



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, MODALIDAD PROYECTOS
DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“La ilustración como apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 -7 años de
la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en Diseño Gráfico

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

Autor(a): Maya Mendoza Jackson Alexander

Director: MSc. Machado Gómez Edison Luis

Ibarra – Julio- 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD
TÉCNICA DEL NORTE

1.- IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

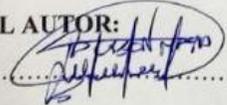
DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003742648		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Maya Mendoza Jackson Alexander		
DIRECCIÓN:	Barrio Vista Lago calle Luciano Solano y Pasaje sin nombre		
EMAIL:	jamayam@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	(06) 2546-759	TELÉFONO MÓVIL:	0981189710
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	La ilustración como apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 -7 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.		
AUTOR (ES):	Maya Mendoza Jackson Alexander		
FECHA: DD/MM/AAAA	22 /07/2024		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico		
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Machado Gómez Edison Luis		

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de julio de 2024

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Maya Mendoza Jackson Alexander

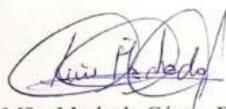
**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR**

Ibarra, 22 de julio del 2024

MSc. Machado Gómez Edison Luis
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de integración curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en constancia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Machado Gómez Edison Luis

C.C: 1804510624

iii

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El comité calificador del trabajo de integración curricular “La ilustración como apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 -7 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.” elaborado por obtención del título de Licenciatura en Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

MSc. Machado Gómez Edison Luis

C.C: 1804510624

MSc. Acosta Torres Mónica Alexandra

C.C: 1003010277

DEDICATORIA

A mi amada madre, quien con su apoyo y amor incondicional ha sido mi mayor motivación, le dedico este logro. Su empeño y consejos han sido base en la construcción de mi educación y mi vida. Gracias por ser la persona que ha estado en todo momento enseñándome el valor de ser cada día mejor.

A mi adorada hija, cuya risa llena de luz mis días y cuya inocencia me muestra la hermosura de la vida. Eres la razón por la que me esfuerzo en mejorar cada día, y tu espíritu valiente y curioso me inspira a seguir soñando. Gracias por recordarme la felicidad de vivir y la importancia de nunca dejar de aprender.

A mi amada esposa, tu amor y comprensión me han dado la fortaleza para superar cualquier obstáculo. Eres mi refugio y mi mejor aliada, juntos hemos creado un hogar lleno de amor y felicidad. Gracias por estar siempre a mi lado, compartiendo cada alegría y cada desafío.

A mi universidad, mis profesores, tutor y demás personas que han estado presentes en este gran logro que también es suyo, pues sin ustedes, mi camino habría sido mucho más difícil. Gracias por su paciencia, dedicación, por guiarme y compartir su vasto conocimiento retándome a ser mejor cada día.

A todos gracias, su presencia en mi vida ha sido el motor que me ha impulsado a superar obstáculos y alcanzar mis metas. Los estimo y les dedico mi éxito con profunda gratitud y amor eterno.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido parte de mi vida. Gracias a su apoyo, guía y dedicación, he podido alcanzar este importante hito en esta travesía académica.

Primeramente, quiero dar gracias a Dios por darme todo lo necesario, sobre todo salud y constancia para lograr mi objetivo.

A mi madre, por ser mi pilar fundamental, por su cariño y por enseñarme a nunca rendirme. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Sin ti, este logro no habría sido posible.

A mi esposa, por estar a mi lado en cada momento, por su paciencia y por ser mi mayor apoyo incondicional.

A mi hija, quien ha sido mi mayor fuente de inspiración y alegría. Cada día me esfuerzo para ser un mejor ejemplo para ti y para que veas que con dedicación todo es posible.

Agradezco a mi universidad por ofrecerme la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades valiosas, y por fomentar un entorno de aprendizaje enriquecedor.

Agradezco sinceramente a mis profesores por compartir su sabiduría y experiencia, lo cual me ha inspirado a alcanzar mis objetivos. Y, por último, pero no menos importante, quiero expresar mi gratitud a mi tutor de tesis, cuya orientación y consejos expertos han sido esenciales para el éxito de mi investigación. A todos ustedes, les estoy profundamente agradecido por su apoyo incondicional y por confiar en mí.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una manera u otra, han contribuido a mi desarrollo personal y profesional. Este logro es también de ustedes.

RESUMEN EJECUTIVO

La ilustración fusionada con la motricidad fina, a través de actividades y herramientas de aprendizaje las mismas que dejan a los niños la libre manipulación y experimentación con diversos materiales, interrelacionándose con la coordinación y afianzamiento de destrezas motoras, mientras se divierten y exploran su creatividad. La investigación propuesta tiene como objetivo general diseñar un producto lúdico con base en la ilustración como herramienta para apoyo al desarrollo de la motricidad fina. El tipo de investigación realizada es la descriptiva y de campo con un enfoque cualitativo con un diseño no experimental. En la obtención de los datos se ajustó a una entrevista dirigida a los docentes de aula de segundo de educación general básica de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”, y una entrevista a un experto en el tema, como también se realizó una ficha de observación, se obtuvo como resultado que las destrezas motrices en los niños hay que seguir reforzando, ya que no trabajan utilizando los recursos correctamente, sabiendo que las habilidades se desarrollan por medio de actividades lúdicas encaminadas a emerger la creatividad, lo que se considera que de esta forma logran ser independientes y trabajar colaborativamente y cooperativamente, con seguridad y aplomo; fortaleciendo la convivencia armónica, motivando a que su desarrollo motriz sea importante y su aprendizaje a ser creativo e innovador. Asimismo, el objetivo de estas 10 actividades que se encuentran presentes en el Juego “Manilandia”, es que los niños se diviertan y al mismo tiempo adquieran y mejoren todas las habilidades motrices básicas y especiales, promueva la creatividad, la atención, la concentración y la relajación, en tal virtud es fundamental este trabajo, en vista que se encuentra enfocado a que los niños aprendan mediante las diferentes técnicas de pintado, estampados, marionetas de dedos, decoración, huellas, laberintos, de esta forma se logre mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes.

Palabras clave: Diseño Gráfico, ilustración, motricidad fina, creatividad, juegos educativos.

ABSTRACT

Illustration fused with fine motor skills, through activities and learning tools that allow children to freely manipulate and experiment with various materials, interrelating with the coordination and strengthening of motor skills, while they have fun and explore their creativity. The general objective of the proposed research is to design a playful product based on illustration as a tool to support the development of fine motor skills. The type of research carried out is descriptive and field with a qualitative approach with a non-experimental design. In obtaining the data, an interview was conducted with classroom teachers (grade) of the second year of basic general education (EGB) of the “José Miguel Leoro Vásquez” Educational Unit, and an interview with an expert on the subject, As an observation sheet was also carried out, the result was that motor skills in children must continue to be reinforced, since they do not work using resources correctly, knowing that skills are developed through recreational activities aimed at emerging creativity. , which is considered to be how they achieve independence and work collaboratively and cooperatively, with security and poise; strengthening harmonious coexistence, motivating their motor development to be important and their learning to be creative and innovative. Likewise, the objective of these 10 activities that are present in the “Motor Adventure” Game is for children to have fun and at the same time acquire and improve all basic and special motor skills, promote creativity, attention, concentration and relaxation, for this reason this work is fundamental, given that it is focused on children learning through different painting techniques, prints, finger puppets, decoration, footprints, mazes, in this way development is improved. of students' fine motor skills.

Keywords: Graphic Design, illustration, fine motor skills, creativity, educational games.

Índice de contenido

<i>AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE</i>	ii
<i>CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR</i>	iii
<i>APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR</i>	iv
<i>DEDICATORIA</i>	v
<i>AGRADECIMIENTO</i>	vi
<i>RESUMEN EJECUTIVO</i>	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
<i>Índice de contenido</i>	ix
<i>Índice de tablas</i>	xii
<i>Índice de figuras</i>	xiii
<i>INTRODUCCIÓN</i>	14
<i>Capítulo 1: Marco Teórico</i>	18
<i>1.1 La Ilustración</i>	18
<i>1.2 Importancia de la ilustración</i>	18
<i>1.2.1 Estilo y enfoque de la ilustración</i>	19
<i>1.3 Tipos de Ilustración</i>	20
<i>1.3.1 Ilustración Conceptual</i>	20
<i>1.3.2 Ilustración literal</i>	21
<i>1.3.3 Ilustración tradicional</i>	22
<i>1.3.4 Ilustración digital</i>	23
<i>1.4 Clasificación de la ilustración</i>	24
<i>1.4.1 Ilustración infantil</i>	24
<i>1.4.2 Ilustración editorial</i>	25
<i>1.4.3 Comic</i>	25
<i>1.4.4 Ilustración juegos lúdicos</i>	26
<i>1.4.5 Ilustración de portada</i>	26
<i>1.4.6 Ilustración publicitaria</i>	26
<i>1.5 Programas de ilustración digital</i>	27
<i>1.5.1 Ilustrador</i>	27
<i>1.5.2 Photoshop</i>	27
<i>1.6 Técnicas en ilustración artística</i>	28
<i>1.6.1 Acuarela</i>	28

<i>1.6.2 Pastel.....</i>	<i>28</i>
<i>1.6.3 Marcadores</i>	<i>29</i>
<i>1.6.4 Técnica mixta.....</i>	<i>30</i>
<i>1.7 La motricidad fina.....</i>	<i>30</i>
<i>1.7.1 Importancia de la motricidad fina</i>	<i>31</i>
<i>1.7.2 Habilidades y destrezas en niños de 5 a 7 años en motricidad fina.....</i>	<i>32</i>
<i>1.7.3 Ejercicios para desarrollar la motricidad fina.....</i>	<i>33</i>
<i>1.7.4 Recursos didácticos</i>	<i>36</i>
<i>1.7.5 Recursos didácticos para mejorar la motricidad fina.....</i>	<i>36</i>
<i>Capítulo 2: Materiales y Métodos.....</i>	<i>38</i>
<i>2.1 Tipo de Investigación</i>	<i>38</i>
<i>2.2 Subtipos de Investigación.....</i>	<i>39</i>
<i>2.3 Técnicas e instrumentos</i>	<i>44</i>
<i>2.3.1 Técnica.....</i>	<i>44</i>
<i>2.3.2 Instrumento.....</i>	<i>45</i>
<i>2.3.3 Matriz de operacionalización de variables.....</i>	<i>45</i>
<i>2.3.4 Participantes.....</i>	<i>46</i>
<i>2.3.5 Descripción del Área de estudio.....</i>	<i>47</i>
<i>Capítulo 3: Resultados y Discusión.....</i>	<i>48</i>
<i>3.1 Análisis de resultados cualitativos.....</i>	<i>48</i>
<i>ENTREVISTA</i>	<i>48</i>
<i>Entrevista a expertos.....</i>	<i>55</i>
<i>Ficha de observación 1</i>	<i>60</i>
<i>Ficha de observación 2</i>	<i>62</i>
<i>Observación 1</i>	<i>65</i>
<i>Capítulo 4: Propuesta</i>	<i>68</i>
<i>4.1 Introducción.....</i>	<i>68</i>
<i>4.1.1 Objetivos.....</i>	<i>68</i>
<i>4.2 Ubicación</i>	<i>69</i>
<i>4.3 Desarrollo de la propuesta.....</i>	<i>69</i>
<i>4.3.1 Impactos de la ilustración en la motricidad fina.....</i>	<i>69</i>
<i>4.3.2 Uso de datos obtenidos</i>	<i>71</i>
<i>4.4 Propuesta gráfica</i>	<i>71</i>
<i>4.4.1 Bocetaje.....</i>	<i>71</i>
<i>4.4.2 Tamaño juego interactivo.....</i>	<i>76</i>

<i>Tablero.....</i>	<i>76</i>
<i>Nota: Tomado de Wikiduca.....</i>	<i>76</i>
<i>4.4.3 Cromática.....</i>	<i>77</i>
<i>4.4.4 Estilo gráfico.....</i>	<i>79</i>
<i>4.4.5 Diseño Conceptual.....</i>	<i>79</i>
<i>4.4.6 Ilustraciones.....</i>	<i>81</i>
<i>Actividades a realizarse/ penitencias del juego.....</i>	<i>91</i>
<i>Guía.....</i>	<i>99</i>
<i>4.5 Programas utilizados en la propuesta.....</i>	<i>101</i>
<i>4.6 Difusión.....</i>	<i>101</i>
<i>Capítulo 5.....</i>	<i>104</i>
<i>Conclusiones.....</i>	<i>104</i>
<i>Recomendaciones.....</i>	<i>105</i>
<i>BIBLIOGRAFÍA.....</i>	<i>106</i>
<i>ANEXOS.....</i>	<i>114</i>

Índice de tablas

<i>Tabla 1 Variables.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 2 Número de participantes.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 3 Ficha de Observación 1.....</i>	<i>60</i>
<i>Tabla 4 Ficha de Observación 2.....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 5 Ficha de Observación 3.....</i>	<i>64</i>
<i>Tabla 6. Información de la Institución Educativa seleccionada para el presente proyecto.....</i>	<i>69</i>
<i>Tabla 7. Guía.....</i>	<i>81</i>

Índice de figuras

<i>Figura 1. mapa de ubicación de la Unidad Educativa " José Miguel Leoro Vásquez"</i>	47
<i>Figura 2. Bocetaje Mascota comadreja</i>	72
<i>Figura 3. Bocetaje mascota conejo</i>	72
<i>Figura 4. Bocetaje Mascota golondrina</i>	73
<i>Figura 5. Bocetaje mascota armadillo</i>	73
<i>Figura 6. Bocetaje paisaje San Antonio</i>	74
<i>Figura 7. Bocetaje escultura San Antonio</i>	74
<i>Figura 8. Bocetaje cultura San Antonio</i>	75
<i>Figura 9. Bocetaje paisaje</i>	75
<i>Figura 10. Bocetaje tablero juego</i>	76
<i>Tablero. Figura 11. Referencia de tamaño de juego</i>	76
<i>Figura 13. Paleta de colores utilizada en la propuesta gráfica</i>	78
<i>Figura 14. Ilustración mascota conejo</i>	83
<i>Figura 15. Ilustración mascota comadreja</i>	84
<i>Figura 16. Ilustración mascota golondrina</i>	84
<i>Figura 17. Ilustración mascota armadillo</i>	85
<i>Figura 18. Ilustraciones figuras adicionales</i>	85
<i>Figura 19. Ilustración tablero</i>	86
<i>Figura 20. Ilustración tarjetas de desafío</i>	87
<i>Figura 21. Ilustración tarjeta de actividad 1</i>	87
<i>Figura 22. Ilustración tarjeta de actividad 2</i>	89
<i>Figura 23. Ilustración tarjeta de actividad 3</i>	89
<i>Figura 24. Ilustración tarjeta de actividad 4</i>	89
<i>Figura 25. Ilustración tarjeta de actividad 5</i>	90
<i>Figura 26. Ilustración tarjeta de actividad 6</i>	90
<i>Figura 27. Ilustración tarjeta de actividad 7</i>	91
<i>Figura 28. Ilustración tarjeta de actividad 8</i>	90
<i>Figura 29. Ilustración tarjeta de actividad 9</i>	91
<i>Figura 29. Ilustración tarjeta de actividad 10</i>	91
<i>Figura 30. Ilustración tarjeta de actividad 11</i>	92
<i>Figura 31. Ilustración accesorios</i>	99

INTRODUCCIÓN

El pensamiento visual en la ilustración se enfoca en transmitir significados profundos mediante la composición y la relación entre formas, líneas y colores, a lo que refiere Arnheim, (1986) sostiene que "las ilustraciones adecuadas deben guiar el aprendizaje a través de la abstracción perceptual" (pág. 318), por lo tanto esta concepción trata de comunicar ideas y emociones a través de la disposición de elementos visuales destacando la estrecha relación entre la percepción, la cognición y la ilustración, dejando un legado que desafía la comprensión a través de la ilustración del pensamiento visual que se tiene.

De hecho, al momento la ilustración en el contexto del diseño gráfico, nos referimos a un dibujo o imagen que hace la información más interesante y fácil de entender para el usuario, independientemente del escenario en el que se utilice. Según Siliezar (2003), "la ilustración es el componente gráfico que complementa o realza un texto" (pág.22). De esta manera, la ilustración transmite un mensaje más emotivo, capturando el arte de un mensaje y transmitiéndolo a través de una imagen dinámica que inmediatamente atrae la atención de todos los espectadores.

El proceso de ilustración implica la conceptualización de la idea, la selección de colores, la composición, la creación de formas y la aplicación de estilos que se adaptan al propósito de la ilustración. En comparación con el texto, una imagen tiene un mayor impacto debido a su capacidad para transmitir información de manera rápida y directa. Las imágenes son visualmente atractivas y pueden captar la atención del espectador de inmediato, lo que las hace ideales para comunicar conceptos complejos, emociones o narrativas de manera más efectiva que el texto solo.

Con base en las características de la ilustración antes mencionadas, este trabajo va enfocado en apoyar al desarrollo de la motricidad fina con técnicas de ilustración que son cruciales para un niño basado en la comunicación visual más efectiva, por lo que se presenta como una herramienta

de desarrollo útil y necesario desde los primeros años de vida ya que posibilita a la mejora de sus destrezas para hacer movimientos de manos y muñecas lo cual es fundamental para hacer cosas importantes en la escuela, el trabajo y la vida diaria, es así que la motricidad fina, para (Tuárez, 2022, pág. 23), destaca que son las habilidades que adquiere un niño en los movimientos de manipulación de objetos con las manos, que deben realizarse con cierta precisión y coordinación para crear figuras y formas, la motricidad ha sido considerada muy importante en los procesos educativos, donde dominan las actividades vividas relacionadas con todas las funciones corporales, estas habilidades ayudan a los niños a desarrollar nuevas competencias que utilizará durante toda su vida.

Según Tuárez (2022), las habilidades que adquieren un niño en los movimientos de manipulación de objetos con las manos, que deben realizarse con precisión y coordinación para crear figuras y formas, son fundamentales. La motricidad ha sido considerada muy importante en los procesos educativos, donde predominan las actividades relacionadas con todas las funciones corporales. Estas habilidades ayudan a los niños a desarrollar nuevas competencias que utilizan durante toda la vida. Dentro de este orden la ilustración desempeña un papel valioso en el desarrollo de la motricidad fina de los niños a través de diversas actividades y herramientas de aprendizaje en la cual el niño manipula y experimenta con distintos materiales, interactuando así con la coordinación y destreza de habilidades motoras, siendo importantes para escribir, dibujar, manipular objetos pequeños y otras habilidades cotidianas (pág. 23).

El desconocimiento de cómo utilizar la ilustración como medio de apoyo para desarrollar la motricidad fina, hace que se desaproveche el potencial que tiene esta disciplina ya que, para su práctica es necesaria la manipulación de diferentes materiales, tomando en consideración que para el desarrollo efectivo de una habilidad esta se desarrolla únicamente mediante la práctica repetitiva,

el interés, la conciencia y el uso de nuevos métodos en los educadores son esenciales para desarrollar efectivamente destrezas y habilidades en sus estudiantes.

Es así que, este proyecto tiene como fin la creación de un producto con base en la ilustración y sus características para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 a 7 años de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”, como un recurso educativo interactivo, dando a los estudiantes la oportunidad de trabajar activamente y contribuya la mejora de su motricidad fina.

Al tratarse de un estudio enfocado a niños se ha demostrado que los niños muestran una mayor predisposición en actividades prácticas como juegos, según Britton (2000) menciona a Montessori y destaca que el niño no solo aprende a través del juego, sino que el juego es su trabajo. Es a través de la manipulación de objetos, la experimentación y el descubrimiento en un entorno estimulante y lleno de imágenes que el niño desarrolla su comprensión y habilidades, permitiendo que su curiosidad y creatividad florezcan sin límites, por lo que una característica de la propuesta de este proyecto debe considerar los ejercicios prácticos y manuales que generen un interés muy alto, por lo expuesto se ha tomado en consideración los juegos de mesa interactivos donde estos puedan facilitar el desarrollo de la motricidad fina. Dentro de este marco, Pérez C. (2020), menciona que jugar juegos de mesa tradicionales y juegos de lógica modernos, así como organizar las condiciones de tiempo y espacio para que los niños y niñas jueguen con distintos materiales, abre una ventana para el aprendizaje espontáneo. Esto permite crear estrategias que luego pueden aplicar fácilmente a otras tareas, incluido el trabajo escolar dentro de este orden de ideas el cuerpo con sus sentidos es casi siempre el elemento principal del juego tradicional y en la mayoría de ocasiones acompañado de imágenes o palabras, y estas orientan el desarrollo de habilidades que incluyen la comprensión y la mejora de sus movimientos, se observa que todas las actividades para niños son más aceptables y amenas de forma lúdica, en tal virtud es fundamental este trabajo que

se va a desarrollar, en vista que se encuentra enfocado a que los niños aprendan mediante las diferentes técnicas de ilustración y se logre mejorar el desarrollo de la motricidad fina del estudiante.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un producto lúdico con base en la ilustración como herramienta para apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años de la U.E José Miguel Leoro Vásquez.

Objetivo Específicos

- Investigar la ilustración y sus características, así como el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años.
- Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que intervengan en la ilustración para el apoyo al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 a 7 años de la U.E José Miguel Leoro Vásquez.
- Desarrollar una propuesta con base en la ilustración que apoye el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años de la U.E José Miguel Leoro Vásquez

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 La Ilustración

Heller (2007) explicó que las ilustraciones "ofrecen una dimensión visual más allá de los límites del texto" (p. 64). La ilustración es una forma de pintura o expresión artística con finalidad divulgativa, cuyo fin principal es la comunicación visual.

“Las ilustraciones son las encargadas de aclarar, dilucidar, embellecer o presentar visualmente el texto escrito, independientemente de su género” (Menza, 2016, pág. 34).

La ilustración no solo complementa si no que ayuda en varios campos a captar mejor las ideas por esta razón se ha considerado importante para nuestro proyecto porque de esta manera es un apoyo para ayudar a los niños a que mejoren la motricidad fina, también puede ser un medio independiente para transmitir ideas y conceptos. Tiene un valor intrínseco en el mundo visual y cultural. Al combinar elementos visuales y narrativos, la ilustración puede ayudar a crear una experiencia más enriquecedora y significativa para el receptor.

1.2 Importancia de la ilustración

“La ilustración es muy importante para cultivar el amor por la lectura. Los niños, como los adultos, siguen el mundo a través de imágenes, pero a diferencia de los mayores, tienen una ventaja significativa en la percepción de los detalles” (Ortega, 2019, pág. 45)

Las ilustraciones desempeñan un papel fundamental como recurso de comunicación visual, fomentando la comprensión de la información en campos tan diversos como la educación, la ciencia y la cultura. Además, facilitan la difusión de información a través de medios como carteles, contribuyendo así a la transmisión efectiva de conocimiento y conceptos complejos de manera accesible y atractiva, narraciones, cuentos, libros educativos o científicos, pero a la luz del mundo

moderno y con la ayuda de conceptos para realizar el concepto de conocimiento, a la luz del mundo científico moderno de libros y conceptos (Silvia, 2015).

1.2.1 Estilo y enfoque de la ilustración

El estilo y enfoque de la ilustración han identificado varios estilos en la ilustración en donde unos requieren más trabajo práctico como en el caso de la ilustración digital ya que esta conlleva el utilizar materiales físicos, por lo que la aplicación de estos fortalecerá la motricidad fina en los niños de educación básica elemental.

Según López (2023), el estilo ilustrativo en el arte puede definirse como un enfoque descriptivo y compuesto, caracterizado por una combinación de rasgos relacionados y repetitivos que tienden a reaparecer en diversas obras de un mismo artista. Este estilo incluye elementos complejos y distintivos que requieren una explicación detallada para su completa comprensión. El estudio del estilo no se limita a los aspectos formales del arte, sino que también abarca las ideas, creencias y actitudes del artista, las cuales se expresan en su obra y forman parte integral de la estructura del estilo artístico. Este enfoque es fundamental para entender cómo la ilustración puede servir de apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Para los niños de 5 a 7 años, el estilo ilustrativo debe ser vibrante, colorido y atractivo, utilizando formas redondeadas y amigables que transmitan seguridad y confort. Los dibujos deben ser claros, simples, con personajes y elementos fácilmente reconocibles. El uso de colores brillantes y contrastantes es fundamental para mantener el interés visual y facilitar la distinción entre diferentes elementos.

1.2.3. Enfoque de la ilustración

El enfoque de la ilustración debe ser educativo y lúdico, combinando el aprendizaje con el juego para mantener a los niños comprometidos y motivados. Las actividades ilustrativas deben estar diseñadas para desarrollar la motricidad fina de manera progresiva, comenzando con tareas simples y avanzando hacia ejercicios más complejos. Es importante incluir instrucciones visuales claras y concisas que guíen a los niños paso a paso en cada actividad.

Las ilustraciones deben estar integradas en un contexto narrativo o temático que sea relevante y atractivo para los niños, como cuentos, aventuras o situaciones cotidianas. Esto no solo hace que la actividad sea más interesante, sino que también ayuda a los niños a conectar las habilidades motoras con situaciones de la vida real.

Además, el enfoque debe ser inclusivo, considerando las diferentes habilidades y ritmos de aprendizaje de los niños. Las ilustraciones deben permitir variaciones en la ejecución, ofreciendo diferentes niveles de dificultad y adaptaciones para aquellos que puedan necesitar más apoyo.

1.3 Tipos de Ilustración

1.3.1 Ilustración Conceptual

Según Fernández (2019), la ilustración conceptual se enfoca en desarrollar la idea del autor a través de un argumento o contenido específico. Los diseñadores utilizan tecnología para crear ilustraciones basadas en sus propias ideas, destacando la originalidad y permitiendo que las ideas sean fácilmente capturadas e interpretadas. Este tipo de ilustración tiende a captar el interés del lector mediante su composición y los diversos elementos que presenta, proporcionando perspectivas sobre el contenido del texto.

Las ilustraciones conceptuales son representaciones metafóricas, a menudo poco realistas, de escenas, objetos, ideas o teorías. Según Sacta (2017), estas imágenes pueden incorporar elementos de la realidad, pero generalmente adquieren una forma o significado distinto. Ejemplos de ilustraciones conceptuales incluyen caricaturas, gráficos y dibujos abstractos.

En el contexto del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años, las ilustraciones conceptuales pueden ser una herramienta valiosa. Al incorporar elementos visuales llamativos y creativos, estas ilustraciones no solo capturan la atención de los niños, sino que también fomentan la exploración y la práctica de habilidades motoras finas. Actividades como colorear, trazar líneas y formas, y seguir patrones complejos pueden beneficiarse enormemente del uso de ilustraciones conceptuales, proporcionando un enfoque lúdico y educativo al mismo tiempo.

1.3.2 Ilustración literal

Las ilustraciones literales comúnmente se refieren a las verdades de la pintura. A menudo, son representaciones precisas de la realidad, y aunque las imágenes pueden reflejar una narrativa fantástica o dramática, el enfoque principal está en crear una escena creíble (Menza, 2016). Ejemplos de este tipo de ilustraciones incluyen el foto realismo y el hiperrealismo. Estos estilos buscan representar la realidad con una precisión y detalle tan altos que las imágenes parecen fotografías.

“Los tipos de ilustraciones literales se enfocan en representar la realidad tal como es, describiendo con exactitud los detalles del mundo real. Aunque las ilustraciones pueden tratar sobre escenarios de fantasía, los ilustradores se esfuerzan por darles un aspecto creíble” (Pérez, 2020).

En el contexto del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años, las ilustraciones literales pueden ser especialmente útiles. Al proporcionar representaciones claras y detalladas de

objetos y acciones, estas ilustraciones pueden guiar a los niños en actividades que mejoren su precisión y control motor. Actividades como colorear dentro de las líneas, trazar formas específicas y seguir instrucciones visuales precisas no solo mejoran la motricidad fina, sino que también refuerzan la capacidad de atención y concentración de los niños.

1.3.3 Ilustración tradicional

La ilustración tradicional se basa en directrices funcionales específicas, siendo un tipo de ilustración "clásico" que comúnmente se realiza dibujando a mano (Rojas C., 2018). Según Puente & Marinello (2018, p. 54), la ilustración tradicional se define como "la forma más clásica de ilustración, donde los dibujos y pinturas asociadas se crean manualmente".

Este tipo de ilustración es crucial para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años. Al involucrar el uso de lápices, pinceles y otros instrumentos de dibujo, la ilustración tradicional ayuda a los niños a mejorar la precisión y el control de sus movimientos manuales. Actividades como colorear, trazar líneas y detalles, y manipular herramientas de dibujo contribuyen significativamente a fortalecer los músculos de las manos y mejorar la coordinación ojo-mano de manera efectiva. Además, la ilustración tradicional fomenta la creatividad y la expresión artística, proporcionando a los niños una forma visual y táctil de explorar y comunicar ideas.

En el contexto educativo de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, integrar la ilustración tradicional en las actividades diarias puede enriquecer el desarrollo integral de los niños, potenciando tanto sus habilidades motoras como su capacidad para representar y comprender el mundo que los rodea a través del arte visual.

1.3.4 Ilustración digital

La ilustración digital representa un tipo innovador de arte visual que combina fotografías e imágenes vectoriales utilizando herramientas informáticas. Según Fernández (2019), este proceso resulta en collages o mosaicos que mezclan elementos fotográficos con ilustraciones vectoriales, permitiendo también la conversión de ilustraciones tradicionales dibujadas a mano a formato digital para su integración en composiciones visuales más complejas.

En el contexto de mi investigación, estas características de la ilustración digital son fundamentales. No solo amplían el espectro de técnicas artísticas disponibles para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años, sino que también facilitan un entorno creativo interactivo y estimulante. Al utilizar software especializado, los niños pueden experimentar con diferentes estilos y técnicas de dibujo sin las limitaciones físicas del medio tradicional. Esta versatilidad no solo mejora su habilidad para manipular herramientas digitales con precisión, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas mientras exploran y crean en un entorno visualmente estimulante.

Por otro lado, Redondo (2020) destaca que la ilustración digital aprovecha las nuevas tecnologías y diversos tipos de software para la creación de imágenes (pág. 15). Este enfoque tecnológico no solo moderniza las prácticas educativas, sino que también prepara a los niños para el uso de herramientas digitales que son cada vez más relevantes en la sociedad contemporánea. Integrar la ilustración digital en el currículo de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez no solo enriquecerá el desarrollo de la motricidad fina de los niños, sino que también los equipará con habilidades pertinentes para el siglo XXI.

1.4 Clasificación de la ilustración

1.4.1 Ilustración infantil

La ilustración infantil desempeña un papel crucial en el desarrollo educativo de los niños al combinar elementos visuales que son tanto atractivos para los jóvenes como significativos para los adultos como consumidores directos. Según Bermeo (2015), una ilustración efectiva debe ser legible y su composición debe cuidar aspectos como el color, la forma y el formato, asegurando así su accesibilidad y relevancia para los niños.

Moral (2018) refuerza esta idea al citar a Durán (2005), quien enfatiza la importancia de la imaginación en la literatura infantil, derivada etimológicamente del término "imagen", destacando la necesidad de concebir imágenes visualmente sugerentes. Las ilustraciones no solo son dibujos aislados, sino que constituyen un discurso propio que, como señala Moral, "favorece el desarrollo del potencial lector en la mente del niño" (p. 17). Este enfoque no solo fortalece las habilidades motrices a través de la manipulación visual, sino que también facilita un desarrollo integral al enriquecer las experiencias sensoriales y emocionales de los niños.

En consecuencia, la integración de la ilustración infantil en las actividades educativas de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez no solo promueve el desarrollo de la motricidad fina, sino que también potencia el crecimiento cultural y social de los niños al proporcionarles herramientas visuales que fomentan su creatividad, imaginación y comprensión del mundo que los rodea.

1.4.2 Ilustración editorial

Arley (2019) define a la esta ilustración editorial como la que se utiliza para complementar el texto en el diseño de revistas o en el diseño de carteles o portadas de CD, páginas web, etc. (pág. 11).

Además, Rojas C. (2018) sostiene que:

A partir de estas definiciones, y para profundizar en la ilustración editorial, destaca los conceptos de lenguaje y visibilidad, cuya combinación nos permite utilizar el nombre clave que se utiliza para la ilustración: lenguaje visual. Usando este código, la ilustración crea una imagen en un contexto específico (pág. 12).

Por tanto, podemos decir que consiste en analizar e interpretar una historia, texto, noticia o relato y traducirlo en una imagen. Las características de los libros pueden variar, pero este estudio se centra en los libros para niños, especialmente en los libros ilustrados.

1.4.3 Comic

“Se basan en un guion e incluyen sus ilustraciones, por ejemplo, en una película donde los personajes y las escenas son dibujos animados. Consiste en una o más historias explicadas con viñetas o recuadros con ilustraciones, algunas o todas pueden contener texto más o menos breve” (Iglesias, 2023).

El comic es el estilo de ilustración que más se direcciona al público infantil, ya que las características morfológicas de los personajes, llaman mucho la atención de los niños por lo cual mientras menor sea su edad los personajes que aparecen en el comic deben ser más caricaturescos.

1.4.4 Ilustración juegos lúdicos

Cuando te dedicas a la ilustración infantil, es fundamental conocer bien a tu público. No es lo mismo dibujar para niños que para adolescentes, quienes ya tienen distintos niveles de madurez, intereses y habilidades de lectura. Las bromas, el humor, el arte y muchas otras actividades, como el amor, el afecto y la interacción social, son elementos presentes en la vida diaria de los niños y adolescentes. Estas interacciones no solo son gratificantes por sí mismas, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo emocional y social de los niños (Espinoza, 2020). De acuerdo con este autor, cualquier material diseñado para mejorar la motricidad fina en niños de cierta edad debe tener en cuenta estas características para promover un desarrollo integral y equilibrado.

1.4.5 Ilustración de portada

Según Olivares (2019) la Ilustración de portada requiere la máxima habilidad gráfica del artista. Puede reproducirse con total independencia del artista, por ejemplo, siguiendo estrictamente las especificaciones o reglas del editor. Las fuentes y el formato utilizados para los títulos o el contenido deben ser coherentes. “Es una ilustración que se utiliza para representar la portada de una revista o libro, cubriendo normalmente toda la portada (Bermeo, 2015)”.

1.4.6 Ilustración publicitaria

Su función es crear una memoria visual del producto para los consumidores, generalmente acompañada de atributos de marca. Este es un tipo de ilustración que se utiliza para promover o aumentar la conciencia de un público objetivo (Fiesta, 2023). Es una

ilustración utilizada en carteles, empaques y productos para representar la marca, publicidad, etc.; trata de crear cierto interés en el espectador (Ortega, 2019, pág. 12).

1.5 Programas de ilustración digital

1.5.1 Ilustrador

“Es una de las herramientas de software más populares en el campo del diseño y las artes gráficas. Desarrollado por Adobe, es un editor de gráficos vectoriales que se integran fácilmente con otros programas de diseño y edición, como Photoshop (Figueroa, 2022).”

Ilustrador está diseñado para una variedad de aplicaciones, incluyendo publicaciones impresas, videos, redes sociales, portafolios y más. Es ampliamente considerado como el programa de diseño ideal para la creación de obras de arte digital y es uno de los pioneros en el campo del diseño vectorial. Su plataforma ofrece una amplia gama de herramientas para crear una variedad de gráficos en el escritorio (Vesa, 2022).

1.5.2 Photoshop

Esta herramienta de edición digital profesional es ampliamente utilizada por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes y editar videos. Además, permite la creación de mapas de bits y GIF, así como de diseños e ilustraciones (Cardoso, 2020, pág.11). También ofrece la capacidad de cambiar colores y agregar filtros, efectos, textos, formas y formularios.

Santillán explica que “Adobe Photoshop es un programa de edición de imágenes desarrollado por Adobe Systems disponible para dispositivos Windows y Mac OS” (Santillán, 2020, pág. 2). Presentando por primera vez en 1990 para Mac OS y en 1992 para Windows, esta herramienta insignia de Adobe ha evolucionado con el tiempo para convertirse en la herramienta de retoque fotográfico más completa disponible, apreciada por los profesionales del campo.

1.6 Técnicas en ilustración artística

1.6.1 Acuarela

Las técnicas artísticas, como la acuarela, ofrecen características lúdicas que son fundamentales para el desarrollo de la motricidad fina en niños. Al utilizar acuarelas, los niños se ven incentivados a manipular diferentes tamaños de pinceles y a controlar la cantidad de agua y color que aplican en el papel. Esta interacción no solo promueve la destreza manual al requerir precisión en los movimientos de la mano y los dedos, sino que también estimula el desarrollo sensorial al experimentar con la mezcla de colores y la textura del papel. Además, la rápida absorción del agua por parte del papel de acuarela fomenta la concentración y la paciencia mientras los niños aprenden a manejar estos materiales de forma adecuada. Estas actividades no solo son educativas y creativas, sino que también son emocionalmente gratificantes, proporcionando un espacio para la expresión artística y el desarrollo personal de los niños (Espinoza, 2020).

1.6.2 Pastel

Para la técnica de pasteles, es importante destacar que es un material accesible y seguro para que los niños lo utilicen en entornos educativos como escuelas. Los pasteles ofrecen colores vibrantes y casi puros, compuestos principalmente por pigmentos sin otros aditivos. Estos materiales permiten a los niños experimentar con diferentes tipos de papel, idealmente aquellos diseñados para acuarelas que absorben bien el pigmento. La aplicación de pasteles puede ser tanto suave como dura, dependiendo de si se busca un acabado detallado o más texturizado, lo cual promueve el desarrollo de la motricidad fina al requerir control en el trazo y en la presión aplicada al papel. Además, para preservar las ilustraciones

hechas con pasteles, se recomienda el uso de un fijador adecuado, asegurando así que perduren más tiempo (Samaniego, 2023; Puente & Marinello, 2018).

En cuanto a los marcadores, son otra herramienta versátil que los niños pueden emplear fácilmente. Estos ofrecen una aplicación directa y precisa de color, ideal para actividades que requieren definición y detalle. Los marcadores están disponibles en una amplia gama de colores brillantes y se pueden usar sobre diversos tipos de papel, permitiendo a los niños explorar y experimentar con diferentes texturas y efectos visuales. Esta técnica es excelente para desarrollar la coordinación mano-ojo y la destreza fina, ya que requiere un manejo delicado y controlado del instrumento para lograr resultados precisos. Además, los marcadores son prácticos en entornos educativos debido a su facilidad de uso y capacidad para crear ilustraciones coloridas y atractivas que pueden servir como apoyo visual en actividades relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina en niños (referencia específica según la fuente disponible).

1.6.3 Marcadores

Su mayor característica es su fácil e inmediata aplicación. Se sostiene como un lápiz, tiene un bajo contenido en grasas y un acabado satinado suave. Se utiliza para manuscritos de formato pequeño porque tiene menos intensidad tonal y opacidad de color que otros medios. Tienen la ventaja de poder expresar la persistencia e inmutabilidad del color a un nivel detallado. El uso de un bolígrafo rígido permite una mayor precisión. Los colores en realidad no se mezclan, sino que se superponen (López, 2023).

Los marcadores sirven para resaltar, sombrear y agregar volumen a formas previamente pintadas con pintura sólida. Son las herramientas más convenientes y limpias. Como complemento a otros procesos, son casi insustituibles para resolver los más mínimos

detalles. Como medio exclusivo, su potencial es mayor que lo que aparece (Salisbury, 2015).

1.6.4 Técnica mixta

La técnica mixta es una forma de ilustración que implica combinar diversos materiales y técnicas pictóricas, como acuarelas, lápices de colores, acrílicos, tintas, témperas, entre otros, utilizándolos en diferentes etapas de una ilustración para lograr un resultado final más variado y tangible (Sefy, 2020, p. 11). Este enfoque permite a los ilustradores explorar nuevas posibilidades creativas al integrar múltiples herramientas disponibles, en lugar de depender exclusivamente de un solo material o método. La combinación de materiales y técnicas no solo enriquece visualmente la obra, sino que también profundiza en su contenido, creando una composición integral y funcional que captura la atención y estimula la creatividad en los niños.

1.7 La motricidad fina

Lo que dice Serrano (2018, pág.11), es crucial fomentar la motricidad fina de los niños desde la primera infancia. La estimulación temprana de la actividad psicomotriz ayuda al niño a desarrollar movimientos precisos, permitiéndole experimentar nuevas habilidades. En este sentido, la adquisición de motricidad fina implica el control de los movimientos del brazo, la mano, los dedos y la visión, con el objetivo de preparar al niño para la escritura y otras actividades que requieran destreza manual.

La motricidad fina se refiere a la coordinación y control de pequeños movimientos precisos de los músculos, especialmente de las manos y los dedos. Este tipo de habilidades motoras son necesarias para realizar tareas que requieren destreza y precisión, como escribir, colocar botones, cortar con tijeras, manipular objetos pequeños y actividades que impliquen coordinación ojo-mano.

Nieves M.d. (2019), El desarrollo de la motricidad fina comienza en la infancia y continua durante toda la vida. Pasatiempos como jugar con bloques, manipular piezas pequeñas, dibujar, pintar, cortar y realizar actividades que requieran el uso de los dedos ayudan a mejorar y desarrollar la motricidad fina de los niños (pág. 36).

La motricidad fina se refiere a la coordinación y control de pequeños movimientos precisos de los músculos, especialmente de las manos y los dedos. Estas habilidades son fundamentales para realizar tareas que requieren destreza y precisión, como escribir, abotonarse, cortar con tijeras y manipular objetos pequeños, así como actividades que implican coordinación ojo-mano (Nieves M. d., Pág. 36).

El desarrollo de la motricidad fina comienza en la infancia y continúa a lo largo de la vida. Pasatiempos como jugar con bloques, manipular piezas pequeñas, dibujar, pintar y cortar, así como cualquier actividad que requiera el uso de los dedos, contribuyen significativamente a mejorar y desarrollar la motricidad fina en los niños.

1.7.1 Importancia de la motricidad fina

Como señala Bécquer (1999), el concepto de motricidad fina se refiere a la alineación y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y las piernas. Se trata de la capacidad para realizar pequeños movimientos con gran precisión (pág. 38). Esta habilidad se encuentra en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpreta las emociones y complejo que requiere la participación de múltiples áreas corticales y se refiere a la coordinación de las funciones neurales, esqueléticas y musculares necesarias para realizar movimientos precisos” (Nieves M. d., 2019).

Motricidad fina: “Son los movimientos de la mano y de los dedos en forma exacta, para realizar una acción de significado útil, donde la vista o el tacto facilitan la localización de objetos y/o herramientas” (Serrano, 2018, pág. 11), y se da en casi todas las acciones que realiza una persona. Ejemplo: cortar, rasgar, doblar, plegar, pegar, cortar, trazar, dibujar, colorear, etc.

A lo que refiere Serrano (2018), la motricidad fina se refiere a los movimientos precisos de la mano y los dedos que permiten realizar acciones con un propósito específico, utilizando la vista o el tacto para localizar objetos y herramientas. Esta habilidad se manifiesta en casi todas las acciones que realiza una persona, como cortar, rasgar, doblar, plegar, pegar, trazar, dibujar, colorear, entre otras (pág. 11).

1.7.2 Habilidades y destrezas en niños de 5 a 7 años en motricidad fina

Bécquer (1999) “postula que la motricidad fina se refiere a la coordinación y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, cara y pies. Estas habilidades motoras finas permiten realizar movimientos pequeños y muy precisos” (pág. 38). Se ubica en el lóbulo frontal y regional paracentrales de cerebro, que constituyen la tercera unidad funcional del cerebro, encargada de interpretar las emociones y los sentimientos. Esta unidad, conocida como la unidad efectora predominante, programa, regula y monitorea la actividad mental. La motricidad fina es un proceso complejo que involucra múltiples áreas corticales y se refiere a la coordinación de las funciones nerviosas, esqueléticas y musculares necesarias para producir movimientos precisos (Caridad, 2019).

Según Murillo (2021), “La motricidad fina está principalmente relacionada con las extremidades superiores, especialmente las manos, que son fundamentales para nuestra capacidad

de agarre de objetos y herramientas” (pág. 21). Esta habilidad, común en los seres humanos, forma parte del desarrollo integral, que incluye la consolidación de estructuras y habilidades, así como la correcta función de diversos factores. Su desarrollo es crucial en las primeras etapas del crecimiento de los niños, ya que les permite comunicarse con su entorno de manera efectiva.

1.7.3 Ejercicios para desarrollar la motricidad fina

Duque (2021), “expone que la motricidad que contienen habilidades motoras finas se desarrolla a partir de motricidad gruesa que permiten movimientos más amplios, como abrir y cerrar la mano” (pág. 12). Los niños desarrollan habilidades motoras finas con el tiempo a través de la práctica y la instrucción. El conocimiento y la planificación, la coordinación, la fuerza muscular y una sensación de normalidad son esenciales para el desarrollo exitoso de la motricidad fina en los niños.

A lo largo del tiempo, los niños desarrollan habilidades motoras finas mediante la práctica y la instrucción. Elementos como el conocimiento, la planificación, la coordinación y la fuerza muscular, junto con una sensación de normalidad, son fundamentales para el desarrollo exitoso de la motricidad fina en los niños.

Entre los ejercicios para desarrollar la motricidad fina de los niños destaca:

Clasificar dulces y otros objetos pequeños por color y forma.

Coge un pincel y pinta.

Colocar las pinzas para la ropa.

Escritura.

Recortar la forma y perforarla con una perforadora.

Recoger objetos pequeños con los dedos índice y pulgar (Duque, 2021) pág. 08.

Así mismo Serrano (2018) aporta, que es la motricidad fina importante para los niños porque pueden desarrollar ciertas habilidades que necesitan a lo largo de su vida, como la lectura.

B. Movimientos de los músculos pequeños, incluidas las manos, las muñecas, los pies, los dedos, la boca, la lengua y la coordinación ocular. Entre los ejercicios destacan los siguientes ítems:

“Abotonarse y desabrocharse, subir y bajar cremalleras, utilizar correctamente los cubiertos, cortar formas con tijeras, dibujar líneas y círculos, doblar la ropa, sostener un lápiz, escribir, apilar bloquear y cambiarse de ropa son algunas de las actividades destacadas para mejorar la motricidad fina en los niños” (Serrano, 2018, pág. 18).

1.7.4 Problemas de un mal desarrollo de la motricidad fina

Murillo (2021), destaca que el retraso en el desarrollo de las habilidades motoras finas puede ser normal. Hablar de trastornos psicomotores en niños solo si el retraso es constante y muy prolongado. Aquí hay algunos posibles signos de que estamos frente a uno de estos problemas:

El niño tiene dificultad para reconocer cuerpos y rostros, ya sean propios o ajenos.

Distinción entre los lados derecho e izquierdo del cuerpo, o derecho e izquierdo.

Es difícil entender para qué sirve cada parte del cuerpo o cómo usarla.

Dificultad para permanecer quieto o mantener el equilibrio.

Dificultad para percibir, comprender o reproducir ciertos ritmos o cadencias.

Los menores tienen dificultad para abstraer el espacio y les cuesta comprender y procesar la información sobre el volumen y el espacio.

Dificultad para identificar o reconocer formas u objetos.

Hay problemas relacionados con las "habilidades psicomotoras finas", es decir, movimientos pequeños y precisos de los dedos, etc.

Los movimientos de las diferentes partes del cuerpo son muy difíciles coordinar.

Dificultad en los movimientos faciales, poco control de los gestos y expresiones faciales.

Dificultad de concentración o esfuerzos cognitivos.

Peña (2019) destaca entre las consecuencias de la motricidad fina subdesarrollada:

Los niños con problemas motores entienden completamente la relación entre los sonidos que escuchan y los sonidos que pronuncian, así como la representación gráfica de esos sonidos, pero enfrentan dificultades para escribir debido a sus habilidades motoras limitadas. Estas dificultades se manifiestan en forma de tardanza al momento de escribir, actividad gráfica descoordinada, signos gráficos poco diferenciados, empleo inadecuado del lápiz y mal modo al escribir.

“La disgrafía específica no se limita únicamente a dificultades motoras, sino que implica una pérdida en el reconocimiento de formas, desorientación espaciotemporal, arritmias y afecta todas las habilidades motoras finas” (Peña, 2019, pág. 20).

La identificación temprana y la intervención oportuna son cruciales para mitigar las consecuencias negativas de un mal desarrollo de la motricidad fina. La colaboración entre padres, educadores y profesionales de la salud puede proporcionar el apoyo necesario para ayudar a los niños a superar estas dificultades y alcanzar su máximo potencial.

1.7.4 Recursos didácticos

Vargas (2017) menciona que, " Los recursos educativos didácticos deben enseñar a los estudiantes a aprender, que deben ser libros de recursos para ideas y actividades para la instrucción / aprendizaje, y que deben dar a los maestros razones de lo que hacen" (pág. 101). Los estudiantes están orientados hacia la instrucción y el aprendizaje. Se requiere que los maestros sigan el currículo y proporcionen una mejor plataforma para comprender el currículo con la ayuda de medios didácticos.

Los profesores pueden adaptar, complementar y elaborar los materiales para difundir el contenido a los estudiantes y necesitan monitorear el progreso de los estudiantes y finalmente evaluar a los estudiantes. Los profesores y los estudiantes confían en los recursos didácticos para comprender el contenido, y los materiales se convierten en el centro de la educación (Universidad de Valencia, 2019).

1.7.5 Recursos didácticos para mejorar la motricidad fina

“Los materiales para el desarrollo de la motricidad fina son materiales diseñados con el propósito educativo de estimular y motivar la motricidad fina y los movimientos para facilitar el proceso de lectura y escritura en actividades de lectoescritura” (Blanco, 2018 pág. 86).

Los materiales para el desarrollo de la motricidad fina son variados y pueden ser de diferentes tipos. Estos materiales pueden ser hechos a mano, prefabricados o contruidos utilizando elementos del entorno. El objetivo primordial es instruir de manera activa a los niños, fomentando así el desarrollo de su motricidad fina. Delicado manejo de la mano y coordinación visomotora. Además, sirven como recursos materiales para que él, la madre del niño y la niña, puedan pulir, tocar y jugar con objetos que permitan el desarrollo de habilidades manipulativas. Puede

aprovechar su creatividad y desarrollar su imaginación a través del tacto, el olfato, el gusto, el movimiento, el oído y la acción. A través de la coordinación visomotora (Cumanda, 2019, pág. 30).

Existen variados materiales que desarrollan la motricidad fina y se pueden elaborar, a partir de materiales de ambiente, para la enseñanza activa de los niños. A lo que menciona Cumandá (2019), el objetivo principal es el desarrollo de la motricidad, mediante el majo sensorial que actúa como recurso material para los niños mediante el agarre, moldeado y el juego que desarrollan las habilidades de manipulación, utilizando la creatividad mediante la imaginación.

Capítulo 2: Materiales y Métodos

2.1 Tipo de Investigación

La investigación es de carácter cualitativo, ya que este proceso permitió desarrollar una teoría coherente basada en los datos observados.

En cualquier proceso de investigación, es crucial comprender profundamente el entorno en el que se llevará a cabo el estudio. La inmersión inicial en el campo significa sensibilizarse con el ambiente o entorno en el cual se llevará a cabo el estudio, identificar informantes que aporten datos y nos guíen por el lugar, adentrarse y compenetrarse con la situación de investigación, además de verificar la factibilidad del estudio (Sampieri, 2010, pág. 8).

En el presente proyecto se ha adoptado un enfoque de investigación de campo, descriptiva y documental, basado en una lógica y proceso inductivo. Este tipo de investigación permite obtener una comprensión profunda y detallada del fenómeno estudiado mediante la observación directa y la recopilación de datos de fuentes primarias y secundarias.

Sampieri (2010) afirma que “el investigador entrevista a una persona, analiza los datos que obtuvo y saca algunas conclusiones” (pág. 9), lo cual ilustra perfectamente la metodología utilizada en este estudio. La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, donde se emplearon diversos instrumentos para la recolección de datos, tales como entrevistas y fichas de observación dirigidas a estudiantes y docentes, así como la consulta a expertos en la disciplina del diseño gráfico.

La selección de estos métodos de investigación se justifica por la necesidad de percibir de forma directa las estrategias implementadas en el ámbito del proyecto. Las entrevistas permiten

obtener información cualitativa y detallada sobre las percepciones y experiencias de los participantes, mientras que las fichas de observación facilitan la recopilación de datos sistemáticos y objetivos sobre el comportamiento y las prácticas observadas. Además, el criterio de expertos proporciona una validación externa de la calidad y eficiencia de la propuesta.

Con la aplicación de estos instrumentos, se espera lograr una comprensión profunda de los aspectos esenciales relacionados con la utilización de técnicas de ilustración para apoyar el desarrollo de la motricidad fina. Este conocimiento permitió diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje más efectivas para los docentes, contribuyendo al mejoramiento de la calidad educativa y al desarrollo integral de los estudiantes.

La metodología adoptada en este proyecto no solo facilita una recolección de datos exhaustiva y precisa, sino que también asegura que los resultados obtenidos sean relevantes y aplicables en el contexto educativo, mejorando así la calidad de la enseñanza y apoyando el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

2.2 Subtipos de Investigación

Investigación documental

La investigación documental desempeñó un papel crucial en la recopilación de información para este proyecto. Este tipo de investigación permitió obtener datos de diversas fuentes secundarias, incluyendo páginas web, libros y artículos científicos. A continuación, se describe de manera más específica los criterios y las fuentes utilizadas:

Páginas Web

Para la selección de sitios web, se consideraron los siguientes criterios:

Credibilidad y autoridad del sitio: Se priorizaron sitios web con el motor de búsqueda como Google Académico, Scielo.

Actualidad de la información: Se seleccionaron artículos y recursos publicados en los últimos cinco años para asegurar la relevancia y la actualización de los datos.

Investigación de campo

La investigación de campo se llevó a cabo con el objetivo de obtener información directa y detallada sobre el contexto específico de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. Este enfoque permitió comprender mejor las estrategias y técnicas utilizadas por los docentes para apoyar el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes. A continuación, se describe de manera más específica cómo se aplicó esta investigación de campo:

Selección del Lugar

La investigación se realizó en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ya que es el entorno donde se observa el problema del desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes. Este lugar fue seleccionado por su relevancia y la disposición de la comunidad educativa para participar en el estudio.

Instrumentos de recopilación de datos

Se utilizaron varios instrumentos para la recolección de datos, adaptados a las necesidades del estudio y al contexto de los participantes:

Entrevistas Semiestructuradas: Se entrevistó a docentes y expertos en diseño gráfico para obtener información cualitativa y detallada sobre sus percepciones y experiencias. Las entrevistas fueron elaboradas con preguntas abiertas para facilitar una exploración exhaustiva de los temas pertinentes.

Fichas de Observación: Se emplearon fichas de observación para registrar de manera sistemática las actividades y comportamientos de los estudiantes durante las clases. Estas fichas incluyeron criterios específicos relacionados con la motricidad fina, como el manejo de lápices, el uso de tijeras, y la capacidad de realizar tareas precisas con las manos.

Cuestionarios: Se distribuyeron cuestionarios a los docentes para recoger datos cuantitativos sobre las estrategias pedagógicas utilizadas y la frecuencia de actividades relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina.

Procedimiento

Preparación y Consentimiento: Se obtuvo el consentimiento informado de todos los participantes, explicándoles los objetivos del estudio y asegurando la confidencialidad de sus respuestas.

Aplicación de Entrevistas: Las entrevistas se realizaron en un ambiente tranquilo dentro de la institución educativa, permitiendo a los participantes expresarse libremente. Se grabaron las entrevistas (con el consentimiento de los participantes) para facilitar el análisis posterior.

Observaciones en el Aula: Las observaciones se llevaron a cabo durante las horas de clase, sin intervenir en las actividades normales. Esto permitió captar la dinámica natural y las interacciones entre docentes y estudiantes.

Distribución de Cuestionarios: Los cuestionarios se entregaron a los docentes con instrucciones claras sobre cómo completarlos. Se les dio tiempo suficiente para reflexionar y responder con precisión.

Análisis de Datos

Análisis Cualitativo: Se transcribieron y codificaron las entrevistas y fichas de observación para identificar temas y patrones recurrentes.

A lo que menciona Tevni (2020), “la investigación de campo tiene como objetivo comprender, analizar e interpretar cualitativamente con las personas en su entorno familiar y recopilar información” (pág. 2). Este enfoque permite una inmersión directa en el contexto estudiado, facilitando la comprensión profunda de las dinámicas sociales y culturales que influyen en el tema de investigación.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva se llevó a cabo en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, con un enfoque en el uso de la ilustración como apoyo para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años. Este tipo de investigación permitió observar y documentar detalladamente las prácticas y acontecimientos en las aulas, proporcionando una comprensión clara de las estrategias utilizadas.

Contexto de la Investigación

Lugar: Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez

Grados y Paralelos: Se trabajó con los estudiantes de Segundo de Educación General Básica (EGB), abarcando los paralelos **A, B, y C**.

Cantidad de Niños: Un total de 90 niños participaron en el estudio, distribuidos en tres grados (30 niños por grado).

Número de Visitas: Se realizaron un total de 10 visitas a la institución, distribuidas a lo largo de tres meses.

Procedimiento

Observación Directa: Durante las visitas, se llevaron a cabo observaciones directas en las aulas, documentando las actividades relacionadas con la motricidad fina y el uso de la ilustración. Se utilizaron fichas de observación para registrar de manera sistemática los comportamientos y actividades de los niños.

Entrevistas a Docentes: Se entrevistó a los docentes de los grados participantes para obtener información sobre las estrategias pedagógicas utilizadas y su percepción sobre la efectividad de las técnicas de ilustración en el desarrollo de la motricidad fina.

Actividades de Ilustración: Se implementaron actividades específicas de ilustración, diseñadas para fomentar la motricidad fina, como dibujar líneas, colorear formas, y utilizar tijeras para recortar. Estas actividades se integraron en el plan de estudios durante las visitas.

Al respecto Kahterine (2017) sostiene que:

La investigación descriptiva, o método descriptivo en ciencia, se utiliza para detallar las características del fenómeno, sujeto o población en estudio. A diferencia del método analítico, que busca entender las causas de un fenómeno, el método descriptivo se enfoca únicamente en observar y registrar lo que sucede sin intentar ofrecer una explicación. (pág. 1).

2.3 Técnicas e instrumentos

2.3.1 Técnica

La entrevista se destaca como una técnica fundamental en la investigación, según Donado (2013), quien afirma que " la técnica de la entrevista es comúnmente empleada en investigación debido a su capacidad para obtener y elaborar datos de forma rápida y eficiente. " (pág. 528). Esta afirmación subraya la versatilidad y la relevancia de la entrevista como herramienta valiosa en la recopilación y análisis de información en diversos contextos investigativos.

La capacidad de la entrevista para capturar perspectivas detalladas y contextualizadas, así como para facilitar la interacción directa entre el investigador y los participantes, la convierte en un recurso esencial para explorar experiencias personales, opiniones y conocimientos profundos. Además, permite adaptarse dinámicamente durante el proceso de recolección de datos, lo que resulta crucial para obtener información rica y significativa.

Esta investigación aplicó la técnica de la entrevista que es muy necesaria para indagar y recopilar información directa e indirecta de los participantes del fenómeno en curso, es decir a los docentes de segundo grado de educación básica de la Unidad Educativa "José Miguel Leoro Vázquez".

Además de la entrevista se utilizó la técnica la observación a niños para tratar de obtener información más amplia y relevante y así poder identificar las técnicas, herramientas y materiales efectivos que intervengan en la ilustración para promover el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la Unidad Educativa "José Miguel Leoro Vázquez".

En este trabajo de investigación se emplearon las técnicas de observación y entrevista. El proceso incluyó un cuestionario compuesto por 10 preguntas diseñadas con el propósito de

identificar las dificultades y facilidades en las competencias motrices de los niños. Estas técnicas e instrumentos permitieron obtener una comprensión profunda y holística de los desafíos y capacidades de los niños en relación con sus habilidades motoras.

2.3.2 Instrumento

Formularios de entrevista y observación, las preguntas se responden de forma abierta y libre, con conocimiento previo del entrevistado. Según Espinoza (2020), es una relación mediada por información, porque es un diálogo entre el Buscador de Información (entrevistador) y otra persona o grupo de personas (entrevistados), quienes deben tener la oportunidad de informar. Percepción Captura visual de la situación real; registra eventos de acuerdo con algún patrón planificado (pág. 33).

2.3.3 Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1 Variables

Objetivo	Variables	Indicadores	Técnicas	Instrumentos	Fuente de información
Analizar el impacto de ilustración como apoyo al desarrollo de la motricidad fina	Ilustración	Tipos ilustración estilos materiales y técnicas Cromática Forma	Bibliográficas Investigación de campo Fichas de observación Entrevistas	Ficha bibliográfica Cuestionario	Libros Web
Desarrollar la motricidad fina en niños de 5 a 7 años a través de actividades lúdicas y	Motricidad fina en niños de 5 a 7 años	Destrezas Practica Habilidades Coordinación Armonía Independencia	Manipulación de objetos Juegos de precisión Juegos de coordinación	Pinzas y tenacillas Bloques de construcción. Rompecabezas	Libros Web

educativas, que mejoren la coordinación, precisión y control de los movimientos de las manos y los dedos, facilitando su desempeño en tareas académicas y cotidianas			Seguir patrones Actividades cotidianas	Juegos de insertar Tableros de clavijas Juegos de construcción Juegos de apilamiento Libros de actividades Puzzles de secuencias Juguetes de roles Prendas de vestir Utensilios de comida	
--	--	--	---	---	--

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

2.3.4 Participantes

Tabla 2 Número de participantes

Nombres de participantes	Docentes	Estudiantes	Experto
Cruz Mendoza	Docente de Tercero A	30	
Anita Garrido	Docente de Tercero B	30	
Elizabeth Torres	Docente de Tercero C	30	
MSc. Julián Posada			Funcionario De La UTN

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

Se realizó una ficha de observación a los 90 estudiantes que son la totalidad de segundo año de EGB, como también se realizó la entrevista a las 3 docentes tutoras, en vista de ser una investigación cualitativa, la misma que permitió (tiempos verbales) recabar información con

respecto a la ilustración como apoyo al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

2.3.5 Descripción del Área de estudio

La Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”, está ubicada en la provincia de Imbabura, Cantón Ibarra, parroquia San Antonio, Calle Ramon Teanga y Hermanos Mideros primer Bloque, Hermanos Mideros y Guillón y Pontón segundo Bloque, de sostenimiento fiscal la modalidad de estudio es matutina y vespertina, el nivel de educación que ofrece es desde inicial hasta bachillerato en ciencias BGU, se cuenta con 1180 estudiantes, 48 docentes y 5 Administrativos.

Mapa de ubicación de la Unidad Educativa” José Miguel Leoro Vásquez

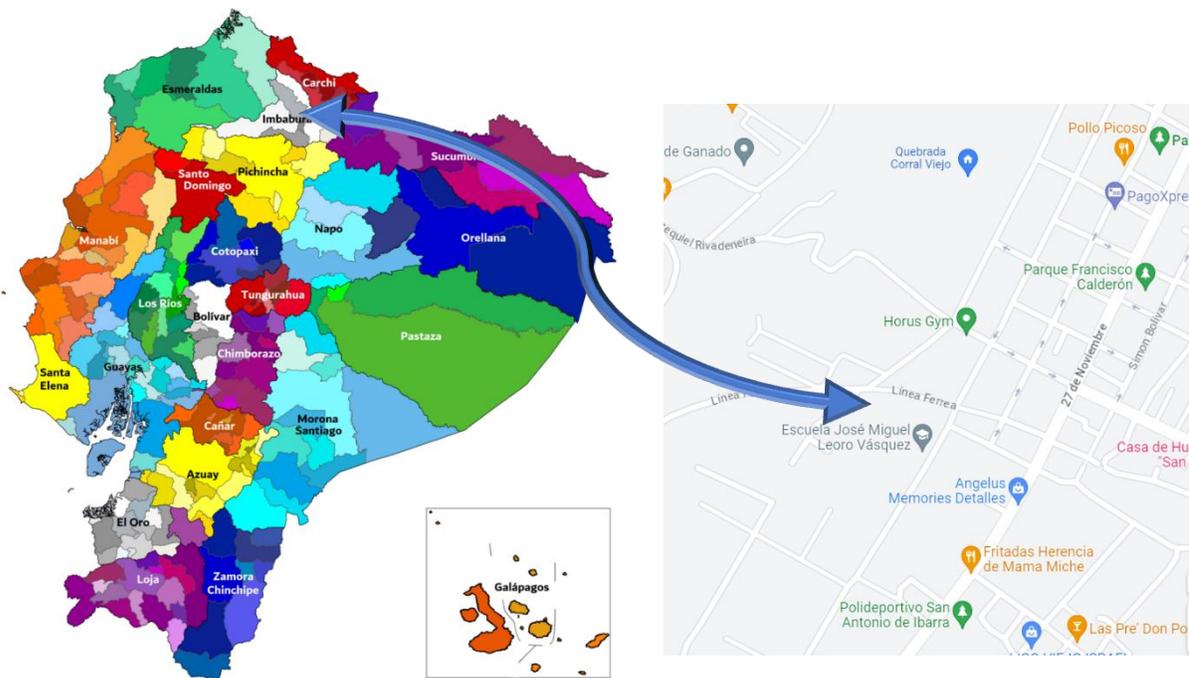


Figura 1. mapa de ubicación de la Unidad Educativa” José Miguel Leoro Vásquez”.

Fuente:https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Cantones_de_Ecuador#/media/Archivo:Cantones_de_Ecuador.png

Capítulo 3: Resultados y Discusión

3.1 Análisis de resultados cualitativos.

ENTREVISTA

Se realizó el análisis de 3 entrevistas a profesionales en docencia en niños de 5 a 7 años, con el fin de conocer las estrategias utilizadas para desarrollar la motricidad fina.

1.- Para ud. ¿En qué consiste la motricidad fina y cuál es su importancia en el desarrollo infantil?

De acuerdo a las respuestas obtenidas de las tres docentes entrevistadas —Mendoza, Torres y Garrido— en diciembre de 2023, la motricidad fina se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y delicados. Estas habilidades, como cortar, pintar o escribir, son fundamentales para desarrollar destrezas en los músculos y movimientos de las manos, lo que facilita el proceso de escritura en los niños.

Es importante desarrollar desde pequeños y no tener problemas para manejar herramientas como lápices y tabletas de manera precisa, lo cual influye en la calidad y detalle de nuestro trabajo.

Según Serrano C. L. (2019), la motricidad fina abarca todas aquellas actividades destinadas a niños y niñas que demandan precisión y una coordinación precisa. Se refiere a movimientos realizados con uno o ambos brazos que, aunque no poseen gran amplitud, son altamente precisos.

2.- ¿Qué actividades o ejercicios pueden ayudar a mejorar la motricidad fina en niños de 5 a 7 años?

Tomando como referencia las respuestas a la pregunta las docentes refieren que todas las técnicas pueden ayudar a mejorar entre ellas realizar actividades con plastilina o masa para

moldear, pintar con los dedos, actividades de rasgado, dibujo, recorte y pegado, juegos de construcción con piezas pequeñas, escritura, pintado como también juegos con pinzas, etc. Ayudan a mejorar la motricidad fina en los niños de 5 a 7 años. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

Guilera (2019), menciona que la motricidad fina es una de las habilidades más importantes en el desarrollo infantil, la evidencia científica muestra que la madurez de la motricidad fina puede influir significativamente en el desarrollo del lenguaje y la concentración. Por ello, es crucial trabajar de manera continua y variada la motricidad fina en los niños de 5 a 8 años, mediante diversos ejercicios.

3.- ¿Considera ud. que se puede mejorar la motricidad fina mediante la ilustración en niños de 5 a 7 años?

Se evidencia que las docentes asocian a la ilustración; con rayas dibujos y colores mientras, que es la utilización de imágenes asociadas con la palabra y escritura, pero no pierden la idea de que es un arte, considerando que la ilustración es parte del desarrollo de habilidades para comunicarse afectivamente y poder expresar sus emociones a través de sus dibujos, ya que los niños mediante el dibujo, la manipulación y otras técnicas de ilustración ayudan con el manejo del lápiz mejorando así la motricidad fina. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

Con lo que refiere Anabel C. J. (2021), en el campo de la educación existen principios básicos de planificación en la creación de material educativo que facilitan la transmisión de ideas ya formadas y cumplen el propósito de la "comunicación". Estos principios son fundamentales para desarrollar una obra gráfica funcional y comprensible para el público. Es crucial enfatizar cada uno

de sus elementos para captar la atención del espectador y garantizar una imagen visual, estética y sustantiva satisfactoria.

4.- ¿Qué recomendaciones daría a los ilustradores que desean crear productos que ayuden a desarrollar la motricidad fina en niños de 5 a 7 años?

A partir de las respuestas obtenidas de las maestras, se percibe la necesidad de implementar actividades enmarcadas en la ilustración, por medio de juegos que observen y manipulen herramientas que ayuden a mejorar las diferentes técnicas de motricidad fina, como colorear, trazar líneas, recortar, pegar, y dibujar puntos o líneas siguiendo patrones. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

De acuerdo a Orellana (2021), una ilustración es un proceso mediante el cual puedes organizar varios elementos como imágenes, textos, gráficos y más. Esta actividad es importante en diseño gráfico y diseño editorial porque presenta contenidos atractivos y claros.

5.- ¿Qué características cree ud. ¿Que debe tener una propuesta para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años mediante la ilustración?

En relación con las respuestas de las personas entrevistadas tenemos que concuerdan en gran medida, con las características de una propuesta de ilustración que debe llamar la atención a los niños por medio del juego con actividades que vayan desde lo más sencillo hasta lo más complejos, permitiendo a los niños avanzar gradualmente en su destreza y habilidades motoras. Se debe incluir instrucciones simples y visuales que guíen a los niños en cada actividad, facilitando la comprensión y la ejecución de las tareas, el material debe ser de calidad y adecuado para las manos pequeñas de los niños, asegurando su facilidad de uso y durabilidad. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

Como señala Antonio (2022), el pensamiento creativo es altamente valorado en nuestras sociedades, donde la innovación y el cambio desempeñan un papel crucial. Este tipo de pensamiento involucra la memoria, el intelecto, la imaginación y otros procesos mentales complejos que conducen a ideas originales. La creatividad se define como la habilidad o capacidad de una persona para inventar o crear cosas, ya sean objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Es la capacidad de generar algo nuevo, ya sean conceptos o ideas, que conduzca a soluciones innovadoras para problemas existentes.

6.- ¿Cómo pueden los docentes y los ilustradores colaborar de manera efectiva para integrar la ilustración en las actividades de desarrollo de la motricidad fina?

Considerando las respuestas de las docentes concuerdan que se debería desarrollar los recursos educativos de manera conjunta mediante la organización de talleres o sesiones de formación donde se puedan aprender estrategias para integrar la ilustración en sus actividades diarias, como también se debería trabajar de forma conjunta los gráficos paso a paso para enseñar a los niños. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

De acuerdo a su punto de vista Anabel M. (2022), comenta que la formación de hábitos cooperativos en la comunicación, favorece los vínculos afectivos y las relaciones cooperativas y el conocimiento del cuerpo del niño, el juego es una herramienta para sentir el cuerpo y su entorno, las ventajas del juego desarrollan las habilidades de los niños, el juego adquiere vitales importancias porque permite al niño explorar el entorno y favorece la comunicación entre los objetos, el entorno y consigo mismo.

7.- ¿Conoce ud. algún estudio o proyecto que mejore la motricidad fina mediante la ilustración en niños de 5 a 7 años?

Según las respuestas brindadas por las entrevistadas, no tienen conocimiento de que haya algún estudio de proyecto que mejore la motricidad fina mediante la ilustración, por este motivo es fundamental desarrollar esta investigación en la institución educativa. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

Anabel C. J. (2021) refiere que cabe mencionar que la motricidad de los niños se desarrolla a través de las etapas del crecimiento, comenzando con la madurez del sistema nervioso. Durante los primeros años de vida, el desarrollo motor de los niños es realmente fundamental porque incluye movimientos debido a las conexiones que se realizan en el cerebro, por lo que envía señales al cuerpo para determinar funciones, por eso es importante conocer los diversos métodos e instrumentos de investigación que se aplican en la solución de problema de un tema establecido, para que el docente pueda planificar actividades flexibles en el desarrollo de la motricidad.

8.- ¿En qué periodo de tiempo cree ud. ¿Qué se puede evidenciar la mejora de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años?

De acuerdo con las apreciaciones las docentes entrevistadas —Mendoza, Torres, Garrido— en diciembre de 2023, expresan que las actividades que implican movimientos finos de las manos y dedos, tales como jugar con bloques, dibujar, recortar y manipular objetos pequeños, pueden ser beneficiosas para fomentar el desarrollo de la motricidad fina en esta etapa del desarrollo infantil.

Refiere Serrano C. L. (2019), que se observa que no se puede acelerar el desarrollo de las habilidades y capacidades de los niños, pero sí se debe tener en cuenta la etapa de desarrollo infantil

y respetar el ritmo de aprendizaje correspondiente a la edad de cada niño, porque cada uno aprende de manera diferente.

9.- ¿Con que frecuencia se debería realizar ejercicios para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 a 7 años?

Según las respuestas de las entrevistadas afirman que es necesario realizar actividades para mejorar esta motricidad, proporcionando diferentes actividades que prueben las habilidades motoras finas. Por ejemplo, alterne actividades que requieran precisión con los dedos (como dibujar) y actividades que requieran coordinación ojo-mano (como construir con bloques). Combina el desarrollo de la motricidad fina a través del juego. Los niños aprenden mejor cuando se divierten por medio de los juegos y actividades cotidianas pueden brindar oportunidades para desarrollar estas habilidades. (Entrevista a Mendoza, Torres, Garrido, diciembre, 2023).

Menciona Orellana que, la falta de lugares divertidos para aprender puede afectar cómo los niños se desarrollan física y mentalmente. Estos rincones usan diferentes maneras de enseñar para crear un ambiente donde los niños pueden aprender jugando y así construir su conocimiento, desarrollando habilidades y siendo creativos (2021).

CONCLUSIÓN

La motricidad fina, definida como la capacidad de realizar movimientos precisos y delicados, es esencial para el desarrollo infantil, permitiendo a los niños manejar herramientas como lápices y tabletas con precisión, lo cual influye en la calidad de su trabajo. Actividades como moldear plastilina, pintar con los dedos, rasgar, recortar, pegar y construir con piezas pequeñas son efectivas para mejorar estas habilidades en niños de 5 a 7 años. La ilustración, vista como un arte que utiliza imágenes para complementar el texto y expresar emociones, también juega un papel crucial en este

desarrollo. Para los ilustradores que desean crear productos para mejorar la motricidad fina, se recomienda diseñar actividades graduales que vayan de lo sencillo a lo complejo, con instrucciones visuales claras y materiales adecuados para manos pequeñas. Además, la colaboración entre docentes e ilustradores es clave para integrar eficazmente la ilustración en actividades educativas, mediante talleres y recursos gráficos. Aunque las entrevistadas no conocen estudios específicos sobre la mejora de la motricidad fina mediante la ilustración, reconocen la importancia de investigar y desarrollar proyectos en este campo. Finalmente, las actividades deben ser frecuentes y variadas, combinando juegos y ejercicios que fomenten tanto la precisión como la coordinación ojo-mano, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño.

Entrevista a expertos

MSc. Julián Posada

1.- ¿Cree usted que la ilustración puede contribuir en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años?

La ilustración como tal podemos determinarla que está dentro de un campo que es complementar un texto eso es como objetivo, obviamente los niños de la edad que mencionas van a poder explorar lo que serían elementos de la plástica; el dibujo el trazo la línea y eso por consiguiente requiere de motricidad fina, comprensiblemente para que se pueda considerar dentro del campo de la ilustración, los niños deberían tratar de interpretar un texto a través de su dibujo y ahí se podría llegar al nivel de ilustración, pero si hablamos de la parte técnica de reproducción grafica o producción grafica si les permite a los niños a través de instrumentos como lápices marcadores explotar o sensibilizar más la motricidad fina en ese sentido aporta mucho el dibujo en general.

Según Ormary R. (2021), indica que estas estrategias previstas se centran en estimular la motricidad y la independencia a través de ejercicios didácticos, artísticos y plásticos, motivando a que su desarrollo motriz sea importante y su aprendizaje a ser creativo y innovador. Asimismo, el objetivo de estas actividades es que el niño se divierta y al mismo tiempo adquiera y mejore todas las habilidades motrices básicas y especiales y aumente las habilidades sociales, promueva la creatividad, la atención, la concentración y la relajación.

2.- ¿Considera usted si la ilustración cuenta con elementos que puedan ayudar a mejorar la coordinación y destreza manual en los niños?

Todo trabajo centrado en el dibujo permite a este sector en particular, que pueden empezar a sensibilizar más el trazo obviamente con la práctica y eso va a permitir que puedan mejorar dicha destreza de alguna forma en ese sentido claro debería haber un direccionamiento por parte ya sea por un docente tutor o un guía para que los ejercicios puedan ser específicos y se explote la motricidad fina.

De acuerdo a lo que sostiene Chirinos (2022), nos permite realizar tareas básicas en nuestra vida diaria, desde sostener un lápiz hasta atarse los cordones de los zapatos, desafortunadamente hay niños que no tienen sus habilidades motoras alteradas, por lo que estas actividades básicas y comunes son un gran desafío para ellos. Aunque existe un sinnúmero de juegos digitales, ya sean gratuitos o de pago, a pesar de la presencia de las tecnologías en nuestras vidas, hoy en día es necesario tener como recurso a la ilustración, la misma ayuda a mejorar la creatividad.

3.- ¿Existen técnicas o estilos de ilustración que permitan una mayor manipulación de los elementos?

Como técnicas cuando hablamos del dibujo como tal hay ejercicios que son de motricidad los cuales pueden ser con trazos de diferentes formas tratando de emular elementos geométricos, emular texturas o tramas que se consiguen por la repetición de líneas y en ese ejercicio de repetición de constancia de práctica se mejore la motricidad, ya que se encuentra en cualquier proceso de destreza entre más lo hagan mucho más pronto se tendrá un resultado, si hay un ejercicio y una planificación estratégica por parte de docente, van a empezar con cosas simples pero van a ir complejizando los ejercicios en ese sentido partimos con líneas cortas luego puede haber intersección o intercalar líneas con forma curvas y luego intercalar línea curvas diagonales para que puedan tener tramas y de esa manera y de esta manera tener un desarrollo más eficiente de la motricidad el niño.

Aguado M. (2020), menciona que, aunque la ilustración ha sido despreciada por el mundo del arte, actualmente vivimos en un momento de especial interés, donde está ganando nuevo reconocimiento y predominio en el arte bajo la influencia de un mundo más visual e ilustrado. El ascenso de ilustración como arte es fuerte y ocupa el puesto privilegiado.

4.- ¿Qué tipo de actividades o ejercicio de la ilustración recomendaría para mejorar la coordinación?

Es fundamental comenzar desde lo más básico hasta lo más complejo. Existen diversos métodos para la enseñanza del dibujo en estos casos, lo cual implica estudiar a fondo, Piaget como pedagogo por que el habla de los niveles de aprendizaje y también de los niveles de destreza por edad. Bruno Munari desarrollaba ejercicios para incentivar a los niños a la lectura por ejemplo desde las edades tempranas, se podría hacer un módulo didáctico pedagógico para que al nivel que avanza la práctica se complejice los trazos y los ejercicios de motricidad fina, trazos sencillos y luego tratando de no seguir la línea que sea más recta posible y luego empezar hacer repeticiones de formas curvas onduladas luego para poder mejorar la motricidad tratar de buscar la repetición de la forma lo más cerca posible para lograr tener las tramas y lo que sería patrones de repetición en ese ciclo podrían ser una ocho o diez clases o dependiendo no hay un tiempo estimado, pero podría ser un tiempo prudencial que no sea en una solo sesión porque es muy difícil conseguirlo pero es recomendable practicar los ejercicios e irles complejizando de esta manera y desde la parte técnica el niño va a poder mejorando la sensibilidad de la forma mejorar también el dominio del trazo e incluso lo que sería mantener el control de la respiración de la paciencia, también viene un problema hay veces que no sale se frustra, entonces el hecho de que el docente tiene que hacerle

ver que en ese proceso va a mejorar y si se equivoca no pasa nada que es parte del aprendizaje va a ver resultados a mediano plazo.

En lo que respecta a Guilera (2019), adiciona que para mejorar la motricidad fina se implementa juegos y ejercicios de diferentes formas, con otros métodos innovadores de ilustración, diseño y tecnología, ejecutando de tal manera que los niños se ejerciten y se diviertan realizando cualquier actividad.

5.- ¿Qué características considera que debe tener la ilustración orientada a los niños?

Hay que verlo desde dos ópticas pensar en los niños como los usuarios en ese sentido, desde el ilustrador debe entender la edad de los niños los requerimientos técnicos narrativos visuales que va a requerir dicho público, por que pensemos que la ilustración tiene un fin claro que es complementar un texto, si tú tienes una historia la ilustración te ayuda a que el público o el niño la entienda, si el niño es el que la va a generar todavía no estaría considerada en el campo de la ilustración ya que se encuentra en un campo establecido como es el dibujo.

Según Antonio (2022), menciona en este caso, que se sabe que el niño aprende a través de actividades recreativas a implementar diversos hábitos y habilidades sociales que lo ayudan y benefician en relación con su propio contexto y con el mundo entero; porque las actividades recreativas le permiten expresar libremente sus sentimientos y emociones asegurando que pueda cooperar de otras maneras.

CONCLUSIÓN

La ilustración puede contribuir significativamente al desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años, ya que el uso de herramientas como lápices y marcadores fomentan la práctica del trazo y la línea, elementos esenciales para mejorar la coordinación y destreza manual. La orientación de un docente es crucial para dirigir estos ejercicios de manera efectiva, progresando de tareas simples a más complejas. Además, actividades didácticas artísticas no solo mejoran las habilidades motrices, sino que también promueven la creatividad, la atención y la concentración. Las técnicas de ilustración, como la repetición de forma geométrica y textual, son particularmente útiles en este proceso. En conjunto, estas prácticas ayudan a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales, haciendo de la ilustración una herramienta integral para su crecimiento y aprendizaje.

Ficha de observación 1

Nombre: MSc. Elizabeth Torres

Curso: 2 A

Asignatura: Acompañamiento pedagógico.

Fecha 13/12/2023

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
E: Excelente	MB: Muy Bueno	B: Bueno	R: Regular	M: malo

Objetivo: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que promuevan el desarrollo de la motricidad fina en los niños a través de la ilustración.

Tabla 3 Ficha de Observación 1

	ASPECTOS A OBSERVAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN				
		E	MB	B	R	M
	DOCENTES					
01	El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños.	X				
02	El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.	X				
03	El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.		X			
04	El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.			X		
05	El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual a los niños para mejorar la motricidad fina.		X			
NIÑOS						
	Agarre y control					
01	Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.		X			

02	Los niños demuestran habilidades para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.		X			
03	Los Niños Son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.			X		
04	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
	Utilización de técnicas					
05	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.			X		
06	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores.		X			
Coordinación mano-ojo						
07	Los niños demuestran habilidades para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.			X		
08	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.			X		
09	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos.			X		
	Observaciones El 90% tiene efectividad y sostenibilidad de agarre del lápiz, el Trazo no es definido en el 50% pero en el pintado la habilidad para colorar dentro de los limites es aceptable, dejando espacios en blanco.					

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

Ficha de observación 2

Nombre: Lic. Cruz Mendoza

Curso: 2 B

Asignatura: Acompañamiento pedagógico.

Fecha 08/12/2023

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
E: Excelente	MB: Muy Bueno	B: Bueno	R: Regular	M: malo

Objetivo: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que promuevan el desarrollo de la motricidad fina en los niños a través de la ilustración.

Tabla 4 Ficha de Observación 2

ASPECTOS A OBSERVAR		ESCALA DE CALIFICACIÓN				
DOCENTES		E	MB	B	R	M
1	El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños.	X				
2	El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.		X			
3	El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.		X			
4	El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.	X				
5	El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual a los niños para mejorar la motricidad fina.		X			
NIÑOS						
	Agarre y control					
1	Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.			X		
2	Los niños demuestran habilidades para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.			X		

3	Los Niños Son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.		X			
4	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
	Utilización de técnicas					
5	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.			X		
6	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores.	X				
	Coordinación mano-ojo					
7	Los niños demuestran habilidades para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.				X	
8	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.				X	
9	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos.				X	
	Observaciones Se observa que los niños el 70% de agarre y sostenibilidad del lápiz es eficiente, pero al pintar las formas básicas el 70% no demuestran habilidad para colorear dentro de los límites.					

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

FICHA DE OBSERVACIÓN 3

Nombre: Lic. Anita Garrido

Curso: 2C

Asignatura: Acompañamiento pedagógico.

Fecha 13/12/2023

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
E: Excelente	MB: Muy Bueno	B: Bueno	R: Regular	M: malo

Objetivo: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que promuevan el desarrollo de la motricidad fina en los niños a través de la ilustración.

Tabla 5 Ficha de Observación 3

	ASPECTOS A OBSERVAR	ESCALA DE CALIFICACIÓN				
		E	M B	B	R	M
	DOCENTES					
1	El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños.		X			
2	El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.			X		
3	El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.			X		
4	El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.		X			
5	El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual a los niños para mejorar la motricidad fina.			X		
	NIÑOS					
	Agarre y control					
1	Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.		X			
2	Los niños demuestran habilidades para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.			X		
3	Los Niños Son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.			X		
4	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
	Utilización de técnicas					
5	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.		X			
6	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores.	X				
	Coordinación mano-ojo					
7	Los niños demuestran habilidades para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.				X	

8	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.			X		
9	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos.				X	
	Observaciones El 80% tienen una efectividad de agarre del lápiz, pero el 70% no demuestran habilidades al colorear de una forma adecuada, saliéndose de los límites y dejando espacios en blanco.					

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

Observación 1

En el reporte realizado por la docente de 2 A, proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños, también realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar en el agarre funcional y eficiente del lápiz, en lo que corresponde al trabajo manual los niños deben poner interés más en trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control utilizando materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores para desarrollar la motricidad fina.

A pesar de proporcionar a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, se debe trabajar en los niños la creatividad en el manejo de todos los recursos.

Observación 2

En la Actividad realizada por la docente de 2 B, se enmarca en un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños, la docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, en vista que los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores y desarrollar su motricidad fina.

A pesar que la docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina, hay que trabajar con más frecuencia en las actividades que involucren el trabajo manual y sean capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro, y de esta manera demuestren habilidades para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.

Observación 3

Se observa que los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarela, tizas pastel o rotuladores, En gran medida falta que la docente proporcione un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesible para los niños, encaminado a que mejoren el agarre del lápiz funcional y eficientemente y puedan realizar diferentes actividades realizando líneas rectas y curvas con mayor precisión y control siendo capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro y demuestren destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.

Conclusión de las Fichas de Observación

De acuerdo a las dos primeras observaciones se enfrasca al buen ambiente de aprendizaje que sea seguro y organizado, que tenga las herramientas y materiales asequibles para los estudiantes, mientras que la docente del paralelo C, no le ve relevante al ambiente de aprendizaje, pero si proporciona a los estudiantes diversos materiales para que puedan experimentar.

Se evidencia que en los tres paralelos falta trabajar lo que es la creatividad en el manejo de todos los recursos proporcionados por las docentes y de esta forma puedan tener un mejor agarre y ayudar a tener una mejora en la motricidad fina del niño.

Conclusión Entrevistas

Con respecto a los resultados, Jiménez González (2020) señala que el propósito de esta investigación es proporcionar orientación didáctica a los docentes que trabajan en el campo. Mediante el modelo de investigación cualitativa aplicada, se concluye que los estudios requieren un orden secuencial, riguroso y demostrativo, con una amplia gama de criterios para evaluarlos y contribuir al desarrollo, manteniendo la objetividad en los fenómenos observados, los cuales se convierten en datos observables.

La investigación cualitativa se utiliza para comprender cómo las personas experimentan el mundo o explicar el comportamiento, los motivos y las características de las personas del grupo objetivo. Los investigadores optan por este tipo de investigación en educación debido a su capacidad para estudiar de manera flexible la transmisión y el aprendizaje de conocimientos en su entorno natural, así como las formas de enseñanza y aprendizaje dentro de la estructura social a la que pertenecen. Un agente educativo conoce, comprende, interpreta, critica e implementa la mejora continua del sistema educativo a partir de sus huellas pedagógicas.

Como menciona Espinoza D. E. (2020), un método de investigación cualitativa implica la recopilación de información basada en la observación del comportamiento natural, el habla y las respuestas abiertas para su interpretación posterior de los significados.

Capítulo 4: Propuesta

4.1 Introducción

En este capítulo, pondremos en práctica las ideas teóricas y los resultados obtenidos en los capítulos anteriores, donde se destaca la importancia de la ilustración como apoyo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años. Este aspecto es fundamental en su crecimiento integral, ya que la capacidad de coordinar y controlar los movimientos de las manos y dedos no solo impacta en la realización de actividades cotidianas, sino que también es crucial para su desarrollo académico. La ilustración, como herramienta pedagógica, ofrece un vasto potencial para estimular y fortalecer esta habilidad en los niños, permitiendo un aprendizaje lúdico y creativo que potencia su destreza motriz.

A continuación, se presenta la propuesta que tiene como objetivo desarrollar un producto lúdico con base en la ilustración, la elección de un juego ilustrativo e interactivo como propuesta para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 5 a 7 años en la Unidad Educativa "José Miguel Leoro Vásquez" se fundamenta en varias características inherentes a este tipo de juego:

Manipulación de Piezas: Los juegos de mesa a menudo requieren que los niños manipulen piezas pequeñas (dados, fichas, cartas) con precisión, lo cual promueve el desarrollo de habilidades motoras finas como la coordinación mano-ojo y el control muscular.

Uso de Instrumentos como Dados y Fichas: El uso de instrumentos como dados y fichas requiere una gran precisión.

4.1.1 Objetivos

- Desarrollar una propuesta con base en la ilustración para respaldar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años.

Diseñar una serie de actividades ilustrativas que fomentan la coordinación en niños de 5 a 7 años, fortaleciendo el control de movimientos precisos.

Crear materiales gráficos interactivos que promuevan la destreza manual a través de la práctica de trazos, formas y patrones, adaptados al nivel de la edad del niño.

Implementar un juego interactivo como estrategia educativa que integren la ilustración como recurso didáctico, facilitando el desarrollo de la motricidad fina de manera divertida y participativa en entornos escolares y/o comunitarios.

4.2 Ubicación

Tabla 6. Información de la Institución Educativa seleccionada para el presente proyecto.

INFORMACIÓN	
Nombre de la institución	Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.
Tipo de establecimiento	Publico
Grado	2do de Básica
Ubicación	San Antonio
Provincia	Imbabura
Cantón	Ibarra

Nota: Elaboración propia Fuente: Entrevista Lic. Cruz Mendoza, diciembre 2023

4.3 Desarrollo de la propuesta

4.3.1 Impactos de la ilustración en la motricidad fina

A continuación, el impacto esperado en la mejora de la motricidad fina con la propuesta desarrollada es:

- **Estimulación sensorial y coordinación visual-manual**

Agregar técnicas de ilustración a las actividades escolares puede ayudar a que los niños se diviertan y mejoren en cómo ven y usan sus manos. Los detalles en los dibujos hacen que los niños usen sus manos para copiar, pintar o jugar con las imágenes.

Desarrollo de la creatividad y la imaginación

Usar ilustraciones en la escuela hace que los niños piensen y se diviertan más. Las cosas que ven pueden darles ideas nuevas y ayudarlos a expresar sus pensamientos de una manera artística.

Potenciación de la comunicación y comprensión

Las ilustraciones son buenas para ayudar a los niños a entender cosas difíciles. Las imágenes les ayudan a entender cosas que son complicadas y a recordar la información. Cuando usamos dibujos en la escuela, los niños pueden entender mejor las lecciones y también pueden mostrar sus ideas de forma visual.

Inclusión y diversidad

Las ilustraciones con diferentes estilos y temas pueden hacer que todos se sientan incluidos en la clase, los niños pueden aprender sobre diferentes culturas y perspectivas. Cuando elegimos muchos tipos de dibujos, estamos mostrando a los niños que todos son diferentes, pero igualmente importantes.

Desarrollo del pensamiento crítico

Hablar sobre imágenes puede hacer que los niños piensen más. Pueden aprender a entender la información visual, hacer preguntas y pensar más profundamente. Hacer dibujos también puede hacer que los niños piensen mucho sobre cómo mostrar ideas de forma visual.

Refuerzo del vínculo entre educadores y estudiantes

Usar técnicas de ilustración en las lecciones no solo hace que los estudiantes participen, sino que también ayuda a que los profesores y los niños se entiendan mejor. Ver los dibujos de los niños es una buena manera de saber lo que piensan y ajustar las clases según lo que necesitan.

4.3.2 Uso de datos obtenidos

La información recabada mediante las entrevistas con el especialista en ilustración, las docentes, y la ficha de observación aplicada a los niños, resultó crucial para el adecuado desarrollo de esta investigación. Así, el interactivo demostró ser eficaz y satisfizo las necesidades de los estudiantes de segundo año de Educación Básica, contribuyendo a mejorar el desarrollo de la motricidad fina gracias al apoyo de la ilustración.

4.4 Propuesta gráfica

4.4.1 Bocetaje

La participación de los niños y niñas, así como la colaboración de los docentes y padres de familia, fueron de gran importancia para obtener referencias y características sobre la parroquia de San Antonio. Esto permitió realizar los respectivos bocetos para las mascotas que, en este caso, serían las fichas interactivas, el tablero, las tarjetas de desafío y el juego en general.

Figura 2. Bocetaje Mascota comadreja



Figura 3. Bocetaje mascota conejo



Figura 4. Bocetaje Mascota **golondrina**



Figura 5. Bocetaje mascota armadillo



Figura 6. Bocetaje paisaje San Antonio



Figura 7. Bocetaje escultura San Antonio



Figura 8. Bocetaje cultura San Antonio



Figura 9. Bocetaje paisaje

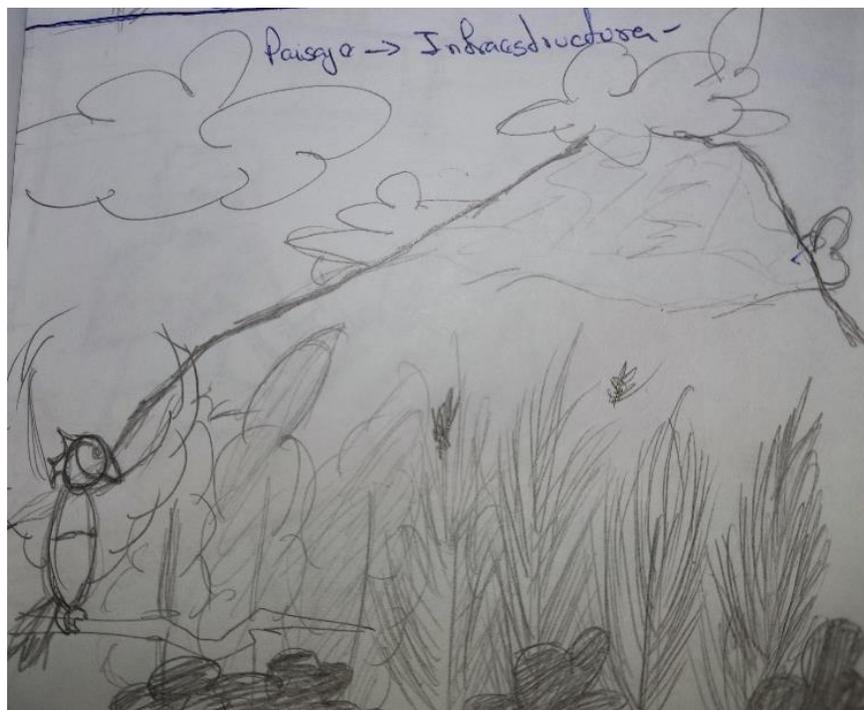


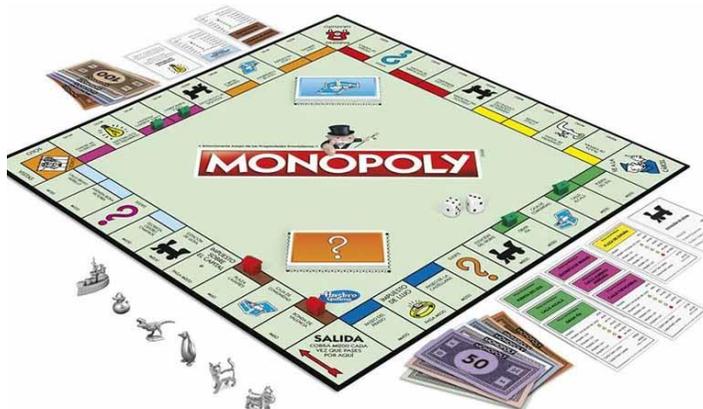
Figura 10. Bocetaje tablero juego



4.4.2 Tamaño juego interactivo

Se ha tomado como referencia el juego de mesa conocido como Monopoly para diseñar el tamaño del tablero del juego interactivo “Manilandia”, con las siguientes medidas 53,5 cm x 47,5 cm, es un tamaño donde se puede apreciar las diferentes ilustraciones realizadas en el juego.

Tablero. Figura 11. Referencia de tamaño de juego



Nota: Tomado de Wikiduca

4.4.3 Cromática

En la cromática aplicada en el juego interactivo, se seleccionaron colores llamativos y persuasivos que poseen una importancia comunicativa y emocional en el desarrollo del juego. Estos colores buscan transmitir sensaciones de paz, tranquilidad y agradabilidad para los niños, teniendo en cuenta el público específico que son los niños de 5 a 7 años. Los colores base utilizados son blanco, azul, morado, verde, naranja, rojo y amarillo. Según Avendaño (2021), "a través de los colores podemos lograr en los niños, calma y relajación, o por el contrario, aportarles energía, atención y concentración frente a las actividades diarias y escolares".

Figura 12. Influencia del color en el niño

Color	Qué transmite	Beneficioso para...
Blanco	Pureza, calma y orden visual	Incentiva la creatividad
Azul	Calma, serenidad	Mejora el sueño. Bueno para niños nerviosos
Rojo	Energía, vitalidad	Ayuda en niños más tímidos
Amarillo	Positivismo, energía	Estimula la concentración. Bueno para niños con depresión
Verde	Equilibrio y calma	Mejora la capacidad lectora
Naranja	Energía y positivismo	Estimula la comunicación
Morado	Tranquilidad y misterio	Potencia la intuición

Nota: Tomado de Guía-Infantil

La cromática utilizada en la propuesta ilustrada tiene relación a la parroquia de San Antonio de Ibarra tomando como referencia su cultura, fauna, infraestructura y paisajes (figura 15).

Figura 13. Paleta de colores utilizada en la propuesta gráfica



Nota: Tomada de GAD San Antonio



Nota: Tomada de GAD San Antonio

4.4.4 Estilo gráfico

Para desarrollar las ilustraciones tanto en el juego como en la mini guía para el docente, se optó por el estilo cartoon debido a su popularidad y atractivo para el público infantil al que estaba dirigido. Este estilo se caracteriza por trazos y colores llamativos, así como por la iluminación de las escenas y sus sombras, que son bastante planas. Se trata de diseños centrados en la expresividad para contar una historia, como menciona Pérez A. (2022).

4.4.5 Diseño Conceptual

El juego educativo propuesto llevará por nombre "Manilandia" y estará diseñado como un juego interactivo, ilustrado con temas educativos y atractivos para niños de 5 a 7 años. La premisa del juego será una emocionante aventura en la que los jugadores tendrán que superar desafíos y obstáculos utilizando sus habilidades de motricidad fina, el mismo que contara con, un tablero, tarjetas.

- **Tablero:**

El tablero es una representación ilustrada de la parroquia de San Antonio, con un fondo donde se puede admirar la belleza del Imbabura, sus casas coloniales y su fauna referencias que se han tomado para que los niños de la escuela reconozcan fácilmente y puedan desarrollarse dentro del juego.

- **Tarjetas de Desafío:**

Se crearon tarjetas de desafío que presentan tareas centradas en el desarrollo de la motricidad fina. Por ejemplo, "Pintura de puntos", "Laberintos para colorear", "Recorte y pegado

de formas", entre otras que gracias a la ilustración y al juego empleado los niños se motivaran en realizar dichas actividades.

- **Fichas Interactivas:**

Cada jugador contará con una ficha de personaje única que moverá por el tablero. Estas fichas estarán diseñadas para fomentar el uso de pinzas, movimientos precisos y coordinación mano-ojo.

- **Casillas Especiales:**

Algunas casillas del tablero serán especiales y requerirán que los jugadores realicen acciones específicas, como trazar líneas, recortar, pintar y pegar las figuras y formas dependiendo de la actividad que le toque realizar.

- **Instrucciones juego:**

El objetivo del juego es convertirse en el jugador con mayor desarrollo motor, superando obstáculos y desafíos a lo largo del juego.

El juego tendrá como máximo 4 participantes y un mínimo de dos participantes.

Se utilizará un dado, fichas, si caen en los círculos se deberá realizar un ejercicio motor, al terminar se seguirá con el juego.

Gana quien llegue más pronto al final.

- **Duración:**

El juego ilustrativo tiene un tiempo estimado de 20 a 30 minutos.

- **Guía de uso para docentes:**

Se ha diseñado una mini guía con indicaciones para el uso adecuado por parte del docente, para que esté pueda sacar el máximo provecho.

Tabla 7. Guía

Descripción	Ejemplo
Para dar inicio a la actividad, el docente presenta el juego y explica el objetivo de la actividad a los estudiantes.	"Hoy vamos a jugar 'Manilandia', un juego donde pondrán a prueba su destreza motriz y creatividad al máximo."
El/la docente ubicara en una superficie plana el juego, luego proporciona las instrucciones. De ser necesario, hace una demostración corta del juego.	"Vamos a utilizar este juego el día de hoy. Les recomiendo usar los materiales proporcionados."
El/la docente escoge a los participantes, máximo 4, mínimo 2.	"Voy a escoger a los estudiantes que van a participar en el juego"
Reflexión y cierre del juego	
Una vez que llegue el primer participante a la meta el/la docente anuncia el fin de la actividad de juego y hace preguntas de reflexión.	¿Qué les pareció el juego? ¿Qué actividad le gusto más? ¿Les gustaría jugar nuevamente?

Elaborado por el Autor

Fuente: Investigación

4.4.6 Ilustraciones

El juego será diseñado utilizando Adobe Illustrator para garantizar gráficos atractivos y consistentes con el tema educativo. Se seguirán los siguientes pasos:

Diseño Portada

Se desarrolla la portada de "Manilandia", un juego creado para impulsar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 7 años. Es esencial proporcionar herramientas visualmente atractivas y estimulantes que alienten a los niños a participar en actividades que mejoren sus habilidades motoras. "Manilandia" es un juego que une el aprendizaje y la diversión a través de la ilustración, empleando colores y formas vibrantes que capturan la imaginación de los niños, creando un primer contacto visual que atraiga y motive a los jugadores.



Diseño de Personajes:

Creación de personajes animados y amigables que guiarán a los jugadores a lo largo de la aventura, las medidas de estas fichas serán de 4cm.

En este caso se creará y se diseñara cuatro tipos de mascotas originarios de la parroquia de San Antonio, como lo son la comadreja, armadillo, conejo y la golondrina los cuales serán los protagonistas que acompañen al niño a superar las diferentes actividades en este juego llamado aventura motriz.

Figura 14. Ilustración mascota conejo



Figura 15. Ilustración mascota comadreja

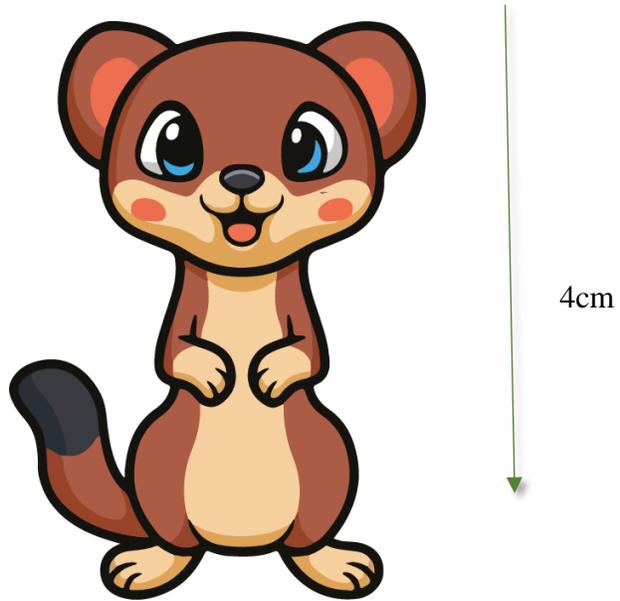


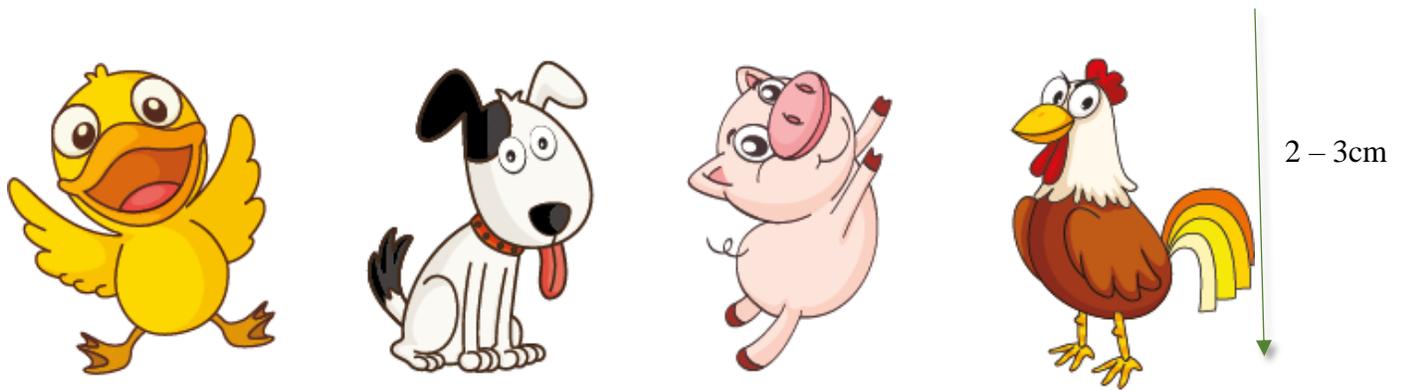
Figura 16. Ilustración mascota golondrina



Figura 17. Ilustración mascota armadillo



Figura 18. Ilustraciones figuras adicionales



Ilustraciones del Tablero:

Desarrollo de ilustraciones detalladas y coloridas para cada sección del tablero, asegurando que reflejen los conceptos educativos de manera atractiva, **con las siguientes medidas 53,5 cm x 47,5 cm**, es un tamaño donde se puede apreciar las diferentes ilustraciones realizadas en el juego.

Figura 19. Ilustración tablero



Tarjetas de desafío y actividades:

Diseño de tarjetas con ilustraciones claras que representen cada desafío, con instrucciones sencillas que deben realizar las actividades para facilitar la comprensión de los niños, el tamaño de estas tarjetas será de 21 cm de alto por 14,85 cm de ancho.

Las tarjetas de presentación harán énfasis a la actividad que debe realizar cada niño al caer en una casilla especial la cual tendrá el tamaño de 8,5 cm de ancho y 5,5 cm de largo.

Figura 20. Ilustración tarjetas de desafío



Figura 21. Ilustración tarjeta de actividad 1



Pintura
de puntos

21 cm

14,85 cm

Figura 22. Ilustración tarjeta de actividad 2



Figura 23. Ilustración tarjeta de actividad 3



Figura 24. Ilustración tarjeta de actividad 4



Figura 25. Ilustración tarjeta de actividad 5

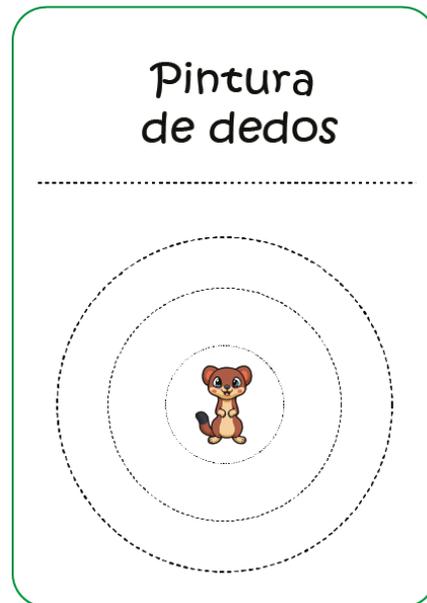


Figura 26. Ilustración tarjeta de actividad 6



Figura 27. Ilustración tarjeta de actividad 7



Figura 28. Ilustración tarjeta de actividad 8



Figura 29. Ilustración tarjeta de actividad 9

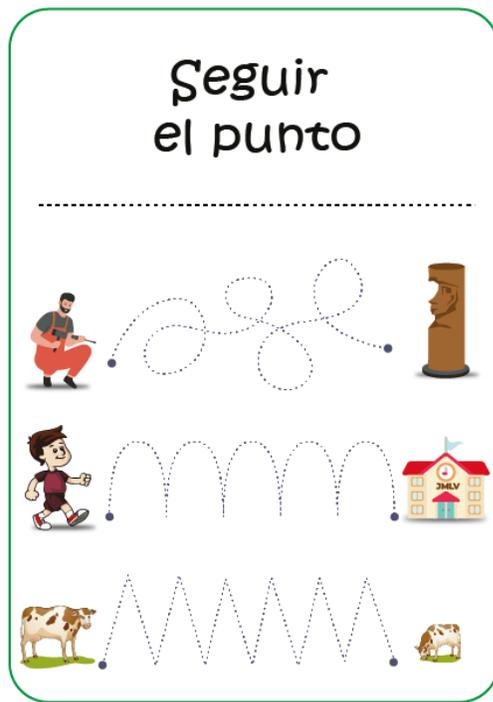


Figura 29. Ilustración tarjeta de actividad 10



Figura 30. Ilustración tarjeta de actividad 11



Actividades a realizarse/ penitencias del juego

1. Pintura de Puntos:

Explicación: Proporciona pinceles pequeños y pide a los niños que pinten puntos en una hoja de papel.

Desarrollo: Este ejercicio ayuda a mejorar la precisión del agarre y la coordinación mano-ojo mientras los niños se centran en hacer puntos pequeños.

Materiales:

- Papel
- Pinceles pequeños

- Pinturas

Pasos:

- Coloca el papel en una superficie plana.
- Proporciona a cada niño pinceles pequeños y una variedad de pinturas.
- Pide a los niños que sumerjan el pincel en la pintura y hagan puntos en el papel.
- Anima a experimentar con diferentes colores y tamaños de puntos

2.- Laberintos para Colorear:

Explicación: Proporciona laberintos simples para colorear.

Desarrollo: Colorear dentro de los límites del laberinto ayuda a los niños a desarrollar el control de los movimientos de la mano y la coordinación visual-motora.

Materiales:

- Hojas con laberintos impresos
- Crayones o lápices de colores

Pasos:

- Entrega a cada niño una hoja con un laberinto impreso.
- Explícales cómo colorear dentro de los límites del laberinto.
- Anima a los niños a usar diferentes colores para hacerlo más divertido.

3.- Creación de Tarjetas de Felicitación:

Explicación: Invita a los niños a ilustrar y decorar tarjetas de felicitación.

Desarrollo: Esta actividad fomenta la precisión y control del trazo mientras los niños diseñan sus propias tarjetas.

Materiales:

- Cartulina o papel para tarjetas
- Lápices de colores, marcadores, pegatinas, etc.

Pasos:

- Dobra la cartulina o papel por la mitad para hacer la tarjeta.
- Invita a los niños a diseñar y decorar la tarjeta con lápices de colores, marcadores y pegatinas.
- Pueden escribir mensajes de felicitación dentro de la tarjeta.

4.- Recorte y Pegado de Formas:

Explicación: Proporciona papel con formas predibujadas para que los niños recorten y peguen.

Desarrollo: Mejora la destreza en el uso de tijeras y la coordinación mano-ojo durante el proceso de recorte y pegado.

Materiales:

- Papel con formas predibujadas
- Tijeras
- Pegamento

Pasos:

- Proporciona hojas de papel con formas simples.
- Pide a los niños que recorten las formas con tijeras.
- Después de recortar, los niños pueden pegar las formas en otro papel para crear composiciones.

5.- Pintura de Dedos:

Explicación: Permite que los niños pinten usando sus dedos.

Desarrollo: La textura y la sensación táctil de la pintura de dedos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina.

Materiales:

- Pinturas para dedos
- Papel

Pasos:

- Proporciona una variedad de colores de pintura para dedos.
- Invita a los niños a sumergir sus dedos en la pintura y crear dibujos en el papel.
- Anima la exploración de texturas y mezcla de colores con los dedos.

6.- Estampado con Sellos:

Explicación: Proporciona sellos y almohadillas de tinta para crear patrones.

Desarrollo: Al presionar los sellos, los niños trabajan en la fuerza y control necesarios para crear estampados claros.

Materiales:

- Sellos
- Almohadillas de tinta
- Papel

Pasos:

- Proporciona sellos y almohadillas de tinta a los niños.
- Pide a los niños que presionen los sellos en el papel para crear patrones.
- Anima a la experimentación con diferentes sellos y colores.

7.- Rompecabezas de Recorte y Pegado:

Explicación: Proporciona imágenes divididas en piezas para que los niños las recorten y peguen como un rompecabezas.

Desarrollo: Refuerza las habilidades de corte y pegado mientras los niños completan la imagen.

Materiales:

- Imágenes impresas para recortar
- Tijeras
- Pegamento

Pasos:

- Ofrece imágenes divididas en piezas.
- Los niños deben recortar las piezas y luego pegarlas en otro papel para formar un rompecabezas completo.

8.- Creación de Marionetas de Dedo:

Explicación: Los niños pueden dibujar y recortar personajes para convertirlos en marionetas de dedo.

Desarrollo: Mejora la destreza manual y fomenta la creatividad al diseñar sus propias marionetas.

Materiales:

- Papel o cartulina
- Tijeras
- Pegamento
- Colores

Pasos:

- Los niños deben dibujar personajes en el papel o cartulina.
- Después de dibujar, recortan los personajes.
- Pegan los personajes en forma de cilindro para que puedan deslizar el dedo y hacer que las marionetas se muevan.

9.- Seguir el Punto:

Explicación: Dibuja puntos numerados en una hoja y pide a los niños que los conecten en orden.

Desarrollo: Esta actividad mejora la coordinación mano-ojo y la precisión al seguir una secuencia numérica.

Materiales:

- Papel con puntos numerados
- Lápices de colores o crayones

Pasos:

- Entrega a cada niño una hoja con puntos numerados en orden.
- Pide a los niños que conecten los puntos en orden numérico.
- Anima a la creación de dibujos interesantes al unir los puntos.

10.- Decoración de Letras:

Explicación: Proporciona letras grandes para que los niños las decoren con colores y dibujos.

Desarrollo: Fomenta el control del trazo y la habilidad de trabajar en espacios más grandes.

Materiales:

- Letras grandes impresas o dibujadas
- Lápices de colores, marcadores, pegatinas, etc.

Pasos:

- Proporciona letras grandes a los niños.
- Invita a los niños a decorar las letras con colores y elementos creativos.
- Pueden combinar varias letras para formar palabras o mensajes.

11.- Huellas de Manos y Pies:

Explicación: Pide a los niños que hagan huellas de manos y pies decorativas.

Desarrollo: La precisión necesaria para realizar las huellas contribuye al desarrollo de la motricidad fina.

Materiales:

- Pintura
- Papel

Pasos:

- Coloca el papel en el suelo o en una mesa.
- Pide a los niños que sumerjan sus manos o pies en pintura.
- Luego, presionan sus manos o pies en el papel para dejar huellas artísticas.

Estas actividades no solo son divertidas para los niños, sino que también les proporcionan oportunidades para desarrollar habilidades importantes para su motricidad fina.

Fichas y Accesorios:

Creación de fichas de personajes, dados y otros accesorios del juego con formas y colores llamativos para mantener el interés de los niños.

Figura 31 . Ilustración accesorios

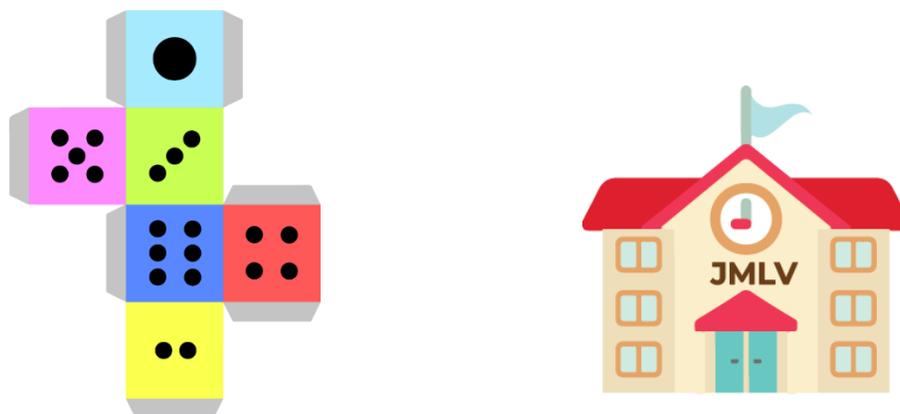
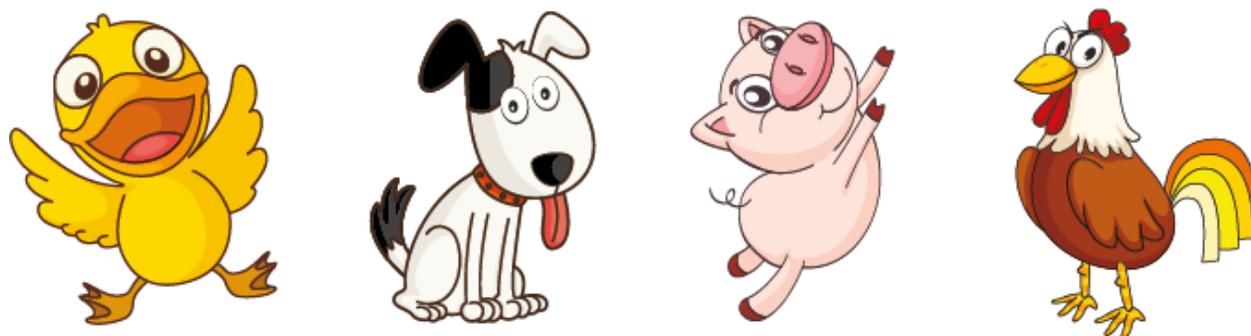


Figura 32. Ilustración sellos



Guía

Se desarrolla una mini guía para que el docente tenga conocimiento de lo que trata cada actividad, esto ayudara a que el docente este preparado con los materiales ya que se especifica su respectiva explicación, desarrollo y pasos que deben realizar los niños en el juego.



ACTIVIDAD 1

Pintura de puntos

- Explicación:** Proporciona pinceles pequeños y pide a los niños que pinten puntos en una hoja de papel.
- Desarrollo:** Esta actividad ayuda a mejorar la precisión del agarre y la coordinación mano-ojo mientras los niños se centran en hacer puntos pequeños.
- Materiales:**
 - Papel
 - Pinceles pequeños
 - Pinturas
- Pases:**
 - Coloca el papel en una superficie plana.
 - Prepara una cadera niño pinceles pequeños y una variedad de pinturas.
 - Pide a los niños que surtejan el pincel en la pintura y hagan puntos en el papel.
 - Alma a experimentar con diferentes colores y tamaños de puntos.

DESARROLLO

Pintura de puntos

ACTIVIDAD 2

Laberintos para colorear

- Explicación:** Proporciona laberintos simples para colorear.
- Desarrollo:** Colorear dentro de los límites del laberinto ayuda a los niños a desarrollar el control de los movimientos de la mano y la coordinación visomotora.
- Materiales:**
 - Hojas con laberintos impresos
 - Crayones o lápices de colores
- Pases:**
 - Entrega a cada niño una hoja con un laberinto impreso.
 - Explica cómo colorear dentro de los límites del laberinto.
 - Alma a los niños a usar diferentes colores para hacerlo más divertido.

DESARROLLO

Laberintos para colorear

ACTIVIDAD 3

Creación de tarjetas de felicitación

- Explicación:** Invita a los niños a dibujar y decorar tarjetas de felicitación.
- Desarrollo:** Esta actividad fomenta la creación y control del trazo mientras los niños diseñan sus propias tarjetas.
- Materiales:**
 - Cartulina o papel para tarjetas
 - Lápices de colores, marcadores, pegatinas, etc.
- Pases:**
 - Dado la cartulina o papel por la mitad para hacer la tarjeta.
 - Invita a los niños a diseñar y decorar la tarjeta con lápices de colores, marcadores y pegatinas.
 - Pueden escribir mensajes de felicitación dentro de la tarjeta.

DESARROLLO

Creación tarjetas de felicitación

ACTIVIDAD 4

Recorte y pegado de formas

- Explicación:** Proporciona papel con formas predibujadas para que los niños recorten y peguen.
- Desarrollo:** Mejora la destreza en el uso de tijeras y la coordinación mano-ojo durante el proceso de recorte y pegado.
- Materiales:**
 - Papel con formas predibujadas
 - Tijeras
 - Pegamento
- Pases:**
 - Proporciona hojas de papel con formas simples.
 - Pide a los niños que recorten las formas con tijeras.
 - Después de recortar, los niños pueden pegar las formas en otro papel para crear composiciones.

DESARROLLO

Recorte y pegado de formas

ACTIVIDAD 5

Pintura de dedos

- Explicación:** Permite que los niños pinten usando sus dedos.
- Desarrollo:** La textura y la sensación táctil de la pintura de dedos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina.
- Materiales:**
 - Pinturas para dedos
 - Papel
- Pases:**
 - Proporciona una variedad de colores de pintura para dedos.
 - Invita a los niños a sumergir sus dedos en la pintura y crear dibujos en el papel.
 - Alma la exploración de texturas y mezcla de colores con los dedos.

DESARROLLO

Pintura de dedos

ACTIVIDAD 6

Estampado con sellos

- Explicación:** Proporciona sellos y almohadillas de tinta para crear patrones.
- Desarrollo:** Al presionar los sellos, los niños trabajan en la fuerza y control necesarios para crear estampados claros.
- Materiales:**
 - Sellos
 - Almohadillas de tinta
 - Papel
- Pases:**
 - Prepara sellos y almohadillas de tinta a los niños.
 - Pide a los niños que presionen los sellos en el papel para crear patrones.
 - Alma a la experimentación con diferentes sellos y colores.

DESARROLLO

Estampado con sellos

ACTIVIDAD 7

Rompecabezas de recorte y pegado

- Explicación:** Proporciona imágenes divididas en piezas para que los niños las recorten y peguen como un rompecabezas.
- Desarrollo:** Refuerza las habilidades de corte y pegado mientras los niños completan las imágenes.
- Materiales:**
 - Imágenes impresas para recortar
 - Tijeras
 - Pegamento
- Pases:**
 - Ofrece imágenes divididas en piezas.
 - Los niños deben recortar las piezas y luego pegarlas en otro papel para formar un rompecabezas completo.

DESARROLLO

Rompecabezas recorte y pegado

ACTIVIDAD 8

Creación de marionetas de dedo

- Explicación:** Los niños pueden dibujar y recortar personajes para convertirlos en marionetas de dedo.
- Desarrollo:** Mejora la destreza manual y fomenta la creatividad al diseñar sus propias marionetas.
- Materiales:**
 - Papel o cartulina
 - Tijeras
 - Pegamento
 - Colores
- Pases:**
 - Los niños deben dibujar personajes en el papel o cartulina.
 - Después de dibujar, recorten los personajes.
 - Pegan los personajes en forma de cilindro para que puedan deslizar el dedo y hacer que las marionetas se muevan.

DESARROLLO

Creación marioneta de dedo

ACTIVIDAD 9

Seguir el punto

- Explicación:** Dibuja puntos en una hoja y pide a los niños que los conecten en orden.
- Desarrollo:** Esta actividad mejora la coordinación mano-ojo y la precisión al seguir una secuencia de los puntos.
- Materiales:**
 - Papel con puntos en secuencia
 - Lápices de colores o crayones
- Pases:**
 - Entrega a cada niño una hoja con puntos en orden.
 - Pide a los niños que conecten los puntos en orden.
 - Alma a la creación de dibujos interesantes al unir los puntos.

DESARROLLO

Seguir el punto

ACTIVIDAD 10

Decoración de letras

- Explicación:** Proporciona letras grandes para que los niños las decoren con colores y dibujos.
- Desarrollo:** Fomenta el control del trazo y la habilidad de trabajar en espacios más grandes.
- Materiales:**
 - Letras grandes impresas o dibujadas
 - Lápices de colores, marcadores, pegatinas, etc.
- Pases:**
 - Proporciona letras grandes a los niños.
 - Invita a los niños a decorar las letras con colores y elementos creativos.
 - Pueden combinar varias letras para formar palabras o mensajes.

DESARROLLO

Decoración de letras

ACTIVIDAD 11

Huellas de manos y pies

- Explicación:** Pide a los niños que hagan huellas de manos y pies decorados.
- Desarrollo:** La precisión necesaria para realizar las huellas contribuye al desarrollo de la motricidad fina.
- Materiales:**
 - Pintura
 - Papel
- Pases:**
 - Coloca el papel en el suelo o en una mesa.
 - Pide a los niños que surtejan sus manos o pies en pintura.
 - Luego, presionen sus manos o pies en el papel para dejar huellas artísticas.

DESARROLLO

Huellas de manos y pies



4.5 Programas utilizados en la propuesta

- Adobe Ilustrador

Se utilizó este programa de ilustración digital para el diseño de todas las ilustraciones expuestas como lo son: el tablero, mascotas, tarjetas y demás arte que está agregado en el juego.

- Adobe Photoshop

Se usó para darle textura sobre las ilustraciones que se desarrollaron en Ilustrador, de esta manera estas se volvieron más llamativas.

4.6 Difusión

La difusión del juego “Manilandia” se dio dentro de la Unidad Educativa “José Miguel Leoro Vásquez”, específicamente en el grado de los niños de 2do de Educación Básica quienes fueron principalmente el público objetivo del presente trabajo de investigación.

Desarrollo Técnico:

La materialización visual del juego se lleva a cabo con el uso de Adobe Illustrator, asegurando coherencia, atractivo visual y alineación con los objetivos educativos.

Diseño de Personajes:

Se crean personajes animados y amigables con la intención de guiar a los jugadores. Estos personajes son diseñados para ser fácilmente identificables y atractivos, con rasgos expresivos y colores vibrantes que refuerzan la temática lúdica y educativa.

Ilustraciones del Tablero:

Cada sección del tablero es ilustrada con detalle para reflejar tanto la temática educativa como para estimular la imaginación de los niños. La elección de colores, formas y detalles visuales está cuidadosamente planificada para reforzar los conceptos de motricidad fina de manera atractiva.

Tarjetas de Desafío:

Las tarjetas de desafío se diseñan para ser visualmente atractivas, con ilustraciones claras y colores acordes. Se presta especial atención a la simplicidad de las instrucciones para facilitar la comprensión de los niños y fomentar su autonomía.

Fichas y Accesorios:

Las fichas de personajes, los dados y otros accesorios son diseñados no solo para su función lúdica sino también para su tactilidad. La elección de colores, texturas y formas se orienta a estimular los sentidos de los niños, creando una experiencia sensorial positiva.

Prototipo Interactivo:

Se desarrolla un prototipo interactivo del juego para realizar pruebas iniciales. Este prototipo permitirá ajustes en la jugabilidad, la claridad de las instrucciones y la accesibilidad del juego, garantizando así una experiencia de juego fluida y educativa.

Pruebas Piloto:

Antes de su implementación en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, se llevan a cabo pruebas piloto con niños de la misma edad. Estas pruebas permiten evaluar la efectividad del juego, identificar posibles áreas de mejora y ajustar elementos según la retroalimentación recibida.

Implementación en la Unidad Educativa:

Introducción del Juego:

Se realiza una sesión de introducción y capacitación para maestros y estudiantes sobre el juego. Se destaca su integración en el plan de estudios y se resalta la importancia de la motricidad fina en el desarrollo educativo de los niños.

Juego en el Aula:

El juego se integra como una actividad regular en el aula, adaptándolo al plan de estudios y estableciendo momentos específicos para su aplicación. Se fomenta la colaboración entre los niños, promoviendo no solo el desarrollo motor sino también habilidades sociales.

Seguimiento y Evaluación:

Se lleva a cabo un seguimiento continuo para evaluar el progreso de los niños en el desarrollo de la motricidad fina. Se recopilan datos cualitativos para analizar la efectividad del juego como herramienta educativa y su impacto a largo plazo.

Este enfoque meticuloso en el diseño y desarrollo del juego "Manilandia" no solo apunta a fortalecer las habilidades de motricidad fina en los niños, sino que también busca crear una experiencia educativa inmersiva y duradera. La integración de elementos visuales, táctiles y educativos garantiza no solo la transmisión de conocimientos, sino también la creación de recuerdos positivos asociados al aprendizaje.

Capítulo 5

Conclusiones

- Además del beneficio con la motricidad fina en los niños, las ilustraciones son una herramienta eficaz para la creatividad y la expresión personal entre los estudiantes. A través del dibujo y la pintura, los niños no sólo desarrollan habilidades motoras, sino que también exploran y expresan sus sentimientos, ideas e imaginación, lo cual es fundamental para su desarrollo integral.
- Se ha observado que los niños que participan regularmente en actividades relacionados con la ilustración también muestran mejoras en otras áreas académicas. La concentración y atención al detalle requeridas en las actividades presentadas pueden transferirse a otras materias, contribuyendo a un mejor desempeño general en el aula.
- Las actividades de ilustración y el juego "Manilandia" han sido inclusivas, permitiendo la participación de niños con diferentes habilidades y niveles de desarrollo. Esto ha fomentado un ambiente de aprendizaje más equitativo y ha permitido a todos los estudiantes progresar a su propio ritmo, respetando la diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje.

Recomendaciones

- Se recomienda incluir de forma periódica y sistemática actividades de ilustración en el currículo de educación infantil. Además, se recomienda la capacitación continua de los docentes en técnicas de enseñanza ilustrativas apropiadas para esta etapa del desarrollo infantil.
- Realizar más investigaciones para explorar a fondo los diversos aspectos y beneficios de la ilustración en el desarrollo infantil. Los estudios longitudinales podrían proporcionar una imagen más completa de los efectos a largo plazo de estas actividades en el desarrollo académico y personal de los niños.
- Incluir el juego "Manilandia" en el plan semanal, asegurando que los niños participen en actividades ilustrativas y recreativas donde desafíen y mejoren su desarrollo en la motricidad fina.

BIBLIOGRAFÍA

- García Ruso, H. (2002). *LA DANZA EN LA ESCUELA Y LA FORMACIÓN DE LOS PROFESORES*. Obtenido de file:///C:/Users/Paty/AppData/Local/Temp/Dialnet-LaDanzaEnLaEscuelaYLaFormacionDeLosProfesores-498285.pdf
- Aguado Molina, M. &. (2020). *La Ilustración como recurso didáctico*. Obtenido de La Ilustración como recurso didáctico.:
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64433/DEDiCA%2017.17%20-%20M%20Aguado%20y%20M%20Villalba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anabel, C. J. (10 de 2021). *En el campo de la educación existen principios básicos de planificación en la creación de material educativo, que así transmitirían ideas ya formadas y se cumpliría el propósito de la "comunicación". Sin ellos no se puede crear una obra gráfica que funcio*. Obtenido de
<https://dspace.tecnologicosudamericano.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/417/1/DISE%20C3%91O%20Y%20PRODUCCI%20C3%93N%20DE%20MATERIAL%20DID%20C3%81C%20TICO%20PARA%20LA%20PSICOMOTRICIDAD%20FINA%20EN%20NI%20C3%91O%20S%20DE%203%20A%205%20A%20C3%91OS%20C%20DE%20LA%20UE%20E2%80>
- Anabel, M. (2020). Obtenido de file:///C:/Users/Dell/Downloads/descarga%20(1).pdf
- Anguita, J. C. (2003). La encuesta como técnica de investigación.
- Antonio, C. C. (2 de 11 de 2022). *CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD*. Obtenido de
<http://dspace.tecnologicosudamericano.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/600/1/Tesis%20Rafael%20Carrillo.pdf>
- Arias, A. (s.f.). INFLUENCIA DE LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL I. *INFLUENCIA DE LA DACTILOPINTURA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA, EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL I*. UNIVERSIDAD CASA GRANDE, Guayaquil.
- Arley, N. (2019). Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. *Revista UNAM*.
doi:https://www.revista.unam.mx/2019v20n4/mas_alla_de_la_imagen_una_mirada_cerca_na_a_la_ilustracion_editorial/
- Arnheim, R. (1986). *El Pensamiento Visual*. Paidós Ibérica.
- Arteneo. (2019). *Ilustración de los Carteles de Cine, un Arte consolidado*.
- Ausubel David. (1983). *TEORIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**. Obtenido de
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo.pdf?1424043980=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO

_TEOR.pdf&Expires=1611869994&Signature=VD-RS-iAc89F9KVcnKjW8DcuRazShk2pEW794GvGYC

- Ausubel. (s.f.). *La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a*. Obtenido de [https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1#:~:text=Ausubel%20\(1976%2C%202002\)%2C,y%20sustantiva%20o%20no%20l%20iteral.](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1#:~:text=Ausubel%20(1976%2C%202002)%2C,y%20sustantiva%20o%20no%20l%20iteral.)
- Avendaño, C. (09 de Agosto de 2021). *Fasinarm*. Obtenido de <https://www.fasinarm.edu.ec/colores/>
- Básica, E. G. (s.f.). *Destrezas con criterio de desempeño*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/laeducacionbaesicaenelecuador/home/destrezas-con-criterio-de-desempeno>
- Bermeo, J. (2015). *Diseño de una historia ilustrada, basada en la mitología Cañari*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/18129/3/TESIS.pdf>
- Blanco, I. (2018). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1391/TFM-E%201.pdf?sequence=1>
- Bravo, R. &. (2019). *Diseño Gráfico de un producto lúdico para estimular la motricidad fina en niños*. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9100>
- Britton, L. (2000). *Montessori Play and Learn*. Londres: Vermilion.
- Cardoso, J. (2020). *Que es Adobe Photoshop y para que sirve*. Obtenido de https://www.academia.edu/8957922/Que_es_Adobe_Photoshop_y_para_que_sirve
- Caridad, B. d. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*.
doi:https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KM4DjV8WeYYJ:scielo.sld.cu/scielo.php%3Fscript%3Dsci_arttext%26pid%3DS1815-76962019000200222&cd=15&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- Castro, R. &. (2020). *Diseño de material didáctico basado en técnicas Tradicionales de tejido de paja toquilla para apoyo al desarrollo de la motricidad fina de niños en 1er y 2do grado*. Obtenido de <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56197>
- Cevallos Campaña, A. (15 de junio de 2012). Obtenido de *La danza como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los docentes de Cultura Física de los colegios de la ciudad de Ibarra: provincia de Imbabura*:
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1208>
- Chirinos, R. (6 de 2022). *Aplicación de entretenimiento para niños de edades iniciales con*. Obtenido de <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/26682/TFG%20-%20Chirinos%20Rodrigo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cumanda, E. (2019). *Material didactico para destrezas de la motrocidad fina*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6319/1/UPS-CT0028}9.pdf>
- cursos, A. (s.f.). Obtenido de <https://cursos.aiu.edu/estrategias%20de%20ensenanza%20y%20apredizaje/pdf/tema%203.pdf>
- Delgado Gutiérrez José, G.-R. C.-R. (s.f.). *Estrategias metodológicas de enseñanza*. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Duque, Y. (2021). *Actividades ludicas para estimular al motrocidad fina en niños de educacion inicial*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Echeverría. (2013). Obtenido de Investigación de campo del Programa de Nutrición dirigido a los padres de familia del Ecuador.: <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/2517>
- Educación, M. d. (2016). *Guía didáctica de estrategias*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Guia-didactica-de-estrategias-para-el-desarrollo-de-la-ciencia-en-Educacion-Inicial.pdf>
- EDUMECENTRO. (30 de mayo de 2014). Obtenido de Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012
- Elizabeth, V. C. (2016). *TÉCNICA DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA*. Obtenido de *TÉCNICA DACTILOPINTURA Y SU INCIDENCIA*: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/3838/P-UTB-FCJSE-PARV-000120.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Espinoza, D. E. (2020). *Métodos y Técnicas de*. Obtenido de *Métodos y Técnicas de*: <http://www.bvs.hn/Honduras/Embarazo/Metodos.e.Instrumentos.de.Recoleccion.pdf>
- Espinoza, G. (2020). *El juego lúdico, como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de inicial de 5 años en la I.E Crayolitas, Escuela Emprendedora, Mallaritos - Sullana, Año 2020*. doi:<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30848>
- Esther, 2. (2015). *“TÉCNICAS DE DACTILOPINTURA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/2179/UPSE-TEB-2015-0104.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernandez, A. (2019). *el arte del siglo XXI*. Obtenido de https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Fernández, A., & Valdaracete, J. (2022). *Introducción a Blender*. Obtenido de https://oa.upm.es/14050/1/PFC_ANA_FERNANDEZ_RODRIGUEZ.pdf

- Ferreira Urzúa, M. A. (2009). *Un enfoque pedagógico de la danza*. Obtenido de <file:///C:/Users/Paty/AppData/Local/Temp/Dialnet-UnEnfoquePedagogicoDeLaDanza-3237201.pdf>
- Fiesta, B. (2023). *ilustración publicitaria*. Obtenido de <https://cc.bingj.com/cache.aspx?q=ilustraci%c3%b3n+publicitaria+concepto+pdf&d=4899677487389481&mkt=es-XL&setlang=es-MX&w=stKunF3gEc60HcEh99XBe6UsiW1SdaxP>
- Figueroa, B. (2022). *Qué es Adobe Illustrator y sus características*.
- Fonseca, J. (2022). *La ilustración como instrumento de visualización de las experiencias de los*. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5668/Fonseca_Jean_2022.pdf?sequence=1
- Geraldine, M. &. (Febrero de 2015). *Importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del CEI Teotiste Arocha de Gallegos*. Obtenido de Importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del CEI Teotiste Arocha de Gallegos: <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/2929/4/10112.pdf>
- Gómez. (2015). *Estudio descriptivo de la caracterización de los comerciantes informales en la ciudad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/4127>
- Guilera, J. (2019). *Motricidad Fina: Cuaderno de Ejercicios Para Niños de 6 a 8 Años. Nivel Básico. (n.p.): CreateSpace Independent Publishing Platform*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Motricidad_Fina/JMEzvWEACAAJ?hl=es
- Iglesias, M. (2023). Descripción de la publicación. *Cuadernos de cómic*. doi:<https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic>
- Jiménez González, L. L. (2020). *IMPACTO DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA EN LA*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Ledys-Jimenez/publication/352750927_IMPACTO_DE_LA_INVESTIGACION_CUANTITATIVA_EN_LA_ACTUALIDAD/links/60d66a7b299bf1ea9ebe5113/IMPACTO-DE-LA-INVESTIGACION-CUANTITATIVA-EN-LA-ACTUALIDAD.pdf
- Kant, E. (2009). ¿Qué es la Ilustración? *Foro de Educación*, 249-254.
- López, M. (2023). *La Ilustración: sus orígenes, naturaleza e ideas*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/368387828_La_Ilustracion_india_sus_origenes_naturaleza_e_ideas
- Luque, S. &. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas. Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Madrid: Narcea S.A.
- Luz, N. d. (2023). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html> . Obtenido de ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN.: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>

- M., G. R. (1997). *Collección la Educación Física en la Reforma La danza en la escuela*. INDE Publicaciones.
- Marta, G. (s.f.). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Menza, A. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista KEPES*, 265-296. Obtenido de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Moral, S. (2018). *LA ILUSTRACION EN LA LITERATURA INFANTIL: UNA APORTACIÓN EN PRIMERA PERSONA*. doi:<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf?sequence=1>
- Mullen, T. (2020). *ANIMACION DE PERSONAJES CON BLENDER (DISEÑO Y CREATIVIDAD)*. World Wide Books.
- Murillo, L. (2021). *La importancia de la motricidad fina en la etapa infantil*. Obtenido de <https://www.fasinarm.edu.ec/motricidad-fina/>
- Nieto, T. M. (2021). Obtenido de ¿QUÉ ES LA MOTRICIDAD FINA? ¿CÓMO PODEMOS AYUDAR A SU DESARROLLO?: <https://www.irflasalle.es/que-es-la-motricidad-fina/>
- Nieves, D. G. (junio de 2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Nieves, M. d. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2). doi:https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:KM4DjV8WeYYJ:scielo.sld.cu/scielo.php%3Fscript%3Dsci_arttext%26pid%3DS1815-76962019000200222&cd=28&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- Olivares, V. (2019). *La Ilustración como elemento en portada*. Obtenido de https://Ead.pucv.cl/La_Ilustraci%C3%B3n_como_elemento_en_portada
- Orellana, L. G. (2021). *DISEÑO GRÁFICO DE UN PRODUCTO LÚDICO PARA*. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11013/1/16555.pdf>
- Ormary R, E. B. (2021). *Prácticas, investigación, de la educación inicial*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/retrieve/ce063bc4-1d53-4557-be67-6702c11bb8c0/documento.pdf#page=95>
- Ortega, P. (2019). *Cuadernos de Ilustración y Romanticismo*. Obtenido de <https://revistas.uca.es/index.php/cir>
- Peña, L. (2019). *Consecuencias de un mal desarrollo de la motricidad fina*.
- Pereira, F. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30). doi:<http://www.scielo.org.co/pdf/anqr/v15n30/1692-2522-anqr-15-30-00051.pdf>

- Pérez, A. (2020). *Tipos de ilustración: Estudio de caso*.
- Pérez, A. (10 de Febrero de 2022). *Escuela Superior de Diseño*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/tipos-de-ilustraciones-infantiles>
- Pérez, C. (2020). *LOS!JUEGOS!DE!MESA!EN!LA!EDUCACIÓN!INFANTIL*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629247.pdf>
- Puente, S., & Marinello, J. (2018). DEL CONCEPTO A LA IMAGEN. *Cuadernos de Información*(19), 97-101. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/971/97117399014.pdf>
- Rafaela, L. A. (07 de 2018). Obtenido de DesarrolloCognitivo:LasTeoríasdePiagetydeVygotsky.: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Redondo, M. (2020). *Ilustracion Digital*. doi:http://descargas.pntic.mec.es/mentor/visitas/ilustracion_digital.pdf
- Rodríguez, A. M. (s.f.). *Las bases perceptivo-motrices en primaria: la percepción espacial*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd146/las-bases-perceptivo-motrices-en-primaria.htm>
- Rojas, C. (2018). Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 10(1), 197-2014.
- Rojas, C. (2020). *Fundamentos del diseño gráfico en los videojuegos*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/344524685_Fundamentos_del_diseno_grafico_en_los_videojuegos#:~:text=%28PDF%29%20Fundamentos%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico%20en%20los%20videojuegos
- Romero, L. (2019). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista Digital Buenos Aires*. doi:<https://www.revistadigital.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Sacta, M. (2017). “*CREACIÓN DE SEIS ILUSTRACIONES CONCEPTUALES, BASADAS EN LA REGULACIÓN DE LAS REDES SOCIALES PARA SER APLICADAS EN UN PROCESO DE ESTAMPADO*”. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27581/1/Trabajo%20de%20Titulacion..pdf>
- Salisbury, M. (2015). *Técnicas de ilustración*. doi:<https://catalogo.artium.eus/book/export/html/4628>
- Samaniego, M. (2023). *La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10460>
- Sampieri, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

- Santillán, E. (2020). *ADOBE® PHOTOSHOP® CS5*. Obtenido de https://www.academia.edu/25995846/ADOBE_PHOTOSHOP_CS5
- Sefy, J. (2020). *Ilustración con técnica mixta: desarrolla tu propio estilo*. Obtenido de <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/ilustracion-con-tecnica-mixta/>
- Serrano, C. L. (1 de abril de 2019). *Motricidad fina en niño y niñas*. Obtenido de https://books.google.es/books?id=NPikDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Serrano, P. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*.
- Significados. (2023). *Significado de Lúdico*. Obtenido de <https://www.significados.com/ludico/>
- Siliezar. (2003). Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital. Obtenido de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2524.pdf
- Siljestrom, P. (2023). *La ilustración científica y el dibujo naturalista*. Obtenido de <https://etsie.us.es/sites/edificacion/files/doc/estudiantes/PRSENTACION%20SILJESTROM%20TALLER%205.pdf>
- SILVA, R. (2015). La Ilustración y por qué sigue siendo importante para nosotros . *Fronteras de la Historia*. doi:http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-46882016000200197
- Solano. (2023). Obtenido de Metodología de la investigación: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3548/4/CAP%20III%20METODOLOGIA.pdf>
- Tuárez, M. (5 de 2022). *METODOLOGÍA LÚDICA EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD YAUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1682/1626>
- Universidad de Valencia. (2019). *Recursos didácticos del Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-didactiques-especificques/es/blog/recursos-didacticos-del-ministerio-educacion-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285973234220>
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1). doi:http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011#:~:text=El%20significado%20de%20recursos%20educativo,el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20Daprendizaje.
- Vásquez, E. (2018). *El estilo en la ilustración desde la semiótica cognitiva: Análisis de la obra de Julián Velásquez*. Obtenido de <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/8351/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vesa, A. (2022). *Qué es Adobe Illustrator y para qué sirve: características y funcionalidades para marketing.*

Violeta, V. (29 de 11 de 2019). *Cómo desarrollar la expresión artística en los niños.* Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/como-desarrollar-la-expresion-artistica-en-los-ninos/>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DISEÑO GRÁFICO

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE:	Lic. Anita Garrido
CURSO:	2º C
ASIGNATURA:	Acompañamiento Pedagógico
FECHA:	13/12/2023

E = Excelente
MB = Muy Bueno
B = Bueno
R = Regular
M = Malo

OBJETIVO: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que intervengan en la ilustración para promover el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

	ASPECTOS A OBSERVAR	ESCALA DE CALIFICACIONES				
		E	MB	B	R	M
DOCENTES						
01	El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesibles para los niños.		X			
02	El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.			X		
03	El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.			X		
04	El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.		X			
05	El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual en los niños para mejorar la motricidad fina.			X		
NIÑOS						
Ágarre y Control						
01	Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.		X			
02	Los niños demuestran habilidad para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.			X		

E AB B R M

Precisión y detalle		E	AB	B	R	M
03	Los niños son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.			X		
04	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
Utilización de Técnicas						
05	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.			X		
06	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarelas, tizas pastel o rotuladores.		X			
Coordinación mano - ojo						
07	Los niños demuestran habilidad para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.			X		
08	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.			X		
09	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos			X		
OBSERVACIONES: El 90% tiene efectividad y sostenibilidad de agarre del lápiz El trazo no es definido en el 50% pero en el pintado la habilidad para colorear dentro de los límites es aceptable, dejando espacios en blanco						

Nombre y firma del observador
 Jackson Mayra

Nombre y Firma del observado
 Msc. Elizabeth Torres

Nota: La calificación solo es un referente para identificar los objetivos requeridos y ser potencializados con las orientaciones correspondientes.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: Lc. Cruz Pandozo
 CURSO: 2º B
 ASIGNATURA: Acompañamiento Pedagógico.
 FECHA: 08/12/2023

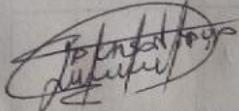
- E = Excelente
- MB = Muy Bueno
- B = Bueno
- R = Regular
- M = Malo

OBJETIVO: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que intervengan en la ilustración para promover el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

ASPECTOS A OBSERVAR	ESCALA DE CALIFICACIONES				
	E	MB	B	R	M
DOCENTES					
01 El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesibles para los niños.	X				
02 El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.		✓			
03 El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.		X			
04 El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.	X				
05 El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual en los niños para mejorar la motricidad fina.		X			
NIÑOS					
Agarre y Control					
01 Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.			X		
02 Los niños demuestran habilidad para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.			X		

E NB B R H

Precisión y detalle		E	NB	B	R	H
03	Los niños son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.		X			
04	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
Utilización de Técnicas						
05	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.			X		
06	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarelas, tizas pastel o rotuladores.	X				
Coordinación mano - ojo						
07	Los niños demuestran habilidad para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.				X	
08	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.				X	
09	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos				X	
<p>OBSERVACIONES: Se observa que los niños el 70% de agarre y sostenibilidad del lápiz es eficiente, pero al pintar las formas básicas el 70% no demuestran habilidad para colorear dentro de los límites.</p>						


 Nombre y firma del observador
 Jackson Reyes


 Nombre y Firma del observado
 Lic. Cruz Rendoza

Nota: La calificación solo es un referente para identificar los objetivos requeridos y ser potencializados con las orientaciones correspondientes.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE: Lic. Anita Gaido
 CURSO: 2º C
 ASIGNATURA: Acompañamiento pedagógico
 FECHA: 13/12/2023

E = Excelente
 MB = Muy Bueno
 B = Bueno
 R = Regular
 M = Malo

OBJETIVO: Identificar técnicas, herramientas y materiales efectivos que intervengan en la ilustración para promover el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

	ASPECTOS A OBSERVAR	ESCALA DE CALIFICACIONES				
		E	MB	B	R	M
DOCENTES						
01	El docente proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y organizado, con materiales y herramientas de dibujo accesibles para los niños.		X			
02	El docente realiza diferentes actividades como ilustración para mejorar la motricidad fina.			X		
03	El docente realiza actividades manuales con diferentes tipos de materiales para mejorar la motricidad fina en los niños.			X		
04	El docente proporciona a los niños una variedad de materiales como: lápices, crayones, pinceles, tijeras, pegamento, sellos, entre otros, para que los niños puedan experimentar y desarrollar su motricidad fina.		X			
05	El docente realiza actividades que involucren el trabajo manual en los niños para mejorar la motricidad fina.			X		
NIÑOS						
Agarre y Control						
01	Los niños sostienen el lápiz y realizan un agarre funcional y eficiente.		X			
02	Los niños demuestran habilidad para trazar líneas rectas y curvas con mayor precisión y control.			X		

e 113 B 2 d

Precisión y detalle		FILA DE OBSERVACIÓN				
03	Los niños son capaces de dibujar formas básicas, como círculos, cuadrados y triángulos, con un trazo más definido y seguro.			X		
04	Los niños demuestran destreza en la creación de detalles más pequeños, como ojos, narices o bocas, utilizando trazos más finos y precisos.			X		
Utilización de Técnicas						
05	Los niños utilizan lápices, crayones o pinceles de forma adecuada.		X			
06	Los niños demuestran interés en experimentar con diferentes materiales y herramientas de dibujo, como acuarelas, tizas pastel o rotuladores.	X				
Coordinación mano - ojo						
07	Los niños demuestran habilidad para colorear dentro de los contornos sin salirse de los límites y sin dejar espacios en blanco.				X	
08	Los niños demuestran creatividad al representar ideas y emociones a través de sus dibujos, utilizando colores y formas de manera expresiva.			X		
09	Los niños son capaces de seguir líneas o patrones preestablecidos				X	
OBSERVACIONES:						
El 80% tiene una efectividad de agarrar del lápiz pero el 70% no demuestra habilidad al colorear de una forma adecuada, saliendo de los límites y dejando espacios en blanco.						

Nombre y firma del observador
 Jackson Maya

Nombre y Firma del observado
 Lic. Anita Cando

Nota: La calificación solo es un referente para identificar los objetivos requeridos y ser potencializados con las orientaciones correspondientes.





