



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“Diseño de Kit Lúdico de entretenimiento para niños de 6 a 8 años en base al Periodo Formativo dirigido al Museo Pumapungo de Cuenca”

AUTOR:

María Valentina Picón Ávila

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

Víctor López Cabrera

CUENCA – ECUADOR, 2024



DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.





CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **MARÍA VALENTINA PICÓN ÁVILA**, con el título “DISEÑO DE KIT LÚDICO DE ENTRETENIMIENTO PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN BASE AL PERIODO FORMATIVO DIRIGIDO AL MUSEO PUMAPUNGO DE CUENCA”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

DGM. Víctor López Cabrera

C.I : 0104423173



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **PICÓN ÁVILA MARÍA VALENTINA**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DISEÑO DE KIT LÚDICO DE ENTRETENIMIENTO PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN BASE AL PERIODO FORMATIVO DIRIGIDO AL MUSEO PUMAPUNGO DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

PICÓN AVILA MARÍA VALENTINA

Cédula: 0150174225



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

info@sudamericano.edu.ec

Resumen

La tesis aborda la necesidad de crear material didáctico innovador en el Museo Pumapungo, específicamente dirigido a niños de 6 a 8 años que visitan la sala de arqueología. A pesar de la relevancia del material didáctico en la formación de niños, el museo carece de recursos interactivos en esta área, lo que afecta la experiencia educativa de los visitantes más jóvenes. La propuesta se centra en un Kit Lúdico que incluye un juego de memoria, un cuento Pop Up interactivo, dos rompecabezas, un libro para colorear y stickers, diseñado para estimular la curiosidad y la memoria de los niños, fomentando conexiones cognitivas.

La problemática destaca la importancia del material didáctico en la primera infancia y señala la falta de recursos interactivos en la sala de arqueología del museo. Se menciona la necesidad de involucrar a los niños de manera autónoma en el proceso de aprendizaje, superando la limitación de maquetas no manipulables. La justificación subraya la importancia de satisfacer las necesidades educativas de los niños de 6 a 8 años mediante un enfoque didáctico y divertido. Se espera que el Kit Lúdico beneficie tanto al museo como a los visitantes, mejorando la experiencia cultural y educativa de los niños.

Los objetivos generales y específicos de la tesis se centran en la creación de un kit lúdico completo basado en el Periodo Formativo, utilizando ilustración digital. La recopilación de información sobre el periodo y el aprendizaje infantil, la creación de bocetos atractivos, la elaboración de propuestas digitales y la aplicación del material en la sala de arqueología son pasos clave para lograr este objetivo.

En resumen, el presente proyecto busca demostrar cómo la implementación de un Kit Lúdico en el Museo Pumapungo puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños de 6 a 8 años, proporcionando un enfoque innovador y atractivo para la educación en museos.

Abstract

The thesis addresses the need to create innovative teaching material at the Pumapungo Museum, specifically aimed at children ages 6 to 8 who visit the archeology room. Despite the relevance of teaching materials in the education of children, the museum lacks interactive resources in this area, which affects the educational experience of younger visitors. The proposal focuses on a Playful Kit that includes a memory game, an interactive Pop-Up story, two puzzles, a coloring book and stickers, designed to stimulate children's curiosity and memory, promoting cognitive connections.

The problem highlights the importance of teaching material in early childhood and points out the lack of interactive resources in the museum's archeology room. The need to involve children autonomously in the learning process is mentioned, overcoming the limitation of non-manipulative models. The rationale underlines the importance of meeting the educational needs of children aged 6 to 8 years through a didactic and fun approach. The Play Kit is expected to benefit both the museum and visitors, enhancing children's cultural and educational experience.

The general and specific objectives of the thesis focus on the creation of a complete recreational kit based on the Training Period, using digital illustration. Gathering information about the period and children's learning, creating attractive sketches, developing digital proposals and applying the material in the archeology room are key steps to achieve this goal.

In summary, the thesis seeks to demonstrate how the implementation of a Leisure Kit at the Pumapungo Museum can improve the learning experience of children aged 6 to 8, providing an innovative and attractive approach to museum education

Dedicatoria

Quiero dedicar con todo el cariño del mundo este proyecto a todos mis seres queridos, quienes han sido un apoyo fundamental en este proceso y también a mi Tutor de tesis, Víctor, quién confió en este proyecto y me ha mantenido con esa motivación que muchas veces me hacía falta para continuar.

Tabla De Contenido

RESUMEN	5
ABSTRACT	7
DEDICATORIA	8
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	12
INTRODUCCIÓN	14
PROBLEMÁTICA	15
JUSTIFICACIÓN	17
OBJETIVOS	19
OBJETIVO GENERAL.....	19
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
CAPÍTULO 1 DIAGNÓSTICO	20
MARCO TEÓRICO	20
<i>Didáctica</i>	20
<i>Material Didáctico</i>	20
<i>Periodo Formativo</i>	21
<i>Niñez mediana (6 a 8 años)</i>	21
<i>Ilustración Infantil</i>	22
<i>Ilustrador infantil</i>	22
<i>Beneficios de los Juegos de Memoria</i>	23
<i>Juegos de Memoria</i>	23
<i>El juego en niños de 6 a 8 años</i>	24
<i>Uso del juego como estrategia de aprendizaje</i>	24

<i>Juego de Cartas</i>	25
<i>Rompecabezas</i>	25
<i>El Cuento</i>	25
<i>Libro Pop Up</i>	26
<i>Libro para Colorear</i>	27
<i>Libro con pegatinas para niños</i>	27
<i>Tipografía</i>	27
<i>Entrevista</i>	28
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
<i>Metodología Design Thinking</i>	29
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	33
<i>Entrevista con Paúl Andrade - Unidad de Servicios Culturales del Museo Pumapungo</i>	33
BRIEF	38
<i>Museo</i>	38
HOMÓLOGOS	39
<i>Libro Pop Up</i>	40
<i>Rompecabezas</i>	41
<i>Libro para colorear</i>	42
<i>Juego de Memoria</i>	42
CAPÍTULO 2 METODOLOGÍA DE DISEÑO	43
METODOLOGÍA DESIGN THINKING	43
<i>Etapa 1: Empatizar</i>	43
<i>Etapa 2: Definir</i>	45
<i>Etapa 3: Idear</i>	47
<i>Etapa 4: Prototipar</i>	49

CAPÍTULO 3 PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	52
PROTOTIPO	52
<i>Prototipo final del Juego de Memoria</i>	<i>52</i>
<i>Prototipo final del Cuento Pop Up</i>	<i>53</i>
<i>Prototipo final de Rompecabezas.....</i>	<i>53</i>
<i>Prototipo final de Libro para Colorear con stickers</i>	<i>54</i>
HERRAMIENTAS	55
<i>Herramientas Adobe Illustrator</i>	<i>55</i>
PROPUESTA FINAL.....	56
<i>Línea Gráfica</i>	<i>56</i>
<i>Fichas de Juego de memoria.....</i>	<i>58</i>
<i>Cuento Pop Up.....</i>	<i>59</i>
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	63
CONCLUSIONES.....	64
BIBLIOGRAFÍA.....	65

Índice De Ilustraciones

Ilustración 1 Concepto de Periodo Formativo.....	21
Ilustración 2 Homólogo	40
Ilustración 3 Homólogo rompecabezas	41
Ilustración 4 Homólogo libro para colorear	42
Ilustración 5 Homólogo juego de memoria.....	42
Ilustración 6 Foto Museo Pumapungo	44
Ilustración 7 Museo Pumapungo.....	44
Ilustración 8 Captura de Briefing al Museo Pumapungo	46
Ilustración 9 Bocetos primera parte	48
Ilustración 10 Bocetos segunda parte.....	48
Ilustración 11 Ilustración del personaje 1	50
Ilustración 12 Ilustración del personaje 2	50
Ilustración 13 Ilustración de elementos de relleno.....	51
Ilustración 14 Captura de diseño de fichas.....	52
Ilustración 15 Captura de diseño del libro Pop Up	53
Ilustración 16 Captura de diseño de los rompecabezas.....	54
Ilustración 17 Captura de diseño del libro para colorear y sus stickers.....	55
Ilustración 18 Captura de las herramientas básicas de Adobe Ilustrador	56
Ilustración 19 Captura de la línea gráfica aprobada	58
Ilustración 20 Resultado Juego de Memoria	58
Ilustración 21 Resultado Cuento Pop Up	59
Ilustración 22 Resultado Cuento Pop Up parte 2	59
Ilustración 23 Resultado Libro para Colorear	60
Ilustración 24 Resultado Libro para Colorear parte 2	61

Ilustración 25 Resultado Hoja de stickers	61
Ilustración 26 Resultado Rompecabezas	62
Ilustración 27 Cronograma	63

Introducción

El Museo Pumapungo se encuentra en la búsqueda de una forma innovadora de educar y entretener a sus jóvenes visitantes, específicamente niños de 6 a 8 años. A través de la creación de un material lúdico, se busca proporcionarles una experiencia de aprendizaje acorde a su edad y desarrollo intelectual, donde el juego y la educación se fusionen de manera efectiva.

Este proyecto se concentra en un juego de memoria, un cuento Pop Up interactivo, libro para colorear, dos rompecabezas y stickers como un kit lúdico en la sala de arqueología del museo, centrado en el periodo formativo. El juego actúa como un estímulo para la curiosidad, la exploración, y la memoria de los niños, fomentando conexiones cognitivas que enriquecen su proceso de aprendizaje.

Este documento de tesis explorará en detalle la creación y evaluación de este material lúdico. Se pretende demostrar cómo esta iniciativa beneficia al museo y a sus jóvenes visitantes, contribuyendo a enriquecer la experiencia cultural y educativa de los niños en una etapa crucial de su desarrollo. Este enfoque innovador tiene el potencial de servir como un modelo ejemplar para mejorar la educación en museos destinados a la formación de jóvenes mentes inquisitivas.

Problemática

La generación de material didáctico para niños en el ámbito educativo ha tomado un papel preponderante en la actualidad. Sin embargo, a pesar de la relevancia que tiene, aún existen espacios en los que se carece de este tipo de recursos, que puede resultar una disminución del interés en su proceso de aprendizaje a cerca de un tema.

(...) el material didáctico en el aprendizaje del ser humano es sumamente importante, especialmente cuando se trata de procesos de formación en la primera infancia, debido a que en esta etapa los niños requieren ambientes gratos y estimulantes, que propician nuevos saberes y posibiliten un mejor desarrollo en todas sus dimensiones (Manrique y Gallego, 2012).

Tal es el caso del Museo Pumapungo que, si bien poseen una variedad de elementos en exposición; son dirigidos netamente a un público mayor.

El Museo y Parque Arqueológico Pumapungo, es una Entidad Operativa del Gobierno del Ecuador, ubicada en Cuenca, el mismo que es conocido por mantener objetos e información de prestigio a cerca de la historia de nuestra ciudad con el objetivo de darlas a conocer a todo público.

A pesar de que los niños son un público frecuente dentro del museo, este no cuenta con material didáctico en relación con la sala de arqueología la cual nos muestra a cerca de las

culturas y su evolución al pasar de los años, en este caso el Periodo Formativo que va desde 400 a.C – 300 a.C.

Si bien este espacio dentro del museo posee una serie de maquetas demostrativas, son recursos que no se puede manipular, impidiendo que los niños mediante el sentido del tacto.

El uso de materiales y su empleo como recursos educativos contribuyen un acercamiento entre el museo y las visitas, en este caso los niños. Mediante estos recursos, pretendemos conseguir que el niño logre un aprendizaje basado en el descubrimiento, para lo cual hemos dejado a un lado las palabras que forman parte tanto de la comunicación como de la visita guiada para dar paso a un proceso más autónomo mediante el cual se involucra más al visitante (Terán, 2015).

Por lo tanto, es necesario generar este proyecto el cual se basa en la creación de un Kit Lúdico, dirigido a niños de 6 a 8 años, considerando sus diferentes niveles de desarrollo cognitivo y habilidades, y que al mismo tiempo resulte interesante y entretenido para ellos.

Justificación

La creación del material lúdico para el Museo Pumapungo tiene como objetivo satisfacer las necesidades de los niños de 6 a 8 años que visitan el establecimiento, proporcionando un método de aprendizaje acorde a su edad y desarrollo intelectual. De esta manera, se busca que puedan adquirir conocimientos de manera didáctica y divertida.

Este proyecto beneficiará directamente al museo y a sus visitantes, es decir, a los niños de 6 a 8 años, la edad a la que está dirigido este material. Se espera que adquieran conocimientos y habilidades nuevas mediante los diferentes elementos del Kit Lúdico, poniendo en práctica sus destrezas y, al mismo tiempo, aprendiendo otras nuevas.

Este material lúdico se trata de un juego de memoria, un cuento en formato Pop Up, dos rompecabezas y un libro para colorear junto a unos stickers que pone en práctica su capacidad de descubrimiento, curiosidad y exploración creando conexiones que ayuden a su proceso de aprendizaje.

De igual forma, el juego actúa en beneficio de la atención y memoria, al estimular directamente dichos procesos cognitivos, por requerir cierto nivel de estrategia, planeación, interés, concentración y retentiva al realizar la actividad y permitiéndole alcanzar mayor información de su entorno y activar sus componentes al mismo tiempo (Barreto, 2020).

Es por eso que el diseño y creación de estos recursos dirigidos a un público infantil ayudará a los usuarios a sentirse atraídos a cerca del Periodo Formativo mediante el juego e interacción con los diferentes elementos, haciendo del Museo Pumapungo un espacio ameno y abierto a nuevas técnicas de aprendizaje para dar a conocer nuestra historia y cultura.

Objetivos

Objetivo general

Generar un kit lúdico completo en base al Periodo Formativo, mediante ilustración digital para promover el aprendizaje de los niños de 6 a 8 años que visitan el Museo Pumapungo de Cuenca.

Objetivos específicos

- Recopilar información acerca del Periodo Formativo del Museo Pumapungo y a su vez a cerca del aprendizaje en niños para sintetizarla y ordenarla como fuente informativa para la creación del material.
- Realizar una serie de bocetos con el fin de que sean ilustraciones atractivas, llamativas y divertidas para los niños de 6 a 8 años.
- Creación de propuestas digitales mediante las técnicas de ilustración que nos guiarán al concepto de mantener una línea gráfica.
- Aplicar el material lúdico dirigido al Museo Pumapungo para su uso adecuado en la respectiva sala de arqueología.

Capítulo 1 Diagnóstico

Marco teórico

Didáctica

En este sentido, Rivilla (2009) afirmó lo siguiente;

El campo de la didáctica se distingue por sus objetivos formativos, el uso de los mejores modelos, técnicas y principios intelectuales para estructurar las opciones educativas, promover el pensamiento crítico, servir de base para la enseñanza y fomentar el crecimiento reflexivo del conocimiento cultural y creativo. (p.5)

Material Didáctico

Los materiales didácticos son recursos educativos que ayudan a los niños en su búsqueda de un desarrollo holístico, es decir, apoyan sus necesidades emocionales, físicas, intelectuales y sociales. Además de servir como herramienta para estimular el aprendizaje, fomentan la creatividad del niño y contribuyen a la formación de su personalidad (Castillo y Ventura, 2013).

Periodo Formativo

Ilustración 1

Concepto de Periodo Formativo

	Pie de gráfico: Méndez, Gabriel (2005). N°3 [óleo sobre lienzo], Museo Pumapungo-MCYP.
--	--

VENTANA 2: Periodo Formativo (4000 a. C. - 300 a. C.)

PALABRAS CLAVE: sedentarios, agricultura, alfarería, domesticación de animales, cestería, textilería, jefaturas, símbolos, ritos religiosos

TEXTO 1:

Primeros agricultores-alfareros

Estas **sociedades sedentarias** desarrollaron la **agricultura**, domesticación de animales, **alfarería**, construcción, **cestería** y **textilería**, gracias a lo cual dispusieron de mayor cantidad y diversidad de recursos e intensificaron el contacto interregional. Las **aldeas o asentamientos** se organizaron en base al **parentesco y jefaturas**. Disponían de un sistema de **símbolos** y en sus **ritos religiosos** honraban a la **naturaleza**.

TEXTO 2:

Narrío (1500 a. C. - 500 a. C)

El **asentamiento Narrío** fue descubierto en el cerro de este nombre, en la actual provincia de **Cañar**. Su economía se basaba en la **agricultura, domesticación de animales**, producción de **cerámica**, el trabajo **en concha** para la elaboración de **rucuyayas** (estatuillas con formas humanas), y en el comercio a través del **intercambio**.

Pie de gráfico: Quezada, Jaime (2005). N°1 [Óleo sobre lienzo]. Museo Pumapungo-MCYP.	Pie de gráfico: Quezada, Jaime (2005). N°2 [Óleo sobre lienzo]. Museo Pumapungo-MCYP.
	Pie de gráfico: Quezada, Jaime (2005). N°3 [Óleo sobre lienzo]. Museo Pumapungo-MCYP.

Nota. Recuperado de Textos Sala Arqueología. PDF

Niñez mediana (6 a 8 años)

La vida de un niño experimenta numerosas transformaciones durante la infancia media. A esta edad, los niños pueden atarse los zapatos, ponerse la ropa y coger una pelota con mayor facilidad. Su capacidad para ser algo más independientes de la familia es ahora más crucial. A esta edad, cosas como empezar el colegio introducen a los niños en el mundo exterior de forma regular. Las amistades adquieren mayor importancia. En este momento, las

capacidades cognitivas, sociales y físicas se desarrollan rápidamente. A esta edad, es crucial que el niño aprenda a adquirir confianza en todas las facetas de la vida, incluidos los deportes, las actividades escolares y las amistades (División de Desarrollo Humano, 2021).

Los niños de esta edad también están desarrollando rápidamente sus facultades mentales en términos de razonamiento y aprendizaje. Están adquiriendo mejores métodos para expresar sus experiencias, ideas y sentimientos, mientras se centran más en sí mismos y, en consecuencia, se vuelven más compasivos hacia los demás.

Ilustración Infantil

La ilustración infantil es un subgénero de la ilustración, cuyo objetivo es comunicar historias a través de dibujos de forma atractiva para niños y adolescentes. Las ilustraciones que acompañan a los libros infantiles, desde las portadas hasta el contenido, ayudan a los jóvenes lectores no sólo a familiarizarse y reconocer rápidamente a los personajes de la historia, sino también a seguir la trama de forma visual, lo que les atrae y les ayuda a comprenderla. La principal distinción entre las ilustraciones generales y otras formas de ilustración es que las primeras sólo acompañan una narración contenida en un texto (Martinez, 2020).

Ilustrador infantil

Como cualquier otro tipo de profesional que se dedique a contar historias, los ilustradores enfocados al público infantil tienen el gran deber de investigar a su público objetivo, personalizarlo y determinar el mejor enfoque visual para convertir su trabajo, en este caso, el dibujo en una valiosa herramienta para contar historias.

Debido a su amplio abanico de tareas, sus ilustraciones tienen que ser adecuadas para un público con determinados intereses. Como tales, se encargan de todo, desde composiciones y encuadres enteros hasta el diseño de personajes. Encontrar la mejor manera de comunicar esas historias va a ser su mayor problema, y la capacidad de controlar el vínculo entre el texto y sus trazos siempre será la más valiosa para ellos (Martinez, 2020).

Beneficios de los Juegos de Memoria

Según García (2022), los 3 beneficios que presentan los juegos de memoria son:

- **Mejor memoria visual:** los jóvenes que practican esta actividad aprenden más a través de la memorización visual. Mejoran tanto la percepción como la interiorización de las asociaciones visuales.
- **Mayor concentración:** Los juegos de este tipo ayudan a los niños a concentrarse mejor. Al estar concentrados en terminar el juego, los niños gestionan los estímulos de distracción; la disciplina se interioriza hasta convertirse en un hábito.
- **Fomenta el pensamiento rápido:** estos juegos obligan a los más pequeños a ser más observadores y eficientes, lo que les ayuda a acostumbrarse a dar respuestas rápidas y meditadas. En pocas palabras, se mejora el proceso de aprendizaje y resolución de problemas.

Juegos de Memoria

El juego que utiliza y trabaja la memoria se basa en una serie de actividades diseñadas para mejorar la capacidad de memoria de una persona. La memoria es una función compleja de la mente, que nos ayuda a retener y recuperar información. Puede ser memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. La memoria a corto plazo es responsable de retener

información temporalmente, mientras que la memoria a largo plazo se encarga de almacenar información durante un período de tiempo más prolongado. Ambas son importantes para la realización de tareas diarias y para el aprendizaje (Rull, 2023).

Con respecto a lo citado anteriormente, podemos ver reflejado este proceso en el juego de mesa de memoria que forma parte del kit lúdico, dando a conocer sus beneficios y como los niños tienen su proceso de aprendizaje mediante esta técnica de juego.

El juego en niños de 6 a 8 años

Generalmente, este marco temporal coincide con los primeros cursos de la educación primaria. Aunque el aprendizaje basado en el juego sigue siendo muy importante, a veces se deja de lado en favor de estrategias educativas más orientadas a los objetivos. No obstante, durante esta época, las estrategias de aprendizaje activo basadas en el juego pueden mejorar las experiencias educativas de los alumnos de los primeros cursos de primaria y potenciar su motivación y los resultados de su aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018).

Uso del juego como estrategia de aprendizaje

En el aula, los juegos sirven como herramientas didácticas con el objetivo principal de animar y motivar a los alumnos a participar en una enseñanza y un aprendizaje creativos. Como tales, son increíblemente útiles. El juego representa una forma distinta en la que un joven se relaciona con su entorno, cualitativamente distinta de la de un adulto. La mayoría de los expertos en la materia son conscientes de que la palabra "juego" se refiere a una amplia gama de acciones diversas (Carrión, 2020).

Juego de Cartas

Este clásico juego de cartas es un excelente ejercicio para la memoria. El objetivo es recordar la ubicación de cada carta que se voltea boca abajo, y hacer coincidir las parejas. A medida que el juego avanza, la dificultad aumenta y el número de cartas aumenta (Rull, 2023).

Rompecabezas

Según Rull (2023), nos relata que “Los rompecabezas son excelentes para mejorar la memoria espacial, ya que los jugadores deben recordar la ubicación de cada pieza y cómo encajan juntas para completar la imagen.”

El Cuento

Un cuento es un tipo de narración a menudo breve, basada en hechos reales o imaginarios y protagonizada por un elenco de personajes que desarrollan una trama muy sencilla. Se trata de un subgénero literario muy utilizado por autores de muy diversa procedencia. También hay cuentos populares que se han transmitido oralmente o que forman parte del legado de la cultura no formal (Farías, 2024).

Partes del Cuento. De acuerdo con Farías (2024), existen 3 partes fundamentales que debe tener un cuento de acuerdo a la lógica aristotélica:

- **Inicio:** Es donde se presentan los personajes junto a sus papeles funcionales dentro de la narrativa. Idealmente, es la etapa en la que deberíamos conocer qué cosas quieren los personajes protagonistas.

- **Complicación:** Es el desenlace de la historia, donde la trama se hace más interesante. Aquí es donde aparecen las complicaciones o intrigas de la narración junto a sus personajes.
- **Desenlace:** El punto en el que termina el relato y se cierra la historia. Es el momento típico en el que descubrimos si los personajes han logrado sus objetivos.

Cuento de Hadas. Existen varios tipos de cuentos, sin embargo, el que se relaciona con el presente proyecto es el que se presenta a continuación:

Según Farías (2004), el conocido Cuento de Hadas están “Generalmente destinados a un público infantil, se desarrollan en un mundo fantástico fácilmente diferenciable entre el bien y el mal, y suelen contener algún tipo de moraleja o efecto final, que los aproxima a la fábula.”

Libro Pop Up

Los libros pop-up permiten al lector interactuar físicamente con el libro mediante gráficos tridimensionales interactivos o figuras con partes móviles. Aunque a menudo se utilizan otros materiales, como la tela, el papel es el principal (Miralles, 2023).

Con respecto a lo anteriormente citado podemos decir que esta técnica nos ha ayudado a crear el libro en base al Periodo Formativo de manera más atractiva visualmente e interactiva con respecto a nuestro público que son los niños de 6 a 8 años.

Libro para Colorear

Kids (2018) afirma que “se trata de una especie de cuadernos integrados por páginas en las que se pueden ver dibujos, sin colorear, para que sean las niñas y los niños, los que aporten esa nota de color” (p.23).

Se puede contribuir diciendo que estos elementos también poseen varios beneficios tales como: Reducir el estrés, estimular la mente, mejorar la motricidad fina, fomentar la creatividad y ayuda a mantener la concentración.

Libro con pegatinas para niños

El libro de pegatinas es un contenido único que aumenta el factor sorpresa. Se compone, como su nombre indica, de múltiples propuestas que se pueden pegar en hojas de papel adicionales que se incluyen con este diseño. El niño trabaja así con cada pegatina, colocándola en su lugar correspondiente (Nicuesa, 2021).

Con respecto a lo anteriormente citado, podemos decir que esta técnica se aplicó en el libro para colorear, ya que tiene una plana de stickers con los dibujos a colores para que los niños peguen en la página correspondiente y así tengan una referencia de color.

Tipografía

Etimológicamente, tipografía proviene de la combinación del griego tipos, que significa forma, y de graphein, escribir. Sin embargo, hoy día la tipografía se define de múltiples maneras, algunas en base a la esencia de la técnica y el acto de imprimir, como un “sistema de impresión manual nacido en Asia oriental, perfeccionado y difundido en Europa a mediados del siglo XV” (Lamónaca, 2013, p.85).

En cuanto al enunciado previamente visto, se aplica al proyecto de manera en que la tipografía es un elemento visual de primera vista que es un factor importante para la atracción de nuestro público objetivo que son los niños de 6 a 8 años.

Tipografía en el Diseño Gráfico. Dentro del diseño gráfico, se define como «el arte de colocar letras» para lograr que el texto se acomode estéticamente de acuerdo con la composición y el propósito del material. La tipografía es un canal de expresión para aumentar la eficacia de un mensaje, por eso es crucial conocer los tipos de letras que existen y sus usos principales. Su capacidad de llamar la atención es una herramienta fundamental en el marketing porque también pueden comunicar ideas o sensaciones que estén relacionadas con la personalidad de una marca o una empresa (Lenis, 2023).

Entrevista

La entrevista es una técnica de recogida de información que además de ser una de las estrategias utilizadas en procesos de investigación, tiene ya un valor en sí misma. Tanto si se elabora dentro de una investigación, como si se diseña al margen de un estudio sistematizado, tiene unas mismas características y sigue los pasos propios de esta estrategia de recogida de información. Por tanto, todo lo que a continuación se expone servirá tanto para desarrollar la técnica dentro de una investigación como para utilizarla de manera puntual y aislada (Pilar, 2016).

La entrevista se basa en una conversación entre el entrevistado y el entrevistador, con un objetivo en específico, del cual el que nosotros utilizamos fue el recopilar información y datos que nos sirvan sobre la empresa, en este caso el Museo Pumapungo que ayuden a un correcto entendimiento y relación entre la empresa y lo que planeamos hacer para la misma

Metodología de la Investigación

La Metodología de la Investigación (M.I.) o Metodología de la Investigación Científica, es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica. El objeto de estudio de la M.I. Lo podemos definir como el proceso de Investigación Científica, el cual está conformado por toda una serie de pasos lógicamente estructurados y relacionados entre sí. Este estudio se hace sobre la base de un conjunto de características y de sus relaciones y leyes (Cortés e Iglesias, 2014).

El enunciado previamente visto, hace referencia a que la Metodología de la investigación es un conjunto de procesos experimentar con el fin de alcanzar los objetivos planteados.

Metodología Design Thinking

Una de las bases de esta metodología es que las buenas ideas surgen de un proceso creativo participativo, donde colaboran en la búsqueda de soluciones los empleados, los clientes, proveedores y profesionales de distintas disciplinas. Es un cambio de paradigma para las empresas que buscan nuevas soluciones a sus problemas (Rosa et al., 2018).

Esta metodología toma como centro la perspectiva de los usuarios finales y recurre a elementos como la empatía y la experimentación para la construcción de ideas. De esta forma, las empresas que empleen esta herramienta tomarán decisiones basadas en lo que los futuros clientes realmente quieren. Al momento de explorar las mejores alternativas para acabar con un conflicto, este proceso no solo recurre al análisis y al raciocinio, sino también a la lógica, la imaginación, la intuición y el pensamiento sistémico (Conexión, 2019).

Empatizar. Es considerada la fase esencial de esta metodología y se ocupa del descubrimiento y entendimiento de las principales necesidades del consumidor. Este proceso empático se enfoca en analizar profundamente al cliente, comprendiendo sus verdaderas motivaciones y haciéndolas propias. Para llevar a cabo esta exploración, no basta con observar a los usuarios, sino que también es necesario interactuar con ellos (Conexión, 2019).

Definir. Luego de conocer las distintas necesidades en la etapa anterior, se definen cuáles son las principales. Para esto, se realiza una evaluación minuciosa de la gran variedad de problemas detectada previamente. Al determinar las necesidades medulares, será posible plantear medidas para llegar a una solución definitiva (Conexión, 2019).

Idear. En esta etapa, el equipo debe pensar creativamente y lanzar más de una idea para solucionar aquellos problemas específicos que identificó en la fase previa. En este proceso de pensamiento divergente está permitido equivocarse. Además, para llevarlo a cabo de la mejor forma, se pueden utilizar técnicas para estimular la creatividad y el pensamiento libre (Conexión, 2019).

Prototipar. Consiste básicamente en materializar las ideas seleccionadas. En ocasiones, el prototipo puede ser digital (una web beta, por ejemplo) o físico (como un dibujo o diseño). Por lo general, estos prototipos se realizan con materiales de bajo costo, como papel, cartón o plastilina. Esto dependerá del presupuesto con el que se cuente (Conexión, 2019).

Brief. El brief creativo es un documento donde el cliente brinda información sobre su empresa dando a conocer sus metas, público objetivo, cuál es su competencia o cualquier otra información relevante con la finalidad de enfocar eficientemente el proyecto (Guest, 2019).

En relación a la cita, el brief ayuda a que tanto el cliente como el que lo realiza, pueden llevar de una manera eficiente el proyecto o trabajo que se va a realizar, en donde se prioriza delimitar sus metas, reconocer su público objetivo, sus fortalezas, elementos de referencia y otra información que sea útil para el eficiente desarrollo del proyecto.

Arquitectura de la Información. La arquitectura de la información hace referencia a todas las estrategias de análisis, procesamiento y organización que tienen como fin estructurar la información de un modo coherente para ser utilizados dentro de una organización o para su consulta por un público en espacios digitales. Debido a que la arquitectura de la información se dirige a generar materiales comprensibles para una audiencia concreta, el manejo de los datos requiere amplios conocimientos sobre diseño visual y gráfico, desarrollo informático e incluso psicología cognitiva (Coppola, 2023).

Con referencia a lo citado, podemos decir que la arquitectura de la información fue fundamental en el proyecto puesto que nos ayudó a sintetizar la información y hacerla entendible y fácil de leer a nuestro público objetivo.

Cromática. Los colores pueden utilizarse para transmitir emociones o estados de ánimo. Puede tratarse de una simple combinación de colores que represente las distintas estaciones del año, pero las estaciones también pueden evocar mentalmente imágenes de armonía y frescura o de desarmonía y frialdad. Picasso fue uno de los artistas que más experimentó con el color; lo más probable es que conozcamos sus cuadros más temperamentales, los de su "periodo azul" (Quintana, 2006).

En relación a lo citado, la cromática brinda diversas utilidades, mensajes, lo que uno desea transmitir, emociones, colores vivos, apagados, que influyen en el estado de ánimo, de los cuales, nuestra cromática se basara en colores vivos y eléctricos que transmitan lo que es la empresa y lo que se desea comunicar a los clientes.

Semiología. En virtud de que, el conocimiento se configura a través de sistemas de significación, el estudio de la realidad se aborda de un modo que revela una red de interconexiones históricas, geográficas y disciplinarias -es decir, el alimento conceptual del proceso creativo-, por eso proponemos que los diseñadores o estudiantes de diseño consideren la semiótica como una perspectiva de estudio, algo más general que una ciencia, más libre que una doctrina o método, y quizá más cercana a una disciplina.

En función de ello proponemos que el objetivo de la semiótica, en tanto contenido teórico en un programa de estudios de diseño, debe tener un lugar en la formación de la competencia para conceptualizar que debe desarrollar un diseñador (Tappan, 2013).

La semiología, ayuda a comprender los signos y lo que desea transmitir dicho signo, explicando de como lo percibe el ser humano y el significado que le da, lo cual es muy importante ya que los niños perciben de diferente manera que los adultos.

Línea Gráfica. En este escenario, la línea gráfica no es una marca en sí, sino un proyecto que necesita mantener la misma línea gráfica en todos sus componentes. La línea gráfica es la representación de un conjunto de rasgos que dan coherencia a la identidad visual de la marca. Puede incluir el tipo de letra, las tonalidades y las formas que la resaltan perfectamente y ayudan a que la gente la reconozca (Machado, 2022).

En el mismo sentido, (Inába, 2023) relata la importancia de tener una línea gráfica:

El reconocimiento público de un conjunto de directrices bien definidas contribuye al desarrollo de una poderosa imagen de marca. Además, ayuda a transmitir el mensaje y a evocar una reacción emocional en los clientes. Cada línea visual debe ser distinta y diferenciarse de las empresas competidoras del mercado. Mantener la uniformidad es crucial para todos los usos de la marca, desde los anuncios en medios digitales hasta la

papelería. En un mercado cada vez más competitivo, una marca puede diferenciarse siguiendo unas directrices firmes y uniformes. (p.98)

Metodología de la investigación

Dado que el enfoque cualitativo responde mejor a las necesidades de la investigación, así es como se construirá metodológicamente el presente proyecto.

De acuerdo con el Equipo Editorial Etecé (2021) “Todo método cualitativo aspira a recoger los discursos completos sobre un tema específico, para luego proceder a su interpretación, enfocándose así en los aspectos culturales e ideológicos del resultado, en lugar de los numéricos o proporcionales” (p.78).

Para aplicar este enfoque nuestro principal recurso fue una entrevista directa basada en preguntas concisas que nos ayuden con información principal para el proyecto con el Sr. Paúl Andrade encargado de Unidad de Servicios Culturales del Museo Pumapungo.

Entrevista con Paúl Andrade - Unidad de Servicios Culturales del Museo Pumapungo.

1. ¿Cuál es el enfoque pedagógico actual del Museo Pumapungo en relación con la sala de Arqueología?

Paúl nos dice que en primer lugar hay que definir que el tema pedagógico de Pumapungo está basado netamente en la Educación Significativa para cada uno de sus públicos y que se tienen recursos para cada uno de ellos, si hablamos de niños hay que manejar un lenguaje más simplificado con ayuda de materiales didácticos y por medio del juego con ayuda de nuestro programa emblemático llamado Wawapungo, habla justamente de jugar para que los niños aprendan mediante el tacto a cerca de nuestras salas.

2. ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan al tratar de involucrar y educar a los niños de 6 a 8 años en la Sala de Arqueología?

Paúl nos comenta que el desafío más grande sería la concentración, más que todo por la variedad de cosas que tenemos. También un desafío podría ser qué tanto pueden llegar a tocar o palpar los niños al momento de explicarles a cerca de tema ya que siempre se necesita de un recurso y saber si es que el mismo está bien realizado o no.

3. ¿Qué tipo de materiales lúdicos han utilizado previamente en el Museo Pumapungo y cuál ha sido su impacto en el aprendizaje de los niños?

Nosotros poseemos una “Ludoteca” el cual es un espacio lúdico como dice su nombre en el cual los niños podían desarrollar su creatividad, actualmente se encuentra en la entrada del museo. Dentro de este espacio están varios materiales para realizar pequeñas actividades y nos sirve como pequeños recursos para comenzar. También poseemos la “Folletería” que son folletos informativos que han sido enfocados justamente para niños sobre salas del museo o exposiciones en específico. Otro tipo de recursos son juegos o mapas interactivos simplificados a salas específicas donde los niños jugaban mediante stickers.

Por otro lado tenemos las réplicas que son copias de nuestras esculturas halladas dentro del museo que no solo sirven para los niños como tal ya que la raza humana tiene 3 tipos de inteligencias: Inteligencia aditiva, inteligencia visual y la inteligencia quinestésica entonces no es lo mismo que un grupo visual o auditivo que captan la información mediante sus inteligencias respectivas mientras que existen personas que necesitan del tacto como son las réplicas, hay muchas personas así, sin embargo, no se toma mucho en cuenta ha esas personas lo cual sería importante.

Recursos que nos servirían de igual manera son los escritos, aquellos con sopa de letras o pequeñas actividades referente a nuestra exposición que a la final llegan a ser elementos educativos.

4. ¿Cuál es su opinión sobre la ilustración digital como una herramienta para promover el aprendizaje de los niños en la Sala de Arqueología?

Paúl nos comparte que como opinión general cree que la ilustración es muy necesaria, que personalmente considera que es un tipo de arte, el mismo que no tiene solo que limitarse a expresiones de cuadros o pinturas, sino que la ilustración digital llega a ser un tipo de arte dependiendo de la persona que lo realice.

Recalca que como un recurso justamente para lo que sería los infantes es algo muy bueno ya que en un futuro se puede utilizar este material para implementarlo en diferentes medios de impresión o incluso de digitalización como tal, considerando que a parte de ser un arte la ilustración digital es una forma de comunicación y que sea un tema de mediación y cómo este llega a la mente de los usuarios.

5. ¿Qué sugerencias o recomendaciones daría para el desarrollo de los bocetos y la definición de los objetivos de aprendizaje para el material lúdico?

Yo lo que recomendaría es que delimitemos lo que más se pueda ya que a veces la sobresaturación de información y recursos gráficos nos hace limitarnos a lo que de verdad queremos hacer. Podemos limitarnos a una simple pieza, época, cultura, colección o a la reserva como tal, teniendo claro una sola temática nos puede ayudar a un mejor entendimiento del público.

Aparte de delimitar el producto, tenemos que establecer bien nuestro público que en este caso está bien los niños de 6 a 8 años.

6. ¿Cuál es la metodología de evaluación utilizada en el Museo Pumapungo para medir el impacto de los recursos educativos en los niños, y cómo se aplicaría en el caso de este material lúdico?

Paúl nos dice que como tal una metodología que esté bajo una normativa no la tienen como tal pero que a través de este proyecto se podría realizar. Ver si los niños tienen ese impacto necesario y buenos resultados que lleguen a tener un aprendizaje significativo, en este caso la propuesta de metodología a aplicar más acorde sería una entrevista aplicada a los niños centrado netamente en opinión de manera cualitativa.

7. ¿Qué apoyo o colaboración específica se esperas del proyecto de tesis para implementar el material lúdico en la Sala de Arqueología del Museo Pumapungo?

Bueno el mismo hecho de que esté digitalizado los recursos ya es de gran apoyo, no tanto para el museo como tal porque hay que entender nosotros como espacios públicos estamos aportando al país y justamente a estas infancias que van a ser los beneficiarios directos, entonces el aporte es justo teniendo ya todo esquematizado y de manera digital nos permite buscar diferentes formatos de impresión y generar una difusión agregándole un presupuesto.

Yo creo que el aporte como tal ya está dado desde la misma idea de que se quiere hacer algo, lamentablemente hay muchas personas que llegan y porque a veces no hay un presupuesto dentro del estado se resienten y dan marcha atrás con esos proyectos.

8. Con respecto a la metodología de enseñanza actual, ¿Considera que se abarca todo a cerca de la enseñanza cultural o cree fundamental las visitas a los museos para un mejor aprendizaje?

Netamente el espacio museográfico siempre va a ser un entorno educativo y el espacio de aprendizaje como tal no tiene que ser siempre en una simple aula que tenga un pizarrón y se enseñe de manera tradicional. Los museos justamente han sido creados como nuevos espacios de aprendizaje que poseen varias colecciones y que en base a las mismas se realizan procesos para lograr un mensaje informativo y educativo.

Cuando hablamos del Museo Pumapungo, nos centramos en nuestras 5 reservas, principalmente arqueología por el mismo Parque Arqueológico que poseemos, etnografía como una de las salas más destacadas del Ecuador por la cantidad de información que tiene, tenemos la biblioteca que se pueden llegar a general exposiciones en base a la información de los diferentes libros.

Esto nos permiten dar justamente una educación significativa al estudiante, persona y turista ya que nosotros como agentes educativos somos los primeros que vamos a educar al turista en muchas cosas y por eso estamos aptos para ofrecer diversidad de información a nuestro público.

9. Considerando que este proyecto está enfocado a educar a los niños mediante material lúdico ¿Qué tan importante cree que sea la información del Periodo Formativo y la cultura como tal para la enseñanza de los niños?

Paúl nos afirma que el conocimiento de la historia es fundamental ya que si nosotros no conocemos nuestra propia historia desde los inicios no nos sirve de nada el vivir sin este conocimiento fundamental, todo está conectado y justamente en los espacios culturales nosotros demostramos que todo lo que se vivió en la historia antiguamente nos sirve bastante pa un futuro y sobre todo para los niños.

Lo fundamental en el aprendizaje son las experiencias, utilizar diferentes enfoques que se pueden trabajar mediante las culturas son bastante interesantes para darlas a conocer a nuestro público a cerca de nuestra historia y de donde provenimos.

10. ¿Crees que en el caso de los niños de 6 a 8 años este material lúdico basado en el periodo formativo genera un impacto importante en su aprendizaje?

¡Totalmente!, es un impacto muy positivo y significativo para los niños.

A nosotros en nuestras generaciones nos hubiera gustado tener esas experiencias de visitas a los museos y me hubiera gustado tener ese acercamiento en la cultura y que justamente eso es lo que buscamos generar en estudiantes, esa experiencia memorable par sus vidas.

Brief

Museo

Museo Pumapungo. Es una Entidad significativa a nivel nacional y local, ya que cuenta con recursos fundamentales para el conocimiento de nuestra historia y fomenta el conocimiento para personas, estudiantes y personas en general que deseen visitar el museo ya sea como fuente de aprendizaje o experimental.

Ubicación y medios de herramientas de aprendizaje. El museo se encuentra en la Calle larga y Huaynacapac, sus principales herramientas de aprendizaje se basan en la experiencia como tal dentro del museo al momento de visitarlo, aunque cuentan con una pequeña sala para niños llamada “Ludoteca” que si bien la utilizan para realizar pequeñas actividades no cuenta con material lúdico necesario.

Público objetivo. El presente proyecto tiene como público objetivo los niños de 6 a 8 años, ya que es una edad donde se posee mayor conocimiento y el material que más se necesita es para la niñez ya que la experiencia de almacenar información se basa también en el tacto de diferentes elementos y materiales.

Identificación del problema. El Museo supo expresar la falta importante que hace el material lúdico para los niños que visitan el Museo Pumapungo ya que sus salas a la final llegan a ser dirigidas netamente a un público mayor ya que no se puede tocar ningún objeto. Están en conocimiento que para llegar con más profundidad a ese público infantil es necesario tener de por medio recursos didácticos que ayuden a su proceso de aprendizaje mediante el juego como tal.

Información del lugar. Encargado del proyecto de tesis: Mgrt. Paúl Andrade – Analista de servicios culturales del Museo Pumapungo

Redes sociales.

- 1) Facebook: Museo Pumapungo
- 2) Instagram: @museo_pumapungo

Horarios de apertura al público. Lunes a viernes de 08h00 a 17h00 y sábado a domingo de 10h00 a 16h00

Precio de entrada. Entrada libre a todo público

Homólogos

Los homólogos son aquellas referencias que nos ayudan a dar una primera perspectiva a nuestros diseños y relacionarlos con piezas ya creadas anteriormente. Debe tener

relación con nuestro trabajo y son fundamentales para mostrar aquella idea que queremos realizar.

A continuación, se presentan nuestros principales homólogos

Libro Pop Up

Ilustración 2

Homólogo



Nota. Recuperado de <https://petit-prince-collection.com/lang/pop-up.php?lang=es>

Rompecabezas

Ilustración 3

Homólogo rompecabezas



Nota. Recuperado de <https://www.yaca.mx/rompecabezas-piezas-gigantes-perritos-bluey/p/MLM19919834>

Libro para colorear

Ilustración 4

Homólogo libro para colorear



Juego de Memoria

Ilustración 5

Homólogo juego de memoria



Nota. Recuperado de <https://www.pipikukudidacticos.com.ar/memo.html>

CAPÍTULO 2 METODOLOGÍA DE DISEÑO

Metodología Design Thinking

Etapa 1: Empatizar

Teniendo en cuenta la recopilación de la información a lo largo de la presente investigación acerca del material lúdico y el Periodo Formativo podemos decir que este es una época de la historia esencial para el entendimiento de los niños ya que los humanos pasan de ser nómadas a sedentarios y comienza la generación de comunidades y sus diferentes costumbres que van descubriendo con el paso del tiempo. Nuestro material lúdico debe ser funcional, atractivo, llamativo, lúdico, polifuncional y que contenga información precisa expresada de la mejor manera para llegar al entendimiento de los niños.

Pasos Realizados:

- Foto de la sala de Arqueología donde se realizó el primer análisis del museo (Ver ilustración 6 y 7).

Ilustración 6

Foto Museo Pumapungo



Nota. Recuperado de

<https://www.flickr.com/photos/culturaypatrimonioec/40511671072/in/photostream/>

Ilustración 7

Museo Pumapungo



Nota: Recuperado de

<https://www.flickr.com/photos/culturaypatrimonioec/40511652232/in/photostream>

Como se puede observar en las respectivas fotografías de la Sala de Arqueología podemos darnos cuenta que las piezas de la época y su respectiva maqueta son recursos netamente de exposición y dirigidos más hacia un público mayor, estos elementos no se pueden tocar ni manipular en lo absoluto debido a su valor cultural que tienen dentro del museo. Es por eso que los niños no poseen materiales que ayuden al desarrollo de su aprendizaje.

Etapa 2: Definir

Teniendo una comprensión más profunda del contexto de Museo Pumapungo y su sala de Arqueología, analizamos sus necesidades para lograr con cada paso cumplir sus objetivos, podemos definir que nuestro material lúdico se basará netamente en el Periodo Formativo que es desde 4000 a.C a 300 a. C, la información que va a ser ilustrada nos la dio netamente el Museo según sus registros históricos. Por otra parte el cuento Pop Up será en base a “La Conopas” que son piezas únicas encontradas en este periodo, las cuales son de suma relevancia y deben estar presentes en los elementos lúdicos.

PASOS REALIZADOS:

- Briefing

Ilustración 8

Captura de Briefing al

BRIEFING

Nombre de la empresa: MUSEO PUMAPUNGO

Historia detrás del nombre/historia:

REDES SOCIALES

Facebook: Museo Pumapungo
Instagram: museo_pumapungo

EMPRESA Y FILOSOFIA

- ¿Cuál es la historia de su empresa?

El Museo Pumapungo es una Entidad significativa a nivel nacional y local, ya que cuenta con recursos fundamentales para el conocimiento de nuestra historia y fomenta el conocimiento para personas, estudiantes y personas en general que deseen visitar el museo ya sea como fuente de aprendizaje o experimental.

- ¿Cuáles son sus herramientas actuales de aprendizaje?

El museo se encuentra en la Calle larga y Huaynacapac, sus principales herramientas de aprendizaje se basan en la experiencia como tal dentro del museo al momento de visitarlo, aunque cuentan con una pequeña sala para niños llamada "Ludoteca" que si bien la utilizan para realizar pequeñas actividades no cuenta con material lúdico necesario.

PÚBLICO OBJETIVO

- ¿Cuál es su público objetivo de esta empresa o producto?

Personas de todas las edades, dispuestas a aprender a cerca de la cultura.

- ¿Cuál es la edad óptima de tu público objetivo para este proyecto?

El presente proyecto tiene como público objetivo los niños de 6 a 8 años, ya que es una edad donde se posee mayor conocimiento y el material que más se necesita es para la niñez ya que la experiencia de almacenar información se basa también en el tacto de diferentes elementos y materiales.

- Delimitación de los elementos del Kit Lúdico

Una vez analizada la información a cerca del Periodo Formativo procedemos a investigar diferentes propuestas de materiales lúdicos que nos puedan servir para implementar mediante las ilustraciones. Como primer paso definimos un juego de mesa, que es el juego de cartas de memoria basado en las diferentes actividades que se fueron descubriendo en esta época como: agricultura, comercio, cerámica, vestimenta, ganadería, domesticación, etc.

Como segundo paso se definió un medio informativo que sería un cuento que brindaría datos relevantes a cerca de "Las Conopas" y a su vez sería dinámico porque se implementó la Técnica Pop Up, la cual llevará las ilustraciones a una visión más allá de la imaginación para los niños.

Como tercer paso se propuso dos actividades lúdicas para los niños, se trata de dos diseños de rompecabezas y un libro para colorear con stickers incluidos. La visión para estos elementos es que los niños guarden la información mediante el juego y proceso de pensamiento que poseen actividades como estas ya que dan la libertad al niño de dejar volar su imaginación y a la vez mantener la concentración en el proceso.

Con esto logramos concluir que el Kit Lúdico está compuesto por 4 elementos fundamentales:

- Juego de fichas de memoria
- Cuento Pop Up
- Dos rompecabezas
- Libro para colorear con una página de stickers

Etapas 3: Idear

Al momento de tener claro los elementos que van a ser empleados las diferentes ilustraciones, procedemos a dejar volar la imaginación y plantear ideas de los personajes y piezas gráficas que serán parte de este Kit Lúdico. Nos basamos bastante en las maquetas que el museo tiene en la Sala de Arqueología que son escenas de esta época para poder agarrar la mayor cantidad de características y poder comenzar a bocetar.

PASOS REALIZADOS:

- Bocetos

Ilustración 9

Bocetos primera parte

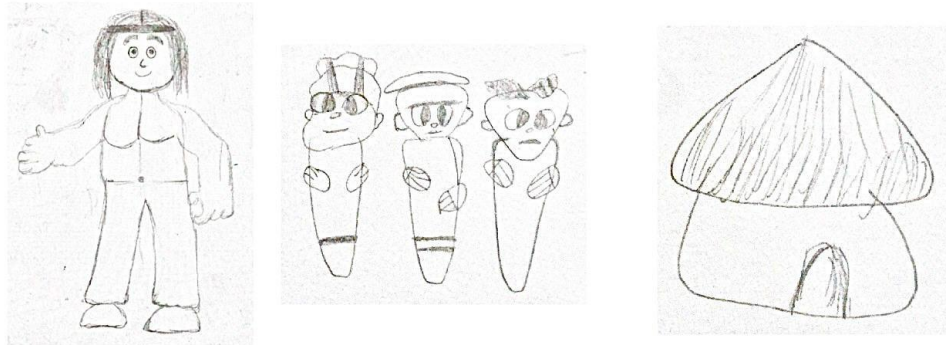


Ilustración 10

Bocetos segunda parte



Etapa 4: Prototipar

En esta etapa en base a las fases anteriores y toda la información obtenida y las ideas creativas que se consiguieron, se procede a diseñar las diferentes propuestas de ilustraciones y creación de elementos gráficos.

Como punto de partida, tenemos la creación de nuestro personaje principal que será el protagonista en todas las actividades a realizar, posee una vestimenta de la época y varía sus prendas de vestir como sus cintillos tradicionales. Sin olvidar a nuestro segundo personaje que tiene el protagonismo en el cuento de “Las Conopas”.

Como segundo punto, al obtener ya el personaje procedemos a crear las figuras más representativas del Periodo Formativo con ayuda de los conocimientos del diseño comenzamos a ilustrar de manera progresiva conforme los elementos iban tomando forma, cuidando los detalles para que estos tengan relación entre sí.

Como tercer punto, tenemos en cuenta que, una vez terminadas las piezas principales de la época, comenzamos a ilustrar el entorno de cada escena, es decir: el piso, el cielo, las nubes, las rocas, las hojas, las montañas y muchos más elementos extras que dan ambiente a cada ilustración.

Como cuarto punto, procedemos a elegir nuestra tipografía y cromática para ya colorizar las ilustraciones y que estas tengan relación entre todas, se consideró una paleta de colores cálida con algunos toques frío naturales como el azul del cielo. Y en cuanto a la tipografía se consideró nuestro público objetivo que son los niños, es por eso que optamos por tipografía San Serif y con puntas redondeadas para que exprese esa acogida divertida que queremos de los pequeños.

Cabe recalcar que hay una tipografía extra para textos pequeños utilizada en la narración del cuento y palabras clave dentro de todo el diseño del Kit Lúdico.

PASOS REALIZADOS:

Ilustración 11

Ilustración del personaje 1



Ilustración 12

Ilustración del personaje 2



Ilustración 13

Ilustración de elementos de relleno



CAPÍTULO 3 Propuesta De Investigación

Prototipo

Prototipo final del Juego de Memoria

La forma de cada ficha de este elemento lúdico posee una forma irregular para fomentar la interacción de tacto de cada niño y tengan esa experiencia única e inigualable al momento de jugar con este material. Consta de 8 piezas con diseño igual en la parte del “Tiro” y con diseño personalizado en su “Retiro”.

Ilustración 14

Captura de diseño de fichas

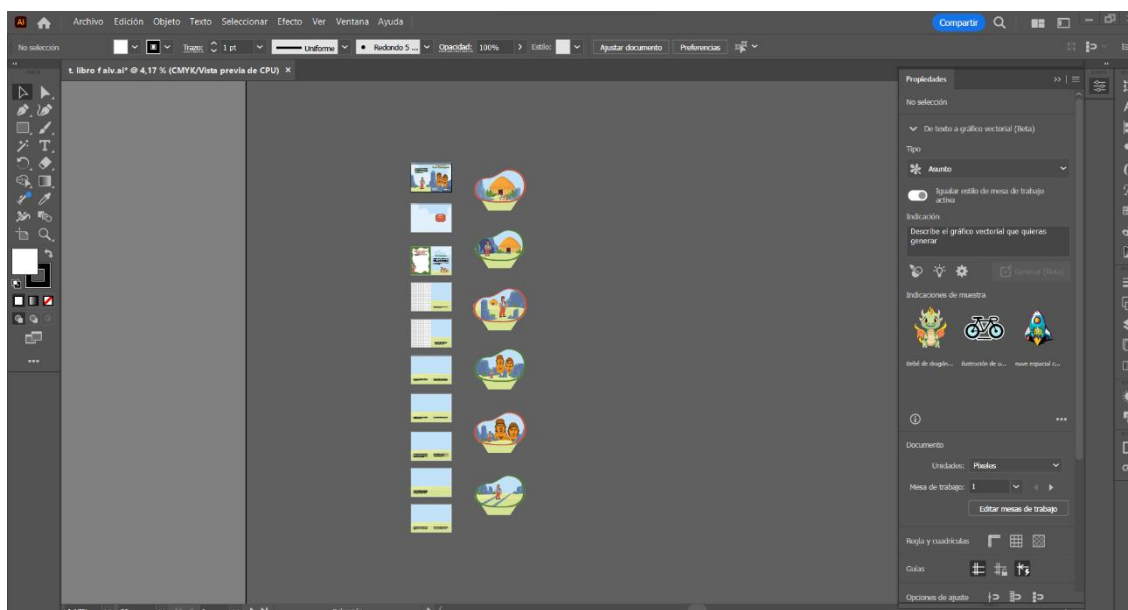


Prototipo final del Cuento Pop Up

El cuento con técnica de Pop Up narra a cerca de “La Conopas” que son piezas fundamentales dentro del periodo, considerados como sus cuidadores y como el personaje principal que se llama Inti descubre un lugar único mediante una aventura que emprende por su aldea.

Ilustración 15

Captura de diseño del libro Pop Up



Prototipo final de Rompecabezas

Los siguientes elementos fueron diseñados uno de manera horizontal en base a la historia del cuento que narra a cerca de “Las Conopas” y el segundo en vertical basado en el periodo formativo, juntando todas las ilustraciones formando una portada en conjunto.

Ilustración 16

Captura de diseño de los rompecabezas

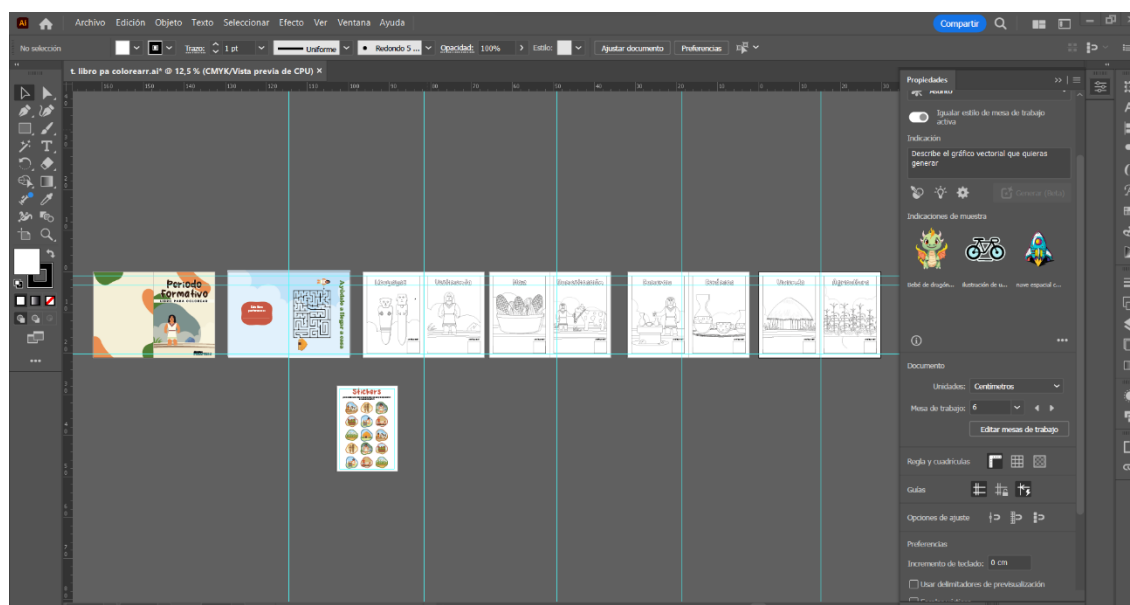


Prototipo final de Libro para Colorear con stickers

Este material lúdico está basado en las mismas piezas del juego de memoria, pero las ilustraciones en trazos para que puedan ser coloreadas de manera interactiva, a su vez los stickers vienen todos juntos donde los niños deben sacar uno por uno y colocar la página correspondiente para tener una referencia de colores

Ilustración 17

Captura de diseño del libro para colorear y sus stickers



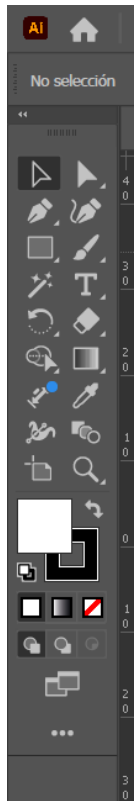
Herramientas

Herramientas Adobe Illustrator

La principal herramienta que nos ayudó con la construcción de cada ilustración y creación de elementos fue Adobe Illustrator, con ayuda de sus guías y técnicas del diseño logramos crear cada parte de este proyecto. Estas fueron algunas de las muchas herramientas que fueron fundamentales en la creación de cada ilustración que comenzó desde el proceso de bocetaje.

Ilustración 18

Captura de las herramientas básicas de Adobe Illustrator



Propuesta Final

Línea Gráfica

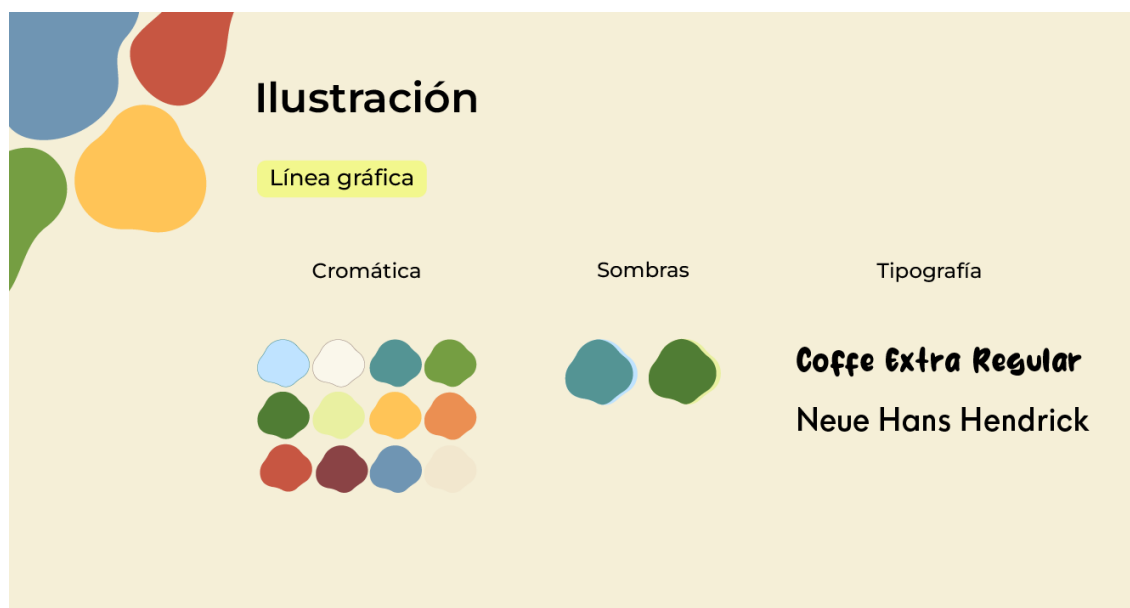
La propuesta final y aprobada de la línea grafica ha tenido parámetros cromáticos desde su significado hasta su composición en conjunto como por separado, la selección de elementos de diseño tiene cada uno su funcionalidad para facilitar la dinámica con nuestro público.

La tipografía a usar para títulos o textos importantes es COFFE EXTRA REGULAR y para textos secundarios definimos la Familia tipográfica NEUE HANS HENDRICK.

En cuanto a la cromática está definida con tonos cálidos y algunos fríos para que genere esa sensación de diversión y acogida que queremos lograr con nuestros niños de 6 a 8 años.

Ilustración 19

Captura de la línea gráfica aprobada



Fichas de Juego de memoria

Ilustración 20

Resultado Juego de Memoria



Cuento Pop Up

Ilustración 21

Resultado Cuento Pop Up



Ilustración 22

Resultado Cuento Pop Up parte 2

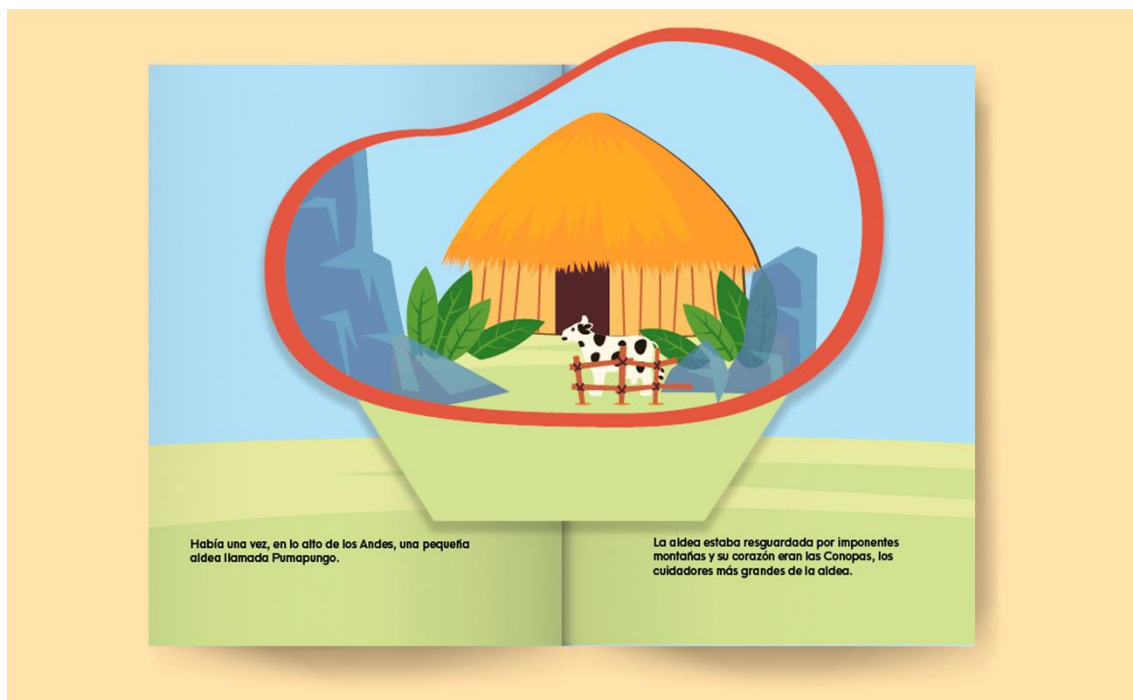


Ilustración 23

Resultado Libro para Colorear



Ilustración 24

Resultado Libro para Colorear parte 2

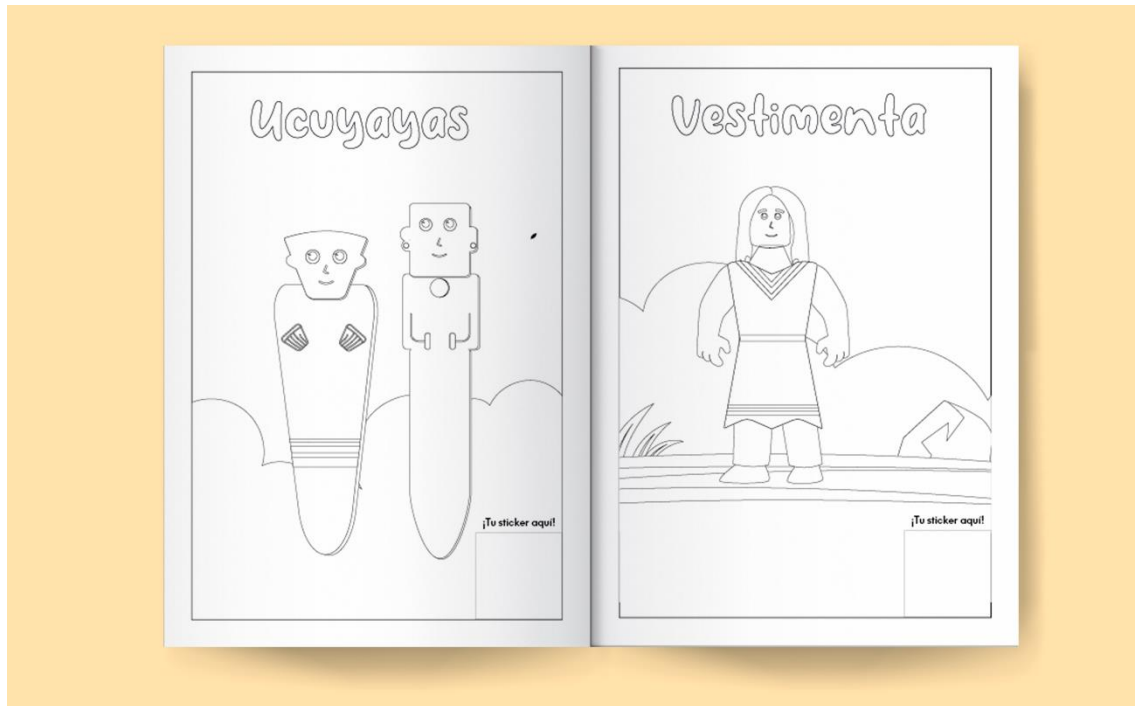


Ilustración 25

Resultado Hoja de stickers

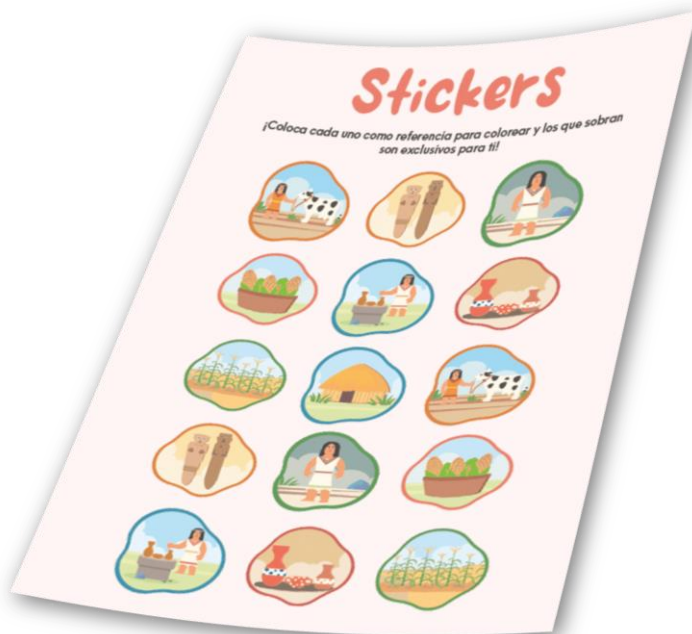
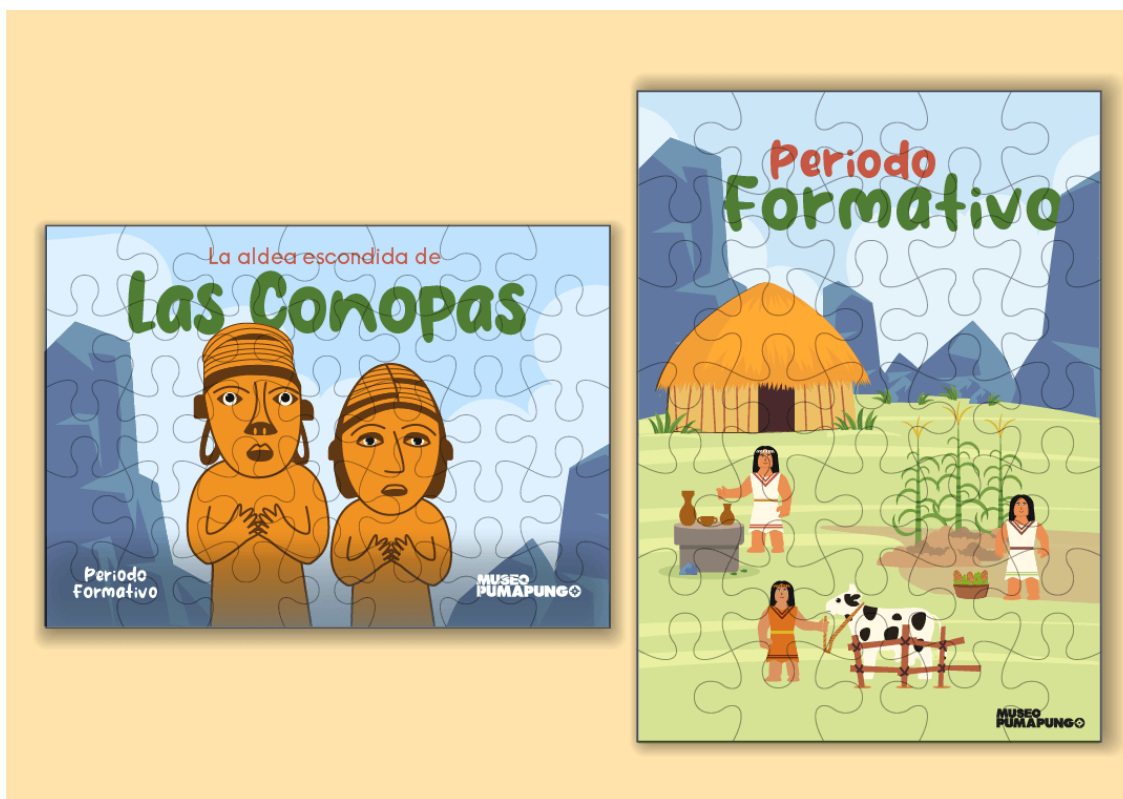


Ilustración 26

Resultado Rompecabezas



Cronograma de actividades

Ilustración 27

Cronograma

ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	sem 1	sem 2	sem 3	sem 4	sem 1	sem 2	sem 3	sem 4	sem 1	sem 2	sem 3	sem 4	sem 1	sem 2	sem 3	sem 4	sem 1	sem 2	sem 3	sem 4
Investigación de la empresa a elección para el proyecto que necesite de una propuesta de diseño																				
Profundizar en la problemática, planear objetivos y dar a conocer la propuesta de diseño																				
Investigación de campo en el museo, recolección de datos relevantes																				
Inicio de bocetación de las primeras ilustraciones																				
Redacción del tema y justificación el proyecto																				
Revisión de las primeras ilustraciones del juego de mesa																				
Iniciar con la redacción del cuento e investigación de datos a cerca de la historia del periodo formativo																				
Investigación a cerca del cuento 3D para iniciar con la ilustración																				
Propuesta de ilustración para el cuento 3D																				
Ilustración de portadas para los rompecabezas																				
Diseño final de todos los elementos del kit lúdico																				
Predefensa																				
Entrega de todos los documentos y sustentación de tesis																				

Conclusiones

En conclusión, podemos decir que el desarrollo de el Kit Lúdico es de suma importancia para la sala de Arqueología del Museo Pumapungo, ya que la misma no cuenta con recursos para su público más fuerte que son los niños en especial los de 6 a 8 años, quienes necesitan desarrollar su aprendizaje mediante maneras más atractivas y lúdicas. El juego es una herramienta de aprendizaje bastante útil al momento de almacenar información ya que el niño adquiere los datos mediante algo que lo atrae y por lo tanto su concentración es continua.

Los diferentes elementos que forman parte del kit lúdico son esenciales tanto por separado cada uno como en conjunto ya que sus destrezas están pensadas en el desarrollo cognitivo y el proceso de información favorable para el público designado en base a la investigación profunda de conceptos por el Museo Pumapungo.

Bibliografía

- Bolaños Blanco, D. (1 de diciembre de 2016). *Identificadores gráficos; Color, tipografía, estructura e íconos*. <https://blogdanielabolanos.wordpress.com/2016/12/01/705/>
- Bricio Samaniego, K., Calle Mejía, J. y Zambrano Paladines, M. (2018). E Marketing Digital Como Herramienta En El Desempeño Laboral En El Entorno Ecuatoriano: Estudio De Caso De Los Egresados De La Universidad De Guayaquil. *Universidad y sociedad*, 10(4), 103-109. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v10n4/2218-3620-rus-10-04-103.pdf>
- Burgos, C. (2016). Teoría del diseño: categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. *2 revista pensum*, 2(5), 25-40. <https://doi.org/10.59047/2469.0724.v2.n2.16430>
- Cadena Flores, S.I. (2017). Tipografía; historia, significado y conceptualización. *Portal de publicaciones periódicas*, 23(7), 61-67. <https://core.ac.uk/download/386346434.pdf>
- Caldevilla Dominguez, D. (2009). La Importancia De La Identidad Visual Corporativa. *Vivat academia*, 8(109), 1-26. <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752966001.pdf>
- Canales Terán, M. (2015). *Creación y elaboración de material didáctico en museos y centros de arte* [Tesis de grado, Universidad de Cantabria]. Repositorio central de la Universidad de Cantabria.
- Castillo Córdova, M.L. y Ventura Gonzales, K,Y. (2013). *Influencia del material didáctico basado en el método montessori para desarrollar las rutas de aprendizaje del área de matemática en los niños de 3 años “b” de la i.e.p. rafael narváez cadenillas, en la ciudad de trujillo, en el año 2013* [Archivo PDF].

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/973-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2557-1-10-20151008.pdf

Centros para el control y prevención de enfermedades. (22 de enero de 2021). *Niños temprana* (6 a 8 años).

<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html#:~:text=Razonamiento%20y%20aprendizaje,preocupan%20m%C3%A1s%20por%20los%20dem%C3%A1s.>

Conexión Esan. (7 de febrero de 2019). *El proceso de design thinking: los pasos principales para desarrollarlo*. <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/el-proceso-del-design-thinking-los-pasos-principales-para-desarrollarlo>

Coppola, M. (19 de abril de 2023). *Arquitectura de la información: qué es, ejemplos y como aplicarla*. <https://blog.hubspot.es/website/arquitectura-de-la-informacion>

Cortázar, R. (29 de noviembre de 2021). *Manual de identidad visual o marca ¿necesitas uno?* <https://acumbamail.com/blog/manual-identidad-visual/>

Cortés Cortés, M.E. y Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Universidad Autónoma del Carmen.

Cucchiari, C.F. (2019). *Identidad corporativa: Planificación estratégica generadora* [Tesis de grado, Universidad nacional de Cuyo]. Repositorio de la Universidad de Cuyo.

Docavo Malvezzi, M. (6 de abril de 2010). *Plan de marketing online, guía de implementación de estrategias de marketing online para PYMES*. <https://unblogdemarketing.files.wordpress.com/2014/03/plan-marketing-online.pdf>

Editorial Etecé. (17 de enero de 2024). *Cuento*. <https://concepto.de/cuento/>

Educación y docencia. (18 de septiembre de 2023). *Libros pop ups: Integrando nuevas metodologías*. <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/libros-pop-up#:~:text=Los%20libros%20pop%20es,el%20lector%20y%20el%20libro>.

Equipo Editorial Etecé. (16 de julio de 2021). *Método cualitativo*. <https://concepto.de/metodo-cualitativo/>

Folgueiras Bertomeu, P. (8 de abril del 2018). *La entrevista*. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

García Allen, J. (29 de julio de 2023). *Psicología del color: significado y curiosidades de los colores*. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado>

García, F.M. (1 de mayo de 2022). *¿Por qué son buenos los juegos de memoria?* <https://eresmama.com/por-que-son-buenos-los-juegos-de-memoria/>

Guest, A. (20 de octubre de 2019). *5 técnicas para elaborar un brief creativo y amnejar campañas exitosas de marcas*. <https://rockcontent.com/es/blog/brief-creativo/#:~:text=El%20brief%20creativo%20es%20un,de%20enfocar%20eficientem ente%20el%20proyecto>.

Guisado Rodriguez, A.M. (2018). *“Storytelling”: cómo contar historias ayuda a la estrategia de marketing* [Tesis de grado, Universidad de Sevilla]. Repositorio de la Universidad de Sevilla.

Hutt Herrera, H. (2012). Las redes sociales: Una nueva herramienta de difusión. *Reflexiones*, 91(2), 121-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008>

Lenis, A. (20 de enero de 2023). *Tipografía en diseño gráfico: importancia, tipos y fuentes más usadas*. <https://blog.hubspot.es/marketing/tipografia-diseno-grafico>

Leone, G. (1998). *Leyes de la Gestalt*.

<https://guillermoleone.files.wordpress.com/2018/01/leyes-de-la-gestalt.pdf>

Lingokids. (3 de julio de 2018). *Libros para colorear, un clásico que nunca falla*.

<https://lingokids.com/es/blog/posts/libros-de-colorear>

Machado, B. (11 de octubre de 2022). *La importancia de la línea gráfica para una empresa*.

<https://signoscv.com/la-importancia-de-la-linea-grafica-para-una-empresa/>

Manrique Orozco, A.M. y Gallego Henao, A.M. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de ciencias sociales*,

4(1), 101-108. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497856284008>

Matínez, L. (8 de agosto 2020). *Qué es la ilustración infantil: ideas para dibujar con niños*.

<https://www.domestika.org/es/blog/3743-que-es-la-ilustracion-infantil-ideas-para-dibujar-con-ninos>

Nicuesa, M. (14 de diciembre de 2021). *Libros con pegatinas para niños: Qué beneficios*

aportan. <https://www.elbloginfantil.com/libros-pegatinas-ninos-que-beneficios-aportan.html>

Pérez Porto, J. y Gardey, A. (4 de enero de 2016). *Retícula, qué es, definición y concepto*.

<https://definicion.de/reticula/>

Pons Terrazo, J.J. y Bullich Corcoy, I. (2019). *Tipografía* [Tesis de grado, Universitat Oberta de Catalunya]. Repositorio de la universidad de Catalunya.

Quintana Orozco, R. (2020). *Taller de diseño gráfico color* [Tesis de grado, Universidad de

Londres]. Repositorio de la Universidad de Londres.

- Quintuña, T.X. (22 de marzo de 2019). *Qué es la arquitectura de la información. Entiende sus conceptos y aplicaciones.* <https://rockcontent.com/es/blog/arquitectura-de-la-informacion/>
- Razak, A. (16 de febrero de 2024). *Qué es y para qué el branding.* <https://www.branfluence.com/que-es-branding/>
- Rosas Madriga, G., Ruiz González, S., Martínez Hernández, N.O., Cantú Rodríguez, M.L. y Enríquez León, A. (2018). *Manual de Design Thinking.* México.
- Rull, A. (11 de mayo de 2023). *Diez juegos para mejorar tu memoria.* <https://www.somospsicologos.es/blog/juegos-memoria/>
- Santos, D. (22 de marzo de 2023). *Recolección de datos: métodos, técnicas e instrumentos.* <https://blog.hubspot.es/marketing/recoleccion-de-datos>
- Soluciones Inába. (4 de febrero de 2023). *¿Qué es una línea gráfica y cuales elementos la componen?* https://www.inabaweb.com/que-es-una-linea-grafica-y-cuales-elementos-la-componen/#%C2%BFQue_es_una_linea_grafica_en_marketing_y_diseno
- Tappan Velazquez, M. (2013). La semiótica como herramienta teórica en el proceso de conceptualización de un taller de diseño. *Revista digital de diseño gráfico*, 2(7), 1-15. <https://www.anahuac.mx/mexico/files/investigacion/2013/may-jun/12.pdf>
- Yuste, B. (2020). Las nuevas formas de consumir información los jóvenes. *Jóvenes y generación*, 4(8), 179-191. https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista108_14-nuevas-formas-consumir-informacion.pdf