

Tomando en cuenta los datos señalados anteriormente, se conoce que los avances tecnológicos impulsados a raíz de la pandemia del COVID-19, han permitido reconocer la importancia de la innovación digital para fortaleces los procesos educativos. Sin embargo, a pesar del incremento en el acceso a internet, persisten desafíos en la implementación efectiva de estas herramientas dentro del entorno.

Teniendo en cuenta la información presentada, se puede determinar que la creación del material editorial se convierte en una gran oportunidad para aportar a la estimulación del lenguaje de manera gráfica y funcional.

3.1.2. Análisis FODA

El análisis presentado a continuación permitirá conocer la situación actual de la empresa y de su entorno.

3.1.2.1. Fortalezas

- Marca reconocida a nivel nacional.
- Equipo multidisciplinario capacitado.
- Trabajo personalizado con cada niño.
- Uso de estrategias multisensoriales en las sesiones.

3.1.2.2. Oportunidades

- Deficiencias en el desarrollo de los niños post confinamiento del COVID-19.
- Creación de material editorial que apoye a la estimulación del lenguaje.
- Instituciones educativas públicas solicitan estimulación de lenguaje.
- Falta de un kit educativo con actividades que apoyen a las psicopedagogas.

3.1.2.3. Debilidades

- Uso de actividades impresas de internet.
- Falta de actividades lúdicas que involucren socialización entre los niños.
- Desconocimiento técnico de la elaboración del material.
- Falta del personal para la adquisición y distribución del material necesario.

3.1.2.4. Amenazas

- Recesión política
- Condiciones económicas externas de la empresa.

- Poca confianza de los padres de familia o representantes para intervenir en terapia para los niños.
- Existencia de centros educativos con mayores recursos.

3.1.2.5. Cuadro resumen análisis FODA

Tabla 1

Cuadro resumen análisis FODA

	Fortalezas	**Debilidades**	
	- Marca reconocida a nivel nacional - Equipo multidisciplinario capacitado - Trabajo personalizado con cada niño. - Uso de estrategias multisensoriales en las sesiones.	-Uso de actividades impresas de internet -Falta de actividades lúdicas que involucren socialización entre los niños. -Desconocimiento técnico de la elaboración del material -Falta del personal para la adquisición y distribución del material necesario.	-Prototipos para validar la funcionalidad del material (f4, d1). - Utilizar un sistema de encuadernación resistente para extender la vida útil del producto (f3, d3).
Oportunidades -Deficiencias en el desarrollo de los niños post confinamiento del COVID-19. -Creación de material editorial que apoye a la estimulación del lenguaje -Instituciones educativas públicas solicitan estimulación de lenguaje. -Falta de un kit educativo con actividades que apoyen a las psicopedagogas.	-Diseñar libros que incluyan actividades multisensoriales. (f4, o2). -Página guía con indicaciones sobre el material. (f3, o4).	- Ilustración vectorial para presentar las actividades didácticas y para identificar los recursos complementarios (d1, o2). - Uso de un empaque con secciones que permitan mantener el material ordenado, protegido y que sea transportable (d4, o4).	

Amenazas -Recesión política -Condiciones económicas externas de la empresa. -Poca confianza de los padres de familia o representantes para intervenir en terapia para los niños. -Existencia de centros educativos con mayores recursos.	- Adaptar los conocimientos y la experiencia de los profesionales para organizar el contenido de manera confiable (f2, a3). - Publicar ediciones individuales que incluyan los recursos necesarios para que sea más sencillo adquirir el material (f3, a2).	-Diseñar material editorial con recursos accesibles, reutilizables y económicos (d1, a2). - Proponer una identidad gráfica que genere confianza en el material editorial (d3, a3).
-Presentar un diseño atractivo para evitar la desconfianza de los padres de familia o representantes (o2, a3). -Recursos adicionales que complementen al material editorial (o4, a4).		

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO 4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Método

El proyecto en cuestión se basa en el método deductivo, Espinoza (2023) explica que, “el método deductivo es analítico, lógico, crítico y reflexivo, es una vía ideal para el tipo de enseñanza por indagación en la que, los aprendices deben construir el nuevo conocimiento a partir de la información dada” (pág.36). Es por aquello que, a partir de la investigación bibliográfica y de la información brindada por parte de las psicopedagogas acorde a su experiencia y conocimientos sobre la estimulación del lenguaje, se busca construir una propuesta de material editorial como apoyo didáctico en donde se consideren las necesidades de los niños.

El método deductivo permite que la información recuperada durante la investigación guíe el proyecto, es decir, este método indica que no se debe partir de suposiciones, sino que se debería adaptar a las necesidades de la realidad y del entorno en el que se desenvuelven los niños.

4.2. Enfoque del proyecto

El enfoque planteado es cualitativo, puesto que, “Implica un proceso interactivo entre investigador y sujetos investigados” (Niño Rojas, 2011). Gracias a eso, el diseño no parte de suposiciones, sino de conexiones e interacciones reales con las experiencias y percepciones según el contexto, lo que permite que la propuesta a realizarse sea cercana al usuario.

Es por aquello que se busca comprender las necesidades de los niños y las estrategias de la empresa a través de herramientas como entrevistas a profesionales, investigación bibliográfica, fichas de observación y fichas de análisis técnico para lograr analizar las características estructurales de algunos de los productos ya existentes.

4.3. Modalidad

El proyecto presentado es integrador puesto que se busca brindar soluciones mediante una propuesta gráfica mediante la investigación de manera bibliográfica y de campo. En la investigación bibliográfica se sustenta la información mediante el análisis de libros, artículos científicos y documentos relacionados con el diseño gráfico, el diseño editorial y el material editorial como apoyo didáctico, al igual que

con la comunicación, el lenguaje oral y la estimulación del lenguaje, lo cual permitirá recopilar y analizar información, identificar antecedentes y tener una base sólida para sustentar la propuesta.

La investigación de campo facilitará la recolección de información, tanto a diseñadores gráficos, parvularios y psicopedagogos. Para esto se realizará encuestas que permitan recoger información para complementar la investigación bibliográfica, de igual manera se realizarán fichas de observación y fichas de análisis, puesto que de esta manera se puede comparar la teoría con los problemas, necesidades y comportamientos reales del entorno, acotar información adicional a la bibliográfica y poder formular propuestas funcionales.

4.4. Nivel de investigación

Para encontrar la información necesaria que sustente el desarrollo del proyecto se busca pasar por los distintos niveles de investigación, hasta llegar al nivel explicativo, es así que (Ramos Galarza, 2020) explica que "en este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos" (pág. 3). Es decir, tiene la finalidad de identificar y comprender las causas que establecen la relación entre las variables. Esto permitirá recolectar información sobre del material editorial como apoyo didáctico y sobre las estrategias empleadas en la estimulación del lenguaje, con la finalidad de obtener información base para la elaboración de una propuesta final.

4.5. Síntesis del diseño metodológico

Tabla 2

Matriz síntesis diseño metodológico

Categoría	Clasificación.
Método	Deductivo
Enfoque de investigación	Cualitativo
Modalidad	Investigación bibliográfica y de campo
Nivel de investigación	Explicativa
Población y muestra	Población: 142 niños periodo octubre – diciembre Muestra: 20 niños destinados a estimulación del lenguaje
Técnicas de estudio	Entrevistas, ficha de observaciones y ficha de análisis

Nota. Elaboración propia

4.6. Operacionalización de variables

Tabla 3

Variable independiente: Material editorial didáctico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas de instrumentos
Palacios (2007) enuncia que el material didáctico "se emplean en el proceso de enseñanza, bien sea a modo de apoyo o como soporte básico del mismo. Entre estos se encuentran los libros de texto o de lectura, los diccionarios, los pósters, dibujos, tarjetas" (pág. 243).	-Libros de texto o de lectura, los posters, dibujos, tarjetas.	-Formato -Materiales -Tipografía -Color -Identidad gráfica -Packaging	- ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial? - ¿Qué material para encuadernación considera que garantiza la durabilidad y seguridad de su uso? - ¿Qué características debería tener la tipografía para que la información sea fácil de leer y comprender? - ¿Qué colores son los más recomendables para mantener la atención de niños de 3 a 4 años? - ¿Qué elementos visuales debería tener la identidad gráfica de un material pensado para niños de 3 a 4 años? - ¿Cómo debería diseñarse un empaque para que sea práctico y fácil de usar? - ¿Qué errores de diseño son más comunes al momento de realizar material editorial dirigido a niños de 3 a 4 años? -Debido a su experiencia, ¿Qué podría recomendar al momento de realizar material editorial?	Técnica utilizada: Entrevista Instrumento: Preguntas semiestructuradas dirigidas a diseñadores gráficos, parvularios y psicopedagogas.

Nota. Elaboración propia

Tabla 4

Variable dependiente: Estimulación del lenguaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Items	Técnicas de instrumentos
Consuera Anaya (2010) indica que "es el agente, condición o energía capaz de provocar una respuesta en un organismo determinado. (…) los estímulos están unidos al proceso de aprendizaje, ya que a través de ellos se desencadenan conductas específicas" (pág. 117)	-Los estímulos están unidos al proceso de aprendizaje. -Desencadenan conductas específicas	-Sensorial -Estimulación -Aprendizaje -Vocabulario -Recursos -Experiencias -Atención	- ¿Cómo se debe organizar la información visual dentro del material para evitar la sobrecarga sensorial? - ¿De qué manera se puede relacionar una experiencia sensorial con el aprendizaje de nuevas palabras? - ¿Cómo debería ser el diseño de los objetos manipulativos para que llame la atención de los niños? - ¿Qué tipos de recursos son más efectivos para la estimulación del lenguaje a esta edad? - ¿Los estímulos deberían ir aumentando su complejidad poco a poco para favorecer al aprendizaje? - ¿Qué tipo de temas resultan ser más efectivos para ampliar el vocabulario de los niños de manera natural? - ¿Qué elementos táctiles se pueden incluir para enriquecer las experiencias de aprendizaje? - ¿Con qué tipo de materiales los niños pueden aprender y mantener la atención durante las actividades?	Técnica utilizada: Entrevista Instrumento: Preguntas semiestructuradas dirigidas a diseñadores gráficos, parvularios y psicopedagogas.

Nota. Elaboración propia

4.7. Diseño de investigación

4.7.1. Población y muestra

La población establecida para el proyecto está conformada por 142 niños que asisten a la empresa Tomatis en la ciudad de Ambato en el periodo octubre – diciembre del 2025. De esta población, se seleccionó una muestra de 20 niños con edades entre 3 a 4 años, ya que, tras haber realizado la valoración psicopedagógica previa por parte de los expertos, presentan dificultades para expresarse verbalmente y necesitan sesiones guiadas en la estimulación del lenguaje.

Tabla 5

Segmentación de mercado potencial

Segmentación	ítems	Datos
Geográfica	País	Ecuador
	Región	Sierra
	Provincia	Tungurahua
	Ciudad	Ambato
	Área	Urbana
Demográfica	Género	Masculino y femenino
	Edad	3 a 4 años
	Raza	Mestiza
	Estado civil	Soltero/a
	Estrato social	Medio
	Nivel académico	Primaria
	Ocupación	Estudiante
Psicográfica	Valores	Amistad, empatía, respeto, honestidad
	Personalidad	Curiosos, exploradores, creativos, imaginativos
	Estilo de vida	Dependencia al entono familia, social y educativo.

Nota. Elaboración propia

Para obtener información especializada, se realizarán entrevistas a expertos, tanto a diseñadores gráficos, parvularios y psicopedagogas.

García (2007) indica que "La entrevista en profundidad se aplica individualmente. Su eficacia depende de dos elementos: la elección pertinente del sujeto que ha de entrevistarse y la calidad técnica de análisis que centran su objeto en el nivel semiótico de la conducta" (pág. 133).

Es por aquello que estas entrevistas permitirán recopilar criterios técnicos y pedagógicos que servirán como base para fundamentar el diseño del material editorial didáctico y así asegurar la usabilidad y efectividad.

Tabla 6

Profesionales especialistas para entrevistar

Profesionales	Especialización	Cantidad
Diseñadores gráficos	Experiencia de diseño editorial	3
Parvularios	Experiencia en educación infantil	3
Psicopedagogas	Experiencia en procesos de aprendizaje	3

Nota. Elaboración propia

4.8. Técnicas de estudio

Dentro del proyecto se utilizarán técnicas de estudio como las entrevistas, las mismas que van a permitir recolectar información de primera mano debido a los conocimientos formativos y por la experiencia de cada persona. Para esto se va a utilizar cuestionarios semiestructurados como instrumento para poder tener una guía sobre hacia donde se busca dirigir la conversación, sin embargo, existe la libertad de que el entrevistador puede incrementar más preguntas si fuese necesario.

La entrevista permite recolectar información sobre la percepción o la ideología de las personas, se la podría denominar como una conversación con propósito, puesto que se necesita obtener el mayor número de respuestas, de ser posible, con fuentes confiables de primera mano (Baena Paz y Montero Olivares, 2017, pág. 32).

De igual manera, se realizarán fichas de observación debido a que resulta efectivo al momento de registrar situaciones importantes que pueden ser analizadas de manera

visual dentro del campo de estudio. Las fichas serán manejadas para conocer si existen patrones de conducta, de aprendizaje, habilidades sociales, habilidades motoras, motivaciones o autonomía por parte de los niños.

En este caso, se busca analizar aspectos importantes que enlacen ambas variables. Desde la variable independiente sobre el material editorial didáctico, tomando aspectos importantes como formatos, materiales, usabilidad, tipografía, color y texturas. Al igual que de la variable dependiente en donde se busca conocer sobre la estimulación del lenguaje, el desarrollo cognitivo, actividades lúdicas, respuestas sensoriales, onomatopeyas e interacciones socioemocionales.

Tabla 7

Descripción ficha de observaciones

Tema	Descripción
Formato de materiales editoriales	Organizan y manipulan recursos editoriales respecto al formato del material.
Usabilidad y seguridad de los materiales	El material es fácil de manipular, que se pueda usar sin dificultas y que sea seguro.
Identificación de la tipografía	Muestran interés y logran reconocer de manera básica algunas letras o vocales.
Uso del color	Identifican y usan los colores básicos en las actividades.
Exploración táctil y respuestas sensoriales	Son capaces de diferenciar distintas texturas y reaccionar de manera adecuada ante nuevas sensaciones.
Estimulación o sobreestimulación sensorial	Prestan atención, comprenden y responden de forma positiva a los estímulos sensoriales sin que lleguen a ser abrumadores.
Actividades multisensoriales	Toleran estímulos sensoriales dentro de las actividades presentadas.
Expresión verbal y onomatopeyas	Imitan y producen sonidos, palabras o frases sencillas de forma natural.

Nota. Elaboración propia.

Además, se desarrollará una ficha de análisis con el objetivo de describir y organizar las características estructurales de distintos materiales editoriales con un enfoque en la primera infancia. Por aquello, la información obtenida se busca descomponer y clasificar de manera comparativa según la forma, la función o el contenido. De esta manera se podrá identificar elementos gráficos que contribuyan al desarrollo de la estimulación del lenguaje.

La selección de los libros utilizados para la ficha de análisis está destinada a la recolección de información importante, es por aquello que los principales criterios de selección fueron el estilo de ilustraciones, los materiales utilizados en la portada y en las páginas internas, el uso de distintas texturas y sobre todo el tipo de acabados que presentaban.

Tabla 8

Descripción para el análisis estructural

Título	Descripción
Mis primeras texturas dinosaurios, bilingüe.	Los libros con texturas despiertan la curiosidad, estimulan los sentidos y fomentan el amor por la lectura. Ayudan a los niños pequeños a aprender jugando, desarrollando habilidades sensoriales, cognitivas y lingüísticas mientras comparten momentos mágicos con seres queridos.
Amigos de la selva.	Esta serie contiene divertidas y coloridas texturas, perfectas para estimular la imaginación de los niños. Además, cuenta con historias que les permiten descubrir las aventuras de sus nuevos amigos.
Mis primeros números con cordones.	Aprende tus primeros números con este libro con cordones, divertido y educativo. Simplemente sigue las instrucciones, enhebra a través de los agujeros en cada página y revela los números del 1 al 12. Con 3 cordones reutilizables ideales para dedos pequeños, aprender a contar nunca ha sido tan divertido.
Mi primer libro de encastre. Colores.	Guía para padres. Contiene 12 piezas de distintas formas para encastrar dentro del libro. Este set de primeros colores es una forma maravillosa de iniciar a los niños pequeños en el aprendizaje temprano.
Quiet book.	Actividades destinadas a niños en etapa preescolar que permitirán practicar los números, formas, colores, animales y estaciones del año.

Nota. Elaboración propia

4.9. Modelo de instrumentos

4.9.1. Modelo de las entrevistas

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño y Arquitectura

Carrera de Diseño Gráfico

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Recopilar la información necesaria mediante entrevistas a diseñadores gráficos sobre los parámetros técnicos y estructurales esenciales para la elaboración del material editorial que garantice la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años.

Guion de preguntas dirigidas a diseñadores gráficos

1. ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?
2. ¿Qué material para encuadernación considera que garantiza la durabilidad y seguridad de su uso?
3. ¿Qué colores son los más recomendables para mantener la atención de niños de 3 a 4 años?
4. ¿Qué características debería tener la tipografía para que la información sea fácil de leer y comprender?
5. ¿Cómo debería diseñarse un empaque para que sea práctico y fácil de usar?
6. ¿Qué elementos visuales debería tener la identidad gráfica de un material pensado para niños de 3 a 4 años?
7. ¿Qué errores de diseño son más comunes al momento de realizar material editorial dirigido a niños de 3 a 4 años?
8. Debido a su experiencia, ¿Qué podría recomendar al momento de realizar material editorial?

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Conocer las necesidades educativas de los parvularios, enfocándose en las características visuales y funcionales del material editorial, pero con un enfoque didáctico que permita la estimulación del lenguaje.

Guion de preguntas dirigidas a parvularios

1. ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?
2. ¿Con qué tipo de materiales los niños pueden aprender y mantener la atención durante las actividades?
3. ¿De qué forma se podría organizar las imágenes y el texto para que el aprendizaje sea efectivo?
4. ¿Qué elementos táctiles se pueden incluir para enriquecer las experiencias de aprendizaje?
5. ¿Qué tipos de recursos son más efectivos para la estimulación del lenguaje a esta edad?

¿Qué tipo de temas resultan ser más efectivos para ampliar el vocabulario de los niños de manera natural?

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño y Arquitectura

Carrera de Diseño Gráfico

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Recabar información mediante entrevistas a expertos sobre los contenidos y la estructura necesaria que permita organizar las actividades para el material didáctico dirigido a niños de 3 a 4 años.

Guion de preguntas dirigidas a psicopedagogas

1. ¿De qué manera se puede relacionar una experiencia sensorial con el aprendizaje de nuevas palabras?
2. ¿Cómo se debe organizar la información visual dentro del material para evitar la sobrecarga sensorial?
3. ¿Qué tipo de temas resultan ser más efectivos para ampliar el vocabulario de los niños de manera natural?
4. ¿De qué forma se podría organizar las imágenes y el texto para que el aprendizaje sea efectivo?
5. ¿Cómo debería ser el diseño de los objetos manipulativos para que llame la atención de los niños?
6. ¿Qué formatos y tamaños son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?
7. ¿Los estímulos deberían ir aumentando su complejidad poco a poco para favorecer al aprendizaje?
8. ¿Qué colores son los más recomendables para mantener la atención de niños de 3 a 4 años?

4.9.2. Modelo de ficha de observaciones

Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño y Arquitectura

Carrera de Diseño Gráfico

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Registrar y analizar la interacción de los niños frente a los materiales actuales de la empresa, observando su nivel de participación sin la intervención directa, resguardando así su integridad física y emocional.

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Formato de materiales editoriales	Manipula con facilidad los materiales proporcionados.		
	Muestra preferencia frente a algún formato en específico.		
	Identifica correctamente el tamaño solicitado entre varias opciones		
	Elige piezas grandes o pequeñas según la consigna		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Usabilidad y seguridad de los materiales	Manipula el material sin arrugarlo o romperlo.		
	Devuelve con facilidad el material al lugar asignado.		
	Evita partes del material que puedan ser incomodas.		
	Sigue las normas de uso establecidas		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Identificación de la tipografía	Señala una letra o vocal entre un conjunto de opciones.		
	Mantiene la mirada en las letras o vocales.		
	Diferencia las letras o vocales en alguna actividad.		
	Muestra interés por algunas letras más que por otras.		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Uso del color	Identifica los colores primarios o secundarios.		
	Requiere apoyo para nombrar los colores en la actividad.		
	Clasifica elementos por color.		
	Mantiene la atención en actividades relacionadas con el uso de color.		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Exploración táctil y respuestas sensoriales	Expresa preferencia o rechazo por alguna textura.		
	Participa en la exploración táctil guiada por los expertos.		
	Responde verbalmente ante estímulos.		
	Muestra reacciones corporales o faciales frente al estímulo.		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Estimulación o sobreestimulación sensorial	Mantiene la atención en las actividades.		
	Muestra interés cuando existen estímulos sensoriales.		
	Expresa molestia si se siente sobre estimulado.		
	Si una actividad les desagrada prefieren cambiarla.		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Actividades multisensoriales	Las actividades presentadas les genera emociones positivas.		
	Sigue las instrucciones dadas por los expertos.		
	Disfruta de juegos manipulativos.		
	Elige actividades con materiales multisensoriales.		
	Total indicadores aplicados		

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Expresión verbal y onomatopeyas	Formula frases simples para describir lo que observa.		
	Imita sonidos o palabras dichas por los expertos.		
	Emite onomatopeyas comunes.		
	Relaciona una imagen con el sonido que emiten		
	Total indicadores aplicados		

4.10. Análisis y discusión de resultados

4.10.1. Entrevistas a profesionales en Diseño gráfico

Tabla 9

Análisis entrevista a diseñadores gráficos

Mg. Diego García	Mg. Carlos Nájera	Dis. Mg. Galo Tibán
1.- ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?		
Los niños trabajan con formatos un poquito grandes, de preferencia que estén de manera horizontal o cuadrado, puesto que están en un proceso de aprendizaje y los recursos, o los medios que manipulan deben ser grandes y que no les causen ningún tipo de problema como golpes o raspaduras. Los niños de esta edad no pueden interactuar con juguetes pequeños, porque pueden llevárselos a la boca y tal vez pueda ocurrir un accidente.	He visto libros que tienen gran extensión, sobre todo si se utilizan instrucciones junto a una imagen que ayuda a reconocer las palabras y pues alguna especie de tinte o color que refiere también la consolidación de ese mensaje. Entonces, los formatos suelen ser grandes y los puntos en letra igual.	En este caso creo que el formato debería ser en base a la edad y sobre todo al tamaño de las manos también, en este caso, los bordes van a garantizar que tampoco haya mucha manipulación o se lastimen. Teniendo en cuenta que son niños de 3 a 4 años, se recomienda que el formato debería ser grande, aproximadamente de 20x20 centímetros.
Conclusión: los tres diseñadores coinciden en que los formatos más adecuados para niños de 3 a 4 años deben ser grandes, de preferencia cuadrados, sobre todo para evitar accidentes, puesto que, tienden a llevarse los objetos a la boca. Sin embargo, igual se debe tomar en cuenta el tamaño de las manos de los niños en el momento de la manipulación del material.		
2.- ¿Qué material para encuadernación considera que garantiza la durabilidad y seguridad de su uso?		

El material que se vaya a proponer tiene que tener una resistencia planificada, porque los niños en este rango de edad, no miden las consecuencias de tirarlo al piso, de pisotearlo, de abrirlo forzadamente. Este tiene que tener algunas garantías, es decir, las páginas tienen que ser un poco gruesas, ya no sería papel, sino sería un cartón que tenga alguna cubierta que permita proteger si el niño derrama algún líquido.	Las series de formatos que yo he revisado son principalmente bond de 90 gramos y los estucados con couche de 120 gramos en adelante. Puesto que son materiales sensibles al uso de color, de ceras, crayones, marcadores, lápices de colores u otros que suelen utilizar. Mientras que, los estucados son para el uso de marcadores puesto que las tintas solubles son las que permiten rayar este material.	La pasta dura y lo que es el cartón grueso laminado por la manipulación que tiene, también depende muchísimo de qué tanto va a ser utilizado el material. Porque, por ejemplo, puede ser la parte de un espiral metálico para que los niños puedan igual manipularlo, pero hay que tomar en cuenta, si pueden causar una especie de daño. Mientras que el encolado podría protegerles las manos y evitar accidentes.

Conclusión: El material de encuadernación debe ser resistente, seguro y adecuado al nivel de manipulación de los niños. Recomiendan el uso de cartón grueso y laminado ya que ofrece mayor durabilidad y protección, de igual manera se enfatiza en que las páginas deben ser gruesas para evitar que se rompa y también posibles accidentes.

3.- ¿Qué colores son los más recomendables para mantener la atención de niños de 3 a 4 años?

En este rango de edad empiezan a familiarizarse con los colores primarios, amarillo, azul y rojo. y los colores secundarios, el violeta, el verde y el naranja. Entonces, esa gama cromática se encuentra dentro de su día a día en el proceso de aprendizaje y va a ser llamativo para ellos el encontrarse con los colores	Los niños trabajan con colores primarios, colores llanos y colores fuertes. Al igual que con una gran variedad de colores con gamas secundarias, puesto que para teñir paisajes sí utilizan una gama de colores variados.	Alguna cromática con colores vivos, tenemos un rojo, un amarillo, un verde, un naranja, bueno, también los colores cálidos. Hay que mantener un poco el equilibrio porque puede distraerles muchos colores, entonces, va a haber una sobresaturación.

que están aprendiendo. El blanco y el negro pueden estar implícitos, pero por ejemplo si se empieza a manejar violetas en diferentes gamas, son colores que todavía no está dentro de su aprendizaje.		

Conclusión: Los colores primarios y secundarios son los más adecuados para captar y mantener la atención. Recomiendan emplear todos vivos, cálidos y contrastantes, que resulten familiares dentro de su entorno de aprendizaje, evitando la sobre saturación cromática y así mantener un equilibrio visual.

4.- ¿Qué características debería tener la tipografía para que la información sea fácil de leer y comprender?

Cuando nosotros vamos a definir la tipografía que va a ser empleada para las palabras, las sílabas, las vocales o las letras que van a estar en tu material editorial, estas tienen que parecerse al proceso que están llevando para su aprendizaje de la escritura. En nuestro medio existe la "a", que es la bombita y el palito. Esa es la que están aprendiendo, pero si erradamente tú colocas un texto que dice papá, pero tiene la "p" que es el palito y la bombita y la "a" es la que tiene la barriguita, entonces,	En las tipografías, es recomendable el uso de palo seco y mayormente de las variantes en circle. Es decir, tipografías bastante redondas, bastante bold y que carecen de serifas. Estas son las más adecuadas para proponer una buena redacción con niños.	Tiene que ser una tipografía con acabados redondos. Entonces, por ejemplo, puede ser una serigrafía, pero en alguna alternativa redondeada. Eso es lo que llama mucho la atención. Los trazos uniformes también ayudan a que pueden entender los niños. Y sobre todo la parte del interlineado entre palabras y entre frases deben de tener un tamaño ideal para que se pueda entender.

esa no va a identifica, va a ser algo confuso para ellos.		

Conclusión: Para que la tipografía se adapte al proceso de aprendizaje de los niños, se recomienda utilizar tipografías sans serif, redondeadas, de trazos uniformas y gruesos, que faciliten el reconocimiento visual y la lectura, además, destacan la importancia del espaciado e interlineado para evitar confusiones entre las letras.

5.- ¿Cómo debería diseñarse un empaque para que sea práctico y fácil de usar?

El packaging no debería ser solo una caja que guarde el material editorial, sino que contenga imágenes o actividades adicionales. También puede ser un tablero de dibujo para que puedan rayar, que puedan encajar fichas, figuras o rompecabezas. Entonces, le daría también una doble función para que no sea desechado, ya que va a quedarse ahí sin uso, tal vez hasta lo van a utilizar para guardar colores, marcadores u otros materiales.	Dependiendo el tipo de sistema estructural refiere cierta practicidad, por ejemplo, las plegadizas como cajas simples no están hechas para la manipulación con niños, al igual que los envases cilíndricos. Empezaría con una serie de papeles blandos, con bolsas o con algún tipo de sellante bastante breve, puesto que, cierres un poco más complejos como candados en las plegadizas o como hilos de rosca en los cilindros, están hechos para para un público un poquito más grande.	Debe ser ligero, de fácil apertura, mientras que, en la parte editorial, se debe tomar en cuenta la ubicación o la diagramación de los elementos, tanto si se va trabajar con un personaje o solo con gráficos. Lo interesante en los niños es el tema de que no sea cuadrado, sino que tenga algunas formas orgánicas que representen a las figuras geométricas.

Conclusión: El empaque para niños debe ser debe ser seguro, atractivo y sobre todo funcional, se pueden incorporar formas simples u orgánicas, materiales livianos y de fácil apertura. Además, sugieren que el packaging cumpla una doble función, tanto lúdica como práctica, también destacan la importancia de evitar cierres complejos o estructuras rígidas, garantizando la comodidad y seguridad al momento de la manipulación.

6.- ¿Qué elementos visuales debería tener la identidad gráfica de un material pensado para niños de 3 a 4 años?

Estaría más direccionada hacia el padre o el docente que va a comprar el libro, que a él le llame la atención. Al niño lo que le va a gustar tal vez es un nombre creativo, un nombre que sea diferente y amigable para que pueda asociarlo rápidamente. Si hablamos ya de la parte gráfica, igual, algo que sea bastante llamativo que esté relacionado con el aprendizaje, la educación, ya sea el lápiz, hojas, libros, de igual manera, podría relacionarse con el contenido del material, ya sea las vocales, números, figuras geométricas.	Tiene que ser muy atractiva en color y en formas, también en fuentes tipográficas. Debería llevar una gráfica animada para tener una estructura más dinámica, podría ser mediante la adaptación de las fuentes tipográficas a formas, puesto que son más entretenidas y los niños asimilan mejor ese tipo de estímulos.	Directamente personajes, iconos, ilustraciones que no sean simétricas, que tengan un ritmo, tanto en sus expresiones, como en sus movimientos. Porque gracias a la idea del trabajo de personajes es que incrementen la parte del desarrollo cognitivo de los pequeños.

Conclusión: Los expertos opinan que la identidad gráfica debe ser atractiva, colorida y dinámica, se pueden incorporar formas, personajes e ilustraciones llamativas. Además, recalcan la importancia de un nombre creativo y amigable con elementos gráficos que se relacionen con los temas de aprendizaje de los niños.

7.- ¿Qué errores de diseño son más comunes al momento de realizar material editorial dirigido a niños de 3 a 4 años?

Como en este rango de edad carece de texto, tiene más imágenes, el error que se comete es ubicar el poco texto que contiene en diferentes lugares, sin	Es un error suponer que un niño no es buen lector, ya que muchos niños leen con bastante facilidad. Colorear un libro no es la única manera de estimular a un	El exceso de texto, los párrafos muy extensos, al igual que la falta de coherencia entre el texto y las ilustraciones. Al igual que el no tener pruebas de

guardar una retícula. Al no tener mucho texto lo que se hace es ubicarle por donde más llamen la atención, pero eso también hace que pierda una coherencia y una composición lógica. También conviene manejar unos márgenes anchos para que permitir que la retícula ubique a los elementos en lugares específicos sin que estén o muy arriba o muy abajo, muy a la derecha o muy hacia el lomo.	niño; elegir la tipografía adecuada también es importante para una lectura correcta. El uso de líneas, el interletraje y el espaciado entre letras y líneas son cruciales, ya que estos factores ayudan a los niños a seguir mejor el texto visualmente mientras leen.	usabilidad, creemos que ya está superbién y cuando vamos a presentar el proyecto del libro, ahí es donde existen muchas fallas.

Conclusión: Los errores más comunes suelen ser la mala distribución del texto, de imágenes, la falta de coherencia visual y el desorden dentro del contenido. Destacan la importancia de mantener una retícula bien estructurada, márgenes amplios y pruebas de usabilidad que garantice que el diseño sea funcional.

8.- Debido a su experiencia, ¿Qué podría recomendar al momento de realizar material editorial?

A partir de una necesidad, se debe generar propuestas, hacer prototipos, corregir errores y lanzar un diseño final, por aquello, puedes hacer hojas con actividades complementarias, prototipar esa idea y tener una interacción con niños que tengan estos rangos de edad y proponerle las actividades para conocer a través de la	Hay que estar consciente que, en la labor del proceso de aprendizaje, las fuentes van a hacer el contacto que tenga con el contenido. Debe haber acompañamiento de alguna figura o ilustración que complemente el contenido para que el niño asimile de manera más adecuada la referencia que tiene sobre el texto. Los formatos apaisados son	Los diseñadores necesitamos el apoyo de profesores o psicopedagogos para crear material editorial infantil, puesto que, no entendemos realmente si eso va a tener una estimulación emocional o sensorial en el niño, a pesar de que a nosotros se nos haga muy bonito, quizá solo con la practica eso se puede ir

observación lo que más les atraigan y sobre todo para ver si se entendió el objetivo de la tarea.	adecuados principalmente en pintura, puesto que permiten que el margen amplio ayude al descanso visual. Ese mismo principio aplicaría en textos con niños, puesto que les brindaría cierta serenidad para la práctica.	entendiendo de mejor manera.

Conclusión: La creación del material editorial destinado a un público infantil requiere un proceso de diseño anticipado, es decir, que incluya prototipos, pruebas de usabilidad con los niños, combinación de texto e ilustraciones y sobre todo la colaboración con especialistas.

Nota. Elaboración propia

4.10.2. Entrevistas a profesionales parvularios

Tabla 10

Análisis entrevista a parvularios

Lic. Cecilia Gavilanes	Lic. Vanesa Vásconez	Lic. Lorena Arboleda
1.- ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?		
El tamaño A4 sería el más recomendable, también hay formato A3 que se trabaja generalmente con niños de 3 a 4 años. Pero como es estimulación del lenguaje, también se podría usar tarjetitas para realizar las actividades.	El tamaño siempre tiene que ser grande de cualquier material, de hecho, incluso los juguetes que utilizan también tienen que tener un índice de edad por lo que ellos siempre se meten en la boca.	El tamaño para ellos debe ser grande, las actividades que se les presenta siempre empiezan de lo más grande a lo más pequeño. Se podrían utilizar cosas un poco pequeñas, pero con el cuidado de que no se lo lleven a la boca.
Conclusión: Los formatos grandes son los más ergonómicos y seguros para niños, destacan principalmente A4, mientras que A3 podría ser una alternativa. Los recursos deben iniciar en tamaños grandes e ir disminuyendo progresivamente pues existe la posibilidad de que los niños se lleven cosas a la boca y puedan ocurrir accidentes.		
2.- ¿Con qué tipo de materiales los niños pueden aprender y mantener la atención durante las actividades?		
A través del juego pueden aprender y desarrollar nuevo vocabulario, puesto que conocen nuevas palabras que les ayude. De manera visual se puede utilizar tarjetas que sean llamativas y que no tengan muchos distractores.	Los materiales que tiene colores y sonidos puesto que ahí estamos activando lo que son los órganos de los sentidos. Ellos tienen más concentración al ver dibujitos, puede que el color no sea tan atractivo, pero la forma puede ser la que les llame la atención.	Los pictogramas les llaman mucho la atención, también los cuentos, por ejemplo, les voy a contar un cuento y les enseño pictogramas, les enseño dibujos, entonces ellos se quedan quietos y concentrados mientras les leo el cuento.

Conclusión: Los materiales más efectivos son visuales, simples y con pocos distractores, destacan recursos como dibujos y pictogramas, al igual que estímulos como colores y sonidos para activar los sentidos. Se puede tomar en cuenta que los cuentos funcionan como estrategias clave para inducir nuevo vocabulario.

3.- ¿De qué forma se podría organizar las imágenes y el texto para que el aprendizaje sea efectivo?

A los niños les llama más la atención las imágenes, sobre todo nosotros utilizamos los llamados pictogramas. A las letras no les toman ni atención, como aún no aprenden a leer, eso no les interesa del todo.	Lo que más les llama la atención son las imágenes, porque si yo estoy contando el cuento y voy poniéndoles las imágenes, ellos van organizando, hacen una secuencia de lo que está en el cuento a pesar de que no lean.	Es importante el uso de imágenes porque ellos no saben leer aún, pero a ellos leen mediante las imágenes. Por ejemplo, ellos ven que está ahí una casa con un lobo, entonces, ellos ya se imaginan y ellos dicen, "es el cuento de la Caperucita Roja"

Conclusión: En la jerarquización se debe priorizar las imágenes sobre el texto, puesto que los niños aún no leen, los pictogramas y dibujos deben ocupar el foco principal. El texto debe ser mínimo, de apoyo para que un adulto pueda guiar la actividad para favorecer el aprendizaje.

4.- ¿Qué elementos táctiles se pueden incluir para enriquecer las experiencias de aprendizaje?

Se trabaja con todo, pero les atrae más lo liso, lo suave, se puede trabajar con una gran variedad de telas. Siempre con los niños se trabaja la base experimental, es decir, si él no palpa, nunca va a aprender, no es lo mismo pasar un proyector y decir, esto es áspero, sino que ellos tienen que tocar,	Les llama más la atención lo suave, la plastilina, la masa, cuando trabajamos con masa es el día más feliz. Sin embargo, cuando vamos a trabajar con legos si les gusta, pero no es tan divertido porque son piezas más rígidas. Mientras que las piezas ásperas tampoco les atraen mucho, a	A ellos les llama la atención las texturas que no topan diariamente, siempre les llama la atención algo novedoso. Porque, por ejemplo, lo que ocupamos seguido cuando trabajamos es la masa, plastilina, legos o cuentas para estimular la motricidad fina, pero a ellos les llama la atención algo

por eso tiene que entrar todo lo que es visual, auditivo, kinestésico, todo lo que es la parte lúdica.	pesar de que en el área preescolar se trabaja con todos los materiales.	nuevo, por ejemplo, la sensación del jabón cuando nos vamos a lavar las manos.

Conclusión: Los elementos táctiles deben ser variados con énfasis en las texturas suaves que resultan más atractivos y motivadores. Se resalta la importancia del aprendizaje experimental, los niños necesitan palpar para comprender, a pesar de que las superficies rígidas o ásperas generan menor interés.

5.- ¿Qué tipos de recursos son más efectivos para la estimulación del lenguaje a esta edad?

Los rompecabezas si les llama bastante la atención, sobre todo en esta edad ya pueden trabajar de 15 a 20 piezas, sin embargo, estas actividades deben ir escalando según la edad.	El recurso que más utilizo son los legos porque son livianos, de varios colores y tamaños e incluso diferentes formas dependiendo del lego que se vaya a utilizar.	Suelo trabajar más con la música, con sonidos onomatopéyicos, puesto que les hago repetir varias veces para estimular el lenguaje, igual se podrían utilizar trabalenguas o adivinanzas

Conclusión: Los recursos más efectivos combinan lo lúdico con lo visual y auditivo, se destacan los rompecabezas con dificultad progresiva, piezas de construcción tipo lego, al igual que actividades sonoras. La clave es adaptar las actividades a la edad, a las necesidades y los gustos de los niños.

6.- ¿Qué tipo de temas resultan ser más efectivos para ampliar el vocabulario de los niños de manera natural?

Tal vez con los animales para que tengan un nuevo vocabulario los colores, figuras, imágenes de animales, sonidos onomatopéyicos. Todo va de la mano, lo visual y lo auditivo.	Lo primero que tenemos que ver es las cosas que hay dentro del aula. En lo que respecta a la escuela se deben rotular las cosas, porque a pesar de que no lean, reconocen visualmente las letras, por ejemplo, de su nombre, de agua, silla,	Se pueden utilizar acciones que ellos realizan diariamente, en el hogar. A veces los papás les sustituyen las cosas por palabras que no están bien, por ejemplo, no está bien decir “el guau”, deberían decir “el perro”, es por

	permiso, por favor, muchas gracias.	aquello que se necesita estimularles, pero con las palabras correctas.

Conclusión: Las temáticas más efectivas surgen a partir de experiencias cotidianas, ya sea a partir de los animales, colores, formas, objetos del hogar o de la escuela, además, indican que es importante rotular los elementos para el reconocimiento visual de las palabras.

Nota. Elaboración propia

4.10.3. Entrevistas a profesionales psicopedagogas

Tabla 11

Análisis entrevista a psicopedagogas

Psicoped. Michelle Cobo	Psicoped. Evelyn Amaya	Psicoped. Evelyn Vargas
1.- ¿De qué manera se puede relacionar una experiencia sensorial con el aprendizaje de nuevas palabras?		
Mediante algo que le recuerde al perro, por ejemplo, la textura de la lanita, en el caso de las onomatopeyas, el "guau" también les recuerda por el sonido. Ellos vinculan los olores, colores, sensaciones, movimientos con el nombre de la palabra, no significa que al tocar ya recuerde el nombre, sino más bien la parte de las actividades didácticas les llama la atención al momento de trabajar, para que estén atentos a la actividad.	Solíamos ocupar libros que se despliegan, como pop-ups, eso es bastante sensorial porque estoy trabajando la parte visual. Ahora, en parte de texturas también hay muñequitos que se ponen en los deditos y empiezan como a moverse. Más que todo es para que le llame la atención un niño, porque si le pongo un cuento normal, no me sirve, pero si yo le hago una experiencia de que se abre el libro y se forma un castillo, entonces ahí sí voy a interactuar bastante con el niño.	Los estudiantes son muy receptivos a todo lo sensorial, por lo que el hecho de nosotros proporcionar algún tipo de material sensorial lo que va a hacer es que su aprendizaje kinestésico se amplíe. Ese tipo de aprendizaje permite que el cerebro vaya evolucionando mucho más rápido, o sea, que las neuro funciones se desarrollen más rápido. El material sensorial les ayuda en absolutamente todo eso, porque lo van sintiendo y van aprendiendo a través de la experiencia.
Conclusión: Los estímulos sensoriales como texturas, sonidos, olores o colores son clave para captar la atención y favorecer el aprendizaje. Algunos recursos como libros pop-up o materiales manipulables permiten vincular las experiencias y el vocabulario para lograr acelera el desarrollo neurocognitivo de los niños.		
2.- ¿Cómo se debe organizar la información visual dentro del material para evitar la sobrecarga sensorial?		
Cuando se les enseña muchas cosas a los niños si	Debería ser concreta y específica, si el cuento me	Lo que necesitamos es que se ponga los elementos

se suelen sobre estimular, por eso debe ser de poquito en poquito, en una sesión se les puede explicar sobre 4 o 5 onomatopeyas de animales, no hay que sobrecargarles, no es como que se les pueda enseñar 20 onomatopeyas en una sola clase, por la sobre estimulación los niños se cansan, se aburren, su atención se dispersa, sin importar lo llamativo que sea.	habla de un dragón, entonces que solo sea el dragón. No necesito que esté más cosas para que se distraiga. Si, por ejemplo, trabajo con pop-up entonces que solo sea de esa imagen, no necesito más distractores porque obviamente su concentración y atención va a ser pésima, se va a distraer con las partes visuales.	que se van a ocupar, si yo ya noté que un material visual no voy a necesitar hoy, entonces es mejor retirarlo para que no genere de pronto distracción. Es importante no recargarles, por ejemplo, toda una pared llena de objetos o de igual manera si vemos que hay objetos que tienen colores más fuertes, es importante disminuirlos un poquito porque justamente llaman la atención y distraen al estudiante.

Conclusión: La información debe presentarse de manera específica para evitar sobrecargas sensoriales, recomiendan trabajar pocos elementos por sesión y centrar cada material en un único enfoque. Sugieren retirar recursos que no se usarán para disminuir distractores y poder priorizar la atención del niño.

3.- ¿Qué tipo de temas resultan ser más efectivos para ampliar el vocabulario de los niños de manera natural?

Se podría empezar por la parte de la imitación, por ejemplo, si tú le dices, "hola" el niño te imita y dice, "hola" y así se va generando el lenguaje, es decir, si un niño no imita, no va a generar nuevo lenguaje. Para esto, se podría utilizar a los animales, las figuras geométricas, los números, objetos del hogar o de la	Con los peques siempre se trabaja primero, los colores, las categorías semánticas que son las frutas, los transportes, la comida, los animales. También con todo lo que se relacione con el día a día, por ejemplo, las cosas de la casa, armario, juguetes, zapatos, la cama. Si viene un niño que no habla nada, es	La parte de los animales, medios de transporte, colores, frutas, hortalizas, prendas de vestir, partes del cuerpo, miembros de la familia, el inicio de las vocales, por ejemplo, palabras que inicien con “a, e, i, o, u”.

escuela, la comida, medios de transporte, porque eso es lo que está dentro de su entorno. De nada nos sirve enseñarle sobre rinocerontes si el no ve rinocerontes todos los días, es importante usar cosas que va a utilizar dentro de su diálogo.	recomendable empezar con onomatopeyas, el sonido de los animales, cómo hace el tren, el carro, la moto, siempre con los sonidos.	

Conclusión: El vocabulario se enriquece cuando parte del entorno cotidiano y de la imitación, integrando temas cercanos como los animales, colores, figuras, números, medios de transporte, alimentos, objetos del hogar, prendas, partes del cuerpo y familia. Lo más importante es que el niño pueda usar estas palabras en una conversación, de igual manera, se pueden utilizar las onomatopeyas para estimular el lenguaje.

4.- ¿De qué forma se podría organizar las imágenes y el texto para que el aprendizaje sea efectivo?

No se debería tomar tanto en cuenta las palabras sino la imagen, por ejemplo, si le pones un gato, la palabra estaría en chiquito, lo importante es que ellos identifiquen la imagen más que leer, porque eso ya viene después. A veces a los niños sí les llama la atención las vocales, pero ya un poquito más después, sí es bueno que le pongan la palabra, pero no tomarla tanto en cuenta. Las palabras serían más como aporte a quienes vayan a ayudar al niño.	Cuando son de 3 a 4 años todavía no identifican letras, solo identifican figuras, entonces si sería más importante las imágenes. Quizá puedan estar instrucciones si alguien más les va a apoyar porque al coger el libro tiene que leer para poder explicar al niño.	La imagen tiene que llamar mucho más la atención que las instrucciones, muchas veces los niños no van a entender a qué se refiere porque de pronto no pueden leer o no tienen un buen lenguaje comprensivo, pero que la imagen les llame la atención ya me permite hacer que vaya trabajando y que mantenga su atención.

Conclusión: La imagen debe tener clara prioridad sobre el texto, sin embargo, se puede incluir texto con un tamaño reducido como apoyo para el adulto de apoyo, más no como foco principal del niño debido a que si aún no hablan, peor van a poder leer.

5.- ¿Cómo debería ser el diseño de los objetos manipulativos para que les llame la atención y promueva la exploración sensorial?

Se puede utilizar materiales como fieltro, papel crepe, telas, foamix moldeable, lijas, arena kinestésica, algodón, plastilina, o cualquier material que tenga texturas. Con estos materiales se les puede enseñar que en los animales están los gatitos que son suaves y las tortugas que son duras.	Lo que les llama la atención, es las burbujas, la plastilina, la masa, la arena o telas. Entonces si yo necesito que el niño me preste atención, le digo mira, está suave, el oso tiene la piel suave. Solía tener un libro grande que era pop-up, le abría y salían muñequitos que se podían mover y llamaban la atención de los niños.	Podría ser con fieltro, tipos de granos como arroz, maíz, quinoa, frejol, garbanzos, o podría ser igual el papel aluminio. Adicional a eso elementos como la arcilla moldeable, la plastilina, los limpiapipas, la lana e incluso la parte rugosa de los sorbetes.

Conclusión: Los objetos manipulativos deben ser multisensoriales, con texturas variadas que permitan explorar nuevas sensaciones puesto que resultan especialmente motivadores. Lo importante es vincular las sensaciones de las texturas con referencias del entorno.

6.- ¿Qué formatos son seguros para que un niño de 3 a 4 años manipule material editorial?

Creo que debería ser de 8 cm la medida más pequeña, sobre todo porque las cosas pequeñas no les llama la atención, siempre escogen lo más grande. De igual manera, para las clases los dibujos o pictogramas deben	Se debe trabajar con cosas grandes, porque si por ejemplo tengo a cinco niños y voy con un librito pequeño no me van a ver, pero si yo voy con un libro más grande, ellos me van a poner	El tamaño normal es A4, pero para los estímulos pequeñitos debería tener un tamaño superior a una moneda de 50 centavos para que de pronto si intenta metérselo a la boca, no haya el peligro de que se lo trague.

ser grandes para que puedan ver si de pronto hay detalles pequeños.	atención, porque ya pueden visualizar todos.	

Conclusión: Los formatos grandes son más atractivos y seguros para los niños, sugieren utilizar un formato similar a A4 y sobre todo evitar piezas pequeñas, manteniendo un tamaño mínimo similar al de una moneda de 50 centavos para reducir riesgos.

7.- ¿Los estímulos deberían ir aumentando su complejidad poco a poco para favorecer al aprendizaje?

Hay que ir de poquito en poquito porque si no conocen al gato, no van a saber dónde va y mucho menos van a reconocer la sombra. Por ejemplo, primero que reconozcan que el gato tiene bigotes, tiene orejas, que hace “miau” que sientan una textura similar al pelaje, ya después se les enseña que el gato va a la casa, que toma leche, que come pescado y cosas así. Lo más difícil para los niños es identificar las sombras de los objetos y también los rompecabezas, sobre todo si los elementos tienen formas orgánicas.	Si yo sé que los niños ya dominan ese tema, entonces yo les voy a aumentar un poquito más de dificultad para que aprendan algo más, por ejemplo, asociarle la comida de cada animal, la casita en dónde vive, si es domestico o salvaje. Los niños están en la edad en la que recién están cogiendo el lápiz, los colores, intentando recortar, pegar, construir, unir, asociar e identificar.	La complejidad siempre tiene que ir acorde a la edad, por lo que su complejidad va a ser con cosas básicas que ellos recién están aprendiendo, ya sea colores, medios de transporte, frutas, vegetales, pero ya luego tienen que reconocer lo que son las vocales y consonantes. Luego de eso, podría ser completar patrones, secuencias lógicas e incluso problemas matemáticos simples. Siempre debe estar acorde las funciones que los niños tendrían que tener a su edad, pero si se superan sí o sí se tiene que ir ampliando más para que se convierta en un desafío.

Conclusión: La complejidad de los estímulos debe ser progresiva y acorde a la edad, iniciando con conceptos básicos, para después avanzar gradualmente hacia actividades más complejas. El proceso debe ajustarse al dominio de conocimientos puesto que así se puede

evitar frustraciones de los niños, se mantiene la motivación y favorece a que quieran seguir aprendiendo.
8.- ¿Qué colores son los más recomendables para mantener la atención de niños de 3 a 4 años?

Eso ya depende del niño, a mí el marrón no me llama nada la atención, pero tengo un niño que solo utiliza el marrón para pintar. Los colores fosforescentes si les llama mucho la atención, al igual que los colores primarios y secundarios como el amarillo, el rojo, el naranja y el verde.	Utilizan todos los colores, mientras sean colores llamativos como el amarillo, el azul, el naranja, pero por lo general los libros siempre tienen que ser coloridos.	Dependería de cada niño, lo que le llame más la atención, como están en la parte de aprender los colores, casi todo les llama la atención, sobre todo si es con colores vivos.

Conclusión: No existe un color único que sea ideal, pero se recomienda priorizar paletas de colores primarios y secundarios, sin embargo, siempre se debe tomar en cuenta que la elección debe adaptarse a las preferencias del niño y al objetivo de la actividad.

Nota. Elaboración propia.

4.10.4. Análisis ficha de observaciones

Tabla 12

Análisis ficha de observaciones

Tema	Análisis
Formato de materiales editoriales	Se logra evidenciar una gran facilidad y habilidad en la manipulación de los materiales que les proporcionan las psicopedagogas. A pesar de que no pueden diferenciar entre tamaños grandes, medianos o pequeños, siempre prefieren los tamaños grandes pues les llama más la atención.
Usabilidad y seguridad de materiales	Se muestra una manipulación cuidadosa del material debido a que evitan arrugar o romperlo, devuelven los recursos al lugar asignado y, sobre todo, realizan las actividades guiadas por los expertos puesto que es necesario controlar posibles accidentes con secciones puntiagudas de los materiales.
Identificación de la tipografía	La mayoría no muestran interés por las letras o vocales, puesto que no logran diferenciarlas, solo existe una minoría que llega a fijar la mirada unos segundos en la tipografía solo si les parece llamativo, ya sea por el color, por la forma o por la textura.
Uso del color	Los niños presentan desafíos significativos al momento de identificar, denominar y clasificar correctamente los colores básicos, es decir, primarios y secundarios. Sin embargo, les atrae mucho la atención las actividades que tienen bastantes colores llamativos.
Exploración táctil y respuestas sensoriales	Les gusta explorar distintas texturas, pero sobre todo las que son suaves o lisas, sin embargo, mediante acompañamiento de las psicopedagogas pueden explorar texturas distintas como rugosas y ásperas puesto que son desagradables al tacto. A pesar de que los niños no se expresen mediante un lenguaje oral, si transmiten emociones mediante gestos, miradas, movimientos corporales e incluso en cambios en su expresión facial.

Estimulación o sobreestimulación sensorial	Las actividades presentadas no les causa curiosidad por lo que suelen desanimarse o a veces se distraen al momento de realizar algún trabajo, es decir, dentro de la empresa no existen estímulos que se desarrollen por medio del tacto. A pesar de que no exista una buena estimulación sensorial, se debe procurar siempre evitar que otros factores externos puedan causar una sobreestimulación en los niños.
Actividades multisensoriales	Son poco receptivos frente a actividades que les genere poco interés, a pesar de que siempre se busca que presten toda la atención posible, no siempre es suficiente pues suelen distraerse repentinamente. Es así que los niños muestran una gran preferencia por actividades interactivas, sobre todo los juegos en donde pueden manipular piezas de manera libre, es decir, disfrutan mucho más de estas actividades que de tareas en donde no pueden interactuar.
Expresión verbal y onomatopeyas	El desarrollo del lenguaje oral se apoya principalmente en la imitación de las palabras, lo que permite que muchos amplíen su vocabulario. Aunque se observa un grupo de niños que no logran reproducir con facilidad las palabras, solo emiten sonidos pequeños. Las onomatopeyas es uno de los recursos más utilizados en actividades del lenguaje ya que se trata de secuencias cortas fáciles de imitar por los niños, ellos lo toman como si fuese un juego sonoro repetitivo.

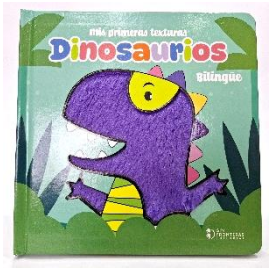
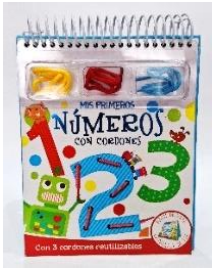
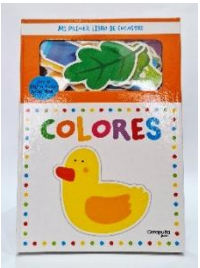
Nota. Elaboración propia

Análisis estructural

Objetivo: Analizar y clasificar los elementos estructurales y de contenido que estén presentes en distintos libros infantiles para determinar las características necesarias que se podrían tomar en cuenta en el presente proyecto.

Tabla 13

Ficha de análisis estructural

Título	Mis primeras texturas dinosaurios, bilingüe.	Amigos de la selva.	Mis primeros números con cordones.	Mi primer libro de encastre. Colores.	Quiet book.
Portada					
Público objetivo	+3 años	+2 años	+2 años	+3 años+	+3 años
Número de páginas	8 páginas	12 páginas	14 páginas	8 páginas	8 páginas
Formato	Cuadrado (20x20 cm)	Vertical (18x23 cm)	Vertical (19x25 cm)	Vertical (19x27 cm)	Cuadrado (21x21 cm)
Retícula	Retícula modular que organiza los elementos, tanto el texto como las ilustraciones y permite tener descanso visual.	Retícula modular con secciones de texto, ilustraciones, pero con poco descanso visual.	Retícula modular con elementos que complementan a los números de las actividades.	Retícula modular para organizar los elementos y el texto.	Retícula modular que permite mantener el orden de los elementos.

Materiales	Portada: cartón prensado con impresión. Páginas internas: base de sintra, impresión en plegables, felpa, cuero sintético, fieltro.	Portada: cartón prensado con impresión. Páginas internas: impresión en plegable de alto gramaje efecto sanduchado, tela y cuero sintético.	Portada: pasta blanda con selectivo foil y sistema de empaque plástico para cordones. Páginas internas: impresión en plegable con brillo UV.	Portada: cartón prensado con impresión e imanes. Páginas internas: impresión en plegable de alto gramaje efecto sanduchado.	Portada y páginas internas: fieltro, velcro, felpa, lana, tela, cordones, cuentas y botones.
Acabados:	Portada: troquelado y laminado brillante. Páginas internas: impresión troquelada.	Portada: troquelado y laminado brillante Páginas internas: impresión troquelada con brillo UV	Portada: brillo UV, anillado Páginas internas: brillo UV	Portada: brillo UV, anillado incorporado sistema de empaque plástico para encajados Páginas internas: brillo UV	Impresión: sublimado. Corte laser en diferentes materiales. Acabado cosido con superposición de formas para dar relieve.
Color	Tonos verdosos con personajes violetas, amarillos y detalles pequeños en colores cálidos.	Gran variedad de colores saturados, mayormente cálidos.	Gran variedad de colores, en donde los números resaltan con un color más llamativo.	Colores primarios y secundarios, al igual que zonas blancas para descanso visual.	Gran variedad de colores saturados, entre fríos y cálidos.
Tipografía	Tipografía infantil y handwriting para la portada y sans serif para el contenido.	Tipografía infantil para la portada y sans serif para el contenido.	Tipografía serif decorativa para la portada y sans serif para el contenido	Tipografía infantil y sans serif para la portada y serif para el contenido.	Ausencia de tipografía.
Ilustraciones	Ilustración flat, sin luces ni sombras, con formas simples, redondeadas, varios contornos	Ilustración flat, sin luces ni sombras, con formas simples,	Ilustración flat, con texturas visuales, estilo vectorial, sin luces ni sombras y con	Ilustración flat, sin luces ni sombras, con formas simples, estilo vectorial.	Ilustración infantil en estilo 2D,

	definidos, estilo vectorial.	redondeadas, estilo vectorial.	expresiones faciales amigables.		
Contenido	Cuento corto sobre dinosaurios, tanto en español como en inglés.	Cuento sobre como los animales de la selva buscan a sus amigos.	Hoja de instrucciones de uso y actividades sobre las cantidades.	Actividades de relación y de encajar algunos colores.	Actividades de colores, frutas, números y estaciones del año.
Valor agregado	Uso de texturas	Uso de texturas	Uso de cordones	Piezas de encastre	Piezas con relieve
Costo / precio	$10	$9	$15	$14	$11

Nota. Elaboración propia

Conclusión: Todos los libros reflejan características similares, las retículas que utilizan son modulares puesto que organizan los elementos, tanto la tipografía como las ilustraciones y los elementos extras, pero tratando de mantener descanso visual. Los principales materiales en las portadas son cartón prensado con impresión, mientras que, las páginas internas tienen una impresión en plegable de alto gramaje, junto con materiales como felpa, cuero sintético, fieltro, lana, botones y velcro. Dentro de los acabados se encuentra el troquelado, laminado brillante, brillo UV, anillado, corte láser y cosido para dar relieve.

Dentro de las paletas de colores, cada uno de los libros utilizó su propia cromática mediante colores saturados para mantener la atención de los niños. Por la parte tipográfica, la mayoría utiliza tipografía infantil para las portadas y sans serif para el contenido, mientras que para las ilustraciones se utilizó un estilo flat, sin luces ni sombras, con formas simples y de manera vectorial. Los libros poseen texturas, cordones, piezas de encaje y piezas con relieve como valor agregado.

4.10.5. Matriz de triangulación

Tabla 14

Variable dependiente: Material editorial didáctico

Término	Marco conceptual	Entrevistas	Ficha de observaciones Ficha de análisis	Conclusiones
Material editorial didáctico	Giordanino (2010) enuncia que el material editorial consta de "La creación, producción, publicación, uso y difusión. En este ciclo participan diferentes actores: en su creación los autores, en su producción los editores, en la difusión los libreros y distribuidores, en su difusión y conservación los bibliotecarios" (pág. 55). Enriquez et al. (2024) define al material didáctico como el "Vinculo de recursos y equipos diseñados para apoyar y optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos incluyen textos, recursos visuales, objetos manipulativos y tecnologías educativas, los	La creación del material editorial destinado a un público infantil requiere un proceso de diseño anticipado, es decir, que incluya prototipos, pruebas de usabilidad con los niños, combinación de texto e ilustraciones y sobre todo la colaboración con especialistas.	Se muestra una manipulación cuidadosa del material debido a que evitan arrugar o romperlo, devuelven los recursos al lugar asignado y, sobre todo, realizan las actividades guiadas por los expertos puesto que es necesario controlar posibles accidentes con secciones puntiagudas de los materiales.	El material puede apoyar al aprendizaje de los niños, debido a que debe ser pensada de manera gráfica y funcional. Es así que previo a la utilización del material deberían realizarse prototipos con actividades guiadas por los expertos, al igual que pruebas de usabilidad.

	cuales están diseñados para garantizar una mejor comprensión de contenidos" (pág. 28).			
Formato	Los formatos de papel más conocidos son el formato A4 puesto que es el tamaño de papel más común en el día a día, mientras que el formato A3 permite diseñar carteles, pósteres e incluso usarlo como apoyo visual en presentaciones. Por otra parte, el formato A5 permite crear trípticos, catálogos, folletos, agendas, cuadernos y tarjetas de felicitaciones Adobe (s.f.).	Los formatos más adecuados para niños de 3 a 4 años deben ser grandes, de preferencia cuadrados, sobre todo para evitar accidentes, puesto que, tienden a llevarse los objetos a la boca. Sin embargo, igual se debe tomar en cuenta el tamaño de las manos de los niños en el momento de la manipulación del material.	- Gran facilidad y habilidad en la manipulación de los materiales que les proporcionan las psicopedagogas. A pesar de que no pueden diferenciar entre tamaños grandes, medianos o pequeños, siempre prefieren los tamaños grandes pues les llama más la atención.	El formato de los materiales debería ser grande, de preferencia cuadrados puesto que facilitan su manipulación y reducen el riego de accidentes. Los formatos se podrían ir adaptando progresivamente según la edad de los niños ya que van teniendo mejor agarre de los elementos según el tamaño de sus manos.
Retícula	García et al. (2014) manifiesta que el termino retícula es: Conjunto de líneas y guías que se trazan sobre el espacio de un proyecto gráfico para poder organizar y unificar el espacio a nivel	Como en este rango de edad carece de texto, tiene más imágenes, el error que se comete es ubicar el texto que contiene en diferentes	- Las retículas que utilizan son modulares puesto que organizan los elementos, tanto la tipografía como las ilustraciones y los	La retícula permite organizar de manera uniforme y estética los títulos, subtítulos, texto e imágenes, para esto es

	compositivo. Sobre esta se asientan todos los elementos que componen la producción gráfica: títulos, subtítulos, texto, imágenes, etc, una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado, desestructurado o caótico, funciona como una guía en los elementos de la maquetación, con la finalidad de conseguir, un orden y estética (pág. 32). Al realizar un proyecto gráfico, la retícula cumple con una gran importancia puesto que permite estructurar los elementos que se vayan a utilizar	lugares, sin guardar una retícula. Lo que se hace es ubicarle por donde llamen la atención, pero eso también hace que pierda coherencia y composición lógica. También conviene manejar unos márgenes anchos para permitir que la retícula ubique a los elementos en lugares específicos sin que estén muy arriba, muy abajo, muy a la derecha o muy hacia el lomo.	elementos extras, pero tratando de mantener descanso visual	importante el uso de márgenes anchos que ubique los elementos en lugares específicos y permitan el descanso visual. La retícula más utilizada en los libros infantiles es la modular.
Materiales	Iñigo y Makhlouf (2014) explican que tomando en cuenta el tipo de trabajo a realizar, se debe determinar el soporte que se va a utilizar. En el papel se debe considerar el color, la textura, el grano, el brillo, la opacidad, la densidad y el gramaje, puesto	Se puede utilizar materiales como fieltro, papel crepe, telas, foamix moldeable, lijas, arena kinestésica, algodón, plastilina o cualquier material que	Portada: cartón prensado con impresión, selectivo foil, imanes. Páginas internas: base de sintra, impresión en	Se pueden utilizar distintos materiales para la portada y para las páginas internas, como cartón prensado o plegable con impresión, pero se debería considerar

	que dependiendo de esas características puede estar enfocado en papelería corporativa, folletos, libros, catálogos, cubiertas, folders, displays, etc.	tenga texturas. Con estos materiales se les puede enseñar que en los animales están los gatitos que son suaves y las tortugas que son duras.	plegable efecto sanduchado, felpa, cuero sintético, fieltro, tela, velcro, lana, cordones, cuentas y botones.	el color, el grano, el brillo y el gramaje. Se puede utilizar también selectivo foil, telas, imanes, velcro, cordones, botones y cuentas.
Ilustraciones	Parramón Paidoribo (2013) nos da a conocer sobre la ilustración infantil: La ilustración infantil abarca un inmenso campo (…) estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc). Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres, ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores. (…) También deben ser atractivas para los adultos, quienes	Uso de ilustraciones que no sean simétricas, que tengan un ritmo, tanto en sus expresiones, como en sus movimientos. Por la idea del trabajo de personajes es que incrementen la parte del desarrollo cognitivo de los pequeños.	Ilustraciones flat, sin luces ni sombras, con formas simples, usualmente redondeadas, estilo vectorial, con contornos definidos y expresiones faciales amigables.	Las ilustraciones para un público infantil deben ser claras y legibles, de preferencia en estilo flat, sin luces ni sombras, con formas simples, redondeadas, en estilo vectorial, con contornos definidos y expresiones faciales amigables.

	leen estos libros y son, en realidad, quienes los compran.			
Psicología del color	Adams y Lee Stone (2018) explica que "Quienes practican la psicología del color, que está relacionada con la cromoterapia, observan que numerosos efectos fisiológicos comunes acompañan a las respuestas psicológicas a determinados colores." (pág.50). Es así como el color amarillo llega a representar la luz, la energía, la felicidad y se lo relaciona con el sol, el verano, la primavera y el otoño. Por otra parte, el color rojo puede reflejar peligro, amor, pasión, fuego y sangre, sin embargo, dependiendo del contexto en el que se encuentre también significa agresividad, provocación, exclusividad y elegancia. El color azul es considerado un color frio asociado al aire, al agua, al cielo y al espacio, este color se considera relajante,	Los colores primarios y secundarios son los más adecuados para captar y mantener la atención. Recomiendan emplear todos vivos, cálidos y contrastantes, que resulten familiares dentro de su entorno de aprendizaje, evitando la sobre saturación cromática y así mantener un equilibrio visual.	- Los niños presentan desafíos significativos al momento de identificar, denominar y clasificar correctamente los colores básicos, es decir, primarios y secundarios. Sin embargo, les atrae mucho la atención las actividades que tienen colores llamativos. - Uso de tonalidades cálidas y frías con elementos que resalten con colores primarios y secundarios, al igual que con zonas de descanso visual.	El color cumple un papel importante en el aprendizaje puesto que permite captar la atención de los niños, se recomienda empezar con el uso de colores primarios y secundarios y con zonas de descanso visual. Por otra parte, se podría tomar en cuenta los principios de la psicología del color ya influyen en el comportamiento humano, es decir, pueden surgir respuestas dependiendo de los colores que se utilicen y

	tranquilizante y permite la meditación (Villafaña Gómez, 2017)			esto podría ser favorable para las actividades.
Tipografía	Bertín (2011) indica que “Una familia tipográfica es un grupo de signos escritúrales que comparten rasgos de diseño comunes, conformando todas ellas una unidad tipográfica. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre sí, pero también tienen rasgos propios” (pág. 7).	Para que la tipografía se adapte al proceso de aprendizaje de los niños, se recomienda utilizar tipografías sans serif, redondeadas, de trazos uniformas y gruesos, que faciliten el reconocimiento visual y la lectura, además, destacan la importancia del espaciado e interlineado para evitar confusiones entre las letras.	- La mayoría no muestran interés por las letras o vocales, puesto que no logran diferenciarlas, solo existe una minoría que llega a fijar la mirada unos segundos en la tipografía solo si les parece llamativo, ya sea por el color, por la forma o por la textura. - Uso de tipografía infantil para la portada y sans serif para el contenido.	La tipografía se la podría considerar solo como un apoyo al aprendizaje debido a que los niños les prestan poca atención. Se recomienda el uso de tipografía infantil y redondeada para la portada y sans serif para el contenido para que puedan familiarizarse con la forma de las letras de manera natural.
Texturas	Depende de la percepción del contraste entre la luz y la sombra, dando la sensación de ser suave, áspera, duras, blandas, tersas o rugosas. Existen texturas visuales que son netamente bidimensionales, esta textura solo	Los elementos táctiles deben ser variados con énfasis en las texturas suaves que resultan más atractivas. Se resalta la	Les gusta explorar distintas texturas, pero sobre todo las que son suaves o lisas, sin embargo, mediante acompañamiento de las	Las texturas son importantes puesto que les permite aprender de manera experimental. Las texturas que más les agrada

	puede ser vista, mientras que la textura táctil se puede sentir por el tacto puesto que da la sensación de rugosidad al tocar una superficie. (Gómez, 2017, pág. 38)	importancia del aprendizaje experimental, los niños necesitan palpar para comprender, aunque las superficies rígidas o ásperas generan poco interés.	psicopedagogas pueden explorar texturas distintas como rugosas y ásperas puesto que son desagradables al tacto.	son las suaves o lisas, mientras que las rugosas o ásperas les generan un poco de molestia.

Nota. Elaboración propia

Conclusión: El material editorial como apoyo didáctico debe ser pensado de manera gráfica y funcional por lo que se deben elaborar prototipos para realizar pruebas de usabilidad. El formato recomendado es grande y cuadrado puesto que facilita su manipulación, la retícula modular permite organizar los títulos, subtítulos, el texto e ilustraciones, de igual manera es importante el uso de márgenes anchos para mantener el descanso visual. En cuestión de materiales se puede utilizar una gran variedad para las portadas y para las páginas internas, como cartón prensado, plegable con impresión, selectivo foil, telas, imanes, velcro, cordones, botones y cuentas.

Las ilustraciones deben ser legibles, en estilo flat, sin luces ni sombras, con formas simples y redondeadas, para la paleta cromática se recomienda utilizar colores primarios y secundarios y también tomar en cuenta la psicología del color ya que influye en el comportamiento humano. Mientras que la tipografía es solo un apoyo al aprendizaje, sin embargo, se recomienda el uso de tipografía infantil para la portada y sans serif para el contenido, por otra parte, las texturas que más les agrada y con las que se recomienda trabajar, son las suaves, lisas, rugosas y ásperas.

Tabla 15

Variable dependiente: Estimulación del lenguaje

Término	Marco conceptual	Entrevistas	Ficha de observaciones	Conclusiones
Estimulación del lenguaje	Padilla López (2016) lo define como "activación de los órganos de los sentidos o del tejido nervioso por cualquier forma de energía física, mecánica, química, acústica, fótica o eléctrica" (pág. 56) Consuera Anaya (2010) indica que "es el agente, condición o energía capaz de provocar una respuesta en un organismo determinado. (…) los estímulos están unidos al proceso de aprendizaje, ya que a través de ellos se desencadenan conductas específicas" (pág. 117).	Los estímulos sensoriales como texturas, sonidos, olores o colores son clave para captar la atención y favorecer el aprendizaje. Algunos recursos como libros pop-up o materiales manipulables permiten vincular las experiencias y el vocabulario para lograr acelera el desarrollo neurocognitivo de los niños.	Las actividades presentadas no les causa curiosidad por lo que suelen desanimarse o a veces se distraen al momento de realizar algún trabajo, es decir, dentro de la empresa no existen estímulos que se desarrollen por medio del tacto. A pesar de que no exista una buena estimulación sensorial, se debe procurar siempre evitar que otros factores externos puedan causar una sobreestimulación en los niños.	La estimulación del lenguaje está ligada directamente con la estimulación sensorial puesto que permite despertar la curiosidad de los niños para acelerar su desarrollo cognitivo. Tomando en cuenta que esto puede surgir a partir de las texturas, sonidos, olores o colores, deberían existir actividades multisensoriales que promuevan el aprendizaje sin llegar a una sobreestimulación.

Desarrollo del lenguaje	Consuera Anaya (2010) explica que “en esta etapa los niños se interesan por todo lo que les rodea, y preguntan sobre todas las cosas, en parte porque quieren saber, y en parte porque cuando preguntan “¿por qué?”, logran iniciar y mantener una conversación” (pág. 213).	Se podría empezar por la parte de la imitación, por ejemplo, si le dices, "hola" el niño te imita y dice, "hola" y así se va generando el lenguaje, es decir, si un niño no imita, no va a generar nuevo lenguaje. Para esto, se podría utilizar a los animales, las figuras geométricas, los números, objetos del hogar o de la escuela, la comida, medios de transporte, porque eso está dentro de su entorno.	El desarrollo del lenguaje oral se apoya principalmente en la imitación de las palabras, lo que permite que muchos amplíen su vocabulario. Aunque se observa un grupo de niños que no logran reproducir con facilidad las palabras, solo emiten sonidos pequeños.	El desarrollo del lenguaje puede surgir por curiosidad natural y por la imitación, es decir, los niños preguntan por todo lo que les rodea e imitan palabras sencillas de su entorno, ya sea los animales, figuras, medios de transporte, objetos del hogar o de la escuela.
Desarrollo cognitivo	Consuera Anaya (2010) describe al desarrollo cognitivo como “la habilidad de prestar atención a un estímulo o de organizar información sensorial, afectan el modo en que una	Los estudiantes son muy receptivos a todo lo sensorial, por lo que el hecho de nosotros proporcionar algún tipo de	Son poco receptivos frente a actividades que les genere poco interés, a pesar de que siempre se busca que presten toda la atención posible, no	El desarrollo cognitivo de los niños se relaciona con la atención y organización de los estímulos que reciben. Las actividades que realicen,

	persona incorporará el comportamiento observado. (…) es el elemento más importante para aprender el idioma y el lenguaje" (pág. 367).	material sensorial lo que va a hacer es que su aprendizaje se amplíe. El aprendizaje kinestésico permite que el cerebro vaya evolucionando, o sea, que las neuro funciones se desarrollen más rápido.	siempre es suficiente pues suelen distraerse repentinamente.	deben proporcionarles el interés suficiente para mantener la motivación en el aprendizaje y para que su cerebro se vaya desarrollando de mejor manera.
Categoría semántica	Brendas S. Gillon (2017) determina que "Si tomamos la palabra semántica en su sentido exotérico, o no técnico, Entonces, una categoría semántica es cualquier categoría basada en el significado. En este sentido, cualquier sustantivo o sintagma nominal puede determinar una categoría semántica" (pág. 14).	Con los peques siempre se trabaja primero, los colores, las categorías semánticas que son las frutas, los transportes, la comida, los animales. También con todo lo que se relacione con el día a día, por ejemplo, las cosas de la casa, armario, juguetes, zapatos, la cama. Si viene un niño que no habla nada, es recomendable empezar con onomatopeyas, el sonido de	Algunas de las categorías semánticas utilizadas son los dinosaurios, los animales de la selva, los números, los colores, las frutas, las estaciones del año.	Las categorías semánticas más comunes son las frutas, la comida, los animales, los medios de transporte, las cosas del hogar, los números, los colores, las estaciones del año. Sin embargo, para el uso de las onomatopeyas, se podría basar principalmente en los sonidos de los animales,

		los animales, cómo hace el tren, el carro, la moto, siempre con los sonidos.		medios de transporte y de objetos del hogar.
Actividades lúdicas	Palacios (2007) indica que se refiere a "Ejercicio o actividad que busca la práctica lingüística a través del juego o del entretenimiento. Se incluyen aquí desde juegos lingüísticos (...) hasta crucigramas, puzzles, historietas, palabras y expresiones con doble sentido, fotografías, etc." (pág. 27).	A través del juego pueden aprender y desarrollar nuevo vocabulario, puesto que conocen nuevas palabras que les ayude. De manera visual se puede utilizar tarjetas que sean llamativas y que no tengan muchos distractores.	Los niños muestran una gran preferencia por actividades interactivas, sobre todo los juegos en donde pueden manipular piezas de manera libre. Es así que disfrutan mucho más de estas actividades que de tareas en donde no pueden interactuar.	Las actividades lúdicas son muy efectivas para el desarrollo del lenguaje puesto que integran, juegos y elementos manipulables con el aprendizaje de nuevo vocabulario para que los niños disfruten de este proceso.
Onomatopeyas	Baena Paz y Montero Olivares (2017) lo definen como "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. Guau-guau para definir al perro, pio-pio a un pollito. O bien para sonidos: Zas, boom, crash. Zoom, cuás, ouch, gulp, crack" (pág. 49).	Si viene un niño que no habla nada, es recomendable empezar con onomatopeyas, el sonido de los animales, cómo hace el tren, el carro, la moto, siempre con los sonidos.	Las onomatopeyas es uno de los recursos más utilizados en actividades del lenguaje ya que se trata de secuencias cortas fáciles de imitar por los niños, ellos lo toman como si fuese un juego sonoro repetitivo.	Las onomatopeyas son una herramienta importante en la estimulación del lenguaje puesto que permite que los niños imiten sonidos mediante secuencias cortas de elementos que se encuentran en su entorno.

Función expresiva	Gavidia (2015) explica que “Esta función se identifica con el hablante, pues él es quien manifiesta su estado de ánimo a través del lenguaje; expresa valoraciones subjetivas y emocionales” (pág. 49). “Permite expresar lo que se siente y lo que se ve de forma singular. Se sustenta en técnicas de narración y en determinado número de figuras para dar acceso a la realidad expresada, como por ejemplo la metáfora” (Breton 2014, pág. 147).	La complejidad de los estímulos debe ser progresiva y acorde a la edad, iniciando con conceptos básicos, para después avanzar gradualmente hacia actividades más complejas. El proceso debe ajustarse al dominio de conocimientos puesto que así se puede evitar frustraciones de los niños, se mantiene la motivación y favorece a que quieran seguir aprendiendo.	A pesar de que los niños no se expresen mediante un lenguaje oral, si transmiten emociones mediante gestos, miradas, movimientos corporales e incluso en cambios de su expresión facial.	La función expresiva es la manera en la que los niños comunican como se sienten, ya sea mediante gestos, movimientos corporales o incluso cambios en la expresión facial. Se debe evitar sobre todo la frustración para brindarles un espacio seguro para que puedan expresar sus sentimientos y emociones.

Nota. Elaboración propia

Conclusión: La estimulación del lenguaje está ligada a la estimulación sensorial ya que permite despertar la curiosidad de los niños mediante texturas, sonidos, olores o colores, es así que el desarrollo del lenguaje puede surgir por la curiosidad y por la imitación, mientras que el desarrollo cognitivo se relaciona con la atención y organización de los estímulos que recibe mediante las actividades puesto que así su cerebro se desarrolla de mejor manera.

Las categorías semánticas más comunes son de los animales, medios de transporte y cosas del hogar puesto que, al ser parte de su ambiente cotidiano, el aprendizaje es más fácil y divertido, de modo que las actividades lúdicas les atrae ya que integran juegos y elementos manipulativos, de la misma forma, las onomatopeyas son una gran herramienta puesto que permiten que los niños imiten sonidos mediante secuencias cortas. A pesar de que los niños no logran expresarse verbalmente, mediante la función expresiva comunican sus sentimientos y emociones mediante gestos, movimientos corporales y expresiones faciales.

CAPÍTULO 5. PROPUESTA

5.1. Metodología proyectual

En el presente proyecto se centra en diseñar material editorial como apoyo didáctico para la estimulación del lenguaje de niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato. Para cumplir con este objetivo se tomó en cuenta la metodología Design Thinking, puesto que se lo denomina como "un proceso iterativo y no lineal que los equipos utilizan para comprender a los usuarios, cuestionar suposiciones, redefinir problemas y crear soluciones innovadoras para prototipar y probar" (Fundación para el Diseño de Interacción, 2016)

De igual manera, Dam (2025) define que las etapas del proceso de Design Thinking:

> Pueden alternarse, realizarse simultáneamente o repetirse varias veces para obtener la información más completa sobre los usuarios, ampliar el espacio de soluciones y perfeccionar soluciones innovadoras.
>
> **-Empatizar:** busca comprender empáticamente el problema que se intenta resolver. Consulta con expertos para conocer mejor el área de interés y realiza observaciones para conectar y empatizar con los usuarios.
>
> **-Definir:** ayudará al equipo de diseño a recopilar ideas clave para establecer características, funciones y otros elementos que resuelvan el problema en cuestión o, al menos, permitan a los usuarios reales resolver los problemas por sí mismos con mínima dificultad.
>
> **-Idear:** Existen cientos de técnicas de ideación que puedes usar, como la lluvia de ideas, la escritura de ideas, la peor idea posible y SCAMPER. Estas técnicas se suelen usar al inicio de la etapa de ideación para estimular el pensamiento libre y ampliar el espectro del problema. Esto te permite generar tantas ideas como sea posible al inicio.
>
> **-Prototipar:** El equipo de diseño producirá ahora varias versiones reducidas y económicas del producto (o de sus características específicas) para investigar las soluciones clave generadas en la fase de ideación. Estos prototipos pueden compartirse y probarse dentro del propio equipo, en otros departamentos o con un pequeño grupo de personas externas al equipo de diseño. (…) Al finalizar la etapa de Prototipo, el equipo de diseño comprenderá mejor las limitaciones

del producto y los problemas que enfrenta. También tendrá una visión más clara de cómo se comportarían, pensarían y sentirían los usuarios reales al interactuar con el producto final.

-Probar: Los diseñadores o evaluadores prueban rigurosamente el producto completo utilizando las mejores soluciones identificadas en la etapa de Prototipo.

Tras haber realizado todos los pasos anteriores mediante la metodología de Design Thinking, el paso final recae en la implementación del producto, teniendo la certeza de que los prototipos ya han sido probados y corregidos acorde a las necesidades del público objetivo.

5.2. Aplicación metodológica de la propuesta

A continuación, se presenta un esquema con las etapas del Design Thinking y su aplicación:

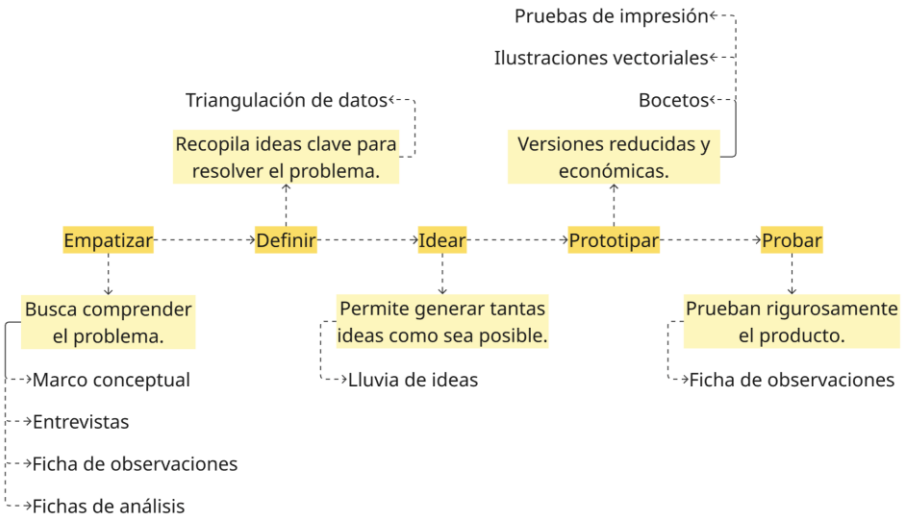


Gráfico 16 Fáses del Design Thinking

Fuente: Ulloa (2025)

Tomando en cuenta las 5 etapas, se puede determinar que:

En la primera la etapa “empatizar”, se desarrolló el marco conceptual para conocer de manera bibliográfica sobre el material editorial didáctico, diseño editorial y diseño gráfico, al igual que de la estimulación del lenguaje, el lenguaje oral y la comunicación.

De igual manera se realizaron entrevistas a expertos para conocer las opiniones y conocimientos de diseñadores gráficos, parvularios y psicopedagogas sobre los

parámetros técnicos y estructurales, las necesidades educativas y el contenido que debería tener el material editorial destinado a niños.

También se realizaron fichas de observación para registrar y analizar la interacción de los niños frente a los materiales que utilizan actualmente, observando su nivel de participación sin la intervención directa puesto que se debe resguardar su integridad física y emocional.

Además, se realizó una ficha de análisis para observar y clasificar los elementos estructurales y de contenido que están presentes en algunos libros infantiles que se encuentran actualmente dentro del mercado.

En la etapa "definir" se sintetizó la información recopilada mediante la triangulación de datos; tanto de las entrevistas, fichas de observación y fichas de análisis para poder identificar los problemas, las necesidades y las oportunidades de ambas variables.

"Idear" se enfoca en generar la mayor cantidad de posibles ideas destinadas al material editorial a partir de las conclusiones obtenidas a partir de las entrevistas y las fichas de observación. Es así que mediante una lluvia de ideas se busca definir los materiales, elementos visuales y técnicos, al igual que el contenido que permite el desarrollo del lenguaje y las actividades lúdicas que se pueden implementar en el material.

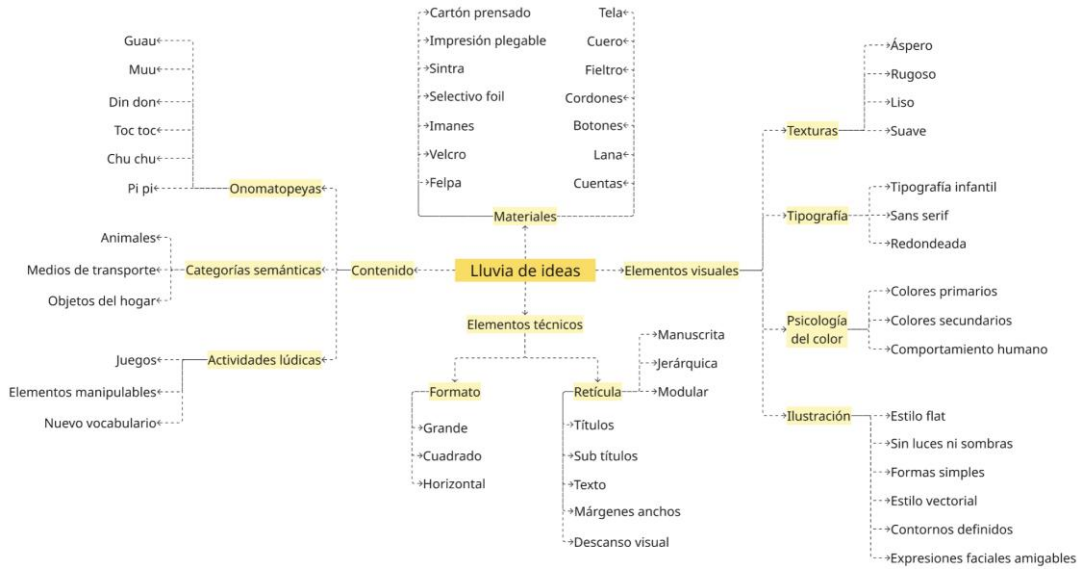


Gráfico 17 Lluvia de ideas

Fuente: Ulloa (2025)

La etapa “prototipar” consiste en realizar los bocetos de las portadas y páginas interiores para conocer los elementos que se vayan a utilizar, de igual manera se deben realizar la ilustración vectorial y la maquetación de manera digital para determinar tanto el formato, como la retícula que orientará la disposición de los elementos.

Tras haber organizado las ilustraciones y la información, se debe realizar pruebas de impresión para conocer si el color y el tamaño de la tipografía son las deseadas, de igual manera se debe experimentar con el corte láser y probar las texturas que se vayan a utilizar. Esto con la finalidad de crear prototipos físicos que permitan crear la versión simplificada del material para probar su funcionalidad.

Finalmente, para la etapa “probar” se utilizarán los prototipos previamente realizados para presentar el producto al público objetivo. En este caso, la ficha de observaciones será la manera de testear si han existido cambios frente al nivel de interacción de los niños en comparación con el material que utilizaban anteriormente, es decir se debería evaluar mediante la misma ficha.

Después de evaluar, se debe analizar los resultados obtenidos, detectar si existen errores y mejorarlos, esto con el objetivo de que el producto final sea funcional para la estimulación del lenguaje de los niños de la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato.

5.3. Descripción de la propuesta

La propuesta plantea el diseño de material editorial didáctico “Pequeños exploradores” que consta de tres tomos, cada uno diferenciado por los animales, medios de transporte y el hogar, tomando en cuenta que cada uno aborda una temática distinta, vinculada con el entorno cotidiano de los niños.

Cada libro está estructurado acorde a la edad a la que va dirigida, esto implica ilustraciones grandes, poco texto y actividades dinámicas que inviten a que los niños a interactuar, imitar sonidos y repetir palabras, pero siempre acompañados por las psicopedagogas, tomando en cuenta que no se debe sobrecargar la página de información.

De igual manera, se diseñará el packaging para cada tomo, esto permitirá guardar el material editorial con el objetivo de mantener el orden y proteger de posibles daños. Además, el empaque incluirá recursos complementarios que apoyen a las actividades.

5.4. Perfil del cliente, estilo y tono

5.4.1. Perfil del cliente



Carlos y Emilia
Curiosos y enérgicos

Edad: 3 años
Sexo: Masculino y femenino
Estrato social: Medio
Ocupación: Estudiante

Frustraciones

- No ser entendidos cuando quieren expresar lo que les molesta.
- Las limitaciones al momento de jugar.
- Actividades repetitivas que les aburren.
- Juguetes frágiles que se rompen fácilmente.

Hábitos

- Tocar todo lo que encuentran.
- Preguntar sobre todo lo que no conocen.
- Disfrutar mucho los juegos.
- Cumplen rutinas establecidas

Hobbies

- Jugar con plastilina, carros y legos.
- Escuchar cuentos contados por su madre.
- Cantar canciones infantiles.
- Salir al parque a jugar con sus mascotas.

Intereses

- Les encanta los animales.
- Les atrae todos los colores.
- Les gusta cantar canciones e imitar sonidos
- Les atrae los carros, aviones y barcos.

Metas

- Divertirse y jugar por mucho tiempo
- Quieren comunicarse fluidamente.
- Siempre desean descubrir nuevas cosas.
- Hacer las cosas por si mismos aunque necesiten ayuda

Gráfico 18 Perfil del cliente

Fuente: Ulloa (2025)

5.4.2. Estilo

La propuesta lleva un estilo flat caracterizado por formas simples, contornos definidos, ausencia de luces y sombras, al igual que una paleta de colores primarios y secundarios. Las tipografías son: infantil y sans serif para mejor legibilidad, de igual manera lleva texturas táctiles que contrastan con la bidimensionalidad de las ilustraciones. La composición se estructura mediante retículas modulares con márgenes amplios que favorezcan al descanso visual y la organización de los elementos.

5.4.3. Tono

El tono de la propuesta es amigable y cercano para generar confianza y comodidad con los niños, se emplea un vocabulario simple para que empiecen a asociarlo de manera amistosa y para que la intervención de las psicopedagogas sea fluida.

5.5. Desarrollo de la propuesta

5.5.1. Identidad visual

La identidad visual principal será empleada en los productos de soporte de la marca, tanto el manual de marca, el manual de estilos y la ficha técnica en donde se establecerán los lineamientos gráficos generales

Sin embargo, las variantes se utilizarán en los diferentes tomos y en su respectivo packaging de acuerdo con la temática de cada uno. Estas adaptaciones mantienen la conexión con la marca, incorporando el nombre de la temática, pero con distintas tonalidades para diferenciarlas.

El naming “Pequeños exploradores” hace referencia tanto a la edad de los usuarios, es decir los niños, como a la curiosidad innata y al deseo de descubrir el mundo a través de los sentidos.



Gráfico 19 Identidad gráfica

Fuente: Ulloa (2025)



Gráfico 20 Variantes identidad gráfica

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.2. Tipografía

Para jerarquizar los títulos se optó por tipografía infantil, Super Malibu, para los títulos, mientras que para el texto de corrido se empleó una tipografía Sans Serif, Franklin Gothic Demi, garantizando así una óptima legibilidad y claridad en la información.

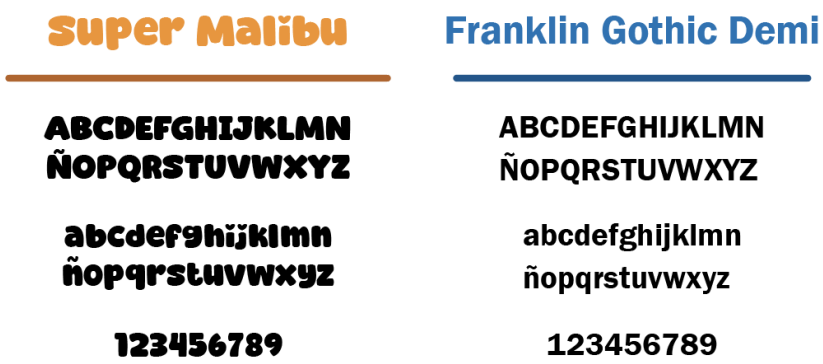


Gráfico 21 Tipografía identidad gráfica

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.3. Cromática

La paleta cromática principal se asocia directamente con la gama de colores del arcoíris puesto que este elemento dependiendo del color utilizado, puede llegar a evocar energía, creatividad, felicidad, esperanza, calma e imaginación, las mismas que son cualidades que representan a los niños. Para la variante cromática de los tomos y del packaging se utilizaron tonalidades derivadas de esta paleta cromática principal.

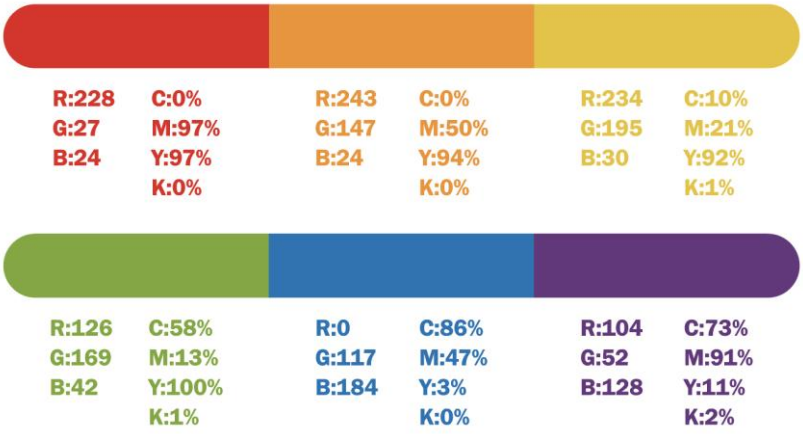


Gráfico 22 Cromática identidad gráfica

Fuente: Ulloa (2025)

Las especificaciones para la correcta aplicación del logotipo, paleta cromática, tipografía y elementos gráficos se encuentran detalladas en el manual de marca.



Gráfico 23 Manual de marca

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.4. Formato

Se tomó en cuenta un formato cuadrado (25cm x 25cm) para realizar el material debido a la facilidad de manipulación por parte de los niños, ofreciendo un tamaño óptimo que se adapta a sus capacidades motoras, al igual que a su comodidad y seguridad.

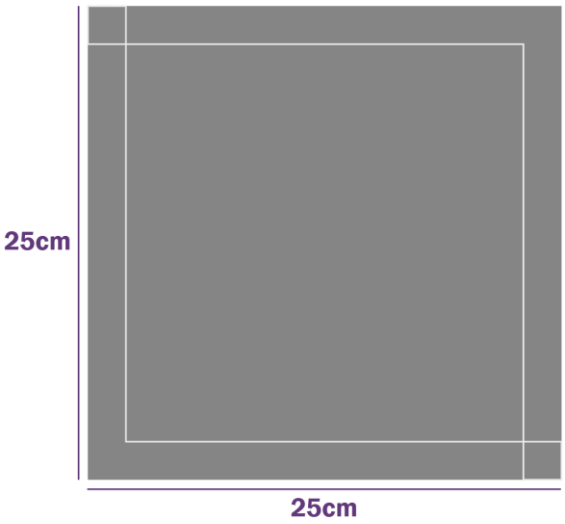


Gráfico 24 Formato

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.5. Retícula

Para organizar los elementos gráficos se implementó una retícula modular de 3x3, de igual manera, se estableció un medianil de 5mm para la separación entre módulos, un margen general de 20mm y el sangrado de 5mm para garantizar la calidad en el proceso de impresión.

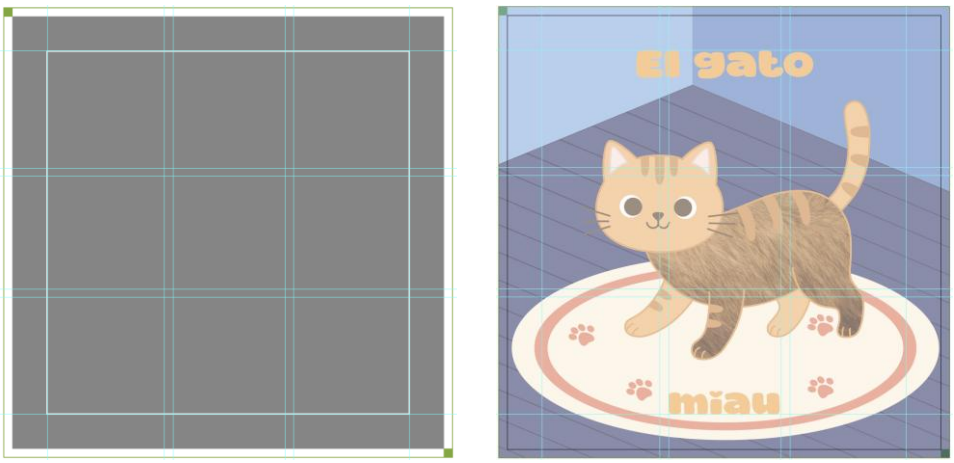


Gráfico 25 Retículas

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.6. Composición

El planillo presenta la estructura interna que llevarán los tomos. La página 1 corresponde a la portada y la página 16 a la contraportada. La página 2 está destinada a la página guía, mientras que desde la página 3 a la 9 se desarrolla la sección de onomatopeyas con texturas, finalmente desde la página 10 a la 15 son actividades didácticas formuladas por parte de Tomatis.

La primera actividad “caminos” consiste en seguir la trayectoria con elementos imantados, imitando simultáneamente las onomatopeyas correspondientes a cada figura, la siguiente actividad “cantidades” se enfoca en el reconocimiento de cantidades que se encuentran dentro de los casilleros. La actividad “encaje” requiere en colocar correctamente la mitad de cada elemento para formar la figura completa, la actividad “ruleta” se trabaja con los elementos de forma individual, girando la ruleta para seleccionar y explorar elementos de cada figura. Finalmente, la actividad “sombras” se divide en dos partes, en donde se deben ubicar todos los elementos del entorno al que pertenecen.

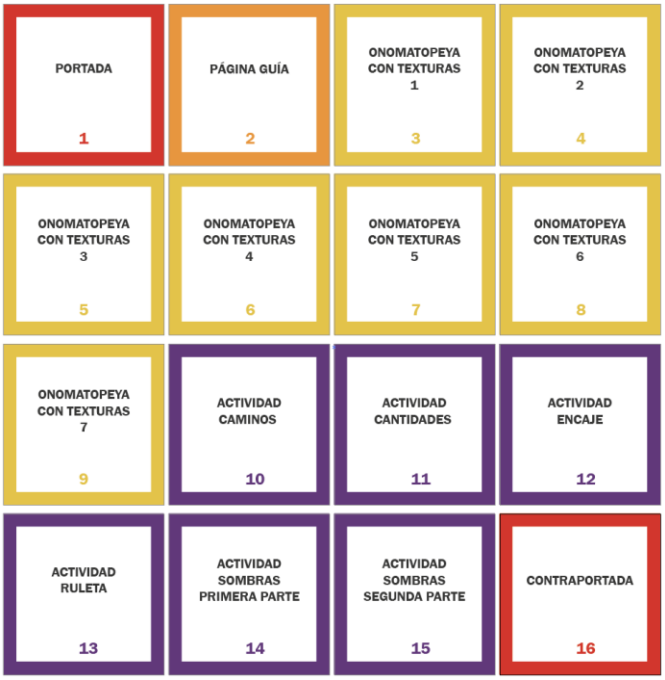


Gráfico 26 Planillo

Fuente: Ulloa (2025)

La estructura y los lineamientos de la propuesta, en base al diseño editorial, se encuentran detallados en el manual de estilos.



Gráfico 27 Manual de estilos

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.7. Construcción del prototipo

5.5.7.1. Bocetos elementos gráficos

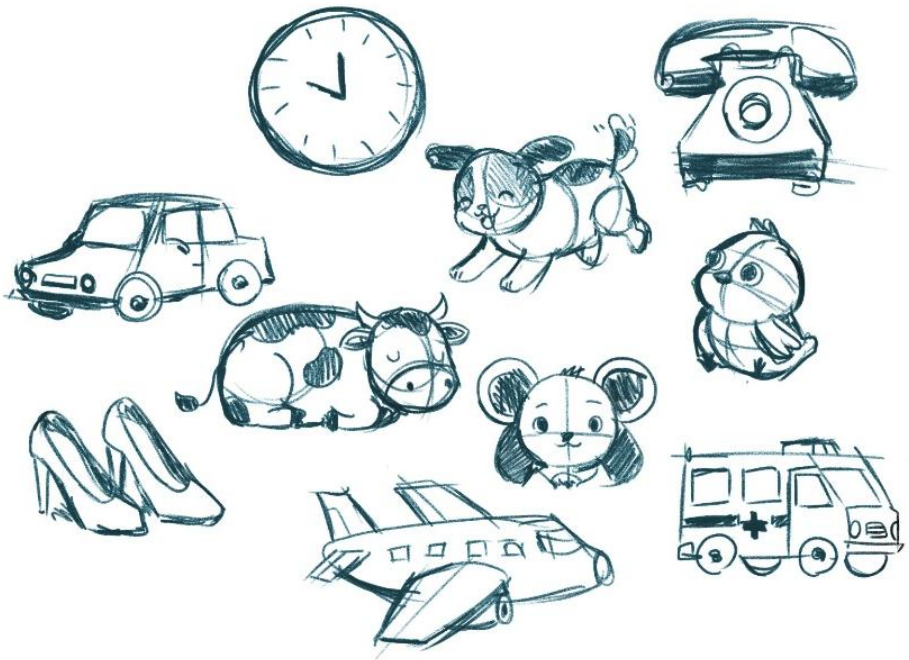


Gráfico 28 Bocetos elementos gráficos

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.7.2. Digitalización personajes

Animales



Gráfico 29 Digitalización animales

Fuente: Ulloa (2025)

Hogar



Gráfico 30 Digitalización hogar

Fuente: Ulloa (2025)

Medios de transporte



Gráfico 31 Digitalización medios de transporte

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.7.3. Prototipo



Gráfico 32 Prototipo tomos

Fuente: Ulloa (2025)



Gráfico 33 Prototipo páginas enfrentadas

Fuente: Ulloa (2025)

FICHA TÉCNICA - PEQUEÑOS EXPLORADORES			
1. ESPECIFICACIONES GENERALES			
Formato final	Tipo de encuadernación	Tamaño de página	Número de páginas
25 × 25 cm	Anillado	Cuadrado	16 páginas
2. ELEMENTOS EDITORIALES			
Sección	Página	Descripción	Referencia visual
Portada - Contraportada	1 y 16	Pasta dura de cartón prensado. Impresión láser con laminado. Elemento principal a base de fieltro. Base de lámina imantada	
Página Guía	2	Impresión en plegable con efecto sanduchado	
Onomatopeya con texturas	3 a la 9	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Troquelado acorde a la forma con implementación de texturas (telas, lija, plástico, cuero sintético).	
Actividad caminos	10	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Base de lámina imantada. Piezas extras troqueladas para manipulación.	
Actividad cantidad	11	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Base cartulina desprendible con troquel.	
Actividad encajado	12	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Troquel de acuerdo a la forma. Piezas extras troqueladas para manipulación.	
Actividad ruleta	13	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Sistema giratorio para interacción.	
Actividad sombras	14 y 15	Impresión en plegable con efecto sanduchado. Base lámina imantada. Piezas extras troqueladas para manipulación.	
3. NOTAS Y OBSERVACIONES			
Todos los tomos presentados dentro de Pequeños Exploradores contienen la misma estructura, por lo que se rigen dentro de los mismos parámetros descritos de materiales y acabados.			

Gráfico 34 Ficha técnica

Fuente: Ulloa (2025)



Gráfico 35 Prototipo Packaging

Fuente: Ulloa (2025)

5.5.8. Materiales e insumos

Tabla 16

Materiales e insumos

Recursos	Descripción
Laptop	Legion
Software de diseño	Adobe Ilustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop
Aplicaciones Office 365	Microsoft Word
Impresora	Impresión láser e inkjet

Nota. Elaboración propia

5.5.9. Presupuesto

Tabla 17

Presupuestos de materiales

Producto/servicio	Valor unitario	Cantidad	Valor total
Software	$60	2 meses	$120
Internet	$40	4 meses	$160
Impresión tomo y packaging animales	$18	200 unidades	$3600
Impresión tomo y packaging hogar	$18	200 unidades	$3600
Impresión tomo y packaging medios de transporte	$18	200 unidades	$3600
Total			$11080

Nota. Elaboración propia

Tabla 18

Presupuesto de la etapa de diseño

Producto/servicio	Tarifa por cada tomo	Valor tres tomos
Diagramación e ilustraciones	$400	$12000
Diseño de packaging	$40	$120
Manual de marca		$120
Total		$1440

Nota. Elaboración propia

Tabla 19

Presupuesto total

Descripción	Valor
Presupuesto de materiales	$11080
Presupuesto de diseño	$1440
Total	$12520

Nota. Elaboración propia

Se puede visualizar el proyecto de manera digital en el siguiente enlace de Google Drive:

https://drive.google.com/drive/folders/1zFp4_yAZ0BczQVxV8-2aW9PxIsWq_oIh?usp=sharing

5.6. Evaluación

La evaluación se realizó a partir de prototipos de las páginas de onomatopeyas con texturas y con una de las actividades pertenecientes a uno de los tomos, lo que permitió registrar la respuesta de los niños frente a estos recursos. Para evaluar el material realizado se utilizó la misma ficha de observaciones empleada previamente, con el fin de comparar los resultados obtenidos, sin embargo, es importante señalar que fueron los psicopedagogos quienes guiaron las actividades con los prototipos, con el objetivo de resguardar la integridad física y emocional de los niños.

Es así que, la evaluación del material arrojó resultados positivos, se observó que los niños interactúan con los materiales de manera adecuada, demostrando una manipulación fluida y segura

Los acabados del material demostraron una interacción favorable, puesto que la paleta cromática y el estilo de ilustración flat llamaron la atención de los niños generando un alto nivel de interés. Por otra parte, los niños mantenían la mirada por unos segundos en la tipografía debido a que recién se están familiarizando con las

formas de las letras, de igual manera, los elementos gráficos resultaron ser muy atractivos, manteniendo su foco de atención en las actividades.

Las psicopedagogas manifestaron una gran facilidad para trabajar con los prototipos puesto que, al tener el material ya listo, optimizó el tiempo de las sesiones de estimulación del lenguaje, asimismo, tuvieron la libertad de adaptar el material a las necesidades, demostrando la flexibilidad del diseño para ser acomodado a distintos estilos de aprendizaje.

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

A partir de las entrevistas con expertos se obtuvo una base sólida de información para el desarrollo del proyecto, es así que los especialistas coincidieron en la importancia de trabajar el lenguaje desde un enfoque multisensorial, incorporando elementos como onomatopeyas, vocabulario cercano al entorno del niño y estrategias de imitación. Esta información confirmó que la estimulación del lenguaje debe considerar tanto el desarrollo cognitivo, el emocional y el motor, por lo que se evidenció la necesidad de contar con material específico que responda a dichas características.

Mediante el análisis de distintos recursos editoriales, se determinó que dentro del diseño editorial es recomendable utilizar formatos cuadrados, retículas modulares, márgenes amplios, ilustraciones en estilo flat, paleta cromática basada en colores primarios y secundarios, tipografía sans serif y materiales resistentes, puesto que estas características inciden directamente en la atención, comprensión y participación del niño dentro de las actividades.

A partir de la información recopilada y de los principios de diseño establecidos, fue posible proponer material editorial como apoyo didáctico para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años de la empresa Tomatis. La propuesta se centra en tres tomos con temáticas relacionadas a aspectos de su entorno cotidiano: animales, medios de transporte y objetos del hogar, los mismos que buscan integrar elementos visuales y táctiles para potenciar el desarrollo lingüístico y sensorial de los niños.

6.2. Recomendaciones

Considerar la ampliación de la colección con nuevos tomos que aborden otras temáticas cercanas al entorno de los niños, sin embargo, para mantener la coherencia con la marca principal se recomienda utilizar las tonalidades restantes de la paleta cromática.

Se sugiere desarrollar material complementario como tarjetas, posters, cuaderno de actividades, juegos sencillos e incluso figuras para armar que funcionen como refuerzo a las actividades planteadas en los tomos principales, tomando en cuenta que esto

permitiría ampliar las posibilidades de uso del material y favorecer a la estimulación del lenguaje en los niños.

Implementar un proceso de validación continua mediante pruebas periódicas junto a psicopedagogos para observar el uso del material, ya sea mediante fichas de observación o formularios específicos, con el objetivo de registrar la interacción de los niños e identifica si se necesita realizar ajustes a las actividades.

BIBLIOGRAFÍA

Acaro, J. (2024). *Estrategias de estimulación visual para el desarrollo del lenguaje en niños de primer grado, escuela de EGB Dr. Reinaldo Espinosa Aguilar 2023-2024*. Universidad Nacional de Loja.

Adams, S., & Lee Stone, T. (2018). *El color en el diseño gráfico: guía con ejemplos reales del uso cromático* . Blume.

Adobe. (n.d.). *Todo sobre los diferentes formatos de papel.*

Ander-Egg, E. (2014). *Diccionario de Educación* . Editorial Brujas.

Andreu Barrachina, L. (2018). *La enseñanza del lenguaje en la escuela: lengua oral, lectura y escritura*. Editorial UOC.

Baena Paz, G., & Montero Olivares, S. (2017). *Ciencias de la comunicación*. Grupo Editorial Patria.

Bergondo, E. (2014). *Fundamentos de la fotografía*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España.

Bertín, R. (2011). *Introducción al Diseño Gráfico*. Instituto de Formación a Distancia.

Brendas S. Gillon. (2017). *Manual de categorización en ciencias cognitivas*.

Breton, P. (2014). *La argumentación en la comunicación*. Editorial UOC.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial: periódicos y revistas / medios impresos y digitales*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Carbó, N., Hernández, P., Pérez, M., & Prieto, J. (2012). *Estimulación temprana y psicomotricidad*. Wanceulen.

Carvalho, A. (2024). *Libros Pop-up: Cuando la historia salta de las páginas* .

Castro Tirado, M. (2002). *Maquetación de productos editoriales*. IC Editorial.

Chalan, G. (2024). *Estimulación Temprana y Desarrollo del Lenguaje en Niños de Nivel Inicial de la Escuela de Educación General Básica "Teniente Hugo Ortiz" periodo 2023-2024*. Universidad Nacional de Loja.

Cole Phillips, J., & Lupton, E. (2018). *Diseño Gráfico: nuevos fundamentos*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Comunica. (2024, December 27). *CDIs al servicio de la niñez ambateña*.

Consuera Anaya, N. (2010). *Diccionario de psicología*. Ecoe Ediciones.

Dam, R. F. (2025). *Las 5 etapas del proceso de Design Thinking*.

Enriquez, R., Pérez, A., & Andrade, F. (2024). *Diseño de material didáctico y ambientes de aprendizaje. Guía didáctica de estudio*.

Espinal, M., Macia, J., Mateu, J., & Quer, J. (2014). *Semántica* . Akal, S. A.

Espinoza-Freire, E. E. (2023). La enseñanza de las ciencias sociales mediante el método deductivo. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, *2*(2), 34–41. https://doi.org/10.62697/rmiie.v2i2.50

Filippis, J. (2007). *Glosario del diseño*. Nobuko.

Frascara, J. (2012). *El diseño de comunicación*. Ediciones Infinito.

Freire, R. (2023). *La estimulación multisensorial en el desarrollo del lenguaje verbal de los niños de educación inicial.* Universidad Técnica de Ambato .

Fundación para el Diseño de Interacción. (2016). *¿Qué es el Design Thinking?*

Galora, H. (2025). *Análisis del material didáctico para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad intelectual*. Universidad Técnica de Ambato.

García, J. (2007). *La comunicación interna*. Ediciones Díaz de Santos.

García, M., Gómez, G., Loera, R., López, M., Ochoa, K., Ornelas, R., Ramirez, B., Rangel, J., & Soto, J. (2014). *Manual de diseño editorial profesional*. Imprenta Acuario Evolución Impresa .

Gavidia, J. (2015). *Lenguaje y comunicación*.

Giordanino, E. (2010). *Técnicas de registro y organización de materiales editoriales: paratextos, metadatos y catálogos*. Santiago Arcos editor.

Gómez, D. (2024). *Análisis del material editorial para niños con discapacidad auditiva como apoyo al aprendizaje en la Unidad Educativa Especializada Dr. Camilo Gallegos D.* Universidad Técnica de Ambato.

Gutiérrez, F. (2016). *Técnicas de comunicación*. Secade.

Hermosa Mantilla, H. (2023). *Cuentos de nunca acabar: aproximaciones desde la interculturalidad*. Editorial Abya-Yala. https://doi.org/10.17163/abyaups.14

Iñigo, L., & Makhlouf, A. (2014). *Diseño editorial: Manual de conceptos básicos* . Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2024). *Cuenta Satélite de Educación (CSE)*.

Jácome, J., & Laica, P. (2023). *La estimulación del lenguaje oral en el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños de 2 a 3 años de edad*. Universidad Central del Ecuador .

Jácome, M. (2025). *Los cuentos pop up en la estimulación visual en niños de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato.

Jaramillo, E. (2006). *Periodismo digital*. Editorial "Quipus."

Jaramillo, L. (2022). *Los títeres para estimular el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años de edad, de la escuela de Educación General Básica Dr. Javier Valdivieso del cantón Espíndola parroquia El Ingenio, periodo 2021-2022*. Universidad Nacional de Loja.

Ledesma, M., & López, M. (2011). *Comunicación para diseñadores*. Nobuko.

Martín López, J. (2015). *Introducción al lenguaje oral, una habilidad comunicativa*. CEPE.

Millán Jiménez, A. (2013). *Operaciones de acabado en reprografía*. IC Editorial.

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *Plan Vigesimal de Educación y Formación en Artes, Cultura y Patrimonio* .

Ministerio de Economía y Finanzas. (2024). *Subsidios, Proforma Presupuesto General del Estado 2024*.

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

Ministerio de Educación, D. y C. (2025). *Currículo Nacional de Atención y Educación de la Primera Infancia 0-3 años*.

Monfort, M., & Sánchez, A. (2016). *El niño que habla: el lenguaje oral en preescolar*. CEPE.

Montoya, J. (2025). *Diseño Editorial sobre las Historias y Expresiones Culturales de la Diablada Píllareña*. Universidad Técnica de Ambato.

Moreno, F. (2025). *Praxias bucofonatorias en el desarrollo del lenguaje articulatorio en niños de 2 a 3 años*. Universidad Técnica de Ambato.

Naranjo, A. (2025). *Diseño de material editorial como herramienta de apoyo para la inclusión y autonomía de personas con discapacidad intelectual en la Fundación San José de Huambaló*. Universidad Técnica de Ambato.

Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la Investigación: Diseño y ejecución* (Primera). Ediciones de la U. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24802w/Nino-Rojas-Victor-Miguel_Metodologia-de-la-Investigacion_Diseno-y-ejecucion_2011.pdf

Ortega, C., & García, L. (2020). *Material didáctico para la dispraxia motora en niños de 3 a 5 años con trastorno de espectro autista.* Pontificia Universidad Católica del Ecuador-Sede Ambato.

Pachacama, M. (2022). *Material didáctico y su incidencia en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en los niños y niñas de Preparatoria, Quito 2022*. Universidad Central del Ecuador.

Padilla López, A. (2016). *Diccionario de neuropsicología*. Editorial El Manual Moderno.

Palacios, I. (2007). *Diccionario de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. enClave-ELE.

Paredes, D. (2024). *Material didáctico digital basado en el texto de inglés para el proceso de enseñanza en los niños de educación inicial en la UECDHS.* Universidad Indoamérica.

Parra, V. (2021). *Estimulación de lenguaje comprensivo a través de técnicas lúdicas en niños preescolares (3 a 5 años de edad).* Universidad Técnica de Ambato.

Parramón Paidoribo, E. (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Parramón Paidotribo S.L. .

Pérez, E. (2023). *La estimulación auditiva y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes del Subnivel de Preparatoria de la Unidad Educativa "Madre Gertrudis" del cantón Cevallos*. Universidad Técnica de Ambato.

Ramos Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, *9*(3), 1–6. https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336

Salkeld, R. (2016). *Cómo leer una fotografía*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Samara, T. (2002). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Solis, S. (2024). *Diseño de material editorial para la divulgación de los atractivos naturales turísticos que brinda la ciudad de Baños de Agua Santa*. Universidad Técnica de Ambato.

Taintor, A. (2025). *Infant and Toddler Care and Development*. LibreTexts.

UNICEF. (2022, June 22). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*.

UNICEF. (2023). *Implementación del enfoque de Cuidado para el Desarrollo Infantil en América Latina y el Caribe*.

Vélez, L., & Meza, H. (2025). *Estrategias de intervención temprana para fomento del desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Villafaña Gómez, G. (2017). *Educación visual: conocimientos básicos para el diseño* (Tercera edición). Trillas.

Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili, SL.

Yánez, V. (2022). *"Estimulación del Lenguaje Oral y su Incidencia en el Aprendizaje de la Lectoescritura de los Niños y Niñas de Primer Año De Educación General Básica*. Universidad Tecnológica Indoamérica.

Zambrano, D. (2025). *Material editorial sobre las prácticas ancestrales de bordados y pinturas, para difundir las destrezas artísticas – patrimoniales, de la comunidad Salasaka*. Universidad Técnica de Ambato.

Zambrano, M. (2024). El acceso a la educación inicial: Deuda pendiente del estado ecuatoriano a niños y niñas de 3 a 5 años. *Código Científico Revista de Investigación*, *5*(2), 128–144. https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/542

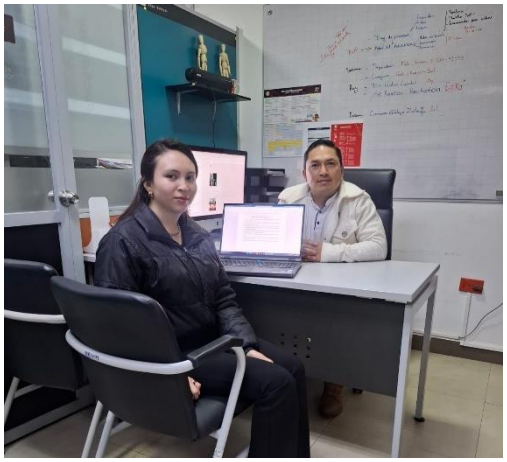
Zayas, P. (2012). *La comunicación interpersonal* . B-EUMED .

Zeegen, L. (2013). *Principios de ilustración*. Editorial Gustavo Gili, SL.

ANEXOS

Anexo 1: Entrevistas a diseñadores gráficos

Mg. Diego García



Mg. Carlos Nájera



Dis. Mg. Galo Tibán



Anexo 2: Entrevistas a parvularios

Lic. Cecilia Gavilanes



Lic. Vanesa Vásconez

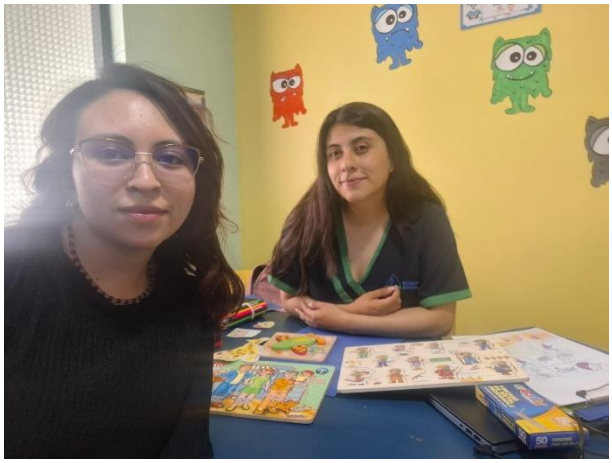


Lic. Lorena Arboleda



Anexo 3: Entrevistas a psicopedagogas

Psicoped. Michelle Cobo



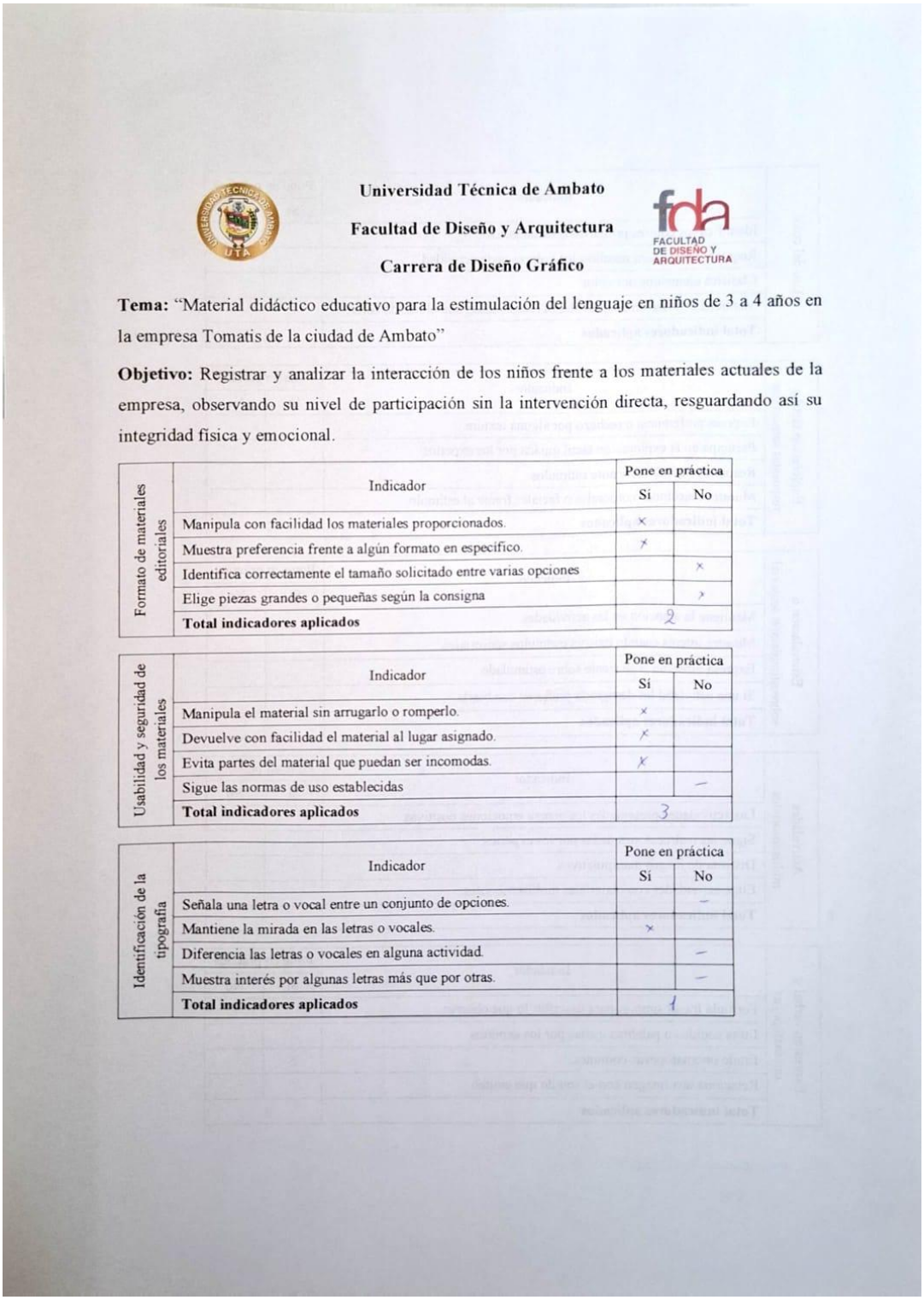
Psicoped. Evelyn Amaya



Psicoped. Evelyn Vargas



Anexo 4: Ficha de observación - estado inicial



Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño y Arquitectura

Carrera de Diseño Gráfico

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Registrar y analizar la interacción de los niños frente a los materiales actuales de la empresa, observando su nivel de participación sin la intervención directa, resguardando así su integridad física y emocional.

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Formato de materiales editoriales	Manipula con facilidad los materiales proporcionados.	x	
	Muestra preferencia frente a algún formato en específico.	x	
	Identifica correctamente el tamaño solicitado entre varias opciones		x
	Elige piezas grandes o pequeñas según la consigna		x
	Total indicadores aplicados	2	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Usabilidad y seguridad de los materiales	Manipula el material sin arrugarlo o romperlo.	x	
	Devuelve con facilidad el material al lugar asignado.	x	
	Evita partes del material que puedan ser incomodas.	x	
	Sigue las normas de uso establecidas		—
	Total indicadores aplicados	3	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Identificación de la tipografía	Señala una letra o vocal entre un conjunto de opciones.		—
	Mantiene la mirada en las letras o vocales.	x	
	Diferencia las letras o vocales en alguna actividad.		—
	Muestra interés por algunas letras más que por otras.		—
	Total indicadores aplicados	1	

Uso del color	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
	Identifica los colores primarios o secundarios.		–
	Requiere apoyo para nombrar los colores en la actividad.		–
	Clasifica elementos por color.		–
	Mantiene la atención en actividades relacionadas con el uso de color.	x	
	Total indicadores aplicados	1	

Exploración táctil y respuestas sensoriales	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
	Expresa preferencia o rechazo por alguna textura.	x	
	Participa en la exploración táctil guiada por los expertos.	x	
	Responde verbalmente ante estímulos.		–
	Muestra reacciones corporales o faciales frente al estímulo.	x	
	Total indicadores aplicados	3	

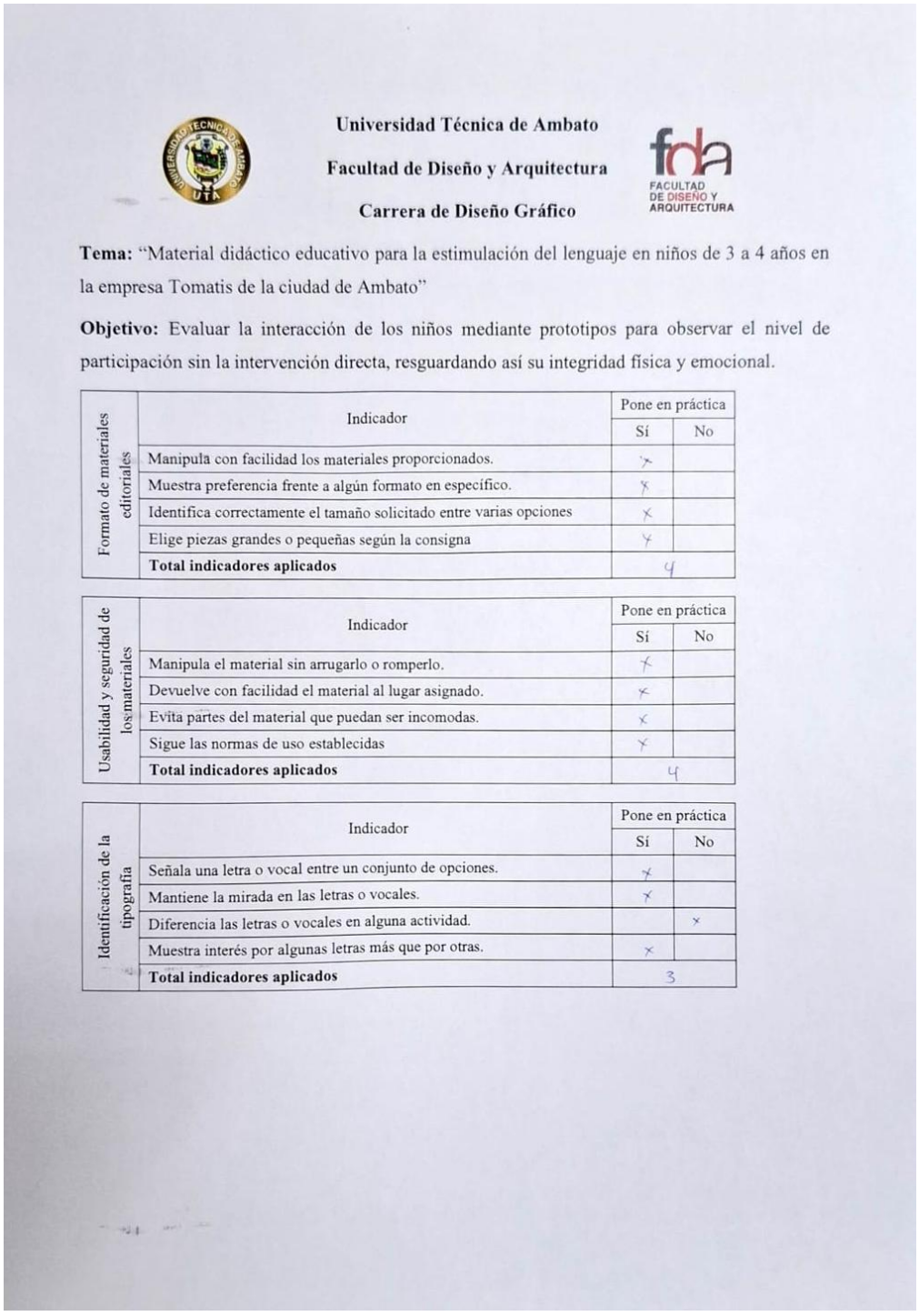
Estimulación o sobreestimulación sensorial	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
	Mantiene la atención en las actividades.		–
	Muestra interés cuando existen estímulos sensoriales.	x	
	Expresa molestia si se siente sobre estimulado.	x	
	Si una actividad les desagrada prefieren cambiarla.	x	
	Total indicadores aplicados	3	

Actividades multisensoriales	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
	Las actividades presentadas les genera emociones positivas.		–
	Sigue las instrucciones dadas por los expertos.	x	
	Disfruta de juegos manipulativos.	x	
	Elige actividades con materiales multisensoriales.	x	
	Total indicadores aplicados	3	

Expresión verbal y onomatopeyas	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
	Formula frases simples para describir lo que observa.		–
	Imita sonidos o palabras dichas por los expertos.		–
	Emite onomatopeyas comunes.	x	
	Relaciona una imagen con el sonido que emiten		–
	Total indicadores aplicados	1	

10 de noviembre 2025.
2:15 pm

Anexo 5: Ficha de observación - evaluación



Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño y Arquitectura

Carrera de Diseño Gráfico

Tema: "Material didáctico educativo para la estimulación del lenguaje en niños de 3 a 4 años en la empresa Tomatis de la ciudad de Ambato"

Objetivo: Evaluar la interacción de los niños mediante prototipos para observar el nivel de participación sin la intervención directa, resguardando así su integridad física y emocional.

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Formato de materiales editoriales	Manipula con facilidad los materiales proporcionados.	x	
	Muestra preferencia frente a algún formato en específico.	x	
	Identifica correctamente el tamaño solicitado entre varias opciones	x	
	Elige piezas grandes o pequeñas según la consigna	x	
	Total indicadores aplicados	4	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Usabilidad y seguridad de los materiales	Manipula el material sin arrugarlo o romperlo.	x	
	Devuelve con facilidad el material al lugar asignado.	x	
	Evita partes del material que puedan ser incomodas.	x	
	Sigue las normas de uso establecidas	x	
	Total indicadores aplicados	4	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Identificación de la tipografía	Señala una letra o vocal entre un conjunto de opciones.	x	
	Mantiene la mirada en las letras o vocales.	x	
	Diferencia las letras o vocales en alguna actividad.		x
	Muestra interés por algunas letras más que por otras.	x	
	Total indicadores aplicados	3	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Uso del color	Identifica los colores primarios o secundarios.	X	
	Requiere apoyo para nombrar los colores en la actividad.	X	
	Clasifica elementos por color.	X	
	Mantiene la atención en actividades relacionadas con el uso de color.	X	
	Total indicadores aplicados	4	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Exploración táctil y respuestas sensoriales	Expresa preferencia o rechazo por alguna textura.	X	
	Participa en la exploración táctil guiada por los expertos.	X	
	Responde verbalmente ante estímulos.	X	
	Muestra reacciones corporales o faciales frente al estímulo.	X	
	Total indicadores aplicados	4	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Estimulación o sobreestimulación sensorial	Mantiene la atención en las actividades.	X	
	Muestra interés cuando existen estímulos sensoriales.	X	
	Expresa molestia si se siente sobre estimulado.	X	
	Si una actividad les desagrada prefieren cambiarla.		X
	Total indicadores aplicados	3	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Actividades multisensoriales	Las actividades presentadas les genera emociones positivas.	X	
	Sigue las instrucciones dadas por los expertos.	X	
	Disfruta de juegos manipulativos.	X	
	Elige actividades con materiales multisensoriales.	X	
	Total indicadores aplicados	4	

	Indicador	Pone en práctica	
		Sí	No
Expresión verbal y onomatopeyas	Formula frases simples para describir lo que observa.		X
	Imita sonidos o palabras dichas por los expertos.	X	
	Emite onomatopeyas comunes.	X	
	Relaciona una imagen con el sonido que emiten	X	
	Total indicadores aplicados	3	

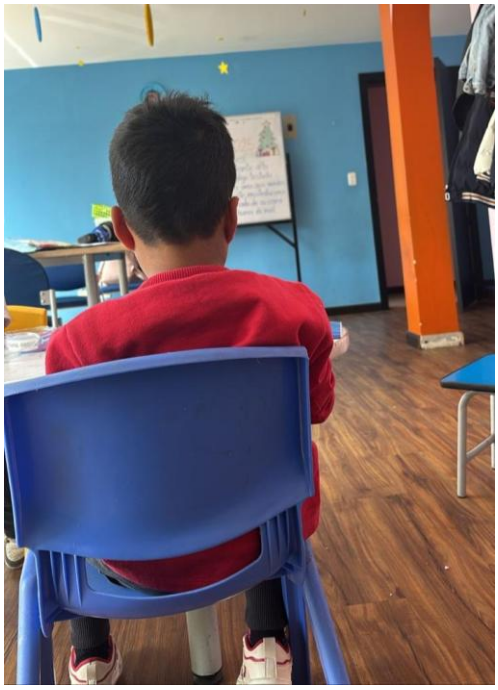
3 de diciembre 2025

2:45 pm.

Anexo 6: Observación - estado inicial



Anexo 7: Observación – evaluación.



Nota: Debido a la necesidad de un consentimiento informado y para no vulnerar los derechos de los niños, la directora limitó las fotografías hacia los niños.